

SCIENTOLOGIE
LES FONDEMENTS
DE LA PENSÉE

par

L. RON HUBBARD

Publié par, et pour plus d'informations :

Ron's Org Grenchen
Max Hauri
Mazzinistrasse 7
2540 Grenchen / Suisse
Tel: +41 (0) 32 513 72 20
theta@ronsorg.ch
www.ronsorg.ch

Domaine Public
2019

ISBN 978-3-907272-40-4



Titre de l'original anglais :

Scientology
The Fundamentals of Thought

1956

Edition française de 1977

Scientologie
Les fondements
de la pensée

par

L. Ron Hubbard

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	9
CHAPITRE UN DONNÉES IMPORTANTES SUR LA SCIENTOLOGIE.....	15
Qu'est-ce que la Scientologie ?	15
Comment la Scientologie est-elle utilisée ?.....	16
La Scientologie est-elle valide ?.....	17
Où pouvez-vous obtenir plus d'informations au sujet de la Scientologie ?.....	17
Une personne, sans avoir beaucoup étudié, peut-elle utiliser la Scientologie ?	18
Quelle est l'utilité particulière de la Scientologie ?.....	18
Qui a inventé la Scientologie ?	19
CHAPITRE DEUX PRINCIPES DE BASE	21
Le Cycle d'Action	22
CHAPITRE TROIS LES CONDITIONS D'EXISTENCE	29
Etat d'être = Identité.....	30
Identité et Attention.....	32
Valences	33
Faire = Effet.....	34
Avoir.....	36
Effet et Avoir.....	37
Problèmes	37
CHAPITRE QUATRE LES HUIT DYNAMIQUES	39
CHAPITRE CINQ LE TRIANGLE D'A.R.C.	45
CHAPITRE SIX LE POURQUOI.....	49

CHAPITRE SEPT LES PARTIES DE L'HOMME	61
L'esprit.....	62
Le mental	63
Le mental analytique	65
Le mental réactif.....	65
Le mental somatique.....	68
Le corps	71
Le contrôle.....	75
CHAPITRE HUIT LA CAUSALITÉ DE LA CONNAISSANCE.....	79
Civilisation et barbarie.....	89
CHAPITRE NEUF SAVOIR ET NE PAS SAVOIR.....	93
CHAPITRE DIX LE BUT DE LA SCIENTOLOGIE.....	95
CHAPITRE ONZE L'AUDITION SCIENTOLOGIQUE.....	97
Le Code de l'Auditeur	98
Le Code du Scientologue.....	100
Les conditions de l'audition.....	102
CHAPITRE DOUZE PROCÉDÉS DE PRÉCISION	103
L'audition Les conditions de jeu et de non-jeu.....	103
Identités – valences.....	106
Les procédures d'audition.....	107
Le futur de la Scientologie.....	123
LES DESSEINS DE LA SCIENTOLOGIE.....	126
À PROPOS DE L'AUTEUR.....	128
GLOSSAIRE.....	132

REMARQUE IMPORTANTE

Nous sommes heureux de vous présenter une partie de l'œuvre de L. Ron Hubbard dans son originalité, indépendante et libre de toute institution autoritaire. Grâce à ce livre, vous pouvez devenir plus heureux, plus autonome et plus efficace.

Depuis 1983, l'intention de la Ron's Org est d'aider les personnes intéressées à apprendre et à appliquer les différentes techniques de Dianétique et de Scientologie à disposition, pour retrouver leur autodétermination et pouvoir vivre en harmonie avec leurs propres choix, ceci sans dogme, ni contrôle de la pensée.

IMPORTANT : En lisant ce livre, assurez-vous de ne jamais dépasser un mot que vous ne comprenez pas complètement.

Avez-vous déjà vécu l'expérience de vous retrouver au bas d'une page et de constater que vous ne saviez plus ce que vous aviez lu ? C'est exactement ce qui se passe lorsque vous ignorez des mots mal compris ou incompris.

Très souvent on ne sait pas qu'on n'a pas complètement compris quelque chose ou qu'on ne l'a compris que partiellement. La confusion ou l'incapacité à comprendre quelque chose est un indicateur certain de l'incompréhension.

Donc, si vous vous sentez confus ou si vous préférez arrêter de lire, il y aura un mot proche d'où vous vous trouvez dans la lecture qui n'est pas entièrement clair pour vous. Il est préférable de revenir à l'endroit où vous avez eu des problèmes et de chercher le mot que vous ne compreniez pas bien.

Trouvez la définition et clarifiez-le mot dans un bon dictionnaire jusqu'à ce que vous le compreniez. Et maintenant, lisez à nouveau la même section. Si tout va bien, vous n'aurez alors plus de difficultés et vous pourrez continuer à lire avec plaisir et intérêt.

Un glossaire à la fin du livre contient les définitions de certains termes utilisés.

Contactez la Ron's Org Grenchen si vous avez des questions ; nous serons heureux de vous répondre ou de vous diriger sur un thème approprié à vos questions.

Notre site www.ronsorg.ch est à votre disposition pour davantage d'informations et autres ouvrages ou articles d'intérêt.

INTRODUCTION

Bien que *Scientologie : Les Fondements de la Pensée* ait été publié à l'origine comme un résumé de Scientologie destiné à des traductions en langues non anglaises, le livre est en soi d'une valeur inestimable pour le débutant comme pour l'étudiant avancé dans le domaine du mental et de la vie.

Contenant beaucoup de matériel nouveau pour les scientologues, le livre constitue une étude compacte mais large sur le sujet.

Muni de ce seul livre, l'étudiant du mental pourrait commencer à appliquer et à accomplir ce qui semblerait des miracles, en améliorant la santé, les aptitudes et l'intelligence des gens.

Jamais une telle connaissance n'a existé auparavant et jamais de tels résultats n'ont pu être atteints par l'Homme comme ceux qui peuvent être atteints grâce à une étude de cet ouvrage concis.

Donnez ce livre à un homme ou à une femme en difficulté, à la femme ou à l'homme doté d'un esprit curieux, à celui ou à celle dont les proches souhaitent améliorer leur vie, et laissez cet homme ou cette femme étudier ce livre avec soin et l'appliquer. Il en résultera un changement et une vie meilleure.

Ce livre est une synthèse, bien que succincte, des résultats de 50'000 ans de réflexion des hommes. Leurs matériaux recherchés, et coiffés par un quart de siècle de recherches authentiques de la part de L. Ron Hubbard, ont amené les scien-

ces humaines, si longtemps distancées par les « sciences exactes », dans un état d'égalité, voire de supériorité à la physique, à la chimie et aux mathématiques.

Ce que mille universités et fondations ont essayé de faire au prix de plusieurs milliards a été réalisé ici tranquillement.

Voici *comment* fonctionne la vie. Voici *comment* améliorer les hommes, les femmes et les enfants.

L'utilisation ou la négligence de ces données peuvent très bien déterminer l'utilisation ou l'abandon de la bombe atomique par l'Homme. La Scientologie est déjà en train de l'emporter dans ce domaine. Dans la même période de l'histoire, deux des forces les plus considérables que l'Homme ait connues se sont concrétisées : une connaissance de lui-même et des autres avec la Scientologie, un moyen de se détruire lui-même et tous les autres par la fission atomique. Quelle force l'emportera dépend dans une large mesure de l'emploi que vous ferez de la Scientologie.

La Scientologie est aujourd'hui présente dans le monde entier, sur tous les continents. Au moment où vous lisez ces lignes, ce livre est en train d'être traduit dans de nombreuses langues, autres que l'anglais, et distribué à des nations dont des millions de personnes n'ont jamais été touchées par la pensée anglo-américaine auparavant.

Comme le dit L. Ron Hubbard dans un essai :

« La Scientologie et les scientologues ne sont pas des révolutionnaires. Ce sont des évolutionnaires. Ils ne soutiennent pas les renversements. Ils encouragent l'amélioration de ce que nous possédons.

« La Scientologie n'est pas politique. Quand les feux de l'idéologie menacent de tous nous consumer, il est temps d'oublier la politique et de chercher la raison.

« La mission de la Scientologie n'est pas la conquête – c'est la civilisation. C'est une guerre contre la stupidité, la stupidité qui nous amène à la dernière de toutes les guerres.

« Pour un scientologue, la vraie barbarie de la Terre est la *stupidité*. Ce n'est que dans la boue noire de l'ignorance que les conflits irrationnels des idéologies peuvent germer.

« Le gouvernement pour un scientologue, est une affaire de raison, et tous les problèmes du gouvernement peuvent être résolus par la raison.

« Peut-être que naguère, on pouvait se permettre d'exploiter l'ignorance au profit d'un gain imaginaire. Peut-être que naguère, l'étude du mental et de la raison était quelque chose pour un après-midi d'été. Peut-être que naguère encore, l'un d'entre nous pouvait s'offrir son irresponsabilité et sa haine.

« Mais c'était naguère. Aujourd'hui, l'ignorance exploitée, l'attitude dilettante à l'égard des connaissances existantes et le refus d'assumer son rôle de membre responsable de la race humaine peuvent être punis par le fulgurant coup de tonnerre des bombes H, lâchées par des hommes dont l'intelligence et l'habileté politiques étaient incapables d'une meilleure solution. Les ignorants élisent des dirigeants ignorants. Et seuls les dirigeants ignorants mènent à la guerre – et cette fois-ci mèneront à une guerre qui apportera un silence éternel sur Terre.

« Quand vos collaborateurs, leurs foyers, leurs enfants, leurs biens et tout leur avenir finiront dans une rue radioactive, il ne sera plus temps pour nous de souhaiter avoir travaillé plus dur et d'avoir été moins facilement dissuadés de faire valoir nos arguments. Les exemplaires de ce livre que vous n'avez *pas* distribués y reposeront également.

« Certains prétendent qu'ils n'ont pas peur de la mort, jusqu'à ce que le soir de leur mort soit proche. Alors, ils tiennent un autre langage.

« Ceux qui s'attaquent à cet ouvrage, puisant dans quelque puits sans fond de mauvaise orientation idéologique, de quelque lâcheté antisociale, frappent au cœur de l'Homme – car l'Homme a été longtemps sur le chemin de la raison et la Scientologie peut l'y conduire.

« Il n'y a pas beaucoup de temps sur Terre. Nous devons travailler.

« Le criminel est ignorant et stupide. L'ignorance et la stupidité peuvent par conséquent être appelées criminelles.

« Que l'Homme mette de côté ses haines et qu'il écoute. L'affranchissement de l'ignorance est à portée de main. C'était peut-être le Royaume des Cieux.

« Il ne reste pas beaucoup de temps sur Terre pour distribuer cette connaissance. C'est *la* solution à notre barbarie à cause de laquelle nous perdrons tout. La Scientologie fonctionne. *Nous* devons tous travailler – non pas pour sermonner l'Homme en direction de libertés impossibles, mais pour le rendre suffisamment civilisé pour qu'il soit digne de sa liberté.

« Il est temps que l'Homme grandisse. C'est ce que nous pensons. Car il ne peut y avoir que des pleurs dans la nuit, lorsque l'ignorance, le factionnalisme, la haine et l'exploitation sont au service de l'arme la plus féroce et ultime de toutes – la bombe H.

« Ne changez la religion d'aucun homme, ne changez la politique d'aucun homme, n'interrompez la souveraineté d'aucune nation. Au lieu de cela, apprenez à l'Homme à utiliser ce qu'il a et ce qu'il sait, pour réellement créer une civilisation sur Terre, dans *n'importe quel* cadre politique que ce soit, pour la première fois.

« Et donc, nous travaillons. »

Nous espérons que vous trouverez ce livre utile dans votre vie privée et vos entreprises. Nous espérons qu'en le mettant dans vos mains, vous et bien d'autres personnes pourrez mener une vie meilleure.

L'ÉDITEUR

CHAPITRE UN

DONNÉES IMPORTANTES

SUR LA SCIENTOLOGIE

Qu'est-ce que la Scientologie ?

La psychologie, l'étude de l'esprit (ou du mental) se trouva dans la position particulière d'être « une étude de l'esprit qui reniait l'esprit ». Il enseignait que l'Homme était un animal. Il enseignait que l'Homme ne pouvait pas s'améliorer. Il enseignait que l'intelligence ne changeait jamais.

La Scientologie est en fait une psychologie nouvelle mais très fondamentale au sens le plus exact du terme. Elle peut changer les comportements et l'intelligence, et elle peut aider les gens à étudier la vie, et elle le fait. Elle n'a aucune aspiration politique. La Scientologie n'enseigne pas le matérialisme dialectique sous l'étiquette de « psychologie ».

Le terme SCIENTOLOGIE vient du mot latin *SCIO*, (savoir au sens le plus complet du terme) et du mot grec *LOGOS* (étudier).

La Scientologie, utilisée par des personnes formées ou non, améliore la santé, l'intelligence, les capacités, le comportement, les aptitudes et l'aspect des gens.

C'est une science précise et exacte, conçue pour une époque de sciences exactes.

Elle est employée par un AUDITEUR (un praticien de Scientologie) sur des individus ou des groupes, petits ou grands. L'auditeur fait exécuter à ces personnes, selon leur convenance, divers exercices, et ces exercices ou procédés entraînent des changements positifs dans l'intelligence, le comportement et les compétences générales. Elle est employée dans les affaires pour résoudre des problèmes et pour établir une meilleure organisation.

Elle est également employée par tout un chacun pour améliorer sa santé, son intelligence, sa propre vie, ainsi que celle de sa famille et de son entourage.

Comment la Scientologie est-elle utilisée ?

La Scientologie est employée par un auditeur (celui qui écoute et dirige) en tant qu'ensemble d'exercices (procédés) sur l'individu, et sur des groupes, petits ou grands. Elle est également utilisée comme sujet d'éducation (enseignement). Il fut constaté que les gens peuvent être audités (exercés) en Scientologie avec des exercices de Scientologie et peuvent être libérés de leurs anxiétés majeures et devenir plus intelligents, plus alertes et plus compétents. MAIS s'ils sont *uniquement* audités, ils ont tendance à être submergés ou surpris, et bien qu'ils puissent être plus intelligents et plus compétents, ils sont toujours maintenus par une ignorance de la vie. De ce fait, il est nettement préférable d'enseigner ET d'auditer (exercer) une personne plutôt que de seulement l'auditer. En d'autres termes, la meilleure utilisation de la Scientologie passe par l'audition et l'éducation en Scientologie. De cette manière, il n'y a pas de déséquilibre. Il est intéressant de constater qu'il suffit que les gens étudient la Scientologie pour que

leurs propres intelligence, comportement et compétence, s'améliorent légèrement. L'étude en elle-même est thérapeutique, comme l'ont prouvé de réels tests.

Elle est également utilisée par les chefs d'entreprise et les dirigeants gouvernementaux pour établir ou améliorer l'organisation.

Elle est aussi utilisée par l'individu à la maison ou au travail pour améliorer sa vie.

La Scientologie est-elle valide ?

Il existe des dizaines de milliers d'histoires de cas (rapports sur des personnes auditées, dossiers individuels), toutes attestées sous serment devant des officiels. Aucun autre sujet sur Terre à l'exception de la physique et de la chimie, n'a fait l'objet de tests aussi sévères (preuves, résultats exacts). La Scientologie entre les mains d'un expert (auditeur) peut restaurer la capacité de l'Homme à gérer tous ses problèmes. Elle est valide. Elle a été testée. C'est le seul système testé à fond pour améliorer les relations humaines, l'intelligence et le caractère, et c'est le seul qui tienne sa promesse.

Où pouvez-vous obtenir plus d'informations au sujet de la Scientologie ?

Recherchez une Ron's Org. Regardez au début du livre.

Les praticiens de Scientologie sont validés (diplômés et certifiés) par ces organisations. Les diplômes ne sont délivrés qu'après une formation très pointue. Une personne compé-

tente dans les procédures de Scientologie possède un diplôme de l'une de ces organisations.

Toutes les Ron's Orgs peuvent vous donner davantage d'informations au sujet de la Scientologie.

De nombreux livres ont également été publiés en anglais au sujet de la Dianétique et de la Scientologie. L'éditeur du livre que vous êtes en train de lire peut avoir davantage de livres dans votre langue.

Une personne, sans avoir beaucoup étudié, peut-elle utiliser la Scientologie ?

La Scientologie est pratiquée dans la vie quotidienne par un très grand nombre de personnes qui n'ont pas de formation officielle en sciences humaines au-delà de l'étude d'ouvrages. La Scientologie a été développée pour être utilisée par ces personnes aussi bien que par le praticien qualifié. Une personne qui étudie par elle-même, à partir de livres, peut utiliser la Scientologie pour aider ses semblables.

Quelle est l'utilité particulière de la Scientologie ?

La Scientologie permet d'obtenir sur les gens des résultats encore jamais obtenus auparavant. Elle rétablit leur aptitude à faire face à des conditions qui étaient autrefois considérées comme désespérées. Elle augmente leur intelligence. Elle modifie leurs compétences et améliore leur comportement. De plus, elle leur apporte une meilleure compréhension de la vie.

Qui a inventé la Scientologie ?

La Scientologie fut découverte (trouvée), non pas inventée (créée). Elle fut organisée par L. Ron Hubbard, un Américain qui avait de nombreux diplômes et était très compétent en raison de ses études. Hubbard fut formé en physique nucléaire à l'Université George Washington à Washington, D.C., avant de commencer ses études sur le mental. Ceci explique la précision mathématique de la Scientologie. L. Ron Hubbard a reçu de nombreuses distinctions pour son travail dans le domaine du mental.

NOTE DE L'ÉDITEUR

CHAPITRE DEUX

PRINCIPES DE BASE

Comme l'ingénierie, la Scientologie a certains principes fondamentaux. Il sont nécessaires pour une compréhension complète du sujet. Il ne suffit pas de savoir auditer (exercer) les gens en Scientologie. Pour être efficace (bon), il faut aussi connaître les principes de base. La Scientologie est très précise. Les sciences humaines (études humaines) du passé étaient remplies d'opinions. La Scientologie regorge de faits qui fonctionnent.

Pour étudier la Scientologie, il faut examiner (parcourir) rapidement les bases et trouver quelque chose avec lequel on puisse être d'accord. Après avoir trouvé UNE CHOSE (un fait) avec laquelle on peut être d'accord, il faut alors parcourir à nouveau ces principes et trouver un autre fait. On devrait continuer à le faire jusqu'à ce que l'on ressente une certaine bienveillance à l'égard du sujet. Quand on y est parvenu, et *seulement* quand on y est parvenu, il faut alors étudier tous les principes de base. Il n'y a ici aucun effort d'autoritarisme (opinion arrêtée). Personne n'essaiera de rendre le sujet difficile.

On vous a peut-être enseigné que le mental (pensée, cerveau) était une chose très difficile à connaître. C'est le premier principe de la Scientologie : il est possible de connaître le mental, l'esprit et la Vie.

Le Cycle d'Action

L'idée la plus fondamentale en Scientologie s'appelle le CYCLE D'ACTION. CYCLE = un intervalle de temps avec un début et une fin = une section de la totalité du temps avec un début et une fin = dans un temps sans début ni fin, on peut définir des périodes qui ont un début et une fin en ce qui concerne l'action. ACTION = déplacement ou mouvement = un acte = une considération que le déplacement a eu lieu.

Dans les livres très anciens, il est écrit que, du chaos arriva la naissance, de la naissance il y eut la croissance, lorsque la croissance fut achevée il y eut ensuite un déclin graduel, le déclin s'est terminé par la mort. Après la mort il y eut le chaos.

La Scientologie l'exprime plus succinctement. LE CYCLE D'ACTION EST UNE APPARENCE COMME SUIT : CRÉER, puis SURVIVRE, puis DÉTRUIRE ; ou Création, Survie, Destruction. Il y a d'abord la Création. Ensuite, celle-ci est suivie par la Survie. Puis, cette dernière est suivie par la Destruction.

APPARENCE = ce qui semble être par opposition à ce qui EST réellement.

Ce cycle n'est qu'une APPARENCE. C'est ce que nous voyons, ce que nous observons, ce que nous croyons. Nous CONSIDÉRONS (pensons, croyons, supposons, postulons) que c'est ainsi, et ensuite nous le voyons ainsi.

Un enfant naît, grandit, atteint l'âge adulte, vieillit, meurt. En Scientologie, on peut voir qu'aucune de ces étapes n'est nécessaire. On les considère ainsi et donc elles sont « vraies ». Un homme peut vieillir rapidement ou lentement. Il vieillit

dans la mesure où il croit qu'il vieillit. Comme tout le monde EST D'ACCORD pour dire que les choses sont ainsi, c'est ainsi qu'elles se passent. Le cycle n'est pas VRAI. Il n'est qu'APPARENT. Il est APPARENT parce que nous croyons le voir. Il est APPARENT parce que nous SOMMES D'ACCORD qu'il en soit ainsi.

Le test de ce principe est le suivant : en utilisant le CYCLE D'ACTION, pouvons-nous rendre chacun bien portant ou plus intelligent ? Des milliers de tests ont prouvé que l'utilisation et la conviction dans le CYCLE D'ACTION n'a rendu personne bien portant ou intelligent. Par conséquent, peu importe si nous le voyons, il doit y avoir quelque chose avec celui-ci. La femme vieillissant, souhaitant paraître plus jeune, proteste contre ce CYCLE D'ACTION. Elle a l'impression qu'il y a quelque chose d'incorrect. C'est le cas. Nous devons découvrir ce qu'est le VÉRITABLE cycle avant de pouvoir améliorer les gens.

VÉRITABLE = ce qui est vraiment vrai = ce qui existe malgré toutes les apparences = ce qui est sous-jacent à la façon dont les choses semblent être = la façon dont les choses sont réellement.

LE CYCLE D'ACTION VÉRITABLE est comme suit : CRÉER, créer-crée-crée, créer-contre-crée, pas de création, rien.

CRÉER = faire, fabriquer, construire, postuler, amener à l'existence = CRÉER.

Crée-crée-crée = créer à nouveau, continuellement, moment après moment = SURVIVRE.

Créer contre-créer = créer quelque chose à l'encontre d'une création = créer une chose et puis en créer une autre qui s'y oppose = DÉTRUIRE.

Pas de création = absence de toute création = aucune activité créative.

