

Prolongement structuré de la réflexion informelle déjà ouverte (N° 324) par le biais du football

# Règles et registres de l'intelligence

De **l'intelligence artificielle** — miroir aux alouettes pour les uns, à la recherche de lignes de crédits, perspective authentique de savoir pour les autres — à **l'intelligence naturelle**, à réinvestir ...

## I. Motivation et accomplissement de la présente ressource

Recueil spontané de règles remarquables, réparties en registres de jeu et de travail, avant d'identifier d'autres règles, jeux et registres, jusqu'à l'apparition d'un point de vue final, novateur et décisif.

## II. Organisation de dites règles et registres de l'intelligence

Aux registre du jeu et du travail, s'ajoutent progressivement le classement de règles enregistrées par leurs effets — construction ou destruction ; par fonctions, par cultures, et par comportements.

### Par comportements — amical ou belliqueux

1. « Eile mit Weile »<sup>1</sup>, participation ... intelligente et chaleureuse (jeux, travail, vie sociale<sup>2</sup>)
2. Un mouvement deux erreurs (rejet excessif de la raison, attrait excessif pour le rendement)

### Par cultures — notamment les plus étranges à l'esprit français

3. joyeuse soumission à Dieu (laisser toutes ses affaires entre ses mains)
4. participation joyeuse (civilisation allemande)
5. participation financière (prostitution)
6. never do to others what you would not like to have them do to you
7. ne jamais rire des autres et chercher à rendre recevable même leur plus grande excentricité
8. ne pas critiquer son groupe à moins d'être capable de le faire changer (Japon)

### Par jeux — analyse et mystification

Référence aux jeux de stratégie, indépendamment des stratégies de psychologie, basées sur l'observation des coups de l'adversaire — ou partenaire — notamment déployées par IBM pour promouvoir la puissance informatique face au champion d'échecs Kasparov, vaincu jusqu'en 1997, et auquel IBM n'a « pas accordé de revanche » après cette victoire ambiguë ... mais crédible.

### Échecs

9. puissance considérable pour saturer la connaissance des possibilités de jeu par la puissance brute, c'est-à-dire la connaissance / stockage / et l'accès à toutes les parties possibles

### Go, zones de conflit créatif, dites crise-opportunités

10. l'IA « très supérieure », même « aux 100 meilleurs joueurs du monde »
11. Il suffit de saturer la connaissance de la surface pour couvrir l'ensemble des stratégies

### Football

12. en football, le mode binaire, dit équilibré, a montré ses limites, et l'évolution consiste à accepter en pleine conscience des déséquilibres créatifs
13. le mode équilibré se réfère tant aux hommes qu'au surface, puis les hommes ont liés aux surfaces (couloirs ailiers, centre, attaquant, etc.)

### Fonctionnement pervers-narcissique

14. Confiance en soi jusqu'au délire ?
15. Appétit féroce pour le bien d'autrui ?
16. Action privilégiée sur le manque de confiance en soi
17. aime bien mépriser toute source extérieure .... pour dresser sa cible ?
18. aime bien changer la règle en cours de route

<sup>1</sup> Référence à la nécessité de bien faire les choses pour se sentir bien, valorisée par la promotion culturelle de la télévision bavaroise, et sa conclusion « do bin'i dahom »

<sup>2</sup> Référence au comportement amical ou belliqueux — japonais kimochi gaii, kimochi waraiu — et leur énergie.

