

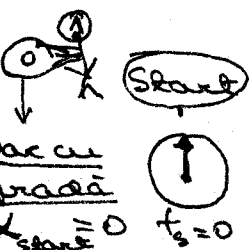
II O analogie

② Vom imagina în cele ce urmează un concurs (joc) asupra căruiia ne vor lăsa o seamă de observații ~~interne~~.

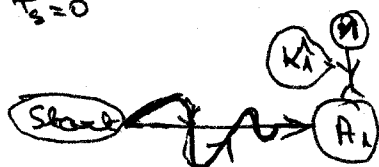
1) Regelile jocului

a) Ne aflăm la un concurs cu obstacole și capcane, vizuind acumularea unei game oarecare de „prăzi” (mărfuri), desfășurat în etape de durată t , în număr oarecare (să zicem trei etape, ceea ce înseamnă că timpul total alocat „evoluei” unui jucător este $T = 3t$)

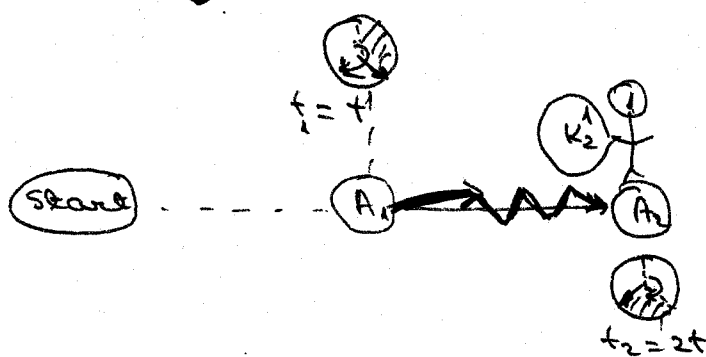
Putem Algebra grafic aceasta situație:



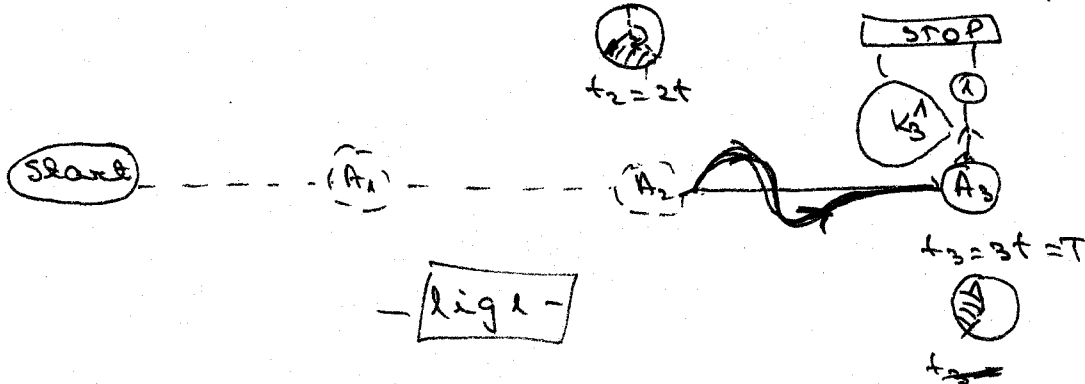
- înainte de start



- după prima „etapă”



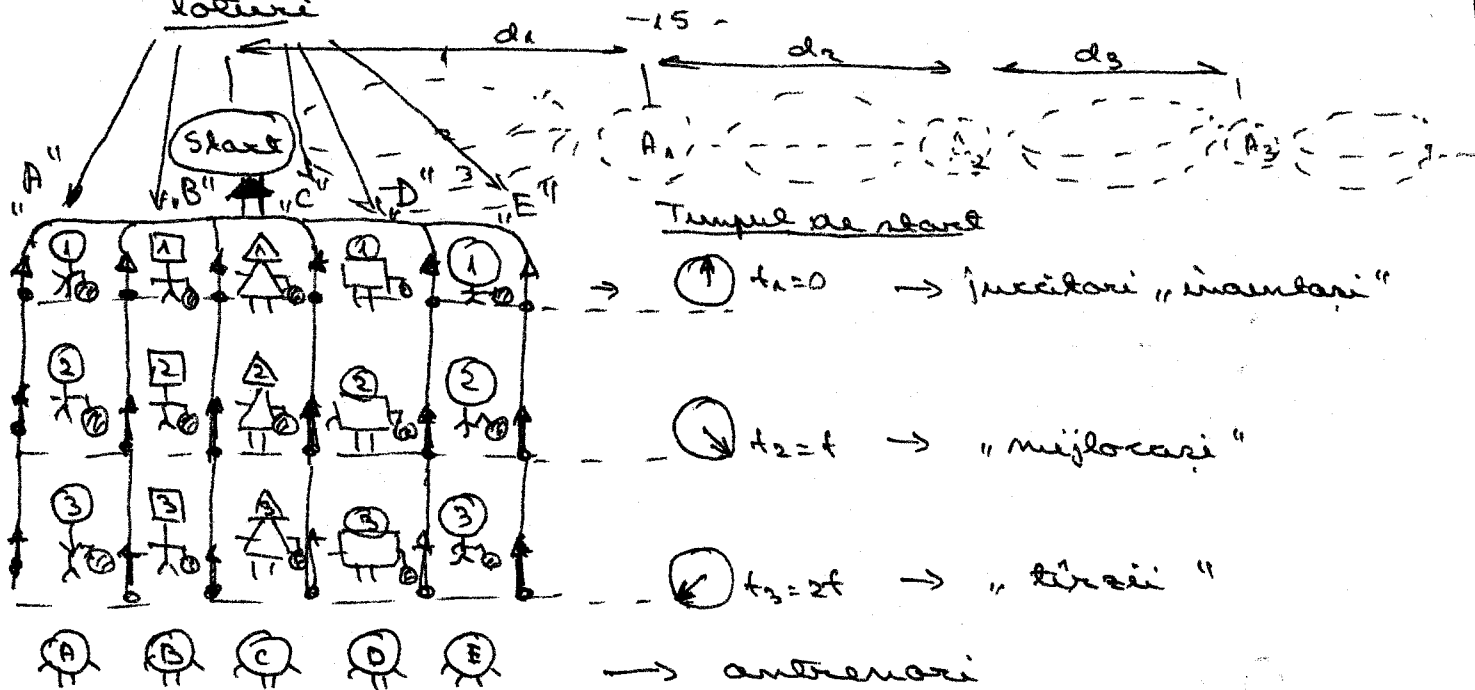
- după etapa a 2^a



- după a 3^a și ultima etapă.

- fig 1 -

b) Jucul, & nu se mai joacă individual ci „pe echipe” ardele înalt, situația ar putea fi lăgărată în dere. : R₂
nu e de mai jos:



3 - a inceput regerarea graficii a ~~se~~ regulilor:

- echipele, formate din rite trei jucători, îi vor trece succesiv la alac (la momentele 0, t, 2t). Există mulți

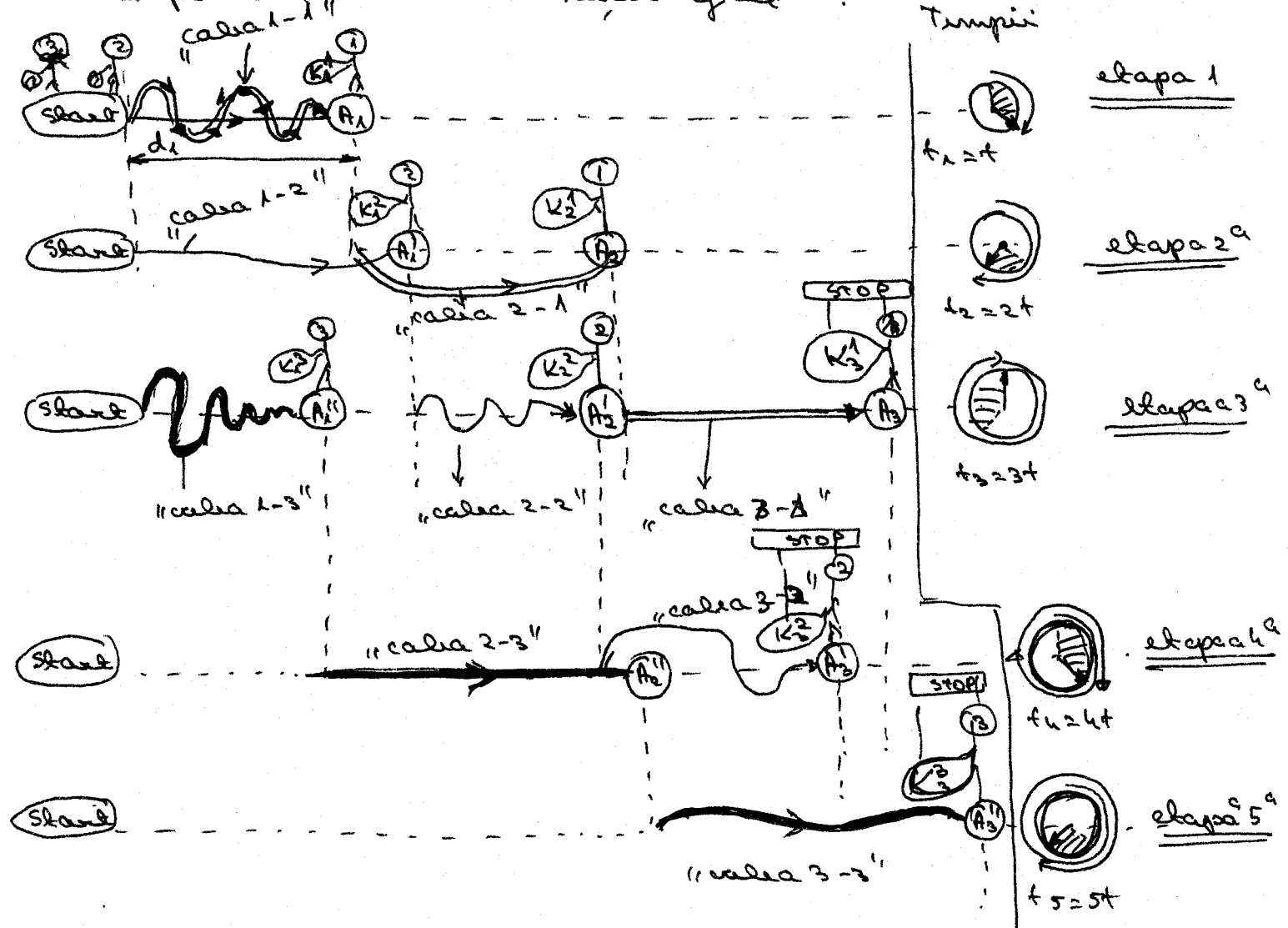
R3: Pe posibilități de a descrie "Circuit de manevra" (rege-
rate cu linii punctate) iar jucătorii pot alege în sarcinile
lor o pradă diferită de aceeași porțiune de teren.

