

GRUNDLAGEN DES DENKENS

VON

L. RON HUBBARD

1956

Scientology ist nicht gleich Scientology. Scientology ist einerseits eine Kirche, eine Organisation – das, was wir alle aus den Medien kennen. Scientology ist aber auch eine Philosophie, eine angewandte, religiöse Philosophie.

Erstes ist das, was Mitarbeiter aus Scientology gemacht haben. Jeder kann sich davon ein eigenes Bild schaffen.

Zweites, die Philosophie und Technologie, hat Hubbard aufgeschrieben und auf Vorträgen festgehalten. Heute sind sie unabhängig von der Kirche erhältlich und werden erfolgreich angewandt. Philosophie und Technologie sind es wert, studiert zu werden.

Dem interessierten Leser werden folgende Bücher empfohlen:

DIE PROBLEME DER ARBEIT - von L. Ron Hubbard

DIANETIK 55! - von L. Ron Hubbard

EMOTIONEN - von Ruth Minshull

und andere.

Anmerkung des Übersetzers: Am Schluss des Buches befindet sich ein Fachwort-sammlung fachspezifischer Wörter.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	3
EINFÜHRUNG	5
1. KAPITEL	8
WESENTLICHE DATEN ÜBER DIE SCIENTOLOGY	8
2. KAPITEL	12
DIE GRUNDPRINZIPIEN	12
<i>Der Aktionszyklus</i>	<i>12</i>
3. KAPITEL	16
DIE UMSTÄNDE DES DASEINS	16
<i>Beingness Identität (Persönlichkeit)</i>	<i>16</i>
<i>Identität und Aufmerksamkeit</i>	<i>18</i>
<i>Valenzen</i>	<i>18</i>
<i>Tun = Wirkung</i>	<i>19</i>
<i>Havingness</i>	<i>20</i>
<i>Wirkung und Haben</i>	<i>20</i>
<i>Probleme</i>	<i>20</i>
4. KAPITEL	22
DIE ACHT DYNAMIKEN	22
5. KAPITEL	24
DAS ARK-DREIECK	24
6. KAPITEL	26
DAS MOTIV	26
7. KAPITEL	32
DIE TEILE DES MENSCHEN	32
<i>Das geistige Wesen</i>	<i>32</i>
<i>Der Verstand</i>	<i>33</i>
<i>Der analytische Verstand</i>	<i>34</i>
<i>Der reaktive Verstand</i>	<i>34</i>
<i>Der somatische Verstand</i>	<i>35</i>
<i>Der Körper</i>	<i>37</i>
<i>Kontrolle</i>	<i>39</i>
8. KAPITEL	41

DAS VERURSACHEN VON WISSEN	41
<i>Zivilisation und Barbarei</i>	46
9. KAPITEL	48
WISSEN UND NICHT-WISSEN	48
10. KAPITEL	49
DAS ZIEL DER SCIENTOLOGY	49
11. KAPITEL	50
SCIENTOLOGY-AUDITING	50
<i>Der Auditorenkodex</i>	50
<i>Der Kodex eines Scientologen</i>	51
<i>Vorbedingungen für das Auditing</i>	52
12. KAPITEL	54
GENAUE PROZESSE	54
<i>Auditing</i>	54
<i>Spielbedingungen und Nicht-Spielbedingungen</i>	54
<i>Identitäten – Valenzen</i>	56
<i>Auditingverfahren</i>	56
<i>Die Zukunft der Scientology</i>	64
DIE ZIELE DER SCIENTOLOGY	65
ÜBER DEN AUTOR	67
FACHAUSDRÜCKE	69

EINFÜHRUNG

Ursprünglich wurde das Buch *Scientology: Die Grundlagen des Denkens* (Scientology: The Fundamentals of Thought) als eine Übersicht über die Scientology für die Übersetzung in nicht-englische Sprachen veröffentlicht. Dieses Buch ist für den Anfänger, aber auch für den fortgeschrittenen Studenten des Verstandes und des Lebens von unschätzbarem Wert.

Das Buch gibt einen kompakten, aber doch umfassenden Überblick über dieses Gebiet; es enthält auch für Scientologen viel neues Material.

Allein mit diesem Buch ausgerüstet, könnte der Student des menschlichen Verstandes tätig werden und Dinge vollbringen, die wie Wunder aussehen, denn er kann den Gesundheitszustand, die Fähigkeiten und die Intelligenz von Leuten verändern.

Niemals zuvor hat solches Wissen existiert und Resultate, wie sie durch das Studium dieses kurzen Buches erreicht werden können, sind niemals zuvor durch Menschen erreicht worden.

Geben Sie dieses Buch einem Mann oder einer Frau, die sich in Schwierigkeiten befinden, einem Mann oder einer Frau von grosser Wissbegierde, einem Mann oder einer Frau mit Freunden, die ein besseres Leben nötig haben, und lassen Sie jenen Mann oder jene Frau dieses Buch sorgfältig studieren und das Wissen anwenden. Veränderungen und ein besseres Leben werden sich daraus ergeben.

Dieses Buch ist eine kurze Zusammenfassung der Resultate, die denkende Menschen in 50'000 Jahren hervorgebracht haben. Ihre Materialien, die von L. Ron Hubbard untersucht und in einem Vierteljahrhundert eigener Forschung ergänzt wurden, haben die Geisteswissenschaften, die bis dahin von den "exakten Wissenschaften" weit überflügelt worden waren, mit Physik, Chemie und Mathematik gleichziehen oder diese sogar übertreffen lassen.

Hier ist in aller Stille etwas vollendet worden, was von Tausenden von Universitäten und Stiftungen mit Milliardenkosten zu erreichen versucht wurde.

Genau *so* funktioniert das Leben. Genau *so* ändert man Männer, Frauen und Kinder zu ihrem Vorteil.

Das Anwenden oder das Vernachlässigen dieses Materials mag sehr wohl darüber entscheiden, ob der Mensch die Atombombe anwendet oder nicht. Die Scientology gewinnt auf diesem Gebiet schon sehr stark an Bedeutung. Innerhalb der gleichen Epoche sind zwei der umfassendsten Kräfte, die der Mensch je kannte, Wirklichkeit geworden: Das Wissen über sich selbst und andere durch die Scientology sowie das Mittel, sich selbst und alle anderen durch Atomspaltung zu vernichten. Welche dieser Kräfte gewinnen wird, hängt in grossem Masse davon ab, ob Sie die Scientology anwenden.

Die Scientology ist heutzutage auf allen Kontinenten der Erde verbreitet. Während Sie dies lesen, wird eben dieses Buch in viele fremde Sprachen übersetzt und in Ländern verbreitet, deren dichtgedrängte Millionen niemals zuvor durch anglo-amerikanisches Denken berührt worden waren.

L. Ron Hubbard sagte in einem Aufsatz:

"Die Scientology und die Scientologen wollen keine Revolution. Sie wollen Evolution. Sie suchen nicht den Umsturz. Sie treten für die Verbesserung dessen, was wir schon haben, ein.

Die Scientology ist nicht politisch. Wenn die Flammen der Ideologien uns alle zu verschlingen drohen, ist es an der Zeit, Politik zu vergessen und die Vernunft zu suchen.

Die Scientology hat nicht die Mission zu erobern, sondern zu zivilisieren. Sie führt einen Krieg gegen die Dummheit – jene Dummheit, die uns auf den letzten aller Kriege zu führt.

Für einen Scientologen ist die *Dummheit* die wirkliche Barbarei auf Erden. Nur im schwarzen Unrat der Unwissenheit können die unvernünftigen Konflikte der Ideologien keimen.

Für einen Scientologen ist Regieren eine Sache der Vernunft, und alle Regierungsprobleme kann man durch Vernunft lösen

Vielleicht konnte man es sich gestern noch erlauben, die Unwissenheit zum Erreichen von irgendwelchen eingebildeten Gewinnen auszunutzen. Vielleicht war gestern das Studium des Verstandes und der Vernunft eine Beschäftigung für einen Sommernachmittag. Vielleicht konnte sich der eine oder andere von uns gestern noch seine Verantwortungslosigkeit und seinen Hass leisten.

Das war jedoch gestern. Heute wird die Ausnutzung von Unwissenheit, eine dilettantische Einstellung zu vorhandenem Wissen und eine Weigerung, seine Rolle als verantwortungsbewusstes Mitglied der menschlichen Gesellschaft wahrzunehmen, vielleicht mit dem versengenden Donnerschlag von Wasserstoffbomben bestraft, die von Männern ausgelöst werden, deren Intelligenz und staatsmännische Geschicklichkeit nicht dazu ausreichten, bessere Lösungen zu finden. Unwissende Leute wählen unwissende Führer. Und nur unwissende Führer führen in Kriege und diesmal in einen Krieg, der der Erde die ewige Ruhe bringen wird.

Wenn Ihre Angehörigen mit ihren Heimen und ihren Kindern, mit ihrem Hab und Gut und ihrer Zukunft sterbend in einer radioaktiven Strasse liegen, wird es für diesen Wunsch zu spät sein: Hätten wir doch härter gearbeitet und anderen, die uns vom Durchsetzen unserer Argumente abzubringen versuchten, weniger leicht nachgegeben. Die Exemplare dieses Buches, die Sie *nicht* verteilt haben, werden auch dort liegen.

Einige sagen, sie würden sich vor dem Tod nicht fürchten. Wenn jedoch die Stunde schlägt, sagen sie etwas ganz anderes.

Jene, die diese Arbeit schändlicherweise aufgrund ideologischer Fehlorientiertheit, also aus einer krankhaften antisozialen Begierde heraus, angreifen, zielen auf das Herz des Menschen – denn der Mensch strebte schon seit langem nach der Vernunft, und die Scientology kann ihn dort hinführen.

Es gibt nicht mehr viel Erden-Zeit. Wir müssen arbeiten.

Der Verbrecher ist unwissend und dumm. Unwissenheit und Dummheit kann man deswegen verbrecherisch nennen.

Bringen Sie den Menschen dazu, seinen Hass abzulegen und zuzuhören. Sich von der Unwissenheit zu befreien ist jetzt erreichbar. Vielleicht war *das* das Himmelreich.

Wir haben nicht mehr viel Erden-Zeit, um dieses Wissen zu verbreiten. Das ist der *Weg*, der uns aus der Barbarei herausführt, durch die wir alles verlieren würden. Die Scientology funktioniert. *Wir* müssen arbeiten – wir alle – und zwar nicht, um dem Menschen unmögliche Freiheiten einzureden, sondern um ihn genügend zivilisiert zu machen, seiner Freiheit würdig zu werden.

Es ist an der Zeit, dass der Mensch erwachsen wird. Und das ist genau das, was wir im Sinn haben. Denn in der Nacht, in der Unwissenheit, Parteigeist, Hass und Ausbeutung

zur fürchterlichsten und letzten aller Waffen – der Wasserstoffbombe – führen, wird ausser Weinen nichts mehr übrig sein.

Verändern Sie nie die Religion eines Menschen oder seine politische Überzeugung; greifen Sie nie in die Souveränität eines Staates ein. Lehren Sie den Menschen statt dessen, das zu benutzen, was er besitzt und was er weiss, um unter jedem beliebigen politischen System zum ersten Mal eine wirkliche Zivilisation auf Erden zu schaffen.

Und dafür arbeiten wir.”

Wir sind zuversichtlich, dass sich dieses Buch für Sie sowohl zu Hause als auch im Zusammenhang mit Ihrer Arbeit als brauchbar erweisen wird. Dadurch, dass wir Ihnen dieses Buch in die Hand geben, hoffen wir, dass Sie und viele andere mit Ihnen dem Leben mehr abgewinnen können.

Die Herausgeber

1. KAPITEL

WESENTLICHE DATEN ÜBER DIE SCIENTOLOGY

Was ist die Scientology?

Die Scientology ist der Zweig der Psychologie, der sich mit dem Gebiet der menschlichen Fähigkeit befasst. Sie ist eine Weiterentwicklung der DIANETIK, die wiederum eine Weiterentwicklung der 400 Jahre alten "Fähigkeiten-Psychologie" ist¹. Die eher akzeptable und normale Psychologie, die mit Thomas von Aquin² begann und durch viele spätere Autoren erweitert wurde, erfuhr 1879 durch den Leipziger Professor Wundt³, einem Marxisten, eine ernsthafte Unterbrechung. Dieser Mann dachte sich, dass der Mensch ein Tier ohne Seele

¹ Definition von „Fähigkeitenpsychologie“

In „Grundlagen des Denkens“ wird die Aussage getroffen, dass die Scientology ein Zweig der Psychologie ist, der sich mit dem Gebiet der menschlichen Fähigkeit befasst. Es wird dort im 1. Kapitel am Anfang gesagt, dass sie eine Weiterentwicklung der Dianetik sei, die wiederum eine Weiterentwicklung der 400 Jahre alten „Fähigkeiten-Psychologie“ sei.

Dies ist eine falsche Übersetzung ins Deutsche. Der deutsche (Fach-)Begriff für das englische „faculty psychology“ lautet „Vermögenspsychologie“ (Vermögen im Sinne von Fähigkeit). Es folgt eine Definition dafür, die von der Homepage <http://employees.csbj.edu/essav/facultypsychology.htm> zusammengestellt wurde:

Vermögenspsychologie ist eine Ansicht, nach der der menschliche Verstand so verstanden wurde, dass er aus verschiedenen Kräften oder Vermögen besteht. Sie war den größten Teil des 19. Jahrhunderts hindurch das Lernmodell, das die am weitesten verbreitete Akzeptanz fand. Sie wurde zuerst 1734 von Christian von Wolff [Deutscher Philosoph der Aufklärung, 1679-1754] formuliert [Anm.d.Übs.: Die Wurzeln davon lassen sich, wie es scheint, bis zu Thomas von Aquin und Aristoteles zurückverfolgen] und im letzten Teil des 18. Jahrhunderts von Thomas Reid [Schottischer Philosoph, 1710-1796] weiterentwickelt. Die populärste Form dieser Theorie besagte, dass der Verstand aus drei getrennten Vermögen besteht: Dem Willen, den Emotionen und dem Intellekt.

Nach diesem Modell wurde der Verstand (und speziell der Intellekt) gewissermaßen analog zu einem Muskel gesehen, und die Rolle der Ausbildung lag darin, den Intellekt bis zu einem Punkt zu trainieren und zu stärken, wo er den Willen und die Emotionen kontrollieren konnte. Das damit einhergehende Ausbildungsmodell wurde „Mentale Disziplin“ genannt.

Im späten 19. Jahrhundert begannen neue Ansichten, speziell die des amerikanischen Psychologen William James [1842-1910], die Vermögenspsychologie in Frage zu stellen, und zwei Studien, die von James' Student Edward Thorndike [1874-1949] durchgeführt wurden und weite publizistische Verbreitung fanden, diskreditierten die Vorstellungen der Mentalen Disziplin. Obwohl die Methodik dieser Studien wohl zweifelhaft war, wurden ihre Ergebnisse allgemein akzeptiert. Die Vermögenspsychologie verlor allmählich an Ansehen und wurde durch Thorndikes „Konnektionismus“ ersetzt.

Anm.d.Übs.: Thorndike wird als einer der einflussreichsten Forscher in der Geschichte der Psychologie angesehen. Er führte Versuche an Küken, Hunden und Katzen durch und entwickelte eine Reiz-Reaktionstheorie, die den später so genannten „Behaviourismus“ stark beeinflusste. Nach Thorndike ist Lernen das Ergebnis von Assoziationen, die sich zwischen Reizen und Reaktionen entwickeln. Viele seiner Tierversuche drehten sich um Lernen durch Versuch und Irrtum („Trial and Error“).

² *Thomas von Aquin* (1225-1274): Italiener; bedeutendster Philosoph und Theologe des Mittelalters. (Anm. d. Übers.)

³ *Wilhelm Wundt* (1832-1920): deutscher Philosoph und Psychologe. (Anm. d. Übers.)

sei, und gründete seine gesamte Arbeit auf das Prinzip, dass es keine "Psyche" (grch.: "Seele", "Geist") gäbe.

Psychologie, das Studium der Seele (oder des Geistes), kam dann in die eigentümliche Situation, ein "Studium des Geistes, das den Geist verleugnete" zu sein. In den folgenden Jahrzehnten wurde Wundts "Psychologie" überall in der Welt gelehrt. Und darin hiess es, dass der Mensch ein Tier sei und dass man ihn nicht bessern könne. Weiterhin wurde darin behauptet, dass sich Intelligenz nie verändern könne. Und diese Wundtsche Psychologie wurde massgebend, und zwar hauptsächlich wegen der Gleichgültigkeit und des Mangels an Wissen der Verantwortlichen an den Universitäten.

Die Scientology ist tatsächlich eine neue, jedoch sehr fundamentale Psychologie in der wahrsten Bedeutung des Wortes. Sie kann Verhalten und Intelligenz ändern und Leuten beim Studium des Lebens helfen – und tut dies alles auch. Im Gegensatz zur Wundtschen Pseudo-Psychologie hat sie keine politischen Ambitionen. Die Scientology lehrt keinen dialektischen Materialismus⁴ unter dem Namen "Psychologie".

Der Ausdruck SCIENTOLOGY stammt vom lateinischen Wort *SCIRE* (Wissen in des Wortes vollster Bedeutung) und von dem griechischen Wort *LOGOS* (Studium).

Die Scientology verbessert Gesundheit, Intelligenz, Fähigkeit, Verhalten, Geschicklichkeit und äusseres Erscheinen von Leuten, gleichgültig, ob sie von ausgebildeten Scientologen oder von anderen angewendet wird.

Sie ist eine präzise und exakte Wissenschaft, die für ein Zeitalter der exakten Wissenschaften entworfen wurde.

Die Scientology wird von einem *AUDITOR* an Individuen bzw. an kleinen oder grossen Gruppen von Leuten angewandt. Der Auditor lässt diese Leute verschiedene Übungen durchführen, wobei sie ihre Entscheidungsfreiheit behalten. Diese Übungen (Prozesse) bringen in Intelligenz, Auftreten und allgemeiner Fähigkeit Veränderungen zum Besseren hervor. Die Scientology wird sowohl von Geschäftsleuten als auch von Regierungsmitgliedern angewandt, um Probleme zu lösen und bessere Organisationen aufzubauen. Gleichzeitig wird sie von ganz gewöhnlichen Leuten angewandt, um das Leben besser zu ordnen.

Wie wird die Scientology angewandt?

Die Scientology wird also von einem Auditor (jemand, der zuhört und Anweisungen erteilt) angewandt, und zwar in einer Reihe von *Drills* (Übungen oder Prozesse) an einem Individuum oder an einer kleinen oder grossen Gruppe. Daneben wird die Scientology im Zusammenhang mit der Ausbildung (Lehre) benutzt. Es hat sich gezeigt, dass Leute, die mit Scientology-Prozessen *auditert*⁵ werden, von ihren Ängsten befreit werden und klüger, lebhafter und fähiger werden können. ABER, wenn sie *nur* auditiert werden, zeigt sich bei ihnen die Tendenz, überwältigt oder überrascht zu sein, denn, obwohl sie klüger und tüchtiger sein mögen, werden sie weiterhin durch die Unwissenheit über das Leben niedergehalten. Deswegen ist es weitaus besser, einen Menschen auszubilden UND zu auditieren, als ihn nur zu auditieren. Mit anderen Worten, man erhält durch Auditieren und Ausbilden in der Scientology die besten Resultate. Auf diese Weise wird ein Gleichgewicht erhalten. Es ist eine interessante Tatsache, dass Leute allein durch ein Studium der Scientology eine gewisse Verbesserung

⁴ *dialektischer Materialismus*: philosophische Anschauung, die die Grundlage der kommunistischen Ideologie bildet. (Anm. d. Übers.)

⁵ *auditieren*: die Anwendung von Scientology-Prozessen und -Verfahren

ihrer Intelligenz, ihres Verhaltens und ihrer Fähigkeit erreichen. Praktische Versuche haben gezeigt, dass allein das Studium schon eine gute Therapie ist.

Die Scientology wird sowohl von Geschäftsleuten und führenden Regierungsbeamten zur Verbesserung ihrer Organisationen angewendet wie auch von Privatpersonen, um das Leben zu Hause und am Arbeitsplatz zu verbessern.

Ist die Scientology wirksam?

Zehntausende von öffentlich bezeugten Fallgeschichten (Berichte von Personen, die auditiert wurden; Einzelaufzeichnungen über Personen) befinden sich im Besitz der Scientology-Organisationen. Kein anderes Fachgebiet auf dieser Welt, mit Ausnahme von Physik und Chemie, war einer so harten Prüfung unterworfen. In den Händen eines Experten (eines Auditors) kann die Scientology einem Menschen die Fähigkeiten zurückgeben, mit all seinen Problemen fertig zu werden. Die Scientology wird von einigen der grössten Firmen der Welt angewandt. Sie ist wirksam. Sie wurde getestet. Sie ist das einzige gründlich getestete System zur Verbesserung menschlicher Beziehungen, der Intelligenz und des Charakters – und nur sie allein tut es auch.

Wo kann man weitere Informationen über die Scientology erhalten?

Der Hauptsitz der Scientology ist The Hubbard College of Scientology, Saint Hill Manor, East Grinstead, Sussex, England. Weiterhin gibt es praktisch auf jedem Kontinent grössere Scientology-Organisationen. Scientology-Auditoren werden von diesen Organisationen bestätigt. Sie erhalten nach einer besonders gründlichen Ausbildung im Auditieren ihre Diplome als Beweis für fachliches Können.

In diesen Organisationen und durch die dort beschäftigten Leute können Sie weitere Informationen über die Scientology erhalten.

Ebenso sind sehr viele Bücher über die Fachgebiete Dianetik und Scientology in englischer Sprache erschienen und in andere Sprachen übersetzt worden. Der Herausgeber dieses Buches hat auch andere Dianetik- und Scientologybücher in deutscher Sprache vorrätig.

Kann man die Scientology ohne ein umfassendes Studium anwenden?

Die Scientology wird im täglichen Leben von einer ausserordentlich grossen Anzahl von Leuten praktiziert, deren geisteswissenschaftliche Ausbildung das Studium einiger Lehrbücher nicht übersteigt. Die Scientology wurde entwickelt, um sowohl von solchen Menschen wie auch von ausgebildeten Auditoren angewandt zu werden. Allein durch das selbständige Studieren von Lehrbüchern kann man seinen Mitmenschen mit Scientology helfen.

Welche besondere Anwendung findet die Scientology?

Die Scientology erreicht bei Menschen auf den Gebieten etwas, auf denen früher nie etwas getan wurde. Sie stellt bei den Leuten die Fähigkeit wieder her, Zustände in Ordnung zu bringen, die zuvor als hoffnungslos angesehen wurden. Sie steigert ihre Intelligenz. Sie verändert ihre Fähigkeit und verbessert ihr Verhalten. Ausserdem gibt sie ihnen ein besseres Verstehen des Lebens.

Wer erfand die Scientology?

Die Scientology wurde entdeckt (gefunden) und nicht erfunden (geschaffen). Sie wurde von dem amerikanischen Wissenschaftler und Philosophen L. Ron Hubbard, der viele akademische Grade hat und durch Studien grosses Können erwarb, systematisch aufgebaut. Hubbard studierte an der George Washington University in Washington Kernphysik, bevor er

seine Studien über den Verstand begann. Das erklärt die mathematische Exaktheit der Scientology.

L. Ron Hubbard hat aufgrund seiner Arbeiten auf dem Gebiet des Verstandes viele Auszeichnungen erhalten. Er wurde von den heute zahlenmässig grössten Organisationen auf dem Gebiet des Verstandes, den Dianetik- und Scientology-Organisationen, unterstützt. Diesen Organisationen gehören mehr Mitglieder an als allen anderen Organisationen des Gebietes der geistigen Gesundheit zusammengenommen.

HINWEIS DER HERAUSGEBER

2. KAPITEL

DIE GRUNDPRINZIPIEN

Ebenso wie im Ingenieurwesen gibt es in der Scientology bestimmte Grundprinzipien, die zum vollen Verständnis des Fachgebietes erforderlich sind. Es ist nicht ausreichend, zu wissen, wie die Scientology an anderen Menschen praktiziert (auditiert) wird. Um effektiv zu sein, muss man gleichzeitig die Grundprinzipien kennen. Die Scientology ist sehr exakt. Die bisherigen Geisteswissenschaften waren voll von Auffassungen und Meinungen. Die Scientology enthält Tatsachen, die wirken.

Wenn man die Scientology studiert, sollte man schnell die grundlegenden Prinzipien überfliegen und etwas finden, mit dem man übereinstimmen kann. Hat man EINE TATSACHE gefunden, der man zustimmt, sollte man den Text noch einmal durchlesen, um eine weitere zu finden. Das sollte so lange fortgesetzt werden, bis man zu dem Fachgebiet ein positives Verhältnis geschaffen hat. Sobald man das erreicht hat – aber auch wirklich erst dann – sollte man alle Grundprinzipien studieren. Das sollte nicht als ein autoritärer oder dogmatischer Hinweis verstanden werden. Niemand versucht, das Fach schwer verständlich zu machen.

Sie mögen gelernt haben, dass der Verstand (Verstand, Denken) sehr schwer zu verstehen ist. Das erste Prinzip der Scientology lautet: Es ist möglich, den Verstand, das geistige Wesen und das Leben zu verstehen.

Der Aktionszyklus

Der wesentlichste Grundbegriff der Scientology ist der AKTIONSZYKLUS. ZYKLUS = eine Zeitspanne mit einem Anfang und einem Ende = ein Abschnitt der gesamten Zeit mit einem Anfang und einem Ende = aus der Zeit, die weder durch Beginn noch durch Ende begrenzt ist, können Perioden herausgenommen werden, die einen Anfang und ein Ende haben und der Dauer einer Aktion entsprechen. AKTION = Bewegung oder Bewegungsablauf = eine Handlung = eine Betrachtung, dass Bewegung stattgefunden hat.

Sehr frühen Überlieferungen kann man entnehmen, dass aus dem Chaos Geburt entsteht und aus der Geburt Wachstum. Der Beendigung des Wachstums folgt allmählicher Verfall, der dann mit dem Tod endet. Nach dem Tod herrscht wieder Chaos.

In der Scientology ist das kürzer formuliert. DER AKTIONSZYKLUS IST FOLGENDE ERSCHEINUNGSFORM: ERSCHAFFE, dann ÜBERLEBE, dann ZERSTÖRE; oder Erschaffen, Überleben (Fortbestehen), Zerstören. Zuerst gibt es das Erschaffen, dann folgt das Überleben (Fortbestehen), woraufhin die Zerstörung folgt.

ERSCHEINUNGSFORM = das, was zu sein scheint, im Gegensatz zu dem, was wirklich IST.

Dieser Zyklus ist nur eine ERSCHEINUNGSFORM. Er ist das, was wir sehen, was wir wahrnehmen, was wir glauben. Wir NEHMEN AN (denken, vermuten, glauben), dass es so ist und dann sehen wir es so.

Ein Kind wird geboren, wächst heran, wird erwachsen, altert und stirbt. Mit Hilfe der Scientology kann man erkennen, dass keiner dieser Schritte notwendig ist. Man nimmt an, dass es so ist, wodurch es für einen "wahr" wird. Ein Mensch kann schnell oder langsam altern. Er altert in dem Masse, wie er zu altern glaubt. Die Dinge laufen so, wie sie laufen, weil alle damit ÜBEREINSTIMMEN, dass sie so laufen. Dieser Zyklus ist aber nicht WAHR. Das SCHEINT lediglich so zu sein und es ERSCHEINT so, weil wir glauben, dass wir es so sehen. Es ERSCHEINT so, weil wir darin ÜBEREINSTIMMEN, dass es so sein soll.

Mit der Frage "Können wir durch Anwendung des AKTIONSZYKLUS jemanden gesund oder intelligent machen?" lässt sich dieses Prinzip testen. Tausende von Tests haben bewiesen, dass durch die Anwendung des AKTIONSZYKLUS und dadurch, dass man an ihn glaubt, niemand gesund oder intelligent geworden ist. Daraus ergibt sich – unabhängig davon, ob wir es sehen – dass hier etwas nicht stimmt. Die alternde Frau, die jünger erscheinen möchte, protestiert gegen diesen AKTIONSZYKLUS. Sie empfindet, dass da irgend etwas nicht stimmt – und das nicht zu Unrecht. Bevor wir den Zustand des Menschen verbessern können, müssen wir herausfinden, was der WIRKLICHE Zyklus ist.

WIRKLICH = was tatsächlich wahr ist = das, was unabhängig von der Erscheinungsform vorhanden ist = das, was der Erscheinungsform von Dingen zugrunde liegt = wie die Dinge in Wahrheit sind.

DER WIRKLICHE AKTIONSZYKLUS ist folgendermassen: ERSCHAFFEN, erschaffen-erschaffen-erschaffen, erschaffen-gegenschaffen, kein Erschaffen, Nichts.

