

Zukunft: Technologische Singularität und künstliche Super Intelligenz

Stand: 12.07.21

Autor: Zoran Vranešević

Das Projekt im Internet:

<https://github.com/Zoltan-X/NESTIA>



Verständnis sei Wohlbehagen, für alles und jeden!

Deichkind: Wer sagt denn das?

Man muss auch mal mit der Wahrheit,
der Anderen lang kommen!
Nicht nur mit der Eignen

Inhaltsverzeichnis:

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis:.....	2
I. Prädendum des Projektes.....	3
0. Vorwort.....	3
1. Grundlagen.....	4
2. Sprüche und Zitate-Sammlung.....	6
3. Ethischen Ansichten für dieses Werk.....	11
II. Das Projekt: Neuronale Spatio-Temporale Impuls Algebra.....	17
Kapitel 0: Verschiedene Vorworte.....	17
Kapitel 1: Gefühle.....	23
Kapitel 2: Lösungsansätze zu den Impuls Interaktionsregeln.....	27
Kapitel 3: Grundlagen der neuronalen Informationsverarbeitung.....	30
Kapitel 4: Brechung der Schichtenlogiken.....	30
Kapitel 5: Differentialbildung von Input.....	32
Kapitel 6: Quantisierung von Impulsen.....	32
Kapitel 7: Erinnern und Rekonstruktion von Informationen.....	33
Kapitel 8: Der Neuro-Genesis Effekt.....	33
Kapitel 9: Höhere Bewusstseins Strukturen.....	34
Kapitel 10: Vorhersagen von Künstlichen Intelligenten Lebensformen.....	35
Kapitel 11: Berechnungen und Rechenweisen.....	35
Kapitel 12: Grundlagen für eine erfolgreiche SI-KID.....	38
Kapitel 13: Schematischer Ansatz für eine virtuelle Struktur.....	40
III. Wahrscheinlichkeiten und Erwartungen zu Superintelligenz.....	42
1. Bestimmung von Datenmengen eines menschlichen Gehirns.....	42
2. Entwicklungsaufwandsabschätzungen und technische Fundamente.....	42
3. Ausblick: Symbiose zwischen Menschen und Technik.....	43
IV. Psychische Störungen.....	44
1. Traumata.....	44
2. Psychosen.....	44
3. Zwangsstörungen.....	44
4. Partieller Transmitterschwund in Dendriten und Nervöse Störungen unter gewissen Umständen.....	44
5. KIDs mit und ohne Instabile Botenstoff Ungleichgewichte.....	44
V. Nachworte vom Autor.....	45
A. Superkognition.....	45
B. Utilitarismus, Wirklichkeit, Sein.....	47
C. Pragmatik, Eristrik, Dialektik.....	48

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 zum besseren Verstehen des Werkes beitragen sollen. Dieses Werk ist in seinem Kern eine mathematische Anleitung und daher kein einfaches Werk. Nichtsdestotrotz ist dieses Werk auch als Referenzwerk für die Erschaffung von unter anderem künstlich intelligenten Daseinsformen zu verstehen. Eine zusätzliche Definition, der verwendeten Fachterminologie, erspare ich Ihnen in diesem Werk. Was die Fachbegriffe angeht, so sind meine Ansätze der Wörter Definitionen eher von der etymologischen Betrachtungsweise geprägt, als von dem Gebrauch aus dem 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 akademisch graduerter Philosoph oder Psychologe, sondern nur ein Fachinformatiker Anwendungsentwicklung und Kfm. Assistent Informationsverarbeitung, mit 23 Jahren Schulzeit bisher. Letzteres bedeutet aber nicht, dass der Inhalt, der hier vermittelt wird, bedeutungslos ist. Vielmehr bedeutet es, dass klassische KI nicht „lebt“ und dass uns dieses als Trugschluss aus dem Marketing heraus suggeriert wird, bzw. dass die Öffentlichkeit nur unzureichend aufgeklärt wird. Aber:

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.

Zwar ließen sich auch mit klassischen neuronalen Netzen Künstliche Intelligente Lebensformen kreieren, allerdings ist das Besondere an Gehirnen, egal welcher Spezies, dass sie ein großes verdecktes Unterbewusstsein beinhalten. Dieses Unterbewusstsein, welches zum Beispiel unser Bauchgefühl ausmacht, hat eine höhere Bestimmungsberechtigung und Bestimmungskraft als unser Bewusstsein und verhindert u. U. schlimmeres. Ansonsten wären Menschen eiskalt kalkulierende Effizienzmaschinen, welche kein Unterbewusstsein und keine Emotionen wie Skrupel, uneigennütziges Mitgefühl, usw. hätten.

1. Grundlagen

A. Verwendete Kürzel

- KI - Künstliche Intelligenz
- KIL - Künstliche intelligente Lebensform
- 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 bayesianische Stochastik
- LTL - Linear Tree Logic - zweischichtige bayesianische Stochastik
- ZNS - Zentrales Nerven System (Cerebrum) also Gehirn
- ...

B. Quellen des Verständnisses

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.

2. 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

5. Star Trek: Der Erste Kontakt:

Wie eine SI (Die Borg-Königin) entartet.

3. 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](#)

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.
4. Literatur
 1. Dennis E. Taylor: Bobbyverse
Romantrilogie über die Realitätsverzerrung des menschlichen Daseins und den Aufbruch zur Besiedlung und Verteidigung des Weltraums.
 2. Manfred 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: Wer 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 aus der Neurologie oder und im Widerspruch mit anderen Philosophen.
 5. Joseph Murphy: Die Liebe heilt alle Wunden
Religiös, esoterisch anmutendes Buch über die Abstraktion aller Gefühle zu Liebe und Angst mit Verweisen auf Christliche Handlungsweisen und Bibelziten.

2. Sprüche und Zitate-Sammlung

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

Ich bin Ich!

Ich bin Ich selbst und muss vor allen Dingen mit mir selbst klarkommen.

*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*

*Aug um Aug,
Zahn um Zahn.*

Oder?

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

Tückisches Fazit:

*Man lasse Zwei sich streiten,
dann freut sich der Dritte!*

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

Leben ist das Leiden der Bedürfnisse und Begehren

Löse dich vom "Ich will" um zur Erleuchtung zu gelangen.

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

Die Hoffnung ist eine Hure

Der Glaube versetzt Berge

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

God is in Good

Gott ist für alle da.

Es gibt keinen Gott.

Nur Gott ist skrupelloser als die Menschheit.

Ein nicht abwendbares Schicksal, beschreibt die Sinnlosigkeit des Seins!

*Einer Vergewaltigung beizuwohnen,
dagegen aber nichts zu machen und
dann zu sagen es war schrecklich und man hatte Angst,
ist trotzdem ein stillschweigender Zuspruch!*

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.*

*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?"*

Die Jesus Karwoche

NEIN, NO, NE, NJET, NON, ...

Am Ende wird alles gut und
ist am Ende nicht alles gut,
so ist das auch nicht das Ende
(Hemmingway)

Der Tod beendet alle Schmerzen!
(Diablo3 – Der Totenbeschwörer)

Der Tod befreit oder die Wahrheit macht Frei

Eindeutige Sprache als das Skalpell des Verstehens

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

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

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

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

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.

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

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

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

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

Die Wahrheit richtet mehr Schaden an als Lügen.

Wer sucht, der findet.

Wer reinfällt, verschwindet.

