

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	English original by Dennis H. Stephens	Deutsche Übersetzung von Leo Faulhaber
		Letzte Änderung: 23. Juli 2017
	[Bemerkungen in eckigen Klammern sind Anmerkungen des Übersetzers. Sie geben seine Meinung wieder und können nach Belieben ignoriert werden.]	[Bemerkungen in eckigen Klammern sind Anmerkungen des Übersetzers. Sie geben seine Meinung wieder und können nach Belieben ignoriert werden.]
1.	<b>Second Addendum to Theory Section</b>	<b>[4.] Zweiter Anhang zum theoretischen Teil</b>
2.	Cause is the action of bringing an effect into existence, taking an effect out of existence, knowing, or not-knowing. That which is brought into existence, taken out of existence, known, or not-known is called an effect.	<b>Ursache</b> ist die Aktion, eine Wirkung ins Dasein zu bringen, eine Wirkung aus dem Dasein zu entfernen, zu wissen, oder zu nicht-wissen. [Ursache kann demzufolge sowohl ein Herausfließen als auch ein Hineinfließen sein.] Das, was ins Dasein gebracht, aus dem Dasein entfernt, gewusst oder nicht-gewusst wird, wird als <b>Wirkung</b> bezeichnet.
3.	Thus life, in all its manifestations, is causative.	Somit ist das Leben in all seinen Manifestationen ursächlich.
4.	Causation is the common denominator of all life impulses.	Verursachung ist der gemeinsame Nenner aller Lebensimpulse.
5.	Causation is achieved by postulates. A postulate is a causative consideration. A consideration is defined as a thought, or idea.	Verursachung wird durch Postulate erreicht. Ein <b>Postulat</b> ist eine verursachende Betrachtung. Eine <b>Betrachtung</b> ist definiert als ein Gedanke oder eine Idee.
6.	Life can believe itself to be an effect, but that belief is itself a causative consideration.	Das Leben kann von sich selbst glauben, eine Wirkung zu sein, doch dieser Glaube ist selbst eine verursachende Betrachtung.
7.	Responsibility is the willingness to assume causation. A being can assume causation for anything. The only liability to assuming causation is to run the being out of games. The only liability to not assuming causation is to give the being a surfeit of games. Thus, as games become progressively more compulsive, the willingness to assume causation (responsibility) is seen to lessen. Unwillingness to assume causation is thus a measure of the compulsiveness to play games in a being.	<b>Verantwortung</b> ist die Bereitschaft, Verursachung anzunehmen. Ein Wesen kann Verursachung für irgendetwas annehmen. Die einzige Belastung, die mit dem Annehmen von Verursachung einhergeht, besteht darin, dass es dem Wesen einen Mangel an Spielen beschert. Die einzige Belastung, die mit dem Nicht-Annehmen von Verursachung einhergeht, besteht darin, dass es dem Wesen einen Überfluss an Spielen beschert. Somit scheint die Bereitschaft, Verursachung (Verantwortung) anzunehmen in dem Maße abzunehmen, wie Spiele zwanghaft werden.
8.	Complementary postulates enhance affinity; conflicting postulates lessen affinity.	Sich ergänzende Postulate erhöhen die Affinität; sich im Konflikt befindliche Postulate vermindern die Affinität.
9.	Thus, affinity is the willingness to create complementary postulates. Love is the expression of affinity.	Also ist <b>Affinität</b> die Bereitschaft, sich ergänzende Postulate zu erschaffen. <b>Liebe</b> ist die Ausdrucksform von Affinität.
10.	Reality is the degree to which complementary postulates are created. Thus, as games become progressively more compulsive things become progressively less real to the being. Things are only as real as one is creating complementary postulates regarding them.	<b>Realität</b> ist das Ausmaß, in dem sich ergänzende Postulate erschaffen werden. Somit werden einem Wesen Dinge immer weniger real, je zwanghafter die Spiele werden. Dinge sind nur so real, wie man sich ergänzende Postulate in Bezug auf sie erschafft.
11.	Communication is the action of creating complementary postulates.	<b>Kommunikation</b> ist die Aktion, sich ergänzende Postulate zu erschaffen.
12.	When two or more beings adopt complementary postulates regarding a creation they share that creation, which is now a co-creation. They are said to be in agreement regarding that creation. Thus, agreement	Wenn zwei oder mehr Wesen in Bezug auf eine Kreation sich ergänzende Postulate annehmen, dann teilen sie sich diese Kreation, die nun zu einer gemeinsamen Kreation wird. Man sagt, dass sie sich in Bezug auf diese Krea-

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	is a shared creation.	tion in Übereinstimmung befinden. Somit ist <b>Übereinstimmung</b> eine geteilte Kreation.
13.	Beings, by means of their willingness to create complementary postulates (affinity) and by actually creating complementary postulates (communication), achieve co-creation (reality). Thus understanding is achieved between beings.	Durch ihre Bereitschaft, sich ergänzende Postulate zu erschaffen (Affinität) und dadurch, dass sie tatsächlich sich ergänzende Postulate erschaffen (Kommunikation), erreichen Wesen gemeinsame Kreationen (Realität). Somit wird <b>Verstehen</b> zwischen den Wesen erreicht.
14.	Games, because they contain conflicting postulates, lessen understanding between beings.	Spiele vermindern das Verstehen zwischen den Wesen, da sie sich im Konflikt befindliche Postulate enthalten.
15.	A right action is a lovable action; it is an action that one is willing to create complementary postulates with. A wrong action is an unlovable action; it is an action that one is unwilling to create complementary postulates with.	Eine <b>richtige Handlung</b> ist eine liebenswerte Handlung; es ist eine Handlung, zu der man bereit ist, sich ergänzende Postulate zu erschaffen. Eine <b>falsche Handlung</b> ist eine nicht-liebenswerte Handlung; es ist eine Handlung, zu der man nicht bereit ist, sich ergänzende Postulate zu erschaffen.
16.	Thus, the concept of right and wrong is a concept brought about by games. There is no absolute right and no absolute wrong. What is considered right or wrong is relative to the being and the games he is playing. Thus, what is considered a right action in one society can be a capital offense in another.	Somit ist die Idee von Richtig und Falsch eine Idee, die durch Spiele hervorgebracht wird. Es existiert kein absolutes Richtig und Falsch. Was als richtig oder falsch betrachtet wird, ist relativ zum Wesen und den Spielen, die es spielt. Somit kann das, was in einer Gesellschaft als richtige Handlung betrachtet wird, in einer anderen Gesellschaft als Kapitalverbrechen gelten.
17.	However, although the subject of what is right and what is wrong is within games there is a senior ethic. This is the subject of the right way to play games. This ethic, being about games, is not relative to the being and the games he is playing and is thus not within games. This ethic is the Code of the Ethical Being. While games are played within this ethic they retain all their element of fun, but cease to be the traps they become when played outside of this ethic. The only safe way to play games is to play them within this ethic. But the being can only play within this ethic while games are non-compulsive. Therefore he needs to address the subject of games with a view to taking the compulsion out of them. Thereafter he'll be able to play within the ethic, and enjoy games forever with no liability to his beingness. A being, having lost a game played fairly within the rules, can either accept the loss or attempt to imply that the victor had committed wrongful play. These are the only two choices open to him. If he can convince his opponent that he has committed wrongful play he (the victor) will believe that he has behaved unethically and did not win the game fairly. The action of assigning causation for wrongful (unethical) play to an opponent is called blame. If the opponent accepts the blame he feels guilt.	Obwohl sich das Gebiet von Richtig und Falsch innerhalb von Spielen befindet, existiert eine übergeordnete <b>Ethik</b> . Dies ist das Gebiet, das sich damit befasst, wie man auf richtige Art und Weise Spiele spielt. Diese Ethik, die sich mit dem Spielen selbst befasst, ist nicht relativ zum Wesen und den Spielen, die es spielt und befindet sich somit nicht innerhalb von Spielen. Diese Ethik ist der Kodex des Ethischen Wesens. Solange Spiele innerhalb dieser Ethik gespielt werden, behalten sie alle ihre Elemente des Spaßes bei, hören jedoch auf, die Fallen zu sein, zu denen sie werden, wenn sie außerhalb dieser Ethik gespielt werden. Der einzige sichere Weg, Spiele zu spielen, liegt innerhalb dieser Ethik. Das Wesen kann jedoch nur innerhalb dieser Ethik spielen, solange die Spiele nicht zwingend sind. Deshalb muss es das Gebiet der Spiele von einem Gesichtspunkt aus angehen, den Zwang aus ihnen herauszulösen. Danach wird es in der Lage sein, innerhalb der Ethik zu spielen und Spiele ohne Belastung seines Seins zu genießen. Ein Wesen, das ein Spiel verloren hat, das fair innerhalb der Regeln gespielt wurde, kann den Verlust entweder akzeptieren oder versuchen anzudeuten, dass der Gewinner falsch [unfair] gespielt hat. Dies sind die beiden einzigen Möglichkeiten, die es hat. Wenn es seinen Gegner davon überzeugen kann, dass er falsch gespielt hat, wird er (der Gewinner) glauben, dass er sich unethisch verhalten und das Spiel nicht fair gewonnen hat. Die Handlung, einem Gegner die Verursachung für falsches (unethisches) Spielen zuzuweisen, wird <b>Beschuldigen</b> genannt. Wenn der Gegner die Beschuldigung akzeptiert, dann verspürt er <b>Schuld</b> .
18.	Not wishing to behave in an unethical manner the	Da das schuldige Wesen sich nicht unethisch verhalten

