

Eure Dynamiken in den Neunzigern

Anmerkung des Übersetzers: Für Begriffsdefinitionen gibt es hier ein Glossar:

<http://www.freezone.de/german/glossar.htm>

Das Original in englischer Sprache ist hier zu finden:

http://www.freezone.de/english/images/Your_Dynamics_in_the_90s_230690.pdf

Die Übersetzung ist noch nicht vollständig. Die restlichen Dynamiken werden noch nachgeliefert.

Inhalt:

Dynamik 12	10
Dynamik 11	21
Dynamik 10	30
Dynamik 9	33
Dynamik 8	34

Dies ist ein Vortrag über die Dynamiken und über eure Dynamiken in den Neunzigern. Wir halten ihn im Norden Frankreichs - irgendwo. Und es ist der 23. Juni 1990 oder A.D. 40.

Dieser Vortrag wird sehr unterschiedlich zu all den Dynamikvorträgen sein, die ihr jemals gehört habt.

Zunächst sollte ich aber sicherstellen stellen das jeder versteht... darüber gehört oder gelesen hat was LRH über die Dynamiken sagt... worum es bei ihnen geht. Gibt es jemanden, der das Wort "Dynamiken" nicht verstanden hat oder nicht weiß was sie sind?

Okay... gut.

Nun, die Dynamiken sind mit Sicherheit die "*Schübe des Lebens*" in dem Spiel. Man könnte auch sagen "Gebiete eines Spiels". Und man könnte auch "*Übereinstimmungen*" sagen. Die Dynamiken sind kein... absolut kein Implant. Sie sind Übereinkünfte über dieses Spiel, das jeder spielt.

In Ordnung?

Sie sind eine der Spiel-Grundlagen für dieses Spiel. Sie machen es einfacher dieses Spiel zu verstehen und darin zu agieren. Es wäre sehr verwirrend, wenn Leute diese Gebiete nicht hätten um Teile des Spiels zu klassifizieren.

Und dennoch, man sieht Leute im Leben, die sie durcheinanderbringen.

Ihr könnt vielleicht sogar jemanden finden, der keine zweite Dynamik hat, er liebt aber die fünfte Dynamik (das sind "Lebensformen"). Und ihr öffnet die Türen und geht in ihr Haus und ihr seht viele viele Katzen und Hunde und Haustiere und Vögel und alles Mögliche... da sind Pflanzen, Blumen und Tomaten... überall im Haus. Aber, sie haben keine zweite Dynamik.

Und einige mögen nur an der ersten Dynamik interessiert sein. Alles gehört ihnen und sie wollen das niemand ihre Sachen anrührt. Manchmal findet ihr ältere, pensionierte Millionäre und sie haben alles um sich... nur das beste, Möbel, Gemälde, Kunst, Safes, eine Kasse voller Geld, alles... und sie lassen niemand anderen hinein. Seht ihr?

Und andere mögen vielleicht vollkommen in nur einer, wie der siebten Dynamik, sein. Geistige Formen. Und sie sind mystisch. Sie sitzen immer da und sprechen zu Geis-

tern. Kein Interesse an Radio, Fernsehen, Essen... nichts anderes... nur Geister. Nun könntet ihr sagen... einige dieser Leute dort... das ist doch verrückt. Nein. Nein nein, es ist nur, dass sein nicht vollkommen im Spiel sind. Jede Dynamik hat einen Platz. Jede Dynamik sollte Teil eures Lebens sein. Unglücklicherweise finden wir auf diesem Planeten zum gegenwärtigen Zeitpunkt eine ziemliche Konzentration auf nur einer Dynamik.

Oder Leute spielen gerade mal mit der ersten oder zweiten und vielleicht ein klein Bisschen mit der dritten Dynamik – weil sie die Fußballmannschaft mögen.

Nun, wenn man auf das Spiel schaut, könnte man sagen, dass alle einige Aberrationen haben, weil sie nicht das ganze Spiel spielen.

Was würde in der Fußballweltmeisterschaft passieren, wenn der Spieler immer am Ball vorbeitritt, wenn er immer hinfällt, keine Tore schießt und er den Ball immer zur anderen Mannschaft kickt? Sie würden ihn aus dem Spiel nehmen.

Das ist der übergeordnete Gesichtspunkt auf die Dynamiken, wie die meisten Leute dieser Welt operieren. Und es werden viele aus dem Spiel herausgenommen.

Wie viele glauben, dass sie nichts gegen die Steuern der Regierung unternehmen können?

Sie sind aus dem Spiel. Wie viele Leute glauben, dass sie eine Krankheit oder ein großes Lebensproblem haben was sie nicht lösen können?

Nun, dort gehen sie aus dem Spiel hinaus. Was ist nun der Zweck all diese Spielkategorien zu haben, wenn es nicht irgendeinen Weg gibt zu gewinnen? Und Spaß zu haben und Akzeptanz zu bekommen, was immer man auch mit den anderen macht, so dass man mit ihnen spielen kann?

Was ist hier diese versteckte Zutat? Was hält das alles zusammen?

Nun, ich habe ihm einen Namen gegeben... LRH hat ihm zuerst einen Namen gegeben... er nannte es „den Drang zum Überleben“. Und er sagte später, in einem seiner Bänder... als er die OT-Serie machte... er sagt „natürlich kann ein Thetan nichts anderes als überleben... er ist ein unsterbliches Wesen“. So, wie veräppelt er sich selbst... nur um zu glauben, dass er überleben muss?

Die Antwort kommt aus zwei Werken von LRH. Er schrieb über Spiele. Ihr kennt es möglicherweise... die grundlegendste Aussage darüber, die da heißt: „Das Leben ist im Grunde ein Spiel“.

Und dann gibt es andere Aussagen, die er in den Policies (organisatorische Richtlinien) hinterlegte. Er sagt dass die höchste Form von Produktion oder Dienstleistung oder Austausch darin liegt, dass dieses Produkt, diese Dienstleistung oder dieser Austausch „brauchbar“ oder „lebensfähig“ (engl. „viable“) ist.

Das Wort „viable“ bedeutet im Englischen etwas das in der Lage ist fortzufahren... am Leben zu bleiben. Aber es bedeutet im Englischen auch – im positiven Sinne... weil Leben selbst mit „Überleben“ gleichgestellt ist, mit etwas Positivem, mit der Freude daran, Spaß zu haben, mit Gesundheit, Glück, und so weiter. Somit ist „lebensfähig“ ein weitreichenderes Wort als „Überleben“. „Überleben“ weist darauf hin, dass es einen Konflikt gibt... einen möglichen Konflikt... zumindest auf diesem Planeten. Menschen kommen aus dem Wald, jagen und töten... mit Steinen... sie kämpfen und all das nur um zu leben. Aber „lebensfähig“ schließt nicht die Möglichkeit aus, auch Spaß zu haben und sich daran zu erfreuen und immerwährend die Statistik oder, man könnte sagen, die Qualität des Lebens zu erhöhen.

Wenn wir nun „lebensfähig“ und „das Leben ist ein Spiel“ nehmen, dann lasst uns mal schauen, was ein lebensfähiges Spiel ist.

Unter diesem Gesichtspunkt können wir nun eine neues Verständnis über die Dynamiken bekommen... um ein brauchbares Spiel für einen unsterblichen Thetan zu machen. Seht ihr, es ist nicht er der überleben muss, nicht der Thetan, es ist das Spiel und sein Spaß und seine Freude am Spielen.

Oder, das Spiel kann beendet werden und ein anderes kann gespielt werden, welches ebenfalls Spaß macht und brauchbar ist.

Was ist nun die Zutat... was ist nun... wenn wir den Thetan und ein brauchbares Spiel haben... was muss der Thetan tun... wie muss sein Verhältnis sein um es lebensfähig (brauchbar) zu halten?

Er muss in der Lage sein auszuwerten und die richtigen Entscheidungen zu treffen, wie man spielt. Beispielsweise hängt jedes Spiel, ob groß oder klein, von der richtigen Entscheidung ab... um zu gewinnen, um Spaß zu haben, um Anerkennung bei eurem Publikum oder der Menge oder den Spielern zu bekommen.

Schaut mal, es ist direkt vor euren Augen... wenn ihr Schach spielt... der korrekte Zug zum richtigen Zeitpunkt... wenn ihr das während des gesamten Spiels macht... ihre gewinnt. Das gleiche mit Fußball, das gleiche mit irgendeinem Spiel, selbst Krieg. Um das korrekt zu tun, müsst ihr Informationen zum Auswerten haben. Ihr wisst es. Ihr lauft nicht einfach ins Spiel und sagt „tu dies... tu das“... ohne irgendwelche Informationen.

Dies ist es was passiert, wenn ein Hund oder ein Zuschauer auf das Fußballfeld rennt... während des Spiels. Das Spiel muss unterbrochen werden, um ihn da wegzubringen. Er schmeißt dort ein „nichtvereinbartes Datum“ rein... bringt das Spiel durcheinander.

Bei einem müsst ihr in eurem Spiel auf den Dynamiken aufpassen... dass Leute ohne Informationen reinkommen... ohne genügend Informationen über das gesamte Spiel auf allen Dynamiken... oder dass sie mit falschen Informationen auftauchen.

Und zu diesem Zeitpunkt, zu diesem Tag und Zeitalter, gibt es unglücklicherweise viele solcher Beispiele. Darunter läuft das Spiel weiter, selbst wenn es nur ein paar Leute spielen. Das ist es, was sie zu tun übereingestimmt haben.

Glücklicherweise, basierend auf den Dynamiken und anderen Grundlagen des Spiels... von denen wir jetzt einige nutzen... wie das ARK-Dreieck... Affinität, Realität, Kommunikation... das bringt mehr Fähigkeit hinein das Spiel zu spielen und es zu verstehen. Das sind die Grundlagen.

Die Leute versuchen das aber sie werden mit „Einmischung“ geschlagen. Ich nenne es Einmischung (engl. interference¹). Und darin haben die Spieler nicht übereingestimmt und sie tendieren dazu es nicht zu sehen. Sie not-isen es und schieben es sozusagen zur Seite.

¹ Anmerkung des Übersetzers: Engl. „Interference“ – Unter „Einmischung“ wird hier noch mehr verstanden, nämlich das gezielte Stören des Spiels mit dem übergeordneten Zweck, die Spieler im Spiel gefangen zu halten und letztlich Spielfiguren aus ihnen zu machen.

Es ist eigentlich die Übernahme eines bestehenden Spiels und deren Spieler für einen anderen, den ursprünglichen Spielern nicht bekannten Zweck. Sehr schön zu sehen in dem Film Matrix. Den „Spielern“ (oder was davon noch übrig ist) wird eine Scheinwelt vorgegaukelt... sie spielen zwar, aber in einem „ihnen erlaubten“ Käfig.

Die Leute, die sich in das Spiel einmischen, müssen sehr hart daran arbeiten, diese falschen und ausgelassenen in das Spiel zu schmeißen.

Dazu müssen sie die Medien besitzen. Sie müssen einen großen Teil der Ausbildungsstätten besitzen, beispielsweise um euch zu sagen, dass ihr nur ein Körper seid.

Dazu wird eine Menge Geld ausgegeben, welches eigentlich zur Erweiterung des Spiels genutzt werden könnte um es lebensfähiger zu machen. Stattdessen wird es genutzt um die Spieler zu verwirren.

Woher kommt diese Einmischung?

Man könnte sagen, von einem Meisterspieler (Spielmeister²), der es nicht mochte, dass jeder dieses Dynamikspiel spielt. Aber er hatte ein sehr gutes Verständnis von Spielen an sich. Und so konstruierte er einen kompletten Weg um dieses Spiel zu bezwingen, sich darin einzumischen, so dass die Leute es nicht mehr mögen.

Aber schlimmer noch: Dass sie darin stecken bleiben und nicht mehr heraus können. Und sie denken, dass sie Teil des Spieles sein... nicht ein Spieler des Spiels sondern eine zerbrochene Spielfigur. Genau wie im Schachspiel, wisst ihr, am Ende des Spiels... Alle Figuren weg vom Brett... in Schachtel... Schachtel zu.

Seht ihr? Aber die 2 Schachspieler stehen auf und gehen zum Essen, was eine andere Erfahrung auf einer anderen Dynamik ist.

Und was ist mit den kleinen Jungs, die vom Brett weg in die Box gefegt wurden? Nun, wenn man jemanden glauben macht er sei nur eine Spielfigur, dann denkt er, er hat nur diese Spanne des Spiels... im Gegensatz zu vielleicht einer Stunde Schach glaubt er, dass er für 70 Jahre spielen kann, bevor man ihn in die Kiste schmeißt. (Gelächter)

Und das ist nicht so viel Spaß. Das Spiel geht ziemlich runter und wird apathisch. Und die Leute sagen „es ist gefährlich dies zu essen... das zu trinken... das zu fühlen... das zu tun... weil alles sehr gefährlich ist. Wenn Du das Spiel verlässt, kommst Du nicht mehr rein und man steckt Dich in eine Kiste... und wenn Du früher in die Kiste kommst, hast Du ein kürzeres Spiel“.

Darum mache ich auch kleine Scherze darüber. Jemand fragte mich mal: „Ist nicht Motorradfahren sehr gefährlich?“ Ich sagte, „nein, es ist sehr gesund“... und er sagte „warum?“... und ich erwiderte „weil ich beim Motorradfahren nicht rauchen kann“. (Gelächter) Und weil beide Sachen „lebensgefährlich“ sind, sagte er „oh...“.

Jemand anderes fragte mich mal in Los Angeles, „Du bist OT... warum rauchst Du?“ Ich erwiderte „Ich mag was da drin ist... im Tabakrauch... es enthält ein Bisschen Nikotinsäure (Niazin... gegen Strahlung etc.)... zumindest habe ich das lieber in meiner Lunge als diesen Smog hier in L.A.“.

Seht ihr... für jede Frage, die Leute über die Gefahren des Lebens stellen, könnt ihr sagen, „ich vermeide eine andere“.

Nun, das ist natürlich ein Scherz, aber die Leute glauben wirklich dass dies gefährliche Dinge sind.

So, wie viel Spaß haben sie an ihrem Leben?

² Jemand der Spiele kreiert... eine Art Gott

Seht ihr, eine Person, die glaubt, dass alles gefährlich ist, sollte vielleicht vom Leben bis zum Tod in einem Krankenhausbett bleiben... angeschlossen an Notfallgeräte und mit Ärzten, die um ihn herumstehen.

Oder, wie die Psychiater sagen, vielleicht hätten die den Bauch der Mutter nie verlassen sollen. Aber das ist heutzutage auch sehr gefährlich mit all den Abtreibungsgesetzen und so weiter, wisst ihr? Sie kriegen Dich irgendwie da raus... und vielleicht in vielen kleinen Stückchen. So ist es heute nicht einmal sicher im Bauch der Mutter zu bleiben.

So, was muss man tun?

Einfach. Man muss etwas über das Spiel lernen.

Man muss die Dynamiken des Spiels kennenlernen.

Er muss lernen, was die gegenwärtigen Spielzüge und Vektoren auf den Dynamiken sind, so dass er seine Logik benutzen kann... seine Spiellogik... um die Richtigen Züge zu machen und gleichzeitig Spaß hat und gewinnt... viele Gewinne hat... und auch Anerkennung bekommt, so dass er das Gefühl hat auch mit anderen zusammenzuspielen.

Es gibt nichts traurigeres als jemand, der ein Spiel hat, aber niemanden mit dem er spielen kann... wie Solitär zum Beispiel (Kartenspiel auf dem Computer). Oder ein Fußballspieler, allein in der Welt, der mit seinem Ball dasteht, ihn mit den Füßen hält und keiner da ist mit dem er spielen kann. Wo schießt er hin?

Seht ihr was ich meine? Akzeptanz... es müssen andere da sein, die akzeptieren, dass dies das Spiel ist.

Und es gibt drei Bestandteile um ein Spiel zu machen... um Beteiligung in einem Spiel zu kriegen. Richtig? Es ist Interesse, Intelligenz... Interesse und Intelligenz. Auf die müsst ihr zuerst schauen weil sie wie ein kleines ARK-Dreieck sind.

Ihr müsst zunächst an einem Spiel interessiert sein... es muss andere Spieler anziehen und ich kann euch dafür ein Beispiel geben:

Wenn ihr einen Ball nehmt und sagt... das Spiel ist, nur den Ball in der Hand zu halten und die Hand zu bewegen... der Ball macht bumm bumm bumm... Und der nächste Teil des Spiels ist es den Ball aufzunehmen, ihn in der Hand zu halten... die Hand zu bewegen... bumm bumm bumm...

