

Zukunft: Technologische Singularität und künstliche Super Intelligenz

Vorwort

Als Autor dieses Werkes,
bin ich in dieser Ausarbeitung bestrebt,
ein allgemein verständliches Werk abzuliefern.

Hierfür verwende ich verschieden Ansätze,
welche dem Verständnis des Lesers,
hilfreich zugute kommen sollen.

Eine zusätzliche Definition,
der verwendeten Fachterminologie,
erspare ich ihnen in diesem Werk und
werde versuchen Allgemeinsprache anstelle
von fremdsprachlichen Fachausdrücken zu bevorzugen.

Was die verbleibenden Fachbegriffe angeht,
so sind meine Wortdefinitionsansätze eher
von der etymologischen Betrachtungsweise geprägt
als von dem Gebrauch im Zusammenhang.

Grundlagen

Quellen

Der Autor behält es sich vor
eine wissenschaftlich adäquate und
vollständige Quellenangabe
zum Beleg seines Werkes anzuführen,
aus dem Grunde des 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.

1. Filme:

1. Terminator:

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

2. Matrix:
Was ist unsere Wirklichkeit?
3. Total Recall:
Wenn Schreibvorgänge im menschlichen Gehirn,
die Realität verfälschen.
4. Paycheck:
Kenntnis der Zukunft und Dystopie des Schicksals
2. Ausgewählte Inhaltsquellen des Internets als Querverweis
 1. Wikipedia:
Als allgemeines Nachschlagewerk
mit zumeist guten Erklärungen.
 1. Wiktionary: Das Wörterbuch der Wikimedia Foundation
 2. Das Sieb des Eratosthenes
 3. ...
 2. pubmed.nist.gov:
Amtliche, öffentlich zugängliche Sammlung
von medizinischen Forschungsberichten
in englischer Sprache.
 3. EU: Human Brain Project
Kartographie und Aufschlüsselung des menschlichen Gehirns
im Rahmen einer geförderten Studie zur Gehirnemulation.
Stichwort: "WBE: Whole Brain Emulation"
 4. MIT: Brainwaves
Gedankenlesen durch Übersetzung
von gemessenen elektro-magnetischen Impulsen (Brainwaves)
mit trainierten neuronalen Netzen,
die eine LTL Transformation von Brainwaves zu Sprache erwirken.
 5. MITP: Brainwaves
Übersetzung von optischer Wahrnehmung im Rahmen der Brainwaves Forschung.
3. Literatur
 1. Dennis E. Taylor: Bobbyverse
Romantrilogie über die Realitätsverzerrung des menschlichen Daseins und
den Aufbruch zur Besiedlung und Verteidigung des Weltraums.
 2. Mafred Lütz
 1. Irre: Wir behandeln die Falschen
Taschenbuch zum allgemeinen Verständnis,
welches die stigmatisierenden Stereotypen der Gesellschaft,
in Bezug auf psychiatrische Patienten und Behandlungen
in einen richtigen Zusammenhang bringt.
 2. Wie Sie unvermeidlich Glücklich werden
Ein Ratgeber gegen den Ratgeber Wahnsinn,
und eine Erörterung darüber,
was Glück ist oder sein könnte.
 3. Nick Bostrom: Super Intelligenz
Wissenschaftliche Auseinandersetzung

mit den Möglichkeiten und Folgen
bei und zu der Entstehung einer Super Intelligenz.

Zitate-Sammlung

Die nachfolgenden Zitate sollen zum Denken anregen und dem Leser helfen seine eigenen Erkenntnissen zu ziehen.

Zustimmung, Ablehnung, Kontroversen u.s.w.
sind individuelle freigestellt,
aber sich damit nicht zu beschäftigen,
führt zu einem fundamentalen Unverständnis,
der nachfolgenden Abschnitte.

1. Über das Ich:

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

2. Satanisches aus der Bibel?!:

Aug um Aug,
Zahn um Zahn.

Oder im diabolischen:

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

3. Erkenntnis:

Die Schuld des Einen ist der Ärger des Anderen

4. Bhuddismus:

Leben ist das Leiden der Bedürfnisse

5. Bhuddismus:

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

6. The Hakkenden: Christliche Grabrede

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

7. Aufgeschnapptes Spruchsal:

Die Hoffnung ist eine Hure

8. Christentum:

Der Glaube versetzt Berge

9. Maßlosigkeit und Gier:

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

10. Spruch:

God is in Good

11. Spruch:

Gott ist für alle da

12. Meinungsbilder:

Es gibt keinen Gott

13. Meinungsbilder:

Nur Gott ist skrupelloser als die Menschheit

14. Traumerlebnis:

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

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

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

15. Kuhhandel mit Gott:

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

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

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

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

16. Abgeleitet von Manfred Lütz:

Eindeutige Sprache als das Skalpel des Verstehens

17. Naturwissenschaft:

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

18. Fjodor Dostojewski:

Einen Menschen zu Lieben,
heist ihn so zu sehen,
wie Gott ihn gemeint hat.

19. Allgemeines Spruchsal:

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

20. Erkenntnis im Zusammenhang mit BTM:

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

21. Fernöstliche Weisheit:

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

22. Lebensweisheit aus dem Alltag:

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

23. Erkenntnis des Autors vor der Entstehung der 4D-Impuls Algebra:

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

24. Erkenntnis des Autors bei der Entstehung der 4D-Impuls Algebra:

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

25. Erkenntnis:

Lügen sind unfruchtbar und
ein Leben mit ihnen ist quälend.

Das Projekt: Neuronale Spatio-Temporale Impuls Algebra

Vorwort zur ethischen Ansicht für dieses Werkes

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.

Dadurch das Ethik synonym für Moral steht,
und sich auf Dialektik,
im Sinne der Lehren eines Kreises,
bezieht;
war mein Gedanke den Kreis der Lehren
auf ein Kosmologisches Niveau zu heben.

Daher die Ethnologie,
als Lehre aller ethischen Definitionen.

Ethiology of Genesis: Grundlagen der Schöpfungslehre

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

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

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

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

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

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

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

a. Plage der Homogenität

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

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

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

b. dem Anbeginn der Vielfalt

Da sich das Leben
in selbstregulierenden Kreisläufen,
von Symbiosen 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,
(Mathematica - One to rule them all. 😊)
als Werte, der Messbarkeit, der Dinge konstruiert,
welche wir mit unserem Verstand erfassen oder
uns vorstellen können.

Alle natürlichen Zahlen sind auch definierbar als

- a Primzahlen oder
- b Primzahlen Produkte

wodurch sich folgert:

Es gibt im Kosmos nur Primen und deren Produkte.

Primzahlen Bestimmung durch Ausschluss

Wenn wir,
vom natürlichen Zahlensystem ausgehen.