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	<p>guilty being resolves not to play in such a manner again. This, of course, is the precise effect intended by the blamer, who, now having succeeded in limiting his opponent's willingness to act, is more easily able to overwhelm him.</p>	<p>will, löst es die Angelegenheit, indem es sich dazu entscheidet, nicht mehr auf diese Art zu spielen. Dies ist natürlich die exakte Wirkung, die der Beschuldiger beabsichtigte, der nun – indem er erfolgreich darin war, die Handlungsbereitschaft seines Gegners einzuschränken – leichter dazu in der Lage ist, es zu überwältigen.</p>
19.	<p>Thus, blame is seen as an attempt to lower another's willingness to act by invoking the suggestion of wrongful play, and thereby make him more easy to overwhelm.</p>	<p>Somit ist <b>Beschuldigen</b> ein Versuch, jemand anderes Handlungsbereitschaft zu verringern, indem man Falschspiel andeutet und ihn dadurch in einen Zustand bringt, in dem er leichter überwältigt werden kann.</p>
20.	<p>The blame/guilt mechanism is pure games play. The purpose of blame is only to permit the blamer to win games. Unable to win games any other way, and having the need to win games, he resorts to the blame mechanism in order to do so.</p>	<p>Der Beschuldigen/Schuld-Mechanismus ist reines Spiel spielen. Der Zweck des Beschuldigen liegt einzig und allein darin, es dem Beschuldiger zu ermöglichen, das Spiel zu gewinnen. Unfähig, das Spiel auf andere Art zu gewinnen und dem Zwang unterliegend, Spiele gewinnen zu müssen, nimmt er Zuflucht zu diesem Mechanismus, um sein Ziel zu erreichen.</p>
21.	<p>In that any life game has a near infinite number of possibilities within it, and that it is clearly impossible to draw up games rules for all of them, the blame/guilt mechanism is always available to a games player. There is always some action he can point his finger at, declare it wrongful, and so attempt to make his opponent feel guilty—and thus use less than his full abilities in the playing of the game.</p>	<p>Da es in jedem Lebensspiel eine beinahe unendliche Anzahl an Möglichkeiten gibt, und da es offensichtlich unmöglich ist, für alle diese Möglichkeiten Spielregeln aufzustellen, steht der Beschuldigen/Schuld-Mechanismus einem Spieler immer zu Verfügung. Es gibt immer irgendeine Handlung, auf die man seinen Finger richten und sagen kann, dass sie falsch sei und so versuchen kann, seinen Gegner schuldig fühlen zu lassen, sodass dieser beim Spielen des Spiels nicht seine vollen Fähigkeiten einsetzen kann.</p>
22.	<p>As a wrong act is essentially an unlovable act, the use of the blame mechanism is pure emotional blackmail: I'll withdraw my love (affinity) from you if you persist in acting in such a manner that prevents me from winning the game.</p>	<p>Da eine falsche Handlung im Grunde genommen eine nicht liebenswerte Handlung ist, stellt die Verwendung des Beschuldigen/Schuld-Mechanismus reine emotionale Erpressung dar: Ich werde meine Liebe (Affinität) von dir zurückziehen, wenn du darauf bestehst, weiterhin auf eine Art und Weise zu handeln, die mich daran hindert, das Spiel zu gewinnen. [Dies ist der Grund, warum Beschuldigen und Schuld auf der Scientology-Tonskala unter Null angeordnet sind; sie kommen quasi als „Nachspiel“.]</p>
23.	<p>However, blame has the liability of having to convince the other being that a wrongness has occurred. So the blamer has to keep the wrongness in existence in order to convince the other that it has occurred. Thus we find the blamer having to keep whole sections of his mind in existence in order to convince others that he has been wronged. It is a terrible price to pay for his compulsion to win games, but it clearly shows the limits to which beings will go in order to do so.</p>	<p>Beschuldigen hat aber die Belastung, dass andere davon überzeugt werden müssen, dass etwas Falsches geschehen ist. Der Beschuldiger muss also die Falschheit in Existenz halten, um andere davon zu überzeugen, dass sie geschehen ist. Somit stellen wir fest, dass der Beschuldiger ganze Teile seines Verstandes in Existenz halten muss, um andere davon zu überzeugen, dass ihm Unrecht getan wurde. Es ist ein schrecklicher Preis, den er für seinen Zwang, Spiele zu gewinnen, bezahlen muss, doch es zeigt klar auf, wie weit Wesen bereit sind zu gehen, um dies zu erreichen.</p>
24.	<p>The blame/guilt mechanism breeds compulsive games play. Compulsive games play breeds the blame/guilt mechanism. They are inseparable, and where you find one you will always find the other. By means of the blame/guilt mechanism life finally de-</p>	<p>Der Beschuldigen/Schuld-Mechanismus fördert zwanghaftes Spiel spielen. Zwanghaftes Spiel spielen fördert den Beschuldigen/Schuld-Mechanismus. Die beiden sind untrennbar miteinander verbunden. Wo man das eine findet, findet man stets auch das andere. Durch den Be-</p>

