



Guidare il proprio comportamento in modo consapevole e sostenibile.



PATENTE PER GUIDARE LA MENTE

elexpo.net/page/smartmind

Da Smartphone a Smartmind

COSA SIGNIFICA ?

Lo Smartphone

Lo smartphone è un dispositivo digitale che unisce telefonia e computer, ha capacità di calcolo, di memoria e di connessione dati molto più avanzate rispetto ai normali telefoni cellulari. Oltre alle comuni telefonate permette di svolgere diverse funzioni attraverso delle applicazioni, ognuna delle quali svolge un particolare servizio di comunicazione. Scegliendo l'applicazione si seleziona un'esperienza particolare tra tutte quelle disponibili. Il sistema operativo gestisce il multitasking e quindi la convivenza di più applicazioni e la possibilità di passare da un servizio all'altro con facilità.

Lo SmartMind

Lo SmartMind è un dispositivo mentale capace di ampliare le possibilità di comunicare di chi lo utilizza. *La mente è come uno smartphone* con un sistema operativo multitasking, i comportamenti sono come applicazioni selezionabili dall'utente. Quindi scegliendo l'applicazione mentale si seleziona tra i tanti possibili solo un particolare servizio e la rispettiva esperienza. Lo SmartMind gestisce il multitasking e permette all'utente consapevole di guidare la mente e passare da un comportamento all'altro, con la stessa facilità con cui passa da un'applicazione all'altra con lo Smartphone.

ASPETTI FILOSOFICI

La tecnologia concorre da sempre a fuggire l'essenza dell'uomo. Lo sviluppo della tecnologia ha accompagnato lo sviluppo di homo sapiens e contribuisce potentemente all'evoluzione dell'uomo. Da sempre il corpo umano è stato ampliato da strumenti, protesi e apparati, che ne hanno esteso e moltiplicato le possibilità di interazione col mondo, in senso sia conoscitivo sia operativo. L'invenzione e l'uso degli strumenti si configura come una vera e propria ibridazione: innestandosi nell'uomo, ogni nuovo apparato

dà luogo ad un'unità evolutiva di nuovo tipo che attua potenzialità inedite ed a volte del tutto imprevedute.

Presentiamo una forma di simbiosi bio-tecnologica, dove la parte tecnologica fatta di pura informazione è rappresentata dallo SmartMind, una metafora, che ibridandosi con l'essere umano diventa uno strumento per guidare la parte umana ad agire in modo sostenibile.

ASPETTI SCIENTIFICI

La teoria dei sistemi dinamici ha permesso di scoprire modelli e strutture in comportamenti apparentemente casuali. Grazie ad essa ci innalziamo ad un nuovo livello di percezione e scopriamo che il complesso fluire dei comportamenti umani può essere descritto come l'attività di un particolare sistema operativo multitasking.

Le idee di Jung sulla dinamica dei fenomeni mentali si avvicinarono molto alla concezione dei sistemi. Egli vide nella psiche un *sistema dinamico autoregolante, caratterizzato da fluttuazioni tra poli opposti*. Nei suoi tentativi di descrivere l'inconscio collettivo, Jung usò anche dei concetti che sono sorprendentemente simili a quelli usati dei fisici contemporanei nelle loro descrizioni dei fenomeni subatomici. Jung vide nell'inconscio un processo implicante 'patterns dinamici presenti nella collettività', che egli chiamò gli archetipi. Gli archetipi secondo Jung sono 'forme senza contenuto', come le Apps, che rappresentano semplicemente la possibilità di un certo tipo di percezione e azione. Pur essendo relativamente distinte, queste forme universali sono inserite in un tessuto di rapporti in cui ogni archetipo implica in definitiva tutti gli altri.