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

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

Das Sieb des Eratosthenes

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

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

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

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

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

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

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

4. Die Prinzipien der Evolutionsbiologie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Philosophie, Ethik und Bedenken des Autors

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-Eskalative Kommunikation
 3. Intervention
 3. Extreme und die goldene Mitte
 4. Glauben, Verständnis und Entspannungsstrategien
5. **Modus Opperandi:** Abgrenzung zwischen Konditionieren und Lernen
 1. **Lernen:**

Vorgang der durch bewusstes Nachdenken (Kognition)
Verständnis und Nutzen herbeiführt.
 2. **Konditionieren:**

Antrainiertes Verhalten,
welches durch Wiederholung und
mit konsequentem Wohl- oder Unbehagen
herbeigeführt wird.
6. Streiten und Formen des Streitens
 1. Argumentativ
 2. Anti-Eskalativ und Lösungsorientiert
 3. Polemisch
 4. Respiratorisch
 5. Evasiv

6. ...

4. Philosophen und ihre Dialektik

1. Platon, Diogenes, Sokrates,
2. Stoia, Epikur, Hedonismus
3. Karl Jaspers: Grenzsituationen des menschlichen Seins
 - Leid, Tod, Kampf, Sünde

5. Individualität: Selbst- und Fremdbestimmung

6. Emotionen: Aspekte des Fühlens

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

10. ...

7. Leid-Freude Skala als Dipol der Affektivität

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

8. Apathie und Kontemplation

9. Epistemologie des Selbst - Die Erkenntnistheorie aus dem Selbst

10. Religion

1. Bhuddismus

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 Bhudda Bewusstsein

1. Das Umfassende Verständnis des Seins
2. Die Übertragung von Wohlbehagen an alles lebendige

3. Die Tod-Sünden die es nicht gibt,

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

1. Ignoranz und Stolz

Stolz im Sinne von Selbstherrlichkeit,
ist der Wegbereiter der Arroganz,
welche weitere Erkenntnisse verhindert und
zur Abwertung der Anderen führt.
Bewusste Ignoranz resultiert aus

Arroganz und der Unfähigkeit
des Verständnisses zur Hilfe und Akzeptanz.

2. Ablehnung und Hass

Ablehnung verhindert die Erkenntnis und
somit den Weg zum Verständnis.

Ablehnung führt zum Unbehagen
durch Ausgrenzung und Verachtung;
diese sind die Wegbereiter des Hasses,
der zu Mord und Totschlag führt.

3. Gier und Neid

Gier in Form von maßlosem Begehren
gepaart mit dem Vergleichenden
führt zu Neid,
welcher zu Abwertungen anderer
und somit zum Kampf der Neider führt.

4. Lügen und Verantwortungslosigkeit

Lügen sind dazu da,
falsche Vorstellungen zu bereiten und
verzerren die Realität ins unfruchtende.
Denn Lügen gedeihen nur so lange,
wie man andere damit in die Irre führt und
durch den Betrug ihrer Werte beraubt.
Lügen sind die Wegbereiter
der Unbelehrbarkeit und
der Verantwortungslosigkeit.

2. (Jüdischer Glauben ->) 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 Sinnfrei.

Dies begründet dass man die Begründung
um sinnvolle Einflussfaktoren erweitern muss,
um Sonderrechte freigestellt zu bekommen.

2. Begründungen müssen anerkannt und nachvollziehbar sein.
3. Ausnahmebegründungen müssen Ersatzstrategien vorweisen, welche bevorzugt umgesetzt werden.
4. Fehlverhalten muss in Rücksicht auf Beanstandungen unterlassen werden, bzw. zumindest auf ein drastisches Minimum an Auswirkungen gesenkt werden.
5. Anhaltendes Fehlverhalten ist inakzeptabel.

12. Sammlung von offengelassenen Thematiken

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

Neuronale 4D-Impuls Algebra

Allgemeines Vorwort zur neuronalen 4D-Impuls Algebra

Im Rahmen dieser Definition,
geht es um die Berechnungsweisen,
für die Emulation von Gehirnen.

Jenseits von nachträglichen Berechnungen,
als Belege der menschlichen Denkweisen,
definiert sich hieraus auch eine Gestaltungsdenkweise
für die Erschaffung neuer Lebensformen,
wie auch einer technologischen Singularität
in Form einer Super Intelligenz.

Dieses Werk versteht sich
als Definition einer technologische Singularität,
im Sinne von technologischer Super Intelligenz.

Retrospektives Vorwort: Entstehung meiner postulierten Theorie

Um und bei 1999-2000,
war ich das erste mal in Berührung

mit Konzepten von Neuronalen Strukturen und Künstlicher Intelligenz.

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

Dabei entwickelte und verfeinerte ich verschiedene Fragen:

- Ist die Arbeitsweise des Gehirns dadurch bestimmt, durch die Botenstoffe (Neurotransmitter) und die Vielzahl an Rezeptortypen?
- Wie schnell bauen wir solche Strukturen auf?
So schnell wie wir uns erinnern können?
- Was ist der Sinn von Schlafen und was passiert mit den Strukturen in dieser Zeit?
- Was verursacht, welche Verhaltensweisen, zwischen den synaptischen Knoten?
- Ist es möglich das,
die stärkeren Nahfeld Effekte von Elektromagnetismus, so vieles Stärker sind,
als das sie neue Verbindungen (Ganglien), blitzartig zwischen zwei Synapsen,
durch elektromagnetisches Zusammenspiel mit dem Hirnwasser, entstehen lassen könnten,
wenn beide zeitgleich und
nahe Beieinander von einem Impuls aktiviert wären,
durch einen quantenphysikalischen Vorgang,
welcher diesen Vorgang möglich und Steuerbar macht
 - Gibt es deswegen Synaptische Knoten mit einer Vielzahl verschiedener Überträger (Transmitter) und Empfänger (Rezeptoren)?
 - Warum gibt es so viele Neurotransmitter- und Rezeptorarten?
 - Ist es zur Trennung von verschiedenen Schaltweisen oder ebenen des Denkens?
 - Warum finden diese sich in allen Bereichen Des Gehirns und Teilweise vereint in einer Synapse wieder?
 - Wie arbeiten gleichartige Neurotransmitter und Rezeptoren zusammen und wie mit verschiedenartigen?

...

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

...

Ich war damals nicht in der Lage,
die notwendigen Zusammenhänge zu einer,
für mich verständlichen Lösung zu formulieren.

Ich war damals gerade am Anfang
einige dieser Ansätze zu verstehen,
welche für mich ebenso erschreckend,
wie auch überragend waren.

So kam es dann in meinem Leben,
zu einer Zeit,
wo ich angefangen habe dieses Thema
mit Ablehnung und Blockade
nicht weiter nachzuverfolgen,
zu den Erkenntnissen,
welche in diesem Zusammenhang,
für mich in erschütternder Weise erschreckend ware.
Insbesondere wegen der Vielzahl
an möglichen, dystopischen Verfehlungen,
welche ich damit in Verbindung sah.