ERSCHAFFEN = anfertigen, herstellen, konstruieren, *postulieren*, etwas ins Dasein bringen = ERSCHAFFEN.

Erschaffen-erschaffen-erschaffen = fortwährend von einem Augenblick zum anderen wieder erschaffen = ÜBERLEBEN.

Erschaffen-gegenschaffen = etwas erschaffen, das gegen das Erschaffene gerichtet ist = eine Sache zu erschaffen und etwas anderes zu erschaffen, das dagegen gerichtet ist = ZERSTÖREN.

Kein Erschaffen = das Fehlen jeglichen Erschaffens = keine schöpferische Tätigkeit.

Ein WIRKLICHER AKTIONSZYKLUS setzt sich also aus verschiedenen Aktivitäten zusammen, von denen jede einzelne schöpferisch oder erschaffend ist. Der Aktionszyklus enthält die ERSCHEINUNGSFORM des ÜBERLEBENS, was im Grunde jedoch nur ein fortwährendes Erschaffen ist. Während der SCHEINBARE Aktionszyklus ZERSTÖRUNG enthält, zeigt der WIRKLICHE Aktionszyklus, was Zerstörung ist. ZERSTÖRUNG ist eine von ZWEI Aktivitäten. ZERSTÖRUNG ist (im Hinblick auf Aktion) ein Erschaffen von etwas, das gegen das Erschaffen von etwas anderem gerichtet ist. Zum Beispiel: Man sieht eine Mauer stehen. Damit die Mauer zu sehen ist, muss sie ständig erschaffen werden. Der Akt der "Zerstörung" bedeutet, dass gegen die Mauer ein anderes Erschaffen ausgeübt wird, nämlich das der Aktion oder Tätigkeit des Niederreissens der Mauer. Sowohl das Dastehen der Mauer als auch die Tätigkeit des Niederreissens sind "schöpferische" Aktivitäten. Weil wir gegen das Niederreissen der Mauer Einwände erheben könnten, sprechen wir von dieser schöpferischen Handlung, die im Niederreissen einer Mauer liegt, abwertend, indem wir das Wort "zerstörerisch" benutzen. In WIRKLICHKEIT ist es aber so, dass es so etwas wie Zerstörung nicht gibt. Es gibt nur das Erschaffen gegen etwas Erschaffenes. Es gibt noch eine andere "Art von Zerstörung", und das ist das NICHT MEHR ERSCHAFFEN. Dadurch, dass jemand nicht länger an dem Erschaffen der Mauer teilnimmt, kann diese theoretisch aufhören, für ihn

zu existieren. In der Scientology hat sich das TATSÄCHLICH in der PRAXIS als wahr erwiesen.

REALITÄT ist die Art und Weise, wie die Dinge erscheinen. REALITÄT IST ERSCHEINUNGSFORM. Um etwas mit der Realität anfangen zu können, muss man nachforschen und entdecken, was der Erscheinungsform zugrunde liegt. WORAUS besteht REALITÄT (woraus ist sie zusammengesetzt)? Wir SEHEN eine ERSCHEINUNGSFORM, die durch den AKTIONSZYKLUS ERSCHAFFE-ÜBERLEBE-ZERSTÖRE ausgedrückt wird. Wenn man der Sache auf den Grund geht, enthält dieser AKTIONSZYKLUS nichts weiter als ERSCHAFFEN.

Wenn jemand vollkommen aufhört, etwas zu erschaffen, und wenn jemand aufhört, sich an der Herstellung von etwas zu beteiligen, existiert dieses Etwas für ihn nicht mehr. Hört man auf zu erschaffen, so gibt es Nichts. Wenn man irgend etwas erschafft oder etwas, das erschaffen worden ist, betrachtet, ist dieses Etwas immer noch im Zustand des Erschaffenwerdens. Selbst wenn man mit der linken Hand etwas erschafft, wovon die Rechte nichts mehr weiss, existiert der Gegenstand noch immer. Mit anderen Worten: Man kann etwas erschaffen, ohne zu wissen, dass es noch immer erschaffen wird. Dann sucht man es durch ein Gegenerschaffen (einem Erschaffen, das dagegen gerichtet ist) zu ZERSTÖREN. Das Resultat ist Chaos) das durch zwei gegeneinandergerichtete Erschaffungen entstand.

ÜBERTRAGEN WIR DIE THEORIE IN DIE PRAXIS. Eine Wissenschaft muss praktisch anwendbar sein, sonst ist sie keine Wissenschaft. Eine Theorie ist wertlos, wenn sie nicht in der Praxis funktioniert. All die phantastischen und herrlichen Theorien in der Welt sind wertlos – es sei denn, sie erweisen sich als anwendbar und nützlich. Ist diese THEORIE OBER DEN AKTIONSZYKLUS BRAUCHBAR? Sie ist brauchbar, Solange wir glauben, etwas mit Gewalt zerstören zu müssen, um überhaupt zerstören zu können, und solange wir in Begriffen der Zerstörung denken, werden wir Chaos haben.

Es gibt ein ERSCHAFFEN, VON DEM MAN WEISS, DASS MAN ERSCHAFFT, und es gibt ein ERSCHAFFEN, VON DEM MAN NICHT WEISS, DAS MAN ERSCHAFFT. Wenn man beispielsweise ein Auto fährt, führt man viele Handlungen aus, ohne sich DARÜBER BEWUSST ZU SEIN oder von ihnen zu wissen. Wir nennen sie AUTOMATISCHE HANDLUNGEN. Man tut etwas, ohne sich darüber bewusst zu sein, dass man es tut. Man beginnt, etwas zu erschaffen. Dann legt man diesen Gedanken beiseite (ausserhalb seiner Reichweite), lässt ihn aber aktiv bleiben; dadurch setzt sich das Erschaffen fort.

WISSENDES ODER BEWUSSTES ERSCHAFFEN tritt immer als erster Umstand auf. Dann kann man UNBEWUSST DAS ERSCHAFFEN zielstrebig FORTSETZEN.

Alles, was man bewusst oder unbewusst tut, tut man jetzt, also in diesem Augenblick oder in der Gegenwart. JEDES ERSCHAFFEN HAT EINMAL WISSENTLICH irgendwann in einem VERGANGENEN Augenblick ANGEFANGEN, jedoch wird es zum gegenwärtigen Zeitpunkt durchgeführt.

Um irgendein Erschaffen zu beenden, kann man feststellen, dass man einmal wusste, dass man es erschuf – diesen Gedanken wiederfinden und sich wieder bewusst machen – ODER MAN KANN GANZ EINFACH DAS, WAS MAN IMMER UNBEWUSST ERSCHAFFT, AUFS NEUE, ABER DIESMAL BEWUSST, ERSCHAFFEN. In beiden Fällen hört das Erschaffen auf. Es ist FALSCH, anzufangen, etwas Neues zu erschaffen, das gegen das alte Erschaffen gerichtet ist; wenn man das tut, erreicht man nur Verwirrung und Chaos.

BEISPIEL: Ein Mann hat ein schlimmes Bein. Er versucht "gesund zu werden". Er bemüht sich, ein gesundes Bein zu erschaffen, und sucht Ärzte auf, um geheilt zu werden. Die Behandlung ist schwierig und im Falle eines arg verkrüppelten Beines gewöhnlich ziemlich erfolglos. IRGEND ETWAS erschafft ein schlimmes Bein. Dagegen erschafft er nun ein gesundes Bein. Das sich daraus ergebende Resultat ist Verwirrung und ein schlimmes Bein. ABER es ist noch ein DRITTER Zustand des Erschaffens vorhanden. Zuerst, hoffen wir, wurde ein gesundes Bein erschaffen. Dann erschuf ein Gegenerschaffen (z.B. ein Unfall) ein krankes Bein dagegen. Nun versucht er wieder ein gesundes Bein dagegen zu erschaffen. Als Ergebnis zeigt sich ein Vernichten des URSPRÜNGLICH GESUNDEN BEINES, denn DIES IST DAS ERSCHAFFEN, DAS ER ÜBERNIMMT UND IN SEINEN ANSTRENGUNGEN, GESUND ZU WERDEN, ZUR SCHAU STELLT. Er möchte ein gesundes Bein haben. Seine Schwierigkeit ist das Gegenerschaffen eines kranken Beines. Der folgende Test beruht auf Tatsachen: Lassen Sie ihn (mittels eines gewissen Scientology-Prozesses) kranke Beine erschaffen, bis dadurch das Gegenerschaffen von kranken Beinen aufgehoben ist, und das URSPRÜNGLICHE ERSCHAFFEN EINES GESUNDEN BEINES WIRD WIEDER ZUM VORSCHIEIN KOMMEN. Dies ist nur dann ohne Erfolg, wenn es kein ursprüngliches Erschaffen eines gesunden Beines gibt, wenn das ursprüngliche Erschaffen eines gesunden Beines abhanden gekommen ist.

BEISPIEL: Ein Mann hat eine Beschäftigung, der er nachgeht. Das heisst, er erschafft ununterbrochen (erschaffen-erschaffen-erschafft) seinen Arbeitsplatz, und zwar Tage, Wochen und Jahre hindurch. Der Arbeitsplatz existiert für ihn, solange er ihn ständig erschafft. Eines Tages hält er seinen Arbeitsplatz für GESICHERT (sieht ihn als selbstverständlich an). Er erschafft ihn nicht mehr, worauf dieser zu existieren aufhört. Der Mann verliert seine Stellung. Die ERSCHEINUNGSFORM des Sachverhaltes stellt sich folgendermassen dar: Er bummelte, wurde faul, und es wurde ihm gekündigt. TATSÄCHLICH erschuf er aber die Arbeitsstelle nicht mehr neu und hatte dadurch keine mehr.

BEISPIEL: Ein Mann ist von seiner Frau abhängig, die für ihn den Haushalt macht. Eines Tages ist er allein. Er kommt jetzt nicht mehr mit dem Haushalt zurecht, OBWOHL ER ES KONNTE, BEVOR ER DIE FRAU HEIRATETE.

BEISPIEL: Ein Mann ist geistig gesund. Er kommt auf die Idee (erschafft die Idee), dass es besser wäre, verrückt (geisteskrank) zu sein. Er beginnt verrückt zu werden (nachdem er die Idee erschaffen hat) und unternimmt dann zahllose Dinge, um geistig gesund zu bleiben. Hier erschuf er bereits den Zustand der geistigen Gesundheit. Dann erschuf er Geisteskrankheit dagegen. Dann wiederum erschuf er geistige Gesundheit gegen die Geisteskrankheit.

Man könnte vielleicht denken, dass ERSCHAFFEN IN DIESEM ZUSAMMENHANG Gott ausschliesst. Wir betrachten hier nur jene Dinge, die der Mensch oder der Mensch als geistiges Wesen machen, herstellen oder denken kann. Die Frage, WER oder WAS das Erschaffen bewirkt, setzt den Zyklus nicht ausser Kraft. Der Themenkreis dieses Buches ist der Verstand, nicht das Höchste Wesen.

LÜGEN liegt auf der niedrigsten Stufe der schöpferischen Tätigkeit.

In der SCIENTOLOGY wurden diese Prinzipien vielen Tests unterworfen. Sie fallen unter die Bezeichnung *AUDITING* (= Auditieren).

3. KAPITEL

DIE UMSTÄNDE DES DASEINS

Es gibt drei Umstände (Qualitäten) des Daseins (der Erscheinungsform, der Realität). Diese drei Umstände umfassen das Leben.

Sie sind SEIN, TUN und HABEN.

DER UMSTAND SEIN (BEINGNESS) wird als die Annahme oder Wahl einer Identitätsart (Persönlichkeitsart) definiert. Man könnte sagen, dass das die Rolle in einem Spiel wäre. Ein Beispiel für Beingness wäre unser eigener Name. Ein anderes Beispiel wäre unser Beruf, ein weiteres unsere körperlichen Merkmale. Jedes einzelne oder alle zusammen könnten unsere *Beingness* genannt werden. Beingness nimmt man entweder selbst an, oder sie wird einem gegeben, oder man erreicht sie. So hat beispielsweise jeder Spieler, der an einem Spiel beteiligt ist, seine eigene Beingness.

DER ZWEITE UMSTAND DES DASEINS IST TUN. Tun heisst Handeln, Funktionieren, Vollbringen, Ziele erreichen, einen Zweck erfüllen oder jede Veränderung der Position im Raum.

DER DRITTE UMSTAND IST *HAVINGNESS* (Haben). *Havingness* heisst: Besitzen, im Besitz haben; imstande sein, Gegenstände, Energien und Räume zu beherrschen, in die richtige Lage zu bringen und über sie zu verfügen.

Die wesentliche Definition von HABEN ist: in der Lage zu sein zu berühren, zu durchdringen oder die Anordnung und Aufstellung von Dingen zu leiten.

Das Spiel des Lebens verlangt, dass man Beingness annimmt, um eine Doingness in Richtung auf Havingness zustande zu bringen.

Die Reihenfolge dieser drei Umstände entspricht ihrer Bedeutung, die sie im Leben haben. Die Fähigkeit zu sein ist wichtiger als die zu tun. Die Fähigkeit zu tun ist wichtiger als die Fähigkeit zu haben. Bei den meisten Menschen sind diese drei Umstände so sehr durcheinandergebracht, dass sie am besten in umgekehrter Reihenfolge verstanden werden. Wenn man die Vorstellung des Besitzens oder der Havingness geklärt (Ordnung in sie hineingebracht) hat, kann man dann fortfahren, Doingness als allgemeine Aktivität zu klären, und wenn das erfolgt ist, begreift man Beingness oder Identität (Persönlichkeit).

Für ein erfolgreiches Dasein ist es wesentlich, dass jeder dieser drei Umstände geklärt und verstanden wird. Die Fähigkeit, Beingness anzunehmen oder anderen zu gewähren (geben, gestatten), ist vermutlich die höchste der menschlichen Tugenden. Es ist sogar wichtiger, anderen Menschen Beingness zugestehen zu können, als sie selbst annehmen zu können.

Beingness Identität (Persönlichkeit)

Wenn Sie einen Auditor fragen, wie sich diese Umstände im Auditing auswirken, so wird er Ihnen sagen, dass es für jeden von ihnen eine spezielle Form gibt. Die Auditingform von Beingness ist Identität. Um die Beingness des Menschen zu verbessern und um zu erreichen, dass er selbst eher bereit ist, anderen Beingness zu gewähren, hebt der Auditor durch das Auditing den Identitätsmangel in einem Preclear auf. Der Preclear befindet sich oftmals in

Valenzen (anderen Identitäten). Das kann beispielsweise die Identität seines Vaters, seiner Mutter, seines Ehepartners oder die eine oder andere von tausend möglichen Menschen sein. Er ist nicht in der Lage (glaubt er), genügend Identität zu erreichen oder seine eigene Identität zu erlangen. Er kritisiert die Identität anderer oder setzt sie in ihrem Wert herab (er kann anderen keine Beingness gewähren).

Selbst kann er sich nicht genügend Identität verschaffen, um davon überzeugt sein zu können, eine Identität zu besitzen. Identität ist für ihn sehr knapp. Deshalb hält er sie für zu wertvoll und meint, keiner dürfe eine besitzen. Der Umgang mit solchen Menschen ist recht unangenehm, weil er die Identität anderer nicht anerkennt und ihnen keine Beingness gewährt.

Eine "Heilung" davon ist leicht zu erreichen. Nehmen wir an, dass ein Mann ganz offensichtlich in der Valenz (Identität) seines Vaters steckt. Er nahm Vaters Identität an, als er merkte, dass ihm Mutter nicht genügend Aufmerksamkeit schenkte. Da er beobachtete, dass Vater Mutters Aufmerksamkeit erhielt, nahm er dessen Identität an. Sollte es jedoch sein, dass der Mann seinen Vater nicht leiden mochte, so wird der Auditor herausfinden, dass er "sich selbst" hasst. "Sich selbst" ist jedoch in Wirklichkeit sein Vater.

Ein geschickter Auditor würde wissen, dass es dem Preclear eigentlich um Mutters Aufmerksamkeit ging, als er Vaters Valenz annahm (siehe 11. Kapitel, Scientology-Auditing).

Wenn der Auditor so etwas feststellt, teilt er es dem Preclear auf keinen Fall mit. Er lässt ihn Identitäten erlügen, die die Aufmerksamkeit der Mutter erregen würden (Lügen ist die niedrigste Form von schöpferischer Tätigkeit). Sobald der Preclear dies tun kann, lässt ihn der Auditor Identitäten erfinden, die die Aufmerksamkeit der Mutter auf sich ziehen würden.

Plötzlich befindet sich der Preclear nicht mehr in der Valenz des Vaters. Da er sich aber nicht nur in der Valenz des Vaters, sondern auch in der der Mutter befunden hatte, muss der gleiche Prozess auch in bezug auf den Vater durchgeführt werden. Der Auditor würde sagen: "Erlügen Sie Identitäten, die Vaters Aufmerksamkeit auf sich ziehen würden." Danach würde er dann sagen: "Erfinden Sie eine....." Das wird so lange fortgesetzt, bis der Preclear viele Identitäten erfunden hat und sich nun nicht mehr in Mutters Valenz befindet.

Die Auflösung der Identitäten von Vater und Mutter ist von grundlegender Bedeutung, da sich die meisten Menschen irgendwie "in diesen Valenzen" befinden oder sich von ihnen abwandten. Sie können in allen möglichen Identitäten "festsitzen" – sogar mit Bettpfosten können sie sich identifizieren, wenn sie glauben, dass Menschen zu diesem Zwecke zu wertvoll sind.

Die Regel ist, dass ein Mensch um so weniger zu existieren glaubt, je mehr er in einer Valenz oder Identität "fixiert" ist. Ebenso findet er, dass es sehr viel schwieriger ist, Aufmerksamkeit zu erhalten. So kann er zu einem "Exhibitionisten" werden (jemand, der sich zu sehr zur Schau stellt, der immerzu zu sehr *da* ist), oder er kann in einen Zustand der Zerstreuung geraten (unklar und vage sein, unscheinbar sein, meistens *nicht da* sein).

Der Hauptfehler im Hinblick auf Identität liegt darin, dass Menschen einfach zu sehr oder zu wenig in Erscheinung treten. In beiden Fällen muss man den Mangel an Identität beheben.

Identität und Aufmerksamkeit

Man “braucht” eine Identität, um ein Spiel zu spielen, wie wir später noch ausführlich erklären werden. Hauptsächlich braucht man sie jedoch, um “Aufmerksamkeit zu bekommen”.

Ein menschliches Wesen betrachtet Dinge. Um den *FLUSS* seiner Aufmerksamkeit auszugleichen, hat es auch das Bedürfnis, betrachtet zu werden. Somit wird es also “aufmerksamkeitshungrig”.

Im Unterschied zu den farbigen Menschen glaubt der Weisse gewöhnlich nicht, von Materie und Dingen Aufmerksamkeit erhalten zu können. Die Menschen der gelben und braunen Rassen glauben meistens – und das ist alles eine Sache der Auffassung – dass ihnen auch Felsen, Bäume, Mauern usw. Aufmerksamkeit schenken können. Ein Weisser glaubt dies selten und kümmert und sorgt sich daher eher um Menschen. Folglich rettet er Menschen, verhindert Hungersnot, Überschwemmungen, Krankheiten und Revolutionen, denn *Menschen* als *einzig* Aufmerksamkeitsspende sind rar. Der Weisse geht noch weiter. Oft glaubt er Aufmerksamkeit nur von Weissen bekommen zu können und hält die der Andersfarbigen für wertlos. So kommt es, dass die braune und gelbe Rasse nicht besonders fortschrittlich, jedoch im grossen und ganzen geistig gesünder ist. Die Weissen sind zwar fortschrittlich, gleichzeitig aber auch hektischer und verkrampfter. Die farbigen Rassen können die Besorgnis der Weissen über “schlechte Verhältnisse” nicht verstehen, denn was bedeuten für sie schon ein paar Millionen Tote? Ihrer Auffassung nach gibt es Identitäten und Aufmerksamkeit im *Überfluss*. Der Weisse kann sie nicht verstehen. Und sie können den Weissen nicht verstehen.

Aufmerksamkeit und Identität bilden eine Zweiergruppe. Schenken wir einer Sache Aufmerksamkeit, so erschaffen wir uns mehr Raum. Konzentrieren wir uns auf eine Identität zu sehr, so schränken wir unseren Raum ein.

Aufmerksamkeit ist eine Methode, mit der man Wissen erlangen kann. Unaufmerksamkeit ist eine Methode, nicht zu wissen.

Identität ist eine Methode, etwas bekannt zu machen. Der Mangel an Identität ist eine Methode, etwas unbekannt zu machen (andere nicht wissen zu lassen).

Valenzen

Das Studium der Valenzen ist sehr faszinierend. Eine Valenz wird definiert als eine “unwissentlich angenommene falsche Identität”. Die Identität eines Menschen wird durch Valenzen modifiziert (verändert). Menschen, die niemand sind, könnten versuchen, alles und jedermann zu sein. Menschen, die einen Ausweg aus ihrem Identitätsmangel suchen, könnten sich in falschen oder nicht eigenen Valenzen fixieren. Ganze Völker können sich in den Valenzen von Ländern befinden, die sie im Krieg erobert haben usw.

In der Regel nimmt der Mensch die Identität von dem an, was Aufmerksamkeit erhält. Eine weitere Regel besagt, dass der Mensch die Identität von dem annimmt, das ihn zu versagen veranlasst (denn er hat dem ja *seine* Aufmerksamkeit gewidmet, nicht wahr?).

Es *gibt* eine Grundpersönlichkeit, eine *eigene* Identität des Menschen. Der Mensch verfärbt oder überdeckt diese dadurch mit Valenzen, dass er im Leben bald verliert und bald gewinnt. Die wahre Identität (Grundpersönlichkeit) kann wieder ans Licht gebracht werden.

Tun = Wirkung

Etwas zu tun kann als die Aktion des Erschaffens einer Wirkung definiert werden. Eine Wirkung im Prozess des Erschaffens ist Aktion.

Ein Auditor, der einen Preclear auditiert, würde zum Erhöhen der Doingness stets "Wirkungsprozesse" verwenden.

"Welche Wirkung könnten Sie auf Ihren Vater ausüben?" – wäre eine typische Frage des Auditors.

Wäre ein Preclear auf Bücher, eine Maschine, ein Werkzeug oder eine Person fixiert, würde ihn der Auditor zunächst auffordern, Lügen über diese Dinge zu erfinden. Dann liesse er den Preclear Wirkungen erfinden, die er auf diese bestimmte Sache ausüben könnte. Es könnte sein, dass ihm anfangs keine einzige einfällt. Im weiteren Verlauf des Prozesses jedoch könnte er bei dem, was er sich ausdenkt, sehr erfinderisch, ja sogar grausam werden. Ein weiteres Fortsetzen aber wird den Preclear in einen wesentlich behaglicheren Sinneszustand versetzen. Verbrecher oder Wahnsinnige sind Menschen, die krampfhaft versuchen, eine Wirkung hervorzurufen, nachdem sie längst wissen, dass sie dazu nicht mehr in der Lage sind. Sie können keine normalen, sondern nur noch gewaltsame Wirkungen erzielen. Sie können auch nicht arbeiten (= Tun).

Die verzweifelte Anstrengung, eine Wirkung erzeugen zu wollen, führt zu Aberration und zu einer vernunftswidrigen Verhaltensweise. Sie führt auch zu Faulheit und Nachlässigkeit.

Das Beherrschen von Aufmerksamkeit ist notwendig, um eine Wirkung zu erzielen. Findet also jemand, dass es ihm schwerfällt, Aufmerksamkeit zu erreichen, wird er versuchen, immer stärkere Wirkungen zu erzeugen. Er erzeugt Wirkungen, um Aufmerksamkeit zu erhalten. Er erhält Aufmerksamkeit, um Wirkungen erzielen zu können.

Das Axiom 10 der Scientology besagt (siehe 8. Kapitel), dass das Schaffen einer Wirkung das höchste Ziel in diesem Universum ist. Folglich, wenn jemand keine Wirkung erzeugen kann, hat er kein Ziel. Und genau so sieht das auch im Leben aus. Vielleicht ist es richtig, ein strenger und unnachgiebiger Vorgesetzter oder Vater zu sein, aber es bewirkt Faulheit und Kriminalität. Denn wenn jemand keine Wirkung auf sich selbst zulassen kann (wobei sich beide kennen), werden sich ganz eindeutig üble Folgen zeigen.

Wenn man annimmt, dass man auf Bewusstlose und Tote vergleichsweise die *geringste* Wirkung ausübt, werden diese Menschen – wie das in Krankenhäusern oder in China der Fall ist – Opfer vieler aberrierter Handlungen. Mit der immer wieder gestellten Frage "Welche Wirkung könnten Sie auf einen Bewusstlosen (oder Toten) ausüben?" wird ein Auditor sehr erstaunliche Ergebnisse erzielen.

Ein Künstler hört auf zu arbeiten, sobald er meint, keine Wirkung mehr erschaffen zu können.

Ein Mensch stirbt tatsächlich an dem Unvermögen, eine Wirkung zu erschaffen (erzielen).

ABER oft hängt die eigene Sicherheit von der Fähigkeit ab, *keine* Wirkung zu erzeugen.

Überleben als solches ist sehr eng mit Nicht-Wirkung verbunden. Offensichtlich überleben solche Dinge, auf die keine Wirkung ausgeübt werden kann.

Ist jemand ängstlich um das Überleben besorgt (etwas Nürrisches, da er nicht anders kann, als leben), bemüht er sich, Dinge um sich zu haben, die allen Wirkungen widerstehen. Doch da er nur um das Überleben einer *Valenz* oder Identität besorgt ist, kann man durch das Aufheben des Mangels an Valenzen eine Lösung finden.

Ein weiterer Aktionszyklus, der auch die verschiedenen Arten von Wirkungen enthält, lautet: STARTEN-VERÄNDERN-STOPPEN. Das ist die Definition von Kontrolle.

Havingness

Um ein Spiel spielen zu können, braucht man nicht nur ein Spielfeld (siehe 12. Kapitel). Es muss auch Havingness vorhanden sein. Man muss in der Lage sein zu besitzen.

Im Leben gibt es Millionen Möglichkeiten, etwas zu besitzen. Die nächstliegende wird jedoch übersehen: kann man ein Ding sehen, so kann man es haben – vorausgesetzt, man glaubt, man kann.

In dem Masse, wie man besitzen (haben) kann, lebt man. Unter besitzen ist nicht das Anbringen von Etiketten und das Wegschleppen von Dingen zu verstehen. Zu besitzen bedeutet fähig zu sein, zu sehen, zu berühren und einzunehmen.

Man verliert im gleichen Masse, wie einem untersagt ist zu haben.

Voraussetzung für das Spielen eines Spieles ist jedoch auch die Fähigkeit, glauben zu können, dass man etwas nicht haben kann.

Wirkung und Haben

Wirkung und Haben stehen in ähnlicher Beziehung zueinander wie Aufmerksamkeit und Identität.

Eine Wirkung sollte etwas stützen oder gegen etwas gerichtet sein. Daraus ergibt sich Havingness. Wenn nie etwas da ist, worauf man seine Aufmerksamkeit richten kann, findet man das nicht immer sehr angenehm. Daher möchte man Gegenstände haben.

Wirkung erzeugt Abstand, das Haben verkürzt ihn.

Probleme

Der Mensch scheint, wie auch jede andere Lebensform in diesem Universum, Probleme zu lieben. Ein Problem ist wichtiger als Freiheit. Probleme halten das Interesse wach.

Wenn jemand so ein richtiges Problem hat und es nicht lösen kann, hat er in Wirklichkeit zu wenig Probleme. Er braucht mehr.

Die Geistesstörungen unter den Untätigen sind auf Problemangel zurückzuführen.

Ein Problem kann als etwas definiert werden, das aus zwei oder mehreren entgegengesetzt gerichteten Absichten besteht. Oder Absicht gegen Absicht.

Aus den etwas früher behandelten Umständen des Daseins können viele komplizierte Probleme entstehen.

Hätte ein Mensch *alle* Aufmerksamkeit der Welt, so wäre er unglücklich. Hätte er alle nur möglichen Identitäten, so wäre er noch immer unglücklich. Könnte er die Erde zersprengen oder jede andere gewünschte gewaltige Wirkung unbegrenzt erschaffen, fände er sich in einer miserablen Verfassung (oder wäre gar geisteskrank). Könnte er überall *alles* besitzen, was er möchte, würde er sich zu Tode langweilen (in Apathie sinken). Jedenfalls scheint das so zu sein. Denn die heutigen scientologischen Überlegungen und Ergebnisse zeigen, dass diese Umstände des Daseins der Notwendigkeit, Probleme haben zu müssen, untergeordnet sind.

Lässt man daher einen Menschen Probleme erlügen oder Probleme von der gleichen Grösse wie seine augenblicklichen Probleme erfinden, lässt man ihn das gleiche mit den Valenzen tun, in denen er sich gerade befindet, oder lässt man ihn Dinge von gleicher oder unterschiedlicher Grösse wie die, auf die er fixiert ist, erfinden, so macht man ihn gesund.

