

Dennis H. Stephens
The Resolution of Mind
A Games Manual

Анализ Ума

Руководство по самосовершенствованию. Теория игр жизни и последовательность практических упражнений для овладения играми.

Я хочу выразить мою признательность великим философам, людям искусства, сочувствующим людям, прошлым и теперешним, которые напомнили мне о лучших человеческих качествах. В особенности Джорджу Булю, человеку, который забрал логику из области эзотерики и принес ее в царство математических вычислений, которые может понять школьник, два года изучающий алгебру.

Я хочу выразить мою особую признательность Л. Рону Хаббарду, основателю дианетики и саентологии, человеку, который забрал психологию из области мозга и вернул ее людям. Я имел честь работать с доктором Хаббардом в то время, когда его наука формировалась, и именно он зажег во мне искру, говорящую о том, что в жизни можно найти смысл и ее можно как-то улучшить.

*Д.Х. Стивенс
Сентябрь 1979г*

Не нужно верить в теорию, прежде чем практические упражнения начнут работать для вас; просто считайте ее возможной, вот и все. Даже то, что практическая часть работает, не делает теорию истинной, так как есть много возможных теорий, из которых можно вывести эту практику. Однако до тех пор, пока практическая часть не оказалась неработающей, вполне можно считать теорию полезной. О любой теории нельзя сказать ничего большего. Ее правильность или неправильность зависят от того, как хорошо она объясняет законы природы, а не от того, что люди о ней думают.

Во всех известных мне применениях этой теории, она может объяснить наблюдаемые явления. Однако я буду первым аплодировать любому, кто сможет объяснить все эти факты с помощью более простой теории, из которой будут выведены еще более работоспособные практические упражнения.

(Оккам — мой старый друг.)

СОДЕРЖАНИЕ

Глоссарий.....	9
Теория	10
Игра жизни, основные определения.....	10
Само-определяющие и все-определяющие постулаты.....	11
Цикл проигрышей постулирования.....	12
Состояние навязчивых игр с собственным умом.....	13
Классы проступков и оправданий.....	14
Личностные черты основных постулатов.....	14
Устранение времени.....	14
Жизнь и формы жизни.....	16
Четыре основных дополняющих постулата.....	16
Все-определяющие (ВО) постулаты.....	17
Индивидуальность.....	18
Разумность.....	18
Смерть.....	18
“Не могу”.....	18
Эмоции.....	18
Ощущения.....	18
Долгая ночь души.....	18
Скрытое воздействие: само-исполняющееся пророчество.....	19
Служебные эффекты.....	20
Тело.....	21
Этика.....	21
Послесловие	
Практика	22
Общие указания.....	22
Золотое правило.....	23
Изменения.....	23
Кожный гальванометр.....	23
Уровни практической работы.....	24
Шаг первый.....	24
Возмещение важности (ВВ).....	25
Тест.....	27
Шаг второй.....	28
Шаг третий.....	29
Дополнение к разделу “Теория”	30
Определения.....	30
Этика игр.....	31
Обвинение и вина.....	31
Свобода и “освободители”.....	32
Основания для постулатов.....	32
Основной закон этой вселенной.....	34
Пакеты целей.....	34
Логическое примечание.....	35
Жизненные и нежизненные цели.....	36
Строение этой вселенной.....	38
Как определить жизненность цели.....	39
Младшие вселенные.....	40

*Мудрость начинается тогда,
когда стремление понять игры
становится больше, чем стремле-
ние играть в них.*

Д.Х.Стивенс

*Тех, кого боги хотят уничто-
жить, они сначала сводят с ума.*

Эврипид

*Тех, кого боги хотят свести с
ума, они лишают знания природы
жизни и игр.*

Д.Х.Стивенс

*Если все игры — развлечение и не
имеют смысла, и если разложение
ума на составные части — это ос-
мысленная деятельность, то
это не игра, но вполне может
быть развлечением.*

Д.Х.Стивенс



ГЛОССАРИЙ

Ассист (англ.) — помощь. В саентологии известно около трехсот ассистов, способных быстро и эффективно изменить состояние человека, выключить боль, нейтрализовать эмоции.

Важность — навязанное знание. Когда знание навязано, оно становится важным. Любая важность относительна, то есть всегда можно сравнить важность знаний.

ВВ — см. Возмещение важности.

ВО — см. Все-определяющий постулат.

Возмещение важности — (сокращенно ВВ) упражнение по восполнению “запаса важностей”. Есть несколько разновидностей этого упражнения — возмещение важности с помощью восприятия и творческое возмещение важности с помощью воображения. Подробнее это упражнение описано в соответствующей главе раздела “Практика”.

Вселенная, младшая — вселенная, полностью находящаяся внутри физической вселенной. Все младшие вселенные имеют то же протяжение в пространстве и во времени, что и физическая вселенная. Примерами младших вселенных являются коты, короли и грузчики. Все классы индивидуальностей или объектов — младшие вселенные. Все младшие пакеты целей, жизненные и нежизненные — младшие вселенные.

Закон градиентов — последовательность действий по достижению чего-то, основанная на постановке промежуточных целей, которые наверняка достижимы. Нарушение этого закона приводит к недостижению основной цели и утрате способностей действовать в направлении ее достижения.

Закон двойственности — Он утверждает, что приписывание важности чему-то автоматически приписывает важность противоположности или отсутствию этого. Поэтому если жизнь считается важной, то смерть — отсутствие жизни — также важна. Если считается важным понятие “сам я”, то также важно понятие “не-я”. В этом законе мы видим природу нарастания и нескончаемости игр.

Закон дополняющего постулата — Принятие постулата из пакета целей при неготовности принять дополняющий постулат приводит к пойманности в этом пакете целей.

Основной закон этой вселенной — в этой вселенной можно знать только то, что уже создано для известности. По этому основному закону при игре в этой вселенной можно знать только прошлое и настоящее этой вселенной.

Игра — противоречие (противостояние) постулатов. Например, игрок хочет съесть пирожок, а другой игрок хочет, чтобы пирожок не был съеденным.

Игра, навязчивая — когда игрок теряет свою свободу выбора в том, играть ему или не играть, игра становится навязчивой. Обычный уровень социальных игр.

Одитор — специалист в области применения дианетических и саентологических процессов. Терапевт, знающий саентологические методики

и умеющий применять их. Далее в тексте: одитор и терапевт — синонимы.

Опоры — Опоры основной игры, пакета “Знать” — это четыре основных постулата: “Должно быть известным”, “Должно быть неизвестным”, “Должен знать” и “Должен не знать”. Все остальные цели тоже имеют четыре опоры.

Оправдание — подавление собственных постулатов игрока другим мы назовем оправданием. Это проступок другого по отношению к игроку, который привел к подавлению его постулатов. Он называется оправданием, потому что он оправдывает собственные подавляющие постулки игрока. Основные классы оправданий: “Заставили знать”, “Помешали знать”, “Заставили быть известным” и “Помешали быть известным”.

Пакет целей — цели образуют пакеты из четырех постулатов, дополняющих и противостоящих. Например, пакет цели “Создавать” — это:

1. Должно быть создаваемым.
3. Должен создавать.
2. Должно быть не создаваемым.
4. Должен не создавать.

Подавление — проигрыш в постулировании. С точки зрения проигравшего — это оправдание его проступков, а с точки зрения победившего — это проступок, то есть неэтичное действие. Основные классы подавлений — “Заставили знать”, “Помешал быть известным”, “Помешали знать”, “Заставил быть известным”, “Заставили быть известным”, “Помешал знать”, “Помешали быть известным”, “Заставил знать”.

Постулат — причиняющее соображение (мысль или идея), самостоятельно созданная истина. Хороший пример постулата — “Да будет свет!”. Четыре основных постулата — “Быть известным”, “Быть неизвестным”, “Знать” и “Не знать”. Постулаты могут быть дополняющими, противостоящими, само-определяющими и все-определяющими. Постулаты имеют парную структуру, то есть само-определяющий постулат предполагает все-определяющий постулат и наоборот. Постулаты также образуют пакеты целей из четырех постулатов, так как каждый постулат предполагает дополняющий постулат и противостоящий постулат.

Постулаты, дополняющие — “Быть известным” и “Знать”, “Быть неизвестным” и “Не знать” — это дополняющие постулаты. Они увеличивают взаимную симпатию. Например, если вы хотите, чтобы кто-то вам что-то рассказал, и он рад это сделать, то ваш постулат “Чтобы мне рассказали” и его постулат “Рассказать” дополняют друг друга и увеличивают вашу взаимную симпатию.

Постулаты, противостоящие (противоречащие) — “Быть известным” и “Не знать”, “Быть неизвестным” и “Знать” — это противостоящие постулаты. Они уменьшают взаимную симпатию. Например, если вы догоняете кого-то, а он не хочет, чтобы вы его догнали, то ваш постулат “Догнать” и его постулат “Чтобы меня не догнали” противостоят (противоречат) друг другу и

уменьшают взаимную симпатию.

Постулаты, само-определяющие — постулаты, определяющие “самого себя”, то есть свою роль в игре и действия “самого себя”, например “Читая книгу”.

Постулаты, все-определяющие — постулаты, определяющие “других”, то есть роль других игроков и их действия, например, “Быть читаемой” для книги.

Проступок — подавление постулата противника в игре. Основные классы проступков: “Помешал быть известным”, “Заставил быть известным”, “Помешал знать” и “Заставил знать”.

Рикол (репрезентация) — получение из памяти полного объема информации со всеми восприятиями в связи с каким-либо событием или временным периодом.

Саентология — “Наука о том как знать”. Создана Л.Р.Хаббардом в результате длительных исследований природы человека, и его ума. Имеет высокоэффективное практическое приложение, которое реализуется в форме религиозно-философской практики.

СО — см. Само-определяющие постулаты.

Соло — самостоятельно, в одиночку. Имеется в виду самостоятельное выполнение упражнений.

Терминал — объект взаимодействия.

Ум — хранилище прошлого опыта, то есть прошлых важностей и старых игр.

Устранение времени — одновременное наблюдение “тогда” и “сейчас”. Осознанное восприятие событий прошлого из настоящего момента.

Цель, жизненная — В этой вселенной жизнь стремится быть. Она стремится существовать. Цели, которые содействуют и усиливают это основное стремление, называются жизненными целями. Это такие цели, которые не противостоят опоре “Быть известным” основного пакета. Примеры жизненных целей — Создавать. Любить. Восхищаться. Улучшать. Помогать.

Цель, нежизненная — Цели, которые противостоят основному намерению жизни “быть”, “существовать”, называются нежизненными целями. Это такие цели, которые противостоят опоре “Быть известным” основного пакета. Примеры нежизненных целей: Унижать (Портить, Ухудшать). Уничтожать (Убивать). Обвинять. Порабощать. Ненавидеть. Давать наркотики (Отравлять). Ловить (Завлекать). Лгать. Обманывать. Красть.

Цель, основная — одна из четырех целей: “Быть известным”, “Быть неизвестным”, “Знать” и “Не знать”.

Цель, младшая — любая цель, кроме основных.

Эффект — то, что создается, уничтожается, известно или неизвестно в результате постулата. Например, свет — это эффект постулата “Да будет свет!”

Эффект, служебный — эффект, который неосознанно используется для содействия в играх. Например, болезнь может использоваться для привлечения внимания.

ТЕОРИЯ

Игра жизни, основные определения.

Жизнь — это духовное явление. У нее есть четыре основных способности:

1. Она может создавать.
2. Она может уничтожать.
3. Она может знать.
4. Она может не знать.

Эти действия осуществляются постулатами*. Постулат — это причиняющее соображение (мысль или идея).

**Постулат: самостоятельно созданная истина. Хороший пример постулата — “Да будет свет!”*

То, что создается, уничтожается, известно или неизвестно, называется эффектом*.

**Эффект: результат постулата. Например, свет — это эффект постулата “Да будет свет!”.*

1. Цель создания эффекта — сделать его известным.
2. Цель уничтожения эффекта — сделать его неизвестным.
3. Цель знания — знать.
4. Цель незнания — не знать.

1 и 3; 2 и 4 — это дополняющие* постулаты. Они увеличивают взаимную симпатию.

**Дополняющие постулаты: например, если вы хотите, чтобы кто-то вам что-то рассказал, и он рад это сделать, то ваш постулат “Чтобы мне рассказали” и его постулат “Рассказать” дополняют друг друга и увеличивают вашу взаимную симпатию.*

1 и 4; 2 и 3 — это противостоящие* постулаты. Они уменьшают взаимную симпатию.

**Противостоящие (противоречащие) постулаты: например, если вы догоняете кого-то, и он не хочет, чтобы вы его догнали, то ваш постулат “Догнать” и его постулат “Чтобы меня не догнали” противостоят (противоречат) друг другу и уменьшают взаимную симпатию.*

Противоречие постулатов называется игрой. Цель игры в том, чтобы развлекаться. Все противоречия постулатов — это в сущности игры, хотя они и могут называться по-другому. Из-за заразительности противостоящих постулатов все игры склонны уменьшать способность индивида постулировать. Могушество индивида — это его способность делать свои постулаты действенными.

Игра выигрывается, когда проигравший убеждается в постулатах выигравшего. Поэтому все игры — это в сущности соревнования по взаимному убеждению, и все проигрыши — это в сущности проигрыши в постулировании. (При исследовании того, что называется прошлыми травмами, оказывается, что это проигрыши в постули-

ровании).

Проигрыш в постулировании мы назовем подавлением. Подавление постулата противника в игре мы назовем проступком.

Подавление собственных постулатов другим игроком мы назовем оправданием*.

**Оправдание: проступок другого по отношению к игроку, который привел к подавлению его постулатов. Он называется оправданием, потому что он оправдывает собственные подавляющие поступки игрока.*

Различие между парами выигрыш/проигрыш и проступок/оправдание очень тонкое, и определяется только тем, насколько ценной считается игра. Если игра незначительная, то в ней применяются понятия выигрыш/проигрыш; если игра серьезная (важная), то в ней применяются проступок/оправдание.

Из-за того, что выигрыш приводит к концу игры — и, таким образом, к потере игры — выигрыш и проигрыш — это подчиненные соображения по отношению к самой игре. Поэтому игра стоит выше соображений выиграть/проиграть. Правило всех игр состоит в том, что намеренное понижение своих способностей, для того чтобы быть наравне с противником, неизбежно приводит к навязанному проигрышу.

Отсюда и парадокс всех игр:

- а) Все игры играют для развлечения.
- б) Всегда выигрывать скучно.
- в) Если допускать проигрыш, то в конце концов заставят проиграть.

Поэтому все игры в конце концов приводят к проигрышу.

Это сужающаяся спираль* способностей индивида во вселенной. (Если игрок серьезно проиграл, то все, что он может сделать — это обвинить выигравшего в подавлении. Обвинение — это приписывание ответственности за исход игры с подразумеваемой неправотой. Если выигравший принимает это обвинение — тоже подавление постулатов — то он чувствует вину. Обвинение и вина — это две стороны одной монеты: где одно, там и другое. Это неразлучная парочка.)

**Сужающаяся спираль: постепенное понижение уровня игры. На каждом витке игры повторяются, но со все меньшими и меньшими способностями.*

Игры играют в пространстве и требуют времени для завершения. Без игр пространство и время перестают существовать. Таким образом, противоречащие постулаты увековечивают пространство и время, а дополняющие постулаты уничтожают его. Чтобы в игру стоило играть, она должна содержать что-то, что считается ценным. Ценность зависит от соображения красоты и увеличивается редкостью. Но так как соображения ценности и красоты создаются жизнью, жизнь ценнее всего остального. (Цивилизации неизбежно деградируют, если теряют эту истину.)

Дополняющие постулаты увеличивают жизнь;

противоречащие постулаты уменьшают ее. Поэтому игры, хотя и считаются развлечением, неприятны тем, что уменьшают “количество жизни”, которое есть у индивида.

По самой своей природе игры могут становиться навязчивыми и приводить к уменьшению жизни — вплоть до того, что индивид забывает истинную природу жизни, постулатов и игр. В конечном счете такое положение дел исправляется только применением дополняющих постулатов. Дополняющие постулаты могут, если их применить, прекратить все игры.

Само–определяющие и все–определяющие постулаты

Каждое из четырех основных действий жизни состоит из пары постулатов:

1. Постулат, создающий эффект, и постулат о том, что эффект будет известным.
2. Постулат, уничтожающий эффект, и постулат о том, что эффект будет неизвестным.
3. Постулат знать эффект и постулат о том, что эффект будет сделан известным.
4. Постулат не знать эффект и постулат о том, что эффект будет сделан неизвестным.

Таким образом, в каждом из основных действий каждый постулат дополняет и усиливает свой парный постулат.

Структура постулатов индивидов следующая:

САМ Я	ДРУГИЕ
1. Делать известным.	Знать
2. Делать неизвестным.	Не знать
3. Знать.	Делать известным
4. Не знать.	Делать неизвестным

Постулат “самого себя” находится на одном конце линии общения и называется самоопределяющим постулатом (СО); постулат “других” — это тот постулат, который вы вкладываете в другой конец линии общения, и он называется все-определяющим постулатом (ВО). Поэтому, когда два индивида на разных концах линии общения принимают, соответственно, (1) и (3), или (2) и (4), их самоопределяющие и все-определяющие постулаты отлично сочетаются и происходит понимание. Однако, когда они принимают (1) и (4) или (2) и (3), соответственно, их СО и ВО постулаты вступают в конфликт, и понимание уменьшается.

Закон всех игр состоит в том, что подавляющий проигрыш заставляет индивида навязчиво принять все-определяющий постулат его противника. Этот постулат навязывается ему на его конце линии общения. Игру можно считать конфликтом постулатов, в котором индивид старается убедить противника в своем собственном (ВО) постулате, сопротивляясь направленному

против него (ВО) постулату противника. Все игры, несмотря на их кажущуюся сложность, можно сократить до этой основы и понять.

Все игры содержат убеждение других. По определению убеждение — это навязывание знания. Навязанное знание называется важностью. По существу важность — это “должен”.

В играх наши четыре основные способности превращаются в постулаты:

СО	ВО
1. Должно быть известным.	Должен знать
2. Должно быть неизвестным.	Должен не знать
3. Должен знать.	Должно быть известным
4. Должен не знать.	Должно быть неизвестным

То, что считается важным, склонно сохраняться и становится более твердым. Твердость и постоянство, потребность в твердости и постоянстве являются основными проявлениями убеждения в играх. Вещи делаются более твердыми и более стойкими, для того чтобы убедить других в их существовании. Этот механизм полностью обратим: то, что сохраняется и твердо, склонно считаться важным.

Любая важность относительна и ее можно оценить по отношению к любой другой важности. Нет абсолютных важностей. То, что индивид считает важным, касается его самого и игр, в которые он играет.

Поэтому любая область знания, которая постулирует абсолютную важность, противоречит законам природы. (Поиск более глубокого смысла в жизни или в уме — это поиск предыдущей или большей важности. В связи с тем, что всякая важность относительна, это бесплодный и бесконечный поиск. Различные исследователи утверждали, что обнаружили более или менее абсолютные основные важности (“секс”, “выживание”, и т.д.) и, исходя из этого, разрабатывали свою терапию. Теперь мы можем ясно видеть, почему они потерпели неудачу. Суть в важности. Обнаружив это, мы можем перестать ее искать.)

Количество убеждения, которое требуется для того, чтобы убедить индивида в существовании постулата, зависит от индивида и от игр, в которые он играет. Правила игры — соглашения индивидов о позволительной игре. Однако, поскольку правила игры — это тоже постулаты, и поскольку они стоят ниже постулатов игр, они тоже становятся предметом игр.

Поэтому “Закон”, “Справедливость” и т.д. становятся условиями игр, которые стоят ниже основных законов игр. Любое введенное правило игры сразу же становится предметом игр. Поэтому единственные непреложные законы — это четыре основные способности самой жизни. Все остальное преходяще.

Если мы соберем и пронумеруем наши четыре основных СО постулата, то мы получим:

- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| 1. Должно быть известным. | 3. Должен знать. |
| 2. Должно быть неизвестным. | 4. Должен не знать. |

Эти четыре постулата мы назовем опорами основной игры. Первый противостоит четвертому, а второй — третьему.

