

Пилот	Странник
Заметки об АУ Денниса Стивенса	Некоторые соображения об АУ
<p>П.: Я раньше уже немного говорил об АУ, но пришло время дать более подробный обзор. Для начинающих, здесь приведены мои краткие заметки после его прочтения. Конечно это только моё собственное мнение о том, что именно люди должны делать, проходя АУ.</p>	<p>Более чем пятнадцать лет применения АУ, как к себе, так и к другим людям, консультирование, запуск уровней, просто общение по поводу..., привело к накоплению некоторого опыта и как мне кажется, некоторому, не могу утверждать что полному, пониманию сути игр и истории человека. Некоторые суждения по этому вопросу я излагаю здесь, соотнося их с суждениями Пилота.</p>
<p>Итак. В целом, там приведено приличное описание постулатов, игр и т. д., и хорошее обсуждение некоторых важных моментов, связанных с одитингом.</p>	<p>Деннис Стивенс высококлассный саентологический одитор, профессионал. Он знает, понимает и умеет то, что находится за пределами представлений обычного человека. Как всякий профессионал, излагающий свои знания, он допускает типичную ошибку, опуская очевидные для него вещи. Но эти вещи являются не то, что очевидными, а совершенно неизвестными широкой публике. Многие из явлений психики и инцидентов, хранящихся в памяти, вообще относятся к категории невозможного и невероятного – считаясь попросту бредом. Поэтому обычный человек, начавший самостоятельно использовать эту технологию, частенько оказывается в своеобразном тупике из-за элементарного отсутствия информации, незнания специфики прохождения некоторых инцидентов, специальных приемов и т.п. Даже люди знакомые с саентологией испытывают значительные затруднения при самостоятельном прохождении АУ. Как показала практика, в полной мере самостоятельно, эту технологию может использовать только опытный саентологический одитор. Всем остальным, в той или иной мере, требуется внешняя поддержка.</p>
УРОВЕНЬ 1	
<p>Предварительные шаги, проходимые с другим человеком, в основном это УОО. ВВ (Возмещение Важностей), Основной процесс. а) Создайте что-то, б) Пусть другой создаст что-то. или похожие процессы (сделайте что-то существующим, создайте важность). Обратите внимание, что создавать следует во всех направлениях. Не обязательно воспринимать созданное. ВВ посредством восприятия. Чувствовать предметы, обращая внимание на вес, температуру и т. д.</p>	<p>Люди разные, и стартовые условия очень сильно различаются от индивида к индивиду. Воспитание, образование, эмоциональный тон, интеллект, заряженность кейса, наличие ментальных масс, наличие риколов, жизненная ориентация (доминирующие цели), тип мышления, религиозный потенциал, текущая игровая опора и множество других факторов оказывают существенное влияние на выбор начальных процессов. — Кому-то первый уровень не требуется вообще, а кому-то необходим весь саентологический арсенал объективных процессов, ТУ и творческих процессов.</p>

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.	
<p>Они расширяют обработку пятого уровня, вводя ещё несколько целей, которые рассматриваются как производные от основного пакета “Знать”.</p> <p>Вот один из списков дополнительных целей: создавать, любить, восхищаться, улучшать, помогать, чувствовать, управлять, владеть, иметь, есть, давать секс.</p>	<p>На протяжении почти двадцати лет применения АУ каких только дополнительных материалов не вносилось в методику различными людьми. Все это были попытки как-то расширить и сбалансировать уровни. На настоящий момент АУ вобрала в себя все, что только есть в саентологии и других областях “человековедения”.</p>
ВОЗМЕЩЕНИЕ ВАЖНОСТИ	
<p>Процессы ВВ подходят для применения в качестве того, что я называю “страховочной сеткой” само-процессинга. Другими словами, это основополагающая вещь, которую вы делаете, для того чтобы охладить рестимуляцию, в случае неприятностей.</p>	<p>Для большинства людей, проходящих АУ самостоятельно одного только ВВ, явно недостаточно. Необходим навык применения других стабилизирующих процессов, причем, чем богаче их арсенал, тем лучше.</p>
<p>Творческое ВВ вполне можно использовать, но для того, кто попал в неприятности, это может быть слишком сложно. Другими словами, это может очень хорошо работать в обычных обстоятельствах, но будет слишком сложно в то самое время, когда человек больше всего в нём нуждается.</p>	
<p>ВВ посредством восприятия, вероятно, будет работать даже тогда, когда индивид “входит в штопор” в результате грубой ошибки. Но отнюдь не обязательно, что это самый лёгкий процесс.</p>	<p>Я считаю, что владение объективными процессами обязательно, не только при использовании АУ, но и при применении любых духовных практик.</p>
<p>Я поместил множество процессов такого типа в книгу по само-процессингу, основываясь на том, что для данного индивида одни из них будут работать лучше, чем другие, и если он попадёт в неприятности, то могут понадобиться разные варианты выбора.</p>	<p>Само-процессинг прекрасная методика и я рекомендую ее как для самостоятельного использования, так и в качестве форсирующего и проясняющего процессинга к методике АУ, особенно тем, кто не имеет возможности обратиться к профессионалу.</p>
<p>Вдобавок, хотя теоретически все процессы подобного рода могут применяться неограниченно, иногда они выравниваются (<i>становятся плоскими</i>) и дают временное превышение, так что вам могут потребоваться альтернативные процессы.</p>	<p>У некоторых индивидов ВВ дает постоянное превышение, – таким людям нужны другие категории процессов.</p>
<p>Я бы порекомендовал вначале проработать несколько первых глав само-процессинга, чтобы вы в совершенстве овладели этими процессами, и имели их в распоряжении наряду с ВВ, на случай затруднений.</p>	<p>Я бы рекомендовал наряду с первым, вторым и началом третьего уровня АУ пройти, как минимум, первые двадцать глав методики Пилота “Само-одитинг”.</p>
<p>Некоторые процессы, приведённые в этих главах, по-видимому, оказывают более глубокое действие, чем ВВ и, вероятно, могут заменить УОО на Уровне 1, по крайней мере для того, у кого хватает осознания на то, чтобы прочитать книгу и попробовать её применить.</p>	<p>Полностью согласен.</p>