Probleme sind vermutlich Gegenmittel gegen Bewusstlosigkeit. Mit Sicherheit sind sie ein Gegenmittel gegen Langeweile.

Aber um die Probleme des Lebens zu erschaffen, berücksichtigt man die Umstände des Daseins, also Sein, Tun und Haben, sowie ihren stets nötigen Partner, die Aufmerksamkeit.

4. KAPITEL

DIE ACHT DYNAMIKEN

Wenn man die Verwirrung betrachtet, die für die meisten Menschen das Leben oder das Dasein bedeutet, kann man acht Hauptbereiche unterscheiden. Für jeden dieser Hauptbereiche gelten die drei Umstände des Daseins; jeder Bereich umfasst einen Aktionszyklus.

Man könnte sagen, dass es im Leben acht Triebkräfte (Antriebe, Impulse) gibt. Es handelt sich um Motive oder MOTIVATIONEN. Wir nennen sie DIE ACHT DYNAMIKEN.

Weder glauben wir noch wollen wir hier feststellen, dass irgendeine Dynamik wichtiger ist als die anderen. Als Abteilungen im umfassenden Spiel des Lebens wird ihnen aber nicht notwendigerweise die gleiche Bedeutung zugestanden. Man kann beobachten, wie jeder einzelne Mensch die eine oder die andere Dynamik stärker betont oder eine Kombination von bestimmten Dynamiken für bedeutender hält als andere Kombinationen.

Der Zweck dieser Unterteilung ist darin zu sehen, dass man durch sie das Verständnis des Lebens zu erhöhen sucht, indem man es in Abteilungen unterteilt. Nachdem nun das Dasein auf diese Weise unterteilt worden ist, kann jeder Teilbereich des Lebens allein und in seinem Verhältnis zu den anderen Bereichen betrachtet werden. Versucht man ein Puzzlespiel zusammenzusetzen, so nimmt man zunächst Teile von ähnlicher Farbe oder mit ähnlichen

Merkmale und fasst sie in Gruppen zusammen. Studiert man ein Fachgebiet, so ist es notwendig, in geordneter Weise vorzugehen. Um diese Ordnung zu fördern, ist es für unsere Zwecke erforderlich, diese willkürliche Unterteilung des Lebens in acht Bereiche vorzunehmen.

DIE ERSTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein als Individuum (als man selbst). Hier kommt die Individualität voll zum Ausdruck. Diese Dynamik kann auch die SELBST-DYNAMIK genannt werden.

DIE ZWEITE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein als eine sexuelle Unternehmung oder als eine Unternehmung in bezug auf zwei Geschlechter. Diese Dynamik besteht eigentlich aus zwei Unterabteilungen: a) dem eigentlichen Geschlechtsakt, b) dem Familienbereich, in dem das Heranziehen der Nachkommenschaft mit eingeschlossen ist. Diese Dynamik kann auch die SEX-DYNAMIK genannt werden.

DIE DRITTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein in Gruppen von Individuen. Unter die Dritte Dynamik fällt jede Gruppe oder jeder Teil einer ganzen Kategorie. Schule, Gesellschaft, Stadt, Nation sind je ein Teil der Dritten Dynamik – und jede ist eine Dritte Dynamik für sich allein. Man kann sie die GRUPPEN-DYNAMIK nennen.

DIE VIERTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein als Menschheit. Während man die weiße Rasse als Dritte Dynamik bezeichnen würde, bilden alle Rassen zusammen die Vierte Dynamik. Man kann sie als die MENSCHHEITSDYNAMIK bezeichnen.

DIE FÜNFTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein des ganzen organischen Lebens. Darunter fällt alles Lebendige, sowohl in der Tier- als auch in der Pflanzenwelt: die Fische im Meer, die Tiere in Wald und Feld, Gras, Bäume, Blumen und alles, was direkt und innig durch Leben motiviert ist. Diese Dynamik kann man die LEBEWESEN-DYNAMIK nennen.

DIE SECHSTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein als das physikalische Universum; dieses Universum besteht aus Materie, Energie, Raum und Zeit. In der Scientology haben wir hierfür die Bezeichnung "MEST" (gebildet aus den Anfangsbuchstaben der vier englischen Wörter: matter, energy, space, time). Man kann sie als UNIVERSUMS-DYNAMIK bezeichnen.

DIE SIEBTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein als geistiges Wesen oder von geistigen Wesen. Alles Geistige, unabhängig davon, ob es eine Identität hat oder nicht, fällt unter die Siebte Dynamik. Diese Dynamik kann man die GEISTIGE DYNAMIK nennen.

DIE ACHTE DYNAMIK ist der Drang zum Dasein als Unendlichkeit. Dies wird auch als das höchste Wesen identifiziert. Es wird hier ausdrücklich darauf hingewiesen, dass die Scientology als *Wissenschaft* nicht in die Dynamik des höchsten Wesens eindringt. Wir bezeichnen sie als Achte Dynamik, weil das Symbol für Unendlichkeit aufrechtstehend die Ziffer "8" ergibt. Man kann sie als UNENDLICHKEITS- oder GOTT-DYNAMIK bezeichnen.

Scientologen bezeichnen die Dynamiken gewöhnlich mit ihren Nummern. Die Dianetik, die Wissenschaft, die der Scientology vorausging, schloss nur die Dynamiken Eins bis Vier ein. Die Scientology umfasst die Dynamiken Eins bis Sieben als bekanntes Gebiet, das wissenschaftlich erwiesen und geordnet ist.

Die Schwierigkeit, die Dynamiken genau zu definieren, zeigt sich ausschliesslich in sprachlicher Art. Ursprünglich hiess es in den Definitionen "der Drang zum Überleben als.....". Als sich die Scientology als Wissenschaft weiterentwickelte, wurde deutlich, dass das Überleben nur eine Erscheinungsform und nur einen Aspekt des Daseins darstellte. Zu jeder Dynamik gehören sowohl der Aktionszyklus als auch die drei Umstände des Daseins.

Die Dynamiken lassen sich am anschaulichsten durch eine Reihe konzentrischer Kreise darstellen. Die Erste Dynamik würde die Fläche des innersten Kreises einnehmen. Die Zweite Dynamik würde die Fläche, die zwischen dem ersten und dem zweiten Kreis liegt, ausmachen usw. Hieraus lässt sich erkennen, wie der Raum der einen Dynamik an den Raum der nächsten grenzt.

Zu den grundlegenden Eigenschaften eines Individuums gehört die Fähigkeit, sich so von einer Dynamik zur nächsten zu entwickeln. Aber erst, wenn die Siebte Dynamik in ihrer Ganzheit erfasst ist, wird man die wahre Erste Dynamik erkennen.

In diesem Zusammenhang kann man beispielsweise beobachten, dass ein Kind nach der Geburt zunächst nichts über die Erste Dynamik hinaus wahrnimmt. Wächst das Kind heran und erweitert es seine Interessen, wird sichtbar, wie es andere Dynamiken mit einbezieht. Ein weiteres Beispiel: Ein Mensch, der unfähig ist, auf der Dritten Dynamik zu wirken, ist nicht imstande, Mitglied eines Teams zu sein, und könnte daher als zum Dasein innerhalb einer Gemeinschaft unfähig bezeichnet werden.

Eine weitere Bemerkung zu den acht Dynamiken: Keine der Dynamiken EINS bis SIEBEN ist für die Orientierung des einzelnen einer anderen an Bedeutung überlegen. Obwohl die Dynamiken nicht alle gleich wichtig sind, ist die Fähigkeit des einzelnen, die Beingness, Doingness und Havingness jeder Dynamik anzunehmen, ein Hinweis auf seine Fähigkeit zu leben.

Die acht Dynamiken gehören zu den scientologischen Begriffen und sollten als ein Teil der Sprache der Scientology vollständig beherrscht werden. Die Fähigkeiten und Schwächen des Menschen können am besten erkannt werden, wenn man beobachtet, wie stark er sich an den verschiedenen Dynamiken beteiligt.

5. KAPITEL

DAS ARK-DREIECK

In der Scientology gibt es ein Dreieck, dem eine sehr grosse Bedeutung beigemessen wird. Durch ein Verständnis der Zusammenhänge in bezug auf dieses Dreieck kann man das Leben viel besser begreifen und wird fähig, dieses Wissen praktisch anzuwenden.

Das ARK-Dreieck ist die Grundlage aller zwischenmenschlichen Beziehungen. Es ist der gemeinsame Nenner aller Tätigkeiten im Leben. Die erste Ecke des Dreiecks heisst *Affinität* (A). Die Grunddefinition für Affinität – ob im guten oder schlechten Sinn gemeint – ergibt sich aus der Betrachtung des Abstands oder der Entfernung. Die grundlegendste Funktion vollkommener Affinität wäre die Fähigkeit, denselben Raum wie etwas anderes einnehmen zu können.

Das Wort “Affinität” wird hier im Sinne von Liebe, Gernhaben oder von jeder anderen emotionellen Einstellung verwendet. Affinität fasst man in der Scientology als etwas auf, das viele Aspekte hat und eine veränderbare Grösse ist. Hier wird das Wort in der Bedeutung “Grad der Zuneigung” verwendet. Unter Affinität ordnen sich, vom höchsten bis zum niedrigsten, die verschiedenen emotionellen Stimmungen ein. Zu ihnen gehören unter anderem heitere Gelassenheit des Seins (die höchste Stufe), Begeisterung – und wenn wir die Skala in Richtung auf die niederen Affinitätsgrade weiter nach unten verfolgen – Konservatismus, Langeweile, Antagonismus, Wut, versteckte Feindseligkeit, Furcht, Gram, Apathie. Das bezeichnet man in der Scientology als die Tonskala. Unterhalb von Apathie geht die Affinität nach und nach in feste Stoffe über, in Materie. Affinität ist zunächst als Gedanke zu verstehen, danach als Emotion, die Energieteilchen enthält, und schliesslich als etwas Festes.

Die zweite Ecke des Dreiecks ist *Realität* (R). Realität könnte als “das, was zu sein scheint” definiert werden. Sie ist grundsätzlich Übereinstimmung. Was wir als real vereinbaren, ist real.

Die dritte Ecke des Dreiecks ist *Kommunikation*. In den menschlichen Beziehungen ist diese wichtiger als die beiden anderen Ecken des Dreiecks für das Verstehen der menschlichen Beziehungen in diesem Universum. Kommunikation ist das Mittel zur Lösung aller Dinge. Sie löst alles auf.

Die gegenseitigen Beziehungen in diesem Dreieck werden sofort deutlich, wenn man die Frage stellt: “Haben Sie schon einmal versucht, mit einem zornigen Menschen zu sprechen?” Ohne einen hohen Grad an Zuneigung und ohne eine gewisse grundlegende Übereinstimmung gibt es keine Kommunikation. Ohne Kommunikation und ohne ein gewisses emotionelles Ansprechen kann es keine Realität geben. Ohne eine gewisse Grundlage der Übereinstimmung und der Kommunikation kann es keine Affinität geben. Daher bezeichnen wir diese drei Dinge als ein Dreieck. Eine Ecke kann nicht ohne die beiden anderen existieren. Gleichgültig, welche Ecke des Dreiecks man haben möchte, muss man die beiden anderen mit einbeziehen.

Auf dem Niveau der heiteren Gelassenheit des Seins erscheint das Dreieck als sehr geräumig und auf der Ebene der Materie als völlig zusammengepresst. Zur Verdeutlichung kann man sich eine Skala von Dreiecken vorstellen, die von oben nach unten immer kleiner werden, bis schliesslich das unterste Dreieck nur noch ein Punkt ist.

Affinität, Realität und Kommunikation bilden die Grundlage der scientologischen Tonskala, die ein Voraussagen menschlichen Verhaltens ermöglicht, wie es im Buch *Die Wissenschaft des Überlebens* beschrieben wird.

Wie schon angedeutet, handelt es sich nicht um ein gleichseitiges Dreieck. Affinität und Realität sind wesentlich unwichtiger als Kommunikation. Man könnte sagen, das Dreieck beginnt mit Kommunikation, die Affinität und Realität ins Dasein ruft.

Die einfachste scientologische Definition für Kommunikation ist "Ursache – Entfernung – Wirkung". Das grundlegende Handbuch der Kommunikation ist das Buch *Dianetik 55!*

ARK *sind* Verstehen.

Wenn Sie eine gute und wirksame Kommunikation mit jemandem fortsetzen, muss es eine Basis für eine Übereinstimmung geben. Zu einem gewissen Grad muss man den Menschen auch gern haben. Erst dann kann Kommunikation stattfinden. Es ist offensichtlich, dass einfaches Drauflosreden oder Aufs-Geratewohl-Schreiben ohne Kenntnis dieser Zusammenhänge nicht unbedingt Kommunikation ist. Kommunikation ist im Grunde etwas, das gesendet und empfangen wird. Die Absicht zu senden und die Absicht zu empfangen müssen bei beiden in einem gewissen Masse vorhanden sein, bevor wirkliche Kommunikation stattfinden kann. Daher könnte es einen Vorgang geben, der wie eine Kommunikation aussieht, aber keine ist.

Ebenso wie bei anderen Scientology-Begriffen ist das richtig verstandene ARK-Dreieck ein ausserordentlich nützliches Werkzeug oder eine wirksame Waffe für zwischenmenschliche Beziehungen. Beispielsweise muss nach den Gesetzen des ARK-Dreiecks eine Kommunikation, wenn sie empfangen werden soll, sehr stark dem Affinitäts-Niveau der Person entsprechen, an die sie gerichtet ist.

Je weiter jemand auf der Tonskala herabsinkt, um so schwieriger wird es sein, mit ihm Kommunikation zu betreiben. Die Dinge, mit denen er übereinstimmen kann, nehmen mehr und mehr eine feste Form an. Somit liegt das freundschaftliche Gespräch ganz oben auf der Tonskala und Krieg ganz unten. Wo das Affinitäts-Niveau Hass ist, ist das, worüber man ein Einverständnis erreichen kann, feste Materie, und die Kommunikation besteht aus... Geschossen.

6. KAPITEL

DAS MOTIV

Man kann das Leben am besten verstehen, wenn man es mit einem Spiel vergleicht. Da wir bei vielen Spielen Aussenstehende sind, können wir diese sachlich und unparteiisch betrachten. Ständen wir dem Leben als Aussenstehende gegenüber, anstatt darin verwickelt und verstrickt zu sein, würden wir es etwa so sehen, wie wir jetzt andere Spiele von einem günstigen Beobachtungspunkt aus sehen.

Trotz der Vielzahl an Leiden und Schmerzen, Elend, Kummer und Mühsal, die im Leben vorhanden sein können, ist der Sinn des Daseins derselbe wie bei einem Spiel – nämlich: Interesse, Wettstreit, Aktivität und Besitz. Die Wahrheit dieser Behauptung wird dadurch nachgewiesen, dass man die Spielfaktoren untersucht und sie anschliessend auf das Leben überträgt. Wir werden dann finden, dass keiner dieser Faktoren im Leben fehlt.

Unter Spiel verstehen wir den Wettstreit zwischen zwei Personen oder zwei Mannschaften (Teams). Wenn wir Spiel sagen, dann denken wir an Spiele wie Fussball, Tennis, Schach oder an einen ähnlichen Zeitvertreib. Vielleicht hat es Sie schon einmal seltsam berührt, dass Menschen auf dem Spielfeld nur des “Amüsemments” wegen körperlichen Schaden riskieren. So mag es Ihnen ebenso seltsam vorkommen, dass sich Menschen am Leben beteiligen oder sich ins “Spiel des Lebens” stürzen, mit dem Risiko von Sorgen, Mühsal und Schmerz, nur um etwas zu tun zu haben. Offenbar gibt es keinen grösseren Fluch als völligen Müssiggang. Natürlich gibt es auch die Situation, wo ein Mensch ein Spiel weiterspielt, an dem er nicht mehr interessiert ist.

Wenn Sie sich nur einmal in ihrem Zimmer umsehen, um Dinge zu entdecken, an denen Sie nicht interessiert sind, werden Sie etwas Bemerkenswertes feststellen. Sie werden schnell herausfinden, dass sich in dem Zimmer nichts befindet, das nicht Ihr Interesse besässe. Sie interessieren sich für alles. Nichtinteresse gehört aber auch zu den Spielmechanismen. Will man beispielsweise etwas verbergen, braucht man nur zu erreichen, dass sich niemand für den Ort interessiert, an dem der Gegenstand versteckt liegt. Nichtinteresse ist nicht eine unmittelbare Folge von erloschenem Interesse. Nichtinteresse ist eine eigenständige, nützliche Sache. Man kann es fühlen; es ist tatsächlich vorhanden.

Durch das Studium der Spielelemente geraten wir in den Besitz der Elemente des Lebens.

Das Leben ist ein Spiel. Ein Spiel besteht aus *Freiheit*, *Schranken* und *Absichten*. Das ist wissenschaftlich bewiesen, nicht nur eine Beobachtung.

Freiheit gibt es da, wo es auch Schranken gibt. Alles begrenzende Schranken und absolute Freiheit sind gleichermassen Umstände, unter denen kein Spiel existiert. Beide Situationen wären gleichermassen grausam und sinnlos.

Grosse revolutionäre Bewegungen schlagen fehl. Sie versprechen unbegrenzte Freiheit – deshalb müssen sie fehlschlagen. Nur einfältige Phantasten faseln von unendlicher Freiheit. Nur Ängstliche und Unwissende sprechen über endlose Schranken und bestehen auf ihnen.

Wenn sich das Verhältnis zwischen Freiheit und Schranken zu sehr auf eine Seite verlagert, wird der Mensch unglücklich.

“Freiheit von” ist in Ordnung, solange es die Möglichkeit gibt, die Freiheit *zu* etwas zu haben. Endloses Trachten nach der *Freiheit von* ist eine perfekte Falle, eine Furcht vor allen möglichen Dingen.

Schranken bestehen aus hemmenden und einschränkenden Ideen, aus Raum, Energie, Materie und Zeit. Totale Freiheit wäre gänzlich Fehlen dieser Dinge – aber es wäre auch eine Freiheit ohne Denken und Handeln, ein unglücklicher Zustand des absoluten Nichts.

Wenn der Mensch durch zu viele Schranken fixiert ist, sehnt er sich nach Freiheit. Ist er dagegen plötzlich völliger Freiheit ausgeliefert, wird er ziellos und unglücklich.

Freiheit existiert *zusammen mit* Schranken. Sobald Schranken und Freiheit bekannt sind, gibt es Leben, Glücklichkeit und ein Spiel.

Die Einschränkungen, die einem Menschen durch eine Regierung oder eine Arbeitsstelle auferlegt werden, geben ihm gleichzeitig seine Freiheit. Ohne bekannte Schranken ist der Angestellte ein Sklave, der bei all seinen Handlungen zu angstvoller Ungewissheit verurteilt ist.

Es gibt drei Fehler, die leitende Angestellte der Geschäftswelt und führende Beamte des Staates begehen können, wodurch sie Chaos in ihrem Bereich anrichten würden. Sie können:

1. scheinbar grenzenlose Freiheit gewähren,
2. scheinbar zahllose Schranken auferlegen,
3. weder Freiheit noch Schranken eindeutig bestimmen.

Die Fähigkeit zu führen besteht also darin, fähig zu sein, den Untergebenen das richtige Gleichgewicht zwischen Freiheit und Schranken aufzuerlegen und es durchzusetzen und dabei Freiheit und Schranken genau festzulegen und konsequent einzuhalten. Wenn solch ein leitender Angestellter zusätzlich noch Initiative und Zielstrebigkeit zeigt, wird sich auch seine Abteilung durch Initiative und Zielstrebigkeit auszeichnen.

Ein Angestellter, der nur auf Freiheit pocht und auf ihr beharrt, wird zum Sklaven werden. Wenn er die obigen Tatsachen kennt, muss er auf einem vernünftigen Gleichgewicht zwischen Freiheit und Schranken bestehen.

Eine Untersuchung der bereits vorher beschriebenen Dynamiken zeigt, dass es möglich ist, verschiedene Teams miteinander zu kombinieren. Zwei Gruppendynamiken können einander als Teams gegenüberstehen. Die Erste Dynamik (Selbst-Dynamik) kann sich beispielsweise mit der Fünften (Lebewesen-Dynamik) gegen die Sechste (Universums-Dynamik) verbünden und so ein Spiel eröffnen. Mit anderen Worten, die Dynamiken bieten eine Übersicht über die Möglichkeiten verschiedener Team- und Spielkombinationen. Jeder ist an vielen Spielen beteiligt. Eine Untersuchung der Dynamiken macht ihm die verschiedenen Teams klar, *mit* denen und *gegen* die er spielt. Wenn jemand entdeckt, dass er nur auf der Ersten Dynamik spielt und dass er zu keiner anderen gehört, wird er bestimmt verlieren, denn er hat die übrigen sieben Dynamiken gegen sich. Die Erste Dynamik allein ist selten imstande, alle übrigen Dynamiken zu übertreffen. In der Scientology bezeichnen wir diesen Zustand als “Einzelgänger”. Es handelt sich hier um eine selbstsüchtige Bestimmung unter dem Deckmantel der Selbstbestimmung. Ein solches Individuum wird mit Sicherheit überwältigt werden. Um das Leben zu genießen, muss man ein Teil des Lebens sein.

In der Scientology gibt es ein Prinzip mit dem Namen *Pandeterminismus* (*Allbestimmung*). Frei definiert könnte man dies das gleichzeitige Bestimmen der Tätigkeiten von zwei oder mehr Seiten in einem Spiel nennen. Beispielsweise ist ein Schachspieler selbstbestimmend, wenn er gegen einen Gegner spielt. Ein allbestimmender (pandeterminierender) Schachspieler könnte auf beiden Seiten des Brettes spielen.

Allbestimmend ist man in jedem Spiel, das man leitet. Spielt man ein Spiel in einer untergeordneten Position, dann ist man selbstbestimmend. Beispielsweise ist ein Armeegeneral allbestimmend in einem Streit zwischen zwei Soldaten oder auch zwei Kompanien, die ihm unterstehen. In diesem Fall ist er also allbestimmend; steht er jedoch einer Armee gegenüber, die von einem anderen General geführt wird, so ist er selbstbestimmend. Hier handelt es sich um ein Spiel, bei dem er nicht mehr alle Faktoren überblicken kann. Das Spiel ist grösser als er selbst. Wenn er dann auch noch versucht, die Rollen aller Politiker zu spielen, die eigentlich über ihm stehen sollten, wird das Spiel noch umfangreicher als zuvor. Das ist der Hauptgrund, weswegen Diktaturen versagen. Für einen einzigen Mann ist es fast unmöglich, über die Gesamtheit der Spiele eines Volkes allbestimmend zu sein. Er wird bald für die eine oder andere Sache Partei ergreifen und dementsprechend beim Regieren unter das Niveau sinken, das er eigentlich einzuhalten versucht.

In vergangenen Zeiten war es sehr in Mode, auf absoluter Freiheit zu bestehen. Die Französische Revolution liefert ein ausgezeichnetes Beispiel dafür. In der letzten Hälfte des 18. Jahrhunderts wurde der französische Adel dermassen selbstbestimmend gegenüber der übrigen Bevölkerung des Landes und derart unfähig, das gemeine Volk zu verstehen, dass er vernichtet wurde. Das Volk versuchte sofort, die Regierungsmacht zu übernehmen, und wählte – erzogen dazu und gewöhnt daran, gegen jegliche Beschränkung zu protestieren – "Freiheit" zum Kampfgruf. Bald gab es keine Schranken oder keine Einschränkungen mehr. Die Gesetze der Regierung wurden verworfen. Diebstahl und Räubereien traten an Stelle der Volkswirtschaft. Das Volk befand sich somit in einer noch tieferen Falle. Es sah sich schliesslich einer Diktatur gegenüber, die Einschränkungen brachte, die weitaus schärfer waren als die aus der Zeit vor der Revolution.

Obwohl der Mensch "Freiheit" immer wieder als seinen Kampfgruf benutzt, hat das nur ein weiteres Verfangen in einen Sklavenzustand zur Folge. Dafür gibt es einen sehr einfachen Grund. Ein Spiel besteht aus Freiheit *und* Schranken *und* Absichten. Sobald ein Mensch glaubt, es brauche keine Einschränkungen oder Schranken mehr zu geben, verliert er sofort die Kontrolle über sie. Er wird in bezug auf Schranken selbstbestimmend und ist nicht mehr allbestimmend. Folglich kann er sie nicht beherrschen. Die jetzt unkontrollierten Schranken werden für den Menschen sofort zu einer Falle.

Die enger werdende Spirale der Erscheinungsform Erschaffen-Überleben-Zerstören tritt sofort in Erscheinung, wenn der Mensch beginnt, Schranken aus dem Wege zu gehen. Wenn er allen Schranken und Hindernissen feindlich gegenübersteht, bedeutet das, dass er sich weigert, sie irgendwie zu kontrollieren. Und so startet er seine enger werdende Spirale. Ein Volk, das ausschliesslich in dem Gedanken erzogen worden ist, frei zu sein, gerät leicht in Fesseln. Niemand im Staat will die Verantwortung für Einschränkungen übernehmen, daher nehmen diese scheinbar mehr und mehr ab. In Wirklichkeit vermehren sie sich aber. Während sich die Schranken vermindern, vermindert sich auch die Freiheit des einzelnen. Man kann sich nur von einer Wand frei fühlen, wenn es eine Wand gibt. Ohne jegliche Schranken wird das Leben ziellos, Zufälligkeiten unterworfen und chaotisch.

Ein guter Vorgesetzter muss imstande sein, für Einschränkungen Verantwortung zu tragen, denn Freiheit gibt es nur dort, wo es Schranken gibt. Wenn man versäumt, im Hinblick auf Hindernisse und Schranken Initiative zu ergreifen, entstehen sie von allein und wachsen einem über den Kopf.

Es gibt verschiedene Einstellungen, die zum Glückhsein führen. Die Einstellung, die ausschliesslich auf Freiheit pocht, kann nur Unglück bringen. Es wäre besser, Gedankengänge zu entwickeln, mit deren Hilfe man nach neuen Wegen zum Eingeschränktsein und Einschränkungen sucht, als schliesslich unter totale Versklavung zu fallen, die entsteht, wenn man nur auf Freiheit baut. Der Mensch, der bereitwillig Hindernisse und Schranken akzeptiert und sich nicht vor ihnen fürchtet, ist frei. Wer immer nur gegen Schranken und Hindernisse kämpft, wird gewöhnlich gefangen. Will man einen ewigen Krieg haben, braucht man sich nur darauf zu versteifen, keinen Krieg haben zu wollen.

Wie man bei jedem Spiel beobachten kann, stossen Absichten gegen Absichten. Bei fast jedem Spiel, das von zwei Teams auf dem Spielfeld ausgetragen wird, gibt es die Situation Absicht-gegen-Absicht. Jede Mannschaft möchte bei der anderen Tore schiessen. Ihre Absichten stehen im Kampf gegeneinander, und dieser Kampf der Absichten ist es, der ein Spiel ausmacht.

Aus dem Widerstreit der Absichten ergibt sich für uns das, was wir Probleme nennen. Ein Problem besteht aus zwei oder mehr Absichten, die einander gegenüberstehen. Gleichgültig, welchem Problem Sie gegenüberstehen oder gegenüberstanden, sein grundlegender Aufbau ist Absicht-gegen-Absicht.

In der Scientology hat man durch tatsächliche Untersuchungen entdeckt, dass ein Mensch unter Problemen zu leiden beginnt, wenn er zu wenige davon hat. Es gibt eine alte Weisheit, die sagt: "Soll etwas erledigt werden, so lass es jemanden tun, der sehr beschäftigt ist." Ebenso: "Wenn du einen guten Partner oder Freund willst, dann suche einen, der imstande ist, viele Probleme zu haben."

Wir erleben die Eigentümlichkeit, dass es eine grosse Anzahl neurotischer Verhaltensweisen in wohlhabenden Familien gibt. Diese Leute haben sehr wenig zu tun. Sie haben sehr wenige Probleme. Die Grundprobleme Ernährung, Kleidung und Obdach sind für sie bereits gelöst. Wenn es wahr wäre, dass das Glückhsein des Menschen allein von seiner Freiheit abhinge, so könnten wir annehmen, dass diese Leute glücklich wären. Sie sind es aber nicht. Was macht sie unglücklich? Es ist der Mangel an Problemen.

SELBSTBESTIMMUNG ist der Zustand, in dem man über seine eigenen Aktionen bestimmt. Es handelt sich hier um eine Erste(Selbst)-Dynamik-Aktion; sie lässt die restlichen sieben Dynamiken unbestimmt bleiben oder sogar dem Selbst entgegenwirken. Wenn man sich also dem verbleibenden Teil des Lebens in einem Jeder-gegen-jeden-Kampf stellen will, braucht man nur auf totaler Selbstbestimmung zu bestehen. Damit aber die Erste Dynamik funktionieren kann, müssen die restlichen Dynamiken ein Wort mitreden. Der Versuch, ausschliesslich selbstbestimmend zu sein, wird sofort von ihnen bekämpft.