Цикл проигрышей постулирования

В связи с тем, что невозможно играть в игру с эффектом, пока он не создан, все игры с эффектами начинаются с (1); из-за последовательных проигрышей постулирования индивид переходит от одной опоры к другой следующим образом:

Индивид в (1) противостоит (4), которого он старается убедить в том, что эффект должен быть известным; с другой стороны, (4) постулирует “Должен не знать” эффект, и его ВО постулат — “Должен быть неизвестным”. Если (1) проигрывает, он принимает ВО постулат (4), и переходит от опоры (1) к опоре (2) по отношению к эффекту.

Теперь он бросил свою прошлую игру и противостоит новому противнику, (3), который старается знать эффект. Проигрыш в этой новой игре приводит к тому, что (3) навязывает (2) принятие своего ВО постулата “Должен быть известным”. Однако он уже не может принять этот постулат по отношению к эффекту, так как он проиграл в нем в предыдущей игре, поэтому он теперь бросает (2) и принимает роль* (3) с постулатом “Должен знать” по отношению к эффекту.

**Роль: после проигрыша игрок может невольно подражать индивидуальности победившего с целью получить такое же могущество.*

Теперь он противостоит своей старой роли (2) и поддерживает СО постулат “Должен знать” с ВО постулатом “Должен быть известным”. Дальнейший проигрыш заставляет его принять ВО постулат (2), “Должен не знать”, и перейти к опоре (4) с СО постулатом “Должен не знать”.

В этой новой и последней игре с эффектом ему противостоит (1), “Должен быть известным” по отношению к эффекту. Проигрыш в этой игре заставляет его принять постулат “Должен знать”. Однако он не может принять этот постулат по отношению к эффекту, так как уже проиграл в нем. Поэтому он переходит в роль (1) и с этого момента действует с заменителем эффекта. Это навязано ему, так как все четыре постулата, СО и ВО, теперь в проигрыше, и дальнейшая игра с первоначальным эффектом уже невозможна.

Этот цикл называется циклом проигрышей постулирования по отношению к эффекту. Движение по опорам следующее:

1. Должен быть известным
2. Должен быть неизвестным
3. Должен знать
4. Должен не знать

И снова 1.2.3.4. и т.д. по кругу.

Эти четыре опоры — четыре опоры цели “Знать”. Все остальные цели тоже имеют четыре опоры, но при исследовании оказывается, что все они без исключения — это методы сделать известным, сделать неизвестным, знать или не знать. Поэтому они подчинены цели “Знать” и нам не нужно здесь их рассматривать.

Итак, оказывается, что прошлое индивида состоит из его различных злключений в опорах цели “Знать”, связанных с последовательностью эффектов и заменителей эффектов. Этот путь можно проследить назад во времени.

Примечание:

Нужно отметить, что роль, в которую входит индивид, называется выигрышной ролью; роль, из которой он выходит, называется проигрышной ролью. Поэтому опоры 1 и 3 — это выигрышные роли, а опоры 2 и 4 — это проигрышные роли. Переход от опоры 1 к 2, от 3 к 4 — это не смена роли, а просто наложение постулата “Должен не” на проигравший постулат “Должен”. Все смены ролей связаны с принятием новой индивидуальности, реальной или воображаемой.

Состояние навязчивых игр с собственным умом

Хранилище этих переживаний по цели “Знать” по отношению к последовательности эффектов и заменителей эффектов мы называем умом. В таком случае ум лучше всего считать собранием прошлых важностей. В связи со своей внутренней природой прошлые важности имеют командную власть над индивидом в настоящем. Однако при соприкосновении с этими важностями и их переоценке по отношению к реальности настоящего времени, ум становится все менее стойким и все менее твердым, и в конце концов исчезает. Тем не менее индивид может когда угодно снова вложить новую важность в любую часть ума и она снова появится. Конечно, после достижения этого уровня ум уже не будет иметь командной власти над индивидом и будут полностью восстановлены способности индивида. Командная власть ума над индивидом это командная власть содержащихся в уме постулатов. При соприкосновении с этими постулатами и их переоценке по отношению к реальности настоящего времени, ум, как объект, исчезает. Так как ум содержит только те постулаты, которые индивид вложил в него во время игр, ум не представляет собой ценности для индивида, и его лучше держать в исчезнувшем состоянии.

Индивид входит в игры на уровне желаний; затем игры становятся навязанными, а потом

подавленными. Оказывается, что индивид находится в состоянии игр по отношению к своим прошлым играм. Так как хранилище этих старых игр называется умом, индивид находится в состоянии игр со своим собственным умом. Поскольку ум содержит его собственные прошлые постулаты, индивид никак не может выиграть у своего ума. В этой игре он может только проиграть. Примеры крайних проигрышей в этой игре мы называем сумасшествием. То, что называется загадкой ума — результат состояния навязчивых игр индивида с умом. Отношение индивида к своему уму или к какой-то его части может быть только одной из опор цели “Знать”. Поэтому ум ведет себя следующим образом:

Любая попытка повлиять на него (создать эффект) (Должен быть известным) вызывает в нем сопротивление влиянию (Должен не знать). Чем больше попытка повлиять на него, тем более сопротивляющимся ум становится.

Любая попытка уйти от него (Должен быть неизвестным) заставляет ум как бы преследовать индивида (Должен знать). Отсюда хорошо знакомое ощущение “застревания” в уме.

Любая попытка знать ум (Должен знать) заставляет ум как бы принять постулат “Должен быть неизвестным” и становится все более неуловимым.

Любая попытка сопротивляться уму (Должен не знать) заставляет ум сразу же навязывать себя индивиду (Должен быть известным) и подавлять его.

Именно это состояние навязчивых игр индивида с умом и незнание истинной природы этого состояния помешали исследователям в этой области. Состояние навязчивых игр с умом имеет заслуженную репутацию предмета, о котором труднее всего что-то обнаружить. Оно объясняет ту широко распространенную апатию, которую мы встречаем при упоминании какого-то изменения ума, так как большинство индивидов зашли в тупик в этом деле; они смирились с тем, что считают неизбежным. Понятно, что нельзя разобрататься с умом, вступая с ним в игры, так как какую бы роль ни принял индивид, его ум неизбежно подавляет его.

Ключ к анализу ума тренировка индивида в обнаружении и создании дополняющих постулатов; и распутывание клубка противоречащих постулатов, которым стал его ум. Ум как хранилище старых игр, то есть противоречащих постулатов, никак не защищен от применения и вкладывания дополняющих постулатов по отношению к содержащимся в уме эффектам. Короче говоря, мы устраняем ум, постепенно побуждая индивида упражняться в создании дополняющих и противоречащих постулатов; создавать и переживать подавления (проступки и оправдания), играть в игры, и вообще овладевать четырьмя основными постулатами и СО, и ВО которые образуют круговорот под названием “Жизнь”. По ходу дела он обнаружит все о жизни; он также обнаружит свою истинную природу духовного существа.

Классы проступков и оправданий

Зная строение игр и цикла проигрышей постулирования, мы теперь можем перечислить все возможные классы проступков и оправданий по отношению к эффекту. Можно перечислить их в порядке накопления во времени. У каждой опоры цели “Знать” есть проступок и оправдание, что дает нам всего 8 классов.

Опора 1 “Быть известным”

- 1) Заставил знать (*проступок*);
- 2) Помешали быть известным (*оправдание*);

Опора 2 “Быть неизвестным”

- 3) Помешал знать (*проступок*);
- 4) Заставили быть известным (*оправдание*);

Опора 3 “Знать”

- 5) Заставил быть известным (*проступок*);
- 6) Помешали знать (*оправдание*);

Опора 4 “Не знать”

- 7) Помешал быть известным (*проступок*);
- 8) Заставили знать (*оправдание*).

Для того, чтобы обращаться к этим проступкам и оправданиям по отношению к конкретному эффекту, нужно, конечно, прорабатывать их в обратном порядке, так как более поздние переживания склонны закупоривать более ранние. Все, что необходимо для устранения командной власти любого эффекта из ума, — это разрядить эти проступки и оправдания. Можно видеть, что есть только четыре класса подавлений, и у каждого из них есть название в нашем языке:

Заставлять знать — **Навязывать**;
 Мешать быть известным — **Отвергать**;
 Мешать знать — **Скрывать**;
 Заставлять быть известным — **Разоблачать**.

Навязывать/Отвергать и Скрывать/Разоблачать образуют пары, и связаны с одной из двух основных игр, а именно:

Опора 1 — совершает проступок навязывания, и страдает от оправдания-отвержения.

Опора 2 — совершает проступок скрывания, и страдает от оправдания-разоблачения.

Опора 3 — совершает проступок разоблачения, и страдает от оправдания-скрывания.

Опора 4 — совершает проступок отвержения, и страдает от оправдания навязывания.

Личностные черты основных постулатов

Люди склонны — повторяю, *склонны* — более или менее фиксироваться на одной из опор ос-

новной игры, и приобретать личностные черты постулата, который они выполняют. Например:

Должен быть известным. Поток наружу. Экстрроверт. Убеждающий. Творческий. Часто ревнивый. Совершает проступки навязыванием и очень огорчается отвержением. Он попал в эту опору, когда его подавил “Должен быть известным”, чью роль он теперь играет.

Должен быть неизвестным. Ограниченный поток внутрь. Застенчивый. Хитрый. Замкнутый. Одержим “уединением”. Склонен собирать массу и богатство просто потому, что не может их выдавать наружу. Совершает проступки скрыванием и очень беспокоится, что его тайные махинации будут раскрыты. Он попал в эту опору, когда был в опоре “Должен быть известным” и его подавил “Должен не знать”. Теперь он выполняет ВО постулат того, кто его подавил, “Должен быть неизвестным”.

Должен знать. Поток внутрь. Пронырливый. Любопытный. Склонен быть очень чувственным. Требуется открытых линий общения. Ненавидит тайны и любит их раскрывать. Хорошо решает головоломки. Совершает проступки разоблачением и просто ненавидит, когда от него что-то скрывают. Он попал в эту опору, когда его подавил “Должен знать”, чью роль он теперь играет.

Должен не знать. Ограниченный поток внутрь. Отвержение. Навязчиво расстраивает дела. Разрушитель. Совершает проступки отвержением, и очень не любит, когда ему что-то навязывают. Он попал в эту опору, когда был в опоре “Должен знать” и его подавил “Должен быть неизвестным”. Теперь он выполняет ВО постулат того, кто его подавил, “Должен не знать”. Он был подавлен скрыванием.

Большинство людей — составные типы, но иногда встречаются почти что “чистые” типы. Также можно увидеть, что класс оправданий, на которые жалуется индивид, говорит не только о том, какие проступки он навязчиво совершает и какую опору основной игры он выполняет, но и о том, как он попал в эту опору. Поэтому эти сведения очень ценны, когда имеешь дело с умом.

Устранение времени

Весь секрет устранения любой умственной массы состоит в переоценке ее важности по отношению к реальности настоящего времени. В тот момент, когда она будет считаться настолько незначительной, что нет никакой необходимости сохранять ее, эту массу будет легко сделать неизвестной и она сразу же исчезнет. Пока масса считается важной, она сохраняется, и индивид знает о ней, даже если отчаянно пытается не знать ее. Пытаться силой устранить массу, продолжая считать ее важной — верх глупости, и приводит только к путанице и неудаче. Поэтому переоценка прошлых важностей — это единственный шаг, необходимый для устранения любой умственной массы. Так как успешную

психотерапию можно определить как систему устранения нежелательных умственных состояний, мы видим, что эти сведения жизненно необходимы для наших целей.

Оказывается, что хотя способность приписывать важность и лишать важности является естественной, она требует некоторого внимания на пути к свободе.

Приписывание соображения неважности после того, как посчитал умственную массу важной — это всего лишь попытка обесценить ее (Должен не знать), и это просто еще один метод пытаться устранить ее силой. Поэтому нам не нужно заниматься неважностью. Тот, кто понял, что необходимость считать вещь неважной — это тоже важность, почувствовал вкус всего этого. Суть в важности; неважность уладится по ходу дела.

Индивид в своем все более и более бурном состоянии игр с собственным умом старался обесценить его, надеясь, что ум уйдет и оставит его в покое. Последовательность была следующей:

Ум считается последовательностью прошлых сцен;

Ум считается картинками прошлых сцен;

Ум считается воспоминаниями, не существующими объективно;

Ум считается структурами в мозге.

Истина состоит в том, что индивид может смотреть на сцены. Он может смотреть на “теперешние” сцены и он может смотреть на “тогдашние” сцены. Единственное различие в том, что “теперешние” сцены — это сцены “сейчас”, а “тогдашние” сцены — это сцены “тогда”. Если “тогда” менее реально, чем “сейчас”, то это только потому, что сам индивид устроил это так. Индивид может общаться только через расстояние. Он не может общаться через время. Поэтому если он смотрит на “тогда”, он смотрит на него сейчас. **На что бы вы ни смотрели, вы смотрите на это сейчас.**

Индивид может наблюдать “сейчас” с любой точки зрения. Он может наблюдать “тогда” с любой точки зрения. Каждый момент времени — это полная вселенная, которую индивид может наблюдать. (Под “точкой зрения” здесь имеется в виду “точка, с которой смотреть”, а не взгляды и убеждения.) У индивида есть естественная способность наблюдать любую частицу, когда-либо созданную в этой или любой другой вселенной, с любой желаемой точки зрения. Он может также уничтожить любую из этих частиц, если захочет. Согласие на это других зависит только от того, насколько он убедителен; он может уничтожить любую частицу без согласия других. Другие могут предпочесть сохранить эту частицу, и в конечном счете это зависит только от них. Для того чтобы выйти из ловушки, не обязательно брать с собой всех остальных. Считать по-другому означает не давать другим права на собственные убеждения — это тоже ловушка.

Любые изменения, которые вы вызываете, изменения в “тогда” или изменения в “сейчас”, вы вызываете в **сейчас**. Поэтому, любые изменения, сделанные в “тогда” после того как “тогда” произошло, не произведут изменений в “сейчас”. Таким образом раскрывается ложь так называемого парадокса времени.

Если эту идею сложно понять, то только из-за привычки движения во времени. Эту иллюзию вызывает пойманность в массе, сохраняющейся во времени. Только частицы, эффекты создаются, сохраняются и, в конце концов, уничтожаются. Духовное существо, создатель всех этих постулатов, неподвластно времени. Когда полностью понимаешь это, легко видеть, что изменение прошлого не производит изменений в настоящем.

***Закон двойственности.** Он утверждает, что приписывание важности чему-то автоматически приписывает важность противоположности или отсутствию этого. Поэтому если жизнь считается важной, то смерть — отсутствие жизни — также важна. Если считается важным понятие “сам я”, то также важно понятие “не-я”. В этом законе мы видим природу нарастания и нескончаемости игр.

Сравнительное оценивание вещей достигается нахождением их различия и сходства. Легкость оценки обратно пропорциональна тому, насколько они считаются разделенными в пространстве и времени. Поэтому легче всего оценивать, когда две вещи помещаются рядом в один и тот же момент времени. Еще легче оценивать, когда две вещи наблюдаются одновременно, потому что не затрачивается время на перемещение внимания с одной вещи на другую.

Таким образом, важность “тогда” и “сейчас” лучше всего оценивается при одновременном наблюдении в один и тот же момент времени — сейчас (в настоящем моменте).

Одновременное наблюдение сцен “тогда” и “сейчас” называется “Устранение времени”. Это название происходит от того, что одновременное наблюдение устраняет временное разделение “тогда” и “сейчас”, и устраняет таким образом командную власть прошлой сцены.

То, что устранено во времени, уже не имеет командной власти над вами. Способность устранять время — это естественная способность, но из-за состояния навязчивых игр с прошлым эта способность в большей или меньшей степени потеряна, и многим придется учиться этому сначала.

Устранение времени — это основа любой психотерапии. Когда пациент рассказывает своему одитору о прошлом событии, он устраняет это событие во времени, так как одитор и происшествие приводятся в один и тот же момент времени — сейчас.

Однако, индивид может научиться устранять время соло* (самостоятельно) и избавиться от потребности в отдельном одиторе. Устранение

времени никак не зависит от присутствия другого человека. По мере того как индивид все больше и больше овладевает этим мастерством, он выходит на такой уровень, когда отдельный одитор не только не нужен, но и замедляет продвижение пациента; он может устранять время гораздо быстрее, чем за этим может проследить любой отдельный одитор, и необходимость сообщения достижений одитору все больше затормаживает продвижение.

**Соло: самостоятельно, в одиночку. Имеется в виду самостоятельное выполнение упражнений.*

Люди всегда знали, что полезно рассказывать о своих неприятностях другим, но они приписывали это какому-то качеству другого человека или самому разговору. Это не так. Пользу давало устранение времени: одновременное общение с “тогда” и “сейчас”. Теперь, когда известна истинная причина, отдельный одитор требуется только до тех пор, когда пациент убедится в способности работать самостоятельно. С точки зрения одитора это вопрос помощи другому до тех пор, когда он сможет помочь себе сам. Любая помощь должна даваться с учетом этого вопроса. Любой другой подход, хотя и может быть более выгодным для одитора, не направлен на наибольшую пользу для пациента.

Ум похож на книгу. Хотя вначале индивиду может требоваться отдельный одитор, чтобы читать эту книгу, нужно поощрять индивида читать ее самому, а иначе он будет всегда нуждаться в одиторе. Нельзя допускать возникновения зависимости от одитора, и пациента нужно всегда поощрять стоять на своих собственных ногах. Это его ум. Он создал его; он сохраняет его, и, в конечном счете, только он может устранить его.

Только интенсивность состояния навязчивых игр между индивидом и его прошлым определяет, может ли индивид самостоятельно выйти из ловушки, или ему для начала нужна помощь отдельного одитора.

В связи с природой состояния навязчивых игр между индивидом и его прошлым, чем больше он готов устранять время, тем меньше ему нужно устранять время. Очень скоро он устраняет во времени все доступные сцены и ему нужно активно возбуждать свое прошлое для продолжения упражнения. Он скоро превращается из раблепной жертвы, которая боится тронуть свой ум, в торжествующего победителя, преследующего остатки армии противника.

Жизнь и формы жизни

Жизнь — это несомненно самое богатое явление на поверхности этой планеты, как и во всей вселенной. Чтобы убедиться в этом, достаточно только взглянуть через микроскоп на каплю воды из лужи или осознать то, что каждая клетка тела жива сама по себе. Каждая форма жизни — это скопление клеточных организмов, организованных и управляемых “высшей” жизнью. Эта

иерархия приводит к индивиду, который откликается, если его назвать по имени. Именно он выполняет упражнения.

Человеческое тело — это тоже форма жизни и сложная клеточная структура. Это млекопитающее, член так называемого семейства высших обезьян. Знание привычек еды, спаривания, культурных и социальных привычек этой обезьяны очень ценно для любого, кто хочет пойти по этому пути. Узнайте эту обезьяну, частью тела которой вы себя считаете, потому что это знание окажется вам очень полезным. Многие люди провели полжизни, воюя с одной из унаследованных социальных или культурных привычек этой обезьяны, и в конце концов сошли в могилу, проиграв в этой борьбе. Когда вы пытаетесь бороться с эволюционной историей этой обезьяны, вы проигрываете. У нее есть определенные основные требования и несколько своеобразных шаблонов поведения. Научитесь жить с ними, потому что вы ничего не измените, борясь с ними; вы можете сделать обезьяну больной, а себя несчастным.

Незнание истинной природы человеческой обезьяны как формы жизни вызвало неисчислимые страдания за историю человечества. Если вы пройдете по этой дороге достаточно далеко, вы однажды оставите эту обезьяну, но вы освободитесь от нее только тогда, когда вы ее хорошо поймете.

Четыре основных дополняющих постулата

Быть известным

Это созидательный постулат; постулат, который создает эффект. Его все-определяющий (ВО) постулат, который соответствует ему на другом конце линии общения “Знать”. Двойная структура постулатов присутствует даже тогда, когда эффект создается только для создателя; в этом случае он просто отвечает на свой собственный ВО постулат и знает свое собственное создание.

