

**ВАШИ  
ДИНАМИКИ  
В 90-Х**

**УИЛЬЯМ Б. РОБЕРТСОН**

## ВАШИ ДИНАМИКИ В ДЕВЯНОСТЫХ <sup>1</sup>

Вильям Б. Робертсон

Лекция прочитана 23 июня 1990 года

Эта лекция о динамиках и ваших динамиках в девяностых. Мы проводим ее в местечке на севере Франции. Сегодня 23-е июня 1990 года, или 40 года ПД.

Эта лекция будет одной из самых непохожих на другие лекций про динамики, какие вы только слышали. Первым делом я удостоверюсь, что каждый тут понимает, слышал или читал у ЛРХ про то, чем являются динамики и о чем они вообще. Есть ли кто-то, кто не понял слово "Динамики" и чем они являются? О'кей, хорошо.

Итак, динамики определенно являются устремлениями жизни в игре. Можно также сказать - областями интереса. Также можно сказать - областями игры. И также можно сказать - соглашениями. Динамики не являются, совершенно точно не являются имплантом. Они являются соглашениями в данной игре, в которую все играют. Ясно? Они являются одними из базовых составляющих в данной игре. Они позволяют легче понимать игру и действовать в ней. Если бы у людей не было таких категорий для классифицирования деталей игры, то она была бы весьма путаной. Однако, тем не менее, в жизни вы видите людей, у которых они в беспорядке. Возможно, вы найдете людей, у кого нет второй динамики, но которые любят пятую динамику, "жизненные формы". Открыв дверь и зайдя в их дом, вы найдете много-премного кошек, собак и других домашних животных и птиц, все что угодно - растения, цветы и произрастающие по всему дому помидоры. Но у них нет второй динамики. А некоторые люди могут быть целиком заинтересованы лишь первой динамикой. И все принадлежит им, и они хотят, чтобы «никто не касался ни одной моей вещи». И порой вы обнаруживаете, пожилых отставных миллионеров, у которых есть все. Все самое лучшее - мебель, картины, произведения искусства, сейфы, сундуки полные денег, все что угодно, и они туда никого не впускают. Понятно? А некоторые люди могут быть полностью вовлечены лишь в одну седьмую динамику. Духовные формы. Вот они - мистики. Все время сидят и разговаривают с духами. Нет интереса к радио, к телевизору, к еде, ни к чему больше, только к духам. Тут вы можете сказать, что у них... ну, слегка «крыша поехала». Нет, нет-нет, дело в том, что они просто не совсем в игре. У каждой динамики есть свое место. Каждая динамика должна быть частью вашей жизни. К сожалению, на этой планете, в это время, мы обнаруживаем много таких сконцентрировавшихся на одной динамике, или таких людей, кто играет в игру по одной или двум динамикам, может слегка по третьей, потому что они как футбольная команда. Команда "Коппа", Италия, знаете такую?

Итак, взглянув на игру, можно сказать, что у них у всех есть кое-какие aberrации, потому что они играют в игру не полностью. Вот, что произошло бы с мировым чемпионатом, если бы игрок, промахнувшись по мячу, упал и остался лежать на поле и не забивал бы больше голов, или стал бы пинать мяч на другую сторону, противоположной команде? Его убрали бы из игры. Таким вот образом, понимаете ли, и действует большинство людей в мире, с всеобъемлющей точки зрения на динамики. Многие из них

<sup>1</sup> В этой лекции используются рисунки из неконфиденциальной лекции «Ваши динамики в 90-х», прочитанной в Швейцарии.

удалены из игры. Сколько людей ощущают, что ничего не могут сделать против правительственных налогов? Они все вне игры. Сколько людей чувствуют, что у них есть болезнь или некая большая проблема в жизни, но они не могут ее решить? Тут они и выходят из игры. Так какой смысл иметь для игры все эти подразделы, кроме случая, когда есть некоторый путь к победе? И получению удовольствия, и признанию другими того, что вы там делаете, чтобы вы могли играть *вместе* с ними? Что является здесь скрытым компонентом, что это за штука, которая слагает все это вместе? Хорошо, я назову слово, первым это слово назвал ЛРХ, и он назвал это «стремлением выживать». А впоследствии, на одной из лекций, когда делал ОТ-серию и прочее, он сказал: "Конечно, тэтан не может делать больше ничего, кроме как выживать, он же бессмертное существо". Насколько же тэтан себя одурачил, поверив, что ему необходимо выживать? Ответ вы найдете, взяв пару данных от ЛРХ. Первое он написал про игры. Вы, наверное, знаете самую основную формулировку: «Жизнь, по существу, есть игра». А есть еще другое данное, которое ЛРХ дал в инструкциях. Он говорит, что высшая форма производства, услуг или обмена, это когда продукт, услуга или обмен являются жизнеспособными. Слово «жизнеспособный» в английском языке означает нечто, что способно продолжать, поддерживать жизнь. Но «жизнеспособное», в английском языке, также означает «имеющее положительное направление», потому что сама жизнь приравнивается к выживанию, к позитивности, к наслаждению, к получению удовольствия, к здоровью, счастью и т.д. А потому слово «жизнеспособность» намного шире, чем просто «выживание». Слово «выживание» означает конфликт, возможные конфликты. По крайней мере, на этой планете, где выживание отождествлено с людьми, вышедшими из лесов, которые охотятся и убивают камнями, воюют, и все это - просто чтобы жить. А «жизнеспособный», к тому же, не исключает возможности наслаждения и получения удовольствий, как вы скажете - возможности непрерывного повышения статистик или качества жизни. Если мы возьмем слова «жизнеспособный» и «жизнь, как игра», то давайте взглянем на то, чем является «жизнеспособная игра». И теперь, с такой точки зрения, мы сможем прийти к новому пониманию динамик. Чтобы создать жизнеспособную игру для бессмертного тэтана. Смотрите, выживать необходимо не ему, не тэтану, а игре, удовольствию и наслаждению игрой. Или игру можно завершить, но сыграть в другую, тоже жизнеспособную и дающую удовольствие. Итак, каковы составляющие? Что теперь, когда у нас есть тэтан и есть жизнеспособная игра? Что должен делать тэтан, и какими должны быть его взаимоотношения со всем этим, чтобы поддерживать общую жизнеспособность? А вот такими: он должен быть способен оценивать и принимать верные решения о том, как играть. Например, в каждой игре, большой или маленькой, чтобы выигрывать, получать удовольствие и признание аудитории или толпы игроков, надо принимать верные решения в верное время. Вот смотрите, это очевидно, когда вы играете в шахматы и делаете верный ход в верное время, и делаете так в течение всей игры - вы выиграли. То же самое с футболом, то же самое с любой игрой, даже с войной. А чтобы сделать этот верный шаг, вам необходимо обладать информацией для оценивания. Вы же не приходите в игру и, не имея никакой информации, не начинаете сразу командовать: "Делай это! Делай то!" Так бывает, когда, например, собака или зритель выбегают во время матча на футбольное поле. Приходится останавливать игру, чтобы убрать оттуда этого парня. Он вносит несогласованное данное, он портит игру. А поэтому то, за чем вам надо следить в вашей игре по динамикам - это те люди, которые входят, не имея данных или с недостаточным количеством данных обо всей игре по всем динамикам, или которые входят с ложными данными. А в наше время, в этот день и век, к сожалению, есть очень много тому примеров. Но под всем этим игра по-прежнему продолжается, даже пусть по одной, двум или около того динамикам - люди все еще пытаются играть. Они об этом договорились. Теперь, данная игра, к сожалению, построена на динамиках и других основах игр, некоторые из которых мы сейчас используем, такие как Треугольник АРО,

Аффинити, Реальность, Общение, которые улучшают способность играть в игре и добавляют понимания, это основы. Люди пытаются играть. Но, к сожалению, по ним бьет вмешательство, я называю это словом «вмешательство». И о нем игроки не договаривались. Они склонны его не видеть, делать не-есть в отношении него и вроде как отпихивать в сторону. Людям, которые вмешиваются, приходится напряженно работать, чтобы впихивать в игру эти ложные, пропущенные и неверные данные. Им приходится владеть средствами массовой информации. Им приходится владеть образовательными средствами. Например, чтобы убедить вас, что вы всего лишь тело. На это тратится много денег, которые могли бы быть потрачены на улучшение игры или на повышение ее жизнеспособности. Вместо этого их тратят на приведение игроков в замешательство. Итак, на чем же основывается это вмешательство? Ладно, вы можете назвать его исходящим от некоего мастера игр, которому не понравилось, что все играли в игру динамик. У него самого есть очень хорошее понимание игр. А потому он разработал целый метод, как захватить игру и как вмешиваться в игру, чтобы люди не получали от нее удовольствия. И даже еще хуже: чтобы они в игре застряли и не могли из нее выбраться. Чтобы каждый полагал, что он лишь деталь игры, а не игрок, что он игровая или битая фигурка. Как в шахматах, знаете, в конце игры - всех игроков вон с доски в коробку, закрыть коробку. Посмотрите на тех двоих, которые играли в шахматы, они встают и идут обедать, что будет уже другим опытом по другой динамике. А что с теми маленькими парнями, которых сгребли в коробку с шахматной доски?... Если вы сможете заставить человека поверить, что он лишь фишка на доске, то он решит, что у него есть лишь одна игра, только в отличие от часовой партии в шахматы, он полагает, что имеет возможность играть целых 70 лет, и лишь потом его положат в ящик. (Смех) Тут мало веселого. Игра становится весьма низко-тонной и апатичной. Люди говорят: "Это ведь так опасно - есть то и пить се, чувствовать так, делать этак, потому что это ведь очень опасно. Если ты выйдешь из игры, то ты не сможешь быть в ней снова, тебя положат в ящик, знаешь это? А если полезешь в ящик раньше, то твоя игра будет короче". Вот почему я отпускаю мелкие шутки на эту тему. Кто-то спросил меня однажды: "Но не слишком ли *опасно* ездить на мотоцикле?" Я ответил: "Нет, это очень оздоровительно!" - и он удивился: "Почему же?" Я ответил: "Потому что когда я веду мотоцикл - я не могу курить!" (Смех) А так как и то и другое "опасно для жизни", тут он издал: "Оох..." Другой человек из Лос-Анджелеса как-то спросил меня: "Ты ведь ОТ, почему ты куришь?", - я ответил: "Мне нравится... я знаю, там есть немножко... в табачном дыме, содержится немного никотиновой кислоты, иначе говоря - ниацина (он помогает от радиации и т.д.), пусть уж лучше я буду иметь в легких его, чем весь этот смог, здесь, в Лос-Анджелесе!" Понимаете, на каждый вопрос, который эти люди вам задают про опасности в жизни, вы отвечаете: "Зато я предотвращаю другую". Это, конечно же, просто шутка, но люди-то действительно верят, что это опасные штуки. А много ли удовольствий они имеют в жизни? Посмотрите на человека, который считает опасным все вокруг - может ему лучше пролежать в госпитальной кровати от рождения до смерти. С системой жизнеобеспечения и стоящими вокруг докторами. Или, как говорят психиатры, может ему вообще не следовало появляться из утробы. Но сегодня очень опасно не появляться из утробы, в связи с законами против абортот и все такое, сами знаете. Они тем или другим способом вас вытащат, возможно, даже по частям. Так что, в эти дни небезопасно находиться даже в утробе.

Итак, что же человеку делать? Все просто. Он должен узнать об играх. Он должен узнать о динамиках игры. Он должен узнать, каковы нынешние движения и вектора по динамикам, чтобы смочь применить свою логику, свою игровую логику, делать правильные ходы и в то же время получать удовольствие, и побеждать, много побеждать. Получать признание, ощущать, что он играет с другими в этой игре. Ведь нет ничего печальнее, чем человек, у которого есть игра, но никого, с кем бы поиграть. Как пасьянс. Или единственный футболист во всем мире, стоящий со своим мячом, придерживая его ногой, и никого, с кем бы поиграть. Кому он даст пас? Я говорю о том, что это часть признания, ведь должны быть другие, кто признает, что это - игра. И есть 3 составляющих части для создания игры, для вовлечения людей в игру. Это «Интерес» и «Интеллект», на которые необходимо в первую очередь обратить внимание. Это как маленький треугольник АРО. Изначально вы должны быть заинтересованы в игре, она должна привлекать другого игрока. Приведу пример: если взять мяч и объявить, что игра состоит в том, чтобы не упустить его, и стучать им бум-бум-бум-бум-бум... а следующая часть игры состоит в том, что вы поднимаете мяч, стараетесь его не упустить и стучите им, бум-бум-бум-бум-бум... Тэтану скоро сильно надоест в это играть. Но ему снова станет интересно, если он получит небольшое кольцо для бросания мяча. Требуется уже больше интеллекта и это делает игру более интересной. Но через некоторое время ему это снова надоест. А теперь дайте ему на подмогу четырех игроков и еще пять поставьте против, а за ними повесьте второе кольцо и у вас будет игра, называемая баскетбол. А баскетбол, вы это видите каждый вечер по телевизору, в некоторых странах, включая Америку, но не в Германии, входит в тройку главных видов спорта и остается в ней годами. Но то же самое можно сказать и про футбол или про любой вид игры. Игра должна обладать определенным уровнем сложности, чтобы быть интересной. И потом вы приходите к тому, что у вас очень успешная игра. Потому что она интересна, интересна не только игрокам, и их признают так много других, что людей достаточно для заполнения стадионов, чтобы только посмотреть! Взгляните на сегодняшнюю Италию.

Теперь следующая часть, это «наращивать интерес». Видите, чтобы сделать это более интересным, нужен определенный уровень сложности. Другими словами, должно быть доступным принятие нескольких решений, таких как: прав - не прав, в это время - в то время, в правильное время, на правильном месте. Просто стучать мячом, это не принятие решения, это лишь движение рукой и все.

О'кей, следующая штука, к которой мы сейчас переходим - это «Интеллект». Как видите, у вас есть все эти штуки, и поскольку тэтана можно сравнить с само-программируемым компьютером, он начинает анализировать данные своей команды и то, где находится другая команда, и где цель, и принимать решения, кому передать мяч, как двигаться и когда это делать, как пинать и все такое.

Таким образом, повышая интеллект в игре, мы повышаем интерес. Я пользуюсь другим словом: «Усовершенствование». Всегда должен быть путь для развития. Посредством практики, через упражнения, через тренировки, через что-нибудь, для улучшения игры, иначе она утрачивает новизну, становится однообразной. Как много вы встречали людей, которые говорили: "Ой, я в это больше не играю, ведь я все время проигрываю". Они не могут улучшаться. А потому-то они и не играют. Но почему мировой чемпионат столь популярен в Италии? Потому что каждый думает, что именно его команда улучшится и станет лучше, чем другая команда. Почему так? И почему бы ни сделать иначе, почему не зайти с позиции имплантеров, ведь мы можем взглянуть на нее и так. Тогда способом

выиграть игру будет размещение на стадионе снайпера, чтобы отстреливать соперников. Тогда победа неизбежна! Или заслать парня в тренировочную комнату и насыпать отравы им в лимонад. Вот вам примеры того, чем является вмешательство, и никто этого не любит. Никто не хочет одерживать победу над кучкой мертвых тел или слабых и больных людей. Но именно так и происходит в игре жизни.

Итак, тем не менее, что это за штука - улучшение, откуда она взялась? Почему люди всегда играют в игры, основанные на улучшении и только такие игры любят? А не такие как: "давай набьем морды всей команде-сопернице, тогда мы победим, ведь они будут слабые и больные". Это просто еще один аспект жизненности. Вы меня понимаете? Мы говорим о вещах, которые наблюдаемы, доказуемы в жизни. Как люди этой планеты, даже здесь, при всем этом вмешательстве, как они определяют преступность, или противозаконность, или то, что против правил? Как акт действия или бездействия, который идет против жизненности, идет против интересов людей, идет против разумности людей и против их улучшения. Вот оно, прямо в законах любой страны. Я, правда, подметил, что на этот счет у людей соображения различаются, и можно обнаружить некоторые «слегка странноватые» законы, но откуда же они появляются? Как правило, из-за вмешательства, от тех людей, которые мешают. Ясно? Что касается самих законов, то люди не согласны с теми из них, которые мешают им иметь лучшую игру по всем их динамикам. Знают они это или нет - вот против чего они протестуют. Взять, например, партию Зеленых... итак, Зеленые озабочены практически только пятой и шестой динамиками, это жизненные формы и материя, энергия, пространство и время игрового поля. Они даже слишком на этом сосредоточились. Но сейчас это необходимо донести до сознания людей, ведь в течение сотен лет они были полностью забыты. Или игнорировались. Потому что отходы и нечистоты и всякие отбросы всегда выбрасывались. Чтобы сделать некоторую сумму денег люди не возражали против уничтожения всех деревьев или убийства всех животных. Я даже полагаю, что сто лет назад у людей были более здравые идеи на этот счет, чем сейчас. Если вы прочтете некоторые научные работы или работы по агротехнике пятидесяти или столетней давности, то увидите, что они рекомендовали: *"Не вырубайте полностью все деревья на вашей собственности, потому что необходимо поддерживать баланс, чтобы препятствовать ветру и поддерживать в балансе животный мир, иначе все превратится в пыль. Необходима ротация посевов. Не сейте одни и те же культуры на тех же самых местах из года в год, иначе у вас останется только пыль. И перемещайте посеvy. Не сейте одно и то же в ту же почву каждый год. И закапывайте в землю такие-то растения, чтобы они давали питательность почве. Утилизируйте отходы, навоз животных, и прочее, делайте из них компост и используйте для удобрения полей"* - люди, соблюдая это, жили очень даже неплохо.

Но в последние 50 лет, это, по большей части, перестали соблюдать. Понимаете? Произошло улучшение в технологии и стало возможным делать это быстрее и в больших количествах, чем раньше и все такое, но теперь они делают это при большем внешнем вмешательстве. И дело не в использовании для работы машин, а в том, что они теперь в почву кладут.

Они говорят, что теперь вы можете обходиться без всех этих мер, все, что вам надо сделать - это закупить у нас такие-то химикаты. Мы знаем то, чем вы занимаетесь, вы просто купите это, пусть оно очень дорого, но вы будете класть его в почву каждый год, и сможете всегда выращивать достойный урожай. И сделаете больше денег. Так мы и

делаем. Они так делали в течение 50-ти лет, и теперь мы расплачиваемся. Понимаете?

А посему необходимо обследовать каждый фрагмент технологии, который привносится в игру - будет ли он поддерживать игру или вредить и делать ее менее жизнеспособной?

Имеется баланс между производством и сохранением. Понимаете? Сторона сохранения в большинстве областей промышленности упускалась на протяжении многих лет. Лишь сегодня они начинают говорить в рекламе, что занимаются повторной переработкой, мол, мы сохраняем это и повторно используем то, и мы помогаем этому, они уже начинают это делать. Но, как я сказал, без сбалансированного взгляда, без оценивания, без игровой логики вы также можете впасть в прямо противоположную крайность. Все! Никаких больше автомобилей, от них ведь выхлопные газы. Разрыть все дороги и разрыхлить, дороги препятствуют переходу животных и их нахождению в природной среде. Никому больше не дозволено иметь в доме электричество. Прокладывание электропроводов убивает деревья. И никакого угля сжигать нельзя, это загрязняет атмосферу. Мы возвратимся к пользованию фруктовых деревьев, растущих вокруг, ни тебе мяса, ни холодильников, ни телевизоров, ни бытовой техники. По утрам выходите, питаетесь фруктами, да там и остаетесь, вы же не можете никуда сходить.

Сейчас мы говорим о примерах, которые я дал вам в начале, когда люди делали упор только на одну вещь в игре. Вы находитесь здесь потому, что хотите играть в эту игру лучше. А потому, вам надо знать все динамики, и то, какие игры по ним ведутся. И после того, как вы добыли данные, вы должны использовать вашу личную логику, чтобы оценить - когда, где и как вам играть.

Хорошо. В этом месте, есть какие-либо вопросы?

Теперь я буду излагать дальше, и мы рассмотрим каждую из динамик, но на этот раз, в отличие от обычных лекций про динамики, которые вы слышали, где начинали с первой, второй, третьей, четвертой, мы начнем с вершины и пойдем вниз. И так потому, что я хочу, чтобы вы увидели это с позиций вне-игровой логики. И запомните, это логика ведения игры и логика победы! Мы сейчас говорим не о той логике, которой вас учили в школе, мы говорим о логике, которая является способностью тэтана, являющегося игроком, а не фишкой и не парнем в ящике.

Вальтер?...

Интерес, Интеллект, Улучшение. Там должно быть Улучшение, иначе вы не сможете когда-либо стать лучше, ведь бессмысленно иметь команду, если она набирает все время одно и то же количество очков. Вы понимаете? Улучшение. Эти три пункта идут бок о бок для достижения улучшения. Вот маленький секрет, я обнаружил его там, выше Уровня ОТ 16, что все эти три пункта сидели там, в игровой вселенной. Если вы берете эти три пункта и делаете игру, для детей или взрослых, то не имеет значения - какой вид игры вы делаете. Понимаете? Подмечайте, вот у маленького ребенка есть игрушка, и у нее сзади есть маленькая лямка, и если за нее потянуть, кукла издает: «Мама! Мама!» Вы наблюдали за детьми: как долго им будет это интересно? Несомненно, от ребенка требуется интеллект, чтобы потянуть за лямку и ему интересно услышать: «Мама! Мама!», но тут нет улучшения. Что остается делать производителям игрушек? Теперь они устанавливают внутрь кукол электронную микросхему и куклы теперь могут говорить несколько разных вещей! Ага. Им потребовалось улучшить это, чтобы поддерживать количество продаж на уровне.

-Понимаете, что я имею в виду.

Эти штуки, они везде - мы говорим об основах игр. Мы говорим о том, как вам взять и сделать успешный продукт. Понимаете?

Причем, это применимо ко всей жизни. Ко всей. Ко всем динамикам. Понимаете? Так, оно помогает вам в политике, вы можете анализировать программу политической партии. Есть ли в программе достаточно интереса, есть ли в ней достаточно улучшения? Понимаете? И теперь вы сможете предсказать, как у этой политической партии пойдут дела на выборах. В нормальной игре. Но вы также должны добавить и просчитать в этой игре еще один фактор. Ведь в нее было вмешательство. Вмешательство есть и сейчас. А потому, вам необходимо этот фактор ввести и тоже использовать в своей логике. Скажем, как велико должно быть вмешательство, чтобы совсем остановить эту партию или чтобы помочь ей средствами массовой информации, посредством контроля, посредством образования, прессы и т.д. Понимаете?

Теперь, и вы должны это запомнить, вектор или направление вмешательства нацелены всегда в одном направлении, на контролирование вас, и на то, чтобы низвести вас из игрока в фишку, понятно? Заставить вас приспособливаться, вделать вас в конкретное небольшое управляемое окружение, из которого вы не продвинетесь больше чем на определенную величину, и вы должны будете читать их газеты и учить их книги и следовать их требованиям. Понимаете? Сейчас все это замешано вовнутрь игры. И порой крайне сложно отделить вмешательство от реальной игры. Хотя, в некоторых областях это сделать легко, например, в налогообложении, в доходах и деньгах.

В полностью свободном обществе вы могли бы оставлять себе все, что заработали. Если бы все были абсолютно здоровы на голову и логичны... Они бы не воевали друг с другом, не было бы преступности, не было бы войн, ведь это игры по вмешательству. Вы можете видеть, что война разрушительна, и об этом все время говорят: "Вот, те люди начали войну, они сумасшедшие, они психи, с ними не все в порядке". По крайней мере, так скажут потом, после войны. Особенно так говорят победители о побежденных. Хотя сами победители, возможно, столь же безумны. И то же можно видеть в другой области, и доктор Принц вам это подтвердит, в области питания и медицины. Они будут настаивать, чтобы вы получили множество сильнейших медицинских процедур, потому что "это же такая ужасная болезнь, что ее без больших усилий не вылечить". "Мы должны резать! Мы должны вырезать это! Мы должны применить облучение!" Все такое, правда. Это они, возможно, от расстройства из-за того, что неспособны нормально с этим справиться, и как вы узнаете из данной лекции, еще от недостатка данных для верного оценивания. Из-за несовершенства системы обучения медицинских и научных работников. Потому, как в здоровье и в выживании тел они всегда упускают один грандиозный фактор. ЛРХ указал его, еще 40 лет назад - Духовный Фактор. Не фактор моления богу, не мумбо-юмбо, знаете такое, трактовка движения... птиц, камней, карт, а действительные духовные составляющие в наших частях игры. Седьмая и восьмая динамика. Этот фактор полностью упущен наукой и на сегодняшний день его совершенно упускают в медицине. Так как же они могут победить? Они не могут. Но сегодня они имеют высокотехнологичную медицину, высокотехнологичную медицину, на протяжении уже 30-40 лет, посредством которой они смогли повысить ожидаемую продолжительность жизни людей лишь на 2-3 года. Теперь благодаря ей, за большие деньги, они могут пару



дополнительных лет поддерживать жизнь в теле, лежащем как овощ. Не велико удовольствие! Но таков их уровень улучшения. И я видел по американским новостям, что есть даже некий доктор, который стал очень популярен, потому что он дает такую машинку, на которой вы можете повернуть определенный... и можете умереть, если вам так угодно.

О, конечно, это возвращает вам самоопределение и выбор как игроку - оставлять или нет это тело, по собственному желанию. Вы понимаете?

Как бы то ни было, мы обсуждаем эти динамики сверху вниз, и я думаю, что вы увидите все с другой точки зрения.

Хорошо.

Мы начинаем, итак, давайте. Я уже говорил про игры.

Итак, игры - это то, внутри чего динамики находятся. Давайте скажем это просто, я вот что имею в виду, я собираюсь изложить вам двенадцать динамик этой игры. А тринадцатая динамика, назовем ее просто "Игры" - это всеобъемлющая идея, которая сама не находится в игре. Она существует, и поэтому вы можете играть в игры внутри игры. Но сама как игра, она является некой общей картиной того, как мы внедряем динамики. Она является мостом между потенциалом игрока, тэтана вне игры, между его логикой, направленной на жизненность, и действительным игранием внутри игры. Понятно?

А теперь, отсюда мы будем спускаться ниже.

## **Номер 12. Администрирование игр.**

Иначе говоря, то, как вы управляете игрой или ее администрируете. Управляете в ней своей частью, как игрок, как тэтан пришедший в игру. Я тут говорю не о какой-то конкретной игре, хотя можно привести примеры. Я говорю про любую игру. Ключ к администрированию игр или логике того, как играть в игру, содержится в серии материалов, наверное самых важных из того, что ЛРХ когда-либо писал, называемых "Серия Данные". Это не просто инструкции, это бриллиант. Это не просто технология. Хотя они являются и тем, и другим. Это способ оценивать и улаживать игру изнутри игры.

Сейчас я нарисую круг, чтобы показать, как игрок должен вести свою игру, чтобы успешно пройти через нее до противоположного конца. Очень важно. Между прочим, это просто дополнительные подробности к тому, что ЛРХ уже говорил в том или другом месте. Я рассматриваю это как шаблон, и он применим ко всем играм, ведь я исследовал эту область самостоятельно, дойдя до верха моста.

О'кей.

Теперь, скажем, игра предложена. У нас есть Аксиома 2, в которой ЛРХ говорит, что вся материя, энергия, пространство, время и т.д. являются результатом постулатов, суждений и/или соглашений, сделанных тэтаном или статиком. Мы называем его статиком, когда он вне игры, когда нет ни материи, ни энергии, ни пространства, ни времени вокруг. Итак, из этой точки наблюдения, он может создать игровое поле, игровой материал, энергию, все эти штуки, или согласиться с созданиями других. Итак, теперь мы должны посмотреть на еще один фактор, для этого я сошлюсь назад на

Административный Брифинг №3, где я говорил про то, насколько велика игра в данной точке. Помните старый треугольник, который я там вам давал, содержащий Интерес, Улучшение и Интеллект, сейчас вы можете заметить... вот, что касается одного человека, ему становится ... ну тот, который стучал мячом, ему становится слегка скучно через некоторое время, и тогда вы берете еще четверых чтобы сыграть в баскетбол или еще десяток других, чтобы сыграть в футбол. А сколько их понадобится чтобы сыграть всей страной! А сколько, чтобы сыграть всей планетой! А сколько, чтобы сыграть всей вселенной! Или галактикой, а потом вселенной. Ведь это же МНОГО игроков! Итак, из этого я логически вывел в Админ Брифинге № 3, что раз мы имеем дело с бессмертными существами, которые договорились играть в жизнеспособные игры, то сложность нынешней игры и количество игроков в ней - в телах или без, застрявших или нет, на вершине моста или внизу - составляет собой ОЧЕНЬ большое число. И, что, логически, причина, по которой эта игра столь велика, состоит в том, что все более мелкие игры и все их вариации, должно быть, уже заиграны до скуки. Ни тебе больше удовольствия, никакого интереса, никакого больше улучшения, точно как с тем ребенком: "Мама! Мама!". Все, хорош... хватит уже этой игры. И что нынешняя игра такая огромная, с таким большим количеством игроков, цифра около 10 в 41-й степени (100 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000) - это игроков столько!

Так, давайте взглянем на игры, где число игроков составляло

10 в 20-й степени (100 000 000 000 000 000 000),

10 в 21-й степени (1 000 000 000 000 000 000 000),

10 в 30-й степени (1 000 000 000 000 000 000 000 000 000 000),

они все уже сыграны. И мы все, должно быть, хорошо провели время! И каждый из нас желал более крупную игру.

О'кей. Итак, единственное, что не так с нынешней игрой, - это наличие вмешательства, о котором я вам говорил. Так как каждый в ней либо подзастрял, либо все еще ей удивляется, то можно предположить, что она является наиогромнейшей из всех игр, игравшихся когда-либо. И она - мы это знаем из моста, из данных об имплантировании и прочего - была подвергнута вмешательству, безо всякого на то согласия, без соглашения, и это, должно быть, стало фактором, вызывающим у людей мысль, что они не могут в этой игре выиграть. Так как, чтобы согласиться играть или заниматься созиданием в этой игре, они должны были быть к ней готовы. Каждый из вас, и все другие игроки в ней должны были ее желать, должны были быть заинтересованы, они должны были D иметь чувство: у меня есть шанс, я могу победить, я могу получить удовольствие! И теперь вы в ней, вы в этой игре уже долгое время, и пока не пришел ЛРХ, про себя я уверенно могу сказать, я не знал, как в ней выиграть! Я знал лишь несколько областей, для получения в них некоторого удовольствия. И знал, что многие вещи в ней мне не нравятся. И если проанализировать с игровой логики, то вы увидите, что в игру было вмешательство, и что люди забыли основы, они забыли динамики, из-за вмешательства они даже забыли то, чем игра является. Ясно?