PANDETERMINISMUS (ALLBE-STIMMUNG) bedeutet, die eigenen Aktionen und die Aktionen anderer bestimmen zu können. Wir haben es mit einer Bestimmung zu tun, die über das Selbst hinausreicht. In aberrierter Form sehen wir das in dem Bestreben, alle anderen zu kontrollieren, um sich selbst dadurch hervorzuheben oder wichtig zu machen. Pandeterminismus ist *querverlaufende* Bestimmung oder das Bestimmen von zwei Seiten. Wenn man beide Seiten eines Schachspiels dirigiert, steht man "über" dem Spiel.

Selbstbestimmend ist man also in jeder Situation, in der man kämpft. Man ist in einer Situation allbestimmend, wenn man sie unter Kontrolle hat.

Um anstelle von selbstbestimmend allbestimmend zu sein, muss man beide Seiten überblicken können.

Ein Problem besteht aus Absicht-gegen-Absicht. Folglich ist es etwas, das zwei gegeneinander gerichtete Seiten hat. Wenn man Probleme erschafft, bemüht man sich, die beiden einander entgegengerichteten Seiten zu betrachten.

So wird man allbestimmend.

Also sind Probleme für den Menschen nur *scheinbar* notwendig. Das Problem ist diejenige Realität des Menschen, die Pandeterminismus (Allbestimmung) am nächsten kommt. Das Erfinden von Problemen im Auditing vermittelt einem einen grösseren Überblick und bringt einen dazu, über der Schwierigkeit zu stehen.

Zwar setzt erfolgreiches Scientology-Auditing voraus, dass man alle drei Spielelemente mit in Betracht zieht – und in der Tat liegt das Geheimnis, wie man Leute verbessern kann, darin, Freiheit, Schranken und Absichten mit in die Betrachtung einzubeziehen und darauf zu achten, dass sie in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander stehen; dennoch kann man jemandem schon dadurch helfen, dass man sich mit ihm hinsetzt und ihn ein Problem nach dem anderen erfinden lässt. Dieses Erfinden künstlicher Probleme hat eine Befreiung des Verstandes zur Folge und macht den Menschen fähiger. Ein anderer Punkt ist in diesem Zusammenhang noch wichtig: Die Person selbst ist es, die die Probleme erfindet. Dadurch kann sie selbst über ihre Probleme allbestimmend werden, anstatt in einer Lage zu sein, in der alle Probleme auf sie einwirken.

Unglücklich ist der Mensch, der andauernd Betrachtungen darüber anstellt, wie er frei werden kann. Man sieht das beispielsweise an dem Büroangestellten, der ständig versucht, sich von der Arbeit zu drücken. Obwohl er eine Menge Freizeit hat, kann er sich überhaupt nicht daran erfreuen. Er versucht, den Kontakt mit Leuten, Gegenständen, Energien und Räumen zu meiden. Schliesslich wird er in einer Art Lethargie (Teilnahmslosigkeit, Interesselosigkeit) gefangen. Könnte dieser Mann nur seine Einstellung ändern und beginnen, sich darüber "Sorgen" zu machen, wie er mehr Arbeit erledigen könnte, würde er sichtlich glücklicher werden. Wer immer nur daran denkt, wie er aus bestimmten Situationen wieder herauskommt, wird sich elend fühlen. Jemand, der sich bemüht und versucht, an allem teilzunehmen, hat eine viel grössere Chance, glücklich zu werden.

Natürlich gibt es auch den Fall, in dem man gezwungen wird, an Spielen teilzunehmen, an denen man kein Interesse hat. In einem Krieg zu kämpfen ist ein gutes Beispiel dafür. Man ist nicht am Ziel des Krieges interessiert und stellt dennoch fest, dass man in ihm kämpft. Es muss also noch ein weiteres Spielelement geben, und das ist die "freie Entscheidungsfähigkeit".

Man könnte also sagen, dass das Leben ein Spiel ist und dass die Fähigkeit, es zu spielen, auf folgendem beruht: Einem Tolerieren von Freiheit und Schranken und einem Einblick in Absichten, wobei Entscheidungsfreiheit über Teilnahme gewährleistet sein muss.

Diese vier Elemente – Freiheit, Schranken, Absichten und Entscheidungsfreiheit – sind die leitenden Faktoren des Lebens. Nur zwei Faktoren stehen noch darüber, die aber beide mit ihnen verknüpft sind. Der erste ist die Fähigkeit zum Erschaffen – natürlich mit dem dazugehörigen Gegenstück, der Fähigkeit zum Nichterschaffen – der zweite Faktor ist die Fähigkeit, ein *Postulat* aufzustellen (eine Betrachtung anzustellen, etwas zu sagen und es

wahr zu machen). Das ist also im grossen und ganzen das Leben. Diese Elemente werden benutzt, um das Leben zu verstehen, es richtig einzustellen und es dadurch weniger verwirrend zu machen.

7. KAPITEL

DIE TEILE DES MENSCHEN

Der einzelne Mensch lässt sich in drei Teile aufteilen.

Der erste Teil ist das geistige Wesen, das in der Scientology *Thetan* genannt wird.

Der zweite Teil ist der *Verstand*.

Der dritte Teil ist der *Körper*.

Die vermutlich grösste Entdeckung der Scientology und ihr durchgreifendster Beitrag zum Wissen der Menschheit war die Isolation, Beschreibung und Handhabung des menschlichen Geistes (des geistigen Wesens); das wurde im Juli 1951 in Phoenix, Arizona, erreicht. Ich bewies eher naturwissenschaftlich als auf religiöser oder geisteswissenschaftlicher Grundlage, dass sich die eigentliche Persönlichkeit vom Körper und vom Verstand willentlich trennen lässt, ohne körperlichen Tod oder Geistesstörungen hervorzurufen.

In der Vergangenheit hat es schon sehr viele Auseinandersetzungen im Zusammenhang mit dem menschlichen Geist oder der Seele gegeben. Die verschiedenen Versuche, den Menschen zu beherrschen, waren deshalb so erfolgreich, weil der Mensch über seine eigene Identität so gut wie überhaupt nichts wusste. Neuerdings haben die Spiritisten⁶ den sogenannten Astralleib⁷ von der Person getrennt. Dadurch waren sie in der Lage, vielen ihrer angestrebten Absichten näherzukommen. In der Scientology wurde das geistige Wesen selbst von dem, was die Spiritisten Astralleib nennen, abgesondert, und diese beiden Dinge sollten nicht miteinander verwechselt werden. Ebenso, wie Sie wissen, wo Sie sich in diesem Augenblick befinden, würden Sie auch wissen, dass Sie (das geistige Wesen) von ihrem Körper und ihrem Verstand getrennt sind. Der Mensch hat dies nicht früher entdeckt, denn ohne die Techniken der Scientology hatte er sehr wenig Realität über die Tatsache seines Losgelöstseins von Verstand und Körper. Aus diesem Grunde stellte sich der Mensch vor, wenigstens teilweise ein Körper und ein Verstand zu sein. Der gesamte Kult des Kommunismus beruht auf der Annahme, dass man nur einmal lebt, dass nach dem Tode nichts mehr kommt und dass das Individuum keine religiöse Bedeutung hat. Die Menschheit im allgemeinen ist zumindest im letzten Jahrhundert diesem Zustand nahe gewesen. Dieser Zustand liegt auf einem sehr tiefen Niveau, da er jegliche Selbsterkenntnis ausschliesst.

Das geistige Wesen

Der Thetan (geistiges Wesen) wird in der Scientology als ohne Masse, ohne Wellenlänge, ohne Energie und ohne Zeit oder Position im Raum beschrieben. Er kann sie jedoch

⁶ *Spiritist* (lat. *spiritus* = Geist) Anhänger des *Spiritismus*, der Lehre, dass die Geister verstorbener Menschen in Verbindung mit Lebenden kommen könnten, meist durch Vermittlung eines sogenannten *Mediums*, einer Person mit besonderen derartigen Fähigkeiten. (Anm. d. Übers.)

⁷ *Astralleib* (grch. *astron* = Gestirn). Eine feinstoffliche Umhüllung der Seele, die den irdischen Körper durchdringen und das Bindeglied zwischen dem irdischen und den höheren Körpern des Menschen bilden soll. Der Astralleib soll der Träger des Gefühlslebens sein. (Anm. d. Übers.)

aufgrund seiner Betrachtung und seiner Postulate haben. Das geistige Wesen ist kein *Ding*. Es ist der *Erschaffer* von Dingen.

Gewöhnlich nimmt der Thetan den Raum innerhalb des Kopfes ein oder befindet sich in der Nähe des Körpers. Der Thetan kann in einem von vier Zuständen sein. Im ersten ist er völlig vom Körper oder von Körpern getrennt oder sogar von diesem Universum. Im zweiten Zustand ist er in der Nähe des Körpers und kontrolliert diesen wissentlich. Im dritten Zustand befindet er sich im Körper (im Kopf). Der vierte ist ein umgekehrter Zustand, bei dem er gezwungenermaßen ausserhalb des Körpers ist und nicht in ihn hineingelangen kann. Bei diesen vier Zuständen gibt es Abstufungen (Unterteilungen). Aus der Sicht des Menschen ist der zweite Zustand optimal.

Ein Thetan unterliegt dem Verfall und einer Degeneration. Dies ist zunächst schwer zu begreifen, weil seine ganze Tätigkeit darin besteht, zu betrachten und zu postulieren. Mit Hilfe seiner Postulate verwendet er verschiedene Methoden, einen Körper zu kontrollieren. Es ist offenkundig, dass der Thetan degeneriert und verfällt, aber es ist auch eine Tatsache, dass er jederzeit seine gesamten Fähigkeiten wiedererlangen kann. Da er Beingness mit Masse und Aktion verbindet, betrachtet er sich nicht als jemand, der eine individuelle Identität oder einen Namen hat, es sei denn, er ist im Leben an einem oder an mehreren Spielen beteiligt.

Jeder kann das früher oder später durch die scientologischen Verfahren selbst herausfinden. Eines der vielen Ziele des Auditings in der Scientology ist es, den Thetan zu "*exteriorisieren*" und ihn in den vorher erwähnten zweiten Zustand zu bringen, da man entdeckt hat, dass er in diesem Zustand glücklicher und fähiger ist.

Der Verstand

Der *Verstand* ist ein Kommunikations- und Kontrollsystem zwischen dem Thetan und seiner Umwelt. Er ist ein Netzwerk von Kommunikationen und Bildern, Energien und Massen, die durch die Tätigkeiten des Thetans gegenüber dem physikalischen Universum oder anderen Thetans hervorgebracht werden. Ein Thetan richtet verschiedene Kontrollsysteme ein, so dass er jederzeit auf einen Körper und mit Hilfe eines Körpers auf andere Dinge und Körper im physikalischen Universum steuernd einwirken kann. Der am meisten ins Auge fallende Teil des Verstandes kann von jedem, der sich nicht gerade in einem bedenklichen Zustand befindet, erkannt werden. Es handelt sich um das "geistige Eindrucksbild". In der Scientology nennen wir dieses geistige Eindrucksbild ein *Faksimile*, wenn es sich um eine "Photographie" handelt, die irgendwann in der Vergangenheit von dem physikalischen Universum gemacht wurde. Wir nennen solch ein geistiges Eindrucksbild ein *Mock-up*, wenn es von dem Thetan oder für ihn erschaffen wurde und keine Photographie des physikalischen Universums ist. Wir nennen ein geistiges Eindrucksbild eine "Halluzination" oder richtiger einen Automatismus (etwas Unkontrolliertes), wenn es von einem anderen erschaffen und von einem selbst gesehen wird.

Mit diesem Ding, das wir den Verstand nennen, sind verschiedene Phänomene verbunden. Manche Menschen sehen, wenn ihre Augen geschlossen sind, nur Schwärze, andere sehen Bilder. Einige sehen Bilder, die durch körperliche Reaktionen hervorgerufen werden. Manche Menschen sehen nur schwarze Flächen. Wiederum andere sehen goldene Linien und noch andere sehen Räume. Aber der Schwerpunkt des gesamten Systems, das der Verstand genannt wird, ist das Postulat und die Wahrnehmung. Mindestens zehntausend neue, vonein-

ander unabhängige geistige Phänomene, die von anderen bisher nicht beobachtet worden waren, sind in der Scientology und der Dianetik klassifiziert worden.

Durch das Kommunikationssystem namens Verstand erhält der Thetan verschiedene Eindrücke, unter anderem direkte Bilder des physikalischen Universums, sowie Eindrücke früherer Aktivitäten, und – was am wichtigsten ist – er stellt sich, da er dem absoluten Wissen sehr nahe ist, bezüglich Vergangenheit und Zukunft Dinge vor, die von den unmittelbar vorliegenden Reizen unabhängig sind. In seiner Gesamtheit ist der Verstand kein Reiz-Reaktions-Mechanismus, wie es uns die alte marxistische Psychologie, so wie sie einst an Universitäten gelehrt wurde, glauben machen wollte.

Der Verstand lässt sich in drei Hauptabteilungen unterteilen. Die erste nennen wir den *analytischen Verstand*, die zweite den *reaktiven Verstand* und die dritte den *somatischen Verstand*.

Der analytische Verstand

Der *analytische Verstand* kombiniert Wahrnehmungen der unmittelbaren Umwelt, der Vergangenheit (mit Hilfe von Bildern) und Einschätzungen der Zukunft zu Schlussfolgerungen, die auf der Realität von Situationen beruhen. Der analytische Verstand verbindet das potentielle Wissen des Thetans mit den Umständen seiner Umwelt und verhilft ihm so zu unabhängigen Schlussfolgerungen. Man kann sagen, dass dieser Verstand aus Wahrnehmungsbildern der Vergangenheit oder des physikalischen Universums besteht, die durch das Wissen des Thetans gesteuert und leitend überwacht werden. Das kennzeichnende Merkmal des Analytischen Verstandes ist Bewusstsein; man weiss, welche Schlüsse man zieht, und man weiss, was man tut.

Der reaktive Verstand

Der *reaktive Verstand* ist ein Reiz-Reaktions-Mechanismus, der robust gebaut ist und in kritischen Situationen arbeiten kann. Er stellt seine Arbeit niemals ein. Sogar in einem Zustand tiefer Bewusstlosigkeit werden von diesem reaktiven Verstand alle Vorgänge in Form von Bildern – allerdings sehr primitiver Art – aufgezeichnet. Der reaktive Verstand arbeitet unterhalb des Bewusstseinsniveaus. Er arbeitet buchstabengetreu auf einer Reiz-Reaktions-Basis. Bestimmte Reize rufen bestimmte Reaktionen in ihm hervor. Die Dianetik befasst sich hauptsächlich mit diesem Verstand.

Obwohl wir es hier mit einer Art Denkvorgang zu tun haben, ist die Fähigkeit des reaktiven Verstandes, vernünftige Schlüsse zu ziehen, derart begrenzt, dass wir in ihm alle jene aberrierten Impulse finden, die man als abnormales Verhalten, Überspanntheiten, Neurosen und Psychosen ansieht. Er speichert alle unerfreulichen Dinge, die man erlebt hat, und bringt sie in Augenblicken der Not und Gefahr wieder ans Licht, um damit das Handeln des Menschen in einer Weise zu bestimmen, die aufgrund früherer Erlebnisse als “sicher” galt. Da hierbei sehr wenig Denken mitspielt, bieten die vom reaktiven Verstand diktierten Handlungsabläufe oft keine Sicherheit, sondern sind höchst gefährlich.

Der reaktive Verstand fasst Worte und Handlungen buchstabengetreu auf. Da er während Augenblicken der Bewusstlosigkeit Bilder aufzeichnet und Eindrücke empfängt, wird ein im Augenblick eines Schlages geäussertes Satz höchstwahrscheinlich vom reaktiven Verstand wörtlich aufgefasst und beeinflusst den Körper und den analytischen Verstand zu

späteren Zeitpunkten. In seiner mildesten Form ist das bei sehr harten Ausbildungsübungen zu beobachten. Hier wird dem reaktiven Verstand ein Muster eingegeben, das durch bestimmte Reize später wieder aktiviert wird.

Eine grobe und weniger funktionierende Form, auf die der Verstand anspricht, ist der hypnotische Trancezustand. Sobald der reaktive Verstand durch Fixierung der Aufmerksamkeit aufnahmebereit gemacht worden ist, können ihm unmittelbar Wörter eingepflanzt werden, die unter *Restimulation* zu einem späteren Zeitpunkt wieder wirksam werden.

Eine auf noch tieferem Niveau des reaktiven Verstandes liegende Form der Einprägung steht im Zusammenhang mit Schlägen, Drogen, Krankheit, Schmerz und anderen Zuständen der Bewusstlosigkeit. Die in der Nähe eines Narkotisierten gesprochenen Sätze können später auf diese Person einwirken. Es ist nicht notwendigerweise so, dass alle Einzelheiten einer Operation von dem reaktiven Verstand des bewusstlosen Patienten mit peinlicher Genauigkeit "photo-graphiert" werden; richtig ist jedoch, dass eine grosse Anzahl dieser Reize registriert wird. Völliges Schweigen in der Nähe eines Narkotisierten oder Bewusstlosen oder von heftigem Schmerz Befallenen ist unbedingte Notwendigkeit, wenn man die geistige Gesundheit der betreffenden Person oder des Patienten für die Zukunft erhalten will.

Wahrscheinlich ist die beste therapeutische Aktion für einen Menschen, den Thetan durch Scientology-Auditing vom Verstand so zu trennen, dass er ohne Zwang und im Zustand absoluten Wissens sich selbst und seinen Verstand betrachten und dementsprechend handeln kann. Es gibt jedoch eine Form der Exteriorisation, die von allen traumatischen (geistig schädigenden) Aktionen am aberrierendsten ist. Das ist der Zustand, wenn ein Individuum durch Verletzung, Chirurgie oder Schock so sehr in Todesnähe gebracht wird, dass es von Körper und Verstand exteriorisiert. Solch eine erzwungene Exteriorisation geschieht plötzlich, ist für den Patienten unerklärlich und versetzt ihm einen schweren Schock. Wenn das einem Individuum zugestossen ist, wird es mit Sicherheit später unter diesem Erlebnis seelisch leiden.

Man könnte sagen, dass, wenn der reaktive Verstand solche plötzlichen, durch erzwungene Exteriorisation verursachten Schocks enthält, die Versuche, das Individuum später durch Scientology-Auditing zu exteriorisieren, schwieriger sind. Modernes Auditing ist damit jedoch fertig geworden. Das Phänomen erzwungener Exteriorisation wird manchmal von Energieexplosionen in den verschiedenen Faksimiles des Verstandes begleitet, und diese verbinden sich wechselseitig im reaktiven Verstand. Deswegen gibt es Menschen, die sich vor der Exteriorisation fürchten. Manche fühlen sich schon beim blossen Diskutieren dieses Phänomens unwohl. Das beruht darauf, dass sie einmal bei Operationen oder bei einem Unfall unter Zwang exteriorisierten.

Der Tod selbst ist eine erzwungene Exteriorisation. Deshalb verbindet sich in der Vorstellung der meisten Menschen die Exteriorisation – also wenn die Seele den Körper verlässt – mit dem Tod. Es ist nicht notwendigerweise richtig, dass man aufgrund einer Exteriorisation tot ist, und es ist eindeutig falsch, dass eine von keinerlei Schock, Schmerz oder Zwang begleitete Exteriorisation überhaupt schmerzhaft ist. Sie ist in der Tat sehr heilsam.

Der somatische Verstand

Der dritte Teil des Verstandes ist der *somatische Verstand*. Er ist ein noch massiverer Typ als der reaktive Verstand, da er kein Denken, sondern nur Handeln enthält. Die vom Thetan durch unterschiedliche geistige Maschinerie auf den Körper gerichteten Impulse kommen auf der willkürlichen, der unwillkürlichen und der Drüsenebene an. Hier sind festgelegte Me-

thoden der Auswertung jeder beliebigen Situation vorhanden, so dass jeder gegebene Befehl direkt beantwortet werden kann.

Leider ist der somatische Verstand sowohl dem analytischen als auch dem reaktiven Verstand, die beide höher auf der Skala stehen, wie auch dem Thetan unterworfen. Mit anderen Worten: Der Thetan kann den somatischen Verstand selbständig beeinflussen, der analytische Verstand kann den somatischen Verstand beeinflussen, und der reaktive Verstand kann den somatischen Verstand beeinflussen. Wir sehen also, dass die Neuronen (Nervenzellen), das Drüsensystem, die Muskeln und das Körpergewebe verschiedenen Impulsen unterworfen sind, die graduell einem immer niedrigeren Niveau entstammen. So ist es gar nicht so merkwürdig, dass wir sogenannte *“psychosomatische” Krankheiten* entdecken. Wir haben es hier mit einem Zustand zu tun, in dem sich der Thetan nicht darüber bewusst ist, dass er den somatischen Verstand mit verschiedenen Befehlen belastet, die zu Funktionsstörungen führen. Ebenso wenig ist er sich bewusst, dass er etwas damit zu tun hat, wenn vom analytischen Verstand eine schädliche Wirkung auf den Körper ausgeübt wird.

Da sich der Thetan selten der Existenz des reaktiven Verstandes bewusst ist, hat dieser die Möglichkeit, mit seinem Reiz-Reaktions-Inhalt direkt und völlig unkontrolliert auf Nerven, Muskeln und Drüsensystem des Körpers einzuwirken. Dadurch, dass der reaktive Verstand einen ständigen Befehl an Ort und Stelle halten und somit eine Störung im somatischen Verstand verursachen kann, besteht die Möglichkeit, dass Krankheiten vorkommen, seltsame Schmerzen zu fühlen sind, tatsächliche körperliche Verrenkungen und Aberrationen auftreten, ohne dass sich der Thetan darüber bewusst ist. So etwas nennen wir durch den Verstand verursachte körperliche Krankheiten. Kurz, solche Krankheiten werden durch Wahrnehmungen verursacht, die im reaktiven Verstand während Augenblicken von Schmerz und Bewusstlosigkeit empfangen werden.

Alle vom Verstand aufgezeichneten Faksimiles, gleichgültig, ob der Thetan während dieser Zeit bewusst oder bewusstlos war, bestehen aus der gleichen Energie, die in einer elektrischen Glühbirne oder in den Flammen eines Feuers zu finden ist. Früher hatte man angenommen, dass sich die geistige Energie von der physikalischen Energie unterscheidet. In der Scientology hat man jedoch entdeckt, dass geistige Energie lediglich eine feinere physikalische Energie auf höherem Niveau ist. Das lässt sich dadurch überzeugend beweisen, dass der Thetan durch das Schaffen geistiger Eindrucksbilder (Mock-ups), die er dann in den Körper hineinschiebt, das Körpergewicht steigern kann. Er kann das Körpergewicht dann dadurch reduzieren, dass er die Bilder wieder wegnimmt. Dieser Test wurde tatsächlich durchgeführt. Das Gewicht, das durch das Erschaffen von *“geistiger Energie”* dem Körper zugefügt und wieder weggenommen wurde, belief sich auf ca. dreissig Pfund, was tatsächlich auf einer Waage kontrolliert wurde. Energie ist Energie. Sie hat unterschiedliche Wellenlängen und unterschiedliche Eigenschaften. Die geistigen Eindrucksbilder können auf die physikalische Umwelt einwirken, und die physikalische Umwelt kann auf die geistigen Eindrucksbilder einwirken. Somit besteht der Verstand eigentlich aus Räumen, Energien und Massen von der gleichen Art, wie sie im physikalischen Universum vorkommen, wenn sie auch leichter sind und eine andere Grösse und Wellenlänge haben. Umfassender wird der Verstand in den Büchern *Die ursprüngliche These* und *Dianetik: Die moderne Wissenschaft der geistigen Gesundheit* beschrieben. Diese Bücher wurden vor der Entdeckung der höheren Stufen der Beingness geschrieben und vermitteln ein vollständiges Bild vom Verstand selbst, seinem Aufbau und davon, was man ihm und mit ihm tun kann.

Der Körper

Der *Körper* bildet den dritten Teil des Menschen. Genaue Informationen über ihn findet man am besten in anatomischen Lehrbüchern. Der Körper ist die Domäne des Arztes – und gewöhnlich des Psychiaters und Psychologen der alten Schule, die hauptsächlich mit dem Körperkult beschäftigt waren. Das Studium des Körpers ist rein struktureller Art, und die Wirkungen und Gegenwirkungen innerhalb dieser unterschiedlichen Strukturen sind kompliziert und hochinteressant.

Als die Scientology die Grundlagen für die Biophysik legte, geschah dies aufgrund der verschiedenen angesammelten Entdeckungen in bezug auf die geistige Energie in ihrer Rückwirkung gegen die physikalische Energie und die Aktivitäten, die als Resultat dieser Wechselwirkungen im Körper stattfanden. Biophysik wurde überhaupt erst durchführbar, als mit Hilfe der Scientology entdeckt wurde, dass ein beständiges elektrisches Feld den Körper umgibt und dass dieses elektrische Feld vom menschlichen Verstand ganz und gar unabhängig existiert, aber von ihm beeinflusst werden kann. Der Körper existiert in seinem eigenen Raum. Dieser Raum wird von Ankerpunkten geschaffen (Punkten, die um einen Körper herum in einem Raum verankert sind, der von dem des physikalischen Universums verschieden ist). Die Kompliziertheit dieser Ankerpunkte kann eine unabhängige Serie von Elektronenflüssen verursachen, die einem Individuum grosses Unbehagen bereiten können. Die Gleichgewichts-Struktur des Körpers und sogar die Bewegung der Gelenke und die körperlichen Merkmale können durch die Änderung dieses elektrischen Feldes, das in einer gewissen Entfernung vom Körper oder innerhalb des Körpers existiert, geändert werden.

Das elektrische Feld ist der eigentlichen physischen Struktur des Körpers übergeordnet und steuert sie. Der Körper wird also nicht nur allein von den drei Teilen des Verstandes beeinflusst, sondern auch von seinem eigenen elektrischen Feld. Ein erfahrener Scientologe kann bei einem gewöhnlichen Menschen dieses Feld feststellen und es wieder in Ordnung bringen, obwohl das von dem eigentlichen Hauptziel eines Scientologen weit entfernt ist.

Die Behandlung des Körpers mit Elektroschock – aus welchen Gründen das auch immer geschehen mag – ist somit sehr gefährlich und wird von vernünftigen Menschen nicht geduldet. Es ist natürlich so, dass Elektroschocks niemals für therapeutische Zwecke bestimmt waren. Beabsichtigt war vielmehr, den Menschen durch Anwendung von Gewalt gefügig und, soweit das überschaubar ist, das Gebiet der Geisteskrankheit zu einer Horrorszene zu machen. Der Elektroschock zerrüttet das körperliche elektrische Feld. Einer Elektroschockbehandlung folgen immer schlechte Gesundheit oder körperliche Beschwerden. Man erreicht nichts anderes als den beschleunigt herbeigeführten Tod des behandelten Menschen. Aus Äusserungen von Leuten, die Elektroschocks verabreichen, geht hervor, dass sie, würde man ihnen Euthanasie (das Recht, Leute zu töten, die man als Belastung für die Gesellschaft ansieht) verweigern, mindestens eine teilweise Euthanasie in Form von Elektroschocks, Gehirnoperationen und Verabreichung von Drogen anwenden würden. Diese Behandlungen resultieren dann auch bei einem grossen Teil von Fällen, so wie man es erwartete, in angewandter Euthanasie.

Um einen Körper richtig behandeln zu können, braucht man Wissen sowohl über die physische als auch über die geistige Struktur des Menschen. Dieses Wissen hat es vor der Scientology nicht gegeben. Der Arzt hat dadurch, dass er lediglich mit der Struktur und mit biochemischen Produkten arbeitete, viele Resultate erreicht. Er ist in den Fächern der Unfallchirurgie, der Geburtenhilfe und der Orthopädie für die Gesellschaft unentbehrlich. Jedoch hat die Medizin bisher für den "Verstand" noch nicht einmal eine Definition gehabt. Es wird

von ihr auch nicht erwartet, in das Gebiet, das eigentlich zur Scientology gehört, einzudringen.

Die drei Teile des Menschen, der Thetan, der Verstand und der Körper, bilden jeweils ein Studiengebiet für sich. Sie beeinflussen sich jedoch gegenseitig fortwährend sehr stark. Von den dreien ist der Thetan der übergeordnete Teil, denn ohne Thetan gäbe es keinen Verstand und keine Belebung des Körpers, wohingegen der Thetan auch ohne einen Körper und ohne einen Verstand am Leben sein würde. Der Thetan *ist* die Person. Sie sind *Sie* in einem Körper.