Время — это постулат “Продолжать быть известным” и это постулат, вводящий постоянство в создание. В играх есть много методов обеспечения постоянства, так чтобы другим было трудно уничтожить созданное. Самый основной метод — ложь, то есть название созданного чем-то другим. Тогда тот, кто воспринимает созданное, видит только ложь и не может уничтожить скрытый первоначальный постулат. Поэтому, на этом этапе игры очень немногие вещи являются тем, чем кажутся, и царят иллюзии.

С этим постулатом не связано никаких экранов, но много экранов связано с противоречащим постулатом — “Должен не знать”. (См. дальше.)

Быть неизвестным

Это уничтожающий постулат, постулат, который уничтожает эффект. Соответствующий ВО постулат на другом конце линии общения — “Не знать”. Однако, в связи с различными механизмами постоянства, в наши дни сложно уничтожить для всех кусочек вселенной. Поэтому постулат уничтожения уже давно стал постулатом скрывания. Индивид, уже не способный уничтожить эффект, удовлетворяется тем, что прячет его. Для этого есть много способов, самый распространенный из них — завесить эффект экранами. Самые непроницаемые экраны — черные, и вы обнаружите много липкой черноты, связанной с этим постулатом.

На самом деле, механизм лжи, используемый “Быть известным” для достижения постоянства созданного — это попытка замаскировать истину и является частью “Быть неизвестным”, но я включил его для удобства в предыдущий параграф. “Быть неизвестным” тоже использует механизм лжи, еще больше маскируя истину, чтобы никто не узнал эффект, даже если найдет его. Все это очень хитро и неудивительно, что люди идут в религию и молятся, чтобы Всевышний* распутал вместо них эту неразбериху.

**Всевышний: Бог. Даже если он есть, свои проблемы нужно решать самостоятельно.*

Знать

Это постулат, который позволяет индивиду знать эффект. Соответствующий постулат на другом конце линии общения — “Быть известным”, чтобы он мог знать эффект.

Со знанием не связано никаких экранов и черноты, но так как этому постулату в игре противостоит “Быть неизвестным”, то в поисках этого постулата вы время от времени будете встречать довольно мною темноты. Просто проходите через нее и понимайте, что происходит, вот и все.

Не знать

Это постулат “не-восприятия”; он позволяет индивиду не знать эффект. Соответствующий ВО постулат на другом конце линии общения — “Быть неизвестным”.

Нужно четко отличать этот постулат от постулата “Быть неизвестным”. “Быть неизвестным” — это постулат уничтожения или скрывания, “Не знать” — это только желание не воспринимать эффект. Пример использования этого постулата — духовное существо, смотрящее сквозь стену; оно предпочитает “Не знать” стену, чтобы воспринимать находящееся с другой стороны стены. Однако, в связи с постулатами постоянства вселенной, постулат “Не знать” вырождается в попытку уничтожить нежелательный эффект силой, а затем, при неудаче этого, спрятать от себя эффект за экраном, обычно из черноты. Эти эк-

раны сильно отличаются от экранов, связанных с “Быть неизвестным”, они гораздо тверже и почти что ломкие. Это “противоударные” экраны, предназначенные для использования против самых воодушевленных “Должен быть известным”, встречаемых в игре. Если вы столкнетесь с этими экранами, то почувствуете их как будто черный мрамор. Но иногда экраны “Должен не знать” довольно прозрачны и похожи на сверхпрочное стекло. Все связанные с “Должен не знать” экраны твердые и явно предназначены для сопротивления любому эффекту. Люди, которые очень привязаны к этому постулату, тоже становятся в чем-то ломкими и твердыми. Они буквально “ломаются” при невыносимом стрессе.

Все-определяющие (ВО) постулаты

Это скрытые постулаты жизни; не потому, что их скрывают, а потому что люди-материалисты не могут найти им место в своих теориях о жизни и поэтому склонны игнорировать их существование. Каждый знает о само-определяющих (СО) постулатах, но немногие подозревают о существовании их ВО двойников на другом конце линии общения. Из-за того, что о них не знают или обычно игнорируют, они часто очень эффективны.

Например, сколько людей могут устоять перед бездомным котом, который подходит и смотрит на вас своими большими просящими глазами? Хотя вы и не подозреваете этого, но внезапное желание дать ему блюдечко молока и хороший теплый дом — скорее его ВО постулат, чем ваш СО! Так как животные полностью естественны и их не научили обратному, то они полностью используют свои ВО постулаты, делая добровольными рабами “таких умных и рассудительных” людей. Дети тоже мастера в ВО постулатах, их еще не научили тому, что это невозможно.

Большая часть вашей работы — упражнения по развитию ваших ВО постулатов и осознание ВО постулатов других, потому что в нашей цивилизации они стали почти полностью игнорируемой стороной жизни. То, что называется “притягательной силой” личности это сознательное или бессознательное использование ВО постулатов. Все “воздействия на расстоянии” — это ВО постулаты. Научитесь использовать их, потому что это неотъемлемая часть ваших способностей.

Люди-материалисты бесконечно озадачены и заинтригованы парапсихологическими способностями, когда индивиды знают, создают эффекты на расстоянии или во времени. В наши дни — это обычно ВО постулаты, которые настолько же удивительны для их создателей, как и для ученых-исследователей. Большинство из этих проявлений довольно элементарны и не сравнимы с тем, что может получиться, когда индивид со-

знательно овладеет этим механизмом.

Индивидуальность

Это та роль, которую индивид принимает в игре. Как и любой другой эффект, она создана и подчиняется общим законам эффектов. Поэтому как только индивидуальность считается важной, она склонна сохраняться, становится все более твердой, и получать командную власть над индивидом.

Разумность

Это способность оценивать сравнительные важности; способность замечать различия и сходства между ними. Человек может быть очень знающим, но если он не может оценивать то, что он знает, он невероятно глуп. Дети на первый взгляд глупы, но это не так. Ребенку просто не хватает сведений и опыта, и поэтому ему не с чем сравнивать то, что он воспринимает. Именно поэтому дети так доверчивы и легковерны. Вообще-то говоря, в рамках имеющихся сведений, дети гораздо умнее взрослых.

Глупость — это неспособность оценивать сведения.

Невежество — это недостаток данных для оценки.

Смерть

Это потеря тела. В наше время она считается огромной утратой и временно бросает индивида в такое ощущение упадка, что он забывает только что прожитую жизнь, смерть заставляет его перейти в “Должен не знать” по отношению к жизни. Без тела он считает себя никем, буквально ни-кем. Поэтому к последующей жизни он мало помнит, если помнит вообще, прошлую жизнь. Это все, что с этим связано. Когда индивид поднимается выше, воспоминания о прошлых жизнях постепенно возвращаются к нему.

“Не могу”

“Не могу” — это ощущение подавления своих постулатов. Строение “Не могу” — это “должен” против “должен не”. Невозможно работать с “Не могу”. Оно дает апатию, апатию — а потом, для разнообразия — еще большую апатию. Работайте с противостоящими “Должен” и “Должен не”, и вы достигнете успеха.

Эмоции

Это частицы, создаваемые индивидом, чтобы

дать знать другим людям, как идет игра. Есть шкала эмоций от апатии до безмятежности. Это очень легкие частицы, и как только вы вступаете с ними в контакт при воспроизведении в памяти, они изменяются на другие, более высокие по шкале.

Ощущения

Это частицы, которые встречаются на границе между противостоящими постулатами. Как и у эмоций, у ощущений есть шкала. Когда собственное пространство расширяется, ощущения меняются на более высокие по шкале. Боль — это ощущение в очень сплюсненном пространстве. Выше идет сексуальное ощущение. Затем щекотка. Еще выше — тепло. Затем электрические ощущения. Затем цвет, и в конце концов, на вершине шкалы — чистая эстетика (ощущение красоты). Это, конечно, только основные отметки на шкале ощущений. Между ними есть огромное количество переходных ступеней. Эмоции и ощущения очень неуловимы при соприкосновении с ними во время воспроизведения в памяти; они сразу же исчезают и становятся чем-то более высоким по шкале.

Долгая ночь души

Вы должны видеть то, что видите, а не то, что вас пытаются заставить увидеть другие. Ваши наблюдения должны быть вашими. Смотрите на жизнь, на вещи прямо, а не сквозь завесу предубеждения, страха или чужого истолкования.

Л.Р.Хаббарг

Вещи являются тем, чем они являются. Они находятся там, где находятся. Узнавайте их, исследуя их там, где они находятся. Если вы хотите больше узнать о стене, исследуйте стену. Все об этой стене можно узнать именно там, где находится стена. Не нужно идти и говорить с тем, кто построил эту стену. Это хороший способ больше узнать о строителе, но плохой способ узнать о построенной стене. Разговор со строителем с целью больше узнать о стене называется поиском предыдущей причины.

Человечество искренне верит, что единственный способ больше узнать об уме — это выбрать в нем какой-то эффект и найти где-то глубже причину этого эффекта. Затем, обнаружив то, что выглядит причиной, посчитать его эффектом, и начать поиски его причины еще глубже в уме. И так далее. Таким образом идет поиск первопричины; причины, которая не была эффектом предыдущей причины. При обнаружении первопричины весь ум исчезнет в клубах зеленого дыма, по крайней мере так утверждает теория.

При обращении с материальными объектами

эта теория имеет некоторые основания. Один бильярдный шар сталкивается с другим на столе и приводит его в движение; движение второго шара действительно вызвано ударом первого шара. Но что вызвало движение первого шара? Конечно, игрок! Индивид, который играет в бильярд. Если не учитывать игрока, то можно бесконечно искать первопричину.

Поиск первопричины ума без учета живого существа, которое создало и сохраняет ум — это бесполезный поиск, так как первопричина разыскивается там, где ее невозможно найти. Первое необходимое условие для обнаружения — это искать там, где можно найти. *Все, что можно найти в уме — это эффекты. Там нет причин, и поэтому вы их в уме не найдете. Поэтому утверждение, что одна часть ума является причиной другой — ложь, и в поисках этой лжи нельзя обнаружить истину. Бесконечное копание в уме в поисках первопричины называется “Долгой ночью души”. Это очень длинная ночь; она продолжается вечно. После истечения теоретической бесконечности времени вы выходите из той же двери, в которую вошли, намного, намного грустнее, и не мудрее.*

Все, что вы хотите знать о любом эффекте в вашем уме, находится именно в этом эффекте и в вашем отношении к нему прямо сейчас. Уходить в сторону и искать глубже в вашем уме причину этого эффекта означает обречь себя на долгую ночь души. Не идите туда, потому что после этого вас может больше никто не увидеть.

Скрытое воздействие: само–исполняющееся пророчество

В поисках причины своих затруднений человечество за века указывало пальцем на что угодно. Вряд ли что-то избежало этого озлобленного взгляда. Солнце, луна и звезды были первыми претендентами; затем пришли черти и то, что воет ночью. Очень рано человек обнаружил, что не стоит приписывать свои неприятности чему-то легко воспринимаемому, потому что можно очень легко опровергнуть это предположение! Эта область быстро сузилась до тех вещей, которые сложно воспринимать; до скрытого. Так родилось “скрытое воздействие”. Для полной убедительности, конечно, скрытое воздействие должно быть не только скрытым, его должно быть совершенно невозможно воспринять. Тогда предположение о том, что это причина неприятностей человечества, невозможно опровергнуть; никто не может прийти и сказать, что он воспринял эту вещь и она оказалась совершенно безобидной. Прогресс науки, бесконечно принося все больше и больше из царства неизвестного в царство известного, также переносит скрытое влияние все дальше и дальше от неизвестного к тому, что невозможно узнать. На самом деле сама наука стала главным источником

того, что невозможно узнать. Например, сегодня наука утверждает, что основа личности и, следовательно, наверное, всех неприятностей, находится в сверх-микроскопических частицах, в генах тела — с толстым намеком на то, что даже если выделить несколько миллиардов долларов на исследования, то все равно вряд ли мы когда-нибудь сможем вообще воспринять эти частицы (миллиарды выделены — с восприятием действительно проблемы). Даже если эти сверх-микроскопические частицы будут однажды восприняты и окажутся все-таки безобидными, будет медленно выдуманно новое скрытое воздействие. И игра будет продолжаться.

Если вещи, постулируемые как скрытые воздействия, воображаемы или очень безобидны, эта игра только делает людей более жалкими; но если эти вещи действительно существуют, то все происходит совсем по-другому. Например, все когда-то родились, но мало кто может вспомнить в деталях это событие. Есть целый класс возможных скрытых воздействий среди событий, которые произошли со всеми, но которые мало кто может вспомнить, как это происходило с ним. Преимущество этого класса в том, что нельзя сказать, что воздействие воображаемое и сразу его опровергнуть. Другими словами, идея может убеждать людей в своей истинности — основное необходимое качество скрытого воздействия. Так как этот класс возможных скрытых воздействий почти что бесконечен, это очень благодатная почва для любого, кто хочет создать убедительное скрытое воздействие. Несколькими возможностями в этом направлении уже исследованы. Среди них: секс, боль, вина, выживание, бессознательность. Этот список все время увеличивается — как вы обнаружите, если вы читаете психологические журналы.

Пожалуйста поймите, я не утверждаю, что создатели этих теорий просто хотели хорошо заработать (хотя недобросовестные люди, понимающие этот принцип, могут хорошо заработать). Многие из авторов этих теорий были увлеченными исследователями и искренне верили в то, что их исследования нашли ответ по крайней мере на некоторые затруднения человечества. Нет, я просто хочу указать на то, что у механизма скрытых воздействий есть свои опасности.

Возьмем для примера рождение. Насколько я знаю, сейчас еще ни один из исследователей не заявил, что рождение — это главная причина неприятностей человека, хотя я не удивлюсь, если кто-то об этом заявит! (Заявил — Станислав Гроф). Потому что рождение удовлетворяет всем требованиям хорошего, убедительного скрытого воздействия:

- а) Оно случилось с каждым.
- б) Его трудно вспомнить.
- в) Оно содержит определенное количество огорчений независимо от того, что о нем говорится позже.

Итак, вы подходите к человеку и говорите: “Источник ваших неприятностей, господин

Джонс, находится в вашей травме рождения. Так как это самое первое, что с вами произошло, то оно является основой всех ваших последующих неприятностей. Он сразу же увидит, что сказанное вами может иметь долю истины. Затем вы добавляете: “Когда мы поднимем вашу травму рождения, то вы узнаете основу всех ваших психологических затруднений, и все они сразу же исчезнут.”

Все это звучит очень правдоподобно, не так ли? Но что происходит, когда человек убеждается в том, что вы правы? Теперь его травма рождения стала по его мнению вещью огромной важности. Она сразу же станет более твердой и стойкой. Вполне возможно, что любые боли, которые он испытывал во время травмы рождения, сразу же возникнут в его теле, и он сразу же переживет эмоции, которые он испытывал во время рождения. *Это, конечно, берется как доказательство того, что травма рождения является основой его затруднений.*

Пророчество становится само-исполняющимся!

Теперь вы видите опасность? Предположим, что какой-то реальный, а не полностью воображаемый эффект, считается основной причиной неприятностей.

Сразу же увеличивается его важность, а значит, твердость и постоянство. Это очень реальная опасность, не только для пациента, но и для самого исследователя. Он, может, и не был полностью убежден в своем предположении, но человек прямо перед ним доказывает его правоту!

Поэтому вот опасность:

Какой бы эффект в уме вы ни выбрали причиной поведения индивида, сразу же увеличивается его твердость, постоянство и *командная власть*, и он будет склонен доказывать ваше предположение.

Но, можете сказать вы, а как же эта терапия, которую вы пропагандируете, она ведь?... Нет. *Я такого не говорил.* Все, что я говорю, — то, что считается важным, склонно становится более твердым и постоянным, и получать командную власть над индивидом.

Я не уточнял важности.

Перечитайте теорию, если вы мне не верите. Я ни разу не указывал пальцем и не говорил: “Вот основная важность”. Я ни разу не постулировал конкретное скрытое воздействие. Конечно, в вашем уме есть много вещей, которые пока что скрыты от вас и влияют на ваше поведение. **Но только вы знаете, какие они.** И даже больше, только вы способны полностью осознать эти вещи и таким образом устранить это влияние.

Вы на самом деле самый большой специалист по своему уму. Вы создали его, и Вы сейчас сохраняете его с такой же любовью и заботой, которую матери дают своим детям.

Вы можете осознать любые скрытые воздействия. Если что-то влияет на вас, вы вполне можете осознать это и устранить влияние. Идея скрытого воздействия, которое вы принципиально не можете осознать — выдумка людей, кото-

рые не желают вам наибольшего добра. Они хотят напугать вас, чтобы вами было легче управлять. Игра в скрытое воздействие очень коварна; но это игра. Вся ее цель в том, чтобы направить ваше внимание внутрь на поиски того, что невозможно найти, и таким образом сделать вас более подавляемым.

Закон жизни состоит в том, что индивид может почувствовать все, что может на него повлиять. Иначе оно не может на него повлиять. Нет “черных сил”, которые вы не можете почувствовать, вы можете обнаружить природу всего, что воеет ночью, если пойдете и посмотрите.

Нет и абсолютных важностей. В уме нет ни одного класса важностей, на который можно было бы указать пальцем и сказать: “*Вот причина всех бед*”. Такое указание сразу же повышает важность этой вещи, давая ей командную власть и возможность надолго прицепиться к вам.

Все важности относительны; все важности — дело убеждения, и все их можно оценить, по сравнению друг с другом. Когда вы будете делать это, ваш ум как объект будет постепенно исчезать, и к вам полностью вернуться ваши врожденные способности.

Основа игры в “скрытое воздействие” — игра “Должен знать” против “Должен быть неизвестным”.

Служебные эффекты

Каждый индивид склонен использовать для игр все, что имеет в распоряжении. Это относится к **любому** эффекту. Например, он может привязаться к хронической боли в спине (“Должен знать”); он может использовать эту боль в спине для господства над своей семьей (“Должен быть известным”). Он может использовать ее как повод для путешествий по другим странам (“Должен знать”). Он может использовать, ее как причину, по которой он нуждается в уединении (“Должен быть неизвестным”). Он может использовать ее для достижения всех этих трех постулатов; он может не использовать, ее вообще. Это зависит от индивида и от того, в какие игры он играет.

Поэтому всегда будьте готовы считать эффект служебным эффектом: чем-то, что индивид использует для содействия в играх. То, что начинается как “Должен быть известным”, используется другим, который застревает в нем (“Должен знать”) как что-то, в чем можно прятаться и защищаться от мира. И так далее. Вариации на эту тему почти что бесконечны.

Нужно ли что-то делать с этим явлением на пути к свободе? Нет. Нужно только знать о нем; этого достаточно. Конечно, на самом деле служебный эффект мешает индивиду; он всегда более способен без зависимости от него. Но только когда он замечает это, он отказывается от служебного эффекта. Служебные эффекты, это неотъемлемая часть всех игр. Все мы делаем это. Мы всегда это делали. И мы перестанем это де-

лать только тогда, когда станем считать отсутствие эффекта более ценным, чем его присутствие. На самом деле весь ум можно считать огромным служебным эффектом, и во многих отношениях это именно так.

Тело

Есть, огромная и еще не исследованная область применения этой технологии к самому телу. Каждая часть тела имеет особое предназначение и поэтому находится в особом состоянии игр. Так называемое старение, приводящее в конце концов к смерти тела — это страдание каждой части тела от огромного количества подавления за время жизни, пока она не убеждается в том, что не может нормально действовать. В конце концов тело умирает, когда один из жизненно важных органов полностью прекращает действовать.

Однако сам индивид, выделив особую функцию (игру) части тела, может с помощью своих творческих способностей вернуть эту часть тела к оптимальной деятельности, устранив накопившиеся подавления. Таким образом теоретически возможно сделать, свое тело бессмертным. Жизнь может сделать все, если знает, как.

Этика

На этой стадии уместно спросить: “А нужно ли возвращать индивиду его врожденные способности? Может быть, он сразу же, сам или вместе с такими же освобожденными, будет содержать в рабстве оставшееся человечество?”