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	<p>generates into a frantic attempt to make others guilty while equally frantically resisting their attempts to do the same thing to you. At this level life is seen by the player as one vast sea of wrongness containing one tiny island of rightness—himself. And he knows above all things that if he stops assigning wrongness (blame) for even one instant his island will sink, and he will drown and be lost forever in that sea of wrongness. It's not that the compulsive blamer is always right, it's just that he has a vast need to be right. He is always right. Even when he is wrong he is right. And he'll still be protesting his rightness when the coffin lid is nailed down on him. For he knows how to win games: always make sure that self is right and others are wrong. It becomes his epitaph.</p>	<p>schuldigen/Schuld-Mechanismus degeneriert das Leben schließlich zu einem hektischen Versuch, andere schuldig zu machen, während man gleichermaßen ebenso hektisch versucht, sich ihrem Versuch, das gleiche mit ihnen anzustellen, zu widersetzen. Auf dieser Stufe wird das Leben vom Spieler als ein großes Meer an Falschheit empfunden mit einer kleinen Insel an Richtigkeit – ihm selbst. Und mehr als alles andere weiß er, dass – wenn er auch nur für einen kurzen Moment damit aufhört, Falschheit zuzuweisen (zu beschuldigen) – seine Insel versinken und er in einem Meer von Falschheit untergehen wird. Es ist nicht so, dass der zwanghafte Beschuldiger immer im Recht ist, es ist nur so, dass er ein großes Bedürfnis danach hat, im Recht zu sein. Er ist immer im Recht. Auch wenn er im Unrecht ist, ist er im Recht. Und er wird immer noch beteuern, im Recht zu sein, auch wenn der Sargdeckel über ihm zugenagelt wird. Denn er weiß, wie man Spiele gewinnt: immer sicherstellen, dass man selbst im Recht und andere im Unrecht sind. Es wird zu seiner Grabaufschrift.</p>
25.	<p>This is how the subject of right and wrong got into games play. And games have never been the same since. It has no other significance. Once it is understood for what it is, it will be found to resolve with no other address than by use of the exercises in the Practical Section. As the compulsion to play games lessens, the need to invoke the blame/guilt mechanism also lessens, and finally vanishes. It always was a crummy mechanism, and games are much more fun and healthy without it.</p>	<p>Dies ist die Art und Weise, wie das Gebiet von Richtig und Falsch ins Spielespielen hineinkam. Und seit da an sind Spiele nie mehr dieselben gewesen. Wenn man es einmal als das versteht, was es ist, wird man feststellen, dass es sich lösen wird, ohne es anders anzusprechen als mit Hilfe der Übungen des praktischen Teils. Wenn der Zwang, Spiele zu spielen abnimmt, nimmt auch der Zwang ab, den Beschuldigen/Schuld-Mechanismus zu verwenden und wird schließlich ganz verschwinden. Es war immer ein lausiger Mechanismus, und Spiele machen ohne ihn viel mehr Spaß und sind viel gesünder.</p>
26.	<p>Shame is guilt exposed. Ridicule is the exposure of guilt. Shame/ridicule form a pair like blame/guilt, from which they were spawned.</p>	<p><b>Scham</b> ist bloßgestellte Schuld. <b>Spott</b> ist das Bloßstellen von Schuld. Scham/Spott bilden ein Paar genauso wie Beschuldigen/Schuld, aus denen sie sich herleiten.</p>
27.	<p>All of freedom lies within the concept of freedom of choice. When one is no longer free to choose one has lost all the freedom there is. The basic freedom of choice is between making and not making a postulate. In life this translates into the freedom of choice to play or not play a game. Thus, to the degree that the playing of games becomes compulsive freedom becomes lost. All entrapment is to be found in the compulsive playing of games. The route from entrapment to freedom, then, lies in the regaining of ones freedom of choice to play or not play games. As the being got himself into this trap, then only the being can get himself out of this trap. One being can show another the route out, but the trapped being must walk this route out himself. Thus, one being cannot free another; he can only help him to free himself. You will never find freedom 'over that way'; no matter how thoroughly you ransack this universe in search of freedom you will only discover more and more traps. Indeed, the search for freedom over that way is one of the basic traps of the universe. You can</p>	<p>Jegliche Freiheit liegt innerhalb des Konzepts der Wahlfreiheit. Wenn man nicht mehr länger frei ist zu wählen, dann hat man jegliche Freiheit verloren, die es gibt. Die grundlegende Wahlfreiheit besteht darin, ein Postulat zu machen oder kein Postulat zu machen. Im Leben äußert sich dies als die Wahlfreiheit, ein Spiel zu spielen oder kein Spiel zu spielen. Somit geht Freiheit in dem Maße verloren, wie das Spielen von Spielen zwanghaft wird. Jegliche Gefangenschaft liegt im zwanghaften Spielen von Spielen. Der Weg von Gefangenschaft zu Freiheit liegt dann also im Wiedergewinnen der Wahlfreiheit, ein Spiel zu spielen oder kein Spiel zu spielen. Da sich das Wesen selbst in diese Falle gebracht hat, kann auch nur es selbst sich wieder daraus befreien. Ein Wesen kann einem anderen Wesen den Weg hinaus zeigen, doch das gefangene Wesen muss den Weg selbst gehen. Somit kann ein Wesen kein anderes Wesen befreien, es kann ihm nur den Weg zeigen. Sie werden Freiheit nie „dort drüben“ [nicht bei sich selbst] finden. Wie gründlich Sie das Universum auch immer nach Freiheit durchstöbern, Sie werden lediglich immer mehr Fallen entdecken. Tatsächlich</p>