Man wird dieses Spiel ziemlich schnell satt haben.

Aber er wird interessiert, wenn man einen kleinen Ring dort oben anbringt, in den er den Ball hineinschmeißen kann. Es erfordert mehr Intelligenz und macht es interessanter.

Aber er würde nach einer Zeit immer noch den Spaß verlieren.

Aber gebt ihm fünf oder vier andere Mitspieler und ein Gegenteam und dort auch einen Ring und ihr habt ein Spiel genannt Basketball. Und seht ihr... es ist jede Nacht im Fernsehen... in einigen Ländern und in Amerika ist es eine der drei wichtigsten Sportarten. Das geht schon Jahre so. In Deutschland allerdings nicht. Aber ihr könntet das gleich über Fußball sagen.... oder irgendein Spiel.

Es muss eine gewisse Komplexität haben um es interessant zu machen. Und wenn ihr das erreicht, habt ihr ein sehr erfolgreiches Spiel.

Es ist also interessant, nicht nur für die Spieler. Es wird auch von vielen anderen akzeptiert... ganze Stadien können mit Zuschauern gefüllt werden.

Nun, der nächste Teil... dies ist um Interesse aufzubauen, seht ihr... es ist ein gewisses Niveau von Komplexität um es interessanter zu machen. In anderen Worten, es muss das mehrere Entscheidungsmöglichkeiten geben... richtig-falsch, wisst ihr, zu diesem oder zu jenem Zeitpunkt, zur richtigen Zeit am richtigen Platz.

Nur den Ball fallen zu lassen erfordert keine große Entscheidung... nur die Hand drehen... das ist alles.

Okay, das nächste ist Intelligenz und dazu kommen wir jetzt.

Sehr ihr, ihr habt all diese Dinge und weil der Thetan mit einem selbstprogrammierenden Computer verglichen werden kann, so analysiert er das Team und wo das andere Team steht und wo das Tor ist... und wem er den Ball zuspielt und wie und wann man sich bewegt, wie man schießt... all das.

Wenn wir die Intelligenz im Spiel erhöhen, erhöhen wir gleichzeitig das Interesse.

Und ich gebrauche noch ein anderes Wort: Verbesserung. Es muss immer einen Weg geben sich zu verbessern... durch Praxis, durch Drills, durch Übung... irgend etwas... um das Spiel zu verbessern... sonst wird es fad... es bleibt immer nur gleich.

Wie viele Leute habt ihr schon getroffen die sagen: „Oh, ich spiel das nicht, da verliere ich immer“? Sie können sich nicht verbessern und so spielen sie nicht.

Aber warum ist die Weltmeisterschaft so populär in Italien? Weil jeder denkt, dass sich die eigene Mannschaft verbessert und besser wird als die nächste. Warum ist das so? Warum ist es nicht so – wenn wir es mal von der „Einmischungsseite“ betrachten – seht ihr, wir könnten es so betrachten... der Weg zu gewinnen ist einen Scharfschützen im Stadion zu haben, der die Gegner erschießt. So gewinnen wir. Oder wir schleusen einen Mann in die Umkleidekabine um die Limonade zu vergiften. Dann können sie auch nicht spielen und wir gewinnen.

Und da habt ihr Beispiele von Einmischung... niemand mag das. Keiner will gegen einen Haufen toter Körper oder schwache und kranke Leute gewinnen.

Und doch passiert das im Spiel des Lebens.

So, was ist nun diese Verbesserung? Wo kommt sie her? Warum wollen Leute immer ein Spiel auf der Basis von Verbesserung spielen? Das ist das was sie lieben... nicht dieses „haut die andere Mannschaft nieder... dann gewinnen wir, weil sie weich oder krank sind“.

Das ist ein anderer Aspekt von Lebensfähigkeit, versteht ihr?

Wir sprechen hier über Dinge, die man beobachten kann... demonstriert im Leben.

Wie definieren die Leute hier auf der Erde, selbst mit all der Einmischung, wie definieren sie Kriminalität, oder „gegen das Gesetz“, oder „gegen die Regeln“?

Es ist ein Akt Tuns oder der Unterlassung, der gegen Lebensfähigkeit geht, gegen die Interessen der Leute, gegen deren Intelligenz und gegen ihre Verbesserung. Es ist genau hier, in den Gesetzen eines jeden Landes.

Nun, ich weiß, dass Leute unterschiedliche Vorstellungen über diese Dinge haben und einige Gesetze mögt ihr ein Bisschen seltsam finden, aber woraus resultieren die Gesetze? Hauptsächlich aus der Einmischung... den Leuten, die sich „einmischen“, seht ihr?

So, womit die Leute in diesen Gesetzen nicht übereinstimmen ist alles was sie daran hindert ein besseres Spiel zu haben... auf all ihren Dynamiken. Ob sie sich dessen bewusst sind oder nicht, das ist es wogegen sie protestieren.

Nehmt die Partei der „Grünen“. Nun, die „Grünen“ sind fast ausschließlich um die 5. und 6. Dynamik besorgt... das sind Lebensformen und Materie, Energie, Raum und Zeit des Spielfeldes. Sie konzentrieren sich schon fast zu sehr darauf. Aber es ist notwendig das jetzt ins Bewusstsein zu bringen, weil es für Hunderte von Jahren vollkommen vergessen wurde. Oder ignoriert worden ist. Weil die Industrie... und Abwässer und alles... es wurde alles da rausgeworfen. Und um etwas Geld zu machen, bringen sie all die Bäume und Tiere um.

Ich glaube sogar, dass die Menschen vor hundert Jahren eine bessere Vorstellung darüber hatten als heute. Wenn ihr mal ein paar wissenschaftliche oder auch landwirtschaftliche Abhandlungen von vor 50 oder 100 Jahren lest, dann seht ihr, dass sie immer empfehlen: „Schneidet nicht alle Bäume auf eurem Besitz nieder, weil sie eine Balance herstellen und den Wind abhalten... und haltet den Tierbestand ausgewogen oder ihr werdet nur Staub haben. Und baut nicht immer die gleichen Pflanzen an... und pflügt eine bestimmte Pflanze zum Düngen unter damit sie der Erde Nährstoff gibt... und nutzt den Abfall der Tiere zum Kompostieren...“ und die Leute lebten sehr gut damit.

Aber in den letzten 50 Jahren ist das über Bord geworfen worden, seht ihr?

Es gab eine Verbesserung in der Technologie und sie konnten es schneller und in größerem Volumen machen, aber nun tun sie es mit mehr Einmischung. Es sind nicht die Maschinen, die das machen. Es ist das was sie in die Erde tun.

Sie sagen, dass man all dies umgehen kann. Alles was ihr tun müsst ist diese Chemikalien von uns zu kaufen... wir wissen was ihr tun müsst. Kauft es nur... es ist sehr teuer, aber tut es jedes Jahr auf euer Feld und ihr könnt immer dasselbe anbauen. Und ihr verdient mehr Geld dadurch. Und so machen wir es.

Nun... sie haben das über die letzten 50 Jahre gemacht und nun bezahlen wir den Preis dafür. Seht ihr?

Und so müsst ihr jedes neue Stückchen Technologie, die ins Spiel kommt, auswerten. Verbessert oder schädigt sie das Spiel und macht es somit weniger lebensfähig?

Da gibt es eine Balance zwischen Produktion und Erhaltung, seht ihr?

Diese „Erhaltungsseite“ wurde in den meisten Industriezweigen für viele Jahre vernachlässigt. Erst heutzutage beginnen sie Recycling voranzutreiben. Wir heben dies auf und nutzen das noch mal... sie beginnen damit.

Aber wie ich schon sagte... ohne einen ausgewogenen Weitblick oder eine Auswertung oder Logik über das Spiel kann man genau ins andere Extrem fallen.

OK... keiner kann mehr ein Auto haben wegen all den Abgasen. Wir reißen alle Strassen nieder weil es die Tiere davon abhält sie zu überqueren und ihren natürlichen Lebensraum zu behalten.

Keiner kann mehr Elektrizität im Haus haben weil all die Stromleitungen die Bäume kaputt machen. Und ihr könnt keine Kohle mehr verheizen, weil das die Atmosphäre zerstört. Und wir gehen alle zurück... züchten Obstbäume da draußen... kein Fleisch... keine Kühlschränke... keine Fernseher... keine Haushaltsgeräte... ihr könnt jeden Morgen Früchte essen... einfach herumstehen und nirgendwo hingehen.

Wir sprechen hier über die Beispiele, die ich anfangs gab, bezüglich der Leute, die sich nur auf ein Ding im Spiel konzentrieren.

Ihr seid jetzt hier, weil ihr ein besseres Spiel spielen wollt. Dazu müsst ihr alle Dynamiken kennen und welche Spiele darauf laufen. Und ihr müsst eure Logik benutzen nachdem ihr die Daten zum Auswerten bekommen habt... wann und wo und wie zu spielen ist.

OK. Habt ihr an diesem Punkt noch Fragen?

Wir werden nämlich jetzt weitermachen und auf jede einzelne Dynamik schauen, aber im Gegensatz zu dem wahrscheinlich normalen Dynamik-Vortrag, den ihr kennt, wo man mit eins, zwei, drei, vier beginnt, starten wir von oben nach unten.

Und das deshalb, weil ich möchte, dass ihr es von einem Blickpunkt außerhalb der Spiellogik seht.

Und bedenkt... dies ist die Logik wie man das Spiel spielt und gewinnt.

Wir reden hier nicht über Logik wie man sie euch in der Schule lehrt. Wir reden hier von Logik als eine Fähigkeit des Thetans, demjenigen, welcher der Spieler ist... nicht die Spielfigur und nicht der in der Kiste.

Walter?...

Interesse, Intelligenz, Verbesserung. Verbesserung muss da sein oder man kann nicht besser werden, und es macht keinen Sinn eine Mannschaft zu haben wenn sie immer nur das gleiche Ergebnis erzielen.

Sehr ihr... Verbesserung. Diese drei gehören zusammen um Beteiligung zu schaffen.

Dieses kleine Geheimnis habe ich oberhalb von OT 16 herausgefunden... dass diese drei Dinge da sitzen... in dem Universum von Spielen.

Wenn Du diese drei Punkte nimmst und ein Spiel erfindest... für Kinder oder für Erwachsene... egal welche Art von Spiel... Sehr ihr?

Nehmt ein Spielzeug für kleine Kinder... Es hat eine kleine Schur hinten... ihr zieht daran und das Ding sagt: Mama, Mama...

Nun, ihr kennt Kinder. Wie lange bleiben sie daran interessiert?

Sicherlich erfordert es eine gewisse Intelligenz diese Schnur zu ziehen und es ist auch an dem „Mama... Mama“ interessiert, aber es gibt keine Verbesserung.

Was müssen nun die Spielzeughersteller tun?

Nun gibt es sie mit einem Chip drin so dass sie verschiedene Dinge sagen können. Ja. Sie mussten es verbessern, so dass sie diese Sachen weiter verkaufen können. Seht ihr was ich meine?

Diese Dinge sind da... Wir sprechen hier über die Grundlagen der Spiele. Wir reden darüber wie ihr rausgehen und ein erfolgreiches Produkt erstellen könnt.

Oder, wenn Du ein Investor bist, wie man in ein erfolgreiches Produkt investiert. Versteht Ihr?

Dies trifft alles auf das Leben zu, auf alles, alle Dynamiken. Sehr ihr?

Es hilft euch auch in der Politik. Ihr könnt eine politische Partei analysieren... hat sie genug Interesse, hat sie genug Intelligenz und hat sie genug Verbesserung? Seht ihr?

Und ihr könnt vorhersagen, wie sich eine politische Partei bei den Wahlen macht... in einem normalen Spiel.

Ihr müsst in diesem Spiel aber auch mit einem anderen Faktor rechnen, weil es Einmischung gab und gibt.

Das müsst ihr mit einbeziehen und auch mit eurer Logik benutzen... zu sagen, wie viel Einmischung da hineingetan wird um diese Partei zu stoppen oder ihnen durch die Medien zu helfen... durch die Kontrolle, die Erziehung, durch die Presse, etc. Seht ihr?

Ihr müsst auch bedenken, dass der Vektor der Einmischung immer in eine Richtung geht und die ist euch zu kontrollieren... euch als Spieler in eine Spielfigur zu verwandeln. Euch konform zu machen... euch exakt in diese kontrollierte kleine Umgebung zu packen, in der ihr nicht weiter kommt und ihr müsst ihre Zeitungen und Bücher lesen und ihre Bedingungen befolgen.

Das ist nun in diese Spiel hineingemischt.

Und manchmal ist es sehr schwer die Einmischung vom wirklichen Spiel zu trennen. In manchen Gebieten ist es relativ einfach... zum Beispiel Steuern... Geld. In eine vollkommen freien Gesellschaft würdet ihr all euer Geld behalten können.

Wenn jeder vollkommen gesund und logisch wäre, würde man sich nicht gegenseitig bekämpfen, es gäbe keine Kriminalität, keine Kriege, weil das Einmischungs-Spiele sind. Ihr könnt das sehen... Krieg ist zerstörerisch und das sagen sie auch. Sie sind verrückt, wisst ihr... psychotisch... es ist etwas sehr faul mit ihnen. Zumindest sagen sie das später den Verlierern gegenüber, wenn auch die Verlierer genauso verrückt sein mögen.

Und das könnt ihr auch in dem Gebiet von Ernährung und Medizin sehen, wie Dr. Prinz euch bestätigen kann.

Sie bestehen auf dieser schrecklichen Behandlungsmethode... wisst ihr... ohne viel Kraft können wir nicht heilen. Wir müssen schneiden! Wir müssen es herausreißen... Wir müssen bestrahlen... all diese Dinge, richtig?

Es ist vielleicht frustrierend nicht in der Lage zu sein ordentlich damit umzugehen, denn, wie ihr in diesem Vortrag sehen werdet, kommt es auch daher, dass man nicht genug Daten hat um es richtig auszuwerten.

Das liegt am Ausbildungssystem der Wissenschaftler und Mediziner. Sie schalten einen wesentlichen Faktor in der Gesundheit und im Überleben von Körpern aus.

Und das ist es, was LRH schon vor mehr als 40 Jahren aufgezeigt hat... den geistigen Faktor. Nicht zu Gott zu beten, kein Hokusfokus, wisst ihr... nicht Karten legen oder so etwas, sondern die tatsächlich geistigen Bestandteile des Spiels. Die siebte und die achte Dynamik.

Sie schließen das total von Wissenschaft und Medizin aus. Wie können sie gewinnen? Sie können es nicht.

Nun, die Hightech-Medizin gibt es seit 30-40 Jahren und sie sind nur in der Lage die Lebensspanne der Menschen für etwa 2-3 Jahre anzuheben. Und das, weil sie ihnen eine Menge Geld abnehmen um sie am Leben zu halten... daliegend wie Gemüse... für ein paar Jahre mehr. Nicht so viel Spaß. Aber das ist ihr Grad an Verbesserung.

Und jetzt sehe ich in den Nachrichten aus USA, dass ein Arzt dadurch berühmt geworden ist, dass er eine Maschine entwickelt hat wo man einen Knopf drehen kann... und wenn ihr wollt könnt ihr dann sterben.

Ja, sicherlich gibt es einem die Selbstbestimmung zurück und die Wahl eines Spielers ob er nun den Körper verlassen will oder nicht. Sehrt ihr?

Nichtsdestotrotz, während wir die Dynamiken von oben nach unten diskutieren werdet ihr alles in einem anderen Blickwinkel sehen. Gut. Nun fangen wir an – ich habe jetzt über Spiele gesprochen.

Die Dynamiken sind in Spielen enthalten. Ich gebe euch jetzt die 12 Dynamiken dieses Spiels.

Und Nr. dreizehn, lasst sie uns einfach „Spiele“ nennen. Es ist eine übergeordnete Idee, es ist nicht wirklich „im“ Spiel. Sicher, man kann Spiele in Spielen spielen aber es ist eine Art übergeordnetes Bild in was wir die Dynamiken als ein Spiel stecken.

Es ist die Brücke zwischen dem Potential des Spielers, des Thetans außerhalb des Spiels, seiner Logik in Richtung Lebensfähigkeit und das Spielen innerhalb des Spiels.

Dynamik 12

Kommen wir nun von dort runter zu Nr. 12, der Administration von Spielen.

In anderen Worten, wie managet oder verwaltet man das Spiel? Deine Rolle als Spieler, als Thetan, der in ein Spiel kommt.

