

# Игровые условия

На этом процессе Вам понадобятся все те навыки, которые Вы должны были приобрести на предыдущих процессах. Вы начнете получать факсимиле, в которых содержатся свернутые научения и способности. Вам надо будет распознавать их и возможно, восстанавливать.

Жизнь — это игра. Следовательно, необходимо точно знать игровые условия, поскольку незнание их или поверхностное знание приводят к проигрышу.

Все игры аберративны, некоторые являются развлечением.

Игра состоит из свободы, препятствий и целей.

В любой игре участник стремится не получить никакого эффекта(последствия) для себя и своей команды, но произвести максимальный эффект на противнике.

Игра возможна только в пространстве, на обозначенном "игровом поле".

Игра существует в одном и том же времени для обеих сторон(противников).

В игре должно быть что-то, чего игроки не имеют, чтобы это можно было выиграть (цель).

Чтобы игра состоялась, определенные динамики должны быть исключены из игровых условий. Оставшиеся динамики определяют тон игры.

Игра возможна только тогда, когда существует намерение, противостоящее намерению и цель, противостоящая цели.

Дефицит игр вынуждает соглашаться на менее желаемые игры.

Участие в любой игре предпочтительнее пребывания вне игры.

Тип игры, в которую вступает человек, определяется его суждением о том, какого рода эффект(последствия) и в каком количестве он считает возможным или необходимым получить.

Игры являются основным объектом продолжительного внимания (они фиксируют "единицы внимания" и продолжают существовать, для игрока, во времени, не смотря на то, что уже отыграны).

Для того что бы быть в игре, человек должен быть способен **не знать** свое прошлое и будущее и **не знать** до конца всех намерений своего противника(игра возможна только при наличии фактора неопределенности).

Предлагаемые далее списки являются прямым процессингом игровых условий. Проходите эти списки многократно.

## 1. Внимание

Для того чтобы войти в игру необходимо обозначить для себя цель и противника и придать им **значимость (важность)**, либо обозначить себя для кого-то в качестве противника или партнера (союзника, помощника). Играть командой проще, поэтому производится вовлечение других в игру на своей стороне путем навязывания им своих целей и/или имеющихся противников. Все это достигается за счет обращения своего **внимания** на возможные цели, противников и союзников, а так же **внимание** потенциального противника и союзника на себя, своих союзников (партнеров) и цели. Для поддержания игры необходимо постоянно удерживать свое **внимание** на противнике, цели и союзниках. Утрачивание внимания (бдительности) приводит к проигрышу и выпадению из игры.

**Приведите в настоящий момент все доступные случаи, когда:**

1. Вы уделяли внимание кому-то, как возможному противнику.
2. Вы уделяли внимание кому-то, как возможному союзнику (партнеру).
3. Вы уделяли внимание чему-то, как возможной цели игры.
4. Вы уделяли внимание чему-то, как объекту, вокруг которого можно создать игру.
5. Вам уделяли внимание, как возможному противнику.
6. Вам уделяли внимание, как возможному союзнику.
7. Вас вовлекали в игру, обращая Ваше внимание на цель игры.
8. Вас вовлекали в игру, обращая Ваше внимание на процесс игры.
9. Вас вовлекали в игру, обращая Ваше внимание на возможность получения эффекта на противнике.
10. Вы удерживали свое внимание и внимание союзников в процессе игры.
11. Вы утратили внимание в процессе игры.
12. Вы вынудили противника утратить внимание к процессу игры.
13. Вам навязали игру.
14. Вы навязали игру кому-то.

Проходите этот список многократно.

Внимание, проявление интереса, заинтересованность. На приземленном уровне это весьма дефицитный товар. Люди, в большинстве своем, стремятся быть интересными, хотят вызвать интерес к себе и идут ради этого на весьма значительные затраты, совершают порой очень странные действия (сотрудники учреждений, которые обязаны уделять внимание — медики, собесовцы, милиция, журналисты — хорошо это знают). Внимание продается и покупается, при этом платит всегда тот, кто хочет быть интерес-

ным. Давно замечено, что продажи идут лучше там, где продавцы уделяют внимание покупателю как личности или той тождественности, которая присуща данной личности. Руководитель, уделяющий внимание проблемам сотрудников, лучше управляет своей структурой. **Человек заинтересованный**, много Вы встречали таких людей? Имеется в виду истинная, самоопределенная заинтересованность, а не ответно-раздражительная реакция на изображение голой женщины, яркую картинку, или возможность легкой наживы. Заинтересованность — это причинность. Интересность — это следствие. Учитесь быть заинтересованным — это ничего не стоит, а дает очень многое.