Ответ на этот вопрос состоит в различии между тем, кто навязчиво играет в игры, и тем, кто играет в игры по своему выбору. Сегодня человечество находится в состоянии навязчивых игр. Под этим я имею в виду, что люди потеряли свободу выбора в этом вопросе. Они должны играть в игры; они должны выигрывать; и они должны делать это несмотря ни на что. Вы каждый день видите вокруг вас эту фанатичную деятельность. Все это стало так ужасно, ужасно серьезно; вопрос жизни и смерти. Даже развлечение стало серьезным делом. Только дети могут еще раскованно радостно смеяться; но когда они получают образование, они понимают, как все это на самом деле серьезно.

По мере того, как игра становится все более серьезной, все более важной, игроки все меньше и меньше заботятся о благополучии своих соперников. Какая разница, что миллионы евреев безжалостно убиты в газовых камерах, это ведь для победы Третьего Рейха? Это ведь всего лишь евреи, правда? Какая разница, что армейские сапоги обгажены кровью, ведь война выиграна? Это ведь всего лишь враги, правда? Какая разница, что людей заставляют работать сверхурочно в ужасных условиях за мизерную плату,

чтобы хозяин получил больше прибыли? Это ведь, всего лишь рабочие, правда? Какая разница, что рабочие объединяются в профсоюзы, а потом растрачивают богатства народа бесконечными забастовками, чтобы улучшить свою судьбу? Это ведь всего лишь жадные капиталисты, правда?

Состояние навязчивых игр. Чем более навязчивыми становятся игры, чем более фанатичным становится индивид; чем более фанатичным он становится, тем менее реальным для него становится противник, и тем легче ему оправдать свое непростительное поведение. Да, действительно, было бы безумием дать такому индивиду настоящее могущество, потому что наверняка при первой же возможности он злоупотребил бы им. Но пока индивид находится в состоянии навязчивых игр, у него нет настоящего могущества. Только когда навязчивость пропадает, появляется настоящее могущество. Только когда он больше не должен играть и выигрывать, он может легко делать эти вещи. Чем сильнее он нагнетает постулат “Должен”, тем ближе и ближе он к “Не могу”; чем больше навязчивое желание достичь успеха, тем более трудным становится успех. Только когда игры веселые и изящные, когда способности приносят радость, как поэзия, и когда потребность выиграть стоит гораздо, гораздо ниже наслаждения от игры, тогда и появляются настоящие способности. По мере того, как индивид подходит к этому состоянию, он все больше осознает, что его счастье связано со счастьем других, потому что трудно играть в одиночестве. Ему нужны другие, чтобы делиться своими ощущениями; другие, такие же способные, а иначе игры становятся невыносимо скучными. Всегда выигрывать неинтересно, и потому он учится дорожить хорошими противниками и очень заботится об их благополучии.

Потому, когда индивид освобождается из ловушки, у него меняются взгляды на жизнь: они становятся более широкими и менее ограниченными. Он начинает жить исходя из максимального блага для максимального количества индивидов.

Потому что только тогда его жизнь действительно богата. Короче говоря, он становится этичным.

Человек из Назарета, который сказал около 2000 лет назад “Возлюби своего ближнего как самого себя”, хорошо представлял себе истинное положение дел. Путь к свободе лежит от навязчивых игр, через добровольные игры, до состояния вечного счастья и единства со всей жизнью.

По мере того, как индивид проходит этот путь, он скоро осознает, что есть основной этический кодекс, управляющий поведением, и что когда он нарушает этот кодекс, он страдает так же, как и жертва.

- 1) НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО УЗНАВАТЬ ЧТО-ТО, ЕСЛИ ОН ЭТОГО НЕ ХОЧЕТ.
- 2) НЕ МЕШАЙТЕ НИКОМУ УЗНАВАТЬ ЧТО-ТО.

3) НЕ ЗАСТАВЛЯЙТЕ НИКОГО ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИЗВЕСТНЫМ.

4) НЕ МЕШАЙТЕ НИКОМУ ДЕЛАТЬ ЧТО-ТО ИЗВЕСТНЫМ.

Этот кодекс настолько же легко соблюдать, насколько индивид перестал навязчиво играть в игры. Оценивайте себя по этому кодексу; он даст вам понимание вашего текущего состояния навязчивых игр. Когда индивид освобождается от навязчивых игр, он вполне естественно живет по этому кодексу; он думает о нарушении этого кодекса не больше, чем о перерезании собственного горла. Потому что он очень хорошо знает последствия этого.

В таком случае совершенно безопасно освобождать индивида, потому что, как можно считать опасным индивида, живущего по такому кодексу?

Послесловие

Я предлагаю вам дорогу к свободе. Вполне могут быть другие пути к свободе; если они есть, я не знаю о них после многих жизней поисков. Удачное сочетание структуры игры и обстоятельств, позволившее мне обнаружить этот путь, может со мной не повториться; и другие тоже могут легко его пропустить. Поэтому не теряйте эти сведения, может пройти много жизней, прежде чем они вам снова встретятся — если вообще когда-то встретятся.

Я прошу вас только о двух вещах:

1). Используйте эти сведения.

2). Когда Вы будете воспроизводить эти сведения, воспроизводите их точно. Не потому что я люблю мой литературный стиль, а потому что при изменении эти сведения могут легко стать еще одной ловушкой во вселенной, где и так уже слишком много ловушек.

ПРАКТИКА

Общие указания

Вы собираетесь разобрать на части ваш собственный ум. Может быть, он уже начал разбираться на части просто после прочтения раздела “Теория”. Я надеюсь, что начал. Как много времени это займет? Анализ ума занимает столько времени, сколько вы остаетесь в состоянии навязчивых игр с ним; прекратите играть с ним в игры, и он немедленно исчезнет.

Наилучший совет, который я могу дать вам вначале — быть очень уверенным в себе во время выполнения упражнений; и быть очень податливым и готовым учиться, когда будут показываться кусочки вашего прошлого. Поступая таким образом, вы быстрее всего обнаружите все, что можно узнать о наиболее увлекательном из индивидов — о вас.

Вот короткий список “что можно и чего нельзя”, который будет направлять вас на вашем пути. Соблюдение этих правил позволит вам избежать опасности.

1. Не пытайтесь делать упражнения и проходить процессы когда ваше тело устало, голодно, страдает от болезни или неполноценной диеты, или находится под влиянием наркотиков или лекарств (включая алкоголь).

2. Упражнения и процессы всегда выполняются с открытыми глазами тела.

3. Выполняйте упражнения и процессы в одиночестве, вдали от помех.

4. В случае возникновения затруднений, обращайтесь за помощью к одитору.

(Это означает, что Вам надо найти **частно-практикующего** профессионального саентологического одитора, психолога или аналитика, использующих саентологические методики, и при возникновении затруднений, которые обозначаются по ходу дела, обращаться к нему за поддержкой. Самое худшее, что Вы можете предпринять - это обратиться в дианетический центр или саентологическую церковь. Избегайте общения с этими учреждениями. Нет, они не попытаются вам навредить, просто в силу иерархической структуры они в первую очередь преследуют собственные интересы, а ваши интересы будут находиться где-то на периферии).



Золотое правило

Упражнение или процесс продолжается, пока производит изменения, а затем прекращается.

Самый легкий путь к тому, чтобы с помощью этих упражнений сделать себя совершенно другим, состоит в том, чтобы менять упражнение или процесс каждый раз, когда меняетесь вы. Вы можете с таким же успехом перерезать себе горло в самом начале; это будет быстрее и менее мучительно. Упражнения будут давать изменения. Они разработаны для того, чтобы давать изменения. Пользе часто предшествуют неприятные ощущения. Если вы будете продолжать и точно выполнять указания, вы получите пользу. Если вы бросите упражнение, когда оно станет немного тяжеловатым, неприятные ощущения могут остаться на несколько дней. То, что включило неприятное состояние, то и выключит его при продолжении.

Без паники! (Или бессмертными словами Юлия Цезаря, который воззвал к своему легиону, когда орды кричащих варваров напали из-за холма: “Nonus Panicus Est!”). Если у вас отпадает голова, спокойно поставьте ее обратно на плечи (обязательно лицом вперед), и продолжайте упражнение. Оно все еще дает изменения.

Есть только две опасности при выполнении этих упражнений:

1. Прекратить выполнение упражнения, когда оно все еще дает изменения.

2. Продолжать упражнение, когда оно перестало давать изменения.

Из этих двух первая опасность гораздо более серьезна. Любые негативные эффекты, вызванные излишним выполнением упражнения, сразу же исчезнут, как только человек поймет, что переборшил.

Изменения

Ну а что имеется в виду под изменениями? Любые изменения в осознании, в ощущениях, в эмоциях, и т.д. Например, зевок — это изменение. Это признак поднятия бессознательности. Следовательно, нужно продолжать упражнение. Однако совершенно безопасно прекратить упражнение, все еще дающее изменения, в конце сессии, и продолжить его в начале следующей сессии (Есть дополнительное упражнение “Возмещение важности” (ВВ), которое облегчает это).

Лучше всего выделить определенное время в вашей жизни для выполнения этих упражнений. Не пытайтесь делать их, переходя оживленную улицу или вода машину; несчастный случай

может преждевременно прервать ваше развитие.

Огромное большинство неприятных ощущений, которые встречаются “на пути”, связаны с различными моментами времени, в которых застряло ваше внимание. Когда вы освобождаетесь от них, вы проходите через них, выходите из них и приходите в настоящее время (сейчас). Однако есть еще один класс явлений, которые могут встретиться. Это излишнее возбуждение нервной системы тела. Эти ощущения скорее пугающие, чем неприятные, но вам лучше знать о них, а иначе вы можете удивляться тому, что с вами происходит. Нервную систему тела могут излишне возбудить, многие вещи, включая наркотики, аллергии, неожиданные удары (шок). Мы все знаем ощущение “искр в глазах” в результате внезапного удара по черепу, или даже по другой части тела.

Электрический шок также может производить те же явления. Сам ум, внезапно сталкиваясь с телом, тоже может излишне возбудить нервную систему тела. И это то, что может иногда случаться во время этих упражнений.

Упражнение просто сталкивает какую-то часть ума с телом, приводя к излишнему возбуждению нервной системы тела. В результате вы можете переживать странные явления в поле зрения тела. Это может проявляться как слепые пятна, пятна мерцающего света, и т.п.

Эти явления всегда кратковременны и проходят приблизительно в течении получаса. *Вам не нужно ничего с ними делать.* Просто поймите, что произошло. Если хотите, пойдите отдохните, пока эти явления пройдут, а затем продолжайте упражнение, которое их вызвало. Вы должны продолжить упражнение, так как это изменения.

Если вы в это время будете подсоединены к каждому гальванометру, то вы увидите характерное зигзагообразное движение стрелки, которое сопровождает эти явления, они также отчетливо записываются на ленте электроэнцефалограммы. Это не опасно, и вы не вредите своему телу, так как нервная система тела выдерживает огромную перегрузку, прежде чем полностью отключиться до бессознательности. Просто невозможно настолько возбудить нервную систему этими упражнениями, и наибольшее, что у вас получится, это несколько слепых или вспыхивающих пятен в вашем поле зрения.

Кожный гальванометр (Э-метр, полирограф, детектор лжи, осцилометр и т.п.)

Если у вас есть это устройство, и вы знаете, как его использовать, то оно может помочь вам определить, когда упражнение уже не дает изменений. Гальванометр тогда уже не показывает значительных изменений. Однако это устройство ни в коем случае не необходимо, так как индивид вполне способен полагаться на свою собственную оценку изменений.

Даже если вы используете кожный гальванометр, вы скоро превзойдете его чувствительность. Вы обнаружите, что он не регистрирует изменений, хотя ваши чувства четко говорят вам о том, что изменения происходят. Таким образом в конечном счете вам придется полагаться на ваше собственное восприятие этих вещей.

Однако если вы вначале используете кожный гальванометр, то действуйте в соответствии с тем, что он вам говорит. Если вы знаете, как его использовать, этот прибор вас не подведет. Вначале прибор будет более чувствителен, чем ваше восприятие; затем ваше восприятие будет более чувствительно, чем прибор.

Этот прибор также, как ни странно, ценен тем, что он дает что-то, за что можно держаться руками (удерживать настоящий момент), и таким образом не дает вам ерзать и курить ненужные сигареты во время упражнений.

Уровни практической работы

Практическая работа подразделена на несколько разделов (шагов). Каждый раздел имеет свою собственную цель, и последующие разделы основаны на способностях, развитых в предыдущих разделах. Таким образом, вы начинаете на первом уровне и продолжаете дальше.

Пропуск одного или нескольких уровней не дает никакой пользы, так как дальнейшее продвижение возможно только после завершения пропущенных уровней. Точно так же, как вы можете испортить хороший детектив, читая последнюю главу первой, вы можете испортить хороший набор упражнений, начиная их с последнего уровня. Либо вообще ничего не произойдет, либо вы попадете в больницу. Наиболее вероятна первая из двух возможностей, но я не стал бы рисковать на вашем месте.

Первый уровень

Это упражнения, посвященные обнаружению и улучшению реальности настоящего времени. Вполне возможно, что понадобится применение дианетических или саентологических процессов.

Второй уровень

Это упражнения, посвященные обнаружению прошлого и его оценке по сравнению с настоящим временем. Вполне возможно, что понадобится применение саентологических процессов.

Третий уровень

(Процессинг Стивенса)

Это упражнения, посвященные общему устранению во времени “тогда” и приведению “тогда” в “сейчас”. Вполне возможно, что понадобится применение саентологических процессов.

Четвертый уровень

(Процессинг игр и процессинг концепций)

Это упражнения, посвященные обнаружению и устранению во времени восьми классов подавлений.

Практическое применение этого процессинга показало, что запускать процессы каждого уровня проще и безопаснее с помощью профессионального саентологического одитора.

Шаг первый

(первый уровень)

Если этот шаг нужно проводить, то его может успешно завершить только отдельный одитор. Когда индивид входит во все более и более навязчивое состояние игр со своим собственным умом, он все больше и больше фиксируется на уме, и все меньше и меньше соприкасается с реальностью настоящего времени. Его действия становятся все более и более странными и неразумными, пока в конце концов для его собственной безопасности и безопасности окружающих его не приходится поместить в больницу. Каждый, у кого есть ум, находится в состоянии навязчивых игр с умом, и следовательно в некоторой степени потерял связь с реальностью настоящего времени. Вопрос в том, насколько он потерял связь с реальностью.

Есть граничная черта, за которой связь с настоящим временем настолько слаба, что любая попытка контакта с прошлым угрожающе уменьшит эту хрупкую связь, и может легко привести к нервному срыву. Первым шагом всегда является контакт с настоящим временем; только выше этой границы индивид может безопасно контактировать со своим прошлым. Это верно и когда индивид работает соло, и когда он работает с отдельным одитором. Первый уровень неизбежно является шагом работы с отдельным одитором, так как индивид не осознает, что его связь с настоящим временем упала ниже этой границы. Индивиду всегда сложно осознавать, что он не осознает, и поэтому в психиатрических больницах больше людей полностью убеждено в своем здравомыслии, чем за пределами больниц. Их система заблуждений стала для них настоящим временем. Поскольку они знают, что находятся в контакте с этой системой, они “просто знают”, что здоровы. У действительно здравомыслящего человека нет такой уверенности, а только много доказательств своего здравомыслия.

К счастью, только небольшой процент человечества находится ниже этой границы, и большинство из них неоднократно помещались в психиатрическую больницу. Однако у некоторых может и не быть такой истории; они обладают “нормальной” системой заблуждений. Это состояние называется “расчетливый психоз”. Индивид, по всей видимости, совершенно здоров —

разве что немного зафиксирован на своих идеях. Пока он не попадает в стресс, он ведет совершенно нормальную жизнь. Но это ходячая бочка с порохом, которая может взорваться в любой момент. Излишний стресс может привести такого человека к нервному срыву. Он сразу попадает в больницу. Часто он выздоравливает и через пять лет снова взрывается. И это будет продолжаться, пока он остается в таком взрывоопасном состоянии игр со своим умом, и следовательно, в слабом контакте с реальностью настоящего времени.

Итак, только незначительной части человечества требуется пройти первый уровень, но если нужно, он должен быть пройден перед вторым уровнем. Потому что всего лишь попытка выполнить второй уровень может вызвать нервный срыв.

Мне было бы очень, легко сказать: “Хорошо, у нас есть хороший тест на первый уровень. Пусть он попробует второй уровень; если он свихнется, ему нужно было проходить первый уровень”. Это тест, но далеко не гуманный. К счастью, есть лучший тест, совершенно гуманный. Он выделяет тех, кто находится ниже граничной черты, не сводя их с ума (Этот тест находится в следующем разделе).

Тем, кому нужно пройти первый уровень, нужно улучшить контакт с реальностью настоящего времени, прежде чем пытаться безопасно пройти второй уровень. Это очень просто: больше здесь ничего не замешано. Нейроны и психоны здесь ни при чем, все дело в контакте с физической вселенной. Из-за состояния навязчивых игр со своим собственным умом тот, кому нужно пройти первый уровень, ушел слишком далеко от реальности настоящего времени. Поэтому, пытаясь проходить второй уровень, он подвергается опасности быть полностью подавленным своим умом и пострадать от нервного срыва. Чтобы соприкоснуться со своим умом, ему придется снять немного внимания с настоящего времени. Ему может потребоваться снять больше внимания, чем он может себе позволить и он сходит с ума.

Я говорю об этом так долго по очевидной причине: я не хочу, чтобы кто-то сошел с ума на втором уровне. В особенности, когда упражнения первого уровня можно пройти у любого компетентного одитора, который обучен тому, как их проводить.

Возмещение важности (ВВ)

“Когда бог хочет лишить кого-то разума, он лишает его воображения”.

(Из древних посвящений)

Прежде чем мы перейдем на второй уровень, я хочу познакомить вас с “возмещением важности”. Это простое упражнение, которое будет сопровождать вас во время работы соло. Реакция

на это упражнение определяет, безопасно ли человеку приступить ко второму уровню, или ему сначала нужно завершить первый уровень. Люди, которые не проходят этот тест и все же настаивают на переходе на второй уровень, делают это на свой страх и риск. Я могу только предупредить вас об опасности. Я не могу настаивать на том, чтобы вы следовали моему предостережению. Если вы успешно пройдете тест, “возмещение важности” всегда выведет вас из любых затруднений, в которые упражнения могут вас ввести. Однако “возмещение важности” действует только для тех, кому не нужно проходить первый уровень, и дает им эту гарантию. Я надеюсь, что вы меня поняли.

Индивид, все более впутываясь в навязчивые игры и связанные с этим важности, сначала попадает в окружение важностей, а потом под влиянием других начинает верить в их необходимость. Таким образом он настраивается на то, что ему нужно находиться в окружении важностей. Так как то, что считается важным, склонно сохраняться и укрепляться, индивид оказывается верящим в то, что ему нужно быть окруженным массивными и твердыми вещами. (Но он жаждет именно важности, а не массивности и твердости), это скоро доходит до того, что ему становится плохо, если массы начинают исчезать. Предоставленный самому себе, он возмещает нехватки, притягивая в свое окружение другие старые умственные массы. Поскольку эти старые умственные массы также содержат различные неприятные ощущения (боль и т.д.), он притягивает их, чтобы быть окруженным этой массой. Это поразительный механизм, который объясняет очень многое в жизни. Например: проблемы и решения. Индивид доходит до такого состояния, что буквально не может решить, проблему, не убедившись сначала в том, что его решение создает ему еще большую проблему (Ему всегда хочется застраховаться от уменьшения («коэффициента важности»). Его жизнь становится похожей на старый комедийный фильм, в котором при попытке решения простой проблемы создается еще большая, а при попытке ее решения ... и т.д. Зрители смеялись от души над комиками а потом шли домой и делали почти что то же самое! Интересно, сколько жен пожалели о том, что попросили мужа починить кран, входя в залитую водой квартиру.

Упражнения второго и последующих уровней со все большей скоростью убирают умственные массы. Поэтому упражнения противоречат навязчивому желанию быть окруженным массой (важностью). Это очень реальная дилемма, и у нее есть только одно окончательное решение:

Индивид должен заменить старую массу (важность) самостоятельно созданной массой.

