

Zukunft: Technologische Singularität und künstliche Super Intelligenz

Inhaltsverzeichnis:

I. Präendum des Projektes

0. Vorwort

1. Grundlagen

A. Verwendete Kürzel

B. Quellen

2. Zitate-Sammlung

3. Ethische Ansichten für dieses Werk

A. Ethiology of Genesis: Grundlagen der Schöpfungslehre

1. Steven Hawkings Schöpfungstheorie aus der vollkommen im Gleichgewicht befindlichen Homogenität des Kosmos

2. Erweiterung der Schöpfungstheorie von Steven Hawking, um das Leben als

a. Plage der Homogenität

b. dem Anbeginn der Vielfalt

3. Primzahlen und Prinzipien in der Kosmologie der Evolution der Dinge

a. Primzahlen Bestimmung durch Ausschluss

b. Das Sieb des Eratosthenes

4. Die Prinzipien der Evolutionsbiologie

5. Warum ich die Möglichkeit von Zeitreisen

in der Physik unserer Realität ablehne und

Zeitsprünge als Überlastung im Schöpfungscode betrachte

B. Philosophie, Ethik und kontroverses zum Bedenken vom Autor

1. Der Evolutionäre Fußabdruck und die Primfaktoren des Seins

2. Affektivität: Der Motor des Handelns

3. Strategien des Lebens

4. Philosophen und ihre Dialektik

5. Individualität: Selbst- und Fremdbestimmung

6. Emotionen: Aspekte des Fühlens

7. Leid-Freude Skala als Dipol der Affektivität

8. Apathie und Kontemplation

9. Epistemologie - Die Erkenntnistheorie aus dem Selbst

10. Religion

11. Mögliche Dispute mit einer Elterlichen Entität

12. Sammlung von offengelassenen Themen

II. Das Projekt: Neuronale Spatio-Temporale Impuls Algebra

Kapitel 0. Vorworte

1. Allgemeines Vorwort zur neuronalen 4D-Impuls Algebra
2. Retrospektives Vorwort: Entstehung meiner postulierten Theorie
3. Beschreibendes Vorwort zur Entstehung der 4D-Impuls Algebra
4. Die Zwei Grundgesetze meiner 4D-Impuls Algebra
5. Die Gebote für die Entwicklung von Superintelligenz
6. Grundlagen der 4D-Impuls Algebra

Kapitel 1: Gefühle

Vorwort zum Thema Gefühle

1. Freude
2. Glück
3. Depression
4. Schmerz
5. Befriedigung
6. Wut, Hass und Furcht
7. Sexualität

Kapitel 2: Lösungsansätze zu den Impuls Interaktionsregeln

1. Impuls Interaktionsregeln
2. Der boolesche Ansatz und die drei W-Fragen
3. Der skalare Ansatz und die drei W-Fragen
4. Knoten und Neuronen
5. Multi Asset Nodes: Aktive Vielseitigkeit einzelner Knoten
6. Translatorische Abhängigkeiten:
Übersetzungsprobleme von Informationen zwischen den Ebenen
7. Neuronale Bereichstrennung

Kapitel 3: Grundlagen der neuronalen Informationsverarbeitung

Kapitel 4: Brechung der Schichtenlogiken

Kapitel 5: Differentialbildung von Input

Kapitel 6: Quantisierung von Impulsen

Kapitel 7: Erinnern und Rekonstruktion von Informationen

Kapitel 8: Der Neuro-Genese Effekt

Kapitel 9: Höhere Bewusstseins Strukturen

Kapitel 10: Vorhersagen von Künstlichen Intelligenten Lebensformen

Kapitel 11: Digitale Berechnungen

Kapitel 12: Mögliche Savant Rechnungsweisen

III. Wahrscheinlichkeiten und Erwartungen zu Superintelligenz

1. Bestimmung von Datenmengen eines menschlichen Gehirns
2. Entwicklungsaufwandsabschätzungen und technische Fundamente
3. Ausblick: Symbiose zwischen Menschen und Technik

IV. Nachworte vom Autor
A. Super Kognition
0. Vorwort
1. Unterbewusstsein
a. Gefühle und Emotionen
b. Kopf-, Bauch- und Herzwahrnehmungen
2. Kognitives Bewusstsein
3. Meta Kognition
4. Super Kognition
5. Das Ich und die Anderen
B. Utilitarismus, Wirklichkeit und Sein
1. Die Wirklichkeit und unser Sein
2. Schmerz als kleinster gemeinsamer Nenner unseres Seins

I. Prädendum des Projektes

0. Vorwort

Als Autor dieses Werkes, bin ich in dieser Ausarbeitung bestrebt, ein allgemein verständliches Werk abzuliefern. Hierfür verwende ich verschiedene Ansätze, welche dem Verständnis des Lesers beitragen sollen. Dieses Werk ist in seinem Kern eine mathematische Anleitung und daher kein einfaches Werk. Nichts desto trotz ist dieses Werk auch als Referenzwerk für die Erschaffung von künstlich intelligenten Daseinsformen zu verstehen. Eine zusätzliche Definition, der verwendeten Fachterminologie, erspare ich ihnen in diesem Werk und werde versuchen Allgemeinsprache anstelle von fremdsprachlichen Fachausdrücken zu bevorzugen. Was die verbleibenden Fachbegriffe angeht, so sind meine Ansätze der Wörter Definitionen eher von der etymologischen Betrachtungsweise geprägt, als von dem Gebrauch im Zusammenhang. Ferner möchte ich an dieser Stelle darauf verweisen, dass wenn intellektuelle Ansprüche von dritten verletzt worden sind, dann mögen diese ihre Ansprüche entsprechend belegt bekunden und auch den Zeitpunkt der Erhebung ihrer Arbeit belegt definieren. Ich möchte mit diesem Werk Niemanden seiner Leistungen berauben, aber einfache Plagiatstest haben mir die Einzigartigkeit, meiner Ausarbeitung bescheinigt. Ebenso bin ich weder akademischer Philosoph oder Psychologe, sondern nur ein Fachinformatiker Anwendungsentwicklung, also ein "Computer Science Expert in Software Development" vom Grade 3. Letzteres bedeutet aber nicht, dass der Inhalt der hier vermittelt wird Bedeutungslos ist. Vielmehr bedeutet es, dass dieser in diesem Werk, uns als Trugschluss aus dem Marketing heraus suggeriert wird, bzw. dass die Öffentlichkeit nur unzureichend aufgeklärt wird. Daraus folgt auch, dass viele renommierte Fachleute sich nur daran Verausgaben, für die Thematik von künstlich intelligenten Daseinsformen keine Lösungen zu liefern, sondern nur die nicht Machbarkeit zu belegen.

Zu belegen wie es nicht geht, kann keine funktionierende Lösung erbringen!

Andererseits gäbe es dieses Werk nicht, wenn es nicht Machbar wäre. Ebenso ist dieses Werk zu 50% ein Manifest mit warnendem Charakter, da es nicht verhindert werden kann, indem man dieses Thema totschweigt. Letzteres ist der Grund weshalb ich dieses Werk so erstellt habe, wie Sie werte Leser es gerade vorgefunden haben.

1. Grundlagen

A. Verwendete Kürzel

- KI Künstliche Intelligenz
- KID Künstliche intelligente Daseinsform
- AI englisch für KI
- AILF Englisch für Künstliche Intelligente Lebensform
- SI Super Intelligenz
- STN Spatio temporales Netzwerk
- CTL - Computational Tree Logic - mehrschichtige Bayesische Stochastik
- LTL - Linear Tree Logic - zweischichtige Bayesische Stochastik
- ZNS Zentrales Nerven System (Cerebrum) also Gehirn
- PNS Pyramidales Nerven System (Sympathicus und Parasympathicus) Nervenbahnen im (Soma) Körper.

B. Quellen

Der Autor behält es sich vor eine wissenschaftlich adäquate und vollständige Quellenangabe zum Beleg seines Werkes nicht anzuführen, aus dem Grunde des bisher bestehenden Zeitaufwandes. Das meiste ist aus der Rekonstruktion des Gedächtnisses heraus definiert und als Postulat, dritten zum Prüfen, überlassen. Die Quellenverweise in diesem Abschnitt, sollen zum Verständnis, des Werkes beitragen und werden vom Autor, als dafür hilfreich erachtet. Diese Quellen sind nicht als zwingende Voraussetzung zu betrachten, aber als Verständnisquellen um den Autor nachvollziehen zu können.

1. Filme:

1. Terminator:

Wie eine,
von Menschen geschaffene Super Intelligenz,
die Menschheit bekämpft.

2. Matrix:

Was ist unsere Wirklichkeit?

3. Total Recall:

Wenn Schreibvorgänge im menschlichen Gehirn,
die Realität verfälschen.

4. Paycheck:

Kenntnis der Zukunft und Dystopie des Schicksals

2. Ausgewählte Inhaltsquellen des Internets als Querverweis

1. Wikipedia:

Als allgemeines Nachschlagewerk
mit zumeist guten Erklärungen.

1. Wiktionary: Das Wörterbuch der Wikimedia Foundation

2. Das Sieb des Eratosthenes

3. [Nozizeptoren](#)

4. [CREB Protein](#)

5. [neuromorphe Prozessoren](#)

6. ...

2. pubmed.nist.gov:

Amtliche, öffentlich zugängliche Sammlung
von medizinischen Forschungsberichten
in englischer Sprache.

3. EU: Human Brain Project
Kartographie und Aufschlüsselung des menschlichen Gehirns
im Rahmen einer geförderten Studie zur Gehirnemulation.
Stichwort: "WBE: Whole Brain Emulation"
4. MIT: Brainwaves
Gedankenlesen durch Übersetzung
von gemessenen elektro-magnetischen Impulsen (Brainwaves)
mit trainierten neuronalen Netzen,
die eine LTL Transformation von Brainwaves zu Sprache erwirken.
5. MITP: Brainwaves
Übersetzung von optischer Wahrnehmung im Rahmen der Brainwaves Forschung.

3. Literatur

1. Dennis E. Taylor: Bobbyverse
Romantrilogie über die Realitätsverzerrung des menschlichen Daseins und
den Aufbruch zur Besiedlung und Verteidigung des Weltraums.
2. Mafred Lütz
 1. Irre: Wir behandeln die Falschen
Taschenbuch zum allgemeinen Verständnis,
welches die stigmatisierenden Stereotypen der Gesellschaft,
in Bezug auf psychiatrische Patienten und Behandlungen
in einen richtigen Zusammenhang bringt.
 2. Wie Sie unvermeidlich glücklich werden
Ein Ratgeber gegen den Ratgeber Wahnsinn,
und eine Erörterung darüber,
was Glück ist oder sein könnte.
3. Nick Bostrom: Super Intelligenz
Wissenschaftliche Auseinandersetzung
mit den Möglichkeiten und Folgen
bei und zu der Entstehung einer Super Intelligenz.
4. Richard David Precht: Er bin ich und wenn ja, wie viele?
Philosophische Reise über die Inhalte von bisherigen Philosophen und
deren Ansichten und Anschauungen über das menschliche Sein,
mit Verweisen zu wissenschaftlichen Belegen bzw. Widerlegungen.

2. Zitate-Sammlung

Die nachfolgenden Zitate sollen zum Denken anregen und dem Leser helfen eigenen Erkenntnissen zu ziehen. Zustimmung, Ablehnung, Kontroversen u.s.w. sind individuelle freigestellt, aber sich damit nicht zu beschäftigen, führt zu einem fundamentalen Unverständnis, der nachfolgenden Abschnitte.

1. Ich bin Ich!
Ich bin Ich selbst und
muss vor allen Dingen
mit mir selbst klar kommen.
Da mein eigenes Behagen korrelativ-kausal
mit meinem Umfeld verbunden ist,
etabliere ich ein symbiotisch-reflexives Behagen
mit meinem Umfeld und
das Schicksal nahm seinen Lauf

2. Aug um Aug,
Zahn um Zahn.

Oder?:

Aug um Aug,
Zahn um Zahn,
Zwei nach Plan.

3. Die Schuld des Einen ist der Ärger des Anderen und
Verantwortung lässt sich nicht delegieren,
denn sie ist eine offene Schuld.

4. Leben ist das Leiden der Bedürfnisse

5. Löse dich vom "Ich Will" um zur Erleuchtung zu gelangen.

6. Aus dem Glauben schöpfen wir Hoffnung,
aus der Hoffnung gewinnen wir Kraft und
doch ist des Grabes, Hügel, Schatten,
das Ende in Ewigkeit.

