



Etica e Condizioni

da *Il Manuale di Scientology*

ASSEGNAZIONE >> 18. Leggi "Condizioni al di Sotto di Non Esistenza"

CONDIZIONI AL DI SOTTO DI NON ESISTENZA

Ci sono degli stati operativi anche al di sotto di quello di Non Esistenza.

La condizione di Rischio

Al di sotto di Non Esistenza c'è la condizione di Rischio. L'individuo ha cessato di essere semplicemente un nulla come membro del gruppo, ed ha assunto le caratteristiche di un nemico.



Quando una persona va contro gli ordini, intenzioni e le azioni del gruppo e non le si può dare fiducia, si ha la condizione di Rischio.

Questa condizione viene assegnata quando a progetti, organizzazioni o attività vengono arrecati danni per negligenza, oppure dolosi e intenzionali. Vengono giudicati dolosi e intenzionali perché sono stati pubblicati degli ordini contrari ad essi o perché si oppongono alle intenzioni ed alle azioni del resto del gruppo, o allo scopo del progetto o dell'organizzazione.

È un *rischio* non stare attenti ad una persona del genere, poiché quest'ultima può fare o continuare a fare cose per arrestare od ostacolare il progresso del progetto o dell'organizzazione; ad una persona del genere non può essere data fiducia. La disciplina o l'assegnazione di condizioni superiori a questa si sono rivelate inutili. La persona ha semplicemente continuato a mandare tutto all'aria.

La condizione viene di solito assegnata dopo che sono state assegnate varie condizioni di Pericolo e Non Esistenza o quando è stato individuato un tipo di condotta che non accenna a mutare da lungo tempo.

Quando tutti gli altri cercano il motivo per cui la posta viene persa, un tale individuo continuerà a perdere la posta di nascosto.

Questa condizione viene assegnata a beneficio degli altri, in modo che non cadano nell'errore di fidarsi della persona.

La formula di Rischio è:

1. Stabilire chi sono i propri amici.
2. Assestare un colpo efficace ai nemici del gruppo a cui si è voluto far credere di appartenere, malgrado il pericolo personale.
3. Rimediare al danno che si è arrecato con un contributo personale ben superiore a quanto non sia di solito richiesto a un membro del gruppo.
4. Chiedere di tornare a far parte del gruppo, richiedendone il permesso a ciascuno dei suoi membri, e rientrandovi solo una volta che è stato ottenuto il permesso dalla maggioranza; in caso di rifiuto, ripetere (2), (3) e (4) fino a che non venga concesso di essere nuovamente un membro del gruppo.

La condizione di Dubbio

Quando non si riesce a prendere una decisione riguardo a un individuo, un gruppo, un'organizzazione o un progetto, esiste una condizione di Dubbio.



Se una persona non riesce a prendere una decisione in merito a una situazione, sussiste una condizione di Dubbio.

La formula di Dubbio è:

1. Informarsi onestamente delle effettive intenzioni ed attività di quel gruppo, progetto od organizzazione, ignorando tutti i pregiudizi e le dicerie.
2. Esaminare le statistiche dell'individuo, gruppo, progetto od organizzazione.
3. Stabilire in base al "maggior bene per il maggior numero di dinamiche" se dovrebbe o meno essere attaccato, danneggiato, soppresso oppure aiutato.
4. Valutare se stessi o il proprio gruppo, progetto od organizzazione per quanto riguarda intenzioni ed obiettivi.
5. Valutare le proprie statistiche o quelle del proprio gruppo, progetto od organizzazione.
6. Entrare a far parte, restare insieme o dare il proprio aiuto a quello che procede in direzione del maggior bene per il maggior numero di dinamiche ed annunciare pubblicamente il fatto ad entrambe le parti.
7. Fare tutto il possibile per migliorare le azioni e le statistiche della persona, gruppo,

progetto od organizzazione in cui si è rimasti o di cui si è entrati a far parte.

8. Tener duro risalendo le condizioni nel nuovo gruppo, nel caso si sia passati a un'altra parte, o le condizioni del gruppo in cui si è rimasti, se l'aver esitato nei suoi confronti ha peggiorato il proprio prestigio.

La condizione di Nemico

Quando una persona è dichiaratamente e consapevolmente nemica di un individuo, un gruppo, un progetto o un'organizzazione, esiste una Condizione di Nemico.