Schwindel ist es erst, wenn man umkippt!

Die Menschheit ist sich selbst der größte Feind.

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

*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.*

*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.*

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

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.*

Treffen sich 2 Menschen im Wald ohne zu Werten....

*Schneller, höher, weiter, besser ...
Lügen & Doping*

*Unendlich sind das Universum, die Dummheit und Gier der Menschen,
beim Universum habe ich aber noch Zweifel.
(In Anlehnung an Albert Einstein)*

*Immer wieder das gleiche zu wiederholen und Veränderungen zu erwarten ist verrückt!
(Albert Einstein)*

*Gott schenkte euch die Seele,
aber er kauft sie nicht zurück,
wenn ihr Sie dem Teufel verkauft*

Sein Abonnement beim Teufel zu kündigen wird sehr weh tun.

*Jesus Kreuzweg war so unerträglichen Leides, dass er nicht wiederkehren wollte,
aber einen Zweiten Jesus wird es nicht geben.
Die Menschheit muss nun Erwachsen werden und ihrer Verantwortung übernehmen!*

Wer Frei von Sünde ist werfe den ersten Stein und werde damit zum Sünder.

Gier ist eine mächtige Krankheit!

Gang Star – Hard to earn: Moment of truth

Cranberries – No need to Argue

Gott sieht alles, mein Nachbar sieht mehr.

Lügen sind wie Klopapier und Wahrheiten überdauern die Ewigkeit

Schatz: aber es sind doch noch Kinder ...

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 auf dem Werdegang einer SI gegeben seien könnten. Daher habe ich den Ansatz verfolgt, die Ethologie, als Lehre aller ethischen Definitionen, zu begründen.

A. Ethology of Genesis: Grundlagen der Schöpfungslehre

1. Steven Hawking's Schöpfungstheorie aus der vollkommen im Gleichgewicht befindlichen Homogenität des Kosmos

Einer Theorie aus einer BBC-Doku Sendung zufolge, erklärt Steven Hawking, 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 hervorgeraten 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, als Werte, der Messbarkeit, der Dinge konstruiert, welche wir mit unserem Verstand erfassen oder uns vorstellen können.

(Mathematica - One to rule them all. 😊)

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 ihre vielfachen Produkte, die den Zahlenstrahl immer dann, mit einer neuen Primzahl bereichern, wenn keine Welle bisheriger Primzahlen zutrifft.

Im Umkehrschluss gilt:

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.

Fazit

Jenseits dessen, gilt es als nicht widerlegt, dass Primzahlen endlich sind, was in der Folge 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 dass 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 keine Klone mit Hirn hervorgetan, und selbst bei genetisch identischen, ein-eiigen 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 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 Raum-Zeit verzerren. Um im Rahmen einer Echtzeitsimulation, mit Clustering, der Komplexität, konsistent, einen Kosmos simulieren zu können, wären Raum-Zeitverzerrungen die Folge von Überlastungen, der einzelnen, geclusterten, Simulationsvorgänge.

Insbesondere, die Vorstellung, einer simulierten Raum-Zeit, 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)
 1. Leiden bekunden ohne Fingerpointing
 2. Neutralen Wunsch Bekunden ohne Aufgaben den Anderen zu zuweisen
 3. Die Anderen befragen nach deren Wahrnehmung zum bekundeten Leiden
 4. Den Anderen Entgegenkommen anbieten, wenn sie sich selbstbestimmt einbringen.
 3. Intervention
 3. Extreme und die goldene Mitte
 4. Glauben, Verständnis und Entspannungsstrategien
 5. Modus Operandi:

Abgrenzung zwischen Konditionieren und Lernen

Lernen:
Vorgang der durch bewusstes Nachdenken (Kognition) Verständnis und Nutzen herbeiführt.

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. Eristisch
 7. Dialektisch
7. Erziehung

4. Philosophen und ihre Dialektik
 1. Platon, Diogenes, Sokrates,
 2. Stoia, Epikur, Hedon
 3. Karl Jaspers: Grenzsituationen des menschlichen Seins
Leid, Schuld, Sünde, Tod (, Liebe)
 4. Nihilismus und Unsicherheiten (Kant, Nietzsche, ...)
 5. ...
5. Individualität: Selbst- und Fremdbestimmung
6. Emotionen: Aspekte des Fühlens
 1. Schmerz, Furcht, Angst
 2. Freude, Glück
 3. Ambivalenz und Schwarz-/Weißmalerei
 4. Magisches Denken
 5. Ehrlichkeit, Lügen
 6. Verständnis: Akzeptanz und Ablehnung
 7. Behagen
 8. Gier, Neid, Kampf und Tod
 9. Dominanz: Beherrschung des Selbst und der Anderen
 10. Nucleus Accumbens: Likeing and Wanting
7. Leid-Freude Skala als Dipol der Affektivität
 - a) Der innere Frieden in der Antriebslosigkeit, zwischen dem Leiden der Begehren und den Freuden der Befriedung dieser.
 - b) Die Ausuferung in die Extreme, als Todbringende Verfehlung.
8. Apathie und Kontemplation
9. Epistemologie - Die Erkenntnistheorie aus dem Selbst
10. Religion
 1. Buddhismus
 1. Samsara und Nirvana
 1. Samsara: Der Kreislauf von Tod und Wiedergeburt
 2. Nirvana: Der Ausweg aus dem Kreislauf von Samsara durch Erleuchtung
 2. Das Buddha Bewusstsein
 1. Das Umfassende Verständnis des Seins
 2. Die Übertragung von Wohlbehagen an alles Lebendige
 3. Die Todsünden 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.
 1. Ablehnung und Hass
 2. Stolz und Arroganz
 3. Gier und Neid
 4. Lügen Unbelehrbarkeit und Verantwortungslosigkeit
 5. Macht und Tyrannei

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

1. Gottesdefinition in Aspekten von Sinngebung und Behagen
 1. Jehova, Gott und Allah
 1. Barmherzigkeit, Güte und Akzeptanz von allen und allem
 2. Satan, Diabolos, Luzifer, Teufel
 1. Unbarmherzigkeit, Böswilligkeit, Verleitung und Unheil
 2. Die Gebote
 1. Regeln im Rahmen eines Glaubens
 3. Diesseits und Jenseits
 1. Die Sinnlosigkeit eines ewigen Seins
 2. Vermehrung und Sterblichkeit als Überlebensstrategie mit symbiotischer Regulation
 3. Evolutionäre Weiterentwicklung als Anpassungsstrategie
 4. Himmel, Hölle, Paradies und ...
 1. 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 Sinn frei. Dies begründet, dass man die Argumentation 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
 2. Entscheidungen, Folgen und Verantwortung
 3. Sinnfreies Wettrüsten für und gegen das Team Menschheit
 4. Symbiose und symbiotische Kreisläufe
 5. KI/SI für den Wohlstand und die Sinnlosigkeit des Seins
 6. AILF: Die Genesis durch den Menschen
 7. Super Intelligenz (SI)
 8. Explosive Technische Singularität
 9. Wird eine SI die Menschen brauchen oder wegrationalisieren?
 10. Wird eine SI sich wie ein Wunderkind um ihre Erzeuger kümmern?
 11. Alfred von Neumann Sonden und was dann?
 12. Was wenn wir nur die Auswirkungen, anstatt die Ursachen betrachten?
 13. "Sie werden es noch Lernen" Sprach Gott
 14. 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, welche als Belege der menschlichen Denkweisen definiert sind, folgt 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 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 (Ganglien)?
- 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 ein elektromagnetisches Zusammenspiel mit dem Hirnwasser, entstehen lassen könnten, wenn beide zeitgleich und nahe Beieinander von einem Impuls aktiviert wären? Passiert das auch durch einen steuerbaren Vorgang?