Un cycle d'action VÉRITABLE consiste alors en diverses activités mais chacune d'elles est créative. Le cycle d'action contient une APPARENCE de SURVIE, mais ce n'est en fait qu'une création continue. Le cycle d'action APPARENT contient la DESTRUCTION, mais le cycle d'action VÉRITABLE nous dit ce qu'est la destruction. La DESTRUCTION est l'une de DEUX activités. La DESTRUCTION (en termes d'action) est la création de quelque chose s'opposant à la création de quelque chose d'autre. Par exemple, un mur se dresse devant nous. Pour être apparent, il est nécessaire que le mur soit constamment créé. L'acte dit de « destruction » consiste à exercer contre le mur une autre création, celle de l'action ou de l'activité d'abattre le mur. Le mur qui se dresse là et l'acte de l'abattre sont tous deux des actions « créatives ». Parce que nous pourrions nous opposer (argumenter, ne pas aimer) au fait qu'un mur soit abattu, nous dénigrons (jurons, méprisons) la créativité qu'implique le fait d'abattre le mur, en la nommant « destructrice ». La RÉALITÉ nous montre qu'une chose comme la destruction n'existe pas. Il y a seulement une création à l'encontre d'une création. Il y a aussi un autre « type de destruction », et c'est PLUS AUCUNE CRÉATION. En ne participant plus à la création du mur (n'en étant plus partie prenante), le mur, en théorie, peut cesser d'exister pour quelqu'un. C'est vrai dans la PRATIQUE RÉELLE, en Scierologie.

La RÉALITÉ est la façon dont les choses semblent. La RÉALITÉ EST APPARENCE. Pour faire quoi que ce soit au sujet de la réalité, on doit rechercher et découvrir ce qui est sous-jacent à l'APPARENCE. En quoi consiste la RÉALITÉ (de quoi se compose-t-elle) ? Nous VOYONS une APPARENCE qui a le CYCLE D'ACTION de CRÉER-SURVIVRE-DÉTRUIRE. Plus fondamentalement, ce CYCLE D'ACTION ne contient rien d'autre que de la CRÉATION.

Si quelqu'un arrête complètement de faire quelque chose et cesse de participer à sa construction, la chose n'existe plus pour lui. Si l'on cesse de créer, il y a un état de néant. Quand l'on crée quelque chose ou qu'on contemple quelque chose de créé, cette chose est encore en train d'être créée. Même si l'on crée quelque chose de la main gauche et qu'on l'a oublié avec la main droite, la chose existe encore. En d'autres termes, on peut créer quelque chose sans savoir qu'elle est encore en train d'être créée. Ensuite, on cherche à la DÉTRUIRE par une contre-création (une création dirigée contre elle). Le résultat en est le chaos créé par deux créations s'opposant.

SOYONS PRATIQUES. Même si l'on crée quelque chose de la main gauche et qu'on l'a oublié avec la main droite, la chose existe encore. Cette THÉORIE DU CYCLE D'ACTION est-elle UTILE ? Elle l'est. Tant que nous croyons que nous devons détruire par la force pour tout détruire, aussi longtemps que nous pensons en termes de destruction, nous avons le chaos.

Il y a la CRÉATION ET SAVOIR QUE L'ON CRÉE. Il y a la CRÉATION ET NE PAS SAVOIR QUE L'ON CRÉE. Quand quelqu'un conduit une voiture ou un caddie, il fait beaucoup de choses (accomplit beaucoup d'actions) sans en

être CONSCIENT (savoir), et que l'on appelle des ACTIONS AUTOMATIQUES. On fait quelque chose et on ne se rend pas compte qu'on le fait. On commence à créer quelque chose, puis on laisse cette pensée continuer à agir hors de sa portée, et la création continue à se produire.

CRÉER QUELQUE CHOSE CONSCIEMMENT est toujours la première condition. On peut alors délibérément CONTINUER LA CRÉATION INCONSCIEMMENT. Tout ce qui est fait consciemment ou inconsciemment, est fait ici et maintenant, dans l'instant présent, dans le temps présent. TOUTE CRÉATION FUT COMMENCÉE CONSCIEMMENT, à un moment donné dans le PASSÉ. Mais la Création est en train de se faire dans le moment présent.

Pour arrêter une création, on peut établir que l'on a su une fois qu'on la créait, trouver cette pensée et la ramener au niveau conscient – OU QUE L'ON PEUT SIMPLEMENT CRÉER À NOUVEAU ET CONSCIEMMENT CE QUE L'ON ÉTAIT DÉJÀ EN TRAIN DE CRÉER INCONSCIEMMENT (sans le savoir). Dans les deux cas, la création s'arrête. La MAUVAISE MANIÈRE est de commencer une nouvelle création pour contrer l'ancienne création ; quand quelqu'un fait cela, il obtient confusion et chaos.

PAR EXEMPLE, un homme a une mauvaise jambe. Il essaie de « se rétablir ». Il cherche alors à créer une bonne jambe. Il va voir des médecins et il veut être guéri. Le traitement est difficile et d'ordinaire ne réussit pas bien dans le cas d'une jambe sévèrement estropiée. QUELQUE CHOSE crée une mauvaise jambe. Il s'oppose à cela en créant une bonne jambe. Le résultat est de la confusion et une mauvaise jambe. MAIS une TROISIÈME création est présente. Au départ,

quelque chose créait, nous l'espérons, une bonne jambe. Puis une contre-création (tel qu'un accident à la jambe) a contre-créé une mauvaise jambe. Maintenant, il essaie de contre-créer à nouveau une bonne jambe. Le résultat est qu'il efface la BONNE JAMBE ORIGINELLE, puisque C'EST LA CRÉATION QU'IL ASSUME ET QU'IL AFFICHE DANS SES EFFORTS POUR SE RÉTABLIR. Il veut une bonne jambe. Le problème provient de la contre-création d'une mauvaise jambe. Le test est concret. Faites-lui créer (par un certain procédé scientologique) des mauvaises jambes jusqu'à ce que la contre-création de mauvaises jambes soit effacée, et la CRÉATION ORIGINELLE D'UNE BONNE JAMBE RÉAPPARAÎTRA. Cela n'échoue que lorsqu'il n'y a pas de création originelle d'une bonne jambe, quand la création originelle de la bonne jambe a disparu.

PAR EXEMPLE, un homme a un travail. Il le fait. C'est-à-dire qu'il crée, crée, crée, crée un emploi au fil des jours, des semaines et des années. Aussi longtemps qu'il fait son travail, celui-ci existe. Un jour, il DÉPEND de (prend pour acquis) ce travail. Il ne le crée plus. L'emploi cesse d'exister. Il n'a plus de travail. L'APPARENCE est qu'il traînassait (devenu paresseux) et qu'il s'est fait congédier. La RÉALITÉ est qu'il n'a plus créé d'emploi et qu'il n'en a donc plus eu.

PAR EXEMPLE, un homme dépend d'une femme pour s'occuper de sa maison. Un jour, il n'a plus de femme. Il ne peut pas s'occuper de la maison, MÊME SI AVANT D'ÉPOUSER CETTE FEMME IL POUVAIT TENIR UNE MAISON.

PAR EXEMPLE, un homme est sain d'esprit. Il a l'idée (il crée l'idée) qu'il vaudrait mieux être dément. Il commence à

être dément (ayant créé cela) et fait ensuite un nombre incalculable de choses pour rester sain d'esprit. Ici, il était déjà en train de créer l'état d'équilibre mental. Il a contre-créé la démence. Il a ensuite contre-créé la santé d'esprit contre la démence.

LA CRÉATION DANS CET OUVRAGE peut sembler exclure Dieu. Nous ne considérons ici que les choses que l'Homme, ou l'Homme en tant qu'esprit, peut faire, fabriquer ou penser. Le sujet de QUI ou QUOI fait la création n'infirme pas le cycle. Il s'agit d'un ouvrage au sujet du mental, et non de l'Être suprême.

Le MENSONGE est la forme la plus basse de créativité.

Il existe de nombreux tests de ces principes en SCIENTOLOGIE. De tels tests relèvent du chapitre de L'AUDITION.

CHAPITRE TROIS

LES CONDITIONS D'EXISTENCE

Il existe trois conditions (circonstances, qualités) d'existence (l'apparence, la réalité, « le vivre »).

Ces trois conditions composent (constituent) la vie.

Ce sont ÊTRE, FAIRE et AVOIR.

LA CONDITION D'ÊTRE se définit comme l'hypothèse (le choix) d'une catégorie d'identité. On pourrait dire que c'est le rôle dans un jeu et un exemple d'état d'être pourrait être son propre nom. Un autre exemple serait les caractéristiques physiques d'une personne. Chacune ou toutes ces choses pourraient être appelées *l'état d'être* d'une personne. L'état d'être est assumé par soi-même, ou nous est donné, ou est atteint. Par exemple, dans la pratique d'un jeu, chaque joueur a son propre état d'être.

LA DEUXIÈME CONDITION D'EXISTENCE EST LE FAIRE. Par « faire », nous entendons l'action, la fonction, l'accomplissement, la réalisation de buts, l'accomplissement d'un objectif ou tout changement de position dans l'espace.

LA TROISIÈME CONDITION EST L'AVOIR. Par « avoir », nous entendons posséder, détenir, être capable de commander, positionner, prendre en charge des objets, des énergies ou des espaces.

La définition essentielle d'*avoir* est d'être capable de toucher ou d'imprégner ou de diriger la disposition de...

Le jeu de la vie exige que l'on assume un état d'être pour accomplir un « faire » en vue d'avoir.

Ces trois conditions sont données par ordre d'importance en ce qui concerne la vie. L'aptitude à être est plus importante que l'aptitude à faire. L'aptitude à faire est plus importante que l'aptitude à avoir. Chez la plupart des gens, ces trois conditions sont passablement confuses (chaotiques, déconcertantes) qu'elles sont mieux comprises dans l'ordre inverse. Quand on a clarifié (mis de l'ordre dans) l'idée de posséder ou d'avoir, on peut alors continuer en clarifiant le faire pour une activité générale, et quand cela est fait on comprend l'état d'être ou l'identité.

Il est essentiel pour une existence réussie que chacune de ces trois conditions soit clarifiée et comprise. L'aptitude d'assumer ou d'accorder l'être (donner, permettre), est probablement la meilleure vertu humaine. Il est même plus important d'être capable de permettre (autoriser) à d'autres personnes d'avoir un état d'être que d'être capable de l'assumer soi-même.

Etat d'être = Identité

Si vous demandez à un auditeur comment ces conditions s'appliquent à l'audition, il vous répondra qu'il existe une forme spécialisée de chacune d'elles. Le type d'audition de l'état d'être est l'identité. Pour parvenir à une amélioration de l'état d'être et de l'aptitude à accorder l'être, l'auditeur remédie à la pénurie d'identités du préclair, grâce à l'audition. Le préclair se trouve souvent dans des valences (autres identités) : celles de son père ou de sa mère, ou de son partenaire conjugal ou de l'une quelconque des milliers de personnes possibles. Il

est incapable d'atteindre ou d'obtenir (pense-t-il) une identité suffisante ou une identité qui lui soit propre. Il dénonce ou critique les identités des autres (il leur refuse l'état d'être).

Lui-même, ne peut pas obtenir suffisamment d'identité pour sentir qu'il en a une. L'identité est si rare qu'elle est trop précieuse. Personne ne doit en avoir une. Se trouver avec une telle personne est donc une expérience désagréable, étant donné qu'elle ne reconnaît pas notre identité – qu'elle ne nous accorde pas l'être.

Le « remède » à ceci est élémentaire. Disons que cet individu est visiblement dans la valence du père (identité). Il est entré dans la valence du père quand il a découvert qu'il ne pouvait pas attirer l'attention de sa mère. Observant que ce père captait une partie de l'attention de la mère, il a pris l'identité du père. En revanche, supposons qu'il n'aimait pas son père. L'auditeur le trouve en train de se haïr « lui-même ». « Lui-même » est vraiment le père.

Un auditeur intelligent (voir le chapitre Audition) verrait que lorsqu'il était dans la valence du père, c'était vraiment l'attention de la mère qui était recherchée.

L'auditeur n'informe pas son préclair d'une telle découverte. Il lui demande de mentir (forme la plus basse de créativité) au sujet des identités qui attireraient l'attention de la mère. Ensuite, lorsque le préclair peut le faire, l'auditeur lui ferait inventer des identités qui attireraient l'attention de la mère.

Soudain le préclair ne serait plus dans la valence du père. Cependant, il aurait été non seulement dans la valence du père mais aussi dans celle de la mère, de sorte que le même procédé devrait être fait sur le père. L'auditeur dirait : « *Mentez au*

sujet d'identités qui attireraient l'attention du père » puis, « Inventez-en une », jusqu'à ce que le préclair possède beaucoup d'identités et ne se trouve plus dans la valence du père.

La résolution des valences du père et de la mère est fondamentale, car la plupart des gens s'y trouvent plus ou moins ou se révoltent contre elles. Mais les gens peuvent être « coincés » dans toutes sortes d'identités, même dans des colonnes de lit lorsque les humains sont trop précieux pour être utilisés.

La règle est que plus un individu est « coincé » dans une valence ou identité, moins il conçoit d'exister. Et plus il pense que c'est difficile d'attirer l'attention. Ainsi, il peut devenir exhibitionniste (se montrant trop, étant trop *présent* en toutes circonstances) ou il peut devenir dispersé (se cachant, étant vague, *n'étant pas présent* la plupart du temps).

Les gens commettent l'erreur d'affirmer trop ou pas assez leur identité. Dans les deux cas, le remède consiste à pallier leur pénurie d'identités.

Identité et Attention

On a « besoin » d'une identité pour participer à un jeu, comme on le verra plus loin, mais on en a surtout besoin pour « attirer l'attention ».

Un être regarde les choses. Pour équilibrer le flux de son attention, il croit qu'il doit aussi être regardé. Ainsi devient-il assoiffé d'attention.

Contrairement aux Jaunes ou aux personnes de couleur, les Blancs ne croient généralement pas qu'ils puissent attirer l'attention de la matière ou des objets. Les Jaunes et les gens

de couleurs croient la plupart du temps (et c'est toute une histoire de considération), que les rochers, les arbres, les murs, etc, peuvent leur prêter attention. L'homme blanc partage rarement cette croyance et, est donc susceptible de devenir anxieux au sujet des gens. Ainsi le Blanc sauve les gens, lutte contre la famine, les inondations, les maladies et la révolution pour le *peuple*, car les *seuls* pourvoyeurs d'attention, sont rares. Le Blanc va plus loin. Il pense souvent qu'il ne peut attirer l'attention que des Blancs, et que l'attention des Jaunes et des gens de couleur est sans valeur. Les races jaune et de couleur ne sont donc pas très progressistes, mais dans l'ensemble, plus saines. La race blanche progresse, mais frénétiquement. Les races jaune et de couleur ne comprennent pas le souci des Blancs pour les « mauvaises conditions », car que sont quelques millions de morts ? Il y a *beaucoup* d'identités et il y a beaucoup d'attention, pensent-ils. Le Blanc ne peut pas les comprendre. Pas plus qu'ils ne peuvent comprendre le Blanc.

L'attention et l'identité forment une paire. L'attention crée de l'espace. L'identité ferme l'espace.

L'attention est une méthode de savoir. L'inattention est une méthode de ne pas savoir.

L'identité est un moyen de faire connaître. Le manque d'identité est un moyen de rendre inconnu.

Valences

L'étude complète des valences est fascinante. Une valence est définie comme « une identité fausse assumée involontairement ». Une identité est modifiée par les valences. Les gens

qui ne peuvent être personne risquent d'essayer d'être tout le monde.

Les gens qui cherchent un moyen de sortir de cette pénurie d'identités peuvent devenir fixés dans de fausses valences. Des nations peuvent se retrouver fixées aux valences des pays qu'elles ont conquis par la guerre, etc, etc.

Une règle est qu'une personne assume l'identité de ce qui attire l'attention. Une autre règle est que la personne assume l'identité de ce qui la fait échouer (car elle lui a donné *son* attention, n'est-ce pas ?)

Il y a une personnalité fondamentale, l'identité *propre* d'une personne. Elle la colore ou la noie avec des valences alors qu'elle perd ou gagne dans la vie. On peut l'en sortir.

Faire = Effet

Le « faire » peut être défini comme l'action de créer un effet. Un effet en train d'être créé est de l'action.

En audition, l'auditeur devrait toujours recourir à des « procédés d'effet » pour augmenter l'aptitude du préclair à faire.

« *Quel effet pourriez-vous créer sur votre père ?* » Serait une question d'audition typique.

Si un préclair est obsédé par des livres, une machine, un outil ou une personne, l'auditeur lui demande de mentir, puis d'inventer des effets qu'il pourrait créer sur ces choses. Au début, le préclair peut être incapable d'en imaginer un. Puis, à mesure que le procédé se poursuit, il peut devenir incroyablement imaginaire ou même cruel. Poursuivre le procédé amène-

ra le préclair dans un état d'esprit plus détendu. Les criminels ou les maniaques sont des gens qui tentent frénétiquement de créer un effet, longtemps après avoir su qu'ils ne le pouvaient pas. Ils ne peuvent donc pas créer d'effets décents, mais seulement des violents. Ils ne peuvent pas non plus travailler (faire).

Le désespoir de créer un effet entraîne l'aberration et un comportement irrationnel. Il entraîne aussi la paresse et l'insouciance.

Diriger l'attention est nécessaire pour créer un effet. Par conséquent, lorsque quelqu'un conçoit qu'il ne peut pas facilement attirer l'attention, il cherche à créer des effets plus forts. Il crée des effets pour attirer l'attention. Il attire l'attention pour créer des effets.

Comme cité plus loin dans l'axiome 10, la création d'un effet est l'objectif suprême dans cet univers. Ainsi, quand une personne ne peut pas créer d'effets, elle n'a pas d'objectif. Et donc, c'est ce qui se passe dans la vie. Il peut être correct d'être un supérieur ou un parent sévère et implacable, mais cela crée la paresse et les criminels. Si l'on ne peut pas avoir d'effet créé sur quelqu'un (l'un et l'autre se connaissant), des résultats très certainement désastreux s'ensuivront.

Au même titre que l'on croit créer un effet *minime* sur des gens inconscients ou morts, ceux-ci, comme dans les hôpitaux ou en Chine, deviennent sujets d'activité très aberrante. « *Quel effet pourriez-vous créer sur une personne inconsciente (ou décédée) ?* » posée de nombreuses fois par un auditeur amène des résultats surprenants.

Un artiste cesse de travailler quand il pense qu'il ne peut plus créer d'effet.

En fait, une personne meurt parce qu'elle n'est pas capable de créer un effet.

MAIS la sécurité dépend souvent de l'aptitude à ne créer *aucun* effet.

Tout le sujet de la survie est lié à cette absence d'effet. De toute évidence, ces choses sur lesquelles on ne peut créer aucun effet, survivent.

Si quelqu'un s'inquiète pour sa survie (ce qui est stupide car il ne peut rien faire d'autre), il devient anxieux d'avoir des choses autour de lui qui résistent à tout effet. Mais comme son seul souci est la survie d'une *valence* ou identité, le remède à la pénurie de celles-ci peut résoudre le problème.

Un autre cycle d'action renfermant aussi les catégories d'effets, est COMMENCER-CHANGER-et-ARRÊTER. C'est la définition du contrôle.

Avoir

De même qu'il doit y avoir un terrain (voir le chapitre 12) pour qu'un jeu se déroule, ainsi doit-il y avoir de « l'avoir ». On doit être capable de posséder.

Il existe des millions de façons de posséder dans la vie. L'évident devient négligé. Si quelqu'un peut voir une chose, il peut l'avoir – s'il pense qu'il le peut.

Le degré auquel on peut vivre est le degré auquel on peut posséder. Posséder, ce n'est pas étiqueter ou transporter. S'approprier, c'est être capable de voir, toucher ou occuper.

Quelqu'un perd dans la mesure où il est interdit d'avoir.

Mais pour jouer un jeu, il faut être capable de croire qu'on ne peut pas avoir.

Effet et Avoir

L'Effet et l'Avoir forment une paire, au même titre que l'Attention et l'Identité.

Un effet devrait être sur ou contre quelque chose. Il en découle l'avoir. Si l'attention de quelqu'un ne rencontre jamais rien, il ne l'apprécie pas toujours. Ainsi veut-il des objets. L'effet crée la distance. L'avoir raccourcit la distance.

Problèmes

L'Homme et toute forme vivante de cet univers semblent aimer les problèmes. Un problème est plus important que la liberté. Les problèmes soutiennent l'intérêt.

Quand un homme *a* vraiment un problème et qu'il ne peut pas le résoudre, c'est qu'il a vraiment trop peu de problèmes. Il lui en faut davantage.

L'aliénation des oisifs est une question de rareté de problèmes.

Un problème est défini comme deux ou plusieurs objectifs qui s'opposent. Ou une intention en opposition à une autre intention.

A partir des conditions d'existence ci-dessus, de nombreux problèmes complexes peuvent surgir.

Si un homme avait toute l'attention du monde, il serait malheureux. S'il possédait toutes les identités possibles, il se-

rait toujours malheureux. S'il pouvait faire exploser la Terre ou créer tout autre effet énorme, illimité, il serait misérable (ou fou). S'il pouvait *tout* posséder partout, il serait réduit à l'apathie. A ce qu'il semble. Car ces conditions d'existence sont toutes subordonnées au besoin de problèmes, selon le raisonnement et les résultats actuels de la Scientologie.

Ainsi, faire mentir une personne au sujet de problèmes, ou lui faire inventer des problèmes de la même taille que ceux qu'elle a, ou les valences dans lesquelles elle est, ou inventer des données de grandeur identique ou différente *que* celles sur lesquelles elle est fixée, c'est rendre un individu en bon état.

Le problème est sans doute l'antidote de l'inconscience. C'est certainement l'antidote de l'ennui.

Mais en créant les problèmes de la vie, on consulte les conditions d'existence : Etre, Faire, Avoir et leur indispensable partenaire dans chaque cas, l'Attention.

CHAPITRE QUATRE

LES HUIT DYNAMIQUES

En regardant à travers la confusion qu'est la vie ou l'existence pour la plupart des gens, on peut découvrir huit divisions principales, dans chacune desquelles les conditions d'existence s'appliquent. Chaque division contient un cycle d'action.

