

# Мост Стивенса

## Часть 2.

---

---

Завершение третьего уровня означает, что ваш ум уже не воздействует на вас во время сессии без вашего желания. Но он еще в некоторой степени продолжает воздействовать на вас в жизни, даже хотя вы теперь можете устранить его во времени, как только он появляется. Оказывается, что вы еще не можете сохранять свое состояние внутреннего спокойствия в суматохе жизни. Вдали от жизни и в одиночестве вы можете за несколько минут достичь состояния полного спокойствия и расслабленности с помощью устранения времени; но оказывается, что сложно сохранить это состояние, так сказать, на арене. Сейчас уже пора что-то с этим сделать. Явно, в вашем уме еще есть вещи, о которых вы не знаете. Этому полностью посвящен четвертый уровень.

Когда третий уровень завершен, оказывается, что нужно активно возбуждать ум, прежде чем появляется какая-то его часть. Просто он все больше переходит под ваш контроль и уходит из-под контроля окружающей среды, основанном на механизме “возбуждение-реакция”. Со временем только вы будете способны возбуждать ваш ум; окружение уже не сможет делать этого. Чтобы достичь эту цель, нам нужно заняться всей темой игр. Игры завели вас в неприятности, и понимание игр выведет вас обратно. Вы были специалистом по играм. Скоро вы станете еще большим специалистом, настолько большим, что вы увидите всю их тщетность и оставите их ради бесконечно больших радостей безмятежности. Не пропустите этого этапа: путь к безмятежности для игрока в навязчивые игры лежит через добровольные игры и потом он выходит из них с другой стороны. Вы не попадете туда, убегая от них и созерцая ваш пупок. Вы попадете туда, пройдя через всевозможные игры в форме упражнений. Четвертый уровень подготовит вас к этому, побуждая вас посмотреть на тему подавлений, потому что именно в ней поймана огромная часть вашей “жизненности”. Вам нужно освободить ее. Четвертый уровень устранил еще один нежелательный кусок вашего ума.

# Шаг 4

## (четвертый уровень)

*...И обратился он вспять, и узрел  
все зло, творимое под солнцем.*

### Восемь классов подавлений:

- 1) Вас заставили знать. (Другие)
- 2) Вы помешали кому-то быть известным.
- 3) Вам помешали знать. (Другие)
- 4) Вы заставили кого-то быть известным.
- 5) Вас заставили быть известным. (Другие)
- 6) Вы помешали кому-то знать.
- 7) Вам помешали быть известным. (Другие)
- 8) Вы заставили кого-то знать.

Вам предстоит проработать этот список по кольцу, от (1) до (8), снова и снова, устраняя во времени все, что всплывает по ходу дела. Не нужно стесняться отвратительных вещей, которые вы когда-то сделали; все мы делали такие вещи. Вы работаете соло, и никому кроме вас не нужно знать о чудовищных подробностях. Да, теперь, когда вы можете устранять время, исповеди больше не нужны. Вы становитесь своим собственным исповедником. Просто устраните все это во времени; это все, что нужно сделать. Аккуратно устраните все во времени — чувство вины, обвинение, стыд, сожаление, все вместе. Закройте дверь и заткните замочную скважину, если вам это помогает. Но давайте все-таки сделаем то, что нужно:

Команда 1:

**Представьте себе, что вас заставляют знать.**

Просто представьте себе это в уме и устраните во времени все всплывшие происшествия. Не спешите, делайте это столько, сколько нужно. Теперь снова представьте себе, что вас заставляют знать. Устраните во времени все, что «всплыло». Продолжайте работать с первой командой, пока не всплывают происшествия, до тех пор, пока они не будут исчерпаны. Теперь проведите ВВ и перейдите к команде номер два.

Команда 2:

**Представьте себе, что вы мешаете кому-то (иногда бывает, что самому себе) быть известным.**

Пройдите ее точно так же, как и первую.

Продолжайте дальше по списку. Проводите много ВВ, потому что этот уровень резко сокращает запас важностей.

Когда вы завершите список до восьмого пункта, вернитесь, и начните опять с первого. Всплывет новый материал.

