

V.A.S.T.

Resultados de Processos: (Emissão de 26 Maio)

V/I em "Lógica Absoluta"

"Sem lógica Absoluta não poderia haver nenhum jogo." (em Importância)

- + Cog.: Porque não poderia haver qualquer ilógica na qual os basear!
 - nenhuns padrões, quer para permitir a ajuda, resolver problemas, avaliar ou melhorar. (FTA, VGIs)

V/I R/W em "Experiência de Ilógica"

V/R – "Um jogo é uma criação de dados a avaliar" O MEST são dados, o pensamento e as formas de vida, os MOCOS, etc., são dados, os Jogadores, os Estáticos, etc. são dados. É uma APLICAÇÃO DE FONTE ou LÓGICA ABSOLUTA – quando se tem essa capacidade vai-se querer aplicá-la, para criar produtos com ela. Nenhuns dados = nenhuma avaliação = nenhuma aplicação ou doingness para a Fonte.

Além disso, sobre os direitos de um θn, cognições referentes a Lógica do processo V/I:

1. Sanidade = Direito a ser TOTALMENTE LÓGICO.
2. Abandonar um Jogo = Abandonar a ILÓGICA.
3. Fazer, escolher ou não um jogo = Direito a fazer ou escolher ILÓGICA ou LÓGICA.
4. Visitar a Fonte ou chegar a OT: Direito a voltar à LÓGICA ABSOLUTA.

Além disso:

1. E MANEJAR!
2. Avaliá-lo e analisá-lo!
3. MANEJÁ-LO! E pô-lo de acordo com a CENA IDEAL.
4. Experimentar mais uma vez o estado de LÓGICA ABSOLUTA – A CENA IDEAL, A VITÓRIA ÚLTIMA – A META.

Deste modo, a DIVERSÃO realmente é: A criação de (ou o reconhecimento, nos níveis inferiores) dados a avaliar e manejar, avaliar e analisar, tratando-os de modo a voltarem à cena ideal e experienciar de novo o estado de lógica absoluta a ser aplicada com sucesso.

BR!!