On pourrait dire qu'il y a huit pulsions (motivations, impulsions) dans la vie. C'est ce que nous appelons les DYNAMIQUES. Ce sont des motifs ou des motivations. Nous les appelons LES HUIT DYNAMIQUES.

Il n'y a ici ni pensée, ni affirmation que l'une ou l'autre de ces huit dynamiques soit plus importante que les autres. Bien qu'elles soient des catégories (divisions) du grand jeu de la vie, elles ne sont pas forcément égales les unes aux autres. Parmi les individus, on constatera que chacun insiste davantage sur l'une des dynamiques plutôt que sur les autres, ou met l'accent sur une combinaison de dynamiques comme étant plus importante que d'autres combinaisons.

Le but d'instaurer cette division est d'accroître la compréhension de la vie en la compartimentant. Ayant ainsi subdivisé l'existence, chaque compartiment peut être inspecté en tant que tel et isolément, dans sa relation avec les autres compartiments de la vie. En travaillant un puzzle, il faut d'abord prendre les pièces de couleur ou de caractéristique similaires et les regrouper. Dans l'étude d'un sujet, il est indispensable

de procéder de façon ordonnée. Pour y parvenir, il est nécessaire d'adopter ces huit compartiments arbitraires de la vie.

LA PREMIÈRE DYNAMIQUE – est l'impulsion vers l'existence en tant que soi. Ici, l'individualité s'y exprime pleinement. On peut l'appeler LA DYNAMIQUE DU SOI.

LA DEUXIÈME DYNAMIQUE – est l'impulsion vers l'existence en tant qu'activité sexuelle ou bisexuelle. Cette dynamique comporte en fait deux divisions. (a) l'acte sexuel en soi et (b) la cellule familiale, incluant l'éducation des enfants. On peut l'appeler LA DYNAMIQUE DU SEXE.

LA TROISIÈME DYNAMIQUE – est l'impulsion vers l'existence dans des groupes d'individus. Tout groupe ou élément d'une catégorie entière peut être considéré comme faisant partie de la troisième dynamique. L'école, la société, la ville, la nation font chacune partie de la troisième dynamique, et chacune forme une troisième dynamique. On peut l'appeler LA DYNAMIQUE DU GROUPE.

LA QUATRIÈME DYNAMIQUE – est l'impulsion vers l'humanité. Si la race blanche est une troisième dynamique, toutes les races réunies forment la quatrième dynamique. On peut l'appeler LA DYNAMIQUE DE L'HUMANITÉ.

LA CINQUIÈME DYNAMIQUE – est l'impulsion vers l'existence du règne animal. Elle comprend toutes les choses vivantes, du règne végétal ou animal. Les poissons dans la mer, les bêtes des champs ou de la forêt, l'herbe, les arbres, les fleurs et tout ce qui est directement et intimement animé par la vie. On peut l'appeler LA DYNAMIQUE ANIMALE.

LA SIXIÈME DYNAMIQUE – est l’impulsion vers l’existence en tant qu’univers physique. L’univers physique se compose de matière, d’énergie, d’espace et de temps. En Scientologie, nous prenons la première lettre¹ de chacun de ces mots et forgeons le mot MEST. On peut l’appeler LA DYNAMIQUE DE L’UNIVERS.

LA SEPTIÈME DYNAMIQUE – est l’impulsion vers l’existence en tant qu’esprit, ou des esprits. Tout ce qui est spirituel, avec ou sans identité, viendrait se ranger sous la rubrique de la septième dynamique. On peut l’appeler LA DYNAMIQUE SPIRITUELLE.

LA HUITIÈME DYNAMIQUE – est l’impulsion vers l’existence en tant qu’infini. On l’identifie également à l’Être Suprême. Nous ferons soigneusement remarquer ici que la *science* de Scientologie ne s’ingère pas dans la dynamique de l’Être Suprême. On l’appelle la huitième dynamique parce que le symbole de l’infini, mis verticalement, donne le chiffre 8. On peut l’appeler LA DYNAMIQUE DE L’INFINI ou LA DYNAMIQUE DE DIEU.

Les scientologues les désignent habituellement par leur numéro.

La science de Dianétique initiale, incluait les dynamiques de une à quatre. La Scientologie embrasse la dynamique une à sept en tant que territoire connu, scientifiquement démontré et classifié.

¹ Exception faite pour l’Espace [Space, en anglais] – NdT.

La difficulté d'énoncer les définitions exactes des dynamiques est entièrement verbale. A l'origine, la dynamique se liait « l'impulsion en direction de la survie en tant que... ». A mesure que la science se développa, il est devenu évident que la survie n'était qu'une apparence et seulement une facette de l'existence. Autant le cycle d'action que les trois conditions d'existence font partie de chaque dynamique.

Une autre manifestation de ces dynamiques est qu'elles pourraient être mieux représentées comme une série de cercles concentriques dans lesquels la première dynamique serait la seconde et chaque nouvelle dynamique serait successivement un cercle vers l'extérieur. L'espace attendant à une dynamique lui appartient.

La caractéristique fondamentale de l'individu inclut sa capacité à se développer ainsi dans les autres dynamiques, mais quand la septième dynamique est atteinte dans son intégralité, alors seulement découvre-t-il la véritable huitième dynamique.

Comme exemple d'utilisation de ces dynamiques, on découvre qu'un bébé à la naissance n'est pas perceptif au-delà de la première dynamique, mais à mesure que l'enfant grandit et que ses intérêts s'élargissent, on peut le voir embrasser d'autres dynamiques. Un autre exemple d'utilisation : une personne incapable de fonctionner sur la troisième dynamique est à la fois incapable de faire partie d'une équipe et donc, incapable d'avoir une existence sociale.

A titre de commentaire supplémentaire sur les huit dynamiques, aucune de ces dynamiques, de la première à la septième, n'est plus importante qu'aucune autre en termes d'orientation de l'individu. Bien que les dynamiques n'aient

pas la même importance de l'une à l'autre, l'aptitude d'un individu à assumer l'état d'être, le faire et l'avoir de chaque dynamique est un indice de son aptitude à vivre.

Les huit dynamiques sont utilisées dans la communication en Scientologie et devraient être parfaitement apprises dans le cadre du langage de la Scientologie. Les capacités et les faiblesses des individus peuvent être comprises en observant leur participation aux diverses dynamiques.

CHAPITRE CINQ

LE TRIANGLE D'A.R.C.

Il existe un triangle d'une importance considérable en Scientologie, et le comprendre permet d'avoir une plus grande compréhension de la vie, et une aptitude à l'utiliser.

Le triangle d'A.R.C. est la clé de voûte des associations vivantes. Ce triangle est le dénominateur commun de toutes les activités de la vie. Le sommet du triangle est appelé Affinité. La définition de base de l'affinité est la considération de la distance, qu'elle soit bonne ou mauvaise. La fonction la plus fondamentale de l'affinité totale serait l'aptitude à occuper le même espace que quelque chose d'autre.

Le mot « affinité » est utilisé ici pour désigner l'amour, l'affection ou toute autre attitude émotionnelle. L'affinité est conçue en Scientologie comme une chose à multiples facettes. L'affinité est une qualité variable. L'affinité est utilisée ici dans le contexte de « degré de préférence ». Sous l'affinité, nous avons les divers tons émotionnels qui vont du plus haut au plus bas, et sont entre autres, la sérénité (le niveau le plus élevé), l'enthousiasme (à mesure que nous descendons vers des affinités plus basses), le conservatisme, l'ennui, l'antagonisme, la colère, l'hostilité cachée, la peur, la douleur, le chagrin, l'apathie. En Scientologie, ceci s'appelle l'échelle des tons. En dessous de l'apathie, l'affinité se transforme en solidité comme la matière. L'affinité est envisagée comme étant constituée d'abord de pensée, puis d'émotion qui contient des particules d'énergie, et ensuite comme un solide.

Le second angle du triangle est la réalité. La réalité pourrait être définie comme « ce qui semble être ». La réalité est essentiellement accord. Ce que nous sommes d'accord de considérer comme réel, est réel.

Le troisième angle du triangle est la communication. Dans les relations humaines, ce point est plus important que les deux autres angles du triangle pour comprendre la composition des relations humaines dans cet univers. La communication est le solvant universel. Elle dissout toute chose.

La corrélation du triangle devient immédiatement évidente lorsque l'on demande : « Avez-vous déjà essayé de parler à un homme en colère ? » Sans un degré élevé d'affection et sans une certaine base d'accord, il n'y a pas de communication. Sans communication et sans une certaine base de réponse émotionnelle, il ne peut y avoir de réalité. Sans une certaine base d'accord et de communication, il ne peut y avoir d'affinité. Nous appelons donc ces trois choses un triangle. A moins d'avoir deux angles du triangle, il ne peut y en avoir un troisième. Désirant n'importe quel angle du triangle, on doit y inclure les deux autres.

Le triangle est considéré comme étant très étendu au niveau de la sérénité, et complètement compressé au niveau de la matière. Ainsi, pour représenter une échelle utilisable, nous dessinerions un grand triangle pour la partie élevée de l'échelle, puis une succession de triangles de plus en plus petits, allant du sommet vers le bas où le triangle se réduirait à un point.

L'affinité, la réalité et la communication sont à la base de l'échelle des tons de Scientologie qui donne une prédiction du

comportement humain, tel que décrit dans le livre « *Science de la Survie* ».

Comme cela a déjà été relevé, le triangle n'est pas équilatéral. L'affinité et la réalité sont beaucoup moins importantes que la communication. On pourrait dire que le triangle commence avec la communication qui donne naissance à l'affinité et à la réalité.

La définition la plus rudimentaire de la communication en Scientologie est « cause-distance-effet ». Le manuel fondamental de la communication est le livre « *Dianétique 55 !* ».

A.R.C. *sont* la compréhension.

Si vous souhaitez maintenir une communication soutenue et efficace avec quelqu'un, il devrait y avoir une certaine base d'accord. Il doit y avoir une certaine affection pour la personne et ensuite la communication peut exister. Nous pouvons alors voir que le simple fait de parler et d'écrire au hasard, sans connaissance de ce qui précède, ne constituerait pas forcément une communication. La communication est essentiellement quelque chose qui est envoyé et qui est reçu. L'intention d'envoyer et l'intention de recevoir, doivent toutes deux être présentes dans une certaine mesure, avant qu'une communication réelle puisse avoir lieu. Par conséquent, on pourrait avoir des situations qui semblent être des communications qui ne le sont pas.

Découvert avec la Scientologie, comme le sont tous ces concepts, le triangle d'A.R.C compris, est un outil ou une arme extrêmement utile dans les relations humaines. Par exemple, parmi les lois de ce triangle d'A.R.C, une communi-

cation pour être reçue, doit correspondre approximativement au niveau d'affinité de la personne à qui elle s'adresse.

Plus les gens descendent sur l'échelle des tons, et plus il devient difficile de communiquer avec eux, et les choses sur lesquelles ils vont être d'accord deviendront de plus en plus « solides ». Ainsi, nous avons une conversation amicale en haut de l'échelle et la guerre en bas. Lorsque le niveau d'affinité est la haine, l'accord est de la matière solide et les communications... des balles.

CHAPITRE SIX

LE POURQUOI

La vie peut être mieux comprise en la comparant à un jeu. Quand nous sommes extérieurs à un grand nombre de jeux, nous pouvons les regarder d'un œil détaché. Si nous étions extérieurs à la Vie au lieu d'être impliqués et immergés en elle, elle nous apparaîtrait beaucoup plus comme un jeu nous paraît, vu de notre point de vue actuel.

Malgré la somme de souffrances, de douleurs, de misères, de chagrins et de labeurs qui peut exister dans la vie, la raison d'exister est la même raison que celle pour laquelle on doit jouer à un jeu : intérêt, compétition, activité et possession. La vérité de cette assertion est établie par une observation des éléments des jeux et ensuite, par leur application à la vie elle-même. Lorsque nous faisons cela, nous ne trouvons plus rien qui manque au panorama de la vie.

Par jeu, nous entendons un concours de personne contre personne, ou d'équipe contre équipe. Quand nous parlons de jeux, nous entendons des jeux comme le baseball, le polo, les échecs ou tout autre passe-temps de ce genre. Il se peut qu'à un moment donné, vous ayez été frappé par le fait que des hommes risquaient de se blesser physiquement sur le terrain de jeu juste pour « s'amuser ». Il peut donc vous sembler bizarre que des gens continuent à vivre ou entrent dans le « jeu de la vie » au risque de toute la tristesse, du labeur et de la douleur, juste pour avoir quelque chose à faire. De toute évidence, il n'y a pas pire malédiction que l'oisiveté totale. Bien

sûr, il y a cette condition où une personne continue à jouer un jeu dans lequel elle n'est plus intéressée.

Si vous ne regardez que dans la pièce et jetez un coup d'œil aux choses qui ne vous intéressent pas, vous découvrirez quelque chose d'étonnant. En peu de temps, vous constaterez qu'il n'y a rien dans la pièce qui ne vous intéresse pas. Vous vous intéressez à tout. Cependant, le désintérêt lui-même est l'un des mécanismes du jeu. Pour cacher quelque chose, il suffit de faire en sorte que tout le monde se désintéresse de l'endroit où l'objet est caché. Le désintérêt n'est pas le résultat immédiat d'un intérêt qui s'est épuisé. Le désintérêt est un produit en soi. Il est palpable, il existe.

Après avoir étudié les éléments (facteurs) des jeux (concours), nous nous retrouvons en possession des éléments de la vie.

La vie est un jeu. Un jeu se compose de *libertés*, de *barrières* et d'*objectifs*. Il s'agit là d'un fait scientifique et non d'une simple observation.

La liberté existe entre les barrières. Une totalité de barrières et une totalité de libertés sont indifféremment des conditions de non-jeu. Chacune est tout aussi cruelle. Chacune est également dépourvue de but.

Les grands mouvements révolutionnaires échouent. Ils promettent une liberté illimitée. C'est la voie de l'échec. Seuls de stupides visionnaires scandent la liberté sans borne. Seuls le couard et l'ignorant s'expriment et insistent sur des barrières illimitées.

Lorsque la relation entre la liberté et les barrières devient trop déséquilibrée, un mécontentement en résulte.

La « liberté de » est juste, seulement tant qu'il y a un endroit où être libre *de*. Un désir perpétuel de *liberté de*, est un piège parfait, une peur de tout.

Les barrières sont composées d'idées, d'espace, d'énergie, de masses et de temps qui inhibent (limitent). La liberté dans son intégralité serait une absence totale de ces choses – mais ce serait aussi une liberté sans pensées ni actions, une condition malheureuse de néant total.

Fixé à de trop nombreuses barrières, l'homme aspire à être libre. Mais livré à une liberté totale, il est sans but et misérable.

La *liberté* existe parmi les barrières. Si les barrières et les libertés sont connues, il peut y avoir de la vie, du vivre, du bonheur, un jeu.

Les restrictions d'un gouvernement ou d'un emploi, donnent à un employé sa liberté. Sans restrictions connues, un employé est un esclave, condamné aux peurs de l'incertitude dans toutes ses actions.

Les dirigeants d'entreprises et de gouvernements peuvent échouer de trois façons et provoquer ainsi le chaos au sein de leur secteur. Ils peuvent :

- (1) sembler accorder une liberté infinie ;
- (2) sembler imposer des barrières infinies ;
- (3) ne rendre certaines, ni libertés ni barrières.

La compétence exécutive consiste donc à imposer et à faire respecter un équilibre adéquat entre la liberté accordée et les barrières imposées à ses membres, et à être précis et cohérent sur ces libertés et barrières. Il suffira alors que ce cadre ait de l'initiative et des objectifs pour que son secteur en ait également.

Un employé, revendiquant et / ou insistant uniquement sur la liberté, deviendra esclave. Connaissant les faits ci-dessus, il doit insister sur un équilibre réaliste entre libertés et barrières.

Un examen des dynamiques susmentionnées démontrera la possibilité d'une combinaison d'équipes. Deux groupes de dynamiques peuvent s'engager l'une et l'autre, en équipe. La dynamique du soi peut s'allier avec la dynamique des animaux, contre la dynamique de l'univers, et ainsi avoir un jeu. En d'autres termes, les dynamiques sont un schéma des équipes et des interactions possibles. Comme tout le monde est engagé dans plusieurs jeux, un examen des dynamiques va déterminer et clarifier pour chacun, les diverses équipes dans lesquelles et contre lesquelles il joue. Si un individu peut découvrir qu'il ne joue que sur la dynamique du soi et qu'il n'appartient à aucune autre équipe, il est certain qu'il perdra, car il a devant lui sept dynamiques restantes. Et la dynamique du soi est rarement capable de surpasser par elle-même toutes les autres dynamiques. En Scientologie, nous appelons cette condition « le seul et unique ». Voilà l'autodétermination cachant une détermination égoïste et voilà un individu qui sera très certainement submergé. Pour profiter de la vie, il faut être prêt à faire partie de la vie.

Il existe en Scientologie un principe appelé pan-déterminisme. Cela pourrait être défini de façon générale comme le fait de déterminer simultanément les activités de deux ou plusieurs parties d'un jeu. Par exemple, un joueur d'échecs est autodéterminé et joue aux échecs contre un adversaire. Une personne qui est pan-déterminée sur le sujet des échecs pourrait jouer des deux côtés de l'échiquier.

Un être est pan-déterminé dans n'importe quel jeu qu'il domine. Il n'est autodéterminé que dans un jeu dans lequel il est subordonné. Par exemple, un général d'armée est pan-déterminé en face d'une querelle de simples soldats ou même de deux compagnies placées sous ses ordres. Dans ce cas il est pan-déterminé ; mais quand il affronte une autre armée, conduite par un autre général, il devient autodéterminé. Dans ce contexte, on peut dire que le jeu est plus grand que lui. Le jeu devient encore plus grand lorsque le général cherche à jouer les rôles de tous les chefs politiques qui devraient être au-dessus de lui. C'est la principale raison pour laquelle la dictature ne marche pas. Il est presque impossible à un homme d'agir de façon pan-déterminée dans le système entier de jeux que constitue une nation. Il commence à prendre parti, et se diminue d'autant par rapport au gouvernement qu'il cherche à diriger.

Il fut très à la mode dans le passé, d'insister uniquement sur la liberté. La Révolution française en est un excellent exemple. A la fin du XVIII^e siècle, les nobles de France sont devenus tellement autodéterminés contre le reste du pays, et tellement incapables de prendre la défense du peuple, qu'ils en périrent. Aussitôt le peuple lui-même chercha à s'emparer du

gouvernement, et étant entraîné et profondément antipathique à toutes les contraintes, son cri de guerre devint « Liberté ». Ils n'avaient plus de restrictions ni barrières. Les règles du gouvernement furent mises de côté. Le vol et le brigandage remplacèrent l'économie. La population s'est donc retrouvée dans un piège plus profond et impliquée dans une dictature beaucoup plus restrictive que tout ce qu'elle avait expérimenté avant la Révolution.

Bien que l'homme utilise continuellement le mot « Liberté » comme cri de guerre, il ne réussit qu'à s'enfermer davantage dans le piège. La raison en est très simple. Un jeu se compose de libertés *et* de barrières *et* d'objectifs. Quand l'homme abandonne l'idée de restrictions ou de barrières, il perd d'emblée le contrôle des barrières. Il devient autodéterminé au sujet des barrières et non pas pan-déterminé, donc il ne peut pas les contrôler. Les barrières laissées incontrôlées le piègent séance tenante.

La spirale descendante du cycle apparent « Créer-Survivre-Détruire » se produit immédiatement lorsque l'homme évite les barrières. S'il considère toutes les restrictions et les barrières comme ses ennemis, il refuse bien sûr de les contrôler d'une manière ou d'une autre, et entame ainsi sa propre spirale descendante. Une race éduquée à ne penser qu'en termes de libertés est très facilement piégée. Personne dans le pays n'assumera la responsabilité des restrictions, donc ces dernières deviennent apparemment de moins en moins nombreuses. En réalité, elles augmentent. Alors que ces restrictions diminuent, la liberté de l'individu diminue d'autant. On ne peut être libre par rapport à un mur que s'il y a un mur. En

l'absence de toute restriction, la vie devient vide de sens, aléatoire, chaotique.

Un bon gestionnaire doit être capable de prendre responsabilité de restrictions dans cette liberté, laquelle pour exister, doit avoir des barrières. Echouer à prendre l'initiative en matière de restrictions ou de barrières fait qu'elles surgissent toutes seules, et existent sans consentement ni direction.

Il existe divers états d'esprit qui engendrent le bonheur. Cet état d'esprit qui n'insiste que sur la liberté ne peut apporter que du malheur. Il vaudrait mieux développer un mode de pensées qui chercherait de nouvelles façons d'être piégé, et des choses dans lesquelles être prisonnier, plutôt que de succomber à cet ultime et total emprisonnement qui consiste à ne se concentrer que sur la liberté. Un homme qui est prêt à accepter les restrictions et les barrières, et qui n'en a pas peur, est libre. Un homme qui ne fait rien d'autre que combattre les restrictions et les barrières sera généralement piégé. La façon d'avoir une guerre interminable est de fuir toute guerre.

Comme on peut le voir dans n'importe quel jeu, les objectifs deviennent opposés. Il est question d'objectif et de contre-objectif dans presque tous les jeux joués sur un terrain par deux équipes. Une équipe poursuit l'idée de marquer un but à l'autre, et l'adversaire de marquer un but à la première. Leurs intentions sont en compétition, et cette compétition d'objectifs crée un jeu.

La guerre des objectifs nous donne ce que nous appelons des problèmes. Un problème consiste en l'opposition de deux ou plusieurs objectifs. Peu importe le problème auquel vous

êtes ou avez été confronté, l'anatomie de base de ce problème est « objectif contre objectif ».

Dans le cadre de tests réels en Scientologie, il fut découvert qu'une personne commence à souffrir de problèmes quand elle n'en a pas assez. Il y a le vieux dicton (maxime) qui dit que si vous voulez qu'une chose soit faite, donnez-la à faire à un homme occupé. De même, si vous voulez un associé heureux, assurez-vous qu'il soit un homme qui puisse avoir beaucoup de problèmes.