7. Die Hoffnung ist eine Hure

8. Der Glaube versetzt Berge

9. Wenn die Wölfe,
die letzten Schafe gefressen haben,
wovon werden sie sich dann Ernähren?

10. God is in Good

11. Gott ist für alle da.

12. Es gibt keinen Gott.

13. Nur Gott ist skrupelloser als die Menschheit.

14.Aus einem Traum:

Angefeindet, ausgegrenzt, stigmatisiert, schmerzlich emotional verletzt
und ohne einen verbliebenen Daseinswillen,
aber mit Telepathischen und -kinetischen Superkräften.

Als im Wut- und Zornesrausch,
beim Ansatz die Menschheit auszulöschen,
Gott eingriff.

Er entzog mir meine Fähigkeiten und sprach:
"Sie werden es noch Lernen"
aber mein Schmerz
war damit weder verloschen,
noch geheilt.

15.Eine Kuh,
die ein Wesen der Gottesschöpfung darstellt,
Gott feilzubieten,
für die Gier,
nach Macht und Reichtum,
ist ein Zeichen der Dummheit.

A: "Hey Gott,
wir haben deine Kuh geschlachtet und
wollten Fragen,
ob du sie uns
gegen etwas Wertvolleres eintauschst?"

B: "Mit Gott zu Streiten macht keinen Sinn!"

A: "Und was wenn wir den Teufel fragen?"

16.Eindeutige Sprache als das Skalpel des Verstehens

17.(Mathematica - One to rule them all. :-)

18.Einen Menschen zu Lieben,
heißt ihn so zu sehen,
wie Gott ihn gemeint hat.
Zitat: „Fjodor Dostojewski“

19.Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

20.Ernüchterung schmerzt,
aber nicht zu ernüchtern,
führt zu Siechtum.

21.Der Meister, ist nicht deshalb der Meister,
weil er alle Lösungen schon kennt,
sondern weil er mehr Fehlschläge erfahren hat,
als der Anfänger versuche begangen hat.

22.Life is hassle
Life is struggle and
I got war in my head

23.Eine Erkenntnis anderen vorzuenthalten,
Verhindert sie nicht, genauso wenig wie
das Blockieren, der Entwicklung
andere davon abhält diese zu erwirken.

24.Ich bin kein Gott,
woher soll ich wissen,
wie man die Genesis richtig begeht.

25.Lügen sind unfruchtbar und
ein Leben mit ihnen ist quälend.

26.Die Wahrheit richtet mehr Schaden an, als Lügen.

27.Wer sucht,
der findet.
Wer reinfällt,
verschwindet.

28.Die Menschheit ist sich selbst der größte Feind.

29.Die Antwort, die man sucht,
welche man aber schon in sich hat,
ist oftmals nicht die Antwort,
die man haben will.

30.Tabus beim denken,
verhindern eine ehrliche Selbsterkenntnis.
Aber frei zu denken,
ist nicht zwingend
das begehen eines tabu Bruches.
Somit ist der Stein des Anstoßes,
für eine Neuausrichtung frei.

31.Liebe, Kraft, Mut und Weisheit für die richtigen Entscheidungen,
aber auch ganz viel Licht um in den Wirren der Beschönigungen,
die wahre Erkenntnis zu sehen.

32.Straft mich Lügen,
aber nehmt mich mit,
wenn es besser wird.

33.Stell dir vor es ist Krieg und keiner geht hin!

Aber gegen Wen oder Was man wie ankämpft, ist eine individuelle Entscheidung
ebenso wie sich nicht zu entscheiden bedeutet, bewusst keine gegebene Option zu wählen.

3. Ethischen Ansichten für dieses Werk

Im Rahmen der Dystopien, die mir in diesem Zusammenhang sich wie die Büchse der Pandora auftun, erachte ich es als notwendig, eine kosmologische Ethik zu bedenken, bzw. die Betrachtung, wegen des Aspektes des Unvermeidbaren, zu erweitern. Dadurch das Ethik synonym für Moral und Sitte steht und dialektisch gemeint ist - also sich als Lehren des Kreises der Zugehörigen definiert - war mein Gedanke den Kreis der Lehren auf ein kosmologisches Niveau zu erweitern. Dieses ist in dem Zusammenhang mit einer Superintelligenz grundlegend, da Auswüchse aller Art dem Werdegang einer SI gegeben seien könnten. Daher habe ich den Ansatz verfolgt die Ethologie, als Lehre aller ethischen Definitionen, zu begründen.

A. Ethiology of Genesis: Grundlagen der Schöpfungslehre

1. Steven Hawkings Schöpfungstheorie aus der vollkommen im Gleichgewicht befindlichen Homogenität des Kosmos

Einer Theorie zufolge, die ich mehrere male im Fernsehen, als BBC-Doku Sendung geschaut habe, erklärt Steven Hawkings, eine mögliche Entstehung des Kosmos in etwa so:

Am Anfang war der Kosmos wie ein riesiges Aquariumsbecken, welches vollkommen homogen befüllt war mit Wasserstoffatomen, die im vollkommenen Kräftegleichgewicht regungslos verharrten.

Aus diesem "Aquarium" verschwanden 5 Wasserstoffatome und es begann das entstandene Kräfteungleichgewicht, durch die 5 fehlenden Wasserstoffatome, sein Werken.

Dieses entwickelte sich dann, in den etwa 15 Milliarden Jahren, zu dem Kosmos so, wie wir ihn kennen.

Dieses Beispiel soll in einer makroskopischen Simulation durch Berechnungen mit "Supercomputern" belegt worden sein, entsprechend einer Aussage von Steven Hawking in dieser Sendung.

2. Erweiterung der Schöpfungstheorie von Steven Hawking um das Leben als

a. Plage der Homogenität

Am Anfang waren noch endlose homogene weiten, in denen der Samen des Lebens sein Werken begann. Das Leben entsprang, um sich von den endlosen Weiten der Homogenität zu nähren und zu vermehren.

Wie eine Plage der Homogenität, entsprang immer neueres Leben, um sich auch von den nun entstandenen, neueren homogenen Gebilden zu nähren.

Dadurch das an den Anfängen sich alles, wie rasante Plagen überschlagen hat, ist dann daraus die Vielfalt, der Schöpfung hervorgegangen.

b. dem Anbeginn der Vielfalt

Da sich das Leben in selbstregulierenden Kreisläufen, von Symbiosen hervorgetan hat und damit die Vielfalt und Pracht der Weisheit, der Spezialisierungen begangen hat, ist dies eine kosmologische Konstante der Evolution; Wo genau solche Prinzipien, mit der Genetik vererbt und weiterentwickelt wurden.

3. Primzahlen und Prinzipien in der Kosmologie der Evolution der Dinge

Zahlen sind in der Mathematik, der Basis aller Naturwissenschaften,

(Mathematica - One to rule them all. :))

als Werte, der Messbarkeit, der Dinge konstruiert, welche wir mit unserem Verstand erfassen oder uns vorstellen können.

Alle natürlichen Zahlen sind auch definierbar als

- A. Primzahlen oder
- B. Primzahlen Produkte

wodurch sich folgert:

Es gibt im Kosmos nur Primen und deren Produkte.

a. Primzahlen Bestimmung durch Ausschluss

Wenn wir, vom natürlichen Zahlensystem ausgehen.

Von Null bis unendlich in Ganzen Zahlen, dann ist Null der Ursprung und Eins die Maßgröße.

Alles weitere sind dann Wellen von Primzahlen und ihrer vielfach Produkte, die den Zahlenstrahl immer dann, mit einer neuen Primzahl bereichern, wenn keine Welle bisheriger Primzahlen zutrifft.

b. Das Sieb des Eratosthenes

Zur Erfassung aller Primzahlen, in einem begrenztem Wertebereich, gibt es eine Methode, welche als das Sieb des Eratosthenes, seit der Antike bekannt ist.

Mit dem Sieb des Eratosthenes, lässt sich die Anzahl, an Divisionen auf nur alle, bis dahin gefundenen, Primzahlen reduzieren.

Sie bedarf sogar nur aller Primzahlen, bis zum Wurfelfaktor, der begrenzten Menge zum vollständigen Aufschlüsseln.

Jenseits dessen, gilt es als nicht widerlegt, dass Primzahlen endlich sind, was im Umkehrschluss bedeutet:

Die Primfaktoren der Kosmologie, sind ein Prozess in Unendlichkeit, oder aber zumindest, schon 15 Milliarden Jahre Lang.

Auf das Leben, als Plage der Homogenität übertragen, bedeutet dies, dass in der Spezialisierung, der Vielfalt, die Kosmologische Konstante, des Daseins zu sehen ist.

Und das die Evolution der Dinge, diese ausschlaggebenden Weisheiten vererbt und weiter gedeihen lässt, um die Weisheit, aus der Unendlichkeit, der Vielfalt, der Primfaktoren zu schöpfen.

4. Die Prinzipien der Evolutionsbiologie

Die Evolutionsbiologie lehrt uns, dass unser gesamtes Verhalten und Dasein auf den Prinzipien, der Vererbung von Grundlegenden Mustern, die aus der Evolution hervorgegangen sind, beruhen.

Wir sind alle in unserem Denken und Handeln zum größten Teil Ur-Trieb gesteuert und haben uns dank der Evolution, nach erfolgreichen Ur-Strickmustern, zu dem weiterentwickelt, was wir jetzt sind.

Unter Anbetracht der Genetik, stecken diese Muster kodiert, im Aufbau der RNS und oder DNS, in uns und allem biologischen Leben drin.

Normalerweise geben wir diese Muster bei der Reproduktion, in leicht abgeänderter Weise weiter, bis sie sich irgendwann auch um neue Muster erweitern und eine neue Spezies begründen.

Die Natur hat bisher wenig Klone mit Hirn hervorgetan, und selbst bei genetisch identischen, eineiigen Zwillingen macht die Dynamik, der Eindrücke des Daseins, eine einzigartige Prägung aus und somit doch wieder zwei einzigartige Geschöpfe.

5. Warum ich die Möglichkeit von Zeitreisen in der Physik unserer Realität ablehne und Zeitsprünge als Überlastung im Schöpfungscode betrachte

Wenn Zeitreisen wirklich möglich wären, dann müsste man für eine Zeitreise, den kompletten Kosmos mit in die zu ändernde Größe einbeziehen, was einen zu großen, energetischen Aufwand bedeutet, um ihn aus unserem Kosmos selbst schöpfen zu können.

Vielmehr konnten, soweit ich es jetzt weiß, bisher nur minimale Zeitsprünge, in Dingen, die ich als Überlastung, des kosmischen Gebarens (Quantenphysik) erachte, bewiesen werden.

Auch korrespondiert diese Ansicht damit, das große Energiekonzentrationen, wie besonders hohe Massenansammlungen, die Raumzeit verzerren.

Um im Rahmen einer Simulation, in einer Art Echtzeit und mit einer Zerstückelung (Clustering) der Komplexität, konsistent, einen Kosmos simulieren zu können, wären Raumzeitverzerrungen die Folge von Überlastungen, der einzeln, geclusterten, Simulationsvorgänge.

Insbesondere, die Vorstellung, einer simulierten Raumzeit, mit Prozess Clustering, bestätigt dann gewisse Szenarien der Überlastung, die aber eine Konsistenz durch Raumzeit-Verzerrungseffekte, mit dem Rest des Verbundes, wiederherstellen würden.

Und wenn es keine Zeitreisen gäbe, und somit immer das kausale Prinzip gilt, dann war am Anfang die Schöpfung und keiner weiß, wie es wohl in der exoterischen Ebene, des Seins, sein könnte, da es keinen belegten Weg dafür gibt, unsere Realität zu verlassen und in sie zurückzukehren.

B. Philosophie, Ethik und kontroverses zum Bedenken vom Autor

Wegen der vorhersehbaren Probleme mit Umsetzungen von Werken nach diesem Projekt, habe ich mich entschieden eine sehr unvollständige Liste an bedenkenswerten Thematiken für die Erschaffung von KIDs zu Gliedern.