## Awalé

19. Règle générale, « semer et récolter »
20. Règle de contrainte, une morale du partenariat ?

## Construction

21. L'intelligence se réfère à la technique (dictionnaire français-anglais, G. Brace & M. Moureau),
22. La compétitivité se réfère à l'esprit de veille (dictionnaire français-anglais, G. B & M. Moureau),
23. La construction est une activité d'intelligence (bulletin officiel de construction, 24.09.1992)
24. La compétitivité y est abordée sous l'angle de 4 critères et 6 indicateurs (STI productique)
25. l'analyse de la valeur compte pour beaucoup, 75 % en conception, et 25 % en existant
26. Trois fonctions logiques (ET OU SAUF) permettent de construire n'importe quelle logique

## Bluff, destruction, massacre, pouvoir, inversion des valeurs et négativation des actes,

27. une règle cachée (modèle « cybernétique »)
28. un seule règle a-constructive (fonction INHIBITION)
29. rétro propagation négative (« gorgone »), 13. infectent le monde (« harpies »)
30. causent la famine partout (« harpies »)
31. enlèvent les viandes (attirent excessif pour ce qu'elles aiment)
32. répandent une odeur (si) nauséabonde (« calomnie », critère)
33. on ne peut approcher ce qu'elles laissent (« rejet excessif de ce qu'elles n'aiment pas, indicateur de rejet)
34. aggravé par l'inhibition (dissuasion, interdiction pour autrui aussi, indicateur de pouvoir)

## Par fonctions logiques (3 fonctions suffisent à construire<sup>3</sup> tout processus)

35. Et (Pan chez les grecs, identifié par Montaigne comme cause de la grandeur de Rome)
36. Ou
37. Sauf

## Point de vue final, par effets — construction ou destruction

Comportement humain et culture seraient binaires, et cette dualité fondatrice de notre histoire, serait corroborée par le langage machine, binaire aussi.

## III. bilan d'Akio Morita

38. « Pendant que vous formiez des avocats, nous formions des ingénieurs ! »

### 3.1. Règle la plus aboutie, tous registres confondus

39. « laisser pisser le mérinos »<sup>4</sup>
  - ne pas s'inquiéter de la créativité naturelle (un temps pour tout)
  - ne pas s'inquiéter de la difficulté à lancer le processus créatif (un temps pour tout)
  - continuer à s'entraîner comme si rien ne s'était produit, le cas échéant
  - méditation de base en qi gong
  - « Suffisante pour 10.000 ans »
40. reformulation plus explicite : « de pensée en on pensée et de non-pensée en pensée »<sup>5</sup>, avant décodage (site 2rh page rejet.htm) et développement des registres associés.

<sup>3</sup> La fonction « non », a-constructive, est réalisée par l'artifice d'une source d'énergie qui inhibe la première

<sup>4</sup> Dorje Samten Naljorpa, nom d'alias d'André LEGUEN, médecin, naljorpa, professeur de Qi-Gong

<sup>5</sup> Deshimaru

## Historique du document

- 6 juin 2018, mise en place brute et non rédigée de notes de recherche
- 6 juin 2018, mis en corrélation avec la ressource 324
- 15 juin 2018, repérage des compétences, et suppression note polémique sur la recherche.

## Les règles spontanées, pour mémoire

1. jeu de go, l'intelligence artificielle (IA) « bien supérieure aux 100 meilleurs joueurs du monde »
2. aux échecs, il a fallu une puissance considérable pour saturer la situation par la stratégie de la puissance brute, c'est-à-dire la connaissance / stockage / et l'accès à toutes les parties possibles
3. au jeu de go, il suffisait de saturer la connaissance de la surface pour contrôler l'ensemble des zones de conflit créatif, dites crise-opportunités
4. en football, le mode binaire, dit équilibré, a montré ses limites, et l'évolution consiste à accepter en pleine conscience des déséquilibres créatifs
5. le mode équilibré se réfère tant aux hommes qu'au surface, puis les hommes ont liés aux surfaces (couloirs ailiers, centre, attaquant, etc.)
6. quant à l'intelligence, elle se réfère à la technique,
7. et la compétitivité se réfère à l'esprit de veille
8. la construction est une activité d'intelligence
9. la compétitivité y est abordée sous l'angle de 4 critères et 6 indicateurs
10. l'analyse de la valeur compte pour beaucoup, 75 % en conception, et 25 % en existant