****

**O QUINTETO E O OUTRO EXCLUÍDO**

**I** - Sistema de detecção de elevação do humor com base probabilística

**II** - Zero And UNO BIT

**III** - Adormecimento progressivo

**IV** - Disputa por mercados

**V** - Acobertamento

**X** - Mutações Genéticas

**Autor: Max Diniz Cruzeiro**

**I - Sistema de detecção de elevação do humor com base probabilística**

O marketing da rede mundial de computadores evoluiu para a geração de eficiência no modelo de transporte das informações no qual foi possível gerenciar atividades humanas dentro da rede mundial de computadores.

O projeto surgiu da expertise de inteligência militar no monitoramento de dados trafegados entre os computadores ainda na década de 1980. Os programas de captura de informações dos órgãos de inteligência conseguiram determinar padrões de comportamento dos usuários de computadores em redes locais e distribuídas para posteriormente permitirem o aprendizado sobre informações contidas na internet.

A partir do estudo de padrões de comportamento foi possível determinar a lógica de funcionamento dinâmico cerebral para uma grande massa de indivíduos. Então foram desenvolvidas estratégias robóticas de geração de influência sobre atividades computacionais que permitissem aos analistas militares observar um direcionamento das respostas psíquicas e motoras dos usuários das redes sobre o desencadeamento de eventos dentro de uma sociedade.

Já na década de 1990 esses estudos nos países centrais já estavam bastante avançados, e foi possível migrar informações para a construção de estratégias de vendas através de neuromarketing onde robôs que conseguem cruzar informações de acesso mantendo o anonimato da personalidade de um usuário frente a manipulação de outro ser humano, é capaz de sinalizar um tipo de necessidade humana em que um usuário ligado a um dispositivo eletricoeletrônico possa sinalizar de fluxo de demanda.

Esses robôs que trafegam em rede geram diferentes táticas de assimilação de conhecimento. Alguns são unidades na forma de pequenos programas que passam informações de acesso, outros são elementos fragmentados que se comunicam com dispositivos quando um acionar de um botão sinaliza um consumo de atividade computacional. Podem estar incorporados aos programas nativos, ou sistema operacional de um equipamento computacional, ou, estar incorporado também dentro de um sistema de antivírus. Ou fazer parte dos vínculos em que os usuários produzem na rede ao longo de suas atividades computacionais na informática.

Os robôs passaram a serem utilizados para uma infinidade de tarefas, para indústria, comércio, serviços, órgãos governamentais, ONGs, meio militar e sistemas de inteligência.

Chegou a um nível de aplicação destes recursos que mais de 65% de todos os sistemas ativos num dado momento dentro da rede mundial de computadores são comandados por robôs, sem qualquer vínculo direto com um operador humano.

Dentre as diversas aplicações para o uso de robôs os que mais preocupam na atualidade (2018) são os mecanismos robóticos (programas) que simulam condições parciais de trabalho, para o uso e aplicação dentro da medicina na produção de pesquisas e desenvolvimento de conhecimento dentro deste setor. Geralmente essas ferramentas são percebidas como falhas de ativação de programas clássicos em que os usuários são levados a raciocinar, diante de condições de fadiga, estresse e afetações do humor que podem provocar oscilações sobre o psiquismo elevando a probabilidade de instalação dos quadros psicomaníacos que levam ao adoecimento laboral nas atividades de interação de ser humano e máquina.

Os robôs são estruturas simples de envio de interações humanas para um mainframe central, onde está toda a inteligência de um projeto. Do ponto de vista neurocientífico um robô de captura de informações é apenas um receptor de sinal que utiliza a própria rede para alcançar um computador intermediário que consegue interpretar para qual apontamento as informações deverão ser encaminhadas para uma base de dados.

Existem robôs que funcionam como uma identidade para cópias de arquivos, de forma que um computador ligado à rede mundial de computadores, se acionado um processo de varredura de um controlador de uma base de dados central, é suficiente para elaboração de contagens e estatísticas das informações trafegadas na rede que irão gerar novas informações e aprendizados para uma estrutura de inteligência.

Os robôs de detecção de humor são específicos para atrair pessoas para tratamentos. Onde um contato inicial que gerou uma frustração de atividade computacional é percebido pelo contador de eventos de um robô sinalizador que existe uma probabilidade do indivíduo estar passando por um fator estressante, e que, portanto, a estrutura de neuromarketing pode ser ativa para sinalizar um tipo de produto específico que aproxima o indivíduo com uma situação de consumo que o afasta da natureza do estresse.