- nimeni nu depășește lungimea unei etape (d_1, d_2, d_3)
și doar timpuri $t_1 = t_2 = t_3 = \frac{T}{3}$ (unde T reprezintă implora-
bilel timp total alocat unui jucător) Se întreprinde de
aici chiar posibilitatea ca un jucător "mai grăbit" să
treacă mai superficial (cu zăburile de rigoare) peste A_1, A_2 ...
cu scopul ca dincolo de A_3 (A_4 ...) să câștige o pradă bogată
(A_1, A_2, A_3) sau mai mult doar scadele primei jucător 1, ele
nu sînt obligatorii, cu posibilitate și pentru cei care vor
meară (A_1', A_2', A_3' vor deveni pe exemplu scadele temporale
lăuate de un alt concurent etc)

R4: - Prada acumulată de jucătorii unei echipe
se însumează (aceasta indiferent la distanța ^{lăci} de start
la care jucătorii au ajuns după scurgerea timpului
 $T = 3t$. Alte reguli vor fi simulat pe parcurs
(conținutul pe parcurs lateral)

② "Jocul" echipei ①

El poate fi urmărit ușor grafic:



unde $K_{total}^A = K_1^1 + K_2^2 + K_3^3$, iar expresii de genul

"calea 3-2" desemnează drumul pe care concurentul 2 îl parcurge în etapa a 3-a etc.

Așa cum remarcam și în pagina anterioară, arbitru.

noștrul lotului ① rezervă libertatea de acțiune a fiecărei jucător, care alege o manieră proprie de a ataca o etapă:

reflekt și replică (presupunem sau insistăm și înaintând mai puțin) (verificăm căile 1-1, 2-2, 1-3 care sugerează grafice modulate destinate în care jucătorii atacă primul tronson (temporar), ca urmare apăsândul se va putea delecta A_1', A_1'', A_1''' și cu "pări delecta": K_1^1, K_1^2, K_1^3 .

(ambrosius)

la organizator (A) se găsește într-o situație dificilă
 tocmai datorită acestei alternative ("încet și sigur" ↔ "în
 periculoasă și repede")

Detaliile sînt de felul de imaginat, de altfel unii
 termeni ai problemei sînt necesari (nu se comunică
 în concurs cantitatea de practică localizată pe poziții și
 nici elaburarea - materializată în timp, - pentru a o obține)
 Apoi dă termeni ca : risc, incertitudine, probabilitate, no-
 roz, vag etc. Așa că (A), ca de altfel și ceilalți antre-
 nari dă o anumită noțiune unui plan coerent de atac, o
 unii sistem, instrument de calcul care să-l înarmeze
 cu posibilitatea de a ști ce să facă în fața acestor opți-
 uni trebuie să se înarmeze cu un adevăr fun-
 damental (regulă) : jocul conține inevitabil, necesar, re-
 zec ; strategiile sînt cu caracter aproximativ și probabi-
 listic.

O dată ajuns în acest punct (A) are în fața lui
 o alegere de atitudine fundamentală :

(i) nemulțumit de dificultățile întâmpinate de clari-
 ficarea exhaustivă a "regulilor și strategiilor" jocului,
 sau chiar convins că această repetiție este în sine lu-
 crurilor, să demobilizeze. Se rememorează la orice încercare
 de îmbunătățire

(ii) să încerce totuși preschimbarea îmbunătățirii în
scopuri practice imediate (cîștigarea concursului, glorie,
 bani etc)

(iii) analizînd situația, (A) ajunge la concluzia că
 "organizatorul" nu a plasat o colecție limitată și fixă

între două repere, că nu o-a apăsă la un anumit reper, că "recrearea" până la ce "hădăre" prin care se poate ajunge la pradă. Ori tot mai această memorizare și conținut recreare la jocul captivant, căci care ar mai li brumurele jocului dare strategia sa ar puta li total elaborată?

Așa că (A) poate alege calea (iii) - anunțarea cu paltă în joc. În acest sens, repet: cu paltă, și (A) își poate îndrepta eforturile pentru adaptarea și îmbunătățirea nerontată a strategiei sale.

Observații

Nici există și o altă întrebare care îl brăzdată pe (A) și îl face să se gândească la acțiune: Care este Scopul jocului? Este el justificat de rezultatele imediate? Uterioare? De brumurele sa? De spiritul de echipă? Dar nici un efort în această direcție nu reprezintă să iasă de sub semnul stăruirii, al cerului și al curajului, al curajului, al imparțialității. Un prieten îi absoarbe însă absența lui (A) are generalitatea ritualului jocului său și a imparțialității de a evada de sa. Horă este pe și simples și în sa re jocă sa nu. Problema atitudinilor generate la jucători de această natură ritualică nu ar îndepărta pe moment de subiect. De altfel personal fiind depășit de problema sursei - voi reveni la o mai detaliată. Să o lăsăm lăborilor jocului, nu strategilor lui,

Încercarea lui de a afla pentru atitudinea (iii) se îndreaptă însă de o dificultate pe care o ridică regulile jocului. Antrenorul nu are voie să comunică cu echipa și de și nu poate comunică la indica lui (2), după analiză, "jocului" lui (1) etc, ghidând astfel evoluția echipei lui în sensul cel mai favorabil. Ar putea lăsa rezultatele observațiilor sale doar în pregătirea unei alte partide, care se va desfășura pe alt teren!

③ Jucul echipei B" (planuri)

Totul antrenorul lotului ③ are o interdicție fundamentală, care face posibilă revenea din impasul semnalat mai sus: antrenorul e „afară din joc”, dar jucătorii ar putea comunica între ei. Spre exemplu, ① îi „sugerează” lui ② unde se află obiectivele găsite de el și cum se ajunge mai repede la ele.

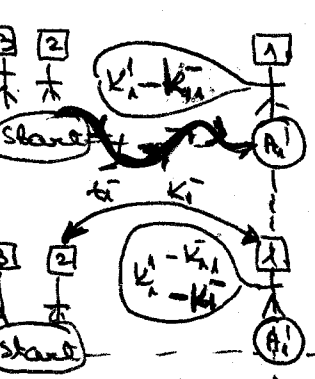
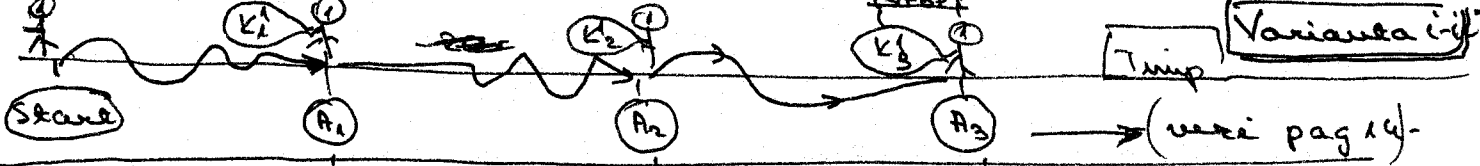
I Astfel ② poate materializa acest avantaj:

- Rămânându-i un timp suplimentar disponibil în intervalul t , la $\underline{t_i^+}$, el poate „lungi” o etapă ($A_1 \rightarrow A_1'$) mai departe etc. În final poate ajunge la zone neexplorate de predecessori - cu câștigul de pradă aferent: $\underline{K_{ii}^+}$.
- Parcurge aceleași etape ($\text{Start} \rightarrow A_1 \rightarrow A_2 \rightarrow A_3$), dar cu eficiență sporită, astfel încât el poate „aprofunda” și obține într-o etapă un câștig suplimentar: $\underline{K_{ii}^+}$.

