

La Presión y la espera, un juego

Afortunadamente, la tecnología y sus herramientas, nos permiten escribir, borrar, corregir y volver a escribir; y no contamos con la necesidad de colocar un título antes de volcar presión sobre la primera letra.

La dinámica de sistemas y el conocimiento de la “*Ley de Presiones*” nos aportan también a esta problemática... La de tener que decidir ahora y escribir un título a esto, que no se si va a lograr cumplir con alguna estructura narrativa.

Las presiones hacia un sistema, sobre un conjunto de cosas que se relacionan por alguna razón, ocasionan mejoras pero que sin duda son aparentes; que pueden expresarse en una sonrisa, en un incremento en las ventas o en un histograma de forma censurada.

Cuanto más se presiona un sistema, más presiona éste en sentido inverso. Las situaciones, los sistemas y cualquier ente difícilmente sea un sistema cerrado que nace y muere de un todo conectado tiempo real, con lo cual, se debe contemplar un tiempo, entre la decisión y el resultado. Como así también, es necesario comprender, que los sistemas son complejos, dinámicos y abiertos, y se deberán analizar las influencias que se puedan tener sobre el mismo, y evaluar si formo la ola o estoy sobre ella.

Las organizaciones y personas que forman un sistema y deciden, con sus acciones diarias, ser parte del mismo, a pesar de buscar un determinado fin común, no necesariamente definen una estrategia o camino para alcanzar esa situación deseada; como así tampoco cuentan con una definición de lo que es óptimo o no, incluso, según los paradigmas que nutren la excesiva necesidad de competencia, como así también, la excesiva ausencia de la complementariedad, hacen que lo que es beneficioso para un jugador sea lo inversamente proporcional para el otro... Nos es difícil pensar en más de un ganador de un mismo juego, pero no es imposible que suceda... A menos que el deseo sea jugar un único juego. No existe una escala para lo que es bueno, malo o regular; cada uno decide la que le es propia, de acuerdo a lo planificado y al tamaño que ocupa en el sistema.

Estimo que cuanto más queramos consumir o ganar de un sistema, el mismo tiende a sesgarse o a disminuir su tamaño a causa de la salida de jugadores, y a que los mismos concluyen en generar un nuevo juego o sumarse a algún otro. Y quizás, este nuevo juego, compita y destruya al primero.

A esta altura, luego de algunos breves párrafos, no sé si he llegado a generar alguna idea y a que usted vea el punto final. Pero, lo que estoy tratando de entender, y de compartir, es que estamos acostumbrados a presionar para conseguir resultados, en lugar de esperar el tiempo necesario para obtener una respuesta natural, y cuanto más esfuerzo hacemos sobre un sistema, más laborioso es llegar al mismo resultado.

En fin... No presione si quiere al Sistema.