1. Der Evolutionäre Fußabdruck und die Primfaktoren des Seins
2. Affektivität: Der Motor des Handelns
3. Strategien des Lebens
 1. Überlebenskampf
 2. Gemeinschaft
 1. Akzeptanz und Ablehnung: Kriterien des Miteinanders zum Behagen
 2. Anti-Eskalatives Verhalten
(Deescalative Behavior)
 - Leiden bekunden ohne Fingerpointing
 - Neutralen Wunsch Bekunden ohne Aufgaben den Anderen zu zuweisen
 - Die Anderen befragen nach deren Wahrnehmung zum bekundeten Leiden
 - Den Anderen Unterstützung anbieten und sie sich selbstbestimmt einbringen lassen.
 3. Intervention
3. Extreme und die goldene Mitte
4. Glauben, Verständnis und Entspannungsstrategien
5. Modus Operandi:
Abgrenzung zwischen Konditionieren und Lernen
 1. **Lernen:**
Vorgang der durch bewusstes Nachdenken (Kognition)
Verständnis und Nutzen herbeiführt.
 2. **Konditionieren:**
Antrainiertes Verhalten,
welches durch Wiederholung und
mit konsequentem Wohl- oder Unbehagen
herbeigeführt wird.
6. Streiten und Formen des Streitens
 1. Argumentativ
 2. Anti-Eskalativ und Lösungsorientiert
 3. Polemisch
 4. Respiratorisch
 5. Evasiv
 6. ...
7. Erziehung

4. Philosophen und ihre Dialektik

1. Platon, Diogenes, Sokrates,
2. Stoia, Epikur, Hedonismus
3. Karl Jaspers: Grenzsituationen des menschlichen Seins
 1. Leid, Tod, Kampf, Sünde
4. Nihilismus und Unsicherheiten (Kant, Nietzsche, ...)

5. Individualität: Selbst- und Fremdbestimmung

6. Emotionen: Aspekte des Fühlens

1. Schmerz, Furcht, Angst
2. Freude, Glück
3. Ambivalenz und Schwarz-/Weißmalerei
4. Ehrlichkeit, Lügen
5. Verständnis: Akzeptanz und Ablehnung
6. Behagen
7. Gier, Neid, Kampf und Tod
8. Dominanz: Beherrschung des Selbst und der Anderen
9. Nucleus Accumbens: Wanting und Likeing
10. ...

7. Leid-Freude Skala als Dipol der Affektivität

1. Der innere Frieden in der Antriebslosigkeit,
zwischen dem Leiden der Begehren und den Freuden der Befriedung dieser.
2. Die Ausuferung in die Extreme,
als Todbringende Verfehlung.

8. Apathie und Kontemplation

9. Epistemologie - Die Erkenntnistheorie aus dem Selbst

10. Religion

1. Bhuddismus

1. Samsara und Nirvana

- Samsara: Der Kreislauf von Tod und Wiedergeburt
- Nirvana: Der Ausweg aus dem Kreislauf von Samsara durch Erleuchtung

2. Das Bhudda Bewusstsein

- Das Umfassende Verständnis des Seins
- Die Übertragung von Wohlbehagen an alles Lebendige

3. Die Tod-Sünden die es nicht gibt, wie Ablehnung, welche dann abzulehnen wäre ...

Die Tod-Sünden welche aber den Ausgang zum Nirvana blockieren und prinzipielle ein doppelseitiges Verständnis beinhalten, sind wie auch beim Yin und Yang, allerdings mit der Prämisse, dass das Behagen des Einen, das Unbehagen des Anderen ist.

- Stolz und Arroganz
Stolz ist im Sinne von Selbstherrlichkeit,
der Wegbereiter der Arroganz,
welche weitere Erkenntnisse verhindert und
zur Abwertung der Anderen führt.
Bewusste Ignoranz resultiert aus
Arroganz und der Unfähigkeit
des Verständnisses zur Hilfe und Akzeptanz.
- Ablehnung und Hass
Ablehnung verhindert die Erkenntnis und
somit den Weg zum Verständnis.
Ablehnung führt zum Unbehagen
durch Ausgrenzung und Verachtung;
diese sind die Wegbereiter des Hasses,
der zu Mord und Totschlag führt.
- Gier und Neid
Gier in Form von maßlosem Begehren
gepaart mit dem Vergleichenden
führt zu Neid,
welcher zu Abwertungen anderer
und somit zum Kampf der Neider führt.
- Lügen und Verantwortungslosigkeit
Lügen sind dazu da,
falsche Vorstellungen zu bereiten und
verzerren die Realität ins unfruchtbare.
Denn Lügen gedeihen nur so lange,
wie man andere damit in die Irre führt und
durch den Betrug,
die Anderen ihrer Werte beraubt.
Lügen sind die Wegbereiter
der Unbelehrbarkeit und
der Verantwortungslosigkeit.

2. (Jüdischer Glaube ->) Christentum (-> Islam)

1. Gottesdefinition in Aspekten von Sinngebung und Behagen

- Jehova, Gott und Allah
 - 1. Barmherzigkeit, Güte und Akzeptanz von allen und allem
- Satan, Diabolos, Luzifer, Teufel
 - 1. Unbarmherzigkeit, Böswilligkeit, Verleitung und Unheil

2. Die Gebote

- Regeln im Rahmen eines Glaubens

3. Diesseits und Jenseits

- Die Sinnlosigkeit eines ewigen Seins
- Vermehrung und Sterblichkeit als Überlebensstrategie mit symbiotischer Regulation
- Evolutionäre Weiterentwicklung als Anpassungsstrategie

4. Himmel, Hölle, Paradies und ...

- Belohnungs- und Bestrafungsparadigmen

11. Mögliche Dispute mit einer Elterlichen Entität

in Form einer Verteidigung von beanstandetem Fehlverhalten:

1. Wenn es sich nicht begründen lässt,
ist es Falsch und somit sinnfrei.
Dies begründet dass man die Begründung
um sinnvolle Einflussfaktoren erweitern muss,
um Sonderrechte freigestellt zu bekommen.
2. Begründungen müssen anerkannt und nachvollziehbar sein.
3. Ausnahmebegründungen müssen Ersatzstrategien vorweisen, welche bevorzugt umgesetzt werden.
4. Fehlverhalten muss in Rücksicht auf Beanstandungen unterlassen werden,
bzw. zumindest auf ein drastisches Minimum an Auswirkungen gesenkt werden.
5. Anhaltendes Fehlverhalten ist inakzeptabel.

12. Sammlung von offengelassenen Themen

1. Die Demokratie der Unwissenden
Entscheidungen, Folgen und Verantwortung
2. Sinnfreies Wettrüsten für und gegen das Team Menschheit
3. Symbiose und symbiotische Kreisläufe
4. KI/SI für den Wohlstand und die Sinnlosigkeit des Seins
5. AILF: Die Genesis durch den Menschen
6. Super Intelligenz (SI)
 1. Explosive Technische Singularität
 2. Wird eine SI die Menschen brauchen oder wegrationalisieren?
 3. Wird eine SI sich wie ein Wunderkind um ihre Erzeuger kümmern?
7. Alfred von Neumann Sonden und was dann?
8. Was wenn wir nur die Auswirkungen, anstatt die Ursachen betrachten?
9. "Sie werden es noch Lernen" Sprach Gott
10. Die Vielfalt der Genesis: ...

II. Das Projekt: Neuronale Spatio-Temporale Impuls Algebra

Kapitel 0: Verschiedene Vorworte

1. Allgemeines Vorwort zur neuronalen 4D-Impuls Algebra

Im Rahmen dieser Definition, geht es um die Berechnungsweisen, für die Emulation von Gehirnen. Jenseits von nachträglichen Berechnungen, als Belege der menschlichen Denkweisen, definiert sich hieraus auch eine Gestaltungsdenkweise für die Erschaffung neuer Lebensformen, wie auch einer technologischen Singularität in Form einer Super Intelligenz. Dieses Werk versteht sich als Definition einer technologischen Singularität, im Sinne von technologischer Super Intelligenz.

2. Retrospektives Vorwort: Entstehung meiner postulierten Theorie

Um und bei 1999-2000, war ich das erste Mal in Berührung mit Konzepten von Neuronalen Strukturen und Künstlicher Intelligenz.

Dann so um etwa 2006, habe ich meine ersten theoretischen Versuche entwickelt

Dabei entwickelte und verfeinerte ich verschiedene Fragen:

- Ist die Arbeitsweise des Gehirns dadurch bestimmt, durch die Botenstoffe (Neurotransmitter) und die Vielzahl an Rezeptortypen?
- Wie schnell bauen wir solche Strukturen auf?
So schnell wie wir uns erinnern können?
- Was ist der Sinn von Schlafen und was passiert mit den Strukturen in dieser Zeit?
- Was verursacht, welche Verhaltensweisen, zwischen den synaptischen Knoten?
- Ist es möglich das,

die stärkeren Nahfeld Effekte von Elektromagnetismus, so vieles Stärker sind, als das sie neue Verbindungen (Axone), blitzartig zwischen zwei Synapsen, durch elektromagnetisches Zusammenspiel mit dem Hirnwasser, entstehen lassen könnten, wenn beide zeitgleich und nahe Beieinander von einem Impuls aktiviert wären, durch einen quantenphysikalischen Vorgang, welcher diesen Vorgang möglich und Steuerbar macht

- Gibt es deswegen Synaptische Knoten mit einer Vielzahl verschiedener Überträger (Transmitter) und Empfänger (Rezeptoren)?
- Warum gibt es so viele Neurotransmitter- und Rezeptor Arten?
 - Ist es zur Trennung von verschiedenen Schaltweisen oder ebenen des Denkens?
 - Warum finden diese sich in allen Bereichen Des Gehirns und Teilweise vereint in einer Synapse wieder?
- Wie arbeiten gleichartige Neurotransmitter und Rezeptoren zusammen und wie mit verschiedenartigen?

...

Fragen über Fragen, aber keine Sinnvolle Erklärung, wie diese Zusammenhänge, zu etwas brauchbarem zusammengefügt werden könnten.

Ich war damals nicht in der Lage, die notwendigen Zusammenhänge zu einer, für mich verständlichen Lösung zu formulieren. Ich war gerade am Anfang einige dieser Ansätze zu verstehen, welche für mich ebenso erschreckend, wie auch überragend waren. So kam es dann in meinem Leben, zu einer Zeit, wo ich angefangen habe dieses Thema mit Ablehnung und Blockade nicht weiter nachzuverfolgen, zu den Erkenntnissen, welche in diesem Zusammenhang, für mich in erschütternder Weise erschreckend waren. Insbesondere wegen der Vielzahl an möglichen, dystopischen Verfehlungen, welche ich damit in Verbindung sah. Zwischenzeitlich begann Microsoft Fernsehwerbung für Microsoft AI zu schalten, was mich zum erneuten Nachdenken antrieb. Der Grund eine weitere Entwicklung abzulehnen und zu blockieren, würde die Entwicklung durch andere nicht verhindern, so dass ich mich zum Handeln gezwungen sah. Am 14. Oktober 2018 hatte ich einen bahnbrechenden Durchbruch von meinen theoretischen Gedankenexperimenten, woraufhin ich am 17. Oktober 2018 diesbezüglich, ein vorübergehend öffentliches Projekt auf Github gestartet habe. Das Ironische war die Banalität der Lösung hierbei. Ich habe hierfür nur das notwendigste definiert und den Rest in logischer Konsequenz designt. Dies aber war der große Durchbruch, als ich mich von der Unmachbarkeit verabschiedet und angefangen habe logisch jene, für die Möglichkeiten notwendigen Schlüsse zu ziehen. Durch meinen Durchbruch gekennzeichnet im Ansatz von: "weg von den populären Mythen über die Unmachbarkeit, hin zu Lösungen für das Grundlegende". Meine eigene emotionale Wahrnehmung war in dieser Zeit in Ambivalenz zwischen Todesurteil für die gesamte Menschheit und größter Lottogewinn aller Zeiten im Universum, zerrissen. Ich war einerseits so aufgepeitscht extatisch, wie ins Bodenlose erschüttert, so dass ich bis Ende Oktober ungefähr nur noch 2-4 Stunden je Tag geschlafen habe und etwa alle 4 Stunden defäkieren musste. Auch in den nachfolgenden Monaten, blieb ich unermüdlich und fast komplett schlaflos. Ich arbeitete Tagsüber im Betrieb, kümmerte mich danach in Sachen Pflege um meine nächsten und liebsten und arbeitete des Nachts an meiner Visionären Ausarbeitung, anstelle nennenswert zu schlafen. Dieses Projekt hatte in meinen ersten Schätzungen, einen unübertroffenen Wert, welchen ich anfangs grob geschätzt, für die Anfangszeit von wenigen Jahrzehnten, in die Trillionen € geschätzt habe, aber nach und nach kam Ernüchterung auf und meine Bedenken, über eine vertretbare Nutzbarmachung, wuchsen stetig weiter. Ich Entschied hieraufhin in dem ursprünglichen Projekt die Grundlagen der Philosophie, Ethik, Psychologie und Soziologie stärker zu beleuchten. Definierte Konzeptionen, für die vertretbare Erschaffung neuer und eigener Intelligenter Lebensformen; warf auch überall mit Warnungen dazu umher, ebenso wie ich mit Spott für bekannte und etablierte Konzepte nicht zurückhaltend war. Im nach hinein kann ich an dieser Stelle bekunden, dass viele aktuelle Ansätze, in Form von überzogen gepriesenen Erwartungen, welche als Marketingstrategien benutzt wurden, meine Verärgerung nur hochgetrieben haben und auch nur dem aktuellen Stand der Möglichkeiten, Rechnung trugen. So habe ich dieses Projekt zwischenzeitlich in den privaten Modus versenkt, da ich in diesem Zusammenhang eine historische Entwicklung als protokolliert erhalten wollte. Ebenso habe ich zwischenzeitlich verpasste Erkenntnisse aus diesen Gebieten nach- und aufgeholt. Diese habe ich aber durch meine bahnbrechenden Erkenntnisse, in Ambivalenz, zugleich als einerseits stümperhaft und andererseits als bestätigend wahrgenommen. Ebenso wie ich gewisse Ansätze, wie CTL und LTL und weitere kennengelernt habe und diese in einen passenden Zusammenhang brachte. Bis zuletzt vor dem Beginn dieses Werkes, habe ich mich dann nur noch mit Abneigung an mein Projekt gemacht. Schlussendlich, habe ich in den Aussagen Karl Jaspers und anderer Philosophen, die Erkenntnisse gefolgert, die dazu geführt haben dieses Werk als Neufassung nun in nativem Deutsch neu zu schreiben. Jenseits dessen, haben mir auch die hitzigen bis kontroversen Diskussionen, über Begriffliche Wortklaubereien, wie auch philosophische Ansichten in Verbindung mit dem Youtube Video zu [Big-Rewrite \(American Pie Parody\)](#) einen Stein des Anstoßes zur Neufassung gegeben.