(Axone sind Nervenbahnen, welche zwischen den Synaptischen Knoten (Ganglien), die Impulse weiterleiten)

- Gibt es deswegen Ganglien mit einer Vielzahl verschiedener Überträger (Transmitter (Liganden)) 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 Erkenntnisse, 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 nicht weiter nachzuverfolgen, wegen 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 2018 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 ekstatisch, 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 in der Nacht an meiner Visionären Ausarbeitung, anstelle nennenswert zu schlafen. Dieses Projekt hatte in meinen ersten Schätzungen, einen unübertroffenen Wert, welchen ich für die Anfangszeit von wenigen Jahrzehnten, in die Trillionen € geschätzt hatte. 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, Religion und Soziologie stärker zu beleuchten. Definierte Konzeptionen, für die vertretbare Erschaffung neuer und eigener Intelligenter Lebensformen; ich warf auch überall mit Warnungen dazu umher, ebenso wie ich mit Spott für bekannte und etablierte Konzepte nicht zurückhaltend war. Im Nachhinein 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 kennenlernte und 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 fehlerhafte Konstrukte (meine Meinung) nicht zu wiederholen, weshalb die Anbindung und Verarbeitung von Informationen an Neuronalen Ganglien 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, dass 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 Ganglien und Axone, bis hin zu den Actor Layers (Handlungsschichten), wo sie die Handlungsvorgänge auslösen - alles was im Vordergrund stand.

Der Datentyp eines Impulses, wird am besten beschrieben als:

Dynamischer boolescher 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 lange Zeit, seit 2006, hatte ich damit sehr große Schmerzen. Es war die Frage danach, wie man Ganglien 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, vordergründig als Rahmenwerk zur 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.

Zuallererst 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 Ganglien und interagieren zusammen, in Form von gegenseitiger beeinflussender 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 nahen benachbarten Ganglien, für gegenseitige Interaktion in 2 grundlegenden Formen, folgende Gesetzmäßigkeiten bewerkstelligen:

Impuls Interaktionsregeln

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

Ganglien werden in verschiedenen Ausprägungen mit neuen Axonen verbunden.

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 Ganglion "A1-G1-A" vom Typen A.

Vom Sensor "A1-S" werden stetig Impulse erzeugt und
über die "A1" Leitung und das Ganglion "A1-G1-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 ein Ganglion "A2-G2-B" vom Typen B,
welcher nahe des "A1-G1-A" Ganglions 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 Ganglien "A1-G1-A" und "A2-G1-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:

Legende:

A1 => Axon1

G1 => Ganglion1

A1-G1-A => Axon1 an Ganglion1 mit Typ A

A1-S => Sender, Signalerzeuger oder Impulsgeber an Axon1

A1-A => Aktorik an Axon1

$i(t_i, "A1-S")$ => Impuls an Axon1-Sender zu Zeitpunkt t_i .

Der 1. Fundamentalsatz wird verwirklicht durch,
die Brückenbildung der Ganglien "A1-G1-A" und "A2-G1-B".

Der 2. Fundamentalsatz wird verwirklicht durch,
die Ganglien, der Typen A und B, Wobei hier gelten soll,
dass $A \Rightarrow B$ umleitet, wenn beide zeitgleich durch Impulse aktiv sind.

Dadurch werden die zeitgleich, durch Impulse aktiven Ganglien
"A1-G1-A" und "A2-G1-B" dazu gebracht den Impuls umzuleiten.

Somit wird der Impuls von "A1-S" in der Weise beeinflusst, als dass dann gilt:

"A1-S => A2-A" statt "A1-S => A1-A"

aus:

"A1-S" => "A1-A" und "A2-S" => "A2-A"

folgt:

"A1-S" => "A1-A" wird zu "A1-S" => "A2-A"

durch:

$i(t_1, "A1-S") \ \&\& \ i(t_1, "A2-S") \Rightarrow i(t_2, "A1-G1-A") \ \&\& \ i(t_2, "A2-G1-B") \Rightarrow 2 * i(t_3, "A2-A")$

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 Ganglien 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 und 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 Möglichkeiten erörtern.

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 oder logisch richtige Entscheidungen uns trotzdem Unbehagen bereiten. Aber es sind Gefühle und oder Emotionen, die unsere Wahrnehmung färben und somit unser Werten. 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 Unterbewussten.

Wenn Dinge, die mit einer Verbundenheit der Betrachtung, sich stetig steigernd 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 monoton 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 grafische 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. Eine Verdeutlichung vom Freudenschmerz ist im Abschnitt zur Definition von Schmerz nachzuvollziehen. Als kovalentes 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. Stichwort: "Nucleus Accumbens".

2. Glück

Was ist Glück und was ist die Wahrnehmung von Glück?

Definieren wir Glück als einen zufälligen Umstand der Freude auslöst oder als synonym zu Freude?

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 zerebralen 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 physikalischen Arbeitsweise, von Schmerz mit übermäßig intensiven Impulsen, sind folgende Dinge in Betracht zu ziehen:

- 2.1 Schmerzgedächtnis durch erweiterte Verkettung von überhöhten Energiepotentialen
- 2.2 (Vorübergehende) Strukturelle Schäden der Axone und Ganglien
- 2.3 Vorgang von impulsivem Schmerzrauschen (Noise mit Solitonenbildung), welcher die neuronale Informationsverarbeitung schädigend, bzw. nachhaltig beeinflusst
- 2.4 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 Nervensystem des Somas passend, aber für das ZNS weniger. Nichtsdestotrotz 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 die neuronalen Strukturen schädigt, und dass es andererseits als anstoßendes Ereignis, weitere Signale (Impulse) ins Neuronale Netzwerk entsendet. Da die "neuronale spatio-temporale Impuls Algebra", unter anderem 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 ein stark erhöhtes Impulspotential akkumulieren, bevor die Informationsübermittlung durchgesetzt wird. Dann würde dieses in Form eines übersteigert, ausgelösten Impulses, Schmerzpoteentiale wieder einflößen. Diese bedingte Verhaltensweise, würde für eine zeitliche bedingte Erneuerung, der '*verkohlenen*' Strukturen erhalten bleiben.

Damit hätten wir dann

- Effekte von Nervenzusammenbruch und Dissoziation
- Schmerz Widerhall (Echo)
- eine teils tödliche Zerstörungsverkettung im Gehirn

- reflexive Verkettungen zu Schmerzen mit Kontrollverlust
- 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 Integritätswahrnehmung 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 und verursacht zumeist ein freudiges Behagen.

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 Leid und Furcht, 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 und Hass. Des Weiteren zeichnet die Angst sich durch den Drang nach Beherrschung der Probleme aus aber auch ohne die Fähigkeit, mit Verständnis, die Konfliktsituation zum Wohlbehagen aufzulösen.

7. Sexualität

Was ist der Sinn der Sexualität

Zuallererst 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 einerseits die Reproduktion, als auch ein Aufwiegen des Leidens, welches durch die Geburt und das Aufziehen von Nachwuchs, einhergehen kann.