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	<p>say to another being, Free me, and with the best intent in the world he will only succeed in making you into his slave. The very best he can do for you is to show you the nature of life and games, and indicate the route out of the trap. The rest is up to you. This is the basic truth about freedom. Outside of this truth lie the freedom games: games which cash in on the desire of every compulsive games player to be free.</p>	<p>ist die Suche nach Freiheit „dort drüben“ eine der grundlegenden Fallen dieses Universums. Sie können von einem Wesen verlangen, dass es Sie befreien soll. Ganz egal, wie gut seine Absichten auch sein mögen, das Einzige, worin es Erfolg haben wird, ist, Sie zu einem Sklaven zu machen. Das absolut Beste, das es für Sie tun kann, ist, Ihnen die Natur des Lebens und von Spielen zu zeigen und auf den Weg aus der Falle heraus hinzuweisen. Alles andere liegt an Ihnen. Dies ist die grundlegende Wahrheit in Bezug auf Freiheit. Außerhalb dieser Wahrheit liegen die Freiheitsspiele. Dies sind Spiele, die aus jedem Begehren eines zwanghaften Spielers, frei zu werden, Kapital schlagen.</p>
<p>28.</p>	<p>We always tend to imagine a slave master as a rather muscular man armed with a large whip. Such a man is not even a novice at the gentle art of making slaves, for all the very best slaves are voluntary slaves and would not give up their slavery for anything. They are convinced that they are on the ‘road to freedom’, and need no whips to keep them on it.</p>	<p>Wir stellen uns einen Sklavenmeister fast immer als ziemlich muskulösen Typen mit großer Peitsche vor. Doch ein solcher Typ ist noch nicht einmal ein Novize in der feinen Kunst des Versklavens, denn die allerbesten Sklaven sind freiwillige Sklaven, die ihre Sklaverei für nichts in der Welt hergeben würden. Sie sind davon überzeugt, dass sie sich auf der „Straße zur Freiheit“ befinden und bedürfen keiner Peitschen, um sie auf dem „rechten Pfad“ zu halten.</p>
<p>29.</p>	<p>To trap you while promising to free you is probably the oldest game in this universe. This is the game of the ‘freedom maker’: he makes slaves out of those who walk a road to freedom that he has created for them. All the very best traps in this universe are clearly marked ‘The road to freedom’. The game of the freedom maker is big business in this universe, and always has been—simply because the willing slave, deluded into walking the road to freedom, is always more than happy to work long hours for next to no pay, and so create enormous wealth for the slave master. The places where his willing slaves toil on their road to freedom are called Freedom Factories. (This is a slang term). The universe is strewn with them. Whole planets have become vast freedom factories. Very probably the first extra-terrestrial visitor to this planet will be an agent from a local freedom factory—scouting the territory to see if it’s worthwhile setting up shop here. The whole technique of the freedom maker is to suspend a carrot called ‘freedom’ in front of the person’s nose. The carrot is on a string joined to a stick, the other end of which is attached to the person’s back. Once the device is in place the person will follow the carrot forever down the road to freedom created by the freedom maker.</p>	<p>Sie gefangen zu nehmen, während man Ihnen verspricht, Sie zu befreien, ist möglicherweise das älteste Spiel im Universum überhaupt. Dies ist das Spiel des „Freiheitsmachers“: Er macht Sklaven aus denen, die die Straße zur Freiheit gehen, die er für sie gebaut hat. Die allerbesten Fallen dieses Universums sind klar mit „Die Straße zur Freiheit“ betitelt. Mit dem Spiel des „Freiheitsmachers“ werden in diesem Universum große Geschäfte gemacht, und so war es schon immer – einfach deshalb, weil der bereitwillige Sklave, irreführt die Straße zur Freiheit zu begehen, immer überaus glücklich ist, für praktisch keinen Lohn lange zu arbeiten und so enormen Reichtum für den Sklavenmeister anzuhäufen. Die Orte, wo sich seine bereitwilligen Sklaven abrackern, werden – umgangssprachlich – „Freiheitsfabriken“ genannt. Das Universum ist übersät mit ihnen. Ganze Planeten wurden zu gigantischen Freiheitsfabriken. Höchst wahrscheinlich wird der erste außerirdische Besucher auf diesem Planeten ein Agent einer naheliegenden Freiheitsfabrik sein, um auszukundschaften, ob es sich lohnen könnte, hier eine Filiale zu eröffnen. Die ganze Technik des Freiheitsmachers besteht darin, vor der Nase der Person eine Karotte anzubringen. Die Karotte befindet sich an einer Schnur, die an einem Stab hängt, der wiederum am Rücken der Person befestigt ist. Ist die Vorrichtung einmal angebracht, wird die Person der Karotte für immer und ewig entlang der Straße zur Freiheit folgen, die der Freiheitsmacher gebaut hat.</p>
<p>30.</p>	<p>Freedom is the only thing that a being will permit himself to be put into slavery in order to achieve. Ponder these words as you ransack this universe in search of freedom, for the gates of the freedom factories are always open, and a new slave is always</p>	<p>Freiheit ist das einzige Gut, für das ein Wesen bereit ist, in die Sklaverei geschickt zu werden, um sie zu erreichen. Überlegen Sie sich diese Wort gut, wenn Sie das Universum auf der Suche nach Freiheit durchstöbern, denn die Tore zu den Freiheitsfabriken stehen immer offen, und</p>

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	made most welcome while the carrot is being suspended in front of his nose.	ein neuer Sklave wird stets aufs Wärmste willkommen geheißen, während man die Karotte vor seiner Nase anbringt.
31.	The subject of freedom has always been bigger business in this universe than the subject of power. This is because the carrot of freedom is always considered a more valuable carrot than the carrot of power. It has been said that a man will sell his soul in exchange for power. What, then, is he willing to sell in exchange for promised freedom from the compulsion to be powerful? Why, his freedom, of course! It is the only thing he has to offer in exchange for such a prized goal. Hence the game of the freedom maker and freedom factories.	Das Geschäft mit der Freiheit ist in diesem Universum stets größer gewesen als das Geschäft mit der Macht. Dies deshalb, weil die Karotte der Freiheit stets als wertvoller betrachtet wird als die Karotte der Macht. Es heißt, dass jemand bereit dazu wäre, seine Seele zu verkaufen, wenn er dafür Macht bekäme. Wenn dem so ist, was wäre er dann bereit zu verkaufen, wenn er versprochene Freiheit vom Zwang mächtig zu sein, bekäme? Nun, seine Freiheit natürlich! Es ist das Einzige, das er für ein dermaßen hoch geschätztes Ziel anzubieten hat. Daher also das Spiel des Freiheitsmachers und der Freiheitsfabriken.
32.	Reasons why for a postulate always come later than the postulate for which they are created as the reasons why. The postulate always comes later than the desire to make that postulate. The sequence is always: Desire—Postulate—Reasons why for that postulate.	„Gründe warum“ für ein Postulat kommen stets später als das Postulat, für die es als die „Gründe warum“ erschaffen wurde. Das Postulat kommt stets später als das Begehren, das Postulat zu machen. Die Abfolge ist stets: Begehren – Postulat – „Gründe warum“ für das Postulat. [Der Übersetzer ist der Meinung, dass man von Begehren und/oder Bedürfnis sprechen sollte. Beispiel: Wenn Sie Lust darauf haben, etwas zu essen, dann machen Sie das Postulat, etwas zu essen aufgrund eines Begehrens. Wenn Sie hingegen Hunger haben, dann machen Sie das Postulat, etwas zu essen aufgrund eines Bedürfnisses.]
33.	The reasons why for a postulate are only justifications to convince others that the postulate is reasonable. Thus, reasons why are only created in order to justify a postulate, and always come later in time than the postulate. The postulate, in turn is always later than the desire to achieve the effect which the postulate puts into action.	Die „Gründe warum“ für ein Postulat sind lediglich Rechtfertigungen, um andere davon zu überzeugen, dass das Postulat vernünftig ist. Somit werden „Gründe warum“ nur erschaffen, um ein Postulat zu rechtfertigen, und sie kommen stets später als das Postulat. Das Postulat seinerseits erfolgt stets später als das Begehren, die Wirkung zu erzielen, die das Postulat in Gang setzt. [Daraus folgt die Definition eines Postulats: Ein Postulat ist der Entschluss, ein Begehren/Bedürfnis erfüllt/befriedigt zu bekommen.]
34.	The closest you can ever come to a ‘reason why’ for a postulate is that it seemed like a good idea at the time.	Am nächsten kommen Sie den „Gründen warum“ für ein Postulat, wenn Sie sagen, dass es zurzeit, als Sie das Postulat machten, eine gute Idee zu sein schien.
35.	Now this is not something dreamed up by me after a heavy night reading Alice in Wonderland. It happens to be the truth of the matter. (Something I believe that gifted mathematician who wrote Alice suspected too.) The fact that the mere suggestion we function in such a manner sends those with a mechanistic view of the mind crawling up their own synapses is only indicative of how little they know about the mind, and how trapped they are within the whole subject of reasons why and conviction in general.	Nun, dies ist nicht etwas, das ich mir ausgedacht habe, nachdem ich eine lange Nacht damit zugebracht hatte, „Alice im Wunderland“ zu lesen. Es ist zufälligerweise die Wahrheit. (Etwas – wie ich glaube –, das auch der begabte Mathematiker, der Alice im Wunderland geschrieben hat, vermutete.) Die Tatsache, dass die bloße Andeutung, dass wir auf diese Weise funktionieren, jene, die eine mechanistisches Bild des Verstandes haben [alles ist materiell, auch der Geist, und alles ist vorausberechenbar], ihre Synapsen hoch gehen lässt [wohl eine Anspielung darauf, dass einige Leute die Idee haben, nicht mehr als ein Gehirn zu sein], ist bloß bezeichnend dafür, wie wenig sie über den Verstand wissen und wie gefangen sie im ganzen Gebiet der „Gründe warum“ und der Überzeugung im Allgemeinen sind.