Вернусь к примеру с игрой в футбол. Помните, они собирались подсыпать отравы в охлаждающий напиток или лимонад и собирались отстреливать со стадиона игроков противоборствующей стороны, помните? Я полагаю, что кое-что из этого уже сделано в большой игре, как бы вы это не назвали - загрязнение, терроризм. Вы понимаете? Это

опускает игру до страха, и не является удовольствием. Это примеры вмешательства, которое порой происходит из-за невежества в том, чем игра является, но, в основном, из-за прямого намерения вмешиваться в игру.

К примеру, когда я учился на инженера, меня обучали, как строить объекты, и как побеспокоиться об отходах от этих фабрик или дорог, или водоочистных и сточных сооружений. Нас обучали этому в равной степени. Как строить и как сберегать. Или как их повторно перерабатывать, или очищать. Когда я вышел во внешний мир, так сказать, делать работу для людей, проектировать вещи, то с меня спрашивали только строительство объектов, приносящих прибыль либо разрушительных. Но речь ни разу не шла о защите чего-либо или о его сбережении. Никто не запрашивал исполнения таких проектов. Никто их не желал. Все американские корпорации были заинтересованы лишь в делании денег или в строительстве желаемых правительством больших разрушительных аппаратов, чтобы вести эту игру по вмешательству, которую они называли "холодная война". Я могу вам сказать вот что: я разработал двенадцать шахт для ядерных ракет, пардон, я их построил, я их соорудил.

Минитмен<sup>2</sup>. Межконтинентальные баллистические ракеты. И мы не разрабатывали совершенно никакой защиты, ни для кого из людей, проживающих в этой местности. Совершенно никакой. И была 80%-ная вероятность, в случае войны, я знал об этом из закрытых данных, что 80% из этих ракет - весь наш проект состоял в том, чтобы построить их 200 штук, в стране уже была их пара тысяч, без всякой защиты для живущих в округе... И секретные военные данные гласили, что 80% этих ракет никогда не взлетят, так как-либо они будут взорваны вражескими ракетами, либо, загоревшись, рухнут прямо на живущих в округе людей. Это было в начале шестидесятых, тогда еще не было высокотехнологичной аппаратуры, которая есть сегодня. Знаете, вот что я имею в виду, последний раз, когда взорвался Челленджер, тот, с людьми на борту, было сказано, что сейчас на 100 запусков случается всего 2 аварии. Это касалось ракет с людьми на борту. А те-то были вкопаны в землю, чтобы стрелять по России, тридцать лет назад. У них была лишь двадцати процентная успешность. По тестам. То есть, проводились эпизодические тесты. Бралась ракета, ее везли на тихоокеанское побережье и запускали без боезаряда на борту, чтобы посмотреть - работоспособна ли она. И только одна из пяти ракет вела себя правильно. Да, вот так, а они стоили налогоплательщикам по паре миллионов долларов за штуку. Как бы то ни было, вы ухватили мысль, что в игру было вмешательство. Когда я начинал, я еще не знал каким словом назвать, но это было вмешательством в игру по конструированию, разработке, все такое. И я знаю, что каждая наука подпала под это влияние. Доктор Принц подтвердит про медицину, каждый человек из присутствующих, возможно, добавит про какую-то другую практику

*Реплика: «О, да, точно, я это замечаю в моей практике».*

Хорошо.

Давайте теперь вернемся к циклу того, как вам предполагалось пройти через игру и

<sup>2</sup> Минитмен (Minuteman) - межконтинентальная баллистическая ракета (МБР) которая составляла большую часть ядерного арсенала наземного базирования Соединенных Штатов с 1960-х годов. Было три поколения ракет Минитмен. Минитмен I впервые была развернута в 1962-м. Эта 17-метровая трехступенчатая ракета была первой МБР, использующей твердое топливо (которое безопаснее, чем быстро испаряющееся жидкое топливо), и первой американской МБР, базировавшейся в подземных пусковых шахтах (предыдущие ракеты хранились на наземных пусковых площадках). *Энциклопедия Британика, 1997 г.*

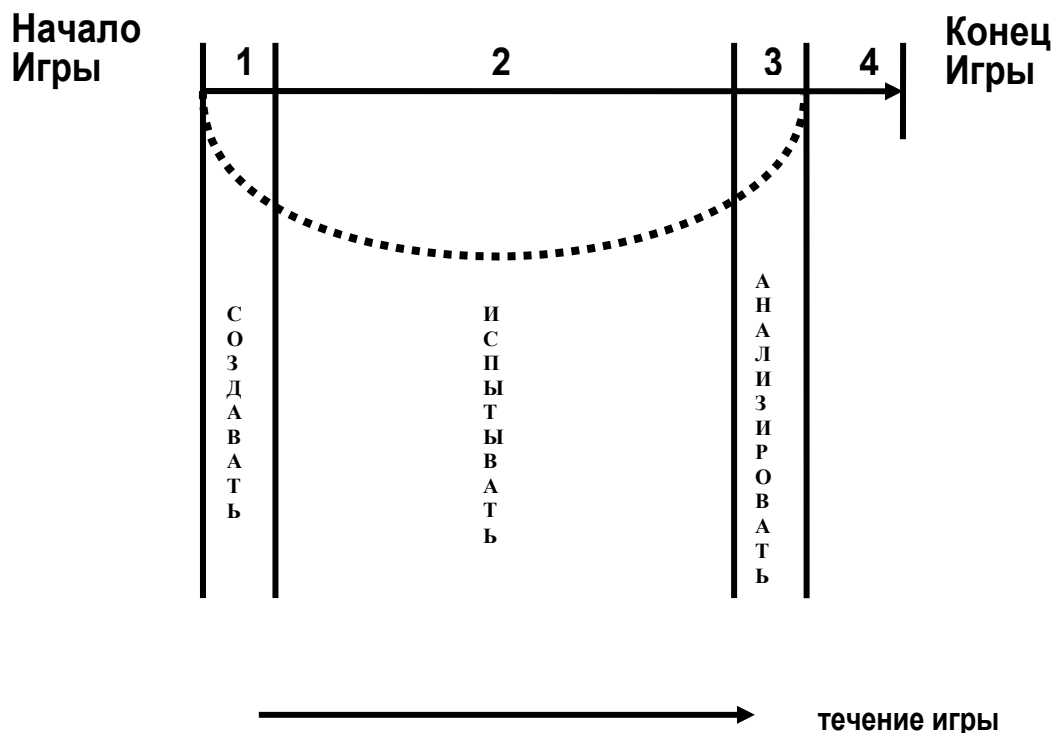
посмотрим, где все сходят с рельсов. Мне следует говорить и/или, и/или, потому что вы можете создавать все что угодно для игры и соглашаться с другими вещами, и вы могли создать или согласиться и, знаете ли, не создавать ничего, а просто согласиться, или вы могли создать что-то и не согласиться, или вы могли согласиться и не создавать, вы могли сделать это любым способом, которым вам хотелось войти в игру. Это не соглашение об игре, это соглашение о том, что уже сделано в игре, как например, об игровом поле, материи, энергии, пространстве, времени и всем таком. Вход в игру. Я имею в виду, что вы согласились с этим. У вас было такое... "хочу это сделать, дай-ка я туда влезу", не обязательно согласие. Вам необходимо было принять самоопределенное решение. Там в начале, как вы знаете, имеется решение.

О'кей, так что это за цикл такой вы делаете, раз вы решили в нем быть? Это применимо к футболу, шахматам, к любой игре. Это основополагающие игровые данные. Раз вы собрались играть в футбол за команду Германии, то вы должны согласиться с правилами, пользоваться мячом такого-то размера и носить такую-то форму, вы знаете это. И вы можете помочь создать другую игру, другой способ делать это и другое расположение игроков на поле. Хотя, может они вам и не позволят этого сделать... Если вы - капитан, то конечно бы сделали. О'кей.

Итак, это то, как вы начинаете. Теперь, вспомните утверждение ЛРХ: "Высшей целью в этой вселенной является создание следствия". Да, и все начинают полагать, что именно это им и надо делать. Но это то, что уже было сделано. Мы все уже сделали это. Это не заняло много времени. Потому что, когда вы порождаете следствия, вы являетесь очень причинными. А вот то, что идет следом, занимает долгое время. Испытывать на опыте это следствие или эту Игру. Испытание на опыте следствия - вот что занимает долгое время. Вы замечали, сколько раз за время жизни вы испытывали на опыте поедание пищи. Вожделение автомобиля. Созерцание природы. Ведение какой-либо приятной игры, которая вам нравится, внутри этой игры. 2Д. Да,... много, много, много раз. Не правда ли - много опыта? Вы только посмотрите, как много жизней вы этим занимались. Водили быстрые автомобили, управляли быстрыми космолетами. Наблюдали за чужими играми. Опыт, опыт, опыт.

Теперь, обратимся назад, к Двенадцатой Динамике, к Серии Данных, в ней мы говорим о логике игры. Что следует делать игроку, в то время когда он играет? Собирать данные. Да, именно так, собирать, мы называем это сбором данных. Взгляните, на каждом опыте нам следует, как говорится, «учиться на опыте». Ну, на самом деле, не все там состоит в обучении, это сбор данных об игре. В футболе это может быть просто таким образом: "Вон тот номер 23 из другой команды, он пинает тебя по долбанной ноге каждый раз, как пробегает мимо, ты понял". Да, это сбор сведений. Испытал на опыте это следствие и говорит: "вон тот парень - он пинается, ты понял". Вы еще не справились с этим, но собираете данные. Хочется сказать, что когда вы узнаете следующий пункт, будете смеяться, потому что некоторые люди продолжают его делать всю свою жизнь.

Возьмем наркоманов. Алкоголиков. Людей, которые залипли на чем-то одном или единственной динамике, они просто продолжают испытывать следствие, испытывать следствие, испытывать следствие. Они застряли в этой точке цикла действия игнорирования игры. И, поверьте мне, в столь большой игре как эта, при наличии вмешательства в нее, это может занять очень долгое время.



Если бы мы изобразили это на шкале, это продолжительность игры от начала до конца. Та часть, за которую были созданы существующая материя, энергия, пространство и время, займет лишь вот такое небольшое время, но зато часть для восприятия на опыте простирается через все оставшееся место, до сюда. Видите, это почти вся игра. Но есть кое-что еще, что вам следует делать во время этого занятия: быть способными получать удовольствие и победы, быть причиной, смотреть. И, как вы видите, это и происходит в игре, по мере того как люди продвигаются. Ведь в чем предназначение всего этого? А ответ таков - заполнить бессмертие интересом и интеллектом. Хотя, не совсем пока интеллектом, но интересом точно, и должен быть какой-то способ улучшения. Если парень пытается открыть дверь, а она открывается в другую сторону, он таки ее открывает, ба-бац лбом, то сколько раз он будет так делать пока не улучшит свою эффективность? Это ведь комедия. Вы это видели в старых фильмах с Чарли Чаплиным. Это просто комедия, все смеются, потому что, ха-ха-ха..., парень все никак не улучшится, ха-ха-ха...! Вы понимаете! Парень не улучшается, он продолжает каждый раз трескаться головой, ба-бац. Смотрите, это же комедия. Потому что каждый чувствует свое превосходство над этим парнем, он думает: "А я, я то могу улучшаться, я знаю". Поэтому нам нужно... вот что должно происходить параллельно - анализ данных с целью совершенствования. Улучшение ведения игры. Ясно?

И они, конечно же, являются МЭСТ игрового поля, или создания, или игрового соглашения. Данные. Все это игровые данные. Покрытие на полу, тела, микрофоны, поле, небо, все что происходит, и другие игровые данные. Все, что вы можете видеть, - является данными. Все, что вы можете слышать, - является данными. Все, что вы можете испытать на опыте, - является данными. Данными этой игры. Это так и будет пока вы не доберетесь до ОТ 16, затем вы уже сможете начать видеть вещи из других игр и так далее, а для нормального человека в игре игровыми данными является все то, что он осознает. И это данное существует по одной или большему количеству динамик. Хорошо.

Итак, теперь мы имеем созидание и/или игровое соглашение, испытание на опыте следствия, сбор данных. А потом - анализ данных, для улучшения ведения игры. И тут принимает участие улучшение, и тут же принимает участие интеллект. Понимаете?

Вы не желаете больше есть овощи такой-то марки, потому что на ферме, где их производят, их держат в амбаре слишком долго, и они плохо пахнут. Понимаете, что я имею в виду? Вы учитесь. К примеру, сколько раз вы купите чашку плохого кофе на французской автостраде, пока научитесь: «Не покупать кофе на этой автостраде!» Видите, что я имею в виду? Это тот род вещей, которые познаются на опыте. Я никогда больше не ем в этом ресторане. Видите? Вы видите, что я имею в виду? Вы обучаетесь всем этим штукам в игре. "Я никогда не одалживаю денег тому парню, потому что он не возвращает!" Понимаете? То, что вы говорите, означает: "Я больше не желаю его в моей игре. Он не вносит обмен. Он не приемлет правил. Он, похоже, перешел на сторону нарушителей закона". Если вы проодитируете его кейс, то, возможно, найдете у него некую разновидность злобного намерения - «брать деньги у людей, чтобы он мог играть лучше, а они нет». И у него все проработано: когда он деньги занимает - он любит того парня, а потом находит причину того парня не любить, а посему и нет нужды с ним расплачиваться - он же плохой парень. Да. В технологии, в К/Сований, вы можете видеть, как из кейсов выходят какие угодно разновидности таких штук:... На уровне II, возможно, оверты и висхолды, оправдания, сервисные факсимиле, среди этого немного разрывов АРО, обрезанного общения и, конечно, проблем, потому что теперь, тот парень насылает на него своих юристов, чтобы вернуть таки свои деньги. Видите - игра становится аберрированной.

И это все происходит при наличии вмешивающихся в кейс расчетов, которые являются скрытой составляющей. Помните, они скрыты, никто их не видит. Никто даже не хочет допускать, что они есть. Каждый, кто ведет игру, не хотел бы допускать, что он находится под странным посторонним влиянием, которое не делает из него хорошего игрока. Из-за вмешательства в игру со стороны этих, скажем, имплантеров или просто злобных людей, желающих спутать игру, поймите, они могут этим заниматься, только если существует игра! Чтобы снести что-либо, надо чтобы это было сначала построено! Необходимо иметь это, и надо иметь то и еще вот то, прежде чем можно будет куда-то вмешиваться. А чтобы избежать разоблачения, приходится это делать на очень скрытом уровне. Иначе вычислят очень быстро. Вот почему мы приписываем нижние уровни тона преступникам и тому подобным. Скрытая враждебность - один из любимых ими тонов. Понимаете? Поэтому их намерением является задавить каждого вниз до страха, горя или смерти. Понимаете? Вот тогда они на вершине. Не правда ли, интересно, а? Очень интересно. А логика играющего, конечно, ухудшается, по мере того как он опускается по тонам. Он становится более эмоциональным. Более безумным. Более нелогичным. Понимаете? Он больше не может этого делать. Он не может анализировать данные для улучшения своего ведения игры. И потому, ЛРХ, спасибо ему от всех, пришел и сказал: "Вот способ, которым вы можете с этим справиться. Можете получать одитинг, можете получать обучение, с помощью этого вы можете подняться и стать более хорошим игроком". А игра была в весьма плохой форме. За тысячи лет описанной истории этой планеты, никто не приходил и не предлагал способ для улаживания этого вмешательства. Фактически они его преклонялись перед этим вмешательством и использовали его в образовании. Именно так. И во всех областях науки. Хотя они и пытались уйти от него, но не смогли.

Вот, вероятно, почему наука отбрасывала седьмую и восьмую динамики - они просто

знали, что не могут с этим сладить, с этим вмешательством. Понимаете, это большое не-есть. Когда вы разговариваете с учеными, они, в основном, оказываются атеистами. Речь идет о вере в отсутствие высших сил, не обязательно вере в бога, они же атеисты, они верят в отсутствие любых высших сил. Другими словами, они не могут улучшаться. Они не могут стать лучше. Но они все равно пытаются это делать, изучая больше данных, получая данные опытным путем в лабораториях. Но они никогда не принимают никаких данных о седьмой и восьмой динамиках. Ученые изолированы от этих динамик, а посему и не могут правильно играть в игру.

Итак, что там дальше. Вы можете взять данные, полученные вами на опыте, и их проанализировать. И можете помочь себе не трескаться больше своей головой о дверь. Но эта игра значительно сложнее. И, чтобы справиться со всем количеством данных, вам необходимо выполнять следующий шаг, применительно к соответствующей динамике и соответствующей ситуации. Оценивать данные, для нахождения "почему". И опять, как я говорил, все это изложено в Серии Данных от ЛРХ, про то, как проводить оценивание. Вы собираете данные, вы анализируете их, а потом оцениваете. Применительно к конкретной области или ситуации. Это может быть группа, организация, личность, планета, динамика. Ясно?

Итак, о чем мы тут говорим? Почему это происходит, в самом широком смысле? Почему образовательная система учит, что вы являетесь лишь телом? Я имею в виду, что вы, находящиеся в этой комнате, с этим можете не согласиться, но вы никогда не смогли бы с этим справиться, если бы не знали верного «Почему». Это «Почему» - не обязательно причина, по которой произошла плохая ситуация, или вмешательство, это может быть наоборот - «Почему» произошла хорошая ситуация. Понятно это? Я имею в виду, смешно слышать, когда некая (футбольная) команда повыигрывала все игры подряд, и капитану или тренеру задают вопрос: "Как вам это удалось, вы выиграли чемпионат?" А он отвечает: "Да нам просто повезло!" Нет, это не правда. Это совсем не правда. Это не «почему». Они так говорят, возможно, чтобы прикрыть реальную причину, по которой им это удалось, они просто не хотят, чтобы об этом узнали соперники. Но если он и в самом деле верит в то, что сказал, или, если это Итальянская команда, а сказал он: "Мы чемпионы, потому что Папа Римский молится за нас", то я утверждаю, что у них нет шансов улучшиться дальше этого уровня. Потому что есть что-то реальное, что стало причиной их чемпионства. Может просто у них достаточно денег для найма лучших игроков. Тогда «почему» будет таким: "Мы нанимали лучших игроков, надо продолжать делать то же самое". Или у них, возможно, была лучшая программа тренировок. Или, может быть, лучшие стратегии игры. Понимаете? Есть что-то. Есть причина для этого. Они стали лучше, чем все остальные команды, и тому должна быть причина.

То же самое, с плохой ситуацией. Это ясно? Парень продолжает терять деньги. Он продолжает вкладывать деньги в неверные дела. Каждое начинаемое им дело проваливается. Но ох, он не знает «почему». "О, я догадался, мне просто не везет!" Вы обнаруживаете, что он постоянно делает одну и ту же ошибку. Она может быть совсем простой. Он производитель, но выбирает для производства не тот продукт, который кто-то хочет или который кому-то нужен. Понимаете? Типа того, как производить полные доспехи и продавать их шоферам. Зачем шоферу доспехи? Ну, как же, он говорит, что они могут защитить в случае аварии. Нет, не пойдет, это глупо, никто их не купит. Но он мог бы продать этот самый продукт, раз он его произвел, совсем другой публике - тем людям, которые интересуются средневековой историей. Вы должны оценивать современную

человеческую жизнь, чтобы выяснить, делает ли он действительно правильный продукт для людей, которые желают его, или, быть может, он просто продает его неподходящей публике!

Вот пример. Если дело в инвестициях, то он, возможно, никогда не проверяет логику, прикладную игровую логику, тех людей, в которых он инвестирует деньги. Много таких, кто действует на основе всевозможных логик касательно происходящего в игре. Ох уж... Они полагают, что стоит просто вычертить график биржевой купли-продажи, к примеру, и тогда, посредством множества математических расчетов и тому подобного, они смогут предсказать, что будет происходить на бирже. А если бы он применил анализ и оценивание к этой теории, то обнаружил бы, что за сценой есть группа людей, занимающих высокие финансовые позиции, такие как BIZ, Robeco3 и прочие такие ребята, которые реально вызывают изменения на бирже в нужных им направлениях. Для их личной выгоды. Он был бы намного ловчее, если бы знал что происходит, при реальном инвестировании с этими парнями. И есть род вещей, которые они объявляют успехами, или неудачами в определенных частях его жизни, ведь сам то он оценить не может. Это может быть сложной штукой. Анализ может состоять из несколько шагов или может потребовать ввода нескольких дополнительных данных, это может затрагивать несколько динамик, может понадобится несколько разных оцениваний, чтобы понять полные последствия происходящего, и возможно, понадобится 20 лет этой игры, чтобы делать это так умело - раз, два, три, четыре - что следующее?

Ладно, конечно, когда вы знаете «почему» происхождения вещей, и хороших и плохих, вы способны чувствовать что теперь делать, когда справляться с этим «почему», а когда его продолжать, раз оно хорошее действие. И вы получите улучшение, удовольствие, победу, вы получите все. Справляясь с «почему», чтобы улучшаться и побеждать Хорошо? Да.

Потом парень использует эту завершающую в игре часть уже вне пределов этой игры, и он может так делать много раз. И тут мы получаем одну штуку, которая и должна происходить, потому что когда вы вводите «почему», настоящее «почему», вы начинаете совершать изменения в игре. Например, сколько бы вас, игроков данной игры, было тут в комнате, если б я не читал лекцию? Понимаете? Моя работа по выполнению некоторого улаживания игры произвела изменения в вашем игровом расписании. Понимаете?

Поэтому сюда надо поместить еще один цикл, который мы просто назовем «пересмотр». Хорошо? Пересмотр, и так далее. Это означает проглядеть заново весь данный цикл. Вы понимаете? Пройтись по всему циклу. Так как появились новые данные. Потому что мы создаем новые данные, когда вносятся изменения - создаются новые данные. Понимаете? Например, вы, те кто находится в этой комнате, вы знаете о чем мы говорим - об игре, о прохождении игрока и его логики через игровой цикл. Но люди снаружи не знают об этом. А вы знаете, и когда выйдете отсюда в остальную игру, вы создадите изменения, которые породят новые данные. Ясно?

Все больше людей будут это делать, и вы улучшите весь уровень игры.

О'кей, и это опять основывается на Серии Данных.

Хорошо?

<sup>3</sup> Не найдено, кто или что это такое.



И, как я говорил, этот цикл вы можете применять к любой, даже малой части данной игры, к любой динамике, к любой большой части и так далее. В действительности, имеющаяся у вас, красным по белому, технология от ЛРХ и технология К/Сования, являются законченной, законченной серией оцениваний, улаживаний и пересмотров, основанной на точном анализе данных, основанной на том, чем был опыт игроков в игре. Возможно, вы усвоите это не сразу, но технология является полностью оцененной. Все, что нам необходимо сделать - это обнаружить. К примеру, если ПК... возьмем пример: приходит ПК, и мы выясняем, что его опыт в игре был связан с употреблением наркотиков. Мы анализируем, насколько тяжелым он был, оцениваем... это уже оценено... Рандаун Наркотиков, Детокс, Объективы, Рандаун Наркотиков. Посмотрите, ЛРХ уже все оценил, он дал нам средства улаживания. О'кей?

И если нам понадобится делать ему пересмотр, мы обнаружим: Ага, ему ведь еще давали медицинские препараты, а он не включил их в список, и поэтому парня надо вернуть на еще один Рандаун Наркотиков, по медицинским препаратам. Мы получили больше данных. Теперь вы видите, чем реально является технология: это такие вот вещи и одитор, который работает с человеком, чтобы выяснить каков был его опыт в игре. Одитор анализирует его, делая еще одно оценивание относительных важностей, использует улаживание и пересмотр в программе для данного человека. Хорошо? Вот чем является технология.

И поэтому мы теперь к ней переходим, переходим к тому, что является одиннадцатой динамикой. К технологии игры. То, как игру закончить, как привести игру к финалу. И чем, на самом деле, является технология - основы игры. Так как это, в действительности, применимо к любой игре. А это было в двенадцатой динамике. Админ. Администрирование или менеджмент. Управление игрой со стороны игрока. О'кей?

Любые вопросы касающиеся 12-той динамики?

*Вопрос: "У меня в действительности не вопрос. Не могли бы вы подробнее рассказать пункт 3, как вы делаете анализ данных?"*

Хорошо, это делается людьми, обычно посредством их умственных способностей, настолько просто, как я сказал. Парень ударяется головой о дверь, останавливается на минуту и анализирует: "Ух, а дверь-то открывается в другую сторону!" Анализ может быть быстрым, но он должен быть. Если у него трудности, то надо включить больше данных или найти ложное данное. Или некоторое данное отсутствует, и он должен достать об этом новое данное. Вы знаете, вы наблюдали многих людей, они там что-то делают, и оно у них не работает, они просто садятся и некоторое время на это смотрят: "Ага-а, вон оно куда идет!", - понимаете, это и есть анализ. Это очень простая вещь. Понимаете?

Если вы едите, зачерпнули с тарелки ложку еды - смесь продуктов на тарелке - и что-то плохо пахнет, тогда нужно больше данных. Что это было? Это был салат, помидор, репчатый лук, что это было? Вы вытаскиваете каждый по одному, нюхаете и говорите: "Помидор был гнилой, вот что это было". Вот вам анализ. Это очень просто. Но некоторые люди никогда его не делают! Понимаете? Они никогда не делают этого. И такие люди склонны впадать в "Помогите! Ох, я не могу с этим сладить!" Наркомания является кейсом...они, возможно, анализируют свои наркотические "приходы". Немногие люди так делают. Они рассказывают. "Во, круто! Я видел то и я видел се, а цвета какие!", но они делают только это и не делают следующий шаг - "А почему они видят это?" Если

бы они пришли к саентологам, те бы им рассказали: "Ты видел драматизации каких-то вещей, связанных с твоим кейсом. Возможно, ты экстеризируешься из тела, а потому у тебя слегка чудные восприятия". Чем бы оно ни было, он может получить об этом новую реальность, если обнаружит новые данные об этом. Видите, анализ очень прост. Я просто хотел подчеркнуть, что вы анализируете всегда, даже когда вы просто гуляете или открываете дверь, вы видите дверь и анализируете ее, вы пробуете ее, не заперта ли, прежде чем пройти через нее. Это полезно, это может охватывать все, что угодно, включая ограничение времени, ориентацию тела, знание того, что если вы в машине, то скорость выше, чем при ходьбе и требуется больше времени для остановки. Я имею в виду, что все такие штуки являются анализом, анализом, анализом, анализом. Люди делают его постоянно! Единственная проблема, это когда появляется вмешательство. Человек слегка устал, тело устало, управляет автомобилем и вдруг, неожиданно приходит старая банковская или наркотическая картинка. Я вот что скажу: до того, как я начал Мост, со мной такое случилось реально. Гоню по автостраде, очень устал, я тогда ездил на мотоцикле. Верите, нет - я увидел индейцев на лошадях! Они гнали буйволов через дорогу. Я сразу нажал на тормоза. Я не хотел врезаться в буйволов или убивать индейских лошадей, скакавших поперек дороги. Это было поздно ночью, я очень устал, и, в этот момент что-то пришло из кейса, из давних времен. Я был молод. Когда я остановился - тело, получив такой адреналиновый шок, проснулось, - там не было никаких индейцев! И буйволов тоже. То, из чего я, видимо, смакетировал индейцев и буйволов, было падающими на дорогу тенями деревьев от луны, блеснувшей через просвет в облаках. А я это воспринял, и неверно проанализировал, потому что из банка поступило больше данных. Понимаете? Хорошо. Это был пример.

Огромное количество примеров есть в кейсе, в папках кейсов и в кейсах людей, и мы все знаем про то, откуда они происходят. Поверьте мне, в игре было так много вмешательства, просто удивительно, что на автострадах Европы так много людей умудряются оставаться на дороге, и на правой стороне дороги, и останавливаться, когда им надо остановиться. Но если просмотреть газеты, каждый день вы найдете странный инцидент, где парень уснул за рулем или ему причудилось что-то, он был не здесь, или что-нибудь еще, и он слетел с дороги. Каждый день, в каждой стране, их сколько-то происходит. Удивительно, что не больше. С этим ясно? Но если общество продолжает катиться под горку, выбрасывая в окружающую среду все больше и больше ядов и прочего, то их число будет увеличиваться. Поэтому большинство людей стараются играть в игру корректно.

А как быть с тем анализом и данными, которые вам дал кто-то другой? Тут посложнее. ("Понимаете, я имею в виду, что вы сами можете анализировать данные сразу, сейчас речь идет о том, когда кто-то другой вам рассказывает"). На этот счет есть испанская поговорка. Испанская поговорка, которая выражает, насколько далеко зашла игра: «Не верь ничему из того, что слышишь и половине из того, что видишь». Возможно, это слишком пессимистично. Анализ игры или оценивание данных. Но посмотрите на эту красоту - ЛРХ все это принимает в расчет. Он использует в оценивании даже вещи, которым нельзя верить, такие как ложные данные, упущенные данные, противоречащие факты, все эти штуки он использует в оценивании, чтобы вам помочь. Он их называет «минусами». Хорошо? И вы действительно можете помочь себе в анализе, используя эти «минусы». Вы можете сказать, что оптимист - это тот, кто принимает данные как правду, пока не доказано, что они ложь, а пессимист - тот, кто считает данные ложью, пока не доказано, что они правда. И то и другое - крайности. Есть безопасное место посередине,

или весьма безопасное, и это некоторый вид анализа, с использованием Шкалы Тонов и ваших саентологических знаний про АРО и уровни Тона, чтобы разобраться, что именно вам выдал человек, от которого вы получаете данные - опыт из банка, эмоционально заряженный опыт или правдивые наблюдения. Обычно это можно определить просто по эмоциям, которые он при этом использует, или по способу, которым представляет. Большинство из вас, саентологов, знает - вы хорошие слушатели. И вы можете просидеть 5 минут рядом с тем, кто не саентолог. Сначала он станет говорить про окружающую обстановку и то, с чем вы оба согласны: «Не правда ли - хороший ресторан», «Кофе хорош», «Да, мне здесь тоже нравится», «А вы не слышали про фестиваль, он вчера тут у них был?», - а потом, неожиданно, он начнет говорить о своих проблемах с кейсом. Понимаете? «Ой, я вспомнила, когда я тут была последний раз с мужем, и он тут стал... бла-бла-бла... он всегда так говорит... но я его не слушала никогда, потому что... бла-бла-бла... вот ведь как...» Понимаете? Ей трудно делать то и делать се. И на фоне всего этого вы можете почти явно увидеть, где ей подсунули данное: «Мне в больнице сказали... и бла-бла-бла..., а мы нет... а потом мы подумали, ну, мы все же сделали это, ведь все этого ждали от нас, мы его туда положили, и теперь он мертв». Понятно? Все больше и больше людей, на сегодняшний день подвергают сомнению некоторые из таких "стабильных" - в кавычках - данных. Помните, я подчеркнул в другой лекции, если данное является стабильным, то одно это не означает, что оно является правдой. И не означает, что оно безопасно. О'кей? Понимаете, это то же самое, как если какое-нибудь стабильное данное нужно для улаживания замешательства. Вы знаете и видели такое много раз. Например, в здании случается пожар и люди кричат: "Бежим отсюда, быстрее!", здание горит, и все прыгают из окон, но ведь они на тридцатом этаже! А, возможно, все, что им надо было делать - это просто держать дверь закрытой, в некоторых зданиях двери стальные, а само здание бетонное, всем припасть к окнам, немного приоткрыть и дышать свежим воздухом до приезда пожарных. Но нет, какой-то идиот идет, распахивает дверь, огонь начинает бушевать по комнате, и все - А-а-а-а !!! - бросаются в окна. На тот момент стабильным данным было - чтобы избежать смерти от огня нужно прыгать в окна. О, это звучит хорошо, да, я просто обожаю это! Что ж, это правда. Они избежали смерти от огня. Но все равно погибли, разбившись. Это тоже анализ. Видите? О'кей.