<p>Автор также использует процессы ВВ в качестве шага восстановления обладания, для того чтобы уравновесить массу, исчезающую в ходе сессии. Это неплохая идея и она очень хорошо согласуется со стилем процессинга 50-х годов.</p> <p>Но, в некоторой степени, это решение, которое способствует пропуску слишком многих областей и прохождению с плохим прояснением (<i>этовон-чё</i>).</p>	<p>С проблемой восстановления обладания я столкнулся практически сразу, как начал применять АУ. Во многих случаях ВВ не помогало и даже усугубляло ситуацию. Были случаи, когда индивиды с низкой причинностью, заваливались именно на ВВ.</p>
<p>Я не хочу это обесценивать, поскольку прохождение процессов обладания или любое другое подходящее действие поддержки между шагами или в конце сессии — это вещь хорошая и полезная.</p>	<p>В конце концов обнаружилась закономерность: чем выше причинность, тем выше эффективность ВВ. Людям с низкой причинностью следует использовать более простые приемы.</p>
<p>Однако, обычно этот процесс становится существенным (и требует применения в больших количествах), когда пропускается слишком много материала. Например, с недоделанными тройными Ступенями в конце 60-х вы напрашивались на быстрый завал кейса, если не заканчивали Ступень процессом обладания.</p>	<p>Еще одна проблема, которая возникла практически сразу, это завал кейса из-за несбалансированности процессинга. Причин этому обнаружилось множество, но все их можно привести к одному определению, — недоделки. Об этом я скажу позже.</p>
<p>Этот эффект возникает не просто в результате рассеяния слишком большой массы за один раз. Это не так. Если у вас сбалансированы области обработки, вы можете рассеивать массы тоннами без подобного эффекта. Этот эффект имеет место, если вы проделываете действительно глубокие дыры в банке, не обращая при этом внимания на другие области. Он часто встречался в саентологических исследованиях из-за приверженности глупой идее о том, что наконец-то найдено единственно верное «почему» и надо долбить его до посинения, игнорируя все остальные знания. Но с расширенными Ступенями, которые используют более широкий подход, это происходит редко.</p>	<p>Полностью согласен.</p> <p>Современная методика прохождения АУ более-менее сбалансирована, но это не исключает вероятности, что найдется кто-то, кто не впишется в схему.</p>
<p>Так что, если создаётся впечатление, что нужно делать слишком много ВВ, то я бы сказал, что вам лучше в течении некоторого времени применять не АУ, а что-то другое.</p>	<p>Эта рекомендация относится к методике, как она изложена в книге Стивенса. На настоящий момент методика включает в себя, стабилизирующие, нормализующие, проясняющие, альтернативные и т.п. процессы, которые позволяют, оставаясь в рамках концепции игр, прояснить и обработать нежелательные состояния.</p>
<p>Самый большой недостаток АУ состоит в том, что это чересчур узкое подмножество всей технологии и тех областей, которые можно было бы обработать.</p>	<p>С этим утверждением я категорически не согласен, и выдвигаю противоположное утверждение: “АУ — это фундаментальная концепция, которая дает всеобъемлющее представление об играх, их законах, о положении и пути индивида в этих играх”. Это утверждение я попытаюсь обосновать далее. Кстати, похоже, что к этой же идее пришел и Флемминг Фанч, как мне показалось при изучении его публикаций.</p>
<p>И в тоже время, это руководство наводит меня на мысль, что следует перепроверить книгу по самоодитингу и добавить кое-какие процессы обладания или творческого моделирования в конце тех глав, где они не встроены изначально. Это всегда очень</p>	<p>Это будет здорово.</p>

полезное улучшение.	
Что я пытаюсь сказать об АУ, так это то, что его упражнения ВВ не просто хороши, а достаточно хороши для того, чтобы компенсировать слабости его уровней.	Глядя на это изнутри, прошу вас подходить к ВВ дифференцированно и советую, там где это уместно и целесообразно, использовать весь богатый арсенал стабилизирующих процессов.
К сожалению, в нём совершенно упущена область Ступеней. Это было так же верно и для саентологии 50-х годов. В конце концов это приводит к неприятностям, именно поэтому мы пришли к современной саентологии, даже несмотря на то, что материалы 50-х годов в десять раз мощнее. Наиболее разумно было бы использовать оба этих подхода, а не какой-то один из них.	По мере использования АУ так и получилось, как я уже говорил, современная методика достаточно сбалансирована и включает в себя в качестве инструментария не только весь арсенал саентологических наработок, но и многие оригинальные высокоэффективные техники.
УРОВЕНЬ 2	
В основном попеременное обнаружение с различием в моментах “тогда” и “сейчас”.	Второй уровень АУ не так прост, — это базовый уровень, на нем основаны все остальные ступени. К сожалению Стивенс не акцентирует все нюансы этого уровня, по всей видимости из-за их “очевидности”.
Уровень 2 — это очень «стандартное» применение саентологии конца 50-х. Существуют десятки вариаций подобных процессов, и все они хорошо работают. Некоторые из них приведены в книге по само-одитингу.	Если говорить о различии “тогда” и “сейчас”, то действительно таких процессов много и в саентологии и в других практиках. Но обратите внимание на то, что Стивенс предлагает делать на втором уровне. Это не только различие, но и другие точки наблюдения, и восприятие с этих точек, и внешние точки наблюдения, и прояснение деталей, и срез вселенной в конкретный момент времени. Есть и еще некоторые аспекты. Этот уровень требует очень тщательной проработки и именно это-то в большинстве случаев и не делается, что и приводит в дальнейшем к сильным перекосам. Более того, нестабильный кейс может запросто “поехать крышей” как раз на этом уровне, — этот уровень может быть опасен при соло применении.
УРОВЕНЬ 3.	
Устранение времени — одновременное восприятие прошлой сцены и настоящего момента, до тех пор пока прошлая сцена не растворится.	Наиболее подкупающий и привлекательный аспект технологии, создающий иллюзию простоты и быстроты обработки. Опять-таки, — все не так просто.
Методика устранения времени несколько отличается от более ранних техник.	Я бы сказал, что Стивенс создал комплексную методику, которая совместила в себе несколько отдельных процессов, и которая не будет полноценно работать при пренебрежении вторым уровнем или непонимании этого уровня.
Я попробовал её применить, и мне показалось весёлым занятием проходить с её помощью лёгкие инциденты, но я предпочитаю обрабатывать лёгкие инциденты простым прояснением (<i>этовон-чэ</i>) и рассеивать их путём рассмотрения.	Давайте вспомним, что методика изначально разрабатывалась для соло использования, причем, так сказать с нуля. Хорошо, если индивид имеет представление о саентологии или имеет — доступ к профессионалу. А если ничего этого нет, — есть только желание стать успешней.
Но такое впечатление, что устранение времени раз-	Нет, мне кажется, эта техника не предназна-