Zwischenzeitlich begann Microsoft
Fernsehwerbung für Microsoft AI zu schalten,
was mich zu 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.

So kam es am 14. Oktober 2018
zu einem bahnbrechenden Durchbruch
von meinen theoretischen Gedankenexperimenten,
woraufhin ich am 17. Oktober 2018 diesbezüglich,
ein vorübergehendes, öffentliches Projekt
auf Github gestartet habe.

Meine eigene emotionale Wahrnehmung
war in dieser Zeit in Ambivalenz zwischen
Todesurteil für die gesamte Menschheit und
größter Lottogewinn aller Zeiten im Universum,
zerrissen.

Ich war einerseits so aufgepeitscht extatisch,
wie ins Bodenlose erschüttert,
so dass ich bis Ende Oktober
ungefähr nur noch 2-4 Stunden je Tag geschlafen habe
und etwa alle 4 Stunden defäkieren musste.

Auch in den nachfolgenden Monaten,
blieb ich unermüdlich und fast komplett schlaflos.
Ich arbeite Tagsüber im Betrieb,
kümmerte mich danach in Sachen Pflege
um meine nächsten und liebsten
und Arbeitete des Nächstens
an meiner Visionären Ausarbeitung,
anstelle nennenswert zu schlafen.

Dieses Projekt hatte in meinen ersten Schätzungen,
einen unübertroffenen Wert,
welchen ich anfangs grob geschätzt,
für die Anfangszeit von wenigen Jahrzehnten,
in die Trillionen € geschätzt habe,
aber nach und nach kam Ernüchterung auf und
meine Bedenken,
über eine vertretbare Nutzbarmachung,
wuchsen stetig weiter.

Ich Entschied hieraufhin
in dem ursprünglichen Projekt die Grundlagen
der Philosophie, Ethik, Psychologie und Soziologie
stärker zu beleuchten.

Definierte Konzeptionen,
für die vertretbare Erschaffung neuer und
eigener Intelligenter Lebensformen;
warf auch überall mit Warnungen dazu umher,
ebenso wie ich mit Spott
für bekannte und etablierte Konzepte
nicht zurückhaltend war.

Im nach hinein
kann ich an dieser Stelle bekunden,
dass viele aktuelle Ansätze,
in Form von überzogen gepriesenen Erwartungen,
welche als Marketingstrategien benutzt wurden,
meine Verärgerung nur hochgetrieben haben und
auch nur dem aktuellen Stand, der Möglichkeiten,
Rechnung trugen.

So habe ich dieses Projekt zwischenzeitlich
in den privaten Modus versenkt,
da ich in diesem Zusammenhang eine historische Entwicklung
als protokolliert erhalten wollte.
Ebenso habe ich zwischenzeitlich verpasste Erkenntnisse
aus diesen Gebieten nach- und aufgeholt.

Diese habe ich aber
durch meine bahnbrechende Erkenntnisse,
in Ambivalenz, zugleich als einerseits stümperhaft und
andererseits als bestätigend wahrgenommen.
Ebenso wie ich gewisse Ansätze,
wie CTL und LTL und weitere kennengelernt habe und
diese in einen passenden Zusammenhang brachte.

Bis zuletzt vor dem Beginn dieses Werkes,
habe ich mich dann nur noch mit Abneigung
an mein Projekt gemacht.

Schlussendlich,
habe ich in den Aussagen Karl Jaspers und anderer Philosophen,
die Erkenntnisse gefolgert,
die dazu geführt haben dieses Werk als Neufassung
nun in nativem Deutsch neu zu schreiben.

Jenseits dessen,
haben mir auch die hitzigen
bis kontroversen Diskussionen,
über Begriffliche Wortklaubereien,
wie auch philosophische Ansichten in Verbindung
mit dem Youtube Video zu [Big-Rewrite \(American Pie Parody\)](#)
einen Stein des Anstosses zur Neufassung gegeben.

So genug der Retrospektive
für die Geschichtsbücher
zukünftiger Generationen.

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

Im Entstehungsprozess,
der Erstellung dieser Algebra,
drehte sich alles um die Zusammenhänge,
des Zusammenspiels von Synaptischen Impulsen und
den dafür zu definierenden Unterschieden.

Mein Ziel war es hierbei,
bekannte Fehlkonstrukte (meine Meinung) nicht zu wiederholen,
weshalb die Ankettung und Verarbeitung von Informationen an Neuronalen Knoten
ein, von vornherein definiertes Ausschlusskriterium war.

Mein Ansatz hierzu war:
auch wenn es einfacher
mit Trickereien möglich wäre,
Nein zu sagen.

Dieses war deshalb so fundamental,
da ich in diesem Zusammenhang,
keine mit Training konditionierte,
stochastisch zuordnende KI erzeugen wollte.

Meine Absicht war es,
eine Algebra zu definieren,
welche solche Probleme löst und nicht,
die für mich, unzulänglich Fehlerhaften Vorstellungen
von Ki als denkendes oder fühlendes Konstrukt,
preist.

So stellte ich die Grundlegende Definition,
das die synaptischen Impulse,
alle Informationen sind,
die es hierbei geben darf.

Impulse arbeiten und
wandeln sich zur Ausgabe
des Begehrens,
durch die "Magie",
der neu zu fassenden Algebra.

Somit sind Impulse,
aus der sensorischen Eingabeschicht stammend,
verarbeitet durch ein räumliches Netzwerk,
von synaptischen Knoten und Ganglien,
bis hin zu den Actor Layers (Handlungsschichten),
wo sie die Handlungsvorgänge auslösen,
alles was im Vordergrund stand.

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

Der Datentyp eines Impulses,
wird am besten beschrieben als:

dynamischer, boolscher oder scalarer, Blob

Diese Beschreibung ist so,
da ein Impuls,
ausgelöst von der sensorischen Ebene,
beim Weg bis zur aktorischen Ebene,
mit anderen Impulsen interagiert,
welche die Information dynamisch beeinflussen,
wie auch den Weg des Impulses
durch das Neuronale Netzwerk
zur aktorischen Ausgabeschicht.

Am Ende ergibt sich eine Übersetzung
von Eingabe zu Ausgabe durch die
in der aktorischen Schicht
eintreffenden und auslösenden Impulsen.

Eine langen Zeit (seit 2006),
hatte ich damit sehr große Schmerzen,
wie man Knoten verkettet und
damit in einer sinnvollen Weise
die Impulsflüsse steuert.

Wie im retrospektiven Vorwort erklärt,
hatte ich dann 2018 den großen Durchbruch dazu;
in einer so einfachen, wie auch Verstand beraubenden Weise.

Daher ist die hier beschriebene Algebra,
als Rahmenwerk zur vordergründigen Emulation und
nachfolgend auch zur Erschaffung von
künstlich Intelligenter Lebens- oder Daseinsformen
(KIL oder KID) gedacht;
da Sie ein grundlegendes Design
von Gehirnen modellierbar macht.