**Пробегитесь по всем спискам, имея в виду все вышеизложенное.**

## **2. Индивидуальность (тождество, роль)**

Для участия в игре необходим какой-то отличительный признак, по которому Вас будут опознавать противники и союзники. Признак, по которому Вы будете получать восхищение в случае выигрыша, порицание и наказание в случае проступка и сочувствие в случае проигрыша. Таким признаком является **индивидуальность**. В этой жизни это тело, имя, какая-то принадлежность к чему-то, профессия, должность, может быть еще что-то. На тета-траке могут быть самые невероятные и причудливые тождества, которые, порой, не поддаются описанию и объяснению.

Индивидуальность может быть собственная или вейлансная — это не важно, в любом случае это будет игровая роль или тождество, соответствующее той игровой опоре, на которой Вы оказались в конкретной игре.

В этом процессе Вас должны интересовать тождества, не отвлекайтесь на прояснение игровых опор. Игровые опоры — это процесс другого уровня. Вы скоро до него доберетесь, а пока займитесь прояснением огромного количества имевшихся у Вас тождеств. Их надо собрать со всего тета-трака и привести в настоящий момент со всеми восприятиями, суждениями и постулатами, которые сопутствуют им.

Никаких списков здесь нет. В этом процессе Вы используете ранее приобретенные навыки управления механикой памяти.

В некоторых случаях бывает обнаруживается тождество, от которого трудно отделаться. В этом случае следует обратиться к одитору для целевого прохождения процессинга "**Расщепление вейлансов**".

## **3. Эффект на противниках.**

Используя механику памяти, приведите в настоящий момент все эффекты, которые были получены Вами или с Вашим участием на противниках. Во время процесса обратите внимание на следующие позиции:

1. Полученный эффект точно соответствовал намеченному.

2. Полученный эффект отличался от намеченного, но был расценен как удовлетворительный.

3. Полученный эффект совершенно не соответствовал намеченному.

4. Эффект носил неожиданный характер.

5. Вы получили эффект, которого не хотели.

6. Полученный эффект разочаровал Вас.

7. Вы не смогли получить намеченный эффект.

8. Вы получили восхищение (одобрение) своим действиям.

9. Полученный Вами эффект был расценен как проступок.

10. Вы получили эффект "нарушив" правила.

Множественно проходите этот список, делая основной акцент на 1, 2 и 8 позициях.

Попробуйте получить все восприятия, суждения и постулаты, которые сопутствовали моменту получения эффекта. Имейте в виду, что **множественное успешное получение какого-либо эффекта закрепляет и делает жестким механизм достижения этого эффекта**, что в дальнейшем может давать очень сильные аберрации.

Получение эффекта на противнике еще не означает победу в игре. В боксерском матче противники получают друг на друге многочисленные эффекты, но бой может продолжаться много раундов, а его итог не всегда предсказуем. Получение эффектов на противнике, конечно повышает шансы на выигрыш, но бывает так, что можно увлечься эффектами и в итоге проиграть бой.

## **3. Отсутствие эффекта на себе.**

Как и в предыдущем случае отсутствие эффекта на себе еще не означает выигрыш. И даже нахождение вне игры не дает абсолютной гарантии неполучения подобного эффекта. — Болельщик на футбольном матче вполне может случайно получить мячом по лбу. Мы не рассматриваем неигровые условия, поэтому нахождение в игре предполагает получение эффекта на себе, а вероятность выигрыша определяется способностью быть готовым получать эффект на противнике и легко переносить эффекты, которые противник производит на Вас (держать удар) или не допускать эффектов на себе.

Приведите в настоящий момент факсимиле, со всеми восприятиями, которые, так или иначе соотносятся со следующими позициями:

1. Вы избежали воздействия со стороны противника.
2. Противник "промазал".
3. Противник не смог получить намеренный эффект.
4. Вы не подали виду, что противник получил эффект на Вас.
5. Противник получил эффект на Вас.
6. Вы получили сочувствие в связи с тем эффектом, который противник произвел на Вас.
7. Вы получили восхищение в связи с тем, как Вы провели противника.
8. Вы получили восхищение в связи с Вашей способностью "держать удар".