*Вопрос: "Не говорил ли ЛРХ также, что необходимо тренироваться в оценивании, потому что для тэтана не является естественным думать в терминах «минусов»? "*

Он это говорил, а причина, по которой он это говорил, состоит в том, что тэтан не ожидает вмешательства в игру людей, которые вводят минусы преднамеренно. Давайте взглянем на это - мы уже так давно в игре. К этому времени люди должны были бы стать очень разумными, значительно улучшиться и должны были бы хорошо осознавать то, что происходит в игре. Большинство разговоров, общения и прочего должны были бы стать высокотонными. А действия по улаживанию проблем с окружающей средой, едой, погодой, да с чем угодно, выполнялись бы быстро. Но сейчас это не так. Эти проблемы длятся годами, и продолжают по сей день, ведь загрязнение все продолжается. Они только говорят об улаживании.

Но главное вы тут уловили. Вмешательство вызывает в игре множество проблем. Если бы не было вмешательства, то не было бы так много «минусов» или, скажем так, ложных... и противоречивых данных. Мы через момент до этого дойдем, вы увидите больше по седьмой и восьмой динамике и пятой и так далее.

О'Кей, поэтому давайте - двенадцатая динамика-...

...Хорошо, спускаемся ниже, мы повторим,...это круто, смотреть на это сверху вниз, так как мы делаем, оставшаяся часть будет полегче, и вы обнаружите кое-какие удивительные вещи.

О'Кей, мы сделаем перерыв, буфет находится в соседней комнате, вон там, сейчас 1:30 и мы продолжим - скажем - без четверти три. Час пятнадцать на все. О'Кей? Большое спасибо!

\* \* \*

О'Кей, вам понравился обед? Видеокамера в порядке? Магнитофон в порядке?

Дэнис, запись идет?

Хорошо.

Итак, это вторая часть лекции о динамиках в девяностых. Мы прошли по двенадцатой динамике, которая, я уверен, всех очень интересовала, ведь раньше она не разъяснялась как динамика столь тщательно. И, сейчас, с точки зрения логики, мы перейдем вниз на одиннадцатую динамику, хотя это не совсем вниз. Это другая область. Так устроено, что каждая из динамик включает в себя все, которые ниже, как ЛРХ и говорил. И вы можете видеть то, о чем мы говорили - логика того, как играть в игру, и как делать игру более жизнеспособной, может применяться к любой игре.

Но теперь мы переходим к **одиннадцатой динамике**, она техническая, и она является технической динамикой той игры, в которую вы играете. Некоторая часть технологии -ну, для любой игры должна быть технология, - но то, что мы называем Мостом, является мостом из игры, чтобы помочь человеку при помощи его логики раскрыть все вещи, которые необходимы для обнаружения пути наружу из этой игры.

Давайте рассмотрим небольшой пример, и вы поймете, что я имею в виду. Возьмем все ту же игру - шахматы. После того, как игра сыграна, маленькие шахматные фигурки берут и складывают в маленькую коробку, а коробку убирают. И это нормально для игры находящейся внутри другой игры. Но осознайте — ящик все еще находится там, шахматная доска все еще там и шахматные фигурки все еще там. Теперь предположите, что эти фигурки и это поле и доска были реальными игроками и их созданиями. Как они смогли бы перейти к следующей игре? Они бы не смогли. Они бы лежали в ящике. Понимаете?

А теперь поговорим об играх, в которые мы играем как тэтаны. Как вы заметили, первый шаг, который мы имеем на нашем чертеже — это создания и/или соглашения. Мост из всей игры, в которую играют тэтаны, а не просто из игры, находящейся в игре, должен закончиться так, что из этой игры будут освобождены все тэтаны, у них больше не должно быть удерживающего их внимания на незавершенных циклах и тому подобного. Все создания должны быть восприняты как-есть, приведены назад в их исходное постулированное состояние, возвращены в момент своего создания, как сказал ЛРХ: «в состояние в точный момент создания». Точное время, место, форма, событие и авторство. И, как мы обнаружили, конечно же, должно быть рассмотрено действительное «почему» оно там находится, путем оценивания. Они должны были иметь причины для того, чтобы тут находиться. Ничего не создается без причины. Многие создания продолжают существовать лишь потому, что ни разу не была вскрыта исходная причина, по которой их туда поместили. Если мы взглянем на цикл создания - тэтан, который является игроком, собрался что-нибудь создать, скажем он становится причиной для... Он

хочет чтобы была игра с зелеными деревьями в ней, или по другой причине, он хочет Природу, и вот у него уже есть «почему»... Так что вот этот символ обозначает создание<sup>4</sup>. Потом мы должны также взглянуть на такой пункт - не заключил ли он соглашения касательно этого создания или не собрался ли он создавать его вместе с кем-то еще. Так что тут мы имеем авторство - сколько людей задействовано в этом создании. Там могут быть другие существа, которые хотят создавать то же самое, и тогда мы приходим к действительной ино-естьности. Почему ино-естьность? А потому, что ничто не станет продолжать свое существование без ино-естьности. Вам необходимо иметь немножко изменения в прямом создании чего-либо, иначе вы взглянете на него и оно - пшик, исчезнет! Я называю это «посредником». Вы делаете посредника, и когда смотрите через него на создание, оно не исчезает. Понятно? Я имею в виду, что это так просто - вы можете смакетировать золотую монету, положить ее вон туда, потом посмотреть на нее, и она пропадет. Потому что вы знаете, что эту монету сделали вы, вы ее туда положили, и как только вы на нее посмотрите - она пропадет, ведь вы смотрите на монету, только что сделанную вами для лежания там, и вы знаете о том, что если посмотреть на нее точно так же, как в тот момент, когда вы ее создали, то она пропадет.

Но, ЕСЛИ вы поместите туда золотую монету, и потом, глядя на нее, запустите ее крутиться волчком, как пускают монетку на столе, а потом сразу забудете, что ее закрутили вы, притворившись, якобы закрутил ее кто-то другой. Вы туда смотрите, а она продолжает крутиться. ТО теперь, чтобы избавиться от монетки, вам придется вспомнить про то, что вы притворились, что якобы не вы крутанули монетку, и о том как именно вы смотрели в момент, когда принимали решение, что ее крутанул кто-то другой. Вам придется это вспомнить, и тогда она перестанет вращаться. А потом, когда она остановилась, вы можете взглянуть на нее точно тем же образом, как вы на нее смотрели в момент ее исходного создания и она исчезнет. Это пример использования промежуточной точки или искажения есть-ности применительно к созданию. Итак, теперь у нас есть создание из материи, энергии, пространства и, существующего, согласованного времени. Между прочим, по той причине, что время в создании является соглашением, можно измерять время по продолжительности существования самих созданий. Так, вы можете реально запостулировать время в вашем создании. Оно не будет существовать за пределами этого интервала. Есть также цикл игры, который вы тоже можете называть временем, и это тот самый игровой цикл, о котором мы говорили в администрировании игры.

О'кей, теперь у нас тут есть это создание, простая игра, играл лишь один парень; для примера, чтобы показать вам, как парень завершил бы свою игру, посредством ОСОЗНАНИЯ того, как он:

- взял монету, монета вертелась, он сделал это за время вращения,
- потом он осознал, что принял решение, якобы не он заставил монету вертеться,
- осознал, что именно он был тем, кто заставил монету вертеться, так он убрал ино-есть и выяснил верное авторство,
- потом он осознал, что он сам сделал эту монету, потому что лектор попросил его это сделать,
- и: «О, да, это было моим соглашением» ...Хлоп... монета исчезла.

Иначе у него будет некий тип пространства, в котором всегда есть эта монета, но она невидима, потому что он не помнит зачем изначально он ее сделал, и он ее не бросит,

<sup>4</sup> Судя по всему, это символ «ф», который встречается в его рукописях.

ведь была какая-то весомая причина для ее создания, «вдруг она мне нужна».

А сделал он ее потому, что лектор попросил его сделать. «О, да, вот почему она так важна, я вспомнил, я же могу делать это в любое время, когда захочу». Вот теперь можно сказать, что у вас есть область пространства, а потом есть авторство монеты, он сделал ее там, и сейчас монета вращается, и тогда вы обладаете монетой, которая вращается волчком. И вот тут у вас просто есть тэтан, который ее создал.

Вот такой, очень простой пример. С одним единственным игроком. С одним малюсеньким созданием. С очень легким созданием, которое вряд ли даже мог видеть кто-то другой. Да, вот так. Приходится использовать очень хорошие тэта-восприятия.

Если вы одитируете много людей, то начинаете видеть те вещи, которые они насобирали в своих вселенных или видеть их кейсы и прочее. А когда люди проявляют сильные эмоции, вы можете заметить красный туман злости вокруг них и подобные вещи.

А теперь давайте посмотрим, насколько усложнилась реальная игра. Да, эта самая игра. Ну, во-первых, у вас больше чем один создатель, у вас их тут 10 в сорок первой степени. И, конечно, эти парни насоздавали много чего, с чем ему просто пришлось согласиться. Вы можете с этим играть, но вашим оно не является. Зато вам нет надобности воспринимать это как-есть. Потому что это - их ответственность.

Другой вещью могут быть комбинации соглашений, и соглашения о совместном создании чего-либо или о со-создании. Это красивый способ делать ино-есть, а также путать авторство. Как груда золота, созданная несколькими парнями. О'кей, все три парня должны... мы, правда, выяснили, что хотя бы один, они все должны пойти в сессию, чтобы воспринять как-есть свое создание, чем бы оно ни было. Но это не единственная сложность. Не только соглашения, не только количество творчества, не только число создателей, но еще и то, что во время игры, когда создания восприняты на опыте, а технический мост не известен, или административный цикл еще не выполнен, и они выполнили пока лишь восприятие на опыте, тут они очень склонны уходить и бросать свои создания. И заниматься чем-нибудь другим. И либо игнорировать свое творение, либо выбрасывать его, либо растрчивать.

О'кей, теперь, если так много игроков этим занимаются на всем протяжении долгой игры, то получается приличный композит, запутанная, сложная масса из созданий. В которой перемешаны и все части создания, и то чем они являются, и все что угодно. Хорошо, а не возникает ли у вас веселого чувства, что это является как раз тем, на что вы сейчас смотрите? И мы сейчас говорим не о деревьях, мы не говорим о горах, взгляните на мельчайший субмикроскопический атомарный уровень. Представьте, что каждая отдельная атомная частица, каждая отдельная частица материи, энергии и пространства, была частицей, принадлежащей одному из этих игроков, но она могла быть смешана с частицами, принадлежащими другим. И это не последняя проблема.

Другая проблема при создании Моста наружу из этого МЭСТ такова: знаете, что у создателя есть исходное АРО и аффинити со своим созданием. И ЗОУ. Знание, ответственность и управление. ЛРХ даже говорит в одной из аксиом, что полное АРО привело бы к полному исчезновению. АРО было очень близко к полному, когда он его создавал. Правильно, ведь создатель имеет аффинити, реальность и общение со своим созданием в процессе созидания. А что у него происходит с созданием, когда он его выбрасывает? Разрывы АРО. Точно. А представьте имеющееся в игру вмешательство. И

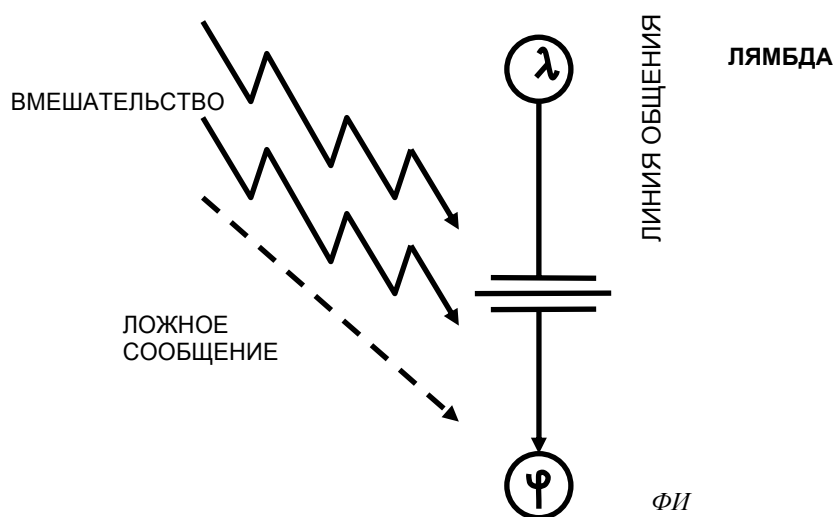
игроки забыли как проходить через игру и ее завершать. И тут у них появляется чувство, что они в ней застряли, они не знают как из нее выбраться. И у них происходит еще один разрыв АРО. Причем они не знают с кем. На самом деле, этот разрыв АРО из-за вмешательства. А они думают, что из-за МЭСТ-созданий, которые болтаются вокруг и не уходят. Понимаете, им надо справиться с этим вмешательством, которое дает им ложные данные. Освободить их и уладить. Так они обретут правду об игре, и обретут способность улаживать свои собственные создания и отделять их от чужих. Вот почему ЛРХ сказал: «Не уладив импланты и игроков», - иначе говоря, без улаживания вмешательства - «нет способа идти вверх по мосту».

Зона невмешательства, в которой вы улаживаете весь этот материал, на самом деле означает избавление кейса от вмешательства. Она означает: не проводите парню больше ничего, выведите его из этого диапазона ино-определения, чтобы он мог обратиться назад, к тому, что он делал в игре, совершенно без разрывов АРО, без внимания, отвлеченного на эти ложные данные и странные идеи. О'кей.

Конечно, это очень упрощенный вид, как я сказал, эти вещи были выброшены, были выброшены. Поэтому у вас тут большое замешательство. Поэтому у вас тут есть линии разрывов АРО. Потом, у нас есть еще один разрыв АРО, из-за того... Они деградировали по траку из-за того, что получили еще один разрыв АРО. С черными статиками с имплантерами и им подобными. Постарайтесь удержать парня от (преждевременного) знакомства с этим, иначе это может закончиться тем, что парень окажется внизу, отчаянно разыскивая способ закончить игру.

Неулаженные разрывы АРО, возникающие по седьмой динамике. Неулаженные разрывы АРО с жизнью и МЭСТ, и всем, что из него сделано. И это не единственная проблема. Но, между тем, у нас нет четкого разделения одного от другого. И если вы читали, в аксиомах Дианетики сказано: «Лямбда тоже была создана Тэтой, чтобы помогать ей вносить порядок в МЭСТ». Лямбда жизненных форм в действительности является частью тэта-создателей и сделаны из того же из чего и они. Но Лямбды являются создателями, интеллект которых ограничен той работой, которую им надо делать. Если он был создан для управления пчелиным ульем, то ульем он и управляет. И у него есть способность досоздавать более мелкие Лямбда-частички или разумы для управления каждой отдельной пчелой. И даже еще мельче, вплоть до каждой клетки, чтобы тэтану не нужно было о ней беспокоиться, а он мог просто получать свой опыт. Впоследствии, нам пришлось преодолеть больше помех в этом, поэтому вы видите, что тэтанам нравятся некоторые из жизненных форм созданных ими, чтобы действительно пойти и получить опыт в игре. Они создавали идеальные для получения опыта сущности, называемые телами, кукольными телами, робото-телами, телами всевозможных видов, каких только хотели, и пользовались ими. А потом появились эти вмешивающиеся парни и убедили всех, что все являются телами. И теперь они не только не осознают авторства, они даже себя считают созданиями или комбинированными созданиями, то есть сделанными из Лямбда и Фи.

Между прочим, это называется словом Фи. Термин от ЛРХ - «Фи», такая греческая буква с вертикальной черточкой, вот как эта «ф». Фи, Лямбда и Тэта. Хорошо?



Итак, у нас есть Лямбда, которая привносит порядок в уже перемешавшийся МЭСТ. А между тем имплантеры, они же - вмешательство, эти парни вводят в игру еще одно интересное действие. Они позаботились о том, чтобы было достаточно войн и взрывов, и других подобных вещей - аборт, финансовых проблем, голода и болезней вследствие генетических и вирусных манипуляций, для того чтобы на каждого тэтана и, конечно, каждого Лямбды не хватало... чтобы на всех них не хватало жизненных форм. Знаете об этом? У вас есть целая луна, вон там, на ней никто не живет. Может пара космических парней, и все - не густо для целой планеты. Взгляните на Марс, там тоже нет большого количества людей. Там есть несколько имплантерских баз, но нет больших лесов и деревьев, и животных, и всего такого. Так что в игре значительно больше игроков, чем тел. И в игре значительно больше Лямбд, чем количество оживленных жизненных форм, которыми можно управлять. И тут у вас есть проблема - как со всем этим общаться, и что они склонны делать? Они склонны собираться толпами. Вокруг тех областей, где проходит игра. У людей на земле и на всех планетах в этой системе вы найдете много духовных проблем.

Дома с привидениями и чрезмерно... знаете, особенно вокруг роддомов, и беременных женщин, вы обнаруживаете собравшихся в очередь: «Ой, а можно мне занять это тело? - Не знаю, уйди с моей дороги». Как понимаете, тут все, конечно, зависит от точки зрения -те, кому приходится ждать дольше, вероятно, менее способные. И они, остаются вокруг нас, раз у нас есть тело и организация из Лямбд, управляющая им через суб-лямбда-частицы и весьма хорошо организованная. Но кроме того, вокруг этого парня находятся еще дополнительные Лямбда и дополнительная Тэта, а парень, возможно, побольше размером и всеми ими управляет. Я тут начерчу небольшую шкалу, она будет намного объемнее той. И эта планета - одна из наиболее страдающих от нехватки. Из-за происходящего вмешательства, большинство игроков, имеющих хоть какие-то способности вести игру, стараются стать теми парнями, которые управляют одним из таких тел. Они управляют телом пока... знаете ли, если оно истощено и умирает, то есть такие тэтаны, которые следуют рядом и надеются, что им повезет хоть на немножко попасть в игру. Вот мы и добрались до того, что мы называем стремлением к выживанию. Посмотрите, как оно происходит из жизненности игр. Посмотрите, почему люди живут лишь по 70 лет. Хотя вы видели его пока не полностью, но это часть стремления к



выживанию.

Итак, что делает в игре одиннадцатая динамика? Помните, я показывал вам игру в шахматы, и там все очень просто, перемещаете фигуры по доске, потом складываете доску и убираете, вот и все. А в этой игре, настолько сложной, вам необходимо освободить или воспринять как-есть, вам необходимо воспринять как-есть все создания и освободить все частицы тэты всех тэтанов, которые находятся в игре. И чтобы это сделать, вам нужна технология. Вы должны уладить в игре все факторы, включая вмешательство, включая восприятие как-есть, включая созидание и принадлежность жизненных форм и созиданий, и все постулаты и ложь, и ино-естьность, которые были в них внесены. Вот почему в этой игре не получается ОТ-в-один-прием. В другой игре такое возможно. Например, в игре по макетированию золотой монеты. Если это было все, что вы делали - никакой физической вселенной, никаких людей вокруг, вы просто макетировали золотую монету, а потом делаете фьють - и баста, завершено! Вы снова ОТ. Но суть в том, что эта игра приведена в такую большую неразбериху, что если бы Рон в пятидесятых годах, не пришел с Аксиомами и Технологией, то мы бы до сих пор ломали голову, каким способом привести к финишу эту игру. А потому ответом на это все является, конечно же, Мост. О'кей? Все вы об этом знаете, большинство из вас на нем находятся. Не беспокойтесь, если он займет довольно много времени. Мы счастливы тем, что благодаря работе Рона, мы можем уложиться за одну жизнь. И мы сделали это доступным для каждого в Свободной Зоне. Он не будет работать никак иначе, кроме как мост, который эффективен для каждого, и он должен быть доступен каждому, иначе вы не сможете одолеть эту запутанность. Есть возможность из этого выбраться, можно добраться до верха моста, покинуть игру с несколькими из ваших друзей, и там у вас будет игра, в которой, к примеру, всего пять тэтанов. К сожалению, вы уже отыграли все возможные комбинации игр из пяти тэтанов, много-много-много-много игр назад. Давным-давно. Вам очень скоро станет скучно, и вы станете соображать: «А что *эти* все там до сих пор делают, они вообще выберутся оттуда хоть когда-нибудь? Нам же тут игроков не хватает!» Я имею в виду, что именно это и твердили Рон и все парни из ОТ-проектов, годами твердили только это, ничего больше они не говорили. Что больше всего необходимо нам для миссий или для чего угодно - говорили они, — нам нужно больше игроков. Он называли миссионерами людей, которые посвящают себя тому, чтобы помочь достойно завершить игру, и чтобы каждый в ней победил! О'кей, так что Мост с этим справляется, это очень сложно, но делается по принципу постепенности. И посредством верного анализа и оценивания и выполнения точных процессов на каждом уровне, порой даже пересмотра. Ведь не всегда можно сразу разобраться в том, как парень проходил эту игру, порой это становится немного сложным, но мы реально имеем все необходимые нам данные, чтобы анализировать происходящее.

Я дам вам краткий обзор большинства из этих данных прямо тут. И эти парни также сделали еще одну штуку. И она до сих пор нам слегка все усложняет. Это еще небольшое вмешательство, о котором ЛРХ упоминает в "Истории Человека" и некоторых других книгах. Он назвал это имплантированием. Это означает захватить тэтана, в момент, когда он проиграл, когда он вне тела, и вставить ему ложный трак, или ложные данные, или заставить его в ложные данные поверить. А потом он будет их драматизировать, находясь уже в теле. Они включаются каким-нибудь рестимулирующим материалом, а другие люди, которые играют в игру должным образом, глядя на них удивляются: «Он что, рехнулся? Или это что-то, касающееся выхода из игры, о чем я не знаю?» И тогда вы читаете какие-

нибудь сказания пророков и про Джонстаун<sup>5</sup>, и про великих религиозных лидеров, и все такое, и как видите - много людей за ними следуют, потому что думают: «Ага, этот парень что-то знает про завершение игры». Куда бы он ни вел: в Буддистский рай, или рай сам придет к вам в золотом городе, или даже если придется умереть, чтобы жить. Понимаете, все это цепляющие вещи, и если у людей нет своего решения, они могут подумать: «Точно, вот он, путь», и прыг из окна...Вот такой вот путь!

О'кей, итак, кое-что из этого было внедрено имплантерами в игру с намерением ее разрушать и путать, но от имплантеров вы про это редко услышите. Скорее услышите от бедного игрока, попавшего под тотальное влияние этих парней, или под влияние кого-то еще, кто сам под влиянием. Вот от него вы это услышите. И с ним «все хорошо», он «правильный парень», вы даже с ним ходили в школу, сам он парень-то неплохой. А может, он действительно прав, может нам стоит полечиться электричеством? Может нам стоит принимать наркотики? Понимаете, куда я клоню? Звучит так, будто в этом что-то есть.

О'кей, снова приходим к двенадцатой динамике и ложным мостам. Я читал лекцию про ложные мосты. Есть такие штуки, называемые ложными мостами. Это не просто ложные данные, это такие ложные данные, которые препятствуют вам видеть путь, ведущий к концу игры, данные, которые препятствуют анализу. А это традиция, на которой основывается вся Свободная Зона, она продолжает традиции ЛРХ, - давать людям данные, необходимые для их... кейса, и продвигать их в направлении завершения игры, к освобождению, к восприятию как-есть и чтобы они в итоге могли видеть всю игру такой, какова она есть.

О'кей, давайте об этом скажем. Я расскажу вам, что есть процессы для улаживания всего перечисленного и даже еще большего. Ведь что в игре есть также «спутывание времени», и это очередной трюк людей, занимающихся вмешательством. Чтобы вы не могли ничего воспринять как-есть, они уменьшают ваше ощущение времени. Возьмем науку. Там говорят, что вселенная была создана девять миллиардов лет назад. Замечу, что пятьдесят лет назад они еще говорили, что «она была создана 2000 лет назад». Ладно, им пришлось немного продлить срок, потому что..... но, до сих пор, они заявляют крайне маленький промежуток времени. Запомните, никогда не получится воспринять как-есть что-либо, если не известно точное время, место, форма и событие. А если думать, что все присутствующее в этой картине создано лишь девять миллиардов лет назад, то не придешь ни к чему. И если не прочесть первую аксиому и не прослушать лекцию ЛРХ про бессмертие тэтана, то и мысли не возникнет о том, как много игр должно быть уже сыграно, и насколько долгой может быть каждая игра. Сколько надо игр, чтобы заполнить бессмертие? Оно так до сих пор и не заполнено, причем даже на половину. Так что есть еще в избытке игры, которые могут быть сыграны, когда мы отлипнем от этой игры, ведь тут застряло так много игроков. А снаружи есть кое-какие еще игроки. Я их обнаружил. Их вообще невозможно найти, находясь внутри игр. Но у них нет совсем никакого опыта. Они не познали даже, какой автомобиль был бы лучше. Они не познали, что такое Вторая Динамика. Потому что они никогда не получали игрового опыта. Если вы захотите перенести некоторые хорошие вещи из одной игры в другую, и сделать ту игру еще лучше, улучшить ее, то от этих парней вы не получите никакой помощи. Их придется обучать всему, начиная с той золотой монеты, или даже с создания точки, во как! «Создай

<sup>5</sup> В этом городе члены некой религиозной секты совершили массовое самоубийство (прим.пер.)

там точку». Это как играть в одном чемпионате с маленькими детьми. О'кей? Так что не думайте, что есть преимущество в том, чтобы застрять вне игр на все время. В этом мало удовольствия. Конечно, там есть чувство свободы, ведь вы нигде не застряли, и это некоторая разновидность постоянства. Но там мало удовольствия. Нельзя победить, если продолжаешь сидеть в победе, и нет никакой игры. Понятно?

Там есть точка понимания. И вам надо ее попробовать, чтобы осознать, что вы свободны. И на верхней части моста она у нас есть. Вы можете ощутить, как это - быть вне всех игр. И в той точке все, чем вы хотите заниматься - это применять в игре свои знания. Чтобы иметь более хорошую игру. А текущая цель, конечно же, в том, чтобы должным образом завершить эту игру и привести всех к правильному балансу между экстеризацией и обладательностью, который они и хотят иметь. Потому что, смотрите, у парня вне игр нет совсем никакой обладательности. У парня, полностью застрявшего в игре, нет экстеризации. А существует баланс, который любят все тэтаны. И этот баланс меняется по различным динамикам и при выполнении различных вещей. Понимаете? Вам нравится играть в игру на поле, а потом вам нравится просматривать ее в видеозаписи. Находясь снаружи этой игры. Понимаете? Интересно. Интересный материал, интересный материал. Итак, как бы то ни было, имеется Мост, и я рекомендую вам всем продолжать по нему продвигаться. Потому что он является путем, и вы обретете очень благотворное понимание игр и того, как они работают.

Итак, как я сказал, существует мост из каждой игры, и единственная причина, по которой необходимо в данное время продвигаться дальше той игры, которой является ОТ 16, состоит в том, что никогда раньше у нас не было игры с таким неистовым вмешательством. И не было игры такого размера, настолько большого, ни в одном месте. А поэтому сейчас самое время собрать воедино все данные и все данные об играх и проделать этот последний цикл, который называется пересмотр. Пересмотр всех постулатов, всех созданий, и всех различных суждений, соглашений и прочего, когда-либо сделанных по поводу игр и вне игр. Потому что мы не хотим, чтобы это снова произошло в последующих играх. Мы хотим, чтобы все были в полном сознании, делая анализ или оценивая, чтобы они были способны замечать любое вмешательство, дабы не попасться в него снова.

Хочу завершить описание этой технической динамики, не вдаваясь в описание реального кейс-супервизирования и прочих дел. Запомните, кейс-супервизирование является применением двенадцатой динамики - анализа, оценивания и прочего - к проблемам освобождения человека из всего этого. Понимаете? С максимальным результатом, и с надеждой на минимальную стоимость и минимальное время. О'кей ?

Хорошо, итак это применение, прямо тут, двенадцатой динамики, которая влияет на одиннадцатую. ЛРХ однажды сказал: «Одитор - это самый ценный человек во вселенной», и на этом конце игры, это особенно так. А еще более ценным человеком является К/С, который обучен указывать одиторам, что именно им следует делать. Потому что, вот взгляните — если у вас есть одитор, но нет К/С-а, то ситуация может стать нежизненной для вашего бумажника. Слишком много превышений, слишком много неверных процессов с неверного уровня, вы понимаете, что я имею в виду? Это становится невыжидательно, вы не можете так жить. Или, возможно у вас просто нет технологии, хотя всегда можно притворяться, что у вас она есть, и задрать цены очень высоко, как делают некоторые организации.