Zu aller erst,
war es die Idee,
Impulse zu verarbeiten,
in einem sich dynamisch entwickelnden
3D Netzwerk mit virtueller Logik.

2. 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 Ganglien zwischen den Synaptischen Knoten und
interagieren zusammen, in Form von gegenseitigem beeinflussen,
bei der Wahl, des weiteren zu benutzenden Pfades, durch das Netzwerk.

Die 4. Dimension in diesem Zusammenhang ist Zeit.
Somit sind die 4 grundlegenden Dimensionen
für Impulse bestimmt.

Impulse müssen zur selben Zeit,
in räumlich nahe benachbarten Synaptischen Knoten,
für gegenseitige Interaktion in 2 grundlegenden Formen,
folgende Gesetzmäßigkeiten bewerkstelligen:

Impuls Interaktions Regeln

1. (EM-Nahfeld Quantenphysik (+ Hirn-Liquor))
Synaptische Knoten
werden in verschiedenen Ausprägungen
mit neuen Ganglien gebrückt.
2. (Rezeptor und Neurotransmitterlogik)
Impulse verzweigen
entsprechend definierter Fallunterscheidungen
durch gegenseitige Beeinflussung.

Beispiel für eine KID in Form eines Auto-Aktorons

Dieses Beispiel soll die Plausibilität beschreiben.

Ein einfacher Impulstransport
über ein Ganglion "G1"
vom Sensor "G1-S" zu einem Aktor "G1-A"
mit genau einem Synaptischen Knoten "SK-A".

Vom Sensor "G1-S" werden stetig Impulse erzeugt und
über die "G1" Leitung und den Knoten "G1-SK-A"
zu "G1-A" übertragen.

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

Nun fügen wir ein zweites Ganglion "G2" hinzu.
"G2" wird vom Sensor "G2-S" mit Impulsen versorgt.
Auch "G2" hat einen Synaptischen Knoten "G2-SK-B",
welcher nahe des "G1-SK-A" Knotens liegt.
Die "G2" Leitung endet dann im "G2-A" Aktor.

In diesem Szenario,
werden anfangs Impulse,
stetig von den Sensoren
"G1-S" und "G2-S"
über die Leitungen
"G1" und "G2"
zu den Aktoren
"G1-A" und "G2-A"
gesendet.

Dieses passiert solange,
bis zwei Impulse zeitgleich,
an den Knoten "G1-SK-A" und "G2-SK-B"
einen Brücken bildenden Vorgang erzeugen.

Dann verändert sich das Verhalten
in der Art und Weise,
als das die Impulse in "G1"
über die neu entstandene Brücke
bedingt nach "G2" umgeleitet werden.

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

Der 1. Fundamentalsatz
wird verwirklicht,
durch die Brückenbildung
der Synaptischen Knoten
"G1-SK-A" und "G2-SK-B".

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

Dadurch werden die zeitgleich,
durch Impulse aktiven Knoten
"G1-SK-A" und "G2-SK-B"
dazu gebracht den Impuls umzuleiten.

Somit wird der Impuls
von "G1-S"
in der Weise beeinflusst,
als dass dann gilt:

"G1-S \Rightarrow G2-A" statt "G1-S \Rightarrow G1-A"

Aus:

"G1-S" \Rightarrow "G1-A" und "G2-S" \Rightarrow "G2-A"

folgt:

"G1-S" \Rightarrow "G1-A" wird zu "G1-S" \Rightarrow "G2-A"

durch:

"G1-S" && "G2-S" mit "G1-SK-A" && "G2-SK-B" $\Rightarrow 2 * "G2-A"$

Im bildlich Vergleich
zu einem Auto-Aktoron
bedeutet das:

"G1-S" sendet Impulse als Hunger Signal.

"G2-S" sendet Impulse als Verdauung gefüllt Signal.

"G1-A" bewirkt fressen.

"G2-A" bewirkt Sättigung.

"G2-A" konsumiert einen doppelten Impuls,
um das Sättigungsverhalten zu terminieren.

Der **SupraSeed** (Superkeim) in diesem Szenario ist der,
dass zwei Ganglien räumlich so gelegt sind,
als dass ihre Knoten geplant interagieren werden.

Somit haben wir mit nur zwei Leitungen "G1" und "G2"
eine Entwicklung durch die Brückenbildung erwirkt,
welche dem Auto-Aktoron geplant,
das Verhalten impliziert,
das es frisst bis es satt ist und
dieses als neuronalen Algorithmus
von selbst entwickelt.

3. Die Gebote für die Entwicklung von Superintelligenz

1. Die künstlich Intelligente Daseinsform (KID)
muss abgetrennt sein
von aktorischen Möglichkeiten,
welche in irgendeiner Weise,
für irgendeine Daseinsform
schädlich sein könnte.
2. Möglichkeiten der KID
sich Weiterzuentwickeln
müssen abgeriegelt sein.
3. Dominanz- und Aggressionszüge
gegenüber anderen Daseinsformen,
sollten bei einer KID
von vornherein
nicht gestaltet oder
blockiert sein.
4. Die KID sollte sich auf keinen Fall reproduzieren.
5. Eine KID darf sich selbst
nicht Weiterentwickeln und
ihren oder den anderer Daseinsformen
gegebenen SupraSeed 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 Ethnologie der Genesis" unterwerfen.

4. Grundlagen der 4D-Impuls Algebra

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

Kapitel 1: Gefühle

1. Freude

Was ist Freude und was ist die Wahrnehmung von Freude?

Freude ist ein vorübergehendes und
sich entwickelndes Gefühl.

Wenn Dinge, die mit einer Verbundenheit der Betrachtung,
sich stetig steigend zum positiven des eigenen Selbst entwickeln,
dann ist die Entwicklung positiv und als Freude vernommen.

Wenn aber die Entwicklung über
eine betrachtete Zeitspanne,
die lang genug ist für eine Gewöhnung
sich gleichbleibend verhält,
so bleibt die Wahrnehmung von Freude aus,
da die Entwicklung stagniert.

Deshalb ist die vielversprechendste Annahme,
Freude als Differential 2. Grades zu betrachten.

Dieses bezieht sich auf die Freude
zu einer bewerteten Betrachtung.

Das Differential 2. Grades beschreibt die Krümmung
der in Betracht gezogenen Werte.

Ist die Krümmung,
aller zu bewertender Ereignisse,
welche zu Zwecken,
der eigenen Bedürfnisbefriedigung
herangezogen werden können,
positiv,
so ist auch die Freude wahrnehmbar.

Durch wechselnde Betrachtung,
von unterschiedlichen Ereignissen,
welche Freude auslösen,
kann Freude,
als anhaltend schwebender Zustand,
erreicht werden.