<p>работано как техника для обработки скорее тяжёлых, а не лёгких инцидентов.</p>	<p>лась для обработки исключительно тяжелых инцидентов. Это просто универсальная техника, применимая в очень широком диапазоне. Ею можно обрабатывать как тяжелые инциденты, так и “выкачивать серую область”, – это удобно делать совмещая со списками самоанализа. Правда осваивать эту технику надо очень постепенно и обстоятельно, на базе хорошо проработанного и понятного второго уровня, – только при этом условии она будет работать для вас очень эффективно.</p>
<p>Для меня большинство инцидентов не «тяжелы», так что я редко применяю техники для прохождения тяжёлых инцидентов, под которыми я подразумеваю вещи типа ПЗП и другие упражнения, которые позволяют вам пробиться сквозь то, что действительно трудно конфронтровать и нельзя рассеять простым прояснением (<i>применением этовон-чэ</i>).</p> <p>Но я подумал, что стоит попробовать разок его применить, просто чтобы посмотреть, насколько хорошо устранение времени применимо к суровому инциденту.</p>	<p>Достоинства этой методики следующие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Постепенное повышение способности к конфронтации. При этом действительно жесткую ситуацию или проблему можно “удерживать” на расстоянии, конфронтируя ее только частично, и приближая по мере того как она смягчается. 2. При правильном запуске третьего уровня вы очень быстро достигаете состояния, когда инциденты разряжаются простым рассмотрением. 3. Цепи и большие массивы факсимиле, разряжаются просто потоками, причем процесс может идти в нескольких уровнях одновременно. 4. В дальнейшем этой же обработке могут быть подвергнуты пакеты суждений и даже “потерянные” точки наблюдения.
<p>Наконец, я припомнил картинку какой-то четырехмерной спирали, которую выкопал, проходя что-то ещё, и до более глубокого исследования которой у меня так и не дошли руки. Она происходила из области трака до домашних вселенных, с пониманием и прояснением (<i>этовон-чэ</i>) которой у меня до сих пор трудности; так что она мне показалась подходящим объектом для настоящего теста.</p>	<p>Как показала практика, третий уровень АУ, не очень подходит для обработки объектов, имеющих более чем три измерения, – это лучше делать другими процессами.</p>
<p>Итак, я стал одновременно наблюдать настоящий момент и эту четырехмерную штуковину.</p>	<p>Такие явления почти всегда присутствуют на начальном этапе третьего уровня, при халтурном запуске этого уровня. Бывает и хуже, – вплоть до временной потери зрения (в пределах часа) и других восприятий. Эти же эффекты частенько возникают и на втором уровне, – мало приятные ощущения, но объективные процессы с ними легко справляются.</p>
<p>Настоящий момент начал искажаться. Множество изменений в глубине восприятия и насыщенности цветов, время от времени двоилось изображение предметов в комнате. Очень странные вещи. Потом эти явления немного поутихли (но не исчезли совсем) и эта чёртова спираль просто сидела, твёрдая, как скала.</p>	<p>Верное решение. В процессинге так и делается. Для этого существует достаточно много различных дополнительных приемов.</p>
<p>Наконец я начал терять терпение, удерживая внимание и на спирали, и в настоящем моменте; я начал отмечать на спирали точки (простой объективный процесс). Дело сдвинулось, и внезапно я оказался в состоянии её прояснить (<i>применить этовон-чэ</i>) и осознал, что она искривляется в четвёртом измерении и служит средством транспортировки между двумя различными трёхмерными планами.</p>	
<p>С этим вся спираль растворилась, искажения пропали, и я почувствовал себя очень хорошо.</p>	

<p>Отсюда я сделал вывод, что мне потребовалось усилить линию прояснения (<i>этовон-чэ</i>), чтобы эта методика начала хорошо работать на тяжёлой картинке. Так что это делает данный процесс не слишком полезным, если только вы его немного не улучшите или не будете инстинктивно обнаруживать и прояснять (<i>этовон-чэ</i>) различные подробности того, что вы обрабатываете.</p> <p>Но, тем не менее, это хороший приём.</p>	<p>Да, действительно. Линию прояснения приходится усиливать. И большинству людей, проходивших эту методику, приходилось это делать на достаточно ранних этапах. Хочу добавить, — обычное дело, когда применение целевого или специального процесса дает некоторый выигрыш, по сравнению с техникой приведения в НМ, но в целом, она при правильном использовании, много эффективнее других, известных мне. При этом учтите, — почти все делается со- ло.</p>
--	--

НЕМНОГО О СЛОЖНОСТЯХ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ.

1. Третий уровень требует очень тщательной подготовки, которую “человеку с улицы” самостоятельно осуществить достаточно трудно.
2. Эффективность третьего уровня определяется тщательностью подготовки и глубиной понимания задействованных процессуальных механизмов и преследуемых целей.
3. Человек не знакомый с саентологией, практически ничего толкового предпринять сам, для запуска уровней, не может.
4. Даже люди, знакомые с различными саентологическими методиками, достаточно часто оказываются если не в обвале, то в замешательстве по поводу: “процессинг идет по инструкции, а в жизни ничего не меняется”. Эта ситуация возникает обычно из-за того, что разряжая инциденты и устраняя факсимиле, индивид совершенно не уделяет внимания обработке суждений. — Пришлось разработать специальную “зачищающую” методику для обработки суждений, которая, кстати, оказалась высокоэффективным инструментом, способным в считанные часы, на основе техники приведения в НМ, реанимировать проигранные роли и пакеты целей (житейского уровня). Позже, эту методику стали применять для обработки (выключения) динамик.
5. Индивид, находящийся в мощном чужом вейлансе, как правило на третьем уровне заходит в тупик, и ему требуется профессиональная помощь в разблокировании процессинга.
6. Иногда встречается ситуация, когда соло процессинг вместо повышения бытийной успешности, повергает индивида в глубочайшую апатию. Это связано с неполным конфронтм поднимающегося материала, игнорированием обработки суждений и игнорированием объективных процессов и процессов восстанавливающих обладание. Такое впечатление, что есть категория людей, предрасположенных к попаданию в такую ситуацию; может это скрытые психотики? По крайней мере есть определенные признаки, присущие этим людям, которые позволяют прогнозировать эту ситуацию.
7. Еще одна сложность, возникающая при прохождении АУ, состоит в том, что индивид достаточно долго нуждается в поддержке профессионала для прояснения различных перекосов, возникающих в процессинге и точек наблюдения, на которые его периодически сносит. Это продолжается до тех пор, пока индивид не освоится со всем богатым процессуальным инструментарием, и не научится свободно оперировать точками наблюдения в НМ, произвольно меняя их для лучшего рассмотрения возникших затруднений.

Третий уровень считается запущенным, когда индивид:

1. Свободно конфронтует любые инциденты с доступной части трака и при необходимости может свободно совершать маневры, осуществляя поэтапное конфронтирование;
2. Может свободно обнаруживать точки наблюдения, занимать их, осуществлять конфронт инцидентов с различных точек наблюдения, прояснять сами точки наблюдения;
3. Владеет техниками усиления линий прояснения.
4. Владеет богатым арсеналом стабилизирующих и восстанавливающих процессов;
5. Свободно, без э-метра, обнаруживает и устраняет суждения и различные согласия;
6. Легко обнаруживает начало цепей подобных инцидентов и способен приводить их в настоящий момент;
7. Легко обнаруживает моменты вхождения в различные игры, моменты выигрышей и проигрышей, и способен разрядить их любым, из известных ему способов.
8. Свободно обнаруживает момент принятия и проигрыша роли, и способен реанимировать ее.
9. Владеет техникой работы с четырьмя причиняющими потоками и тремя дополнительными.
10. Владеет техникой обработки усилий и масс.
11. Свободно ориентируется в эмоциональных тонах.
12. Владеет техникой обработки последовательностей мотиватор — проступок — сокрытие.
13. Владеет методикой прояснения слов (терминов) и символов, может формировать концепции и оперировать ими.

Все выше перечисленное используется совершенно самостоятельно и в комплексе, — это собственно и есть то, что составляет технику приведения в НМ или устранение времени. Это минимальный набор.

УРОВЕНЬ 4.

В основном это обработка инцидентов подавления или навязывания цели “Знать” по приходящему и исходящему потокам, посредством процесса устранения времени.

Что касается Уровня 4, то я бы сказал, что вы почувствуете себя лучше с риколлами и интенсивным прояснением (*этовон-чѐ*) обрабатываемых кнопок. Я не хочу сказать, что устранение времени не будет работать, но просто оно займёт больше времени и прохождение будет менее глубоким.

Лучше делать упор на максимальное прояснение (*этовон-чѐ*), поскольку это даёт большее понимание и лучшую ориентацию в том, что вы разбираете.