Продолжайте работать со списком по кольцу, пока не перестанет всплывать новый материал и прекратятся изменения. При сомнениях проводите ВВ.

Когда Вы будете работать с этими командами, вы обнаружите, что выбираете кусочки из происшествия. Это вполне нормально. Многие неприятные происшествия содержат больше одного класса подавлений; очень горячие содержат все восемь! Теперь вы видите, как существа попадают в такую страшную неразбериху с такими подавлениями. Мы знаем об играх одно: **они никогда не упорядочены; все может случиться, и рано или поздно случается.** Эти подавления лучше всего разбираются на части в данной последовательности. Так они разбираются на части гораздо лучше, чем во временной последовательности. Ничто вас не обязывает проходить происшествие в строгой временной последовательности; это просто рабство в иллюзии времени. Используйте основную последовательность игры, последовательность, в которой построен ум. Именно поэтому он лучше всего разбирается таким образом. Проходите последовательность от (1) до (8), опять и опять, и вы быстрее всего достигнете цели.

Сначала только некоторые из команд будут давать материал, а потом и другие команды включатся и будут давать вам что-то. Скоро все команды окажутся более или менее «живыми». Просто тщательно прочищайте каждую из них, прежде чем ее оставлять. Потом они все начнут блекнуть, и в конце концов новый материал перестанет всплывать для устранения во времени, сколько бы вы ни старались.

Теперь четвертый уровень завершен. Когда он завершен, вас уже не беспокоит ни одно из подавлений в вашем известном прошлом. Если это не так, то четвертый уровень не завершен.

Вот насколько это просто. Эти восемь команд — полный список подавлений (огорчений). Других нет. Просто снова и снова прорабатывайте этот список, пока не справитесь с делом. Нет ничего сдержанного, подавленного, вытесненного, утаенного, или чего-то другого, что не находилось бы в одном из этих восьми классов. Это все они.

Просто справьтесь с делом. Вы ничего не достигнете, если будете только думать о том, что у вас это получится.

Теперь окружающая среда практически неспособна запустить в действие ваш ум без вашего сознательного желания. Только вы можете это сделать и даже вам это трудно!

Желательно параллельно "процессингу подавлений" пройти с одитором "прямой процессинг игровых опор" (процессинг концепций) — это значительно сократит временные затраты, но может оказаться несколько болезненным.

## Шаг 5 (пятый уровень)

В целях удобства здесь приводятся две главы из части 1, имеющие непосредственное отношение к таблице проигрышей постулирования.

### 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 перейти, 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 злоключений 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.

### 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, проработать 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.

## Постулаты и шестнадцать состояний игр

В наши дни сырые постулаты — очень редкая вещь. Большинство людей не создают следствий непосредственными постулатами; они не могут использовать непосредственные постулаты, они работают с “системами” выполнения действий — контурами. Человек может кричать и орать на вас, но все это шум и пустые слова; на самом деле в его тираде почти что нет постулатов. Если бы он умел обращаться с постулатами, то он бы говорил шепотом и люди сразу же делали бы то, что он говорит... Могущество бессловесного постулата. У людей есть много “систем” могущества. Богатство — одна из них. Оно позволяет человеку делать свои постулаты действенными, когда истинное могущество его постулатов близко к нулю. Когда индивид развивается, он постепенно отбрасывает “системы” могущества и возвращается к непосредственным постулатам. И при этом его жизнь становится невероятно легкой и простой.

**Постулат — это причиняющее соображение.** Это соображение, содержащее намерение, чтобы что-то произошло. (Почувствуйте вкус этого латинского слова “postulare” — требовать.) **Постулат создается так же, как и все остальное; в определенном месте в пространстве.**

А сейчас, давайте возьмем таблицу проигрышей в постулировании и изучим ее. Я советую вам сделать, ее копию на кусочке картона. Ее можно сложить и вставить в пластмассовый футляр, чтобы она не мялась, и носить ее с собой. Эта таблица стоит изучения, и по ней всегда можно узнать что-то новое. В ней есть симметрия и красота, которые возрастают, когда вы ее

используете. В ней есть одна особенность: ее почти что невозможно запомнить! Эту особенность легко понять, когда оцениваешь истинное значение этой таблицы. (Точная разработка этой таблицы заняла у меня полгода.)

