

Kptl Truth 10^{2...14}

v2

Kptl Truth 10^{2...14}

Capitale Verità - se vogliamo denominarlo in un modo più comprensibile, è una moneta elettronica prodotta da un programma informatico. Il programma è per i server, in formato PHP e di libera licenza GNU. Può essere scaricato e utilizzato gratuitamente [qui](#).

Si tratta di una moneta elettronica locale che il programma distribuisce seguendo questa teoria del valore: ha più monete chi riceve più punteggi altrui a partire da un questionario di valori assiologici umani e di atteggiamenti quotidiani di comportamenti.

Possiede anche più monete chi riceverà più bonifici da altre persone, di comune accordo in pagamento di beni o servizi concordati nel mondo reale.

Le persone che gestiscono questa moneta vivono nelle vicinanze e si conoscono personalmente, o almeno coesistono vicino, in modo da essere in grado di valutare il loro comportamento ed i loro valori dalla esperienza quotidiana.

Questo programma informatico richiede la figura di un amministratore, che deve decidere, dall'inizio, tre parametri:

-Nome, singolare e plurale, della unità monetaria.
D'ora in poi la chiameremo "punto".

- Grandezza iniziale del Tesoro, cioè la quantità di punti totali con cui si lavorerà. Il programma include tredici quantità possibili tra cui scegliere

	$10^2 = 100$
	$10^3 = 1,000$
	$10^4 = 10,000$
TESORO	$10^5 = 100,000$
INIZIALE	$10^6 = 1,000,000$
o	$10^7 = 10,000,000$
TOTALE	$10^8 = 100,000,000$
tredici opzioni	$10^9 = 1,000,000,000$
	$10^{10} = 10,000,000,000$
	$10^{11} = 100,000,000,000$
	$10^{12} = 1,000,000,000,000$
	$10^{13} = 10,000,000,000,000$
	$10^{14} = 100,000,000,000,000$

V2: exponentes 2—6

di punti totali del Tesoro, a seconda del numero di utenti previsti. Dato che KT è implementato su popolazioni già insediate è difficile stabilire quanti utenti potrebbe avere, e sceglierne una cifra. Si consiglia di contare sui 10.000 punti per ogni persona. D'ora in poi chiameremo Tesoro Totale (TT) la quantità scelta tra le tredici possibili.

-Scegli tra cinque e cinquanta domande di significato assiologico o comportamentale, sempre le stesse per tutti gli utenti. Saranno quelle che proporrà ogni persona su sè stessa e alle quali poi risponderanno gli altri. Ciascuna di queste domande è una coppia di termini: una proposta - in prima persona - e la valutazione altrui, scritta in terza persona. Alla fine di questo documento troverete un esempio di possibili redazioni.

Il programma, invariabilmente, aggiunge il testo accanto

Sì, è così / no / non voglio essere valutato su questo argomento

alle proprie proposte. E

No / Sì / Doppio

alle risposte altrui, insieme ad alcune caselle di verifica che si compilano con il mouse, e che possono ricordare il modo in cui erano state compilate in precedenza, per la comodità dell'utente registrato.

L'amministratore si occuperà anche di autorizzare l'ingresso a persone che chiedono l'ammissione all'applicazione, o di cancellarne il soggiorno. Quando qualcuno abbandona l'applicazione i suoi punti ritornano al tesoro comune.

FUNZIONAMENTO DEL DISTRIBUTORE DI PUNTI

-1. Inizio ed ingresso // Modulo di registrazione.

Al momento del primo ingresso nel programma, l'utente compilerà un modulo di registro autorizzato dall'amministratore. Quindi, si ha accesso al nome utente e alla password. Nel modulo di registrazione scriverà il suo vero nome, con il quale sarà chiamato e conosciuto dagli altri, e non saranno richiesti altri dati privati.

-2. Punteggio proprio.

Qui, tutti vedono la quantità di punti che gli concedono gli altri utenti e anche i nomi delle altre persone, sui quali è possibile fare clic per visualizzare i valori proposti. Vede anche le presentazioni recenti dei nuovi ammessi, ed il numero delle sue monete, la somma di quelle di tutti gli altri, e ciò che rimane ancora nel Tesoro. Tutto questo insieme è l'ammonto del Tesoro totale iniziale.