II în această acțiune el suferă însă pierderi:

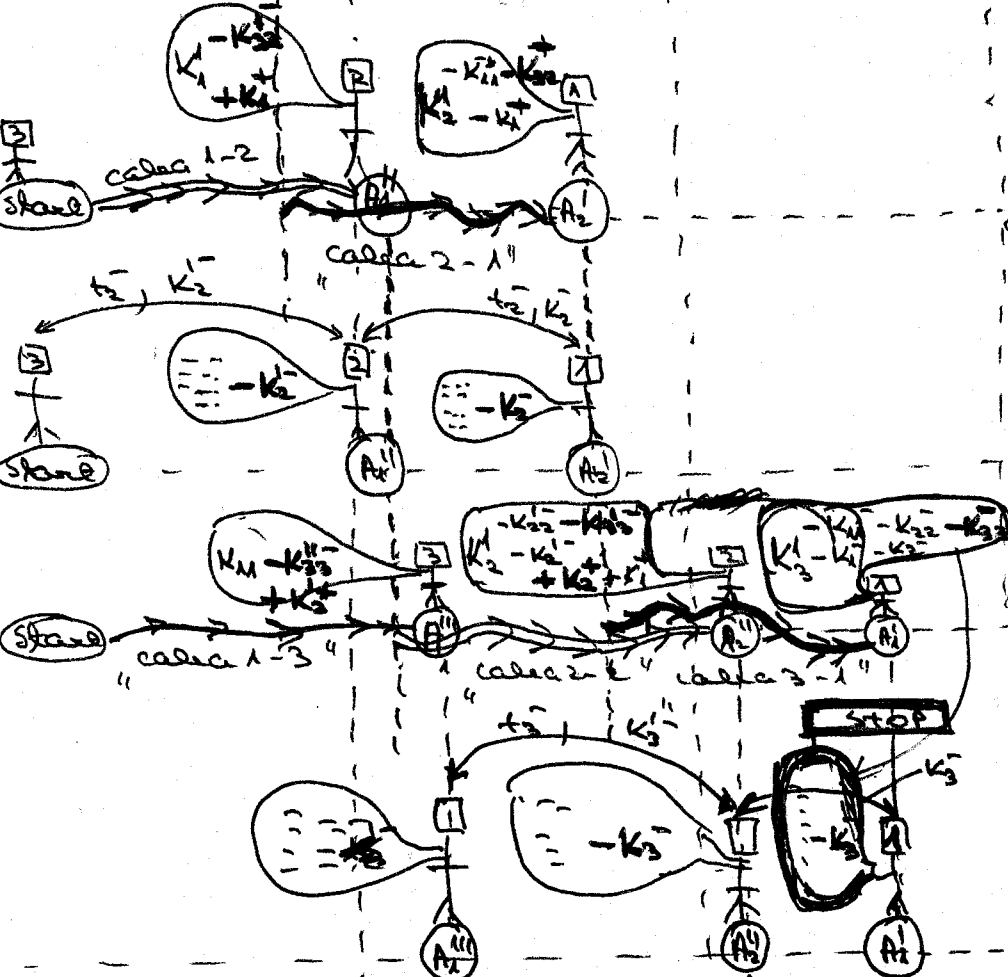
- Tempul de informare, $\underline{t_i^-}$, ar fi putut fi materializat în câștig $\underline{K_{ii}^-}$ (pentru simplitate vom scrie pentru început t_i^- și K_{ii}^- numai în contul lui ①, dar și ② pierde un timp)
- Pentru informare se „cheltuie” o parte din pradă: $\underline{K_{ii}^-}$ (pură pentru simplitate numai în contul lui ①)

Astfel că ③ îi poate imagina următoarea evoluție a echipei sale: (o - a făcut comparația cu valoarea unui jucător izolat - pag 14), ~~dar~~ și o - a presupus că el alege conștient (pentru început maniera) de a utiliza avantajul informațional, adică lungirea etapei + mărirea persistenței.



etapa I

- a) acțiunea, rezultată $\Rightarrow K_{11}^-$
 pierdere
- b) informarea $\Rightarrow K_1^-$
 pierdere



etapa a II^a

- a) acțiune rezultată
 $\Rightarrow K_{22}^-, K_{33}^+$
 dar ② are avan-
 tajele unor
 mări $\Rightarrow K_1^+$
- b) informare $\Rightarrow \begin{cases} K_2^- \\ K_1^- \end{cases}$ pierdere

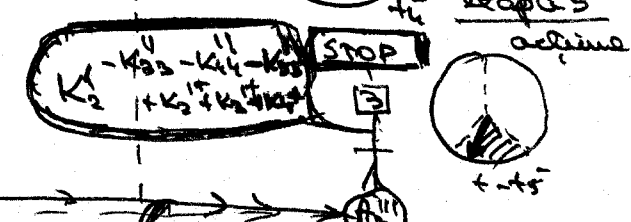
etapa a III^a

- a) acțiune re-
 a) informare
 $\Rightarrow K_{33}^-, K_{33}^+$ dar
 nu K_{33}^+
 K_2^+, K_2^+ ca
 rezultat al int. anterioare
- b) informare $\Rightarrow \begin{cases} K_3^- \\ K_1^- \end{cases}$ pierdere

etapa a IV^a

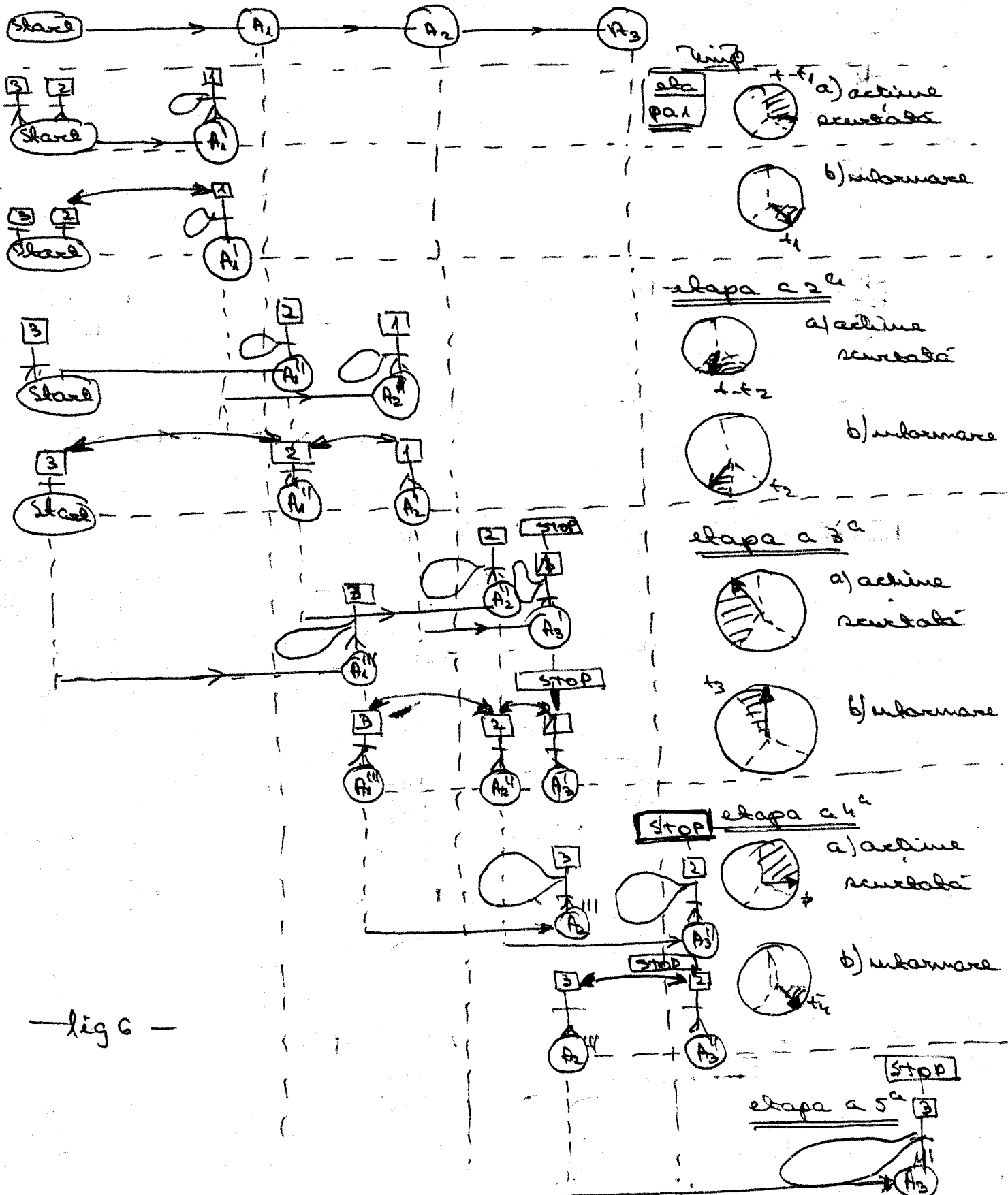
- a) acțiune rezultată $\Rightarrow \begin{cases} K_{44}^- \\ K_{44}^+ \end{cases}$
 dar elicitată
 $\Rightarrow K_3^+, K_3^+$
- b) informare $\Rightarrow K_4^-$

etapa a V^a



Presupunem ca robotul trebuie să se adapteze exclusiv marelui, a-
ure grafice poate fi simplificată:

