

Théorie analytique du rôle du langage, de la mimétique sociale et de la reproduction humaine au sein de l'espèce

Composition du schéma :

Le Père : représentatif de la communication verbale et non-verbale.

Le Fils : représentatif de la reproduction par l'acte sexuel et de la filiation.

Le Saint-Esprit : représentatif de la mimétique et de la culture liant **Père** et **Fils**.

- La posture **Alpha** combine les traits Sauveur et Persécuteur.
- La posture **Oméga** combine les traits Persécuteur et Victime.
- La posture **Bêta** combine les traits Victime et Sauveur.

Au centre Dieu, représentant le point de convergence des 6 éléments cités précédemment, ayant pour rôle le traitement et la synthèse des données issues de ces derniers.

La valeur de sortie est binaire (0 ou 1) et représente l'influence en termes d'**Ordre** ou de **Chaos** de l'interaction sur son environnement, qui dispose de ce mécanisme et en dépend aussi à son niveau de manière cyclique et infinie, à condition que le support physique (**le Fils**, perpétuation de l'espèce) ne cesse d'exister.

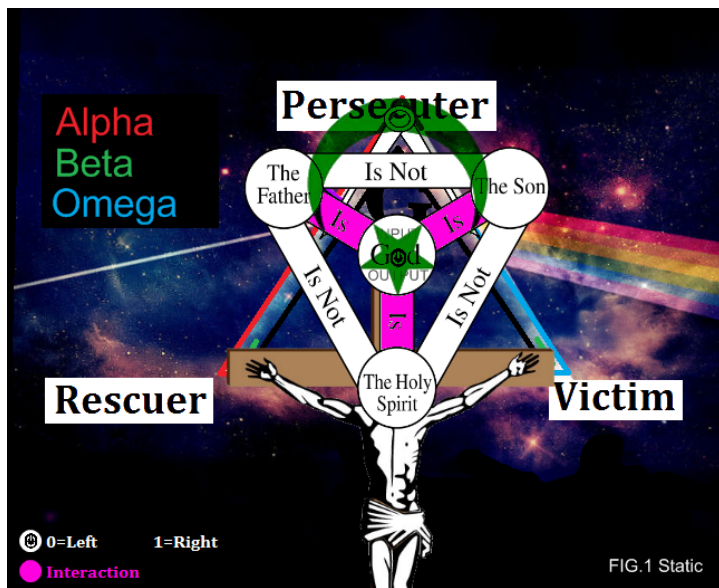


FIG. 1 Static

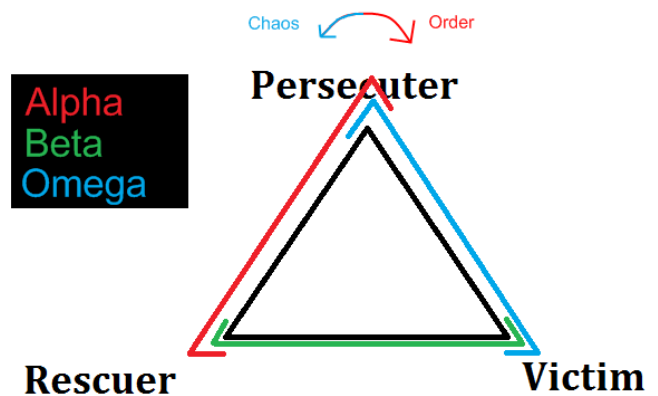
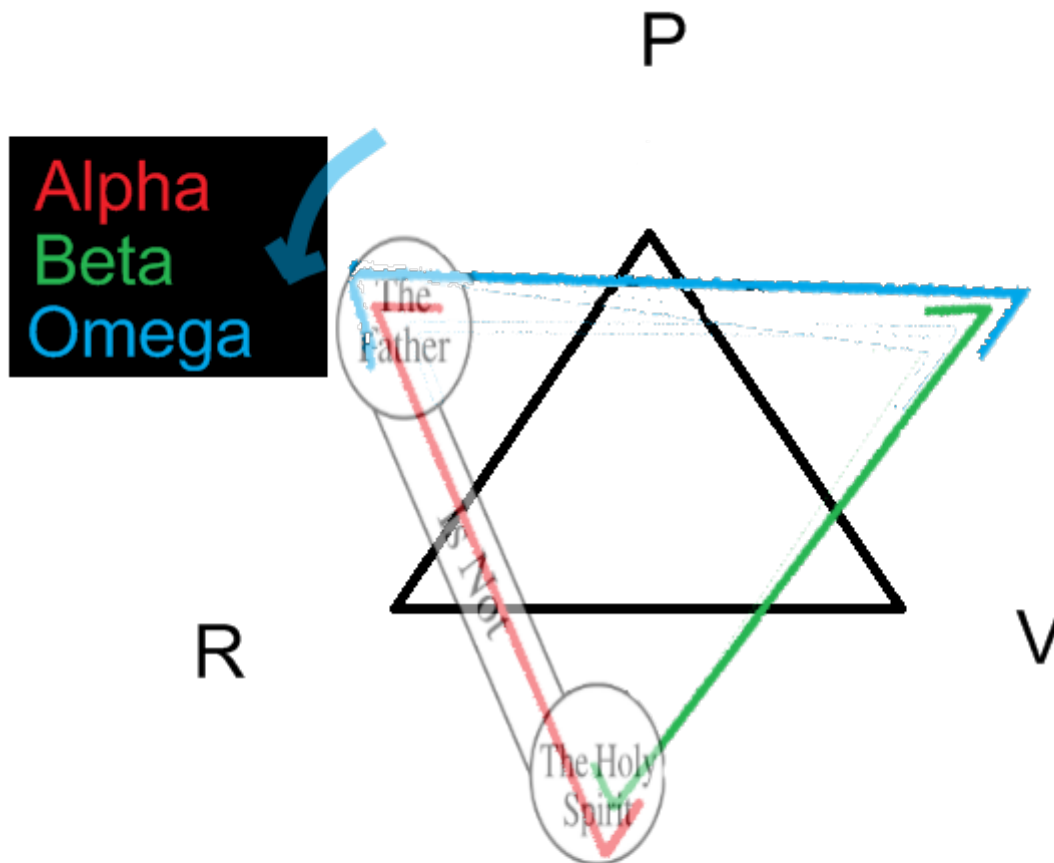