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

36.	Now it is true that a being, feeling unable to dream up convincing reasons why to justify a postulate, will not make that postulate. But these are reasons why for not making a postulate, not reasons why for make a postulate.	Nun ist es wahr, dass ein Wesen, das sich außerstande fühlt, überzeugende Gründe für die Rechtfertigung eines Postulats auszudenken, dieses Postulat nicht machen wird. Doch dies sind „Gründe warum“, ein Postulat nicht zu machen und nicht „Gründe warum“, ein Postulat zu machen.
37.	The truth is that a being never needs a reason why for making a postulate until he has made that postulate, and needs convincing reasons to justify it to others. His postulates stem from his desires, his desires stem from his urge to be alive and in there playing the game.	Die Wahrheit ist, dass ein Wesen nie einen „Grund warum“ benötigt, um ein Postulat zu machen bis zum Zeitpunkt, da es das Postulat gemacht hat und überzeugende Gründe braucht, um es anderen gegenüber zu rechtfertigen. Seine Postulate stammen von seinen Begehren; seine Begehren stammen vom Drang, am Leben zu sein, an ihm teilzunehmen und das Spiel zu spielen.
38.	It's easy to see how the general belief that the reasons why for a postulate preceded the making of the postulate came about. The being, having made a postulate and now having to dream up convincing reasons why he made that postulate in order to make the postulate appear reasonable to others, will always swear on a stack of bibles that his reasons for making the postulate existed prior to the making of the postulate. For to admit otherwise is to open him up to the charge that he's making postulates without due reason why, and then justifying them afterwards. The only way he can defend his postulate as being reasonable is to swear that the reasons for making the postulate existed prior to the making of the postulate. Eventually he comes to believe his own lie, and becomes trapped in a 'web of reason'.	Es ist leicht einzusehen, wie es dazu kam, dass man allgemein zum Glauben gelangte, dass die „Gründe warum“ dem Machen eines Postulats vorangehen. Das Wesen, das ein Postulat gemacht hat und sich nun vernünftige Gründe ausdenken muss, warum er dieses Postulat gemacht hat, um es anderen gegenüber vernünftig erscheinen zu lassen, wird stets auf einen Stapel Bibeln schwören, dass seine Gründe für das Machen des Postulats vor dem Machen des Postulats existierten. Denn gäbe es das Gegenteil zu, würde es das für die Anschuldigung empfänglich machen, ohne angemessen Grund Postulate zu machen, um sie dann im Nachhinein zu rechtfertigen. Die einzige Art und Weise, wie es die Vernünftigkeit seines Postulats verteidigen kann, besteht darin, zu schwören, dass die Gründe für das Machen des Postulats bereits vor dem Machen des Postulats existierten. Schließlich beginnt es, seine eigene Lüge zu glauben und verfängt sich in einem „Netz aus Gründen“.
39.	If a being ever needed a reason why to make a postulate then the first postulate ever made in the universe could never have been made, for at the time it was made no reasons why for postulates existed. That first postulate could only have been made from a desire to achieve a certain state of affairs. That is the way it was then, and that is the way it has been ever since. First came the desire, then the postulate—and only later were reasons why invented to justify the postulate and make it convincing to others. See reasons why as pure and simple conviction phenomena and you have the entire flavor of all this.	Wenn ein Wesen je einen Grund benötigen würde, um ein Postulat zu machen, dann hätte das erste Postulat im Universum nie gemacht werden können, denn zum Zeitpunkt, da es gemacht wurde, existierten keine „Gründe warum“. Jenes erste Postulat konnte nur aus einem Begehren heraus gemacht werden, die Dinge auf eine bestimmte Art und Weise haben zu wollen. Dies ist, wie es damals war, und dies ist, wie es noch immer ist. Zuerst kam das Begehren, dann das Postulat – und erst später wurden „Gründe warum“ erfunden, um das Postulat zu rechtfertigen und es für andere überzeugend zu machen. Wenn Sie die „Gründe warum“ als reine und einfache Überzeugungsphänomene sehen, dann haben Sie begriffen, worum es geht.
40.	The mind, then, is full of convincing reasons why one should not make postulates, but it contains no reasons why a postulate has been made. Of course, one can always point to some part of the mind and assign it as the reason why one has a compulsion to kick cats, say, but this assigning is coming later than the postulate to kick cats. If you wish to be free of your compulsion to kick cats you need to address this postulate to kick cats, and the whole subject of cats and	Der Verstand ist dann also voll von überzeugenden Gründen, warum man ein Postulat nicht machen sollte, enthält jedoch keine Gründe, warum ein Postulat gemacht wurde. Natürlich kann man immer auf einen bestimmten Teil des Verstandes hinweisen und ihm den „Grund warum“ zuweisen, warum man einem Zwang unterliegt, um beispielsweise nach Katzen zu treten, doch dieses Zuweisen kommt später als das Postulat, nach Katzen zu treten. Wenn Sie vom Zwang, nach Katzen tre-

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	kicking. There is clearly a compulsive games condition here between you and cats.	ten zu müssen, frei sein wollen, dann müssen Sie dieses Postulat, nach Katzen zu treten, ansprechen sowie das ganze Gebiet von Katzen und Treten nach. Hier gibt es klar einen zwanghaften Spielezustand zwischen Ihnen und Katzen.
41.	Ransacking your mind and assigning reasons why to your compulsion to kick cats will not help you in the slightest. Any person can sit down and invent an infinity of convincing reasons why they have to kick cats. It's a very interesting intellectual exercise, and can give insight into the whole subject of justification and reasons why in general, but don't expect it to do anything about your compulsion to kick cats.	Ihren Verstand zu durchstöbern und Ihrem Zwang, nach Katzen zu treten, „Gründe warum“ zuzuweisen, wird Ihnen nicht im Geringsten weiterhelfen. Jedes Wesen kann sich hinsetzen und unendlich viele überzeugende Gründe dafür erfinden, warum es nach Katzen treten muss. Es handelt sich um eine höchst interessante intellektuelle Übung und kann Einsicht verschaffen in das Gebiet von Rechtfertigung und „Gründen warum“ im Allgemeinen, doch erwarten Sie nicht, dass es irgendetwas an Ihrem Zwang, nach Katzen treten zu müssen, ändern wird.
42.	That can only be resolved by resolving your compulsion to play games with cats.	Dieser kann nur gelöst werden, indem man den Zwang, mit Katzen Spiele zu spielen, löst.
43.	The mind, then, is only resolved by addressing postulates and the subject of games—postulates in conflict. Reasons why for the postulates always come later than the postulates, and so have no part in the resolution of the postulates in conflict.	Der Verstand wird dann also nur gelöst, indem man Postulate und das Gebiet von Spielen – sich im Konflikt befindliche Postulate – anspricht. „Gründe warum“ für die Postulate kommen immer später als die Postulate und sind deshalb kein Teil der Lösung von Postulaten, die sich im Konflikt befinden.
44.	When you fully grasp this you will stop ransacking your mind in a futile attempt to discover the reasons why for your current mental state. For the only reasons why you will discover there are the ones you are putting there now, and they are all later than the event. It's futile searching a stable for a horse that has gone; but it's bordering on the ridiculous to search a stable for a horse that was never there, and then convince yourself that the piece of straw you find is really the horse.	Wenn sie dies vollständig verstehen, dann werden Sie damit aufhören, Ihren Verstand zu durchstöbern, in einem fruchtlosen Versuch, die „Gründe warum“ für Ihren geistigen Zustand zu entdecken. Denn die einzigen „Gründe warum“, die Sie entdecken werden, sind diejenigen, die Sie jetzt hinstellen, und sie kommen alle später als das Geschehnis. Es ist ein fruchtloses Unterfangen, einen Stall für ein Pferd zu suchen, das nicht mehr da ist; doch es grenzt ans Lächerliche, einen Stall für ein Pferd zu suchen, das niemals da war, und sich dann selbst davon zu überzeugen, dass das Stroh, das Sie gefunden haben, tatsächlich das Pferd sei.
45.	It is only ignorance of the truth of this matter that causes patients to spend years with psychotherapists in search of the reasons why for their troubles, and why psychotherapists waste their own and their patient's time in such a futile search. The only justification for the activity is that it's profitable for the therapist, and the patient always lives in hopes that he might one day get somewhere.	Es ist bloß Unkenntnis dieser Tatsache, die Patienten dazu veranlasst, Jahre mit Psychotherapeuten zu verbringen auf der Suche nach den „Gründen warum“ für ihre Schwierigkeiten und warum Psychotherapeuten ihre eigene und die Zeit ihrer Patienten in einer solch fruchtlosen Suche verschwenden. Die einzige Rechtfertigung für die Aktivität besteht darin, dass sie profitabel für den Therapeuten ist, und der Patient lebt immer in der Hoffnung, dass er es eines Tages zu etwas bringen wird.
46.	Whole 'schools' of psychotherapy have grown up professing to know the 'real' reasons why of behavior, and they vie with each other to see who can be the most convincing. As it's possible to invent an infinity of convincing reasons why for any facet of the mind this activity has unlimited prospects for future games play, but bleak prospects for helping people to resolve their compulsion to play games.	Ganze „Schulen“ von Psychotherapien sind entstanden, die erklärten, dass sie die „wahren“ „Gründe warum“ für das Verhalten kennen würden, und sie wetteifern miteinander, wer am überzeugendsten sein kann. Da für jeden Aspekt des Verstandes unendlich viele überzeugende „Gründe warum“ gefunden werden können, hat diese Aktivität unbegrenzte Aussichten, Spiele zu spielen, aber nur düstere Aussichten, ihren Zwang, Spiele zu spielen,



## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

		zu lösen.
47.	Once you grasp the truth about this subject of postulates and reasons why you will also learn to cut through the smoke screen of reasons why that others throw up to justify their postulates, and be able to see their naked desire and postulates clearly exposed. The brush sales-man may give you a thousand convincing reasons why you ought to buy his brush, but all of them come later than the fact that he desires to sell a brush to you.	Wenn Sie einmal die Wahrheit hinter dem Gebiet der Postulate und „Gründe warum“ entdeckt haben, werden Sie auch gelernt haben, durch den Schleier der „Gründe warum“ hindurchzusehen, die andere aufwerfen, um ihre Postulate zu rechtfertigen, und Sie werden ihr nacktes Begehren und ihre Postulate klar bloßgestellt sehen. Der Bürstenverkäufer mag Ihnen Tausend überzeugende „Gründe warum“ auftischen, warum Sie seine Bürste kaufen sollten, doch alle kommen nach der Tatsache, dass er begehrt, Ihnen eine Bürste zu verkaufen.
48.	Life gets very simple once you realize that the correct sequence is: Desire—Postulate—Reasons why (Invented) for postulate.	Das Leben wird sehr einfach, wenn Sie einmal erkannt haben, dass die korrekte Abfolge die Folgende ist: Begehren – Postulat – (erfundene) „Gründe warum“ für das Postulat.
49.	The subject of reasons why gets combined with the blame/guilt mechanism. Thus, a person may search their mind for the reason why of some unwanted mental condition. Having found (assigned) a reason why that is convincing to them, they promptly blame it for the unwanted mental condition. This is compounding the lie, and only traps them further in the blame/guilt mechanism, and in the whole subject of conviction and justification. The unwanted mental condition is essentially a postulate, which is held in place by the compulsive games condition with its opposition postulate within the goals package. Only when addressed in this context will the unwanted mental condition resolve.	Das Gebiet der „Gründe warum“ vermengt sich mit dem Beschuldigen/Schuld-Mechanismus. Somit mag jemand seinen Verstand nach den „Gründen warum“ für einen ungewollten geistigen Zustand durchsuchen. Nachdem er einen „Grund warum“ gefunden (zugewiesen) hat, der ihm überzeugend erscheint, macht er ihn prompt für den ungewollten geistigen Zustand schuldig. Dies „verschnürt“ die Lüge und setzt ihn noch mehr im Beschuldigen/Schuld-Mechanismus und im ganzen Gebiet der Überzeugung und Rechtfertigung gefangen. Der ungewollte geistige Zustand ist im Grunde genommen ein Postulat, das durch den zwanghaften Spieleszustand mit seinem Oppositionspostulat innerhalb des Zielepakets an Ort und Stelle gehalten wird. Nur wenn er in diesem Zusammenhang angesprochen wird, wird er sich lösen.
50.	Some modern ‘schools’ of psychotherapy are what is known as evaluative schools. The practitioner of their type of school does not search in the mind of his patient for the reasons why of the patient’s difficulties, for he has already convinced himself that he knows the ‘real’ reason why for everyone’s difficulties. Therapy (if it can be called such) with this type of practitioner is not a matter of searching for anything, it is purely a matter of the practitioner convincing the patient of the practitioner’s beliefs. As some of these beliefs seem very strange to their patients—and to most other people, come to that—it can take years to convince them. (All the difficulties in convincing are ascribed to the patient’s resistance to accepting the truth.) Even after conviction has been achieved the patient still has his unwanted condition, but he now also possesses a thoroughly convincing argument as to why he has that condition. These schools have come a long way from the definition of a workable psychotherapy: One that can vanish unwanted mental conditions. I suppose the acquisition of a set of convincing reasons why one has a mental condition is an improvement upon not having such a set, but it’s a very poor substitute for being free of the unwanted	Einige moderne Psychotherapie-„Schulen“ sind als bewertende Schulen bekannt. Ein Therapeut der entsprechenden Schule sucht nicht im Verstand seines Patienten nach den „Gründen warum“ für seine Schwierigkeiten, denn er hat sich bereits davon überzeugt, dass er den „wahren“ Grund für jedermanns Schwierigkeiten kennt. Eine „Therapie“ (sofern sie denn so genannt werden kann) mit einem Vertreter dieser Schule ist nicht eine Angelegenheit dessen, nach irgendetwas zu suchen, sondern lediglich eine Angelegenheit dessen, den Patienten vom Glauben des Therapeuten zu überzeugen. Da einige dieser Glaubenssysteme den Patienten sehr seltsam vorkommen – nicht nur den Patienten, sondern auch den meisten anderen –, kann es Jahre dauern, um sie zu überzeugen. (Alle Schwierigkeiten beim Überzeugen werden dem Widerstand des Patienten zugeschrieben, die Wahrheit zu akzeptieren.) Sogar nachdem Überzeugung erreicht wurde, hat der Patient noch immer seinen ungewollten Zustand, doch er besitzt auch ein absolut überzeugendes Argument, warum er diesen Zustand hat. Diese Schulen haben sich weit von der Definition einer funktionierenden Psychotherapie entfernt, welche da lautet: Eine Therapie, die einen ungewollten geistigen Zustand zum Verschwinden bringen kann. Ich vermute,