Ich spreche hier nicht über ein bestimmtes Spiel, wenn wir auch Beispiele dafür geben können. Ich spreche von einem jeglichem Spiel.

Der Schlüssel zur Verwaltung von Spielen oder der Logik wie man das Spiel von innerhalb spielt liegt in einer Reihe von Ausgaben, genannt „Daten Serie“... wohl die wichtigste die LRH geschrieben hat.

Es war brilliant... nicht nur ein Policy (Verwaltungsrichtlinie)... nicht nur eine Technologie, wenn es auch alles von dem ist.

Es ist der Weg auszuwerten und ein Spiel von innen handzuhaben.

Ich werde euch jetzt einen Zyklus aufzeichnen, der zeigt, wie ein Spieler spielen muss um am Ende erfolgreich herauszukommen. Sehr wichtig ³.

Nebenbei gesagt, dies ist etwas mehr im Detail zu dem, was LRH schon an der einen oder anderen Stelle gesagt hat, aber ich habe es als ein Muster gesehen. Es ist auf alle Spiele anwendbar. Ich habe dieses Gebiet untersucht, nachdem ich die Brücke hinaufgegangen war. OK.

Lasst uns sagen, ein Spiel wird vorgeschlagen.

Wir haben Axiom 2, in dem LRH sagt, dass alle Materie, Raum, Energie, Zeit etc. ein Resultat von Postulaten, Betrachtungen und/oder Übereinstimmungen des Thetans oder von Statik ist.

Wir nennen ihn Statik wenn er außerhalb des Spiels ist... ohne Materie, Energie, Raum oder Zeit.

³ siehe Grafik Seite 37

Von diesem Gesichtspunkt kann man das Spielfeld schaffen, das Material für ein Spiel, die Energie... all diese Dinge... oder man kann mit den Kreationen anderer übereinstimmen.

Nun müssen wir einen Faktor betrachten. Dazu verweise ich euch auf Admin Briefing Nr. 3 ⁴, wo ich darüber sprach, wie groß dieses Spiel zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist.

Erinnert euch an das Dreieck worüber ich sprach... Interesse, Verbesserung und Intelligenz. Jetzt könnt ihr es sehen... mit einer Person, die den Ball fallen lässt... das wird ganz schön langweilig mit der Zeit. Dann vier andere in eurem Basketballspiel und 10 andere um Fußball zu spielen.

Und wie viele braucht es um „eine ganze Nation“ zu spielen?

Wie viele um „einen ganzen Planeten“ zu spielen?

Wie viele für ein ganzes Universum? Oder Galaxie und dann Universum?

Hei... das sind eine ganze Menge Spieler.

Davon ausgehend habe ich in Admin Briefing 3 geschlossen... da wir es mit unsterblichen Wesen zu tun haben, die darüber übereingestimmt haben lebensfähige Spiele zu spielen... mit oder ohne Körper... festgefahren oder nicht... auf der Brücke oben oder unten... es ist eine sehr große Anzahl. Und, logischerweise, der Grund warum es so groß ist liegt darin, dass wir all die kleineren und all deren Variationen schon mal bis zur Langeweile gespielt haben müssen. Kein Spaß mehr, keine Gewinne mehr, keine Verbesserung mehr... genau wie das kleine Kind – Mama, Mama... genug für das Spiel.

Und dieses Spiel, so groß, mit so vielen Spielern – die Anzahl liegt bei etwa 10 hoch 41 (eine 10 mit 41 Nullen) – das sind Spieler.

Wenn wir auf die Spiele 10^{20} , 10^{21} , 10^{30} schauen... die wurden alle gemacht.

Und wir mussten Spaß daran gehabt haben. Und wir wollten alle ein größeres.

Nun, das einzige, was mit diesem Spiel falsch läuft ist die Einmischung von der ich euch erzählt habe.

Und weil jeder darin gefangen ist oder sich irgendwie darüber wundert, müssen wir annehmen, dass es das größte Spiel ist, was jemals gespielt wurde.

Und seit dem es – wir wissen das von der Brücke, Einplantungen ⁵ etc. – Einmischung gab, ohne Übereinstimmung... keine Übereinstimmung... muss dies der Faktor sein, der Leute dazu veranlasst zu glauben, dass sein nicht gewinnen können.

Die Spieler müssen bereit gewesen sein diese Spiel zu spielen oder mit ihm übereinzustimmen. Jeder von euch und den anderen Spielern muss es gewollt haben. Sie müssen interessiert gewesen sein... sie müssen gefühlt haben: Ich habe eine Chance... ich kann gewinnen... ich kann Spaß haben.

Und nun seit ihr drin... seit sehr langer Zeit und bis LRH vorbei kam... ich kann euch mit Sicherheit sagen... ich wusste nicht wie man es gewinnt.

Ich kannte einige Gebiete in denen man Spaß haben kann... und eine Menge Dinge die ich nicht mochte.

⁴ http://www.freezone.de/german/cbr/d_abr_03.htm

⁵ engl. Implanting (siehe : <http://www.freezone.de/german/glossar.htm#l>)

Wenn ihr das mit der Spiellogik analysiert, werdet ihr sehen, das sich in dieses Spiel eingemischt wurde. Sie haben die Grundlagen vergessen. Sie haben die Dynamiken vergessen. Sie haben, aufgrund der Einmischung vergessen, was dieses Spiel ist. Richtig?

Gehen wir als Beispiel zurück zu dem Fußballspiel. Erinnerst euch... sie tun Gift ins Kühlmittel oder in die Limonade... sei erschießen gegnerische Spieler... Gut... und ich glaube, sie haben das auch in dem großen Spiel gemacht. Wie würdet ihr das nennen? Luftverschmutzung, Terrorismus, seht ihr?

Es bringt das Spiel auf ein Niveau von Angst herunter. Es macht keinen Spaß. Dies sind Beispiele für Einmischung, sei es durch Dummheit darüber was dieses Spiel ist, aber hauptsächlich direkte Absicht sich in das Spiel einzumischen.

Zum Beispiel, als ich zum Ingenieur ausgebildet wurde, wurde mir beigebracht, wie man Dinge baut und wie man mit den Abfallprodukten dieser Fabriken umgeht oder Straßen oder Wasseraufbereitung oder Kläranlagen. Man brachte uns das gleichermaßen bei... wie man baut und wie man konserviert, oder recycelt oder reinigt.

Als ich dann in die Welt da draußen ging, sagen wir mal um für Leute zu arbeiten, Dinge zu entwerfen, wurde ich nur gefragt Dinge zu bauen, die entweder Profit abwerfen oder zerstören. Aber ich wurde nie beauftragt irgendetwas zu schützen oder zu erhalten.

Keiner hat mich gefragt diese Dinge zu entwerfen. Keiner wollte das.

All die amerikanischen Firmen waren nur daran interessiert Geld zu machen oder – die Regierung wollte große zerstörende Geräte – um dieses Einmischungsspiel genannt „Kalter Krieg“ zu spielen.

Ich kann euch sagen, ich habe 20 Atomraketensilos entworfen und gebaut, bzw. konstruiert... Minuteman... Interkontinentalraketen... Und wir haben keinerlei Schutz für die Menschen gebaut, die in der Umgebung lebten. Absolut keinen.

Und es gab eine 80%ige Wahrscheinlichkeit, im Falle eines Krieges – ich weiß das aus Insiderinformationen, dass 80% diese Raketen – und die ganze Firma baute 200 davon, und es gab davon schon einige tausend im Land... ohne Schutz für irgendeinen der Anwohner.

Und die vertraulichen Militärintformationen besagten, das 80% davon entweder niemals abgeschossen würden, weil sie an Ort und Stelle von den gegnerischen Raketen zerstört würden, oder sie würden ausbrennen und direkt auf die Leute in der Umgebung zurückstürzen.

Das war in den frühen 60ern... sie hatten damals nicht all diese Hightech von heute.

Ihr wisst, was ich meine... das letzte Mal als dieses Challenger Ding explodierte... die mit den Piloten an Bord... nun, sie sagten, sie hätten nur zwei Unfälle bei hundert Abschüssen. Und es waren viel Leute da drin, wisst ihr?

Nun, diese... sie steckten in der Erde um auf Russland zu schießen... vor dreißig Jahren. Sie hatten nur eine Erfolgsrate von 20%... das war nachgewiesen. Sie hatten Zufallstests... sie nahmen eine heraus... mit zur Pazifikküste und schossen sie ohne scharfe Ladung ab um zu sehen ob sie funktioniert. Und nur eine von fünf tat es korrekt. Ja gut... sie kosten den Steuerzahler einige Millionen Dollar pro Stück wisst ihr?

Jedenfalls bekommt ihr eine Vorstellung davon, dass es Einmischung in dem Spiel gab. Als ich anfing, wusste ich nicht wie ich es nennen sollte aber es war Einmischung in dem Spiel von Konstruktion, Maschinenbau... alles... und ich weiß, dass

die Wissenschaften auch davon beeinflusst sind. Dr. Prinz kann das euch bzgl. Medizin sagen und jede andere Person in einem anderen Zweig könnte es wahrscheinlich ebenfalls.

Lasst uns nun zu dem Zyklus zurückkehren wie ihr durch das Spiel gehen solltet und wo jeder aus der Bahn geworfen wurde.

Ich sollte und/oder sagen, weil ihr Dinge für das Spiel kreieren und mit anderen übereinstimmen könnt und ihr könnt kreieren und übereinstimmen und, wisst ihr, nichts kreieren und nur übereinstimmen, oder ihr könnt einige Dinge kreieren und nicht übereinstimmen, ihr könnt es machen wie ihr wollt um in das Spiel zu kommen.

Es ist nicht die Übereinstimmung über das Spiel, es ist die Übereinstimmung darüber, was im Spiel gemacht wird, wie das Spielfeld, Materie, Energie, Raum und Zeit... all das Zeug. Ich meine... ihr musstet damit übereinstimmen.

Ihr müsst es gewollt haben... lasst es uns so sagen... nicht notwendigerweise Übereinstimmung... es muss eine selbstbestimmte Entscheidung gewesen sein... am Anfang, wisst ihr... da gibt es eine Entscheidung.

Okay, was ist nun dieser Zyklus, nachdem ihr euch entschieden habt drin zu sein?

Es trifft auf Fußball, Schach... irgendein Spiel zu. Das sind grundlegende Daten.

So, ihr wollt für die deutsche Mannschaft Fußball spielen. Ihr müsst mit den Regeln übereinstimmen... einen Ball von etwa dieser Größe benutzen... dieses Trikot anziehen, wisst ihr? Ja.

Ihr könnt helfen verschiedene Spielzüge zu kreieren... eine andere Art es zu spielen... eine andere Mannschaftsaufstellung... Nun, sie werden euch das vielleicht nicht tun lassen, aber ihr könntet... Okay.

So fangt ihr nun an.

Erinnert ihr euch an die Aussage von LRH... „der höchste Zweck in einem Universum ist es einen Effekt zu kreieren“.

Ja, jeder denkt das ist es was er nun tun sollte. Das ist es was gemacht wurde. Wir haben es alle gemacht. Das hat nicht lange gedauert... weil ihr sehr ursächlich seit wenn ihr einen Effekt kreiert.

Was als nächstes kommt, braucht eine lange Zeit. Die Effekte des Spiels zu erfahren. Ja? Den Effekt zu erfahren, das ist es was lange braucht.

Ist euch bewusst wie viel Male ihr in eurem Leben den Effekt von Essen erfahren habt... Autofahren... die Natur zu betrachten... etwas erfreuliches im Spiel... 2te Dynamik? Ja, viele viele viele Male. So... eine Menge Erfahrung oder?

Ihr schaut auf die vielen Leben in denen ihr das alles gemacht habt. Schnelle Autos fahren... schnelle Raumschiffe... wisst ihr? Andere beim Spielen beobachten. Erfahrung, Erfahrung, Erfahrung.

Nun schaut zurück auf die 12te Dynamik... die Daten Serie, richtig? Wir sprechen hier über das logische Spiel.

Was sollte ein Spieler da tun?

Daten sammeln.

Ja, nun nennen wir es Daten sammeln. Seht ihr... bei jeder Erfahrung sagen sie “du lernst durch Erfahrung”.

Nun, tatsächlich ist das nicht alles „Lernen“... es ist „Daten über das Spiel zu sammeln“.

Im Fußball könnte es so einfach sein wie: „Hey... die Nummer 23 der anderen Mannschaft tritt Dir immer vors Schienbein wenn er vorbeikommt“, wisst ihr?

Ja, das ist Daten sammeln.

Diesen Effekt erfahrend sagt er... ah... der tritt dich... wisst ihr?

Du hast es noch nicht gehandhabt... aber wir sammeln die Daten.

Beim nächsten Punkt werdet ihr lachen, denn mache machen das ihr ganzes Leben lang. Nehmt Drogenabhängige, oder Alkoholiker... Leute die auf einem Ding irgendwo auf den Dynamiken festhängen... sie machen immer damit weiter... Effekt erfahren... Effekt erfahren... Sie hängen an diesem Punkt des Spiel-Zyklus fest.

Und glaubt mir, in einem so großen Spiel wie diesem, kann das eine lange Zeit dauern.

Wenn wir das auf einer Linie hier drüben zeigen... dies ist das Spiel vom Anfang bis zum Ende. Der Schöpfungsteil (Kreation) von Materie, Energie, Raum und Zeit nimmt nur eine kurze Zeit in Anspruch, so wie hier... und der Erfahrungsteil geht den ganzen Weg bis hier. Es ist fast das ganze Spiel.

Aber es gibt noch etwas anderes zu beachten um Spass zu haben und zu gewinnen... schaut... ihr seht das in Spielen... was ist der Zweck des Ganzen?

Nun, ich würde sagen, die Unsterblichkeit mit Interesse, Intelligenz – nun... es ist noch keine wirkliche Intelligenz, aber Interesse, aber es sollte einen Weg geben sich zu verbessern.

Wenn jemand die Tür öffnet und sie falsch herum aufmacht... bumm... bumm... wie oft wird es das tun bevor er sich verbessert?

Das ist Komödie. Ihr seht das in den alten Dick & Doof Filmen. Das ist Komödie. Seht ihr... jeder lacht darüber, weil ... hahaha... der Kerl verbessert sich nicht... hahaha. Seht ihr... er haut sich jedes Mal den Schädel ein... bumm... Das ist Komödie... Weil – jeder der das sieht fühlt sich überlegen weil es weiß... ich kann mich verbessern.

So, was wir parallel dazu brauchen, ist die Analyse von Daten, damit man sich verbessern kann...

OK?

Und dies ist natürlich das MEST des Spielfeldes, oder die Kreation oder die Übereinstimmung von Spiel-Daten... dies sind Spieldaten... der Boden, Körper, Mikrofone, das Feld, der Himmel, all das... andere Spieldaten. Alles was man sehen kann ist ein Datum. Alles was man hören kann ist ein Datum. Alles was Du erfahren kannst ist ein Datum... dieses Spiels.

Nun, das stimmt solange, bis ihr zu OT 16 kommt, dann beginnt ihr Dinge aus anderen Spielen zu sehen, aber für die normale Person innerhalb des Spiels ist alles ein Spieldatum. Und es existiert auf einer oder mehreren Dynamiken. OK?

So, wir haben nun die Kreation und/oder Übereinstimmung des Spiels, die Erfahrung des Effekts, Daten sammeln. Und dann die Analyse um das Spiel zu verbessern. Hier kommt nun die Verbesserung und die Intelligenz hinein. Seht ihr?

Ihr würdet diese Art von Gemüse nicht noch mal essen wollen, denn der Bauernhof auf dem es produziert wurde hat es zu lange gelagert und es riecht schlecht. Seht ihr was ich meine?

Man lernt... ich meine, wie oft werdet ihr an einer französischen Autobahn eine schlechte Tasse Kaffee kaufen, bevor ihr daraus lernt? Man kauft keinen Kaffee an der Autobahn, seht ihr was ich meine? Diese Art von Dingen lernt ihr durch Erfahrung. Ich esse nie wieder in diesem Restaurant... Seht ihr? Seht ihr was ich meine?