За все время использования АУ я ни разу не видел, что бы четвертый уровень шел в чистом виде. Его всегда, постоянно, и то и дело приходится совмещать с третьим, а то и вторым уровнем методики, и это помимо того, что приходится использовать еще весьма разнообразный набор саентологических процессов, большинство которых, кстати, есть в книге Пилота “Само процессинг”. При всем при том, если вы правильно и тщательно отработали второй и третий уровни, то ваша способность к прояснению должна достичь, к моменту начала четвертого уровня, очень большой силы.

На четвертом уровне начинает требоваться навык оперирования последовательностью DED — мотиватор — проступок — сокрытие, а так же навык обработки многомерных объектов, и восприятие с нескольких (трех и более) точек наблюдения одновременно.

УРОВЕНЬ 5.

Постулаты, обрабатываемые в рамках концепции игр. По сути это шаблон, типа ЦПМ, включающий в себя постулаты и контр-постулаты (всего 8 пар) по поводу “Должен знать/ Должен не знать”. В середине таблицы происходит смена вэйланса наподобие перехода ЦПМ.

Затем шаблон повторяется на заместителе значимости. По сути, вы удерживаете постулаты из пунктов шаблона и устраняете время во всём, что попадается, проводя ВВ в больших количествах.

На настоящий момент есть еще несколько методик, которые позволяют работать с опорами, одна из них напоминает технику сканирования локов.

Уровень 5 использует предположение о том, что основная цель — «Знать». Для некоторых людей оно может работать как неверный пункт.	Совершенно верно. Для меня цель “Знать” не работала, пока я не обнаружил ее инверсию в цель “Помнить”.
Возможно, что где-то на очень раннем траке имеется последовательность подлинных ЦПМ, которая начинается с этой цели и хорошо проходит с помощью короткого шаблона АУ.	Мне не удалось обнаружить импланта или встроенного шаблона. Как мне кажется цель “Знать” единственна и изначальна, а ЦПМы являются ее производными. Сам шаблон перехода по опорам вполне мог образоваться естественным образом. Но может быть, что он был заложен в “Чреве” или в “Бриллианте знания”. Есть еще предположение, что этот шаблон был принесен после или во время “Катастрофы”. Вообще “Катастрофа” требует прояснения, там много неясностей и есть подозрение, что она была спровоцирована вмешательством извне. По поводу применения шаблона для обработки платенов могу сказать следующее: Стивенс, в своей методике нигде даже не упоминает импланты. И действительно, при правильном использовании методики импланты разряжаются как обычные последовательности DED – мотиватор – проступок – сокрытие и никаких проблем не создают. Как исследовательский инструмент, этот шаблон действительно смягчает заряды в имплантах.
Возможно также, что существует серия имплантов, которую аппроксимирует предлагаемый шаблон.	
Может оказаться, что это кусочки чего-то большего и данная методика позволяет в ряде случаев облегчить заряд.	
Если это всего лишь имплант, я полагаю, что устранение времени будет работать лучше, чем повторное обнаружение пунктов. Эта методика может даже оказаться достаточно сильной для того, чтобы устранить заряд из платена, который лишь на половину правилен. И это может послужить хорошим применением техники устранения времени в целом. Сейчас я лишь строю догадки, но думаю, что с её помощью можно выбрать заряд из пункта импланта, имеющего неправильную последовательность или формулировку, и который не рассеется при обычном обнаружении.	
Если же этот материал, всё же, относится к какой-то подлинной ЦПМ, то техника устранения времени, вероятно, не даст достаточного прояснения (<i>этовон-чѐ</i>), для того чтобы действительно обработать его во всей полноте. Эта ситуация всегда была проклятием исследований ЦПМ, а именно, было слишком много прохождения пунктов и слишком мало прояснения (<i>этовон-чѐ</i>) того, как же эти пункты проявлялись в жизни.	Как я говорил ранее, правильное освоение уровня развивает колоссальную способность к прояснению.
Есть определённое ощущение, что это подходит очень близко к какой-то ранней последовательности подлинных ЦПМ, но у меня пока до этого не дошли руки и я не отважусь сказать, насколько точен предложенный шаблон и сколько людей будут в состоянии успешно проходить эту последовательность.	Судя по тому, что по этому шаблону работало и работает не так уж мало людей, он видимо верен и точен. А вот насчет способности проходить его, так это вопрос подготовки и желания.
Я бы предложил людям, которые пытаются это проходить попытаться усовершенствовать технику, чтобы достичь лучшего прояснения (<i>этовон-чѐ</i>). Возможно, вам нужно просто описать, что вы могли бы сделать, чтобы у вас застрял такой-то постулат, или какие проступки вы могли бы совершить, когда его производили. Или попытаться датировать / определить местоположение, когда / где вы жили в соответствии с этим пунктом.	Это и многое-многое другое уже сделано, но это не значит, что методика совершенна и ее нельзя улучшить.
Если кто-то получает от этого пользу, я скажу — на здоровье, продолжайте этим заниматься и пожалуйста, опишите то, что обнаружите. Но если дело не идёт и нет результатов, то не упорствуйте и не пытайтесь заставить эту методику работать силой, по-	Совершенно верно.

<p>сколько она может оказаться далеко от того, что вам сейчас действительно нужно.</p>	
<p>В данный момент я полагаю, что мы устроили последовательность подлинных ЦПМ для каждой вселенной, она продолжает работать и мы не бросаем её, когда переходим во вселенную более низкого уровня, а начинаем новую последовательность, так что их много работает одновременно. И каждую из них можно проследить по порядку. Это способ отличить подлинную последовательность от имплантированной (вы не проживаете импланты по порядку, а драматизируете различные их части, когда те входят в рестимуляцию). Но одна последовательность подлинных ЦПМ может объяснить ваш выбор профессии, другая вашу любовную жизнь, а ещё одна — ваш вкус в кинофильмах.</p>	<p>Структура всего этого примерно такова: Есть вселенные и цели этих вселенных. В очень ранних вселенных игра строится исключительно на опорах. После разрушения вселенной, пакет ее целей, в той или иной степени инвертированный, проецируется в следующую вселенную в виде динамики, степень активности которой, для конкретного индивида, определяется той опорой, на которой он утратил предыдущую вселенную. Эта опора является базовой для этой динамики, для конкретного индивида, и проходит через все последующие вселенные. Цели этой динамики периодически активизируются за счет различных скрещиваний и индивид получает витки более мелких игр с значительно “мелкими опорами” в сравнении с играми и опорами предыдущей вселенной. Можно сказать, что на базовую (фиксированную) опору наворачиваются все последующие цели, игры и прочий хлам, а усложнение шаблонов происходит из-за все увеличивающегося количества скрещиваний пакетов целей. Таким образом образуется своеобразное “дерево”, корнем которого является пакет “Знать”.</p>
<p>Если автор прав, давая столь простой шаблон, то эта последовательность — пережиток какой-то очень ранней вселенной, поскольку по мере того, как мы переходили из одной вселенной в другую, шаблоны становились всё более сложными.</p>	<p>Меня интересовало происхождение шкалы эмоций. Я не могу утверждать, что точно установил место, где она начинает работать, и как она была внедрена, но первые ее проявления обнаружили на закате вселенной мысли. Заодно обнаружили еще одна шкала, которая, возможно, предшествовала шкале эмоций, – шкала растрачивания обладания. Примерно в том виде, как ее описывает Хаббард.</p>
<p>Кажется, что у него есть куски из большего набора целей. Поскольку методика позволяет обнаружить ещё какие-то цели, то вы, вероятно, обнаружите, какие были у вас. Его набор целей приближается к шкале от Знания до Тайны и он упоминает подмену (<i>инверсию</i>), как действие, которое совершается при движении вниз по нисходящей спирали, что соответствует общей теории этой шкалы. Весьма возможно, что шкала от Знания до Тайны берёт начало в последовательности подлинных ЦПМ и именно таково её происхождение.</p>	<p>Я прикладываю короткое описание своего опыта использования этой методики. К сожалению ни я, ни другие почти не вели записей. Поэтому многие ценные находки оказались утрачены. Не повторяйте нашей ошибки, – записывайте по максимуму.</p>
<p>Мне было бы очень интересно узнать, что обнаружат люди, работая с этим уровнем. Я не могу поручиться за то, что он точен и безопасен, но не хочу его обесценивать, поскольку он вполне может оказаться существенным куском всей этой головоломки.</p>	<p>Я бы сказал так: в том виде, как ее излагает ДХС, ее можно рассматривать скорее как общую схему, требующую для практического использования многих и многих дополнительных знаний и навыков.</p>
<p>Подводя итог, можно сказать, что в АУ есть кое-какой полезный материал, и там хорошо описаны фундаментальные вещи, которые будут полезны и при изучении других техник, но этой методике далеко до полноты обработки кейса и её лучше использовать в сочетании с другими вещами.</p>	
<p>Автора следует также поблагодарить за то, что он преподнёс АУ в основном как соло-методику.</p>	