Для удобства прохождения процесса таблица представлена также в виде списка. Прежде чем вы начнете процесс соотнесите свое восприятие таблицы и списка.

Таблица разделена на восемь основных уровней; каждый уровень подразделен на две части. Всего получается шестнадцать возможных состояний игр по отношению к следствию. Вы также заметите, что таблица разделена на выдачу и получение, на себя и других. С собой и другими все понятно. **Выдача** (причина) означает инициатора в игре; **Получение** (следствие) означает реагирующего в игре. Получение откликается на Выдачу; Выдача заставляет Получение реагировать. Это просто вопрос того, кто начинает, или выдает, игру.

Итак, у нас есть шестнадцать возможных ситуаций по отношению к следствию. Нет никаких других. (Первому, кто найдет еще какие-то, выдается премия!)

Шестнадцать ситуаций игр состоят из четырех проступков-подавлений, четырех оправданий-подавлений, четырех выданных игр и четырех полученных игр.

Жизнь идет от 8б до 1а; мы работаем от 1а до 8б. Всегда. Причина этого в том, что более поздние игры закупоривают более ранние. Поэтому мы начинаем с конца и идем в начало. Это значит, что мы проходим жизнь в обратном порядке. Вы скоро привыкнете к этому, хотя сначала это может немного озадачивать. У нас нет выбора в этом вопросе. Вы когда-нибудь пробовали чистить лук, начиная с сердцевины? Вы чистите его, начиная снаружи; чистите ваш ум точно так же. В этом ваш ум очень похож на луковичу, если вы хотите убить время, вы можете проходить таблицу от 8б до 1а; это отличный способ быстро попасть в тупик. Это также надежный способ устроить себе глубокую апатию. (Да, если вы действительно хотите испортить этот уровень, это верный способ сделать это. Кстати, о ловушках...)

В жизни индивид входит в игры со следствием в точке 8б; после многих злоключений он прекращает играть с этим следствием в точке 1а. После 1а игры с этим следствием ума невозможны, так как все четыре постулата, и СО (самоопределяющие), и ВО (всеопределяющие), теперь в проигрыше (подавлены). Проверьте и убедитесь в этом сами. Теперь индивид возвращается в 8б с заменителем следствия и начинает этот цикл сначала. Поэтому таблица на самом деле замкнута, и 8б можно присоединить к 1а, чтобы получился цилиндр. (В восточных религиях есть что-то под названием “Колесо”, похожее на этот цикл. Может быть, у них на Востоке была эта таблица и они ее потеряли...)

В таблице указаны только СО постулаты. ВО постулаты вы должны устанавливать сами. Это



просто, ВО постулат всегда дополняет СО постулат. Чтобы вы лишний раз не искали их в разделе “Теория”, вот их список:

СО — ВО

Должно быть известным — Должен знать.

Должно быть неизвестным — Должен не знать.

Должен знать — Должно быть известным.

Должен не знать — Должно быть неизвестным.

Нужно четко различать следующие жизненные ситуации:

#### Отсутствие игр.

Это ситуация дополняющих постулатов. Вы смотрите на стену; стена здесь есть для известности, и вы ее знаете. “Быть известным” и “Знать”; дополняющие постулаты. Это ситуация отсутствия игр. Нет противоречия постулатов; они соответствуют друг другу. Я оставляю вам в качестве упражнения найти жизненные ситуации для трех других пар из вышеприведенного списка. Помните: дополняющие постулаты увеличивают симпатию; противостоящие постулаты уменьшают ее.

#### Добровольная игра.

Это ситуация противостоящих постулатов. Вы смотрите на стену; стена здесь есть для известности, но вы принимаете решение, что не хотите ее знать. “Быть известным” и “Не знать”; противостоящие постулаты. Это ситуация игр, потому что постулаты находятся в противоречии; они противостоят друг другу. Я оставляю вам в качестве упражнения — найти жизненные ситуации для трех других пар.