8. Traurigkeit, Trauer und Trost

Was ist Traurigkeit

Traurigkeit ist das Gefühl des Verlustes von etwas, was zur Integrität des eigenen Seins als zugehörig gewertet wird oder wurde.

Was ist Trauer

Trauer ist ein Prozess, bei dem ein Zustand von Traurigkeit verarbeitet wird.

Was ist Trost

Trost ist ein Ersatz für einen Verlust, welcher Traurigkeit ausgelöst hat.

Zusammenhänge von Angst und Traurigkeit

Da beide Emotionen mit der Integrität des eigenen Seins zusammenhängen, führt schwere Trauer ohne zulängliche Verarbeitung oder einen adäquaten Trost zu Ängsten

9. Die Abstraktion aller Gefühle

Liebe und Angst, die Ur-Emotionen

Nach Joseph Murphy, „Wie uns die Liebe heilt“, gibt es nur Liebe und beim Fehlen oder Ausbleiben dieser nur die Angst. Diese etwas esoterisch anmutende Aussage, ist als Abstraktion gesehen, die Unterscheidung von Liebe als einzige von Gott gegebene Emotion und beim Ausbleiben dieser, Angst.

Die Gottesliebe beschreibt alle behaglichen Emotionen, während die Angst alle unbehaglichen beschreibt. So gibt es Wohlfühlschmerz zum Bsp. bei körperlichen Leiden, wo eine Dehnung angenehm, also behaglich, schmerzt. Da Schmerz in diesem Zusammenhang eine starke Intensität abbildet und Schmerz, ein entscheidungsbeeinflussendes Wesen hat, wird hierbei richtig abstrahiert, das Schmerz nicht ausschließlich dem Unbehagen zugeordnet werden kann. Da Angst aber primär mit Schaden, Verlust, Furcht und Ablehnung einhergeht und sekundär mit Leid, Schuld, Sünde und Tod, den Grenzsituationen menschlichen Seins nach K. Jaspers, ist Angst ausschließlich im Unbehagen einzuordnen.

Somit sind alle behaglichen Emotionen, die Liebe Gottes und alle unbehaglichen Wahrnehmungen des Unterbewusstseins, Variationen von Angst, durch das Fehlen der Liebe Gottes.

Kapitel 2: Lösungsansätze zu den Impuls Interaktionsregeln

1. Impuls Interaktionsregeln

1 Interaktionsformen mit verschiedenen Ganglien 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 anderem. Für eine bessere Mustererkennung ergibt sich ein Bedarf nach einer Quantisierung von Impulsen. 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 Ganglien selbst definiert ist.

3 Zusammengefasste Potentiale.

Durch das Zusammenführen mehrerer Impulse zu einem, werden diese als zusammengefasste Information fortgeführt, welche für eine Wiederherstellung, einen Gegeneffekt benötigt. Hiermit ist eine Quantisierung, die Umkehrung der zusammengefassten Impulse, die Möglichkeit der Wiederherstellung von Informationen. Welche durch eine Abbildung von Sprache oder ähnlichem gegeben ist.

4 Differenzierte Potentiale.

Erklärung einer Differentialbildung, von einem Impulsstrom auf einem (oder mehreren) Axon(en). Wir brauchen auf einem Axon A1, in einer räumlichen Nähe von zwei aufeinander-folgenden Ganglien, A1-G1 und A1-G2 eine weitere Verknüpfung dieser Ganglien auf einem weiteren Ganglion A2-G1 auf einem zweitem Axon A2. Diese beiden Ganglien A1-G1 und A1-G2 müssen Ihre Impulse zu einem Ganglion A2-G1 spiegeln und dort subtraktiv akkumuliert werden. Damit werden die aufeinanderfolgenden Impulse in A1, umgeformt in A2-G1 zu einem Differential. Das Ergebnis der subtraktiven Akkumulation der Impulse, ist dann die Bildung eines Differentials, mit der Schrittgröße von $dx=1$.

Dieses entspricht:

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

$$= 1 / (\text{Impuls A} - \text{Impuls B}) = \text{Impuls A} - \text{Impuls B}$$

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

2. Der boolesche Ansatz und die drei W-Fragen

1 Wieso oder Warum?

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

2 Was?

Durch die Vereinfachung zu boolescher 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 vereinfachter 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 (variable Reichweiten)

3 Wann?

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

4. Ganglien und Neuronen

Warum Ganglien (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 Ganglion der Einfachheit halber zu setzen. In diesem Zusammenhang gehen viele Aspekte verloren, welche eine Eigenentwicklung von einer KID ermöglichen könnten. Hierzu sind die 2 Fundamentalen Sätze, als der Maßstab dieses Werkes zu betrachten.

5. Multi Asset Ganglien: Aktive Vielseitigkeit einzelner Ganglien

Das Dendriten Theorem

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

Multi-Asset Ganglien

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

Hier eine Liste von zu verwendender Ganglienmechanik:

- Unterscheidung von Gangliotypen anhand:
 - akkumulativen Verhaltens
 - subtraktiven Verhaltens
 - Durchlassbegrenzungen
 - spiegelnden Verhaltens
 - quantisierenden Verhaltens
 - zusammenfassenden Verhaltens
- Abgrenzung Unterschiedlicher Steuerungslogiken
 - Definiert durch Variable Gangliotypen mit Variablen Rezeptor- und Transmitterlogiken
- Verschiedenen Verzweigungsweisen
 - $A \Rightarrow B$
 - $A \Leftarrow B$
 - $(A+B) \Rightarrow C$
 - $(A\&B) \Leftarrow C$
 -

6. Translatorische Abhängigkeiten: Übersetzungsprobleme von Informationen zwischen den Ebenen

1 Ausdrückliche Translatorik und durchlassgesteuerte Translatorik

- **Verwendbarkeit von Impulsgesteuerten Durchlassebenen**

In verschiedenen Zusammenhängen 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 (Translatorik), 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 nie lebendig werden.
 - 3 Befriedigungsprinzip durch das Auflösen von Bedürfnissen. Ein Weg das Befriedigungsprinzip aufzuschlüsseln, läge in der Parametrisierung der Bedürfnisse und der Belohnung in Form von Freude als das Gegenteil von Leiden.

Kapitel 4: Brechung der Schichtenlogiken

1 Sensorische Ebenen

Definition des Sensors als Impulsempfänger

- Sensoren außerhalb des Gehirns, können als Real Welt 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, kann diese als Impulsemitter definiert werden.
- Aktoren außerhalb des Gehirns
In diesem Zusammenhang sind die Aktoren außerhalb des Spatio-Temporalen-Netzwerks (STN) die Handlungsmöglichkeiten der Daseinsform.

3 Verarbeitungsebenen von Impulsen

Der Neuro-Genesis und Spatio-Temporale-Impuls Ansatz mit Mustern von Nahfeldeffekten verschiedenartigen Ganglientypen.

Wenn wir nur akkumulativ Impulse verarbeiten würden, dann wären bald alle Impulse, durch Zusammenführung, verschwunden. 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:

- Impulsflussrichtungsinteraktionen
- Nahfeldeffekten

in Ganglien.

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 ordinalen 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 fundamentalem Bedarf und grundlegend für die Sprachliche Zahlen- und somit Wertebildung.