L'AUTODÉTERMINATION est une condition dans laquelle l'individu détermine ses propres actions. C'est une action de première dynamique (soi) qui laisse indéterminées les sept autres dynamiques ou en réalité, en opposition avec le soi. Ainsi, si l'on veut engager le restant de sa vie dans une foire d'empoigne, on pourrait insister uniquement sur l'autodétermination totale. Comme le reste des dynamiques doit avoir son mot à dire dans ce que fait l'individu, pour fonctionner, elles combattent d'emblée toute tentative d'autodétermination totale.

Le PAN-DÉTERMINISME signifie déterminer l'action de soi et des autres. Il englobe une détermination plus large que soi. Sous sa forme aberrée, nous le voyons s'efforcer de contrôler tous les autres pour accroître sa propre importance. Le pan-déterminisme est de déterminer les deux côtés. Si l'on contrôle (surveille) les deux côtés d'un jeu d'échecs, on est « au-dessus » du jeu.

On est donc autodéterminé dans toute situation de combat. On est pan-déterminé dans toute situation que l'on contrôle.

Pour devenir pan-déterminé plutôt que seulement autodéterminé, il est nécessaire de voir les deux côtés.

Un problème est une intention-contre-intention. Il contient donc deux côtés opposés. En créant des problèmes, on tend à voir les deux côtés en opposition et on devient ainsi pan-déterminé.

Un problème ne *semble* donc nécessaire qu'à l'homme. Le problème est la réalité la plus proche que l'homme ait du pan-déterminisme. En audition, l'invention de problèmes montre alors une vision plus large et extériorise l'individu de la difficulté.

Nous obtenons ainsi la particularité d'une fréquence élevée de névroses dans les familles de riches. Ces gens ont très peu à faire et ont très peu de problèmes. Les problèmes fondamentaux de nourriture, d'habillement et de logement sont déjà résolus pour eux. Nous supposerions alors que, s'il était vrai que le bonheur d'un individu ne dépend que de sa liberté, ces gens seraient heureux. Cependant, ils ne sont pas. Que cause leur mal-être ? C'est l'absence de problèmes.

Bien que le succès de l'audition en Scientologie dépende de la prise en compte des trois éléments des jeux – et c'est en effet le secret pour améliorer les gens, prendre en considération la liberté, les barrières et les objectifs et les équilibrer – il est vrai que vous pourriez rendre un homme bien portant simplement en vous asseyant avec lui et en lui demandant d'inventer des problèmes les uns après les autres. L'invention de problèmes artificiels libérera son mental et le rendra plus capable. Bien sûr, un autre facteur entre en jeu, car c'est lui

qui invente les problèmes et qui devient par conséquent pan-déterminé au sujet des problèmes, plutôt que de se retrouver en un seul endroit avec tous les problèmes s'opposant à lui.

Un homme malheureux est celui qui réfléchit constamment à la manière de devenir libre. On le voit chez l'employé de bureau qui essaie continuellement d'éviter le travail. Bien qu'il ait beaucoup de temps libre, il n'en profite pas du tout. Il essaie d'éviter le contact avec les gens, objets, énergies et espaces. Finalement, il devient piégé dans un genre de léthargie. Si cet homme pouvait simplement changer d'avis et commencer à « se soucier » de la façon dont il pourrait obtenir davantage de travail, son niveau de bonheur augmenterait nettement. Celui qui cherche continuellement à échapper aux choses sera misérable. Celui qui cherche à se plonger dans les choses a beaucoup plus de chances de devenir heureux.

Il y a bien sûr, la question d'être obligé de jouer à des jeux dans lesquels on n'a aucun intérêt – une guerre dans laquelle on est enrôlé en est un excellent exemple. On ne s'intéresse pas aux objectifs de la guerre et pourtant on se retrouve à y combattre. Ainsi doit-il y avoir un élément supplémentaire, et cet élément est « le pouvoir de choix ».

On pourrait alors dire que la vie est un jeu et que l'aptitude à jouer consiste à tolérer la liberté et les barrières et d'avoir un aperçu des objectifs, avec le pouvoir de choix d'y participer.

Ces quatre éléments – liberté, barrières, objectifs et pouvoir de choix – sont les éléments guidant la vie. Il n'y a que deux facteurs supérieurs à ceux-ci, et les deux y sont liés. Le premier est l'aptitude à créer, avec bien sûr son revers, l'aptitude

à décréter ; et le second est l'aptitude à faire un postulat (considérer, dire une chose et la rendre vraie). C'est donc le tableau général de la vie, et ces éléments sont utilisés pour la comprendre, pour la mettre en valeur et pour la rendre moins confuse.

CHAPITRE SEPT

LES PARTIES DE L'HOMME

L'homme individuel est divisible (séparable) en trois parties (divisions).

La première d'entre elles est l'esprit qu'on appelle en Scientologie, le *thétan*.

La deuxième de ces parties est le *mental*.

La troisième de ces parties est le *corps*.

La plus grande découverte de la Scientologie et sa contribution la plus percutante à la connaissance de l'humanité, fut probablement l'isolement, la description et le traitement de l'esprit humain. Réalisée en juillet 1951, à Phoenix en Arizona, j'établis selon des lignes scientifiques plutôt que religieuses ou humanitaires, que cette chose qu'est la personne, la personnalité, est séparable à volonté du corps et du mental, sans provoquer de mort physique ni de dérangement mental.

Dans le passé, il y eut une controverse considérable concernant l'esprit humain ou l'âme, et diverses tentatives pour contrôler l'homme furent efficaces en raison de son ignorance presque totale de sa propre identité. Récemment, les spiritualistes isolèrent de la personne ce qu'ils appelaient le corps astral grâce auquel ils purent travailler à certains desseins personnels. En Scientologie, l'esprit lui-même fut séparé de ce que les spiritualistes appelaient le corps astral, et il ne devrait y avoir aucune confusion entre ces deux choses. De même que vous savez que vous êtes où vous êtes en ce moment, vous le

sauriez si en tant qu'esprit, vous étiez détaché de votre mental et de votre corps. L'Homme n'avait pas découvert cela, car dépourvu des technologies de Scientologie, il n'avait que très peu de réalité par rapport au détachement de son mental et du corps, et par conséquent se concevait lui-même comme étant au moins en partie un mental et un corps. Tout le culte du communisme repose sur le fait qu'on ne vit qu'une fois, qu'il n'y a pas d'au-delà et que l'individu n'a aucune signification religieuse. L'Homme en général fut proche de cet état, au moins depuis le siècle dernier. L'état (condition) est d'un niveau très bas, excluant comme il le fait, toute reconnaissance de soi.

L'esprit

Le thétan (esprit) est décrit en Scientologie comme n'ayant ni masse, ni longueur d'onde, ni énergie, ni temps ou localisation dans l'espace, excepté par considération ou postulat. L'esprit n'est donc pas une *chose*. C'est le *créateur* des choses.

La résidence habituelle du thétan est dans le crâne ou près du corps. Un thétan peut être dans l'une des quatre conditions suivantes. La première serait d'être entièrement séparé d'un corps ou des corps, ou même de cet univers. La seconde serait d'être près d'un corps et en train de le contrôler en toute connaissance de cause. La troisième serait d'être dans le corps (dans le crâne) et la quatrième serait une condition inversée dans laquelle il serait compulsivement éloigné du corps et ne pourrait pas l'approcher. Il existe des niveaux (subdivisions)

dans chacun de ces quatre états (conditions). La condition optimale, d'un point de vue de l'Homme, est la deuxième.

Un thétan est sujet à la détérioration. A prime abord, c'est difficile à comprendre, étant donné que toute l'activité du thétan consiste à considérer ou à postuler. Au moyen de ses postulats, il utilise diverses méthodes pour contrôler un corps. Qu'il se détériore vraiment est évident, mais qu'il puisse retrouver l'intégralité de ses aptitudes à tout moment, l'est tout autant. En associant l'état d'être à la masse et à l'action, il ne se considère pas comme ayant une identité ou un nom individuels, à moins qu'il soit connecté à un ou plusieurs des jeux de la vie.

Les procédés de Scientologie peuvent établir ceci pour l'individu, avec plus ou moins de rapidité, et l'un des nombreux buts de l'audition de Scientologie consiste à « extérioriser » l'individu, et à le placer dans la deuxième condition susmentionnée, car il s'y révèle plus heureux et plus capable.

Le mental

Le *mental* est un système de communication et de contrôle entre le thétan et son environnement. Le mental est un réseau de communications et d'images, d'énergies et de masses, qui sont créées par les activités du thétan contre l'univers physique ou d'autres thétans. Un thétan établit divers systèmes de contrôle pour pouvoir continuer à utiliser un corps, et au travers du corps à gérer les choses de l'univers physique, ainsi que d'autres corps. La partie la plus évidente du mental est reconnaissable par n'importe qui n'étant pas dans un état

grave. C'est « l'image mentale ». En Scientologie, nous appelons cette image mentale un *facsimilé*, quand il s'agit d'une « photographie » de l'univers physique à un moment du passé. Nous appelons cette image mentale un *mock-up*, quand elle est créée par ou pour le thétan, et qu'elle ne consiste pas en une photographie de l'univers physique. Nous appelons une image mentale une *hallucination*, ou plus exactement une automati-cité (quelque chose d'incontrôlé), quand elle est créée par un autre et vue par soi-même.

Divers phénomènes se rattachent à cette entité, appelée le mental. Quand ils ferment les yeux, certains ne voient que du noir, d'autres voient des images. Certains voient des images engendrées par des réactions physiques. Certains ne voient que des écrans noirs. D'autres voient des lignes dorées. D'autres voient des espaces, mais la note dominante de l'ensemble du système appelé le mental est le postulat et la perception. Sans peine, dix mille phénomènes mentaux, nouveaux et distincts, jusque-là inconnus des observateurs précédents, furent répertoriés en Scientologie et en Dianétique (cette branche de la Scientologie qui ne s'applique qu'au mental).

Le thétan reçoit, par l'intermédiaire du système de communication appelé le mental, diverses impressions, y compris la vision directe de l'univers physique. De plus, il reçoit des impressions d'activités passées, et le plus important, étant lui-même proche d'une connaissance totale, il conçoit des choses relatives au passé et au futur qui sont indépendantes des stimuli immédiatement présents. Le mental n'est pas dans son intégralité, un mécanisme d'excitation-réflexe comme voudrait nous le faire croire la vieille psychologie marxiste, telle

qu'on l'enseignait naguère dans les universités. Le mental comprend trois divisions principales. La première division pourrait s'appeler le *mental analytique*, la deuxième le *mental réactif* et la troisième le *mental somatique*.

Le mental analytique

Le *mental analytique* combine les perceptions de l'environnement immédiat, celles du passé (par l'intermédiaire des images), et les estimations du futur en vue de conclusions fondées sur les réalités des situations. Le mental analytique combine la connaissance potentielle du thétan avec les conditions de son environnement et l'amène à des conclusions indépendantes. On pourrait dire que ce mental est constitué d'images visuelles du passé ou de l'univers physique, contrôlées et présidées par le savoir d'un thétan. La note dominante du mental analytique est la conscience. On sait ce que l'on conclut, et on sait ce que l'on fait.

Le mental réactif

Le *mental réactif* est un mécanisme d'excitation-réflexe, qui est construit de manière robuste et utilisable dans des circonstances difficiles. Le mental réactif ne cesse jamais de fonctionner. Des images de l'environnement d'un niveau très bas sont enregistrées par ce mental, même dans certains états d'inconscience. Le mental réactif opère au-dessous du niveau de conscience. C'est le mental de l'excitation-réflexe littérale. Au vu d'un certain stimulus, il donne une certaine réponse.

Toute la Dianétique (à travers le mental) s'occupe principalement de ce mental-là.

Bien qu'il s'agisse d'un type de pensée, l'aptitude du mental réactif à conclure rationnellement est si faible, que nous trouvons dans le mental réactif ces diverses impulsions aberrantes, considérées comme des bizarreries de la personnalité, des excentricités, des névroses et des psychoses. C'est ce mental qui emmagasine toutes les mauvaises choses qui arrivent à quelqu'un, et il les lui restitue dans les moments d'urgence ou de danger, pour lui dicter ses actions selon une ligne considérée précédemment comme « sûre ». Comme il y a peu de réflexion dans ceci, les lignes de conduite dictées par le mental réactif sont souvent risquées et très dangereuses.

Le mental réactif est complètement littéral dans son interprétation des mots et des actions. Comme il enregistre des images et qu'il reçoit des impressions au cours de moments d'inconscience, une phrase prononcée lorsqu'un coup est porté, est susceptible d'être interprétée littéralement par le mental réactif, et deviendra par la suite, active sur le corps et le mental analytique. La forme la plus bénigne en serait l'éducation à la dure dans laquelle un modèle est établi dans le mental, pour une utilisation ultérieure, en fonction de certains stimuli donnés.

Un niveau pénible et moins applicable, est la condition de transe hypnotique à laquelle le mental est sensible. Rendus impressionnables par une attention fixée, les mots peuvent être immédiatement implantés dans le mental réactif, qui devient plus tard opérationnel lors de restimulation.

Un niveau encore plus bas dans le mental réactif est celui associé aux coups, aux drogues, à la maladie, à la douleur et à d'autres conditions d'inconscience. Les phrases prononcées en présence d'une personne anesthésiée peuvent avoir un effet ultérieur sur cette personne. Il n'est pas nécessairement vrai que chaque partie d'une opération est minutieusement « photographiée » par le mental réactif du patient inconscient, mais il est vrai qu'une grande partie de ces stimuli sont enregistrés. Le silence complet à proximité d'une personne sous anesthésie ou inconsciente, ou souffrant de douleurs intenses est obligatoire, si l'on veut préserver la santé mentale future de cette personne ou de ce patient.

Probablement que l'action la plus thérapeutique qui puisse arriver à un individu serait, lors d'audition scientologique, la séparation du thétan de son mental, de sorte que le thétan, sans contrainte et en toute connaissance de cause, puisse avoir une vision de lui-même et de son mental, et agir en conséquence. Il existe cependant un type d'extériorisation qui représente le plus aberrant des incidents traumatiques (préjudiciable au mental). C'est la condition où un individu est amené à cause d'une blessure, d'une opération ou d'un choc, très près de la mort, de sorte qu'il extériorise du corps et du mental. Cette extériorisation sous la contrainte est soudaine et inexplicable pour le patient et, est en soi très choquante. Quand cela est arrivé à un individu, il est certain que par la suite, il souffrira mentalement de cette expérience.

On pourrait dire que lorsque le mental réactif contient ces chocs soudains d'extériorisation forcée, les tentatives ultérieures d'extérioriser l'individu par la Scientologie sont plus diffi-

ciles. Cependant, l'audition moderne a permis de surmonter ceci. Le phénomène d'extériorisation sous la contrainte, s'accompagne parfois d'explosions d'énergie dans les divers facsimilés du mental, et ceux-ci s'entre-croisent dans le mental réactif. Par conséquent, les gens ont peur de l'extériorisation et parfois, juste de discuter du phénomène les rend malade, puisqu'ils ont extériorisé sous la contrainte, au cours d'une opération ou d'un accident.

L'extériorisation sous la contrainte est la caractéristique même de la mort. Par conséquent, l'extériorisation ou le départ de l'âme sont généralement associés à la mort dans l'esprit de la plupart des gens. Il n'est pas nécessairement vrai que l'on est mort parce qu'on extériorise, et il n'est certainement pas vrai que l'extériorisation sans choc, sans douleur ni contrainte soit le moins du monde douloureuse. D'ailleurs, elle est très thérapeutique.

Le mental somatique

La troisième partie du mental est la *mental somatique*. C'est un type de mental encore plus dense que le mental réactif puisqu'il ne contient pas de pensée mais seulement une propension à agir. Les impulsions mises en place contre le corps par le thétan, au moyen de divers mécanismes mentaux, parviennent aux niveaux volontaire, involontaire et glandulaire. Ceux-ci ont établi des méthodes d'analyse pour chaque situation donnée et répondent ainsi directement aux ordres donnés.

Malheureusement le mental somatique est sous la dépendance des deux autres mentaux, situés au-dessus de lui, ainsi que sous la dépendance du thétan. En d'autres termes, le thétan peut affecter le mental somatique indépendamment. Le mental analytique peut affecter le mental somatique. Le mental réactif peut affecter le mental somatique. Nous voyons ainsi que les neurones, le système glandulaire, les muscles et les masses du corps sont soumis à diverses impulsions, chacune d'un ordre inférieur à l'autre. Il n'est donc pas surprenant de découvrir ce que nous appelons la maladie « psychosomatique ». Une condition existe ici où le thétan n'a pas conscience de charger le mental somatique de divers commandements ou dérangements. Tout comme le thétan n'a pas non plus conscience de sa propre participation au mental analytique provoquant cette action contre le corps.

Dans la mesure où le thétan est rarement conscient du mental réactif, il est alors possible pour ce dernier avec son contenu d'excitations-réflexes, d'affecter directement et sans autre recours ou conseil, les neurones, muscles et système glandulaire du corps. Dans la mesure où le mental réactif peut maintenir en place un commandement fixe, provoquant un dérèglement dans le mental somatique, il est alors possible à la maladie d'exister, à des douleurs bizarres d'être ressenties, à des torsions et des aberrations physiques réelles de se produire, sans la moindre conscience de la part du thétan. C'est ce que nous appelons la maladie physique causée par le mental. En bref, une telle maladie est provoquée par les perceptions reçues dans le mental réactif lors de moments de douleur et d'inconscience.

Que le facsimilé dans le mental soit enregistré alors que le thétan est éveillé ou inconscient, la masse résultante de l'énergie de l'image est de l'énergie, au même titre que vous voyez l'énergie d'une ampoule électrique ou les flammes d'un feu. Il fut un temps où l'on considérait que l'énergie mentale était différente de l'énergie physique. En Scientologie, il fut découvert que l'énergie mentale était simplement une énergie physique plus fine, d'un niveau plus élevé. Le test est probant dans la mesure où un thétan faisant des « mock-ups » (créant) des images mentales et les poussant dans le corps peut augmenter la masse corporelle, et en les rejetant, peut à nouveau diminuer cette masse corporelle. Ce test fut vraiment fait et une augmentation de 13 kilos, mesurée réellement sur une balance, fut ajoutée et soustraite d'un corps en créant de « l'énergie mentale ». L'énergie est l'énergie. Elle a des longueurs d'ondes et des caractéristiques différentes. Les images mentales sont capables de réagir sur l'environnement physique, et l'environnement physique est capable de réagir sur les images mentales. Ainsi, le mental se compose effectivement d'espaces, d'énergies et de masses, du même ordre que l'univers physique, sauf qu'ils sont plus légers et différents en taille et en longueurs d'ondes. Pour une vision beaucoup plus complète du mental « *Dianétique : La Thèse Originelle* » et « *La Dianétique : La Science Moderne de la Santé Mentale* » devraient être lus. Ces ouvrages furent écrits avant la découverte des niveaux d'être supérieurs et donnent une vue d'ensemble très complète du mental lui-même, de sa structure et de ce que l'on peut lui faire, et en faire.

Le corps

La troisième partie de l'homme est le *corps* physique. C'est dans des livres tels que « *Grey's Anatomy* », et autres textes anatomiques qu'on peut le mieux l'étudier. C'est le domaine du médecin et habituellement, du psychiatre ou du psychologue d'antan qui s'occupaient principalement du culte du corps. Le corps est une étude purement structurelle, et les actions et réactions entre ses différentes structures sont complexes et extrêmement intéressantes.

Lorsque la Scientologie a mis en place la biophysique, elle l'a fait à cause des diverses découvertes qui s'étaient accumulées par rapport à l'énergie mentale, dans sa réaction contre l'énergie physique et les activités qui se déroulaient dans le corps en raison de ces interactions. La biophysique n'est devenue possible que lorsqu'on découvrit en Scientologie qu'il existait un champ électrique fixe autour d'un corps, entièrement indépendant du mental humain, mais influençable par ce mental. Le corps existe dans son propre espace. Cet espace est créé par des « points d'ancrage » (points qui sont arrimés dans un espace différent de l'espace de l'univers physique autour d'un corps). La complexité de ces points d'ancrage peut provoquer une série indépendante de flux électroniques pouvant occasionner beaucoup d'inconfort à l'individu. La structure d'équilibre du corps, de même que l'activité de ses articulations et ses caractéristiques physiques, peuvent être modifiées en changeant ce champ électrique qui existe à une certaine distance ou à l'intérieur du corps.

Le champ électrique est primordial et contrôle la véritable structure physique du corps. Ainsi, le corps n'est pas seule-

ment influencé par les trois mentaux, il l'est aussi par son propre champ électrique. Un scientologue expert peut découvrir ce champ chez la personne ordinaire, et il sera capable de l'ajuster, bien que cela soit très loin du but premier du scientologue.

L'emploi d'électrochocs sur un corps dans quelque but que ce soit est donc très dangereux et n'est pas toléré par les hommes sensés. Bien sûr, l'utilisation d'électrochocs ne fut jamais destinée à être thérapeutique, mais seulement à provoquer l'obéissance par la contrainte et, autant qu'on puisse le découvrir, à faire de toute cette folie, une horreur. L'électrochoc perturbe le champ électronique à proximité du corps, et entraîne toujours une mauvaise santé ou des difficultés physiques. Il ne fait rien d'autre que de hâter la mort de la personne. Les personnes utilisant l'électrochoc ont déclaré que si on leur refusait l'euthanasie (le droit de tuer des personnes considérées comme un fardeau pour la société), elles auraient au moins recours à l'euthanasie partielle sous forme d'électrochocs, de chirurgie cérébrale et de drogues. Toutefois, dans un pourcentage élevé de cas, ces traitements ont entraîné l'euthanasie comme prévu.

Une connaissance, à la fois de la structure mentale et physique du corps, serait nécessaire pour traiter le corps, et cette connaissance n'existait pas avant la Scientologie. Le médecin a obtenu beaucoup de résultats en travaillant simplement avec la structure et au moyen de produits biochimiques, et dans le domaine de la chirurgie d'urgence, de l'obstétrique et de l'orthopédie, il est indispensable à la société. Toutefois, la médecine ne contient même pas la définition du terme « mental »

et ne devrait pas empiéter le domaine qui appartient de fait à la Scientologie.