Многokrатно проходите этот список, делая основной акцент на 1,2,3,4,7 и 8 позициях.

Неполучение эффекта на себе или "способность держать удар" позволяет оставаться в игре, избегать проигрыша и сохранять свою игровую опору.

Обращайте внимание на ситуации, где Вы многократно используете один и тот же способ неполучения эффекта на себе. Всякий удачный механизм достижения чего-то, со временем отвердевает и однажды приводит к проигрышу.

Не готовность получать эффекты на себе или противнике приводит к моментальному проигрышу и состоянию вне игры или к навязчивым играм с самим собой (мазохизм, мастурбация, медитация, навязчивое изучение чего-то, игры с умом, "тайные" хобби и другие действия основанные на кольцевых потоках и исключающие взаимодействие). Фактически уровень игр сводится к первой и частично второй динамике.

#### **4. Неспособность владеть противниками, их пространствами и их целями.**

Как уже отмечалось ранее, игра возможна только при наличии цели и противника, а ведется она в пространственно-временном континиуме. Если Вы полностью владеете пространством, то Вы исключаете какое-либо вмешательство в это пространство — игра невозможна. При полном обладании целями, которые могут быть привлекательны для других, Вы опять исключаете игровое состояние, поскольку уже имеете эти цели. Обладание "противником" приводит к тому, что Вы знаете о противнике ВСЕ, тем самым исключая неопределенность и соответственно игровое состояние. Для того чтобы иметь игру надо ввести для себя фактор неопределенности, предоставив потенциальному противнику пространство, цели и какую-то степень неизвестности. Социум, как игровая площадка, представляет определенный интерес, поскольку в нем в изобилии заложены все необходимые игровые условия.

Проще говоря, для того, что бы иметь игру надо что-то **не знать (сделать неизвестным)** о противнике, его целях и пространствах.

Какого-либо специального процесса по этому пункту нет. Это информация, которую Вы проверяете, соотносясь с собственным опытом и рано или поздно Вы восстановите способность делать что-то неизвестным. Но значительно быстрее и проще пройти, целевым образом, процессы из группы "**Ничто**" и/или процессы "**Не знать**" под руководством саентологического одиора.

#### **5. Владение собой, инструментами игры, своими целями и пространствами.**

Для того, что бы свалить дерево надо иметь: себя, желание свалить дерево, само дерево, пилу или топор и уметь ими пользоваться. У лесорубов есть интересное соревнование: надо свалить дерево таким образом, что бы оно, при падении, вогнало в землю колышек, воткнутый в некотором отдалении от этого дерева. Здесь уже владение не только собой, деревом и пилой, но еще и сопутствующими факторами. Можно очень здорово владеть пилой, но без владения деревом и сопутствующими факторами его никогда не свалить так, что бы оно вдавило колышек в землю.

**Обладание (Havingness)** — очень емкое понятие, определяемое Л.Р.Хаббардом как имение чего-то, владение, способность к командованию, позиционированию, способность взять на себя управление объектом, энергией, пространством, другими людьми. Владимир Даль определяет это понятие как управлять, властвовать, владычествовать, как деятельное состояние обладающего, как способность делать что-то запросто. А самообладание он считает превыше всякого владычества. С.И.Ожегов определяет обладание как иметь в собственности, в наличии или в числе своих свойств.

Неотъемлемым свойством обладания является — **время**. Время — это единственная произвольность, оно не существует как таковое, но происходит из обладания. Когда человек "переживает время", он переживает обладание или отсутствие обладания.

Время можно свести к состояниям "обладал", "обладаю", "буду обладать". Цели в *физической вселенной* можно свести к понятию "буду обладать". Человек начинает действовать для того, чтобы обладать и как следствие — существовать во времени и иметь игру.

В сильно упрощенном виде любые аберрирующие инциденты, можно рассматривать как нарушение обладания, которое происходит в случаях когда Вы чего-то не хотели, но были вынуждены обладать этим, когда Вы что-то хотели, но не могли обладать этим, или когда Вы хотели одно, но получили что-то другое.