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	mental condition.	dass die Annahme eines Sets von überzeugenden Gründen, warum man einen geistigen Zustand hat, eine Verbesserung darstellt im Vergleich dazu, kein solches Set zu haben, doch es handelt sich um einen sehr armseligen Ersatz dafür, frei vom ungewollten geistigen Zustand zu sein.
51.	If one were to inquire into the nature of the quality or ability that is closest to life itself one would eventually arrive at the subject of knowing. Life can know. All else is the subject of methods or systems of knowing.	Wenn man Nachforschungen anstellen sollte hinsichtlich der Beschaffenheit oder der Fähigkeit, die dem Leben am nächsten kommt, dann fände man schließlich das Gebiet des Wissens. Das Leben kann wissen. Alles andere fällt ins Gebiet von Methoden oder Systemen des Wissens.
52.	The basic law, or agreement, of this universe is that one will only know that which is brought into existence to be known. Thus, this universe sets a limitation upon knowing as only being possible for the class of things which are brought into existence to be known.	Das grundlegende Gesetz – oder die grundlegende Übereinstimmung – dieses Universums lautet, dass man nur dasjenige wissen wird, das ins Dasein gebracht wurde, um gewusst zu werden. Somit schränkt dieses Universum das Wissen ein, indem es nur möglich ist, jene Klasse von Dingen zu wissen, die ins Dasein gebracht wurde, um gewusst zu werden.
53.	This law is peculiar to this universe. A being can only operate, i.e. play games within this universe while in agreement with this law. Once he starts to know outside of this law he is operating outside the universe.	Dieses Gesetz ist diesem Universum eigen. Ein Wesen kann in diesem Universum nur operieren, d.h. Spielespielen, wenn es sich in Übereinstimmung mit diesem Gesetz befindet. Sobald es beginnt, außerhalb dieses Gesetzes zu wissen, operiert es außerhalb des Universums.
54.	The action of bringing something into existence so that it can be known is called creation. Thus, in this universe knowing is limited to those things which have been created in the universe.	Die Aktion, etwas ins Dasein zu bringen, sodass es gewusst werden kann, wird Erschaffen (Kreation) genannt. Somit ist in diesem Universum Wissen auf jene Dinge beschränkt, die im Universum erschaffen wurden.
55.	It should never be considered that knowing is by nature limited to those things which are created to be known. Life can know; it can know anything, whether it has been brought into existence to be known or not. In order to operate in this universe life considers, or agrees, that it will not-know until something is brought into existence to be known.	Man sollte nie die Idee haben, dass Wissen von Natur aus auf jene Dinge beschränkt ist, die erschaffen wurden, um gewusst zu werden. Das Leben kann wissen; es kann irgendetwas wissen, ob es ins Dasein gebracht wurde, um gewusst zu werden, oder nicht. Um in diesem Universum operieren zu können, betrachtet das Leben – oder es stimmt damit überein –, dass es solange nicht-wissen wird, bis etwas ins Dasein gebracht wurde, um gewusst zu werden.
56.	This limitation upon knowing is the basic law, and the only basic law, that governs this universe. Other universes can be constructed upon other basic laws, but they would all be some type of limitation of knowing, for while knowing is unlimited any type of universe or game is impossible. Bear the basic law of this universe in mind as you do the Practical Exercises, for all the games you have ever become trapped in in this universe have been based upon the basic law of the universe.	Diese Beschränkung bezüglich Wissen ist das grundlegende Gesetz, und das einzige grundlegende Gesetz, das dieses Universum regiert. Andere Universen können auf anderen grundlegenden Gesetzen gegründet sein, doch es würde sich bei allen um irgendeine Beschränkung des Wissens handeln, denn solange Wissen unbeschränkt ist, ist jeglicher Typ von Universum oder Spiel unmöglich. Halten Sie sich das grundlegende Gesetz dieses Universums vor Augen, während Sie die praktischen Übungen durchführen, denn alle Spiele, in denen Sie jemals gefangen wurden, gründeten auf dieses grundlegende Gesetz des Universums.
57.	Conviction, then, is an enforcement of knowingness.	<b>Überzeugung</b> ist dann also ein Aufzwingen [könnte auch mit „Durchsetzen“ übersetzt werden] von Wissen.
58.	Enforcement of knowingness is called importance.	Aufzwingen von Wissen wird <b>Wichtigkeit</b> genannt.
59.	Purposes are made more intense in order to make	Zielsetzungen werden intensiver gemacht, um sie über-

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	<p>them more convincing. Thus, importance is the intensity of purpose; the degree of 'mustness' in that purpose. As the intensity, or importance, of a purpose approaches zero so the purpose itself approaches zero. Importance bears the same relation to purpose as cattishness does to a cat: when all the cattishness has been removed the cat has gone too. Thus, to resolve a purpose in the mind it is only necessary to address the importance of this purpose; once this has been resolved the purpose itself will approach zero and finally vanish. This is the basis of all effective psychotherapy.</p>	<p>zeugender zu machen. Somit ist Wichtigkeit die Intensität der Zielsetzung; das Ausmaß des „Müssens“ in jener Zielsetzung. Wenn die Intensität oder Wichtigkeit einer Zielsetzung nach Null geht, dann geht auch die Zielsetzung als solches nach Null. Wichtigkeit steht im selben Verhältnis zur Zielsetzung wie Katzenhaftigkeit zu einer Katze: wenn jegliche Katzenhaftigkeit entfernt wurde, dann gibt es auch die Katze nicht mehr. Somit ist es lediglich notwendig, die Wichtigkeit einer Zielsetzung anzusprechen, um eine Zielsetzung im Verstand aufzulösen; wenn diese einmal aufgelöst wurde, dann wird die Zielsetzung selbst gegen Null gehen und schließlich verschwinden. Dies ist die Grundlage jeder effektiven Psychotherapie.</p>
60.	<p>Significance is the consideration of both the nature of a purpose and its importance. So significance too approaches zero as the intensity, or importance, of that purpose approaches zero. There can be no significance in the absence of importance. Thus, importance is the basis of all significance.</p>	<p>Bedeutung beinhaltet sowohl die Betrachtung der Natur der Zielsetzung als auch deren Wichtigkeit. Somit geht auch die Bedeutung gegen Null, wenn die Intensität oder Wichtigkeit der entsprechenden Zielsetzung gegen Null geht. In der Abwesenheit von Wichtigkeit kann es keine Bedeutung geben. Somit ist Wichtigkeit die Grundlage jeglicher Bedeutung.</p>
61.	<p>So any purpose, to stay in existence, requires an importance 'rating'. But importance is an enforced knowingness, and once the importance has gone the purpose too has vanished. Thus, all purposes are systems or methods of knowing, not-knowing, making known, or making not-known.</p>	<p>Somit verlangt jede Zielsetzung ein Wichtigkeits-„Rating“, um in der Existenz zu bleiben. Wichtigkeit ist jedoch aufgezwungenes Wissen, und wenn die Wichtigkeit einmal nicht mehr da ist, ist auch die Zielsetzung verschwunden. Somit sind alle Zielsetzungen Systeme oder Methoden, zu wissen, zu nicht-wissen, gewusst zu machen oder nicht-gewusst zu machen.</p>
62.	<p>Purposes are held in suspension in the mind by opposing purposes. Thus, a purpose can only be resolved in relation to its opposition; it can never be resolved in isolation. A pair of purposes in opposition is called a problem. Problems are the basic building blocks of games.</p>	<p>Zielsetzungen werden im Verstand durch entgegengesetzte Zielsetzungen an Ort und Stelle gehalten. Somit kann eine Zielsetzung nur im Verhältnis zu ihrer Opposition aufgelöst werden; sie kann nie alleine aufgelöst werden. Ein Paar von entgegengesetzten Zielsetzungen wird <b>Problem</b> genannt. Probleme bilden das grundlegende Fundament, auf dem Spiele aufgebaut sind.</p>
63.	<p>It is necessary to clearly differentiate between the rather loose term 'opposite' and the very precise term 'opposition'. Opposition is the exact opposing postulate, whereas opposite has a much broader use. E.g. the opposite of knowing is loosely regarded as not-knowing. However, the opposition postulate to 'To know' is 'To be not-known'. This is not a matter of conjecture, but of logical necessity.</p>	<p>Es ist notwendig, klar zwischen dem ziemlich lockeren Begriff „Gegenteil“ und dem sehr präzisen Begriff „Opposition“ zu unterscheiden. Opposition ist das exakte entgegengesetzte Postulat; Gegenteil hat eine viel breitere Verwendung. So wird zum Beispiel das Gegenteil von Wissen locker als Nicht-Wissen angesehen. Das Oppositionspostulat von „Zu wissen“ ist jedoch „Nicht-gewusst zu werden“. Dies hat nichts mit Spekulation zu tun, sondern mit logischer Notwendigkeit.</p>
64.	<p>Life has four basic abilities. Every purpose in life must manifest in line with one or other of these basic abilities. The totality of these manifestations regarding a purpose we call the goals package of that purpose. Thus, all possible manifestations of the goal 'To know' are within the To know goals package.</p>	<p>Das Leben verfügt über vier grundlegende Fähigkeiten. Jede Zielsetzung im Leben muss sich in Übereinstimmung mit der einen oder anderen dieser vier grundlegenden Fähigkeiten manifestieren. Die Gesamtheit dieser Manifestationen hinsichtlich einer Zielsetzung wird das <b>Zielepaket</b> der Zielsetzung genannt. Somit befinden sich alle möglichen Manifestationen des Ziels „Zu wissen“ innerhalb des „Zu wissen“-Zielepakets.</p>
65.	<p>Thus, all possible games regarding a purpose are within its goals package. Thus all possible non-games</p>	<p>Somit befinden sich alle Spiele hinsichtlich einer Zielsetzung innerhalb des Zielepakets. Somit befinden sich alle</p>