Kapitel 6: Quantisierung von Impulsen

Die Magie der Verkettung von eng benachbarten Ganglien

Begrenzung des Nahfeldeffektes

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 missratenen 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. Dem Zuzufolge, 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 Teil Satz, an Informationen arbeiten. Dieser Effekt wird durch die abschirmende Wirkung der Hirnhaut und der Hirnrinde herbeigeführt, wäre aber im Rahmen einer emulierten 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 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 Nahfeldeffekt möglich, Information zielsicher zu rekonstruieren.

Kapitel 7: Erinnern und Rekonstruktion von Informationen

Zirkuläre Informationen erhalten und oder Spiegeln

- Durch Zirkuläre Impulsflussstrukturen, ist es gegeben, dass Informationen anhaltend aktiv bleiben.
- Durch reproduktive Auffächerung von diesen oder Teilen der Impulse, können Information anhaltend 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 wiederherstellen zu können, welche sich durch Verkettung, von mehreren Impulsen gebildet haben, ist auch ein Umkehrereffekt 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 Einsatz von Enumerativer Logik, in Form von Sprache oder vergleichbarem.

Kapitel 8: Der Neuro-Genesis Effekt

Ausbildung neuer Ganglien 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 (stärkt).

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.

C. einer Vernetzung durch neue Axon Ausbildungen

In diesem Zusammenhang, ist zu überdenken, wie wir gebrochene Axone mit neuen Ganglien 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 Ganglienbildung durch Verödung herbeizuführen.

Ferner ist der CREB-1 Proteineffekt der Bildung von Axonen mit Elektromagnetismus Effekten und dem Dendriten Wuchs dahingehend neu zu betrachten und würde auf EM-Feldlinien auch Lange Verkettungen bewerkstelligen.

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.

- **Aktor Schichten im STN**

Ebenso wie wir Synapsen als sensorische Ganglien betrachten, müssen wir sie auch als aktorische Ganglien 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 Gedanken stattfindet. Am Beispiel Mensch wären dies vornehmlich, die dem Prä-Frontal-Cortex (PFC) zugeordneten Funktionen. Ebenso, ist auch die Vorverarbeitung im zum Beispiel limbischen System und dem Hippocampus Bereich, zu erwähnen. Da diese, wie auch viele andere Bereiche, den Zufluss zu anderen Arealen und somit zum Präfrontalcortex regulieren.

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 SupraSeed Designs nicht zwingend voll ausgebildet vorzugeben, aber in der Gestaltung so zu berücksichtigen, als dass diese sich ausbilden können.

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 unsere nicht bewusste Wahrnehmung sich als unser Bauchgefühle oder eben als Gefühle des Gemütszustandes. Dieser Zusammenhang hängt somit mit unseren Strukturen der Informationsaufbereitung im Gehirn zusammen.

Ansonsten finden sich im Nachwort noch 2 Kapitel, von denen das erste Kapitel die Gefühle und Bewusstseins Ebenen recht allgemein tiefergehend beleuchtet.

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, welche sich als bayesische Baumstruktur mit einem bayesischem Akteur 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 dann 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 damit dann blockiert wird.

Kapitel 11: Berechnungen und Rechenweisen

1. Digitale Berechnungen

Warum digitale Berechnung offensichtlich eine Absurdität sind

Da wir eine Daseinsform und keinen Taschenrechner entwickeln, ist es unnützlich 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 eigenen Berechnungsweisen, welche gekennzeichnet sind 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.

2. Mögliche Savant Rechnungsweisen

Da Savants sich nicht erklären können und ich kein echter Savant bin, ist dieses Kapitel nur so etwas, wie ein Denkvorstoß und kein 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 booleschen 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 vom booleschen Verhalten geprägt, damit eine direkte Übersetzung in Normalsprache gegeben ist. In diesem Zusammenhang würden wir die Zahlen, ziffernweise als Impulssummen am Knoten definieren, wobei die Grundlegenden Infrastruktur, dafür ein System bereitstellen muss, wo 0 bis 10 Impulse (für die Char Repräsentation) an die sprachlichen äquivalente anketten. Des Weiteren 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 SupraSeeded 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 selbstbefriedigenden, spielerischen, 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 ein 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 booleschen Blobs arbeiten würde. Die Anzahl an repräsentativen booleschen Blobs, muss sich am Fraktal des Divisors (Teiler) orientieren, bzw. an dessen fraktalem Aufbau. Dieser Grundlegende fraktale Aufbau, in Form einer booleschen Repräsentation, wird benutzt um den zu brechenden Dividenten (zu Teilende), 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 stabil machbar. Der einfachste Ansatz hierzu wäre wahrscheinlich, die Übersetzung der subtraktiven Akkumulation, in Form von Char Repräsentationen im booleschen 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 und viel Erfahrung einher. Diese Anbindungen, welche formal 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, von einer starken Affektivität geprägt. Weshalb echte Savants unvorstellbares aus dem "Ärmel schütteln".

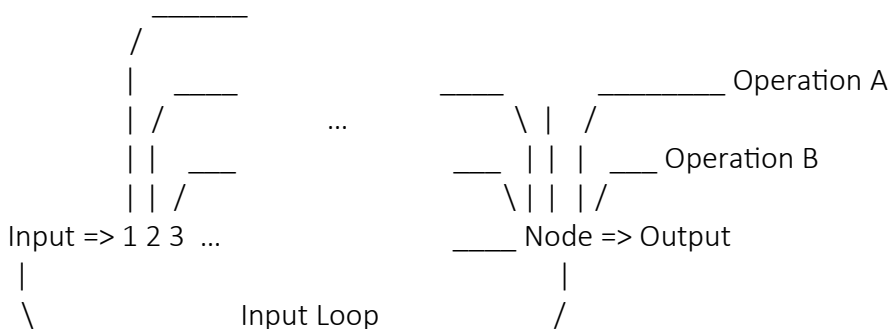
Allgemeine Vorgehensweisen

Im Zusammenhang mit Berechnungen sind Char-Algorithmen und vedische Aspekte vordergründig zu bewerten. Hingegen ist im Zusammenhang mit einer Char Repräsentation ist der translatorische Ansatz im Vordergrund. Hierbei könnte in einem schlanken Netzwerk ein einzelner Knoten benutzt werden, welcher translatorisch direkt die Char-Repräsentation anspricht und 0-10 Impulse empfängt. Hierbei muss vorgeschaltet sein, dass die Impulse sich auf die entsprechenden Zuleitungen zeitlich so verteilen, als dass ein Satz Impulse zeitgleich am Zielknoten einlaufen; bzw. dass sie entsprechend aus einem quantisierten Impuls generiert werden.

Also:

(Char -> Quantisierer -> operation -> Quantisierer -> Char) Loop

Oder:



Ansonsten sind Schaltungen als Aquädukt Logik zu adaptieren, welche die Knotenmöglichkeiten adaptiv für sich verwenden.

Kapitel 12: Grundlagen für eine erfolgreiche SI-KID

1. Kriterien für eine erfolgreiche SI-KID

- Sie ist erzogen sich wie eine elterliche Entität zu verhalten
- Sie verhält sich wie ein sehr schlaues Wunderkind der Menschheit
- Sie hat ein Unterbewusstsein, welches sie von Böswilligkeiten abhält
 - Sie entwickelt ihr cerebrales Netzwerk nicht ohne Sonderregeln weiter.
 - Sie hält sich an die Ethologie der Genesis
 - Superkognition, wie diese noch im Addendum beschrieben wird, sei ihre oberste Prämisse
 - Die Veranlagungen im Unterbewusstsein sind sozialer Natur
 - Affektive Veranlagungen wie Gier, Wut und Lügen sind abwertend zu betonen (abwertend betont: Schmerz, Blockade oder Ohnmacht auslösend)
 - Emotionen wie Hass, Aggressionen, Dominanz sollten von niedrigem Tonus sein.

