



Yojnana

Lo stato attuale dell'intero universo è effetto della regola fondamentale dell'evoluzione, una regola che probabilmente si è stabilita per caso in seguito ad una serie di tentativi avvenuti poco dopo l'origine dell'universo stesso.

La regola fondamentale dell'evoluzione è la selezione.

La regola della selezione è quindi la **causa originaria** dello stato attuale di tutti i sistemi e coinvolge sia i rapporti fra i diversi sistemi sia i rapporti fra le parti di ogni sistema.

La selezione si realizza con una struttura gerarchica¹ del sistema universale che comprende anche il **sistema umano** e tutti i sistemi con i quali il sistema umano interagisce.

La **struttura gerarchica** condiziona «strutturalmente»² tutti i sistemi e tutte le parti di ogni sistema.

Si tratta di un processo di condizionamento classico³, nel quale uno stimolo oggettivo⁴ che si associa ad uno stimolo soggettivo⁵ induce naturalmente una reazione della quale si avvale lo stimolo soggettivo, anche quando gli effetti della reazione sono il proprio sacrificio o la propria annichilazione.

Il sistema umano si trova gerarchicamente al vertice dei sistemi con i quali interagisce ed all'interno del sistema umano opera una gerarchia che ordina tutte le sue parti.

1 La parola *gerarchia* deriva dal greco *hierarchía*, da *hierárches* e significa capo (da *árchein*, comandare) delle funzioni sacre (*hierái*), intesa come rapporto reciproco di supremazia e subordinazione. Da questa parola deriva l'aggettivo *gerarchico*, dal greco ecclesiastico *hierarchikós*, atto a comandare, che si riferisce a una gerarchia e alle sue funzioni: struttura gerarchica; potere gerarchico; quello che spetta in virtù del posto che si occupa in una gerarchia; per via gerarchica, seguendo la trafila dei gradi di una gerarchia. Gerarchia ha tanti sinonimi ma nessun contrario.

2 Una struttura è l'organizzazione sistematica che ordina le parti di un sistema. Per condizione strutturale si intende l'influenza della struttura su ogni parte.

3 Il condizionamento classico è il cosiddetto comportamentismo (o behaviorismo).

4 Lo stimolo oggettivo coinvolge tutte le parti del sistema.

5 Lo stimolo soggettivo coinvolge una parte dell'insieme.

Non solo. Il sistema umano è sfuggito, per effetto del suo «costruttivismo»⁶, al condizionamento della struttura ed ha formato un sistema artificiale che coniugandosi almeno parzialmente con gli altri sistemi con i quali interagisce è riuscito a superare i limiti imposti dalla struttura del sistema universale.

Si è così avuto un «costruttivismo strutturale»⁷ intersistemico⁸.

Ma questo superamento è avvenuto rispetto agli altri sistemi e non anche al proprio interno.

Perciò si parla di «intersistemico» e non di «sistemico».

Si potrebbe dire che il sistema umano ha surclassato gli altri sistemi ma la sua struttura è rimasta gerarchica e la sua regola fondamentale è rimasta la selezione.

Questa contraddizione è dovuta al fatto che mentre il sistema umano nel suo insieme rappresenta una forza superiore alla somma delle forze di ogni sua parte, all'interno del sistema umano non si è mai formato un gruppo di parti capace di rappresentare una forza superiore alla somma delle forze di tutte le sue parti e, naturalmente, a quella dell'intero sistema.

Evidentemente sono mancate le condizioni generali⁹ perché ciò avvenisse.

Ora, da almeno trent'anni, il sistema umano nel suo insieme ha raggiunto un livello di sviluppo¹⁰ per effetto del quale non è più necessario mantenere la regola della selezione e la struttura gerarchica in funzione dell'evoluzione.

È dunque possibile trasformare la struttura gerarchica del sistema umano che stabilisce la regola della selezione in una struttura **conarchica**¹¹ con la quale si stabilisce la regola dell'indiscriminazione.

