

ECHILIBRU DINAMIC/STABIL, HAOS, INCERTITUDINE, RISC ÎN POPO

ECHILIBRU DINAMIC = acțiunea simultană a două subsisteme active, echivalente din punctul de vedere al criteriului luat ca sistem de referință (de exemplu: semnificația acordată celor două subsisteme), de semn contrar (+ și -), dar aflate în relație de complementaritate sinergică, acțiunea lor comună, în interacțiune, având ca scop final atingerea scopului sistemului care le subordonează. Este starea de mișcare optimă, este însă și condiția de existență a ființei umane. Însă optimul presupune prezența celor două subsisteme (+, -) într-un echilibru complementar; depășirea pragului de toleranță transformă starea de echilibru în stare de haos, care este, în cazul sistemului psihic, la baza anxietății, stărilor de neliniște și de angustă. Starea de echilibru dinamic, deși este simbolizată prin valoarea: 0,5 este, de fapt, o stare de Unu la Unu. Cele două subsisteme se prezintă ca sisteme întregi, dar subordonându-se aceluiași Unic Scop (care devine astfel un *Metasistem*), în pofida semnului contrar celuilalt, pe care îl are fiecare în parte. În echilibru dinamic se realizează un joc de sumă *Non-Zero* în care tocmai înțelegerea de către cele două părți a nuanțelor le aduce în situația de a accepta deliberat varianta împreună: câștig-câștig sau pierdere-pierdere. O variantă care, în condiții de echilibru dinamic, se impune ca necesitate.

De fapt, în starea de echilibru dinamic, cele două subsisteme au semne contrare doar în potențial (potențialul fiind cel care le conferă și le menține identitatea) în manifestare ele poartă semnul 0 al neutralității. În potențial cele două subsisteme rămân în competiție, în manifestare ele asigură starea de echilibru dinamic prin cooperare.

ECHILIBRUL STABIL = Stare de repaos absolut, bazată pe coeziunea perfectă a sistemului. Cele două subsisteme care garantează mișcarea, viața în ultimul instant, renunță la competiție pentru stare de comuniune în care devina totuna, stare simbolizată de modelul androgen. Este o stare care reprezintă Idealul, starea Nirvana (poate). Este, de fapt, trecerea din lumea reală în lumea virtuală, din starea de viață în starea (metaforic uneori) de moarte. Peste limita maximă de toleranță, echilibrul stabil devine baza pentru atingerea stărilor de omogenitate patologică a sistemului, provocând manifestările psihotice (schizoide - de exemplu catatonice). Echilibrul stabil reprezintă o necesitate de refugiu, o lume de refugiu, fugind de visurile înfrânte sau neîmplinite, în lumea în care îți recâștigi identitatea și în care devii Unu. De obicei, această necesitate apare din nevoia de Ideal ca o recompensă pentru situațiile de dramă a ratării, de crearea a unui Sens existențial pe care individul nu l-a găsit în spațiul real. Este binecunoscut aforismul (îl putem numi astfel) scris de Immanuel Kant: *Cerul înstelat deasupra noastră și legea morală din noi*. Kant era conștient că există mulți oameni pe pământ care, deși

fac mult bine, nu sunt răsplătiți. După cum există și mulți care fac rău, dar nu sunt pedepsiți. În aceste condiții filozoful german a imaginat, ca necesitate, o altă lume, virtuală în fapt, în care să se împlinească dreptatea refuzată individului în planul vieții reale. Acesta este rostul echilibrului stabil: o formă de evadare într-un loc ideal în care să-ți îngrijești, cu iluzii, rănilile provocate de viață. În astfel de situații virtualul devine complementar cu realul, devine o necesitate pentru real, generând la un nivel subtil de înțelegere, tot o stare de echilibru dinamic.