Può vedere inoltre gli importi ricevuti per mezzo di bonifici in pagamento per beni o servizi.

-3. Protocollo dei propri valori.

Ci sono caselle di verifica accanto a certi testi. L'utente deve solo compilare e presentare i risultati dell'inchiesta di venti domande. In ogni triade deve obbligatoriamente barrare una delle tre.

-4. Giudicare valori o comportamenti altrui.

Rispondi se è vero o meno che un utente – per averlo visto quotidianamente, in un incontro reale con la persona – compie questi valori assiologici. Le tre caselle sono escludenti: bisogna attivare una, e non è possibile selezionare due o tre. Non si può non scegliere nessuna. Le domande in precedenza classificate come "non voglio essere valutato su questo" non compaiono qui, e non vengono convalidate. Bisogna entrare nelle successive schermate per ogni persona da validare.

Oltre a questi pulsanti a tre, esiste una casella speciale: offre la possibilità di trasferire dei punti all'utente che si sta valutando, in pagamento di beni o servizi in precedenza accordati nel mondo reale.

I punti che non sono stati utilizzati, "scommessi" o convalidati, rimangono sul server, nel Tesoro.

Il programma, nel corso della giornata, riceve proposte di valutazione. In un momento della giornata programmato, per esempio di notte, non ammette l'accesso e inizia quello che potrebbe essere chiamato il motore di punteggio.

Spiegherò ora, gradualmente, il funzionamento del motore di punteggio.

Questa sequenza di operazioni è adeguata alla comprensione umana e non esattamente sincrona o uguale a quanto avviene nel nucleo delle linee di codice che esegue il programma, ma serve a spiegare il processo:

PUNTO 1-Si ottengono i dati più recenti arrivi.

2- Si "chiude la porta" ai dati inviati in quel momento, e rimane chiusa fino alla fase 8

3-Si "fa l'appello" per vedere chi ha inviato dati lungo la giornata e chi non lo ha fatto: se qualcuno non ha inviato dati lungo quel giorno, verrà valutato sugli stessi dati inviati al momento dell'ultimo accesso. E valuterà ognuno degli altri con i dati di valutazione inviati l'ultima volta.

4- Si cancellano tutti i punti. Ogni persona rimane a zero punti.

5- Si confronta e incrocia ognuno dei questionari.

Il numero di regole di confronto è il seguente:

$$Q \times (Q-1)$$

... dove Q è il numero di persone. Il "meno uno" consiste nel non valutare se stesso.

... se ci sono tre membri, ci sono sei regole di confronto,

... se ci sono una ventina di persone, 380.

E secondo queste tabelle:

- Per un valore qualunque di X tra quelli che costituiscono il mio questionario, essendo giudicato dagli altri ottengo ...

	Casella 1 del mio valore buono X (<i>Se credo di compierlo</i>)	Casella 2 del mio valore buono X (<i>Non credo di compierlo</i>)	Casella 3 del mio valore buono X (<i>Non voglio esser valutato su di questo</i>)
Risposta altrui 1: NO	0 punti per me	0	0 = Non è stato possibile giudicare nè valutare, non compare alcun testo nè casella
Risposta altrui 2: SÍ	1	0	0 (id.)
Risposta altrui 3: DOPPIO SÍ	2	1	0 (id.)

Per ciascuno di questi controlli reciproci, il programma concede dei punti ad ogni persona. E gestisce anche i punti di dati pagati e riscossi ad altri:

	<i>Operazioni con bonifici</i>
Si sommano +	Tutti i bonifici ricevuti, dai primi ricevuti fino alla data odierna: tutti i dati dei bonifici in entrata nel database.
Si sottraggono —	Tutti i bonifici emessi da questa persona, dal primo fino a quelli pagati alla data odierna, come risultano nel suo database.