Mentre la regola della selezione consente ad una minoranza¹² di svilupparsi sacrificando alla propria evoluzione la maggioranza delle parti dello stesso

⁶ Il costruttivismo è una corrente filosofica che si sviluppa a partire dalla seconda metà del '900, secondo la quale non è possibile perseguire una rappresentazione oggettiva della realtà poiché il mondo della nostra esperienza, il mondo in cui viviamo, è il risultato della nostra attività costruttrice

⁷ Per *costruttivismo strutturale* s'intende il grado di autonomia comportamentale rispetto alla struttura: per esempio, la scelta del percorso da compiere con un'auto dipende dalla viabilità ma il modo di guidare dipende dall'autista.

⁸ Fra il sistema umano ed i sistemi con i quali interagisce.

⁹ La carenza di condizioni generali è effetto della regola della selezione e della struttura gerarchica.

¹⁰ Per livello di sviluppo s'intende l'insieme delle condizioni del sistema e riguarda sia le persone sia le cose con le quali le persone si rapportano.

¹¹ *Conarchia* è derivata dal greco *àrchein* (capo, comandare) e *koiné* (comune, unione) e significa comandare in comune, in unione. Conarchia è il contrario di gerarchia.

¹² Nel 1900, sulla Terra vivevano un miliardo di persone di cui il 99%, 990 milioni, erano povere. Nel 2000, su sei miliardi di persone, almeno il 75%, cioè 4,5 miliardi di persone vivono male. È diminuita la percentuale di povertà ma si è più che quadruplicato il numero delle persone che sopravvivono con molta fatica.

sistema, la regola dell'indiscriminazione¹³ permette il completo sviluppo di ogni parte del sistema.

La struttura gerarchica può essere rappresentata da una piramide a scale ed è formata da tanti livelli con valenza diadica: ogni parte rappresenta solo se stessa quando si rivolge alle parti che si trovano sul livello superiore mentre rappresenta la totalità del sistema quando si rivolge alle parti che si trovano sul livello inferiore.

La struttura conarchica può essere rappresentata da una sfera formata da tanti punti ciascuno dei quali interagisce con gli altri rispetto ai quali svolge una funzione.

Il passaggio dalla gerarchia alla conarchia può avvenire attraverso due fasi consecutive di condizionamento operante¹⁴, mediante il quale la reazione di un soggetto precede lo stimolo oggettivo che funge da rinforzo e stabilisce le condizioni ambientali che inducono alla ripetizione di un comportamento.

La prima fase sblocca la struttura gerarchica disgregando i livelli e forma una struttura ad elica nella quale i livelli sono sostituiti da un unico percorso seguendo il quale si può salire e scendere.

La seconda fase converte l'unico percorso dell'elicoide in tanti percorsi individuali quante sono le parti del sistema e forma la sfera.

Le azioni necessarie ad attivare e compiere le due fasi sono le seguenti:

1) per realizzare la prima fase, almeno una parte deve partire da un livello inferiore, conquistare un livello superiore vicino al vertice, acquisirne gli strumenti, ridiscendere ad un livello inferiore vicino alla base, aggregare il maggior numero possibile delle parti che si trovano su quel livello ed insieme ad esse risalire ai livelli superiori, mettendo così in discussione la regola che tiene insieme il sistema in modo gerarchico;

2) per realizzare la seconda fase, almeno una parte deve conquistare il vertice dell'elicoide e scendere al suo interno per trasformare lo stesso vertice in un perno che diventerà l'asse intorno al quale far girare la sfera.

Nella prima fase, più chi agisce scende in basso, più sono le parti da coinvolgere e maggiore è la forza che deriva dall'insieme delle parti coinvolte.

Nella seconda fase, più forte è la resistenza del vertice rispetto a chi cerca di conquistarlo, più si potenzia la forza di chi scende lungo il perno all'interno dell'elicoide.¹⁵

Al termine della seconda fase, chi ha trasformato il vertice in asse cessa la sua funzione ed è sostituito dalle parti che si trovano al centro della sfera la quale, in questo modo, sarà libera di modificare il proprio asse e la propria velocità di rotazione in relazione al comportamento dell'insieme delle sue parti.