Ces trois parties de l'Homme, le thétan, le mental et le corps, sont chacune des études différentes, mais elles s'influencent mutuellement de façon marquée et continue. Des trois, l'entité supérieure est le thétan, car sans le thétan il n'y aurait pas de mental ni d'animation du corps, alors que sans un corps ou un mental, il y a encore de l'animation et de la vie chez le thétan. Le thétan est la personne. Vous êtes *vous*, dans un corps.

De nombreuses spéculations ont vu le jour dans le domaine de la parascientologie. La parascientologie comprend toutes les incertitudes et les territoires inconnus de la vie qui n'ont pas été complètement explorés et expliqués. Cependant, à mesure que les études progressent, il est devenu de plus en plus évident que l'activité principale de la vie est celle du thétan, et qu'en l'absence d'esprit, il n'existe plus de vie. Dans le règne des insectes, il n'est pas établi si chaque insecte est ou non dirigé par un esprit, ou si un seul esprit dirige un nombre énorme d'insectes. Il n'est pas démontré comment la mutation et l'évolution se produisent (si elles se produisent), et l'Auteur général de l'univers physique n'est que spéculations, puisque la Scientologie n'empiète pas sur la huitième dynamique.

Quelques faits sont cependant entièrement connus. Le premier est que l'individu lui-même est un esprit qui contrôle un corps par l'intermédiaire d'un mental. Le deuxième est que le thétan est capable de créer espace, énergie, masse et temps. Le troisième de ces faits est que le thétan est séparable du corps, sans le phénomène de la mort, et qu'il peut gérer et contrôler

un corps en étant bien à l'extérieur de ce dernier. Le quatrième est que le thétan ne se soucie pas de se souvenir de la vie qu'il vient de vivre après s'être séparé du corps et du mental. Le cinquième est qu'une personne qui meurt, extériorise toujours. Le sixième est que la personne, une fois extériorisée, retourne normalement sur une planète et se procure habituellement un autre corps, du même genre de race qu'auparavant.

En parascientologie, il y a beaucoup de discussions sur les « zones entre deux vies » et autres phénomènes qui ont pu être considérés à un moment ou à un autre comme le paradis ou l'enfer ; mais il est définitivement établi qu'un thétan est immortel et qu'il ne peut pas réellement faire l'expérience de la mort et la contrefait en oubliant. Il est établi que le thétan revit et qu'il est très désireux de mettre quelque chose sur la « piste du temps » (quelque chose pour le futur) afin d'avoir quelque chose vers quoi revenir. Ainsi avons-nous les angoisses à propos du sexe. Il doit y avoir d'autres corps pour la vie suivante.

Il est évident que ce que nous créons dans nos sociétés et au cours de cette vie nous affectera au cours de notre prochaine vie. Cela est tout à fait différent de la « croyance » ou de l'idée que ces choses se produisent. En Scientologie, il n'est pas question de forcer les gens à tirer des conclusions. Un individu peut expérimenter tout cela par lui-même, et à moins qu'il ne puisse le faire, personne ne s'attend à ce qu'il les accepte.

La manifestation que notre au-delà est notre prochaine vie modifie complètement le concept général de la destinée spirituelle. Il n'y a aucun débat que ce soit avec les principes de la foi, puisque les religions ne disent pas avec précision, unifor-

mément, que l'on va immédiatement au paradis ou en enfer. Il est certain qu'un individu expérimente l'effet de la civilisation qu'il a contribué à créer, dans sa prochaine vie. En d'autres termes, l'individu revient. Il a une responsabilité dans ce qui se passe aujourd'hui puisqu'il en fera l'expérience demain.

Le sexe eut une importance exagérée dans la psychothérapie ancienne, une importance plus ou moins discréditée actuellement. Le sexe n'est qu'une des nombreuses impulsions créatives. Cependant, une anxiété au sujet du sexe survient lorsqu'un individu commence à croire qu'il n'y aura pas de corps pour lui dans sa prochaine vie.

Le dénominateur commun de toute aberration (dérangement mental) est la cessation de création. Comme le sexe n'est qu'une sorte de création d'un ordre plutôt inférieur, on verra que le mal-être pourrait provenir de diverses cessations de création. La mort elle-même est une cessation de création. On cesse de créer l'identité, l'environnement et les choses de Jean Dupont. Il arrête, car il croit qu'il ne peut pas lui-même continuer cette création sans l'aide d'un corps, étant devenu dépendant d'un mental et d'un corps, le premier pensant pour lui et le second agissant pour lui. Un individu devenant suffisamment morose au sujet d'idées de création peut réellement provoquer la condition d'une incapacité à créer.

Le contrôle

On peut constater que les trois parties de l'homme sont intimement associées au *contrôle*. L'anatomie du contrôle est commencer–changer–arrêter. La perte du contrôle se produit

avec la perte du pan-déterminisme. Quand on devient trop partisan, qu'on se braque trop sérieusement contre le reste de l'environnement, on ne contrôle plus l'environnement comme on le devrait et ainsi, on est incapable de le commencer, changer et arrêter.

C'est une définition scientifique en Scientologie que le contrôle consiste à commencer, changer et arrêter. Ces trois manifestations peuvent être présentées en parallèle du cycle d'action apparent, créer-survivre-détruire. N'importe qui se trouve quelque part sur cette courbe. Un individu qui est principalement axé sur la survie a l'intention habituellement de changer les choses. Un individu qui est sur le point d'être détruit est surtout enclin à arrêter les choses. Un individu qui a le cœur et l'esprit libres au sujet de la vie est déterminé à créer des choses.

Il peut y avoir trois choses qui ne vont pas chez n'importe qui et ce serait l'incapacité de commencer, l'incapacité de changer, l'incapacité d'arrêter. La folie est essentiellement une inaptitude à arrêter. Une névrose est une habitude qui, s'aggravant, devient incontrôlable. L'individu se trouve si souvent arrêté dans la vie qu'il finit par devenir un ennemi de l'arrêt, jusqu'au point où il éprouve une telle aversion pour l'arrêt qu'il ne veut plus par lui-même arrêter les choses. Les névroses et les psychoses de tous genres ne sont que des inaptitudes à commencer, changer ou arrêter.

En ce qui concerne les parties de l'Homme, nous découvrirons que tout ce qui a trait à l'action, l'activité et le comportement, est initié par le thétan. Après une telle initiation, il peut être affaibli ou détourné de son cap et agir de telle ma-

nière que son attention devient trop fixée sur une ligne ou une autre, et il commence à souffrir de ces trois inaptitudes. Toutefois, chacune des parties de l'Homme est soumise à l'anatomie du contrôle.

Un individu commence d'abord par être lui-même incapable et sans aide de commencer, de changer et d'arrêter. Le mental peut alors devenir enclin à ces inaptitudes et est incapable de commencer, changer ou arrêter à volonté. Ensuite, le corps lui-même peut devenir sujet à ces trois handicaps et est incapable de commencer, changer et arrêter. Ce qui est curieux cependant, c'est qu'un environnement puisse tellement agir sur un individu, que le corps d'un thétan devienne handicapé sans qu'il n'en ait eu le choix. De même, le mental réactif peut devenir incapable sans le choix du corps ou du thétan, mais le thétan lui-même, outre qu'il observe l'effet de diverses causes, et après avoir initié la pensée, ne peut devenir qu'inapte en devenant trop partisan, en étant trop peu pandéterminé, et se mettant ainsi dans les difficultés. Ces difficultés cependant, sont entièrement des difficultés de considération. Ce que le thétan considère, il l'est. Au bout du compte, le thétan n'a aucun problème personnel. Les problèmes sont toujours « les problèmes des autres » et doivent exister dans le mental ou le corps, ou chez d'autres personnes ou dans son environnement pour qu'il ait des problèmes. Ainsi, ses difficultés dans l'ensemble, sont des difficultés à rester dans le jeu et à faire que le jeu continue.

Si un thétan peut souffrir de quoi que ce soit, c'est d'être « surpassé » (une création s'oppose trop fortement à la sienne). Cette contre-création se manifeste par la destruction de

ses propres créations et par la présence accablante d'autres créations. Ainsi, un thétan peut être amené à croire qu'il est piégé s'il est « surpassé ».

Dans les thèses d'antan concernant le mental et les philosophies de la vie, il y eut beaucoup de spéculations et très peu de preuves réelles. Par conséquent, ces philosophies étaient des créations, et un philosophe était à l'œuvre, « surpassant » un autre philosophe. En Scientologie, nous avons cette unique différence. Nous nous occupons de découvertes. Les seules choses créées en Scientologie sont les œuvres et livres dans lesquels la Scientologie est présentée. Les phénomènes découverts en Scientologie sont communs à tous les Hommes et à toutes les formes de vie. Il n'y a aucun effort en Scientologie de « surpasser » chaque thétan qui arrive. Bien sûr, il est possible de concevoir la Scientologie comme une création, et de la concevoir comme submergeante. Elle devrait être considérée autrement, car elle est destinée à aider la vie en général et à lui permettre de créer une meilleure civilisation et un meilleur jeu. Il n'y a pas de principes en Scientologie qui ne puissent être démontrés par des procédures entièrement scientifiques.

CHAPITRE HUIT

LA CAUSALITÉ

DE LA CONNAISSANCE

La Scientologie en tant que science, se compose de nombreux axiomes (vérités évidentes comme en géométrie). Il existe quelque cinquante-huit de ces axiomes en plus des deux cents autres de la Dianétique qui précédèrent ceux de la Scientologie.

Les premiers axiomes de la Scientologie sont :

Axiome 1. La Vie est fondamentalement un statique.

(Définition : un statique de vie n'a ni masse, ni mouvement, ni longueur d'onde, ni localisation dans l'espace ou dans le temps. Il possède l'aptitude à postuler et à percevoir.)

Définition : en Scientologie le mot « postuler » signifie causer une pensée ou considération. C'est un mot qui s'applique tout particulièrement à, et se définit par, « pensée causative ».

Axiome 2. Le statique est capable de considérations, de postulats et d'opinions.

Axiome 3. L'espace, l'énergie, les objets, la forme et le temps sont le résultat de considérations faites et/ou convenues ou non par le statique, et sont perçus uniquement parce que le statique considère qu'il peut les percevoir.

Axiome 4. L'espace est un point de vue de dimension.

(L'espace est causé par le fait de regarder à partir d'un point. La seule réalité de l'espace est la considération convenue que l'on perçoit à travers quelque chose, et c'est ce que nous appelons l'espace.)

Axiome 5. L'énergie consiste en particules postulées dans l'espace.

(On considère que l'énergie existe et qu'on peut la percevoir. On considère également que l'énergie se comporte selon certaines lois convenues. Ces hypothèses ou considérations représentent la totalité de l'énergie.)

Axiome 6. Les objets consistent en particules et solides groupés.

Axiome 7. Le temps est fondamentalement un postulat selon lequel l'espace et les particules persisteront.

(Le taux de leur persistance est ce que nous mesurons avec les horloges et le mouvement des corps célestes.)

Axiome 8. L'apparence du temps représente le changement de position des particules dans l'espace.

Axiome 9. Le changement est la première manifestation du temps.

Axiome 10. Le but suprême dans l'univers est la création d'un effet.

Ces dix premiers axiomes de Scientologie sont les « vérités » les plus fondamentales (par lesquelles nous sous-enten-

dons des considérations communes). Ici, nous avons la pensée, la vie et l'univers physique en relation les uns avec les autres. Indépendamment d'autres considérations, idées, hypothèses et conditions, ces dix premières vérités sont sous-jacentes.

C'est comme si l'on avait conclu un marché honorable avec ses semblables pour maintenir ces choses en commun. Une fois que cela est fait, ou une fois qu'un tel « contrat » ou accord existe, on a les fondements d'un univers. Des considérations spécifiques basées sur ce qui précède créent tel ou tel type d'univers.

L'univers physique que nous voyons autour de nous et dans lequel nous vivons fut créé à partir de ces principes fondamentaux sans égard pour Qui le créa. Sa création a fait l'objet d'un accord. Pour le percevoir, on doit être d'accord qu'il existe.

Il y a trois catégories d'univers. Il y a d'abord et avant tout, celui qui saute aux yeux, l'univers physique des espaces, des étoiles, des soleils, de la terre, de la mer, de l'air et des formes vivantes. Puis, il y a l'univers de « l'autre » qui peut ou non être en accord avec ses semblables. C'est ce qu'il garde pour lui. Le phénomène de cet univers est inclus dans le domaine du « mental » comme décrit précédemment. Ensuite, le dernier énuméré ici, mais le premier perçu est son propre univers.

Le phénomène des univers est intéressant, car son propre univers peut être submergé par les univers des autres. C'est ce que nous appelons en Scientologie les valences (personnalités additionnelles, cellules, états d'être apparents). Les valences et les univers sont essentiellement la même chose.

Par exemple, une personne vivant dans l'univers physique peut être dominée par l'univers, disons, de son père. Alors qu'elle conserve encore sa propre valence ou identité, elle agit, pense, souffre ou se sent pourtant un peu comme son père. Même si l'on est soi-même, il y a cet état d'être apparent supplémentaire. Bien que le père soit absent, ses commandements sont toujours présents, ainsi nous obtenons des choses telles que « le devoir », « l'obéissance », « le dressage » et même « l'éducation ». Chacun d'entre eux est provoqué par quelque partie d'un autre univers, à un degré plus ou moins grand.

Indépendamment de la façon dont quelqu'un réagit aux univers, il reste lui-même dans une certaine mesure. Beaucoup luttent avec effort contre des univers ou des valences. En fait, c'est un jeu et l'essence même des jeux. La totalité de l'impulsion des personnes aberrées est l'effort de se séparer en tant que thétan, des divers univers auxquels elles se sentent trop intimement associées. On n'est opprimé par un univers que lorsqu'on sent qu'on ne peut rien avoir de cet univers. On n'est victimisé par « l'univers du père » que lorsqu'on proteste contre le père. On ne proteste contre l'univers physique que lorsqu'on sent qu'on ne peut en avoir aucune partie, ou qu'on n'y a pas sa place, ou comme dans la religion, qu'on n'est pas bien accueilli par ce que l'on conçoit comme étant le Créateur de l'univers physique. Il existe une loi fondamentale au sujet des univers : les postulats du créateur de tout univers sont les postulats qui « fonctionnent » dans cet univers. Ainsi, peut-on se sentir mal à l'aise dans l'univers d'un autre.

Les univers, tels qu'ils furent considérés dans des jeux précédents, pourraient être vus comme les terrains de jeu de la vie. On y joue volontiers ou contre son gré. Quand on commence à jouer à contrecœur, on est susceptible de se découvrir victimisé et intériorisé dans l'univers d'un jeu. C'est contre ce phénomène qu'une personne proteste. Prenons l'exemple d'une prison. Au premier abord, comme Voltaire l'a constaté, une prison fournit la nourriture, un abri et du temps libre. Cela semble être l'ambition de beaucoup de gens, mais la prison prévoit aussi une restriction sans consentement. La seule différence entre être prisonnier et être roi dans un château en ce qui concerne la liberté, réside dans son propre désir en la matière et sa propre aptitude à diriger son environnement. En étant roi dans un château, quelqu'un serait causatif. Sa volonté, ses déclarations, sa pensée auraient un effet sur les autres. En prison, il serait effet dans la mesure où il est la cible de la pensée des autres. Nous avons ici en termes d'univers, l'exemple le plus rudimentaire d'une cause et d'un effet.

Nous devons néanmoins supposer, parce que c'est tellement évident, qu'un individu ne se retrouve que dans des pièges et des circonstances dans lesquels il avait l'intention de tomber. Il est certain qu'après s'être mis dans une telle position, il peut ne pas vouloir y rester, mais un piège est toujours précédé par le propre choix de quelqu'un d'y entrer. Nous devons supposer une liberté de choix très large de la part d'un thétan, car il est presque impossible de concevoir comment un thétan pourrait se retrouver piégé, alors qu'il y a consenti. Par une démonstration réelle, un thétan traverse des murs, des barrières, volatilise l'espace, apparaît à volonté n'importe où et fait d'autres choses remarquables. Il faut donc qu'un individu

ne puisse être piégé que lorsqu'il s'estime piégé. Etant donné que la totalité de l'existence est basée sur ses propres considérations, nous constatons que les limitations qu'il a ne sont dues qu'à lui-même, sinon elles ne pourraient pas être éliminées par la personne en audition, puisque le seul qui soit présent avec le préclair, est l'auditeur ; et que les anciens compagnons du préclair bien qu'absents, se désensibilisent grâce à l'audition, dans le mental du préclair. Par conséquent, ça doit être le préclair qui les a gardés là. Le préclair en audition, peut résoudre toutes ses difficultés sans aller chercher d'autres personnes ou consulter d'autres univers. Ainsi, la totalité de la prise au piège, des aberrations, même des blessures, de la torture, de la folie et d'autres choses détestables, sont essentiellement des considérations que le thétan est en train de faire et de maintenir actuellement, dans le temps présent. Ce doit être le cas puisque le temps lui-même est un postulat ou une considération de sa part.

La plus grande récrimination ou querelle philosophique s'est faite autour du sujet de la « connaissance », et il n'y a rien d'absurde au sujet de la connaissance qui ne puisse se trouver dans les textes philosophiques. La supériorité et l'ascendant de la Scientologie dépendent du fait qu'elle a transcendé cette querelle philosophique sur le sujet de la connaissance, et la Scientologie contient en elle-même les bases de la connaissance.

Par connaissance, nous entendons la croyance confiante, ce qui est connu, l'information, l'instruction, l'éclaircissement, l'apprentissage, la compétence pratique. Par connaissance,

nous entendons les données, les facteurs et n'importe quoi auquel on puisse penser ou qui puisse être perçu.

La raison pour laquelle la connaissance fut mal comprise en philosophie, est qu'elle n'est que la moitié de la réponse. Il n'y a pas de totalité dans la connaissance. Par définition, la connaissance est ce qui est perçu ou appris ou qui provient d'une autre source. Cela suppose donc évidemment que lorsqu'une personne apprend, elle est un effet.

Nous voyons dans l'axiome 10 que « le but suprême dans l'univers est la création d'un effet ». C'est en contradiction directe avec la connaissance, même si l'on peut bien sûr savoir comment créer un effet.

A l'opposé de la connaissance, nous avons la moitié négligée de l'existence, qui est la *création* de la connaissance, la création des données, la création de la pensée, la considération causative et les idées évoluant d'elles-mêmes, par opposition aux idées évoluant autrement. La raison pour laquelle la Scientologie est une étude si fascinante vient du fait qu'elle décortique les idées des autres, et permet à chacun de créer les siennes. La Scientologie nous donne les dénominateurs communs des objets, des énergies, des espaces, des univers, de la vie et de la pensée elle-même.

Il y a la *cause* et l'*effet*. La cause pourrait être définie comme une émanation. Pour les besoins de la communication, on pourrait aussi la définir comme point-source. Si vous considérez un fleuve s'écoulant vers la mer, l'endroit où il prend vie est le point-source ou cause, et l'endroit où il se jette dans la mer serait le point-effet, et la mer serait l'effet du fleuve. L'homme qui fait feu avec une arme est cause ;

l'homme qui reçoit la balle est effet. Celui qui fait une déclaration cause une communication, celui qui reçoit la communication en est l'effet. Une définition fondamentale de la communication est cause-distance-effet.

Presque toutes les angoisses et tous les bouleversements se produisant dans les relations humaines proviennent d'un déséquilibre de cause et d'effet.

Il faut à la fois vouloir causer de nouvelles données, déclarations, hypothèses, considérations, et recevoir des idées, des hypothèses et des considérations.

Le souci d'un thétan à provoquer un effet est si grand qu'il s'approche étroitement de ces choses qui peuvent avoir un effet sur lui. Ainsi un thétan devient piégé. A première vue, très peu de thétans créent des données causatives et tant d'autres en reçoivent, qu'il semblerait, compte tenu du fait qu'un thétan ne peut être affecté que par sa propre considération, que les thétans sont plus soucieux des effets que d'être cause ; cependant, cela n'est pas vrai en pratique. Dans un jeu, on cherche à provoquer un effet et à n'en recevoir aucun.

On apprend au cours d'expériences approfondies qu'il n'y a rien qu'un thétan ne dédaigne réellement au niveau de l'effet. Il fait semblant ne pas aimer ou ne pas apprécier certains effets et proteste contre eux, mais il sait très bien que le mécanisme de protestation amène l'effet à se rapprocher davantage, en règle générale. Cela est dû à ses échecs répétés dans les jeux. Insistant sur « aucun effet » sur lui-même, il a perdu. Puis il a dû dire qu'il aimait l'effet.

L'inquiétude qui prévaut alors est d'être un effet et non une cause. Le sujet entier de la responsabilité est une étude de cause et d'effet, en ce sens qu'une personne qui ne veut aucune responsabilité est désireuse de n'être qu'un effet, et une personne qui peut assumer une responsabilité doit également être disposée à être causative.

Un thétan peut être amené à basculer dans un « état de considération » en observant qu'il est généralement tenu par d'autres. Cela le maintient dans l'univers et cela le conduit à être effet.

L'étude, la recherche, l'éducation et d'autres activités semblables sont toutes des activités effet, et se traduisent en une moins grande prise de responsabilité. Ainsi, s'il est vrai qu'un thétan ne peut pas réellement s'attirer d'ennuis, il peut, en accord avec le courant de pensée convenu dans l'univers où il se trouve, adopter un modèle de pensée qui le rend moins efficace parce qu'il souhaite être un effet. S'il estime qu'il doit recueillir toutes ses données d'ailleurs, il est alors l'effet de la connaissance, l'effet des univers et des postulats, et il tend à réduire sa propre aptitude à former ou à forger la connaissance.

En Scientologie, nous pouvons communiquer pleinement ces conjectures puisque nous ne faisons qu'attirer l'attention sur le schéma que l'individu lui-même possède déjà, et par conséquent, nous ne lui apprenons en fait rien. Nous ne faisons que souligner les choses qu'il a déjà acceptées ou qu'il a lui-même causées.