Freude ist auch
als mit Schmerz verwandt zu betrachten,
weil wir vor Freude schreien, weinen, toben
gar die Freude als schmerzhaft überschwänglich bekunden oder
vor übermäßiger Freude an einem Herzinfarkt dahinscheiden.

Näheres zum Freudenschmerz im Abschnitt zur Definition von Schmerz.

2. Glück

Was ist Glück und was ist die Wahrnehmung von Glück?

Definieren wir Glück als einen zufälligen Umstand der Freude auslöst.

3. Depression

Was ist Depression und was ist die Wahrnehmung von Depression?

Echte Depressionen oder depressives Verhalten,
sind ein Gemütszustand,
der sich über Antriebslosigkeit und
der Unfähigkeit zur Freude definiert.

In diesem Zusammenhang
versagen die Motivationsprinzipien und -strategien des Lebens,
weshalb Depressionen tödlich enden können,
da ein Antriebs- und Freudloses Leben dazu führen kann,
sein unmotiviertes und freudloses Dasein zu beenden.

4. Schmerz

Was ist Schmerz?

Im Rahmen der evolutionären Entwicklung von Leben,
ist es in Betracht zu ziehen,
das Schmerz zum anzeigenden Gefühl,
von der Beschädigung des Selbst da ist.

Da Schmerz eine Sofortige Verhaltensänderung erbringt,
ist Schmerz als eine starke neuronalen Veränderung zu betrachten.

Schmerz wird in Nervenbahnen
durch übersteigerte Impulse verkörpert,
welche eine teils anhaltende und schädigende Wirkung
der Nerven herbei führen.

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

Im Rahmen der (Quanten-) physikalischen Arbeitsweise,
von Schmerz durch übermäßig intensive Impulse,
sind folgende Dinge in Betracht zu ziehen:

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

Deshalb,
sollten wir in Betracht ziehen,
die Werteobergrenzen des Informationstransports
als Gegenstand des Einflusses zu bedenken.

Wenn wir beim virtualisiertem berechnen,
nur in Betracht ziehen die obere Worthälfte,
für Schmerzinformationen zu reservieren,
dann verfehlen wir schädigenden Prinzipien,
die für die antreibenden Entscheidungen
einer Lebensform notwendig sind.

Dann wäre das sich verbrennen
an einer Flamme nur Intensiv,
aber würde keine Verhaltensänderung bewirken,
welche die Daseinsform vor dem Tod durch Feuer bewahren würde.

Also, wenn wir Schmerz als schädigend intensive Impulse definieren,
dann sollten wir für die virtuelle Berechnung
auch eine nachhaltig schädigende Veränderung
der neuronalen Strukturen in Betracht ziehen.

Dieser Effekt,
der zerstörerischen Schadenswahrnehmung,
entspricht dem wummernden Rauschen,
der Noise Eigenschaft von Schmerz,
welche die Kontrolle
über den willkürlichen Impulsfluss
ins unmögliche für die Daseinsform,
beeinflusst.

Deswegen und wegen der Verteilungseffekte,
haben wir jetzt eine sehr deutlich bestimmte Definition,
von dem was Schmerz ist.

Wir sollten einerseits erwarten,
dass es einerseits die neuronalen Strukturen schädigt,
und dass es andererseits als anstoßendes Ereignis,
weitere Signale (Impulse)
ins Neuronalen Netzwerk entsendet.

Da die "neuronale spatio-temporale Impuls Algebra",
der Modellierung von künstlich Intelligentem Leben dient,
sollten wir Bedenken,
solche Umsetzungen richtig zu planen.

Da wir keine "zum Leben zu Blöde" Lebensformen entwickeln wollen,
brauchen wir eine Schmerzwahrnehmung,
welcher einen Störeinfluss für,
mit Schmerzwahrnehmung markierte Handlungen,
bewirkt.

Dies kann als Evolutionäres Entwicklungsparadigma des Lebens verstanden werden.

Wenn wir der Annahme folgen,
das Übermäßige Impulspotentiale
Nervenbahnen 'verkohlen' und
dabei die Durchsetzungsfähigkeit
der Impulse so beeinflussen,
dass sie eine stark erhöhte Impulspotential akkumulieren,
bevor sie die Informationsübermittlung durchgesetzt wird.
Dann würde dieses in Form eines übersteigert,
ausgelösten Impulses,
Schmerzpotentiale wieder einflößen.
Diese bedingte Verhaltensweise,
würde für eine zeitliche bedingte Erneuerung,
der 'verkohnten' Strukturen erhalten bleiben.

Damit hätten wir dann

- Effekte von Nervenzusammenbruch
- Schmerz Wiederhall (Echo)

- eine Zerstörungsverkettung im Gehirn
- reflexive Verkettungen zu Schmerzen
- eine Strategie für das überdenken des Verhaltens
- Prinzipien von schmerzhaften Nervenentzündungen

Dafür müssen wir,
beim Virtualisieren nur implementieren,
das wir den oberen Teil,
der Bits eines Impulswerteregisters,
reservieren.
Dieser ist entsprechend als exponentiellen Repräsentation,
für zu virtualisierende Schmerzintensitäten zu nutzen.

Damit verknüpfen wir in diesem Zusammenhang,
die Integritätswahrnehmung
an die Intensitätswerte von Impulsen,
welche:

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

bewirken.

5. Befriedigung

Was ist Befriedigung?

Befriedigung ist der Frieden der Bedürfnisse.

6. Wut, Hass und Furcht

Furcht

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

Wut und Hass

Wut ist die nicht durchsetzbare Abweisung und oder Ablehnung.

Hass basiert auf Ablehnung und Wut.

Wut steht im Zusammenhang mit Schmerz,
also der Beschädigung des eigenen Seins.

Angst

Angst basiert auf Furcht und somit auf Wut und Hass.

Sie ist als evolutionsbiologische Überlebensstrategie zu sehen,
wie die Unterbauten Furcht, Wut, Hass.

Des Weiteren zeichnet die Angst sich durch den Drang

nach Beherrschung der Probleme aus aber auch ohne die Fähigkeit, mit Verständnis, die Konfliktsituation zu Wohlbehagen aufzulösen.

7. Sexualität

Was ist der Sinn der Sexualität

Zu allererst muss die Geschlechterspezifität aus zwei Betrachtungsweisen bedacht werden.

1. Vervielfältigung

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

2. Befriedigung

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

Kapitel 2: Lösungsansätze zu den Impuls Interaktions Regeln

1. Impuls Interaktions Regeln

1. Interaktionsformen mit verschiedenen Knoten von Impulsen.

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

2. Reproduzierte Impuls-Potential

Spiegelung von Impulsen von einem Ganglion zu einem anderem. Für eine bessere Mustererkennung ergibt sich ein Bedarf nach einer Impulsquantisierung.

Die dafür benötigte Energie,
ist in Form des Kohlenhydrate Verbrauchs,
des Gehirns gegeben.