HAOS. Stare a sistemului în care fiecare subsistem reprezintă o posibilitate careia nu îi se poate asocia nicio probabilitate. Subsistemele nu se mai supun legii sinergiei, creând, prin nesupunerea față de sistem, o mișcare browniană. Toate subsistemele se află într-o competiție oarbă, tendința lor generală fiind aceea de separare. Referindu-ne strict la sistemul psihic, în situație de haos subsistemele sunt lipsite de impulsul teleologic, ele mișcându-se, haotic, de dragul mișcării, fără vreun scop anume. Mișcarea haotică creează instabilitate. Din punctul de vedere al teoriei cuantice, haosul reprezintă o stare pre-cuantică. Un exemplu de comportament haotic îl oferă individul puternic tensionat (care de obicei aparține temperamentelor coleric sau nervos). Dincolo de limbajul trupului care oferă imaginea unei dezordini totale, individul tensionat are tendința de a începe mai multe lucruri deodată și de a nu finaliza niciunul. În cazul stării de haos, apariția evenimentului opus este de tipul: oriunde, oricând, oricum. În stare de haos nu se poate contura niciun fel de tip de joc. Sau, de fapt, se impune ciudatul joc al întâmplării.

Totuși, starea de haos comportă multe discuții în ultimul timp, printre oamenii de știință. Mulți nu au deloc reticente în a considera haosul ca o formă de ordine, ca expresie a unei forme particulare de ordine. Dacă ar fi să ne raportăm la celebra sentință de origine biblică potrivit căreia Lumea s-a născut din haos, atunci am putea întui în adâncul haosului existența unei forme de ordine a întâmplării sau a întâmplătorului care conduce, din întâmplare, la nașterea a Ceva. Există în momentul de față multe semne de întrebare în ceea ce privește existența de dinaintea de Big-Bang. Întrebarea fundamentală este: ce a fost în această etapă de evoluție: vidul sau Ideea (informația)? Vidul ar fi însemnat haosul care ar fi lăsat apariția Lumii la voia întâmplării, ca un posibil dintr-un număr n de posibilități. Ideea (Informația) ar fi adus starea de existent în situația de echilibru dinamic în care cele două contrarii (existența lor este o condiție obligatorie pentru mișcare) s-au manifestat complementar servind, cu necesitate, aceluiași scop: apariția Lumii. Deci dacă s-a născut din vid, Lumea este rezultatul unei întâmplări. Dacă s-a născut din Informație, Lumea a apărut din necesitate.

INCERTITUDINE MANIFESTĂ. În interiorul sistemului există două subsisteme de dimensiuni egale, aflate de astăzi nu în relație de

complementaritate și antagonic. Este o relație clasică de competiție între subsisteme. Fiecare subsistem are scop opus celuilalt, semnul unui subsistem contrar celuilalt fiind activ. Aparent, cele două subsisteme creează o dinamică haotică, dar, de fapt, în fiecare dintre ele se ascunde un tipar de ordine, un impuls teleologic, prin care tind să-și atingă țelul și, în realitatea profundă, în mișcarea fiecăruia dintre cele două subsisteme descoperim două direcții clare, dar contrare de evoluție: una în sensul sistemului, cealaltă în sensul opus acestuia. În situație de incertitudine celor două posibilități (sens și anti-sens în raport cu sistemul) li se asociază probabilități egale, sunt, deci, echiprobabile. În cazul sistemului psihic dimensiunea egală a celor două subsisteme în situație de incertitudine este în primul rând de natură calitativă. Este, de fapt, o echivalență a semnificațiilor, individul este incert atunci când acordă o semnificație identică binelui și răului, de exemplu. Sau iubirii și urii. Ori adevărului și minciunii. Este posibil să existe și un suport cantitativ; ne referim la posibilitatea ca, în condițiile în care acordăm o semnificație egală iubirii și urii, de exemplu, ambele semnificații să fie investite cu aceeași cantitate de energie psihică. Mișcarea incertă creează confuzie. Ea poate fi asociată stărilor de superpoziție sau de coerență din realitatea cuantică. În situații de incertitudine manifest jocul este de sumă Zero. Una din cele două părți va ieși învingătoare. Incertitudinea este expresia calității umane de a opta. Marele medic și psiholog Victor Frankl, deportat fiind în lagărele naziste, era obligat să suporte, pe fondul unor traume fizice la care era supus, dureri îngrozitoare. Până când a realizat un lucru: că are puterea omenească de a opta. Că așa cum, în timpul torturilor reacționează la stimuli prin durere, tot astfel ar putea, prin forța psihicului său, reacționa prin nedurere. Ceea ce a și făcut, iar această atitudine, această opțiune l-a ajutat să supraviețuiască. Cert este că în clipa în care și-a descoperit capacitatea de a opta, el și-a creat starea de incertitudine, prin suprapunerea semnificațiilor celor două forte antagonice: nedurerea și durerea, căci, într-un anumit moment le-a acordat semnificații egale. Și a ieșit învingătoare nedurerea.