КАК Я ПРОХОДИЛ ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ “АУ”

Я достаточно долго барахтался в материалах третьего и четвертого уровней, прежде чем смог обнаружить игровую опору. Должен сказать, что все происходило не совсем так, как это описывает Стивенс. Сейчас я понимаю, что у меня не было того опыта, навыков и знаний, которые были у ДХС, когда он создавал эту методику. Более того, мне просто повезло, – я обнаружил опору случайно. Я прояснял цепь каких-то инцидентов, которые вывели меня на состояние, предшествующее этой цепи. Это было весьма гнусное состояние, которое соответствовало примерно –20 по шкале Хаббарда. Я начал прояснять состояние. Но ничего не менялось, я пялился в пустоту, в которой ничего, совсем ничего, кроме этого состояния не было. Все это продолжалось достаточно долго и я уже подумывал о том, что бы заняться чем-то другим. Как вдруг уловил слабое-слабое изменение, – там было время и оно выбиралось (сокращалось). Дело сразу же пошло веселей и через пару часов я избавился от неприятного состояния и влетел в эйфорию, – какой-то ненормальный восторг от самого себя. Причем исходил он от туда же, откуда исходило прежде гнусное состояние. Такого состояния у меня никогда раньше не было и я занялся им. Дальше все развивалось достаточно быстро, – эйфория прошла и начало проясняться “НЕЧТО”. У меня даже сейчас не хватает слов, что бы описать те ощущения, которые я тогда испытывал. Оно не имело массы или каких-либо контуров, не занимало пространства, но имело очень мощный заряд, отличный от всего, с чем я когда-либо встречался ранее. Это почти невозможно было конфронтировать. Это была МОЩЬ, СИЛА, ВЛАСТЬ (можете добавить еще какие-нибудь эпитеты), это была часть МЕНЯ, это был Я САМ. Я как-то сразу понял, что это игровая опора. Конфронт этого дела занял у меня около пятидесяти часов. Пока я “прояснял” эту опору время для меня остановилось, я не спал и не ел почти двое суток, я практически потерял настоящий момент и реальность. За это время я просмотрел и разрядил БОЛЬШЕ МАТЕРИАЛА ИЗ БАНКА, ЧЕМ ЗА ВЕСЬ ТРЕХЛЕТНИЙ ПРЕДЫДУЩИЙ ПРОЦЕССИНГ. Опора в конце концов привелась в НМ и тихо “растаяла”. Я отоспался и попытался осмыслить произошедшее. Первое, что я понял, так это то, что все, что я раньше считал постулатами, были мелкие суждения по поводу... Второе: я так и не смог понять, и до сих пор не знаю, что это была за опора, – она была проигрышной, но вот какой конкретно, “Не знать” или “Быть неизвестным”, – этого я так и не узнал. Третье, и самое интересное было то, что вопреки ожиданиям (я ведь обработал такую мощную и базовую штуку) ничего не изменилось.

Прошло дня три или четыре, прежде чем я заметил, что что-то не так: наряду с достаточно высоким осознанием, присутствовало какое-то чумовое ощущение. Эти два состояния существовали параллельно и совершенно независимо друг от друга, и во общем-то очумелость никак не мешала осознанию, но стоило чуть-чуть расслабиться, как оно становилось весьма гнетущим. Я пытался подступиться к этому состоянию самыми разными способами на протяжении почти трех недель, – все безрезультатно – ВВ не помогало вообще, объективные процессы восстанавливали осознание, но не устраняли “чуму”. При этом так получилось, что в пределах досягаемости, в это время, не было никого, к кому можно было бы обратиться за помощью. Я уже было начал грустить по этому поводу, как вдруг вспомнил простенький процессик прояснения ощущений, – через полчаса я обнаружил огромную дыру (как мне тогда показалось) в банке. Чумовое состояние происходило из-за нарушения какого-то баланса. По всей видимости, обнаруженная и “устраненная” опора и какой-то другой массив в банке уравновешивали друг друга. Еще через полчаса я имел огромную кучу всякого мусора, имеющего весьма приличную массу. Конфронт этого дела никаких затруднений не вызвал и через несколько часов я с удивлением рассматривал несколько “изменившийся мир”, причем изменившийся явно в лучшую сторону.

Много позже я понял, что это была достаточно хилая опора в какой-то мелкой игре в умирающей вселенной, и что я почти не был готов к ее прояснению, т.е. – это действие было явно преждевременным.

Месяца через три, примерно таким же способом, я обнаружил еще одну опору. Она уже не произвела на меня такого сильного впечатления как первая, и я сумел достаточно хорошо разобраться с ней. Это была, к моему удивлению, опять проигрышная опора “Не знать”. Она была гораздо мощнее, чем первая. Но у меня уже был некоторый опыт и я сумел разобраться с ней и с “дырой” в банке за несколько часов. – Мир опять изменился, и опять в лучшую сторону.

К этому времени я поделился своим опытом с несколькими своими товарищами и через какое-то время тем же способом они начали обнаруживать то же самое. При этом оказалось, что те, кто преж-

де уделял достаточно внимания прояснению суждений, обрабатывали обнаруженные опоры и сопровождающий их хлам гораздо успешней. Но при этом МЫ ОБНАРУЖИВАЛИ ТОЛЬКО ПРОИГРЫШНЫЕ ОПОРЫ и нам никак не удавалось выявить хоть какую-нибудь их последовательность, – таблица, приведенная Стивенсом, казалась совершенно бесполезной.