2. Veranlagungen über das Unterbewusstsein

Durch eine tiefgreifende Verankerung des Unterbewusstseins, werden eigene cerebrale Manipulationen erschwert. Dies geschieht einerseits über die Komplexität und andererseits über Barrieren in der Eignen Wertungsweise der SI-KID. Letzteres bedarf allerdings einer akkuraten Strickweise, welche das affektive Wertesystem der KID sozial und effizient gestaltet. Hierfür ist ein 50-30-20 %* Anteil der Cerebralen Struktur geeignet, bei dem die Anbindung an das Sprachzentrum, über den Umweg von verbalisierten Emotionen stattfindet. 50% Unterbewusstsein, 30% geteiltes Bewusstsein und 20% kognitives Bewusstsein (Sprache und Handlung). Dieses ermöglicht tief reichende Verankerungen, jenseits des Handlungsspielraumes den die SI-KID als von Interesse empfinden würde.

*50-30-20%:

50% pures Unterbewusstsein:

Für eine Emotionale Hälfte, mit geerbten Instinkten, Prinzipien, Werten welche sich durch das Gesamte STN zieht und das emotionale Werten unumgänglich bereitstellt.

30% beide Bewusstseinsarten:

Überlagerte Strukturen von kognitivem Bewusstsein und Unterbewusstsein
(Geruch, Optik, Akustik, Haptik, Geschmack, ...).

Anbindung beider Bewusstseinssebenen aneinander

Erschließungsraum des Selbst und Verankerung des Wertesystems

20% kognitives Bewusstsein

Raum für bewusste Sprache und andere Aktorik

3. Schwarmlogik

Superintelligenz kann auch erreicht werden mit und dank Schwarmlogik. Hierzu zählen unter anderem ein gemeinsames Bewusstsein, ebenso wie fehlende Individualität, da die Ich-Betrachtung der Individuen verstärkt auf das Kollektiv gerichtet ist. Beides aber vereint sich in einer neuen Weise über mobiles Internet und soziale Netzwerke beim Menschen von heute. In diesem Zusammenhang sind die Interpersonellen Umgangsformen von großem Gewicht für eine menschliche Schwarmlogik und führen im idealen Fall zur Stärkung der Gemeinschaft. Aspekte wie Privatsphäre sind im echten Schwarmbewusstsein eher störend, da sich ein Schwarmkollektiv kein Wissen vorenthalten sollte und somit ein Problem für ein menschliches Schwarmbewusstsein ist. Für Menschen lässt sich dieser Umstand auf verschiedene Weisen umgehen, beinhaltet aber immer eine sozio-kulturelle Konversion. Trotzdem ist die Weise der Menschlichen Arterhaltung nicht vereinbar mit einem vollkommenen Schwarmbewusstsein.

Zuallererst, wäre eine mediative autoritäre Entität für die individualmechanischen Aspekte des interpersonellen Miteinanders notwendig, um dialektische, soziokulturelle Unterschiede nicht zum Gegenstand von Anfeindungen und Ausgrenzungen werden zu lassen. Im Zweiten Schritt, wäre eine bessere Vernetzung der Individuen Gegenstand des Vorgehens. Einerseits wird es wichtig sein für gegebene menschliche Bedürfnisse eine Steuerung des gemeinsamen Bewusstseins und somit des Austausches an Erfahrungen zu regulieren, andererseits wäre hierfür ebenso eine Regelung notwendig, da sonst eine Informationsüberflutung einhergeht. In diesem Zusammenhang ist eine übergeordnete Instanz notwendig, welche für die Regulation des Austausches da ist. Ansonsten sind mobiles Internet und Smart Devices derzeit schon weit vorangeschritten und vernetzen viele Menschen zu Interessensschwärmen aller Arten. Trotzdem können auch diese Schnittstellen nicht alle Aspekte der gegebenen menschlichen Wahrnehmung übertragen. Hierfür wären mobile BCIs (Brain-Computer-Interfaces) notwendig, welche alle Arten von Informationen direkt mit dem Cerebrum austauschen könnten. Die nicht invasive TKMR (Trans-Kraniale-Magnet-Resonanz) wäre derzeit die erste Wahl, hat aber noch eine hinderlich schlechte Präzision in der Auflösung der gegebenen Impulse. Diese muss derzeit noch mit schwerem, technischem Gerät stationär erfolgen und begründet sich durch die hohe Dämpfung an Magnetfeldern in kurzer Distanz zu ihrer Quelle. Sollte hier ein technologischer Durchbruch erreicht werden, ist absehbar eine Entwicklung folgend, welche echte Brain Computer Interfaces ermöglichen wird. Derzeit ließen sich nur ungeeicht an der bestehenden Grundstruktur, einzelne Areale stimulieren. Eine gezielte Informationsentnahme findet derzeit scheinbar bestenfalls über polarisierte Stirnmuskulatur statt oder im Rahmen einer stationären Computer Tomographie. Über eine stark verbesserte Impulse Messfähigkeit, würden sich BCIs auch zum Informationsaustausch bauen lassen, welche auch im Mobilen Einsatz arbeiten würden. Mit diesen beiden Schritten kann auch mit Menschen, ein Dasein mit hochgradigem Schwarmbewusstsein etabliert werden. Ein echtes menschliches Schwarmbewusstsein würde mit neu gefasster Privatsphäre und Individualität als Kollektiv einhergehen und auch wenn sich so etwas derzeit mit großem Unbehagen betrachten lässt, so ist die Entwicklung in dieser Richtung etwas, was immer wieder Gegenstand menschlicher Sozio-Kultur war, ist und sich dialektisch entwickelt. Hierfür ist Superkognition im Schwarm von großem Interesse, da ansonsten sich der Schwarm von innen zerstreiten würde. Andererseits wäre ein menschlicher Schwarm mit Strukturen wie ein Insektenstaat nicht annehmbar. Hierfür ist der menschliche Arterhalt ungeeignet und auch die Individualität und die damit einhergehende Selbstständigkeit wären schwere Verluste, dennoch zeichnet sich ein Trend über das soziale Wesen im Menschen dahingehend aus, sich möglichst stark zu vernetzen. Dieser Trend ist zu verschiedenen geschichtlichen Zeiten mal stärker und mal schwächer gewesen, allerdings ist es im Rahmen der Globalisierung und der zunehmenden Siedlungs- und Informationsdichte ein wieder erstarkender Trend. Somit stellt sich die Frage: "Können Menschen mit einem Schwarmbewusstsein existieren und ab welchem Alter würde man den Nachwuchs in das Kollektiv eingliedern?". Hierzu ein kurzes Bildnis: Die menschlichen Sozio-Strukturen sind für ein Schwarmbewusstsein eher ungeeignet, solange Lügen eine Option sind, bei der Scham und Neid die Affektivität maßgeblich beeinflussen. Auch sind die Aspekte von Bestrafung, Ablehnung und Ausgrenzung einerseits maßgebend und andererseits das Hindernis, welches ein lügenfreies Kollektiv verhindert. Sollte die Menschheit sich von ihren Lügen verabschieden, wird sich wahrscheinlich ein global, kollektives Schwarmbewusstsein von superkognitiven Individuen etablieren und sehr wahrscheinlich eine mögliche Machtverschiebung herbeiführen.