Поступая так, он сможет делать упражнения, уничтожающие нежелательные умственные массы, не притягивая к себе помимо воли дополнительные нежелательные массы для заполнения получившейся пустоты. В конечном счете это

единственный способ, с помощью которого он может отбросить свой ум. До тех пор пока он настроен на необходимость важностей, он не даст ни одной важности исчезнуть, не убедившись в том, что может ее заменить другой важностью.

Вначале индивид похож на заключенного, который всю жизнь просидел в тюремной камере. Он стал верить в то, что ему нужны стены его тюрьмы, и если его вдруг освободят, он потребует, чтобы его снова заперли; если его не запрут, он кинется в ближайшую комнату, захлопнет за собой дверь и спрячется. Тюремные власти, имеющие дело с долгосрочными заключенными, хорошо знают этот механизм; это одно из скрытых преимуществ системы досрочного освобождения.

Сейчас вы похожи на такого долгосрочного заключенного по отношению к вашим собственным умственным массам. Вы стали верить, что вы нуждаетесь в них. Поэтому вы будете притягивать к себе дополнительные умственные массы для замены уничтоженных упражнениями масс. Таким образом мы должны возмещать уничтоженные нами массы самостоятельно созданными массами, а иначе индивид может скоро попасть в большие неприятности. Он может получить очень стойкие боли неизвестного происхождения и кучу других неприятных эмоций и ощущений. Если этот механизм не понят и не учтен, то он рано или поздно резко останавливает любую психотерапию. Исследователь приходит к выводу, что его терапия бесполезна; хотя на самом деле она слишком хорошо работает... .

Итак, возмещение важности (ВВ).

Команды:

а) Создай что-то.

б) Пусть кто-то другой создаст что-то.

(можно выразить это по-другому:

Пусть другой создаст что-то или

Сделай так, чтобы другой создал что-то.)

Пункт (а) проводится снова и снова до прекращения изменений. Затем аналогично проводится (б). Потом снова (а) и снова (б), пока оба пункта перестанут давать изменения. То, что создается, должно располагаться в самых разнообразных направлениях, по всем 360-ти градусам: спереди, справа, слева, сзади, сверху, снизу, справа сверху, слева спереди, сзади внизу и т.д. Вы не должны ничего делать с тем, что создается; достаточно самого действия по созданию. Гораздо важнее количество, чем качество создания; суть в избытке.

Есть альтернативные команды:

а) Вообрази что-то

б) Пусть другой вообразит что-то

Они означают то же самое.

Третья альтернатива:

а) Создай что-то важное.

б) Пусть кто-то другой создаст что-то важное.

Многие предпочтут эти команды, и им нужно использовать их.

Кстати, те, кто следил за ходом рассуждений, поняли, что один из надежных способов испортить кого-то — это убедить его в том, что он не может создавать. Когда он убежден в этом, он пойман не только во вселенной, но и в навязчивых играх. В конечном счете только его собственные творческие способности освободят его. Поэтому те, кто заманивает в ловушки этой вселенной, в основном поют только одну песню: “Ты не можешь создавать”. Им не нужно петь ничего другого; одной этой песни вполне достаточно. Это печальная погребальная песнь, которая маскируется под тысячами прикрытий.

При прохождении ВВ не обязательно воспринимать созданное. Достаточно уверенности в том, что создал. Отсутствие восприятия совсем не доказывает несуществования. (Прямо сейчас много китайцев в Пекине помешивают рис в чашках. То, что вы не воспринимаете этого, не доказывает, что они этого не делают.)

Вначале многим индивидам мешают экраны “не-восприятия”, которые не дают им воспринимать свои произведения. Когда вы будете продвигаться по уровням, вы будете все больше осознавать существование этих экранов. В конце концов вы уберете их и после этого сможете воспринимать свои произведения. Некоторые индивиды всегда были способны воспринимать свои произведения — часто очень красочно и их может удивлять, почему я поднимаю столько шума по пустякам. Эти заметки не для них, а для тех, кто застрял в экранах “не-восприятия” либо своих собственных, либо чужих. (В разделе “Теория” есть более подробная информация об экранах.)

Есть еще один класс ВВ — ВВ с помощью восприятия. В нем индивид возмещает свой недостаток важностей, увеличивая свой контакт с существующей важностью в физической вселенной настоящего времени. Поскольку в любом твердом объекте есть остаточная важность, то индивид может возместить свою нехватку важности, физически прикасаясь к твердым объектам в физической вселенной настоящего времени. Вы можете хвататься руками за такие объекты, ощущать их твердость, температуру, структуру, и т.д., и это будет возмещать важность. Те, у кого есть затруднения в использовании творческого ВВ, смогут использовать ВВ с помощью восприятия. Каждый, кто может использовать упражнения творческого ВВ, сможет также использовать ВВ с помощью восприятия, но лучше использовать творческий вариант. Те, кто вначале могут использовать только ВВ с помощью восприятия, должны время от времени по мере прохождения уровней еще раз попробовать выполнять творческий вариант. Рано или поздно он “включится” и затем лучше использовать именно его. Единственное различие между двумя методами состо-

ит в том, что в творческом варианте индивид на самом деле создает важность. Ему нужно в конечном счете научиться это делать, и чем раньше, чем лучше.

Непосредственный эффект проведения ВВ состоит в разрядке всех состояний навязчивых игр, в которые вы вовлечены, и с вашим умом, и с жизнью вообще. Оно "охлаждает" игру. Поэтому это упражнение очень ценно для использования когда угодно. Оно разряжает все стрессы и бесконечно предпочтительнее принятия наркотиков с той же целью. Используйте его. (Перед тем, как вонзить топор в череп вашей мачехи, остановитесь и проведите немного ВВ; вы сможете отложить топор в сторону).

У ВВ есть еще одно замечательное свойство: Сколько бы вы его не проводили, это не будет слишком много.

Совершенно невозможно как-то себе повредить проведением ВВ, потому что это совершенно естественная способность жизни. Через некоторое время оно перестает давать изменения, но дальнейшее его проведение не дает симптомов излишнего проведения.

Однако может быть проведено недостаточно ВВ, в то время как оно необходимо. Это явная опасность и вы должны ее избегать.

Во время упражнений, ВВ в основном используется как смазка. Оно сглаживает ход изменений. Его нужно использовать в больших количествах. Оно должно применяться:

- а) между завершением одного упражнения и началом следующего;**
- б) в конце каждой сессии;**
- в) в начале каждой сессии;**
- г) во время сессии, если становится тяжело, например, если появляется невыносимое количество неприятных ощущений.**

Упражнения и процессы просто не работают без ВВ. (Единственное исключение первый уровень, по перший уровень это почти полностью ВВ с помощью восприятия). Без ВВ упражнения очень скоро резко и довольно болезненно останавливаются.

При сомнениях проводите ВВ. Каждый раз, когда вы проводите в сессии творческое ВВ, проводите обе команды до прекращения изменений. Не оставляйте команду, если она все еще дает изменения. Вторая команда настолько же важна, как и первая. Не бросайте ни одной из них, если они все еще производят изменения.

Упражнение и процессы сокращают запас важностей; используйте ВВ для его возмещения. Хотя ВВ проводится до прекращения изменений, оно будет снова давать изменения после выполнения упражнения. Вначале терпимость к потере важности очень слаба, и нужно будет часто проводить ВВ; затем способность выдерживать потерю важности очень сильно повысится и у вас будет гораздо больше свободы в этом воп-

росе.

Если по истечении какого-то времени Вы обнаруживаете или считаете, что у Вас ничего не получается (что маловероятно), то обратитесь к одитору для прохождения "Процессинга творчества" по методике СДП-8 (Стандартная Действующая Процедура, восьмая редакция) или "Маршрут один" по книге "Создание способностей", или процессинга "Коммуникация" по методике "Дианетика-55".

Тест

Сейчас мы можем определить, можете ли вы начать со второго уровня, или вам нужно завершить первый уровень.

Тест очень простой. Просто проработайте каждую из команд ВВ. Сначала творческие. Обновительно проведите каждую пару, прежде чем переходить дальше. Ищите изменения. Любые изменения. Если команда производит изменения, ее можно применять для ВВ. Если ни одна из творческих команд не дает изменений, то встаньте на ноги и начните прямо сейчас прикасаться руками к стенам, полу и столам в вашей комнате. Отлично. Нашли к чему прикасаться? Прекрасно. Теперь выведите все изменения из этого упражнения. Неважно, сколько времени это займет. Выведите из него все изменения; проводите его, пока оно не станет очень монотонным. Хорошо. Чувствуете себя лучше? Прекрасно. Теперь вы наполнили доверху ваш запас важностей; и готовы ко второму уровню.

Да, я не забыл про остальных. Не говорите мне, что ничего не случилось. Все это кажется глупым, да? Скажите мне, вызывало ли у вас проведение ВВ с помощью восприятия немного неприятное ощущение в животе? Прикосновение ко всем этим твердым объектам? Вызывало? Хорошо. Продолжайте упражнение, пока не расслабитесь снова. Вы готовы ко второму уровню. Просто час или два поприкасайтесь руками к предметам в комнате; это сделает для вас чудеса. Но если вы не хотите этого делать, то найдите одитора, владеющего упражнениями первого уровня, и пусть он поможет вам сделать это.

И, наконец, те, с которыми абсолютно ничего не произошло во время теста. Сейчас вы еще не

*Частнопрактикующий одитор — одитор не принадлежащий какой-либо структуре, поскольку это единственная гарантия того, что он полностью примет ответственность за те действия, которые будет производить. Принадлежность к какой-либо структуре позволяет размазать ответственность по всей этой структуре и таким образом ваши интересы окажутся незащищенными. Как это и происходит в большинстве медицинских и любых других крупных учреждений.

готовы иметь дело с вашим умом соло. Не пробуйте это делать — вы можете попасть в больницу. Вам нужен первый уровень. Найдите отдельного, частнопрактикующего одитора* и пройдите этот уровень. Но не давайте одитору возиться с вашим умом, пока не будет хорошо пройден первый уровень, потому что это не совсем безопасно для вас, даже с отдельным одитором, до завершения первого уровня — пусть даже он так сочувственно вас слушает и у него такая приятная кожаная кушетка для вашего мягкого места. Пройдите первый уровень, и мы встретимся позже — когда у вас улучшится настроение и вы будете готовы самостоятельно справиться со вторым уровнем. (Конечно, когда первый уровень будет хорошо проведен, одна из команд ВВ будет работать для вас).

Шаг второй (Второй уровень)

Цель: обнаружить прошлое. Натренироваться оценивать прошлое по сравнению с настоящим.

Я буду с вами честен. Если вы очень нуждаетесь в прохождении этого уровня, это будет больно. Все зависит от того, насколько серьезно состояние навязчивых игр между вами и вашим умом. Если вы дружите с вашим умом, упражнение будет легким ветерком, и вы получите от него удовольствие вместе с пользой. Однако если вы — масса подавленного и вытесненного в подсознание, то вам придется жарко. Вы, наверно, станете абсолютно уверены в том, что умрете, прежде чем немного углубитесь в этот уровень. Нет ничего лучше второго уровня, чтобы отделить мужчин от мальчиков. Преодолейте этот уровень, и остальное будет просто. Но этот уровень должен быть пройден, потому что это единственный способ научиться устранению времени.

Щедро используйте ВВ. Не будьте мучеником — проводите ВВ, если становится тяжело; излишние страдания вам ничего не дадут. Этот уровень предназначен для преодоления вашего состояния навязчивых игр с вашим умом. Он выполнит это с бесжалостной эффективностью, с максимальной эффективностью, которую вы только можете сейчас достичь. Но я скажу вам вот что: когда вы выйдете из другого конца, вы полностью перестанете бояться своего ума. Вы будете абсолютно точно знать, что можете справиться со всем, что он может сделать. Вы проехали самый большой ухаб на дороге. Индивид, успешно завершивший второй уровень, сказал “Прощай” отдельным терапевтам: теперь он знает, что он сам может сделать все необходимое. Если человечество когда-либо потеряет эту технологию, то разве что из-за того, что какие-то малодушные люди поменяют ее на что-то более приятное и бесполезное. Не пропустите второй уровень: это единственный барьер между чело-

вечеством и достижением безмятежности. Человек не может посмотреть в лицо второму уровню, и поэтому он идет к отдельному терапевту за помощью — не понимая, что этим он отказался от своей ответственности в этом деле и обрек себя на неудачу. Он должен выполнить этот шаг сам, а иначе он никогда не сможет показать кукиш своему собственному уму; здесь нет другого выбора.

Поэтому второй уровень будет для многих из вас боевым крещением. Так тому и быть. Настойчиво продолжайте. Мне известен случай, когда успешное завершение этого уровня само по себе вылечило хронический алкоголизм; результаты стоят того, чтобы их достигнуть. Помните: **вы пережили в реальности все, что ваш ум может в вас бросить, поэтому вы можете пережить и воспроизведение этого в памяти.** Перед тем, как испустить последний вздох, проведите ВВ. Тогда этот вздох не будет последним. Понятно? Потом вы продолжаете упражнение.

Команды:

а) Выбери неважную сцену прошлого.
(Мазохисты могут выбрать важную сцену).

б) Выбери объект из этой сцены.

в) Найди объект в настоящем времени (который ты видишь глазами), отличающийся от этого прошлого объекта.

г) Чем он отличается?

Повторяйте в) и г) (можно использовать один и тот же объект в настоящем времени) до прекращения изменений; потом:

д) Найди объект в настоящем времени (который ты видишь глазами), похожий на этот объект в прошлой сцене.

е) Чем он похож?

Повторяйте д) и е) до прекращения изменений, потом повторите в) и г). Продолжайте до тех пор, пока обе пары не перестанут давать изменения.

ж) Выбери новый объект прошлого, из той же сцены или из другой.

Повторяйте обе пары, в) и г), а потом д) и е) с этим новым объектом прошлого до прекращения изменений.

Продолжайте упражнение, используя все более и более значимые прошлые объекты, пока изменения не перестанут происходить с любым прошлым объектом. Теперь выполните упражнение с прошлыми людьми. Выбирайте их по одному, и завершайте упражнение с каждым человеком. Продолжайте, пока изменения не перестанут происходить с любым прошлым человеком.

Когда вы будете делать это упражнение, со-

стояние навязчивых игр между вами и вашим умом начнет разрушаться, и для вас будет все проще помещать для сравнения рядом объекты “тогда” и объекты “сейчас”. Вы сможете очень легко наблюдать одновременно объекты “тогда” и “сейчас”. Вы учитесь устранению времени. Когда упражнение прекратит действовать, вы станете специалистом по устранению времени. Не торопитесь в упражнениях; спешка не дает никакой пользы. **Раз начав работать с прошлым объектом или человеком, вы должны настойчиво продолжать работу с ним.** Постоянная смена объектов и людей не принесет вам облегчения; вы только продолжаете мучения и упражнение. Выводите все изменения, это всегда самый быстрый путь.

Помните: Вы выводите состояние навязчивых игр между вами и вашим собственным прошлым. Упражнение продолжает производить изменения, пока состояние навязчивых игр взрывоопасно; когда состояние навязчивых игр стихает, упражнение перестает давать изменения. В конце концов вы начинаете совсем по другому относиться к вашему прошлому вполне дружелюбно и становитесь специалистом по устранению времени, готовым к третьему уровню.

На этом шаге вам может оказать существенную помощь книга Л.Р.Хаббарда "Руководство для преклира". Может оказаться желательным пройти процессы ответственности и конфронта, под руководством одитора. Избегайте использования э-метра — этот прибор, создавая ощутимые удобства для одитора, не способствует повышению вашей причинности в отношении к вашей памяти и уму.

Шаг третий (Третий уровень)

Цель: общее устранение времени.*

Устранение времени — одновременное наблюдение “тогда” и “сейчас”.

Если был хорошо пройден второй уровень, третий будет легким. Это просто развлечение с вашим прошлым; обучение мастерству и его применение. Однако если вы бросили второй уровень, надеясь спастись на третьем, у меня для вас плохие новости. В этом случае либо вообще ничего не случится, либо все то, чего вы надеялись избежать, вернется и будет преследовать вас на третьем уровне. Кроме того, вы можете застрять в нем. Либо вы “охладили” состояние навязчивых игр с вашим прошлым, либо нет. Третий уровень — это не место для таких игр. Пока вы продолжаете эту игру, вы просто не можете эффективно устранять время, поэтому упражнение не дает вам пользы. Если вы сомневаетесь в том, закончен ли второй уровень, значит, он не закончен, и вы должны вернуться и закончить

его. Тогда, и только тогда, третий уровень вам поможет.

Когда второй уровень завершен, индивид может с удобством помещать рядом объекты “тогда” и “сейчас” для сравнения. На самом деле окажется, что сравнение стало почти что автоматическим. Как только объекты помещаются рядом, почти мгновенно происходит сравнение. Так и должно быть. Индивид не может видеть во времени это иллюзия. Он может видеть только в пространстве. **Все, что вы видите, вы видите сейчас.** Одновременное наблюдение “тогда” и “сейчас” устраняет иллюзию времени. Оно буквально устраняет время, это устранение времени. До тех пор, пока индивид продолжает пытаться сравнивать объекты “тогда” и “сейчас”, считая, что они находятся в различных моментах времени, он не достигает полного сравнения; он не достигает истинной оценки их сравнительной важности и объект “тогда” сохраняет остаточную власть над ним. После устранения времени власть объекта “тогда” исчезает навсегда. Это можно сделать только после разрушения иллюзии времени; раз это сделано, то значит, иллюзия времени разрушена. В этом нет ничего мистического; все это основательные, прочные, естественные законы. Как может прошлое влиять на кого-то, если оно сейчас находится в настоящем. Хлоп... Видите?

Команды:

а) Выберите сцену прошлого. Одновременно осознайте эту сцену и обстановку в настоящем времени.

Не устраняйте во времени всю сцену сразу. Разберите ее по кусочкам. Продолжайте делать это до тех пор, пока прошлая сцена не “поблекнет” то есть ослабнет по сравнению с настоящим временем.

б) Выберите новую сцену прошлого, и повторите пункт (а).

Продолжайте до тех пор, пока вы не будете готовы и способны устранить во времени все ваше известное прошлое.

Это упражнение займет много часов — радостных часов! и вы будете достигать все большего и большего. Сначала прошлое будет очень ярко восприниматься, а потом постепенно исчезнет. Когда вы будете завершать этот уровень, вам будет нелегко находить новые сцены для устранения времени, и вы будете искать их. Это вполне нормально. При необходимости проводите ВВ. Это упражнение не так интенсивно разрушает важности, как, скажем, второй уровень, но ВВ значительно ускорит ваше продвижение. Иногда вам будут встречаться сцены, которые просто не хотят устраняться во времени. Не волнуйтесь. Просто засучите рукава, вернитесь на второй уровень с этой сценой и начните искать различия и сходства между этой сценой и настоящим временем; неожиданно она легко схлопнется. Проведите тогда немного ВВ. Вы нашли “зацепку”. В этой сцене есть что-то особенное; что-то

кроме того, что видно на первый взгляд. Вы вернетесь к ней опять на четвертом уровне. Сейчас мы заинтересованы только в том, чтобы устранить ее во времени.

Когда вы хорошо углубитесь в третий уровень, не стесняйтесь хорошенько исследовать прошлые сцены. Это же ваше собственное прошлое. Хорошо осмотритесь вокруг. Пройдитесь по этим сценам. Найдите сцену с электричкой; заберитесь на нее и посмотрите, куда она вас завезет. Вы будете удивлены! Каждая сцена это полная вселенная в тот момент времени. Там есть все — если вы захотите посмотреть.

Но, тсс — тихо! Я не должен был этого говорить. Давайте говорить более научно. Итак: во время этого уровня, или последующих уровней, вы обнаружите, что занимаете внешнюю точку зрения по отношению к вашему телу в настоящем времени; вы также обнаружите, что занимаете внешние точки зрения по отношению к тем точкам зрения, которые вы занимали в прошлых сценах. Все это вполне нормально. У индивидов есть врожденная способность занимать любую желаемую точку зрения в любой сцене, “тогда” или “сейчас”. Эта способность возвращается к вам. Очень скоро вы будете постоянно управлять вашим телом в настоящем времени с внешней точки зрения просто потому, что это более удобно и естественно. (Каждый из вас сможет сделать это, несмотря на то, что наука убедительно доказала, что “это” это всего лишь кусочек мозга!)