Auf dem Gebiet der Para-Scientology sind viele Spekulationen angestellt worden. Para-Scientology umfasst all die ungewissen und unbekannt Gebiete des Lebens, die noch nicht vollständig erforscht und erklärt wurden. Mit fortschreitender Forschung wurde es jedoch immer deutlicher, dass die Aktivitäten des Thetans dem Leben übergeordnet sind und dass ohne das geistige Wesen kein weiteres Leben existiert. In der Insektenwelt ist es noch nicht geklärt, ob jedes Insekt von einem geistigen Wesen geleitet wird oder nicht, oder ob ein geistiges Wesen eine ganze Schar von Insekten dirigiert. Ebensowenig ist geklärt, wie es zu Mutationen und zur Evolution kommt (falls es diese überhaupt gibt); und über die allgemeine Urheberschaft des physikalischen Universums liegen nur Vermutungen vor, da sich die Scientology nicht mit der Achten Dynamik befasst.

Einige Tatsachen sind jedoch vollkommen bekannt. Die erste dieser Tatsachen ist, dass das Individuum ein geistiges Wesen ist, das den Körper mit Hilfe des Verstandes dirigiert. Die zweite dieser Tatsachen ist, dass der Thetan fähig ist, Raum, Energie, Masse und Zeit zu erschaffen. Die dritte dieser Tatsachen ist, dass sich der Thetan vom Körper trennen kann, ohne dass dadurch der Tod eintritt, und dass er einen Körper von aussen handhaben und steuern kann. Die vierte dieser Tatsachen ist, dass der Thetan nicht daran interessiert ist, sich an sein letztes Leben zu erinnern, nachdem er sich von Körper und Verstand getrennt hat. Die fünfte dieser Tatsachen ist, dass ein sterbender Mensch immer exteriorisiert. Die sechste dieser Tatsachen ist, dass ein exteriorisierter Thetan gewöhnlich zu einem Planeten zurückkehrt und sich gewöhnlich einen anderen Körper derselben Art von Rasse wie vorher verschafft.

In der Para-Scientology wird viel von der "Zeit zwischen zwei Leben" und anderen Phänomenen gesprochen, die man früher mit den Begriffen Himmel und Hölle zu beantworten versuchte. Es ist jedoch eindeutig erwiesen, dass der Thetan unsterblich ist, den Tod nicht wirklich erleben kann und ihn durch Vergessen vortäuscht. Es ist entsprechend, dass der Thetan nochmals lebt und dass er ängstlich darum bemüht ist, für die Zukunft etwas zu schaffen, um etwas zu haben, zu dem er zurückkehren kann. Daraus ergibt sich auch die Besorgnis um Sex. Es müssen weitere Körper für das nächste Leben da sein.

Es ist offensichtlich, dass das, was wir in unserer Gesellschaft in unserem jetzigen Leben erschaffen, uns in unserem nächsten Leben beeinflussen wird. Das ist etwas ganz anderes als der "Glaube" oder die Vorstellung, dass sich das so verhält. In der Scientology befassen wir uns nicht damit, jemandem Schlussfolgerungen aufzuzwingen. Ein jeder Mensch kann diese Dinge für sich selbst herausfinden. Sollte jemand das nicht können, erwartet keiner von ihm, dass er sie glaubt.

Die Tatsache, dass das, was nach unserem jetzigen Leben kommt, unser nächstes Leben ist, ändert die allgemeine Vorstellung vom Schicksal des geistigen Wesens vollständig. Das steht in keinsten Weise im Widerspruch zu den Glaubensgrundsätzen, denn die Religionen haben keine genauen oder übereinstimmenden Aussagen darüber gemacht, ob man sofort in einen Himmel oder in eine Hölle kommt. Es ist sicher, dass ein Mensch die Auswirkungen

der Zivilisation, die er teilweise mitgeschaffen hat, in seinem nächsten Leben erfährt. Mit anderen Worten, das Individuum kommt zurück. Der Mensch hat eine Verantwortung für das, was heute geschieht, denn morgen wird er die Folgen erleben.

Dem Sex wurde in der alten Psychotherapie zu grosse Bedeutung beigemessen. Dieser Einstellung ist heute mehr oder weniger die Gunst entzogen worden. Sex ist nur einer von vielen schöpferischen Impulsen. Ein übereifriges Bemühen um Sex entsteht jedoch, wenn der Mensch zu glauben beginnt, dass für ihn im nächsten Leben kein Körper da sein wird.

Der gemeinsame Nenner aller Aberrationen (geistiger Verwirrungen) ist das Aufhören des Erschaffens. Da Sex nur eine Art des Erschaffens ist und zwar auf einem ziemlich niedrigen Niveau – kann man leicht erkennen, dass Unglücklichsein vom Aufhören verschiedener erschaffender Tätigkeiten herrühren könnte. Der Tod selbst ist ein Aufhören des Erschaffens. Man hört auf, die Identität Günther Schulz sowie die Umgebung und Sachen von Günther Schulz zu erschaffen. Man ist von Körper und Verstand abhängig geworden. Der Verstand hat für einen gedacht, und der Körper hat für einen gehandelt. Man hört auf, die Identität zu schaffen, weil man glaubt, selbst diese Identität ohne Hilfe von Körper und Verstand nicht mehr erschaffen zu können. Ein Individuum, das genügend mürrisch über Vorstellungen des Erschaffens wird, kann tatsächlich den Zustand der Unfähigkeit zu erschaffen herbeiführen.

Kontrolle

Es zeigt sich, dass die drei Teile des Menschen eng mit Kontrolle verbunden sind. Die Struktur von Kontrolle ist Starten – Verändern – Stoppen. Der Verlust von Kontrolle geht Hand in Hand mit dem Verlust von Pandeterminismus. Wird man zu parteiisch und lehnt man sich heftig gegen die übrige Umwelt auf, dann beherrscht man sie nicht mehr in der Masse, wie man eigentlich könnte, und wird somit unfähig, das, was einen umgibt, zu starten, zu verändern und zu stoppen.

Es ist eine wissenschaftliche Definition in der Scientology, dass Kontrolle aus Starten, Verändern und Stoppen besteht. Starten, Verändern und Stoppen können, Seite an Seite mit dem scheinbaren Aktionszyklus (Erschaffen – Überleben – Zerstören) graphisch dargestellt werden. Jeder Mensch befindet sich irgendwo auf dieser Kurve. Ein hauptsächlich auf das Überleben bedachter Mensch ist gewöhnlich darauf aus, Dinge zu verändern. Ein Mensch, der der Vernichtung nahe ist, neigt hauptsächlich dazu, Dinge zu stoppen. Jemand, der dem Leben freimütig und unvoreingenommen gegenübersteht, neigt dazu, Dinge zu erschaffen.

Dreierlei Dinge können mit einem Menschen nicht in Ordnung sein. Das wären die Unfähigkeit zu starten, die Unfähigkeit zu verändern und die Unfähigkeit zu stoppen. Geisteskrankheit ist zum grössten Teil die Unfähigkeit zu stoppen. Eine Neurose ist eine Angelegenheit, die, wenn sie sich verschlimmert, völlig ausser Kontrolle gerät. Man wird im Leben so oft zum Stillstand gezwungen, dass man dem Stoppen feindlich gegenübersteht und es so sehr verabscheut, dass man selbst Dinge nicht mehr stoppen will. Neurosen und Psychosen aller Art sind gänzlich Unvermögen, zu starten, zu verändern und zu stoppen.

Im Zusammenhang mit den drei Teilen des Menschen entdecken wir, dass alles im Hinblick auf Handlung, Aktivität und Verhalten vom Thetan veranlasst wird. Nachdem er etwas begonnen hat, kann er abgestumpft, vom Kurs abgebracht oder derart beeinflusst werden, dass seine Aufmerksamkeit zu stark in die eine oder andere Richtung fixiert wird, und er beginnt darunter zu leiden, nicht mehr starten, verändern und stoppen zu können. Alle drei Teile des Menschen jedoch unterliegen der Struktur der Kontrolle.

Zuerst wird das Individuum selbst unfähig, ohne Hilfe zu starten, zu verändern und zu stoppen. Dann verfällt der Verstand diesem Unvermögen und wird unfähig, willentlich zu starten, zu verändern und zu stoppen. Anschliessend kann auch der Körper selbst diesem Unvermögen unterworfen werden und wird unfähig, zu starten, zu verändern und zu stoppen. Seltsamerweise kann die Umwelt jedoch so stark auf den Thetan einwirken, dass der Körper untauglich wird, ohne dass der Thetan dies entschieden hat. Ebenso kann der reaktive Verstand untauglich werden, ohne dass Thetan oder Körper dies entschieden hätten. Aber der Thetan selbst, der jenseits des Beobachtens der Wirkungen verschiedener Ursachen steht und den Gedanken in Gang gesetzt hat, da zu sein, kann nur unfähig werden, wenn er zu parteiisch und zu wenig allbestimmend wird und sich auf diese Art selbst in Schwierigkeiten bringt. Allerdings entspringen diese Schwierigkeiten ausschliesslich Vorstellungen und Betrachtungen. Der Thetan ist das Resultat seiner Betrachtungen. Im Grunde hat der Thetan keine eigenen Probleme. Die Probleme sind immer die "Probleme anderer Leute", und damit er Probleme hat, müssen diese im Verstand, im Körper, in anderen Leuten oder in seiner Umgebung existieren. Somit bestehen seine Schwierigkeiten hauptsächlich darin, im Spiel zu bleiben und dieses in Gang zu halten.

Wenn ein Thetan überhaupt unter etwas leiden kann, dann ist es der Umstand, "wegerschaffen" zu werden (einer zu grossen Gegenerschaffung ausgesetzt zu sein). Das äussert sich in der Zerstörung seiner eigenen Schöpfungen und der überwältigenden Gegenwart anderer Schöpfungen. Auf diese Weise kann ein Thetan, wenn er wegerschaffen wird, dazu gebracht werden, zu glauben, dass er in eine Falle geraten ist.

Früher gab es in Dissertationen über das Gebiet des Verstandes und in Lebensphilosophien eine Menge Spekulationen und sehr wenig wirkliche Beweise. Daher waren diese Philosophien Schöpfungen und jeder Philosoph war damit beschäftigt, einen anderen wegzuschaffen. Die Scientology unterscheidet sich davon in einer Beziehung. Sie befasst sich mit Entdeckungen. Das einzige, was in der Scientology erschaffen wird, sind die Bücher und die Schriften, in denen die Scientology vorgestellt wird. Die Tatsachen der Scientology werden entdeckt und treffen auf alle Menschen und alle Lebensformen zu. In der Scientology gibt es keine Bestrebungen, jeden Thetan, der daherkommt, wegzuschaffen. Es ist natürlich auch möglich, die Scientology als etwas Erschaffenes zu betrachten und sie als überwältigend zu empfinden. Sie sollte jedoch anders betrachtet werden, denn sie ist als Hilfe für das Leben im allgemeinen gedacht, dazu bestimmt, es dem Leben zu ermöglichen, eine bessere Zivilisation und ein besseres Spiel zu schaffen. Es gibt in der Scientology keinen Grundsatz, der nicht auf völlig wissenschaftlicher Basis demonstriert werden könnte.

8. KAPITEL

DAS VERURSACHEN VON WISSEN

Als Wissenschaft basiert die Scientology auf vielen Axiomen (selbstverständlichen Wahrheiten genauer: offensichtlichen Übereinstimmungen – wie sie in der Geometrie vorkommen). Es gibt 58 von diesen Axiomen. Dazu kommen 200 weitere Axiome der Dianetik, die den scientologischen Axiomen vorausgingen.

Die ersten Axiome der Scientology sind:

Axiom 1. Leben ist im Grunde ein Statik. (Definition: Ein Lebensstatik hat keine Masse, keine Bewegung, keine Wellenlänge, keine Position im Raum oder in der Zeit. Es besitzt die Fähigkeit, zu postulieren und wahrzunehmen.)

Definition: In der Scientology bedeutet das Wort “postulieren”, einen Zustand des Denkens oder eine Betrachtung zu verursachen. Es ist ein speziell angewendetes Wort und ist als verursachendes Denken definiert.

Axiom 2. Das Statik ist zu Betrachtungen, Postulaten und Meinungen fähig.

Axiom 3. Raum, Energie, Gegenstände, Form und Zeit sind das Ergebnis von Betrachtungen, die vom Statik gemacht wurden, und/oder zu denen das Statik in einem Einverständnis steht oder nicht. Raum, Energie, Gegenstände, Form und Zeit werden nur wahrgenommen, weil das Statik sie für wahrnehmbar hält.

Axiom 4. Raum ist ein Gesichtspunkt von Dimension. (Raum wird dadurch verursacht, dass man von einem Punkt hinausschaut. Die einzige Wirklichkeit des Raumes ist die Betrachtung, über die man übereingekommen ist, dass man durch etwas hindurch wahrnimmt, und dies nennen wir Raum.)

Axiom 5. Energie besteht aus postulierten Partikeln im Raum. (Man vertritt die Betrachtung, dass Energie existiert und dass man Energie wahrnehmen kann. Man vertritt ausserdem die Betrachtung, dass sich Energie nach bestimmten, vereinbarten Gesetzen verhält. Energie besteht lediglich aufgrund dieser Annahmen oder Betrachtungen.)

Axiom 6. Gegenstände bestehen aus gruppierten Partikeln und festen Stoffen.

Axiom 7. Zeit ist im Grunde ein Postulat, dass Raum und Partikeln bestehen bleiben werden. (Was wir mit Uhren und anhand der Bewegung der Himmelskörper messen, ist das Ausmass jener Beständigkeit.)

Axiom 8. Die Erscheinungsform der Zeit ist die Veränderung der Positionen von Partikeln im Raum.

Axiom 9. Zeit zeigt sich hauptsächlich als Veränderung.

Axiom 10. Das höchste Ziel in diesem Universum ist das Erschaffen einer Wirkung.

Diese ersten zehn Axiome der Scientology sind die grundlegendsten “Wahrheiten” (womit wir die allgemein akzeptierten Betrachtungen meinen). Hier zeigen sich das Denken, das Leben und das physikalische Universum in ihren wechselseitigen Beziehungen. Allen dazukommenden Betrachtungen, Ideen, Annahmen und Zuständen liegen diese ersten zehn Wahrheiten zugrunde.

Es ist so, als habe man mit Mit-Wesen ein ehrliches Übereinkommen getroffen, diese Grundsätze gemeinsam einzuhalten. Wenn erst einmal solch ein "Abkommen" oder solch eine Übereinstimmung existiert, sind die Grundlagen für ein *Universum* geschaffen. Aus speziellen Betrachtungen, die auf dem oben Erwähnten beruhen, entstehen dann verschiedene Universen.

Das physikalische Universum, das wir um uns herum sehen und in dem wir leben, wurde entsprechend diesen Grundlagen geschaffen. Dabei bleibt unberücksichtigt, wer es erschaffen hat. Es herrschte Einigkeit über seine Erschaffung. Um es wahrnehmen zu können, muss man ein Einverständnis darüber haben, dass es existiert.

Es gibt drei Arten von Universen. Zuallererst und am stärksten in Erscheinung tretend, haben wir das physikalische Universum. Es besteht aus Räumen, Sternen, Sonnen, Land, Meer, Luft und Lebensformen. Sodann gibt es das Universum des Mitmenschen, mit dem andere entweder übereinstimmen oder nicht. Dieses Universum gehört dem jeweiligen Individuum ganz allein. Das Phänomen dieses Universums fällt unter das Thema "Der Verstand", das im 7. Kapitel beschrieben wurde. Und schliesslich gibt es das eigene Universum. Es wird hier zwar zuletzt genannt, man nimmt es aber zuerst wahr.

Universen sind insofern interessante Phänomene, als das eigene Universum von den Universen anderer überwältigt werden kann. Diese Universen nennt man in der Scientology Valenzen (Neben-Persönlichkeiten, Zellen, scheinbare Identitäten). Valenzen und Universen sind im wesentlichen ein und dasselbe.

So kann beispielsweise jemand, der im physikalischen Universum lebt, z.B. von dem Universum seines Vaters überwältigt werden. Während er noch seine eigene Identität oder Valenz behält, handelt oder denkt, leidet oder fühlt er doch ähnlich wie sein Vater. Auch wenn man "man selbst" ist, gibt es dieses zusätzliche scheinbare Wesen. Vaters Befehle gelten selbst in dessen Abwesenheit. So entstehen Dinge wie "Pflicht", "Gehorsam", "Ausbildung" und sogar "Erziehung". All das ist in grösserem oder kleinerem Ausmass von einem Teil eines anderen Universums verursacht.

Gleichgültig, wie man auf Universen reagieren mag, bleibt man doch immer zu einem gewissen Grad man selbst. Viele bemühen sich, gegen die Valenzen oder Universen anderer anzukämpfen. Das ist in der Tat ein Spiel und der Hauptfaktor von Spielen. Alle aberrierten Leute versuchen nichts anderes zu erreichen, als sich selbst als Thetan von den verschiedenen Universen freizumachen, mit denen sie ihrer Ansicht nach in zu engem Kontakt sind. Man wird von einem Universum nur dann unterdrückt, wenn man das Gefühl hat, dass man von diesem Universum nichts bekommen kann. Man ist nur dann das Opfer von "Vaters Universum", wenn man gegen seinen Vater protestiert. Man protestiert nur dann gegen das physikalische Universum, wenn man meint, nichts davon haben zu können oder nicht hineinzugehören, oder wenn man, wie in Religionen, glaubt, dass der, den man als Schöpfer des physikalischen Universums sieht, nicht freundlich auf einen blickt. In bezug auf Universen gibt es ein Grundgesetz: Die Postulate des Schöpfers jedes Universums sind es, die in dem entsprechenden Universum "wirken". Daher kann man sich in dem Universum eines anderen unwohl fühlen.

Wie bereits im Zusammenhang mit Spielen erwogen wurde, können die Universen als Spielfelder des Lebens betrachtet werden. Man spielt ein Spiel entweder gern oder ungern. Wenn man anfängt, nicht mehr gern zu spielen, wird man feststellen, dass man dem Universum eines Spiels zum Opfer fällt und von ihm eingeschlossen ist. Protestiert jemand, so tut er das gegen dieses Phänomen. Nehmen wir beispielsweise ein Gefängnis. Oberflächlich be-

trachtet, wie von Voltaire erkannt, verschafft einem das Gefängnis doch Nahrung, Obdach und Musse. Das ist sicher der Wunsch vieler Menschen; aber das Gefängnis bietet auch eine Einschränkung, mit der man nicht einverstanden ist. Soweit es die Freiheit betrifft, liegt der einzige Unterschied zwischen dem Leben im Gefängnis und dem Leben als König auf einem Schloss darin, dass man als König seinem eigenen Wunsche nachkommt und die eigene Umgebung beherrschen kann. Als König in einem Schloss wäre man Ursache. Wille, Aussagen und Gedanken des Königs üben auf andere eine Wirkung aus. Wenn man im Gefängnis sitzt, ist man selbst Wirkung, indem man die Zielscheibe des Denkens anderer ist. Das ist im Hinblick auf Universen das einfachste und elementarste Beispiel von Ursache und Wirkung.

Wir müssen jedoch annehmen – denn es ist so offensichtlich – dass ein Individuum nur in Fallen und Situationen gerät, in die es hineinzugeraten beabsichtigt. Nachdem das Individuum in eine solche Situation gelangt ist, wird es sich vielleicht dagegen wehren, in ihr zu verbleiben. Aber man gerät nur dann in eine Falle, wenn man es vorher beschlossen hat. Ein Thetan muss eine überaus grosse freie Entscheidungsfähigkeit besitzen, denn es ist fast unmöglich sich vorzustellen, wie sich ein Thetan in eine Falle bringen kann, auch wenn er es selbst wollte. Man kann tatsächlich demonstrieren, dass ein Thetan durch Wände gehen, grosse Hindernisse überwinden, Raum verschwinden lassen, beliebig in Erscheinung treten, sowie andere erstaunliche Dinge tun kann. Folglich kann es nur so sein, dass ein Individuum nur dann gefangen ist, wenn es sich als gefangen betrachtet. Angesichts der Tatsache, dass die Gesamtheit des Daseins auf den eigenen Betrachtungen beruht, sehen wir, dass die Einschränkungen, denen man unterworfen ist, von einem selbst angezogen worden sein müssen – andernfalls könnten sie nicht vom Individuum im Auditing beseitigt werden; denn dort ist ausser dem Preclear der Auditor der einzige Anwesende, und Bilder von Personen, mit denen der Preclear früher zu tun hatte, lösen sich durch Auditing im Verstand des Preclears auf, ohne dass diese Personen anwesend sind. Daraus lässt sich schliessen, dass es der Preclear war, der die Existenz dieser Personen in seinem Verstand aufrechterhalten hat. Der Preclear kann durch Auditing all seine Schwierigkeiten lösen, ohne wegzugehen und andere Personen zu finden und andere Universen zu Rate zu ziehen. Alle Fallen, Aberrationen, sogar Verletzungen, Folter, Geisteskrankheit und andere geschmacklose Dinge sind grundsätzlich Betrachtungen, die vom Thetan gemacht werden und die er zum gegenwärtigen Zeitpunkt aufrechterhält. Das muss sich so verhalten, da die Zeit selbst ein Postulat oder eine Betrachtung ist, die er gemacht hat.

Um das Thema Wissen gab es das grösste philosophische Geschrei und den grössten Streit. In den philosophischen Schriften sind die widersinnigsten Dinge zu finden. Die Überlegenheit und der beherrschende Einfluss der Scientology beruhen darauf, dass sie über diese philosophischen Streitigkeiten um das Thema Wissen hinausgestiegen ist. Die Scientology enthält die Grundlagen des Wissens.

Mit Wissen meinen wir Gewissheit; das, was bekannt ist, Information, empfangene Unterweisung, Aufgeklärtheit, Lernen und praktische Fertigkeit. Mit Wissen meinen wir Daten, Faktoren und alles, was überhaupt gedacht und wahrgenommen werden kann.

Der Grund, weshalb Wissen in der Philosophie falsch verstanden wurde, liegt darin, dass es nur die halbe Antwort ist. Wissen ist nichts in sich Abgeschlossenes. Der Definition nach ist Wissen das, was wahrgenommen, gelernt oder von einer anderen Quelle angenommen wird. Demnach ist man beim Erwerben von Wissen ganz offensichtlich Wirkung.

Das Axiom 10 besagt, dass “das höchste Ziel in diesem Universum das Erschaffen einer Wirkung ist”. Dieses Bestreben steht im direkten Gegensatz zu dem Bestreben, Wissen zu erwerben. Obwohl man natürlich das Wissen erwerben kann, wie man eine Wirkung erzeugt.

Als Kontrast zum Wissen, das man empfängt, haben wir die vernachlässigte Hälfte des Daseins, das *Erschaffen* von Wissen, das Erschaffen von Daten, das Erschaffen von Gedanken, das verursachende Betrachten und das Entwickeln von eigenen Ideen, im Gegensatz zu Ideen, die von anderer Seite stammen. Die Scientology ist deshalb ein so faszinierendes Studiengebiet, weil man mit ihrer Hilfe die Ideen eines anderen analysieren kann und sie einem gleichzeitig ermöglicht, eigene zu entwickeln. Die Scientology gibt uns die gemeinsamen Nenner von Gegenständen, Energien, Räumen, Universen und für alles Leben und Denken selbst.

Es gibt *Ursache* und *Wirkung*. Ursache könnte auch definiert werden als Ausströmen. Im Zusammenhang mit Kommunikation könnte Ursache auch als Ursprungspunkt (Ausgangspunkt) definiert werden. Denken Sie beispielsweise an einen Fluss, der ins Meer fließt. Die Stelle, an der er entspringt, wäre der Ursprungspunkt oder die Ursache. Die Stelle, an der der Fluss in das Meer mündet, wäre der Wirkungspunkt, und das Meer ist an dieser Stelle die Wirkung des Flusses. Der Mann, der das Gewehr abschießt, ist Ursache und derjenige, der von der Kugel getroffen wird, ist Wirkung. Jemand, der etwas sagt, verursacht eine Kommunikation und jemand, der die Aussage empfängt, ist Wirkung der Kommunikation. Die Grunddefinition von Kommunikation ist Ursache – Abstand – Wirkung.

Fast alle Ängste und Verstimmungen in zwischenmenschlichen Beziehungen entstehen durch das fehlende Gleichgewicht von Ursache und Wirkung.

Man muss bereit sein, neue Daten, Äusserungen, Annahmen, Betrachtungen und Ideen sofort zu verursachen und zu empfangen.

Ein Thetan strebt so sehr danach, Wirkung zu sein, dass er sich den Dingen sehr stark nähert, die auf ihn eine Wirkung verursachen können. Und so gerät er in die Falle. Auf den ersten Blick sieht es so aus, als würden nur wenige Thetans Daten verursachen und sehr viele Thetans lediglich Daten empfangen. Das könnte man so auslegen, dass der Thetan, da er nur aufgrund seiner eigenen Betrachtung getroffen werden kann, in erster Linie darauf aus ist, Wirkung zu sein, anstatt sich darum zu bemühen, Ursache zu sein.

Aus eingehenden Experimenten geht hervor, dass ein Thetan grundsätzlich nichts dagegen hat, Wirkung zu sein. Er tut zwar so, als gefielen ihm bestimmte Wirkungen nicht oder als könne er sich an ihnen nicht erfreuen, und gegen diese Wirkungen protestiert er dann. Er kennt jedoch sehr genau die Folgen, die durch den Protestmechanismus entstehen. In der Regel ist es so: je mehr man gegen etwas protestiert, um so mehr wird man Wirkung davon. Diese Situation ist die Folge eines wiederholten Versagens in Spielen – also im Erzeugen einer Wirkung und im Empfangen von Nicht-Wirkung. Als er für sich selbst auf Nicht-Wirkung bestand, hat er verloren. Somit war er gezwungen zu sagen, dass ihm die Wirkung gefiele.

Somit herrscht das Bestreben vor, Wirkung zu sein und nicht Ursache. Das ganze Thema der Verantwortung erklärt sich aus den Zusammenhängen von Ursache und Wirkung: Jemand, der keine Verantwortung übernehmen möchte, bemüht sich darum, ausschliesslich Wirkung zu sein. Jemand, der Verantwortung übernimmt, muss auch Bereitschaft zeigen, Ursache zu sein.

Ein Thetan kann dadurch in einen bestimmten “Zustand des Betrachtens” hinein beeinflusst werden, indem er beobachtet, dass dieser gewöhnlich von anderen aufrechterhalten

und vertreten wird. Das hält ihn in dem anderen Universum fest und lässt ihn ständig Wirkung sein.

Studieren, Untersuchen, Ausgebildetwerden und ähnliche Aktivitäten sind Tätigkeiten, bei denen man Wirkung ist, und haben die Übernahme von weniger Verantwortung zur Folge. Es ist zwar richtig, dass ein Thetan nicht wirklich in Schwierigkeiten kommen kann; durch Übereinstimmen mit den Meinungen und Ansichten, die von anderen in dem Universum vertreten werden, in dem er sich gerade aufhält, kann er jedoch ein Gedankengebäude akzeptieren, welches ihn dann weniger fähig werden lässt, weil er Wirkung sein möchte. Wenn er meint, all seine Informationen aus fremder Quelle beziehen zu müssen, wird er zur Wirkung des Wissens, zur Wirkung von Universen und Postulaten, und neigt dazu, seine Fähigkeiten, eigenes Wissen erzeugen und hervorbringen zu können, zu vermindern.

In der Scientology können wir diese Tatsachen in vollem Umfang mitteilen, da wir die Aufmerksamkeit des einzelnen nur auf Verhaltensmuster lenken, denen er selbst schon folgt. Somit lehren wir ihn nichts. Wir weisen nur auf Dinge hin, mit denen das Individuum schon übereingestimmt hat oder die es selbst verursacht hat.

Es ist nur teilweise richtig, dass ein Mensch für alles, was ihm zustösst, verantwortlich ist. Wenn sich ein Individuum, das viele interessante Wirkungen erleben möchte, entschliesst, sich in viele Universen oder Fallen zu begeben, kann es über das, was es tut, wer es ist oder worum es sich überhaupt dreht, in Verwirrung geraten. Die Scientology macht auf das aufmerksam, was aus der Sicht der Person selbst gesehen oder geändert werden kann, um dadurch Veränderungen in ihrem Zustand herbeizuführen.