## TROM – The Resolution of Mind – Chapter 4

	(complementary postulate situations) regarding a purpose are within its goals package. Thus, the totality of charge (upset) on any goal is to be found within its package.	Nicht-Spiele (Spielesituationen mit sich ergänzenden Postulaten) hinsichtlich einer Zielsetzung innerhalb dessen Zielepakets. Somit befindet sich die Gesamtheit der Ladung (Verärgerung) hinsichtlich irgendeines Zieles innerhalb dessen Pakets.
66.	It is a fundamental error in psychotherapy to go outside a goals package looking for charge that is within the package. It is always within the package. There is no other place it can be. E.g. a man has a compulsion to drink. The totality of this problem, and all other possible problems on the subject of drinking, are within the 'To drink' goals package. To go searching outside the 'To drink' goals package for the 'reasons why' of his compulsion to drink is to court failure. Yet some 'schools' of psychotherapy maintain that the man's compulsion to drink—and everything else about him, apparently—is to do with his infantile sex life. His sex life, both infantile and non-infantile, is within the 'To sex' package. His drinking life is within the 'To drink' package. They are separate packages, and it's a fundamental error to address one in an effort to resolve the other. It's analogous to a medical doctor bandaging up a man's toe when he has a cut finger. It may be necessary for some psychotherapists to resolve their own 'To sex' packages before they will be able to appreciate this simple truth. If so, then so be it.	Es ist ein grundlegender Fehler der Psychotherapie, außerhalb eines Zielepakets nach Ladung zu suchen, die sich innerhalb des Pakets befindet. Sie befindet sich stets innerhalb des Pakets. Es gibt keinen Ort, wo sie sich sonst befinden könnte. Betrachten wir beispielsweise einen Mann, der einem Zwang unterliegt, zu trinken. Die Gesamtheit der Probleme und aller anderen Probleme im Zusammenhang mit Trinken, befinden sich innerhalb des Zielepakets „Zu trinken“. Außerhalb des Zielepakets „Zu trinken“ nach den „Gründen warum“ zu suchen, bedeutet, den Fehlschlag heraufzubeschwören. Dennoch halten einige „Schulen“ die Idee aufrecht, dass jemandes Zwang zu trinken – und offensichtlich auch alles andere – mit seinem kindlichen Sexleben zu tun hat. Sein Sexleben, ob kindlich oder nicht, befindet sich im „Zu sexen“-Paket. Sein Trinkleben befindet sich im „Zu trinken“-Paket. Es handelt sich um getrennte Pakete, und es ist ein grundlegender Fehler, das eine anzusprechen im Versuch, das andere zu lösen. Es ist vergleichbar mit einem Arzt, der jemandes Zeh bandagiert, der sich in den Finger geschnitten hat. Es mag sein, dass einige Psychotherapeuten ihr eigenes „Zu sexen“-Paket lösen müssen, bevor sie dazu in der Lage sind, diese einfache Wahrheit wertzuschätzen. Nun, so sei es denn.
67.	Due to the nature of conviction (an enforced knowingness) the basic goals package is 'To know'. All other goals packages are within this package. All other goals are methods of knowing, not-knowing, making known or making not-known.	Aufgrund der Natur der Überzeugung (ein aufgezwungenes Wissen) ist das grundlegende Paket das „Zu wissen“-Paket. Alle anderen Pakete befinden sich innerhalb dieses Pakets. Alle anderen Ziele sind Methoden des Wissens, Nicht-Wissens, Bekannt-Machens oder Nicht-Bekannt-Machens.
68.	(This truth can also be arrived at by examining the purpose of any purpose. Eventually you will arrive back at one or other of the legs of the 'To know' package. Once there, you can backtrack no further, for the purpose of each of these purposes is its own purpose.)	(Zu dieser Wahrheit kann man auch gelangen, indem man den Zweck einer Zielsetzung untersucht. Schließlich werden Sie zum einen oder anderen Bein des „Zu wissen“-Pakets gelangen. Wenn Sie einmal dort angelangt sind, können Sie nicht mehr weiter zurückgehen, denn der Zweck jeder dieser Zielsetzungen ist sein eigener Zweck.)
69.	All goals packages are in exactly the same form as the 'To know' package.	Alle Zielepakete weisen exakt dieselbe Form auf wie das „Zu wissen“-Paket.
70.	All goals packages are addressed in exactly the same manner as the 'To know' package.	Alle Zielepakete werden auf exakt dieselbe Art und Weise angesprochen wie das „Zu wissen“-Paket.
71.	A goal can be general or specific. E.g. 'To grow' is general; 'To grow petunias' is specific; 'To grow petunias in the springtime' is even more specific. All specific versions of a goal are within the general version. Hence, only the general form of a goal is ever addressed, for all possible specifics are within the general.	Ein Ziel kann allgemein oder spezifisch sein. So ist beispielsweise das Ziel „Zu züchten“ allgemein; „Petunien zu züchten“ hingegen ist spezifisch. „Petunien im Frühling zu züchten“ ist noch spezifischer. Alle spezifischen Versionen eines Ziels befinden sich innerhalb der allgemeinen Version. Demzufolge wird nur die allgemeine Form eines Ziels angesprochen, denn alle möglichen spezifischen

**TROM - The Resolution of Mind - Chapter 4**

		Versionen befinden sich innerhalb der allgemeinen.
--	--	--