Хотя во время этого уровня прошлое будет постепенно исчезать, ничего не теряется, кроме принуждения наблюдать прошлое; любую устраненную во времени часть вашего прошлого можно легко восстановить, как только вы захотите ее увидеть.

Когда Вы завершите этот уровень, вы почувствуете вкус безмятежности. Впервые вы ощутите свободу от своего прошлого, оно больше не будет на вас давить; наконец-то утихнет бесконечная “болтовня” ума, и вы сможете испытать безмятежность совершенно спокойного существования. Ваше прошлое будет находиться в состоянии полного исчезновения, кроме тех моментов, когда вы будете вспоминать что-то. Опять-таки, так и должно быть. Если вы используете кожный гальванометр во время упражнений, то после завершения третьего уровня он не будет ничего показывать. Стрелка совершенно спокойна и неподвижна. На самом деле с этого момента стрелка кожного гальванометра уже не будет много двигаться. Гальванометр сослужил свою службу и теперь, если хотите, вы можете перестать его использовать. Ваше восприятие изменений теперь не хуже восприятия прибора.

Однако истинная безмятежность все еще далеко. Но сейчас вы поднялись на несколько ступенек этой лестницы и знаете, куда она вас ведет. Четвертый уровень поднимет вас еще на несколько ступенек и вы вдруг поймете, как вы вообще ухитрились получить ум.

На этом уровне вы можете воспользоваться

списками самоанализа и списками второй динамики, для облегчения происходящих процессов.

Третий уровень потребует значительного времени — от нескольких месяцев до нескольких лет, не стоит этого пугаться. Это будет чуть-ли не единственный случай, на всем вашем долгом пути сквозь вечность, когда вы потратите время не напрасно. Но не становитесь фанатиком упражнений. Вы не ускорите достижение цели, делая себя отшельником. Живите своей жизнью тоже. Просто найдите место для упражнений в своей обычной жизни.

*Желаю успеха.
Дэннис Стивенс
Мосман, Австралия
Февраль 1978 года.*



ДОПОЛНЕНИЕ К РАЗДЕЛУ “ТЕОРИЯ”

Определения

Причинение — это действие по созданию эффекта, уничтожению эффекта, знанию или незнанию. То, что создается, уничтожается, известно или неизвестно, называется эффектом.

Таким образом жизнь во всех своих проявлениях — это причина. Причинение — это общий знаменатель всех устремлений жизни.

Причинение осуществляется постулатами.

Постулат — это причиняющее соображение. Соображение определяется как мысль или идея.

Жизнь может считать себя эффектом, но само это убеждение — причиняющее соображение.

Ответственность — это готовность присвоить себе причинение.

Индивид может присвоить себе причинение чего угодно. Единственное неудобство в присваивании себе причинения — недостаток игр. Единственное неудобство в не присваивании себе причинения — избыток игр. Поэтому когда игры становятся все более навязчивыми, готовность присвоить себе причинение (ответственность) уменьшается*.

** Не сумев выйти из старых игр, индивид создает себе новые, еще более навязчивые игры за счет уменьшения ответственности.*

Поэтому неготовность присвоить себе причинение показывает, насколько навязчивы игры индивида.

Дополняющие постулаты увеличивают симпатию; противоречащие постулаты уменьшают симпатию.

Таким образом **симпатия** — это готовность создавать дополняющие постулаты.

Любовь — это выражение симпатии.

Реальность — это степень создания дополняющих постулатов. Поэтому когда игры становятся все более навязчивыми, вещи становятся все менее реальными. Вещи лишь настолько реальны для индивида, насколько он создает дополняющие постулаты по отношению к ним.

Общение — это действие по созданию дополняющих постулатов.

Когда два или более индивида принимают дополняющие постулаты по отношению к чему-то созданному, они разделяют между собой это создание, и оно становится их совместным созданием. Говорится, что они находятся в соглашении по отношению к этому созданию. Таким образом **соглашение** — это совместное создание.

С помощью готовности создавать дополняющие постулаты (симпатии) и с помощью создания дополняющих постулатов (общения) индивиды достигают совместного создания (реальности). Таким образом между индивидами достигается **понимание**.

Из-за того, что игры содержат противоречащие постулаты, они уменьшают понимание между индивидами.

Этика игр

Правильное действие — это приятное действие; это действие, с которым индивид готов создать дополняющие постулаты. **Неправильное действие** — это неприятное действие; это действие, с которым индивид не готов создать дополняющие постулаты.

Поэтому понятие правильного и неправильного создается играми. Нет абсолютно правильного и абсолютно неправильного. Что считается правильным и что неправильным, зависит от индивида и его игр. Поэтому то, что считается правильным в одном обществе, может быть тяжким преступлением в другом обществе.

Однако хотя предмет того, что считается правильным и что неправильным, находится внутри игр, есть более высокая этика, предмет того, как правильно играть в игры. Эта этика игр не зависит от индивида и его игр, и поэтому находится вне игр. Эта этика “**Кодекс этичного существа**”. Когда игры играют в рамках внешней этики игр, они остаются такими же веселыми, но перестают быть ловушками, какими они были при играх без этой этики. Единственный безопасный способ играть в игры — играть в рамках внешней этики игр. **Но индивид может играть в рамках этой этики только тогда, когда игры не навязчивы**. Следовательно, ему нужно заняться играми, чтобы убрать из них навязчивость. После этого он сможет играть в рамках внешней этики игр, и вечно наслаждаться играми без угрозы его существованию.

Обвинение и вина

Поговорим еще на тему внутренней этики игр. **Правило игры** — это соглашение индивидов о поозволительной (правильной) игре. Игра не по правилам считается ошибочной, и потому — несправедливой. **Законы** — это правила игр, указывающие на поозволительные игры в обществе. Поэтому обвинять другого в неправильных действиях, означает обвинять его в действиях не по правилам игры; это обвинение в неэтичном поведении.

Индивид, проиграв игру полностью в рамках правил, может либо принять проигрыш, либо намекнуть на то, что победитель играл нечестно. У него есть только две этих возможности, если он сможет убедить своего противника в нечестной игре, победитель поверит, что вел себя неэтично, и выиграл игру несправедливо. Действие по приписыванию причинения неправильной (неэтичной) игры противнику называется **обвинением**, если противник принимает обвинение, он чувствует **вину**.

Не желая вести себя неэтично, виноватый

индивид решает больше так не играть. Это, конечно, именно то, что хотел обвинитель, который теперь ограничил готовность противника действовать и может легко подовать противника.

Поэтому обвинение это попытка понизить готовность другого действовать, намекая на нечестную игру, и сделать его более подавляемым.

Механизм “Обвинение — Вина” это чистойшей игра. Цель обвинения только в том, чтобы позволить обвинителю выиграть. Неспособный выиграть в игру всеми другими способами, и нуждаясь в выигрыше, обвинитель пускает в ход механизм обвинения, чтобы выиграть.

В связи с тем, что любая игра жизни содержит почти что бесконечное количество возможностей и явно невозможно установить для всех них правила игры, игрок всегда может использовать механизм “Обвинение — Вина”. Всегда есть какое-то действие, на которое он может указать пальцем и объявить его нечестным, и попытаться таким образом возбудить чувство вины у противника и тогда противник будет использовать не все свои способности в игре.

Так как неправильное действие — это в сущности неприятное действие, использование механизма обвинения чистойшей **эмоциональный шантаж**: “Я перестану тебя любить (симпатизировать тебе), если ты будешь продолжать так действовать, мешая мне выиграть”.

Однако обвинение опасно тем, что нужно убедить другого в неправоте. Обвинитель должен сохранять и поддерживать неправоту, чтобы убедить в ней другого. Поэтому оказывается, что обвинитель **сохраняет и поддерживает целые отделы своего ума**, чтобы убедить другого в том, что тот обманул обвинителя. Это ужасная цена за непреодолимое желание выиграть, но она ясно показывает, до чего могут пойти индивиды ради выигрыша.

Механизм “Обвинение — Вина” порождает навязчивые игры. Навязчивые игры порождают механизм “Обвинение — Вина”. Они неразделимы, где одно, там и другое. С помощью механизма “Обвинение — Вина” жизнь в конце концов вырождается в отчаянную попытку сделать других виноватыми, настолько же отчаянно сопротивляясь попыткам других сделать то же самое. На этом уровне жизнь кажется игроку огромным океаном неправоты, содержащим только один островок правоты — его самого. И он прежде всего убежден в том, что если он хоть на секунду перестанет приписывать другим неправоту (вину), его островок погрузится в океан, он утонет и будет навсегда потерян в этом океане неправоты. Не то чтобы навязчивый обвинитель был всегда прав, у него просто есть огромная потребность в правоте. “Он всегда прав”. **Даже когда он неправ, он прав. И он будет продолжать заявлять о неправоте других, даже когда будут прибывать крышку его гроба.** Потому что он знает, как выигрывать в игры: нужно всегда делать себя правым, а других неправыми. Это становится его надгробной надписью.

Вот так предмет правоты и неправоты попал

в игры. И с тех пор игры изменились. У правоты и неправоты нет другого смысла. Когда этот предмет понят, его можно разобрать с помощью упреждений из раздела “Практика”. Когда игры становятся менее навязчивыми, необходимость в механизме “Обвинение — Вина” уменьшается и в конце концов исчезает. Этот механизм всегда был дрянным, и игры намного веселее и здоровее без него.

Стыд — это разоблаченная вина. **Насмешка** — это разоблачение вины. “Стыд — Насмешка” образуют пару, похожую на пару “Обвинение — Вина”, от которой они произошли.

Свобода и “освободители”

Вся свобода находится в понимании свободы выбора. Когда кто-то уже не может выбирать, он потерял всю свободу. Основная свобода выбора делать или не делать постулат. В жизни — это свобода выбора играть или не играть в игру. Поэтому свобода теряется в той степени, в которой игры становятся навязчивыми. Вся пойманность состоит в навязчивых играх. В таком случае, путь от пойманности к свободе состоит в восстановлении свободы выбора, играть или неиграть в игры. **Так как индивид сам себя поймал в эту ловушку, то только он сам может себя вытащить из нее.** Один индивид может показать другому путь к свободе, но пойманный индивид должен сам выйти из ловушки. Поэтому один индивид не может освободить другого; он может только помочь ему освободиться. Свобода не находится “где-то там”; как бы тщательно вы ни рылись в этой вселенной, вы можете обнаружить только новые ловушки. На самом деле поиск свободы “там” одна из основных ловушек вселенной. Вы можете сказать другому: “Освободи меня”, и с самыми лучшими намерениями он только сделает вас своим рабом. Самое лучшее, что он может сделать, для вас — это показать вам природу жизни и игр, и указать путь из ловушки. Все остальное зависит от вас. Это основная истина в свободе. Вне этой истины находятся игры в свободу: игры, которые используют желание каждого навязчивого игрока быть свободным.

Мы часто представляем себе рабовладельца как мускулистого человека с большим кнутом в руке. Такой человек даже еще не новичок в тонком искусстве создания рабов, потому что наилучшие рабы — добровольные рабы, которые ни за что не отдадут своего рабства. Они убеждены в том, что находятся на “дороге к свободе”, и не нужно кнутов, чтобы они шли по ней.

Ловить, обещая освободить — наверное, самая старая игра в этой вселенной. Это игра “освободителя” он создает путь к свободе и превращает в своих рабов всех, кто по ней идет. Все самые лучшие ловушки в этой вселенной четко обозначены: “Путь к свободе”. Игра в “освободителя” — процветающий бизнес в этой «вселен-

ной, просто потому, что добровольный раб, обманутый дорогой к свободе, всегда очень рад работать целыми днями почти что бесплатно, и создавать огромное богатство рабовладельцу. Места, где эти добровольные рабы тяжело трудятся на пути к “свободе”, можно назвать “фабриками свободы”. Вселенная полна этими фабриками. Целые планеты стали огромными фабриками свободы. Вполне возможно, что первым внеземным гостем этой планеты будет агент местной фабрики свободы он будет разведывать, обстановку, стоит ли открыть здесь свою лавочку. Вся техника “освободителя” состоит в том, чтобы повесить перед носом человека морковку под названием “свобода”. Морковка висит на веревочке и привязана к палке. Второй конец палки прикреплен к спине человека. Когда это устройство прилажено, человек вечно идет вниз по дороге, к “свободе”, созданной “освободителем”.

Свобода — это единственная вещь, ради достижения которой индивид может согласиться на рабство. Размышляйте над этими словами, разыскивая свободу в этой вселенной, потому что ворота фабрик свободы всегда открыты, и нового раба всегда очень тепло приветствуют, подвешивая в это время морковку перед его носом.

Свобода всегда была даже более крупным бизнесом в этой вселенной, чем могущество. Это связано с тем, что морковка свободы всегда считается более сладкой, чем морковка могущества. Кто-то сказал, что человек готов продать свою душу в обмен на могущество. Ну а что он готов продать в обмен на обещанную свободу от навязчивого желания быть могущественным? Ну конечно, свою свободу! Это все, что он может предложить в обмен на такую ценную цель. Так возникает игра “освободителя” и фабрик свободы.

Обоснования для постулатов

Обоснования для постулата всегда создаются после постулата. Постулат всегда возникает после желания сделать этот постулат, последовательность всегда следующая: **“желание” — “постулат” — “обоснования для постулата”**.

Обоснования для постулата — это всего лишь оправдания для убеждения других в разумности постулата. Поэтому обоснования создаются только для того, чтобы оправдать постулат, и всегда возникают после постулата. В свою очередь, постулат всегда возникает позже, чем желание достичь эффекта постулата.

Самое точное обоснование для постулата — это, что показалось хорошей идеей сделать этот постулат.

Мне это не приснилось после ночного чтения “Алисы в стране чудес”. Это оказывается правдой. (Я думаю, что талантливый математик, создавший “Алису в стране чудес”, тоже это подозревал.) То, что одно это предположение заставляет людей с механистическим взглядом на ум ползать по своим мозговым извилинам, показы-

вает, насколько мало они знают об уме и насколько они пойманы в клетку обоснований и убеждений вообще.

Действительно правда, что индивид, чувствуя, что не может выдумать убедительные причины для оправдания постулата, не сделает этот постулат. Но это — обоснования для того, чтобы не создавать постулат, а не обоснования создания постулата.

Истина состоит в том, что индивиду никогда не нужно обоснований, чтобы создать, постулат. Когда он создал постулат, ему нужны убедительные обоснования, чтобы оправдать постулат перед другими. Его постулаты происходят от его желаний, его желания происходят от его стремления жить и играть в игру.

Легко увидеть, как возникло общее убеждение в том, что обоснования для постулата предшествуют постулату. Индивид, сделав постулат и выдумывая убедительные обоснования, чтобы доказать другим разумность постулата, клянется на стопке библий, что обоснования для постулата существовали до создания постулата. Признать обратное означает открыться для обвинений в том, что он делает постулаты без должных обоснований, а только потом их оправдывает. Единственный способ защиты разумности своих постулатов состоит в том, чтобы поклясться, что обоснования для создания постулата существовали до создания постулата. В конце концов он сам начинает верить в свою собственную ложь, и ловится в “паутину обоснований”.

Если бы были нужны обоснования для постулатов, то первый постулат во вселенной никогда не был бы сделан, потому что тогда не существовало обоснований для постулатов. Этот первый постулат мог быть сделан только исходя из желания достигнуть определенного положения дел. Именно так это было тогда, и именно так оно с тех пор. Сначала возникло желание, а потом постулат и только потом были изобретены обоснования, чтобы оправдать постулат и сделать его убедительным. Смотрите на обоснования как на чистейшие методы убеждения, и вы почувствуете весь вкус этого.

Таким образом ум наполнен убедительными обоснованиями, почему не нужно делать постулатов, но он не содержит ни одного обоснования, почему был сделан постулат. Конечно, всегда можно указать на какую-то часть ума и сказать, что это причина навязчивого желания, скажем, мучить кошек, но это обоснование возникает позже, чем постулат “мучить кошек”. Если вы хотите освободиться от навязчивого желания мучить кошек, вам нужно обратиться к этому постулату, и ко всей теме кошек и мучений. Здесь явно существует состояние навязчивых игр между вами и кошками. Обыскивание своего ума и обоснование своего навязчивого желания мучить кошек ничуть вам не поможет. Любой человек может сесть и придумать бесконечное количество обоснований того, почему он должен мучить кошек. Это интересное интеллектуальное упражнение, оно может помочь понять весь пред-

мет оправданий и обоснований вообще, но не думайте, что оно как-то изменит навязчивое желание мучить кошек.

Оно может быть устранено только устранением навязчивого желания играть с кошками.

Поэтому ум устраняется только с помощью обращения к постулатам и предмету игр. Обоснования для постулатов всегда возникают после постулатов, и поэтому ничего не дают в решении противоречия постулатов.

Когда вы полностью поймете это, вы прекратите рыться в своем уме в безуспешных попытках обнаружить обоснования вашего теперешнего умственного состояния. Потому что вы обнаружите только те обоснования, которые вы вносите сейчас, а все они возникли после самого события. Бесплезно искать в конюшне лошадь, если ее там нет; но смешно искать, в конюшне лошадь, которой там нет, а потом убеждать себя в том, что найденная солома и является лошадью.

Только незнание правды по этому вопросу заставляет пациентов проводить годы с психотерапевтами в поисках обоснований своих неприятностей, и из-за этого психотерапевты растрачивают свое время и время пациентов в бесплодном поиске. Единственное оправдание этой деятельности в том, что она выгодна терапевту, и пациент живет с надеждой на то, что когда-то он чего-то достигнет.

Выросли целые “школы” психотерапии, которые утверждают, что они знают “настоящие” причины поведения, и они соревнуются друг с другом в убедительности. Поскольку можно изобрести тьму убедительных обоснований для любой грани ума, у сей деятельности есть неограниченные перспективы будущих игр, но слабые перспективы помочь людям избавиться от навязчивого желания играть в игры.

Когда вы понимаете правду о постулатах и обоснованиях, вы учитесь ясно видеть сквозь дымовые завесы обоснований других их неприкрытые желания и постулаты. Продавец может дать вам тысячи убедительных причин, почему вы должны купить его товар, но все они возникают позже желания продать вам товар.

Жизнь становится очень простой, когда вы понимаете правильную последовательность: желание — постулат — изобретенные обоснования для постулата.

Обоснования сочетаются с механизмом “Обвинение — Вина”. Человек может искать, в своем уме обоснование какого-то нежелательного умственного состояния. Обнаружив (выдумав) убедительную причину, он сразу же обвиняет ее в нежелательном умственном состоянии. Получается еще большая ложь, и он еще больше застревает в механизме “Обвинение — Вина” и во всем предмете убеждения других и оправданий. Нежелательное умственное состояние — это, в сущности, постулат, который сохраняется из-за состояния навязчивых игр с противостоящим постулатом пакета целей. Только с учетом этого можно устранить нежелательное умственное состояние.

Некоторые современные “школы” психотерапии, так называемые “оценивающие” школы. Терапевт такого типа школы не ищет в уме пациента причин затруднений пациента, он считает, что знает “настоящую” причину всех неприятностей. Терапия (если ее можно так назвать) с такого типа терапевтом — это не поиск чего-то, **это просто убеждение пациента в том, во что верит терапевт.** А поскольку некоторые из этих убеждений кажутся очень странными пациентам (и кстати, большинству людей), убеждение пациентов может занять годы. (Все трудности убеждения приписываются сопротивлению пациента принять правду.) Даже после убеждения у пациента остается нежелательное состояние, но теперь у него также есть очень убедительное обоснование этого состояния. Эти школы далеко отошли от определения работающей психотерапии: психотерапия, которая может устранять нежелательные умственные состояния. Я думаю, что иметь набор убедительных обоснований умственного состояния лучше, чем не иметь его, но это совсем не освобождает индивида от этого состояния.

Основной закон этой вселенной

Если бы кто-то выяснял природу качества или способности, которая ближе всего к жизни, то он в конце концов пришел бы к знанию. Жизнь может знать. Все остальное — методы или системы знания.