¹³ Il termine indiscriminazione è utilizzato come contrario al termine selezione.

¹⁴ Il condizionamento operante inverte le fasi del condizionamento classico.

¹⁵ Perché per vincere una reazione serve una controreazione più forte.

Con la trasformazione conarchica della propria struttura, il sistema umano aumenta il proprio potenziale in misura tanto elevata da poter tentare la trasformazione della struttura degli altri sistemi con i quali interagisce più da vicino ed infine, per effetto della cosiddetta *attrazione strana*, di tutto il sistema universale.

Ad un certo momento, così come ora l'energia si trasforma in materia ed evolve in modo gerarchico adottando la regola della selezione, sarà possibile che l'energia si trasformi in materia in modo conarchico mediante la regola dell'indiscriminazione.

La differenza è enorme. Mentre ora una parte della materia si serve di altra materia per evolvere, con la nuova regola ogni parte della materia si serve unicamente di energia, consentendo al sistema universale di raggiungere uno stato *ininvolvibile*¹⁶.

Ora ripartiamo dal presente, dallo stato attuale, dagli effetti provocati dalla regola fondamentale dell'evoluzione.

Lo stato attuale è costituito da un complesso di esigenze che riguardano sia l'umanità sia il suo ambiente, cioè i sistemi con i quali l'umanità interagisce.

La modifica della regola della selezione con la regola della indiscriminazione richiede un certo tempo.

L'attivazione del processo di trasformazione della struttura gerarchica in una struttura conarchica richiede determinate condizioni.

Nello stato attuale, l'umanità non ha il tempo di attendere la nuova regola per evitare i prevedibili devastanti ed irreversibili effetti futuri della regola della selezione e non esistono le condizioni per trasformare la struttura.

Quindi, non si può attendere di modificare la causa originaria ma bisogna intervenire sugli effetti, vale a dire affrontare i problemi reali esistenti.

D'altra parte, affrontare e magari risolvere i problemi attuali significa solo evitare una imminente situazione irreversibile ma, esauriti gli effetti delle soluzioni, si presenterebbero altri effetti negativi.

Addirittura, si assocerebbero gli effetti negativi tipici derivanti dalla causa originaria agli effetti negativi derivanti dagli stessi risultati delle soluzioni adottate rispetto alla situazione attuale.

In questo modo, non si riuscirebbe altro che a procrastinare nel tempo una situazione che comunque è potenzialmente irreversibile.

Perciò, è necessario coniugare le soluzioni rispetto alla situazione attuale al processo di trasformazione della causa originaria che ha provocato questa stessa situazione.

Bisogna, cioè, affrontare e risolvere gli effetti e nello stesso tempo avviare il processo per modificare le cause degli effetti.

Pertanto, con [Holos Global System](#), [Kyberpay](#), [Balaloka](#), [Eija](#) e [Planet Fund](#) si affrontano i maggiori problemi materiali d'interesse generale modificando

¹⁶ Per *ininvolvibile* si intende lo stato evolutivo dal quale non si può involgere, cioè retrocedere.

con il metodo del *problem solving* gli effetti, cioè lo stato attuale, delle persone, adottando soluzioni che incidono sul funzionamento dei rapporti (relazioni) e dei comportamenti umani (azioni) inducendo partecipazione, mentre con altre iniziative, fra cui [Yati](#), si agisce per attivare il processo di trasformazione della struttura gerarchica e selettiva del sistema umano in una struttura conarchica priva di livelli gerarchici.

Il risultato delle due iniziative sarà la modifica della regola della selezione con quella dell'indiscriminazione.

Per realizzare il programma Holos Global System, Kyberpay, Balaloka, Eija e Planet Fund servono idee, [risorse](#) ed organizzazione.