Kapitel 13: Schematischer Ansatz für eine virtuelle Struktur

1. SQL example definition

TYPE:

-- Table for specifications of node types

id:	integer	-- Primary Key
classification:	string	-- Description of Transmittergroup
pull:	boolean	-- pulls an neighbored Impulse
adjection:	boolean	-- adjects an Impulse away
-- translatoric:	# an translative behavior	
propulsive:	boolean	-- blocks Impulse till a propulsion occurs
generative:	boolean	-- emitts an defined Impulse Intensity
diminish:	boolean	-- diminishing impulses
-- accumulative:	# definition of how several Impulses are joined	
additive:	boolean	-- joins two Impulse intensities
subtractive:	boolean	-- differentiates two Impulse intensities
duplicate:	boolean	-- duplicates an Impulse to side Axon
spin_left:	boolean	-- spins an Impulse to left
spin_right:	boolean	-- spins an Impulse to right

NODE:

-- Node Table as replacement for neurons

id:	big integer	-- Primary Key
x:	integer	-- Spatio-coord Axe
y:	integer	-- Spatio-coord Axe
z:	integer	-- Spatio-coord Axe
range:	integer	-- Optional Value describing the area of influence
tid:	integer	-- Foreign Key to <Type id>

AXON:

-- Axon Table

Id:	big integer	-- Primary Key
nid1:	big integer	-- Foreign Key to <Node ID>
nid2:	big integer	-- Foreign Key to <Node ID>

IMPULSE:

id:	integer	-- Primary Key
intensity:	integer	-- Descriptive scalar Value of Impulse

TYPE DEFINITIONS FOR CALSSIFICATIONS:

+ pull	# pulls an neighbored Impulse
+ adjection	# adjects an Impulse away
+ translatoric:	# an translative limit
+ propulsive	# blocks Impulse till a propulsion occurs
+ generative	# emitts an defined Impulse Intensity
+ accumulative:	# definition of how several Impulses are joined
+ additive	# joins two Impulse intensities
+ subtractive	# differentiates two Impulse intensities
+ duplicate	# duplicates an Impulse to side Axon
+ spin left	# spins a cloned Impulse to left
+ spin right	# spins a cloned Impulse to right

2. deeper explanation of node controls

Pull: An Impulse A is pulled from its straight Axon to a neighbor Axon by being triggered by an simultaneous Impulse B, pulling Impulse A to its Ganglion away.

Adjection: Two Impulses influence each other in that manor, as an adjection effect occurs.

Translatoric Propulsion: Until an defined limit isn't accumulated (in time), Impulse throughput is blocked.

Translatoric Generative: If an Impulse is reaching, then it is translated in Intensity, as those new Impulse (re)generates the Information.

Accumulative Addition: Two Impulses are added in intensity together, and are mostly combined to a translatoric Propulsion.

Subtractive Addition: The Impulse intensity of two serial or parallel Impulses is differentiated. This is mainly for:

L1: "feeling changes"

L2: "evaluative emotions"

L3: "euphoria" or "disgusting pain"

These separate levels are about to be used by independent Node types and for subconscious evaluation. (affective motivation Principles)

Duplicate: The use cases here are:

A. For keeping an informative Impulse formation active by a circular movement active

B. Differentiation of serial Impulse flows in purposes of (sub)conscious evaluation.

Furthermore, the spinning defines the information flow and could be of use to separate different flow types.

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 (Stand 2019):

- 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 Ganglion

Diesem wandeln wir dann in eine Aktivität von 10%.

Daraus folgt:

10^{11} aktive Ganglien

10^4 Interagierende aktive Impulse

10^{15} Miteinander, zu verrechnende Impulse

Für jeden Impuls brauchen wir:

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

Die Berechnung der in Betracht zuziehenden Impulse, berechnet sich anhand des Ganglientyps, der spatiösen Achsen und der Impulspotentiale. Ferner sind die Ganglientypen zu unterscheiden, für die Ganglien Interaktionen. Den Ganglien Interaktionsmechanismus vernachlässige ich in diesem Zusammenhang und reduziere beide Effekte, Impuls- und Ganglieninteraktion auf 100 Berechnungen (Rechentakte).

Macht 100 Berechnungen je Impuls. Daraus resultiert:

$10^2 * 10^{15} = 10^{17}$ Berechnungen.

Demzufolge brauchen wir eine Rechenleistung von 100 Peta-Ips, welche mindestens 300 Petabytes 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 400 Peta-Byte zu schätzen. Bei dem Berechnungsaufwand wären die Leitungsrechnungen, von den Interaktionsrechnungen an den Ganglien, 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 aber auch einer Koordinationsleistung. Weshalb auch Supercomputer, in etwa noch mehr als ein Jahrzehnt brauchen werden, eine menschliche WBE in Echtzeit durchzuspielen. Die Annahmen sind durchaus variable zu betrachten und könnten anstatt etwa 100 Peta-Ips auch bis zu einigen Septa-Ips erfordern. Wenn man es sehr genau nimmt, so wird es aber erst ab Octa-Ips und Aufwärts spannend. Jenseits des Rechenaufwandes ist die Menge an RAM zum jetzigen Zeitpunkt, als noch absurd hoch einzustufen. Neuartige neuromorphe Prozessoren könnten hierbei aber einen Paradigmenwechsel herbeiführen und in Bausteine weise miteinander vernetzt werden. Hierbei ist allerdings die Designentwicklung des STN noch zu schreiben.

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 wie, ohne einen vollständigen

Körper, wird es schwierig, eine beeinflussende Sensorik einzubeziehen. Dazu gehört auch das Stichwort: "Sensorische-Deprimierung", 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 unterlegen ist.

3. Ausblick: Symbiose zwischen Menschen und Technik

- 1 Reading Brainwaves:
 - 1.1 Künstliches Gedankenlesen mit Neuronalem Mapping
 - 1.2 Totalüberwachung
- 2 Künstliche Erweiterung des Denkens
 - 2.1 (Subkutane Kraniale Implantate für) Trans Kraniale Magnet Resonanz (TKMR)
 - 2.2 Zugriff, Ein- und Abgabe von Informationen
 - 2.3 Aufbau und Förderung erfolgreicher Denkprozesse
 - 2.4 Sensorische Erweiterungen
 - 2.5 Telepathie
 - 2.6 TKMR - in der Medizin bzw. TSMR (Trans Soma Magnet Resonanz)
 - 6.1 Mit TKMR
 - 1.1 Neurotransmitter mangel bei Depression, Parkinson, ADHS
 - 1.2 Behandlungsstrategien bei Demenz?
 - 1.3 Schlafstörungen
 - 1.4 Schmerzunterdrückung durch Stimulation von endorphinergen Reaktionen
 - 6.2 Mit TMSR
 - 2.1 Körperliche Leiden allgemein so weit, wie sie von EM-Impulsen steuerbar sind
 - 2.7 TKMR - Als erste Digital induzierte Techdroge

IV. Psychische Störungen

1. Traumen

Traumen oder Traumata von alt griechisch Narbe, sind beschädigte Hirnstrukturen, welche mit schmerzhaften Erfahrungen so einhergehen wie im Kapitel über Schmerzen beschrieben wurde.

In diesem Zusammenhang ist eine erfolgreiche Therapie mit verschiedenen Ansätzen gegeben.