О'кей, так что эта динамика является технической динамикой технического моста, в конце данной игры, ведущего из нее к ее завершению, чтобы добраться до точки старта новой игры. И мост состоит из освобождения и восприятия как-есть всего, что было создано или всего того, что застряло в игре. Что также включает себя вмешательство. Ясно? Потому что вмешивавшиеся люди, которые перешли на эту сторону игры, просто вмешиваясь в нее, оказывают влияние на большое количество игроков.

Однажды меня спросили, это был даже не саентолог, обычный человек, он спросил - согласен ли я, что в этой вселенной есть зло? Я ответил: «Да конечно, но все злое, в своей основе когда-то было добрым. Рон сказал, что все тэтаны в своей основе - хорошие». Он ответил: «Да, но раз вы допускаете, что есть зло, то как вы с ним справляетесь?», и тут он рассказал, как справляется он сам. Он сказал: «Надо быть от него в стороне, надо удерживать его, и биться с ним». Я ответил, что у нас есть другой способ это делать. Если посмотреть на трак времени, просто берете этого злого человека и отправляете его назад по траку, к моменту прямо перед тем, когда он сделался злым и проходите с ним тот инцидент, который его сделал злым. И тогда неожиданно человек восстанавливает свое исходное предназначение и становится хорошим. Парень подумал об этом немного, и сказал: «Но-но как давно это было? Вы имеете в виду, когда он был ребенком?» Вот земные люди! Я ответил, что мы говорим о миллионах, миллиардах, квадриллионах лет. Я дал ему понемногу, по принципу постепенности. Парень тут пришел в возбужденное состояние. А потом вообще вскочил и со смехом сказал: «Ну ладно, может они и правы, возможно, Бог должен все это улаживать сам!» Это весьма соответствовало сценарию, он знал о разыгрываемом на планете сценарии - «Наверно бог это уладит» - потому что, знаете, это выглядит как большая работа. Тут я сказал: "А не задумывались ли вы о том, что эта надежда на то, что Бог сойдет с небес и все уладит, что все эти разговоры про пророков и весь сценарий того, что случится и чему следует случаться, и все это, и все религиозные писания и прочее, и откровения..." - я прямо так и сказал - "Предположите, что все это было лишь сценарием, который Зло создало, вложив туда достаточно добра и немного правды, чтобы все за него уцепились, как за стабильное данное, лишь бы они сами ничего не делали". Парень никогда не задумывался, что религия, сама по себе, может быть сценарием. Тут неожиданно весь его кейс пришел в движение, и тело затряслось, он не мог это контролировать. Он подскочил и просто выбежал из комнаты со словами: «Я не могу с вами говорить, я не могу с вами говорить, мне не следует...». Его кейс выгнал его из комнаты. «Уходи прочь от этого парня, он собирается раскрыть правду!» И, кем, как вы думаете, был этот парень? Он был отставным юристом, очень богатым, знавшим обо всех грязных делах на планете, знавшим обо всех политических и финансовых сценариях. Он был прекрасно образованным, очень дружелюбным, любознательным, очень способным человеком. Среди земных людей. И все же, просто взглянув на один единственный пункт, он поверг себя в состояние безумия. Как минимум, это его рестимулировало, и он не смог этим управлять. И, как я могу догадаться, этот парень так и не осознал, что с ним происходило нечто странное, ведь тело безостановочно тряслось, и его вытянуло из комнаты, он даже пятился задом. И можно сказать, что он оказался под властью могущественных сил.

И, я полагаю об этом мы поговорим позже, но это является следствием игнорирования взаимоотношений с седьмой динамикой и духовными созданиями, и лямбдами, и так далее. Вот что у него было рестимулировано, и некоторые из этих внешних, имплантированных тэтанов, вокруг него тоже рестимулировались. И они были сильнее него. Он не смог сесть и сказать: "Расскажи мне еще, знаешь, ведь это интересно!" Вы

понимаете, что я имею в виду?

О'Кей. Итак,... да?

*Вопрос: «Меня очень заинтересовало то, что вы рассказали. Хотя у меня не было столь яркого опыта как ваш, но для меня реальна эта проблема. А что вы сообщаете людям об играх, когда хотите дать им стабильные данные? Скажем, если у вас есть кто-то, и вы просто уверены, что он является миссионером, хотя сам он об этом и не знает. Вы хотите зацепить его, дать ему некоторые стабильные данные. Как вы предотвращаете подобное убежание? Просто у меня было много потерь из-за этого. Следует ли говорить об этом сейчас или об этом речь пойдет позже?»*

- Если хотите знать ответ на этот вопрос, то купите копию этой видеозаписи! Вот это реклама! Небольшая реклама прямо в камеру, для стимула....

Теперь мы спускаемся к **десятой динамике**, О'кей? Теперь у нас этика. Не, не так, теперь у нас Этика игры. Вы должны смотреть за ней, технология не будет работать, если не в порядке этика. А что является самым неэтичным из того, что вы можете делать в игре? Помогать вмешательству. Понятно? Если вы действуете в направлении помощи вмешательству, то вы препятствуете завершению игры, препятствуете работе Моста. Поэтому это самая неэтичная вещь, и всем вам надо твердо знать об этом. В Рон'с Орг мы определяли неэтичное действие только как действие, препятствующее кому-либо в продвижении по мосту. Первое понятие сюда входит тоже. Ведь любой, кто препятствует кому-то продвигаться по мосту, конечно же, помогает вмешательству. Знают они об этом сами или нет, или просто поверили газетной статье про культ Саентологии и одитинг на Э-метре - это не имеет значения. В итоге они приняли данное, внедренное в игру под видом правды, и следовательно, помогают вмешательству. Тут есть этика, скажем, я уберу слово «вмешательство», есть еще один вид вне-этики, каждый немного его совершал, но его тоже можно уладить в одитинге. Это нарушение игровых соглашений! Тут вы получаете локализованную вне-этику. Конечно, это нарушение любых соглашений данной игры! И человек может нарушать игровое соглашение. Например, вот одно из игровых соглашений: если вы производите то, что нужно и желаемо, и человек берет ваш продукт, то вам следует получить за него обмен. И этот, другой человек, должен быть предварительно согласен на такой обмен, или тот, кто отдает продукт должен заявить цену. Или даже после, и пусть это всего лишь сказанное "Спасибо". Иначе внимание застрянет на незавершенном цикле.

Когда был молодым, я, было дело, работал спасателем в городе Швимбад, и единственной вещью, которая застряла у меня в памяти за годы, пока я этим занимался, а спас я что-то около пятидесяти человек, только те из них застряли в моей памяти, кто вообще меня не поблагодарил. Я имею в виду, за работу мне и так платили, мне не надо было с них денег, но я спас им жизнь, а они просто поднимались и шли восвояси! Во дела! Что, они этого даже не осознали - я не знал, что это было, но как бы то ни было, их осознание, возможно, было столь низким, что они не распознавали, что только что чуть не утонули. И на их уровне тона для них не было разницы - потеряют они тело или нет! Или даже тут была другая проблема с кейсом - они не могли принимать помощь. И не могли ее распознать. О, да, еще одно данное я хотел вам дать про эту и две другие динамики - Админ, Тех и Этика. У нас есть определение жизнеспособной игры с точки

зрения помощи - это такая игра... я имею в виду, только на помощи, только на помощи... «Игра, из которой каждый отдельный игрок, может, при необходимости, помочь выбраться себе и другим». Такая Игра является жизнеспособной. Понимаете? Она может жить, она может порождать все более хорошие игры, потому что каждый человек может помочь другому. Или он может помочь себе. И в этом еще одна цель той части моста, которая относится к обучению. Вы понимаете? Это означает, что Игра до 1950-го года, была столь нежизнеспособной, что нам было уготовано застрять в ней навечно. Раз только один человек, только один игрок, только один Мастер Игр, смог придти и помочь людям начать выбираться из этой игры, то это очень нежизнеспособная Игра. А что, если такой парень не придет? Ого, понимаете, что я имею в виду? Нет, к следующим играм у нас все поднимутся по одитинговой стороне моста, это - во-первых. К тому же, в этой переходной игре, вы делаете соло-одитинг и прочее, вам надо и желательно быть способными помогать другим. На каком-то уровне вы будете это делать. Даже если вас угораздило попасть под обучение нежизнеспособному применению источника, все равно, по мере продвижения по мосту, вы поможете многим другим выйти из игры, просто по мере улаживания вашего собственного кейса. И если вы *добрались до и перебрались через* вершину Моста, то вы обнаружите, что вы также *учитесь применять этот Мост к любой другой игре или любому другому игроку*. Каждый игрок туда доберется, чтобы выйти из этой игры. И посредством различных пересмотров игр, которыми являются Уровни Источника и... да все уровни выше ОТ 16. И потом мы сможем иметь жизнеспособные Игры. В прошлом тоже были жизнеспособные Игры, но ни одна из них не была жизнеспособная на 100%. Мы знаем это, потому что многие люди исследовали множество прошлых игр, перед этой игрой, и там всегда оставалось что-то не воспринятое как-есть или не освобожденное оттуда. Очень небольшое количество по сравнению с тем, что творится в этой игре. Очень мало, очень мало. Но оно там есть. Так что никогда не было 100%. И мы хотим жизнеспособную игру, в которой каждый игрок, если понадобится, сможет... помочь освободить себя и других из игры. И это уладит любые проблемы с вмешательством. О, чтобы завершить это утверждение про вмешательство, когда нам задают вопрос: "Что делать, чтобы уладить этих вмешивающихся людей?" - я отвечаю: Они имеют влияние на множество игроков, поэтому лучше всего их освободить, отправить назад, в момент до того, как они стали работать на имплантеров, и полностью изменить их к лучшему. А потом они смогут помогать освобождать других, с таким же высоким уровнем способностей! Они будут очень эффективными. Как только вы их реабилитируете.

Итак, все понимают, что мы стремимся к этике, к жизнеспособной игре, а нарушение игровых соглашений, конечно же, вещь не-этичная, и каждый игрок может его совершить, я имею в виду, что он может пару раз это сделать, не то чтобы... но это все это можно уладить в одитинге. Да. И это можно уладить в одитинге, потому что это похоже на то, что вы, например, не заплатили парню за его продукт. Не взяли ответственность за то, что обобрали своего приятеля или что-то еще. Или убили его на войне. Все это может быть улажено на мосту, понятно? Но именно тут вы получаете кейс злых намерений. Тут. Такой человек нацелен совсем не в ту сторону. Я могу также сказать, между прочим, что каждого, кто так делает, когда-то предали. Иначе и быть не могло, не правда ли? Их наверняка кто-то предавал. Потому что они являются частью... в начале они были частью какой-то игры, в которую было вмешательство. И поражает то, что когда мы одитируем этих парней, мы обнаруживаем, что этих парней предали раньше, чем был предан кто-либо еще. Возможно, они присоединились к имплантерскому движению, думая, что они будут последними, кого предадут. Но их предали в самом

начале, когда они присоединялись к вмешивающейся стороне. Понимаете? Так что давайте взглянем на бездействие, оверт бездействия, состоящий в нарушении игровых соглашений, ведении игры не по всем динамикам. Много людей так делают. Они совершают оверт бездействия по одной или более динамикам. Об этом не было соглашения. Соглашением было играть по всем динамикам. Понимаете? Я имею в виду, что мы можем дойти до другой крайности и заявлять, что любой, кто не находится на мосту в настоящее время, виновен в оверте бездействия по одиннадцатой и десятой динамикам.

*Реплика: «Если он так делает, он даже не сможет добраться до одиннадцатой!»*

Правильно! Вот еще одна причина для проведения данной лекции - чтобы вы могли начать распространение знаний и делать людей более вовлеченными в игру!

О'кей, так что могут быть оверты бездействия, да? Многие люди замечают, что... Находятся такие: «Л вообще не хочу быть членом какой-то группы! Я никогда ни к чему не примыкаю!» Все думают, что он слегка странный, понимаете. Или они живут отдельно, и ни в какую, ни под каким предлогом не хотят заводить вторую динамику. Или плевать они хотели на окружающую среду. Или им совершенно безразлично, что произойдет со всем человечеством на планете. Они совершенно не следят за данными на эту тему, чтобы их анализировать, не следят даже частично. Видите, то на что мы тут обращаем внимание, это уменьшение ответственности и затем увеличение вне-этики. А кто же они, те единственные люди, которых это радует? Это радует вмешивающихся парней. «Ага! Мы его взяли под контроль, он забыл про все другие динамики!» Ясно?

И тут есть еще одна интересная область, которая тоже улаживается в одитинге. Когда парень по причине, которую мы называем Уровень Необходимости, совершает ОТ-действие, но выполняя его наносит вред какой-то динамике. Оно проходит безупречно. Он совершает ОТ-действие, перемещает свое тело быстрее скорости света, убирая его из-под несущегося автобуса. Но кто-то, стоявший на дороге, узрел это молниеносно двигавшееся тело, и помер от сердечного приступа. А водитель автобуса так впечатлился, что забыл нажать на тормоз и въехал в дерево. Другими словами, ОТ-действие, которое не прошло, как было запланировано. Оно делалось, просто чтобы спасти одно тело, а получилось, что навредило многим другим, понимаете, что я имею в виду. Я имею в виду, что нет ничего плохого в исполнении ОТ-действий. Но парень уже не любит их делать, а после действия полагает, что совершил оверт. Понимаете? Это необходимо проодитировать, и на мосту есть уровни, на которых это улаживается. Это как если бы он делал что-то хорошее, но в то же время произошло что-то плохое по другой динамике. Ясно? Некоторые люди так делали. И что он делает потом? Конечно, он говорит, что, мол, я больше так делать не буду. И теряет какую-то способность.

О'кей, вот, он делает это сам, понимаете, это доказательство того, что парень в основе своей хороший, ведь он висхолдирует свою способность там, где она причинила вред. Если бы человек был в основе своей плохим, то он бы считал это победой! Ясно?

Итак, это этическая часть, она действительно очень проста. Просто выискивайте все то, что препятствует людям двигаться по мосту. Там и есть вне-этика. О'Кей ?

Итак, теперь мы спускаемся к девятой - к **динамике девять** - и это эстетика. То, что люди относят к искусствам, музыке, скульптуре, рисованию, писательскому делу, но на этом не все. Она содержит все то, что тэтан считает эстетикой, интересным или очень

красивым в игре. Это может быть - мебель, сад, здание, и просто ухоженная мусорная свалка, правда ведь? Ухоженная свалка мусора. Да, если она ладно сделана, не загрязняет среду, переработанная, переработанная свалка, переработанный мусор, знаете такое? Люди проявляют к ней уважение: «Надо же! Здорово! Они перерабатывают мусор, во дают!»

О'кей? Я даже видел, как люди строят такие дома, в Америке они строят дома из пустых бутылок из-под виски! Понимаете? Они приставляют их друг к другу, скрепляют цементом и получается целый дом из бутылок. А когда дует ветер, бутылки издадут звук «Вуу-Ву-ву», так они получают эстетику... собирая бутылки на улице, они делают эстетику из того, что было выброшено, и это здорово. Если соблюдать принцип постепенности. Другая причина, что эта динамика девятая, ведь ЛРХ разместил ее под номером девять, он сказал нам об этом, помните? Вы помните, ведь он сказал, что художники прокладывают путь в игре или в цивилизации. А можете вы видеть причину, почему так? Потому, что мы пытаемся добиться более жизнеспособных игр. Более жизнеспособные игры были бы более интересными. Более интеллектуальными. Понятно? Больше улучшения. И, таким образом развитие,... артистическое развитие в любой сфере деятельности, развитие эстетики, если хотите, указывает в этом направлении. Так оно помогает игре. Тут вы можете поспорить, посмотреть вокруг и найти примеры эстетики вмешательства. Да, у них тоже есть своя эстетика. Но она соответствует их уровню тона и приводит людей к застреванию в игре. Возможно, вы помните примеры модернистского искусства, я всегда приводил этот пример, я приводил его на предыдущей лекции - В Париже, в музее Помпиду, когда в холст были вклеены поношенные теннисные кеды, и банановая кожура, это было выставлено, и оно пахло. И единственное эстетическое впечатление, которое можно было оттуда извлечь - это что мусор вторгся в художественную галерею. Но имплантеры, которые делали эту презентацию, возможно, посмеивались, ведь глядя на это творение, все опускались по тону! Между тем, вы выходите из галереи на... как их называют...на улицы, вы видите некоторых очень хороших художников, прямо на улице! Голодных, без денег. Они рисуют прелестные картины. Вы удивляетесь, почему правительство не просит этих парней войти в галерею и вывесить там свои картины. И напечатать их картины в газетах, в журналах по искусству. Возможно, предоставить небольшую правительственную дотацию. Ведь они все на улице, голодают! Да, интересная цивилизация, правда?

То же самое с кинофильмами, с музыкой, знаете, у нас есть примеры современной музыки, к примеру, я могу вам исполнить, вот почти что так :... (звуки)... вот такая вот она - современная музыка. Над чем вы смеетесь? Они это крутят по телевизору! Они этому обучают в Голландии в университетах, я реально это видел! Видео, о, эта великая, новая музыка! Они пошли на свалку, погромели. Бац, бац, бац, о!.. вот этот звук хорош, мы его запишем и добавим в наш синтезатор. Так что давайте! Это ваш мир! Это ваши динамики! Это ваша игра! Она становится запутанной! Найдите где вмешательство! Понимаете? Вот парни, они художники, одируйте их. Поднимите их по Шкале Тонов, и они будут создавать лучшее искусство. Сейчас, их отобрали среди других из-за их низкого тона. Им отданы все места на телевидении, в журналах, деньги от правительства, пособия на обучение в университетах. Ну как, где тут игра?

О'кей. Я сейчас немного проиграю вам эстетичную композицию про поиск правды. Я недавно сделал одну аранжировку, называется она «Грааль». Все эти тайны, о которых мы



говорили, про эти верхние четыре динамики, они совершенно неизвестны людям вокруг. Неизвестны вообще. У них, возможно, где-нибудь есть небольшой проблеск правды, но они не знают общей картины. В основном, они не различают ее важности. Ясно? Они неверно обучены, все это вмешивается и приводит их в замешательство. Но на протяжении истории, все же были рассказы и пьесы, и фильмы про людей, ищущих правду, и некое эмоциональное чувство поиска правды. Оно содержалось и в предании о Граале. Интересно, что предание о Граале в легендах о короле Артуре, некоторые люди называют его датой - 2000 лет назад, оно недавно было истолковано как поиск Бога или Иисуса, или чего-то еще. В Германии то же самое с кольцом Нибелунгов. Эти рассказы значительно древнее. И это тоже поиск правды.

Вот что выражается в этой музыкальной композиции. О'кей ?... (музыка)...

Вот, это музыка Новой Цивилизации. Теперь вы видите, что эстетика не обязательно должна быть сумасшедшей.

Теперь давайте спустимся в **Восьмую Динамику**.

Теперь мы спускаемся в восьмую динамику, и она не обязана быть тайной.

Да, ЛРХ говорил про нее, что она есть бесконечность, да, вот этот символ бесконечности, это хороший перевод, потому что она обозначает два смысла в терминах игр и тэтанов. Продолжающееся бессмертие, которое не может быть измерено временем. Это существующее состояние. Наверно единственное, которое есть. А другое - это бесконечность возможностей. Возможных игр. Понимаете? Вы можете поместить на длинную бесконечную линию столько игр, сколько пожелаете! Итак, какая часть игры обладает способностью начинать, изменять и заканчивать, завершать цикл действия? Хорошо, как мы видели в цикле игры по одиннадцатой и двенадцатой динамикам, каждый тэтан, который дал согласие играть в эту игру, имеет свою часть ответственности за создания, которые он создал в игре и свои соглашения. Итак, мы имеем, давайте выразим это в математических терминах,  $n$  количество, то есть  $n$  = количество источников, порождающих создания в игре. 10 в 41-й степени игроков. Теперь, эта про единственность явно не уникальна, но идеи единственности не очень далеко продвинули нас к завершению игр. Однако эта идея /о количестве игроков/ - продвигает. В лекции «Уровень VII» ЛРХ утверждает, что выход из игры или восхождение по мосту является делом индивидуальным. Когда будете снаружи - вы, возможно, решите прийти на помощь остальным, не играя в одинаковую с ними игру. Вы можете получать удовольствие от множества тех же вещей, и люди, возможно, даже не заметят разницы, хотя вы играете уже в другую игру. О'кей.

Итак, по восьмой динамике, давайте взглянем на ответственность, логику и способность использовать динамики девять, десять, одиннадцать и двенадцать каждым игроком. Тогда мы действительно можем сказать, что имея их в уме, личность действует, чтобы создавать более жизнеспособные игры.

Мы можем сказать, что восьмая динамика является логической частью игрока. Это не то, что он создал, не то, что он пережил на опыте, не то, что он делает в игре. Хотя, может быть, он действует, исходя из своей логической части. Но логика игрока является единственной его частью, которая способна возвращаться назад по играм, вспоминать их, анализировать их, оценивать их, улаживать и делать их пересмотр. Он может это делать,

потому что все записывал. Вот зачем у него эти данные. Они для анализа.

Итак, все данные обо всем, что вы сделали во всей игре - доступны. Все что вам надо сделать - это избавиться от вмешательства и дополнительного материала вокруг, и тогда вы сможете их вспомнить. Вам нет нужды снова воспринимать их на опыте, вы это уже сделали. Но вам необходимо отыскать среди этого важные фрагменты, которые так никогда и не были улажены, содержали тайну, или которые вы так и не смогли проанализировать. Все то, на чем зафиксировалось ваше внимание в игре. Вы понимаете, что я имею в виду? Когда..., когда вы создали что-то, да так и не восприняли как-есть. О'кей? Также, когда вы нарушили правила. Но все эти вещи прорабатываются на мосту. Будет полнейшим уходом от действительности сказать что-то вроде: «Все это сделал Аллах или Бог». Это акт безответственности.

Если бы это было правдой, то понадобился бы только один одитор и один преклир. Некто, обученный предоставлять Мост, проаудитировал бы Бога. А затем Бог бы все починил. Ведь очевидно, если слова этих парней - правда, то Бог нуждался бы в большом количестве одитинга. Раз он отвечает за все это, а у него так много войн, так много убийств, так мало улаживаний, настолько сложно дается любое восприятие как-есть, настолько сложно освободить кого-либо, лишь обещания, обещания, обещания. Понимаете? А чтобы улаживать то, что тут есть, - ну нет! - за это в ответе Сатана. А сам он удалился на небеса, чтобы быть подальше от всего этого, давайте ...это умонастроение... умонастроение. Избежать ответственности, уйти куда-то еще. Как бы то ни было, в религиях они делают некоторые хорошие дела, да, им необходимо иметь там частичку правды, иначе они даже не были бы популярны. Вот они и помогают людям и делают то, делают это и стараются быть миролюбивыми. Но по факту, все, кто использует их технологии, скармливают людей имплантерам жизнь за жизнью. Они дают им все символы, все изображения из имплантов, они рассказывают им, куда потом идти, так что имплантеры получают их всех под контроль. Как бы то ни было, если взглянуть на игру в общем - когда группы отступают от религии в сторону, хоть на шаг - они сразу становятся прекрасными и милосердными группами, творящими добро. В таких группах есть надобность. Понятно? Кое-что хорошее они делают. Но основная логика, стоящая за этим, не помогает завершению игры, раз они отрицают ответственность вовлеченных людей.

О'кей. Итак, что касается восьмой динамики, то на лекции для низкого уровня, вы можете рассказывать ...можете рассказывать там все, что вам угодно. Когда вы разговариваете с простыми людьми на улице, вот они, и вы не знаете к какой конфессии они относятся, то можете дать им что хотите, то, что им подойдет.

Но с точки зрения игр, каждый должен взять ответственность за то, что он создал в игре. И все, что он сделал в игре такого, что способствовало попаданию другого в ловушку, или за то, в чем он потерпел неудачу в помощи другому. За все сделанное им, что сделало игру менее жизнеспособной. Ясно?

Итак, мы можем отнести к восьмой динамике игрока, как логичного игрока, не аберрированного, а логичного. Он может выполнять циклы, он может помогать, он может брать ответственность. Другими словами, игрока, как причину его собственного трака, его собственных созданий, его собственных действий. И такой была бы очень логичная позиция для ее занятия, если бы каждый ее занимал, у нас была бы намного лучшая игра. Да?

Вот так выглядит восьмая динамика, когда вы спускаетесь с двенадцатой.

Вмешивающиеся в игру, имплантеры, пытаются внедрить в общество ложные идеи о ней. И многие из этих идей весьма смешны, когда вы о них читаете. Мы называем их вылавливающими группами, потому что некоторые из них даже вылавливают тех людей, которые ушли из обычных религий, и даже говорят при этом, что верховные парни тех религий когда-то были частью другой религии, их религии, которая очень секретна, и если вы ушли из той, то можете присоединиться к этой и найти реальную правду! А это та же самая старая песня! Да? Это та же старая песня.

Ладно. Итак, поверьте мне, есть достаточно людей, которые попали под это влияние, и вы можете реально обнаружить некоторые штуки, про которые они говорят. Тех самых высоко-духовных мастеров, феномены сфер<sup>6</sup>, все разновидности высших существ. Где вы обнаруживаете это? Ведь в игре есть много игроков без тел, и они могут драматизировать все что угодно. Понятно? Вы просто найдете что-то из этого. Но оно может быть проодитировано. А потом, за всем этим, вы обнаружите другого игрока, который застрял. А застрял он в роли строгого хозяина, от которого ожидается, что он будет выслушивать все эти земные страсти и отвечать: «Ладно, ладно, просто сделай то-то и то-то, и все будет хорошо...» И у них даже есть что-то о том... что вселенная лишь девяти миллиардов лет от роду, и единственная причина, по которой у нас есть трудности состоит в том, ... что два миллиона лет назад был взрыв, и, знаете ли, где-то взорвалась какая-то еще планета, и все пострадали. Но, как бы там ни было, мы проодитировали много преклиров, тысячи, и если кто-либо застревал на взрыве этой планеты, это предположительно...Остатки, которые летают вокруг Марса, и это событие не является важным. Оно могло произойти, мы может пару раз его найдем, но лишь как фрагмент на цепи, чтобы начать прохождение действительно тяжелого материала. Понятно?

Кто-нибудь здесь на лекции может сказать: «А ты ведь кое-кому наступаешь на любимую мозоль!» А я вам вот что скажу, я намереваюсь наступать на все мозоли, но только со стороны подошвы, чтобы поднять их вверх. И поднять их туфли в небеса!

Как сказал ЛРХ, каждый должен брать ответственность за происходящее. Это мы и видим по двенадцатой и одиннадцатой динамикам. И десятой тоже.

Хорошо. Итак, это все по восьмой динамике, и теперь вы взглянем на седьмую.

Ее путали очень долго, классифицировали, давали названия - духовность, колдовство, книги про все, что касается духов, про все их имена, символы и знаки, которые соответствуют им, и все такое; это духовные создания - просто то, что я уже говорил до этого о большинстве из них, это просто. Это, например, сами тэтаны, которые что-либо драматизируют. Я имею в виду тэтанов вне тела, у которых нет игры. Они решают так: «А давай-ка я задержусь и стану приведением вон того дома! Если я подожду там достаточно долго, может и моя семья ко мне вернется, и они приведут с собой какие-нибудь тела. А может быть придет одитор и проодитирует у меня инцидент, в котором я застрял». То, что они делают - это общаются. Сами они конечно так не считают, но то, что они делают - это сообщают про этот инцидент, про этот инцидент, про этот инцидент. Они надеются,

<sup>6</sup> Точно не обнаружено, что он имел в виду. Вероятно, феномены тех сфер, о которых говорил Пифагор в выражении «Музыка сфер». Это связано с представлением древних о том, что небо и космос состоят из хрустальных сфер разного диаметра, населенных ангелами и т.п., которые, вращаясь, задевают друг друга и издают прекрасные звуки, (прим. пер.)

что кто-то распознает его как инцидент. Смотрите, старые традиционные привидения, которые... ну, вы знаете, они проявляются в макетированном виде с кровью, текущей из головы, или чем-то еще. Или расхаживают вокруг и плачут. Таким образом парень сообщает: «Я в инциденте, я в инциденте, я в инциденте», «я драматизирую инцидент», «я драматизирую инцидент». Им просто одитор нужен. Понятно?

Тот факт, что они это делают не имея тела, не означает, что люди не могут их воспринимать, некоторые люди воспринимают их очень даже хорошо. Ясно?

И также, есть еще множество особых парней, как вы знаете, они все еще не очень вменяемы и не являются игроками; они, вроде как игроками были, но теперь они драматизируют инциденты.

Вот мы и добрались до Лямбд, про которых я говорил вам раньше. Их делают Игроки, чтобы переложить с себя работу по управлению жизненными формами, вот для чего они делают Лямбд. Лямбды - они как невидимый компьютер по управлению конкретной вещью. Есть ведь микрокомпьютеры, для автоматического управления электропоездом, микроволновкой, стиральной машиной. Понятно, что я имею в виду? Это не мощный настольный компьютер, на котором вы можете делать всевозможные библиотеки данных и сами на нем работать, а такой, который управляет стиральной машиной, управляет сушилкой для белья, микроволновкой. Ясно?

-Так что у вас есть эта подчиненная структура, причем созданная структура из Лямбд, с некоторым интеллектом, чтобы управлять жизненными формами. Лямбда может... у нее самой есть способность порождать подчиненных себе Лямбд, для управления отдельными частями этих жизненных форм. Итак, то, о чем мы тут говорим, между прочим, - это все, что может быть использовано тэтаном в игре, игроком в игре, но что само по себе не является игровым полем, материей, энергией, пространством и временем. Я имею в виду, что все это можно делать, нет закона, который запрещает это делать.