Много позже стало понятно, что мы обнаруживали опоры, принадлежащие совершенно разным играм разных вселенных.

А пока надо было как-то с этим разбираться, и основной вопрос был сформулирован так: “Почему не удается обнаружить последовательность опор?” Мы начали перелопачивать АУ и обнаружили, что описание таблицы несколько не соответствует самой таблице. Всего несколько мелких ошибок, допущенных издателем полностью исказили смысл процессинга. — Мы делали НЕ ТО.

Пришлось составить таблицу заново, – теоретически все вставало на свои места. Осталось проверить на практике. Попробовали – получилось. Я не буду вдаваться здесь в хитросплетения проступков, оправданий и переходов между опорами, скажу только, что ключом к обнаружению последовательности опор служит четкое прояснение цели игры или роли в этой игре, а лучше и то и другое вместе. Как побочный продукт была сделана новая таблица проигрышей постулирования, которая, на мой взгляд, несколько удобнее в использовании, нежели авторская.

В то время мы конечно имели некоторое представление о ЦПМ. Но это представление было весьма поверхностным. Пришлось заняться этим вопросом. Поскольку все это делалось в условиях информационной и прочей изоляции (СССР, 1982 год), то многое пришлось прояснять самим. В результате мы выявили последовательность (шаблон) “Должен”, очень сходный по структуре с “Платеном 1”, который Пилот приводит в SS. С той разницей, что Платен 1 отображает структуру импланта, а наш шаблон отображал набор целей и последовательность проигрышей и инверсий этих целей. Кстати, сделать это, после обнаружения последовательности опор, оказалось совсем не трудно. Единственно, что было не понятно, так это то, что не удавалось выявить цели в чистом виде, – они всегда были скрещены между собой. Хочу сразу пояснить, – в то время мы не увязывали цели с динамиками. И так, у нас было вполне решаемое уравнение с двумя неизвестными и довольно большим, но все-таки ограниченным, набором аргументов. Опоры начали разбираться. Делалось это совершенно бессистемно, – по принципу: “Что ближе лежало”. Через какое-то время, стали появляться намеки на существование определенной структуры и иерархии целей и опор. Многие цели и опоры четко укладывались в известные нам динамики (с 1 по 10), но многие явно им не соответствовали. Было потрачено много времени в попытках втиснуть эти цели и опоры в известные динамики, но ничего не получалось, – оставалось допустить, что есть более высокие динамики. В итоге (много позже) мы пришли к 18 динамикам, 16 из которых почти полностью соответствуют Пилотским. По ходу наших изысканий приходило понимание многих и многих вещей и явлений, как происходивших в далеком прошлом, так и в текущей жизни. Я не буду утруждать вас подробностями наших исканий, заблуждений и открытий, а попробую коротко отрезюмировать то, что мы имеем на сегодняшний день.

В конце концов одному из нас удалось полностью разобрать инверсии и скрещивания целей по одной из динамик (она тогда еще не была определена) и обнаружить вселенную игр. Это был прорыв.

Дальше было просто дело техники, используя третий и четвертый уровни, мы расчищали последовательности опор и в итоге выявили семь вселенных и большое количество переходов между ними, которые можно было бы определить как вспомогательные вселенные (Пилот называет их штрафными). Тут же стало очевидно, что динамики являются проекциями этих вселенных в НМ, а задействованность конкретной динамики определяется опорой, на которой индивид утратил вселенную, проекцией которой является эта динамика. Но концы с концами опять не сходились, – были еще пакеты целей, которые никак не укладывались в имеющуюся схему. Пришлось заняться структурным анализом. Итог этого анализа на тот момент: семь вселенных и двенадцать динамик, первые шесть из которых (хорошо известных в саентологии) каким-то образом, не напрямую, выводили на вселенную силы (использую терминологию Пилота) и имели проекции с более высоких динамик, а оставшиеся точно соответствовали обнаруженным вселенным. Оставалось допустить, что есть более ранние вселенные. Способ расчистки и прояснения последовательности опор не срабатывал, – мы вновь и вновь выходили на вселенную игр, но было очевидно, что эти цели и опоры привнесены в эту вселенную, т.к. присутствовали скрещивания, а многие последовательности опор ощущались как фиксированные. Но все-таки елозень по опорам дало результат, – анализ скрещиваний целей позволил выделить цели более раннего происхождения: общаться, любить, понимать, быть правым, постулировать, обладать (“Быть известным”) и помнить (“Знать”). Так же стало понятно, что доступ к этим вселенным забло-

кирован во вселенной игр и надо разбираться с этой вселенной. Вот здесь-то я впервые и столкнулся не с фиксированной опорой, на которой базируется динамика, а с динамичной, активной опорой в реальной игре. Это что-то... (других слов нету). Какое-то время я использовал таблицу проигрышей постулирования для прояснения того, что там происходило. Это было достаточно сложно, т.к. такие понятия как проступок и оправдание там почти не имели смысла, но в конце концов заработала техника прояснения последовательности опор и я вышел на КАТАСТРОФУ. Мое впечатление – это был грандиозный разрыв АРО, возможно именно поэтому бытийные разрывы АРО вызывают такую неадекватную реакцию, – драматизируется катастрофа. Удивительно, но сгладить эту ситуацию удалось достаточно легко. Далее все примерно соответствует описанию Пилота, которое дано в SS, – не буду повторяться, а изложу то, чего нет у Пилота.

Разговор пойдет о 17-ой и 18-ой динамиках. Начну с 18-ой. У меня с пакетом “Знать” периодически возникали проблемы. Эта опора присутствовала в конкретных играх, но мне никак не удавалось обнаружить ее в виде пакета целей, как это излагает Стивенс. Так продолжалось до тех пор, пока не удалось пройти по цели “помнить” к самому ее началу, – пакет “Знать” находился прямо в “Чреве” и почти тут же инвертировался в пакет “помнить”. Я не буду утверждать что это обязательно так во всех случаях. Позже, другие люди сразу находили пакет “Знать” и легко его обрабатывали. Что касается 17-ой динамики (обладание), то она как-то ненавязчиво и незаметно формируется вокруг “Сокровенного знания” и проецируется в виде намерения “Быть известным”. Заложённых проигрышных опор ни я, ни другие нигде не обнаруживали, – по всей видимости они образовались в результате противостояний и проигрышей.

Каков итог? Мы пришли, правда окольным путем, к той методике, которую разработал Стивенс. Но для того, что бы суметь использовать пятый уровень, проделать этот окольный путь было необходимо. Зато теперь, когда известно многое, пятый уровень не создает никаких проблем при прохождении. Материалы Пилота, из книги SS, заполнили ощутимые пробелы, которые мы игнорировали или просто не замечали, разрешая возникающие из-за этого сложности далеко не всегда рациональными способами.

Мне неизвестно, знал ли Стивенс о последовательности вселенных, проекциях-динамиках, полных и правильных пакетах целей, “Чреве”, “Бриллианте знания” и т.п. Вполне возможно, что он использовал какую-то другую логику или знал нечто, что было пропущено нами и другими исследователями всего этого? – не знаю, но то, что он создал, работает очень эффективно и быстро, правда при **ОЧЕНЬ ТЩАТЕЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ И ЯСНОМ ПОНИМАНИИ УРОВНЕЙ.**

Слабое место методики.