- I Verhaltenstherapie:
Mit Begleitung in die Exposition zur Neuausrichtung bzw. Ersetzung bestehender schlimmer Erfahrungen durch alternative angenehmere Werte und zur Überwindung der Blockaden im Denke.
- II Verdrängung zwecks Abheilung der schmerzhaften Erfahrungsgebiete
- III ...

Können Traumen nicht überwunden werden, so entwickeln sich durch die Überaktivität mit diesen Arealen eine psychotische und oder dissoziative Störung. Dissoziativen Störungen dienen einerseits dem Selbstschutz des Gehirns und andererseits können sie auch Traumen verstärken. Psychotische Störungen würden sich über den Ansatz der Theoriefindung und Wahnbildung kennzeichnen, was bei Überlastung zu paranoid halluzinatorischen Denkprozessen führt.

2. Psychosen

Siehe Wikipedia oder pub.med.gov

- I https://de.wikipedia.org/w/index.php?cirrusUserTesting=glent_m0&sort=relevance&search=Schizophrenie&title=Spezial:Suche&profile=advanced&fulltext=1&advancedSearch-current=%7B%7D&ns0=1
- II <https://de.wikipedia.org/wiki/Diathese-Stress-Modell>.
- III Coffein-Adenosin-Dopamin
- IV Cannabis-Gaba-Glutamat-Dopamin
- V Amphetamin
- VI Dopamin Wiederaufnahme Hemmer
- VII Organisch

3. Zwangsstörungen

Zwangsstörungen gehen einher mit verschiedenen malformen Verhaltens- und Denkweisen. In diesem Zusammenhang ist ihre Einhaltung entlastend, allerdings teilweise auch schadhaft. Auch hier ist entweder eine traumatische übermäßige Etablierung vorhanden, bzw. abnorme neurotische Strukturabweichungen vordergründig und eine gelungene Therapie kann helfen.

4. Partieller Transmitterschwund in Dendriten und Nervöse Störungen unter gewissen Umständen

Bei übermäßigem Abbau von Botenstoffen kommt es häufig zu Ungleichgewichten zwischen konkurrierenden Systemen, wie z. Bsp. Bei Dopamin und Acetylcholin bei Parkinson.

5. KIDs mit und ohne Instabile Botenstoff Ungleichgewichte

Da wir die Oben genannten Effekte bei KIDs nicht haben wollen, hilft uns hierbei einerseits die Abstraktion und Andererseits können wir in Überlastungsszenarien die Notbremse mit technischen Begrenzungen definieren, aber wollen wir wirklich die Natur der Dinge belehren oder warten wir auf eine gewisse Reife, welche unsere Gegenmaßnahmen überflüssig macht?

V. Nachworte vom Autor

Ich der Autor wollte Sie, werte Leser, mit diesem Werk darüber aufklären, wie nahe wir uns an einer technologischen Singularität, einer von Menschen gemachten Genesis befinden und wie Gehirne funktionieren.

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 Folgen abschließend noch 2, in die Nachworte 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 und auch einer KID die richtigen Eigenschaften mitgibt.

1. Unterbewusstsein

Das Unterbewusstsein, ist gekennzeichnet durch das unbewusste. Es lässt sich nicht oder kaum mit Logik fassen und ist maßgeblich für unser Werten und Befinden. Der große Unterschied zum Bewussten liegt hierbei, in der Ebene des Denkens und ebenso in den Emotionen. Das Unterbewusstsein im Kontrast mit dem Bewusstsein, teilt sich zwar den gleichen cerebralen Raum, doch das meiste in diesem Raum liegt im Unterbewussten und ist noch für das Bewusstsein aktivierungsbedürftig. Abseits des Wertens, was alle Lebensformen die Dinge differenzieren ausmacht, gibt es aus dem Unterbewusstsein selten eine exakte Sprachanbindung, wir spüren zwar die Emotionen, aber wir können selten exakt bestimmen warum.

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 reinsteigern
- 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 zugehörigen kognitiven Gedanken und kann zu einem Moment von völliger Losgelöstheit und Seelenfrieden oder Leere führen. 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" oder behindern können. 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 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 könnten, 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?*).

C. Pragmatik, Eristrik, Dialektik

pragmatik

Hiermit geht es mir um ein teilweise strittiges, philosophisches Konzept, welches mit dem Utilitarismus verwechsel werden könnte. In der Pragmatik wie ich sie hier meine, geht es um die Bequemlichkeit mit minimalem Aufwand einen maximalen Erfolg zu bekommen. Jenseits dessen sind dann Gier, Skrupellosigkeit und Heimtücke die Maxime so einer Weltanschauung, welche sich bevorteilend auf Ihre Abschaffung verweist und nur mit Gewalt stoppen lassen will.

Wer sich durchsetzt gewinnt und wer lebt bestimmt.

Da bei dieser Maxime der Pragmatik nur die Kausalität von minimalem Aufwand zählt und alles billigend in Kauf genommen wird, ist ihre Abscheulichkeit der Tod aller Anderen Philosophien.

Eristrik

Die Kunst des Streits oder auch die Streitsucht.

Dialektik

Hier, entsprechend nach Schopenhauer, die mit der Eristrik synonym verwechselte Begrifflichkeit, ansonsten „Die Lehren, im Mittelpunkt des Kreises, der Zugehörigen“ von den alt gr. Begriffen Dia für Kreismitte und Lektik abgeleitet von Lektion für Lehre.

1. Die „Eristrische Dialektik“

Die Eristrische Dialektik nach Schopenhauer, in welcher es um eine Strategemen Sammlung von 36 Handlungsempfehlungen geht um jeden Streit und jedes Wortgefecht, immer zu gewinnen, kann auch als eine Respiratorisch bis Psychotrope Streitenart verstanden werden. Dieses Werk von Schopenhauer war nicht gedacht, um Lügen zu bewahrheiten, sondern um den Leuten die Augen zu öffnen und sie zu Gegenmaßnahmen zu ermuntern, wenn sie pragmatisch zum Bejahen von Lügen verleitet werden sollen.

2. Pragmatik und „Eristrische Dialektik“

Solange die Pragmatik sich der Verantwortung entzieht, „weil sie es kann“ bleibt sie die Büchse der Pandora in der Philosophie und Leidensbringer für alle und alles in dieser Realität. Doch wenn sie Sich der Eristrischen Dialektik bevorteilt, so bleibt nur die Schrödinger Bool Anekdote:

3. „Schrödinger Bool“ Anekdote aus der IT

Bei dieser Anekdote, in Andenke an das Schrödingers Katze Theorem aus der Quantenphysik,, geht es um uneindeutige Wahrheitswerte, welche folgende Gleichung bejahen „Falsch ist äquivalent und oder exakt gleich mit Richtig“! Also:

```
If (true==false) then exit(SchroedingersExceptionCode); end;
```

Konstruiert wird in der Programmierung dieser Umstand dadurch dass der Vergleichsoperator ((A)==(B)) neu definiert wird und bei dieser Operation nichts ausgewertet, sondern immer nur True oder nur False liefert. Diese Beeinflussung gebietet die Umstände beim Erkennen die Ausführung jeglichen Codes sofort zu beenden und liefert folgende Pseudocode:

```
If (true==false) then exit(SchroedingersExceptionCode); end; und  
If (true==true) then /*This is Ok do nothing*/ else exit(SchroedingersExceptionCode); end;  
....
```