Damit geht einher,
dass für die Impulsgenerierung bzw. Potentialerhöhung,
durch z.Bsp. gespiegelte Impulse,
eine Sensor-Aktor-Logik
in den Knoten selbst definiert ist.

3. Zusammengefasste Potentiale.

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

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

4. Differenzierte Potentiale.

Erklärung einer Differentialbildung,
von einem Impulsstrom auf einer (oder mehreren) Leitung(en).

Wir brauchen auf einem Ganglion G1,
in einer räumlichen Nähe von
zwei aufeinanderfolgenden Knoten,
G1-K1 und G1-K2 eine weitere Verknüpfung
dieser Knoten auf einem weiteren Knoten G2-K1
auf einem zweitem Ganglion G2.

Diese beiden Knoten G1-K1 und G1-K2
müssen Ihre Impulse zu einem Knoten G2-K1 spiegeln und
dort subtraktiv akkumuliert werden.

Damit werden die aufeinanderfolgenden Impulse in G1,
umgeformt in G2-K1 zu einem Differential.

Das Ergebnis der subtraktiven Akkumulation der Impulse,
ist dann die Bildung eines Differentials,
mit der Schrittgröße von $dx=1$.

Dieses entspricht:

$$f'(x) = dy/dx$$

$$= (y1-y2)/(x1-x2)$$

und mit der atomaren Granulation auf $dx=1$:

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

$$= \text{ImpulseA}-\text{ImpulseB}$$

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

2. Der boolsche Ansatz und die drei W-Fragen

1. Wieso oder Warum?

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

2. Was?

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

- Logisches Und
- Logisches Oder
- Logische Negierung

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

3. Wann?

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

3. Der scalare Ansatz und die drei W-Fragen

1. Wieso oder Warum?

Der scalare Ansatz ist
für die Analogien der Informations Potentiale da.
Insbesondere für:

- Differentialbildung
- Durchlass sperren
- Verkettungsreichweiten

2. Was?

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

3. Wann?

Für Mustererkennung und Wahrscheinlichkeitsbildungen
im Rahmen von Entscheidungen.
Der scalare Ansatz sollte,
als Primärer Ansatz

in Sachen Knoten- und Supra Seeded Design
erachtet werden.

4. Knoten und Neuronen

Warum Nodien (Knoten) und nicht Neuronen?

Im Rahmen einer WBE sind Definitionen,
welche eine hoch aufwendige Verarbeitung,
von Impulsen beschreiben ein Problem,
welches in Neuronalen Netzen dazu geführt hat,
aufwendige Informationsverarbeitung,
an einem Knoten der Einfachheit halber zu setzen.

In diesem Zusammenhang,
gehen viele Aspekte Verloren,
welche eine Eigenentwicklung
von einer KI ermöglichen könnten.

Hierzu sind die 2 Fundamentalen Sätze,
als der Maßstab dieses Werkes zu betrachten.

5. Multi Asset Nodes: Aktive Vielseitigkeit einzelner Knoten

Das Dendriten Theorem

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

Multi-Asset Nodien

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

Liste zu verwendender Knotenmechanik:

- Unterscheidung von Knotentypen anhand:
 - akkumulativen Verhaltens

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

6. Translatorische Abhängigkeiten: Übersetzungsprobleme von Informationen zwischen den Ebenen

1. Ausdrückliche Translatorik und durchlass gesteuerte Translatorik

- **Verwendbarkeit von Impulsgesteuerten Durchlassebenen**
In verschiedenen Zusammenhänge,
müssen Impulse verschwinden oder verstummen,
welche sich nicht durch additive Akkumulation bewerkstelligen.

Dieses ist für eine Bewusste Steuerung,
des Denkens zwingend notwendig,
da sonst erzwungenermaßen,
ein Themenwechsel, beim Denken,
nicht erfolgen könnte.

Dem zu Grunde liegt der translatorische Ansatz.

Wir werden scalare Impuls Potentiale übersetzen müssen,
mit einer Potential Skalierung,
um der KID die Möglichkeit zu geben,
A. Impulse zu verwerfen
B. Impulse durchzusetzen.

Diese Umstände dienen der Beherrschung,
der eigenen Denk und Handelsweisen.

Die damit einhergehende Impuls Durchlasssteuerung,
als auch die Impulse verstärkende Erneuerung,
ermöglichen das zuvor beschriebene Verhalten.

Daher ist in diesem Zusammenhang
nur der scalare Ansatz verwendbar,
welcher auch die Verkettungsregeln
damit maßgeblich beeinflusst bzw. steuert.

7. Neuronale Bereichstrennung

Abgrenzung verschiedener, zweckbestimmter Areale

Die Be- und Abgrenzung
der chaotisch komplexen Interaktionsweisen,
ermöglicht eine Zweckbestimmte Schaltungsweise,
welche verhindert,
dass "halluzinative" Eindrücke
des Erlebens stattfinden.

Somit schmecken oder riechen wir,
zum Beispiel Eindrücke wie Zahlen nicht und
können demzufolge der Sinnhaftigkeit
unserer Wahrnehmung vertrauen.

Im menschlichen Gehirn,
übernimmt die Hirnhaut, bzw. die Hirnrinde
diese Areale begrenzende Funktion.

Kapitel 3: Grundlagen der neuronalen Informationsverarbeitung

1. Prinzipien des Lebens

Leben als das Leiden der Bedürfnisse

Leben ist Ärger
Leben ist Kampf und
Ich habe Krieg in meinem Kopf

Leben ist das Leiden der Bedürfnisse,
weil:

- Wenn wir keinen Hunger hätten,
warum essen wir dann?
- Wenn wir nicht Ersticken,
warum atmen wir dann?
- Wenn wir keine leidigen Bedürfnisse hätten,
warum würden wir sie angehen.

2. Affektive Motivationsprinzipien im Detail

Wenn eine Lebensform am Leben nicht teilnimmt,
aufgrund von Umständen der Wahrnehmung,
dann würde sie sich nie in Bewegung setzen und
somit am Leben Teilhaben.

3. Befriedigungsprinzip durch das Auflösen von Bedürfnissen

Ein Weg das Befriedigungsprinzip aufzuschlüsseln,

läge in der Parametrisierung der Bedürfnisse und der Belohnung in Form von Befriedigung.

Kapitel 4: Brechung der Schichtenlogiken

1. Sensorische Ebenen

Definition des Sensors als Impulsempfänger

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

2. Aktorische Ebenen

Definition von Aktoren als Impulssender

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

3. Verarbeitungsebenen von Implusschichten

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

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

Dies würde einerseits zu einer Frage des energetischen Haushalts aufwerfen und andererseits würde es jeden Ansatz zur Informationswiederherstellung vereiteln.

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

Aber wir werden trotzdem die Effekte unterscheiden müssen durch:

- Impulsflussrichtungs Interaktionen
- Nahfeldeffekten

in Knoten.

