

Navigare nella Rete della Vita
Umanet Global Position System

U-GPS (2)



NAVIGAZIONE FRATTALE IN U-WWW

elexpo.net/page/uwww

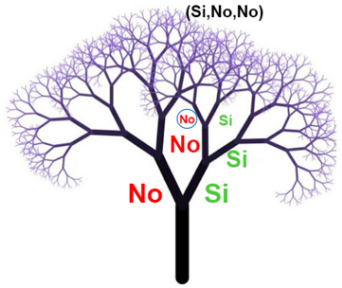
Navigazione Frattale
COSA SIGNIFICA ?

Il codice frattale

L'auto similarità è una proprietà dei frattali e consiste nel ripetere *una stessa struttura su scale diverse*. Gli alberi sono l'emblema dell'efficacia dei sistemi frattali, formano schemi complessi partendo da regole semplici. Gli alberi hanno questa forma perché consente loro di catturare la massima quantità di luce. Una forma ingegnosa ma allo stesso tempo semplice poiché basta rispettare solo una regola: semplicemente crescono e si dividono, crescono e si dividono. Seguendo questo unica regola assumono le forme complesse che conosciamo. *Uno schema identico che si ripete in scala sempre più ridotta*. E' un modello facile da riprodurre: *crescita e ramificazione, crescita e ramificazione*.



Il mondo naturale si sviluppa sotto forma di frattali. Negli alberi è particolarmente evidente, osservando un ramo ci rendiamo conto che è una versione in miniatura dell'albero, e se guardiamo i rametti che partono da quel ramo a loro volta hanno la stessa forma, *il medesimo schema si replica più e più volte in scala via via più ridotta.*



Metafora della Navigazione nella Rete della Vita

Un'utente è seduto in una stanza di fronte ad un computer. La stanza è la mente, la sedia su cui è seduto è il cervello, il computer è la sua l'intelligenza, il mouse e la tastiera sono la capacità di dirigerla, il monitor mostra la qualità della connessione tra l'utente e la rete della vita, le espressioni dell'utente sono le emozioni percepite.





Come	Così
Soggetto	Autista
Obiettivo	Destinazione
Motivazione	Carburante
Ambiente	Natura
Comportamento	Strada
Positivo (Ok)	Positiva (Ok)
Negativo (Ko)	Negativa (Ko)
Segnali di pericolo	Natura minacciosa
Conseguenze negative	Natura aggredisce
Comportamenti da abbandonare	Cestino da abbandonare

Ripetendo una stessa logica su più livelli di iterazione il "browser cognitivo" permette di procedere top-down e zoomare dentro il problema per analizzarlo sempre più in profondità. Promuovendo la Strada OK del livello n a nuova Destinazione nel livello n+1, si ottiene un approfondimento della riflessione che può spingersi ricorsivamente a qualsiasi livello di profondità e dettaglio. Emergono una successione di scelte e una direzione di navigazione fino alla destinazione: Via da KO Verso OK

VIA DA Strada KO	VERSO Strada OK
.....	.....

Esempio 1

Scenario livello 1	
Soggetto	ragazzo che fa la doccia
Obiettivo	lasciare in ordine
Motivazione	essere ad impatto zero
Ambiente	bagno
Comportamento	chiudere i cerchi
Positivo (Ok)	*metto al suo posto quello che ho usato*
Negativo (Ko)	lascio in giro quello che ho usato
Segnali di pericolo	distrazione
Conseguenze negative	rimproveri dalla mamma
Comportamenti da abbandonare	lasciare i cerchi aperti

La strada Ok del livello 1 diventa l'obiettivo del livello 2

Scenario livello 2	
Soggetto	ragazzo che fa la doccia
Obiettivo	*metto al suo posto quello che ho usato*
Motivazione	essere ad impatto zero
Ambiente	bagno
Comportamento	in rapporto con il phon..
Positivo (Ok)	lo metto al suo posto
Negativo (Ko)	lo lascio in giro
Segnali di pericolo	distrazione
Conseguenze negative	creare entropia
Comportamenti da abbandonare	lasciare l'impronta del proprio passaggio

Questa stessa logica può essere ripetuta su più livelli per considerare il comportamento del soggetto in rapporto agli altri oggetti che ha utilizzato: tappeto, phon.

VIA DA KO	VERSO OK
lascio in giro il phon lascio in giro il costume lascio in giro il tappeto	metto a posto il phon metto a posto il costume metto a posto il tappeto

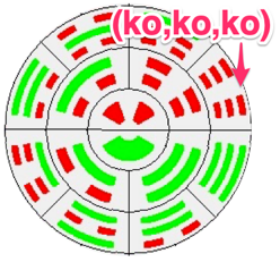
Quindi nel gioco c/s il server deve soddisfare le richieste del client, cioè il ragazzo che fa la doccia deve soddisfare le richieste della mamma di lasciare il bagno in ordine.

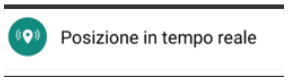


Abbiamo un solo giocatore **client:** l'ambiente (bagno) che richiede "impatto zero" (dopo l'azione dell'uomo non deve rimanere traccia. Quindi la **richiesta al server** è: *dopo la doccia, lascia il bagno in ordine mettendo via phon, costume e tappeto.*

Guardando la **risposta** nessuna delle richieste è stata soddisfatta, il ragazzo ha compiuto le sue scelte e ora la sua posizione u-gps è in zona crisi (ko,ko,ko).

1.Server : Ragazzo che fa la doccia
2.Client : Ambiente (bagno)
3.Richieste : (mettere via: phon, costume, tappeto)
4.Risposte : (phon sulla lavatrice, costume nel bidè, tappeto a terra)
5.Coerenza = (no,no,no) ci sono tre linee spezzate

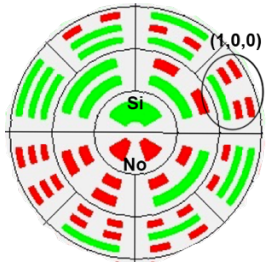


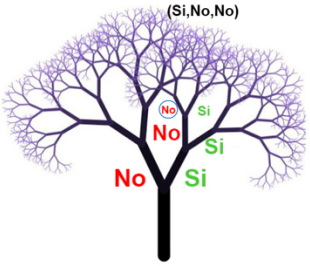


Posizione U-GPS

Esempio 2

1.Giocatore con il ruolo di server = (ragazzo che fa la doccia)
2.Insieme dei giocatori client = (ragazzo, mamma, bagno)
3.Request (X) = (2, 3, 6) richieste effettuate dai client
4.Response (Y) = (2, 4, 5) risposte attivate dal server
5.Coerence (C) = (1,0,0) esito del confronto tra X ed Y (soddisfo me stesso, deludo mamma e bagno.





Posizione U-GPS

Associando un numero intero alle richieste e alle risposte è possibile rappresentare scenari e confrontare aspettative e realtà. In questo caso il ragazzo ha soddisfatto il suo bisogno di lavarsi (2 = 2), mentre ha deluso la mamma (3 != 4) e disordinato il bagno (6 != 5).

Una volta che tramite l'Elexpo Code ha Individuato la posizione U-GPS della situazione, l'Elexpo la invia al suo SmartMind. In questo modo riceve un feedback per applicare le dovute correzioni nel percorso di navigazione per raggiungere la destinazione della sostenibilità e soddisfare le richieste dell'ambiente.



elexpo.net/page/ugps