



Investigazioni

da *Il Manuale di Scientology*

ASSEGNAMENTO >> 24. Leggi "Le Azioni Investigative"

LE AZIONI INVESTIGATIVE

Correggere ciò che è giusto e trascurare ciò che è sbagliato, portano alla tomba qualsiasi organizzazione o civiltà.

Tutto questo si riduce a saper condurre un'*investigazione corretta*. Non è un'abilità da poco. Tra tutte le abilità è *quella* fondamentale che sta alla base di ogni azione intelligente.

La giustizia repressiva

Quando la giustizia sbanda (cosa che normalmente avviene), vuol dire che:

1. la giustizia è stata usata per uno scopo diverso da quello di mantenere la pubblica sicurezza (ad esempio, per mantenere in vita un gruppo privilegiato o per abbandonarsi a un'idea fissa), oppure
2. non è stata usata la procedura d'investigazione.

Tutti gli impieghi repressivi delle forze della giustizia possono essere fatti risalire a uno di questi due fattori. Molto spesso le aberrazioni e l'odio trovano sfogo sotto il nome di "giustizia" o "legge e ordine". Ecco perché si può dire che non si può affidare all'uomo l'amministrazione della giustizia.

Questo fattore o la semplice stupidità, causano il mancato uso di procedure investigative intelligenti. Eppure tutta la sanità mentale di terza dinamica dipende da procedure investigative corrette e non aberrate. Soltanto in questo modo è possibile stabilire la causa delle cose. E soltanto stabilendo le cause è possibile cessare di essere vittime di situazioni indesiderate.

Una cosa è saper osservare, un'altra è quella di utilizzare le osservazioni per arrivare alla radice delle cose.

Sequenze

Le investigazioni diventano necessarie in presenza di outpoint o pluspoint.

Le investigazioni possono essere causate dalla semplice curiosità oppure da un interesse

specifico. Possono essere usate anche per individuare la causa di pluspoint.

Qualunque sia il motivo di un'investigazione, l'azione stessa viene condotta seguendo delle sequenze.

Se si è incapaci di seguire mentalmente una serie di eventi o di azioni, non si è in grado di investigare.

La sequenza alterata è un ostacolo primario dell'investigazione.

A prima vista, si direbbe che l'ostacolo sia rappresentato dai dati omessi, invece questi sono il prodotto finale di un'investigazione e sono ciò che la attirano: si cercano dei dati omessi.

Una sequenza di azioni alterata rende vana qualunque investigazione. Esempi: l'uomo sarà impiccato e poi condotto in tribunale. Daremo per scontato chi è il colpevole e poi troveremo le prove della sua colpevolezza. Un crimine dev'essere provocato per scoprire chi lo commette.

L'investigazione fallisce ogni volta che la sua sequenza viene invertita.

Perciò se l'investigatore stesso ha difficoltà a vedere o visualizzare delle sequenze d'azione, troverà inevitabilmente la risposta sbagliata.

Viceversa, quando si vede che un investigatore ha trovato una risposta sbagliata o incompleta, si può presumere che egli abbia delle difficoltà con le sequenze di avvenimenti oppure, naturalmente, che non abbia condotto veramente un'investigazione.

È davvero impossibile credere che Sherlock Holmes dica: "Sull'arma del delitto ci sono le impronte digitali del sig. Murgatroyd. Fatelo arrestare dalla polizia. Bene, Watson, mi passi la lente d'ingrandimento e chiedi al sergente Doherty di farci esaminare gli schedari delle impronte digitali".

Se non si è in grado di visualizzare una serie di azioni, come una palla che rimbalza lungo i gradini di una scala, o se non si è capaci di collegare nel giusto ordine un certo numero di azioni diverse compiute con un oggetto, non è possibile condurre un'investigazione.

Se si è capaci di farlo... benissimo.

Le investigazioni

Ogni miglioramento della vita dipende dal fatto di trovare i pluspoint e ciò che li causa e rafforzarli, e dall'individuare gli outpoint e ciò che li causa ed eliminarli.

È vivere in questo modo che porta alla sopravvivenza e al successo. Un essere primitivo che

intende sopravvivere fa solo questo, e anche uno scienziato di qualche valore fa solo questo.

Quando un pescatore vede un raggruppamento di gabbiani sopra un punto dell'oceano, quello è l'inizio di una breve sequenza: il punto numero uno. L'uomo presume che ci sia un banco di pesci: punto numero due. Fa rotta verso quella zona: punto numero tre. Guarda nell'acqua: punto numero quattro. Vede i pesci: punto numero cinque. Tira fuori la rete: punto numero sei. Circonda il banco con la rete: punto numero sette. Tira su la rete: punto numero otto. Tira il pesce a bordo: punto numero nove. Si dirige verso il porto: punto numero dieci. Vende il pesce: punto numero undici. Ha seguito un pluspoint: il raggruppamento di gabbiani.

Una sequenza basata su di un outpoint potrebbe essere questa: una casalinga serve la cena. Nessuno mangia la torta: punto numero uno. Lei l'assaggia: punto numero due. Si accorge che sa di detersivo: punto numero tre. Va in cucina: punto numero quattro. Guarda nella credenza: punto numero cinque. Trova la scatola del detersivo rovesciata: punto numero sei. Vede che sotto c'è la farina: punto numero sette. Vede che la scatola dei biscotti è vuota: punto numero otto. Afferra il figlioletto: punto numero nove. Gli mostra l'intera scena: punto numero dieci. Ottiene una confessione: punto numero undici. Il numero dodici è troppo doloroso da descrivere.

Le scoperte

Tutte le scoperte sono il prodotto finale di una sequenza di azioni investigative, che hanno inizio con un pluspoint o con un outpoint.

Quindi tutta la conoscenza deriva dai pluspoint o dagli outpoint osservati.

E tutta la conoscenza dipende dalla capacità di investigare.

E tutta l'attività investigativa va fatta nella sequenza corretta.

E tutti i successi dipendono dal saper fare queste cose.