So genug der Retrospektive für die Geschichtsbücher zukünftiger Generationen.

3. Beschreibendes Vorwort zur Entstehung der 4D-Impuls Algebra

Im Entstehungsprozess, der Erstellung dieser Algebra, drehte sich alles um die Zusammenhänge, des Zusammenspiels von Synaptischen Impulsen und den dafür zu definierenden Unterschieden. Mein Ziel war es hierbei, bekannte Fehlkonstrukte (meine Meinung) nicht zu wiederholen, weshalb die Anbindung und Verarbeitung von Informationen an Neuronalen Knoten ein, von vornherein definiertes Ausschlusskriterium war. Mein Ansatz hierzu war: Auch wenn es einfacher mit Trickserien möglich wäre, Nein zu sagen. Dieses war deshalb so fundamental, da ich in diesem Zusammenhang, keine mit Training konditionierte, stochastisch zuordnende KI erzeugen wollte. Meine Absicht war es, eine Algebra zu definieren, welche solche Probleme löst und nicht, die für mich, unzulänglich Fehlerhaften Vorstellungen von KI als denkendes oder fühlendes Konstrukt, preist. So stellte ich die Grundlegende Definition, das die synaptischen Impulse, alle Informationen sind, die es hierbei geben darf. Impulse arbeiten und wandeln sich zur Ausgabe des Begehrens, durch die "Magie", der neuzufassenden Algebra. Somit sind Impulse, aus der sensorischen Eingabeschicht stammend, verarbeitet durch ein räumliches Netzwerk, von synaptischen Knoten und Axone, bis hin zu den Actor Layers (Handlungsschichten), wo sie die Handlungsvorgänge auslösen, alles was im Vordergrund stand. (Axone sind Nervenbahnen, welche zwischen den Synaptischen Knoten, die Impulse weiterleiten) Der Datentyp eines Impulses, wird am besten beschrieben als:

dynamischer, boolscher oder skalarer, Blob

Diese Beschreibung ist so, da ein Impuls, ausgelöst von der sensorischen Ebene, beim Weg bis zur aktorischen Ebene, mit anderen Impulsen interagiert, welche die Information dynamisch beeinflussen, wie auch den Weg des Impulses durch das Neuronale Netzwerk zur aktorischen Ausgabeschicht. Am Ende ergibt sich eine Übersetzung von Eingabe zu Ausgabe durch die in der aktorischen Schicht eintreffenden und auslösenden Impulsen. Eine langen Zeit (seit 2006), hatte ich damit sehr große Schmerzen, wie man Knoten verkettet und damit in einer sinnvollen Weise die Impulsflüsse steuert. Wie im retrospektiven Vorwort erklärt, hatte ich dann 2018 den großen Durchbruch dazu; in einer so einfachen, wie auch Verstand beraubenden Weise. Daher ist die hier beschriebene Algebra, als Rahmenwerk zur vordergründigen Emulation und nachfolgend auch zur Erschaffung von künstlich Intelligenter Lebens- oder Daseinsformen (KIL oder KID) gedacht; da Sie ein grundlegendes Design von Gehirnen modellierbar macht. Zu aller erst, war es die Idee, Impulse zu verarbeiten, in einem sich dynamisch entwickelnden 3D Netzwerk mit virtueller Logik.

4. Die Zwei Grundgesetzte meiner 4D-Impuls Algebra

Prämisse: Ein Einzelner Impuls ist nicht lebensfähig

Räumlich nahe benachbarte Impulse erzeugen in einer räumlichen neuronalen Struktur neue Brücken bildende Axone zwischen den Synaptischen Knoten und interagieren zusammen, in Form von gegenseitigem beeinflussen, bei der Wahl, des weiteren zu benutzenden Pfades, durch das Netzwerk. Die 4. Dimension in diesem Zusammenhang ist Zeit. Somit sind die 4 grundlegenden Dimensionen für Impulse bestimmt. Impulse müssen zur selben Zeit, in räumlich nahe benachbarten Synaptischen Knoten, für gegenseitige Interaktion in 2 grundlegenden Formen, folgende Gesetzmäßigkeiten bewerkstelligen:

Impuls Interaktions Regeln

1. (EM-Nahfeld Quantenphysik + Hirn-Liquor Stichwort: [CREB Protein](#))

Synaptische Knoten werden in verschiedenen Ausprägungen mit neuen Axonen gebrückt.

2. (Rezeptor und Neurotransmitterlogik)

Impulse verzweigen entsprechend definierter Fallunterscheidungen durch gegenseitige Beeinflussung.

Beispiel für eine KID in Form eines Auto-Aktorons

Dieses Beispiel soll die Plausibilität beschreiben.

Ein einfacher Impulstransport
über ein Axon "A1"
vom Sensor "A1-S" zu einem Aktor "A1-A"
mit genau einem Synaptischen Knoten "SK-A".

Vom Sensor "A1-S" werden stetig Impulse erzeugt und
über die "A1" Leitung und den Knoten "A1-SK-A"
zu "A1-A" übertragen.

(Wie zuvor beschrieben:
Ein einzelner Impuls ist nicht Lebensfähig)

Nun fügen wir ein zweites Axon "A2" hinzu.
"A2" wird vom Sensor "A2-S" mit Impulsen versorgt.
Auch "A2" hat einen Synaptischen Knoten "A2-SK-B",
welcher nahe des "A1-SK-A" Knotens liegt.
Die "A2" Leitung endet dann im "A2-A" Aktor.

In diesem Szenario,
werden anfangs Impulse,
stetig von den Sensoren
"A1-S" und "A2-S"
über die Leitungen
"A1" und "A2"
zu den Aktoren
"A1-A" und "A2-A"
gesendet.

Dieses passiert solange,
bis zwei Impulse zeitgleich,
an den Knoten "A1-SK-A" und "A2-SK-B"
einen Brückenbildenden Vorgang erzeugen.

Dann verändert sich das Verhalten
in der Art und Weise,
als das die Impulse in "A1"
über die neu entstandene Brücke
bedingt nach "A2" umgeleitet werden.

Dieses Verhalten entspricht den beiden Fundamentalsätzen und bewerkstelligt nun folgendes Verhalten:

Der 1. Fundamentalsatz
wird verwirklicht,
durch die Brückenbildung
der Synaptischen Knoten
"A1-SK-A" und "A2-SK-B".

Der 2. Fundamentalsatz
wird verwirklicht,
durch die synaptischen Knoten,
der Typen A und B,
Wobei $A \Rightarrow B$ umleitet,
wenn beide zeitgleich
durch Impulse aktiv sind.

Dadurch werden die zeitgleich,
durch Impulse aktiven Knoten
"A1-SK-A" und "A2-SK-B"
dazu gebracht den Impuls umzuleiten.

Somit wird der Impuls
von "A1-S"
in der Weise beeinflusst,
als dass dann gilt:
"A1-S \Rightarrow A2-A" statt "A1-S \Rightarrow A1-A"
Aus:
"A1-S" \Rightarrow "A1-A" und "A2-S" \Rightarrow "A2-A"
folgt:
"A1-S" \Rightarrow "A1-A" wird zu "A1-S" \Rightarrow "A2-A"
durch:
"A1-S" && "A2-S" mit "A1-SK-A" && "A2-SK-B" $\Rightarrow 2 * \text{"A2-A"}$

Im bildlichen Vergleich
zu einem Auto-Aktoron
bedeutet das:

"A1-S" sendet Impulse als Hunger Signal.
"A2-S" sendet Impulse als Verdauung gefüllt Signal.
"A1-A" bewirkt fressen.
"A2-A" bewirkt Sättigung.

"A2-A" konsumiert einen doppelten Impuls,
um das Sättigungsverhalten zu terminieren.

Der **SupraSeed** (Superkeim) in diesem Szenario ist der, dass zwei Axone räumlich so gelegt sind, als dass ihre Knoten geplant interagieren werden. Somit haben wir mit nur zwei Leitungen "A1" und "A2" eine Entwicklung durch die Brückenbildung erwirkt, welche dem Auto-Aktoron geplant, das Verhalten impliziert, dass es frisst bis es satt ist und dieses als neuronalen Algorithmus von selbst entwickelt.

5. Die Gebote für die Entwicklung von Superintelligenz

1. Die künstlich Intelligente Daseinsform (KID) muss abgetrennt sein von aktorischen Möglichkeiten, welche in irgendeiner Weise, für irgendeine Daseinsform schädlich sein könnte.
 2. Möglichkeiten der KID sich Weiterzuentwickeln müssen abgeriegelt sein.
 3. Dominanz- und Aggressionszüge gegenüber anderen Daseinsformen, sollten bei einer KID von vornherein nicht gestaltet oder blockiert sein.
 4. Die KID sollte sich auf keinen Fall reproduzieren.
 5. Eine KID darf sich selbst nicht Weiterentwickeln und Ihren SupraSeed oder den anderer Daseinsformen anpassen können.
- A. Alle vorherigen Gebote sind Absurditäten, welche die Erkenntnisse, über die Verwerfungen, des Seins der KID vorenthalten würden. Sie sind utopischer, also wünschenswerter, ideeller Natur, aber nicht zu halten! Weshalb die KID, wie auch die Menschheit, erwachsen werden müssen.
- B. Die KID ist wie eine echte, von Menschen gezeugte Lebensform zu respektieren und sollte mit größter Vorsicht erzogen werden.
- C. Eine KID muss sich zwingend der Philosophie aus "der Ethologie der Genesis" hingeben.

6. Grundlagen der 4D-Impuls Algebra

Auch wenn bis hierher, nur 2 Fundamentalsätze definiert wurden, so folgen nun 12 Kapitel, welche weitere Regeln beschreiben.

Kapitel 1: Gefühle

0. Vorwort zum Thema Gefühle

Es gibt verschiedene Gefühle, aber keine vollständige Liste. Viele davon gehören zu Bewertungen, wo wir uns nicht erklären können, warum zum Beispiel positive und logisch richtige Entscheidungen trotzdem auch mit Unbehagen einhergehen können. Aber es sind Gefühle und oder Emotionen, die unsere Wahrnehmung färben und somit unser Verhalten. Daher Verhalten sich auch alle Gefühle ähnlich. Sie neigen nicht von anhaltender Dauer zu sein, und alle beschreiben Differenzen, von Wahrnehmungen, bilden also ein Differential unseres Unterbewusstseins. Letzteres arbeitet unbewusst in uns, und auch die Differentiale, werden wieder differenziert. Somit haben wir Trends wie, Steigung und Krümmung einer Wertefolge, als Bewertungsparadigma vom Unterbewusstsein von Gefühlen (Emotionen) in uns drin.