Ce n'est que généralement vrai qu'un individu est responsable de tout ce qui lui arrive. Lorsqu'un individu, désireux de

provoquer de nombreux effets intéressants, choisit d'aller dans de nombreux univers ou pièges, il peut devenir confus concernant ce qu'il fait, où il est, ou de quoi il s'agit. La Scientologie souligne que ceci peut être vu ou changé du propre point de vue d'une personne pour provoquer un changement dans sa propre condition.

Par exemple, un thétan en est arrivé à « croire » que la manière correcte de réussir dans la vie était juste de faire ce que papa faisait. C'est une invitation à être dans l'univers du père. Plus tard, il change d'avis à ce sujet, mais il se retrouve toujours dans l'univers de son père et il n'aime pas ça. Il serait plus efficace, plus capable, s'il n'était pas maintenant dans l'univers de son père. Habituellement, durant ces périodes sombres, il attend que la mort le sépare de l'environnement dans lequel il se trouve, et l'endure jusque-là. Il n'est plus nécessaire de faire ceci maintenant que nous avons la Scientologie. Il peut à tout moment, muni des bonnes instructions, quitter le piège dans lequel il se trouve, et recommencer une nouvelle série de considérations.

On ne peut donc pas parler de la connaissance en tant que totalité. Il s'agit d'une donnée isolée. La soif de connaissance serait la soif pour les postulats d'autres thétans, et conduirait à oublier que l'on a soi-même participé à l'élaboration de ces postulats, et dû suivre un certain cap pour se mettre à la portée des postulats des autres thétans.

Parce que quelqu'un est l'effet de la connaissance, causer des données, des considérations ou des « faits » à se manifester, le sépare et l'éloigne de l'état d'effet, s'il est très désireux d'être un effet. Si telle est sa considération fondamentale, il ne

voudra guère émettre d'informations, mais pour le sortir des pièges dans lesquels il se trouve, il est indispensable qu'il y arrive dans une certaine mesure.

En causant peu de barrières et de pièges, l'individu perd alors le contrôle des barrières et des pièges, souhaitant être non-effet. Bien sûr, il perd le contrôle des barrières et des pièges, sinon il ne peut pas y être piégé. La chose à faire pour le libérer d'un piège est de trouver quelles parties du piège il est lui-même désireux de créer, détenir, avoir ou posséder. Ceci place les barrières (qui peuvent être des espaces, des mouvements d'énergie ou des obstacles) sous son contrôle, et le fait postuler qu'il peut avoir ou posséder ceci ou cela, ou qui l'amène à consentir à être, ou à occuper le piège. Au moment où cela se produit, il n'est plus dans le piège, ou même s'il y est encore dans une certaine mesure, il ne s'y oppose pas et peut le quitter quand il le souhaite.

Civilisation et barbarie

Le moyen de paralyser complètement une nation et de la rendre totalement ingouvernable, serait d'interdire toute forme d'éducation à l'intérieur de ses frontières, et d'inculquer à chacun le sentiment qu'il ne doit recevoir aucune information de quiconque sur quoi que ce soit. Pour rendre une nation gouvernable, il est nécessaire d'avoir une vision bienveillante de l'éducation et d'accepter les personnes et les mesures éducatives. Pour conquérir un pays, il n'est pas forcément efficace de l'envahir par les armes. Une fois cela fait, il est nécessaire d'appliquer des mesures éducatives afin de parvenir à une sorte d'accord entre les gens eux-mêmes, ainsi qu'entre le

conquérant et l'assujetti. C'est la seule façon d'avoir une société, une civilisation ou, comme nous le disons en Scientologie, un jeu qui fonctionne sans accroc.

En d'autres termes, deux extrêmes pourraient être atteints, dont aucun n'est souhaitable pour l'individu. Le premier extrême pourrait être atteint en mettant l'accent uniquement sur les données ou les informations créées par l'individu. Ceci entraînerait non seulement un manque de relations interpersonnelles, mais aussi une anxiété de créer un effet qui, comme c'est le cas chez les barbares, entraînerait une cruauté sociale inimaginable dans une nation civilisée. L'autre extrême serait d'interdire dans son intégralité toute information auto-créée, et de ne tolérer que les données ou considérations générées par d'autres que soi. Ici, nous créerions un individu sans responsabilité, si facilement manipulable qu'il ne serait qu'une marionnette.

Les données créées par soi ne sont donc pas une mauvaise chose, pas plus que l'éducation, mais si l'une et l'autre ne sont pas maintenues dans un certain équilibre, cela entraînera une condition de non-jeu ou une non-civilisation. Tout comme les individus peuvent être imaginés en observant les nations, de même constatons-nous que le membre d'une tribu africaine, avec son mépris total pour la vérité, et son insistance pour la brutalité, et la barbarie envers les autres mais pas envers lui, est une non-civilisation. A l'autre extrémité, nous voyons la Chine servilement dévouée à des érudits ancestraux, incapable d'engendrer par elle-même assez de dirigeants pour perpétuer une nation sans bain de sang.

Nous avons remarqué l'individu qui doit être le seul à pouvoir faire un postulat ou à donner un ordre, et dont l'autorité lui est plus chère que le confort ou l'état des millions de personnes qui ont souffert d'eux (Napoléon, Hitler, Empereur Guillaume, Frédéric de Prusse, Genghis Khan, Attila). Nous avons aussi connu l'érudit qui s'est usé la vue à étudier et qui est la plus grande autorité du gouvernement ou de quelque chose du genre, qui ne peut pourtant pas gérer lui-même son compte bancaire ou un chien, avec certitude. Nous avons ici dans les deux cas, un déséquilibre total. L'agitateur lui-même n'est pas enclin à être un quelconque effet de quelque sorte que ce soit (et tous les hommes nommés ici étaient de fieffés lâches) et nous avons l'opposé, un homme qui ne saurait pas de quoi vous parlez si vous lui demandiez d'avoir sa propre idée.

Nous en voyons un autre exemple dans les lois fondamentales de la guerre. Un corps d'armée pour être efficace, doit être capable d'attaquer et de défendre. Ses équipements doivent être divisés en 50% pour l'attaque, et 50% pour la défense. En d'autres termes, même dans une activité aussi brutale que la guerre, nous constatons qu'il n'est pas possible de réussir, à moins que les troupes ne puissent consacrer la moitié de leur énergie à l'attaque et la moitié à la défense.

Dans la vision beaucoup plus large de la vie, nous découvrirons sur n'importe quelle dynamique, que le succès, ou un jeu ou une activité ou la vie elle-même, dépendent de la volonté d'être cause aussi bien que d'être effet. Celui qui veut donner, doit être disposé à recevoir. Celui qui veut recevoir, doit être prêt à donner. Lorsque ces préceptes sont violés, le

principe le plus fondamental des relations humaines est violé, et le résultat est une condition de non-jeu, telle que l'aberration, la folie, le comportement antisocial, la criminalité, l'inactivité, la paresse, la fatigue, les manies, le fanatisme et toutes les autres choses contre lesquelles les hommes protestent. Mais les déséquilibres entre cause et effet introduisent aussi des aléas dans le jeu de la vie, et ne peuvent être négligés dans leur potentialité à créer un jeu.

Toute information est valable dans la mesure où vous pouvez l'utiliser. En d'autres termes, toute information a de la valeur dans la mesure où vous pouvez la faire vôtre. De toutes les sciences, la Scientologie ne vous enseigne pas – elle ne fait que vous remettre en mémoire, car l'information était la vôtre en premier lieu. Elle n'est pas seulement la science de la vie, mais une description de ce que vous faisiez avant que vous ne l'ayez oublié.

CHAPITRE NEUF

SAVOIR ET NE PAS SAVOIR

C'est un mécanisme de pensée – que ce soit en postulant ou en recevant de l'information – que de préserver sa capacité à savoir. Il est tout aussi important de conserver sa capacité à ne pas savoir. La pensée consiste entièrement à savoir et à ne pas savoir, avec les nuances de gris entre les deux.

Vous découvrirez que la plupart des gens essaient de ne pas se souvenir. En d'autres termes, ils essaient de ne pas savoir. L'éducation ne peut devenir pesante que si l'on est incapable de ne pas savoir. Il est nécessaire que l'on soit capable de créer, de recevoir, de savoir et de ne pas savoir des informations, des données et des pensées. Sans l'une ou l'autre de ces aptitudes, car il s'agit d'aptitudes, peu importe qu'elles soient innées à l'individu, on risque de se retrouver dans un chaos de la pensée, ou de la création ou de la vie.

Vous pouvez regarder toute personne excentrique ou aberrée et découvrir rapidement par inspection, lequel de ces quatre facteurs elle viole. Soit elle est incapable de savoir ou de ne pas savoir ses propres pensées créées, soit elle est incapable de savoir ou de ne pas savoir les pensées des autres. Quelque part, pour une raison qu'elle seule connaît, dans sa préoccupation de faire partie du jeu, elle a mis de côté ou perdu l'une de ces aptitudes.

Le temps est un processus de savoir dans le présent, et de ne pas savoir dans le futur ou le passé. Se souvenir est le pro-

cessus de savoir le passé ; la prédiction est le processus de savoir l'avenir. Oublier est le processus de ne pas savoir le passé, et vivre « au jour le jour » est le processus de ne pas savoir le futur.

Des exercices relatifs à ces divers points ne réhabilitent pas seulement la santé mentale ou l'aptitude de l'individu, mais son aptitude générale à vivre et à jouer le jeu.

CHAPITRE DIX

LE BUT DE LA SCIENTOLOGIE

Le but final de la Scientologie n'est pas de transformer en rien l'existence totale, ni de libérer l'individu de tous les pièges tous azimuts. Le but de la Scientologie est de rendre l'individu capable de vivre une meilleure vie selon ses propres estimations et avec ses semblables, et de jouer un meilleur jeu.

CHAPITRE ONZE

L'AUDITION SCIENTOLOGIQUE

La Scientologie est appliquée de nombreuses façons à de nombreux domaines. Une méthode particulière et spécialisée d'application de la Scientologie, est son utilisation sur des individus et des groupes de personnes, dans la résolution de problèmes physiques découlant d'états mentaux, et dans l'amélioration de leurs aptitudes et de leur intelligence. Par audition, nous entendons l'exercice verbal d'un individu (préclair) dans des procédés de Scientologie précis. L'emploi de ces procédés exige une terminologie importante et beaucoup de précision, et ils ne peuvent pas être combinés avec des pratiques mentales plus anciennes, telles que la psychiatrie, la psychologie, la psychanalyse, le yoga, les massages, etc. Cependant, ces procédés sont capables d'aborder ou de traiter les mêmes maux du mental que les méthodes plus anciennes, en ajoutant que la Scientologie est la seule à pouvoir éliminer avec succès les problèmes psychosomatiques auxquels elle s'adresse. C'est la seule science ou étude connue, qui est capable de produire uniformément des augmentations considérables et marquantes, de l'intelligence et des aptitudes générales.

L'audition scientologique peut, entre autres, améliorer le quotient intellectuel d'un individu, son aptitude ou son désir de communiquer, ses attitudes sociales, sa capacité et son harmonie domestique, sa fertilité, sa créativité artistique, son temps de réaction et sa santé.

La Scientologie préventive est une autre sphère d'activité liée à l'audition. Cette branche de l'audition, permet à l'individu de ne pas avoir à adopter des états pires que ceux dont il a déjà souffert. En d'autres termes, l'évolution de penchants, de névroses, de dépendances, d'habitudes et d'activités dégradantes peuvent être arrêtées ou leurs occurrences évitées grâce à la Scientologie. Ceci se fait en auditant l'individu sur les procédés standards de Scientologie, sans prêter d'attention particulière à l'aberration impliquée.

La procédure de Scientologie est appelée « audition » ; par laquelle l'auditeur (le praticien) « écoute, estime et dirige ». L'auditeur et le préclair (la personne qui reçoit l'audition) sont ensemble à l'extérieur ou dans un endroit calme, où ils ne seront ni dérangés ni soumis à des influences perturbatrices. Le but de l'auditeur est de donner au préclair certains ordres précis que ce dernier peut suivre et exécuter. Le but de l'auditeur est d'augmenter l'aptitude du préclair. Le code de l'auditeur est l'ensemble des règles régissant l'activité générale de l'audition. Le code est le suivant :

Le Code de l'Auditeur

1. N'évaluez pas pour le préclair.
2. N'invalidiez ni ne corrigez les données du préclair.
3. Utilisez les procédés qui améliorent le cas du préclair.
4. Respectez vos rendez-vous une fois pris.
5. N'auditez pas un préclair après dix heures du soir.

6. N'auditez pas un préclair mal nourri ou qui n'est pas suffisamment reposé.
7. Ne permettez pas de fréquents changements d'auditeurs.
8. Ne compatissez pas avec le préclair.
9. Ne permettez jamais au préclair de terminer la séance de son propre chef.
10. Ne quittez jamais un préclair en cours de séance.
11. Ne vous mettez jamais en colère contre un préclair.
12. Réduisez toujours les retards de communication que vous rencontrez, par l'emploi continu de la même question, ou du même procédé.
13. Continuez toujours un procédé tant qu'il produit du changement et non pas au-delà.
14. Soyez disposé à accorder l'être au préclair.
15. Ne mélangez jamais les procédés de Scientologie avec ceux de diverses autres pratiques.
16. Maintenez la communication réciproque avec le préclair.
17. N'utilisez jamais la Scientologie pour obtenir des faveurs personnelles et inhabituelles ou une docilité inusitée de la part du préclair au profit personnel de l'auditeur.
18. Estimez le cas actuel de votre préclair avec réalisme et n'auditez pas un autre cas imaginaire.
19. N'expliquez pas, ne justifiez pas, ou n'excusez pas les erreurs de l'auditeur, qu'elles soient réelles ou imaginaires.

Le Code de l'auditeur régit l'activité de l'auditeur pendant les séances. L'activité du scientologue en général est régie par un autre code plus général.

Le Code du Scientologue

En tant que scientologue, je m'engage à respecter le code du scientologue pour le bien de tous :

1. N'écouter ni ne prononcer devant la presse, le public ou des préclairs aucun mot de dénigrement concernant mes camarades scientologues, notre organisation professionnelle ou ceux dont les noms sont étroitement liés à cette science, ni mettre en danger de telles personnes.
2. Utiliser au mieux de mes aptitudes, le meilleur de mes connaissances en Scientologie pour améliorer mes préclairs, les groupes et le monde.
3. Refuser d'accepter d'auditer et refuser d'accepter de l'argent de n'importe quel préclair ou groupe que je sens ne pas pouvoir aider honnêtement.
4. Décourager de toutes mes forces quiconque utilise la Scientologie à des fins néfastes ou la dégrade.
5. Empêcher l'utilisation de la Scientologie dans la publicité d'autres produits.
6. Décourager la presse de dénigrer la Scientologie.
7. Employer la Scientologie pour le plus grand bien du plus grand nombre de dynamiques.

8. Délivrer de l'audition de qualité, une formation solide et une bonne discipline aux étudiants et aux gens qui me sont confiés.
9. Refuser de révéler les secrets personnels de mes préclairs.
- 10 Ne pas m'engager dans des controverses inconvenantes avec des personnes mal informées sur le sujet de ma profession.
11. S'abstenir formellement de discuter du cas du préclair d'un autre auditeur, avec ce préclair, ou à portée de voix de celui-ci.

Comme on peut le voir, ces deux codes sont conçus pour protéger aussi bien le préclair que la Scientologie et l'auditeur en général. Comme ces codes sont le fruit de nombreuses années d'observation et d'expérience de la part d'un grand nombre de personnes, on peut dire qu'ils sont extrêmement importants et sans doute, complets. Le fait de ne pas les observer, a entraîné un échec de la Scientologie. La Scientologie peut faire ce qu'elle peut faire seulement lorsqu'elle est utilisée dans la limite de ces deux codes. Par conséquent, on peut voir qu'un auditeur qui introduirait des bizarreries ou d'autres pratiques dans l'audition de Scientologie peut vraiment en supprimer et anéantir les bienfaits. Tout espoir ou promesse en Scientologie sont subordonnés au bon usage qu'en fait l'individu et notamment à son utilisation dans la limite de ces deux codes.

Les conditions de l'audition

Certaines conditions précises doivent prévaloir et une certaine méthodologie doit être suivie afin que l'audition puisse être bénéfique dans toute son étendue.

La première condition est probablement une bonne compréhension de la Scientologie en tant que science, et de sa mission dans le monde.

La deuxième condition serait un état d'esprit détendu de la part de l'auditeur, et la confiance que son utilisation de la Scientologie sur le préclair, ne produira pas un effet néfaste.

La troisième condition requise devrait être de trouver un préclair. Cela signifie littéralement qu'il faut découvrir quelqu'un qui accepte d'être audité et, ayant découvert quelqu'un qui le souhaite, s'assurer qu'il est conscient d'être là pour être audité.

La quatrième condition est de trouver un endroit tranquille pour auditer, en prenant toutes les précautions pour que le préclair ne soit pas dérangé, que personne n'entre à l'improviste ou que rien ne le fasse sursauter durant l'audition.

CHAPITRE DOUZE

PROCÉDÉS DE PRÉCISION

L'audition

Les conditions de jeu et de non-jeu

En Scientologie, les deux facteurs les plus importants pour l'auditeur sont *les conditions de jeu* et *les conditions de non-jeu*. Pourquoi ? Parce que tous les jeux sont aberrants.

Toute audition est dirigée vers l'établissement de conditions de jeu. Peu ou pas d'audition est orientée vers des conditions de non-jeu. Il est donc de la plus haute importance de savoir exactement de quoi il s'agit, car on pourrait être superficiel à ce sujet et perdre.

Règle : tous les jeux sont aberrants, certains sont amusants.

Pour les auditeurs, les éléments des jeux sont :

Un jeu consiste en libertés, barrières et objectifs.

Dans un jeu, sa propre équipe ou soi-même ne doit recevoir aucun effet, et doit avoir un effet sur l'autre équipe ou adversaire.

Un jeu devrait avoir un espace, et de préférence un terrain de jeu.

Un jeu se joue dans le même continuum temporel pour les deux camps (tous les joueurs).

Un jeu doit avoir quelque chose que l'on n'a pas pour qu'il soit gagné.

Une partie des dynamiques doit être exclue pour qu'une condition de jeu existe. La quantité de dynamiques exclues représente le ton du jeu.

Les jeux n'ont lieu que lorsqu'une intention s'oppose à une intention, un objectif s'oppose à un objectif.

Une rareté de jeux oblige le préclair à accepter des jeux moins désirables.

Il est préférable de participer à n'importe quel jeu (qu'il s'agisse du jeu de l'homme malade, de la femme jalouse ou de la polio) plutôt que d'être dans une situation de non-jeu.

Le type de jeu auquel participe une personne est déterminé par sa considération quant à la quantité et au genre d'effet qu'elle peut recevoir, en essayant de produire un effet.

Les jeux sont le mécanisme de base d'une attention continue.

Pour jouer un jeu, il faut être capable de ne pas savoir son passé et son futur, et de ne pas savoir toutes les intentions de l'adversaire.

Les conditions de jeu sont :

- Attention
- Identité
- Effet sur les adversaires
- Aucun effet sur soi
- Ne peut pas avoir à l'égard des adversaires, de leurs buts et de leurs zones

- Avoir à l'égard du matériel de jeu, de ses propres buts et terrain
- Objectif
- Problèmes de jeu
- Autodétermination
- Adversaires
- La possibilité de perdre
- La possibilité de gagner
- Communication
- N'y arrivant pas

Les conditions de non-jeu sont :

- Tout savoir
- Ne pas savoir tout
- Sérénité
- Anonymat
- Aucun effet sur l'adversaire
- Effet sur soi ou sur l'équipe
- Avoir tout
- Ne peux pas avoir rien
- Solutions
- Pan-déterminisme

- Amitié avec tous
- Compréhension
- Communication totale
- Pas de communication
- Gagner
- Perdre
- Pas d'univers
- Pas de terrain de jeu
- Arrivée
- Mort

Auditez uniquement avec ces conditions indiquées comme étant des conditions de jeu. N'auditez pas en direction de ces conditions énumérées comme étant des conditions de non-jeu. Ce faisant, l'auditeur va éliminer (effacer) l'effet aberrant des jeux et réhabiliter une aptitude à jouer un jeu.

Identités – valences

Il y a quatre identités ou valences.

Quand quelqu'un est dans sa « propre » valence, on dit qu'il est « lui-même ».

En s'éloignant de sa propre identité, il entre dans ce qui suit :

Valence échangée : on a directement superposé l'identité de l'autre sur la sienne. Exemple : la fille devient dans une

certaine mesure sa mère. Remède : la débarrasser de la valence de sa mère.

Valence d'attention : on prend la valence B parce qu'on veut l'attention de C. Exemple : on devient la mère parce qu'elle recevait l'attention du père, alors que ce n'était pas le cas pour soi. Remède : éliminer la valence du père, même si le préclair semble être dans celle de la mère.

Valence synthétique : on prend la valence dont on a entendu parler. Exemple : la mère dit à l'enfant des choses fausses sur le père, accuse l'enfant d'être comme le père, avec pour résultat l'enfant poussé dans la valence du père. Remède : le débarrasser de la valence de la mère même si le préclair ne semble pas en être proche.

Les procédures d'audition

Toutes les conditions requises pour l'audition concernent désormais entièrement les procédures et les procédés. Par procédure d'audition, on entend le modèle général de la façon dont on s'adresse à un préclair. Cela inclut l'aptitude à poser une question formulée exactement de la même façon au préclair, encore et encore, peu importe combien de fois le préclair a répondu à la question. Cela devrait inclure l'aptitude à accuser réception au préclair par « bien » ou « d'accord » chaque fois qu'il exécute ou qu'il accomplit un commandement. Cela devrait inclure l'aptitude à accepter une communication du préclair. Lorsque le préclair a quelque chose à dire, l'auditeur devrait accuser réception au fait qu'il a reçu la communication et devrait y prêter une certaine attention.

La procédure comprend également l'aptitude à détecter lorsque le préclair est mis à trop rude épreuve par l'audition, ou est indûment contrarié, et à gérer de telles crises pendant la séance afin d'éviter au préclair de partir. L'auditeur devrait également avoir l'aptitude à traiter les remarques ou les événements surprenants, formulés par le préclair. Un auditeur devrait également avoir le talent d'éviter que le préclair parle de façon obsessionnelle, car des conversations prolongées réduisent considérablement l'avoir du préclair, et plus vite ses longues dissertations seront interrompues, meilleure sera la séance, en général.