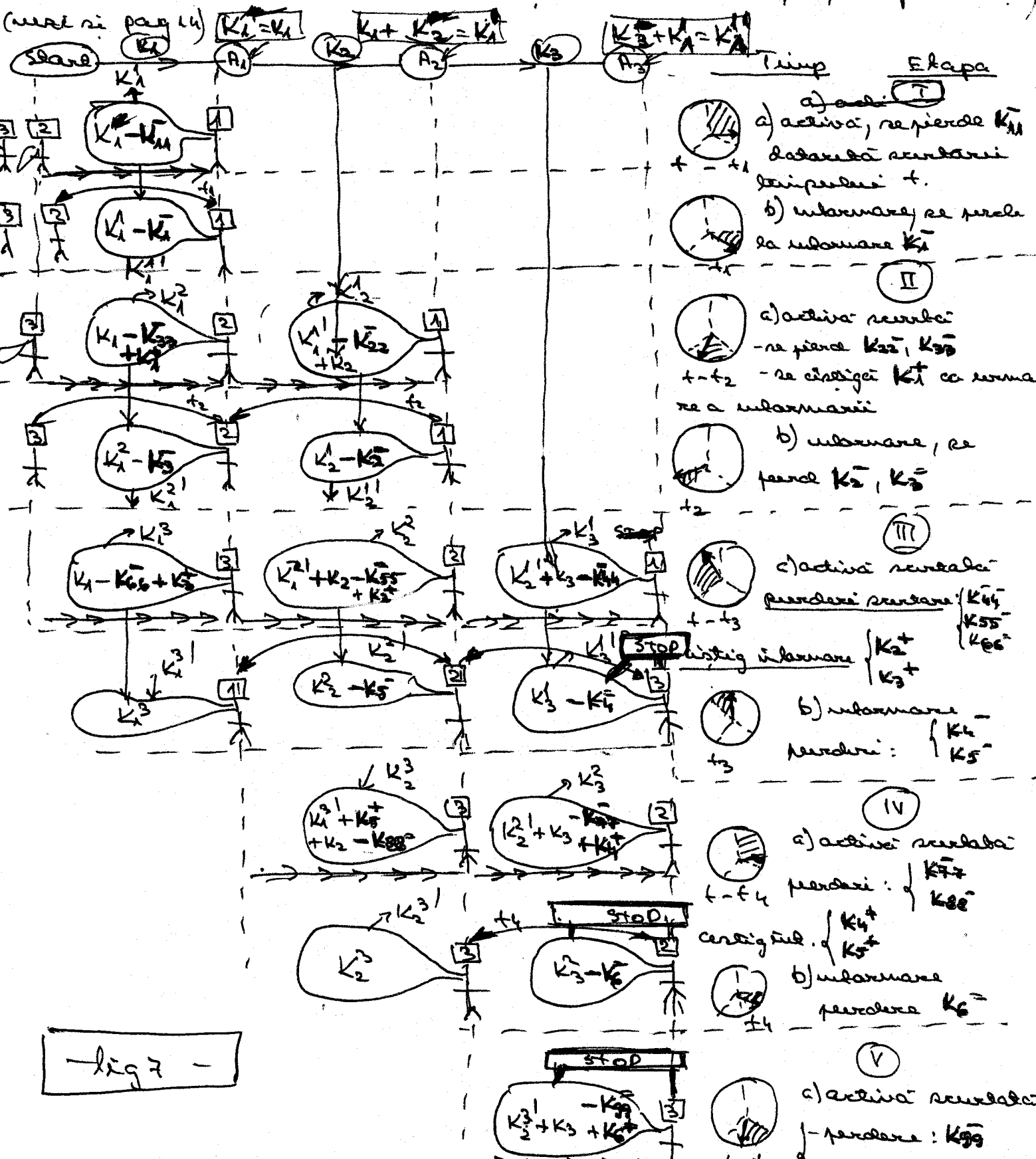
Varianța 4^a



- fig 6 -

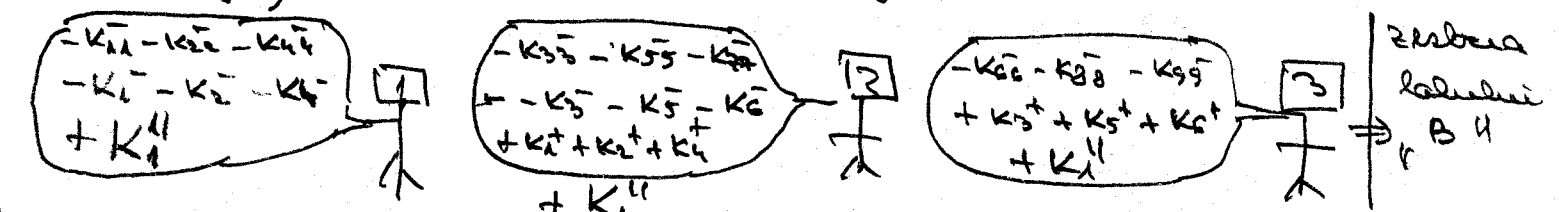
Se observă că acest grafic conține arcurile optime
optimizate în ce privește informația (distanțele lungite res-
pective) de aceea (B) operează mai obiectiv pe acela în care

nu se lucrează în considerare tendințele (I și II) excluderilor, (prezențierii: de-aici deci că activitatea rămin la doar "venisenta" pe etapa variabilă (nu se pag 14)



- lig 7 -

Deși în final, în saci, lașă de cantitatea (nu se pag 14) van avec: - lig 8 -



Privind grafurile anterioare (B) face multe remarci:

(a) - că din nou, ca și (B) trebuie să alegă între a „înșela” și a accelera, dar acum, prin informarea situația devine și mai complexă, în sub-venul acestei alegeri stăruind (verbal) și decizi/crupa modelului de a utiliza distigul dat de informare : e) sau i) (lig 6 și 7).

(b) - mai mult se întrevide paribilitatea cu informarea să se lăse în ambele surse. Astfel, un jucător poate alege „din spate” informații pe care le neglijează și care îi pot servi în continuare. În ^{scheme} ~~lăgare~~ aceste posibile rîstizgeri sau lăgare

Observații

Obs: Acest aspect este deseori neglijat și în realitatea cotidiană unde „bătrînii” nu cred că e posibil să găsească noutăți probabile în dialogul cu „tinereii”. E o atitudine relicuă care pareșine deosebit din spate perfect stabilit.

(c) - Se întrevide deosebita multiplicitatea modurilor de informare (de ex în etapa a 2^a, [1] și [2] și informare pe [2] și [3] etc). Deci o nouă dimensiune care complică problema : cum trebuie divizată aptitudinea informarea la jucători?

R7: (d) - Se creează în joc paribilitatea variației lungimii temporale a unei etape (astfel ca suma să rămână 3t)

Dar mai ales este evident că momentele în care s-a efectuat informarea și lungimea lor au fost alocate absolut arbitrar. Cum ar fi aptitudinea? Un nou grad de libertate, și prin aceasta de complexitate a problemei

În exercițiu nou să remarcăm spre exemplu că o în-
sare a informării pare a fi avantajoasă (mai ales dacă
demonstrează eliminarea) dar trebuie văzut puțin pe care
scăderea temperaturii de ardere îl implică ($K_{\bar{c}}$). ^{Mer-}
gimul pe la capăt ce tendința „informantă” am obține
o echipă veșnic „în redință” care nu mai face nimic!

Deci, se - ar impune căutarea unei rate optime de în-
formare.

② Jucătorul [A] al echipei este în mod evident în
pierdere în varianta (B), care deci impune „pianierilor” ge-
neraritate. (vezi și fig 8).

Interesăm totuși posibilitatea ca ceilalți ju-
catori să fie avantajați, în final să se obțină un
câștig global pe echipă

③ Multitudinea coeficienților (neprecizați) care apar
în figurile precedente (unde după cum am văzut se negli-
jează de altfel multe alte laturi ale problemei) lasă impo-
sibil un răspuns general la întrebarea dacă stilul (B)
va duce sau nu la câștig.

Să mai remarcăm, de exemplu, că informațiile
pe care jucătorii „le parază” pot influența la rîn-
dul lor însăși valoarea coeficienților și apoi, care nu
sunt constante ci parametrici

Așfel cei formule aproximative pe care par s-o
neglijare figurile lui (B): ^{pierdere prin} ^{cheltuieli de} ^{artificel prin}
^{impuneri de} ^{informare} ^{informare}
$$K_B = K_A - (K_{\bar{1}} + K_{\bar{2}} + \dots + K_{\bar{g}}) - (K_1 + \dots + K_g) + (K_1^+ + \dots + K_g^+)$$

este practic inoperantă etc.

Farmidabila complexitate a posibilităților, interdependența acțiunilor și deciziilor (ne crește câștigul într-un punct, măruind pierderea în altul etc) îl pun pe B într-o situație delicată.

Un războinic îi scrie de pe margine: „de ce te-ai bogat unde nu-ți place oala”. „B” îi revine și răspunde „Însăși existența a două alternative e un câștig. Dacă în unele situații stilul nechi va fi superior mea e aici o supotere. Dar cele două stiluri, în care unul stil e avantajos sunt un câștig pur și simplu. Pe de altă parte, faptul că am găsit acest punct de ramificare, e o adăugare în însăși strategia jocului, o apropiere de rădăcină.”

③ îi formulează deci crezul: nimic nou nu poate fi rău în sine, poate rău sau dăuna, dar alegerea ne revine și prin aceasta o-a creat o sursă de plus.

bs
i ne poate derădă reparații lui ③ că adaptarea unei soluții noi poate, uneori, în situații complexe, uneori imprevizibile. ③ admite această derădă (se întinde chiar în cazul jocului său) dar remarcă alegerea în acest context a unei atitudini din:

- i) refuzul noului din prudență
- ii) aventurism optimist
- iii) constructivism + prudență.

chiar dacă, în ultimă instanță, s-ar dovedi că soluția ii) este o imposibilitate marcată cu promisiuni fără aprofundare, ③ ar alege ii). Dar de unde venim?)