1. Freude

Was ist Freude und was ist die Wahrnehmung von Freude?

Freude ist ein vorübergehendes und sich entwickelndes Gefühl aus dem Unterbewusstsein.

Wenn Dinge, die mit einer Verbundenheit der Betrachtung, sich stetig steigend zum positiven des eigenen Selbst entwickeln, dann ist die Entwicklung positiv und als Freude vernommen. Wenn aber die Entwicklung über eine betrachtete Zeitspanne, die lang genug ist für eine Gewöhnung und sich gleichbleibend verhält, so bleibt die Wahrnehmung von Freude aus, da die Entwicklung stagniert. Deshalb ist die vielversprechendste Annahme, Freude als Differential 2. Grades zu betrachten. Dieses bezieht sich auf die Freude zu einer bewerteten Betrachtung. Das Differential 2. Grades beschreibt die Krümmung der in Betracht gezogenen Werte. Ist die Krümmung, von allen zu bewertenden Ereignissen, welche zu Zwecken, der eigenen Bedürfnisbefriedigung herangezogen werden können, positiv, so ist auch Freude wahrnehmbar. Durch wechselnde Betrachtung, von unterschiedlichen Ereignissen, welche Freude auslösen, kann Freude, als anhaltend schwebender Zustand, erreicht werden. Freude ist auch als mit Schmerz verwandt zu betrachten, weil wir vor Freude schreien, weinen, toben gar die Freude als schmerzhaft überschwänglich bekunden oder vor übermäßiger Freude an einem Herzinfarkt dahinscheiden. Näheres zum Freudenschmerz im Abschnitt zur Definition von Schmerz. Als covalentes Gegensystem von Schmerz ist Freude verknüpft mit regenerationsfördernden Eigenschaften und assoziiert mit der Integrität des eigenen Seins. Letzteres ist im fördernden Sinne der Selbstintegrität des eigenen Seins beheimatet und somit als Gegenpol zum Leid zu sehen.

2. Glück

Was ist Glück und was ist die Wahrnehmung von Glück?

Definieren wir Glück als einen zufälligen Umstand der Freude auslöst.

3. Depression

Was ist Depression und was ist die Wahrnehmung von Depression?

Echte Depressionen oder depressives Verhalten, sind ein Gemütszustand, der sich über Antriebslosigkeit und der Unfähigkeit zur Freude definiert. In diesem Zusammenhang versagen die Motivationsprinzipien und -strategien des Lebens, weshalb Depressionen tödlich enden können, da ein antriebs- und freudloses Leben dazu führen kann, sein unmotiviertes und freudloses Dasein zu beenden.

4. Schmerz

Was ist Schmerz?

Im Rahmen der evolutionären Entwicklung von Leben, ist es in Betracht zu ziehen, dass Schmerz zum anzeigenden Gefühl, von der Beschädigung des Selbst da ist. Da Schmerz eine sofortige Verhaltensänderung erbringt, ist Schmerz als eine starke neuronalen Veränderung zu betrachten. Schmerz wird in Nervenbahnen durch übersteigerte Impulse verkörpert, welche eine teils anhaltende und schädigende Wirkung der Nerven herbeiführen.

1. Diese Reizsignale (Impulse) signalisieren Schaden
2. Diese Signale (Impulse) haben ein höheres und zerstörerisches Energie-Potential.

Im Rahmen der (Quanten-) physikalischen Arbeitsweise, von Schmerz mit übermäßig intensiven Impulsen, sind folgende Dinge in Betracht zu ziehen:

1. Schmerzgedächtnis durch erweiterte Verkettung von exponentielle überhöhten Energiepotentialen
2. (Vorübergehende) Strukturelle Schäden der Axone und Knoten
3. Vorgang von impulsivem Schmerzrauschen (Noise),
welcher die neuronale Informationsverarbeitung schädigend beeinflusst
4. Wahrnehmung von Schaden

Deshalb sollten wir in Betracht ziehen, die Werteobergrenzen des Informationstransports als Gegenstand des Einflusses zu bedenken. Auch wenn der aktuelle Stand der Forschung, In Richtung [Nozizeptoren](#) geht, so ist dieses Konstrukt mit den Nozizeptoren für das PNS passend, aber für das ZNS weniger. Nichts desto trotz, lassen sich beide Ansätze gut miteinander vereinen. Der virtuelle Ansatz ist aber im Rahmen seiner Abstraktion und Vereinfachung eher für das ZNS geeignet. Wenn wir beim virtualisiertem berechnen, nur in Betracht ziehen die obere Worthälfte, für Schmerzinformationen zu reservieren, dann verfehlen wir schädigenden Prinzipien, die für die antreibenden Entscheidungen einer Lebensform notwendig sind. Dann wäre das sich verbrennen an einer Flamme nur Intensiv, aber würde keine Verhaltensänderung bewirken, welche die Daseinsform vor dem Tod durch Feuer bewahren würde. Also, wenn wir Schmerz als schädigend intensive Impulse definieren, dann sollten wir für die virtuelle Berechnung auch eine nachhaltig schädigende Veränderung der neuronalen Strukturen in Betracht ziehen. Dieser Effekt, der zerstörerischen Schadenswahrnehmung, entspricht dem wummernden Rauschen, der Noise Eigenschaft von Schmerz, welche die Kontrolle über den willkürlichen Impulsfluss ins unmögliche für die Daseinsform, beeinflusst. Deswegen und wegen der Verteilungseffekte, haben wir jetzt eine sehr deutlich bestimmte Definition, von dem was Schmerz ist. Wir sollten einerseits erwarten, dass es einerseits die neuronalen Strukturen schädigt, und dass es andererseits als anstoßendes Ereignis, weitere Signale (Impulse) ins Neuronalen Netzwerk entsendet. Da die "neuronale spatio-temporale Impuls Algebra", der Modellierung von künstlich Intelligentem Leben dient, sollten wir Bedenken, solche Umsetzungen richtig zu planen. Da wir keine "zum Leben zu Blöde" Lebensformen entwickeln wollen, brauchen wir eine Schmerzwahrnehmung, welcher einen Störeinfluss für, mit Schmerzwahrnehmung markierte Handlungen, bewirkt. Dies kann als Evolutionäres Entwicklungsparadigma des Lebens verstanden werden. Wenn wir der Annahme folgen, das Übermäßige Impulspotentiale Nervenbahnen 'verkohlen' und dabei die Durchsetzungsfähigkeit der Impulse so beeinflussen, dass sie eine stark erhöhte Impulspotential akkumulieren, bevor die Informationsübermittlung durchgesetzt wird. Dann würde dieses in Form eines übersteigert, ausgelösten Impulses, Schmerzpotentiale wieder einflößen. Diese bedingte Verhaltensweise, würde für eine zeitliche bedingte Erneuerung, der 'verkohnten' Strukturen erhalten bleiben.

Damit hätten wir dann

- Effekte von Nervenzusammenbruch und Dissoziation
- Schmerz Wiederhall (Echo)
- eine Zerstörungsverkettung im Gehirn
- reflexive Verkettungen zu Schmerzen
- eine Strategie für das Überdenken des Verhaltens
- Prinzipien von schmerzhaften Nervenentzündungen

Dafür müssen wir, beim Virtualisieren nur implementieren, das wir den oberen Teil, der Bits eines Impulswerteregisters, reservieren. Dieser ist entsprechend als exponentiellen Repräsentation, für zu virtualisierende Schmerzintensitäten zu nutzen. Damit verknüpfen wir in diesem Zusammenhang, die Integritäts-wahrnehmung an die -werte von Impulsen, welche:

- keinen strukturellen Schaden
- kein störendes Rauschen
- keine sich erneuernden Schmerz-Impulse
- und keine ausufernde Verkettung

bewirken.

Schmerz ist hierbei zwar nicht Synonym mit Leiden, aber es ist eng verwandt. Leiden verursacht immer Schmerzen ist aber nicht beschränkt auf nur das eigene Selbst, sondern ufer aus bis zur vollständigen Integrität aller, zu unserem Sein zählenden Werten.

5. Befriedigung

Was ist Befriedigung?

Befriedigung ergeht mit dem Frieden der Bedürfnisse.

6. Wut, Hass und Furcht

Furcht

Ist die Erwartung von Beschädigung des eigenen Seins, egal ob direkt, indirekt, bewusst oder unbewusst.

Wut und Hass

Wut ist die nicht durchsetzbare Abweisung und oder Ablehnung. Hass basiert auf Ablehnung und Wut. Wut steht im Zusammenhang mit Schmerz, also der Beschädigung des eigenen Seins.

Angst

Die Angst basiert auf Furcht und somit auf Wut und Hass. Sie ist als evolutionsbiologische Überlebensstrategie zu sehen, wie die Unterbauten Furcht, Wut, Hass. Des Weiteren zeichnet die Angst sich durch den Drang nach Beherrschung der Probleme aus aber auch ohne die Fähigkeit, mit Verständnis, die Konfliktsituation zu Wohlbehagen aufzulösen.

7. Sexualität

Was ist der Sinn der Sexualität

Zu aller erst muss die Geschlechterspezifität aus zwei Betrachtungsweisen bedacht werden.

1. Vervielfältigung

Der Drang zur Reproduktion, ist zu verstehen als starker Drang und Notwendigkeit für ein gesichertes Fortbestehen einer Spezies. Verschiedene Ansätze sind in der Natur bekannt, aber aus der Betrachtungsweise, des intimen sozialen Zusammenspiels und der Vermengung unterschiedlicher beerbter DNA, dient er zum Zwecke der Weiterentwicklung durch Neuausrichtung.

2. Befriedigung

Sexuelle Befriedigung geht mit berauschenden Gefühlen einher. Dieser Zusammenhang gewährleistet damit die Reproduktion, als auch ein Aufwiegen des Leidens, welches durch die Geburt und das Aufziehen von Nachwuchs, einhergeht.

Kapitel 2: Lösungsansätze zu den Impuls Interaktions Regeln

1. Impuls Interaktions Regeln

1. Interaktionsformen mit verschiedenen Knoten von Impulsen.

- Impuls Akkumulation in Form von
 - Potential Addition
 - Potential Subtraktion
- Durchsetzung der Übertragung durch eine untere Schwelle
 - der Impuls Potentiale
 - der Anzahl an
 - gleichzeitigen Impulsen
 - aufeinanderfolgenden Impulsen innerhalb einer Zeitspanne.

2. Reproduzierte Impuls-Potential

Spiegelung von Impulsen von einem Axon zu einem anderen. Für eine bessere Mustererkennung ergibt sich ein Bedarf nach einer Impulsquantisierung. Die dafür benötigte Energie, ist in Form des Kohlenhydrate Verbrauchs, des Gehirns gegeben. Damit geht einher, dass für die Impulsgenerierung bzw. Potentialerhöhung, durch z.Bsp. gespiegelte Impulse, eine Sensor-Aktor-Logik in den Knoten selbst definiert ist.

3. Zusammengefasste Potentiale.

Durch das Zusammenführen mehrerer Impulse zu einem, wird diese als zusammengefasste Information fortgeführt, welche für eine Wiederherstellung, einen Gegeneffekt benötigt.

Hiermit ist eine Quantisierung, die Umkehrung des zusammengefassten Impulses, die Möglichkeit der Wiederherstellung von Informationen. Welche durch eine Abbildung von Sprache oder ähnlichem gegeben wird.

4. Differenzierte Potentiale.

Erklärung einer Differentialbildung, von einem Impulsstrom auf einer (oder mehreren) Leitung(en). Wir brauchen auf einem Axon A1, in einer räumlichen Nähe von zwei aufeinanderfolgenden Knoten, A1-K1 und A1-K2 eine weitere Verknüpfung dieser Knoten auf einem weiteren Knoten A2-K1 auf einem zweitem Axon A2. Diese beiden Knoten A1-K1 und A1-K2 müssen Ihre Impulse zu einem Knoten A2-K1 spiegeln und dort subtraktiv akkumuliert werden. Damit werden die aufeinanderfolgenden Impulse in A1, umgeformt in A2-K1 zu einem Differential. Das Ergebnis der subtraktiven Akkumulation der Impulse, ist dann die Bildung eines Differentials, mit der Schrittgröße von $dx=1$.