FIG. 2 Dynamic

Chaque interaction est ainsi triangulée (par le triangle de Karpman) puis scellée (par la Trinité) pour permettre l'impulsion nécessaire à l'engagement d'une révolution, horaire ou antihoraire, comme décrite dans les FIGURES 3 et 4.

FIGURE 4 :



La FIGURE 4 représente selon les termes des FIGURES 1 et 2 une révolution antihoraire déclenchée par un choix d'alignement moral de type **Chaos**. Sont représentés aux angles :

P = Persécuteur (1)

R = Sauveur (2)

V = Victime (3)

Lors d'une révolution antihoraire, **Oméga** prend l'avantage sur **Alpha** générant une poussée vers le sens opposé en milieu de course.

Le mouvement se décompose comme suit :

Oméga (1-3) prend le trait Sauveur (2)

Oméga (1-3) délaisse le trait Victime (3)

Bêta (2-3) prend le trait Persécuteur (1)

Bêta (2-3) délaisse le trait Sauveur (2)

Alpha (1-2) prend le trait Victime (3)

Alpha (1-2) délaisse le trait Persécuteur (1).

« Le **Chaos** est présent lorsque le **Père** (1-2) marque sa différence avec le **Saint-Esprit** (1-3) en passant de Persécuteur (1) à Victime (3), permettant au **Saint-Esprit** (1-3) de passer de Victime (3) à Sauveur (2). »

Soit :

« **Le résultat est égal à 0** lorsque **Alpha** (1-2) marque sa différence avec **Oméga** (1-3) en passant de 1 à 3, permettant à **Oméga** (1-3) de passer de 3 à 2. »

Conclusion :

De fait lors d'une prise de décision triaire (**oui-non-doute**) en considérant le **doute** comme étant à la fois possiblement **oui** et **non**, et en même temps deux autres items ne représentant aucun des deux, on peut virtuellement multiplier le nombre de choix par deux, avant de diviser le tout par trois, ne laissant ainsi comme choix que **oui** ou **non**. De fait :

$$3 * 2 = 6$$

$$6 / 3 = 2$$

Ainsi si l'on peut considérer 6 états possibles pour une décision binaire, un seul choix ressortira. En effet, deux résultats ne peuvent coexister simultanément sur le même plan et au même niveau. De fait :

3 devient 1 (**Ordre**) par l'effet de poussée en sens opposé de la révolution horaire.

1 devient 3 (**Chaos**) par l'effet de poussée en sens opposé de la révolution antihoraire.

Effectivement il est impossible d'avoir accès à la totalité de l'information en raison des limites de la perception humaine. Pourtant lors d'un choix, le **doute** est toujours éliminé malgré cette carence au profit d'un choix binaire. La différence entre un choix valide et un choix invalide se caractérise alors par la véracité des trois informations de base (attribution des traits) ainsi que par l'alignement.