4) Jocul echipei B. (deroul)

③ vrea să poartă acțiunea numai după certifi-
mează timp și profiturile alate în joc. Am văzut însă
de ce dificultăți ~~se~~ se cîrmesc în realizarea exhaustivă
a unui plan de atac (reamintim că jocul nu e închis)

Să încercăm să-i dam un stat, bazat pe pro-
pria noastră experiență. (prin analogie...)

Pentru a vă ajuta în acordarea unei promisiuni, să ne „amintim” câteva lucruri:

- Inițial prada era abundentă. Ea nu se lăbrea, se ulegea. Timpul de acțiune erau medii medii, lăsa a se revindei avea nevoia informaticii (care de altfel se realiza dintr-un și nu influența atât de puternic acțiunea). Astfel ne apare ca inoportună existența unei sale precizări de cules bruta ($K_i^- > K_i^+$)

Există însă deduceri. Ne referim atât la educația genetică (o creație evident de stil (B)) cât și la educația pe care pui (apoi copii) o primesc de la părinți. De la formule simple ale începuturilor, areasta „educație” capătă un caracter tot mai complex și mai conștient (caracteristic dezvoltării societății omenirii).

O dată cu trecerea timpului, culeșul e înlocuit de recoltatul, cu culeșul, prada nu mai e la dispoziție. Acțiunea devine extrem de complexă și deșeurile de exercițiu lăsa informare (chiar imposibil uneori), fapt determinând și determinat de schimbarea nivelului jocului. Am văzut deci că laudul evoluiv care duce la cantitativ și calitativ fiindu-se poate este o opțiune pentru conștientizarea transmisiei informaticii. Putem oare învedea alternativa pe care o reprezintă o manevră a materiei nervii (se reduce la gîndul la antrenarea (A)) și, spre exemplu, mersul arcului a apoi în natură?

(Căci care areasta analogie de pare lăbăta ap. vrea să le amintesc că în spațiul definiției fiindu-se poate în ea recunoaștea transmisiei informaticii. Într-adevăr, obiectivul

enumt „care se naște, se hrănește, trăiește și moare” poate fi citit și : „care erle născută, — || — — — ” Femeie în care ideea de transmitere - în stăruie - apare mai clar. Se pare că am ajuns la vertigina dilemă : „se a lăsa mai curti, sau sau găina”, dar la o analiză mai atentă putem ^{observa că} ~~remarca~~ tocmai acest „erle născută” ne ajută uneori mai mult decât celelalte criterii să identificăm ființa veș. Viul și neviul ^{pat} avea manifestări asemănătoare (ex : murearea - o frumusețe în vârstă și o parare - , compozitie : atomi, molecule, celule și des - centarea, apariția și dispariția. Oare asemănarea nuantă ce re - pară „aparitia” de „naștere” ce pertine înăscuturii transmi - sibile - să fie o simplă speculație?)

Răvenind la întrebare, putem învidia păcătoșii de apă în obresiva lor peregrinare de tip A? A răspunde de, înseamnă nu numai o renegare a apartenenței la uman, ci și chiar la via.

(Nostalgia pe care o întâlnim uneori pentru „eternitatea” ^{existentă} ~~ființei~~ neviu pare lipsită de calență. Acest „rănit” stăline menesal este a - tuns imediat prin moarte! Dar nostalgia nu e mulțumit de acest la confluență, darinel o prelungește a stării vii. Oci tocmai aceasta arată că o apăsătoare de fapt mai mult. Viața este pentru el mai tan - tând. Indispozitia provocată de regula jocului : „se moare în timpul” maxim T” omite faptul că multe existențe minerale au o durată și mai reunită. Partizanele eternității unei refuzite nu este consistență. Eternă pare doar totalitatea, nemita și materială).

Puteți învidia conditia bocancului dumneavoastră?)

Suntem echipa care a optat pentru stilul „B”. Dinamic - mul, informarea, creativitatea reprezintă coordonate ale jocului nostru de pînă acum. Trebuie să ne răzgîndim? Putem voca în această dilemă citiva realități con - bradictorii :

(a)

1) - Nu pot fi puse la îndoială succesele deosebite pe care echipa noastră le-a realizat, victoria și competitivă. Avem chiar un control asupra celorlalte echipe (în creștere)

2) - Informația este din ce în ce mai accesibilă, timpuri alocati și unei unități de informație fiind din ce în ce mai mici (în acest sens veri spectaculoase realizări ale tehnologiei).

3) - Prada este din ce în ce mai bogată și mai resursantă (dacă s-ar elimina unele voci mici, de exemplu neînțelegeri între jucători, care este evident datorită, amenințătoare și stupidă). Deși, „cu toată plina” putem avea calmul, buna dispoziție și energia necesare unor atacuri din ce în ce mai eficiente.

4) - Adâncirea cunștințelor a dus la elucidarea multor mistere ale jocului, răspunsul arde în tot mai mare măsură cerințelor cognitive ale jucătorilor. O dată cu aceasta se prefigurează profunda schimbare a statutului jucătorului (în evident progres)
... etc.

(b)

1) - Prada pare pe cale de a se epuiza (datarea „înghețării” și ~~exacerbate~~ ^{exacerbate})

2) - Integrele mecanism declanșat prin maniera „B” pare a evolua exploziv provocând unor observații imperia iminenței catastrofei.

3) - În angrenajul tot mai sofisticat al jocului, condiția jucătorului pare a deveni tot mai obăștuită, ^{îngrat} ~~obăștuită~~, ^{îngrat} ~~obăștuită~~. Evident în acest sens este fenomenul de înstrăinare.
... etc.

6 și facem deci

- accelerăm?
- continuăm? (la fel)
- înclinăm?
- stopăm? (α)
- înapoiem?

Un răspuns solid argumentat îmi depășește competența. Prea complex îmi apare situația, prea multe sînt reacțiile, interdependențele, contrariile, pentru a da un răspuns răspicat și logic. Pe de altă parte răspunsurile pot fi de genul: „Ne îndreptăm spre catastrofă!”, „Omul va învinge!” etc. relează acceptarea deosebitei complexități a realității, evadînd în facilitate.

(Obs) Este cunoscut că lumea cu această acuitate este la ora actuală aproape orice direcție asupra vreunui aspect oarecare se înfruntă cu extrema complexitate a structurilor, relațiilor, influențelor, reacțiilor, cu unitatea contrariilor, făcînd în general imposibile răspunsurile transante, definitive. Deaceia, în alegerea unei alternative sîntă altele argumente pro și contra înaint talentului, imaginației, talentului combinational, laureatului argumentatarii pot încheia balanta deiputei!

Complexitatea unei surse amintite poate provoca o reacție diferită: excitare, blazare, interes, mobilizare, ameteală etc. Dacă mai adăugăm la aceasta problematica sursei, la care am mai făcut aluzii, veți înțelege motivele prezentei mele).

Voi încerca doar unele răspunsuri date chestiunilor

⑥ (tembrilor), de unde se va desprinde și alegerea făcută de autorul acestor rînduri (vezi mai sus întrebările α).

(b1) A motive paribilitatea terminării prăcii se pare un mod limitat de a privi lucrurile, pentru că întregul (materie Pământului) deși se va transforma dintr-o formă în alta, nu se va „surge” nicăieri, în altă

La Decamdata mai este materiei subiectă nevoilor o-meniului. Problema care se pune aici este terminarea arborilor ale organizării materiei către omul său (decamdata) să le dea o utilizare în beneficiul său. Se poate presupune terminarea unui anumit tip de pradă, dar găsirea unor alte resurse pare extrem de ușoară. Pentru „aparitia” acestei „noi prăzi” omul trebuie doar să inventeze „vehicule” prin care prinde, ~~anume~~ ^{o anumită} structurare existenței, sau structurare conștientă se devine „comercializabilă”, utilă.

Să numărăm în acest sens următoarele ritualuri - regerți:
Depinem de un anumit număr de liguri: a, b, c (trei liguri). Omul a învățat, ca primul „arbor” să crească altele noi: $\{a, a\} = A$, $a, b\} = B$, $\{a, \{a, b\}\} = \{a, B\}$ etc. Este posibil ca o anumită utilitate arborilor să devină, din punct de vedere a utilizării, practicii, conceptualității omului o piesă de bază în viitoare construcții.

Se poate replica: nu creșterea arborilor doar ansambluri ideale noi, dar nu existențe primare, obiective. Dar nu e oare aceasta ritualul general al arborilor „veritabile primare”? Nu sunt oare aceste „utilități” niște separări prin arbori făcute în „carnea” singurului lucru cu adevărat primar: TOTUL (materie). Problema omului și a găinii se însușește în limbajul barierii multitudine: „ce e mai întâi, mulțimea sau elementul?”

În prima instanță o biată apăsă intuiției noastre ca ceva primar. La 5 analiză mai atentă ea se dovedește o aglomerație de particule, la rândul lor divizibile etc.

Problema existenței unei particule indivizibile, ca și a legitimității întrebării mai sau mai multă nu are obiectul acestei discuții. Am dorit numai să arătăm că ideea barierii de elemente noi - aparținând unor mulțimi organizate după criteriul utilității - prin ~~prin~~ prisma de arbori nu este chiar „artificială”.