Beispielsweise ist ein Thetan bei dem "Glauben" angelangt, dass man am besten im Leben zurechtkommt, wenn man sich genauso verhält wie Vater. Er gerät daraufhin mehr und mehr in Vaters Universum. Zu einem späteren Zeitpunkt ändert er seine Meinung. Er befindet sich jedoch weiterhin in Vaters Universum, und es gefällt ihm nicht. Er könnte jetzt fähiger und effektiver sein, wenn er nicht in Vaters Universum wäre. Und wie es in diesen unaufgeklärten Zeiten so üblich ist, wartet er auf den Tod, um sich dadurch von der Umwelt zu befreien, in der er sich befindet; und bis dahin findet er sich mit ihr ab. Da es jetzt die Scientology gibt, braucht er dies nicht mehr zu tun. Gibt man ihm die richtige Führung, kann er jederzeit jede Falle verlassen, in die er geraten ist. Er kann dann wieder eine neue Serie von Betrachtungen beginnen.

Wir können somit nicht von Wissen als Ganzem sprechen. Es handelt sich jeweils nur um ein Einzeldatum. Wissensdrang ist das Verlangen nach Postulaten, die andere Thetans hervorgebracht haben. Dieses Verlangen lässt den Thetan vergessen, dass er selbst zur Existenz dieser Postulate beigetragen hat und dass er selbst einer bestimmten Verhaltensweise folgen musste, um sich in die Reichweite der Postulate anderer Thetans zu bringen.

Weil man die Wirkung von Wissen ist, entfernt einen das Verursachen der Entstehung von Daten, Betrachtungen oder "Tatsachen" davon, Wirkung zu sein. Ist jemand aufgrund seiner grundlegenden Betrachtungen bemüht, Wirkung zu sein, wird er nicht sehr gern die Entstehung von Informationen verursachen; will man ihn jedoch aus den Fallen, in denen er sich befindet, befreien, ist es notwendig, dass er dies in gewissem Ausmass tut.

Wenn ein Individuum nur wenige Schranken und Fallen verursacht, verliert es die Kontrolle über sie. Man muss natürlich die Kontrolle über Schranken und Fallen verlieren, wenn man bestrebt ist, Wirkung zu sein, sonst könnte man sich nicht in ihnen verfangen. Um jemanden aus einer Falle zu befreien, muss man ihn herausfinden lassen, welche Teile der Falle er bereit ist, zu erschaffen, zu besitzen und zu haben. Das bringt die Schranken (die aus

Raum, Energiebewegungen oder Hindernissen bestehen) unter seine Kontrolle. Sein Postulieren, dass er das eine oder andere besitzen oder haben kann, bringt ihn in die Position, willens zu sein, die Falle zu sein oder sie einzunehmen. Im Augenblick, wo das geschieht, ist er nicht mehr in der Falle – oder selbst wenn er noch zu einem gewissen Grade in der Falle sein sollte, würde er jetzt nichts gegen sie einzuwenden haben und kann sie verlassen, wann immer er will.

Zivilisation und Barbarei

Man könnte eine Nation vollständig lahmlegen und unregierbar machen, indem man dort jede Art von Ausbildung und Erziehung verbietet und jedem Bürger einprägt, dass er von niemandem irgendeine Information über irgend etwas annehmen dürfe. Will man ein Volk regierbar machen, ist es notwendig, Erziehung und Ausbildung mit Wohlwollen zu betrachten sowie Erzieher und Erziehungsmethoden zu achten. Ein Land nur mit Waffengewalt zu erobern ist nicht notwendigerweise ausreichend. Nach der Einnahme müsste man erzieherische Massnahmen benutzen, um sowohl unter den Leuten selbst als auch zwischen ihnen und den Eroberern irgendeine Art von Einverständnis zu erzielen. Nur dann kann man eine Gesellschaft oder Zivilisation schaffen oder – wie wir in der Scientology sagen – ein reibungslos funktionierendes Spiel erzeugen.

Mit anderen Worten: Es könnten zwei Extreme erreicht werden, von denen keines für das Individuum wünschenswert wäre. Das erste Extrem könnte dadurch erreicht werden, dass man ausschliesslich selbsterschaffene Daten oder Informationen betont. Das bringt nicht nur das Fehlen zwischenmenschlicher Beziehungen mit sich, sondern auch ein sehr intensives Bemühen um Wirkung. Das resultiert – wie bei barbarischen Völkern – in sozialer Grausamkeit, die für zivilisierte Nationen unvorstellbar ist. Das andere Extrem erreicht man dadurch, dass jede Art selbsterschaffener Information vollkommen verboten wird. Toleriert würden nur von anderen hervorgebrachte Daten und Betrachtungen. In diesem Fall würde man Individuen ohne Verantwortungsgefühl erschaffen, so leicht zu handhaben, dass sie nur noch Marionetten wären.

Somit sind weder selbsterschaffene Daten noch Ausbildung und Erziehung von Übel, solange sie in einem ausgewogenen Verhältnis zueinander stehen. Nur die eine Seite, ohne die andere als ausgleichendes Gegengewicht, wird eine Nicht-Spiel-Bedingung oder eine Nichtzivilisation erzeugen. Man kann das an Individuen und Völkern gleichermaßen beobachten. So repräsentiert beispielsweise der Angehörige eines afrikanischen Stammes, der die Wahrheit vollkommen verachtet und Brutalität und Grausamkeit anderen gegenüber, jedoch nicht gegen sich selbst ausübt, eine Nichtzivilisation. Das andere Extrem sehen wir in China, das in seiner sklavischen Hingabe an seine alten Gelehrten ausserstande war, aus seiner Mitte genügend gute Führungskräfte hervorzubringen, um ohne Blutvergiessen die Nation weiterzubringen.

Wir alle kennen Individuen, die glauben, die einzigen zu sein, die Befehle erteilen oder postulieren können, denen die eigene Machtstellung wichtiger ist als das Wohlergehen oder das Dasein von Millionen, und wir haben unter solchen Männern gelitten (z.B. Napoleon, Hitler, Kaiser Wilhelm, Friedrich der Grosse, Dschingis-Khan und Attila). Wir kennen auch den Gelehrten, der sich blind studiert hat und dann in der Welt der grösste Experte für politische Angelegenheiten oder so etwas ähnliches geworden ist, aber nicht einmal allein sein Bankkonto verwalten oder mit einem Hund einigermassen sicher umgehen kann. In beiden Fällen sehen wir vollständigen Mangel an Gleichgewicht. Der Welterschütterer ist nicht

gewillt, selbst auf irgendeine Weise zum Effekt zu werden (und diejenigen, die oben erwähnt sind, waren persönlich ausgesprochene Feiglinge). Auf der anderen Seite haben wir den Menschen, der ratlos dastände, würde man ihn auffordern, selbst zu denken.

Ein weiteres Beispiel können wir in den Grundgesetzen der Kriegsführung sehen. Eine Truppeneinheit muss, um kampffähig zu sein, angreifen und verteidigen können. Ihre Ausrüstung muss zu 50% dem Angriff und zu 50% der Verteidigung dienen. Mit anderen Worten, selbst bei einer so rohen Tätigkeit wie der Kriegsführung ist kein Erfolg möglich, wenn die Truppen nicht die eine Hälfte ihrer Kräfte für den Angriff und die andere Hälfte für die Verteidigung einsetzen.

In dem viel weiteren Rahmen des Lebens entdecken wir in jeder Dynamik, dass Erfolg, ein Spiel, eine Tätigkeit oder das Leben selbst davon abhängen, dass man bereit ist, gleichermaßen Ursache und Wirkung zu sein. Derjenige, der geben will, muss auch bereit sein zu empfangen. Und derjenige, der empfangen möchte, muss bereit sein zu geben. Werden diese Grundsätze übertreten, dann verletzt man die grundlegendsten Prinzipien menschlicher Beziehungen, und die Folge davon ist ein Nicht-Spiel-Zustand, der sich als Aberration, Geisteskrankheit, antisoziales Verhalten, Kriminalität, Untätigkeit, Faulheit, Müdigkeit, Manie, Fanatismus und alles andere, wogegen der Mensch protestiert, darstellt. Aber ein Ungleichgewicht zwischen Ursache und Wirkung führt ausserdem nicht vorhersagbare Bewegung in das Spiel des Lebens ein, deren Potential zur Erschaffung von Spielen nicht gering eingeschätzt werden sollte.

Jede Information ist in dem Masse wertvoll, wie man sie anwenden kann. Mit anderen Worten, sie ist in dem Masse wertvoll, als man sie sich zu eigen machen kann. Unter allen Wissenschaften ist die Scientology die einzige, die Ihnen nicht etwas beibringt – sie hilft Ihnen nur, sich an das zu erinnern, was Sie sowieso schon gewusst haben. Die Scientology ist nicht nur eine Wissenschaft des Lebens, sondern auch ein Bericht über das, was Sie getan haben, bevor Sie vergassen, was Sie getan haben.

9. KAPITEL

WISSEN UND NICHT-WISSEN

Es gehört zu dem Mechanismus des Denkens, seine Fähigkeiten zu wissen zu bewahren, unabhängig davon, ob man postuliert oder Informationen aufnimmt. Ebenso wichtig ist es, dass man seine Fähigkeit zu *nichtwissen*⁸ behält. Das Denken besteht einzig und allein darin, zu wissen und zu nichtwissen sowie aus den dazwischenliegenden Grauschattierungen.

Sie werden feststellen, dass die meisten Menschen bemüht sind, sich nicht zu erinnern. Mit anderen Worten, sie versuchen zu nichtwissen. Bildung kann nur zur Last werden, wenn man nicht in der Lage ist, sie zu nichtwissen. Es ist notwendig, dass man imstande ist, Informationen, Daten und Gedanken zu erschaffen, zu empfangen, zu wissen und zu nichtwissen. Fehlt irgendeine dieser Fertigkeiten – denn es handelt sich hier um Fertigkeiten, unabhängig davon, wie natürlich sie für das Individuum sind – wird man leicht im Bereich des Denkens, des Erschaffens oder des Lebens durcheinandergeraten.

Wenn Sie sich einen exzentrischen oder aberrierten Menschen anschauen, werden Sie bei näherer Betrachtung bald feststellen, welche dieser vier Faktoren er verletzt. Entweder ist er ausserstande, die Gedanken, die er selbst erschaffen hat, zu wissen oder zu nichtwissen, oder er ist unfähig, die Gedanken, die andere erschaffen haben, zu wissen oder zu nichtwissen. In seinem Bemühen, weiter am Spiel beteiligt zu sein, hat er aus einem Grunde, den nur er selbst kennt, eine von diesen Fähigkeiten abgelegt oder verloren.

Zeit ist ein Prozess des Wissens in der Gegenwart und des Nicht-Wissens in der Zukunft oder der Vergangenheit. Sich erinnern ist zu wissen, was in der Vergangenheit war. Vorhersagen ist zu wissen, was in der Zukunft sein wird. Vergessen ist, die Vergangenheit zu nichtwissen. Nur in den Tag hineinzuleben, ist die Zukunft zu nichtwissen.

Übt man ein Individuum in diesen verschiedenen Punkten, so wird dadurch nicht nur seine geistige Gesundheit oder seine Fähigkeit wiederhergestellt, sondern auch sein allgemeines Vermögen, zu leben und ein Spiel zu spielen.

⁸ *nichtwissen*: versuchen, sich nicht zu erinnern.

10. KAPITEL

DAS ZIEL DER SCIENTOLOGY

Es ist nicht das Ziel der Scientology, alles Existierende aufzulösen oder das Individuum von allen Fallen, die es überall gibt, zu befreien. Das Ziel der Scientology ist vielmehr, ein Individuum zu befähigen, mit seinen Mitmenschen ein besseres Leben nach eigener Vorstellung führen und ein besseres Spiel spielen zu können.

11. KAPITEL

SCIENTOLOGY-AUDITING

Die Scientology wird auf verschiedenen Gebieten in unterschiedlicher Weise angewandt. Eine besondere und spezialisierte Anwendungsform der Scientology ist ihre Benutzung an Individuen und Gruppen, um physische Probleme geistigen Ursprungs zu beseitigen sowie Fähigkeiten und Intelligenz zu verbessern. Unter Auditing ist das mündliche Üben eines Menschen (Preclears) durch exakte Scientology-Prozesse zu verstehen. Im Zusammenhang mit diesen Prozessen gibt es eine Reihe von Fachbegriffen, und die Prozesse werden sehr präzise angewandt und können nicht mit älteren Aktivitäten auf geistigem Gebiet kombiniert werden, wie beispielsweise mit Psychiatrie, Psychologie, Psychoanalyse, Yoga, Massage etc. Mit diesen Prozessen kann man jedoch die Krankheiten des Verstandes angehen oder behandeln, die bereits in älteren Methodologien beschrieben wurden. Allerdings ist nur die Scientology imstande, die psychosomatischen Probleme, an die sie sich wendet, erfolgreich zu beseitigen. Ausser der Scientology ist keine Wissenschaft oder Fachrichtung bekannt, die einheitlich die Intelligenz und die allgemeinen Fähigkeiten in so markanter Weise verbessern kann.

Unter anderem kann Scientology-Auditing folgendes verbessern: den Intelligenzquotienten eines Individuums, die Fähigkeit und den Wunsch eines Individuums, Kommunikation zu betreiben, seine Einstellung einer Gemeinschaft gegenüber, seine Fähigkeit, seine familiären Beziehungen, seine Fruchtbarkeit, seine künstlerische Schöpferkraft, seine Reaktionszeit und seine Gesundheit.

Daneben gibt es noch vorbeugende Scientology. Mit Hilfe dieser Auditingform wird das Individuum davor bewahrt, in Zustände zu geraten, die tiefer liegen als die, unter denen es schon gelitten hat. Mit anderen Worten, man kann mit der Scientology einer Verschlimmerung von Neigungen, Neurosen, Angewohnheiten und zersetzenden Tätigkeiten vorbeugen oder ihr Auftreten verhindern. Das wird dadurch erreicht, dass man das Individuum mit den scientologischen Standardprozessen auditiert, ohne dabei besonders auf die Aberration einzugehen.

Das Auditing wird vom Auditor durchgeführt. Er gibt dem Preclear (demjenigen, der auditiert wird) Anweisungen, hört ihm zu und stellt Berechnungen an. Der Auditor und der Preclear befinden sich entweder zusammen im Freien oder an einem ruhigen Ort, wo sie nicht gestört oder unterbrochen werden können. Die Aufgabe des Auditors besteht darin, dem Preclear bestimmte, genaue Anweisungen zu erteilen, die der Preclear verstehen und ausführen kann. Das Ziel des Auditors ist es, die Fähigkeiten des Preclears zu verbessern. Der im folgenden aufgeführte *Auditorenkodex* ist eine Aufstellung der Regeln, die zur Durchführung des Auditings notwendig sind.

Der Auditorenkodex

1. Bewerten Sie nicht für den Preclear.
2. Entwerten oder korrigieren Sie die Daten des Preclears nicht.
3. Wenden Sie die Prozesse an, durch die der Fall des Preclears verbessert wird.

4. Halten Sie alle mit dem Preclear vereinbarten Termine ein.
5. Auditieren Sie keinen Preclear nach 22 Uhr.
6. Auditieren Sie keinen Preclear, der nicht ausreichend gegessen hat oder nicht genügend ausgeruht ist.
7. Erlauben Sie keinen häufigen Auditorenwechsel.
8. Bemitleiden Sie den Preclear nicht.
9. Erlauben Sie dem Preclear niemals, die *Sitzung* nach eigenem Ermessen zu beenden.
10. Verlassen Sie den Preclear niemals während einer Sitzung.
11. Werden Sie einem Preclear gegenüber niemals ungehalten oder zornig.
12. Reduzieren Sie stets jede auftretende *Kommunikationsverzögerung* durch wiederholten Gebrauch der gleichen Frage oder des gleichen Prozesses.
13. Setzen Sie einen Prozess stets so lange fort, wie er eine Veränderung bewirkt, und nicht länger.
14. Seien Sie bereit, einem Preclear Beingness zu gewähren.
15. Vermischen Sie die Prozesse der Scientology niemals mit denen anderer Praktiken.
16. Halten Sie *Zweiwegkommunikation* mit dem Preclear aufrecht.
17. Bringen Sie den Preclear niemals mit Hilfe von Scientology dazu, Ihnen einen persönlichen und ungewöhnlichen Gefallen zu tun. Verlangen Sie vom Preclear niemals, zu ihrem persönlichen Vorteil ungewöhnlichen Aufforderungen nachzukommen.
18. Bestimmen Sie den augenblicklichen Fall Ihres Preclears nach realen Gesichtspunkten. Auditieren Sie einen Preclear nicht aufgrund von Vorstellungen, die nicht der Realität seines Falles entsprechen.
19. Geben Sie keine Erklärungen, Rechtfertigungen oder Entschuldigungen für irgendwelche beim Auditieren begangene Fehler ab, gleichgültig, ob es sich dabei um wirkliche oder eingebildete Fehler handelt.

Der Auditorenkodex legt die Handlungsweise des Auditors während einer Sitzung fest. Ein Scientologe richtet sich in seinem allgemeinen Verhalten nach dem Kodex eines Scientologen, der viel umfassender ist.

Der Kodex eines Scientologen

Als Scientologe verspreche ich, den Kodex eines Scientologen einzuhalten. Ich verpflichte mich, zum Wohle aller:

1. Gegenüber der Presse, der Öffentlichkeit oder den Preclears kein verächtliches oder herabsetzendes Wort über einen meiner Mitscientologen, unsere Berufsorganisation oder solche, deren Namen mit dieser Wissenschaft eng verbunden sind, zu äussern oder zu dulden und keine dieser Personen in Gefahr zu bringen.
2. Das, was ich in der Scientology gelernt habe, unter meinem vollen Einsatz bestmöglich zum Wohle meiner Preclears, Gruppen und der ganzen Welt einzusetzen.

3. Weder einen Preclear noch eine Gruppe zum Auditing anzunehmen noch Geld zu akzeptieren, wenn ich meiner Überzeugung nach nicht wirklich helfen kann.
4. Gegen jeden im vollsten Umfang meiner Macht vorzugehen, der die Scientology missbraucht oder sie in schädigender Weise herabsetzt.
5. Zu verhindern, dass die Scientology zur Werbung im Zusammenhang mit anderen Produkten verwendet wird.
6. In der Presse abwertende und falsch dargestellte Äusserungen über die Scientology zu unterbinden.
7. Die Scientology zum grössten Vorteil der grössten Anzahl der Dynamiken einzusetzen.
8. Den Studierenden und allen, die mir anvertraut sind, gutes Auditing und gründliche Ausbildung zukommen zu lassen sowie gute Disziplin aufrechtzuerhalten.
9. Mich zu weigern, persönliche Geheimnisse meiner Preclears weiterzugeben.
10. Mich nicht mit Leuten, die über meine professionelle Tätigkeit nicht informiert sind, in unsachgemässe Diskussionen einzulassen.
11. Weder mit dem Preclear eines anderen Auditors selbst noch so, dass er es hören kann, Diskussionen, die den Fall dieses Preclears betreffen, zu führen.

Wie man sieht, sind diese beiden Kodizes dazu bestimmt, den Preclear, die Scientology und den Auditor gleichermassen zu schützen. Sie sind das Ergebnis langjähriger Beobachtungen und beruhen auf Erfahrungen, die mit sehr vielen Menschen gemacht wurden. Daher sind diese Kodizes von grösster Wichtigkeit und wahrscheinlich vollständig. Immer wenn diese Regeln nicht eingehalten wurden, war die Folge davon ein Rückschlag für die Scientology. Die Scientology kann nur dann die möglichen Resultate erzielen, wenn sie im Rahmen dieser beiden Kodizes angewandt wird. Somit wird deutlich, dass durch Auditing keine Resultate erzielt und erzielte Ergebnisse vernichtet werden können, sobald man dem Auditingverfahren irgend etwas hinzufügt oder dieses ändert. Jede Hoffnung, die die Scientology gibt, und alles, was sie verspricht, ist davon abhängig, dass sie jeder einzelne auf richtige Art und Weise anwendet und vor allem, dass die Kodizes eingehalten werden.

Vorbedingungen für das Auditing

Damit man durch das Auditing optimale Resultate erzielt, müssen ganz bestimmte Voraussetzungen gegeben sein und eine bestimmte Methodologie zur Anwendung kommen.

Die erste Bedingung ist vermutlich ein gutes Verständnis der Scientology als Wissenschaft sowie Klarheit über das Ziel der Scientology in der Welt.

Die zweite Bedingung ist, dass sich der Auditor in einem ausgeglichenen Sinneszustand befindet und zuversichtlich ist, dass seine Benutzung der Scientology beim Preclear keinen Schaden anrichten wird.

Die dritte Voraussetzung wäre das Finden eines Preclears. Damit wird buchstäblich gemeint, irgend jemanden zu finden, der bereit ist, auditiert zu werden. Ist das geschehen, soll ihm der Auditor bewusst machen, dass er jetzt auditiert wird.

Die vierte Voraussetzung ist ein ruhiger Ort, an dem man den Preclear auditieren kann. Solch ein Ort soll sicherstellen, dass der Preclear während der Sitzung nicht unterbrochen, gestört oder erschreckt wird.

12. KAPITEL

GENAUE PROZESSE

Auditing

Spielbedingungen und Nicht-Spielbedingungen

Spielbedingungen und *Nicht-Spielbedingungen* sind für einen Auditor in der Scientology die wichtigsten Elemente. Der Grund dafür liegt darin, dass alle Spiele aberrierend sind.

Alles Auditing ist *darauf* ausgerichtet, Spielbedingungen zu schaffen. Wenig oder überhaupt kein Auditing ist auf das Erreichen von Nicht-Spielbedingungen ausgerichtet. Daher ist es von allergrösster Wichtigkeit, diese beiden Zustände genau zu kennen, denn wenn man sie nur oberflächlich betrachtet, könnte man verlieren.

Regel: Alle Spiele sind aberrierend. Einige machen Spass.

Wie der Auditor weiss, hat ein Spiel folgende Elemente: Ein Spiel besteht aus Freiheiten, Schranken und Absichten.

Bei einem Spiel ist man bestrebt, dass das eigene Team oder man selbst nicht Wirkung ist. Man muss auf die andere Mannschaft oder auf den Gegner eine Wirkung ausüben.

Für ein Spiel sollte Raum und nach Möglichkeit ein Spielfeld zur Verfügung stehen. Für beide Seiten (alle Spieler) läuft das Spiel in der gleichen Zeitenfolge ab.

Bei einem Spiel muss es etwas geben, das man nicht hat, um es gewinnen zu können.

Damit eine Spielbedingung existiert, muss ein Teil der Dynamiken ausgeschlossen sein. Das emotionelle Niveau des Spiels richtet sich nach der Anzahl der ausgeschlossenen Dynamiken.

Spiele entstehen nur dann, wenn Ziel gegen Ziel und Absicht gegen Absicht steht.

Ein Mangel an Spielen zwingt den Preclear, weniger wünschenswerte Spiele anzunehmen.

Die Teilnahme an jeglichem Spiel – sei es das Spiel des “krankspielenden Mannes”, der eifersüchtigen Ehefrau oder der Kinderlähmung – wird einem Nicht-Spielzustand vorgezogen.

Die Art des Spiels, in das sich ein Mensch begibt, ist von seiner Betrachtung bestimmt, wieviel und welche Wirkung er selbst empfängt, wenn er eine Wirkung zu erzeugen versucht.

Spiele sind der Grundmechanismus, mit dem ständige Aufmerksamkeit erreicht wird.

Um ein Spiel spielen zu können, muss man imstande sein, seine Vergangenheit, seine Zukunft und die vollen Absichten des Gegners zu nichtwissen.

Spielbedingungen sind:

Aufmerksamkeit,
Identität,
Wirkung auf Gegner,
Nicht-Wirkung auf einen selbst,
Nicht-Habekönnen von Gegnern, ihren Zielen und ihren Bereichen,
Habekönnen von Dingen, die zum Spiel gehören, eigenen Zielen und dem Spielfeld,
Absicht,
Probleme, die zum Spiel gehören,
Selbstbestimmung,
Gegner,
die Möglichkeit des Verlierens,
die Möglichkeit des Gewinnens,
Kommunikation,
Nichterreichen.

Nicht-Spielbedingungen sind:

alles wissen,
alles nichtwissen,
heitere Gelassenheit des Seins,
Namenlosigkeit,
Nicht-Wirkung auf den Gegner,
Wirkung auf einen selbst oder das Team,
alles haben,
nichts nicht haben können,
Lösungen,
Pandeterminismus (Allbestimmung),
Freundschaft mit allen,
Verstehen,
vollkommene Kommunikation,
keine Kommunikation,
Gewinnen,
Verlieren,
kein Universum,

kein Spielfeld,
Erreichen,
Tod.

Auditieren Sie nur mit den oben angegebenen Spielbedingungen. Auditieren Sie nicht direkt in Richtung auf die oben genannten Nicht-Spielbedingungen. Wenn der Auditor auf diese Weise vorgeht, wird er die aberrierende Wirkung von Spielen nach und nach abbauen (auslöschen) und für den Preclear die Fähigkeit, ein Spiel zu spielen, wieder herstellen.

Identitäten – Valenzen

Es gibt vier Arten von Identitäten oder Valenzen.

Befindet sich jemand in seiner “eigenen” Valenz, so sagt man, er sei “er selbst”.

Entfernt er sich von seiner eigenen Identität, gerät er in folgende andere Valenzen:

Ausgetauschte Valenz: Jemand hat seine eigene Identität mit der eines anderen überlagert. Beispiel: Eine Tochter wird zu einem gewissen Grade die eigene Mutter. Abhilfe: Man auditiert bei der Tochter Mutters Valenz direkt aus.

Aufmerksamkeitsvalenz: Jemand hat die Valenz B angenommen, weil er die Aufmerksamkeit von C wünscht. Beispiel: Man wird seine Mutter, weil Mutter Vaters Aufmerksamkeit erhielt, während man selbst keine von ihm bekam. Abhilfe: Man auditiert beim Preclear Vaters Valenz aus, obwohl er in Mutters Valenz auftritt.

Synthetische Valenz: Man nimmt die Valenz an, von der einem erzählt wurde. Beispiel: Mutter erzählt dem Kind Unwahrheiten über Vater und wirft dem Kind vor, wie Vater zu sein. Das hat zur Folge, dass das Kind in Vaters Valenz gezwungen wird. Abhilfe: Man auditiert Mutters Valenz aus, auch wenn der Preclear von Mutters Valenz entfernt zu sein scheint.

Auditingverfahren

In diesem Abschnitt stehen alle behandelten Erfordernisse für das Auditing mit den Verfahren und Prozessen in unmittelbarem Zusammenhang. Unter Auditingverfahren ist das allgemeine systematische Vorgehen zu verstehen, einen Preclear anzusprechen. Dazu gehört die Fähigkeit, dem Preclear eine Frage gleichen Wortlauts immer und immer wieder zu stellen, gleichgültig, wie oft der Preclear schon eine Antwort auf diese Frage gegeben hat. Das Auditingverfahren umfasst ebenso die Fähigkeit, den Preclear jedesmal, wenn er eine Antwort gegeben hat oder die Ausführung einer Anweisung abgeschlossen hat, mit “gut” oder “danke” zu bestätigen (zu bestätigen, dass die Kommunikation empfangen worden ist). Weiterhin versteht man darunter die Fähigkeit, vom Preclear eine Kommunikation anzunehmen. Wenn der Preclear etwas zu sagen hat, sollte der Auditor dieser Kommunikation Aufmerksamkeit schenken und dem Preclear die Tatsache, dass er die Kommunikation empfangen hat, bestätigen.

Ebenso beinhaltet das Verfahren die Fähigkeit des Auditors, zu spüren, wann sich der Preclear durch das Auditing überfordert fühlt oder übermässig verstimmt ist, und solche Kri-

sen in einer Sitzung zu lösen, so dass sie der Preclear nicht einfach abbricht. Ein Auditor sollte auch imstande sein, mit überraschenden Bemerkungen und Verhaltensweisen des Preclears fertig zu werden. Er sollte ausserdem die Gabe haben, den Preclear vom zwanghaften Reden abzuhalten, da eine zu ausgedehnte Konversation die Havingness des Preclears merklich reduziert. Je eher lange Erklärungen des Preclears abgeschnitten werden, um so besser ist es für die Sitzung im allgemeinen.

Prozesse, die sich von Verfahren unterscheiden, bestehen aus der Anwendung des Prinzips der Gradienten-Skala, um den Preclear in die Lage zu versetzen, über sich selbst, seinen Verstand, die anderen Leute und das ihn umgebende Universum eine bessere Kontrolle ausüben zu können.

Unter Gradientenskala ist ein stufenweises Fortschreiten vom Einfachen zum Schwierigeren zu verstehen. Der Preclear bekommt nicht mehr zu tun, als er bewältigen kann, jedoch soviel wie möglich, bis er schliesslich mit einer grossen Menge fertig werden kann. Die Absicht dabei ist, den Preclear ausschliesslich gewinnen zu lassen und dafür zu sorgen, dass er im Spiel des Auditing keine Verluste erleidet. Hieran kann man sehen, dass das Auditing Teamarbeit und als solches kein Spiel ist, in dem Auditor und Preclear einander zu besiegen suchen; unter solchen Umständen könnten durch das Auditing wenig Resultate erzielt werden.