Ihr lernt all diese Dinge im Spiel. Ich verleihe dem Burschen kein Geld mehr, weil er nie zurückzahlt. Seht ihr? Aber was ihr sagt ist: Ich will den nicht in meinem Spiel. Es tauscht nicht aus. Er akzeptiert die Regeln nicht. Er ist irgendwie auf die kriminelle Seite abgerutscht. Wenn ihr seinen Fall laufen würdet, findet ihr wahrscheinlich... ja, er hat eine Art böse Absicht Geld von Leuten zu nehmen damit er besser spielen kann, sie aber nicht. Und er hat es sich alles ausgearbeitet, wisst ihr... Wenn er sich das Geld leiht, mag er denjenigen aber dann findet er einen Grund ihn nicht mehr zu mögen, so dass er das Geld nicht zurückzahlen muss, weil er ja letztendlich schlecht ist. Ja...

Und ihr könnt das in der Technologie sehen... im C/Sing... und all diese Dinge kommen zum Vorschein. Vielleicht auf Level II, Overts und Withholds, Rechtfertigungen, Service-Facs, ein paar ARK-Brüche da drin, abgeschnittene Kommunikation und natürlich Probleme, weil der andere nun Rechtsanwälte hinter ihm her schickt um an sein Geld zu kommen. Ihr seht nun, das Spiel wird aberriert. OK.

Aber das ist mit der Einmischung auf seinem Fall und das ist der versteckte Teil. Erinnert euch, keiner sieht das. Keiner will es zugeben. Keiner der ein Spiel spielt will zugeben, dass es einen seltsamen Einfluss gibt, der ihn zu einem schlechten Spieler macht. Die Einmischung in einem Spiel durch die, sagen wir mal Implanter oder bösen Leute, die das Spiel versauen wollen... bedenkt, dass sie das nur in einem bestehenden Spiel tun können.

Um etwas niederreißen zu können muss etwas aufgebaut sein. Das muss da sein und es muss laufen, bevor ihr euch einmischen könnt. Und um zu verhindern, dass es entdeckt wird, müsst ihr es auf einer sehr versteckten Ebene tun. Andererseits könnte es sehr schnell analysiert werden. Darum finden wir Kriminelle auch auf den unteren Tonstufen. Versteckte Feindseligkeit ist einer ihrer Lieblinge. Seht ihr?

Und so besteht ihre Absicht darin, jeden hinunter auf Angst oder Trauer oder Tod zu drücken. Seht ihr? Dann sind sie oben. Interessant oder? Sehr interessant.

Und natürlich geht die Logik des Spielers runter, wenn er auf der Tonskala nach unten geht. Er bekommt mehr Emotionen... wird immer verrückter... immer unlogischer. Seht ihr? Er kann es nicht mehr... er kann keine Daten mehr analysieren um sein Spiel zu verbessern.

Und deshalb kam LRH – jeder muss ihm danken – und sagte: Hier ist ein Weg wie ihr das handhaben könnt. Ihr könnt Auditing bekommen... und Training... ihr könnt da durch und bessere Spieler werden.

Das Spiel war in einem ziemlich schlechten Zustand. Für tausende von Jahren und der neidergeschriebenen Geschichte dieses Planeten ist niemand mit einem Weg dahergekommen, die Einmischung zu handhaben. Tatsächlich beten sie diese an und haben sie in die Erziehung mit eingebaut. Ja. Und in alle Gebiete der Wissenschaft. Und obwohl sie davon weg zu kommen versuchten... sie schafften es nicht.

Deshalb hat die Wissenschaft wohl die 7. und 8. Dynamik herausgeworfen. Sie wussten wohl, dass sie diese nicht einordnen können... es ist Einmischung, seht ihr? Ein großes „Not-Is“. Wenn ihr mit Wissenschaftlern redet, dann sind sie meist Atheisten. Worüber wir reden ist einen Glauben an keine höhere Macht... da ist ein Atheist... nicht notwendigerweise der Glaube an Gott, aber der Glaube daran, dass es keine höhere Macht gibt.

In anderen Worten... sie können sich nicht verbessern. Aber sie versuchen es indem sie mehr Daten analysieren... mehr Daten in ihren Labors erfahren. Aber sie nehmen nie Daten aus der 7ten oder 8ten Dynamik. Somit sind sie davon ausgeschlossen, so dass sie das Spiel nicht richtig spielen können. OK?

Was ist das nächste hier? Seht ihr... ihr könnt Daten aus eurer Erfahrung nehmen und sie analysieren. Und das hilft euch nicht mehr den Kopf an der Tür zu stoßen.

Das Spiel ist viel komplexer als das.

So gibt es einen weiteren Schritt um mit ganzen Massen von Daten umzugehen... auf bestimmten Dynamiken oder mit bestimmten Situationen. Die Auswertung von Daten um ein „Warum“ zu finden. Auch dies, ich betone es noch mal, kommt alles aus LRH's Daten-Serie. Sie beschreibt exakt wie man eine Auswertung macht, wie man Daten sammelt, sie analysiert, um sie auszuwerten... auf ein bestimmtes Gebiet hin oder auf eine bestimmte Situation. Das könnte eine Gruppe, eine Organisation, Person, ein Planet, eine Dynamik sein. OK?

Worüber sprechen wir hier nun? Das „Warum“ ist etwas, das in einem weiteren Sinne passiert ist, seht ihr?

Warum lehrt das Erziehungssystem nur dass ihr ein Körper seid? Ich meine... ihr in diesem Raum mögt damit nicht übereinstimmen, aber ihr werdet nie in der Lage sein es handzuhaben wenn ihr nicht das Warum kennt.

Nun, ein Warum muss sich nicht nur auf eine schlechte Situation beziehen, es kann sich auch darauf beziehen, warum etwas gut läuft. Seht ihr?

Es wäre lächerlich nach einem gewonnenen Fußballspiel den Trainer oder den Kapitän zu hören, wenn er auf die Frage „hei... Spitze, wie habt ihr das gemacht. Ihr habt die Meisterschaft gewonnen“ antworten würde „wir haben nur Glück gehabt“.

Das ist nicht wahr, seht ihr? Das ist kein Warum.

Nun, er mag das sagen um vom wirklichen Grund abzulenken, weil er nicht will dass die anderen das mitkriegen. Aber wenn er es wirklich glaubt, oder wenn das italienische Team sagt „weil der Papst für uns gebetet hat“... sie hätten keine Chance sich über diesen Punkt hinaus zu verbessern. Weil, es gibt da etwas, was die Meisterschaft herbeigeführt hat. Es könnte so einfach sein wie... die haben genug Geld gehabt um sich die besten Spieler zu kaufen. Das Warum könnte also sein „wir haben die besten Spieler, lasst uns so weitermachen“.

Oder sie haben das bessere Trainingsprogramm... oder die bessere Strategie, seht ihr?

Etwas ist da. Es gibt einen Grund dafür. Sie haben sich über alle anderen Mannschaften hinaus verbessert. Da muss es einen Grund geben. Das gleiche für eine negative Situation. OK?

Jemand verliert laufend Geld. Er investiert es in die falschen Dinge. Jedes Geschäft das er anfasset geht schief. Aber, er weiß nicht warum. „Ich hab nur Pech, denke ich“.

Ihr findet heraus, dass er immer den gleichen Fehler macht. Vielleicht ist er ein Fabrikant der nie herausgefunden hat ob sein Produkt überhaupt gebraucht wird.

Das wäre als wenn man Ritterrüstungen herstellt und sie an Autofahrer verkauft. Warum braucht es das? Er sagt, na ja, das soll Dich bei einem Unfall schützen. Gut, das ist verrückt... keiner würde es kaufen. Aber er könnte das gleiche Produkt an eine andere Zielgruppe verkaufen... die an mittelalterlicher Geschichte interessiert ist. Ihr müsst das Leben des Mannes auswerten um herauszufinden ob er wirklich das richtige Produkt für Leute hat, die es auch wollen oder ob er es vielleicht der falschen Zielgruppe anbietet.

Wenn er mit Investment zu tun hat checkt es vielleicht nicht die Spiel-Logik der Leute, denen er das Geld gibt.

Es gibt viele, die auf einer anderen Logik operieren was im Spiel läuft. Sie glauben, dass man die Kurven an der Börse durch mathematische Berechnungen vorhersagen kann. Aber wenn er wirklich die Analyse und Auswertung der Theorie gemacht hätte, würde er vielleicht sehen, dass die Leute hinter den Kulissen, so wie BIZ und Robeco, all die Jungs, den Markt in einer bestimmten Richtung beeinflussen... für eigene Gewinne.

Er wäre besser beraten wenn er das wüsste bevor er in diese Leute investiert. Und es gibt Erfolg und Misserfolg in bestimmten Bereichen seines Lebens, weil er nicht auswerten kann.

Das kann nun sehr kompliziert werden und mehrere Schritte oder neue Daten verlangen. Es kann über mehrere Dynamiken gehen. Es kann notwendig sein verschiedene Auswertungen durchzuführen um vollständig herauszufinden was wirklich passiert. Und das kann vielleicht 20 Jahre des Spiels hier brauchen (Graphik) um geübt zu werden... so lasst uns sagen... hier 1, 2, 3, 4... was kommt als nächstes?

Natürlich, wenn ihr einmal wisst, warum Dinge passieren... gut oder schlecht... nun spürst Du, alles was Du zu tun hast ist dies handzuhaben oder das weiter zu machen, wenn es eine gute Aktion ist und Du bekommst Verbesserung, Spaß und gewinnst... Du kriegst alles.

Das „Warum“ gebrauchen um zu verbessern oder zu gewinnen. OK?

Der Bursche nutzt nun diesen letzten Teil hier für das Spiel. Abgesehen von dem Spiel... er kann das viele Male tun und wir kommen nun zu etwas das passieren muss wenn Du ein wirkliches Warum dareinlegst... Du verursachst dann eine Veränderung im Spiel. Wie viele von euch wären beispielsweise in diesem Raum wenn ich keinen Vortrag halten würde? Seht ihr?

So, meine Arbeit, einen Teil der Spielhandhabung durchzuführen, hat eine Änderung in eurem Zeitplan gemacht. Seht ihr?

So müsst ihr einen anderen Zyklus hineinbringen... wir nennen ihn „Review“. Das heißt, diesen ganzen Zyklus noch mal durchsehen. Seht ihr? Den ganzen Zyklus... wenn neue Daten kommen.

Wie ihr in diesem Raum wisst worüber wir reden... hier ist ein Spielzyklus eines Spielers mit seiner Logik. Aber die Leute da draußen wissen das nicht. Aber ihr wisst es und ihr werdet da rausgehen in den Rest des Spiels und ihr werdet Veränderungen herbeiführen, die wiederum neue Daten hervorbringen. Richtig?

Und wenn immer mehr Leute das machen, werden wir das ganze Niveau des Spiels verbessern.

OK... dies basiert wiederum auf der Datenserie.

Und wie ich schon sagte, dies könnt ihr auf einen kleinen Teil des Spiels oder eine Dynamik anwenden oder auf einen großen Teil. Tatsächlich ist all das was ihr in rot auf weiß, in der Technologie von LRH und der C/Sing Technologie habt, eine vollständige Serie von Auswertungen und Handhabungen und Reviews, basierend auf einer bestimmten Datenanalyse von dem, was ein Spieler in dem Spiel erlebt hat.

Das mag man auf Anhieb nicht begreifen aber die Technologie ist schon ausgewertet.

Alles was wir tun müssen ist... nehmen wir beispielsweise einen PC... er kommt herein und wir finden heraus, dass seine Erfahrung im Spiel Drogen beinhaltet hat.

Wir analysieren nun wie schwer das war... wir analysieren, dass er – aber das ist schon ausgewertet – den Drogen-Rundown, den Pruf, die Objektiven, braucht. Seht ihr – LHR hat das schon ausgewertet und uns die Lösung dafür gegeben. OK?

Und wenn wir das reviewen müssten, würden wir vielleicht herausfinden, dass es auch medizinische Drogen genommen hat, die er jedoch nicht auf der Liste angegeben hat... und so müssten wir vielleicht einen neuen Drogen-Rundown auf medizinische Drogen machen. Wir haben mehr Daten bekommen. Nun seht ihr, was Technologie wirklich ist. Es sind diese Dinge hier und der Auditor arbeitet mit dieser Person um herauszufinden was seine Erfahrung im Spiel war. Er analysiert das in einer anderen Auswertung von „relativen Wichtigkeiten“ und wendet das Handling und die Review-Handlings in einem Programm für diese Person an.

So, das ist, was die Technologie ist. And deshalb kommen wir nun in die 11te Dynamik... die Technologie des Spiels... wie man es beendet... wie man dieses Spiel zu einem Abschluss oder Ergebnis bringt... und was die Technologie ist... und die Grundlagen des Spiels. Das kann man auf jedes Spiel anwenden. Das andere war auf der 12ten Dynamik... Verwaltung... Verwaltung oder Management des Spiels... das Management durch einen Spieler. OK?

Irgendwelche Fragen über die 12te Dynamik?

Frage: Ich habe keine wirkliche Frage, aber könntest Du auf Punkt 3 noch mal eingehen... wie man die Daten analysiert?

Nun, das machen die Leute mit ihre geistigen Fähigkeiten. Es kann so einfach sein wie zu sagen, der Typ haut seinen Kopf an der Tür an... er wartet eine Minute und analysiert dann: „Oh, die Tür geht andersherum auf“. Die Analyse kann schnell sein, und wenn er Probleme damit hat, muss er mehr Daten sammeln oder ein falsches Datum finden. Oder es fehlt ein Datum und er muss eine neues darüber besorgen. Wie viele Laute habt ihr schon mal gesehen, die irgendetwas nicht austüfteln können... es funktioniert einfach nicht. Sie setzen sich einen Moment zurück, schauen es eine Weile an und dann... ah... dies gehört hierhin und das dahin... Seht ihr ganz einfache Analyse. Einfach, seht ihr?

Wenn ihr esst und irgendetwas schmeckt nicht, braucht ihr mehr Daten. Was ist es? Was es der Salat? Die Tomaten? Die Zwiebeln? Ihr nehmt es auf die Gabel, schnuppert daran... Ah, die Tomate... sie ist schon faul. Das ist Analyse... Sehr einfach.

Aber einige Leute machen das nie. Und das sind die Leute, die dazu neigen zu sagen „hilf mir... ich krieg das nicht hin“.

Drogenabhängige... sie mögen ihre Trips analysieren... einige tun das. Sie sagen: „Oh... ich habe dies und jenes gesehen... und Farben“, aber sie machen nur das und gehen nicht zum nächsten Schritt: Warum sehen sie das alles?

Ein Scientologe würde ihm sagen: Du siehst die Dramatisierungen von bestimmten Dingen in Deinem Fall oder Du bist vielleicht vom Körper exteriorisiert und Deine Wahrnehmung ist ein Bisschen durcheinander. Was auch immer. Er kann eine neue Realität darüber bekommen wenn er mehr Daten darüber bekommt.

Seht ihr, Analyse ist sehr einfach. Ich will nur aufzeigen, dass ihr es die ganze Zeit macht. Ihr geht herum... oder wenn ihr eine Tür auf macht... ihr müsst sie (zur richtigen Seite) öffnen bevor ihr durch könnt. Es kann überall eingeschlossen werden eingeschlossen Zeitplanung... Orientierung des Körpers... Wenn ihr in einem Auto seid, wisst ihr, dass der Bremsweg höher ist als wenn ihr lauft. All dies ist Analyse, Analyse, Analyse.

Leute machen das die ganze Zeit. Es gibt nur ein Problem, wenn Einmischung hereinkommt. Jemand ist etwas müde... der Körper ist müde... er fährt ein Auto und plötzlich kommt ein altes Bank- oder Drogenbild hoch... und ich kann euch sagen, bevor ich auf die Brücke ging ist mir das passiert. Ich bin mit dem Motorrad auf der Autobahn gefahren, war recht müde und, glaubt es oder nicht, plötzlich sah ich Indianer auf Pferden. Die haben Büffel über die Strasse getrieben. Und ich bin in die Bremsen gestiegen, weil ich die nicht niederfahren wollte. Es war sehr spät, ich war müde und etwas vom Fall kam damals rein – schon lange her – ich war noch jung... und als ich dann stoppte, gab es mir einen solchen Adrenalinschock, dass der Körper wieder etwas aufwachte und die Indianer waren weg... keine Büffel.

Was ich offensichtlich als Indianer und Büffel aufgemockt hatte, war der Schatten der Bäume der durch den Mond über die Strasse fiel als er hinter den Wolken hervor kam. Sehr ihr? Und ich hatte das erfahren und inkorrekt analysiert, weil mehr Daten aus der Bank kamen. Seht ihr? OK. Das als Beispiel.

Es gibt viele andere Beispiele in den Fällen der Leute... weil wir alles darüber wissen, wo diese Sachen herkommen.