Per questo processo è irrilevante da quale persona si comincia la distribuzione: non si ottiene nessun vantaggio o svantaggio ad essere il primo o l'ultimo.

6 - Il risultato della sottrazione non contempla qui risultati negativi: se, dopo il passaggio 5, qualcuno ottiene zero punti, indipendentemente dalla quantità che gli si deve sottrarre per i bonifici realizzati ad altri, il risultato di questa operazione sarà pari a zero, e non un numero negativo.

7-Il programma verifica che, durante la distribuzione, non è stato oltrepassato il totale del Tesoro, TT.

Ma, nel caso succedesse, l'algoritmo è semplice: dovendo concedere a qualcuno il punto TT + 1, dato che non si può dare in quanto l'applicazione non contempla superare la cifra del TT, applicherà in quel momento una percentuale di riduzione per tutti, arrotondando in interi.

8- Il programma pubblica l'"Albo di punti" stabile e lo lascia tutto il giorno seguente. Nella pagina di ogni persona é visibile:

$$\begin{array}{r}
 \checkmark \text{ il denaro elettronico proprio} \\
 \checkmark \text{ la somma del denaro di tutte le altre persona} \\
 \checkmark \text{ ciò che rimane ancora nel Tesoro} \\
 + \text{ _____} \\
 \text{= Tesoro Totale}
 \end{array}$$

PASSO 9 e ultimo-Il programma torna ad essere ricettivo a prendere i dati dai questionari, ed a fare qualsiasi bonifico immediato tra di loro. Così fino alla notte successiva.

Insisto sul fatto che questa sequenza di passi non è esattamente uguale a ciò che accade nel cuore delle righe di codice che esegue il programma, ma serve a spiegare il processo in linguaggio umano: la traduzione a linguaggio e l'argomentazione umana dei processi della macchina PHP.

ALTRE REGOLE LOGICHE DEL PROGRAMMA

-L'identità degli utenti è ben protetta e non puoi valutare te stesso o inviarti bonifici.

-Quando apprezzi qualcuno, anche se lo fai con grande generosità, e moltiplicato il tuo gesto con molte persone, non dai nessuna delle tue monete. Il giorno successivo le riceverai estratte dal TT.

-Tu sai numero dei tuoi punti, ma non so quanti punti ha ogni persona, a meno che non glielo chieda direttamente per un altro canale. Solo l'amministratore lo sa, ed è lui che attesta che il programma non si sia sbagliato nel fare perfettamente la somma totale, che coincide sempre con il TT.

-Tu non puoi decidere o scegliere chi ti valuta, e non puoi proporglielo attraverso l'applicazione. Il tuo schermo di valori è disponibile per gli altri membri, a meno che tu non abbia segnato valori con la casella "Non voglio essere valutato su questo". Nel cui caso, comparirà solo il tuo nome: potranno pagarti denaro elettronico per mezzo di bonifici, ma non potranno valutarti su di niente.

- Non conosci nemmeno il dettaglio dei valori convalidati dagli altri: semplicemente, ricevi i punti. Se vuoi sapere su quale cosa ti hanno valutato gli altri, devi chiederglielo direttamente nel mondo reale.

-Non c'è un "valore negativo" o "casella-punizione". La cosa più simile a questo gesto è il fatto di ritirare a qualcuno la buona stima ricevuta il giorno prima.

-Se non apprezzi te stesso, e non vuoi essere valutato per uno dei tuoi buoni valori, nessuno incomincerà a farlo per te. Quando tu comincerai a stimarti, forse ti stupirà che qualcuno doppi la tua valutazione con un punto doppio.

-È possibile trasferire monete ad un'altra persona. Lo si può fare con il vostro intero importo, non di più. La quantità è aggiunta al destinatario e sottratta a chi la rilascia immediatamente.

Quindi, si ottengono più monete se si producono verità di alta qualità assiologica e gli altri glielo convalidano, perché ti conoscono e ti trattano personalmente nella vita di ogni giorno. Inoltre, guadagna più monete chi riesce ad ottenere più bonifici in pagamento a beni o servizi concordati nella vita quotidiana.