Incertitudinea se poate manifesta ca:

STOCHASTIC -OBJECTIV (se referă la un comportament aleatoriu al sistemului și se supune teoriei probabilității Bayes; este proprie mai ales sistemelor închise și semideschise)

EPISTEMIC -SUBIECTIV (generat de informații incomplete despre sistem; acest tip de incertitudine este foarte prezent în cadrul sistemelor deschise și departe de echilibru cum este și sistemul psihic și este guvernat de teoria probabilității și de logicile fuzzy)

INCERTITUDINEA datorată semanticii vagi sau ambigui a unor concepte și termeni, de asemenea specific universului interior al ființei umane; acest tip de incertitudine poate degenera rapid în stare de haos).

RISC. În situație de risc predominant, ca dimensiune a semnificației, subsistemul care se află în acord cu scopul sistemului din care face parte. Ceea ce se află sub semnul întrebării sunt factorii care garantează atingerea scopului, sistemul fiind, în stare de risc, foarte sensibil la condițiile inițiale. Astfel, probabilitatea de succes este subminată de posibilitatea insuccesului. În situație de risc sistemul este vulnerabil, aflându-se sub incidența atractorilor stranii. Orice bătăie de aripă a unui fluture poate transforma tendința spre succes într-un insucces catastrofic în raport cu țelul presupus de sistem. Evenimentul opus este o realitate așteptată. În planul universului psihic, discutăm despre un conflict între individ și stimulul din realitate, conflict care constituie cadrul de exprimare a riscului. Este o manifestare în realitatea supracuantică, în realitatea macroscopică. Se conturează sămburii unei matrice a jocului de sumă nulă.

INCERTITUDINE ASCUNSĂ. Este o stare pre-manifestă de incertitudine. Dacă în cazul riscului, efectul atractorilor poate produce evenimentul catastrofic în raport cu direcția sistemului, în stare de incertitudine ascunsă acest efect conduce fie la starea de incertitudine manifestă, fie la starea de haos, gradul de sensibilitate a sistemului la condițiile inițiale fiind la fel de ridicat ca și în cazul riscului. Manifestarea evenimentului opus scopului sistemului reprezintă o realitate nesurprinzătoare. În planul universului psihic este vorba despre disfuncționalități care există între individ și stimul în contextul relației care permite manifestarea incertitudinii ascunse. Este o manifestare în lumea supracuantică dar care anunță o posibilă cădere în realitatea coerentei cuantice. Nu se pot identifica semne ale vreunui tip de joc. Și în acest caz întâmplarea are un rol important. Este binecunoscut discursul lui Bush la Casa Albă cu prilejul șerbtorilor de iarnă (cu un an înainte de a-i expira cel de al doilea mandat) în care a rostit o frază cu mare probitate și încărcătură științifică: *Lumea de astăzi este un proces, ea nu este, ea tocmai se întâmplă*. O frază care reflectă foarte bine starea de incertitudine ascunsă, guvernată de legea atractorilor stranii. Incertitudinea ascunsă ca și riscul se nasc odată cu deteriorarea spațiului cooperării și tendința de evoluție spre spațiul competiției.

Probabilitatea reprezintă șansa reală de trecere din starea de potențial în act (manifestare) a unui lucru, fapt, eveniment

Posibilitatea reprezintă șansa ipotetică /teoretică a unui lucru, fapt, eveniment de trecere din starea de potențial în act (manifestare)

Manifestarea este certitudinea exprimării lucrului, faptului, evenimentului în momentul *t*. Momentul reprezintă cuanta timpului.

Dar certitudinea (manifestarea) cuprinde permanent în structura ei intim nealterată diada probabilitate-posibilitate.

Ci dincolo de momentul t în care lucrul, faptul, evenimentul se manifestă, în raport cu momentul $t+1$ încă din momentul t , lucrul, faptul, evenimentul își pierde certitudinea și devine din nou probabil-possibil.

Deci relația probabil-possibil este o relație de succesiune, fiind o funcție de timp.