Проблема будущего — это проблема целей. Проблема целей — это проблема обладания.



Проблема обладания — это проблема времени.

Время невозможно без обладания объектами, а любая игра, в физической вселенной, продолжается во времени.

Таким образом **прошлое** можно определить как "обладал" или "не обладал", **настоящее** — как "обладаю" или "не обладаю", а **будущее** — как "буду обладать" или "не буду обладать".

Вы, на протяжении соло процессинга, занимаетесь устранением времени, повышая таким образом свою способность к обладанию, постановке целей и проясняя будущее.

В физической вселенной обязательным компонентом обладания является **цикл управления**, который неоднократно упоминался ранее.

На бытийном уровне человек определяет, если определяет, свои цели, соотнося их со своей способностью к обладанию, имея при этом явное замешательство по поводу того, что первично, а что вторично — обладание или цели.

Нисходящую спираль игр можно рассматривать как нисходящую спираль обладания. Любой проигрыш, любое не получение эффекта на противнике или получение эффекта на себе приводит к снижению обладания. Можно сказать, что чем больше Вы растрачиваете способность к обладанию, тем в большей степени становитесь обладаемы внешними факторами. В свою очередь выигрыш, успех повышают обладание. Но всегда выигрывать скучно, и человек дает согласие на проигрыш для того чтобы сохранить игру — так растрчивается причинность.

Очень интересные статистики набраны в отношении профессиональной компетенции (обладание профессией). Оказалось, что сверхкомпетентных специалистов структура "выдавливает" из себя. Это можно объяснить тем, что подобные личности нарушают состояние игры в этих структурах. Сверхкомпетентность оказывается востребованной только в экстремальных ситуациях, и при стабилизации ситуации выводятся в состояние вне игры. История полна такими примерами. О сверхкомпетентности и структуре иерархий смотри в трудах Лоуренса Дж. Питера [Принцип Питера].

Обладание является обязательным условием игр в физической вселенной. Абсолютное обладание исключает состояние игры. Отсутствие обладания, так же приводит к состоянию вне игры. В навязчивой игре выигрыш или проигрыш определяется способностью к обладанию. В самоопределенной игре результат определяется степенью допущенного обладания.

Обладание проходит красной линией сквозь все списки самоанализа и списки второй динамики.

**Пробегитесь по всем спискам, имея в виду все вышеизложенное.**

Если Вы обнаруживаете или считаете, что Ваша способность к обладанию недостаточна, то обратитесь к одитору для прохождения специальных процессов.

## 6. Цель.

**То, к чему стремятся, что надо осуществить.** Цели бывают жизненные и нежизненные, основные и младшие (неосновные). См. Глоссарий к "Аналізу ума". А так же навязчивые (навязанные) и самоопределенные. Все игры социального уровня, за редким исключением — навязчивые, соответственно и цели то же. Игры в физической вселенной стремятся к навязчивости, цели — к отвердению. Навязчивые и самоопределенные цели подробно рассматриваются на процессинге игр.

Интересно соотношение эмоциональных тонов и обозначаемых целей. Чем ниже тон, тем более жесткими оказываются цели и тем больше ощущается стремление к получению идеального результата, что приводит к затратам, которые многократно превосходят эффект от полученного результата, если его удастся получить, — а это маловероятно. Неполучение результата или частичное его получение, при таком раскладе, приводит к абберациям\*, утрате обладания и апатии по поводу каких-либо целей, а тем более игр. Чем тон выше, тем в большей степени обозначаемые цели размягчаются и выходят из области материального. При этом стремление к получению идеального решения размывается и сливается с областью оптимальных значений, которая, в свою очередь, имеет тенденцию к расширению. В итоге шансы на получение результата ощутимо возрастают. На уровне "этичных игр" отрицательный результат — тоже результат.

\**Абберация — искажение. Неадекватные реакции на реальность в связи с искаженным ее восприятием.*

Подробную информацию по **целям социального уровня** можно найти в книгах Л.Р.Хаббарда "Задачи и цели" и "Саентологическая этика".

Далее приводится неполный список жизненных целей, к которому вы можете периодически обращаться с целью получения картинок, в которых так или иначе содержатся или определяются следующие понятия:

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

Это можно представить примерно в следующем виде: Имейте намерение получить и привести в настоящий момент ситуации, в которых вы действовали в направлении созидания; где вы чем-то или кем-то восхитились, а так же когда кто-то восхитился вами или вашими результатами; когда вы успешно чем-то или кем-то управляли и т.д., работая с ними как с потоками.