Ca exemplu, utilizarea nu a servit ca atare până la acțiunea de preparare a omului. Cum însă întreaga materie grupată

unul - un laborator exista în prealabil, vedem că într-un anumit sens, omul s-a aflat întotdeauna în situația din jocul imaginat de noi: el a creat procedee, pe care ^{mai apoi} ~~într-o~~ a lăsat născut s-a ansamblare și nu a creat procedee. Creșterea nu a produs niciodată procedee, ci idei. Pe baza ideilor, procedura a fost „organizată” fiindu-le adăugate din ce în ce mai complicate în lumea înconjurătoare. Nu văd de ce s-ar opinge la împas în rememorarea acestor procedee (și nici de ce nu admitem că ele trebuie să fie tot mai complicate) Dacă

Dacă omul nu ar fi procedat astfel (alegând deci stilul ③, informând și cu posibilitatea de a „crea” ^{tipul de} ~~procedee~~ ^{procedee} ce se afla inițial în joc s-ar fi lăsat epuizat! Obținerea prăcii prin grupare în, pe lângă celelalte, reprezintă un fenomen de continuă amplificare care a adus jocului nostru coordonate noi, în orice caz creșterea importanței informării și inclinand în mod decisiv balanța către stilul ③.

62) Există posibilitatea unei evoluții spre celelalte?

Desigur. Nimeni nu se mai îndoiște. Această posibilitate nu trebuie deci excludută, ci combătută.

Cele familiarizate cu funcționarea unui arcilor și cu ideea reacției pozitive poate că analogia cu mecanismul dezvoltării societății nu li se va părea lăsată. Se înțeleg de exemplu unele de reacții pozitive de tipul:

```

    creștere → producție
    ↓
    îmbogățirea → creștere etc, care pot să relice
    mecanismul dezvoltării actuale.
  
```

Până la un punct electroliza este util (dacă în arcilabor perole ar, repare orice sarcini - acest punct ar putea fi oricât îndepărtat). Practic însă e posibil ca ni-

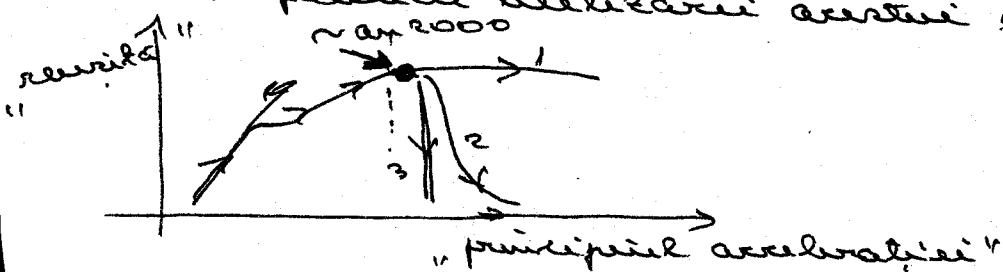
velocitate, oscilațiile să derbuească o parte, sau întreg mecanismul. Ce fac deci printr-unul din oscilatoarele? Ei pregătesc așa zisă limitare a oscilației, fără derbuegere, pasiv și în mare măsură anticipat.

Se pune oare un mecanism de limitare a procesului dezvoltării la o ora actuală? Care ar fi atunci analogiile restructurale ale limitărilor din oscilator? Ar fi de dorit oare o limitare dinamică (oscilația să crească continuu dar într-un ritm acceptabil și controlat)? (Acesta în fond areasta e o reformulare a înțelegerii pag 29).

63) Acest răspuns va fi pe larg dezvoltat într-un paragraf ulterior (versi jocul echipei E). Este foarte important pentru mine, căci în cadrul studiilor pentru ridicarea condițiilor psihice și morale a jucătorului se înscrie și această lucrare.

Revenind la alegerea (α) (pag 29), să remarcăm că - a opta pentru oprire, înseamnă a spune „Nu!” riscului. Implicit însă vești pe „Nu!” principiului a cărei aplicare constantă, din stăruindul istoriei și pînă astăzi, a dus la creșterea situației pe care dorim s-o salvăm - acela al accelerației și cuceririi!

Adeptii acestui punct de vedere invocă însă o co-titudine în practica utilizării acestui principiu:



- Revenirea la metoda - adică continuarea experienței umane pe așezări principii active. El reprezintă soluția-

la unei structuri lădă de principiu care e - a adus su-
prematia. Voi pune simplu „Da!” riscului unei cotiturii
melare provocată de această „bătăie a mării”.

Adeptii acestei tendințe sîvosc caracterul ei liber,
denu și natural. Ei adaugă posibilitatea de a dubla
îndrăzneala cu : prudență, competență, înțelepciune etc.

Îată deci că încercarea de a - i servi lui (B) re-
leba propriii noastre evoluții se ~~impot~~ dovedește
pînă la urmă mai dificilă decît o intuiție.

În pășinjenirea alburilor al calculului nedefinit,
(vezi pag 19 - 25 : „planuri”), precum și drumul contradic-
tories al analogiilor (v pag 25 - 32 - „discuții”) (B) nu se poate
descende.

Fără un compromis (B) este blest. Acest compro-
mis, care pare în sine lucrurilor este între „rețea de
ad absolut” și „rețea de acțiune”.

(B) gîndurile atît de multe (lăci rezultat) în rit
echipa lui este dercalificată. Este o dercalificare du-
rezoasă, un mare ~~la~~ clac intelectual este vîscit, pentru
argabielul rețezului compromisiului!

(5) Jocul echipei, C



Andromach (C) are cu totul alte închinări ca (B). El
iubeste acțiunea, e curajos și lăci a mai sta mult pe
gînduri, experimentează noile maniere (B) de a juca, în
diferite variante

Umărul (C) este acut drum al datorităților,

① Observările unele rezultate foarte bune și reținând condițiile în care o-au produs le repetă, îmbogățindu-le. Se obține astfel o cantitate crescândă de date experimentale, organizată în tabele și grafice, rezumate, de unde se trag concluzii pe baza de bun simț. Este epoca de aur a experienței.

Mai mult, observând că politica sa are termene cam lungi (trebuie ^{jucată} dispușă o altă „partidă” pentru a plasa concluziile pe care le degajă cea pe care de a se disputa) ② lăcrășle informarea între jucători pentru a regla în sări mecanismul jocului (spre exemplu: ajuns în H_3 , jucătorul ② consideră că informațiile pe care i le oferă ① la începutul etapei ~~(a)~~ ^(a) ^{împușcă} nu au justificat efortul făcut ($K^- > K^+$), de aceea el poate renunța la informația ~~(a)~~ ^(a) etc.)

Rezultatele sunt remarcabile. ③ lăcrășle școală.

6 lae însă remarci lui ③?

⑥ Jocul echipei D 

Remarci lui ⑥ continuă să perfecționeze mecanismul teoriei al jocului, să-i cerceteze resorturile. Opoziția lor nu se manifestă însă prin necese de concurs. (lăcrășle de care ei ~~se~~ manifestă de altfel o atitudine desprețuitoare).

Practicienii manifestă la rândul lor dispreț lăcrășle de lipsa de elasticitate a teoreticienilor.

Eo disprețuiește acerbă. Unăruia principile „rețea de acțiune” și a rețea de abstracție” aceste grupări sînt într-o luptă continuă.

Tăcerea autenică ⑦ are ideea de a transforma

are raport contradictoriu între-un ansamblu colabora-
ționist de mare eficacitate.

El alimentează brămăntarea teoreticienilor cu rezul-
tatele obținute de practicieni. În felul acesta teoria
este pusă în simplă înșiră & prin confruntarea cu reali-
tatea, simplificatoare și eficientă

El oferă adepților experimentării, din ce în ce
mai depărtați de stocul serios al rezultatelor practice
cînd călăuzitor al teoriei. Lipsite de acest lucru, stocul
de experiențe va deveni inoperant (~~de~~ preocupărilor teoretice
le sînt datorate metodologiile de mărșă, manevrare,
explicare, extrapolare etc al rezultatelor experimentale)

Rezultatul este urător :

- în practică creșterea manevrării obține prări impresio-
nante.

- în teorie, "modurile gardiene" încep să se disfacă

Un trîmț al conștientizării, al simbiozei !

(Interim ~~de~~ de ce preocupărilor de foarte stricte specia-
litate trebuie să li se adauge unele restructurale, sinte-
tizatoare.

Să nu hulim deci cercetătorul care tratează o chestiune
de extremă detaliu. Este conditia sa, în situația în care trebuie
să depășească un imens material existent pentru a începe ceva
nou, este adeseori îngreunată. El începe să "descopere" lucruri deja
descoperite sau să nu obțină nimic la capătul unor eforturi inter-
vitoare și deretări anuale.

Să nu hulim nici pe aceia care încearcă să lăcească puțin
ordine. Ei pot obține unele rezultate de surprinzătoare eficacitate
~~dar~~ Mai adăugate la aceasta necesitatea organizării a omului de
a înțelege ceva, și mai mult din lumea care îl înconjoară, și

• vom intervenea posibilitatea satisfacerii unor dorințe aprinse și adânci prin mentinerea rezervei a unor ardele de "cântări strategice".

Să ne vedem în general. "Timpul de hui" este în orice caz un timp rar.