#### Навязчивая игра.

Эта ситуация совпадает с добровольной игрой, но только игра навязчива. Индивид чувствует необходимость играть; он потерял свою свободу выбора в этом вопросе. Он видит стену и у него нет другого выбора, кроме как “не-знать” ее.

До тех пор, пока игра добровольна, индивид может всегда прекратить ее, приняв дополняющие постулаты. Например, он прекращает бороться со стеной и принимает постулат “Знать” по отношению к ее постулату “Быть известной”. Конец игры. Все игры могут быть так закончены, без исключений. Если вы хотите прекратить любую игру, в которую вы вовлечены, вам нужно только принять дополняющий постулат к постулату вашего противника, и игра сразу же заканчивается. Он тоже, конечно, может прекратить игру, приняв дополняющий постулат к вашему постулату. Невозможно заставить играть того, кто принимает дополняющие постулаты к вашим постулатам. Потому того, кто свободен от навязчивого желания играть, никак нельзя заставить

играть в игры против его желания. Он будет играть только пока он хочет играть, а если вы попытаетесь заставить его продолжать игру, он просто перейдет в ситуацию дополняющих постулатов с вами. С этим ничего нельзя сделать. Вы не можете жаловаться на то, что проиграли игру, потому что вы явно ее выиграли! Или нет? Вы его не подавили. Вы можете поразмышлять над этим, здесь есть много интересных философских ответвлений.

А как насчет индивида в состоянии навязчивых игр? Ну, он должен продолжать играть. Он никак не может закончить игру. Он здесь прочно обосновался. Он должен продолжать, продолжать, продолжать... Точно так же как время продолжается и продолжается и продолжается во вселенной. Теперь вы понимаете, что я имею в виду, когда я говорю, что при отсутствии игр пространство и время не существуют? Жизнь в состоянии навязчивых игр с пыхтением двигает всю вселенную во времени, бесконечно изменяя ее. **Индивид достигает безмятежности, когда он может принимать дополняющие постулаты со всей вселенной. Тогда, и только тогда, он сможет оставить эту вселенную и отправиться на поиски новых приключений. До этого индивид в некоторой степени пойман во вселенной.**

Путь лежит от навязчивых игр, через добровольные игры, до прекращения всех игр с помощью принятия дополняющих постулатов, и достижения таким образом ситуации отсутствия игр — безмятежности.

Поэтому давайте очень четко укажем то направление, в котором мы идем. В играх нет ничего плохого, игры — это развлечение; но в обязанности играть очень много нехорошего. Ловушка состоит не в игре. Ловушка состоит в том, что игры ведут к навязчивым играм. А они ведут прямо во все ловушки этой вселенной. Нам нужно только вернуть индивиду свободу выбора в играх, и дело сделано.

## Уровни игры и уровни подавления

Теперь давайте еще раз взглянем на \*таблицу цикла проигрышей постулирования. Ее можно разделить на 8 уровней “игр” и 8 уровней “подавлений”. “Игра” и “подавление” части игр, но нам нужно разделить их с практической точки зрения.

*\*В этом издании приводятся три варианта таблицы. Они совершенно идентичны по смыслу, но имеют различную структуру. Пользуйтесь тем вариантом, который наиболее удобен для вас.*

### Уровни игры.

**Вариант таблицы 78 года.** На каждом из этих уровней на доске есть четыре постулата (Я взял термин “на доске” из шахмат и использую его в смысле “в игре”). Есть ваш СО постулат — игровая опора (указанный в таблице), ваш ВО посту-

лат (не указанный); СО постулат вашего противника (указанный в таблице), и ВО постулат вашего противника (не указанный). ВО постулат противника находится там, где вы. Ваш ВО постулат находится там, где противник. Вы пытаетесь заставить его принять ваш ВО постулат; он пытается заставить вас принять его ВО постулат. Если кто-то достигает успеха, происходит подавление, и игра проиграна или выиграна; тот, кто подавил, — победитель, подавленный проиграл.