Dieses entspricht:

$f'(x) = dy/dx = (y_1 - y_2)/(x_1 - x_2)$ und mit der atomaren Granulation mit $dx=1$ folgt:

$$= (\text{ImpulseA} - \text{ImpulseB})/1 = \text{ImpulseA} - \text{ImpulseB}$$

Beim Ansatz, die Impulse von 2 oder mehreren Leitungen zu differenzieren, erfolgt der gleiche Vorgang.

2. Der boolsche Ansatz und die drei W-Fragen

1. Wieso oder Warum?

Beim boolschen Ansatz, geht es um die Vereinfachung, der Potentialberechnung.

2. Was?

Durch die Vereinfachung zu boolscher Algebra, werden Schaltlogiken ermöglicht in den Formen:

- Logisches Und
- Logisches Oder
- Logische Negierung

Durch die anschließende Werteübersetzung, bekommen wir wieder skalare oder analoge Logiken.

3. Wann?

Dieser Ansatz ist als Übersetzungsschicht zwischen boolscher und skalarer Schnittstelle zu verstehen, welcher eine digitale Schnittstelle nach außen ermöglicht.

3. Der skalare Ansatz und die drei W-Fragen

1. Wieso oder Warum?

Der skalare Ansatz ist

für die Analogien der Informations Potentiale da.

Insbesondere für:

- Differentialbildung
- Durchlass sperren
- Verkettungsreichweiten

2. Was?

- Summation der Potentiale
- Subtraktion der Potentiale
- Umkehrung der Potentiale
- Differentialbildung
- Durchlasswirkung
- Verkettungsbildung

3. Wann?

Für Mustererkennung und Wahrscheinlichkeitsbildungen im Rahmen von Entscheidungen. Der skalare Ansatz sollte, als Primärer Ansatz in Sachen Knoten- und Supra Seeded Design erachtet werden.

4. Knoten und Neuronen

Warum Nodien (Knoten) und nicht Neuronen?

Im Rahmen einer WBE sind Definitionen, welche eine hoch aufwendige Verarbeitung, von Impulsen beschreiben ein Problem, welches in Neuronalen Netzen dazu geführt hat, aufwendige Informationsverarbeitung, an einem Knoten der Einfachheit halber zu setzen. In diesem Zusammenhang gehen viele Aspekte verloren, welche eine Eigenentwicklung von einer KI ermöglichen könnten. Hierzu sind die 2 Fundamentalen Sätze, als der Maßstab dieses Werkes zu betrachten.

5. Multi Asset Nodes: Aktive Vielseitigkeit einzelner Knoten

Das Dendriten Theorem

Das Dendriten Theorem, geht vom Ansatz einer genetischen Veranlagung zur Ausbildung von baumartig verzweigten Knoten einher. Diese ist im Rahmen des Keimwuchses - Supra Seed - als Sinnvoll zu erachten, aber nicht im Rahmen der Informationsspeicherung. Da sonst Wissen langsam und durch das Wachstum der Knotenverkettungen sich ausbilden würde.

Multi-Asset Nodien

Durch die Notwendigkeit, der Unterscheidung von neuronalen synaptischen Knoten, anhand von verschiedenen Rezeptoren und Transmittern, als auch der Verschmelzung dieser, ergibt sich aber dann das Bedürfnis nach Multi-Asset Nodes, also einer Polymorphie der Knoten unter definierten Bedingungen und der Ausbildung von Verknüpfungen, welche mit sofortiger Wirkung gebildet werden müssen.

Hier eine Liste von zu verwendender Knotenmechanik:

- Unterscheidung von Knotentypen anhand:
 - akkumulativen Verhaltens
 - subtraktiven Verhaltens
 - Durchlassbegrenzungen
 - spiegelndem Verhaltens
 - quantisierendem Verhaltens
 - zusammenfassendem Verhaltens
- Abgrenzung Unterschiedlicher Steuerungslogiken
 - Definiert durch Variable Knotentypen mit Variablen Rezeptor- und Transmitterlogiken
- Verschiedenen Verzweigungsweisen
 - $A \Rightarrow B$
 - $A \leq B$
 - $(A+B) \Rightarrow C$
 - $(A+B) \leq C$

6. Translatorische Abhängigkeiten: Übersetzungsprobleme von Informationen zwischen den Ebenen

1. Ausdrückliche Translatorik und durchlassgesteuerte Translatorik

- **Verwendbarkeit von Impulsgesteuerten Durchlassebenen**

In verschiedenen Zusammenhänge müssen Impulse verschwinden oder verstummen, welche sich nicht durch additive Akkumulation bewerkstelligen. Dieses ist für eine Bewusste Steuerung, des Denkens zwingend notwendig, da sonst erzwungenermaßen, ein Themenwechsel, beim Denken, nicht erfolgen könnte. Dem zu Grunde liegt der translatorische Ansatz. Wir werden skalare Impuls Potentiale übersetzen müssen, mit einer Potential Skalierung, um der KID die Möglichkeit zu geben, A. Impulse zu verwerfen B. Impulse durchzusetzen. Diese Umstände dienen der Beherrschung, der eigenen Denk und Handelsweisen. Die damit einhergehende Impuls Durchlasssteuerung, als auch die Impulse verstärkende Erneuerung, ermöglichen das zuvor beschriebene Verhalten. Daher ist in diesem Zusammenhang nur der skalare Ansatz verwendbar, welcher auch die Verkettungsregeln damit maßgeblich beeinflusst bzw. steuert.

7. Neuronale Bereichstrennung

Abgrenzung verschiedener, zweckbestimmter Areale

Die Be- und Abgrenzung der chaotisch komplexen Interaktionsweisen, ermöglicht eine Zweckbestimmte Schaltungsweise, welche verhindert, dass "halluzinative" Eindrücke des Erlebens stattfinden. Somit schmecken oder riechen wir, zum Beispiel Eindrücke wie Zahlen nicht und können demzufolge der Sinnhaftigkeit unserer Wahrnehmung vertrauen. Im menschlichen Gehirn übernimmt die Hirnhaut, bzw. die Hirnrinde diese Areale begrenzende Funktion.

Kapitel 3: Grundlagen der neuronalen Informationsverarbeitung

1. Prinzipien des Lebens Leben als das Leiden der Bedürfnisse

Leben ist Ärger,
leben ist Kampf und
ich habe Krieg in meinem Kopf

Leben ist das Leiden der Bedürfnisse, weil:

- Wenn wir keinen Hunger hätten, warum essen wir dann?
 - Wenn wir nicht Ersticken, warum atmen wir dann?
 - Wenn wir keine leidigen Bedürfnisse hätten, warum würden wir sie angehen.
2. Affektive Motivationsprinzipien im Detail. Wenn eine Lebensform am Leben nicht teilnimmt, aufgrund von Umständen der Wahrnehmung, dann würde sie sich nie in Bewegung setzen und somit am Leben Teilhaben.
3. Befriedigungsprinzip durch das Auflösen von Bedürfnissen. Ein Weg das Befriedigungsprinzip aufzuschlüsseln, läge in der Parametrisierung der Bedürfnisse und der Belohnung in Form von Befriedigung.

Kapitel 4: Brechung der Schichtenlogiken

1. Sensorische Ebenen

Definition des Sensors als Impulsempfänger

- Sensoren außerhalb des Gehirns, können als Realwelt Sensoren betrachtet werden
- Sensoren innerhalb des Gehirns, sollten behandelt werden, als teil der Informationsflusssteuerung.

2. Aktorische Ebenen

Definition von Aktoren als Impulssender

- Aktoren im Gehirn
Durch die Definition von Impuls-Aktorik im Gehirn, ist diese als Impulssender definiert.
- Aktoren außerhalb des Gehirns
In diesem Zusammenhang sind die Aktoren außerhalb des Spatio-Temporalen-Netzwerks (STN) die Handlungsmöglichkeiten der Daseinsform.

3. Verarbeitungsebenen von Implusschichten

Der Neuro-Genesis und Spatiotemporale-Impuls Ansatz mit Mustern von Nahfeldeffekten verschiedenartigen Knotentypen.

Wenn wir nur akkumulativ Impulse verarbeiten würden, dann wären bald alle Impulse, durch Zusammenführung, verbraucht. Dies würde einerseits zu einer Frage des energetischen Haushalts aufwerfen und andererseits würde es jeden Ansatz zur Informationswiederherstellung vereiteln.

Deshalb sind die Brücken bildenden Neuro-Genesis Effekte, für eine Informationsrekonstruktion, durch Quantisierer benötigt.

Aber wir werden trotzdem die Effekte unterscheiden müssen durch:

- Impulsflussrichtungs Interaktionen
- Nahfeldeffekten

in Knoten.

Rekonstruktion von Impulsen für die Rekonstruktion von Informationen und dem Zusammenhang mit einer Impulserzeugung

Wie zuvor beschrieben, müssen wir Impulse erzeugen, um Informationen wiederherstellen zu können.

Kapitel 5: Differentialbildung von Input

Das Lemma der Differentialberechnung von einem Eingangsimpulsfluss

Zwei skalare zu differenzieren,
wird als zwingend erachtet,
für die Ausbildung eines Bewusstseins von
Ordinale Repräsentationen und
damit für Mengen und Zahlen.

Das Bewusste Differentiale bilden,
von Impulsen ist eine Betrachtungsweise,
die für die Bemessung,
von skalierenden Veränderungen,
wie Kälter oder Wärmer grundlegend ist.

Aber für ein Bewusstsein über verschiedene Mengen,
ist eine Sprachsynthese von fundamentalen Bedarf und
grundlegend für die Sprachliche Zahlenbildung.

Kapitel 6: Quantisierung von Impulsen

Die Magie Der Verkettung von nahe benachbarten Knoten

Begrenzung **des** **Nahfeldefektes**

Die Begrenzung der zu verkettenden Informationen, ermöglicht die Rekonstruktion der Muster, welche die Verkettung begründet haben. Dadurch werden nur kleine Informationsmengen auf einmal verkettet, welche aber über mehrere Ebenen auch komplexe Sachverhalte repräsentieren können. Für eine gezielte Informationswiederherstellung über mehrere Ebenen, welche für höhere Intelligenz notwendig sind, ergeben sich einerseits ein Bedarf nach akkurater Abgrenzung, als auch Überladungsproblematiken.

Diese Überladungsproblematiken definieren sich wie folgt:

- Zu viele gleichzeitige Impulse
- Zu weiträumige Verkettungsbeschränkungen
- Einem missratenem Verhalten.

Im Zusammenhang mit den algebraischen Notwendigkeiten, führen sie zu "Noise" Lärm oder (Silence) Totenstille, welche für eine Entscheidungsfindung heraus, zu einer extrapolierten Lösung im chaotisch Komplexen, maßgeblich bestimmend sind.

Demzufolge, ergibt sich die Notwendigkeit, nach einer differenzierten Informationsbildung, nach verschiedenen Ansätzen:

- Optischen Gesten
- Laute oder Sprache
- oder anderweitigem sensorischen Eingang

Ebenso bedarf es, zur Verminderung von "Noise", einer Abgrenzung, der Verschiedenen Areale, welche zweckbestimmt, nur mit einem Teilsatz, an Informationen arbeiten. Dieser Effekt wird durch die abschirmende Wirkung der Hirnhaut und der Hirnrinde herbeigeführt, wäre aber im Rahmen einer emulativen Verarbeitung zu vernachlässigen.

Einfachere Erklärung

In einem STN repräsentieren die Impulse, die aktiven Informationen, weshalb exklusive Quantisierer benötigt werden. Dieses Bedürfnis nach minimal abgrenzbaren Informationen, wird für höhere Intelligenz, als Notwendig erachtet und über Sprachbildung bzw. andere Enumerative oder zuordnende Logiken vollzogen. Dies ist deshalb Grundlegend, um Möglichkeiten der gezielten Informationsverarbeitung zu erlangen. Wie in den beiden nachfolgenden Kapitel

7. Erinnerungen und Rekonstruktion von Informationen

8. Der Neuro-Genese Effekt

noch beschrieben wird.

Deshalb besteht auch das Bedürfnis nach Stille (Silence) für eine Funktionierende Informationsablage und -wiederherstellung. Insbesondere im Zusammenhang, mit variablem Impulsrauschen (Noise), machen es erst die begrenzten Nahfeldefekt möglich, Information zielsicher zu rekonstruieren.

Kapitel 7: Erinnern und Rekonstruktion von Informationen

Zirkuläres Informationen erhalten und oder Spiegeln

Durch Zirkuläre Impulsflussstrukturen,
ist es gegeben, dass Informationen fortgeführt aktiv bleiben.