Os computadores mais modernos que já vem com dispositivos de eyes traking são capazes de coordenar informações mais específicas do comportamento dos usuários a partir da oscilação de suas retinas. Ou quando existe no ambiente um dispositivo que consiga capturar a visão dos usuários dos computadores o mesmo efeito de aprendizado é obtido através da interação do operador com seu equipamento.

Os robôs que interagem com eyes traking controlam a velocidade com que os atos de interação com os equipamentos possam sinalizar uma dificuldade padrão de síntese das informações, e as dificuldades visuais em que um escritor o faça trocar uma letra parecida como um “h” pelo “b”, “p” pelo “o”, ou este por um “e”, que fabrica uma probabilidade do usuário necessitar se conectar com uma clínica oftalmológica.

Ou gerar tabelas que correspondam a conteúdos agressivos, de ampliação de libido, de contato com fortes cargas emocionais, que a interpretação do robô poderá sinalizar uma predisposição do usuário a manifestar um problema de saúde no futuro em razão de seu comportamento cotidiano.

**II - Zero And UNO BIT**

O grande erro da área de Informática é não ter conhecimento estrutural sobre o próprio funcionamento dinâmico da interface da mente dos profissionais da área. A academia de Processamento de Dados e correlatos não detém o conhecimento de fracionamento cerebral das atividades no setor.

A Psicanálise, por exemplo, é sabedora que existem diversos tipos de funcionamento cerebral que variam como estrutura de um indivíduo para outro. Dentro da clínica, o profissional em contato com o paciente apenas está funcionalmente ligado ao paciente através da estrutura do conhecimento de sua academia, a personalidade do profissional é resguardada da afetação da perda de equilíbrio homeostático cerebral de um paciente.

Desta forma, o delírio de um paciente não irá afetar o profissional psicanalítico, porque ele está resguardado pelo saber que está configurado em sua mente para ajustar sua psique toda vez que fator prejudicial do raciocínio do paciente gerar uma percepção falha que irá resultar numa trava de percepção como pessoa.

Estes elementos são conhecidos como transferência e contratransferência, que são conceitos privativos deste setor.

É fácil verificar que muitos profissionais de informática adquirem um padrão de funcionamento robótico, em torno de uma configuração binária em que as respostas devem assumir para uma determinada reação um tipo de comportamento padrão, que probabilisticamente não se aceita uma ruptura do sistema de veracidade que condiciona o pensamento humano em sua concepção integral ou total.

Esse comportamento robótico, nas interações com outros usuários que não são profissionais de informática, percebe-se uma falha do padrão social, onde as respostas para as demandas humanas ficam condicionadas a um acionar de um “botão” em um sistema, que corresponda uma expressão do usuário dentro da área computacional.

Ou um processo de mecanização específica e seletiva do comportamento, onde as situações adquirem estruturas fixas de comando, em sequências procedurais difíceis de serem desativadas naturalmente.

O grande problema do profissional de informática é que sua personalidade quase sempre está interagindo no modelo mental de sua atividade laboral.

Ainda não houve uma orientação precisa para que o indivíduo fragmente o seu sistema nervoso central; no indivíduo que fabrica softwares; e o indivíduo que cultiva a sua personalidade.

Com o avançar das práticas laborais é cada vez mais frequente o comportamento padronizado e robótico do profissional da área porque as feições neurais do cérebro ficam viciadas nos procedimentos, estruturas de programação e o scrum das atividades.

**III - Adormecimento progressivo**

Observei que muitos mecanismos robóticos na internet estão fazendo verdadeiros apagões de memória, afastando usuários de seus “ativos influenciadores” por meio de geração de dificuldades de acesso, que instigam o transe e afastam os usuários das tradicionais navegações em torno dos portais, sites, aparelhos específicos, sistemas, órgãos, navegadores, interfaces, sistemas e sistema bancário.

A tática destes robôs é de limitar na surdina diariamente a percepção de conexão dos usuários com os empreendimentos. Geralmente os pequenos negócios são os mais afetados.

A principal estratégia é a promoção do travamento de um portal, outra tática bastante utilizada é a inibição da conversão das propagandas, para fazer com que o dono de um blog ou site desista da sua atividade. Mudanças frequentes nos códigos de relacionamento dos hostnames que inibem a programação atual e existente, gerando necessidades de remodulação dos códigos de linguagem de programação que impacta financeiramente nos pequenos negócios.

Outro processo de retirada progressiva dos usuários é através de influências no comportamento dos blogueiros que geram o distanciamento do seu público e ruptura do tráfego de usuários em torno de um projeto na web. Isto ocorre pela influência do print de tela principalmente no acesso de reportagens e sites de busca.