Glaubt mir, es gibt so viel Einmischung in dem Spiel. Es ist erstaunlich, dass auf Europas Autobahnen die meisten Leute auf der Spur bleiben und auf der richtigen Seite und dass sie anhalten wenn sie es sollen.

Aber jeden Tag, wenn ihr in die Zeitung schaut, da gibt es einen Unfall, wo jemand am Steuer eingeschlafen ist oder er etwas sah, dass nicht da war... was auch immer... und er ging ab in den Graben. Jeden Tag in jedem Land gibt es ein paar. Erstaunlich dass es nicht mehr sind.

Aber wenn die Gesellschaft weiter heruntergeht... mehr Gifte in der Umwelt und so weiter... es werden mehr. OK?

Die meisten Leute versuchen das Spiel richtig zu spielen. Aber wenn ihr die Analyse und Daten von jemand anderem bekommt... das ist schwieriger.

(„Siehst Du, ich meine, Du selbst kannst Deine Daten sofort auswerten, aber ich habe mehr daran gedacht wenn es Dir jemand anderes sagt.“)

Es gibt da eine Spanische Redensart die das ganze Ding beschreibt, wie weit das Spiel ging. „Glaubt nichts was ihr hört und nur die Hälfte von dem was ihr seht.“

Das ist zugegebenermaßen sehr pessimistisch... die Analyse des Spiels oder die Auswertung von Daten.

Aber schaut wie schön das ist... LRH zieht dies alles in Betracht. Er nutzt Dinge die nicht glaubhaft sind wie „falsche Daten, ausgelassene Daten, gegensätzliche Fakten“, all diese Sachen in einer Auswertung um euch zu helfen. Er nennt sie Outpoints⁶.

Und sie können Dir in der Analyse sehr helfen.

Man kann sagen, ein Optimist ist jemand, der Sachen für wahr hält bis sie als unwahr bewiesen sind. Beim Pessimisten ist es so lange unwahr bis es als wahr bewiesen wird.

Beide sind zu extrem.

Es gibt einen sicheren oder zumindest einen ziemlich sicheren Mittelweg und das ist eine Art Analyse unter Nutzung der Tonskala und eures Wissens als Scientologen... ARK-Dreieck, Tonstufen... um einzuschätzen, ob die Person, von der ihr die Daten bekommt, euch eine Bankerfahrung oder eine emotional geladene Erfahrung oder eine wahre Beobachtung gibt.

Man kann es meist schon durch die Emotion einschätzen in der es einem entgegengebracht wird. Als Scientologen seid ihr gute Zuhörer. Ihr könnt 5 Minuten mit jemand zusammensitzen der kein Scientologe ist und er erzählt Dir vielleicht zunächst etwas über die Umwelt und Dinge mit denen ihr beide übereinstimmen könnt... „ist das nicht ein nettes Restaurant... der Kaffee ist aber gut... mir gefällt es hier... hast Du über die Veranstaltung gestern gehört...“ und plötzlich fangen sie an über ihre Fallprobleme zu sprechen, seht ihr? „Weißt Du, das letzte mal habe ich hier mit meinem Mann gesessen und es sagte hm-hm-hm... und er sagt das immer... aber ich habe ihm nicht zugehört weil hm-hm-hm...“ wisst ihr?

Sie haben Probleme mit diesem und jenem. Und ihr könnt schon fast dahinter gucken was ihnen beigebracht wurde... „Im Krankenhaus haben sie mir gesagt und bla, bla, bla... aber wir haben es nicht gemacht und dann dachten wir, wir müssen es tun weil es von uns verlangt wird und wir haben ihn da hingebacht und jetzt ist er tot.“

Heutzutage hinterfragen mehr und mehr Leute diese „stabilen Daten“. Erinnert ihr euch als ich diesen Punkt in einem anderen Vortrag hochgebracht habe? „Nur weil ein Datum stabil ist bedeutet es nicht dass es wahr ist.“ Und glaubt nicht, dass es nicht schädlich sein kann. OK?

Seht ihr... es ist als wenn ihr ein stabiles Datum braucht um eine Verwirrung zu lösen. Ihr kennt das und habt es mehrfach gesehen... wenn ein Feuer irgendwo ausbricht, sagen die Leute „raus hier... schnell..! Das Gebäude brennt und alle springen aus dem Fenster... aber sie sind im 13. Stock. Vielleicht wäre es das Richtige gewesen, die Türen geschlossen zu halten – in einigen Gebäuden sind sie aus Eisen und das Gebäude ist aus Beton – und sie legen sich in die Nähe des Fensters, öffnen es ein Bisschen und warten auf die Feuerwehr.

Aber nein... irgendein Idiot öffnet die Tür so dass das Feuer hereinkommt und jeder... hm... raus aus dem Fenster. Das stabile Datum ist für einen Moment dem Feuer zu entgehen indem man aus dem Fenster springt. Das ist Klasse... wirklich... Und es stimmt. Sie sind dem Feuer entgangen aber getötet wurden sie trotzdem. Das ist auch Analyse, seht ihr?

⁶ Scientology Management Dictionary: Eine unlogische Abweichung vom Idealzustand.

Frage: Hat LRH nicht gesagt dass man trainiert sein muss eine Auswertung zu machen, weil es nicht natürlich für einen Thetan ist, in Outpoints zu denken?

Ja, das hat er gesagt und der Grund dafür ist, das Thetans keine Einmischung im Spiel erwartet haben. Leute schmeißen gezielt Outpoints hinein.

Es ist doch so... wir sind schon sehr lange in diesem Spiel und eigentlich sollten die Leute jetzt sehr intelligent sein, sich verbessert haben und sie sollten sich darüber bewusst sein, was in dem Spiel läuft... und all eure Konversation, Kommunikation und alles, sollte sehr hochtonig sein. Und es würde schnelle Aktionen geben um die Probleme mit der Umwelt zu lösen oder mit den Lebensmitteln oder dem Wetter... was auch immer. Aber dem ist nicht so. Es geht seit Jahren weiter und weiter... Umweltverschmutzung. Sie reden über eine Lösung.

Aber ihr seht den Punkt hier. Die Einmischung hat eine Menge Ärger ins Spiel gebracht... es würde nicht so viele Outpoints geben, oder sagen wir falsche und gegensätzliche Informationen, wenn die Einmischung nicht da wäre. Wir kommen in einem Moment darauf. Ihr werdet mehr davon auf der 7ten und 8te Dynamik sehen und auf der 5ten u.s.w.

Pause

OK... habt ihr gut gegessen? Alles klar mit dem Video? Und dem Kassettengerät? Denis, ist das Band an? Gut.

OK. Dies ist der zweite Teil des Vortrages über die Dynamiken in den 90ern und wir sind durch die 12te Dynamik, und ich glaube, das war sehr interessant für jeden, weil es nie wirklich sehr sorgfältig als eine Dynamik erklärt wurde.

Dynamik 11

Und von diesem Blickpunkt der Logik kommen wir nun zur 11ten Dynamik runter, aber von runter kann man eigentlich nicht sprechen... es ist ein anderes Gebiet. Und jede dieser Dynamiken schließt die darunter liegenden ein. Genau wie LRH sagte... und ihr könnt sehen, die, worüber wir uns gerade unterhalten haben... die Logik wie man ein Spiel spielt und wie man es brauchbarer macht... das kann auf jedes Spiel angewendet werden.

Aber jetzt kommen wir zur 11. Dynamik. Es ist die technische Dynamik des Spiels. Etwas von der Technologie – es gibt eine Technologie für jedes Spiel... aber wir nennen die Brücke „Brücke“, wenn wir von innerhalb des Spiels schauen, um der Person mit ihrer Logik zu helfen all die Dinge herauszufinden die sie braucht um das Spiel zu entdecken und am Ende herauszukommen.

Ich will ein kleines Beispiel geben, damit ihr versteht was ich meine. Lasst uns wieder das Beispiel „Schach“ nehmen. Nachdem das Spiel vorbei ist, nehmen sie die kleinen Figuren vom Brett und tun sie in eine kleine Schachtel und stellen die Schachtel weg.

Nun, das ist gut so wenn es ein Spiel innerhalb des Spiels ist. Aber bedenkt... die Schachtel ist noch da... das Brett ist noch da... die Figuren sind noch da. Nun stellt euch vor, dass diese Figuren und das Spielfeld... das Schachbrett die eigentlichen Spieler und ihre Kreationen wären. Wie würden sie je zum nächsten Spiel gelangen? Sie könnten es nicht. Sie wären alle in der Schachtel. Seht ihr?

Lasst uns nun über die Spiele reden, die wir alle als Thetans spielen... und ihr seht den ersten Schritt auf unseres Graphik hier... Kreationen und/oder Übereinstimmungen.

Nun, die Brücke in einem Spiel welches die Thetans spielen, nicht nur ein Spiel innerhalb des Spiels, muss abgeschlossen sein, so dass alle Thetans vom Spiel befreit werden und sie keine Aufmerksamkeit mehr auf unabgeschlossene Zyklen fixiert haben. Und all ihre Kreationen müssen as-ised sein... zurückgebracht zur ihrem ursprünglich postulierten Zustand... zurückgebracht zu ihrem Moment der Kreation... wie LRH sagt, „der Zustand zum exakten Moment der Kreation“.

Exakte Zeit, Form, exakter Ort, exaktes Ereignis und Besitztum.

Und, was wir ja schon herausgefunden haben, das wirkliche „Warum“ weshalb sie da sind... ausgehend von unserer Auswertung... sie müssen einen Grund für ihr Dasein haben. Nichts wurde ohne Grund kreiert.

Es gibt so viele Kreationen die überdauern, nur weil der ursprüngliche Grund ihres Daseins nie herausgefunden wurde.

Wenn wir nun auf den Kurationszyklus schauen... der Thetan welcher der Spieler ist kreiert etwas... sagen wir er gibt ihm einen Grund – er will dass es im Spiel ist, mit grünen Bäumen... welcher Grund auch immer... er möchte Natur und so hat er ein „Warum“... und so ist es ein Symbol für die Kreation. Wir müssen nämlich auch auf den Punkt schauen ob er Übereinstimmung zu der Kreation bekommt oder ob er sie mit jemand anderem co-kreiert... somit haben wir dann ein Besitztum, wie viele Leute an der Kreation beteiligt sind, seht ihr? Es könnten andere da sein, die so etwas ebenfalls haben wollen und wir kommen in den Bereich tatsächlicher Alter-Isness. Warum Alter-Isness?

Weil nichts ohne Alter-Isness bestehen bleibt. Man muss in der direkten Kreation von etwas, eine kleine Veränderung haben. Sonst schau man darauf und es verschwindet. Ich nenne es ein Via. Du machst nun ein Via, damit es nicht verschwindet wenn Du darauf schaust. OK?

Es ist so einfach wie... Du mockst eine Goldmünze auf und tust sie hier drüben hin und jemand schaut sie an und sie verschwindet... weil Du weißt, dass Du sie erschaffen und da hingehetzt hast und sobald Du sie anschaust, genau so wie zu dem Zeitpunkt, als Du sie erschaffen hast, verschwindet sie. Aber wenn Du die Goldmünze dahin setzt... ihr noch einen Dreher gibst... wie so eine Goldmünze auf dem Tisch... und dann vergisst, dass Du sie angedreht hast... dass es jemand anderes gemacht hat...

Du schaust da hin und sie dreht sich noch. Nun, um die Münze jetzt wieder weg zu kriegen, musst Du herausfinden, dass Du vorgegeben hast „ich war's nicht“ und dass Du so und so darauf geschaut hast als Du entschieden hast dass ein anderer sie gedreht hat... und sie hört auf sich zu drehen. Und dann schaust Du sie an wie zuerst als Du sie gemacht hast und sie verschwindet.

Das ist ein Beispiel dafür, wie man ein Via oder ein Alter-Is für die Kreation benutzt. Nun haben wir also eine Kreation aus Materie, Energie, Raum und existierende und übereingestimmte Zeit... nebenbei... in eine Kreation ist Zeit eine Übereinstimmung, seht ihr? Man kann Zeit durch die Fortdauer der Kreation messen. So kann man wirklich Zeit in eine Kreation postulieren. Außerhalb davon existiert sie nicht.

Es gibt einen Zyklus im Spiel, den man auch Zeit nennen könnte, aber in Wirklichkeit ist es ein Spielzyklus, wie wir ihn in der Administration von Spielen nennen.

So, nun haben wir diese Kreation hier... ein einfaches Spiel. Jemand, der das macht kann es zuende bringen, indem er realisiert, wie er es gemacht hat. Nimm die Münze zum Beispiel. Sie hat sich gedreht... er läuft sie durch die Zeit in der sie sich drehte,

dann realisiert er dass er sich entschieden hatte, dass nicht er es war, der sie gedreht hatte... und nun sieht er dass er es war... so nimmt es das Alter-Is herunter, bekommt die korrekte Urheberschaft... realisiert, dass er sie gemacht hat, weil der Seminarleiter ihn darum gebeten hat und... „oh ja, es war meine Übereinstimmung“... Pop... es ist weg.

Andererseits hätte er sonst einen Raum hier, der immer eine Münze beinhaltet hätte, die aber nicht sichtbar wäre, weil er sich nicht daran erinnert, warum er sie überhaupt gemacht hatte. Er würde nicht loslassen. Er muss einen guten Grund gehabt haben... vielleicht hat er sie gebraucht? Er hat sie gemacht, weil der Seminarleiter ihn darum gebeten hat. „Oh ja... darum war es wichtig... ich muss mir das merken... ich kann es machen wann immer ich will“.

So, nun haben wir hier ein Gebiet von Raum und eine Urheberschaft der Münze. Er hat sie gemacht und nun dreht sie sich. Und hier haben wir den Thetan, der sie gemacht hat. Das ist nun ein sehr einfaches Beispiel... und es ist nur ein Spieler mit einer winzigen Kreation... sehr leicht... kaum irgendwer sonst kann sie sehen.

Man braucht schon gute Thetawahrnehmungen um sie zu sehen. Wenn man eine Menge Leute auditiert hat, beginnt man die Dinge zu sehen, die sie in ihrem Universum oder in ihrem Fall angesammelt haben. Und wenn Leute sehr erregt sind, kann man es vor Ärger rot flimmern sehen.

Lasst uns nun sehen, wie das Spiel kompliziert wurde. Ja, dieses.

OK. Zunächst haben wir mehr als einen Schöpfer. Wir haben hier 10 hoch 41.

Und natürlich viele der Kreationen anderer mit denen er nur übereinstimmen musste. Ihr könnt damit spielen, aber sie gehören euch nicht. Somit müsst ihr sie auch nicht auflösen... es ist deren Verantwortung.

Das andere ist... es kann auch Kombinationen von Übereinstimmungen geben, etwas gemeinsam zu schaffen. Das ist auch ein schöner Weg die Urheberschaft zu alter-isen und durcheinander zu bringen.

Diese drei Jungs also... die müssen alle in Sitzung um ihre Kreationen zu as-isen. Aber das ist nicht das einzig Komplizierte. Nicht nur die Übereinstimmungen, nicht nur die Menge an Kreativität, nicht nur die Anzahl der Schöpfer... aber während des Spiels, als die Kreationen wahrgenommen wurden... und die technische Brücke nicht bekannt war, oder der Administrationszyklus noch nicht durchgeführt wurde und sie nur den Wahrnehmungsteil gemacht haben... es ist sehr wahrscheinlich, dass die Kreationen einfach vergessen wurden. Und dann hat man etwas anderes gemacht... und es einfach ignoriert oder weggeschmissen.

Viele dieser Spieler machen das schon während eines langen Spiels. Sie lassen eine ziemliche Komposition... komplizierte, komplexe Masse an Kreationen zurück, in der alle Teile dieser Kreation... was sie sind und alles, sehr verwirrt sind. Nun, bekommt ihr manchmal ein merkwürdiges Gefühl wenn ihr dahin schaut? Dabei meine ich nicht Bäume oder Berge... lasst uns mal auf diese sub-mikroskopische atomare Ebene schauen.

Nehmen wir an dass jeder einzelne Partikel... jeder separate Teil von Materie, Energie und Raum einem der Spieler gehört, jedoch mit denen anderer vermischt ist.

Das ist nicht das einzige Problem. Das andere Problem aus MEST eine Brücke zu machen ist dass man weiß, wie ein Schöpfer ursprüngliches ARK und Affinität mit seiner Kreation hat. Und KRC... Wissen, Verantwortung und Kontrolle (knowledge,

responsibility, control). LRH sagt selbst in einem der Axiome dass totales ARK eine komplette Auflösung herbeiführen würde. So war es ziemlich nah an „total“ als sie es kreierten.