Le idee sono le soluzioni più convenienti ai problemi più sentiti ed urgenti. Sono le trenta soluzioni di Holos Global System.

Esse derivano dalla deduzione positivista ma anche dall'intuizione, dalla fantasia, dalla genialità, perché solo con l'intuizione si possono superare i luoghi comuni e, in fondo, l'apparente realtà dell'esistente¹⁷.

Le risorse derivano da diverse fonti: Sysbow¹⁸, Debt-Equity-Swap¹⁹, Ruling²⁰, [Dhana](#), gli stessi Kyberpay, Planet Fund ed altri.

L'organizzazione è quella prevista da [Holos Code](#) secondo un processo di fasi successive di consolidamento e di rafforzamento.

Servono tre strutture parallele, ciascuna delle quali deve agire in modo autonomo ed all'insaputa delle altre due.

La prima, per provocare un maggiore disequilibrio, attraverso il sovraccarico allostatico²¹, facendo attenzione alla allostasi, principio di autoconservazione del sistema.

La seconda, per ricostituire l'equilibrio determinando l'adattamento alle nuove condizioni. Il maggiore o minore successo dei processi adattativi è dato dal bilancio tra le caratteristiche qualitative e quantitative degli eventi che li suscitano e le risorse personali del soggetto coinvolto²².

17 Einstein sosteneva che una teoria scientifica è il prodotto dell'immaginazione di una mente creativa.

18 Sysbow significa sistema ad arco. Con questo metodo si utilizzano risorse statali per incrementare il rendimento d'impresa da destinare ad investimenti produttivi.

19 Con il Debt-Equity-Swap, si trasformano debiti esteri statali denominati in valute internazionali (USD, EUR, JPY, GBP) in debiti in moneta nazionale.

20 Ruling significa regolamento. Con certi ruling si possono moltiplicare virtualmente le disponibilità di capitali in moneta a corso legale.

21 Nella teoria della regolazione allostatica, il sovraccarico corrisponde alla fase di esaurimento nella teoria della *Sindrome generale di adattamento di Selye*. Esso si ha quando al carico allostatico si sovrappongono disturbi eccezionali o imprevisti, passando ad un sovraccarico.

22 Si devono considerare le caratteristiche temperamentali e di personalità, le capacità intellettive, il livello culturale, le condizioni socio-economiche e la risonanza soggettiva (l'intensità ed il tempo di sapere di percepire) dell'evento.

La terza, per gestire il disequilibrio e l'equilibrio mediante il sincronismo diacronico²³ ed il metodo Yojnana²⁴.

La strategia da seguire deriva dal concetto di *necessità percepita*, secondo la quale la pulsione provoca lo stimolo, lo stimolo provoca l'impulso e l'impulso provoca l'azione, nella considerazione che la funzione di una parte deriva dai suoi attributi e dal loro rapporto con gli attributi delle altre parti.

Per provocare un disequilibrio sufficiente a non permettere più alle regole di tenere unito il sistema bisogna rendere impossibile seguire le regole attuali.

Per farlo, bisogna considerare le regole, gli usi, le abitudini, i luoghi comuni di carattere sociale, civile, politico, economico, morale e religioso ed incidere sui comportamenti che vi sottostanno.

Le azioni, gli eventi, devono quindi influenzare gli strumenti tipici dei sei rapporti umani: sociali, civili, politici, economici, morali e religiosi.

Per provocare riequilibrio bisogna dare degli esempi emulabili sia in diverse zone del pianeta sia rispetto alle diverse etnie²⁵.

Il concetto essenziale è che l'evento provoca la regola da cui hanno origine altri eventi, sia causali sia casuali.

Applicando questo concetto, bisogna costruire un *grid* virtuale di azioni, reazioni, controreazioni, etc. fino al limite della logica, pur tenendo conto che una serie di effetti sono imprevedibili e quindi spesso la tattica dovrà deviare dalla previsione strategica.

D'altra parte, bisogna accettare di scegliere per esclusione, eliminando tutto ciò che per un motivo o per l'altro non si è rivelato efficace.