#### Вариант таблицы 92 года.

В этом варианте указаны ВО и СО постулаты того, кто делает ход в игре — выдающего. Постулаты получающего не указаны.

#### Вариант таблицы 95 года.

В этом варианте указаны все СО и ВО постулаты и выдающего и получающего.

**Уровни подавления.** На каждом из этих 8 уровней на доске есть только два постулата: постулаты подавившего (победившего). Его СО постулат остается там, где он. Его ВО постулат теперь полностью окружил проигравшего (который теперь убежден в нем). СО постулат проигравшего ушел с доски; с ним, конечно, ушел и ВО постулат проигравшего. Поэтому в момент подавления СО и ВО постулаты проигравшего не на доске (вне игры). Куда они ушли? Они в проигрыше; они больше не считаются разумными в этой игре. (Проигравший может потом возродиться и играть в другую игру такого типа, но по его мнению эта игра с этим конкретным следствием проиграна.)

Поэтому во всех восьми уровнях игры таблицы на доске есть четыре постулата, а во всех восьми уровнях подавления таблицы на доске есть только два постулата.

При подавлении, проигравший буквально покупает ВО постулат подавившего. Он считает этот ВО постулат своим собственным. Поэтому в каждом подавлении мы видим ошибку в присваивании себе постулата победившего. Это только вопрос убеждения. Подавленный теперь убежден в том, что “так уж сложилась жизнь” и ошибочно присваивает себе ВО постулат, который его подавил. Но как только он замечает ошибку в присваивании постулата, подавление исчезает, и его постулаты возвращаются. Подавления не происходит до тех пор, пока он не совершает ошибки в присваивании себе постулата! Видите? Это только вопрос убеждения. При работе с уровнями подавления в таблице **обязательно нужно осознавать это подавление и ошибочное присваивание себе ВО постулата.** Иначе эти уровни не разбираются. Когда индивид полностью покупает ВО постулат своего противника в игре жизни, он принимает его как свой собственный СО постулат и переходит на следующий уровень вверх по таблице (по направлению к 1а). Но в упражнениях, когда он исправляет ошибку присваивания, он переходит вниз (в направлении 8б) к следующему уровню таблицы.

Если вы внимательно следили за ходом рас-

суждений, то вы заметили, что уровень подавления похож на ситуацию отсутствия игр, потому что постулаты уже не противостоят друг другу; они действительно дополняющие. (Каждый пауч знает, что достаточное количество мучений делает жертву “послушной”.) По этой причине индивид не может сразу же освободиться от ловушек прошлых игр, принимая дополняющие постулаты во всех направлениях своей повседневной жизни. Все, что у него получается, это попадание в старые подавления. Поэтому заповедь “Возлюби своего ближнего как себя самого” невероятно тяжела в применении с какой-то пользой для индивида, глубоко втянутого в игры. Я не говорю, что это невозможно, и что это не выход, но я говорю, что из-за механизма подавления эту заповедь невероятно трудно применить наперекор всем играм и так достичь безмятежности.

А теперь заключительное слово об этих практических упражнениях. 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; так всегда получается лучше всего.

*Желаю успеха.  
Дэннис Стивенс*

## Комментарий

Если вы, на ваш взгляд, успешно завершили третий и четвертый уровни, но несмотря на это не можете подступить к таблице проигрышей постулирования, а такое бывает, то вам следует обратиться к одитору для запуска этого процесса.

При прохождении процессинга проигрышей постулирования очень тщательно следите за тем, чтобы не пропустить ни одного витка спирали, ни одной опоры, части опоры. В противном случае, при продвижении по спирали игр вверх, вас начнет “раздирать” между теми витками по которым вы проходите и пропущенным участком, что в конце концов приведет к остановке процесса и значительной дестабилизации вашего состояния. Если вы обнаруживаете эти симптомы, то вернитесь назад и тщательно, **очень тщательно** проверьте весь пройденный участок спирали игр.