Richtig... so hat ein Schöpfer innerhalb der Kreationen Affinität, Realität, Kommunikation mit seinen Kreationen. Und was hat er wenn er sie wegwirft? ARK-Brüche... Ja.

Lasst uns nun annehmen, es gibt eine Einmischung im Spiel. Und die Spieler vergessen wie man ein Spiel durchläuft und es beendet. Und sie bekommen dann dieses Gefühl festzuhängen und nicht mehr hinaus zu können. Und dann haben sie einen weiteren ARK-Bruch.

Aber sie wissen nicht mit wem. In Wirklichkeit ist es mit der Einmischung, aber sie denken es ist mit den MEST-Kreationen, die herumhängen und nicht weggehen. Seht ihr, sie müssen die Infiltration handhaben die ihnen die falschen Daten gegeben hat. Befreit sie und handhabt das. So bekommen sie die Wahrheit über das Spiel, damit sei ihre eigenen Kreationen handhaben und sie von denen der anderen aus-sortieren können.

Darum sagt LRH auch dass es keinen Weg über die Brücke gibt ohne die Implants, die Spieler und in anderen Worten, die Einmischung zu handhaben. In der „Nicht-Einmischungszone“ (Non Interference Zone) handhabt man all dies... es bedeutet, die Einmischung vom Fall zu entfernen. Es bedeutet... läuft ihn nicht auf etwas anderem... bekommt ihn aus diesem Band der Fremdbestimmung heraus, so dass er zu dem zurück kann was er im Spiel tun will, ohne ARK-Brüche, ohne dass die Aufmerksamkeit auf die falschen Daten und merkwürdigen Ideen gezogen wird.

OK. Das ist nun ein sehr vereinfachter Blickpunkt – wie ich sagte – diese Dinge werden weggeworfen. Dann hat man eine große Verwirrung hier drüben. Dann hat man hier ARK-Bruch-Linien. Dann haben wir einen anderen ARK-Bruch... weil... die Jungs kommen von der Zeitspur weil sie einen anderen ARK-Bruch haben... von den schwarzen Statiken (black Statics)... den Implantern und so.

Sie versuchen ihn vom Wissen abzuhalten und wir finden uns mit dem Burschen wieder, der verzweifelt nach einem Weg sucht, das Spiel zu beenden. Ungehandhabte ARK-Brüche auf der siebten Dynamik... ungehandhabte ARK-Brüche mit dem Leben... und mit MEST... und mit allem was daraus gemacht ist.

Und das ist nicht das einzige Problem. Zwischenzeitlich haben wir aber dies... und dies... und dies nicht so klar... und wie ihr in den Axiomen gelesen habt, wurde Lambda durch Theta auch geschaffen um Ordnung in MEST zu bringen. Die Lambda-Lebensformen sind tatsächlich Teil von Theta-Schöpfern, genau wie dieses Zeug... aber mit einer Intelligenz, die darauf limitiert welcher Job zu tun ist. Wenn es geschaffen wurde einen Bienenstock zu laufen dann tut es das. Und es hat auch die Fähigkeit kleinere Lambdapartikel oder Intelligenzen zu schaffen um jede Biene zu steuern.

Und sogar noch kleiner... es kann in jede Zelle gehen, so dass der Thetan sich nicht darum zu kümmern braucht... er braucht es nur zu erfahren.

Nun, so müssen wir später noch mehr Einmischung darauf tun... so sieht man Thetans, wie einige dieser Lebensformen, die sie so gut gemacht haben, richtig da reingehen und das Spiel erfahren. Sie haben diese idealen Wahrnehmungseinheiten geschaffen, entweder Körper genannt... Puppenkörper, Roboterkörper... was auch immer sie mögen... und so benutzen wir diese... und dann kamen diese Jungs rein und überzeugten sie dass sie diese „sind“. Sie sind also nicht nur nicht bewusst über die

Kreationen, sie glauben die Kreation zu sein... oder eine Kombination von Kreationen... das heißt, das Lambda und das Phi. Es wird nebenbei Phi genannt... das ist ein Begriff von LRH... der griechische Buchstabe für Phi... mit eine Strich da durch... eigentlich runter so wie hier. Phi, Lambda und Theta. OK?

Nun bringt Lambda Ordnung in das schon vermischte MEST. Währenddessen – nebenbei gesagt – währenddessen haben die Implanter oder die Einmischer eine weitere interessante Aktion ins Spiel gebracht. Sie haben sichergestellt, dass es genügend Kriege und Explosionen und solche Dinge gegeben hat... und Abtreibungen und finanzielle Schwierigkeiten... und Hunger... Krankheit... durch genetische Experimente und Experimente mit Viren, um sicherzustellen, dass es nicht genug Lebensformen für einen Thetan gibt.

Du hast den ganzen Mond da oben... aber keiner lebt dort. Vielleicht ein paar Raumleute... das ist alles... kein großer Planet.

Ihr schaut auf den Mars... auch nicht viele Leute dort. Sie haben ein paar Basen für die Implanter aber keinen großen Wald und Bäume und Tiere und all das.

Und so gibt es wesentlich mehr Spieler in dem Spiel als es Körper gibt. Und es gibt viel mehr Lambda im Spiel als es animierte Lebensformen gibt.

So, nun haben wir das Problem, wie man mit alldem kommuniziert und wozu tendiert das? Es tendiert dazu sich aufzuhäufen... um die Gebiete herum wo das Spiel stattfindet.

So findet ihr, von all den Planeten in diesem System, dass Leute auf der Erde spirituelle Schwierigkeiten haben. Und Spuk in Häusern – wisst ihr... um Krankenhäuser herum... und schwangere Frauen... ihr findet eine Warteschlange, wisst ihr... „kann ich diesen Körper haben?... Ich weiß nicht... hau ab.“ Ihr könnt es vielleicht feststellen... abhängig von eurem Gesichtspunkt natürlich... dass diejenigen, die warten müssen, die wahrscheinlich weniger fähigen sind. Sie sind immer noch da, wisst ihr. Wenn wir hier einen Körper haben und dort eine Lambdaorganisation die ihn durch ihre untergeordneten Lambdapartikel läuft... und das ist ziemlich gut organisiert... und extra Theta um den Burschen herum... der ein Bisschen größer ist... vielleicht... der das ganze läuft.

Und ich male nur eine kleine Skala hier... in Wirklichkeit ist es viel massiger. Und dieser Planet ist der schlimmste... was Mangel angeht.

Nun, mit all dieser Einmischung die vor sich geht, wollen die meisten der Spieler die es in das Spiel schaffen, diejenigen sein, die einen dieser Körper laufen. Und selbst wenn er hungert und stirbt... da gibt es Leute die hingehen und hoffen vielleicht ein kleines Bisschen in das Spiel zu kommen.

Nun kommen wir zu dem was wir den „Drang zum Überleben“ nennen. Seht ihr wie das heruntergekommen ist von der „Lebensfähigkeit von Spielen“?

Ihr seht warum Menschen nur 70 Jahre alt werden. Aber ihr habt noch nicht alles gesehen... aber das ist ein Teil davon.

Nun, was die 11. Dynamik für das Spiel macht... denkt daran... ich habe Euch das mit dem Schachspiel gezeigt... sehr einfach. Ihr stellt die Figuren auf das Brett... danach zurück in die Kiste und weg damit. Das war's.

In diesem Spiel... und das ist kompliziert... ihr müsst all die Kreationen darin befreien oder as-isen.

Und um das zu tun braucht ihr eine Technik.

Ihr müsst all diese Faktoren handhaben, einschließlich der Einmischung, einschließlich der As-Isness, einschließlich der Kreationen und Urheberschaft von Lebensformen und die Co-Kreationen und all die Postulate und Lügen und Alter-Isness die dort hineingetan wurden.

Nun... darum gibt es keinen „sofort OT“ (one-shot OT)... in diesem Spiel. In anderen mag das möglich sein... wie beispielsweise in dem Spiel wo die Goldmünze aufgemockt wird. Wenn das alles ist... kein physikalisches Universum, keine anderen Leute... ihr mockt sie einfach auf... und pfttt... erledigt. Zurück zu OT.

Warum dieses Spiel so durcheinandergebracht war... bis zu dem Zeitpunkt als Ron in den Fünzigern mit den Axiomen und der Technologie kam... wir würden immer noch hier sitzen und uns fragen wie wir diese Spiel beenden sollen.

Die Antwort darauf ist natürlich die Brücke. OK?

Ihr wisst darüber Bescheid... die meisten von euch sind drauf. Sorgt euch nicht wenn es ein wenig dauert. Wegen Rons Arbeit haben wir das Glück, dass wir es sogar in einer Lebensspanne schaffen.

Und wir haben es für jeden in der Freien Zone erschwinglich gemacht.

Es kann nur eine Brücke geben, die für jeden funktioniert und es muss etwas sein, was jeder erreichen kann, sonst wird man diese Komplexität nicht los.

Ihr könntet da raus kommen... ihr könntet die Brücke hoch und das Spiel verlassen und ein paar eurer Freunde vielleicht auch und dann wärt ihr in einem Spiel mit, sagen wir mal, 5 Thetans.

Unglücklicherweise habt ihr aber schon all die Kombinationen von Spielen mit 5 Thetans gemacht, viele, viele, viele Male... weit zurück. Ihr werdet sehr schnell gelangweilt und werdet euch fragen, was die anderen denn so machen und ob sie jemals da rauskommen. Wir brauchen ein paar mehr Spieler. Ich meine, das ist das eine was Ron und die anderen OTs über die Jahre hinweg gesagt haben... sie haben nie etwas anderes gesagt. Was braucht ihr am dringendsten für eure Mission oder für irgendetwas anderes? Sie sagten wir brauchen mehr Spieler. Sie nennen sie Missionare oder OTs oder wie ihr sie auch nennen wollt... mehr Leute, die sich dem widmen das Spiel zu beenden und dass jeder gewinnt.

OK, die Brücke handhabt das nun. Es ist sehr kompliziert aber es wird mit einer Gradientenskala gemacht. Und die korrekte Analyse und Auswertung und der exakte Prozess, der auf jeder Stufe gemacht wird und auch die Reviews ab und zu... weil man nicht sagen kann wie jemand durch dieses Spiel gegangen ist und so wird es manchmal etwas kompliziert aber grundsätzlich haben wir alle Daten die wir brauchen, um alles zu analysieren was passiert.

I gebe euch einen kurzen Überblick... und die Jungs haben noch etwas gemacht... etwas anderes. Es macht es noch ein wenig komplizierter.

Das heißt, Thetans schnappen wenn sie außerhalb des Körpers sind und ihnen eine falsche Zeitspur geben... oder falsche Daten, oder falsche Dinge an die sie glauben sollen, so dass diese, wenn sie in einem Körper sind, dramatisiert werden. Und sie lösen sie mit einigen restimulativen Materialien aus, so dass andere Leute, die das Spiel einigermaßen vernünftig spielen diese Leute sehen und sagen: „Ist der verrückt?“

Und ihr lest etwas von diesen Geschichten der Propheten... und Jonestown und diese großen religiösen Führer und all dieses Zeug... und ihr seht, dass ihnen eine

Menge Menschen folgen, weil sie dachten... „hei... der Bursche weiß wie man aus dem Spiel herauskommt“. Ob es nun der buddhistische Himmel ist oder ob der Himmel nun in einer goldenen Stadt runter kommt, oder ob Du nun leben oder sterben musst.

Seht ihr... all dies sind schwierige Dinge und wenn Leute keine Antworten haben, könnten sie sagen... „ah, das ist der Weg... spring aus dem Fenster...“

Nun, einige dieser Sachen sind von den Implantern ins Spiel gebracht worden, mit der Absicht, es zu zerstören oder durcheinander zu bringen... aber ihr hört es direkt so gut wie nie von einem Implanter. Es ist ein armseliger Spieler, der total von diesen Jungs beeinflusst wurde.

Und ihr wisst, dass es OK ist... ein normaler Typ... ihr seid mit ihm in die Schule gegangen... er ist nicht schlecht... und vielleicht hat er sogar Recht... vielleicht sollten wir Elektroschocks bekommen, oder Drogen nehmen... seht ihr was ich meine? Klingt als wenn da etwas dran wäre.

OK, das geht wieder zurück zur 12ten Dynamik und den falschen Brücken. Ich habe einen Vortrag über falsche Brücken ⁷ gehalten und das die Art von Dingen, die man falsche Brücken nennt.

Es sind nicht nur falsche Daten... es sind falsche Daten, die euch daran hindern den Weg bis zum Ende des Spiels zu durchschauen... und es zu analysieren.

Wir haben die Tradition... und die gesamte Freie Zone basiert darauf... und sie führt die Tradition von LRH fort und das ist, den Leuten die Daten zu geben, die für ihren Fall nötig sind, um sie zum Ende des Spiels zu bewegen... zu befreien und zu as-isen, damit sie das gesamte Spiel als solches sehen können.

Nun, lasst es hier gesagt sein. Ich will euch nur sagen, dass es Prozesse gibt um all das zu handhaben... und noch mehr. Es gibt nämlich auch Zeitverwirrungen in diesem Spiel. Das ist ein weiterer Trick der Einmischungsleute... sicherzustellen euren Zeitsinn zu kürzen, so dass ihr nie etwas as-ised.

Nehmt die Wissenschaften. Sie sagen, dieses Universum wurde vor 9 Milliarden Jahren geschaffen... ich meine... vor nur 50 Jahren haben sie noch von 2000 Jahren gesprochen.

Nun, sie mussten es etwas nach hinten versetzen. Aber es ist immer noch extrem wie kurz sie das datieren. erinnert euch... man kann nie etwas as-isen, wenn man nicht die richtige Zeit... Ort, Form und Begebenheit hat.

Und wenn ihr glaubt, das alles in diesem Bild nur vor 9 Milliarden Jahren war, kommt ihr nirgendwo hin. Und wenn ihr das Axiom 1 und die Vorträge von LRH bezüglich der Unsterblichkeit eines Thetans nicht kennt, bekommt ihr kaum eine Vorstellung davon wie viele Spiele gespielt wurden und wie lange jedes angedauert hat.

Wie viele Spiele sind nötig um die Ewigkeit auszufüllen?

Sie ist noch nicht einmal voll... nicht mal zur Hälfte.

Es gibt noch genügend weitere Spiele die man machen kann. Wir müssen dieses wieder zum Laufen kriegen, weil es so viele Spieler gibt, die darin festhängen. Und es gibt noch einige andere Spieler... ich habe sie gefunden... man findet sie nicht innerhalb des Spiels. Aber sie haben keinerlei Erfahrung... und sie würden nicht einmal

⁷ http://www.freezone.de/german/cbr/d_abr_02.htm

wissen, was ein gutes Auto wäre... nicht einmal was eine Beziehung wäre. Sie haben in diesem Spiel nie Erfahrungen gesammelt.

Wenn ihr also einige gute Dinge von einem Spiel ins andere mitnehmen und vielleicht sogar verbessern wollt... diese Jungs würden euch nicht helfen. Ihr müsstet ihnen alles beibringen... den ganzen Weg von der Goldmünze... oder sogar mit einem Punkt anfangen... mach da drüben jetzt einen Punkt. Es ist als wenn man eine Weltmeisterschaft mit kleinen Babys spielt.

Glaubt also nicht dass es ein Vorteil wäre außerhalb des Spiels festzustecken. Das macht auch nicht so viel Spaß. Klar... es gibt ein Gefühl der Freiheit dabei. Du weißt, dass du nicht festgefahren bist und das ist eine Art Konstante... aber es macht nicht viel Spaß. Seht ihr?

Und es gibt etwas dabei zu verstehen... Du muss das erfahren um zu realisieren, dass Du frei bist. Und das haben wir auf der oberen Brücke... Du erfährst was es heißt außerhalb aller Spiele zu sein. Und von dem Punkt aus willst Du dann alles was Du weißt im Spiel anwenden... um ein besseres zu schaffen. Und das gegenwärtige Ziel ist natürlich, dieses Spiel vernünftig abzuschließen und jeden zu dem korrekten Gleichgewicht zurückzubringen... zwischen Exteriorisation und Havingness.

Seht ihr... die Jungs außerhalb des Spiels haben keine Havingness... die im Spiel festgefahrenen haben keine Exteriorisation. Und es gibt da eine Balance, die jeder Thetan mag. Und das variiert. Er macht verschiedene Dinge und verschiedene Dynamiken, seht ihr? Du magst auf den Rasen zu spielen und später magst Du es noch mal auf Video anschauen... von außerhalb, seht ihr?