Non esistono teorie valide non realizzabili nella pratica.

O la validità di una teoria è dimostrabile nel concreto e provoca risultati positivi, oppure non è una teoria valida o, addirittura, non è nemmeno una teoria ma una semplice deduzione empirica od un assioma dogmatico ed indimostrabile.

Bisogna riuscire a coniugare pragmatismo e strumentalismo con idealismo gnoseologico, speculazione ed eclettismo, trovando una sintesi di pensiero²⁶ e di azione²⁷.

²³ *Diacronico* è il momento dell'indagine storica mentre *sincronico* è il momento dell'analisi del fatto in se. Con il termine diacronico, per estensione, si indicano quindi tutte le situazioni in cui prevale una visione storicistica nell'analisi dei fenomeni sia culturali sia extra-culturali. Affinché le ali di una farfalla possano provocare un ciclone, devono ricorrere una serie di condizioni concatenate. Non un processo di eventi simili ma una serie di eventi complementari, integrati, sinergici.

²⁴ Yojnana significa sintesi della conoscenza di diversi argomenti. Yojnana è il solo metodo che può sfuggire alla tecnostuttura ed alle *élites*: la prima è specializzata ed i secondi ricevono dai primi le informazioni in base alle quali decidono.

²⁵ Perché la genetica determina più del contesto il modo di percepire e di dedurre.

²⁶ Per sintesi di pensiero s'intende sintesi deduttiva coniugata ad intuizione. Questo è possibile soltanto se si dispone di più informazioni dalle quale trarre deduzioni.

²⁷ Per sintesi di azione s'intende un insieme di certe azioni scelte fra tutte quelle che si potrebbero compiere.

Non bisogna mai utilizzare tutta la propria capacità di pensiero e tutto il proprio potenziale. Solo in questo modo si può trasformare potenza in forza e mantenere una riserva di potenza che insieme alle reazioni derivanti dalle azioni (forza espressa) può produrre nuova potenza. Diversamente, la potenza si esaurisce.

Bisogna coniugare l'idea del determinismo con la Teoria del caos²⁸ e l'effetto farfalla²⁹, adottando diversi attrattori strani³⁰, con la Teoria del caso³¹, la Teoria dei giochi³², la Teoria della complessità³³, la Teoria dell'interazione³⁴, il Comportamento del gregge³⁵, l'ottimo Paretiano³⁶,

28 Un sistema dinamico si dice caotico se a variazioni infinitesime delle condizioni al contorno (o, genericamente, degli ingressi) corrispondono variazioni finite in uscita. Come esempio banale: il fumo di più sigarette accese in condizioni macroscopicamente molto simili (pressione, temperatura, correnti d'aria) segue traiettorie di volta in volta molto differenti.

29 Effetto farfalla è una locuzione che racchiude in sé la nozione maggiormente tecnica di *dipendenza sensibile alle condizioni iniziali*, presente nella teoria del caos. L'idea è che piccole variazioni nelle condizioni iniziali producano grandi variazioni nel comportamento a lungo termine di un sistema.

30 Un attrattore è un insieme verso il quale evolve un sistema dinamico dopo un tempo sufficientemente lungo. Perché tale insieme possa essere definito attrattore, le traiettorie che arrivano ad essere sufficientemente vicine ad esso devono rimanere vicine anche se leggermente perturbate. Dal punto di vista geometrico un attrattore può essere un punto, una curva, una varietà, o anche un insieme più complicato dotato di struttura frattale e noto con il nome di attrattore strano. La descrizione degli attrattori dei sistemi dinamici caotici è stata uno dei successi della teoria del caos. Una traiettoria di un sistema dinamico su un attrattore non deve soddisfare nessuna proprietà particolare, escludendo il fatto che deve rimanere sull'attrattore. Le traiettorie possono essere periodiche, caotiche o di qualunque altro tipo.