А это неполный список нежизненных целей: **Унижать (Портить, Ухудшать). Уничтожать (Убивать). Обвинять. Порабощать. Ненавидеть. Давать (принимать) наркотики (Отравлять). Ловить (Завлекать). Лгать. Обманывать. Красть.**

Назначение этого списка такое же как и предыдущего, но обращайтесь к нему много реже, чем к списку жизненных целей.

Все эти понятия содержатся в списке расширенного ДАВО, но здесь вы работаете с ними как с целями. Если вы сочтете необходимым, то весь список ДАВО можно просмотреть с позиции целей.

Просмотрите еще раз списки самоанализа и списки второй динамики, обращая внимание на позиции, которые могут быть соотнесены с принятием, обозначением, достижением или недостижением каких-либо целей. Не ограничивайтесь только этой жизнью, просматривайте весь трак, подходите к спискам творчески.

## 7. Проблемы в игре. (барьеры, препятствия)

### Аксиомы:

— Жизнь ставит проблемы для своего собственного их разрешения.

— Любая проблема, чтобы быть проблемой, должна содержать ложь. Если бы она была истинной она не была бы выдуманной.

— То, во что введено "продолжающееся изменение", становится проблемой.

— Нечто, не являющееся прямо наблюдаемым, имеет склонность к продолжению существования.

— Если на нечто, являющееся нежелательным и все же продолжающее существовать, тщательно посмотреть, то оно исчезнет. Если посмотреть только частично, то сила его по меньшей мере уменьшится.

Отсутствие препятствий исключает состояние игры поскольку цель достигается сразу при возникновении намерения. Препятствия в игре создаются противником, либо игрок может создавать их себе сам, снимая свое внимание с процесса игры, противника или союзников. (Мы успешно создаем себе трудности, чтобы потом их преодолевать.) Нерешаемые проблемы так же приводят к состоянию вне игры, вызывая апатию по отношению к играм.

Препятствия — это, фактически, ограничения свободы в рамках игры и задаются они правилами игры. В навязчивых играх эти правила устанавливаются извне. В самоопределенных играх препятствия устанавливаются путем соглашения о правилах и через создание неизвестности по отношению к действиям, инструментам и намерениям противника.

Получение эффекта на противнике — это создание ему дополнительных проблем, на которые он будет вынужден рассеивать свое внимание, что повышает ваши шансы на выигрыш.

Фактически игра и состоит в том, чтобы преодолевать препятствия, разрешать проблемы. Отсутствие препятствий приводит к состоянию вне игры.

Весь процесс по этой позиции можно свести к всего одному пункту:

Вы преодолели это.

Это преодолело вас.

Это преодолело другого.

Другой преодолел это.

Вы преодолели себя.

Другой преодолел себя.

Под "это" может пониматься все что угодно, что потребовало преодоления: обстоятельства, терминалы\*, природные факторы, массы, энергии, пространства, сущности, эмоции, состояния, желания, мысли, постулаты и пр..

Вы можете пройти этот процесс подставляя вместо "это" пункты из расширенного ДАВО и шкалы эмоций.

*\*Терминал — все, с чем возможно взаимодействие или коммуникация. (Материальный объект, организация, человек, животное, сущность.)*

Если вы обнаруживаете, что этот процесс сложен для вас, то отложите его до лучших времен или обратитесь к аудитору для целевого прохождения процессов "Борьба".

## 8. Самоопределенность

Состояние, которое можно определить как осознание себя, своих целей, своего места в жизни, ведение своей игры. Отсутствие самоопределенности приводит к состоянию иноопределенности и нахождению в навязчивых играх, со всеми вытекающими последствиями. Состояние всеопределенности, дает состояние вне игры в верхнем диапазоне шкалы эмоций.

## 9. Противники

При отсутствии противника нормальная игра невозможна. При этом может наступить состояние навязчивой игры с самим собой, а точнее с собственным умом, что приводит в конце концов к все большей и большей деградации, растрачиванию остатков самоопределенности и вхождению в состояние "полный провал".