Я приведу пример: Когда я только пришел в Саентологию, там был парень прошедший Филадельфийский Докторский Курс, один из тех курсов, которые Рон читал в Филадельфии - Курс для ОТ. У парня был собственный дом, вот тут входная дверь, а вот тут, за дверью, была стена. На этом курсе он научился создавать удаленные точки наблюдения. Очень схоже с этим. Он взял, да и поместил на стену небольшой фрагмент своей тэты, у которого была лишь одна работа. Надо было говорить «Привет!» каждому, кто будет входить в эту дверь. Это удаленная точка наблюдения. Вы можете иметь такие точки наблюдения где угодно, но это удаленная точка наблюдения. Я пришел в его дом впервые, постучал, услышал, как он ответил: «Входите!» Я открыл дверь, и тут стена сказала мне: «Привет!» Первое, что я подумал, было, что парень чревовещатель, я подумал, что он сидит где-то рядом, направляет голос на стену, голос отражается и... Короче, я все вычислил, верно? За исключением того, что его не было в прихожей вообще, он был на кухне и мыл там тарелки. Там текла вода. Но если он был чревовещатель, то видимо очень высокого таланта. И мало того, при этом он еще разговаривал с ребенком, сидевшим на кушетке, прямо там. Когда я вошел, я оглядел прихожую, и не увидел, как он направляет голос для отражения от стены... О... вон он где, он на кухне. Я пошел туда... Я спросил: «Как ты это делаешь?» Он переспросил: «Что именно?» Я ответил: «Я только что отчетливо слышал, как ты сказал "Привет", когда я вошел в дверь! Прямо со стены!» Он рассмеялся и рассказал, что научился так делать на Филадельфийском Докторском Курсе, что это маленький ОТ-фокус - удаленная точка наблюдения. «Это всегда производит впечатление, знаешь, люди заходят в дом, а тут...» Я

сказал: «Да... А я думал, что ты чревовещатель!», очевидно, что люди до сих пор могут такое делать.

Ладно, наверняка, у вас в лесах в Германии тоже водятся всякие гномы, эльфы и феи. Все они являются созданиями, жизненными формами и Лямбдами - теми штуками, которые мы должны уладить должным образом до конца игры. Им нужен одитинг, возвращение к своему исходному обладателю, и освобождение. О'Кей.

*Вопрос: Это произошло до того, как вы пришли в Саентологию?*

Нет, нет, я тогда уже занимался! Парни, которые это делали...они изумили меня. Я тогда уже был в Саентологии.

Итак, теперь у нас есть все эти штуки. Эта область, поскольку очень важно понимать седьмую динамику - духовные создания-... их нельзя увидеть, понимаете, это даже меньше чем,... Есть выражение: «Нельзя увидеть ветер, но можно его почувствовать». А тут и почувствовать нельзя - это просто общение, аффинити, реальность, но что-то откуда-то поступает, понимаете? Если оно было создано, чтобы просто занимать данное пространство и передавать такие-то сообщения, то лишь это вы оттуда и получите. И вы не сможете его отыскать. Я имею в виду, там нет ни микрофона, ни чего-то еще. Вы понимаете, что я имею в виду?

И наука полностью отрицает, что это существует, они говорят просто: «Нет ничего. Этого не происходит! Ничего этого не происходит». Потому что они не могут это измерить никакими приборами. Понимаете? А вот доктор Принц может. Он то знает, что оно там есть, а потому может измерить. Но другие парни не могут. И как бы то ни было, тут премного замешательства, тут сплошное замешательство. Все упомянутое ранее вещи являются человеческими идеями, это седьмая динамика, она совершенно неконфрнтируема. Вы знаете, в ней есть духи, привидения, в ней есть злые демоны, джины, как их называют в Индии, джины и магические символы для их вызова, пентаграммы, и все такое. Можно вызвать этих парней и заставить их делать дела, а может они сами вас заставят делать, и все такое. Пентаграммы, это была последняя штука, свеча там, да вы знаете. Причем, они никогда не одитировали этих парней! Я имею в виду, что одитинг нужен не только людям, которые делают это, но и духам, которых они вызывают, тоже нужен одитинг. Ведь они не способствуют завершению игры, и не ведут ее к улучшению, а печальная часть в том, что они помогают вмешательству. Ведь что они делают - они свободно командуют духами. Входит один из таких, не занятых духов и начинает пугать А-ва-ва-ва-а-а... и тут видит, что на него кто-то смотрит, а он уже был в большой проблеме, он застрял в инциденте, где считает себя ассасином из пятнадцатого века, с большим ножом, у него имеется смакетированный большой нож, злая ухмылка, он входит в таком виде, а человек, видя его, думает: «Ух-ты, это именно то, что мне нужно для запугивания моих врагов!» Он приносит изображение своего врага, и говорит: «О, волшебный джин! Посмотри на этого парня, он живет на улице Вязов, пойдй туда, и "дай ему прикурить!"» А джин думает себе: «Ох ты, ладно, может, я еще разок это исполню, и может тогда я получу таки свой одитинг». Он перемещается на улицу Вязов, и начинает делать: «А-га-га-ааа...!» Сначала тот парень его даже не замечает, он работает по дому, потом идет спать, выключает свет, расслабляется и успокаивается, и вот теперь он замечает... Он видит там в углу что-то вроде свечения, и оно выглядит как отсвет на лезвии ножа, он продолжает это ощущать и получает телепатическое общение, в котором говорится: «Умри, умри, я тебя убью, убью тебя, убью...!» Понятно? И это называют - «в

дом вселилось привидение». И подобными делами занимаются маги и ведьмы, и все подобные люди, это они делают все. Они насылают друг на друга такие штуки туда-сюда. .. Плохие штуки или хорошие... они их все равно не одитируют. Ясно?

То есть, в игре они нам не помогают. Но помните - эти люди близки к седьмой динамике, они близки с ней, и они могут быть полезны, если их обучить. Я имею в виду, у них есть один кусочек правды, они обладают реальностью по этой динамике. Я имею в виду, что полезна не сама реальность, но все же - это реальность, а значит эти люди в лучшем состоянии, чем множество других, не имеющих тут такой реальности. Понимаете

9

И то же самое касается Вуду. Вуду представляет собой просто другую разновидность того же. Там используют кусочек... собственность, чью либо собственность или пучок их волос. Делают небольшую куклу и втыкают в нее иглу. Такое действие причиняет боль другому парню. Почему? Очень просто. Тут вам необходимо понять, что тот парень - против которого применяют колдовство Вуду - должен осознавать, что у него что-то забрали. И его это должно беспокоить. Например, у него забрали монету, нет, скажем, у него забрали носовой платок. И теперь, вот тут находится этот парень, игрок, его тело. Что будет теперь происходить? Мы знаем, что любой цикл в игре, который непостижимым образом не завершен, приковывает внимание игрока. Его логика не может это проанализировать. Он не знает, где находится его носовой платок. Его внимание находится на носовом платке, где бы тот ни был. Ведь это незавершенный цикл. Понимаете, о чем я говорю? Он продолжает переживать: «Что с ним случилось, где он?» Теперь, колдун, изготавливает маленькую куклу, берет платок, оборачивает этим платком куклу, а внимание парня находится на платке, причем без всякого анализа. Он просто ищет, «где находится мой носовой платок». Он зафиксировал на нем свое внимание, но не знает где тот находится, понимаете? У него не хватает данных. И теперь колдун кладет куклу в огонь. Платок горит, а парень ощущает будто горит он сам. Ведь он точно воспроизводит то, что делается на том конце его внимания. То, что было утеряно, теперь горит огнем. Но, колдовство Вуду можно уладить, просто сказав, что он может это иметь. Но они... учат людей в этих странах, что «если колдун когда-нибудь завладеет пучком твоих волос, или собственности, то ты попадешь под его управление». Поэтому он уже получил обучение, которое говорит ему, что если соединены эти линии между ним и шаманом..., теперь у нас есть две линии, которые только усиливают это. Он верит, что такое произойдет, его внимание там, он переживает на опыте то, что там происходит, и знает, что умрет.

Итак, чтобы уладить такого парня... Саентологу легко, если вдруг шаман вознамерится сразить его, и украдет что-нибудь, сказать: «Ладно, ты можешь иметь это». Вы просто отпускаете. У вас не остается на этом никакого внимания, и вы думаете так: «Ладно, раз он эту штуку добыл, пусть он ей владеет». Нет никакой линии! Такое может произойти, когда колдун сжигает... Парень ощущает жар! Ведь это его вещь, с ним такое может быть. А с вами нет, мы-то можем это проделать, а парень не может, ведь их обучили верить этому ложному данному. Понятно?

Поэтому нам необходимо уладить эти данные, на которые мы натываемся в четвертой динамике, которые сидят в четвертой динамике, заставляя всех верить в вещи, препятствующие им в том, чтобы найти Мост. Так что это очень интересная динамика, запомните ее, мы к ней еще обратимся, когда дойдем до пятой динамики ...

Сохранение в тайне седьмой динамики, да, она включает в себя много чего... Именно

так. Все те штуки, о которых мы говорили...

*Вопрос: «Но ведь их больше».*

- Да, немного больше, но пусть парни, когда туда доберутся, обнаружат их для себя сами.

-Однако есть заговор по седьмой динамике. Он для того, чтобы подпортить седьмую динамику. Там есть такое - тот, кто спрашивал, говорит про Экскалибур - да, переведи это. Эта скрытность по седьмой динамике, порождаемая вмешивающимися в игру людьми. Чтобы дать людям много-много ложных данных и ложных идей. Но уже через телепатические линии и через линии намерения. Мы показывали это, как это делает колдун и прочие. И ведьмы, но это...Во все времена.

И здорово, когда с этим заканчиваешь. Есть много вещей, которые в нее вовлечены, мы узнаем больше про то как... есть еще много чего в седьмой динамике...

О'Кей, сколько сейчас времени? Пять двадцать, время для перерыва на кофе? Да...

\* \* \*

Хорошо, мы начинаем третью часть с шестой динамики, по-моему, именно в этом месте мы сделали перерыв.

Итак, тут у нас старые друзья - материя, энергия, пространство и время.

Это много. Давайте просто начнем с кое-каких интересных данных об этой динамике. Вряд ли кто-либо когда-либо подтверждает пространство. Но все очень довольны, что оно существует. Потому что если бы его не было, то не было бы и места, в котором можно находиться. А вся остальная материя и энергия вокруг была бы в одном коме. Это было бы некоторой трудностью. Так что всегда помните о частицах пространства. Ладно?

Глядите, вы смотрите сквозь воздух, то есть сквозь молекулы воздуха. Но все молекулы воздуха тоже находятся в пространстве. И вся материя находится в пространстве. И все промежутки между планетами, звездами и между всем - это частицы пространства или области пространства. Должно было быть, как минимум, столько же частиц пространства, сколько было частиц материи и энергии, ведь, помните, когда вы сделали там ту монету, осознанно или нет, вы поместили ее в пространство. Так что каждая из этих частиц имеет или имела пространство, чтобы в нем быть. И в играх есть место для их жизни, и еще есть место для их перемещения. Я уверен, что игроки создали значительно больше пространства в промежутках. Так что у вас много пространства, и оно вряд ли когда получает подтверждения. Люди всегда смотрят на то, что находится там на другом конце пространства, на прелестную звезду.

ЛРХ определяет его как «Точка наблюдения протяженности». Я в течение десяти лет бился с этим определением, будучи уже в Саентологии. Всего три слова, но чтобы извлечь из них весь их смысл — это ж просто невообразимо! Вы понимаете?

Точка наблюдения протяженности. Это Точка наблюдения, смотрящая на протяженность? Или это точка наблюдения, имеющая *огромную* протяженность? Или даже что-то еще? Как бы то ни было, я бился с этим долгое время. И, в конце концов, я правду нашел. Где-то выше ОТ 16. Оба определения являются правильными, все просто

зависит от того, где вы на мосту, и как у вас дела в игре, таким образом вы ее и осознаете. Понятно? Вы можете видеть ее как протяженность. Вы занимаете точку наблюдения, находясь, например, на одном конце линии, и смотрите - точка наблюдения протяженности - между вами и деревом Или вы можете принять намного большую точку наблюдения, и включить в нее дерево, и занять эту точку наблюдения так, что она будет *большой* точкой наблюдения, внутри которой находится вообще все. Итак, это пространство ОТ, пространство парня, который продвигается вверх по мосту, и становится все больше и больше и больше. В определенной точке оно престаёт быть пространством и становится осознанием<sup>7</sup>. Он может иметь большее осознание, чем все, что находится в игре, большее, чем сама игра. И вот тогда он начинает очень легко обнаруживать все, что в игре происходит. В отличие от телепатии, которая идет вот так, от "А" к "Б", тут делается просто: «Ага, вот он "Б"»... бац..., вы помещаете свое осознание в "Б" и даете его ему прямо там. Вам не нужно его посылать. Ваше осознание больше, чем "А" и "Б", вместе взятые. Она такая, что вы осознаете и себя, и других, и осознаете игры, и все эти...расширения. Тут речь уже не о 6-й динамике, а скорее об ОТ-способности, которая приходит по мере нормального движения по мосту, как 8-я динамика - источник игры. Эти пространственные штуковины, фактически, являются частью созданного игрового поля и игры. Поэтому для каждой находящейся здесь элементарной материальной частицы надо иметь пространство вокруг нее. Для любой волновой энергии или группы частиц должно существовать пространство вокруг них. И у вас должно быть еще дополнительное пространство между ними, чтобы придать игровому полю некоторый размер. Невзирая на то, что пространство столь важно, ему едва ли когда дают подтверждение. Люди всегда смотрят сквозь него, на тот конец, и поэтому оно ощущает, что игроки им слегка пренебрегают. Но, что весьма интересно, пространству дают подтверждение в одитинге. Первое, что ЛРХ предписывает сделать одиторам - это создать пространство сессии. То есть разместить ваше собственное пространство по всему пространству сессии, и, таким образом, дать подтверждение занятому под сессию пространству. Он говорит примерно так: "Будьте ОТ в том, что касается сессии, владейте пространством". Несмотря на то, что оно состоит из огромного количества маленьких пространств - созданных частиц пространства, находящихся в игре - вы берете за него ответственность. И, следовательно, каждая маленькая частичка почувствует себя подтвержденной. И, скорее всего, не станет мешать сессии.

Пространство очень интересно, и вот почему... Из-за того факта, что тэтан способен расширять и сужать свою осознание, и потому, что само пространство невидимо и, само по себе, оно не имеет ни массы, ни энергии. Вот поэтому в «8-8008» Рон говорит, что оно скорее является эквивалентом «БЫТЬ», оно сродни «бытийности». Это не то же самое, но близко сопоставимо с «бытийностью», или единицей осознающей осознание. Ведь оно похоже... не как материя и энергия... оно невидимо, оно там, удерживает на месте игру и вы можете его расширять и сжимать и т.д.

Энергия - это, конечно, просто постулированные частицы в пространстве и это то, что все время в движении. Она движется повсюду, как падающий свет, волновое движение и все такое, в этом есть энергия. И она больше ассоциируется с «ДЕЛАТЬ». С действием. А сами частицы энергии очень интересны. Выглядит так, что они действительно перемещаются через пространство, выглядит, что они проходят через него, вот так, очень

<sup>7</sup> Осознание: 1. способность воспринимать существование чего-либо. (БОХС 4 янв. 73) 2. осознание, само по себе, - это восприятие. (2ККПУ-8Б 5311МК24)



быстро. И может возникнуть вопрос: несут ли они с собой свое собственное пространство, или они переходят из одной единицы пространства в следующую, вот таким образом? Хорошо, я не знаю, может это будет важно на каких-то уровнях, когда вы будете одитировать этот материал. Это будет тот же вопрос, как и: использует ли конькобежец коньки? Очевидно, она несет с собой свою собственную частичку пространства. Чтобы попасть куда-то, она скользит через другие частицы пространства. При этом рассуждении интересно, что само пространство может быть закреплено в определенном положении относительно остального пространства. Вот есть планета, и когда вы едете на автомобиле, то вы перемещаетесь в пространстве. И планета тоже перемещается в пространстве. Но если вы сделаете красную пометку на каком-либо кусочке (промежуточного) пространства, оно может просто остаться, а вы будете двигаться дальше. Оно не станет следовать за вами. Есть очень интересное развитие этой гипотезы в книге ЛРХ "Поле боя Земля". Обычно его фантастические книги - это не столько фантастика, сколько воспоминания с трака. Там, где он говорит про телепортацию и про то, как они выстраивали координаты двух планет, и как они что-то телепортировали с одной на другую - хлоп! — так вот, просто - это имеет отношение к пространственным координатам. Так что, если там были эти две планеты, и пространство между ними, возможно движущееся, но в какой-то точке, согласно самого пространства, которую можно рассматривать как /координатную/ сетку наступало положение, когда и то и это место находились на одной линии, и тогда они могли произвести телепортацию, потому что на обоих концах у них были энергетические поля. Но если все так и было, то им нужно было ждать соответствующего момента, чтобы это сделать, и поэтому у них было распланировано все, что связано с энергетическим потенциалом и всем прочим.

Люди поднимаются по мосту. Я уверен, что будет много ученых в Свободной Зоне и они разберутся в этих прекрасных вещах. Но я вот что вам скажу: всего 50 лет назад, примерно 45 или 50 лет назад, в Америке сажали в тюрьму тех парней, кто говорил про существование частиц пространства. Там было вот что... Наука тогда говорила: "Пространство - это ничто". И я помню, в Америке был знаменитый парень, который вновь поднял старую теорию о существовании чего-то, что пронизывает собою все, и что называется «эфир». В действительности, он имел ввиду «пространство», я уверен. И он решил, что сможет получать оттуда энергию. Так федеральное правительство его арестовало и посадило в тюрьму, как шарлатана. Очень известный парень, я забыл его имя, может доктор Принц помнит?

- "Рейх"!

Точно, Вильгельм Рейх. По существу, он говорил, что в пространстве есть нечто еще, что есть некоторая связь с энергией - конечно, энергия все время перемещается по пространству, так почему же ее не извлечь.

*«Он провел множество экспериментов, на площадях более 1000 квадратных миль». «Он назвал это "Оргон", так ведь?» «Он заполнял этот Оргон радиоактивными материалами и убеждался, что тот распространялся на тысячи километров»<sup>8</sup>.*

Да, в науке, уже есть уже много чего для изучения про это.

*«Между прочим, в тюрьме он был убит».*

<sup>8</sup>Не совсем понятно, кто с кем ведет диалог (прим.пер.)

Да уж. Мы говорим о вещах, о которых вмешивающиеся люди не хотят, чтобы вы знали. Вы можете быть очень богатым и сильным, производя машины такого рода, которые будут использовать основные принципы, созданные для игры.

Материя состоит из сгруппированных частиц и твердых тел. Это из аксиом. И это определения от ЛРХ. Я привожу их здесь, потому что вам необходимо понимать, что существует подоснова для них, то, чем они были в начале. Там сказано, что они в пространстве, значит все постулированные частицы имеют свое собственное пространство. И значит, они могут двигаться. Те, которые сгруппированные и твердые, тоже могут двигаться, но так как они сгруппированы и они твердые, то они движутся медленнее. Видите эти вещи вокруг, они движутся не так быстро. Вы довольно легко можете их видеть, и они большую часть времени стоят на месте. Если только вы не приделаете к ним колеса. Таковы потоки уличного движения. Происходит так: остановка - потом вы их видите еще некоторое время, а потом — «вжик!» - они уехали. О'Кей, вот и тэтаны тоже - они любят машины из материи и энергии, которые движутся.

Все это было бы хорошо - приятная игра, дающая много красивых вещей. Между прочим, я должен сказать, что ВРЕМЯ тут - это соглашение о темпе изменений. Это совершенно произвольная вещь, как и было сказано. Оно является единственной произвольной вещью. Оно делается самими тэтанами. Посредством соглашения или посредством постулата. И, по мере вашего продвижения по мосту, вы увидите то, что я имею в виду. Действительно, есть даже некоторые импланты, которые заставляют вас верить, что есть такая *вещь*, называемая временем. Но легче ее рассматривать как постулированные циклы действия. И это то, как вы его действительно видите, когда вы поднимаетесь по мосту, вы начинаете видеть время: «Ага, я выполняю это, сделав то-то и закончив его». Вы делаете ваше собственное время. А потом вы сверяетесь с согласием остальных людей, спрашивая «Какое время у них?» Так что время отмеряется по циклам действия. И это может стать аберрированным, потому что цикл действия является одной из способностей тэтана.

Верите вы или нет, но люди, которые вмешиваются в эту игру, вносят в нее также и кое-какие ложные циклы. Они пытаются заставить вас в них поверить. И вы склонны верить, что все созданное должно быть рано или поздно разрушено. И что... «Раз вы начали жить, значит вы начали умирать!» Они дают вам эти циклы действия, обучают им в школах. Обученные люди говорят это им. Авторитеты. Осознайте то, что они говорят, они говорят: «Ты не можешь закончить игру! Потому что все твои создания... помнишь, те маленькие штучки, которые ты создал в начале для вклада в игру, ...без разницы сколько ты их выбросил, или отверг, или что угодно, они не могут быть восприняты как-есть, они должны быть уничтожены — улажены силой!»

То есть, вам якобы необходимо создать еще силу, чтобы их уничтожить. Об этом мы поговорим при рассмотрении следующей динамики. Но представьте, что кто-то улучшается, рождаясь, живя, вырастая и обучаясь, и что одновременно он начинает спускаться к смерти, и напрочь отбрасывает всю представление о том, что находится в игре, о завершении, улучшении, достижении побед, и прочего. Когда кто-то родился, он начинает умирать, то есть он не двигается, он пускает пузыри.

Нет постепенности, когда он вырастает вот до сюда и говорит: «Ладно, я не возражаю оставить это тело и взять другое, на этот раз я выращу его вот до туда», - нет даже этого!

Или даже такого, как было показано в «Звездных Войнах», помните, этот парень, Дарт

Вейдер, пытается ударить его мечом, а парень исчезает - фьють! Он закончил таким образом, он воспринял тело как-есть! Понимаете, он должным образом завершил игру, бац и все! Вот как он убрал свое тело - он воспринял тело как-есть, а свою старую грязную мантию оставил там на полу. Настоящий ОТ и мантию забрал бы тоже. Видите, каким интересным способом вы можете еще раз посмотреть фильм.

*Реплика: "Это была шутка, оставлять там мантию, он мог забрать одежду с собой!"*

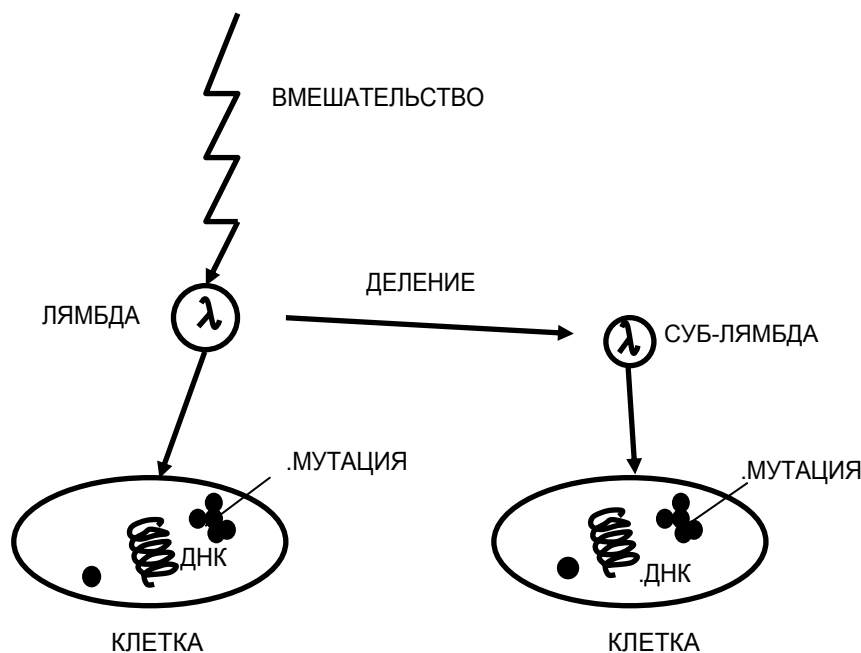
О, да, он мог ее тоже воспринять как-есть, и она бы тоже исчезла. Если бы он на самом деле был на высоте, то он бы не захотел оставлять никакого незавершенного цикла. Это была *его* мантия. Понимаете, чтобы завершить игру, вам необходимо завершить все старые циклы. Или он мог бы сказать: "Подожди-ка минутку! Не руби пока мечом, подожди!", взять мантию и отдать ее пацану, "Она теперь твоя. Ну все, теперь руби!" - Бздынь! - и пропал. Помните, это авторство. У них есть там все эти ложные циклы действия. И есть уровни на "Уровнях Источника", где вы сможете начать изменять циклы действия, вы найдете все эти соглашения, заключенные, сделанные и согласованные вами, и потом вы сможете их менять. Помните, из того, что мы сказали ранее, когда говорили про 11-ю Динамику, все эти созданные за долгое время частицы, они все перемешались и их меняли друг на друга и смешивали и выбрасывали, и все что угодно, и перегруппировывали. Помните это?

А потому, другой способ, каким они могли их сгруппировать, кроме собственности, - с которой нам надо разобраться в одитинге, где нам необходимо восстановить авторство, и мы это улаживаем на ОТ 12 и 13 -в МЭСТ-вселенной пошло группирование по вызываемым ощущениям, по внешнему виду. И поэтому у вас есть планеты, луны и астероиды, и разные виды деревьев, цветов и прочее.

Итак, есть эти обширные категории материи, энергии, пространства - ладно, мы тут должны перейти к следующей динамике из-за живых существ, тут нам необходимо наличие Лямбда фактора. Это то, что тоже было упущено. Но ученые не видят, что он там действительно есть, они знают, что оно живое, но не знают почему, они просто думают, что это как-то связано с материей, энергией, пространством. Давайте взглянем на это в комбинации с 7-й динамикой. Материя, энергия, пространство и время в комбинации с Лямбдой и Тэтой. Потому что здесь нам начинает становиться очень интересно. Мы переходим к жизненным формам. Необходимо иметь более высокие динамики, чтобы иметь эту. Возьмем обычного человека - он является комбинацией тэты, лямбды и фи. Плюс кейс. Но пусть будет попроще, например, скажем, кейс у парня проодитирован, -что мы получим в итоге. Останется Тэтан, управляющий телом, которое состоит из этих двух вещей (лямбды и фи). Теперь взгляните на этого парня, то, что вы видите - это тело. Как реально делали в науке, можно тело разломать, и приравнять к такому-то количеству материи плюс энергии плюс пространства. У него есть цикл роста и цикл старения, а потому оно содержит в себе время. В течение многих лет они были способны посмотреть лишь настолько вглубь. И это был единственный способ, которым они различали живое от неживого или биологию от геологии, ведь можно сказать, что в вулкане тоже есть движение, почему же он не живой? Они могут ответить, что это энергия увеличивает тепло, энергия греет, греет, греет, и взрывает скалы. Но эти штуки, тела и растения, и все такое, они проходят через другой цикл, они растут и они движутся, и они вбирают другую материю, они используют ее для питания. А также они воспроизводятся. В биологии у них есть признаки, по которым отличают живое от неживого: движение, еда, воспроизводство, осмысленное движение в направлении чего-то. У них это написано в

книгах по биологии. Но ведь живое не может быть только этим, иначе оно будет не интереснее, чем вулкан. Или ветер, ведь ветер тоже движется. И движется он в определенных направлениях, и можно так сказать, воспроизводит себя в ураганах, хоть это не то же самое. Они могут притянуть это, в этом что-то есть, но они что-то там упускают. И мы обнаруживаем, из Дианетических Аксиом, что когда тэтаны хотели уладить эту вселенную, осознайте, те же самые тэтаны, которые ее создали, но как бы то ни было, дело подошло к концу игры, и теперь они захотели ее уладить, добиться улаживания всех созданий. Идея была: внести в это порядок. Итак, зачем привносить порядок в МЭСТ? Он был весь покинут, выброшен и более не использовался, они не рассмотрели его как-есть, после того, как закончили с ним дела! Так что нужно было вновь привнести в него порядок, сделать его снова полезным в игре, чтобы в нем было некоторое АРО. И игрокам был нужен способ для исполнения этого, чтобы каждая частица МЭСТ-вселенной могла бы вновь вернуться в игру. Причем, для того, чтобы тэтану не пришлось застревать там и одитировать каждую микрочастицу МЭСТ, ведь их миллионы и миллиарды, было сделано кое-что другое, еще одно создание, «чтобы оно делало это за меня». Вот чем были Лямбда-тэтаны. Или просто Лямбды. Я вам о них говорил раньше. Их главная задача - управлять телом посредством порождения из себя частиц с приспособлениями, которые работают наподобие компьютера. Я обнаружил, что как минимум для каждой клетки в теле существует своя контролирующие-управляющая лямбда-частица. И это низший уровень, который я обнаружил - клетка, клеточный уровень. Теперь поговорим о том, что будет более интересным: сейчас только начинает раскрываться вся сложность тела. В соответствии с тем, что ЛРХ описал в Дианетических Аксиомах, мы можем вернуться к простым маленьким клеткам амебы, растениям, траве, но давайте лучше доберемся до такого тела, которое интересно всем. Там (в амебе) вы найдете оргсхему слегка попроще, не так много клеток, не так много деятельности. А тут мы имеем огромную организацию, которую мы привыкли... мы говорим, что третья динамика включает группы и организации. А тут у нас огромная организация по пятой динамике.

Я просто хочу дать вам представление насколько она огромна. Есть несколько страниц в книге про здоровье, на которых есть некоторые данные. Интеллект, присущий нашим телам (из книги "Fit to live", я думаю, что доктор Принц рекомендует ее для прочтения), настолько велик и обширен, что это, в хорошем смысле, потрясает. Человеческое сердце сокращается около 100.000 раз за каждые 24 часа. Учитывайте факт, что сердце, и его кровеносная система в длину более 96.000 миль, это около 150.000 километров кровеносных сосудов. За один день перекачивается 6.300 галлонов, это 24.000 литров в день. Это только крови 24.000, литров состоящих из более чем 24 триллионов клеток. Каждую секунду производится 7 миллионов новых клеток крови. При взгляде на все это с мельчайшего Лямбда-уровня, который я назвал Клеточным Монитором, получается просто фантастическая организация здоровья. И она действует, все это продолжает действовать, а тело поддерживает нормальную температуру в 98.6 градусов Фаренгейта, 37 градусов Цельсия. Кожа является самым большим органом в теле, и имеет 4 миллиона пор. Они являются охлаждающей системой.