Os usuários por não compreenderem a complexidade da rede atribuem a percepção de falhas a um comportamento gerencial do empreendimento e aos poucos o negócio é abandonado pelos users que indexam o seu tempo de ocupação mental com outros projetos que ganham dimensão indutória na linha de raciocínio destes usuários.

A tática de adormecimento progressivo é um problema ético bastante relevante e preocupante que deve ser motivo de busca de melhoria por parte das Academias de Processamento de Dados e correlatas.

O adormecimento progressivo gera dormência do propósito de construção social em que um indivíduo está indexado e que, portanto, poderá gerar uma percepção de perda futura quando o usuário notar o desvio de finalidade de seu projeto de vida.

Além de ser uma atitude hedionda não pautada de elementos éticos em que os cidadãos devem se pautar no respeito e troca de informações uns com os outros.

O adormecimento progressivo é uma politização do setor da informática que passa a canalizar como influenciador as necessidades, desejo, e volição dos usuários avançando sobre a vida privada dos mesmos podendo gerar uma dependência futura e maciça das interações humanas no uso vital de equipamentos. Portanto é salutar pensar, como um convite numa propagação mais saudável das atividades de informática para melhor adaptar aos interesses da espécie.

**IV - Disputa por mercados**

Observei também nos últimos 18 anos, desde 2005 o pensamento frenético e constante dentro de uma rotina de fidelização e transferência de identidade de usuários para alcançar representatividade coorporativa como influenciadores de segmentos.

Este movimento de indexação psíquica gerou polarização de usuários em muitos segmentos de negócios. Os usuários começaram a ocupar a sua mente com as ideias de seus influenciadores organizacionais, e conforme o comportamento do marketing de guerrilha, a mente dos usuários se condicionaram a reação seletiva de acordo com tipos de negócios.

A especulação financeira pela adesão organizacional despertou um tipo de comportamento de sabotagem de negócios que sinalizavam grau evolutivo ou estatizado de concorrência. Onde o agente motivacional que levou os usuários a praticarem atos de vandalismos nos negócios concorrentes eram a visualização de lucro sobre as atividades da organização influenciadora.

O marketing foi usado de natureza perversa para a transformação cada vez mais rápida em dependência de visibilidade, conexão e consumo.

As conexões de mídias passaram por um processo de influenciar decisões de compra e adesão, em vez de canalizar informações científicas de interesse comum e global para a espécie.

A percepção sobre a vantagem seletiva levou o setor de informática a procurar informações nas Academias ligadas à mente humana para entender o comportamento do consumidor a fim de tirar proveito sobre aspectos internos que poderiam ativar as trocas e as relações de consumo.

Isto gerou ondas cada vez mais curtas de endividamento das famílias, isolamento das famílias, e maior dependência das atividades laborais e cotidianas influenciadoras do comportamento humano.

Em vez da tecnologia libertar o homem para se integrar e usufruir da natureza, cada vez mais o homem assumiu uma relação de codependência de suas necessidades como espécie com interação cada vez mais frequente de equipamentos. Onde o planejamento da década de 1980 era libertar o homem do trabalho excessivo. As gerações mais conectadas e aquelas que já nasceram desconectadas em fase produtiva ficaram completamente dependentes da tecnologia.

Os mercados encolheram, para apenas significar produtos, bens e serviços que pudessem tecer relações de rede. O conhecimento dos trabalhos manuais foi colocado parcialmente de lado por não representarem ativos de produção em massa que tornassem esses pequenos negócios viáveis economicamente. A introdução de determinados elementos de ideologia comunista fundida com ideologia capitalista nos negócios, gerou práticas de dumping, quebra de vários setores produtivos funcionais e um crescente encurtamento no nível de empregos sem alocação dos demitidos em outras atividades laborais.

**V – Acobertamento**

O computador, esse dispositivo de aparência fria, que impede ver o operador do outro lado da rede, é orientado para corresponder as demandas que um usuário encaminha em sua conexão com a rede.

Parece que a sensação de anonimato de muitos operadores dos equipamentos computacionais estabelece conexão com um tipo de mais valia, que faz o sujeito acreditar que ele possa tirar uma vantagem das falhas que possivelmente os equipamentos podem trazer para uma aquisição de um bem ou um ativo.

O sistema de Ip oculto amplamente divulgado na rede deixa um significado de inconsciente a descoberto, e interação a céu aberto, em que os usuários são convocados a manifestar o seu padrão de funcionamento mental em vez de pensamentos já elaborados e processados das atividades de raciocínio e razão operante humanas.