Каждый, ознакомившийся с этой методикой, обычно задается вопросом: “А сколько на это потребуется времени?”. Двадцатилетний опыт применения моста позволяет сделать следующие обобщения:

1. При благоприятных стартовых условиях (эмоциональный тон не ниже 2.0 и активной социальной деятельности — семья, работа, общение) прохождение третьего и четвертого уровней может занять от нескольких недель до пяти лет, обычно полтора-два года, при этом большая часть этого времени расходуется на удовлетворение любопытства к собственному удовольствию.

2. Уровень пять может потребовать от нескольких месяцев до нескольких лет — кому как

повезет. Но ни в коем случае не десять или пятнадцать лет, о которых периодически толкуют в околосаентологических кругах и "свободной зоне". Люди имеющие подобный опыт либо недобросовестно прошли третий и четвертый уровни, либо превратили процессинг в игру с самим собой.

Прохождение некоторых опор может действительно занять довольно продолжительное время — до нескольких недель, но таких опор немного. Обычно на прохождение одной опоры затрачивается не больше двух дней.

3. Поддержка опытного саентологического аудитора может значительно сократить временные затраты.

4. Ощутимые временные затраты действительно имеют место быть, даже при одиторской поддержке, в случаях, когда приходится устранять устойчивую апатию, активное состояние жертвы и тон 1.1 [См. Информационный блок к первой части], а также "черное поле" (при закрытых глазах индивид не воспроизводит картинку, не может создавать видимые им иллюзии — имеет, как правило, черный "экран"). Преодоление этих состояний, само по себе, может потребовать нескольких лет.

Большие временные затраты при прохождении моста могут быть у людей с высокой умственной активностью (маник активности по оксфордскому тесту) т.к. они будут периодически втягиваться в различные игры, — эта ситуация разрешается специальными процессами.

5. Иногда бывает, что не удается подступить к уровню четыре. Причину этого явления никто не выяснял поскольку с помощью специальных процессов, проводимых одитором, можно вообще обойтись без четвертого уровня.

## **Внимание!**

При прохождении уровней четыре и пять у вас будут возникать многочисленные вопросы типа Почему..? и Зачем..? — не ищите ответов — они заведут вас в тупик.

Единственный вопрос, который может существовать в процессинге — это Как? Каким образом? Это единственный вопрос на который стоит получать ответы.

Наиболее часто срыв процессинга проигрышей постулирования происходит при попытках прояснить вопросы Зачем? и Почему?, а вернуться затем к процессу будет очень трудно.

Дело в том, что ответы на подобные вопросы лежат на более высоких витках спирали игр, а мы, по привычке, продолжаем искать ответы там, где их нет.

Проясняя вопрос "Каким образом?" вы получите ответы на все Зачем? и Почему? в свое время и в своем месте на спирали игр, при этом вы можете даже не заметить эти ответы — за неактуальностью.

Следующая сложность, которая может возникнуть — это участок спирали на котором присутствует безразличие. Он соответствует "смутному периоду" [см. Инф. блок ко второй части]. Если посмотреть на спираль игр в целом, то будет видно, что на самом верху спирали присутствует всеопределенность, которая постепенно растрачивается, переходит в самоопределенность и полностью растрачивается в навязчивых играх. Растрачивание всеопределенности происходит в результате согласия с тем, что индивид не может ничего создавать, затем следует согласие с тем, что индивид не может ничем управлять, в частности — силой; и здесь же он утрачивает способность к постулированию и самоопределению. Затем следует этот самый "смутный период" полный безразличия и затем вхождение в навязчивые игры в качестве "фишки", лишенной какой-либо самоопределенности.

А вот классическая схема зомбирования: осуществить отбор индивидов лишенных творческих способностей; убедить их в том, что они ни на что не годны и все, что они делали до сих пор гроша ломанного не стоит; после чего научить их какому-то управлению (надрессировать); дать роль и запустить в игру — они будут точно следовать заложенной программе.

Этот участок спирали ("смутный период") может потребовать одиторской поддержки, здесь может оказаться полезен Э-метр.

При прохождении спирали игр периодически возвращайтесь к процессингу подавлений.