И у вас, конечно, внутри имеются все другие функции, и прочее. В одном только мозге, который является коммуникационной системой для Лямбд, для подачи команд всему персоналу и для координации, содержится 25 миллиардов клеток. Мельчайший компонент клетки в миллион раз меньше, чем сама клетка, наподобие частиц, летающих по орбитам в атоме, или атомов внутри молекулы, примерно так же... Генетические нити внутри клетки, в них электрон вращается вокруг атомного ядра, и они в миллиарды раз меньше самой клетки. Имеется клетка, имеется ядро и там внутри есть РНК (РибоНуклеиновая Кислота) и ДНК (ДизоРибоНуклеиновая Кислота) и в них есть маленькие атомы и молекулы, которые движутся, и знаете ли... Это материя, энергия, пространство, время; что из этого следует, это что материя, энергия, пространство и время гораздо меньше, чем клетка. Намного меньше. Есть много маленькой материи, энергии, пространства и времени, движущихся внутри того, что управляется и контролируется этим маленьким Лямбда-парнем. И внутри каждой клетки есть ядро, которое содержит хромосомы, которые содержат гены. И это тот материал, в котором они запутались прямо сейчас. Есть хорошее сравнение, один парень сделал хорошее сравнение, он сказал:

*"Давайте взглянем на величину цифр в той организации, о которой мы тут говорим. На этой планете живет порядка 4-х миллиардов человек. (Сейчас немного больше). Подумайте, как было бы сложно добиться, чтобы они делали одновременно одно дело. Или работали вместе".*

Он сказал, сравнивая организацию тела и то, как она работает, что это было бы то же самое, что взять 18.000 таких планет как Земля, на каждой по 4 миллиарда жителей, и заставить их всех работать совместно. Это, знаете ли, приличная часть Сектора 9. И у всех этих парней была бы одна и та же цель, та же идея улучшить игру или какая-либо еще.

В теле имеется... мы говорим обо всех маленьких вещах, они происходят, ваше пищеварение и все различные процессы, очистка, выбросы, ...квадриллионы процессов каждый день. Квадриллионы, конечно же; все что я называл "миллиардами", надо добавить туда больше нулей, еще одну пригоршню до 15-ти нулей.

О'кей. Хочу донести это до вашего внимания, ведь это как те автомобили на автостраде, помните? Просто удивительно, как они вообще работают, при всем этом вмешательстве в игру.

А теперь я покажу вам, почему медицина отдельно, и с другой стороны, духовная терапия отдельно, *не работают друг без друга* для каждой клетки, со всеми мелкими деталями в ней, большим количеством МЭСТ внутри, правда? Мы знаем, что для каждой клетки имеется сопутствующий Лямбда-парень, который командует клетке что ей делать, как и когда это делать и все такое. Эта часть работает автоматически. И есть более крупный Лямбда, который надсматривает за всем этим, а потому вам нет необходимости этим заниматься. И поверьте мне, вы можете выяснить все, что он делает. Если просидите в сессии достаточно долго, вы выясните все, что там делается. Оно организовано. Как по времени, так и по функциям и по различным видам деятельности и прочее.

Теперь, мы подошли к проблеме: *Почему они не могут работать по отдельности?*

Вот в чем тут дело: первое, что там есть... это *духовное*, и оно должно уладить Лямбда-часть. А *физическое* должно уладить МЭСТ-часть. Вы слышали о медицине, скальпелях и всех этих штуках. И там есть хорошие вещи. Но сюда же относится еда, питание и питье, и все такое, понятно? Проблема вот в чем... мы тут упираемся в качество! Качество каждого из них. Вот причина, по которой у нас 70-летняя продолжительность жизни на этой планете. И на этом все!

Ведь мы разговаривали обо всем этом вмешательстве по седьмой динамике, было дело? Помните, вмешательство по седьмой динамике. Оно влияет на Лямбда и делает ее качество очень низким. При таком большом размере организации вам хватит влияния на два-пять процентов! А когда оно происходит в таком большом количестве, оно постепенно изнашивает и старит тело. Тело берет на веру каждое ложное данное, в которое поверил тэтан. Тэтан управляет всем этим хозяйством, не ведая, что в нем происходит. Так же как кто-то рулит автомобилем, не ведая, как именно работает двигатель. Он знает - «дави на газ и машина поедет». Любое ложное данное, любая аберрация, любая драматизация влияет на качество Лямбды. Тут нет ничего нового, ЛРХ говорил об этом в "Дианетике" еще в 50-м году. До того как появилось название «инграммы» они назывались «команомы». Команомы были временными приостановками сознания клеток. ЛРХ прошел все, вплоть до клеток тела. И «команома» являлась инцидентом, который оказал влияние или остановил осознание части тела, находящихся там клеток. И с этого момента, раз осознание остановилось, МЭСТ становился неуправляемым. И любая входящая информация, такая как слова, сказанные человеку без сознания, беспрепятственно проходит и сбивает работу клеток.

Итак. Есть еще одна проблема - качество физических компонентов. В настоящее время существует единственный способ, каким вы можете заменить материю, энергию, пространство и время, различные элементы, минералы, витамины в клетке - это есть, пить и дышать. Когда шла речь про шестую динамику или даже раньше, мы говорили про идею технического улаживания планеты и игровой цикл. Мы там говорили про загрязнение среды. И, если продолжать выбрасывать вещи, то, в конце концов, это обернется и начнет вас преследовать, это вернется и отравит вашу воду. Циркулирующая кровь все продолжает обновляться, но ее качество уже не столь высоко как было вначале. А вся

начальная кровь пострадала от «команом», иначе говоря, «инграмм», или «инцидентов». И поэтому у нас тут ухудшается не только качество клеток и Лямбда, у нас ухудшается даже качество МЭСТ. И снова, из-за того, что организация очень велика, и это происходит на протяжении длительного периода времени. Если качество ухудшается в течение периода времени, то также падает жизненность. А потому тело живет не очень долго.

Тут вы можете подметить, что улаживание всего этого должно принимать во внимание качество физических компонентов, ингредиентов, поступающих в тело, и качество Лямбд, которые управляют клетками. О'Кей? Значит мы можем развернуть вектора, и улучшать качество, улучшать качество, улучшать жизнь.

Ладно, следующей проблемой является сам тэтан. На Мосту, на ОТ 14, мы называем его К/О организации, Командным Офицером. Но ниже этого уровня он не командует, он не рулит этой организацией. Он может передвигать тело, но мало что может сделать для изменения дел на клеточном уровне. Первый прорыв был сделан Дианетикой, проведением ассистов и подобных вещей. Но обычный человек снаружи вряд ли имеет какой-то шанс улучшить эту часть. Верно, что позитивное мышление, и все такое, помогает. Вот что там делается - парень, тэтан, мыслит позитивно, а потому вносит в Лямбду меньше aberrаций. Но Лямбда уже нахваталась aberrаций. У вас есть вопрос?

*Вопрос из зала: «В таком случае, как на счет медитации»*

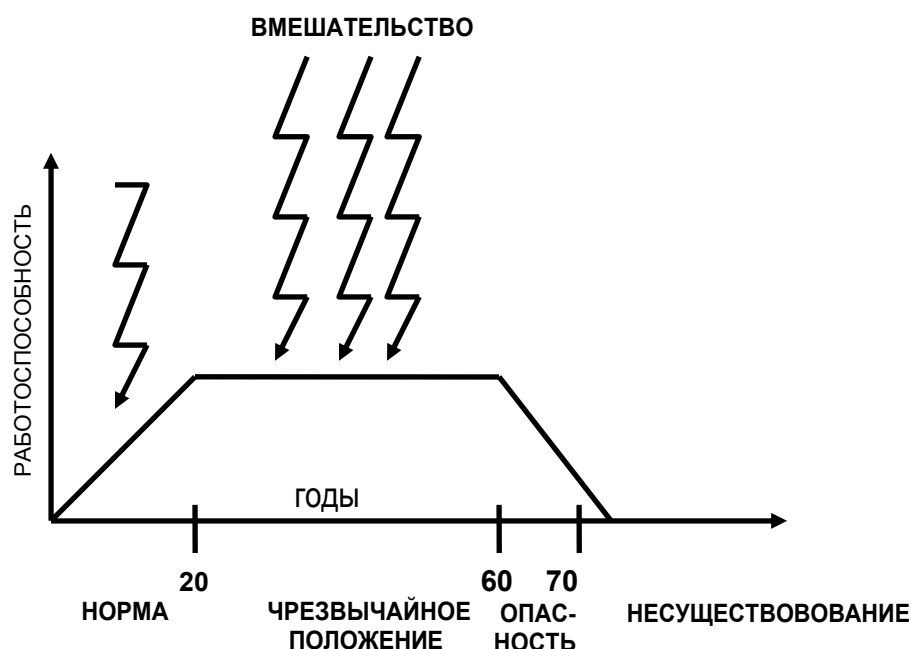
Она не сильно помогает, просто поддерживает тело в спокойствии, и позволяет вам кое-что делать, пока вы сидите, возможно, вы поспособствуете восстановлению тела. Тело выполняет большую часть восстановительных циклов, когда вы спите. У тела тоже есть... то, что вам известно как «техническое обслуживание», починка. Это способ, которым оно устроено и которым действует.

У тела есть два основных занятия. Им желает управлять тэтан, это наверно главное. Сама эта идея была создана тэтанами, они хотят с ним работать. Когда тэтан решает его положить и дать немного отдохнуть, тогда оно переходит на цикл технического обслуживания и починки. И на мосту есть целый уровень, на котором мы начинаем улаживать то, что делает тэтан во время сна, и тому подобное, и все это очень интересно. А сейчас я вам кое-что скажу: нормальный сервисно-ремонтный цикл для тела занимает где-то два-три часа времени каждый. Это значит, что это необходимый, но не достаточный минимум, даже одного полного цикла не хватает на полное улаживание еды, которую съедает человек или воздуха, который навдыхал человек за весь день. То есть, это лишь тех обслуживание, а не ремонт, и тут получается и два, и три цикла в день. Большинство людей спят от шести до девяти часов в день, примерно так. Мы вероятно...где-то во втором цикле, они почти закончили со всем хламом, который поступил за день, и сделали с этим все, что было возможно. В третьем цикле они, возможно, смогут поработать над ремонтом. Но никаких долговременных ремонтов. Нет, нет. Человек был столь aberrирован, он ударился головой о дверь, помните? Пока учился ходить в коридоре. И необходимо потратить все эти 2-3 часа на ремонт шишки на голове. И при этих обстоятельствах, вся организация улаживает только то, что происходит в течение одного дня. Поэтому, из-за накопления aberrаций и накопления еды плохого качества, и загрязнения не представляется шанса сделать полный капитальный ремонт тела. Итак, мы тут видим цикл рождения, потом тело увядает через некоторый период. Вам надо взглянуть на это с точки зрения растущего ребенка. Взгляните на детей, всем

нравится, как они невинны и как беззаботны, большинство из них, в отношении динамик и всего прочего. Они не заняты работой, они не спрашивают: "Что происходит?" про футбол или спасение амазонских ливневых лесов, они не задают таких вопросов.

Ребенок, тело ребенка, на самом деле проходит через фазу создания всей организации, оно строится заново. И оно естественно улучшается, а ребенок мало действует по своим динамикам. И поэтому он особо и не сталкивается с вмешательством. Если только родители его не бьют, то есть, не делают очень плохо.

О'кей, итак, это продолжается, ребенок вырастает, идет в школу и т.д., он изучает больше ложных данных. Начинает принимать наркотики, алкоголь, получает все эти подавления, усмирения и ограничения по 2Д, возможно венерическую болезнь, а потом он вырастает, все больше и больше входит в бизнес, в обладание деньгами, и погружается в сценарии. И все это отпечатывается на тэтане и, совершенно точно, отпечатывается на Лямбде!



Мы смотрим туда, и кривая графика из возрастающей начинает превращаться в ровную. Тело - а оно, возможно, стало меньше спать, он стал нервным, теперь уже наполучал стрессов, - однажды тело достигает в этой жизни момента, когда оно больше не может улучшаться. Вокруг слишком много ложных данных, приходится делать слишком много посторонних вещей, и в тело поступает слишком много плохого сырья. У нас получается выравнивание способности улучшать состояние тела, что не подразумевает роста. Просто постепенное наращивание и улучшение тела, понимаете, как у спортсменов. У них есть нормальный срок для спортсмена, Олимпийские Игры, или, может быть пара Олимпийских Игр, и все. Ну, возможно, три раза. Двенадцать лет. И потом они уже не могут улучшаться, другие становятся быстрее или лучше. Так что, это примерно столько времени, мы не знаем точно сколько, для каждого оно индивидуально, у каждого слегка отличающийся кейс. Но вы знаете, где-то между 30-тью и, скажем, в районе 40-ка, или 25-тью и 38-мью, где-то в этих пределах эти способности выравниваются. Сравнивается количество aberrаций и количество влияния и прочего, поступающего в тело как физически, так и духовно. Организация старается, старается, старается, старается, не



может лишь удерживаться на одном уровне. Улаживать день изо дня. ЛРХ говорит об этом в Инструктивных Письмах: "Уровень статистики никогда не остается неизменным. Он либо уменьшается, либо растет". И тут вы должны обнаружить «Почему». Почему статистика пошла в эту сторону, и каким образом это выровняло график. И лучше бы вам найти это «Почему» пока ваш график не начал спускаться вниз. А если он таки пошел вниз, то вам тем более надо выяснить «Почему».

Хорошо. Обычно потому, что тело вначале справляется со всем этим, а потом начинает проигрывать. Потому что этот парень - это тот, кто управляет всем хозяйством, а все ему говорят, что он уже не может быстро бегать, не может делать то и се. Он начинает верить, и это передается в Лямбда-орг. Лямбда-орг начинает вещать: "О'кей, парни, давайте немного помедленнее, мы этого не можем делать, того не можем делать и сего не можем делать..."». Парень идет к доктору, и доктор говорит: "Ты стареешь, ты стареешь, ты умрешь, и не стоит волноваться, долго ты все равно не протянешь..." Со всех сторон на него валятся чужие соглашения и постулаты, которые утверждают: "Твое тело больше не работает так хорошо как раньше", и оно продолжает ухудшаться. И где-то в этот момент, становится действительно плохо, после чего парень отчаивается. Качество Лямбды, на клеточном уровне, к этому моменту наверняка становится очень аберрированным. И тут парня осеняет: "Ох, мне надо что-то делать! Игра для меня почти кончилась", так думает этот парень. И тут он пытается сесть на спасательно-аварийную программу, либо на медицинскую, либо на диету, в религию или куда-нибудь еще. И, порой, это улучшает его самочувствие. Оно действительно выравнивается и некоторое время сохраняется на уровне. Но есть еще один рестимулирующий фактор, который я вам пока не показал. Нечто вроде шока для всей организации. Необходимо понимать, что тэтан, управляющий этим телом, не сам создает данную Лямбда-организацию. Снова сошлюсь на книгу ЛРХ ... "История Человека" про «Генетическую Линию» и «Линию Тэты». Это Генетическая линия. Лямбда-орг, обычно, переходит по генетической линии. Не обязательно, но обычно так. Причем, интересной вещью является то, что у нее есть кейс! Это организация, которая имеет свой кейс и которая побывала во многих телах. Эти организации видимо начинали с управления всевозможными телами - кукольными телами, робото-телами, и уже около семи квадриллионов лет телами из мяса. Они очень старые и у них большой трак управления телами. Вы делаете что-нибудь в своей жизни, и это рестимулирует что-либо из случившегося с ними в прошлом. Вы получаете инграммную цепь, можно сказать - цепь по генетической линии, по линии тела. Но это не те тела, которыми владели вы, когда инциденты находятся на ваших личных цепях. В прошлой жизни у вас было другое тело, и там у вашего тела были несколько другие гены, наверняка были другие, если только вы не продолжили оставаться в одной семье. Такое очень редко происходит с тэтанами. И даже в таком случае есть еще миллионы жизней, когда гены были другими.

Но и это не единственная проблема, есть еще одна. Данная Лямбда-орг, которая управляет жизненными формами, работала под управлением многих, многих и многих управляющих - Игроков. У каждого из них были свои аберрации. И поэтому у организации тела может быть множество весьма причудливых инструкций, на основе которых она работает. Слышали когда-либо, как кто-то говорил: "Я даже не знаю почему, каждый раз, когда я прохожу мимо витрины с шоколадом, я обязательно покупаю шоколад и его съедаю. Ведь я знаю - это нехорошо для меня, я не хочу толстеть. Мне это не нравится, но я все равно так делаю!" Одной из причин может быть, что предыдущий обладатель этой орг тела был страстным любителем шоколада! Он говорил телу: "Я люблю шоколад, я люблю его" - "Точно, я его тоже люблю". Вот в чем проблема.

В одной из лекций я сказал, что реально мы можем поднять тэтана по мосту быстрее, чем его тело. Ведь это очень сложно. А у тэтана, на нижних уровнях моста, вряд ли есть какая-либо реальность о том, как улаживать тело, он даже не может войти с ним в общение, чтобы одитировать. Однако, в некоторых кейсах, Лямбда-орг сильнее чем тэтан, и когда вы одитируете - вы одитируете *ее*! И в этом единственная причина путаницы, которая порой возникает у парней на Дианетике. Например: «Это вообще мой трак или чей?!...не, это не мой....» Возможно, это трак тела! И, как я помню, Рон одно время ввел еще один уровень, чуть выше Клира, где парень должен был проходить свои последние две-три тысячи лет на траке. И ему пришлось очень быстро этот уровень убрать, потому что пройти его удавалось не всем. Почему? Потому что, выполняя датирование на Э-метре, многие люди датировали трак Лямбда-орг. Хотя некоторые таки датировали свой собственный трак. Парни, кто датировал собственный, у них все было здорово. А парни, кто датировал трак Лямбда-орг, приходили в сильное замешательство. Ведь они знали, «в действительности, я этого не делал, это был кто-то другой, а не я...». Авторство, ну, вы знаете.

Эти организации изначально предназначались для помощи в упорядочивании МЭСТ, что они и делают, ведь они делают так, что МЭСТ участвует во всей игре! Видите, ими управляет тэтан, их используют и все такое, так что все это получает удовольствие, принимая участие в игре. Хоть тутошний МЭСТ, возможно, и чувствует себя неподтвержденным, и что никто о нем всерьез не заботится, ливневые леса вырубают и все такое, но все же ему не так печально, как МЭСТ на Луне!

Вот что я имею в виду: печаль = разрыв АРО большой продолжительности. А тут, в игре, хоть что-то происходит, и люди на него обращают внимание. Если вы общались с МОСО-ми воды, то знаете, что они вполне счастливы протекать через тела и все такое прочее. Хорошо. Над этой проблемой мы работаем, доктор Принц и я, над выработкой цельного подхода к тэтану... тэта-лямбда-фи.

*Реплика /видимо др. принца/: «Вы можете по приборам убедиться, как это происходит».*

Абсолютно верно. У него теперь есть машины, работающие как мостик между этим и тем. Можно снимать показания с обеих сторон. Это сделанная в Свободной Зоне, разработка Доктора Принца, которая произведет немыслимый прорыв в улаживании проблем тела. А я занимаюсь работой со стороны «Тэты» через «Лямбда» в сторону «Фи». Он занимается работой с этой стороны вверх. У него есть оборудование, связывающее то и другое между собой. А я работаю над процессами, которые свяжут их между собой. И также над кое-чем еще, что примыкает к этому (к Фи). Пока еще я это не опубликовал. У меня есть полный Рандаун, и он основывается на том, о чем я рассказывал в Брифинге № 4, - что Лямбда не обладает динамиками, подобно тэтану. Лямбда сама в динамике. Осознайте, что тэтан играет по двенадцати Динамикам. Играет он по стольким, скольким сможет, но, скажем так, следует ему играть по двенадцати. Каждый раз, когда тэтан, взяв тело, делает что-либо по какой-либо динамике и получает инцидент, потерю или какой-то нелогичный итог, то в результате Лямбда тоже сталкивается с динамикой и получает эту потерю. То есть, вы можете напороться телом на несколько динамик и зааберрировать тело. От людей, кто пришел с войны, вы возможно слышали, что они пугаются выстрелов. Видели такое. Парень может рассказать, он говорит: "Не знаю почему, но каждый раз, когда слышу хлопок от выхлопа автомобиля «Хлоп!» вот такой, мое тело ныряет в кусты". Ага, тэтан тут не управляет, тело все еще во Вьетнаме или где-то еще. Он не говорит: «Эй, сообрази, мы в Дюссельдорфе, и это просто хлопок от автомобиля -

«Хлоп!» - и тело приходит в норму, нет! Оно все еще во Вьетнаме, оно напоролось на военную игру по четвертой и третьей динамикам, и набралось реактивности, видя, как убивают людей, и прочее. Оно все еще находится там, раз оно «Ой!» и прыгает с дороги. Это только один из примеров. Подобное может происходить в разных, разных вариантах. Например: упомянутый человек, который занимается медитацией. Скажем так, он имеет дело с процессом по седьмой или восьмой динамике. Или, возможно, он даже хочет разобраться в игре посредством медитации и высматривает что-либо по двенадцатой или одиннадцатой. У тела, вероятно, есть возможность побыть в покое. Но, оно, возможно, не спит. И тут тело, расслабившись, может принять решение: "Ладно, давай-ка я сделаю цикл тех-обслуживания." Парень исполняет медитацию продолжительностью в один час. Проводя этот, двух или трех часовой цикл тех-обслуживания, тело начинает вымывать из системы всякие яды, поступившие за последний день из еды, питья, воздуха. По прошествии часовой медитации, все в самом разгаре, посреди цикла. А парень через час встает и рулит домой на своем автомобиле или делает что-то еще. А где все эти яды? Они в его кровотоке, они придвигались к почкам и поджелудочной железе и всем выделительным местам тела, к отхожим местам. Что делает с этим тело? Операцию "Распикивание всех мусоровозов по сторонам!". Оно размещает все эти яды на хранение в различных частях тела. И ждет до следующего цикла тех-обслуживания. Ему удалось выполнить лишь половину цикла, и «Баста!» И теперь у него яды распикианы по разным местам. А не по тем местам, где они были. Понятно? То есть, без понимания того, чем являются эти функции и того, как работает тело, можно телу навредить, создав противоречие с динамиками. Как бы то ни было, у меня есть процессы по улаживанию всего этого, и они дают удивительные данные! Удивительный материал! Я расскажу вам один случай, вы будете смеяться. Я бы не стал это рассказывать свежим людям. Знаете, порой люди попадают в ситуацию, когда тело умирает, а они ничего не могут с этим поделать. Оно просто умирает. Очень быстро. Очень. У меня были случаи одитинга тел и пара других преклиров с такой же темой. И я выяснил, что главная причина, по которой тело, само по себе, принимает решение умереть - вы приготовились? - в том, что они избавляются от своего тэтана, который им не нравится. Другими словами, этот парень, должно быть, очень плохо обращался со своим телом. А лямбда-орг такое не нравится: «Не люблю, когда мной рулят таким макаром, вообще такого не люблю...» Ведь орг тела тоже экстеризуется при смерти тела и переходит в другое тело. Она может перейти к ребенку или к тому, кто в ней нуждается или куда-нибудь еще. Или, даже может перескочить в другую область и войти в робота, кукольное тело, в лошадь или во что-либо еще. Может просто подождать или «Бац!» влезть в тело, где уже сидит одна такая. Всяко бывает.

Вы их обнаруживаете некоторых... ведь вы едите мясо, рыбу и зелень. Едите продукты, в которых есть другие Лямбды. Вы получаете Лямбд, которые все еще... если они не ушли из продукта, из сырого продукта, то некоторые из них застревают в вашем теле и пытаются играть с его организацией. Понятно?

И вам придется понять, как вычищать эти штуки, ведь только так сможет узнать и тело. Для использования вам нужны лишь частицы, не обязательно Лямбды из этого растения или животного. Знаете, порой встречаются такие люди, которые все время едят сырое мясо, они даже начинают рычать «Ррр-Ррр!» и вести себя наподобие сырого мяса.

Для поддержания во всем этом порядка приходится изрядно трудиться, ведь у вас есть и трак Лямбда-орг и трак Тэтана. Вы, как духовное существо, имеете свой опыт,

столкновения с динамиками, столкновения с вмешательством в игру, и загрязнение, которое влияет на исходное сырье из материи, энергии, пространства и времени. Теперь вы понимаете, почему доктора не могут обещать излечения. Понимаете, почему духовное целительство выглядит как нечто... что работает не каждый раз. Порой, парень может чудным образом исцелиться, но такое срабатывает не на всех. Ясно? Ведь вся картина даже слегка сложнее, чем описано тут, и они вообще не конфронтируют продолжительность этих aberrаций. МЭСТ находился в игре долгое время. У него есть свой собственный кейс. Лямбда был в игре не так долго, но почти столько же. А тэтан, конечно тут с начала игры. О... тут надо много конфронта.

И теперь у меня есть Рандаун, который будет с этим работать, когда вы завершите уровень "Основы Игр" или даже после ОТ-14. Мы замечаем, что полный цикл тех-обслуживания может быть сделан более эффективным и сокращен до половины свой продолжительности, что составит полтора часа.

Знаете вы или нет, но одна из самых аберрирующих для тела вещей, которая может быть в доме, - это будильник. Вот, предположим, вы разбудили тело прямо посреди цикла! Весь день вы будете себя чувствовать ужасно, ведь яды все еще находятся в теле, с ними совсем не закончено. Мы начинаем действовать, и не можем гонять эти яды по системе, мы их где-то размещаем. И все тело будет "ох-ох". Там происходят все эти потоки, но необходимо много чего делать, чтобы каждый день улаживать все эти клетки, прочищать их, функционировать, поддерживать все эти сосуды, столько-то километров, столько-то литров, и все в движении. Там есть много работы. И если вы выясните продолжительность вашего цикла тех-обслуживания и запрограммируете себе сон на продолжительность, равную нескольким целым циклам, то это уже улучшит ваше каждодневное самочувствие. Просто таким простым способом. Другими словами, если у вас этот цикл занимает, к примеру, три часа, то лучше поспать 3 часа, чем пять с половиной часов. Но еще лучше - если поспать шесть. Поняли, что я имею в виду. Несколько раз, и так, чтобы цикл был завершен. У каждого человека своя продолжительность. Тут дано среднее время.

*Вопрос: «Как узнать свое время?»*

Вам придется его выяснить. Вы должны его выяснить. И делается это так: Записывайте время, когда вы ложитесь, и время когда просыпаетесь, и как вы себя чувствуете каждое утро. И, в конце концов, вы найдете продолжительность, при которой вы себя чувствуете действительно хорошо, когда просыпаетесь. А потом поделите эту цифру на два или на три и вычислите, сколько занимает цикл в среднем. Он где-то в этих пределах. И потом, иногда, когда вам приходится ложиться поздно и рано вставать, подмечайте те случаи, когда вы хорошо себя чувствуете, как «Ух-ты, я спал то всего два с половиной часа этой ночью, а чувствую себя превосходно!» Было у вас когда-либо такое ощущение? Ну, такое: «Я спал совсем немного, а чувствую себя хорошо!» Это был один из таких циклов, который закончился вовремя. Он продолжался всего два с половиной часа, вы соображаете: "О! Два с половиной. Сейчас мы посмотрим, значит тогда - пять... семь с половиной... Точно! Вот столько, сколько нужно, чтобы освободиться". Вы можете это выяснить, просто проанализировав то, как вы спите.

И просто сделайте это и пользуйтесь, как минимум, я могу вам сказать... вы можете просто... если вы бросите свой будильник и скажете телу: «Хочу проснуться через два цикла, и встать перед третьим», то так будет намного лучше.

Это, пока вы не добрались до ОТ 14, после чего вы сможете сами выполнять циклы тех-обслуживания и улучшения тела. Напрямую. О'Кей.

Еще одно: когда вы сможете уменьшать (продолжительность цикла), то за то же время сна вы сможете сделать вдвое больше работы, то есть тело сможет сделать вдвое больше работы.

И тогда, тогда вы сможете вернуться к ремонту, к долгосрочному ремонту. Понятно? И тут я говорю не о каждодневном техобслуживании и каждодневном ремонте, а о долгосрочном ремонте, таком как капитальный ремонт автомобиля. Понятно? Такой, когда машину ставят на бок, на тот или на этот. Пока я не буду говорить на эту тему. Не буду давать никаких данных, пока все не доделаю. Видимо, я возьму еще пару людей, которые вызовутся пройти то, что там есть, на этих уровнях. Люди в наши дни и в таком возрасте очень боятся того, что работает неправильно, или не работает вовсе и все такое. Я хочу удостовериться, что все работает, а это длинный цикл.

Предположительно, согласно организации тела, приведение тела в хорошее состояние, когда человек стареет, а мне уже за пятьдесят, занимает примерно от двух до двух с половиной лет. Раз произошло резкое ухудшение и вы проводите ремонт, то проведите полный ремонт. Это, в самом деле, не очень долго, если принять во внимание, что на износ ушло пятьдесят лет.

Вот еще: я обнаружил, что если тело начало восстанавливаться, то это происходит изнутри наружу. Оно начинает с костной структуры, костного мозга и продвигается наружу. Таким образом, вы можете ощущать, что материя становится лучше, становится еще лучше, больше улучшается, чем ухудшается. Доходит до этой стороны. И в последнюю очередь доходит до того, что снаружи. И поверьте мне, если у вас избыток веса в теле, как у меня, то вы обнаружите, что большинство людей не могут избавиться именно от жира под кожей, которая один из самых больших... вот, тут сказано: «Кожа - один из самых больших органов тела». Ну конечно, она ведь снаружи. В ней много чего такого, чего там быть не должно. И это очень интересный процесс, потому что за последние пять или шесть месяцев мое тело вычистило, избавилось от... реально, вот вы смотрите на меня, а я реально "съел" 23-24 фунта, около десяти кило телесного жира! По существу, почти как соло-каннибализм, не правда ли? Ведь вы теряете вес, значит - это некоторая разновидность самопоедания. Знайте это, каждый, кто сидит на диете - соло-каннибал! Я имею в виду, они не обрезают жир и не выбрасывают его, его съедает тело! Очень весело. Есть и другие соображения на эту тему, люди, возможно, их найдут, и выяснят, почему они остаются толстыми: «Я не хочу быть соло-каннибалом, церковь сказала, что это плохо». О'кей, однако, у большинства людей, избавляющихся от веса посредством физических упражнений и так, как тут, и прочими способами, происходит вот что - тело бросается на жир и начинает его поедать, и съедает также содержащиеся в нем яды. И я захотел с этим поэкспериментировать, и выяснил, что выход ядов должен проходить с подходящей скоростью, и так далее, и тело использовало для их хранения лимфатическую железу вот тут. Можете поверить, Уран-235? Кадмий? Натрий? А алюминий? Вот такие штуки. Должно быть, они поступили с пищей или с воздухом. Вот такая дрянь выходит. И поверьте мне, процесс выведения этих веществ опасен для тела. Их нельзя просто взять да и выбросить в почки или куда-то еще. Я подметил, что большая их часть вышла, когда я только начал приступать к очистке области кожи. Кожа с подкожным слоем вот такой толщины. Это было так, как будто... во время сна, когда тело

отдыхало, - будто кто-то врезал по голове дубиной - Тресь!