Interessant... interessantes Zeug... Nichtsdestotrotz... es gibt die Brücke und ich rate euch allen sie weiter zu machen... weil es der Weg ist... und ihr kommt zu einem sehr freundschaftlichen Verständnis von Spielen und wie sie funktionieren.

Nun... wie ich sagte... es gibt eine Brücke aus jedem Spiel heraus und ein Grund warum es notwendig ist weiter als nur dieses Spiel zu schauen... das ist OT 16... ist, weil es nie ein Spiel gab in das sich so gewaltsam eingemischt wurde wie dieses... und kein Spiel von dieser Größe... in jeder Hinsicht.

Und so ist es wichtig all diese Daten und all dieses Wissen über Spiele zu rekapitulieren und diesen letzten Zyklus zu machen, genannt Review... von all den Postulaten, all den Kreationen und den verschiedenen Betrachtungen, Übereinstimmungen u.s.w., die jemals über Spiele und außerhalb von Spielen gemacht wurden. Weil wir im nächsten Spiel nicht wollen, dass das gleiche passiert. Wir wollen dass sich jeder vollkommen darüber bewusst ist... dass wenn sie analysieren und auswerten, sie in der Lage sein werden, jegliche Einmischung zu erkennen, so dass sie nicht mehr gefangen werden.

Nun... um diese technische Dynamik abzuschließen und ohne in das tatsächliche C/Sing hineinzugehen... denkt daran... C/Sing ist die Anwendung der 12. Dynamik... die Analyse, Auswertung u.s.w. zu den Problemen eine Person da raus zu kriegen. Seht ihr? Mit einem Maximum an Resultaten... zu geringsten Kosten und Zeitaufwand. OK?

Gut... das ist also eine Anwendung der 12. Dynamik mit Auswirkung auf die 11. Und... wie LRH einmal sagte... ein Auditor ist die wertvollste Person in diesem Universum... und beim gegenwärtigen Stand des Spiels ist er es sicherlich. Und die brauchbarste Person wäre sicherlich ein C/S, der darin trainiert ist den Auditoren zu sagen was sie tun sollen, weil... schaut her, wenn ihr einen Auditor aber keinen C/S

habt, kann es unwirtschaftlich auf eurer Seite sein, zu viel überlaufen, zu viele falsche Prozesse auf den falschen Stufen, seht ihr?

Es ist nicht brauchbar... man kann so nicht leben. Oder wenn ihr nicht die richtige Tech habt... natürlich kann man immer vorgeben sie zu haben und viel Geld dafür nehmen, wie einige Organisationen das tun.

OK... dies ist also die technische Dynamik der technischen Brücke von diesem Ende des Spiels, um es zu einem Ausgangspunkt für ein neues Spiel zu bekommen. Und sie besteht daraus zu befreien und aufzulösen was immer kreiert wurde oder was immer in dem Spiel festgefahren ist und in diesem schließt es die Einmischung auch ein. OK?

Weil die Einmischungsleute, die auf diese Seite gegangen sind eine Menge Spieler beeinflusst haben.

Jemand fragte mich mal... es war kein Scientologe... er sagte: „Stimmst Du damit überein, dass es Böses in diesem Universum gibt?“ Ich sagte „Ja“ Aber ich glaube das alles Böse ursprünglich gut war“. Ron sagte mal dass alle Thetans im Grunde gut seien. Und er sagte „ja, aber Du gibst zu dass es Böses gibt... Wie handhabst Du das?“ Und dann sagte er mir wie er es gehandhabt hat... er sagte „Du musst einfach davon fernbleiben... Du musst er von Dir weghalten... es bekämpfen“. Ich sagte „nein, wie haben einen anderen Weg das zu tun... Du schaust auf die Zeitspur... Du nimmst die Person die böse ist und schickst sie die Zeitspur zurück bis kurz vor den Punkt an dem sie böse gemacht wurde und Du läufst das Geschehnis aus, dass ihn böse gemacht hat und plötzlich wird er sein ursprüngliches Ziel rehabilitieren und gut werden“.

Und der Bursche dachte eine Weile nach und sagte, „aber wie lang ist das? Ich meine, seit er ein Baby war?“ Erdenleute. Ich sagte „nein, wir reden hier über Millionen, Milliarden, Trillionen von Jahren“. Ich habe ihm einen kleinen Gradienten gegeben.

Der Bursche ist durchgedreht, wisst ihr? Er ist aufgesprungen, fing an zu lachen und sagte... „vielleicht haben sie Recht... vielleicht sollte Gott das alles machen!“

Er wusste über die Szenarien auf diesem Planeten bescheid... „vielleicht sollte Gott das handhaben“... weil es nach einem großen Job aussah, wisst ihr?

Ich sagte... hast Du jemals daran gedacht, dass diese Hoffnung über... Du weißt schon... dass Gott herunterkommt und dass alles richtet... dass dieses ganze Ding mit den Prophezeiungen und dem Szenario was passieren wird und all diese religiösen Schriften und Offenbarungen... das dies selbst ein Szenario ist was von den Bösen kreiert wurde? Mit genug Gutem darin... ein wenig Wahrheit, so dass jeder danach greift... als ein stabiles Datum und dann deswegen nichts selbst dagegen tut?

Der Bursche hatte nie in Betracht gezogen, dass Religionen selbst ein Szenario sein könnte. Und plötzlich fing sein gesamter Fall an sich zu bewegen... wisst ihr... sein Körper fing an zu zittern und er konnte es nicht mehr kontrollieren.

Er sprang auf und nieder, lief aus dem Raum und sagte: „Ich kann nicht mit Dir reden... ich kann nicht... ich sollte es nicht“... Sein ganze Fall hat ihn aus dem Raum gezogen.... „geh weg von dem... er findet die Wahrheit heraus...“ Wer glaubt ihr war dieser Mensch? Es war ein pensionierter Rechtsanwalt. Sehr vermögend. Er kannte all die dreckigen Geschäfte auf der Erde... die politischen und die Geldszenarios. Er war gebildet, sehr aufgeschlossen und forschend... ein sehr fähiger Bursche.

Und trotzdem, nur dieser eine Punkt brachte ihn in einen Zustand von Geisteskrankheit... Er konnte es nicht kontrollieren. Und ich glaube, er hat es nicht einmal wahrgenommen, dass etwas sehr Merkwürdiges mit ihm passierte, als sein Körper nicht aufhörte zu zittern und er aus dem Raum gezogen wurde... weil er rückwärts ging, wisst ihr... und er im Griff von machtvollen Kräften war... könnte man sagen.

Wir werden später noch darauf zurückkommen, aber es ist die Verneinung, dass dies etwas mit der siebten Dynamik zu tun haben könnte... geistigen Kreationen... Lambda u.s.w., dass hier restimuliert wurde... und ein paar seiner speziell geimplanteten Thetans die um ihn herum restimuliert wurden... und die waren kräftiger als er.

Er konnte nicht da sitzen und sagen: „Erzähl mir mehr... das hört sich interessant an“. Seht ihr was ich meine?

Frage: Das war sehr interessant was Du da erzählt hast, weil ich habe zwar keine solch dramatische Erfahrung gemacht, aber es ist ein wirkliches Problem für mich. Es ist als wenn man Leuten von Spielen erzählt... wenn Du versuchst ihnen stabile Daten zu geben... beispielsweise bei jemandem bei dem Du ziemlich sicher bist dass es ein Missionair ist... und er nichts davon weiß... wie verhindert man dass er abhaut? Weil ich ziemliche Verluste damit hatte. Sprechen wir noch darüber oder kommt das später?

Wenn Du die Antwort darauf wissen willst, kaufe eine Kopie des Videos. Das ist Werbung... direkt in die Kameras... ein Bisschen Werbung...

Dynamik 10

Nun kommen wir zur zehnten Dynamik, OK? Nun haben wir Ethik.

Nun, das ist die Ethik des Spiels. Ihr müsst es euch anschauen... Tech wird nicht funktionieren, wenn die Ethik raus ist.

Was wäre der schlimmste ethische Verstoß in einem Spiel?

Der Einmischung zu helfen, seht ihr?

Wenn ihr auf dem anderen Vektor operiert, der Einmischung zu helfen, dann verhindert ihr, dass das Spiel zu einem Ende kommt. Ihr verhindert, dass die Brücke funktioniert. Das ist das out-ethischste... das ist eigentlich alles was man wissen muss.

In den Ron's Orgs definieren wir eine Out-Ethikaktion als eine Aktion jemanden von der Brücke abzuhalten. Das sagt es eigentlich schon, weil jeder der einen anderen davon abhält, der Einmischungsseite hilft.

Ob sie darüber nur Bescheid wissen oder nicht... ob sie nun der Presse glauben... was sie über Sekten schreiben... über Scientology oder Auditing oder E-Metern ist egal... letztlich nehmen sie die Daten die als wahr in das Spiel gesteckt wurden und helfen dadurch der Einmischung.

Es gibt eine Art von Out-Ethik, die jeder ein Bisschen gemacht hat aber man kann sich das im Auditing anschauen... das ist, die Spielübereinstimmungen zu brechen. Da findet ihr eure Out-Ethik lokalisiert.

Natürlich... dies ist wenn man alle Übereinstimmungen des Spiels bricht. Aber jemand kann auch eine Spielübereinstimmung brechen wie beispielsweise... dass man einen Austausch für ein Produkt bekommt, was gebraucht ist. Und die andere Person sollte von vorn herein mit diesem Austausch übereinstimmen, oder es muss von der Person festgelegt werden, die dieses Produkt herstellt. Und wenn es letztlich auch

nur ein Dankeschön ist... sonst ist eure Aufmerksamkeit auf diesen unvollständigen Zyklus fixiert.

Ich war mal Rettungsschwimmer als ich jung war... in einem Schwimmbad. Über die Jahre hinweg habe ich so etwa 50 Leute gerettet und die einzigen, die mir im Gedächtnis geblieben sind, sind diejenigen, die sich nie dafür bedankt haben. Na ja... ich bin für den Job bezahlt worden. Von denen brauchte ich kein Geld, aber ich habe ihnen das Leben gerettet und sie sind einfach aufgestanden und weggegangen. Seht ihr?

Sie waren bewusstseinsmäßig wahrscheinlich so tief, dass sie nicht einmal gemerkt haben, dass sie am Ertrinken waren... und es hätte für sie auf diesem Ton-Level wahrscheinlich nicht einmal etwas ausgemacht ob sie ihren Körper verlieren oder nicht... oder ein anderen Fallproblem... sie konnten keine Hilfe akzeptieren und konnten das nicht erkennen.

Oh ja... etwas wollte ich euch noch dazu und zu den anderen beiden Dynamiken... Admin, Tech und Ethik, sagen. Wir haben da eine Definition basierend auf Hilfe... was ein brauchbares Spiel ist, und das ist ein Spiel... ich meine, nur bezogen auf Hilfe... jeder Spieler kann bei Bedarf sich selbst oder anderen hinaushefen... aus dem Spiel heraus... das ist brauchbar, seht ihr?

Es kann leben... es kann bessere Spiele geben, weil jede Person der anderen helfen könnte... oder jemand sich selbst helfen könnte. Und das ist ein weiteres Ziel auf der Trainingsseite der Brücke, seht ihr?

Das heißt... dieses Spiel war von 1950 so unbrauchbar, dass wir alle dazu bestimmt waren für immer hier festzustecken. Wenn nur einer... ein Spieler oder Spielmeister daherkommen kann um Leuten herauszuhelfen, dann ist das ein sehr unbrauchbares Spiel. Was wenn er nicht kommt? Seht ihr was ich meine?

In den nächsten Spielen werden wir nun jeden die Auditingseite der Brücke hochbekommen. Das ist eine Sache... In diesem, diesem Übergangsspiel seid ihr auch auf Soloauditing und so weiter aber ihr solltet auch anderen helfen wollen... und auf bestimmten Levels werdet ihr das, selbst wenn es nach VAST⁸ ist. Während ihr die Brücke hinaufgeht, werdet ihr vielen Anderen aus dem Spiel heraus helfen, nur dadurch, dass ihr euren eigenen Fall in Ordnung bringt. Und wenn ihr nach oben kommt über das obere Ende der Brücke, werdet ihr sehen, dass ihr lernt dies alles in jedem anderen Spiel anzuwenden, oder auf jeden anderen Spieler. Jeder Spieler wird dort hingelangen indem er aus diesem Spiel herauskommt... und durch die verschiedenen Reviews aller Spiele. Das sind die Source-Levels und... eigentlich alles über OT 16.

Und dann können wir lebensfähige Spiele haben. Es gab welche in der Vergangenheit, aber sie waren alle nicht 100%. Wir wissen das, weil viele Leute eine Menge von vergangenen Spielen erforscht haben und es gab immer etwas, das nicht daraus befreit oder as-ised wurde... sehr wenig verglichen mit diesem... sehr wenig... aber es ist da. So ist es nie 100%.

So, wir wollen ein lebensfähiges Spiel in dem jeder Spieler, wenn notwendig, sie selbst oder andere aus dem Spiel befreien kann.

Und das wird auch jedes Problem mit der Einmischung lösen. Oh... um diese Aussage über Einmischung abzuschließen, als die Frage gestellt wurde... Ich sage... was

⁸ Viable Application of Source Data (praktische Anwendung von Source-Daten) – eine der letzten Stufen auf der Brücke.

tut ihr um diese Einmischungsleute zu handhaben? Sie haben Einfluss auf eine große Zahl von Spielern. Die beste Methode ist es sie zu befreien. Bekommt sie zurück vor den Punkt an dem sie für die Einmischungsseite gearbeitet haben... dreht sie rum... dann können sie auch helfen andere zu befreien... auf der gleichen Fähigkeitsstufe. Sie werden sehr effektiv sein, wenn ihr sie einmal rehabilitiert habt.

So, jeder versteht das. Dies ist es wonach wir streben in Ethik... ein lebensfähiges Spiel. Die Übereinstimmungen im Spiel zu brechen ist natürlich unethisch und jeder Spieler kann das gemacht haben... aber das kann im Auditing gelöst werden. Ihr habt keine Verantwortung dafür übernommen als ihr ihn umgehauen oder im Krieg getötet habt oder so etwas... All das kann auf der Brücke gehandhabt werden.

Aber hier habt ihr euren Fall mit der bösen Absicht. Sie sind auf dem völlig falschen Vektor. Man könnte auch sagen... jeder der das tut wird ohne Ausnahme selbst betrogen. Sie müssen es, seht ihr... sie müssen betrogen werden... weil sie ursprünglich ein Teil des Spiels waren, in dem sich eingemischt wurde.

Und das lustige daran ist... wenn wir diese Jungs auditieren, finden wir heraus, dass sie vor allen anderen betrogen wurden... und sie dachten möglicherweise, dass sie als letzte betrogen werden, wenn sie der Einmischung beitreten. Sie wurden genau am Beginn betrogen, seht ihr?

Schaut also nach einer Unterlassung... ein Overt der Unterlassung bezüglich der Spielübereinstimmungen... nicht das Spiel auf allen Dynamiken zu spielen. Eine Menge Leute machen das. Sie haben ein Overt der Unterlassung auf einer oder mehreren Dynamiken. Das war nicht die Übereinstimmung. Die Übereinstimmung war auf allen Dynamiken zu spielen, seht ihr?

Ich meine, wir können das auch zu einem Extrem werden lassen und sagen, dass all diejenigen, die gegenwärtig nicht auf der Brücke sind, des Overts der Unterlassung auf der 11. und 10. Dynamik sind...

Frage: Wenn es das macht, kann er nicht mal auf die 11. oder?

Ja, das ist ein weiterer Grund für ein Seminar wie diese, damit ihr anfangen könnt dies zu verbreiten und mehr Leute in das Spiel einzubinden.

OK... es kann also Overts der Unterlassung geben. Viele Leute bemerken das... ihr findet Leute... „Ich will nie Teil einer Gruppe sein... Ich werde nie etwas beitreten“. Und jeder denkt... nun, das ist ein wenig merkwürdig.

Oder sie wollen nie eine 2. Dynamik... oder sie geben einen Dreck auf die Umwelt... oder sie könnten um die gesamte Menschheit nichts scheren. Sie können nicht einmal mit den ganzen Daten Schritt halten... um sie zu analysieren... nicht einmal annäherungsweise.

Seht ihr, wir schauen hier auf eine geringer werdende Verantwortung und dann auf verstärkte Out-Ethik. Und wer sind die einzigen, die es glücklich macht? Die Einmischungsleute. „Hei... wir haben ihn unter Kontrolle... er hat all die Dynamiken ver-gessen!“ OK?