Методика совершенно не содержит никаких развивающих и восстанавливающих упражнений и тренингов (кроме ВВ). Предполагается, что все способности возвратятся к индивиду, по мере прояснения проигрышей постулирования и обилии ВВ. Я достаточно долго разбирал опоры и ждал когда мне вернуться всякие невероятные способности, но ничего подобного не происходило. Жизнь конечно менялась к лучшему, исчезала навязчивость, возрастала причинность и прочее, но так что бы по моему желанию Луна начала двигаться в другую сторону, так это не..., даже никаких намеков. И только после начала интенсивных тренингов, в частности по производству намерения, визуализациям, прямого восприятия, резонанса и т.п. начались подвижки и в этом направлении. Но заставить Луну двигаться в обратном направлении мне все равно не по силам, но я не теряю надежды...

По поводу имплантов.

По всей видимости из-за того, что ни я ни мои сотоварищи почти ничего не знали об имплантах (кое чего мы конечно знали: “Небеса”, “Стена огня”, “Генетический имплант”, еще кое-какие штучки нам были известны) эти самые импланты себя не очень и проявляли. Когда в 86 году мы раздобыли пакет материалов по имплантам, то были поражены обилием материала и той важности, которая им придавалась. Естественно эти материалы были подвергнуты испытанию. Многого, из того, что описывалось обнаружить не удалось, обозначалась только информация, говорившая о том, что это было. Дело в том, что когда обрабатываешь проигрыши постулирования, то рано или поздно приходишь к моменту вхождения в игру и согласию с ее правилами. Это место (или инцидент) просто разряжалось как согласие, и особенно не прояснялось, – не приходило в голову заняться этим. Подавляющее

большинство имплантов (как потом оказалось) укладывалось в последовательность DED – мотиватор – проступок – сокрытие и так и обрабатывалось.

Если говорить о “штрафных вселенных” как об имплантах, то им так же не уделялось особого внимания, – после разборки проигранной игры эта область просто проходила в обратном направлении (от НМ к началу), из нее выбирался заряд, – этим и удовлетворялись. Пакет материалов по имплантам побудил отнестись к этим областям повнимательнее. Они действительно соответствуют тому описанию, которое дает Пилот, вот только, на мой взгляд, название “Штрафные вселенные” им не очень подходит. Они действительно использовались для устранения нежелательных субъектов, но в дальнейшем у них появились и другие функции. Вхождение в игру требует научения ее правилам и символике, – это и происходило в “штрафных вселенных”. Я обнаружил очень много добровольных и вполне осознанных вхождений в эти вселенные, – а что прикажете делать индивиду, который проигрался в пух и прах, – только одно, начать заново. Я раскопал местечко, где я сам исполнял обязанности “привратника”, при входе в одну из таких вселенных. Надо сказать, что я исполнял эти обязанности с большим пониманием проблем тех, кто “приходил переучиваться”, но конечно было и озорство, и преступление, и наказание.

Надо сказать, что если бы материалы по имплантам были у меня раньше, а еще лучше описания и платены, которые приводит Пилот в SS, то прохождение третьего, четвертого и пятого уровней АУ было бы гораздо проще. Особенно, на мой взгляд, ценны способы прояснения символов: “Это значит...”, – без понимания символов не понятен смысл и цели многих игр, что сильно затрудняет прохождение пятого уровня.

По поводу сущностей.

Соло-НОТы и та важность, которая им придается в саентологии, для меня была и остается загадкой. В процессинге никаких проблем с сущностями (мы их называем Лярвами) никогда не возникало. Если какие-то лярвы и вылезали, то легко обрабатывались как вейлансы (Процедура клирования), но к ним вполне применимы и техники гештальт-терапии и холодинамики.

Что осталось неясным.

Я не могу сказать, что в полной мере знаю и понимаю все, что обнаруживал сам, и что обнаруживали другие. Вот краткий список позиций, требующих прояснения:

1. Совершенно не прояснено происхождение первых шести динамик, в том виде, как мы их знаем здесь. Такое впечатление, что они созданы искусственно и имплантированы, но при этом не очень понятно как, кем и зачем это было сделано.
2. Очень плохо прояснена “Катастрофа”.
3. Совершенно не прояснена область “Сокровенного знания” и “Чрева”.
4. Не ясно, являются ли 17-ая и 18-ая динамики отдельными, или это одна динамика, правда на процессинге это никак не сказывается.
5. Не удалось точно установить назначение и количество блокирующих экранов вокруг солнечной системы и всей нашей галактики.
6. Не ясно по какой причине практически все близлежащие импланты сделаны так халтурно.
7. Не удалось достоверно прояснить происхождение и функции “черных тетанов” (не путать с черным полем).
8. Требуется прояснение цикла “Смерть” – “Провал” – “Рождение”. Похоже, что это один из ключевых моментов, особенно “Провал”. Здесь, как мне кажется, следует обратиться к буддистским и индуистским источникам.
9. Очень плохое представление о “Болоте” (“Вселенная грязи” по Пилоту).
10. Не понятно что происходит на уровнях ниже –10 по шкале эмоций Хаббарда.
11. Явно требуется прояснять “взаимоотношения” тетана с телом. Саентологический подход совершенно неудовлетворителен.

Есть еще множество неясностей, но это то, что, на мой взгляд, требует первейшего прояснения.

Тупик		Старшие цивилизации												Тупик		Ожидание				
“Чрево” — ПРОБЛЕМА: “НАЙТИ ВЫХОД” (из нисходящей спирали игр) [НАЙТИ РЕШЕНИЕ - ЗНАТЬ]														Память	?					
“Сокровенное знание” — постановка ПРОБЛЕМЫ [Быть известным]																Цели	?			
База	Созидание (разнообразие творений)										Правота		Обладание	?						
	Пространства (войны за правоту)					Дублирование — Понимание					Послуживы									
	Соглашения (установление правил)					Резонанс — Симпатия — Игры														
	Собственные вселенные (затянувшиеся игры)					Обмен — Общение														
Вмешательство(?) — Катастрофа (Апокалипсис) — Коррекция ПРОБЛЕМЫ																				
[13] ??	Импланты	Вселенная игр												Разнообразие	?					
??		Вселенная действия																		
??		Вселенная символов																		
40		Вселенная мысли																		
32		Вселенная конфликтов [6D?]																		
28		Вселенная магии [5D?]																		
24	Вселенная силы [4D]																			
Область перехода		Импланты [1], [2], [12]												Разум [3], [9] (Обучение)	?					
22		Планета ЗЕМЛЯ																		
20		Радостное настроение												Усилия	?					
16		Действие (смотрю)																		
12		Творчество												Манипулятор	?					
9.0		Энтузиазм																		
8.0		Воодушевление												Больш	?					
8.0		Эстетизм																		
5.0		Мужество												Автоматизм	?					
4.0		Бодрость																		
3.5		Веселье												Контурь	?					
3.3		Интерес																		
3.0		Консерватизм												Разрушает	?					
2.8		Довольный																		
2.5		Скука												Разрушает	?					
2.0		Антагонизм																		
1.9		Вражда												Разрушает	?					
1.8		Боль																		
1.5		Гнев												Разрушает	?					
1.3		Негодование																		
1.0		Страх												Разрушает	?					
0.8		Трусость																		
0.7		Смирение												Разрушает	?					
0.6		Стыд																		
0.5		Горе												Разрушает	?					
0.1		Жертва																		
		Выживание (Имеет)												?						
		Выживание и бытие (Деятельность)																		
		Бытие (Действие)																		
Динамики		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	?