Il cervello umano è un sistema dinamico composto da molte parti diverse. Queste parti di mente devono convivere con le altre, in un rapporto che è a volte di collaborazione, ma più spesso di conflitto. Ne consegue che le nostre decisioni e azioni non hanno quasi mai spiegazioni semplici e univoche, ma sono in genere il risultato delle attività di molti processi concorrenti in continuo rapporto di competizione e/o collaborazione. Le schermate dello SmartMind mostrano le icone che permettono di attivare le applicazioni mentali, forme senza contenuto, codici ed istruzioni senza dati da processare.

ASPETTI PRATICI



Nello SmartMind ognuno ha installate una serie di applicazioni contrapposte. Ogni applicazione è relativa all'altra, è interdipendente rispetto alle altre, fa parte di un "sistema operativo multitasking" che esegue in continuazione processi mentali concorrenti.

La saggezza è un tentativo di tenersi nel mezzo ed evitare gli eccessi. L'armonia esiste perché esistono queste tendenze opposte. Non dobbiamo quindi reprimere l'uno o l'altra tendenza, ma mantenerci consapevoli di ciò che avviene qui ed ora.

Le due schermate dello SmartMind rappresentano, partendo da sopra, il rapporto tra *stupidità* e *turbizia*, tra *passività* ed *attività*, tra *arroganza* e *gentilezza*, tra *parlare* e *ascoltare*, tra *lentezza* e *velocità*, tra essere *pirlo* ed essere *bravo*.

Le diverse icone a schermo rappresentano quindi dei 'patterns dinamici' presenti nel sistema operativo dello SmartMind. Applicazioni, che rappresentano la possibilità di un certo tipo di percezione e azione, e sono gestite dall'utente secondo le proprie politiche di scheduling.



IL NAVIGATORE PER LA MENTE

KO	OK
iCiuchino: Mi comporto da asino, faccio cose stupide e insostenibili.	iVolpe: Mi comporto da intelligente, faccio cose utili e sostenibili.
iPappapronta: Punto all'esclusiva soddisfazione dei miei bisogni anche a scapito degli altri.	iPreparapappa: Punto alla soddisfazione dei miei bisogni e anche a quelli degli altri.
iPretendo: Chiedo prepotentemente, pretendo di avere ragione, giudico gli altri e non ringrazio.	iRingrazio: Chiedo gentilmente, preferisco essere felice che avere ragione, ringrazio.
iStraparolo: Parlo a sproposito, mi distraigo quando dovrei ascoltare	iAscolto: Ascolto e mi concentro sul compito quando è il momento
iLumaca: Faccio le cose troppo lentamente e condiziono gli altri ad aspettarmi.	iRun: Faccio le cose con più velocità e concentrazione senza rallentare altri.
iPirlometro: Faccio suonare il dispositivo rilevatore di comportamenti offensivi, inopportuni e quindi indesiderati.	iBravometro: Faccio suonare il dispositivo rilevatore di comportamenti rispettosi, opportuni e quindi desiderabili.
.....

IL CODICE DELLE APPLICAZIONI I COMPORTAMENTI IN GIOCO



**LA PATENTE
PER GUIDARE
LA MENTE**

**VIA DA
Strada KO**

**VERSO
Strada OK**

Per guidare il comportamento è necessario guidare il pensiero, ma per guidare il pensiero abbiamo bisogno di vederlo ed afferrarlo. La **metafora dello SmartMind**, con le sue applicazioni di pura informazione, ci permette di immaginare il pensiero, dargli la forma delle tecnologie digitali e guidare il comportamento con la stessa abilità con cui usiamo uno Smartphone: "**Cambia applicazione!**". Per stimolare il cambiamento si utilizza un linguaggio adatto a tutte quelle persone che utilizzano i dispositivi digitali, tanto gli adulti che i bambini. Riconosciamo quale applicazione è in esecuzione nello SmartMind e ci muoviamo Via da **App Ko** Verso **App Ok**.

elexpo.net/page/ugps

Conosci te stesso ... e le tue applicazioni