Les procédés par opposition aux procédures consistent à utiliser le principe de l'échelle de gradients jusqu'à ce que le préclair soit en meilleur contrôle de lui-même, de son mental, des gens et de l'univers qui l'entoure.

Par échelle de gradients, on entend le passage de la simplicité vers une plus grande difficulté, en ne donnant jamais davantage au préclair que ce qu'il peut faire, mais en lui donnant tout ce qu'il peut faire, jusqu'à ce qu'il puisse gérer beaucoup. L'idée ici est de ne donner au préclair rien d'autre que des gains, et de s'abstenir de lui provoquer des pertes dans le jeu de l'audition. On peut donc voir que l'audition est une activité d'équipe et n'est pas en soi un jeu dans lequel l'auditeur s'oppose et cherche à vaincre le préclair, et le préclair cherche à vaincre l'auditeur ; car lorsque cette condition existe, les résultats en audition sont minimes.

La toute première étape de l'audition consiste à prendre le contrôle du préclair afin de lui restituer davantage de contrôle sur lui-même qu'il n'en a eu. L'étape la plus fondamentale est

ensuite celle de la localisation qui consiste à ce que le préclair soit conscient qu'il est dans une salle d'audition, qu'un auditeur est présent, et que le préclair est un préclair.

Ces conditions deviendront tout à fait évidentes si l'on réalise combien il serait difficile pour un fils d'auditer son père. Il est peu probable qu'un père reconnaisse dans son auditeur, autre chose que le garçon qu'il a élevé. Par conséquent, le père devrait être rendu conscient du fait que le fils est un praticien compétent, avant que le père puisse être dirigé durant l'audition. L'un des commandements les plus élémentaires en Scientologie, est : « *Regardez-moi. Qui suis-je ?* » Après avoir demandé au préclair de faire cela plusieurs fois jusqu'à ce qu'il puisse le faire vite, avec précision et sans protester, on pourra dire que le préclair a « trouvé » l'auditeur.

L'auditeur demande au préclair de contrôler, c'est-à-dire de commencer, changer, arrêter (l'anatomie du contrôle) tout ce qu'il est capable de contrôler. Dans un cas très grave, il peut s'agir d'un très petit objet poussé sur une table, démarré, changé et arrêté, chaque fois spécifiquement et uniquement sur ordre de l'auditeur, jusqu'à ce que le préclair réalise qu'il peut de lui-même démarrer, changer et arrêter cet objet. Parfois, quatre ou cinq heures passées sur cet exercice sont très bien investies pour un préclair très difficile.

Il est alors demandé au préclair de mettre en route, changer et arrêter son propre corps sous la direction spécifique et précise de l'auditeur. Dans toutes ses commandes, l'auditeur doit veiller à ne jamais donner une seconde commande avant que la première n'ait été entièrement exécutée. Dans cette procédure, on fait marcher le préclair dans une pièce et on lui fait

commencer, changer de direction et arrêter son corps, une étape à la fois, en les accentuant bien chacune, jusqu'à ce qu'il s'aperçoive qu'il peut le faire avec facilité. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'on peut dire qu'une séance est bien en cours ou que le préclair est en toute sécurité sous le commandement de l'auditeur.

Il convient surtout de noter que le but de la Scientologie est d'améliorer l'autodétermination du préclair. Cela exclut à la fois l'hypnose, les drogues, l'alcool ou d'autres mécanismes de contrôle utilisés par des thérapies autres et plus anciennes. On constatera que de telles choses, non seulement ne sont pas nécessaires, mais qu'elles vont directement à l'encontre de l'objectif d'une plus grande aptitude du préclair.

Les principaux points de concentration pour l'auditeur sont maintenant l'aptitude du préclair à avoir, l'aptitude du préclair à ne pas savoir et l'aptitude du préclair à jouer un jeu.

Un facteur supplémentaire est l'aptitude du préclair à être lui-même et non un certain nombre d'autres personnes, comme son père, sa mère, son conjoint ou ses enfants.

L'aptitude du préclair est augmentée en lui donnant le procédé connu sous le nom de Trio. Celui-ci se compose de trois questions, ou plus exactement de trois commandements.

1. « *Regardez autour de vous et dites-moi ce que vous pourriez avoir.* »
2. « *Regardez autour de vous et dites-moi ce que vous accepteriez de voir rester en place.* »

3. « Regardez autour de vous et dites-moi ce dont vous pourriez vous passer. »

Le premier commandement ci-dessus est habituellement utilisé une dizaine de fois, le deuxième commandement est utilisé cinq fois, et le troisième commandement est utilisé une fois. Ce rapport de dix, cinq et un, serait une approche ordinaire ou routinière de l'avoir. L'objectif est de mettre le préclair dans une condition où il peut détenir ou posséder ou avoir tout ce qu'il voit, sans autres conditions, ramifications ou restrictions. C'est le plus thérapeutique de tous les procédés, tout aussi élémentaire qu'il puisse paraître. Cela se fait sans trop de communication réciproque ni de discussion avec le préclair, et jusqu'à ce que celui-ci puisse répondre aux questions une, deux et trois, aussi bien. Il convient de noter d'emblée que 25 heures d'utilisation de ce procédé par un auditeur sur un préclair, élève très fortement le niveau de ton. En disant 25 heures, on veut donner une idée de la durée pendant laquelle le procédé devrait être utilisé. Comme c'est une contrainte pour le commun des mortels de répéter la même question encore et encore, on verra qu'un auditeur devra être très rigoureux ou très bien formé avant d'auditer.

Dans le cas d'un préclair très inapte, « ne peut pas avoir » est substitué à « avoir » dans chacune des questions susmentionnées pendant quelques heures, jusqu'à ce qu'il soit prêt pour le Trio dans sa forme « avoir ». Ce « peut – ne peut pas » est l'aspect positif – négatif de toute pensée, et en Scientologie, on le désigne par un mot particulier : « *dichotomie* ».

La réhabilitation de l'aptitude du préclair à ne pas savoir est aussi la réhabilitation de celui-ci dans le flux temporel,

puisque le processus du temps consiste à savoir le moment présent et à ne pas savoir simultanément le passé et le futur. Ce procédé, comme tous les autres procédés de Scientologie, est répétitif. Le procédé est parcouru habituellement, seulement lorsque le préclair est en très bonne condition, généralement dans un endroit à l'extérieur et fréquenté. Ici, sans susciter de commentaires de la part des passants, l'auditeur indique une personne et demande au préclair : « *Pouvez-vous ne pas savoir quelque chose à propos de cette personne ?* » L'auditeur ne permet pas au préclair de « ne pas savoir » des choses qu'il ne sait pas encore. Le préclair « ne sait pas » seulement ces choses visibles et apparentes au sujet de la personne. Ce procédé est aussi parcouru sur d'autres objets de l'environnement tels que les murs, les planchers, les chaises et d'autres choses. L'auditeur ne devrait pas s'alarmer lorsque, pour le préclair, de grands morceaux de l'environnement commencent à disparaître. Il s'agit là d'une routine ordinaire et en fait, le préclair devrait faire disparaître la totalité de l'environnement de son propre chef. L'environnement ne disparaît pas pour l'auditeur. L'objectif final de ce procédé « ne pas savoir » est la disparition de l'univers entier sous le contrôle du préclair, mais seulement pour le préclair.

On découvrira qu'en parcourant ce procédé, « l'avoir » du préclair peut se détériorer. Si cela se produit, c'est qu'il n'a pas suffisamment parcouru le Trio avant d'aborder ce procédé. Il suffit dans ce cas d'intercaler « *Regardez autour de vous et dites-moi ce que vous pourriez avoir* » avec le commandement « ne pas savoir » pour maintenir le préclair en bonne condition. La baisse d'avoir se manifeste par une agitation nerveuse, un discours obsessionnel ou une semi-inconscience ou

une sensation « d'être dans les vapes » de la part du préclair. Ces manifestations n'indiquent qu'une diminution d'avoir.

La question inverse est celle-ci : « *Dites-moi quelque chose que vous seriez disposé à ce que cette personne* (indiquée par l'auditeur) *ne sache pas à votre sujet.* » Les deux côtés de la question doivent être parcourus (audités). Ce procédé peut être parcouru pendant 25, 50 ou même 75 heures avec un bienfait considérable, à condition qu'il ne réagisse pas trop violemment sur le préclair en termes de perte d'avoir.

Il est à noter qu'en parcourant soit l'avoir ou « ne pas savoir » sur un préclair, celui-ci peut « extérioriser ». En d'autres termes, cela peut se manifester soit par son observation, soit parce que le préclair informe l'auditeur qu'il a « extériorisé ». Ce phénomène est expliqué dans le chapitre « les parties de l'Homme ». Dans l'audition moderne, l'auditeur ne fait rien de particulier à ce sujet, si ce n'est de recueillir et de s'intéresser aux dires du préclair. Il ne faut pas laisser le préclair s'en alarmer, car il s'agit d'une manifestation courante. Un préclair est en meilleure condition et s'auditera mieux, extériorisé que « dans sa tête ».

Comprendre qu'une aptitude réelle de « ne pas savoir » est une aptitude à effacer le passé à volonté sans le réprimer avec énergie ni recourir à aucune autre méthode, est nécessaire pour aider le préclair. C'est la première réhabilitation en termes de savoir. L'oubli est un phénomène inférieur au « non savoir ».

La troisième aptitude dont l'auditeur doit s'occuper, est l'aptitude du préclair à jouer un jeu. Tout d'abord et avant tout, l'exigence requise pour jouer un jeu est l'aptitude à

contrôler. On doit être capable de contrôler quelque chose pour participer à un jeu. Par conséquent, la réhabilitation générale du contrôle à commencer, changer et arrêter les choses, est une réhabilitation de l'aptitude à jouer un jeu. Quand un préclair refuse de se rétablir, c'est qu'il utilise son état comme un jeu, et qu'il ne croit pas qu'il puisse jouer un meilleur jeu que l'état dans lequel il est. Il risque de protester si ceci est appelé un jeu. Néanmoins, n'importe quelle condition cédera si l'auditeur fait inventer au préclair des conditions similaires, ou même s'il ment au sujet de la condition existante. Inventer des jeux ou inventer des conditions ou inventer des problèmes réhabilite l'aptitude à jouer un jeu. Parmi ces divers facteurs de réhabilitation les plus importants sont le contrôle (commencer, changer et arrêter), les problèmes et la volonté de submerger ou d'être submergé. On cesse d'avoir des jeux quand on perd le contrôle de divers éléments, lorsqu'on est à court de problèmes, que l'on est peu disposé à être submergé, en d'autres termes, à perdre, ou à être, ou à submerger (gagner). On constatera qu'en parcourant l'avoir comme dans le procédé du Trio ci-dessus, on peut réduire l'aptitude à jouer un jeu, puisque l'avoir en est partiellement la récompense.

En ce qui concerne les problèmes, on verra qu'ils sont tout à fait nécessaires pour jouer un jeu. L'anatomie d'un problème est intention-contre-intention. C'est bien sûr en substance, l'objectif de tous les jeux, avoir deux camps, chacun avec une intention opposée. Techniquement, un problème est deux ou plusieurs objectifs en conflit. Il est très simple de détecter si le préclair souffre ou non d'une pénurie de jeux. Le préclair qui a besoin de davantage de jeux s'agrippe à divers problèmes de temps présent. Si un auditeur est confronté à un préclair obsé-

dé par un problème de temps présent, il sait deux choses : (1) que l'aptitude du préclair à jouer un jeu est faible, et (2) qu'il faut immédiatement utiliser un procédé précis pour réhabiliter le préclair en séance.

En début de séance, il arrive souvent que le préclair ait été confronté à un grave problème de temps présent entre les séances. Le préclair doit toujours être consulté avant que la séance ne soit vraiment en cours pour savoir s'il a « quelque chose qui l'inquiète ». Pour un préclair qui s'inquiète d'une situation ou d'un problème de temps présent, aucun autre procédé n'est plus efficace que celui qui suit. Après une très *brève* discussion du problème, l'auditeur demande au préclair « d'inventer » un problème de grandeur comparable. Il se peut qu'il doive reformuler cette demande pour que le préclair la comprenne parfaitement, mais l'auditeur veut essentiellement que le préclair invente ou crée un problème qu'il considère similaire à celui qu'il a. Si le préclair est incapable de le faire, il est nécessaire alors de le faire mentir au sujet du problème qu'il a. Le mensonge est la forme la plus basse de créativité. Après avoir menti sur le problème pour une courte période, on découvrira qu'il sera capable d'inventer des problèmes. On devrait lui faire inventer de nombreux problèmes jusqu'à ce qu'il ne se préoccupe plus de son problème de temps présent.

L'auditeur devrait comprendre qu'un préclair qui est « maintenant disposé à faire quelque chose au sujet du problème » n'a pas parcouru suffisamment longtemps l'invention de problèmes de grandeur comparable. Tant que le préclair tente de faire quelque chose pour régler le problème, ce dernier est toujours d'une importance obsessionnelle pour lui.

Aucune séance ne peut être poursuivie avec succès tant qu'un tel problème de temps présent n'est pas entièrement aplani, et l'expérience a montré que lorsqu'un problème de temps présent n'était pas complètement éliminé au moyen de ce procédé, le reste de la séance ou même le cours entier de l'audition pouvaient être interrompus.

Lorsqu'un préclair ne semble pas progresser en audition de façon marquée et observable, il faut alors supposer que le préclair a un problème de temps présent qui n'a pas été éliminé et qui doit être résolu en audition. Bien que l'auditeur laisse entendre au préclair que lui aussi est persuadé que ce problème de temps présent est extrêmement important, l'auditeur ne devrait pas croire que ce procédé ne résoudra pas *n'importe quel* problème de temps présent, car il le fera. Ce procédé devrait être effectué sur certains préclairs en association avec le Trio.

Si l'on demande au préclair de « mentir à propos de » ou « d'inventer un problème de grandeur comparable », et que ce faisant, il devient agité ou inconscient, ou commence à parler d'une manière frénétique ou obsessionnelle, on doit supposer qu'il a besoin de parcourir l'avoir jusqu'à ce que l'agitation ou la manifestation cesse, afin que le problème de grandeur comparable puisse être repris.

Un autre aspect de l'aptitude à jouer est la volonté de gagner et la volonté de perdre. Une personne doit vouloir être cause ou vouloir être effet. En ce qui concerne les jeux, cela se réduit à une volonté de gagner et à une volonté de perdre. Les gens craignent la défaite et sont effrayés par l'échec. Toute l'anatomie de l'échec tient seulement au fait que les postulats ou intentions de quelqu'un sont inversés dans l'action. Par

exemple, on a l'intention de frapper un mur et on le frappe. C'est une victoire. On a l'intention de ne pas frapper un mur et on ne le frappe pas. C'est encore une fois une victoire. On a l'intention de ne pas frapper un mur et on le frappe. C'est une perte. On a l'intention de frapper un mur et on ne peut pas le frapper. C'est à nouveau une perte. On verra en ceci comme dans d'autres choses que la thérapie la plus significative qui existe, est de changer d'avis. Toutes les choses sont telles qu'on les considère, et pas autrement. S'il est suffisamment simple de donner la définition de gagner et de perdre, ainsi en est-il aussi d'auditer la question.

Cette condition s'exprime le mieux, semble-t-il, en auditant un procédé connu sous le nom de « submerger ». Une façon élémentaire de parcourir ceci est d'amener le préclair à l'extérieur où il y a beaucoup de monde à observer, et en indiquant une personne, de demander au préclair : « *Qu'est-ce qui pourrait la submerger ?* » Quand le préclair répond à cette question, on lui demande à propos de la même personne : « *Que pourrait-elle submerger ?* » On lui pose ensuite la troisième question : « *Regardez autour de vous et dites-moi ce que vous pourriez avoir ?* » Ces trois questions sont posées l'une après l'autre. Ensuite, une autre personne est choisie et les trois questions sont posées à nouveau.

Ce procédé peut être modifié dans sa formulation, mais l'idée centrale doit rester la même que ci-dessus. On peut demander au préclair : « *Par quoi consentiriez-vous que cette personne soit submergée ?* » et : « *Que consentiriez-vous que cette personne submerge ?* » et bien sûr : « *Regardez autour de vous et dites-moi ce que vous pourriez avoir ?* » Il ne s'agit

là que de l'un des nombreux procédés possibles sur le sujet « submerger », mais il convient de noter que de demander au préclair de penser à des choses qui pourraient *le* submerger, pourrait être catastrophique pour le cas. Lorsque la submersion est résolue, le préclair devrait en être détaché.

Une façon opposée aux procédés d'avoir, mais moins thérapeutique, est celle de la « séparation ». On demande au préclair de regarder autour de lui et de découvrir des choses qui sont séparées d'autres choses. Ceci est répété encore et encore. Cependant, ce procédé est destructeur de l'avoir, même s'il s'avérera parfois bénéfique.

On verra que l'avoir (barrières), « ne pas savoir » (être dans le temps présent et non dans le passé ou le futur), les objectifs (problèmes, adversaires ou intention-contre-intention), et la séparation (liberté), couvriront l'anatomie des jeux. Il ne faut cependant pas penser que l'avoir ne s'adresse qu'aux jeux. De nombreux autres facteurs entrent en ligne de compte. Parmi tous ces éléments, c'est celui de la plus haute importance.

De nos jours en Scientologie, on s'adresse aussi peu que possible au moi subjectif, au mental. On veille à ce que le préclair reste attentif à l'environnement général qui l'entoure. S'adresser aux différents schémas énergétiques du mental est moins bénéfique que des exercices abordant directement les autres personnes ou l'univers physique. De ce fait, demander au préclair de rester assis sans bouger et de répondre à la question « *Qu'est-ce que vous pourriez avoir ?* » lorsqu'il y répond en fonction de son expérience ou des nombreuses choses qui ne sont pas présentes, est considéré comme non thérapeutique

et diminue plutôt l'aptitude et l'intelligence du préclair. C'est ce qu'on appelle un procédé subjectif (seulement à l'intérieur du mental).

Ceux-ci sont les principaux procédés qui produisent des résultats considérables. Il y en a d'autres et il existe des combinaisons de procédés, mais ceux qui sont donnés ici sont les plus importants. Un scientologue connaissant parfaitement le mental peut bien sûr utiliser beaucoup « d'astuces » pour améliorer l'état des gens. L'une d'entre elles est l'aptitude à traiter une maladie psychosomatique comme une jambe estropiée qui, n'ayant physiquement aucun problème, n'est pourtant pas utilisable. L'auditeur pourrait demander au préclair « *Racontez-moi un mensonge au sujet de votre jambe* » avec un soulagement possible de la douleur ou des symptômes. Demander répétitivement au préclair « *Regardez autour de vous et dites-moi quelque chose que votre jambe pourrait avoir* » libérerait sans aucun doute la somatique. Demander au préclair ayant la mauvaise jambe « *Quel problème votre jambe pourrait-elle être pour vous ?* » ou le prier « *d'inventer un problème de grandeur comparable à votre jambe* », entraînerait un changement notable dans la condition de la jambe. Cette technique s'appliquerait à toute autre partie du corps ou organe. Elle s'appliquerait aussi, assez bizarrement, aux possessions du préclair. Si un préclair avait un véhicule ou une voiture délabrée ou qui lui posait des problèmes, on pourrait lui poser la question : « *Quel problème pourrait être une carriole pour vous ?* » et donc, en lui demandant d'inventer de nombreux problèmes, on découvrirait qu'il a résolu ses problèmes de voiture. Nous sommes en présence du phénomène selon lequel le préclair a déjà de nombreux jeux en place.

Quand on lui demande de donner des problèmes à l'auditeur, il a déjà les manifestations d'as-is-ness ou d'effacement qui se passent. La pensée efface ; par conséquent, le nombre de problèmes ou de jeux que le préclair pourrait avoir, serait diminué en lui demandant de raconter ceux qu'il a déjà. Demander au préclair de décrire ses symptômes est beaucoup moins thérapeutique et peut résulter en une aggravation de ces symptômes, contrairement à ce que certaines écoles de pensée ont cru dans le passé, mais qui explique leurs échecs.

Il y a des choses spécifiques qu'il faut éviter en audition. Celles-ci sont :

1. *Les significations.* La chose la plus facile qu'un thétan fasse est de changer d'avis. La chose la plus difficile qu'il fasse est de gérer l'environnement dans lequel il se trouve. Par conséquent, demander à un thétan d'effacer diverses idées est une erreur. C'est une faute. Demander au préclair de réfléchir à quelque chose peut aussi être une erreur. Lui demander de faire des exercices ne concernant que son mental peut être complètement catastrophique. Un préclair est audité entre lui-même et son environnement. S'il est audité entre lui-même et son mental, il est audité avec un point de vue trop limité et son état empirera.

2. *La communication réciproque.* Il peut y avoir beaucoup trop de communication réciproque ou de communication lors d'une séance d'audition. La communication implique la réduction de l'avoir. Laisser un préclair parler sans arrêt ou obsessionnellement, l'amène à réduire son avoir. Le préclair auquel on permet de parler indéfiniment va descendre l'échelle des tons et se retrouvera en mauvais état. Il vaut mieux que

l'auditeur lui dise carrément et impoliment de « se taire » plutôt que de le laisser épuiser son avoir complètement, jusqu'au bout. Vous pouvez observer ceci par vous-même si vous permettez à une personne qui n'est pas très apte à parler de ses problèmes, de continuer à parler. Elle commencera à parler de plus en plus frénétiquement. Elle est en train de réduire son avoir. Elle finira par s'enfoncer dans l'apathie, et à ce moment-là, elle sera prête à vous dire (comme vous insistez) qu'elle « se sent mieux » alors qu'en fait, elle a empiré. Demander à un préclair « *Comment vous sentez-vous maintenant ?* » peut réduire son avoir puisqu'il regarde sa condition actuelle et as-is un peu de masse.