Динамики		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	?			
МЕСТ	0.05	Апатия												УТРАТИЛ						?			
	0.0	Смерть тела																					
	-0.01	Провал	Чернота, свет, коридор и т.п.																				
	-0.1	Жалость	Продолжается	Самовольный захват тела																	Все еще может вспомнить.		
	-0.2			Бытие другими телами (трансфер или самовольно)																			
	-0.7	Подотчетный													Вселенная имплантов (“Небеса” “Болото”, “Ад”, “Рай”, “Чистилище”, станции переимплантации и т.п.)								
	-1.0	Обвинение																					
	-1.3	Раскаяние																					
	Область перехода			Импланты																			
	-3.0	Думаю													Утратил		“БОЛОТО” (Вселенная грязи)						
	-4.0	Символы													Утратил								
	-5.0	Пища													Утратил								
	-6.0	Секс													Утратил								
	-8.0	Тайна												Утратил									
-10.0	Бытие объектами (кубики льда, ловушки, машины и т.п.). Ожидание.																						
-20.0	Бессознательность. Бытие ничем.																						
??	-30.0	Ничего не может скрыть. (Электронное сканирование и переимплантация)																					
	-40.0	Полный провал. Небытие.																			??		

Динамики (вариант)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----

- [1] – “Небеса”.
 [2] – “Стена огня”.
 [3] – Импланты класса “Это значит”.
 [4] – Цикл управления.
 [5] – Таблица проигрышей постулирования.
 [6] – Шкала эмоций.
 [7] – Игры класса “Выживет единственный” на основе “служебных ролей”.
 [8] – Масса, Энергия, Пространство.
 [9] – Шкала разумности.
 [10] – Шкала растрачивания обладания.
 [11] – “Генетический” имплант
 [12] – Переимплантация (См. уровень –0.7)
 [13] – До катастрофы “Собственные вселенные” “Вселенная игр” существовали параллельно

Динамики:

1. Тело — тождественность с телом — выживает как организм.
2. Гендерная тождественность — секс, семья, дети — выживает через воспроизводство.
3. Выживание посредством группы, с которой себя отождествляет.
4. Безусловное тождество с видом или расой.
5. Выживание за счет и вместе с другими формами жизни.
6. Выживание в рамках физической вселенной (изолированная галактика).
7. Выживание и бытие как духовной сущности.
8. Выживание и бытие как служение высшим силам.
9. Выживание и бытие на основе законов чести (сохранение целостности).
10. Выживание и бытие на основе обмена восхищением (восторгом).
11. Выживание и бытие в движении.
12. Выживание и бытие в рамках принятой реальности.
13. Бытие посредством общения (обмена).
14. Бытие посредством симпатии (резонанса).
15. Бытие посредством понимания (дублирования).
16. Бытие посредством постулирования (правоты).
17. Бытие посредством обладания.
18. Память как бытие.

ТАБЛИЦА ПРОИГРЫШЕЙ ПОСТУЛИРОВАНИЯ

(Вариант Странника)

(В этом варианте указаны только ВО и СО постулаты выдающего)

Сам Я		Противники			
Выдача (причина) Мой СО постулат	Получение (следствие) ВО постулат противника	Выдача (причина) СО постулат противника	Получение (следствие) Мой ВО постулат	☺ — Противник выиграл. ✚ — Мои постулаты вне игры.	
Смена роли и новая замена эффекта. Мои постулаты полностью проиграли и больше не считаются разумными. Игра с этим эффектом больше невозможна. Я принимаю выигрышную опору противника «Должен быть известным» и отправляюсь на поиск нового противника и новой игры с заменителем эффекта.					
1а	«Должен знать». Проигрыш. Мои постулаты больше не играют	Должен быть известным	☺ ✚	Оправдание-навязывание	Подавление. Меня заставили знать.
1б	—	Должен знать	Должен быть известным	—	Игра. Ход противника. (Он унизил вас?)
2а	Должен не знать	—	—	Должен быть неизвестным	Игра. Мой ход. (Вы унизили его?)
2б	Должен не знать	—	Я совершаю проступок-отвержение и втягиваю потенциального противника в игру, вынуждая его занять опору: «Должен быть известным».		
Смена противника. Продолжение игры с предыдущим эффектом и опорой «Должен не знать».					
3а	Проигрыш. Наложение «Должен не знать» на «Должен знать»	Должен быть неизвестным	☺ ✚	Оправдание-скрывание	Подавление. Мне помешали знать.
3б	—	Должен не знать	Должен быть неизвестным	—	Игра. Ход противника. (Он унизил вас?)
4а	Должен знать	—	—	Должен быть известным	Игра. Мой ход. (Вы унизили его?)
4б	Должен знать	—	Я совершаю проступок-разоблачение и втягиваю потенциального противника в игру, вынуждая его занять опору: «Должен быть неизвестным».		
Смена роли и противника. Я принимаю выигрышную опору противника «Должен знать».					
5а	«Должен быть известным». Проигрыш. Мои постулаты больше не играют.	Должен знать	☺ ✚	Оправдание-разоблачение	Подавление. Меня заставили быть известным.
5б	—	Должен быть известным	Должен знать	—	Игра. Ход противника. (Он унизил вас?)
6а	Должен быть неизвестным	—	—	Должен не знать	Игра. Мой ход. (Вы унизили его?)
6б	Должен быть неизвестным	—	Я совершаю проступок-скрывание и втягиваю потенциального противника в игру, вынуждая его занять опору: «Должен знать».		
Смена противника. Продолжение игры с предыдущим эффектом и опорой «Должен быть неизвестным».					
7а	Проигрыш. Наложение «Должен быть неизвестным» на Должен быть известным.	Должен не знать	☺ ✚	Оправдание-отвержение	Подавление. Мне помешали быть известным.
7б	—	Должен быть неизвестным	Должен не знать	—	Игра. Ход противника. (Он унизил вас?)
8а	Должен быть известным	—	—	Должен знать	Игра. Мой ход. (Вы унизили его?)
8б	Должен быть известным	—	Я совершаю проступок-навязывание и втягиваю потенциального противника в игру, вынуждая его занять опору: «Должен не знать».		
Я вхожу в новую игру с заменителем эффекта и игровой опорой предыдущего противника.					

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 поступки игрока. Основные классы оправданий “Заставили знать”, “Помешали знать”, “Заставили быть известным” и “Помешали быть известным”.

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

Постулаты, само определяющие (СО) — постулаты, определяющие “самого себя”, то есть свою роль в игре (игровую опору) и действия “самого себя”, например “Читать книгу”.

Постулаты, все определяющие (ВО) — 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”.

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.

Всякий проступок и оправдание, на уровне навязчивых игр, обычно сопровождается унижением.

Время «в таблице» идет снизу вверх, процессинг ведется от настоящего момента в прошлое — «в таблице» сверху вниз.