

7. ΥΠΑΡΧΕΙ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ;

Σχετικά με το αν υπάρχει ή όχι πεπρωμένο, έχουν γίνει και γίνονται άπειρες φιλοσοφικές και θεολογικές συζητήσεις. Αυτές οφείλονται κυρίως στις διαφορετικές απόψεις των ανθρώπων, για το ποια είναι η ακριβής έννοια του πεπρωμένου.

Σύμφωνα με την κοινή αντίληψη **το πεπρωμένο σημαίνει κάτι το αναπόφευκτο**, δηλ. κάτι που δεν μπορούσε να γίνει διαφορετικά. Όμως αυτή η σημασία ενώ είναι σωστή από μια πλευρά, εμπεριέχει και ένα ουσιαστικό λάθος, το οποίο θα προσπαθήσουμε να διευκρινήσουμε.

Ο γενικός ορισμός του πεπρωμένου, όπως τον έχουν δώσει οι Ουράνιοι Διδάσκαλοι, είναι ο εξής: **«Πεπρωμένο είναι αυτό που πρόκειται να γίνει και γίνεται».**

Ο ορισμός αυτός, σημαίνει κατ' αρχάς, ότι υπάρχουν πράγματα τα οποία επρόκειτο να γίνουν, αλλά τελικά δεν έγιναν. Επίσης, ότι υπάρχουν πράγματα τα οποία γίνονται, ενώ κανονικά δεν επρόκειτο να γίνουν.

Όλα αυτά χρειάζονται διευκρινήσεις, οι οποίες βασίζονται στο θέμα της ενσάρκωσης και της επανενσάρκωσης. Συγκεκριμένα, όταν μια οντότητα πρόκειται να ενσαρκωθεί, καταρτίζεται το πρόγραμμα της μελλοντικής ζωής της, ανάλογα με τις ανάγκες για την εξέλιξή της, αλλά και το ποσοστό του κάρμα από το οποίο οφείλει να απαλλαγεί.

Το πρόγραμμα αυτό **δεν είναι μονόδρομος**, αλλά **περιλαμβάνει πολλές εναλλακτικές διαδρομές**. Δηλαδή, η οντότητα, ανάλογα με τις συνθήκες της ζωής της και το περιβάλλον που θα βρεθεί, θα έχει την δυνατότητα να επιλέξει ποια διαδρομή θα ακολουθήσει, έχοντας ελεύθερη βούληση. Προφανώς οι διαδρομές αυτές δεν είναι απεριόριστες, αλλά βρίσκονται μέσα στα πλαίσια των εκάστοτε συνθηκών.

Κάθε διαδρομή εμπεριέχει τα ιδιαίτερα στοιχεία της, τα οποία εμφανίζονται όταν η οντότητα επιλέξει να την ακολουθήσει.

Για να γίνουν πιο κατανοητά όλα αυτά, τα παρομοιάζουμε με το πρόγραμμα ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, κατά το οποίο ένα ανθρωπάκι κινείται στην οθόνη, περνώντας από διάφορες καταστάσεις. Όλες οι εικόνες των διαδρομών του, καθώς και τα αποτελέσματα των κινήσεών του, είναι καταγεγραμμένες στο πρόγραμμα του παιχνιδιού, αλλά εμφανίζονται μόνον εκείνες που υπάγονται στην συγκεκριμένη διαδρομή που θα ακολουθήσει το ανθρωπάκι.

Αντίστοιχα, στον άνθρωπο όλες οι δυνατές διαδρομές της ζωής του εμπεριέχονται στο πρόγραμμα που καταρτίστηκε πριν από την ενσάρκωσή του, το οποίο αποδέχτηκε ο ίδιος

και καταχωρήθηκε στον «σκληρό δίσκο» του υποσυνειδήτου του. Μετά την γέννηση, το πρόγραμμα αυτό αρχίζει να «τρέχει». Στην αρχή, βέβαια, δεν υπάρχουν πολλές δυνατότητες επιλογής, αλλά με την ωρίμανση της οντότητας οι δυνατές διαδρομές γίνονται περισσότερες και η επιλογή εξαρτάται από την ελεύθερη βούληση του ανθρώπου.

Ας υποθέσουμε, ότι σε κάποια διαδρομή υπάρχει ένα ατύχημα. Εάν ο άνθρωπος ακολουθήσει αυτήν την διαδρομή, τότε θα του συμβεί το συγκεκριμένο ατύχημα. Δηλ. θα είναι κάτι που επρόκειτο να συμβεί (εφόσον υπήρχε ως δυνατότητα μέσα στο πρόγραμμα της ροής της ζωής του), και συνέβη. Όμως δεν ήταν αναπόφευκτο, διότι δεν θα συνέβαινε εάν ο άνθρωπος ακολουθούσε κάποια άλλη διαδρομή, οπότε θα το απέφευγε.

Σχετικά με το παράδειγμα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, το «ανθρωπάκι» που κινείται στην οθόνη είναι ο ίδιος ο άνθρωπος, ο οποίος κινείται συνεχώς μέσα στην «οθόνη» του υλικού κόσμου, ωθούμενος από τις δυνάμεις που εδρεύουν στο υποσυνείδητό του. Ο δε «παίκτης» που τον κινεί, είναι η ψυχοπνευματική του οντότητα.

Πρέπει επίσης να διευκρινήσουμε και το δεύτερο σκέλος στον ορισμό του πεπρωμένου, ήτοι εάν υπάρχουν πράγματα τα οποία γίνονται ενώ δεν επρόκειτο να γίνουν, δηλ. δεν ήσαν καταγεγραμμένα στο πρόγραμμα της ζωής του ανθρώπου.

Εφόσον ο άνθρωπος έχει ελεύθερη βούληση, έχει και την δυνατότητα να προβεί σε ενέργειες οι οποίες δεν ήσαν προδιαγεγραμμένες. Μια τέτοια περίπτωση είναι η αυτοκτονία, η οποία ουδέποτε καταχωρείται στο πρόγραμμα της ζωής ενός ανθρώπου.

Το θέμα αυτό είναι μέγιστο και εδώ δώσαμε τις κυριότερες πτυχές του.

Βιβλιογραφία:

Ο Πνευματισμός και ο Σύγχρονος Άνθρωπος

www.dmakrygiannis.gr/?page_id=254

www.divinelight.org.gr