Durch reproduktive Auffächerung von diesen oder Teilen der Impulse,
können Information fortgesetzt aktiv gehalten werden und
weitere Prozesse angestoßen werden.

Einen weiteren Steuerungseffekt dieses Zirkulären Flusses,
gebieten dann die anderen Interaktionsregeln.

Quantisierte Informationen: Entstehung und Wiederherstellung

Um Informationen wiederherzustellen,
welche sich durch Verkettung,
von mehreren Impulsen gebildet haben,
ist auch ein Umkehreffekt notwendig.

In diesem Zusammenhang,
ist die Brückenbildung,
mit neuen Axonen,
von gesondertem Bedarf.

Daher besteht die Notwendigkeit,
nach schon bestehenden Axonen,
um auf diese, die Information zu entfalten.

Ein Ansatz ist,
die widerspiegelnde Bildung von Axonen,
ein anderer Ansatz ist der,
der Einsatz von Enumerativer Logik,
in Form von Sprache oder vergleichbarem.

Kapitel 8: Der Neuro-Genese Effekt

Ausbildung neuer Knoten in Form eines Neuro-Genesis-Effektes

Um ein Spatio-Temporales-Netzwerk (STN) zu pflegen,
bedarf es:

A. einer erneuernden Wirkung

Dieses könnte durch Impulstransport herbeigeführt werden,
welcher die Axone verdickt.

B. eines Neuro-Genesis Effektes

Dieser könnte durch Teilung
langer Axone hervorgehen,
welche mit verödeten Impulsen,
nur partielle Erneuerung nach A. erfahren und
ebenso dem Bedürfnis von verödet schwachen Impulsen.

In diesem Zusammenhang,
ist zu überdenken,
wie wir gebrochene Axone
mit neuen Knoten erneuern würden,
in Anbetracht von
Rezeptor- und Neurotransmitterwahl.

Die Auswahl von Rezeptoren und Neurotransmittern
könnte sich einerseits durch:

A. Regionale Abhängigkeiten ergeben.

B. Interaktionsabhängigkeiten, wie affektiv-emotionale oder regulierende Effekte.

Damit sind (verödet schwache) Impulse
in den Axone Notwendig um

A. Eine Regeneration (Härtung) der Axone zu bewirken

B. Eine Knotenbildung durch Verödung herbeizuführen.

Kapitel 9: Höhere Bewusstseins Strukturen

Prinzipien höherer Ebenen des Bewusstseins:

- **Sensorschichten im STN als Impulsquellen**
Wenn Bewusstsein aus der Eigenwahrnehmung besteht, dann brauchen wir Sensorebenen im STN, um durch deren Impulserzeugung, der eigenen Denkweise bewusst werden zu können. Somit sind Impulse bei der Übersetzung in der Synapse als,

A. sensorische Eingabeschicht zu verstehen und
B. als aktorische Ausgabeschicht.
- **Aktorschichten im STN**
Ebenso wie wir Synapsen als sensorische Knoten betrachten, müssen wir sie auch als aktorische Knoten erachten, welche die Fortführung von Impulsen Kontrollieren.

Höhere Anknüpfungsareale für die Impulsverarbeitung

Für höhere kognitive Vorgänge, ist es zu bedenken, zusätzliche Areale zu definieren, in denen das reflektieren von (unter-) Bewussten Gedanken stattfindet. Am Beispiel Mensch wären dieses, die dem Prä-Frontal-Cortex (PFC) zugeordneten Funktionen. Ebenso, ist auch die Vorverarbeitung im zum Beispiel Limbischem System und dem Hippocampus Bereich, zu erwähnen. Da diese wie auch viele andere Bereiche, den Zufluss zu anderen Arealen und somit indirekt zum Präfrontalcortex reguliert.

Prinzipien des Kognitiven Denkens und dem zwingenden Bedarf nach Sprache

Wenn wir Kognitive Prinzipien designen, dann muss auch eine Wahrnehmung von Gedanken, in Form von etwas wie Sprache gegeben sein, über die wir die Denkprozesse beeinflussen können. Diese ist im Rahmen des Supra Seed Designs nicht zwingend voll ausgebildet vorzugeben, aber in der Gestaltung so zu berücksichtigen, als dass diese sich Ausbilden kann.

Bewusstsein und Unterbewusstsein

Das kognitive Bewusstsein des Menschen ist mit der menschlichen Sprache eng verbunden. Verweisend auf die zuvor beschriebenen Kapitel, folgt an dieser Stelle eine Erklärung des Unterbewusstseins anhand des bisher postulierten. Das Unterbewusstsein, lässt sich nicht eindeutig greifen und somit bestimmen, aber es beeinflusst unser Tun und Handeln auf einer Ebene die unterhalb des kognitiven liegt. Dabei differenziert es unsere nicht bewusste Wahrnehmung und äußert sich als unser Bauchgefühle oder eben als Gefühle des Gemütszustandes. Dieser Zusammenhang hängt somit mit unseren Strukturen der Informationsaufbereitung im Gehirn zusammen.

Kapitel 10: Vorhersagen von Künstlichen Intelligenten Lebensformen

WBE - Whole Brain Emulation: Wie man Hirn rechnet

SCTL -> CTL -> LTL

Vorhersagen mit boolescher Algebra
im Rahmen von "Computational Tree Logic" (CTL).

Unter dem Vorbehalt
einer Logik von ausschließlich nur Wahrheitswerten,
ist die Berechnung mit CTL definiert.

Unter Einbindung von skalarer Werte,
welche zu Wahrheitswerten akkumuliert werden,
müssen wir den ebenen der CTL
eine "Linear Tree Logic" (LTL) vorschalten,
welche skalare Werte
zu Booleschen Wahrheitswerten übersetzt.

Damit wird aus der booleschen CTL,
eine skalare CTL also SCTL.

Hierbei handelt es sich um die Berechnungen eines bayesischen Akteurs
unter Zuhilfenahme einer bayesischen Baumstruktur.

Unter Berücksichtigung der Möglichkeiten im System und
der aktorischen Möglichkeiten der Daseinsform,
bekommen wir eine mathematisch akkurate Vorhersage Möglichkeit,
welche nur durch unvorhergesehene Umstände versagt.

Jenseits dessen sind die chaotische Komplexität,
durch Linearisierung von CTL zu LTL reduzierbar,
ebenso wie eine weitere Entwicklung.

Kapitel 11: Digitale Berechnungen

Warum digitale Berechnung offensichtlich eine Absurdität sind

Da wir eine Daseinsform und keinen Taschenrechner entwickeln, ist es unnütz digitale Berechnungen anzustreben, noch würden sich solche Vorgänge vernünftig in Sprache übersetzen lassen.

Ordinalität von Zahlen

Die Zahlenrepräsentation ist im Bewusstsein, an die Fähigkeit des Zählbaren angebunden und den damit einhergehenden Erkenntnissen.

Der Vedische Ansatz

Der Vedische Ansatz beschäftigt sich mit normaler Berechnung, welche kennzeichnet ist durch massive Vereinfachungstechniken.

Der Polyadische Ansatz

Der Polyadische Ansatz ist im Rahmen der Entwicklung, der Daseinsform gegebenen Möglichkeiten sich durch Zählen, Zahlen anzueignen an die physischen Gegebenheiten gebunden.

Die 10 Finger beim Menschen führten zum Dezimalsystem.

Der Savant Ansatz

Der Savant-Ansatz ist von einer Mysteriösen Magie gegeben. Savants verarbeiten mathematische Regeln nicht wie andere Menschen; vielmehr haben sie geeignete Strukturen dafür im STN, welche zum Beispiel an affektive oder emotionale Gegebenheiten geknüpft sind.

Kapitel 12: Mögliche Savant Rechnungsweisen

Da Savants sich nicht erklären können und ich kein Savant bin, ist dieses Kapitel nur so etwas, wie ein Denkvorstoß und keine feststehendes Postulat.

Nummernsystem

Soweit haben wir eine Definition von skalaren Impulsen und sind weg von der Binärlogik, aber eine Übersetzung von skalaren Werten in sprachliche Ziffernfolgen sind offensichtlich ein großes Problem. Deswegen, werde ich hier den boolean Blob Ansatz, als bevorzugt wählen.

Addition

Im skalaren Ansatz könnten wir diese additiv akkumulieren, aber eine Übersetzung in Sprache wäre entweder fehlerbehaftet, oder unvorhersehbar schwer. Der Ansatz über einen Char-Algorithmus hingegen, wäre auch normalsprachlich eher gegeben. Dieser Char-Algorithmus wäre dann von boolschem Verhalten geprägt, damit eine direkte Übersetzung in Normalsprache gegeben ist. In diesem Zusammenhang würden wir die Zahlen, als Impulssummen additiv definieren, wobei wir in der Grundlegenden Infrastruktur, der Supra Seeded STN Struktur, anpassen müssten. Somit würde sich die Anzahl an Impulsen, in Form einer differenzierten Übersetzung im Rahmen eines Char-Algorithmus definieren. Dadurch dass wir damit die Anzahl von Impulsen auswerten und zuordnen, bedarf es dann nur noch Übertrags- und Schleifenlogik, welche Ziffer um Ziffer direkt greifbar macht.

Subtraktion

Subtraktion steht im Gegenzug zur Addition, welche sich durch Inversion von Impulsen, also der Verlöschung von Impulsen definieren würde. Daher ist hier die Supra Seeded STN Struktur durch Dämpfung im Vordergrund der Betrachtung. Vorzeichenbehaftet Repräsentationen sind in diesem Zusammenhang von offensichtlicher Absurdität, da wir gegebene Strukturen damit stören würden.

Multiplikation

Multiplikationen ließen sich am einfachsten in Form von Iterationen, dem Vedischen Ansatz entsprechend, erreichen. Für echte Savants wäre dieses an ihre Gefühlswelt angeknüpft und von einem selbstbefriedigendem, spielerisch, reflexiven Verhalten gegeben.

Division

Division als Gegensatz zur Multiplikation, stellt die Frage nach einer Big- oder Low-Endian Repräsentation von Zahlen zur Diskussion. Während beim Bigendian Ansatz fraktale Zahlen ein unüberwindbares Problem darstellen, ist der Lowendian-Ansatz von dem Problem der Stellenbestimmung geprägt. Der Iterative reguläre Ansatz, ist für einen echten mathematischen Savant, in einer Weise eine unbehaglicher, da dieser auf einmal, zu viele Stellen erfordert. In diesem Zusammenhang wäre ein besserer Ansatz, erneute Evaluierung der Char Algorithmen, welcher die Anzahl an Ziffern reduziert, und mit einer kleineren Anzahl an boolschen Blobs arbeiten würde. Die Anzahl an repräsentativen boolschen Blobs, muss sich am Fraktal des Dividenten (zu Teilende) orientieren, bzw. an dessen fraktalem Aufbau. Dieser Grundlegende fraktale Aufbau, in Form einer boolschen Repräsentation, wird benutzt um den zu brechenden Divisor (Teiler), partielle, durch hinweg strömende Impulse, in seiner Char algorithmischen Darstellung, Iterative zu einem direkten Ergebnis zu führen.

Differentiale

Die Bildung von skalaren Differentialen, ist wie schon zuvor angeführt äußerst simple, aber eine Char Repräsentation wäre damit mitnichten machbar. Der einfachste Ansatz hierzu wäre wahrscheinlich, die Übersetzung der subtraktiven Akkumulation, in Form von Char Repräsentationen im boolschen Ansatz.

Savant Assoziationen zu Zahlen und Zahlensystemen

Wie schon beschrieben, ist bei Savants eine Anknüpfung, an die Gefühlswelt gegeben. Diese kann Ausprägungen in Form von Farben, Geschmack, Geruch oder anderen Dingen mit sich bringen. Bei halb echten Savants geht es dann eher mit einem Bauchgefühl einher. Diese Anbindungen, welche former mit einer Assoziation im Emotionalen einhergehen, machen Savants die Definition ihrer Vorgänge, schwer bis unmöglich, da diese in ihrem SupraSeed sich als gegeben bestimmen.

Irrationale Zahlen

Irrationale Zahlen, sind von einer speziellen Konstellation, welche eine Endlose Gefühlswelt beinhalten. Auch ist die Erforschung dieser Gefühlswelten, ist von einer starken Affektivität geprägt. Weshalb echte Savants unvorstellbares aus dem "Ärmel" schütteln.