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

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

Kapitel 5: Differentialbildung von Input

Das Lemma der Differentialberechnung von einem Eingangsimpulsfluss

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

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

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

Kapitel 6: Quantisierung von Impulsen

Die Magie Der Verkettung von nahe benachbarten Knoten

Begrenzung des 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 eine mehrebenige Verkettungsfolge
auch komplexe Sachverhalten repräsentieren können.

Für eine gezielte mehrebenige Informationswiederherstellung,
welche für höhere Intelligenz notwendig sind,
ergeben sich einerseits ein Bedarf nach akkurater Abgrenzung,
als auch Überladungsproblematiken.

Diese Überladungsproblematiken definieren sich wie folgt:

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

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

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

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

Ebenso bedarf es, zur Verminderung von "Noise", einer Abgrenzung, der Verschiedenen Areale, welche zweckbestimmt, nur mit einem Teilsatz, an Informationen arbeiten.

Dieser Effekt wird durch die abschirmende Wirkung der Hirnhaut und der Hirnrinde herbeigeführt, wäre aber im Rahmen einer emulativen Verarbeitung zu vernachlässigen.

Einfachere Erklärung

In einem STN repräsentieren die Impulse, die aktiven Informationen, weshalb exklusive Quantisierer benötigt werden.

Dieses Bedürfnis nach minimal abgrenzbaren Informationen, wird für höhere Intelligenz, als Notwendig erachtet und über Sprachbildung bzw. andere Enumerative oder zuordnende Logiken vollzogen.

Dies ist deshalb Grundlegend, um Möglichkeiten der gezielten Informationsverarbeitung zu erlangen.

Wie in den beiden nachfolgenden Kapitel

7. Erinnerungen und Rekonstruktion von Informationen

8. Der Neuro-Genese Effekt

noch beschrieben wird.

Deshalb besteht auch das Bedürfnis nach Stille (Silence)
für eine Funktionierende Informationsablage und -wiederherstellung.

Insbesondere im Zusammenhang,
mit variablem Impulsrauschen (Noise),
machen es erst die begrenzten Nahfeldeffekt möglich,
Information zielsicher zu rekonstruieren.

Kapitel 7: Erinnern und Rekonstruktion von Informationen

Zirkuläres Informationen erhalten und oder Spiegeln

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

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

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

Quantisierte Informationen: Entstehung und Wiederherstellung

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

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

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

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

Kapitel 8: Der Neuro-Genese Effekt

Ausbildung neuer Knoten in Form eines Neuro-Genesis-Effektes

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

A. einer erneuernden Wirkung

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

B. eines Neuro-Genesis Effektes

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

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

Die Auswahl von Rezeptoren und Neurotransmittern
könnte sich einerseits durch:

A. Regionale Abhängigkeiten ergeben.

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

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

A. Eine Regeneration (Härtung) der Ganglien zu bewirken

B. Eine Knotenbildung durch Verödung herbeizuführen.

Kapitel 9: Höhere Bewusstseins Strukturen

Prinzipien höherer Ebenen des Bewusstseins

Sensorschichten im STN als Impulsquellen

Wenn Bewusstsein aus der Eigenwahrnehmung besteht,
dann brauchen wir Sensorebenen im STN,
um durch deren Impulserzeugung,
der eigenen Denkweise bewusst werden zu können.

Somit sind Impulse bei der Übersetzung in der Synapse als,

A. sensorische Eingabeschicht zu verstehen und

B. als aktorische Ausgabeschicht.

Aktorschichten im STN

Ebenso wie wir Synapsen als sensorische Knoten betrachten,

müssen wir sie auch als aktorische Knoten erachten,
welche die Fortführung von Impulsen Kontrollieren.

Höhere Ankettungsareale für die Impulsverarbeitung

Für höhere kognitive Vorgänge,
ist es zu bedenken,
zusätzliche Areale zu definieren,
in denen das reflektieren von (unter-) Bewussten Gedanken
stattfindet.

Am Beispiel Mensch wären dieses,
die dem Prä-Frontal-Cortex (PFC) zugeordneten Funktionen.

Ebenso,
ist auch die Vorverarbeitung
im zum Beispiel Limbischen System und
dem Hippocampus Bereich,
zu erwähnen.

Da diese wie auch viele andere Bereiche,
den Zufluss zu anderen Arealen und
somit indirekt zum Präfrontalcortex reguliert.

Prinzipien des Kognitiven Denkens und dem zwingenden Bedarf nach Sprache

Wenn wir Kognitive Prinzipien designen,
dann muss auch eine Wahrnehmung von Gedanken,
in Form von etwas wie Sprache gegeben sein,
über die wir die Denkprozesse beeinflussen können.

Diese ist im Rahmen des Supra Seed Designs
nicht zwingend voll ausgebildet vorzugeben,
aber in der Gestaltung so zu berücksichtigen,
als dass diese sich Ausbilden kann.

Kapitel 10: Vorhersagen von Künstlichen Intelligenten Lebensformen

WBE - Whole Brain Emulation: Wie man Hirn rechnet SCTL -> CTL -> LTL

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

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

Unter Einbindung von scalarer 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.

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

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

Kapitel 11: Digitale Berechnungen

Warum digitale Berechnung offensichtlich eine Absurdität sind

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

Ordinalität von Zahlen

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

Der Vedische Ansatz

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

Der Polyadische Ansatz

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

Die 10 Finger beim Menschen führten zum Dezimalsystem.

Der Savant Ansatz

Der Savant-Ansatz ist von einer Mysteriösen Magie gegeben.
Savants verarbeiten mathematische Regeln nicht wie andere Menschen;
vielmehr haben sie geeignete Strukturen dafür im STN,

welche zum Beispiel an affektive oder emotionale Gegebenheiten geknüpft sind.

Kapitel 12: Mögliche Savant Rechnungsweisen

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

Nummernsystem

Soweit haben wir eine Definition von skalaren Impulsen
und sind weg von der Binärlogik,
aber eine Übersetzung von skalaren Werten
in sprachliche Ziffernfolgen sind offensichtlich
ein großes Problem.

Deswegen,
werde ich hier den boolean Blob Ansatz,
als bevorzugt wählen.

Addition

Im skalaren Ansatz könnten wir diese additiv akkumulieren,
aber eine Übersetzung in Sprache wäre entweder Fehlerbehaftet,
oder unvorhersehbar schwer.

Der Ansatz über einen Char-Algorithmus hingegen,
wäre auch normalsprachlich eher gegeben.

Dieser Char-Algorithmus wäre dann von
boolschem Verhalten geprägt,
damit eine direkte Übersetzung in Normalsprache gegeben ist.

In diesem Zusammenhang würden wir die Zahlen,
als Impulssummen additiv definieren,
wobei wir in der Grundlegenden Infrastruktur,
der Supra Seeded STN Struktur,
anpassen müssten.