Soa estranho o nível de informação interna que se deseja coletar dentro da rede, sem que os usuários percebam que este fenômeno de coleta de cognição está ocorrendo em uma velocidade assustadora com praticamente toda a população.

O pensamento de guerrilha computacional extraído do marketing de guerrilha é cada vez mais forte no modelo de comportamento dos seres humanos.

Um exemplo deste fenômeno foi a migração de inúmeros users para a Deep Web, onde a “aparência” de anonimato das ações humanas percorre o imaginário de quem usa tais centros de atividades computacionais humanas.

Eu sei que os conhecimentos que afloraram sobre o comportamento exposto da inconsciência a céu aberto ainda não fazem parte totalmente das academias que cuidam das ciências humanas e as ciências da saúde, muita informação ainda está sendo analisada, processada e inúmeras descobertas sobre a nossa própria espécie já estão em andamento.

Mas será um custo aplicável dentro de um modelo de suposta “neutralidade da rede”? Quantas histórias de vida precisaram ser construídas e desconstruídas para que este conhecimento aflorasse em nossa civilização?

Será que o modelo de pesquisa das configurações de “trauma” do século XVIII ainda deve vigorar nas descobertas e na ampliação do conhecimento antropológico humanos?

O acobertamento contribuiu para as descobertas dos obstáculos de desenvolvimento humano, porém se faz perceber se as pessoas que são detentoras das reais informações que nos fazem repercutir os pensamentos e o raciocínio, arcaram com o compromisso da transferência em nível de inteligência com conteúdos que permitem criar elaborações que sintetizem um ajuste da percepção humana, suas falhas de processamento, o ajuste dos controles internos, e principalmente o retorno da condição de equilíbrio e felicidade. Agora acredito que a humanidade já saiba a sua posição dentro do universo e já pode se preparar para a vida espacial.

LÓGICA BETA OU LÓGICA PROBABILÍSTICA

http://www.lenderbook.com/app/conteudo.php?IdConteudo=120

**X - Mutações Genéticas**

Quando se fala em elementos tumorais logo a ideação do pensamento humano se conecta com a evidência de uma morte prematura em virtude do adoecimento através de um câncer.

Ao longo de várias eras, sete espécies humanas passaram por processos de extinção em massa, os efeitos da adaptação do ambiente permitiram que as criaturas mais condicionadas, ou sejam, aquelas mais adaptadas as exigências ambientais conseguiram prosperar e transformar o que somos hoje como uma civilização planetária.

Os tumores podem ser classificados em malignos e benignos, mas em quaisquer casos se recomenda pela medicina legal sempre a extração do material que se desenvolveu que não é característico padrão da espécie.

Gânglios e núcleos neurais geralmente despertam funcionalidades de acordo com sua construção, em que processos adaptativos podem sinalizar um tipo de desenvolvimento que faz uma espécie prosperar ao longo do tempo.

Os cientistas sabem que nem sempre a espécie humana teve um cérebro tão avantajado, houve um processo evolutivo gradativo que gerou este aspecto físico ao qual nos condicionamos a nos observar em ambientes defletores.

Porém, a espécie humana ainda continua a evoluir, e neste momento existem inúmeras pessoas que já apresentam distinção funcional de acordo com o padrão genético de nossa espécie, e sendo tratadas como se tivessem abcessos cancerígenos.

Observo que as mutações genéticas estão cada vez mais abundantes: pessoas com intolerância a vários produtos alimentícios tradicionais; diferenciações faciais marcantes, em relação a indivíduos da década de 1950; inúmeras pessoas com padrões de comportamento mental com maior predisposição para manifestação funcional de pensamentos; estabelecimento cada vez mais precoce da atividade mental plena nas crianças nas novas gerações; e, alterações metabólicas cada vez mais frequentes.

E qual o papel da informatização dentro deste processo? Acredito que seja dotar de inteligência a humanidade para que a espécie não seja orientada para um processo de nova extinção em massa em decorrência evolutiva de parte de sua população. Não é o fato de reter o desenvolvimento da espécie, mas o fato de utilizar a informatização para cooperar no sentido que um número cada vez mais progressivo de cidadãos possam evoluir em métricas de parceria que permita transportar toda a humanidade para um futuro hipotético.

Isto requer que seja nivelado um nível de informação social que atenda as demandas por evolução dos seres humanos, requer cruzamentos de informações para a geração de efeitos benéficos sobre a estrutura de DNA e correção de fatores “perversos” existentes na espécie para permitir a progressão de todos.