Es gibt da ein weiteres interessantes Gebiet, das ebenfalls im Auditing behandelt wird und das ist wenn jemand eine OT-Aktion macht, die „Notwendigkeitsstufe“ genannt wird, bei der er aber andere schädigt. Das ist nicht perfekt. Wisst ihr... er hat eine OT-Operation ausgeführt und dabei seinen Körper schneller als Licht bewegt... weg von dem sich nähernden Bus. Aber ein anderer hat ihn dabei gesehen wie er den Körper so schnell bewegt hat und starb an einem Herzanfall, während der Bus-

fahrer darüber so erstaut war, dass er vergaß in die Bremsen zu treten und gegen einen Baum knallte. In anderen Worten, das ist eine OT-Aktion, die nicht so lief wie geplant.

Es war um der einen Körper zu retten, aber tatsächlich hat es andere verletzt, seht ihr was ich meine? Es ist nichts falsch damit OT-Dinge zu tun, aber der Bursche mag das nicht und denkt dann er hätte ein Overt gemacht.

Die muss ebenfalls ausgelaufen werden und es gibt Stufen auf der Brücke wo man das macht.

Das haben einige Leute gemacht und was tun sie dann? Natürlich sagt er, ich werde das nie wieder machen und verliert dadurch einige Fähigkeiten. Nun, das ist „selbst“, seht ihr? Das beweist, dass der Bursche grundsätzlich gut ist, weil er Fähigkeiten zurückhält um anderen nicht zu schaden. Wenn Leute grundsätzlich schlecht wären, würden sie das als einen Gewinn betrachten, OK?

So, das ist der Ethikteil. Es ist sehr einfach, wirklich. Passt einfach auf alles auf, was Leute davon abhält die Brücke hochzugehen und dort ist die Out-Ethik.

Dynamik 9

Nun kommen wir zur neunten Dynamik... das ist Ästhetik. Das sind üblicherweise Dinge die Leute als Kunst betrachten... Musik, Bildhauerei, Malen, Schreiben, aber das ist nicht alles. Es ist all das was ein Thetan als Ästhetik betrachtet... oder interessant oder sehr schön... in dem Spiel. Es können Möbel sein oder ein Garten, wisst ihr... ein Gebäude... eine geordnete Mülldeponie... stimmt das? Geordnete Mülldeponie? Nun, wenn sie gut gemacht ist und nicht umweltverschmutzend ist, recycelt... recycelter Müll... wisst ihr? Leute betrachten das und finden es toll.

In Amerika habe ich Leute Häuser aus leeren Whiskeyflaschen bauen sehen, seht ihr... und Zement darum und eine andere hier... und sie haben ein Haus aus Flaschen und wenn der Wind dann da reinbläst... huhhh huhhh... So machen sie etwas ästhetisches aus etwas das sie von der Straße aufgesammelt haben... was weggeworfen wurde. Das ist also ein Gradient davon. Der Grund warum es neu ist... Dynamik 9... LRH hat uns darüber erzählt, erinnert ihr euch? Er sagte, dass Künstler in einer Zivilisation den Weg zeigen. Seht ihr warum? Weil wir brauchbare und lebensfähigere Spiele haben wollen. Mehr lebensfähige Spiele wären interessanter... intelligenter, richtig? Mehr Verbesserung.

Und deshalb weisen die künstlerischen Einwicklungen auf allen Gebieten... die Ästhetik... in diese Richtung. So würde das Spiel unterstützt.

Nun könnt ihr darauf wetten, dass man in der Ästhetik auch Einmischung findet. Sie haben auch eine Ästhetik. Aber es ist ihr Ton-Level und es bringt Leute dazu mehr im Spiel festzufahren.

Ihr erinnert euch wahrscheinlich an Beispiele moderner Kunst... ich gebe da immer ein Beispiel... im Pompidou Museum in Paris, wo sie alte Tennisschuhe und Bananenschalen auf eine Leinwand gepappt und ausgestellt haben... hat gemieft. Die einzige Ästhetik die man da rausbekommen hat war, dass Müll in die Galerie eingedrungen war.

Aber die Implanter, welche die Ausstellung repräsentierten haben wohl gelacht, nach dem Motto, hahaha... jeder geht runter dabei...

In der Zwischenzeit geht ihr auf die Strassen von Paris und ihr seht dort einige sehr gute Künstler. Aber sie haben kein Geld. Sie malen sehr schöne Bilder.

Ihr mögt euch darüber wundern warum die Regierung diese Jungs nicht bitten ihre Sachen in der Galerie auszustellen... sie in die Zeitung bringt... Kunstmagazine... oder einen Zuschuss von der Regierung. Sie sind da draußen und verhungern. Hmmm... interessante Zivilisation, oder?

Das gleiche mit Filmen, mit Musik, wisst ihr? Es gibt Beispiele für moderne Musik beispielsweise, die kann ich für euch dramatisieren... es klingt meist so... ---- das ist moderne Musik. Warum lacht ihr? Sie spielen das im Fernsehen. Sie lehren das in einer Universität in Holland... ich hab's gesehen... ein Video... prima... neue Musik. Sie gehen auf den Schrottplatz, heben das auf... bong... bong... das ist gut... das nehmen wir für das Orchester. Also ehrlich... das ist eure Welt... eure Dynamiken... euer Spiel. Es wird kaputt gemacht... Findet die Einmischung... seht ihr?

Diese Jungs... diese Künstler... auditiert sie. Bringt sie hoch und sie machen bessere Kunst. Im Moment werden sie ausgewählt weil sie die Tonskala unten sind und sie bekommen Fernsehauftritte, Geld von der Regierung, Stipendien in Universitäten... kommt schon... wo läuft dieses Spiel hin? OK?

Ich spiele euch hier ein Stück Ästhetik über die Suche nach der Wahrheit. Ich habe gerade ein neues Arrangement gemacht und es heißt „Der Gral“.

All diese Mysterien über die wir auf den oberen 4 Dynamiken gesprochen haben sind den Leuten da draußen total unbekannt. Sie mögen irgendwie einen kleinen Schimmer von der Wahrheit haben, aber sie wissen nicht worum es geht. Sie wissen nicht wie wichtig das ist.

OK?

Sie wurden falsch ausgebildet... sie wurden von der Einmischung getroffen und durch das Ganze verwirrt. Und durch die ganze Geschichte hinweg findet man Sagen und Stücke und Filme über Leute auf der Suche nach Wahrheit und deren emotionale Gefühle bei dieser Suche. Und das wurde in der Geschichte des Gral zusammengefasst. Es ist interessant, die Geschichte des Gral in der Legende von König Arthur, welche einige Leute bis vor 2000 Jahren zurückdatieren, wurde kürzlich als die Suche nach Gott oder Jesus oder etwas anderes übersetzt. Und das gleiche in Deutschland, mit dem Nibelungenring. Diese Geschichten sind viel älter, OK? So das ist es, was dieses Lied porträtiert.

OK. Hier ist nun ein kleiner Beitrag von „Neuer Zivilisations-Musik“, damit ihr seht, dass nicht alle Ästhetik verrückt sein muss.

Dynamik 8

OK. Lasst uns nun zur achten Dynamik kommen, damit das kein Geheimnis mehr sein muss.

Ja, LRH hat darüber als Unendlichkeit gesprochen... dieses Symbol... ∞ . Unendlichkeit, das ist ein guter Begriff, weil es in Bezug auf Spiele und Thetans zwei Dinge meint. Die Fortsetzung von Unsterblichkeit, die man nicht mit Zeit messen kann.

Es ist ein existierender Zustand. Vielleicht der einzige, den es dort gibt. Und die andere ist die Unendlichkeit von Möglichkeiten... von Spielen, seht ihr?

Man kann so viele Spiele auf die lange Linie der Unendlichkeit setzen wie man will.

Nun, welcher Teil des Spiels hat nun die Fähigkeit ein Spiel zu starten, verändern und zu stoppen... den Aktionszyklus zu vervollständigen? Wie wir in der Dynamiken elf und zwölf gesehen haben, hat jeder Thetan, der übereingestimmt hat dieses Spiel

zu spielen, einen Teil der Verantwortung für die Kreationen und Übereinstimmungen, die er im Spiel gemacht hat.

So haben wir, in Begriffen der Mathematik gesprochen... n mal die Anzahl der Quellen von Kreation im Spiel. Zehn hoch 41 Spieler (10^{41}).

Nun, das ist sicherlich nicht jemandes Idee von einer „Einzigkeit“ oder Alleinheit, aber diese „Einzigkeit“ hat uns auch nicht weit gebracht das Spiel zu beenden. Dies aber sehr wohl.

In den Level 7 Bändern sagt LRH dass aus dem Spiel heraus zu kommen oder die Brücke hochzugehen, ein individuelles Unterfangen ist. Wenn man mal draußen ist, mag man entscheiden zurückzukommen um anderen zu helfen, wenn man nicht im gleichen Spiel ist. Ihr könntet viele der gleichen Dinge genießen und die Leute würden den Unterschied nicht merken. Vielleicht sind sie noch drinnen, aber ihr spielt ein anderes Spiel. OK.

So, auf der achten Dynamik lasst uns nun auf die Verantwortung, die Logik und die Fähigkeit der Spieler schauen, die Dynamiken neun, zehn, elf und zwölf zu nutzen. Dann können wir wirklich sagen, dass eine Person operiert... mit seinem Verstand... um mehr brauchbare Spiele zu machen. Und wir können sagen, dass die achte Dynamik der Logikteil des Spielers ist. Nicht was er kreierte oder erfahren hat oder was er im Spiel tut... wenn auch dass was er tut vielleicht von seinem Logikteil stammt... aber die Logik eines Spielers ist das einzige was in der Lage ist, durch das Spiel zurückzugehen, es sich zurückzurufen, zu analysieren, auszuwerten, es zu handhaben und zu überprüfen. Es tut das, weil er eine Aufzeichnung darüber behält. Die Daten über alles, was er im Spiel gemacht hat stehen also zur Verfügung.

Alles was ihr tun müsst ist die Einmischung zu beseitigen und das Extrazeug drumrum und ihr könnt es euch zurückrufen. Ihr müsst es nicht alles wieder erfahren. Das habt ihr schon. Aber ihr müsst die wichtigen Teile finden, die nie gelöst wurden, die mysteriös waren oder nie analysiert werden konnten. Da hängt eure Aufmerksamkeit fest... da wo ihr etwas kreierte aber nie as-ised habt.

Und auch wo ihr die Regeln gebrochen habt. Aber all das ist auf der Brücke enthalten. Es bringt nichts zu sagen „Inshallah“... Allah oder Gott hat es gemacht... keine Verantwortung. Wenn das wahr wäre, bräuchten wir nur einen Auditor und einen PC... jemanden, der trainiert wäre die Brücke zu machen und er würde Gott auditieren. Er würde dann alles in Ordnung bringen.

Und Gott braucht, wenn das wahr ist was all die Leute sagen, braucht eine Menge Auditing. Wenn er für all das verantwortlich ist... er so viele Kriege macht... so viel Töten und so wenig in Ordnung bringt... so wenig as-isen... kaum jemanden befreit... immer verspricht, verspricht, verspricht... seht ihr? Aber das zu handhaben was da ist... oh nein... Er geht in den Himmel um von all dem wegzukommen... also wirklich... das ist eine Geisteshaltung... Verantwortung zu vermeiden indem man woanders hin geht. Nichtsdestotrotz... sie tun etwas Gutes in den Religionen, ja... sie müssen etwas Wahrheit haben, oder sie wären nicht einmal populär.

Ja, sie helfen Leuten und sie machen dies und das... versuchen friedvoll zu sein, aber alle, die ihre Technologie nutzen, führen die Leute Leben für Leben den Implanten zurück. Sie geben ihnen all die Symbole, all diese Bilder von Implants. Sie sagen ihnen, dass sie nachher gehen müssen und so haben sie die Leute unter Kontrolle. Übergeordnet betrachtet... wenn sie nur dies aus den Religionen rausnehmen würden, wären das wundervolle karitative und gute Gruppen. Die sind gebraucht.

Sie machen also ein paar gute Dinge. Aber die grundlegende Logik dahinter ist nicht mitzuhelfen, das Spiel zu beenden, weil es den beteiligten Leuten die Verantwortung verweigert.

Wenn wir also hier einen Vortrag über die achte Dynamik auf niedrigem Niveau hätten, könnte man sagen, tut was immer ihr wollt. Sprecht zu den Leuten auf der Straße... ihr wisst nicht welcher Religion sie angehören... ihr könnt da reinton was immer sie anspricht. Aber vom Gesichtspunkt des Spiels muss jeder Verantwortung für das übernehmen, was er im Spiel kreiert hat... und was auch immer in das Spiel getan hat, das andere gefangen hält oder wo er versagt hat anderen zu helfen... was immer er gemacht hat um das Spiel weniger brauchbar zu machen. OK?

So können wir den Spieler als den „logischen Spieler“ auf die achte Dynamik setzen. Nicht aberriert... logisch. Er kann diese Zyklen machen... er kann Verantwortung tragen. In anderen Worten... der Spieler als Quelle seiner eigenen Zeitspur, seiner eigenen Kreationen, seiner eigenen Aktionen. Und diese Position einzunehmen wäre eine logische. Wenn es jeder tun würde, könnten wir ein viel besseres Spiel haben. OK?

So sieht die achte Dynamik aus, wenn ihr von der zwölften herunter kommt. Und die „Einmischer“ in dem Spiel... die Implanter... sie haben versucht falsche Ideen darüber in die Gesellschaft zu setzen. Und einige sind sehr lachhaft wenn ihr darüber lest. Wir nennen sie Auffanggruppen, weil einige von ihnen selbst die Leute auffangen, die aus anderen Religionen herausfallen. Sie sagen sogar, die Obersten dieser Religionen wären auch Teil der anderen... das ist sehr geheim. Und wenn jemand aus der einen herausfällt, kann er der anderen beitreten um die wirkliche Wahrheit herauszufinden. Das ist immer das gleiche... ja... immer der gleiche alte Kram.

Glaubt mir... es gibt genügend Leute, die davon beeinflusst sind. Ihr könnt die Dinge finden worüber sie sprechen... wisst ihr... die höheren spirituellen Führer, das Phänomen von Sphären, alle Arten von höheren Wesen... Wo findet ihr das? Es gibt genügend Spieler ohne Körper... Die können alles mögliche dramatisieren. Seht ihr?

Ihr werdet einiges davon finden, aber es kann auditiert werden. Und dann findet ihr darunter einen weiteren Spieler, der festgefahren ist. Und wo er festgefahren ist... er ist eine Art Meister, der all diesen Erdlingen zuhören sollte und sagt... OK, mach einfach dies und es wird gut sein... Und sie haben sogar auch Dinge über... „wisst ihr, es ist erst 9 Milliarden Jahre alt und der einzige Grund warum wir in Schwierigkeiten sind ist... das ist vor 2 Millionen Jahren in die Luft geflogen und wisst ihr... ein anderer Planet ist irgendwo explodiert... alle sind verletzt worden... egal... wir haben mit einer Menge Preclears gearbeitet... Tausenden... und wenn jemand in einer Explosion auf einem Planeten steckengeblieben ist, es sollte eigentlich das und das sein... Lichter flimmern um den Mars herum, seht ihr und das ist kein bedeutendes Geschehnis...“ Es kann passiert sein... wir finden ab und zu welche aber es ist nur Teil einer Kette um das schwerere Zeug zu laufen.

Jemand in diesem Seminar könnte sagen... „Hey... Du trittst hier auf ein paar Zehen“. Aber alles was ich sagen will ist, ich trete auf alle Zehen, aber von der Unterseite der Schuhe und ich hebe sie hoch... und packe ihre Stiefel in den Himmel! Wie LRH sagte, jeder muss seine Verantwortung tragen für das was passiert... wie wir es in Dynamik 12 und 11 gesehen haben... und 10. OK.

Die restlichen Dynamiken werden noch übersetzt.

Graphik 1

Eintritt in ein Spiel 10^{41}

1. Kreation und Übereinstimmung Spiel
oder Daten
2. Erfahrung von Effekt des (Spiels)
(Daten sammeln)
3. Analyse der Daten zur Verbesserung (Spiel)
4. Auswertung von Daten um Warum zu finden?
5. Handhabung des Warum zum
Verbessern/Gewinnen
6. Review Handhabungen etc.

12. Dynamik
Administration des Spiels