TRE CASI PARTICOLARI DI APPLICAZIONE

Primo caso: KT con un tesoro totale minimo di cento monete. Si sono registrate solamente tre persone, J **, ** U e S **. Si sono valutati l'un l'altro bene e in modo simile. Non si sono trasferiti alcuna moneta. Negli ultimi giorni sono riusciti ad ottenere 33 punti ciascuno. Nel tesoro rimane una sola moneta. Lunedì, U ** valuta S ** ancora meglio, di modo che martedì hanno rispettivamente 33 e 34 monete. Il tesoro è a zero monete. Mercoledì anche J ** valuta ancora meglio S **, come già aveva fatto prima A ** U.

Risoluzione dell'applicazione: giovedì, S ** non riceve la sua moneta numero 35, per anche se la meritava, ma l'applicazione "limerà" a tutti una percentuale non decimale. E sarà: 32 U **, 32 ** J 34 S ** e due monete rimanenti nel TT.

Secondo, variazione del precedente: KT con un tesoro totale minimo di cento monete. R **, S ** e T ** e hanno a disposizione 33 monete ciascuno, come nel caso precedente ed una nel TT. Ma in questo caso T ** non ha ottenuto le sue 33 monete dalle valutazioni di R ** o di S **, ma per beni o servizi che ha loro venduto. R ** ed ** S hanno ottenuto le loro 33 monete solo dalle loro valutazioni reciproche: T ** non vuole valutare nè essere valutato. (Qualche giorno prima, R ** ed dalle valutazioni reciproche, ma le hanno pagate a T **.)

Lunedì mattina T ** accetta di essere valutato. Nel pomeriggio di lunedì, R ** ed S ** lo valutano un punto ciascuno. Martedì, dunque T ** dovrebbe avere 35 monete. Ma il programma non funziona con 101 monete disponibili, $33 + 33 + 35 = 101$.

Come nel caso precedente, avranno 32 R **, 32 S **, 34 T ** e due valutazione assiologica e comportamentale o da un bonifico in pagamento di beni o servizi è irrilevante per l'applicazione quando si tratta di "appianare" tutti. Penso che qui non sia più giusta o "etica" una moneta ottenuta da una valutazione altrui di una ottenuta da un pagamento altrui. Questa sentenza potrebbe essere messa in dubbio o sottoposta a delibera, ma non in questa applicazione, che abbiamo progettato in quel modo di proposito.

Terzo: KT con un Tesoro Totale di cento monete. Solo due persone, A ** e Z **. Per le loro valutazioni reciproche, hanno a disposizione 50 monete ciascuno. Il Tesoro non ha alcuna moneta. Lunedì mattina A ** aiuta Z ** a riparare un grave disastro casuale in casa di Z **, e chiede in cambio le sue 50 monete. Z ** accetta il prezzo. Fanno il loro primo bonifico.

Quel pomeriggio A ** dispone di 100 monete, Z ** ed il TT hanno 0.

Martedì A ** ritiene che Z ** sia una cattiva persona in molti aspetti, e ritira molte delle sue valutazioni.

Questo è il caso più complesso: potremmo chiamarlo "debito nella valutazione" e si verifica dopo questi tre passaggi: qualcuno riceve monete per i suoi buoni valori, le spende tutte, e gli vengono ritirate le valutazioni concesse.

Risoluzione: Mercoledì Z** non ha per questo un saldo negativo. L'applicazione non mostra mai numeri negativi o rossi agli utenti, ma prende in considerazione i loro dati negativi dal database di valutazioni altrui. Continua la distribuzione nello stesso modo di ieri, martedì: A** 100, Z** 0 e TT 0

Z** otterrà la sua prima moneta ...

-Quando A** gli trasferirà una moneta, forse dovrà spenderla, trasferirla immediatamente, perché se aspetta il passaggio notturno del motore di punteggio, avendo "debiti" nelle sue valutazioni altrui, le perderà e passeranno al TT.

-Oppure, quando A** gli concederà di nuovo le valutazioni che gli aveva tolto, ritornando alla situazione di mercoledì, e gli dia inoltre una valutazione nuova in più.