Die allererste Stufe des Auditing besteht darin, die Kontrolle über den Preclear zu übernehmen und dadurch die Kontrolle des Preclears über sich selbst zu verbessern. Der fundamentalste Schritt ist somit das Lokalisieren, wodurch dem Preclear die Tatsache bewusst gemacht wird, dass er sich in einem Auditingraum befindet, dass ein Auditor anwesend ist und dass er ein Preclear ist.

Es lässt sich leicht erkennen, warum diese Voraussetzungen gegeben sein müssen. Für einen Sohn beispielsweise wäre es sehr schwer, seinen Vater zu auditieren. Der Vater würde in dem Auditor kaum etwas anderes sehen als den Sohn, den er grossgezogen hat. Dem Vater müsste also erst die Tatsache bewusst gemacht werden, dass sein Sohn ein fähiger Auditor ist, bevor er im Auditing unter Kontrolle gebracht werden kann. In der Scientology ist eine der elementarsten Anweisungen: "Sieh mich an, wer bin ich?"

Erst nachdem man dem Preclear diese Frage so oft gestellt hat, dass er sie rasch, genau und ohne dagegen zu protestieren beantworten kann, kann man sagen, dass er den Auditor "gefunden" hat.

Der Auditor fordert den Preclear auf, alles das, wozu er in der Lage ist, zu kontrollieren, d.h. zu starten, zu verändern und zu stoppen (die Struktur von Kontrolle). Bei einem sehr schwierigen Fall kann es durchaus sein, dass man damit beginnt, einen kleinen Gegenstand auf dem Tisch umherzuschieben. Dieser Gegenstand wird allein aufgrund der vom Auditor gegebenen Anweisung gestartet, verändert oder gestoppt. Das wird so lange fortgesetzt, bis der Preclear die Fähigkeit besitzt, den Gegenstand ganz allein zu starten, (seine Position) zu verändern und zu stoppen (ihn wieder anzuhalten). Dieser Prozess kann manchmal vier bis fünf Stunden dauern. Die Zeit ist bei einem sehr schwierigen Preclear jedoch gut investiert.

Der Preclear wird dann aufgefordert, seinen Körper aufgrund von spezifischen und genauen Anweisungen des Auditors zu starten, (die Position) zu verändern und ihn zu stoppen. Der Auditor muss stets genau darauf achten, dass er nicht die nächste Anweisung gibt, bevor der Preclear die vorhergehende vollständig ausgeführt hat. Bei diesem Prozess geht der Auditor mit dem Preclear im Zimmer umher. Der Auditor veranlasst den Preclear, seinen Körper so lange zu starten, die Richtung zu verändern und ihn wieder anzuhalten – wobei immer nur auf eine Sache Gewicht gelegt wird – bis er bemerkt, dass er es selbst ohne

Schwierigkeiten tun kann. Erst dann kann man sagen, dass die Sitzung gut voranschreitet und dass sich der Preclear sicher unter der Kontrolle des Auditors befindet.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu wissen, dass das Ziel der Scientology darin besteht, die Selbstbestimmung des Preclears zu erhöhen. Das schliesst von vornherein die Anwendung von Hypnose, Drogen, Alkohol oder anderen Kontrollmechanismen, die in anderen und älteren Therapien verwendet wurden, aus. Man wird finden, dass solche Dinge nicht nur nicht nötig, sondern auch dem Ziel, dass der Preclear grössere Fähigkeit erlangt, direkt entgegengesetzt sind.

Jetzt konzentriert sich der Auditor auf die Fähigkeit des Preclears, zu haben, zu nicht-wissen und ein Spiel zu spielen.

Ein weiterer Faktor ist die Fähigkeit des Preclears, er selbst zu sein und nicht eine Reihe anderer Leute, wie beispielsweise sein Vater, seine Mutter, sein Ehepartner oder seine Kinder.

Die Fähigkeit des Preclears wird durch die Anwendung des Prozesses erhöht, der als *Trio* bekannt ist. Es handelt sich hier um drei Fragen oder besser, um drei Anweisungen.

1. "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest."
2. "Schau dich hier um und sage mir, was du an Ort und Stelle bleiben lassen würdest."
3. "Schau dich hier um und sage mir, worauf du verzichten könntest."

Die Anweisung Nr. 1 wird gewöhnlich etwa zehnmal gegeben, Nr. 2 fünfmal, Nr. 3 einmal. Die Anwendung des Prozesses im Verhältnis 10:5:1 wäre die normale Art und Weise vorzugehen, um die Havingness des Preclears zu erhöhen. Das Ziel, das man hier im Auge hat, ist, den Preclear in einen Zustand zu bringen, in dem er ohne Vorbehalt, ohne Abweichungen oder Einschränkungen alles besitzen oder haben kann, was er sieht. Dieser Prozess ist von allen der wirksamste, so einfach er auch erscheinen mag. Er wird ohne zuviel Zweiwegkommunikation oder Diskussion mit dem Preclear so lange durchgeführt, bis dieser die Anweisungen 1, 2 und 3 in gleicher Weise gut beantworten kann. Wird dieser Prozess 25 Stunden lang von einem Auditor auditiert, kann man bei einem Preclear eine bemerkenswerte Steigerung der emotionellen Tonstufe feststellen. Wenn hier von 25 Stunden die Rede ist, dann wird damit nur eine Idee gegeben, wie lange dieser Prozess auditiert werden sollte. Da es für einen Durchschnittsmenschen sehr anstrengend ist, dieselbe Frage immer und immer wieder zu stellen, wird man verstehen, dass ein Auditor sehr diszipliniert und sehr gut ausgebildet sein soll, bevor er auditiert.

Ist ein Preclear sehr unfähig, dann wird in den obigen Fragen einige Stunden lang "haben können" durch "nicht haben können", usw., ersetzt, bis der Preclear für das Trio in der "Haben-Form" bereit ist. Dieses "können – nicht können" ist der Plus- und Minus-Aspekt allen Denkens und wird in der Scientology *Dichotomie* (Zweiteilung, ein Paar von Gegensätzen) genannt.

Die Wiederherstellung der Fähigkeit des Preclears zu nichtwissen rehabilitiert den Preclear gleichzeitig im Zeitenfluss, denn der Ablauf der Zeit besteht darin, den Augenblick (Gegenwart) zu kennen oder zu wissen, aber gleichzeitig die Vergangenheit und die Zukunft zu nicht-wissen. Der hier angewandte Prozess wird ebenso wie alle anderen Prozesse in der Scientology sich wiederholend auditiert. Gewöhnlich wird der Prozess nur dann auditiert, wenn sich der Preclear in einem sehr guten Zustand befindet. Der Prozess wird im Freien, an einer Stelle, wo sich viele Leute befinden, durchgeführt. Der Auditor versucht nicht, die Auf-

merksamkeit der anderen Leute auf sich und den Preclear zu lenken. Er deutet auf irgendeine Person und stellt dem Preclear die Frage: "Kannst du etwas über diese Person nichtwissen?" Der Auditor erlaubt dem Preclear nicht, solche Dinge zu "nichtwissen", die er sowieso schon nicht weiss. Während des Prozesses soll der Preclear nur solche Dinge "nichtwissen", die an einer Person offensichtlich zu sehen sind. Das wird ebenso an Gegenständen in der Umwelt wie Wänden, Fussböden, Stühlen und anderen Dingen auditiert. Der Auditor sollte sich nicht wundern, wenn für den Preclear grosse Teile seiner Umwelt zu verschwinden beginnen. Das ist ganz normal, und tatsächlich sollte der Preclear so weit kommen, dass er seine ganze Umgebung willentlich verschwinden lassen kann. Für den Auditor verschwindet sie nicht. Das Endziel dieses "Nichtwissen"-Prozesses ist es, das gesamte Universum unter der Kontrolle des Preclears verschwinden zu lassen – jedoch nur für ihn selbst.

Man wird feststellen, dass sich die Havingness des Preclears im Prozessverlauf möglicherweise verschlechtert. Tritt das ein, so bedeutet das, dass er vorher nicht lange genug mit dem Trio-Prozess auditiert wurde. In diesem Fall ist es lediglich erforderlich, ab und zu die Anweisung "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest" in den "Nichtwissen"-Prozess einzufügen, um den Preclear in einer guten Verfassung zu halten. Verliert der Preclear an Havingness, so macht sich das durch Nervosität, zwanghaftes Reden, Halbbewusstlosigkeit oder Benommenheit bemerkbar. Diese Symptome zeigen nur eine Verminderung der Havingness an.

In ihrer entgegengesetzten Form lautet die Anweisung folgendermassen: "Nenne mir etwas, das du der Person dort" (der Auditor deutet auf sie) "erlauben würdest, über dich zu nichtwissen." Beide "Nichtwissen"-Anweisungen müssen auditiert werden. Dieser Prozess kann 25, 50 oder sogar 75 Stunden lang mit erheblichem Gewinn durchgeführt werden, solange das nicht beim Preclear einen allzu grossen Verlust an Havingness zur Folge hat.

Wenn man Havingness oder "Nichtwissen" an einem Preclear auditiert, kann es vorkommen, dass dieser "exteriorisiert". Das kann der Auditor entweder direkt am Preclear beobachten, oder der Preclear kann ihm das selbst mitteilen. Im 7. Kapitel "Die Teile des Menschen" findet man für dieses Phänomen eine Erklärung. Im modernen Auditing unternimmt der Auditor deswegen nichts Aussergewöhnliches; er ist lediglich daran interessiert, was ihm der Preclear diesbezüglich zu sagen hat und akzeptiert die Tatsache. Man sollte nicht zulassen, dass der Preclear deswegen unruhig wird, da es sich um ein ganz normales Anzeichen handelt. Ein Preclear ist in besserer Verfassung und kann leichter auditiert werden, wenn er exterior ist, sich also nicht "in seinem Kopf" befindet.

Um dem Preclear helfen zu können, muss man verstehen, dass eine tatsächliche Fähigkeit zu "nichtwissen" eine Fähigkeit ist, durch eigene Anweisung die Vergangenheit zu entfernen – also ohne etwas mit Energie zu unterdrücken (zu verdrängen) oder irgendeine andere Methode zu verwenden. Hier handelt es sich um die grundlegende Rehabilitation (Wiederherstellung von Fähigkeiten) auf dem Gebiet des Wissens. Zu "vergessen" stellt eine geringere Fähigkeit dar als zu "nichtwissen".

Die dritte Fähigkeit, auf die der Auditor seine Aufmerksamkeit richten muss, ist die Fähigkeit des Preclears, ein Spiel zu spielen. Um ein Spiel spielen zu können, muss man als erste Voraussetzung die Fähigkeit zu kontrollieren besitzen. Man muss in der Lage sein, etwas zu kontrollieren, um an einem Spiel teilnehmen zu können. Somit ist die allgemeine Rehabilitation der Fähigkeit zu kontrollieren durch Starten, Verändern und Stoppen von Dingen eine Rehabilitation der Fähigkeit, ein Spiel zu spielen. Will ein Preclear den Zustand, in dem er sich befindet, nicht verbessern, so bedeutet das, dass er diesen Zustand als Spiel benutzt. Er

glaubt nicht, dass es für ihn ein besseres Spiel zu spielen gibt, als es der Zustand ist, in dem er sich befindet. Er mag sogar protestieren, wenn man seinen Zustand als Spiel bezeichnet. Dennoch wird sich jeder Zustand bessern, wenn der Auditor den Preclear ähnliche Zustände erfinden oder ihn Dinge über diesen Zustand erlügen lässt. Das Erfinden von Spielen, Zuständen und Problemen stellt gleichermassen die Fähigkeit zum Spielen eines Spieles wieder her. Unter diesen unterschiedlichen Rehabilitationsfaktoren ragen Kontrolle (starten, verändern, stoppen), Probleme und die Bereitschaft, zu überwältigen und überwältigt zu werden, heraus. Man kann kein Spiel mehr spielen, sobald man die Kontrolle über verschiedene Dinge verliert, wenn man keine Probleme mehr hat und wenn man nicht bereit ist, überwältigt zu werden (zu verlieren) oder zu überwältigen (zu gewinnen). Man wird beobachten, dass während des Auditierens von Havingness, wie in obigem Trio, die Fähigkeit, ein Spiel zu spielen, absinken kann, da Havingness ein Teil der Belohnung eines Spiels ist.

Im Zusammenhang mit Problemen wird man sehen, dass sie zum Spielen eines Spiels unbedingt notwendig sind. Die Struktur eines Problems ist Absicht-gegen-Absicht. Und zwei Seiten zu haben, wobei jede der anderen Seite entgegengesetzte Absichten hat, ist natürlich im wesentlichen die Zielsetzung aller Spiele. Technisch gesehen besteht ein Problem aus zwei oder mehr miteinander im Konflikt stehenden Absichten. Es ist sehr leicht festzustellen, ob ein Preclear unter einem Mangel an Spielen leidet oder nicht. Der Preclear, der mehr Spiele braucht, hält sich an verschiedenen gegenwärtigen Problemen fest. Stellt ein Auditor fest, dass ein Preclear von einem gegenwärtigen Problem besessen ist, weiss er:

1. dass die Fähigkeit des Preclears, ein Spiel zu spielen, gering ist, und
2. dass er sofort einen speziellen Prozess auditieren muss, um den Preclear wiederherzustellen, so dass er in der Sitzung ist.

Am Beginn der Sitzung zeigt es sich oft, dass der Preclear seit der letzten Sitzung ein ernsthaftes gegenwärtiges Problem bekommen hat. Deshalb muss er zu Beginn der Sitzung gefragt werden, ob es irgend etwas gibt, das ihm "Sorgen bereitet". Hat ein Preclear Sorgen mit einem gegenwärtigen Problem, so ist der folgende Prozess am wirksamsten: Nach einer sehr *kurzen* Diskussion des Problems fordert der Auditor den Preclear auf, ein Problem vergleichbarer Grösse zu "erfinden". Es mag sein, dass der Auditor seine Anweisung umformulieren muss, damit sie der Preclear vollkommen verstehen kann. Im Grunde genommen möchte der Auditor folgendes erreichen: Der Preclear soll ein Problem erfinden oder erschaffen, das seiner Ansicht nach seinem gegenwärtigen Problem ähnlich ist. Kann der Preclear das nicht tun, ist es notwendig, dass der Auditor den Preclear zunächst Dinge über dessen gegenwärtiges Problem erlügen lässt. Lügen ist die niedrigste Stufe des Erschaffens. Nachdem der Preclear eine kurze Zeit Dinge über das Problem erlogen hat, wird man finden, dass er fähig ist, Probleme zu erfinden. Der Auditor sollte ihn dann so lange Probleme erfinden lassen, bis ihn sein gegenwärtiges Problem nicht mehr beschäftigt.

Der Auditor sollte verstehen, dass ein Preclear, der "jetzt bereit ist, etwas zur Lösung des Problems zu unternehmen", noch nicht lange genug in bezug auf das Erfinden von Problemen vergleichbarer Grösse auditiert worden ist. Solange der Preclear wegen des Problems noch etwas zu *tun* beabsichtigt, hat es immer noch eine zwangsbetonte Wichtigkeit für ihn. Keine Sitzung kann erfolgreich fortgesetzt werden, solange ein solches gegenwärtiges Problem nicht völlig bereinigt ist. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die ganze restliche Sitzung oder sogar der ganze Auditingfortschritt unterbrochen werden können, wenn das gegenwärtige Problem nicht durch diesen Prozess völlig beseitigt ist.

Normalerweise macht ein Preclear beim Auditing sichtbare, merkbare Fortschritte. Ist dies nicht der Fall, kann man annehmen, dass er ein gegenwärtiges Problem hat, das nicht beseitigt worden war. Das muss durch Auditing beseitigt werden. Obwohl der Auditor den Preclear wissen lässt, dass auch er dieses gegenwärtige Problem für ausserordentlich wichtig hält, sollte er jedoch nicht zu glauben beginnen, dass dieser Prozess *irgendein* gegenwärtiges Problem nicht lösen könne, denn er kann es lösen. Dieser Prozess sollte bei einigen Preclears zusammen mit dem Trio auditiert werden.

Wenn der Preclear, während man ihn "Dinge über ein Problem erlügen" oder ihn "Probleme von vergleichbarer Grösse erfinden" lässt, aufgeregt wird, das Bewusstsein verliert oder zusammenhanglos oder zwanghaft zu reden beginnt, so kann man annehmen, dass er so lange auf Havingness auditiert werden muss, bis die Aufregung und die anderen Symptome verschwinden. Erst dann kann man den Prozess von Problemen vergleichbarer Grösse wieder aufnehmen.

Ein anderer Aspekt der Fähigkeit, ein Spiel zu spielen, ist die Bereitschaft zu gewinnen und die Bereitschaft zu verlieren. Ein Individuum muss bereit sein, sowohl Ursache als auch Wirkung zu sein. In bezug auf Spiele heisst das nichts weiter, als dass man genauso bereit sein muss, zu gewinnen wie zu verlieren. Die Menschen bekommen Angst vor Niederlagen und Fehlschlägen. An sich besteht Versagen aus nichts anderem als daraus, dass die eigenen Postulate und Absichten genau umgekehrt wirken. Beispiel: Man beabsichtigt, gegen eine Wand zu schlagen, und macht es. Das ist ein Gewinn. Man beabsichtigt, nicht gegen eine Wand zu schlagen, und tut es auch nicht. Das ist wieder ein Gewinn. Man hat nicht die Absicht, gegen eine Wand zu schlagen, und tut es dennoch. Das ist ein Verlust. Man möchte gegen eine Wand schlagen und kann es nicht. Dies ist wieder ein Verlust. An diesen wie auch an anderen Beispielen lässt sich erkennen, dass die bemerkenswerteste Therapie in diesem Zusammenhang das Ändern der eigenen Meinung oder Absicht ist. Alle Dinge entsprechen nichts anderem als den Betrachtungen, die man über sie anstellt. Genauso einfach, wie man gewinnen und verlieren definieren kann, ist das Auditieren davon.

Der Prozess, der dabei am besten angewandt wird, heisst "Überwältigen". Eine einfache Art, diesen Prozess zu auditieren, besteht darin, mit dem Preclear nach draussen zu gehen, wo es sehr viele Leute zu beobachten gibt, auf eine Person zu deuten und den Preclear zu fragen: "Wodurch könnte diese Person überwältigt werden?" Hat der Preclear diese Frage beantwortet, fragt man ihn über dieselbe Person: "Wen oder was könnte diese Person überwältigen?" Als drittes gibt man dann die Anweisung: "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest." Diese drei Anweisungen werden nacheinander gegeben. Anschliessend wählt der Auditor eine andere Person aus und gibt die gleichen drei Anweisungen.

Der Wortlaut in dem Prozess kann variiert werden, die leitende Idee muss jedoch beibehalten werden. Der Preclear könnte beispielsweise gefragt werden: "Welcher Sache würdest du gestatten, diese Person zu überwältigen?" "Was zu überwältigen würdest du dieser Person gestatten?" und natürlich "Schau dich hier um und sage mir, was du haben könntest." Das ist nur einer von vielen möglichen Prozessen auf dem Gebiet des Überwältigens. Dabei ist jedoch folgendes wichtig zu wissen: Es kann verhängnisvoll für den Fall sein, den Preclear aufzufordern, an Dinge zu denken, die *ihn* überwältigen würden. Behandelt man Überwältigung in einem Prozess, so muss dem Preclear in bezug auf das Geschehen ein unparteiischer Standpunkt gegeben werden.

Ein Gegenstück zu den Havingness-Prozessen ist "Getrenntsein". Sein therapeutischer Wert ist jedoch geringer. Man fordert den Preclear auf, sich umzusehen und Dinge zu entde-

cken, die von anderen Dingen getrennt sind. Das wird immer und immer wiederholt. Obwohl dieser Prozess sich gelegentlich als brauchbar erweist, zerstört er jedoch Havingness.

Man kann erkennen, dass die folgenden Faktoren die Struktur jedes Spieles ausmachen: Havingness (Schranken), Nichtwissen (in der Gegenwart zu sein und nicht in der Vergangenheit oder Zukunft), Absichten (Probleme, Gegnerschaft oder Ziel-gegen-Ziel) und Getrenntsein (Freiheit). Man darf jedoch nicht denken, dass sich Havingness nur an Spiele richtet. Viele andere Faktoren sind noch daran beteiligt. Jedoch hat sie bei Spielen von allen die grösste Einzelbedeutung.

Heute wendet man sich in der Scientology so wenig wie möglich an das subjektive Selbst, den Verstand. Man hält den Preclear wachsam gegenüber der allgemeinen Umwelt. Prozesse, die sich ausschliesslich auf die verschiedenen Energiemuster des Verstandes beziehen, sind für den Preclear weniger wirksam als Übungsverfahren, die sich direkt mit anderen Menschen oder dem physikalischen Universum befassen. Lässt man beispielsweise den Preclear nichts weiter tun, als die Frage zu beantworten: "Was könntest du haben?", so könnte er aus seiner Erfahrung heraus antworten oder von vielen Dingen sprechen, die nicht anwesend sind. Das hat sich als therapeutisch unwirksam erwiesen. Dadurch werden sogar die Fähigkeiten und die Intelligenz des Preclears herabgesetzt. Dies ist als subjektiver (nur innerhalb des Verstandes vor sich gehender) Prozess bekannt.

Das sind die wesentlichsten Prozesse, mit denen bemerkenswerte Resultate erzielt werden. Es gibt ausserdem noch andere Prozesse und Kombinationen von Prozessen. Die hier beschriebenen sind jedoch am wichtigsten. Ein Scientologe, der den Verstand vollständig kennt, kann natürlich viele "Tricks" anwenden, um die Zustände der Menschen zu verbessern. Dazu gehört die Fähigkeit, psychosomatische Leiden anzugehen, wie beispielsweise ein verkrüppeltes Bein, das unbrauchbar ist, obwohl physisch keine Fehler zu finden sind. Der Auditor könnte in so einem Fall zu dem Preclear sagen: "Erzähle mir eine Lüge über dein Bein." Dadurch wird möglicherweise schon eine Linderung des Schmerzes oder von anderen Symptomen erreicht. Stellt der Auditor dem Preclear wiederholt die Frage: "Schau dich hier um und nenne mir etwas, was dein Bein haben könnte", so wird dadurch der Schmerz und das Unbehagen zweifellos entfernt. Fragt man den Preclear mit dem kranken Bein: "Was für ein Problem könnte dein Bein für dich sein?" oder bittet man ihn, der Anforderung nachzukommen: "Erfinde zu deinem Bein ein Problem von vergleichbarer Grösse", so wird eine deutliche Veränderung im Zustand des Beins eintreten. Das lässt sich auf jeden anderen Körperteil und jedes andere Organ anwenden. So seltsam es erscheinen mag, dieser Prozess funktioniert auch in bezug auf Gegenstände, die dem Preclear gehören. Hat er beispielsweise ein Fahrzeug, das sich in einem schlechten Zustand befindet oder beschwerlich für ihn ist, könnte man ihn fragen: "Was für ein Problem könnte ein Wagen für dich sein?" Fordert man ihn so auf, viele solcher Probleme zu erfinden, würde man entdecken, dass er seine Probleme mit dem Wagen gelöst hat. Das Phänomen, das sich hier zeigt, ist, dass der Preclear bereits an vielen feststehenden Spielen beteiligt ist. Bittet ihn der Auditor, einige Probleme zu nennen, so sind bei ihm die Anzeichen des Auslöschens oder des *as-isens* dieser Probleme schon zu bemerken. Die Gedanken lösen sich auf; deswegen wird die Anzahl von Problemen oder Spielen, die ein Preclear hat, dadurch reduziert, dass man ihn diejenigen aufzuzählen bittet, die er schon besitzt. Es ist bei weitem weniger wirksam, den Preclear aufzufordern, seine Symptome zu beschreiben, und diese Symptome können dadurch sogar noch schlimmer werden; das steht im Gegensatz zu dem, was in früheren Lehren des Denkens angenommen wurde, erklärt aber gleichzeitig auch die Ursache ihres Versagens.

Es gibt ganz gewisse Dinge, die beim Auditing zu vermeiden sind:

1. *Bedeutungen.* Die Sache, die einem Thetan am leichtesten fällt, ist, seine Meinung zu ändern. Die Sache, die für ihn am schwierigsten ist, ist, die Umwelt zu handhaben, in der er sich befindet. Deswegen ist der Versuch, bei einem Thetan verschiedene Ideen wegzuauditiert, erfolglos. Das ist sogar ein Fehler. Ebenso kann es ein Fehler sein, einen Thetan aufzufordern, etwas zu durchdenken. Ihn Übungen machen zu lassen, die nur seinen Verstand betreffen, kann verhängnisvoll sein. Ein Preclear wird in bezug auf sein Verhältnis zur Umwelt auditiert. Wenn er in bezug auf Dinge auditiert wird, die ausschliesslich in dem Bereich zwischen ihm und seinem Verstand liegen, ist die Distanz zu kurz und sein Zustand wird sich verschlechtern.

2. *Zweiwegkommunikation.* In einer Auditing-Sitzung kann viel zu viel Zweiwegkommunikation oder viel zu viel Kommunikation stattfinden. Kommunikation führt eine Verminderung der Havingness mit sich. Erlaubt man einem Preclear, immer weiterzureden oder zwanghaft zu reden, so gestattet man ihm, seine Havingness zu vermindern. Ein Preclear, der ununterbrochen reden darf, wird sich selbst die emotionelle Tonskala "hinunterreden" und sich in eine schlechte Verfassung hineinmanövrieren. Es ist besser, wenn der Auditor den Preclear direkt und unhöflich auffordert, den Mund zu halten, als ihn seine ganze Havingness verlieren zu lassen. Sie können das selbst bei jemandem beobachten, der seine Schwierigkeiten nicht in knappen Worten zum Ausdruck zu bringen vermag. Wenn Sie ihn lange und anhaltend erzählen und ihn immer weiterreden lassen, redet er schliesslich immer hektischer. Er vermindert seine Havingness. Er wird sich auf der emotionalen Tonskala immer weiter hinunterreden, bis er sich schliesslich in Apathie befindet. Dann ist er bereit, Ihnen zu erzählen (wenn Sie darauf bestehen), dass er sich "besser fühlt". In Wirklichkeit ist er schlechter dran als zuvor. Fragt man einen Preclear: "Wie fühlst du dich jetzt?", so kann das seine Havingness vermindern. Um diese Frage beantworten zu können, wird er sich nämlich seinen gegenwärtigen Zustand genau anschauen und etwas Masse as-isen.

3. *Zu viele Prozesse.* Es ist möglich, einen Preclear auf zu vielen Prozessen innerhalb eines zu kurzen Zeitabschnittes zu auditieren, wodurch sein Fortschritt verzögert wird. Das wird durch die Beobachtung der Kommunikationsverzögerung beim Preclear behoben. Man wird finden, dass bei einem Prozess, bei dem eine Frage immer wieder von neuem gestellt wird, beim Preclear die Pausen zwischen Frage und Antwort unterschiedlich lang sind. Man sagt, der Preclear hat eine "Kommunikationsverzögerung" wenn zum zweiten Mal zwischen der Frage und der Beantwortung der Frage eine lange Zeit verstreicht. Die "Kommunikationsverzögerung" ist die Zeitspanne, die zwischen der vom Auditor gestellten Frage und der Antwort des Preclears auf genau diese Frage verstreicht. Es ist nicht der Abstand zwischen der Frage des Auditors und irgendeiner anderen Äusserung des Preclears.

Man wird feststellen, dass bei wiederholt gestellter Frage die Kommunikationsverzögerung zunimmt und abnimmt. Bei der zehnten Frage kann es sein, dass die Kommunikationsverzögerung nur noch unbedeutend ist. Dann sollte man aufhören, diese Frage zu stellen, da keine merkliche Kommunikationsverzögerung mehr darauf vorhanden ist. Man kann mit jedem Prozess immer dann aufhören, wenn die Kommunikationsverzögerung bei drei aufeinanderfolgenden Fragen gleich lang war.

Will man von einem Prozess auf einen anderen überwechseln, wendet man eine *Kommunikationsbrücke* an, die die Neigung, zu viele Prozesse zu auditieren, erheblich reduziert. Eine Kommunikationsbrücke wird immer benutzt.