Azioni distruttive indicano una condizione di Nemico.

La formula per la Condizione di Nemico è costituita da un solo passo:

Scopri *chi* sei veramente.

La condizione di Tradimento

Tradimento è definito come: "infedeltà verso la fiducia che è stata concessa".

La formula per la condizione di Tradimento dice, in modo molto corretto e che si attiene ai fatti: "Sappi *che* tu sei".

Si scoprirà, per quanto raccapricciante possa sembrare, che una persona che accetta un posto o una posizione e poi non agisce come incaricato di tale posto o posizione, inevitabilmente sconvolgerà o distruggerà qualche parte di un'organizzazione.



Qualcuno che tradisce i compiti che gli sono stati affidati è in una condizione di Tradimento.

Non sapendo di essere il _____ (nome del posto), essa sta commettendo, di fatto, un tradimento.

Le conseguenze di ciò possono essere trovate nella storia. Mancare di essere ciò per cui si ha il posto o la posizione, avrà come risultato un'infedeltà nei confronti delle funzioni e degli scopi di un gruppo.

Quasi tutti gli sconvolgimenti organizzativi derivano da questo singolo fatto:

in un gruppo, una persona che, avendo accettato un posto, non sa *che* lei è una certa beingness , assegnata o designata, è in una condizione di tradimento nei confronti del gruppo.

La formula per la condizione di Tradimento è:

Scopri *che* tu sei.

La condizione di Confusione

La più bassa tra le condizioni è la condizione di Confusione.

In una Condizione di Confusione, l'essere o l'area sarà in uno stato di movimento casuale. Non ci sarà una vera produzione, solo disordine o confusione.

Per uscire da Confusione, bisogna scoprire dove si è.

Si vedrà che quando si è in Confusione, l'avanzamento verso l'alto consiste nello scoprire *dove* si è; quando si è in Tradimento, nello scoprire *che* si è; e per la condizione di Nemico, nello scoprire *chi* si è.



Attività casuale e inutile senza un'effettiva produzione indica una condizione di Confusione.

La formula per Confusione è:

Scopri *dove* tu sei.

Nota: è importante che la persona che si trova in Confusione chiarisca la definizione di “*confusione*”.

Questo viene fatto prima di iniziare la formula stessa.

Definizioni:

1. Qualsiasi insieme di fattori o circostanze che sembra non abbiano una soluzione immediata.

In senso più lato,

una confusione in questo universo consiste di movimento casuale. Se vi trovaste in una grande quantità di traffico vi sentireste probabilmente confusi da tutto il movimento che vi sfreccia attorno. Se vi trovaste in una forte tempesta con foglie e carte che volano accanto, vi sentireste probabilmente confusi.

Una confusione è una confusione solo fintantoché *tutte* le particelle sono in movimento. Una confusione è una confusione solo fintantoché *non* si definisce o capisce chiaramente alcun fattore.

La confusione è la causa fondamentale della stupidità.

Una confusione potrebbe essere chiamata “casualità incontrollata”. Solo coloro che possono esercitare un certo controllo su quella casualità possono risolvere confusioni. Coloro che non possono esercitare controllo, in realtà generano confusioni.

2. La confusione non è altro che un flusso che si muove secondo un percorso non stabilito. Le particelle collidono, rimbalzano le une sulle altre e rimangono all'*interno* dell'area. Perciò non c'è nessun prodotto, dal momento che per avere un *prodotto*, qualcosa deve fluire verso l'*esterno*.

La formula supplementare per la condizione di Confusione è:

1. Processing di localizzazione riguardo all'area in cui si è.

Il Processing di localizzazione è una tecnica di Scientology tesa ad orientare e a porre la persona in comunicazione con il suo ambiente. Si fa indicando certi oggetti alla persona e dicendole: "Guarda quel _____ (oggetto)" e ringraziandola quando l'ha fatto. Gli oggetti possono includere cose come, per esempio, un albero, un edificio, una strada, ecc. Si fa questo procedimento fino a quando la persona è più allegra e ha una realizzazione su qualcosa.

2. Paragonare il luogo in cui si è ad altre aree in cui si era.
3. Ripetere il punto N. 1.