Основной закон, или соглашение этой вселенной состоит в том, что **можно знать только то, что создано для известности.** Эта вселенная устанавливает ограничения на знание.

Этот закон свойственен этой вселенной. Индивид может действовать, то есть играть в этой вселенной, только когда он находится в согласии с этим законом. Когда он начинает знать вне этого закона, он действует вне этой вселенной.

В этой вселенной знание ограничено теми вещами, которые созданы, чтобы быть известными. Но не нужно считать, что знание по своей природе ограничено этими вещами. Жизнь может знать; она может знать все, создано оно для известности или нет. Чтобы действовать в этой вселенной, жизнь считает, или соглашается, что она будет не знать, пока что-то не будет создано для известности.

Это ограничение знания — единственный основной закон, управляющий этой вселенной. Другие вселенные могут быть построены на основе других основных законов, но все равно там будут какие-то ограничения знания, потому что при неограниченном знании какая-либо вселенная или игра невозможна. **Помните об основном законе этой вселенной, когда вы будете выполнять практические упражнения,** потому что все игры, в которых вы когда-либо поймались, были основаны на основном законе этой вселенной.

Намерение, цель и постулат можно считать синонимами. **Игра** — это соревнование по убеждению.

Убеждение — это навязывание знания.

Навязанное знание называется **важностью**.

Намерения усиливаются, чтобы сделать их более убедительными. Поэтому важность — это сила намерения; степень “долженствования” намерения. Когда сила, или важность, намерения приближается к нулю, само намерение приближается к нулю. Важность так же относится к намерению, как масляность к маслу: когда вся масляность устранена, масла нет тоже. Поэтому чтобы устранить намерение в уме, нужно только заняться важностью этого намерения, когда важность устранена, сама цель приблизится к нулю и в конце концов исчезнет. Это основа любой эффективной психотерапии.

Смысл — это соображение о природе намерения и его важности. Поэтому смысл тоже приближается к нулю, когда сила, или важность, намерения приближается к нулю. Потому важность — это основа любого смысла.

Итак, для существования какого-либо намерения ему нужна важность. Но важность — это навязанное знание, и когда важность уходит, намерение тоже пропадает. Поэтому **все намерения** — это системы или методы знания, не знания, делания известным или делания неизвестным.

Пакеты целей

Противостоящие намерения держат друг друга в уме в подвешенном состоянии. Поэтому намерение может быть устранено только вместе с противостоящим намерением: намерения не устраняются по отдельности. Пара противостоящих намерений называется проблемой. **Проблемы** — это основной строительный материал для игр.

Нужно четко различать довольно расплывчатый термин “противоречащий” и очень точный термин “противостоящий”. Например, противоречащим постулатом к “Знать” можно считать “Не знать”. Однако противостоящим постулатом к “Знать” является “Быть неизвестным”. Это логическая необходимость, а не предположение.

У жизни есть четыре основных способности. Каждое намерение в жизни проявляется в соответствии с одной из этих четырех основных способностей. **Все эти проявления намерения мы называем пакетом целей этого намерения.** Таким образом, все возможные проявления цели “Знать” находятся внутри пакета целей “Знать”.

Поэтому все возможные игры по отношению к какому-либо намерению находятся внутри его пакета целей. Все возможные не-игры (ситуации дополняющих постулатов) тоже находятся в рамках соответствующего пакета целей. Поэтому весь эмоциональный заряд (огорчение) по любой цели находится в ее пакете.

Одна из основных ошибок психотерапии — искать эмоциональный заряд вне пакета целей.

Он всегда находится внутри пакета. Он не может быть где-то еще. Например: у клиента есть непреодолимое желание пить. Вся его проблема, и все другие его проблемы на тему пьянства, находятся в пакете “Пить”. Искать “обоснования” его неудержимого желания пить вне пакета целей “Пить” означает напрашиваться на неудачу. И все же некоторые “школы” психотерапии настаивают на том, что неудержимое желание человека пить (и, по-видимому, все остальное тоже) связано с его сексуальной жизнью в детстве. Его сексуальная жизнь, детская и недетская, находится в пакете “Получать секс”. Его питье находится в пакете “Пить”, это отдельные пакеты, и обращаться к одному в попытках разобраться, другой означает грубо ошибаться. Это похоже на перевязывание ноги, когда порезан палец на руке. Некоторым психотерапевтам может быть необходимо разобрать свои собственные пакеты “Получать секс” прежде чем они смогут оценить эту простую истину.

В связи с природой убеждения (навязанное знание) основной пакет целей это “Знать”. Все остальные пакеты целей находятся внутри этого пакета. Все остальные цели — это методы знания, незнания, делания известным или делания неизвестным. (К этой истине можно также прийти, исследуя исходные намерения любого намерения. В конце концов вы придете к одной из опор пакета “Знать”. Дальше проследить уже некуда, потому что исходное намерение каждого из этих намерений — оно само.)

Цель может быть общей или конкретной. Например, “Выращивать” это общая цель. “Выращивать тюльпаны” — конкретная. “Выращивать тюльпаны весной” еще более конкретная. Все конкретные разновидности цели находятся внутри общего пакета.

Логическое примечание

Это примечание можно при желании проигнорировать. Его цель в том, чтобы показать всем заинтересованным, что предмет пакетов целей имеет твердую логическую основу.

Логика основана на двух фундаментальных аксиомах:

1) Совместный класс понятия и его отсутствия не существует. $X(1-X)=0$.

Это уравнение удовлетворяется только при X равно нулю или единице. Поэтому в алгебре классов (Булевой алгебре, символической логике) символы могут иметь значение только нуля или единицы.

2) Вселенная (единица) может быть разделена на какое-либо понятие и его отсутствие.

$$X+(1-X)=1$$

Из этих двух основных аксиом извлекаются все остальные логические суждения. Одно из этих суждений утверждает, что с двумя понятиями, X и Y , может существовать всего четыре типа классов.

Их сумма равняется вселенной: единице.

$$XY+X(1-Y)+Y(1-X)+(1-X)(1-Y)=1$$

(Любой старшеклассник может раскрыть скобки левой части этого уравнения и обнаружить, что она действительно равна единице.)

Каждый пакет целей содержит два понятия; вместе с отсутствиями понятий (отрицаниями) они составляют четыре опоры пакета.

Возьмем пакет “Знать”. Если мы обозначим “Знать” через X , а “Быть известным” через Y , то из вышеприведенного уравнения мы увидим, что четыре возможных класса с такими двумя понятиями это:

XY — Класс “Знать” и “Быть известным”. Это дополняющие постулаты, поэтому это класс отсутствия игры.

$X(1-Y)$ — Класс “Знать” и “Быть неизвестным”. Это противостоящие постулаты, поэтому это класс игры.

$Y(1-X)$ — Класс “Быть известным” и “Не знать”. Это противостоящие постулаты, поэтому это класс игры.

$(1-X)(1-Y)$ — Класс “Не знать” и “Быть неизвестным”. Это дополняющие постулаты, поэтому это класс отсутствия игры.

Сумма этих четырех классов — это вся вселенная двух понятий, “Знать” и “Быть известным”. В этих четырех классах содержится весь предмет знания и известности. Если мы посмотрим на каждый из этих четырех классов с точки зрения “самого себя” и “других”, мы получим $2 \times 4 = 8$ классов. Если мы рассмотрим каждый из этих 8-ми классов с точки зрения выдачи и получения, мы получим $2 \times 8 = 16$ классов. Эти 16 классов — это те 16 уровней, которые мы обнаруживаем при исследовании пакета целей “Знать”. Конечно, мы можем разделить вселенную на любые два намерения в форме “...-ть” и “Быть ...-ным”, и получить тот же вывод: что вся вселенная этих двух понятий находится в этом пакете.

Таким образом, мы доказали в рамках строгих логических рассуждений, что любой пакет целей содержит всю вселенную составляющих его понятий, и что ни одна часть жизни не находится вне пакета. На математическом языке 16 уровней пакета целей необходимы и достаточны для наших целей.

Противостояния в любом пакете целей имеют ту же форму, что и противостояния в пакете “Знать”.

Дополняющие постулаты в любом пакете целей имеют ту же форму, что и дополняющие постулаты в пакете “Знать”.

Однако намерение цели может охватывать больше одной опоры пакета “Знать”. Например, вы можете выращивать что-то, чтобы быть известным как садовод; вы можете выращивать что-то, чтобы знать, на что оно похоже, когда вырастает; вы можете выращивать живую изгородь, чтобы не знать вид соседнего завода; вы можете выращивать живую изгородь, чтобы быть неизвестным для ваших соседей.

Поэтому нельзя провести однозначное соот-

ветствие между опорами пакета целей и опорами пакета “Знать”. У жизни нет таких ограничений.

Эта вселенная целей, дополняющих или противостоящих. При таком ее рассмотрении ее можно понять. Если рассматривать ее по-другому, она остается тайной. То, что мы считаем объектом во вселенной, состоит только из целей, он сохраняется из-за своего внутреннего противоречия целей. Это очень плотный пакет целей. Так как основной пакет целей — “Знать”, каждый объект в этой вселенной, по существу состоит только из этого пакета. В этой истине находится ключ к устранению нежелательных объектов вселенной.

В психотерапии давно известно, что пациенту можно помочь только в рамках его собственных убеждений. Или, как говорится, ему можно помочь только “там, где он живет”. Можно, конечно, с помощью техники выяснения намерения в конце концов сделать так, что пациент поймет, что беспокоящее его намерение на самом деле — одна из опор пакета “Знать”. Однако это нежелательно, и как бы гладко этого не достигли, у пациента останется чувство, что у него что-то забрали. Так оно и есть. У него забрали другую цель! Гораздо лучше заниматься младшей целью в ее собственном пакете. Во время этого младший пакет очень часто “пропадает”, как только пациент понимает, что эта цель — только метод достижения одной из опор основного пакета. Весь остаточный эмоциональный заряд переходит в основной пакет где он, конечно, и должен быть.

Терапевт, который пытается решить проблему пьянства, обращаясь к детской сексуальной жизни, виноват в скрещивании пакетов. По этой причине “терапия” продолжается бесконечно без облегчения для пациента. Скрещивание пакетов это, в действительности, основной способ запугать индивида. В истории вселенной это тонкое искусство тщательно продумывалось. Из всех событий больше всего сбивают с толку скрытые попытки скрестить пакеты индивида, конечно, под маской “образования”. Когда пакеты скрещены, индивид застревает в них. **Скрещивание пакетов — это один из главных методов порабощения духовных существ в этой вселенной.** Он гораздо более эффективен, чем резиновые дубинки.

Жизненные и нежизненные цели

В этой вселенной жизнь стремится быть. Она стремится существовать. Самое чистое выражение этого стремления содержится в опоре “Быть известным” основного пакета. Это относится ко всей жизни во вселенной вплоть до клеток, бактерий и вирусов. Цели, которые содействуют и усиливают это основное стремление, называются жизненными целями. Цели, которые противостоят основному намерению, называются нежизненными целями. Исследование основного пакета

также показывает, что больше всего поддерживает и усиливает опору “Быть известным” цель “Знать”, дополняющая цель в этом пакете. Поэтому “Знать” больше всего поддерживает и усиливает основное стремление жизни во вселенной.

Определение жизненной цели: цель, которая не противостоит опоре “Быть известным” основного пакета.

Определение нежизненной цели: цель, которая противостоит опоре “Быть известным” основного пакета.

При исследовании оказывается, что нежизненные цели всегда являются частью отрицательных опор жизненных пакетов целей. Например, цель “Мешать” явно полностью находится в опоре “Не помогать” пакета “Помогать”.

Можно начать читать морали на эту тему, и указать на нежизненные цели как на “первородный грех” или что-то в этом духе, и использовать это для указания пути к “доброй и чистой жизни”. Это, конечно, личное дело каждого. И правда, что духовное существо попадает во всевозможные неприятности в этой вселенной, принимая нежизненные цели как способ жизни. Поступая так, оно тоже превратит в мучение жизнь окружающих. Но сколько бы мы ни читали морали и указывали пальцем, правда состоит в том, что некоторые люди убеждены в необходимости основывать жизнь на нежизненных целях, и они будут продолжать делать это, пока не изменят своих убеждений. Проблема сводится к проблеме терапии, а не к проблеме морали, потому что только терапия может изменить их убеждения, не подавляя их. Подавление может загнать их еще дальше в ловушку. И поскольку для большинства эта терапия может быть сделана самостоятельно дома без затрат, кроме времени, мы видим в ней оптимальное решение проблемы.

Чем более фундаментален пакет целей, тем больше нежизненных целей находится в его отрицательных опорах. Поэтому пакет “Знать”, как основной пакет, содержит все возможные нежизненные цели в своих отрицательных опорах. Он, конечно, также содержит все возможные жизненные цели в своих положительных опорах.

Я могу дать вам основной нежизненный пакет целей. Я даю его вам, чтобы вы могли его избежать. Духовное существо невозможно уничтожить. Его можно только унижить. И его унизили. Его унизили настолько, что стремление унижить может сильно каяться. Те, кто отрицает, что жизнь — это по своей сути духовное явление и настаивает на том, что жизнь по своей сути — грязь, постоянно унижают жизнь на этой планете. **Вся философия материализма — это прямое унижение жизни.** Распространители этой философии сами унижаются до того, что считают себя всего лишь, грязью. Они получают извращенное удовольствие от попыток затащить других в это болото. Большая часть “образования”, полученного духовным существом в этой вселенной, была скрытой попыткой унижить его, лишить его

врожденных духовных качеств. Потому что оно считается бесконечно опасным для тех, кто хочет использовать его, если оно знает свою истинную духовную природу.

В наши дни в этой вселенной постулат “Унижить” настолько силен, что основное огорчение в жизни каждого человека — это всегда скрытая попытка других унижить его. Это обычно происходит в раннем детстве, или даже в младенчестве. Индивид настолько ненавидит это происшествие, что он быстро закрывает его в уме (не знать), и в юности он уже не может сознательно его вспомнить. Но все же этот случай продолжает серьезно влиять на индивида на протяжении оставшейся жизни, и окрашивает его физический, эмоциональный и интеллектуальный подход ко всем действиям.

Основной закон этой вселенной утверждает, что можно знать только то, что создано для известности. Из этого закона следует, что созданное для известности считается познаваемым. Это значит, что эта вселенная навязывает нам готовность знать то, что мы создаем для известности. Когда мы действуем в рамках этого закона, мы можем безнаказанно играть в игры в этой вселенной. Но когда мы пытаемся действовать вне этого закона, эта вселенная становится ловушкой. Ловушкой является, конечно, наше незнание основного закона этой вселенной, а не что-то в природе самой вселенной.

Это значит, что совершенно безопасно создавать любой эффект в этой вселенной, если готов пережить (узнать) созданный эффект. Как только кто-то теряет из виду этот закон, он попадает в ловушку! И в чем он пойман? Он пойман в основном пакете целей “Знать”. И, конечно, пойман в самой вселенной.

Так как все младшие пакеты находятся в основном пакете, они тоже следуют тому же основному закону. Например, пакет “Освободить”. **Невозможно быть свободным, если не готов освободить других.**

Эта сторона основного закона этой вселенной называется “Закон дополняющего постулата”. Он утверждает:

Принятие постулата из пакета целей при неготовности принять дополняющий постулат приводит к пойманности в этом пакете целей.

В этой вселенной есть только одна ловушка — нарушение “Закона дополняющего постулата”.

Обнаруживая, насколько индивид готов принять дополняющие опоры пакета, мы можем оценить пойманность индивида в этом пакете и напряженность состояния игр между опорами пакета. Например, пакет “Управлять”. Положительные дополняющие опоры этого пакета — “Управлять” и “Быть управляемым” (“Чтобы мной управляли”), предпочтение одного из этих постулатов другому говорит о пойманности в этом пакете. Нарушение равновесия положительных дополняющих опор пакета вызывает противоположное нарушение равновесия отрицательных дополняющих опор пакета.

Кто-то может задать себе вопрос, можно ли

обойти ограничение нежизненных целей, обращаясь к ним с отрицанием? Например, “Ненавидеть” это нежизненная цель, потому что она полностью находится в опоре “Не знать” пакета “Знать”. (Тот, кто ненавидит что-то, не хочет этого знать.) Следовательно, цель “Ненавидеть” противостоит опоре “Быть известным”. А может быть цель “Не ненавидеть” жизненная? Нет. Это можно доказать теоретически. Этот вывод был проверен на практике. Теоретически это можно доказать, с помощью булевой алгебры или даже формальных логических рассуждений.

НЕ ЗНАТЬ — ЗНАТЬ

НЕ НАВИДЕТЬ — НЕ НЕ НАВИДЕТЬ

Если класс “Ненавидеть” содержится в классе “Не знать”, то класс “Не ненавидеть,” содержит весь класс “Знать” и часть класса “Не “знать””. Следовательно, часть класса “Не ненавидеть” (соответствующая “Не знать”) противостоит классу “Быть известным”. Поэтому “Не ненавидеть” это тоже нежизненная цель. В жизни индивид не выбирается из ловушки ненависти, основываясь на отрицании ненависти. Это относится к отрицательным опорам всех нежизненных пакетов. В жизни индивид не освобождается от них, основываясь на их отрицании.

При попытке жить в этой вселенной на основе нежизненных целей или их отрицаний индивид все больше и больше ловится в навязчивых играх и в самой этой вселенной.

Если индивид пойман в пакете целей, жизненном или нежизненном, ему невероятно трудно выбраться из этой ловушки просто живя. Индивид навязчиво переходит от одной опоры пакета к следующей, снова и снова. Он бесконечно пытается избавиться от мучений, в которые превращается каждая опора, переходя к новой опоре, и эта опора рано или поздно тоже становится мучительной. Сколько бы он ни бился и не крутился, он пойман в пакете целей. Так ли удивительно, что некоторые в итоге сходят с ума и уходят в отдельный ад собственного производства? Ад, который чуть менее мучителен, чем такая жизнь.

Некоторые могут получить облегчение, принимая философию великих духовных учителей. Например, послание Христа: “Возлюби ближнего своего как самого себя”. Но многие просто неспособны использовать эти выходы из ловушки, которой стала жизнь. Они слишком запутаны в этой ловушке, и не могут выбраться из нее, изменив способ жизни и мышления. Их навязчивые мысли управляют их поведением; их навязчивое поведение управляет их мыслями. Они навечно пойманы в этой вселенной. Буквально навечно, потому что когда был придуман основной закон, управляющий игрой в эту вселенную, не было сделано никаких соглашений о прекращении этой игры. Зачем их делать? Разве дети ограничивают во времени свою игру?

Для большинства — единственный выход из ловушки, которой стала для них эта вселенная, методическое разбирание на части этой самостоятельно созданной ловушки. Эта вселенная не

предназначена для того, чтобы ловить. Но конечно, она становится ловушкой, когда индивид действует в ней, не зная ее основные законы. Эта технология — такой выход из ловушки.

Для того, чтобы освободиться из любой ловушки, духовному существу нужны только три шага. Это:

- 1) Понять, что оно находится в ловушке.
- 2) Обнаружить истинную сущность ловушки.
- 3) Выйти из ловушки.

Итак, мы видим, что ловушки тесно связаны со знанием. Не случайно основной пакет целей, управляющий жизнью в этой вселенной, “Знать”.

Вот неполный список нежизненных целей:

Унижать (Портить, Ухудшать). Уничтожать (Убивать). Обвинять. Порабощать. Ненавидеть. Давать наркотики (Отравлять). Ловить (Завлекать). Лгать. Обманывать. Красть.

Есть много других нежизненных целей, но большинство из них — разновидности целей из данного списка.

Вот неполный список жизненных целей:

Создавать. Любить. Восхищаться. Улучшать. Помогать. Чувствовать. Управлять. Владеть. Иметь. Есть. Получать секс.

Есть еще пакеты восприятия. Все они находятся в опоре “Знать” основного пакета.

Видеть. Слышать. Касаться. Нюхать. Пробовать на вкус.