Bevor man eine Frage stellt, sollte man sie mit dem Preclear besprechen und seine Übereinstimmung mit dem Wortlaut der Frage erhalten, so als ob er einen Vertrag mit dem

Auditor eingehen würde. Der Auditor sagt, dass er den Preclear bestimmte Dinge tun lassen wird. Er findet heraus, ob der Preclear damit einverstanden ist. Das ist der erste Teil einer Kommunikationsbrücke. Das geht allen neuen Fragen voraus; aber wenn man dann von dem einen auf den anderen Prozess überwechselt, merkt man, dass man es tatsächlich mit einer Brücke zu tun hat. Man schliesst den alten Prozess dadurch gleichmässig und ruhig ab, dass man den Preclear fragt, ob er es als sicher empfindet, mit diesem Prozess jetzt aufzuhören. Man bespricht mit dem Preclear die möglichen Gewinne, die der Prozess gebracht hat, und teilt dem Preclear dann mit, dass man diesen Prozess nun nicht mehr verwenden wird. Anschliessend erklärt der Auditor dem Preclear, dass er einen neuen Prozess verwenden wird; er beschreibt ihm diesen und erhält sein Einverständnis. Ist der Preclear damit einverstanden, beginnt der Auditor mit dem Prozess. Die Kommunikationsbrücke wird immer angewandt. Die zweite Hälfte, also das Einverständnis über den neuen Prozess, wird immer angestrebt und erreicht, bevor man einen neuen Prozess startet.

4. *Versäumnis, das gegenwärtige Problem zu beseitigen.* Wie schon oben erwähnt, werden vermutlich mehr Fälle durch die Vernachlässigung eines gegenwärtigen Problems aufgehoben bzw. der Vorteile des Auditings beraubt als durch irgendwelche anderen Einzelursachen.

5. *Bewusstlosigkeit, Benommenheit oder starke Erregung bei dem Preclear* sind keine guten Anzeichen. Sie bedeuten, dass der Preclear an Havingness verloren hat. Der Preclear darf niemals in Bewusstlosigkeit oder Benommenheit hinein auditiert werden. Er sollte immer munter und wach gehalten werden. Grundsätzlich ist Bewusstlosigkeit "ein Fluss, der zu lange in eine Richtung gegangen ist". Redet man zu lange auf jemanden ein, so kann man ihm dadurch das Bewusstsein nehmen. Um ihn wieder munter und rege werden zu lassen, ist es notwendig, ihn zum Reden zu bringen. Zur Beseitigung von Bewusstlosigkeit oder drohender Bewusstlosigkeit ist es lediglich notwendig, den betreffenden Fluss umzukehren; aber in der modernen Scientology wird Bewusstlosigkeit von vornherein dadurch ausgeschaltet, dass man das früher erwähnte Trio läuft.

Die Zukunft der Scientology

Das Erscheinen einer neuen Wissenschaft, die in der Lage ist, die Probleme des Menschen zu lösen, ist lebenswichtig, weil eben dieser Mensch mit Waffen ausgerüstet ist, die die ganze Menschheit auf der Erde zerstören können. Die Scientology ist eine solche Wissenschaft. Sie entstammt derselben Quelle wie die Atombombe. Das grundsätzliche Wissen der Scientology entstammt der Kernphysik, der höheren Mathematik und dem Verstehen der alten fernöstlichen Kulturen. Die Scientology kann genau das tun, was sie verspricht, und sie tut es auch. In Washington D. C. (USA) gibt es ein sehr umfangreiches Archiv, das Tausende von bestätigten und beeidigten Berichten enthält, die die wissenschaftliche Exaktheit der Scientology bezeugen. Mit Hilfe der Scientology kann der Mensch der Geisteskrankheit, der Kriminalität und dem Krieg vorbeugen. Dieses Wissen ist dazu bestimmt, vom Menschen zu seinem eigenen Wohl praktisch angewandt zu werden. Im Grunde genommen gibt es heute kein Wettrennen mehr zwischen den einzelnen Nationen. Das einzige entscheidende Wettrennen findet heute zwischen der Scientology und der Atombombe statt. Wie bekannte Autoritäten es ausdrückten, mag die Zukunft der Menschheit sehr wohl davon abhängen, ob die Scientology oder die Atombombe gewinnt.

DIE ZIELE DER SCIENTOLOGY

Die Scientology möchte folgendes erreichen: eine Zivilisation ohne Geisteskrankheit, ohne Kriminalität und ohne Krieg, eine Zivilisation, in der sich der Mensch entsprechend seinen Fähigkeiten und seiner Rechtschaffenheit entwickeln kann, eine Zivilisation, in der der Mensch die Möglichkeit hat, sich zu höheren Ebenen zu entwickeln.

Diese Bestrebungen wurden vor 15 Jahren inmitten einer turbulenten Welt bekanntgegeben und sind mit Hilfe der scientologischen Technologie ohne weiteres zu erreichen.

Die Scientology verfolgt keine politischen Ziele. Jeder, gleichgültig welcher Nation, Rasse oder welchen Glaubens, ist in der Scientology willkommen.

Wir streben keine Revolution an. Wir streben lediglich eine Evolution zu höheren Daseinsebenen des einzelnen und der ganzen Gesellschaft an.

Wir sind dabei, unsere Ziele zu erreichen.

Nachdem der Mensch jahrtausendlang über sich selbst, seinen Verstand und das Universum nichts wusste, ist jetzt ein Durchbruch gelungen.

Andere Bemühungen des Menschen wurden durch die Scientology übertroffen.

Das gesamte Wissen von 50 000 Jahren menschlichen Denkens, von dem das Beste entnommen und durch neue Entdeckungen über den Menschen erweitert wurde, kann als Grund für den Erfolg angesehen werden.

Wir heissen Sie in der Scientology willkommen. Wir erwarten lediglich von Ihnen, dass Sie mithelfen, unsere Ziele zu erreichen und anderen zu helfen. Wir erwarten, dass Ihnen geholfen wird.

Die Scientology ist die vitalste Bewegung unserer Zeit.

In einer turbulenten Welt ist unsere Aufgabe nicht leicht. Aber wäre sie leicht, dann bräuchten wir sie nicht zu tun.

Wir respektieren den Menschen und glauben, dass er Hilfe verdient. Wir respektieren Sie und glauben, dass auch Sie helfen können.

Die Scientology ist niemandem zur Hilfe verpflichtet. Wir haben nichts getan, weswegen wir Wiedergutmachung leisten müssten. Wäre das der Fall, so wären wir nicht aufgeweckt genug, um das zu tun, was wir tun.

Der Mensch steht jedem Angebot von Hilfe misstrauisch gegenüber. Er ist oft betrogen worden. Sein Vertrauen wurde erschüttert. Zu oft hat der Mensch sein Zutrauen geschenkt und ist dann verraten worden. Wir mögen Fehler begehen, denn wir bauen eine Welt aus zusammengestürzten Karten. Aber wir werden nie Ihr Vertrauen in uns enttäuschen, solange Sie zu uns gehören.

Für die Scientology hört die Sonne nie auf zu scheinen.

Möge für Sie, für diejenigen, die Sie lieben und für alle Menschen eine neue Zeit anbrechen.

Unsere Ziele sind einfach, obwohl sie gross sind.

Wir werden erfolgreich sein, und mit jeder neuen Umdrehung der Erde kommen wir ein grosses Stück voran.

Ihre Hilfe ist uns willkommen.

Unsere Hilfe ist für Sie da.

L. Ron Hubbard, 1965

ÜBER DEN AUTOR

Lafayette Ron Hubbard wurde am 13. März 1911 in Tilden, Nebraska, als Sohn des US-Marineoffiziers H. R. Hubbard und dessen Frau Dory May geboren. Seine Kindheit verbrachte er auf der Ranch seines Grossvaters. Anschliessend zog er zusammen mit seinen Eltern nach Washington, D.C., wo er mit Calvin Coolidge jr., dem Sohn des damaligen Präsidenten der Vereinigten Staaten, befreundet war. Der plötzliche Tod dieses Freundes war wahrscheinlich der Grund dafür, dass Hubbard so früh intensive Forschungen begann, die sich mit dem Verstand und Zweck des Lebens beschäftigten.

Die Tätigkeit als Marine-Attaché führte seinen Vater, H. R. Hubbard, in den Fernen Osten. Deshalb konnte L. Ron Hubbard mit 14 Jahren bereits China kennenlernen. Die folgenden Jahre verbrachte er damit, auf dem ganzen Kontinent herumzureisen. Das Ziel dieser Reisen war, Antworten auf die Fragen nach dem Verstand und dem Zweck des Lebens zu bekommen. Dabei machte Hubbard sowohl die Bekanntschaft von bedeutenden buddhistischen Priestern als auch von mongolischen Nomaden, bei denen er wegen seiner Reitkünste geachtet war.

Mit 19 Jahren kehrte er nach Amerika zurück, um an dem Department of Engineering der George Washington University Ingenieurwissenschaften und Mathematik zu studieren. Später nahm er weitere Studien an der Princeton University auf. Im Jahre 1950 wurde ihm die Ehrendoktorwürde in Philosophie von der Sequoia University überreicht.

Schon vor Beendigung seiner Studien an den verschiedenen Universitäten hatte er sich einen Namen als Autor gemacht. Er begann ebenso als Student die ersten Erfahrungen als Forscher zu sammeln, indem er verschiedene Expeditionen in die Karibische See leitete. Besonders erwähnenswert sind eine Filmexpedition, durch die wertvolle Unterwasseraufnahmen entstanden, sowie eine Expedition nach Puerto Rico, die ausserordentlich interessante Ergebnisse über die Bodenschätze erzielte. Es folgten noch viele andere erfolgreiche Expeditionen. Aufgrund seiner Erfolge wurde Hubbard im Jahre 1939 als Mitglied des Explorers Clubs in New York City vorgeschlagen, dem er seit 1940 auch angehört.

1941 wurde er von der U.S. Navy eingezogen. Die erste Zeit verbrachte er im südlichen Pazifik. 1942 wurde ihm das Kommando einer Korvette übertragen, mit der er im Nordatlantik operierte.

Als Folge von Kriegsverletzungen war er erblindet und so stark gelähmt, dass man die Hoffnung auf seine Genesung allgemein aufgegeben hatte. Aufgrund seiner früheren Erfahrungen und seiner Forschungen, die er während seines Krankenhausaufenthaltes über den menschlichen Verstand anstellte, gelang es ihm nicht nur, seine körperliche Gesundheit wiederherzustellen, sondern er wurde sogar später als völlig diensttauglich eingestuft.

Er quittierte den Dienst bei der Navy, um sich ganz seinen eigenen Projekten widmen zu können. 1948 war es dann soweit. *Dianetics, The Original Thesis* lag als Bericht seiner Forschungen über den menschlichen Verstand vor. Das Manuskript wurde vervielfältigt und erzielte in der ganzen Welt grosse Aufmerksamkeit. Als Folge des ausserordentlich grossen Interesses, die diese Forschungsergebnisse erweckten, baten ihn Verleger, ein populärwissenschaftliches Werk über dieses Fachgebiet zu schreiben. So entstand im Jahre 1950 *Dianetics: The Modern Science of Mental Health* (Dianetics: Die moderne Wissenschaft der geistigen Gesundheit). Dieses Buch schoss an die Spitze der Bestsellerlisten und blieb dort.

Nun war also die Anatomie des menschlichen Verstandes und die Technologie, die man Auditieren nannte, der breiten Öffentlichkeit vorgestellt.

Es gab vermutlich keinen Philosophen der Neuzeit, der noch zu Lebzeiten so grosse Popularität genoss und solch erstaunlichen Erfolg hatte wie L. Ron Hubbard.

FACHAUSDRÜCKE

ABERRATION (lat. *ab* = weg, fort, *errare* wandern, schweifen; *aberrare* = abirren, fortwandern): Ein Abweichen vom vernünftigen Denken oder Verhalten. Im wesentlichen bedeutet es, sich zu irren, Fehler zu machen oder fixe Ideen zu haben, die nicht wahr sind. Das Wort wird auch in seinem wissenschaftlichen Sinn verwendet. Es bedeutet Abweichen von einer geraden Linie. Wenn eine Linie von A nach B gehen sollte, dann würde sie, wenn sie "aberriert" ist, von A zu einem anderen Punkt hingehen, von dort wiederum zu einem anderen Punkt, zu einem anderen, zu einem anderen, zu einem anderen Punkt und schliesslich bei B ankommen. Im wissenschaftlichen Sinn verstanden würde das Wort auch das Fehlen von Geradheit oder "krumme" Wahrnehmung bedeuten, z.B. wenn ein Mann ein Pferd sieht, jedoch der Ansicht ist, er sehe einen Elefanten. Aberriertes Verhalten wäre falsches Verhalten oder nicht durch die Vernunft gestütztes Verhalten. Aberration ist geistiger Gesundheit entgegengesetzt, welche ihr Gegenteil wäre.

AFFINITÄT (lat. *affinis* = nah, angrenzend): Das Gefühl des Mögens von oder der Liebe zu etwas oder jemandem. Affinität ist ein Phänomen, das mit Raum zu tun hat, da es die Bereitschaft ausdrückt, den gleichen Ort einzunehmen wie das, was geliebt oder gemocht wird. Das Gegenteil davon ist Antipathie, "Nichtmögen" oder Abneigung, was die Nichtbereitschaft wäre, den gleichen Raum wie jemand oder etwas einzunehmen, oder die Nichtbereitschaft, ihm nahe-zukommen.

AKTIONSZYKLUS: Die Reihenfolge, durch die eine Aktion hindurchläuft, wobei die Aktion angefangen, so lange wie nötig fortgesetzt und dann wie geplant abgeschlossen wird.

ANALYTISCHER VERSTAND: Der bewusste, wahrnehmende *Verstand*, welcher denkt, Daten beobachtet, sich an sie erinnert und Probleme löst. Im wesentlichen wäre dies der bewusste *Verstand* im Gegensatz zum unbewussten *Verstand*. In der *Dianetik* und der *Scientology* ist der analytische Verstand der *Verstand*, der wach und bewusst ist, und der *reaktive Verstand* reagiert einfach ohne Analyse (Auswertung, Untersuchung).

ANKERPUNKTE: Festgelegte und vereinbarte Grenzpunkte, die vom Individuum als bewegungslos aufgefasst werden. Punkte, die um einen Körper herum in einem Raum verankert sind, der von dem des physikalischen Universums verschieden ist.

ARK-DREIECK: Es wird ein Dreieck genannt, weil es drei miteinander zusammenhängende Punkte hat: *Affinität* (A), *Realität* (R) und den wichtigsten, *Kommunikation*. Ohne *Affinität* gibt es weder *Realität* noch *Kommunikation*. Ohne *Realität* oder eine gewisse Übereinstimmung sind *Affinität* und *Kommunikation* nicht vorhanden. Ohne *Kommunikation* kann es keine *Affinität* oder *Realität* geben. Es ist nichts weiter notwendig, als eine Ecke dieses sehr wertvollen Dreiecks der Scientology zu verbessern, um die verbleibenden zwei Ecken zu verbessern. Diejenige Ecke, die man am leichtesten verbessern kann, ist *Kommunikation*: verbessert jemand seine Fähigkeit, *Kommunikation* zu betreiben, so steigert sich zur gleichen Zeit seine *Affinität* für andere und für das Leben, und es erweitert gleichermassen den Umfang seiner Übereinstimmungen.

AS-ISEN: Irgend etwas genau so zu sehen, wie es ist (engl.: *as it is*), ohne irgendwelche Verdrehungen oder Lügen. In diesem Augenblick wird es verschwinden oder aufhören zu existieren.

AUDITING (Verb: **AUDITIEREN**): Die Anwendung von *Scientology-Prozessen* an jemandem durch einen ausgebildeten *Auditor*.

AUDITOR (lat. *audire* = zuhören): Jemand, der aufmerksam anhört, was Menschen zu sagen haben. Eine Person, die dafür ausgebildet ist, anderen Menschen mit der Anwendung der *scientologischen Prozesse* zu einer Verbesserung zu verhelfen.

AUDITOREN-KODEX: Eine Sammlung von Regeln, d.h. Dingen, die zu tun bzw. zu unterlassen sind, die ein *Auditor* befolgt, während er jemanden *auditert*, und die gewährleistet, dass der *Preclear* den grösstmöglichen Gewinn aus dem *Auditing* zieht, das er erhält.

BEDEUTUNG: Ein Wort, welches in dem speziellen Sinn verwendet wird, im Unterschied zu den Massen des *Verstandes* jegliche Gedanken, Entscheidungen, Begriffe, Ideen oder Vorstellungsinhalte zu bezeichnen. (Der *Verstand* besteht im Grunde aus Massen und Bedeutungen.)

BEINGNESS (“Seinheit”): Die Annahme oder Wahl einer *Identitätsart* (Persönlichkeitsart). Beingness nimmt man entweder selbst an oder sie wird einem gegeben oder man erreicht sie. Beispiele für Beingness wären der eigene Name, der Beruf, den man hat, seine körperlichen Merkmale, seine Rolle in einem Spiel – jedes einzelne oder alle diese Dinge zusammen könnten Beingness einer Person genannt werden.

CLEAR: Ein *Thetan*, der wissentlich und willentlich Ursache über geistige Materie, geistige Energie, geistigen Raum und geistige Zeit sein kann im Hinblick auf die Erste *Dynamik* (Überleben für einen selbst).

DIANETIK (grch. *dia* = durch, *noos* = Seele, Denken): Ein System der Analyse, Kontrolle und Entwicklung der menschlichen Denkfähigkeit, welches auch Techniken zur Erhöhung von Fähigkeit und Vernunft und zur Befreiung von der entdeckten alleinigen Quelle von *Aberrationen* und *psychosomatischen Krankheiten* liefert.

DOINGNESS (“Tun”): Das, was man tun sollte, um ein Erschaffen zu erhalten oder zu bewirken.

DYNAMIKEN: Man könnte sagen, dass es acht Triebkräfte (Antriebe, Impulse) im Leben gibt. Wir nennen sie die Dynamiken. Es sind Motive oder Motivationen. Die Erste Dynamik ist der Drang zum Dasein als man selbst. Die Zweite Dynamik ist der Drang zum Dasein als eine sexuelle Unternehmung oder eine Unternehmung in bezug auf zwei Geschlechter. Diese Dynamik hat in der Tat zwei Teile. Die Zweite Dynamik (a) ist der Geschlechtsakt selbst, und die Zweite Dynamik (b) ist die Familieneinheit einschliesslich des Aufziehens von Kindern. Die Dritte Dynamik ist der Drang zum Dasein in Gruppen von Individuen. Die Vierte Dynamik ist der Drang zum Dasein als Menschheit. Die Fünfte Dynamik ist der Drang zum Dasein des ganzen organischen Lebens. Dazu gehören alle Lebewesen, sowohl pflanzliche als auch tierische. Die Sechste Dynamik ist der Drang zum Dasein als das physikalische Universum. Die Siebte Dynamik ist der Drang zum Dasein als geistiges Wesen oder von geistigen Wesen. Die Achte Dynamik ist der Drang zum Dasein als Unendlichkeit. Dies wird auch als das höchste Wesen identifiziert.

EXTERIORISATION (Verb: **EXTERIORISIEREN**): Die Handlung, sich mit oder ohne volle Wahrnehmung aus dem Körper hinauszubewegen.

FAKSIMILE (lat. *facsimile* = mach [es] ähnlich): Ein Energiebild, das durch einen *Thetan* oder die Maschinerie des Körpers von der Umwelt im physikalischen Universum gemacht wird. Es ist wie eine Photographie. Es besteht aus geistiger Energie. Es bedeutet Kopie vom physikalischen Universum.

FLUSS: Ein Impuls oder eine Bewegung von Energiepartikeln oder Gedanken oder Massen zwischen zwei Punkten.

GESICHTSPUNKT: 1. Ein Bewusstseinspunkt, von dem aus man wahrnehmen kann. 2. (Möglichkeit der) Betrachtungsweise, Blickwinkel.

GRADIENT: Ein graduelles (stufenweises) Herangehen an etwas; man nimmt Schritt für Schritt, Stufe für Stufe, wobei jeder einzelne Schritt oder die einzelne Stufe ihrerseits mit Leichtigkeit überwunden werden können – so dass am Ende ganz komplizierte und schwierige Tätigkeiten oder hohe Daseinszustände mit relativer Leichtigkeit erreicht werden können. Ein Steilerwerden oder ein Ansteigen vom Leichten zum Schweren.

HAVINGNESS (“Haben”): Die Vorstellung, zum Hingreifen fähig zu sein oder nicht am Hingreifen gehindert zu sein; besitzen, im Besitz haben; imstande sein, Gegenstände, Energien und Räume zu beherrschen, in die richtige Lage zu bringen und über sie zu verfügen.

IDENTITÄT: 1. Wer eine Person ist; was eine Sache ist; Individualität. 2. Völlige Übereinstimmung, Gleichheit, Wesenseinheit.

KOMMUNIKATION: Der Austausch von Ideen (Gedanken) oder Gegenständen zwischen zwei Personen oder Punkten.

KOMMUNIKATIONSBRÜCKE: Eine Aktion, die einfach dem *Prozess*, den Sie *auditiert* haben, einen Abschluss setzt, *Affinität*, *Realität* und *Kommunikation* aufrechterhält und den neuen *Prozess*, mit dem Sie als nächstes beginnen wollen, eröffnet.

KOMMUNIKATIONSVERZÖGERUNG: Die Zeit, die ein *Preclear* braucht, um eine Antwort auf eine Frage, die der *Auditor* ihm gestellt hat, zu geben, gleichgültig, ob der *Preclear* schweigt, bis er die Antwort gibt, oder ob er in der Zwischenzeit gesprochen hat. Man bezeichnet damit auch die Verzögerung zwischen dem Geben einer *Auditinganweisung* durch den *Auditor* und dem Ausführen dieser Anweisung durch den *Preclear*.

MOCK-UP (engl. *mock-up* = Modell, Attrappe): Ein geistiges Eindrucksbild, das vom *Thetan* oder für den *Thetan* erschaffen wird und nicht aus einer Photographie des physikalischen Universums besteht; ein Energiebild mit vollständigen Wahrnehmungseindrücken, in drei Dimensionen, welches vom *Thetan* erschaffen wird und eine Position in Raum und Zeit hat. Ein Mock-Up ist etwas, was der *Thetan* hinsetzt und wovon er sagt, dass es da ist.

NICHTWISSEN: Versuchen, sich nicht zu erinnern.

OT (Operating Thetan “Operierender Thetan”): Ein *Clear*, der mit seiner Umgebung so vertraut gemacht worden ist, dass er den Punkt erreicht hat, völlig Ursache über Materie, Energie, Raum, Zeit und Denken zu sein, und der nicht in einem Körper ist.

PANDETERMINISMUS (“Allbestimmung”): Das gleichzeitige Bestimmen der Tätigkeiten von zwei oder mehr Seiten in einem Spiel; vollständige Verantwortung für beide Seiten eines Spiels.

POSTULAT (lat. *postulare* fordern): Ein Beschluss, eine Entscheidung oder eine Lösung, zu der der einzelne selbstbestimmend aufgrund von bewussten oder unbewussten Daten der Vergangenheit gelangt. Das Postulat ist immer bekannt. Es wird aufgrund der Auswertung von Daten oder aufgrund eines Impulses ohne Daten durch den einzelnen aufgestellt. Es löst ein Problem der Vergangenheit, entscheidet über Probleme oder Beobachtungen in der Gegenwart oder stellt ein Schema für die Zukunft auf.

POSTULIEREN: Beschliessen, entscheiden, ein Problem lösen, ein Schema für die Zukunft aufstellen oder ein Schema der Vergangenheit ausser Kraft setzen.

PRECLEAR: Dieser Begriff schliesst jeden ein, der noch nicht *Clear* ist; hauptsächlich wird er jedoch dafür verwendet, eine Person zu bezeichnen, die durch *Scientology-Prozesse* mehr über sich selbst und das Leben herausfindet.

PROZESS: Eine Serie von Fragen (bzw. Anweisungen), die einer Person von einem *Auditor* gestellt (bzw. gegeben) werden, um ihr zu helfen, mehr über sich selbst oder das Leben herauszufinden. Ein Prozess besteht aus festgelegten Schritten oder Handlungen, die dem Zweck dienen, einen *Thetan* frei zu machen.

PSYCHOSOMATISCHE KRANKHEITEN (grch. *psyche* = Seele, Geist, *soma* = Körper): Krankheiten, die einen geistigen Ursprung haben, aber dennoch organische Krankheiten sind.

REAKTIVER VERSTAND ("reaktiver Verstand"): Der Teil des *Verstandes* einer Person, der auf einer Reiz-Reaktions-Basis arbeitet (auf einen bestimmten gegebenen Reiz erfolgt eine bestimmte Reaktion), nicht unter der willensmässigen Kontrolle des Menschen steht und Macht und Befehlsgewalt über sein Bewusstsein, seine Ziele, Gedanken, seinen Körper und seine Aktionen ausübt.

REALITÄT: Realität ist die vereinbarte Erscheinungsform des Daseins; die Übereinstimmung über Wahrnehmungen und Daten im physikalischen Universum; Übereinstimmung auf der geistigen Ebene und feste Dinge auf der physikalischen Ebene; die festen Gegenstände, die realen Dinge des Lebens.

RESTIMULATION (lat. *re* = wieder, *stimulare* = antreiben, reizen): Die Reaktivierung eines existierenden Geschehnisses, wenn die Wahrnehmungseindrücke der gegenwärtigen Umwelt denen des Geschehnisses im *reaktiven Verstand* annähernd gleichkommen.

SCIENTOLOGY (lat. *scire* = wissen, grch. *logos* = Wort, Lehre, Studium): Eine angewandte religiöse Philosophie und Technologie, die Probleme des Geistes, des Lebens und des Denkens löst; sie wurde von L. Ron Hubbard als Folge seiner früheren Entdeckungen in der *Dianetik* entdeckt, entwickelt und aufgebaut.

SITZUNG ("Sitzung"): Ein Zeitraum, in dem ein *Auditor* und ein *Preclear* sich an einem ruhigen Ort befinden, wo sie nicht gestört werden. Der *Auditor* gibt dem *Preclear* bestimmte, exakte Anweisungen, die der *Preclear* befolgen kann.

SOMATISCHER VERSTAND (grch. *somatikos* = den Körper betreffend): Derjenige *Verstand*, der unter der Leitung des *analytischen* oder des *reaktiven Verstandes* Lösungen auf körperlicher Ebene in die Tat umsetzt; derjenige *Verstand*, der sich um die automatischen Mechanismen des Körpers kümmert, die Regelung der Einzelheiten, die den Organismus am Laufen halten.

STATIK: Ein tatsächliches Etwas ohne Masse, ohne Wellenlänge, ohne Position im Raum und ohne Zeitbezug, jedoch mit der Fähigkeit der Erschaffung oder Vernichtung von Masse oder Energie, Bestimmung einer Position für sich selbst oder Erschaffung und Neuinbezugsetzung der Zeit.

THETAN (Theta [Θ]) war das griechische Symbol für “Gedanke” oder vielleicht “Geist”): Die Person selbst, nicht ihr Körper oder Name nicht das physikalische Universum, ihr *Verstand* oder irgend etwas anderes; das, was sich bewusst ist, bewusst zu sein; die *Identität* (Persönlichkeit), die der einzelne *ist*.

TONSKALA (engl. *tone* = Stimmung): Eine Skala, die die verschiedenen Umstände des Verhaltens, der Emotion und des Denkens misst und sie auf den einzelnen Stufen der Skala in Beziehung zueinander bringt.

UNIVERSUM (lat. *universus* = sämtlich): 1. Das Weltall. 2 Ein “ganzes System erschaffener Dinge”. Es könnte viele Universen geben (und es gibt sie), und es könnte viele Arten von Universen geben.

VALENZ: Eine falsche oder wahre *Identität*; das kombinierte Paket einer Persönlichkeit, die man wie ein Schauspieler auf einer Bühne annimmt (abgesehen davon, dass man sie im Leben gewöhnlich nicht bewusst annimmt). Es gibt in jedem viele Valenzen. Mit einer Valenz ist eine tatsächliche oder Schattenpersönlichkeit gemeint; jemandes eigene Valenz ist seine tatsächliche Persönlichkeit.

VERSTAND (“Verstand”): Ein Netz von *Kommunikationen* und Bildern, Energien und Massen, die durch die Tätigkeiten des *Thetans* gegenüber dem physikalischen Universum oder anderen *Thetans* hervorgebracht werden. Der Verstand ist ein Kommunikations- und Kontrollsystem zwischen dem *Thetan* und seiner Umwelt. Der Verstand ist nicht das Gehirn; er besteht aus Energie, welche im Raum existiert und welche sich zu Massen verdichtet. Der Zweck des Verstandes ist es, auf das Leben bezogene Probleme zu stellen und zu lösen und die Anstrengung des Organismus gemäss diesen Lösungen zu lenken.

ZWEIWEGKOMMUNIKATION: Ein Zweiwegkommunikations-Zyklus würde folgendermassen funktionieren: Otto hat eine *Kommunikation* hervorgebracht und mag dann, nachdem er sie abgeschlossen hat, auf Willi warten, dass dieser eine *Kommunikation* zu Otto hin hervorbringt, womit der Rest des Zweiwegkommunikations-Zyklus abgeschlossen wäre. Das wäre der normale *Zyklus* einer *Kommunikation* zwischen zwei Personen.

ZYKLUS: In der Scientology bedeutet ein Zyklus einfach den Gang vom Beginn bis zum Abschluss einer beabsichtigten Aktion.