Выбор противника определяется степенью самоопределенности и соответственно эмоциональным тоном. Чем выше эти показатели, тем более интересен противник и занимательна игра, наблюдается тяготение к эстетике. Чем ниже эти показатели, тем более примитивен противник и тем ниже уровень игры, цели который деструктивны и навязчивы.

На социальном уровне (эмоциональные тона от 0.0 до 4.0) общая тенденция такова, что при вхождении в игру человек стремится заполучить противника с эмоциональным тоном несколько выше его собственного (примерно на 0.5), при этом человек находящийся на тоне ниже 2.0 будет навязывать такие условия игры, при которых его противник будет растрачивать свою самоопределенность и опускаться по шкале эмоций, поскольку на тонах ниже 2.0 обозначаются только нежизненные цели. Человек на тонах выше 2.0, как правило (за редким исключением) стремится принимать жизненные цели, насколько это для него возможно, и войти в соответ-

ствующую игру, что при определенных условиях может давать повышение эмоционального тона без подавления противника.

Все вышесказанное справедливо для структур и организаций.

Если сможете и на сколько сможете, обнаружьте всех своих противников и врагов, на всем трапе, и приведите их в настоящий момент.

## 10. Возможность проигрыша

Всегда выигрывать неинтересно, а гарантированный выигрыш приводит к состоянию вне игры. Слабый противник и невозможность его замены на более сильного приводит к игре в поддавки, которая очень быстро становится навязчивой и влечет за собой утрачивание "игровой квалификации". Навязчивые игры, в которых возможность проигрыша "сведена" к минимуму — ловушки.

## 11. Возможность выигрыша

В игре должна просматриваться возможность выигрыша для всех противников. Чем выше ваши игровые возможности, тем труднее вам будет находить достойных противников. Навязчивая игра с видимостью легкого выигрыша — ловушка. "Бесплатный сыр бывает только в мышеловке."

## 12. Общение (коммуникация)

По определению саентологического словаря:

1. **Коммуникация** — обдумывание и производство импульса или частицы из точки-источника в точку-приемник, которая расположена в пространстве на каком-то расстоянии от точки источника, с намерением вызвать в точке-приемнике воспроизведение и понимание того, что было послано из точки-источника.

**Формула коммуникации:** причина, расстояние, следствие с намерением, внимание и воспроизведение с пониманием.

**Составляющими коммуникации являются:** обдумывание, формирование намерения, получение внимания от предполагаемого объекта общения, осознание себя причиной общения, осознание себя источником сообщения, определение расстояния до объекта общения, осознание объекта общения как следствия по отношению к себе, осознание объекта общения как приемника этого сообщения, воспроизведение сообщения приемником, понимание приемником этого сообщения, а также скорость движения этого сообщения через пространство и обозначение своей тождественности (индивидуальности) или не обозначение.

Коммуникация ограничивается барьерами,

которые состоят из пространства, различных энергетических и материальных заслонов и времени.

Коммуникация не обязательно носит двухсторонний характер — она может быть установлена в одностороннем порядке.

Когда на коммуникацию дается ответ, формула повторяется, при этом роли меняются — возникает **общение** и состояние игры.

2. **Коммуникация** состоит из потоков идей или частиц в пространстве между терминалами.

3. **Общение** является практическим взаимодействием идеями (обмен коммуникацией) между индивидами, индивидом и группой, группами.

Без общения игра невозможна, поскольку исключается возможность убеждения и навязывания своего постулата.

На высоких эмоциональных тонах общение носит форму дружеского общения и обмена впечатлениями и идеями. На тонах ниже 2.0 общение приобретает форму обмена "тумаками" и пулями.

Очень интересное определение общению дает Вл. Даль. Он определяет общение как обладание чем-то общим, собственную причастность или чью-то причастность к себе.

В книге П.С.Таранова "Управление без тайн" есть притча: "У вас есть яблоко и у меня есть яблоко. Мы поменялись яблоками — и у вас и у меня осталось по одному яблоку. У вас есть идея и у меня есть идея. Мы поменялись идеями — теперь и у вас и у меня по две идеи". Общение на высоких эмоциональных тонах выгодно и дает взаимный выигрыш. На социальном уровне, на тонах выше 2.0, общение позволяет получать то, в чем ощущается недостаток, отдавая взамен собственные избытки, фактически оставаясь при своем — закон сохранения массы и энергии — тождество с физической вселенной вынуждает следовать ее законам. На тонах ниже 2.0 общение становится "убыточным" что порождает многочисленные и очень мощные aberrации, которые выводят человека из игрового состояния.