Francisco Ortega

kapitaltruth@gmail.com

Agosto 2011



Kptl Truth 10 000 / Isla Cincuenta by [Francisco Ortega Martínez](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported License](#).

Based on a work at [personales.ya.com](#).

ALLEGATO, valori proposti da incorporare al programma
Si tratta di un suggerimento: è possibile crearne altri.

ADOLESCENTI / SCUOLE (5)

- Arrivo a scuola in orario e sono costante
- Sono gentile con i miei compagni, con i piú vicini e con i meno.
- Presto le cose e condivido le conoscenze.
- Aiuto gli altri ad andare d'accordo, o ancora meglio
- Mi sforzo di imparare, di insegnare e di capire.

MACCHINE QUOTIDIANE (5)

- Guido e controllo i veicoli con abilità, responsabilità e legalità.
- Guido i veicoli con rispetto ed attenzione verso gli altri veicoli e pedoni, e verso il medioambiente.
- Cerco di non inquinare o disturbare nel mio ambiente.
- Amministro con efficienza l'energia delle attrezzature che uso.
- Amministro efficacemente l'acqua e l'aria.

BASICI PROPRI (13)

- Sento che godo la mia vita.
- Aiuto gli altri a godersi la vita. Auguro molta salute organica e mentale alle persone che mi circondano.
- Ascolto i miei interlocutori con attenzione e senza fretta.
- Sono attento ad ogni segnale degli altri suscettibile di interpretazione.
- Racconto barzellette e parlo con leggerezza, grazia ed entusiasmo ed umorismo.
- Ho un buon senso dell'estetica.
- Mi presento in società pulito ed in ordine e cerco di mantenere tale aspetto.
- L visualizzato correttamente vestita.
- Curo gli ambienti a me vicini.
- Mi mantengo informato sulla mia prevenzione sanitaria.
- Mi prendo cura degli animali o le piante con cui vivo.
- Mi prendo cura della mia dieta, del sonno, evitando abitudini dannose.

COMUNITÀ (13)

- Ricordo gli eventi significativi della mia comunità.
- Mi diverto e collaboro nelle celebrazioni comuni e nelle feste.
- Mi interessa la storia della persone che mi stanno vicine e dei loro antenati, e offro la mia.
- Propongo, condivido o discuto buoni piani di futuro con i miei vicini.
- Proporre buona quota di lavoro o progetti per il futuro con i miei vicini.
- Offro il mio aiuto ai malati, bisognosi e disabili che mi circondano.
- Offro i miei beni e servizi piú compatibili alle persone con cui intrattengo rapporti quotidiani.
- Sono in grado di mantenere un po 'di silenzio, quando ciò comporta un beneficio comune.
- Mantengo bene le funzioni e l'estetica del luogo in cui abito.
- Pianifico ed allevo bene la mia progenie.

- Ho cura degli anziani.
- Rispetto le passioni, opinioni o convinzioni degli altri purchè non siano dannose.
- Percepisco e rispondo ai comportamenti sociali degli altri: se necessario, cerco di correggerli mediante il dialogo assertivo e dialogando in armonia
- Sono in grado di tenere a bada o contenere i miei comportamenti dannosi per i miei vicini di casa.

LAVORO IN COMUNE (5)

- Comincio il mio lavoro in tempo e durante il tempo necessario.
- Dedico un importante sforzo mentale e fisico al mio lavoro.
- Ottimizzo bene le energie, materiali e risorse umane nel mio lavoro.
- Ricerco tutte le informazioni possibili per ottimizzare gli acquisti e le vendite nel mio lavoro.
- Sono interessato alla valutazione che gli altri fanno del mio lavoro e ne stabilisco un prezzo equo.

METAVALORI del corretto uso del programma medesimo (3)

- Collaboro con l'amministratore e con il buon funzionamento di questa applicazione informatica, che capisco e gestisco bene.
- Concordo trasferimenti di pagamenti in tempo e valore.
- Sono gentile con le persone che non fanno parte di questo programma, e con i loro ambienti.