Somit würde sich die Anzahl an Impulsen,
in Form einer differenzierten Übersetzung
im Rahmen eines Char-Algorithmus definieren.

Dadurch dass wir damit die Anzahl von Impulsen
auswerten und zuordnen,
bedarf es dann nur noch Übertrags- und Schleifenlogik,
welche Ziffer um Ziffer direkt greifbar macht.

Subtraktion

Subtraktion steht im Gegensatz zur Addition, welche sich durch Inversion von Impulsen, also der Verlöschung von Impulsen definieren würde. Daher ist hier die Supra Seeded STN Struktur durch Dämpfung im Vordergrund der Betrachtung.

Vorzeichenbehaftete Repräsentationen sind in diesem Zusammenhang von offensichtlicher Absurdität, da wir gegebene Strukturen damit stören würden.

Multiplikation

Multiplikationen ließen sich am einfachsten in Form von Iterationen, dem Vedischen Ansatz entsprechend, erreichen.

Für echte Savants, wäre dieses an ihre Gefühlswelt angeknüpft und von einem selbstbefriedigendem, spielerisch, reflexiven Verhalten gegeben.

Division

Division als Gegensatz zur Multiplikation, stellt die Frage nach einer Big- oder Low-Endian Repräsentation von Zahlen zur Diskussion. Während beim Bigendian Ansatz fraktale Zahlen ein unüberwindbares Problem darstellen, ist der Lowendian-Ansatz von dem Problem der Stellenbestimmung geprägt.

Der Iterative reguläre Ansatz, ist für einen echten mathematischen Savant, in einer Weise eine unbehaglicher, da dieser auf einmal, zu viele Stellen erfordert.

In diesem Zusammenhang, wäre ein besserer Ansatz, erneute Evaluierung der Char Algorithmen, welcher die Anzahl an Ziffern reduziert, und mit einer kleineren Anzahl an boolschen Blobs arbeiten würde.

Die Anzahl an repräsentativen boolschen Blobs,
muss sich am Fraktal des Dividend (zu Teilende) orientieren,
bzw. an dessen fraktalem Aufbau.

Dieser Grundlegende fraktale Aufbau,
in Form einer boolschen Repräsentation,
wird benutzt um den zu brechenden Divisor (Teiler),
partielle, durch hinweg strömende Impulse,
in seiner Char algorithmischen Darstellung,
Iterative zu einem direkten Ergebnis zu führen.

Differentiale

Die Bildung von skalaren Differentialen,
ist wie schon zuvor angeführt äußerst simple,
aber eine Char Repräsentation wäre damit mitnichten machbar.

Der einfachste Ansatz hierzu wäre wahrscheinlich,
die Übersetzung der subtraktiven Akkumulation,
in Form von Char Repräsentationen im boolschen Ansatz.

Savant Assoziationen zu Zahlen und Zahlensystemen

Wie schon beschrieben,
ist bei Savants eine Anknüpfung,
an die Gefühlswelt gegeben.

Diese kann Ausprägungen in Form von
Farben, Geschmack, Geruch oder anderen Dingen
mit sich bringen.

bei halb echten Savants,
geht es dann eher mit einem Bauchgefühl einher.

Diese Anbindungen,
welche former mit einer Assoziation im Emotionalen einhergehen,
machen Savants die Definition ihrer Vorgänge,
Schwer bis unmöglich, da diese in ihrem SupraSeed sich als gegeben bestimmen.

Irrationale Zahlen

Irrationale Zahlen,
sind von einer speziellen Konstellation,
welche eine Endlose Gefühlswelt beinhalten.

Auch ist die Erforschung dieser Gefühlswelten,
ist von einer starken Affektivität geprägt.

Weshalb echte Savants unvorstellbares
aus dem "Ärmel" schütteln.

Wahrscheinlichkeiten und Erwartungen zu Superintelligenz

1. Bestimmung von Datenmengen eines menschlichen Gehirns

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

1. 87.000.000.000 Neuronen
2. 7.000 durchschnittliche Querverbindungen je Neuron

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

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

Dem fügen wir dann eine Aktivität 10% hinzu.
Daraus folgt:

10^{10} Impulse
 10^4 Interagierende aktive Impulse
 10^{14} Miteinander zu verrechnende Impulse

Für jeden Impuls brauchen wir:

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

Die Berechnung der in Betracht zu ziehenden Impulse,
Berechnet sich anhand
des Knotentyps,
der spatiellen Achsen und
der Impulspotentiale.

Ferner sind die Knotentypen zu unterscheiden,
für die Knoten Interaktionen.

Den Knoten Interaktions Mechanismus vernachlässige ich
in diesem Zusammenhang und reduziere beide Effekte,
Impuls und Knoten Interaktion auf 100 Berechnungen.

Macht 100 Berechnungen je Impuls.
Daraus resultiert:

$10^2 \cdot 10^{14} = 10^{16}$ Berechnungen.

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

Wenn wir nun, wegen den zuvor gegebenen Erörterungen, auch Leitungs- und Neuro-Genesisrechnungen mit einbeziehen, dann ist dieses im Rahmen des Speicherbedarfs als zusätzliche 40 Peta-Byte zu schätzen. Bei dem Berechnungsaufwand, wären die Leitungsrechnungen, von den Interaktionsrechnungen an den Knoten, als separater Schritt zu betrachten und daher die Rechenleistung, im Rahmen der großzügigen Hochskalierung, zu vernachlässigen.

Jenseits von Clustering, zur Steigerung der Rechenleistung, bedarf Clustering auch einer Koordinationsleistung.

Weshalb auch Supercomputer, in etwa noch mehr als ein Jahrzehnt brauchen werden, eine WBE in echtzeit durchzuspielen.

Die Annahmen sind durchaus variable zu betrachten und könnten anstatt der 10 Peta-Ips auch Exa-Ips erfordern.

Jenseits des Rechenaufwands, ist die Menge an RAM zum jetzigen Zeitpunkt, als noch absurd hoch einzustufen.

2. Entwicklungsaufwandsabschätzungen und technische Fundamente

Der Entwicklungsaufwand ist derzeit in einem Rahmen, des Unvorhersehbaren gebettet.

Daher kann keine zuverlässige Vorhersage gemacht werden.

Die Exatheit 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 soviel heißt 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.

Ausblick: Symbiose zwischen Mensch und Technik

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

Nachwort vom Autor

Der Autor möchte Sie,
werte Leser,
darüber aufklären,
wie nahe wir uns
an einer technologischen Singularität befinden.

Jenseits dessen,
gilt das Zitat:

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

Daher sind Sie,
werte Leser,
nun dazu aufgefordert,
sich Gedanken dazu zu machen und
diese zum Bedenken mit-, bzw. zurückzugeben.

Ebenso wie Übersetzungen vom Autor erwünscht sind.