Общение — это один из основных факторов успешности. Подробную информацию по этой теме вы можете найти в книгах Л.Р.Хаббарда "Проблемы общения", "Руководство для преклира" и "Наука выживания - 1".

Ниже приводится процесс, который вы можете пройти самостоятельно, пункты этого процесса надо проходить поочередно, а весь список многократно.

1. Представьте решение, что вы собираетесь вступить в общение.
2. Представьте намерение получить результат, по средствам этого общения, неважно, плохой или хороший.
3. Представьте, что вы получили внимание со стороны того, с кем собираетесь вступить в общение.
4. Представьте себя причиной этого общения.

5. Представьте себя точкой-источником, которая собирается отправить сообщение.
6. Представьте, что вы отправили свое сообщение.
7. Проследите, как ваше сообщение движется через пространство и прибывает в точку-приемник.
8. Представьте скорость и направление движения вашего сообщения.
9. Представьте намерение принимающего по отношению к вашему сообщению.
10. Представьте, как он воспроизводит ваше сообщение.
11. Представьте, что он понимает ваше сообщение.
12. Представьте, что это сообщение содержит в себе что-то (информацию, эмоцию или еще что-то) или ничего в себе не содержит.
13. Представьте, что кто-то решил вступить в общение с вами.
14. Представьте себе, что этот некто намерен получить какой-то результат через это общение, плохой или хороший.
15. Представьте, что этот некто как-то привлек ваше внимание.
16. Представьте этого некто причиной общения.
17. Представьте его точкой-источником, которая собирается отправить вам сообщение.
18. Представьте, что этот некто отправил свое сообщение.
19. Проследите, как его сообщение движется через пространство и прибывает к вам.
20. Представьте скорость и направление движения этого сообщения.
21. Представьте свое намерение по отношению к этому сообщению.
22. Представьте, что вы воспроизводите это сообщение.
23. Представьте себя как точку-приемник, понимающую это сообщение.
24. Представьте, что это сообщение несет в себе что-то или совершенно ничего в себе не содержит.

Вернитесь в начало и пройдите последовательно весь список и еще, и еще,..., и еще, пока процесс не перестанет давать изменений.

По любому пункту этого списка вы можете получать картинки. Приводите их в настоящий момент.

Проходя этот список помните о том, что коммуникация может осуществляться как посредством частиц восхищения и эстетики, так и посредством весьма разрушительных энергий, масс, кулаков, пуль, и естественно самых разных слов

**и эмоций.**

Если вы обнаруживаете или считаете, что имеете значительные нарушения способности осуществлять коммуникацию, то вам следует обратиться к саентологическому одитору для прохождения специальных процессов.

### 13. Цель не достигнута

Достижение цели означает завершение игры и необходимость создания или поиска новой, или другого противника.

Недостижение цели продлевает игровое состояние, но сопровождается абберациями и снижением игровых возможностей. Прекращение реальной игры без достижения цели приводит к навязчивому продолжению этой игры в собственном уме. Частичное достижение цели, дает навязчивое продолжение игры по не достигнутой части. При сбалансированной готовности проигрывать игра может быть возобновлена в виде реванша или с другим противником и теми же целями. Серия проигрышей снижает игровые возможности. Подробный разбор этой позиции осуществляется на процессинге игр, а на данном этапе вы можете обнаружить и привести в настоящий момент различные циклы действий в результате которых вы:

1. Достигли поставленной цели.
2. Не достигли поставленной цели.
3. Полученный результат не удовлетворил вас.
4. Вы получили совсем не то, что хотели.
5. Вы отказались от поставленной цели, объявив ее неважной.
6. Вы отказались от поставленной цели, посчитав ее недостижимой.
7. Ваша цель была кем-то обесценена и вы согласились с этим.
8. Вы отложили достижение цели "до лучших времен".

### Резюме:

**Любое, иноопределенное пространство, которое содержит полный набор игровых условий и ограничивает самоопределенность является ловушкой!**

**Основные ловушки: тело; социум; физическая вселенная.**