Строение этой вселенной

Физики хорошо описали эту вселенную как пространственно-временной континуум. Он имеет три пространственных измерения и одно временное под прямыми углами друг к другу. Хотя эту идею легко выразить математически, ее трудно себе представить, потому что в этой вселенной умы в некоторой степени пойманы в три пространственных измерения. Поэтому трудно понять четвертое измерение. Однако жизнь может охватывать четырехмерный континуум. Если бы она не могла этого сделать, она бы не создала идею этой вселенной. (Даже если считать, что Бог создал эту вселенную, он тоже считается живым.) На самом деле скорее жизнь включает в себя эту вселенную, чем эта вселенная включает в себя жизнь. Только когда мы считаем, что жизнь — это явление, созданное массами и пространствами этой вселенной, только тогда у нас появляются настоящие сложности в понимании сущности этой вселенной. **Это основная ловушка материализма.**

Мы можем легко преодолеть трудности в представлении четырехмерного континуума, отбросив одно пространственное измерение. Получается модель, содержащая два пространственных измерения и одно временное. Мы можем очень легко представить себе это. Такая модель — цилиндр, закрытый с одного конца и открытый с другого. Поперечное сечение этой трубы два пространственных измерения. Длина трубы, перпендикулярная поперечному сечению — временное

измерение. Закрытый конец трубы — начало вселенной. Открытый конец — “сейчас”. Со временем труба удлиняется.

Если мы теперь вообразим, что нашу трубу населяют существа, способные воспринимать только два пространственных измерения, то наша модель завершена. Мы, конечно, можем легко воспринимать три измерения и можем видеть всю трубу. Существа в трубе создают время с помощью своих творческих способностей и игр, и таким образом постоянно удлиняют трубу. Находясь вне трубы, наблюдая за ними и их действиями, мы можем легко предсказать будущее трубы. Но если бы мы вошли в трубу и согласились подчиняться законам этой трубы — то есть воспринимать только два пространственных измерения, то мы бы тоже стали ограниченными жителями трубы.

Именно так индивид попадает в реальную вселенную. Он предполагает, что это веселая игра, и впрыгивает в трубу. Через некоторое время он вполне может задуматься о том, а как же отсюда выбраться. Он выбирается из трубы, пересматривая свои решения согласиться с законами этой трубы.

Основной закон этой вселенной состоит в том, что индивид может знать только то, что создано для известности. Согласие с этим законом держит нас в этой трубе. Это вот так просто. Когда индивид освобождается от навязчивого желания быть в трубе, он возвращает себе свободу выбора в том, быть ему или не быть в трубе.

Сейчас эта труба, которую мы называем вселенной, существует уже 2×10^{14} (200.000.000.000.000) земных лет. Это очень много по сравнению с земным годом, но насколько много это для индивида, который находится снаружи трубы и может мгновенно перенести свое внимание с одного конца трубы на другой?

Не все находящиеся в трубе индивиды были в ней с самого начала. Они постоянно заходили, чтобы посмотреть на игру как дети, присоединяющиеся к игре в ковбоев и индейцев. Большинство из них более или менее поймались в трубе, когда они потеряли знание своей истинной духовной природы и знание основного закона, управляющего трубой.

От этого основного закона происходит много явлений. Одно из них — то, что когда бы индивид не вошел в трубу, ему доступно все прошлое трубы. Его согласие знать только то, что создано для известности, не мешает ему знать все и вся, что когда-либо произошло в этой трубе, независимо от того, был ли он тогда в трубе или нет. В связи с тем, что по основному закону трубы все созданное в трубе можно знать, индивид может знать это.

Поэтому вы можете знать все, что когда-либо произошло в прошлом этой вселенной. Но вы не можете знать того, что произойдет в будущем этой вселенной, потому что это еще не создано для известности и потому не может быть известно по основному закону трубы. Чтобы знать будущее трубы, вам нужно выйти из трубы и из

согласия с основным законом трубы.

Поэтому вы можете знать происшедшее в прошлом этой вселенной, независимо от того, были ли вы тогда при этом. Вы можете увидеть падение Карфагена, распятие Христа, и т.д. Но не удивляйтесь, если событие окажется не таким, как описано в книжках по истории. Историки используют систему знания, а не непосредственное знание. Из-за использования систем знания история становится общим согласием о том, что произошло, а оно часто сильно отличается от реальных событий.

Как мы знаем, люди могут принимать роли хорошо известных исторических личностей для своих игр. Среди отдельных типов личностей это бывает довольно навязчивым. Мы можем предсказать, что наиболее навязчиво это среди сумасшедших. И так оно и есть. В любом сумасшедшем доме может быть пять Наполеонов, четыре Христа и несколько Чингиз-Ханов. Где все они столько узнали про эти индивидуальности, что могут им так хорошо подражать? Нужно ли спрашивать? Является ли кто-то из этих сумасшедших перевоплощением этих личностей? Вряд ли. Но у всех них есть врожденная способность знать все об исторических личностях с помощью исследования прошлого этой вселенной.

Другая сторона этого явления то, что любое происшествие в далеком прошлом этой вселенной можно найти сегодня в прошлом любого индивида во вселенной. И индивиду до смешного легко поверить, что он действительно участвовал в этом происшествии, потому что у него нет никаких доказательств обратного.

Опять же мы видим полную бесполезность поисков в прошлом этой вселенной “обоснований” теперешнего поведения. У индивида есть в распоряжении история этой вселенной, когда у него не хватает убедительных “обоснований” постулата, он без малейших сомнений будет ее использовать. Схватив и прижав к себе любимый постулат, он с радостью методично расскажет любую часть этой истории тем, кто настолько глуп, что ищет “обоснования” его постулата.

Индивид может освободиться из ловушки, которой стала для него эта вселенная, только разбирая противоречащие постулаты. Это предмет пакетов целей вообще и пакета “Знать” в частности.

Как определить жизненность цели

Многие цели на первый взгляд выглядят жизненными, но при исследовании оказываются нежизненными. Проверьте противоположную цель. Она жизненная? Если да, то задуманная вами цель скорее всего нежизненная. Но основная проверка следующая: Противостоит ли как-то предлагаемая цель основному стремлению жизни в этой вселенной “Быть”; “Существовать”; “Быть известным”? Мешает ли она другим быть, самовыражаться? Помогает ли она другим?

Улучшает ли она других? Если цель проходит всю эту проверку, то она скорее всего жизненная.

Можно точно выразить строение пакета целей:

а) Обозначим цель через X;

б) Обозначим дополняющую X цель через Y;

в) Тогда противостоящая X цель = $(1-Y)$, отрицание Y;

г) Тогда противостоящая Y цель = $(1-X)$, отрицание X.

Вселенная пакета целей дается суммой (объединением):

$$XY + X(1-Y) + Y(1-X) + (1-X)(1-Y) = 1.$$

Если не накладываются дополнительные ограничения, вселенная пакета целей имеет те же временные и пространственные размеры, что и реальная вселенная.

Логика — это наука обоснования. Я упоминаю ее здесь только потому, что когда игры становятся все более навязчивыми, поведение индивида становится все более нелогичным. Также постоянно уменьшается его уважение к предмету логики, и в конце концов он считает этот предмет бесполезным и непонятным. Поэтому человеку во взрывоопасном состоянии игр ужасно трудно изучать логику; он может без конца пытаться ночи напролет понять ее самые фундаментальные аксиомы, и ничего не поняв, отбросить весь предмет. И все же когда такой человек освободится от навязчивых игр, он естественно будет логично жить совершенно независимо от того, знает он логику или нет. Еще раз открыв логику, он обнаружит, что это очень простой и очевидный предмет, и может даже удивляться тому, почему для многих логика темна и непонятна. Это зависит только от навязчивости игр. **У игр нет обоснований.** Они веселые, но бессмысленные. Поэтому когда они становятся все более навязчивыми, логика становится все более чуждой. В этом и состоит сумасшествие.

Правило о том, что противоположность нежизненной цели — жизненная цель, не всегда верно и иногда подводит. Некоторые цели вместе со своими противоположностями оказываются нежизненными. Это относится ко всему классу целей, которые разделяют жизнь на произвольные классы. Например, “Быть внутри” и “Быть снаружи”; “Быть за” и “Быть против”. Эти классы неестественны и происходят от игр. Поэтому и цель и ее противоположность ограничивают жизнь и противостоят полному выражению опоры “Быть известным” основного пакета. Игрок в навязчивые игры всегда старается убедить вас в том, что вы должны быть или за него, или против него. Это далеко не полная свобода выбора, потому что вы можете быть одновременно за него и против него, или ни за него, ни против него. То, что он не может понять этого, только показывает его навязчивость в играх, и никак не ограничивает вашу полную свободу выбора в этом вопросе. Поэтому все цели, которые разбивают жизнь на произвольные классы — нежизненные.

Младшие вселенные

Младшая вселенная — вселенная, полностью находящаяся внутри физической вселенной.

Все младшие вселенные имеют то же протяжение в пространстве и во времени, что и физическая вселенная.

Все младшие вселенные находятся в основном пакете целей “Знать”.

Примерами младших вселенных являются коты, короли и грузчики.

Все классы индивидуальностей или объектов — младшие вселенные. Все младшие пакеты целей, жизненные и нежизненные — младшие вселенные.

Нужно с самого начала четко понимать, что любая младшая вселенная имеет те же размеры во времени и в пространстве, что и физическая вселенная. Физическую вселенную можно разделить на какое-то понятие (объект) и его отсутствие. Поэтому сумма класса котов и класса не-котов имеет то же протяжение во времени и в пространстве, что и физическая вселенная. Физическая вселенная не состоит из котов, не-котов, и чего-то еще. Она состоит только из котов и не-котов. Индивид, играющий в игры с котами, может беспокоиться из-за котов и может беспокоиться из-за отсутствия котов (присутствия не-котов).

Если мы считаем, что класс младшей вселенной имеет те же размеры, что и физическая вселенная, мы можем устранить его воздействие на индивида и вернуть индивиду полную свободу выбора по отношению к младшей вселенной. Если мы считаем иначе, то мы не можем устранить младшую вселенную. Например, коты — это часть физической вселенной, но класс котов и не-котов имеет те же размеры, что и физическая вселенная. Невозможно устранить котов из ума, не устранив также не-котов, и мы обращаемся ко всей младшей вселенной котов — которая имеет те же размеры, что и физическая вселенная.

Индивид ловится в младших вселенных в результате игр. Это тот же механизм, который ловит его в физической вселенной. Если мы рассмотрим основной пакет по отношению к следствию, то мы увидим, что он переходит от сознательного создания следствия до навязчивого знания этого следствия. Насколько индивида можно заставить знать следствие? Он может стать следствием. Это не тот случай, когда индивид сознательно решает быть чем-то. Индивида заставляют против воли быть чем-то. Например, индивид может необдуманно играть с телами, пока не будет вынужден быть телом и полностью потеряет свободу выбора не быть телом. Это также относится к неодушевленным объектам и к формам жизни. Многие навязчивые рыбаки становятся поразительно похожи на свою добычу, и оказываются полностью внутри вселенной рыб.

Поэтому индивид из-за навязчивых игр не-

вольно ловится в массы и пространства, с которыми он играет. Он полностью находится внутри младшей вселенной, которая полностью находится внутри физической вселенной. И этот процесс запутывания продолжается все дальше и дальше. Индивид, пойманный в младшей вселенной, играет в игры в этой вселенной, и в итоге ловится в младшей вселенной младшей вселенной. Рыбак сначала становится рыбой, а потом мертвой рыбой. (Мертвые рыбы находятся во вселенной рыб.)

Таким образом собственная вселенная постепенно сужается и индивид все больше делится на части. Есть ли предел этому? Нет. Либо индивид играет в этой вселенной, осознавая свою духовную природу и основной закон этой вселенной, либо он все больше и больше ловится во вселенной. Самый легкий способ пойматься в любую игру — играть в ней, не зная ее правил и своей природы как игрока в игре. Бесплезно обвинять вселенную в своей пойманности, потому что обвинение еще больше запутывает во вселенной. **Индивид ловится своим собственным невежеством.** Поймите это и вы сможете выбраться из ловушки.

Когда индивид пойман в младшей вселенной, он приобретает свойства этой вселенной — ее поведение и так далее — и ему оказывается почти что невозможно понять, что он находится в этой вселенной, и почти что невозможно рассуждать вне ценностей и правил этой вселенной. Например, индивиду во вселенной материального объекта оказывается почти что невозможно понять, что жизнь это духовное явление. Он видит жизнь только в границах того объекта, в котором он пойман, не осознавая того, что он пойман в этом объекте. С таким индивидом бесполезно обсуждать духовные вопросы, потому что он уже не способен понимать обсуждаемую тему. Однако он способен разумно разговаривать на такие темы, как удары, откалывание кусочков, и т.д., потому что это очень реально в младшей вселенной объекта, где он находится.

Предмет ролей, упоминавшийся ранее полностью относится к предмету младших вселенных.

В этой вселенной **частное** всегда находится внутри **общего**. Например, конкретный кот Мурлыка — это младшая вселенная в рамках младшей вселенной всех котов. Внутри младшей вселенной кота Мурлыки находятся младшие вселенные шерсти Мурлыки, когтей Мурлыки, и т.д.

Человечество всегда беспокоил предмет секса. По существу секс — это деятельность тела по самовоспроизведению. Как все знают, тело живет не вечно. Люди также едят и дышат. И все же их обычно больше беспокоит секс, чем еда и дыхание. Почему? На эту тему написаны целые библиотеки книг. Фрейд основал на ней целую психотерапию. И все же все упустили очевидный факт, который проясняется только тогда, когда мы обращаемся к сексу в свете логики и со знанием игр.

Чтобы проиллюстрировать этот вопрос, я

расскажу вам одну историю. Когда-то в средних веках в горах Испании был небольшой уединенный городок. Он был целым королевством, мало связанным с остальным миром. Однажды утром королю, который всегда чисто брился и безупречно одевался, надоело видеть вокруг мужчин с неряшливыми бородами. И он издал указ, который был вывешен на городской площади. В указе говорилось: “С сегодняшнего дня все мужчины этого города под страхом смерти должны быть чисто выбриты. Все те, и только те, которые не бреются сами, должны бриться у городского цирюльника”.

В тот же день городской цирюльник прочитал указ и сошел с ума. Почему? Потому что он не мог подчиниться указу. Если бы он побрился сам, его бы побрил городской цирюльник, а в указе говорилось, что у цирюльника должны бриться только те, кто не бреется сам. А если бы он не побрился сам, то он должен был бы побриться у городского цирюльника — у себя самого. Поэтому он сошел с ума. К счастью, у этой истории хороший конец, — когда король услышал о том, что произошло с цирюльником, он дал ему особое королевское разрешение одновременно бриться самому и бриться у городского цирюльника. Цирюльник выздоровел, и вернулся к своему цирюльному делу, которое теперь процветало.

Те из вас, кто знаком с логическими парадоксами, узнали в этой истории известный парадокс севильского цирюльника. Но что общего это имеет с тем, что человечество волнует предмет секса? Все.

Если бы человеческое тело было двуполом, у людей бы не было сексуальных проблем. Тело бы просто воспроизводило себя время от времени, и все. Но человеческое тело однополо. Оно бывает двух полов: мужского и женского. Поэтому есть две младшие вселенные, мужественность и женственность. И именно здесь начинаются развлеченья, игры и проблемы. Духовное существо, приняв тело, попадает в положение или/или: оно может быть либо мужчиной, либо женщиной. Оно похоже на несчастного цирюльника в истории. Ему трудно быть и мужчиной, и женщиной. Полная свобода выбора между мужчиной и женщиной состоит из четырех классов:

- 1) И мужчина, и женщина;
- 2) Мужчина, но не женщина;
- 3) Женщина, но не мужчина;
- 4) Ни мужчина, ни женщина.

Это исчерпывает все возможности. Но пол тела закрепляет его в классах 2) или 3). Ему трудно быть в классах 1) и 4). Если оно мужчина, то ему трудно понять женщину. Если оно женщина, ему трудно понять мужчину. На языке логики классы мужчин и женщин у людей взаимно исключают; это ситуация или/или. И в этом основная причина сексуальных затруднений человечества.

Как мужчина, существо скоро начинает противостоят женщинам, и наоборот. Очень скоро оно попадает в ужасное состояние по этому воп-

росу, потому что два пола не имеют внутреннего противоречия. Получается классический случай скрещивания пакетов. Мужчина отчаянно утверждает свою мужественность, подавляя свои женственные черты, и наоборот. Весь этот предмет скоро становится кошмаром и одной большой нерешаемой проблемой. И он остается таким до тех пор, пока существо не возвратит себе полную свободу выбора быть по желанию в любом из четырех возможных классов по этому вопросу. Цириольник в истории выздоровел только тогда, когда он получил возможность и бриться самому, и бриться у городского цириольника. Духовные существа, управляемые телами с двумя полами, становятся здоровомыслящими в этом вопросе только тогда, когда возвращают себе полную свободу выбора из четырех возможных классов.

Вот в двух словах причина сексуальных затруднений людей. Пол тела человека ограничивает его свободу выбора в этом вопросе, в итоге он перестает быть здоровомыслящим. Это все, что с этим связано. Невозможно быть только мужчиной, а не женщиной, или только женщиной, а не мужчиной, и быть здоровомыслящим в вопросе секса. Еще есть класс “и мужчины, и женщины”; и класс “ни мужчины, ни женщины”. Если этим классам сопротивляются, то они рано или поздно берут свое и подавляют. Здравомыслие состоит в способе быть по желанию в любом из четырех классов. Только так может быть решено состояние навязчивых игр, которым стал секс.

Секс это классический пример состояния навязчивых игр. Игрок в навязчивые игры всегда старается убедить вас в том, что или вы за него, или вы против него. В сексе это выражается в том, что вы должны быть или мужчиной, или женщиной, и противостоять другому полу. И все же два пола не противостоят друг другу — как вам может сказать любой человек, который был влюблен в представителя противоположного пола. В жизни есть много примеров ограничения свободы выбора из-за игр, но только секс дает такой чистейший ад, когда игра действительно накручивается. Наши сумасшедшие дома наполнены его жертвами. Сексуальные желания вашего тела довольно спокойны, и удовлетворить их не труднее, чем потребности в пище и питье. Когда вы делаете это, тело мурлычет, как большая киска. Независимо от пола у тела есть желания по предмету давания и получения секса. Это может быть сюрпризом, но это хорошо известно в психоаналитической теории Фрейда. У психоаналитиков просто нет эффективных средств решения этого состояния навязчивых игр. Пока предмет секса сильно заряжен, существо навязывает телу свои навязчивые желания игр. В экстремальных случаях это может привести к смерти тела. Тело всегда гораздо здоровее, когда его хозяин и господин уже не находится в состоянии навязчивых игр по вопросу секса.

Любой список младших вселенных — это, конечно, список всех классов вещей и идей в этой вселенной. Такой список полезен, только

если он составлен приблизительно в порядке возрастания сложности. Даже если учитывать различия между существами на этой планете, следующий список оказывается полезным:

Матери. Отцы. Родственники. Друзья. Знакомые. Одежда. Еда. Испражнения. Части тела. Мужские тела. Женские тела. Детские тела. Домашние животные. Животные, Птицы. Рыбы. Насекомые. Бактерии. Растения. Автоматические (механические, искусственные) тела. Машины. Ценные массы. Важные массы. Большие массы. Источники энергии. Энергия. Газы. Эмоции. Ощущения. Время. Пространство. Игры. Смерть. Духи. Бог. Жизнь.

Младшие вселенные основных жизненных целей — это: **Знание. Создание. Любовь, Восхищение. Улучшение. Помощь. Чувствование. Управление. Владение. Имение. Еда. Секс (плюс мужественность и женственность).**

Некоторые младшие вселенные нежизненных целей: **Унижение. Обвинение. Разрушение. Принятие наркотиков.**

Есть несколько общих жизненных понятий. Среди них: **Свобода. Честь. Смелость. Красота. Правда.**

Те, кто прочитает эту работу, и сопротивляясь искушению сидеть и вечно говорить о ней, выполняют упражнения и обнаружат, что упражнения действуют именно так, как описано, могут рассказать об этом другим, включая своих детей. Тогда, если мы захотим и если мы будем работать над этим, мы сможем создать на этой планете цивилизацию, которой можно гордиться. Выбор наш.

*Дэннис Х. Стивенс
Залив Редленд,
Австралия.
Сентябрь 1992 года.*