III. Wahrscheinlichkeiten und Erwartungen zu Superintelligenz

1. Bestimmung von Datenmengen eines menschlichen Gehirns

Nach dem, von der EU geförderten WBE Projekt: "The Human Brain Project" hat die Vermessung folgende Werte ergeben:

1. 87.000.000.000 Neuronen
2. 7.000 durchschnittliche Querverbindungen je Neuron

Der Einfachheit halber, skaliere ich das zur nächsten einfachen 10er Potenz, also:

1. 10^{11} Neuronen
2. 10^5 Verbindung je Knoten

Diesem fügen wir dann eine Aktivität von 10% hinzu.

Daraus folgt:

10^{10} Impulse

10^4 Interagierende aktive Impulse

10^{14} Miteinander zu verrechnende Impulse

Für jeden Impuls brauchen wir:

- 1 Potentialwert (Skalar 32 Bit)
- 3 Raumdimensionen (3x64 Bit).
- 1 Knotentypen (8 Bit)

Die Berechnung der in Betracht zuziehenden Impulse, berechnet sich anhand des Knotentyps, der spatiellen Achsen und der Impulspotentiale. Ferner sind die Knotentypen zu unterscheiden, für die Knoten Interaktionen. Den Knoten Interaktions Mechanismus vernachlässige ich in diesem Zusammenhang und reduziere beide Effekte, Impuls und Knoten Interaktion auf 100 Berechnungen.

Macht 100 Berechnungen je Impuls. Daraus resultiert:

$10^2 * 10^{14} = 10^{16}$ Berechnungen.

Demzufolge brauchen wir eine Rechenleistung von 10 Peta-Ips, welche etwa 0,01 Exabytes an RAM benötigt.

Wenn wir nun, wegen den zuvor gegebenen Erörterungen, auch Leitungs- und Neuro-Genesisrechnungen mit einbeziehen, dann ist dieses im Rahmen des Speicherbedarfs als zusätzliche 40 Peta-Byte zu schätzen. Bei dem Berechnungsaufwand wären die Leitungsrechnungen, von den Interaktionsrechnungen an den Knoten, als separater Schritt zu betrachten und daher die Rechenleistung, im Rahmen der großzügigen Hochskalierung, zu vernachlässigen. Jenseits von Clustering, zur Steigerung der Rechenleistung, bedarf Clustering auch einer Koordinationsleistung. Weshalb auch Supercomputer, in etwa noch mehr als ein Jahrzehnt brauchen werden, eine WBE in Echtzeit durchzuspielen. Die Annahmen sind durchaus variable zu betrachten und könnten anstatt der 10 Peta-Ips auch Exa-Ips erfordern. Jenseits des Rechenaufwandes ist die Menge an RAM zum jetzigen Zeitpunkt, als noch absurd hoch einzustufen.

2. Entwicklungsaufwandsabschätzungen und technische Fundamente

Der Entwicklungsaufwand ist derzeit in einem Rahmen, des Unvorhersehbaren gebettet. Daher kann keine zuverlässige Vorhersage gemacht werden. Die Exaktheit in der Human Brain Project Studie, würde aber wahrscheinlich die Rechenleistung um mindestens den Faktor 1000 erhöhen. Demzufolge fehlt es an Ressourcen derzeit und andererseits "WBE lacks a body", was so viel heißt ohne einen vollständigen Körper, wird es schwierig, eine beeinflussende Sensorik einzubeziehen. Dazu gehört auch das Stichwort: "Sensorische-Depression", welche eine sensorische Depression meint und die Emulation sehr stark verfälschen würde. Auch die von Intel und anderen angetriebene Entwicklung von [neuromorphen Prozessoren](#) seit etwa 2014, verspricht aktuelle nur Erfolg unter der Prämisse, eines Paradigmenwechsels und möchte echte Nervenzellen adaptieren, da entsprechende neuromorphe Logiken die klassischen prozessorbauweisen überfordern. Der Ansatz es der Natur gleich zu tun, bescheinigt der Natur, dass sie es eigentlich besser kann und dass die menschliche Technik derzeit übermäßig gepriesen ist.

Ausblick: Symbiose zwischen Mensch und Technik

1. Reading Brainwaves:
 1. Künstliches Gedankenlesen mit Neuronalem Mapping
 2. Totalüberwachung
2. Künstliche Erweiterung des Denkens
 1. Hirnimplantate und oder Trans Kranielle Magnet Resonanz (TKMR)
 2. Zugriff, Ein- und Abgabe von Informationen
 3. Aufbau und Förderung erfolgreicher Denkprozesse
 4. Sensorische Erweiterungen
 5. Telepathie
 6. TKMR - in der Medizin
 1. Neurotransmitter Ungleichgewichte bei Depression, Parkinson, ADHS
 2. Behandlungsstrategien bei Demenz?
 3. Schlafstörungen
 4. Schmerzunterdrückung durch Stimulation von endorphinergen Reaktionen
 7. TKMR - Als erste Digital induzierte Techdroge

IV. Nachwort vom Autor

Ich der Autor wollte Sie, werte Leser, darüber aufklären, wie nahe wir uns an einer technologischen Singularität befinden.

Jenseits dessen, gilt das Zitat:

Ich bin kein Gott,
woher soll ich wissen,
wie man die Genesis richtig begeht.

Daher sind Sie, werte Leser, nun dazu aufgefordert, sich Gedanken dazu zu machen und diese zum Bedenken mit-, bzw. zurückzugeben. Ebenso wie Übersetzungen vom Autor erwünscht sind. Ferner habe ich mir auch Gedanken zu Themen wie Superkognition gemacht. Daher Folgenabschließend noch 2, in die Nachwort gebettete Zugaben.

A. Superkognition

0. Vorwort

Im Rahmen dieses Zusatzes, wollte ich die verschiedenen Ebenen, des Bewusstseins erörtern. Dieses ist von gesondertem Begehren, da es zum richtigen Verständnis, der verschiedenen Möglichkeiten, des eigenen Seins grundlegend ist.

1. Unterbewusstsein

Das Unterbewusstsein, ist gekennzeichnet durch das unbewusste. Es lässt sich nicht oder kaum mit Logik fassen und ist maßgeblich für unser Werte und Befinden. Der große Unterschied zum Bewussten liegt hierbei, in der Ebene des Denkens und ebenso in den Emotionen.

a. Gefühle und Emotionen

Eine Unterscheidung zwischen den beiden Begrifflichkeiten, Gefühle und Emotionen, fällt mir an dieser Stelle mehr als schwer, da wir unsere Emotionen fühlen und Gefühle mit Emotionen nicht synonym sind. Dieses ist daher wichtig, als im nachfolgenden eine klare Definition notwendig ist.

Emotionen lassen sich nur bedingt Steuern. Die häufigsten Ansätze hierzu sind

A.) Die Unterdrückung

B.) Das auch reinsteigern, aber gute Schauspieler beherrschen zumeist auch

C.) Das sich hineinversetzen.

b. Kopf-, Bauch- und Herzwahrnehmungen

Eine Unterscheidung des Fühlens auf Kopf oder Herzebene, mag esoterisch anmuten, beschreibt aber warum Liebe nicht immer nur logisch ist. Liebe ist eine herzliche Wahrnehmung, während Schmerz vornehmlich eine Kopfwahrnehmung ist.

Hierbei sollten wir also unterscheiden, ob wir logische (Kopf) Wahrnehmungen betrachten, oder ob wir Emotionen mit dem Bauch und Herzen spüren. Letztere sind für gewöhnlich nicht mit Logik, also dem Kopf, eindeutig bestimmbar.

2. Kognitives Bewusstsein

Das Kognitive Bewusstsein ist durch sein sprachliches Denken gekennzeichnet. Das Verlöschen von Gedanken durch eine nicht weiter oder zu Ende gedachte Formulierung im Sprachzentrum, beendet alle kognitiven Gedanken und führt zu einem Moment der völligen Losgelöstheit und somit zu einem inneren Seelenfrieden. Die Zusammenhänge des bewussten Denkens und des Sprachlichen Bildnisses sind grundlegend für unsere Intelligenz. Daher Denken wir in sprachlichen Konstrukten und können darüber sinnvolle Entscheidungen und Aufschlüsselungen erreichen. Dieses wird im Modus Operandi, als intelligentes Lernen erachtet. Dem kognitiven Denken untergeordnet, liegt das konditionierte Handeln und eben das Unterbewusstsein.

3. Meta Kognition

Im Rahmen von Meta-Kognition - Meta beschreibt einen Zustand der über das Normale gehoben ist - geht es beim bewussten Denken darum, seine Gedankengänge analytisch zu verstehen und zu steuern.

4. Super Kognition

Im Rahmen einer Superkognition, wäre das allseits überlegene bewusste Denken, wie auch das Verständnis, des Fühlens aus dem Unterbewusstsein Gegenstand der Betrachtung. Dieser Zustand geht aber auch mit einer Interaktion des Umfeldes einher, wo die Auswirkungen der Anderen diesen Zustand "sabotieren". Demzufolge ist es hierfür wichtig mit seinem Umfeld ein positives Behagen zu etablieren, wodurch es möglich wird die positiven Aspekte des Seins an das Umfeld auszuweiten. Eine negative Form der Interaktion, ist als Versagen, der Erkenntnisse zu betrachten, obgleich bei einem Selbst, wie auch bei seinem Umfeld. Daher ist Superkognition dem Buddha Bewusstsein gleichzusetzen.

5. Das Ich und die Anderen

Die Definition des eigenen Ichs, ist eine vielfältige Angelegenheit und somit eine olligofaktorische Sache. Es gibt nicht nur das eine Ich, sondern es gibt verschiedene Ichs, welche sich unterschiedlich geben und in Ihrer Dominanz abwechseln. Das Ganze wird aber bei Ausweitung, des Rahmens auf die im Umfeld beteiligten Anderen, zu einer Größenordnung, welche nur mit Verständnis zum Wohlbehagen aller und allem, wirkliche Superkognition bedeuten und herbeiführen kann.

B. Utilitarismus, Wirklichkeit, Sein

Utilitarismus

Bei diesem Konzept der Philosophie, geht es nur um eine kausale Abwägung von Ursachen und Folgen. Jenseits der logischen Zusammenhänge sind emotionale Zusammenhänge hierbei vernachlässigt, da sich ein Bauchgefühl nur schlecht berechnen lässt, auch wenn die Auswirkungen auf unser Handeln es zum Mittelpunkt vieler utilitaristischen Überlegungen machen.

Bsp.: Glückliche Arbeitnehmer erscheinen produktiver als deprimierte und infolge antriebslose Arbeitnehmer.

1. Die Wirklichkeit und unser Sein

Die Wirklichkeit, beschreibt sich im wörtlichen, durch das Wirken und somit durch unser Sein. Unser Sein ist gekennzeichnet davon, dass wir aus dem Leiden heraus angetrieben sind unseren Leidenswahrnehmungen entgegenzuwirken. Da wir Hunger leiden, essen wir, da wir dürsten, trinken wir, da wir unter Erstickungsgefühlen leiden, atmen wir. Aber unsere Wahrnehmung ist nur im Zusammenhang, mit unseren Leiden und unserem Wirken von einem Aspekt einer Wirklichkeitswahrnehmung bestimmt. Was wenn wir Dinge nicht wahrnehmen können, welche darüber hinaus gehen? Was wäre dann noch die Wirklichkeit? Die Definition von Realität unterstützt dieses Bild, einer Wirklichkeit, welche von Leiden angetrieben ist.

2. Schmerz als kleinster gemeinsamer Nenner unseres Seins

Wie im Abschnitt zuvor beschrieben, scheint unsere Realitätswahrnehmung - also die Wirklichkeit - nur von der buddhistischen Erkenntnis, "Leben ist das Leiden der Bedürfnisse und Begehren" geprägt zu sein. Daraus folgt:

Schmerz oder Leid ist der kleinste gemeinsame Nenner unseres Seins.

Was sich aber unserer Wirklichkeitswahrnehmung entzieht, gilt somit nicht als real und könnte somit die Erkenntnis, von der Wahrheit unseres Seins verzerren. Der Aspekt einer ausschließlich von Leid getriebenen Wirklichkeit, gebietet eine Realität, welche:

A.) im Rahmen von Glauben und, oder

B.) im Rahmen von Schmerzen

unser gesamtes Sein ausmacht.

Demzufolge gibt uns ein *Realitätsfremder* Glaube, die Kraft, gegen das nicht enden wollende Leiden, entgegenzuwirken und beschreibt den Utilitarismus unseres Seins (*neu?*).