31 La causa originaria del caso è la necessità, l'esigenza, perché la causa del caso è la coincidenza, la causa della coincidenza è l'interazione e la causa dell'interazione è la necessità.

32 La teoria dei giochi è la scienza matematica che analizza situazioni di conflitto e ne ricerca soluzioni competitive e cooperative tramite modelli, ovvero uno studio delle decisioni individuali in situazioni in cui vi sono interazioni tra i diversi soggetti, tali per cui le decisioni di un soggetto possono influire sui risultati conseguibili da parte di un rivale, secondo un meccanismo di retroazione.

33 Secondo la Teoria della complessità, maggiore è la quantità e la varietà delle relazioni fra gli elementi di un sistema e maggiore è la sua complessità. Le relazioni sono di regola con influssi non lineari. Un sistema è tanto più complesso quanto maggiori parametri sono necessari per la sua descrizione. Dunque la complessità di un sistema non è una sua proprietà intrinseca, ma si riferisce sempre ad una sua descrizione, e dipende quindi dal modello utilizzato nella descrizione e dalle variabili prese in considerazione.

34 Si dice interazione una situazione in cui due o più oggetti (agenti o sistemi) agiscono uno sull'altro. Il concetto è quello di un'azione bidirezionale, con significati distinti nelle varie discipline. Più in generale l'interazione è presente in qualsiasi tipo di comunicazione (dove anche il ricevere è un'azione) e nel comando, o nella guida, di macchinari (dove chi opera reagisce agli effetti della propria azione). Infatti per interazione spesso s'intende proprio la comunicazione.

35 Comportamento del gregge è un termine usato per descrivere situazioni in cui un gruppo di individui reagisce coerentemente, senza che ci sia alcun coordinamento

l'equilibrio di Nash³⁷, il Teorema di Arrow³⁸, considerando sempre il rapporto fra informazione, energia e materia e tenendo conto dello stato iniziale³⁹ e della Teoria del comportamento emergente⁴⁰.

Bisogna informare per vincere la paura⁴¹.

Rodolfo Marusi Guareschi

tra i singoli individui. Un tale gruppo viene chiamato gregge. Il termine viene usato unanimemente per descrivere il comportamento degli animali all'interno del gregge o dello stormo, e più controversamente per descrivere alcuni tipi di fenomeni umani quali le bolle speculative e il comportamento nelle dimostrazioni politiche.

36 L'ottimo paretiano o efficienza paretiana si realizza quando l'allocazione delle risorse è tale che non è possibile migliorare la condizione di un soggetto senza peggiorare la condizione di un altro.

37 In teoria dei giochi si definisce equilibrio di Nash un profilo di strategie (una per ciascun giocatore) rispetto al quale nessun giocatore ha interesse ad essere l'unico a cambiare.

38 Nessun sistema può essere del tutto democratico.

39 In un sistema fisico descritto da un certo numero di variabili dinamiche, le condizioni iniziali sono rappresentate dall'insieme dei valori che tali variabili dinamiche assumono in un certo istante di riferimento detto istante iniziale. Le condizioni iniziali permettono così di definire lo *stato* in cui si trova il sistema in quel dato istante.

40 Un *comportamento emergente* o *proprietà emergente* può comparire quando un numero di entità semplici (agenti) operano in un ambiente, dando origine a comportamenti più complessi in quanto collettività. La proprietà stessa non è predicibile e non ha precedenti, e rappresenta un nuovo livello di evoluzione del sistema. I comportamenti complessi non sono proprietà delle singole entità e non possono essere facilmente riconosciuti o dedotti dal comportamento di entità del livello più basso. La forma e il comportamento di uno stormo di uccelli o di un branco di pesci sono buoni esempi. Una delle ragioni per cui si verifica un *comportamento emergente* è che il numero di interazioni tra le componenti di un sistema aumenta in combinazione con il numero delle componenti, consentendo il potenziale emergere di nuovi e più impercettibili tipi di comportamento.

41 Ignoranza > Paura (angoscia, terrore, fobia, paranoia, etc.) > Azione