Знаете, обычно вам нет надобности... ведь можно так продвинутся, что вы сможете давать телу отдых и осознавать его, знать, что оно делает. А тут просто бабах! Такое впечатление... как удар молотком. Происходило вот что - тело перемещало все извлеченные из кожи яды, перемещало их во всем теле. И первые две недели, пока это шло, в периоды сна тело было как свинцовое. Днем оно работало хорошо, потому что тело знало, что время для этого есть только ночью. Но в дальнейшем я заметил, как мне становится все легче и легче, просто О'кей, О'Кей. Большая часть была выведена наружу, все стало налаживаться. И, наверно, еще несколько месяцев я с этим похожу и получу идеальную картину, пытаясь развернуть кривую снова вверх. Пока еще не знаю, сработает ли это, и потому не могу сказать или дать кому-то ни одного из этих процессов. Я пытаюсь обучить еще одного из К/С-ов для их тестирования. Ведь, поймите, это не то, что одитируется каждый день, это нечто, что тело выполняет по согласию. У вас есть программа для выполнения и тело ее выполняет!

Совершенно новый опыт! Весь одитинг уже сделан. Уже улажены все столкновения с динамиками и весь Лямбда-трак. Странные вещи, я имею в виду, это совершенно новый опыт. Но все логично. Пока выглядит нормально. Кто знает...?

Как бы то ни было, это делается.

Люди спрашивали: «Что делается по пятой динамике» и все такое. Ведь можно найти применение и в животном мире, и в мире растений, во всем этом. Но взгляните, обычно у них совсем другие проблемы. Ведь они целенаправленно находятся в динамиках. Или иногда вы встречаете тэтана, который руководит лошадью, псом или кошкой, когда ему хочется немного влезть в игру. Тэтан влезает и берет такое тело, но большинство из них являются просто Лямбдами, которые действуют в соответствии с динамикой. И поэтому такое существо имеет лишь половину из возможных аберраций<sup>9</sup>.

Но они могут стать совсем плохи, если разводящий коров тэтан, как к примеру, в Англии, накормит коров их собственным дерьмом. Тогда они заболевают болезнью, под названием "Коровье бешенство". На что французы и немцы интеллигентно заявляют: «Нам совсем не хочется такого мяса!». А началось все вот как. Они добавляли, чтобы сэкономить денег на Общем Рынке и все такое, чтобы сэкономить деньги они подбрасывали им в еду говяжьи потроха и падаль. Каждый знает, что те штуки, которые выходят из тела, это штуки, которые тело использовать либо не может, либо не стало. Они выводятся, потому что были ядовиты для системы. И об этом было заявление, я разок видел его по телевизору, больше даже не упоминали, но именно это было реальной причиной "Коровьего бешенства". Тем же вечером - просто хочу показать, насколько безмозглы эти сценарии - по другому каналу они показывали реальный случай, как врач убил свою жену используя анализы... Он брал их в больнице, в которой работал, и подмешивал ей в шоколадный пудинг. Такое почти невозможно отследить и она умерла в течение одной недели. Показывали в то самое время, когда политики в Англии заявляли: «Нет абсолютно никаких проблем с мясом из Англии, наша еда превосходна». Безумный мир, да?

И когда бы ни появлялись эти маленькие крупички правды в новостях, их тут же

<sup>9</sup> В отличие от человека, у которого возможны аберрации и по линии тэтана, и по линии Лямбда (прим.пер.)

затыкают и больше вам знать не дают.

О'кей, вот они - проблемы по пятой динамике, и мы работаем над этим. Доктор Принц может вам помочь во всем, что имеет к этому отношение. Я надеюсь, что вскоре у нас будет целая серия программ, и мы сможем их проводить. Возможно, часть этой работы будем делать уже на нижних уровнях Моста.

Как видите, когда дела, касающиеся тела приведены в порядок, тогда вы начинаете интересоваться и другим. Вот одна из вещей, о которых я попросил Вальтера рассказать всем. И впервые мы начинаем видеть полную картину всего происходящего, что вызывает понижение графика. Понятно? Начинаем видеть все факторы.

Да?

*"У меня еще один вопрос про восприятие как-есть. Вы упомянули этот фильм - Звездные Войны, где парень ушел, оставив свою мантию, но воспринял как-есть тело. Но данное тело не было создано тэтаном, мог ли он каким-то образом воспринять это тело как-есть?"*

Это, видимо, была другая игра, где для создания тела парень использовал свои собственные частицы, а потому он мог их воспринять как-есть, просто как ту монету. Он, возможно, так и сделал, он, наверно ходил в некую тэта-школу, где обучился создавать свое собственное тело.

*"О'Кей".*

Из своих собственных частиц, а потому, он мог в любой момент, просто приказать им вернуться. Да, есть рассказы, что в Индии пару раз такое делали. Вы можете о них прочесть, про то, как люди могут появляться и пропадать, и все такое.

Нет, не украдено. Оно не украдено. Это просто часть игры по использованию тел. Если вы на моделируете ваших собственных созданных частиц, вы сможете их воспринять как-есть в любой момент, когда захотите. Никто не сможет вам помешать. Мы говорим об улаживании игры, существующей игры, какой она является сейчас. Тэтан, который не играет в теле или помнит или сохранил некоторые ОТ-способности по макетированию своего собственного тела может это сделать в любое время, когда захочет. Но я скажу вам одну вещь. Он вряд ли сможет помочь кому-то еще выйти из игры, потому что они находятся в иной ситуации, чем он. Если бы я сейчас такое сделал, это было бы для вас бесполезными данными. И я не делаю этого, я управляю телом, которое я взял в игре, и я стараюсь увидеть - что бы такого с ним сделать, чтобы уладить его должным образом. Понятно? Иначе мы не поможем никому больше выйти из игры. Вы понимаете? Уверен, когда все это будет улажено, тогда каждый сможет моделировать все, что захочет и все такое, и потом воспринимать как-есть, когда ему захочется. И к тому времени все уже будут знать насколько все может усложниться, если начать выбрасывать вещи без завершения циклов. И так далее и тому подобное.

О'кей, итак, мы проделали путь через восемь динамик, спускаясь вниз, мы уже близко подошли; хорошо, теперь мы переходим к **Четвертой Динамике**.

Итак, помните, четвертую динамику можно рассматривать, как игроков действующих в

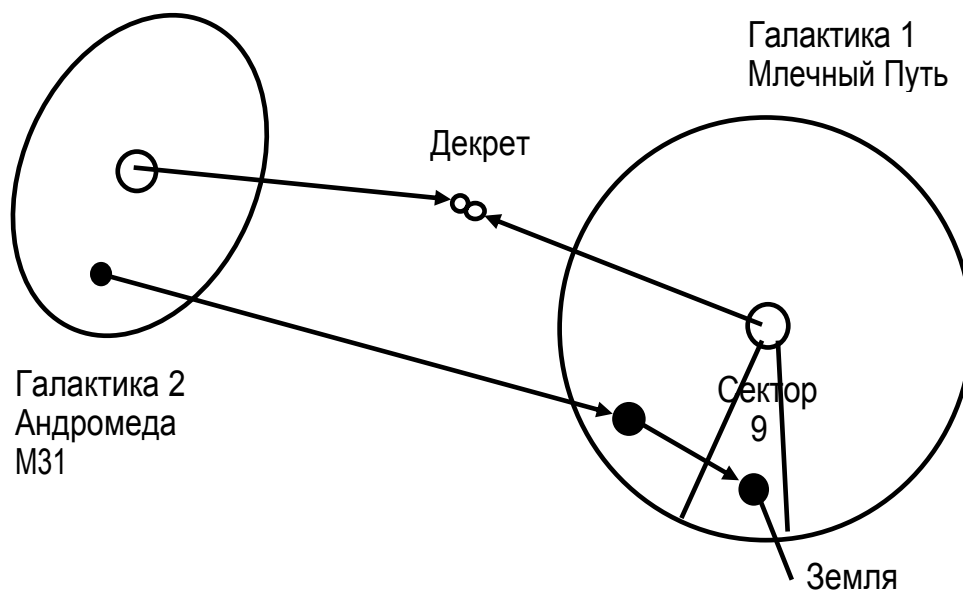
телах любого вида, какой они предпочитают. Обычно ее рассматривают как человечество. Все человечество, как бы оно ни размещалось по данной вселенной. Но помните, тэтаны также могут управлять электронными кукольными телами и могут управлять телами роботов. Они даже могут быть между телами или вне тел, могут быть неспособны добыть тело из-за страха. А с точки зрения анализа игры и технической точки зрения, будет мудро считать, что четвертая динамика включает всех игроков, вне зависимости от типа тела или наличия тела, у которых есть какие-либо сложности с логикой и ориентацией в игре. Помните, по восьмой динамике каждый из нас является игроком, причем именно логической частью игрока. А тут (в 4-ой динамике), каждый представляет собой комбинацию из своей логики и своей нелогичности. Как я уже говорил, тут он со всеми пропущенными данными и ложными данными и образованием, и всем примешанным материалом. Он считает себя телом, а не тем, кто управляет телом. Сюда же относятся парни, о которых мы говорили в предыдущей лекции, то есть люди с других планет и внешнего космоса, у которых тела другого вида. Помните, про андромеданцев и прочих. И поэтому мы рассматриваем большие ... то, что тэтаны используют в качестве нормальных средств, чтобы действовать и общаться в игре. И этим обуславливается то, какие сложатся разновидности групп, цивилизаций и т.д. и вторые и первые динамики. Понимаете, что я имею в виду? Вы понимаете?

Думать, что четвертая динамика ограничивается лишь людьми этой планеты или, как в Америке, думать что Америка - это все, и больше ничего не существует... Они являются большой третьей динамикой, а думают, что они - четвертая. Или, в четвертую входят только белые, но не входят черные, серые и промежуточные. Нет, они ошибаются, они все - игроки, и все стараются преуспеть в игре.

Почему же так происходит?

Прежде всего, и об этом я упоминал в ранних лекциях, по-моему, в Админ Брифинге № 2, "Ложные Мосты", огромная часть всех разумных существ, да... всех разумных существ, включая другие планеты, путают данную игру с уже сыгранными играми. И на то есть технические причины, и все такое, и есть причина, из-за которой они все еще не нашли технологию завершения игры. Как уже было сказано в описании двенадцатой и тринадцатой динамик основная причина - в произошедшем вмешательстве в игру.





И, как я упоминал в брифинге про НЛЮ, влияние имплантеров было сосредоточено в области Андромеды. И там есть парни, под названием «Серые», помните, которые высадились и согласовали с Американцами проведение подземных экспериментов и так далее. И я также упоминал, что должна была произойти встреча с хорошими «Серыми» (не все андромеданские «Серые» работали с имплантерами) для заключения некоего межгалактического декрета. Ведь все декреты данного сектора и данной галактики имеют силу лишь для этой галактики. И поэтому в ней были юридические лазейки. И поэтому, если «Серые» прибывают с Андромеды, из другой галактики, они прибывают сюда, то тут не полностью подпадают под декреты нашей галактики. То же самое, если вы приезжаете в другую страну, с вас не станут сразу требовать платить налоги, сначала вам надо обустроить местожительство, устроиться на работу, начать бизнес. То есть, вы еще не подпадаете под контроль налогового отдела той страны. Таков смысл фразы, «есть лазейки». О'кей.

*Вопрос: "«Серые» - это Имплантеры или Маркабианцы?"*

«Серые» - это парни-имплантеры. Маркабианцы выглядят тоже немного серовато, они даже, было дело, сотрудничали, но потом произошел раскол. Преимущественно, они люди из Сектора 9.

Как бы то ни было, эта встреча произошла. И Элрон Элрэй был там, в составе одной из групп, представляющих нашу галактику, и они встречались с представителем Центрального Совета Андромеды. Они отбыли некоторое время назад, это произошло осенью прошлого года, чтобы сохранить в секрете проведение этой встречи. На самых быстрых кораблях и т.д. и т.п. Все приготовления были сделаны телепатически.

Как бы то ни было, по истечении нескольких дней - по нашему времени - этот декрет был выработан. Я получил его 9-го мая, что очень примечательно, ведь это годовщина книги Дианетика, 40-лет прошло.

Вот декрет в переведенном виде:

*"Межгалактический декрет, принят голосованием и согласован на встрече представителей уполномоченных советом галактик 0 и 1.*

*Место встречи - точка, расположенная между двумя упомянутыми галактиками.*

*Тема: Права и Привилегии, Правила и Ограничения для граждан, путешествующих между, посещающих или прибывающих на местожительство в Галактику 0 или 1. Также правила высылки, экстрадиции и гражданства.*

*Номер Один. Право на путешествие, доступ и гостеприимство гарантируется обеими Галактиками - 0 и 1, для их граждан и чужестранцев, если демонстрируются мирные намерения.*

*Два. Можно применять высылку и экстрадицию в выявленных случаях преступлений против цивилизации или имплантирования граждан обеих галактик или чужестранцев.*

*Три. Ко всем визитерам, путешественникам и ищущим местожительство применяются все правила и положения Центрального Сектора, данного Сектора, и все местные правила и положения".*

И в таком случае, если вы идете в другую галактику, то вы *подпадаете* под законы того места. И, конечно, вы имеете право на гостеприимство, путешествие и доступ.

*"Четыре. Чужестранцы определяются, как индивидуумы из областей или космоса вне управления Центральными Советами Галактик 0 и 1".*

Из областей или космоса, которые вне управления. Когда они прибывают в область галактик 0 или 1, они подпадают под их управление.

*Пять. Гражданство Галактики 0 или Галактики 1 определяется как пребывание в их пределах без уведомления представителей центрального управляющего совета, что это присутствие имеет только дипломатический, туристический или коммерческий характер".*

Вот это очень умно. Одно из таких утверждений: "Если ты ничего не делаешь, то это применяется к тебе". Понимаете? Так что Серые больше не смогут проскользнуть и скрытно делать свои дела с правительством США. Прошмыгивая через ту лазейку, что они не из Сектора 9 - «А потому это к нам не относится», понятно? Невмешательство больше к ним неприменимо. Там сказано - нахождение без уведомления центрального правящего совета данной области или Галактического Патруля, или кто бы там ни был представителем, что они лишь дипломаты, туристы или коммерсанты. То есть дано определение - пребывающие в пределах. И раскрытие их присутствия означает, что они немедленно подпадают под все правила и положения Сектора 9. Понимаете, что там произошло? Предотвращение скрытого прохода парней, которые заявляют: «Да, ладно вам, я иноземец, я не отсюда, я местных дел не знаю». Тогда они точно знают, что эти парни пришли скрытно, и они не хотят быть раскрытыми, понятно? А теперь это означает: «О, вы остановились тут на жительство. Вы не пошли и не предъявили ваши мандаты, не заявили: "я - турист, я - коммерсант, я - дипломат, я тут не проживаю"». Красиво, красиво. Я люблю эти политические способы, какими они делают дела.

*"Шесть. Индивидуумы или группы с не-мирными, против-цивилизационными, террористическими или имплантерскими намерениями подпадают под аннулирование их гражданства, аннулирование свободы и аннулирование защиты, предоставляемой данным декретом".*

Это совершенно ясно. У не-мирных, настроенных против цивилизации граждан или Имплантеров может быть аннулировано их гражданство. Вы поняли, что тут произошло?

Очевидно, что там был большой обмен данными про Мост и про вмешательство в Игру и то, откуда это все исходит. И андромеданцы, те, которые хорошие андромеданцы, согласились. «Ничего себе! О, да, теперь понятно!»

*"Номер Семь. Авторизованные этические, технические и административные проекты по улучшению качества жизни и цивилизации, как в обеих галактиках так и во вселенной защищаются данным декретом и Центральными Советами и представителями обеих Галактик, 0 и 1".*

Это хорошо. Чувствуете свою защищенность? О'кей.

*"Восемь".* Мы также слышали, что правительство запросило у Церкви подачу финансовых отчетов и так далее и тому подобное. Кто-то, так или иначе, получил сообщение об этом по... другой линии - бам!

*"Восемь. Для приведения в силу этого договора и связанных с ним пунктов, по отношению как к гражданам, так и иноземцам, понадобится тесное сотрудничество между Советами Галактик 0 и 1. Для этих целей на данной встрече был произведен обмен уполномоченными представителями".*

То есть, кто-то, видимо из обученных К/С-ов или технических специалистов, обученный у ЛРХ в Центральном Секторе, был в качестве обмена послан на Андромеду. А один из их парней, видимо очень способный в исследованиях в этой области, был взят в Сектор Централь. О'Кей.

Подписано Галактикой 0, Представителями Центрального Совета за всех членов. Центральным советом, который они созывают, за всех членов Андромеды, М-31, как мы ее называем. И Галактикой 1, Представителями Верховного Совета за всех членов. Сектор О, Центральный.

Итак, они это сделали, и это здорово; на двух страницах они разобрались со всеми лазейками. Я имею в виду, как бы нам подобным же образом использовать некоторых политиков и администраторов на этой планете?

(Аплодисменты)

Копию для перевода я передал Доро, она разошлет копии по людям.

*Вопрос: "Что происходит с теми, кто уже находится здесь?"*

Полагаю, что кое-что с ними уже произошло. Ха-ха...! Да, я чувствую, что там уже есть изменения. Они очень обеспокоены, парни! Они даже не могут открыто выйти. А если они выйдут, когда они выйдут в 1996-м году, им придется стать гражданами, мол, живем мы тут....

*Вопрос: "А можно опубликовать такие данные в книге для всех, например, как научную фантастику?"*

Ты, должно быть, шутки шутишь! Ты точно шутки шутишь, парень! Посмотри, сколько времени мы потратили на сбор всего этого воедино. У вас есть книга "Сектор 9", у вас есть книга "Тиджиэк", у вас есть Брифинг об НЛО, там все предсказано, что скоро будет происходить! Только не забывайте про принцип постепенности! Конечно же, надо дать людям всю информацию, тогда они смогут знать, что творится в этой галактике! Для этого понадобятся книга "Сектор 9", книга "Тиджиэк", видеолекция об НЛО, продолжительностью под 8 часов,

*Реплика: "Пять!"*

...пять и потом еще эта лекция. Вот тогда они поймут. Действуйте по принципу постепенности. Действуйте постепенно.

*Реплика: "О'кей".*

Давайте двигаться, не надо вот такого, мол: «Этого вообще никто не поймет...» Так или иначе, парни, которым это нужно, поймут. Или сами добудут.

Уже произошло общее изменение стратегии имплантеров, когда их коснулся этот цикл. Они его получили. Они его тоже телепатически получили. От своих шпионов и всего такого.

*Реплика: "Пошли это Буиу!"*

Он, вероятно, уже знает. Или скоро узнает.

Как бы то ни было, это действительно происходит по четвертой динамике. И это влияет на происходящее на планете Земля. Игра между американской стороной, имплантерами и европейскими маркабианцами, и все такое. И все это идет... к более хорошему завершению, скажем так. На планете еще есть достаточно много неконтролируемых драматизации старых незавершенных игр. Особенно на Среднем Востоке. И эти игры поддерживаются лидерами, которые сами драматизируют незавершенные игры. И это, и дела связанные с терроризмом, будут еще продолжаться сколько-то лет, а потом завершатся. Потому что драматизация имеет естественное свойство затухать. Со временем произошедшее уходит из памяти человека. Знаете, это как если рядом с каким-то домом вас укусила собака, то там вы чувствуете себя нервно. Включение той игры, которую они драматизируют, произошло во времена Христа. И оно прекратится в районе 1991 или 1992. И потом, будьте готовы к этому, они все еще возможно проведут Сценарий /инопланетной/ Высадки в 1996. После этого будет Великий Призыв сплотить весь мир и работать совместно. Должно быть в 93-м или 94-м. Они на это намекают. Вы слышали предложение - оно, правда, было слегка в иной форме - предложение от России, в действительности, это был Горбачев. Он сказал: "Почему бы нам не объединить все Восточные и Западные вооруженные силы, и тогда у нас будет что-то вроде большой защиты над всем северным полушарием". Да, и я знал, что это будет заявлено, за два дня до самого заявления. Это попытка реально уменьшить опасность войны, ведь, вероятно, самые склонные к войне страны из всех, это Средний Восток, Америка и некоторые из Дальневосточных, такие как Китай, а еще Индия и Пакистан, которые тоже подзастряли в той старой игре. Однако, я ожидаю, что до большого соглашения дело не дойдет. Даже

средства массовой информации с обеих сторон слегка подустали: "Слушай, мы убиваем так много людей, давай уже мир заключать, что ли...". Эти новости уже даже не интересны. Но все слегка застряло - террористические взрывы продолжаются, и опять убиты люди, делающие то, и еще убиты люди, делающие се. Стряпальщики новостей привыкли смачно объявлять эту тему, вроде как получение удовольствия от фильма ужасов. Но теперь это не очень хорошо покупают. Знаете ли, люди действительно устали от такого материала. Но смотрите, они переключаются на наблюдение за другим врагом. И этот враг более реален, действительно. И это, конечно же, вред окружающей среде и угроза планете. Помните, так и было предсказано в Альтернативе Один, Два и Три, в последней лекции, аж двенадцать лет назад. А сейчас они все больше и больше выводят данную тему на передний фронт. Это станет еще одной причиной, чтобы все стали объединяться и работать вместе. И еще одной причиной для оправдания того, почему нам нужна инопланетная помощь. Веселая штука в том, что произойдет несколько разных высадок. Одна, вероятно, будет высадкой парней с Андромеды с новым имплантерским подходом, новая разновидность, более скрытый контроль. Другая - Маркабианцев, вероятно где-то тут в Европе, и возможно даже еще одна - Галактического Патруля, кто знает.

Как бы то ни было, это будет очень интересное десятилетие. И много еще данных на эту тему освещалось в последней лекции об НЛО. Если у вас ее нет, то вам следует добыть кассеты и посмотреть ее.

Но в целом, у четвертой динамики есть шанс выжить. Ведь почти во всех сценариях произошел раскол, и теперь у них есть весьма заметные альтернативы. Одна из них та, о которой мы говорим тут. Понимание всей игры в контексте всех ее динамик. И вы - одни из очень немногочисленных людей данной планеты, которые это понимают. Так давайте сделаем это известным. Сделаем настолько постепенно, насколько понадобится. Мы не просто саентологи, мы еще и граждане данной вселенной, галактики, сектора и планеты. И поэтому мы должны взять за них ответственность. И я уже говорил вам. Нам противостоит много вмешательства. Его много в науке и образовании, в медицине и всем прочем. Но вот что хорошо - много людей теперь его видят, и не очень-то всему доверяют. Не все плохо, не нужно отбрасывать все, но людям необходимо узнать полную картину. И надо соблюдать соотношение между духовным и физическим развитием.

Теперь мы переходим к **третьей динамике**. Давайте взглянем, чем является третья динамика по отношению к четвертой динамике? Можно сказать, что это группировка, группировка меньшего количества игроков, как определяется в Инструктивных Письмах ЛРХ: «Организация — это группа с общей целью». И потому, я даю вам секрет того, как узнать, является организация хорошей или плохой и вредной или нет: выясните, в чем состоит ее цель, и посмотрите, соответствует ли она тому, о чем говорим мы. Стараются ли они повышать качество и жизненность? В какой области они продвигают продукт, и какой продукт и услуги они предоставляют? Или пытаются мешать человеческим свободам и правам человека и понижать их качество и жизненность. Понятно? Вы сразу сможете сказать. И это дает вам средство анализа и оценивания групп. Просто задавайте члену группы вопрос: "Какова цель всего этого?" Повторяющийся процесс до появления П/С-ного ответа. Возможно такого: "Ух-ты, а ведь я даже и не знаю!", "Действительно, а чем это они занимаются?" Или, является ли то, что они говорят, тем, что они реально делают? Помните, у них может быть ложная цель, о которой они заявляют людям в группе, а сами они делают что-то другое. Но вам надо с чего-то начать, чтобы получить

какие-то данные. Потом вы сможете их сравнить с тем, что они действительно делают и с тем, чем является их реальный продукт. И вы сразу будете знать - хороша эта группа или нет. Я не думаю, что многие правительства прошли бы этот тест. Я полагаю, они очень компетентны в том, чтобы ничего не делать, кроме как усиливать налоговое законодательство. Как бы то ни было, некоторые из них лучше чем другие, я понимаю. Или, скажем так, хуже чем другие в своем навязывании тех или иных законов. Потому что помните, если вы платите 100 процентов налогов, значит вы раб. Так что рассчитать, на сколько процентов вы являетесь рабом, - просто. Подсчитайте, сколько процентов налогов вы платите. Плюс сюда надо добавить скрытые налоги - налог на бензин, и подоходный налог. И налог на подарки и налог на наследование, налог на собак... Есть простой анализ, проводя его становится очень легко анализировать любую группу. Если взглянуть на них с этой точки зрения, с точки зрения игр, и с точки зрения анализа игры, и с технической точки зрения, как закончить игру. Понятно? Все очень упрощается. Вот почему я хочу продолжать быть с этой группой. Потому что у вас уже есть подготовка, вы обладаете основными данными и большинство из вас на мосту, вы понимаете, что мы играем в очень большую игру, и очень важную. И я хочу поделиться с вами точкой зрения, с которой вы можете действовать, которая даст вам в руки больше данных, чем всем другим людям этой планеты, включая политиков, Имплантеров, да кого угодно. Как вы помните, мы - те, кто работает в эксперименте по повышению качества и жизненности всей игры, целиком. А поэтому, естественно, нам просто необходимо обладать очень широкой точкой зрения.

А теперь позвольте мне дать вам некоторые интересные данные по **второй динамике**.

Вот чего вы все ждали!

Вы никогда не станете слишком старыми, чтобы попробовать!

О'кей, вот что интересно, кое-кто недавно мне написал, (я не скажу кто) она хотела узнать о второй динамике, там была проблема с парнем, который тоже на Мосту и... бла-бла-бла. Они мне написали оба - и парень, и девушка. Я имею в виду, почти дословно одно и то же. Как минимум, они понимали, что никаких данных про кейс я им не дам. И я просто дал им общие положения о второй динамике от ЛРХ и из того, что мы открыли, исследуя пятую динамику. По существу, все кончается такими словами: "Вот что, не предпринимай ничего кардинального, пока не поднимешься по мосту". Я расскажу вам примерно то же, что я дал им, и это очень интересно.

Первое. Когда я был в Морской Организации, ЛРХ дал несколько стабильных данных по второй динамике. Вот одно из того, что он говорил: "Правительства, церкви и организации начинают терпеть неудачи там, где они начинают пытаться регулировать вторую динамику". Он провел анализ, когда изучал историю, организации, церкви и прочее. Взгляните на Католическую церковь. Они пытались регулировать 2Д в течение долгого времени. А потом им пришлось пускать попов из 6-го Отделения, которые ходили по миру, целовали землю и прочее, только бы восстановить бывшее количество прихожан! То же самое с правительством Америки и Англии и большинства из западных стран. Они запутались в противоречиях как никогда, а все что они попытались сделать -это регламентировать аборты. И взгляните на людей в мире, занимающихся здоровьем, на всемирные организации здоровья. Полагаю, что такого раньше никогда не было. Сейчас их просто игнорируют, люди больше не платят им денег. Это после того, как они стали пытаться управлять рождаемостью в странах третьего мира. Я имею в виду - они утратили

свой имидж. Я знаю из личных рассказов людей, которые там работали, они там больше не спасают жизни с помощью гигиены и медицины. Большую часть своих денег, и прочего, они тратят на контроль над рождаемостью. Они увязывают эти действия с кредитами, которые могут дать или не дать. Но все равно у них есть проблемы. У них уже нет той силы и статуса, какой у них был десять или пятнадцать лет назад. Это был сценарий, часть сценария по сокращению численности населения на этой планете. Вместо того, чтобы кормить людей, они просто заявляют: "У нас недостаточно еды, мы не можем ее производить в больших количествах". В действительности же, они могли бы произвести большее количество еды, но заявляют: "Нет, мы просто будем убивать больше людей". Вот на что они перешли. Взгляните на Китай. Это одна из последних больших коммунистических сил и все только и ждут: "Когда же, черт побери, она начнет разваливаться?"

У них существует жесткая программа по контролю над рождаемостью. Программа для всех Китайцев. Им позволено иметь лишь столько-то детей. А если родилась девочка, то ей просто дают умереть. У них есть реальный доклад про то, как доктора это делают... и что они чувствуют как бы оверт, размышляя так: «Ну вот... опять девочка. Если долго не кормить и не обращать внимания, то она умрет, и дело с концом».

А если в китайской семье среди двух детей не будет мальчика, а им позволено иметь лишь двух детей, то значит - они предали своих предков, ведь больше некому нести их фамилию! Они очень печалются и все такое. Там есть много раздражения на этот счет.

Так что есть много примеров тому, что они, пытаясь регулировать вторую динамику, подкапываются со стороны третьей. Я тут говорю о регулировании законами, а не образованием, не постепенным повышением понимания, ничего подобного, просто выпуском директив.

Какие судебные разбирательства являются самыми эмоциональными и наиболее ненавидимыми в судах Америки? Разводы! Предпочтение всегда отдается той или другой стороне. В некоторых штатах предпочтение отдается мужчине, в некоторых - женщине. Ну, вы знаете, - кому достанутся деньги, кому дом и все прочее. Видите, все это рассуждается не по согласию. И не осталось... больше нет независимых советников, ничего подобного, которые могли бы позаботиться об этом. В былые времена для этого пользовались услугами священников и докторов. А те привыкли руководствоваться старыми великими правилами всеобщей любви, подобными вещами.

Помню, жил я в Колорадо. Одним из правил, одним из тамошних *законов* был такой, будто взятый у галактических парней: "Если мужчина и женщина были застигнуты зимой в отдельном доме и выбрались оттуда лишь по весне, то они законом рассматривались как законные супруги". И таким образом весь штат избегал внебрачных детей. Понятно? Подходящий закон, и тогда вам не придется ничего навязывать. Ведь у ребенка есть папа, есть мама, все законно. А потом, если они хотели, то они могли развестись. Но, как минимум, все было законно. Это называлось "Законом гражданского брака". Имелось в виду нахождение вместе с кем-либо при обстоятельствах, когда они живут вместе некоторое время, тогда они могли считаться законной супружеской парой, безо всяких церемоний, без всего. Никаких бумаг, вообще ничего. Так и делалось. Все понимали, что это защита для детей. Чтобы детей не называли внебрачными или незаконными, или еще как. И все принималось очень легко. Оно даже не было регулированием 2Д, понимаете. По существу, это было правилом, законом, который помогал детям нормально расти.