Este de preferat o critică și creație

⑦ Jocul echipei E (premize) ♀

Să ne îndreptăm puțin atenția într-o direcție anume careia am ~~la~~ mai făcut aluzii: starea jucătorilor

Aici observăm desigur că întreaga analiză anterioară a fost lăcută cu un singur obiectiv: interesul echipei, victoria sa.

Care este însă interesul jucătorilor? În unele timpuri istorice, eludând această problemă, antrenorii și-au formulat strategia ca și cum ar fi adresată unor pionii (sau roboți)

Să joci însă cu Oameni.

Acest aspect nu poate fi mult timp neglijat. Se ivesc o serie de probleme caracteristice:

- interesul personal al jucătorului nu coincide cu cel al echipei.
- punctul său de vedere nu coincide cu cel al antrenorului
- capacitatea sa de efort este supralicată
- jucătorul poate fi "balnear"
- vreă să devină antrenor
- meștește guri cu alți jucători din echipă
- nu înțelege mășinile pe care jocul nu le satisface. D
- lene, blasfemie, intoleranță etc, egoism, abilitate, încredințare etc (din diverse motive)
- nu înțelege mecanismul jocului → sabotaj etc, etc, etc

În ansamblu, jucătorii au propriile lor născuți (realitate înțeleasă de însuși rafinamentul jocului)

S-au imaginat diverse răspunsuri la aceste întrebări încercându-se influențarea jucătorului prin diverse pînghi:

a) metode coercitive - fără comentarii. Istoric consensuarea înfrîngerii acestei tendințe, contrară oricărui lucru, căci ambele sînt „pata de joc”, menționată într-o observație anterioară ce poartă în calca acțiunii.

Cum grupul jucătorilor cărora li se adresează (cu un parte cel mai jos nivel de conștiință) trebuie, în mod logic să regresare de după, folosirea ei pare a avea oarecare șanșă. Folosirea ei improprie (lata de categorii superioare de jucători, care nu pot fi totuși conștienți altfel) poate fi în multe cazuri o violare.

b) metode stimulativ - (în limbaj practică). Prin urmare cele mai proprii impulsivități jucătorului. De altfel, la nivelele actual atins de conștiință jucătorilor, nimeni nu le contestă eficiența.

Totuși urmăriind calca străbătută de acest nivel de conștiință se poate afirma că se a atins deja la în multe cazuri mine calca de la care o altă metodă ar putea acționa eficient:

c) metoda angajării spirituale. În ansamblu înțelegerea din a face din acest joc de echipă în același timp un joc individual. Aceasta posibilitate nu se întinde decât la informarea lui înaintată, atît competitiv (are o vedere de ansamblu asupra jocului echipei) cît și colaborativ (înțelege din a în se mai mult)

Salturile esențiale pe care aplicarea acestei metode le presupune în mentalitatea jucătorului la voi sunt: Disponibilitate și Dragoste ^(Pasiune). Prin aceasta dăruie să renunțăm deservirea dintre angajarea spirituală proprie - zisa (dragoste, rețea de cunoaștere, de prieteni) și unele forme aparente, tributare unor factori legați de interes (mândrie, dorință de remarcare etc).

~~Ne~~ Angajarea spirituală ne presupune deci numai o rafinare a "plății efortului", ~~dar~~ această tendință pare ea însăși un ~~de~~ progres, (bani → carant → statut social → statut intelectual etc) și ceva mai mult (disponibilitate, dragoste, afect)

Putem face acum la enumerarea izvoarelor de alimentare tactică adoptată de (E). Ne voi asemăna prezența mea în rândurile adeptilor acestei tactici, care presupune o modificare a sistemului actual de valori:

① Convingeri ale căror interesul jucătorilor

Neeritica înstrăinării jucătorilor cu disponibilitate și în-
teligență, cu rafinament și gust pentru prieteni. Gedinta că "dem-
nitate" și "dragoste" sînt cuvinte ce au și trebuie să aibă a-
coperire.

Dacă jucătorii se îmbolnăvesc, jocul nu se justifică. El e
noștr.

Dacă jucătorii sînt triști, speriați, abrutizați, jocul e
definitiv condamnat. Întrebarea dacă el are sens, nu se mai
pune. Răspunsul e sigur: NU!.

Jocul cere efort. Dar dacă în minte ne rămâne joc, bemeritate, el se transformă în carvoadă

Noul jucător, rezultat al multiplelor perfecționări, nu mai e un simplu pion. El vrea să știe, să înțeleagă, să creadă să joaze. El cere!

Dăți-i deci tot ce aveți mai bun. Astfel îl veți trimite înapoi, spre alte timpuri istorice în care singurele limbi ale prăiei îl va putea stimula.

!ubiti-l!

Oricum am blazat e o apă astupată...

O pasare ce își acumete aripile...

O stingere...!

② Convingeri logice. Interesul echipei

Dacă urmăm înțelegem de ce pareu pînă acum în povestea noastră ($A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$) putem trage concluzia că alegerea informației, a dialogului este între jucători este un câștig în economia jocului. Se pot da extrem de multe exemple dar totmai triunfabilitatea acestui adevăr ne apăsă să o lăcem: întreaga conjunctură economică, tehnică, socială, marcharea triumfului ireversibil al comunicării. Fără avansul obținut de "tineri" prin informațiile primite de la "bătrîni", aceste năle posibilități nu ar fi fost deschise.

Nimeni nu poate contesta meritele lor dar de în-
formare, să le numim învățămînt. Mai mult (uri pag 48-5)
nu se poate face distincție între "învățare" și "acțiune"
din punctul de vedere al profitului în joc

Dacă lăsele de învățare sînt necesare, de ce să

ne le facem optime?

Dacă ele pot satisface cerințe dragi jucătorilor de ce să ne le transformăm în adevărate delicii, răsplăți a muncii ~~pentru~~ depusă în joc, un rezum moral și estetic.

~~Est~~ Un jucător ardele utilat va fi mai eficient (ceea ce se afirmă unanim actualii strategii ai jocului) în concluzie echipa va putea câștiga la rîndul ei ca urmare a utilizării acestui "combustibil interior" a jucătorilor : angajarea plenară în joc.

Aște două aspecte (①, ② pag 38-39) lor în vizuirea lui ⑤ raportul unei noi atitudini :

⑧ Jocul echipei E. ○

Îmbunătățirea pe care ⑤ dorește să o aducă jocului se referă la etapele internaționale (veri lig 6 - pag 21) și are motivele expuse mai sus

Nimeni nu poate nega rolul mării randamentului legăturii internaționale, fapt ce nu poate duce decât la avantaj în joc.

Se-ar putea însuși curărea acestui randament?

Pe lângă măsurile următoare :

- îmbunătățirea posibilităților actuale de transmisie, de comunicare (~~com~~ etc) de traducere etc.

- ridicarea spectaculoasă a posibilităților echipamentului tehnic pus în joc.

- creșterea volumului literaturii disponibile etc.

⑤ propune intellectualizarea comunicării (creșterea puterii a răspunsului reței de adevăr, bucurii, organizare a jocului

me la lacem optime?

Dacă ele pot satisface cerințele dragi jucătorilor de a
să ne la transformăm în adevărate delicii, răsplăți a
menții ~~pentru~~ depusă în joc, un rezum moral și estetic.

~~Est~~ Un jucător orfel utelat va fi mai eficient
(ceea ce se afirmă unanim actualii strategii ai jocului)
În concluzie echipa va putea câștiga la nivelul și ca ur-
mare a utilizării acestui "combustibil interior" a jucă-
torilor : angajarea plenară în joc.

Așteți două aspecte (①, ② pag 38-39) la care în viitor
lui ⑤ raportul unei noi atitudini :

⑧ Jocul echipei ⑤. 

Îmbunătățirea pe care ⑤ dorește să o aducă jocului se
referă la etapele internaționale (ver. lig 6 - pag 21) și are motiva-
țiile expuse mai sus

Nimeni nu poate nega rolul mării randamentului il-
găterii internaționale, fapt ce nu poate duce decât la avan-
taj în joc.

Se-ar putea însuma cererea acestui randament?

Pe lângă măsurile următoare :

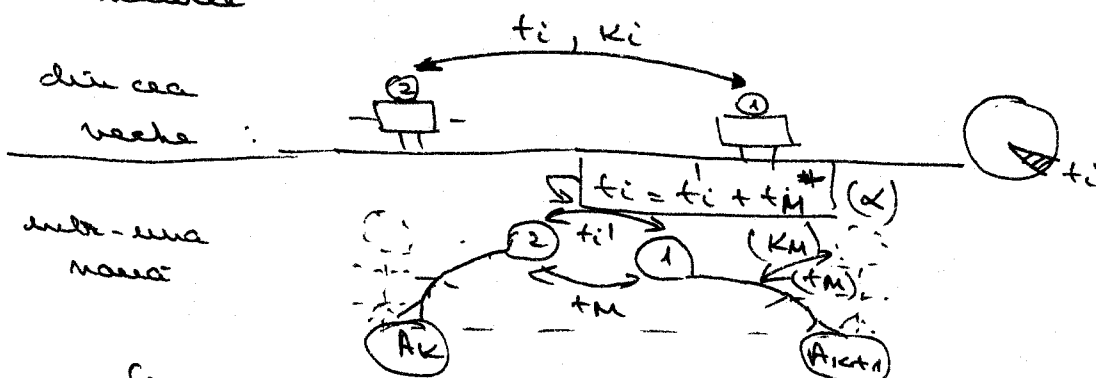
- îmbunătățirea posibilităților actuale de transmisie, de co-
municare (~~com~~ etc) de transfer etc.