3. *Trop de procédés.* Il est possible d'auditer un préclair sur un trop grand nombre de procédés dans un laps de temps trop court, avec une diminution du rétablissement du préclair. Pour ce faire, on observe le retard de communication du préclair. On découvrira que le préclair espacera différemment ses réponses à la question répétitive qu'on lui pose. Lorsqu'une longue période s'écoule entre sa réponse à la question posée une deuxième fois, on dit qu'il a un « retard de communication ». Le « retard de communication » est l'intervalle de temps qui s'écoule entre le moment où l'auditeur pose la question et celui où le préclair répond à cette question précise. Ce n'est pas l'intervalle de temps qui s'écoule entre le moment où l'auditeur pose la question et celui où le préclair fait une déclaration quelconque.

On constatera que le retard de communication s'allonge et se raccourcit sur une question répétée. La question posée pour la dixième fois risque de ne pas provoquer de retard significa-

tif. C'est le moment d'arrêter de poser cette question puisqu'il n'y a plus maintenant de retard de communication notable. On peut abandonner n'importe quel procédé lorsque le retard de communication est le même sur trois questions consécutives.

Pour passer d'un procédé à l'autre, on utilise un pont de communication qui réduit considérablement le risque d'un trop grand nombre de procédés. Un pont de communication est toujours utilisé.

Avant qu'une question ne soit posée, elle devrait en être discutée et un accord devrait être obtenu sur sa formulation, un peu comme si un contrat était établi avec l'auditeur. L'auditeur mentionne au préclair qu'il va lui demander de faire certaines choses et s'assure du fait que ce dernier soit d'accord. C'est la première partie du pont de communication. Elle précède toutes les questions, mais lorsqu'on passe d'un procédé à un autre, le pont devient effectivement un pont. On s'assure que le procédé antérieur est « aplani » en demandant au préclair s'il pense ou non qu'on peut maintenant l'abandonner en toute tranquillité. On délibère avec le préclair du bénéfice que le procédé lui a apporté, puis on lui dit qu'on ne va plus utiliser ce procédé. Maintenant l'auditeur dit au préclair qu'il va en utiliser un nouveau, le décrit et obtient l'accord du préclair. Quand l'accord est obtenu, l'auditeur utilise alors ce procédé. Le pont de communication est utilisé à tout moment. La deuxième moitié, l'accord concernant un nouveau procédé, est toujours utilisée avant de commencer tout procédé.

4. *Echec à résoudre le problème de temps présent.* Il est probable qu'un grand nombre de cas soient bloqués ou jugés

incapables de bénéficier de l'audition, plus à cause de la négligence du problème de temps présent comme susmentionné, que de tout autre élément individuel.

5. *Inconscience, « dans les vapes » ou agitation de la part du préclair* ne sont pas des signes de bonne forme. C'est une perte d'avoir. Le préclair ne doit jamais être audité en étant inconscient ou « dans les vapes ». Il devrait toujours être maintenu alerte. Le phénomène de base de l'inconscience est « un flux qui s'est écoulé trop longtemps dans une direction ». Si on parle trop longtemps à quelqu'un, on va le rendre inconscient. Pour réveiller le sujet de tout ce bavardage, il est nécessaire de faire parler la personne inconsciente. Il suffit simplement d'inverser n'importe quel flux pour faire disparaître l'inconscience, mais c'est normalement résolu dans la Scientologie moderne en parcourant le Trio ci-dessus.

Le futur de la Scientologie

L'Homme étant désormais doté d'armes suffisantes pour détruire toute l'Humanité sur Terre, l'émergence d'une nouvelle science capable de gérer l'Homme est vitale. La Scientologie est cette science. Elle est sortie du même creuset que la bombe atomique. L'intelligence de base de la Scientologie provient de la physique nucléaire, des hautes mathématiques, et de la compréhension des anciens de l'Orient. La Scientologie peut faire, et fait exactement ce qu'elle dit pouvoir faire. Il existe à Washington D.C., une énorme armoire de classement remplie de milliers d'études de cas, entièrement validées et assermentées qui témoignent de la rigueur scientifique de la Scientologie. Avec la Scientologie, l'Homme peut empêcher

la folie, la criminalité et la guerre. C'est à l'Homme de l'utiliser. Elle existe pour l'amélioration de l'Homme. La principale course de la Terre n'est pas aujourd'hui entre une nation et une autre. La seule course qui compte en ce moment est celle qui se déroule entre la Scientologie et la bombe atomique. L'histoire de l'Homme, comme l'ont dit des autorités notoires, pourrait bien dépendre de celui qui gagne.

LES DESSEINS DE LA SCIENTOLOGIE

Une civilisation sans folie, sans criminels et sans guerre, où les personnes capables peuvent prospérer et où les êtres honnêtes peuvent avoir des droits, et où l'Homme est libre de s'élever à des niveaux supérieurs, tels sont les buts de la Scientologie.

Révélés pour la première fois il y a quinze ans [NdT : 1950], à un monde troublé, ces desseins sont à la portée de notre technologie.

Apolitique de nature, la Scientologie accueille tout individu, de toute croyance, race ou nation.

Nous ne cherchons pas la révolution. Nous ne cherchons que l'évolution vers des états d'être supérieurs pour l'individu et la société.

Nous atteignons nos objectifs.

Après des millénaires interminables d'ignorance sur lui-même, son mental et l'Univers, une percée a été faite.

Les autres efforts que l'Homme a faits ont été surpassés.

Les vérités réunies de cinquante mille ans de pensée des hommes, distillées et amplifiées par de nouvelles découvertes au sujet de l'Homme, ont provoqué ce succès.

Nous vous souhaitons la bienvenue en Scientologie. Nous n'attendons de vous que votre aide pour atteindre nos objectifs et aider les autres. Nous nous attendons à ce que vous soyez aidés.

La Scientologie est aujourd'hui le mouvement le plus vital sur Terre.

Dans un monde troublé, la tâche n'est pas facile. Mais si elle l'était, nous n'aurions pas à la faire.

Nous respectons l'Homme et nous croyons qu'il mérite d'être aidé. Nous vous respectons et croyons que vous aussi, pouvez aider.

La Scientologie ne doit pas son aide. Nous n'avons rien fait qui nous pousse à gagner des faveurs. Si nous avions fait quelque chose, nous ne serions pas assez intelligents pour faire ce que nous faisons actuellement.

L'Homme soupçonne toute offre d'aide. Il a souvent été trahi, sa confiance est ébranlée. Trop souvent, il a donné sa confiance et a été trahi. Nous pouvons nous tromper, car nous construisons un monde avec des brins de paille brisés. Mais nous ne trahisons jamais votre confiance en nous tant que vous serez l'un des nôtres.

Le soleil ne se couche jamais sur la Scientologie.

Et puisse une aube nouvelle poindre pour vous, pour ceux que vous aimez et pour l'Homme !

Nos objectifs sont simples bien que grands.

Et nous réussissons, comme nous réussissons déjà à chaque révolution de la planète.

Nous apprécions votre aide.

Nous sommes là pour vous aider.

L. RON HUBBARD
1965

À PROPOS DE L'AUTEUR

Lafayette Ronald Hubbard est né le 13 mars 1911 à Tilden, Nebraska. Il passa son enfance dans un ranch du Montana.

Suite au déménagement de sa famille en Extrême-Orient, Hubbard eut très tôt la possibilité d'étudier les philosophies orientales. Son riche grand-père lui permit de voyager en Asie et d'élargir ses horizons. Les impressions qu'il a gagnées comme adolescent en ce temps-là, ont eu une influence durable sur lui.

Sa vie fut conduite par son infatigable esprit de recherche et sa grande soif de connaissances. Le thème central étant toujours de comprendre la nature de l'Homme, et d'analyser les particularités de son comportement, afin de pouvoir en tirer des conclusions sur la façon d'éliminer ses barrières mentales, pour lui permettre d'avoir pleinement accès à ses capacités.

A 19 ans, Hubbard revint en Amérique et étudia à l'Université de Washington où, entre autres, il participa à l'un des premiers cours de physique nucléaire. Durant sa période d'études, il gagna sa vie en tant qu'écrivain, mais sa passion fut toujours ses recherches sur l'esprit humain.

La Seconde Guerre Mondiale marqua aussi sa vie ; en 1944, il fut affecté dans la région des Philippines. Les blessures subies durant cette période n'eurent comme effet que de lui faire encore plus approfondir ses recherches, et ne l'empêchèrent pas de poursuivre ses projets. Au contraire, il utilisa son propre état pour mettre à l'épreuve les méthodes sur

lesquelles il avait travaillé, et ainsi rétablir sa propre santé physique et mentale.

En 1950, il publia le livre « *Dianétique : la Science Moderne de la Santé Mentale* », un livre sur l'anatomie du mental humain avec des directives détaillées pour le traitement d'expériences traumatisantes. Une étape-clé. Dans cet ouvrage, il présenta les résultats de près de vingt ans de recherches, et simultanément une méthode de travail applicable par tout le monde. Le livre eut un grand succès.

La Fondation de Recherche Dianétique fut créée pour pouvoir poursuivre les recherches, ce qui ouvrit la voie à la Scientologie, un développement ultérieur de la Dianétique, dédiée à l'amélioration des capacités de l'être humain. La Dianétique et la Scientologie furent alors en plein essor et partout surgirent des groupes qui travaillèrent avec ces méthodes. Au fil des ans, une organisation fut créée sur le plan mondial : l'église de Scientologie. Hubbard refusa explicitement toute coopération avec des organisations désirant utiliser la Scientologie pour manipuler les gens. Son objectif était de développer une voie possible pour tous les êtres humains, conduisant vers la libération de barrières spirituelles indésirables, et permettant à chaque individu de redevenir lui-même. Ce n'était pas de créer un homme parfait, mais de permettre à chacun d'être soi-même.

En 1966, Hubbard se retira de toute fonction officielle de l'église de Scientologie afin de se concentrer sur ses recherches. Il transféra toujours plus de responsabilités vers ses remplaçants, ce qui finalement conduisit à l'affaiblissement de son organisation.

L'absence de L. Ron Hubbard au niveau de la gestion eut des conséquences graves. Un processus graduel commença,

aboutissant à des changements dans les méthodes fondamentales, une augmentation continue des prix et toujours plus de restrictions sévères pour ses membres. Depuis la fin des années 70 jusqu'au milieu des années 80, de nombreux praticiens hautement qualifiés furent exclus, renvoyés par l'église de Scientologie, ou quittant d'eux-mêmes l'organisation, en dépit du fait qu'elle fût leur foyer spirituel durant de nombreuses années.

En 1984, la « Zone Libre » fut fondée par le Capitaine Bill Robertson ; une association de scientologues, qui voulait utiliser librement les méthodes originelles de Hubbard, pour eux-mêmes et d'autres, sans le contrôle de l'église de Scientologie. Un rassemblement convivial de gens, sans hiérarchie, conçu sous forme de réseau. Au sein de ce réseau, la Ron's Org est une communauté de nombreuses personnes utilisant le chemin développé par Hubbard, afin d'amener les gens vers une plus grande liberté spirituelle et à l'autodétermination.

Durant ses dernières années, Hubbard ne fit plus d'apparition publique, la ligne de communication fut coupée. La cause et l'année de son décès ne sont pas vraiment sûres. Il est probablement décédé au début des années 80, mais officiellement l'église de Scientologie annonça sa mort en 1986.

Comme toute personne importante ayant existé, et ayant apporté le progrès et des changements dans le monde, on trouve autour de l'historique de la vie de L. Ron Hubbard de nombreux mythes et de nombreuses légendes. En ne disposant pas de données de première ou de deuxième main, on ne peut vraiment pas juger de ce qui est vrai ou faux.

Mais ce qui est certain et vraiment important, c'est que Hubbard nous a donné un énorme trésor de connaissances et une façon de les utiliser, et c'est notre objectif actuel !

Comme il l'écrit si bien :

« Le premier principe de ma philosophie est que la sagesse doit être mise à la portée de tous ceux qui désirent l'acquérir. Elle se trouve à la disposition, tant de l'homme du peuple que du monarque, et ne devrait jamais être regardée avec effroi.

Le second principe de ma philosophie tient en ceci : elle doit pouvoir être appliquée.

Le troisième principe est que, toute connaissance philosophique n'a de valeur qu'à condition d'être vraie et de fonctionner. »

Son intention était que cette connaissance soit vraiment utilisée pour le bénéfice de tous :

« POUR AUTANT QUE JE SACHE, AUCUN HOMME N'A LE MONOPOLE DE LA SAGESSE DE CET UNIVERS. ELLE APPARTIENT À CEUX QUI PEUVENT L'UTILISER POUR S'AIDER ET AIDER LES AUTRES. »

GLOSSAIRE

Aberration : Comportements ou pensées irrationnels ou déréglés à propos d'un ou de plusieurs sujets spécifiques, provenant de l'influence qu'exerce le mental réactif sur l'individu dans sa relation avec ce ou ces sujets.

Affinité : Degré d'amitié ou d'affection ou son absence. (Elle s'exprime souvent sous forme d'émotion : l'enthousiasme à l'égard d'une personne révèle plus d'affinité que l'apathie.)
Considération de distance.

A.R.C. : Mot formé des initiales d'*Affinité*, *Réalité* et *Communication*, qui équivalent ensemble à la compréhension. (Ce sont les trois composantes nécessaires à la compréhension d'une chose : on doit avoir une certaine affinité pour elle, on doit dans une certaine mesure la trouver réelle, et on a besoin de communiquer ne serait-ce qu'un peu avec elle avant de pouvoir la comprendre.)

As-is-ness : Voir les choses telles qu'elles sont, sans distorsions ni mensonges, à quel moment elles disparaîtront et cesseront d'exister.

Auditeur : Personne qui écoute attentivement ce que d'autres ont à dire. L'auditeur est une personne entraînée et qualifiée pour appliquer des procédés scientologiques aux autres afin qu'ils s'améliorent.

Audition : Application de procédés et de méthodes scientologiques à quelqu'un par un auditeur entraîné. La définition exacte de l'audition est : l'action de poser à un préclair une question (qu'il peut comprendre et à laquelle il peut répondre),

d'obtenir de lui une réponse à cette question et de lui en accuser réception.

Autodétermination : Condition dans laquelle on détermine ses propres actions.

Automatisme : Tout ce qu'on fait sans en être conscient ou en n'en étant que partiellement conscient. C'est également un flux soudain et très rapide de réponses que donne un préclair au cours d'une séance.

Avoir : Par avoir, nous entendons la possession, le fait de détenir, d'être capable de commander, de tenir une position, de prendre en charge des objets, des énergies ou des espaces.

Axiome : Une vérité évidente par elle-même ou universellement reconnue.

Cas : Façon dont une personne réagit au monde qui l'entoure du fait de ses aberrations.

Clair : Individu optimum ; il ne possède plus aucun engramme.

Communication : Echange d'idées ou d'objets entre deux personnes ou deux terminaux. Plus précisément, la définition de la communication est la suivante : cause – distance – effet, avec intention, attention, et duplication et compréhension au point effet de ce qui a émané du point cause. (L'aptitude à communiquer est la clé du succès dans la vie. Par conséquent, on devrait étudier et comprendre à fond cette définition. Lire à ce sujet le traité pratique et complet sur la communication qu'est le livre *Dianétique 55* !)

Communication réciproque : Communication entre deux personnes où, tour à tour, chacune exposant pleinement ses

idées sur un sujet, alors que l'autre écoute attentivement. La communication a par conséquent lieu dans les deux sens.

Condition de non-jeu : Une totalité de barrières et une totalité de libertés constituent toutes deux, des conditions de non-jeu.

Contrôle : Aptitude à commencer, changer et arrêter les choses à volonté. (On devient capable, grâce à l'audition, de contrôler de plus en plus de choses.)

Cycle d'action : Déroulement que suit une action, au cours duquel l'action est commencée, continuée un certain temps, puis se termine comme prévu.

Dianétique : L'école du mental la plus avancée que possède l'Homme. Du grec *dia*, à travers, et *noos*, âme, mental, d'où le sens « à travers le mental », « à travers la pensée » ou « à travers l'âme ».

Dichotomie : Division, subdivision binaire (entre deux éléments qu'on sépare nettement et qu'on oppose). Par exemple : blanc-noir, toujours-jamais, etc.

Dynamique : Impulsion, poussée et but de la vie – SURVIVRE – dans ses huit manifestations.

Echelle des Tons : Une échelle qui représente la spirale descendante de la vie de la pleine vitalité et de la conscience jusqu'à la mort, en passant par la semi-vitalité et la semi-conscience.

Engramme : Image mentale d'une expérience contenant de la douleur physique, de l'inconscience, et une menace réelle ou imaginaire pour la survie. C'est l'enregistrement dans le mental réactif d'un événement qui est véritablement arrivé à

l'individu dans le passé et qui contenait de la douleur physique et de l'inconscience, ces deux derniers éléments étant enregistrés dans l'image mentale que l'on appelle engramme.

Être : La condition d'être se définit comme le fait d'assumer une certaine identité. On pourrait la comparer à un rôle dans un jeu et un exemple pourrait être son propre nom. La profession qu'on exerce en serait un autre exemple. Un autre exemple encore serait les caractéristiques physiques de quelqu'un. Chacune de ces choses ou leur ensemble désignerait l'état d'être de quelqu'un. L'état d'être peut être assumé, conféré ou atteint. Dans un jeu par exemple, chaque joueur a son propre état d'être.

Extériorisation : Etat du thétan qui est hors de son corps. Lorsque cela se produit, la personne acquiert la certitude qu'elle est elle-même, et non pas son corps.

Facsimilé : Copie mentale qu'a fait l'individu de ses perceptions de l'univers physique à un moment du passé ; elle est également connue sous le nom d'image mentale.

Faire : Par faire, nous entendons action, fonction, fait d'accomplir quelque chose, d'atteindre des buts, la réalisation d'un dessein ou tout changement de position dans l'espace.

Mental : Système de contrôle entre le thétan et l'univers physique. Le mental n'est pas le cerveau.

Mental analytique : Ce mental se compose d'images visuelles du passé ou de l'univers physique, contrôlées et régies par le savoir du thétan. La note dominante du mental analytique est la conscience : on sait ce que l'on est en train de conclure et de faire. Il combine les perceptions de l'environnement immédiat, celles du passé (par les images) et les estimations

de l'avenir pour en tirer des conclusions fondées sur la réalité des situations.

Mental réactif : Portion du mental d'une personne qui fonctionne par excitation-réflexe (à une certaine excitation correspond un certain réflexe), qui n'est pas sous son contrôle volontaire et qui exerce de la force et un pouvoir de commandement sur sa conscience, ses objectifs, ses pensées, son corps et ses actions.

Mental somatique : C'est le mental qui est sous le contrôle du mental analytique ou du mental réactif et qui apporte des solutions au niveau physique.

MEST : L'univers physique. Néologisme anglais forgé à partir des initiales de *Matière*, *Energie*, *eSpace* et *Temps*, composants de l'univers physique. Il est également employé comme adjectif, dans le sens de « physique » comme dans l'expression « l'univers MEST », qui signifie l'univers physique.

Mock-up : Construction, image ou modèles mentaux que crée un thétan. Un mock-up est distinct d'un facsimilé en ce sens qu'on le crée volontairement, qu'il ne copie pas nécessairement une expérience précédente, et qu'il est sous le contrôle du thétan.

Pan-déterminisme : Détermination générale : l'action qui consiste à déterminer non seulement ses propres actions, mais aussi celles des autres et en particulier, à déterminer en même temps deux ou plusieurs côtés d'un jeu. (Pour devenir pan-déterminé, il faut voir une dispute, une lutte ou un jeu des deux côtés.)

Postulat : Conclusion, décision ou résolution prises par l'individu lui-même de façon autodéterminée en fonction de

données du passé, connues ou inconnues. Le postulat est toujours connu. Il est fait par l'individu, d'après l'évaluation de données, ou par impulsion en l'absence de données. Le postulat résout un problème du passé, décide des problèmes ou des observations dans le présent, ou établit un mode d'action pour l'avenir.

Préclair : Tout individu qui n'est pas « Clair ». Le terme est toutefois employé principalement pour désigner une personne qui, grâce à l'audition scientologique, découvre davantage sur elle-même et sur la vie.

Problème : Tout ce qui a des côtés opposés de force équivalente ; il s'agit en particulier de postulat contre-postulat, d'intention contre-intention ou d'idée contre idée.

Problème de temps présent : Problème spécifique qui existe dans l'univers physique maintenant et sur lequel le préclair a son attention fixée. Les communications qu'un individu n'a pas faites à d'autres personnes sont l'une des principales causes des problèmes de temps présent.

Réalité : C'est le second sommet du Triangle d'A.R.C. La réalité est définie d'ordinaire comme étant « ce qui semble être ». La réalité est essentiellement un accord. Ce que nous sommes d'accord de considérer comme réel, est réel.

Scientologie : Philosophie religieuse appliquée et technologie qui résout les problèmes de l'esprit, de la vie et de la pensée ; découverte, développée et organisée par L. Ron Hubbard ; résultat des découvertes faites antérieurement à propos de la Dianétique par cet auteur ; du latin *scio*, connaître, et du grec *logos*, étude. Scientologie signifie « savoir comment savoir » ou « étude de la sagesse ».

Somatique : Douleur ou inconfort physiques quels qu'ils soient ; plus particulièrement, perceptions physiques douloureuses ou désagréables qui proviennent du mental réactif.

Thétan : La personne elle-même – non pas son corps, son nom, l'univers physique, son mental, ou autre chose ; ce qui est conscient d'être conscient ; l'identité qui EST l'individu. (Ce mot a été formé à partir de Théta Θ , symbole grec de « la pensée » ou peut-être de « l'esprit ».)

Triangle d'A.R.C. : On l'appelle triangle étant donné que ses trois points, l'affinité, la réalité, et le plus important la communication, sont en relation les uns avec les autres. Sans affinité, il n'y a ni réalité, ni communication. Sans réalité ou quelque accord, l'affinité et la communication sont absentes. Sans communication, il ne peut y avoir ni affinité ni réalité. Il suffit d'améliorer l'un des angles de ce triangle pour améliorer les deux autres. (L'angle le plus facile à améliorer est la communication : en améliorant son aptitude à communiquer, on améliore en même temps son affinité pour les autres et pour la vie, tout en élargissant également la portée de ses accords.)

Valence : Adoption inconsciente par un individu des caractéristiques d'un autre.