Никто его не отвергал.

Но в нынешние дни, в Англии порешили, что аборт можно делать, если плоду не более двадцати одной недели или включая двадцать первую неделю. Одним словом, если восемнадцать недель, то еще можно. Я имею в виду, что они пустились в такие вот детали, и всевозможные дебаты на эту тему. А почему бы не сделать это частным делом? Почему бы не сделать это на частном обсуждении? Со своим собственным доктором, или в своей собственной семье? Я имею в виду - где это все решается? Почему бы не оставить это на усмотрение второй динамики? На усмотрение семьи и друзей? Почему приходится регулировать всей нацией, конгрессом, капитолием, парламентом, законами? Видите, что происходит? Там такой конфликт, что если правительство встанет на одну сторону, то оно потеряет все голоса другой стороны. Вот такое данное однажды нам дал ЛРХ. Ясно?

Он также рекомендовал иметь только одну 2Д в единицу времени.

И главный интерес тут представляла проблема кейсов, а совсем не ревность и прочее. Вот как он это улаживал, чтобы не было кейсовых проблем. В Отделе Этики должно быть заявлено, что они собираются создать 2Д, а если они хотят завершить 2Д, то им надо обоим туда пойти и заявить о том, что они собираются ее закончить. И заметьте, что она не регулируется Организацией, она регулируется только согласием двух людей иметь 2Д. Все, что им требуется сделать - это объявить об этом, чтобы ее начать или закончить. Начало и конец цикла, дабы другие люди в третьей динамике знали, о существовании или несуществовании этой 2Д, чтобы они потом также не могли вмешиваться или... (Смех). Должно быть согласие 2-ой Динамики, ведь обоим придется быть в третьей. На Флаге. В Си Орге.

Номер Три. Не принимайте решений о завершении жизнеспособной 2Д, под которой подразумевается та, что длилась долгое время, или у них есть дети, или другие причины, раньше, чем оба супруга завершат прохождение Зоны Невмешательства на Мосту. ЛРХ это рекомендовал. И вы понимаете, почему. Ведь я рассказал вам про вмешательство и прочее, и про вмешательство по седьмой динамике. Пока с ним не закончено, кто и что там говорит - толком не понятно.

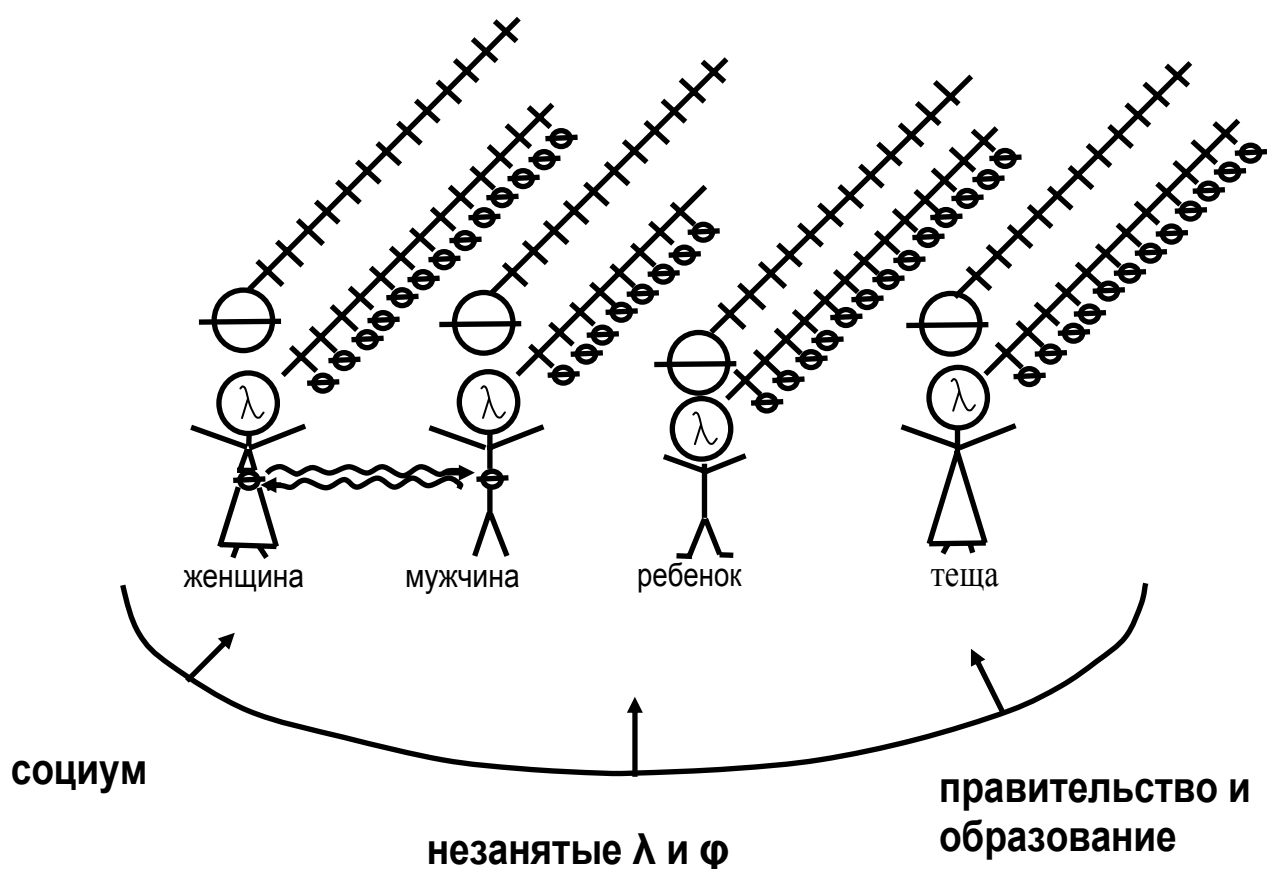
А на сегодняшний день... и когда я отвечал на это письмо, я об этом написал...теперь в эту зону мы включаем и Экскалбур. Ино-определение. Уберите его полностью, и посмотрите, будет ли после этого работать 2Д. Помните, вплоть до этой области вы вскрываете кейс. И потом будет тяжело, пока вы через это не пройдете. Когда вы на нижних уровнях моста, кейс, сам по себе, изолирует вас от некоторого материала с верхних уровней. Да, он изолирует от кое-каких телепатических команд и кое-каких приходящих намерений. Они просто не могут пробиться на фоне такого шума вокруг.

О'кей, ЛРХ это разработал в качестве основы для инструктивной политики, которую он внедрил на корабле. Очень просто, да? А зиждется она вот на чем: «Не пытайся регулировать /2Д/». Так делалось для более ровной работы третьей динамики и чтобы все было само-определенно. Вот почему.

Но порой бывает необходимо улаживать и более высоко на мосту, потому что давайте взглянем на действительную сложность второй динамики. Мы тут говорим о тэтанах, которые хотят жить вместе, ближе друг к дружке, больше времени, чем они заняты по любой другой динамике... О, конечно, они также играют и по другим динамикам, но



большую часть времени они хотят быть вместе. Потом, тут имеются уже два тела.



Давайте возьмем очень простой случай, лишь с двумя людьми во второй динамике, бывают ведь и другие комбинации, я уверен. И давайте выясним, почему происходят все эти проблемы. Первое, у нас есть четыре различных трака времени. У нас есть трак времени один этого тэтана, трак времени два вот этого тэтана, и траки времени три и четыре Лямбда-организаций их тел, о которых мы говорили в Пятой динамике.

Плюс, на траке времени первого тэтана есть инциденты с тэтанами и их 2-ми Динамиками, и то же самое на траке второго тэтана. Речь идет о тысячах случаев, хотя здесь я вычерчиваю лишь немного. Теперь, у вас, на траке тэтанов, есть опыт с их другими 2-ми динамиками. И с другими телами. Все другое. Они могут быть мужскими и женскими, большими и маленькими, черными и белыми. Ух! Поэтому есть прямая вероятность возникновения проблем даже из-за этих четырех основных траков времени.

А еще на этих траках есть сложности из-за других инструкций и 2Д-соглашений, сделанных на своем траке времени тэтанами, проходившими по Лямбда-траку, которые были скомбинированы посредством их перемешивания и взаимодействия с другими тэтанами в других телах. И плюс сюда еще траки этого тэтана и второго тэтана, с которым он был связан, плюс трак тел с которыми они были связаны.

Итак, тут определенно ситуация, когда вы не можете сделать всех людей постоянно счастливыми. Понимаете, что я имею в виду.

Мы затронули... лишь только этих двух, а предположите, что мы введем еще дополнительные усложнения, например, что оба этих трака прошли через Средний

Восток, и что у них были гаремы! Или они прошли через джунгли Амазонии, где всем правили женщины-амазонки, и мужчин они держали в качестве слуг, как вспомогательный персонал. Я знаю, вы можете над этим посмеяться, но это еще не все. Помните эти траки и траки Лямбда, на них, возможно, были случаи, когда тэтан, управляющий телом принял решение: "А, к черту это все", и занимал должность священника, монахини, прорицательницы, предсказателя, кого-то такого, кто живет аскетом и воздерживается от 2Д всю свою жизнь. То есть, там у вас есть еще и пустые места, когда вообще не было 2Д.

Со всеми этими делами, я имею в виду, это как проблема, скажем с... двумя ежиками<sup>10</sup>. Но не только это, это просто основной ход дел, как бы могло быть в игре - ведь мы пока не принимали во внимание существующее вмешательство! Помните, все эти импланты и прочее, и рестимуляции имплантов, поэтому то, у вас и есть все эти странные, аберрированные картинки по 2Д от Имплантеров, от вмешивающихся парней, которые напихивались на протяжении всего трака. И на траке, конечно, у вас есть реальные инциденты, - там были войны и бомбежки, и тотальное уничтожение - расстрелы младенцев, женщин и детей. Эти инциденты и Разрывы АРО никуда не исчезли. Если вы поедете в Грецию, они там до сих пор в бешенстве на турков за то, что во время большой войны турки стреляли детей. Знаете, какова участь греческой женщины, которая выходит замуж за турка? От нее, как минимум, отрекутся все родственники. Возможно, один из ее же братьев будет должен ее убить. Понятно? Очень суровые аберрации на эту тему. Причем, я знаю лично, я был женат на гречанке, это у них семейное: «Все из-за турков. Рр-рр!»

Так что есть еще дополнение к имплантам, прямо тут, на Земле, а еще есть вмешательство церкви, правительства, есть социальное вмешательство, - попытки регулировать. И так далее и тому подобное. А также явно есть и проводится вмешательство военных, военные вмешиваются в эти дела. Все эти факторы действуют прямо сейчас. И надо сказать, что 2Д может пребывать в большом замешательстве. Во всех аспектах.

Я проодитировал много людей, у которых в сессиях проявились эти проблемы, пересмотрел много папок и проодитировал на траке много людей, прямо туда, назад по этому материалу, по траку, по 2Д.

И, понимаете, этот тэтан будет чувствовать, что есть кое-какие темы, о которых он не говорит с тем тэтаном. Из-за областей, имеющих в прошлом. Тот тэтан будет ощущать то же самое. Понимаете, что я имею в виду. Они чувствуют: «О-о-о... не надо об этом говорить, это сугубо личная тема». Вот и начались висхолды. Упущенные висхолды.

Теперь, следующая штука - подавление желаний исходящих от тела, от Лямбда-орг, желаний, основанных на ее траке: «Эй ты, а нам нравится делать то-то». Лямбда-орг пытается влиять на тэтана, и пытается влиять на другое тело. Складываются две линии влияния - с этого лямбда-трака на того тэтана, и с того лямбда-трака на этого тэтана. Может возникать такой вот поток или прерывистый поток.

И из-за наличия всего перечисленного могут существовать неуправляемые - поверьте мне - неуправляемые потоки от данного тела к другим телам вокруг. По той причине, что

<sup>10</sup> Вероятно, намек на шутку, что двум ежикам трудно заниматься сексом - иголки колются.

они либо похожи, либо напоминают бывшие тела с трака, либо напоминают о тех тэтанах, кто управлял бывшими телами с лямбда-трака.

То же самое может случиться из-за чего-то, напоминающего лямбда-трак, тогда Тэтан может такой поток неверно истолковать: «Ты больше меня не любишь», или нечто подобное, или второй тэтан истолкует как: «Ты меня не любишь». Они видят это, видят то, знаете как бывает: "Ты меня больше не любишь", и это веский довод.

Как я говорил раньше, просто удивительно, сколько людей все еще пытаются играть в эту игру. А ЛРХ говорит об этом в одной из ранних лекций так: "Вторая Динамика очень хорошо рекламируется на этой планете, но бывает очень редко. Хорошая 2Д бывает очень редко". Поэтому вы можете сделать вот что: как он и сказал, постараться подняться по Мосту, и кое-что убрать, или, по крайней мере, узнать об этом. И непременно избавьтесь от всего вмешательства. Вы можете реально убрать те инциденты, которые вас обременяют, убрать плохой материал с трака. Вы можете избавиться от некоторых из нулевых областей - тех областей, где вы, якобы, не можете создать 2Д, «ведь это против церкви» или «против призыва больших священников» или против чего-то еще. И они могут реально войти в общение по поводу всего, что осталось и выяснить, хотят ли все четверо (2 тэтана и 2 орг тела) быть вместе.

Но вот что я вам скажу - это может выглядеть многосложным и запутанным, но именно это вы получаете в сессии, когда имеете дело с тем, почему не клеится 2Д. Однако в основе своей, решение целиком лежит на этих двух тэтанах, на игроках. Потому что они более важные и более сильные, чем все остальное. Как правило.

И у них было какое-то их собственное влечение друг к другу, правда. И если они смогут уладить все остальное одитингом или общением, или еще чем-то, то исходное влечение можно восстановить.

И я скажу, тут также может произойти развод - «Хлоп!» Я имею в виду, они немного поднялись по мосту, узнали больше, и заявили: "Люди! Мы таки договорились - мы больше не будем вместе", потому что это цикл. Начало и конец.

Я имею в виду, целью одитинга не является стараться держать 2Д вместе. Цель - постараться убрать достаточно аберраций, чтобы они могли принять самостоятельное решение. Без «должен», «обязан» и «ты не можешь» и прочих ля-ля.

Помню, мой гражданский брак, от которого у меня даже есть ребенок, успешно завершился по согласию, когда я принял решение вступить в Морскую Организацию, а моя жена решила забрать ребенка, вернуться и стать Внештатным Сотрудником в Америке. Я принял решение вступить в Морскую Организацию, и мне нельзя было брать с собой ребенка. Все по полному согласию. Мы оба достигли той цели, для которой сходились - целью было попасть в Сент-Хилл, чтобы обучиться и проодитироваться и прочее, мы оба ее достигли. И мы завершили наше прошлое соглашение, и заключили новое, все очень просто. Никаких неадекватных эмоций, ничего такого. Так было, мы оба занимались Саентологией серьезно. Не знаю, продолжает ли она.

Как бы то ни было, я хотел вам это показать, решил, что вам будет занятно и интересно.

Но, это не единственный вопрос - да, есть еще один фактор, который я забыл сюда добавить, которым является, конечно же, влияние родственников! Влияние остальных

членов семьи. И в некоторых областях оно очень тяжелое. Очень тяжелое.

Пара не хочет, но обязана оставаться вместе. Ведь иначе это будет плохо для бизнеса или чего-то еще, например, для остальных членов рода, это будет просто ужасно.

Итак, картина показывает - что нужно улаживать. Если у вас хорошая (2Д), то очень хорошо, прекрасная работа, а если вы хотите улучшить ее еще - здорово, получите одитинг, и она улучшится.

Конечно, это часть семьи, некоторые люди остаются вместе из-за детей, но вместе они останутся лишь пока дети не подрастут до 18-ти или около того. К сказанному я забыл добавить — включаются не только родственники, но также и дети, как часть семьи.

О'кей, и по этой причине вы не одитируете беременных женщин, ведь у них внутри есть маленький ребенок, и висящий неподалеку второй тэтан, а посему - есть еще один прошлый трак с инцидентами. Вот почему вы не одитируете в таких случаях, там сразу два кейса.

Хорошо. Да, дети; это очень важно.

Как бы то ни было. В этом одна из имеющихся сложностей. Я хочу это выделить, ведь мы пытаемся охватить все области, а большинство людей не рассматривают все области. Понятно? Они не считают, что все эти области оказывают влияние, и потому они почти никогда не способны уладить эту проблему. Вот она никогда и не решается.

Много раз, если вы одитировали когда-либо людей с проблемами по 2Д, вы обнаруживали, что проблемы длятся годы и годы. Это ужасно. Они тянутся годами, без улаживания.

О'кей. Вот, почти пришли!

Итак, под **первой динамикой** подразумеваетесь вы и ваши симбионты.

Что это за чертовщина такая - симбионт? А это то, что вы считаете своим, ваша собственная обладательность, и обладание этим как-то помогает вам выживать. Также, ваши симбионты - это те вещи, которые вы имеете, чтобы помочь своему выживанию. Они также могут быть из других динамик. Взгляните на своего кота или на собаку. Они из другой динамики. Или на растение в вашем доме. Все это ваше, но оно также из другой динамики. И вот отсюда происходит замешательство касательно Клира. Помните, ЛРХ вел разговор, про Клира по первой динамике. И бывали люди, помнится, это было в Австралии, у которых было такое замешательство. Они думали, что Клир по первой динамике означает, что все их симбионты тоже стали Клирами. Так, они полагали, что Клиром стало также и тело, а не только тэтан, не только то существо, которое управляет телом. Они полагали, что их тело стало Клиром. Они думали, что все их растения, начнут давать невиданный урожай помидоров, что у них больше не появится вирусов и кожной сыпи. Что на них никогда не заведется никаких вредных насекомых, даже если не мыться вовсе. Вот такие дикие идею у них были о *Клире по первой динамике*. Ведь вспомните, тэтан может быть и просто первой динамикой, не обладая вообще ничем. Он вообще не будет принимать участия во второй, третьей и четвертой динамиках, ничего такого. Он будет просто наблюдать за игрой или ощущать ее на опыте сам. Он не создал второй

динамики, ничего не создал по третьей, ничего по четвертой, ни домашних животных, ни зверей. Он может просто полегоньку получать свой игровой опыт. Или даже без этого, он может просто наблюдать за игрой. И постольку все зашло так далеко, по первой динамике вы явно можете до этого дойти. Ведь есть тэтан, возможно он даже имеет тело, возможно и нет, но он просто наблюдает. Он не играет, он просто наблюдает. И значит, он не действует ни по какой другой динамике. Он никого не беспокоит. Порой вы обнаруживаете такого, когда одитируете. Они обычно очень вежливые, слабые и их очень легко улаживать. Они очень благодарны за любой одитинг, который им удалось получить и так далее и тому подобное. Но они не совсем в игре. Они не являются опасными ни для чего, они не являются аберрирующими.

Но если тэтан такого типа владеет телом, и им ино-определенно управляют, например при тотальной диктатуре, и есть несколько миллионов таких тэтанов, то у вас получится грозное зрелище - оно смотрится очень грозно - армия или военная мощь или гигантская нация. Но в действительности она очень слаба. Потому что действует лишь по тому же принципу - каждый в ней является лишь первой динамикой, он действует только на основе ино-определения. Они, на самом деле, не верят в цель. Они не верят в то, что говорит лидер. Лучше всего это описал ЛРХ в лекции, где сказал: "Я как-то смотрел в зоопарке на животных, сидящих в клетке", он рассказывает, как вошел в общение с одним из животных, по-моему, с медведем. И он спросил медведя: "Эй, как получилась, что ты сидишь в клетке? Ты очень силен, ты мог бы выломать дверь и уйти". Но, ответ медведя был ино-определенным: "Если меня не будет в клетке в 4.30, то меня не накормят".

Видите, в медведе явно был один из таких тэтанов первой динамики, который просто сидел там, и был медведем. И его ежедневно кормили в 4.30, вот как...

Множество людей можно довести до подобного состояния жесткими диктаторскими методами и т.д. И я боюсь, что, например, Китай находится в таком положении. Но я уверен, что русские не распустят... к примеру... не сломают стену и всех распустят... «пусть все республики будут свободны», если только не осознают, что они никогда не смогут сподвигнуть этих уродов не то что на атаку, а даже на оборону... Хотя держать оборону, правда, они могли. Но только не совершить нападение на Запад. Большинство из них, перейдя границу, просто сложили бы оружие и заявили: "Все, я сдаюсь, я хочу Мерседес".

Взгляните на это, взгляните на поражение, которое потерпела коммунистическая партия почти во всех странах, кроме Болгарии. Они не сделали хорошей работы. Они пытались сделать всех такими вот маленькими тэтанами, которые просто ино-определены. Ни улучшения, ни способности играть в игру, ни опасности. Единственная опасность в том, что в их руки может быть вложено оружие, и им прикажут стрелять. Вот и все.

И я думаю, что следующей слабой страной, которая рухнет, будет Китай. Будет достаточно даже небольшого дисбаланса. Ведь в Китае есть кое-какие игроки. Я имею в виду, есть студенты и немного военных, возможно даже целая группа. Они уже начинают "ууууу..." Они знают, что крестьяне действуют молча, они просто вырубают всех лидеров и ставят новое руководство. Они приходят, зажав кепку в руке, и говорят: "А теперь можно нам иметь по три ребенка?"

Так что первая динамика включает предметы обладания, которые нужны личности, чтобы играть в игру. Те, которые он сочтет надобными. А поэтому там может быть все что угодно, от совсем ничего до пятнадцати домов и двадцати пяти автомобилей и яхт...

Но ЛРХ сказал и об этом, он сказал: "Отслеживайте все, что вам бесполезно. Если вы не можете что-то использовать, то как-нибудь избавьтесь от этого, отдайте кому-нибудь или продайте или сделайте еще что-то". Он говорил о том, что если у вас увеличивается количество материи, энергии, пространства и времени, количество собственности по первой динамике, то ответственность за нее отнимает все больше и больше времени. И вы можете совсем запустить вашу игру по всем остальным динамикам! И то, что он всегда говорил: «Если вы хотите ускорить игру, то уменьшайте массу». Или: «если вы хотите ускорить линию общения, уберите с нее массу». Понимаете?

Вы ускоряете, убирая массу, потому что тогда ответственность становится такой, что парень способен делать больше и больше в других областях. А также есть идея о полезности. Помните, что-то из этого может быть полезно в качестве эстетики, эстетическая полезность, знаете ли, - красивые статуи, красивые ванны, вещи всех разновидностей, и, как я говорю - на усмотрении каждого решать, какой уровень обладательности он хочет иметь.

Понимаете, очень полезно иметь ключ для отпираания двери в свой дом. И возможно для вас будет очень полезным иметь внутри прекрасную картину кисти Микеланджело. А кто-то другой, возможно, захочет китайскую вазу династии Минь. Понятно, что я имею в виду? Так что это дело индивидуального вкуса. А на чем он основывается? Снова взглянем назад, назад на двенадцатую динамику, и увидим, что этот парень, помните, испытывает следствия. Как долго парень играл в игры и в скольких играх он был? Он выстроил целое представление о том, что он любит, а что не любит. И он обычно старается воссоздать или собрать снова те успешные вещи. Ясно?

Теперь, чтобы завершить, я хочу дать вам еще одно данное, которое очень важно. И вот оно: раз тэтан, сыграл все эти игры, и раз тэтан находится в этих играх для получения Удовольствия, Побед и Одобрения со стороны других, то эти понятия тоже являются кнопками, совместно с кнопками Интерес, Интеллект, и Улучшение, по которым он выйдет из этой игры. Вы поняли, если у него слишком много потерь, недостаток удовольствия, нет одобрения, нет интереса, нет интеллекта, нет больше никакого улучшения, он не может совершенствоваться, то он может добровольно, по собственному решению покинуть данную игру.

Теперь мы знаем, он не делает это сразу, пользуясь своими правами тэтана, не покидает игру, не экстеризуется из нее по двум причинам:

Первое - он не завершил свои недоделанные циклы в данной игре.

Второе - вмешательство в данную игру привело к тому, что он забыл о своей свободе экстеризоваться из игры. Потому что у него, в какой-то степени, отобрали разумность, и таким образом, отобрали право покинуть игру.

И что делает этот парень? Он - тэтан, он может принять решение покинуть игру, но физически или духовно он не способен ее покинуть!

Очень важно, потому что иногда вы встретите людей, которые вообще не находятся на динамиках. Интересный кейсовый феномен. Они занимаются вот чем - они вместо текущей игры в настоящем времени, подставляют какую-то древнюю раннюю игру, в

которой у них было много удовольствия, побед и какое-то одобрение. Они создают себе окружение, состоящее из предметов той игры, и проводят остаток своей жизни, пытаясь отыскать людей, которые были с ними в той игре. Другими словами, они пытаются воссоздать старую игру, в которой у них были победы и удовольствие, поверх нынешней. Это останавливает человека от продвижения по Мосту.

Почему?

Потому, что этот Мост выводит не из его игры. Это Мост из Игры Динамик при наличии вмешательства. Для этого у нас есть Мост.

И тут выясняется, что этот парень не откликается ни на что. Причем, он не подавляющий парень. Он может иметь победы в кейсе. Ему нравилось говорить вам про то, что ему нравится делать, он просто пытался заинтересовать вас в какой-то игре, в которую он играл раньше. А вы его только одитируете, и в итоге он умолкает, а стрелка застывает. У человека может быть...мы уже говорили, было множество игр, в которые играли люди, помните? Давным-давно, когда в игре был только один, два или пять тэтанов или пять миллионов или сколько угодно. Они обращаются туда, и пытаются вновь вытащить ту игру, и подменить ею существующую. В нынешней игре они проигрывают и поэтому достают старую, и пытаются ее восстановить.

Причем, это не обязательно проявляется в самом начале улаживания кейса, мы можем встретить такое проявление на всем протяжении Моста. Особенно, когда начинаем пытаться улаживать динамики. Понятно? Потому что некоторые люди могут двигаться по мосту хотя бы потому, что вы снимаете заряд с текущей игры, так как тогда они могут лучше играть в другую игру.

Но, если вы хороший наблюдатель в одитинге, то вы заметите, что они не получают ОХП. Когда выходит заряд, они получают только ХП. Потому что, помните, они рады только тому, что этот заряд ушел с дороги, и теперь будет легче играть в другую игру. Вторая половина ХП возникнет, когда они таки смогут устроить эту другую игру.

А человек, который находится в Игре Динамик, когда он получает КЯ процесса, получает ОХП, ведь теперь он знает, что может пойти и играть лучше в данную игру. Она уже вовсю идет, нет надобности ее воссоздавать.

Я имею в виду, и я уже это говорил, не пытайтесь тут К/С-ить, есть еще много других вещей в К/С-овании, которые не дают ОХП. Это лишь одна из вещей, которые можно узнать об играх. Ясно?

И она может быть интересной, у нас для нее есть средства улаживания, у нас есть целое "Улаживание Частных, Личных и Более Ранних Игр". У нас есть улаживание и оно очень простое. Но все же вам надо знать, что подобное встречается.

Мы выяснили некоторые интереснейшие вещи, которые происходили в различные времена. Ничего общего с этим. Но, как видите, есть много игр внутри текущей игры, такие как шахматы, например и подобные, но все они имеют тут дело с одной или больше динамиками, и играющие в них люди пребывают в НВ. Фактически, для них игра является легким «выключением» (кий-аут). Поиграть в игру, в которой есть начало и завершение и все прекрасно. Ни тебе вмешательства, ничего. Здорово, нет надобности улаживать это в одитинге. Улаживать надо, если парень вытаскивает старую, уже сыгранную игру и

пытается воссоздать ее тут, если это останавливает или замедляет его прогресс.

Итак, я рассказываю вам про это по единственной причине. Потому, что я обращаюсь к вам не как к К/С-ам. Я обращаюсь к вам, как к людям, которые будут общаться с другими людьми в игре и будут заниматься распространением. И вы можете воткнуться в это странное отсутствие интереса. Я имею в виду, вы рассказываете им жизненно важную правду о данной игре, а они просто: "Угу..." Причем они не наркоманы, и у них нет ПНВ, то есть они могут получать улучшения. Но без разницы, про какую динамику бы вы ни говорили - им не интересно.

Тут вы начинаете: "Почему?! Да что же такое?!" Так что не надо думать: "Вот оно как?! Все тут не так, как говорит Капитан Билл, это не совсем те динамики, у этого парня вообще нет ни одной". Просто осознайте, что парень вышел из Игры Динамик, а вместо нее вставил сюда другую игру. И вы говорите с ним не о той игре, в которой он находится. Если вы хотите поднять этому парню Интерес, Улучшение, Интеллект, или АРО, то растолкуйте ему чем является игра, и спросите: "Какой вид игры тебя интересует?" Вы изумитесь.

Так что вы делаете такую проверку. И если он не в этой игре, то, вероятно, он один из семи сопротивляющихся кейсов - проблемы, наркотики, телесные проблемы и т.д. ... возможно, это они. Но тогда не думайте, что все потому, что парень не находится, или не находился в данной игре. Ну конечно, были то в ней все, но некоторые потерпели тяжелые поражения и вышли.

Итак, у нас есть небольшой, выполняемый по индивидуальному К/С-у, мост для его старой игры, чтобы провести его через нее, а потом вернуться в текущую игру, и улаживать то, что понадобится тут. Ясно?

Итак, теперь есть ощущение, что вы осведомлены о динамиках?

"Да!"

Хорошо. Как думаете, сможете все там уладить, когда отправитесь в Девяностые? Запомните, отслеживайте все эти штуки.

Тогда, вы - парни, которые знают про Динамики больше, чем кто-либо на этой планете. Так что хорошо используйте эту информацию и хорошо ее применяйте.

И, как я уже говорил раньше, давайте сделаем эту игру более жизнеспособной.

И давайте поблагодарим ЛРХ за то, что он пришел и сделал так, что мы можем иметь жизненную игру. Ведь иначе нас бы не было здесь, в этой комнате, мы блуждали бы, пытаясь сообразить: "Что за чертовщина тут происходит? Может я вышел из игры бы, но ведь не знаю как..." Ясно?

Так давайте ему поаплодируем!

(Аплодисменты)

Большое вам спасибо!