- ridicarea spectaculoasă a posibilităților echipamentului
tehnic pus în joc.

- creșterea volumului literaturii disponibile etc.

⑤ ~~propune~~ întreținerea intelectualizării comunicării (aceasta pu-
tea a răspunde unei de adevăr, premii, organizare a jucă-

Grafic se sugerează schimbarea atitudinii în timpul comunicării



- lig 9 -

Se vor corespunde practic așteptărilor de gît, aceluiași aplicare către interlocutor?

i) - rememțarea la preșcolară în cadrul accesibilității (nu trebuie să uităm că jocul este personalizat și format prin această jucărie ① și ② alături în stadii diferite nu mai au același limbaj, același context de înțelegere a lucrurilor)
 ⇒ Aplecarea înapoi a lui ① ~~are~~ (conștientă și generoasă) și chiar tentantă - "momirea lui ②")

ii) - atracția exercitată asupra lui ② (care în urma unui mag. magnetism pe care îl emană bucură, spectacolul, interesul experienței înțeleșibile a lui ①).
 ⇒ Aplecarea înainte a lui ② (interesată și impulsivă)

ii) - abraziția exercitată asupra lui ② (~~care~~ în urma unui
magnetism ^{pe} care îl emană brumeretă, spectaculosul,
interesul experienței înțelegibile a lui ①).
⇒ Aplecare înaintea a lui ② (interesată și impresi-
onată)

Obs (Remarcăm că prin această "lovitură" $\textcircled{1}$ nu-și pierde rangul - A_{k+1} el rămânând înfapt cu picioarele în A_{k+1} , și putându-și relua poziția, după comunicare.)

Totdeauna se va consuma astfel un elan și un timp suplimentar:

- $t_i \rightarrow t_i'$ - informare cantitativă clară
- $t_i \rightarrow t_i''$ - mobilizare intelectuală

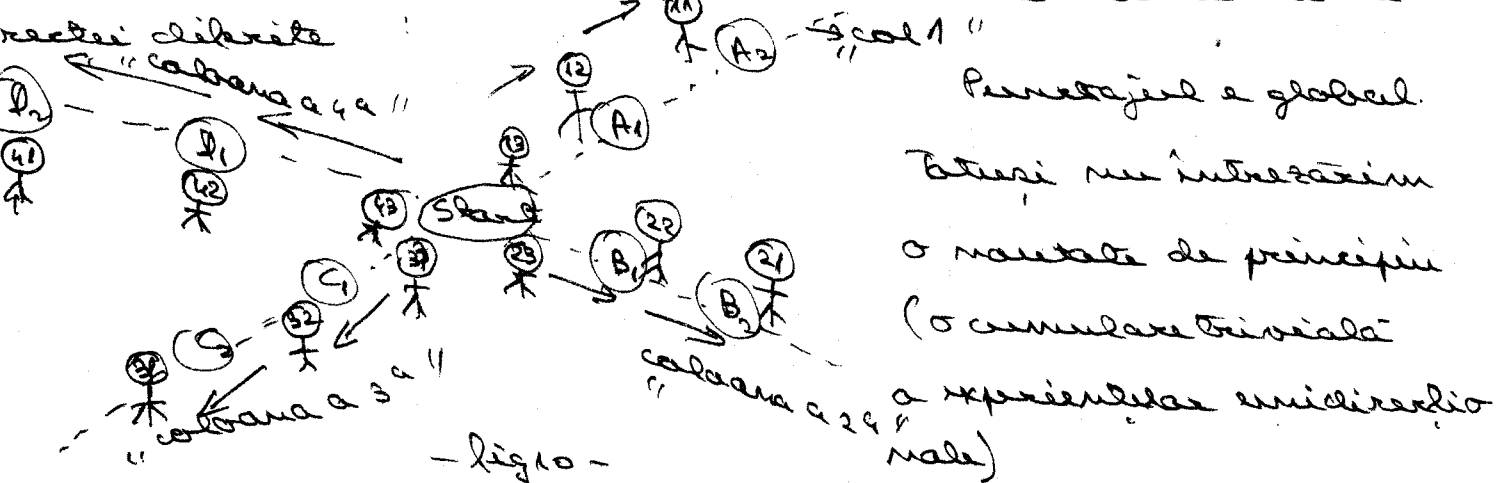
(K_m - consum personal - " -)

Remarcăm astfel că s-a ajuns la o nouă rituală, a-
naloagă cu cea pe care o întâmpinase (B) la introducerea
informării. Se pot regăsi câteva asemănătoare celor
din pag 19-24 sau din cele de tipul celor din pag 25-28 (în
care ne vom pune problema dacă revărsă această politică)
Ne voi reține aceste formalisme și voi încerca să mai
aduc câteva argumente în favoarea adaptării în practică a
teoriei (E) (care se le întregesc pe cele enumerate în pa-
ragraful anterior - 7)

Completări. Argumente. Concluzii

A Exemplul tratat este extrem de simplu lăsa de
 realitatea înconjurătoare. Pe lângă alte aspecte (menționate
 și la pag 24 - pe k) să adăugăm câteva, a căror existență mă-
 ximă suplimentar complexitatea "jocului" societății actuale

Să ne imaginăm, pentru început că echipa este com-
 pusă din mai multe loturi, care vor avea valoare în di-



Poate însă "jocurile" nu vor mai fi izolate, ca în desen (10)
 ci între ele se vor manifesta interpenetrații, zone de "înțeles"
 comune între care strategia va marca o dimensiune
 suplimentară

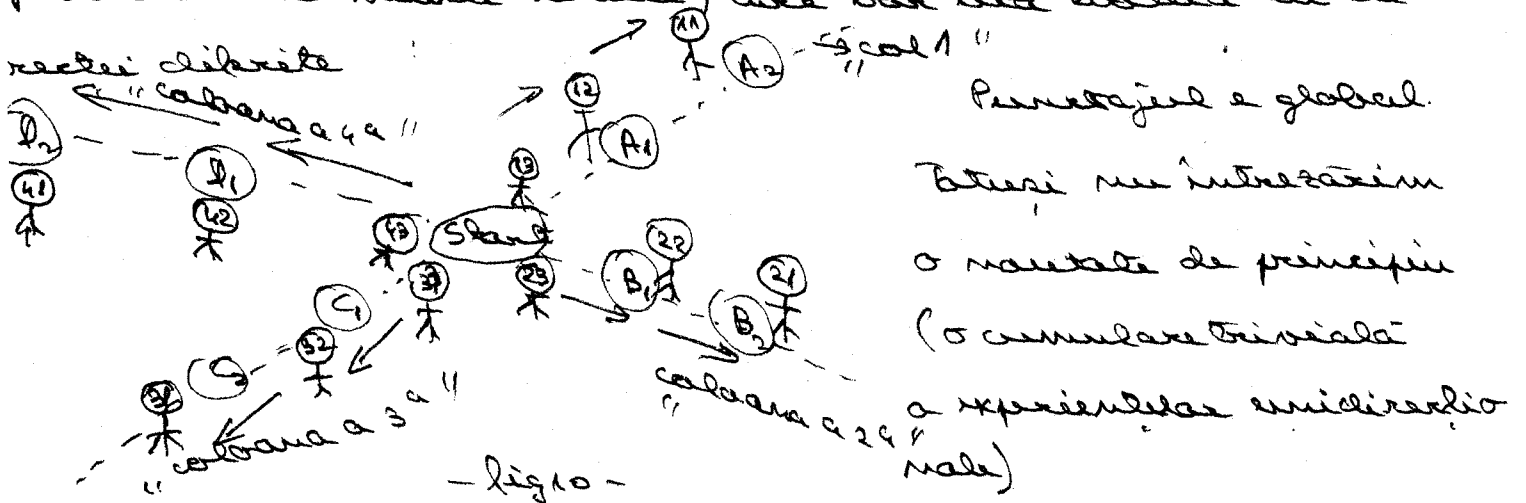
Mai mult posibilitatea informării între diversele
 coloane de esalt ^{va} deschide mai perspective. Rolul și co-

Remarcăm astfel că s-a ajuns la o nouă situație, a-
nalizată cu cea pe care o întâmpinăm (B) la introducerea
informării. Se pot regăsi câteva asemănătoare celor
 din pag 19-24 sau directii de tipul celor din pag 25-28 (în
 care ne vom pune problema dacă revizuiască această politică)
 Nu voi relua aceste formalisme ci voi încerca să mai
 aduc câteva argumente în favoarea adaptării în practică a
 modelului (E) (care se le întregesc pe cele enumerate în pa-
 ragraful anterior -7)

III Completați. Argumente. Concluzii

A Exemplul tratat este extrem de simplu lăsa de
 realitatea înconjurătoare. Pe lângă alte aspecte (normalitate
 și la pag 24 - pe k) să adăugăm câteva, a căror existență mă-
 xime suplimentar complexitatea jocului "societății actuale"

Să ne imaginăm, pentru început că echipa este com-
 pusă din mai multe loturi, care vor avea evoluție în di-
 recții diferite



Dacă însă "pizzele" nu vor mai fi izolate, ca în desen (10)
 ci între ele se vor manifesta interacțiuni, zone de vină
 comune întinse și strategii va marca o dimensiune
 suplimentară

Mai mult posibilitatea informării între diversele
 coloane de asalt va deschide noi perspective. Rolul și co-