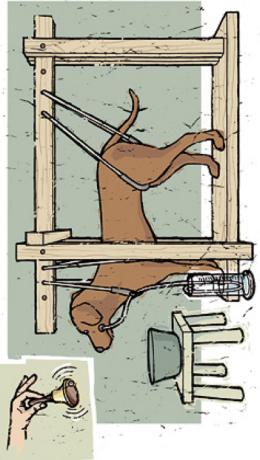


Klassische Konditionierung

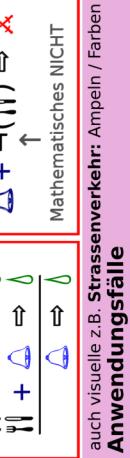


Jahr ~1905

Erfinder Iwan Petrowitsch Pawlow

Stufe 1: Abrichtung
z.B. nach 1000 Repetitionen

Stufe 2: Missbrauch
"Rage", Aggression bis Amoklauf



Anwendungsfälle

auch visuelle z.B. Straßenverkehr: Angeln / Farben
Menschen & Tiere, abzurichten um sowohl für Gutes als auch für weniger Töles bis hin zum, Gewalttäter (Kampfhund) Amokläufer oder Terroristen

Hardware Synthesizer / Sampler



Jahr ~1970

Erfinder Firma Fairlight CMI

Damit können Töne digital aufgezeichnet und abgespielt werden. Wenn man eine Zeichnung z.B. als Kinderspielzeug invasive und non-invasive Technologien: zB modulare NeuroNexus Bluetooth Interface, UpLink zur Quadrophone oder z.B. zum Kühlschrank, ähnlich wie ein Benutzer teilweise mit Plug-Ins, welche dem Benutzer vorenthalten werden, also sollte man Hacker werden oder zumindest informiert sein

Anwendungsfälle

Musik machen, Sprachaufzeichnungen vor einer Verhandlung manipulieren, Behavioural Sciences wie z.B. das "Pawloscher Hund" - Experiment



OpenBCI



Loop Recorder "Dormiphone"



Aktivierungs-Zetten
mit Suggestionen
Endlos-Band

Jahr ~1929

Erfinder Hans Berger

EEG ursprünglich vom Neurologen Hans Berger entwickelt, mittlerweile hundertfach weiterentwickelt worden. Das Brain Computer Interface ist ein EEG welches mit nachgelagerter Software (Pattern-Recognition) bestimmte Muster der Hirnströme erkennt die dann auf Ereignisse auf dem Computer oder z.B. im Toaster verknüpft werden können

Anwendungsfälle

als Lügendetektor oder Steuerung von Computer-spielen, Gedanken / Stimmungen (Stress)/ Entspannung)

3D GAME-ENGINE (z.B. CryEngine)



Jahr ~1981

Erfinder Silas Warner

Castle Wolfenstein (Muse Software)
Wie eine Skinned-BOX, aber scheinheilig verpackt z.B. als Kinderspielzeug invasive und non-invasive Technologien: zB modulare NeuroNexus Bluetooth Interface, UpLink zur Quadrophone oder z.B. zum Kühlschrank, ähnlich wie ein Benutzer teilweise mit Plug-Ins, welche dem Benutzer vorenthalten werden, also sollte man Hacker werden oder zumindest informiert sein

Anwendungsfälle

Spiel, Spass, Psychologisches Profil ermitteln, für Therapie oder "Therapie", Kinder zu Verbrechen anzuzeigen (z.B. GTA) danach zu verklagen und es legitim zu verskaven



Chemitrode



Jahr 1952

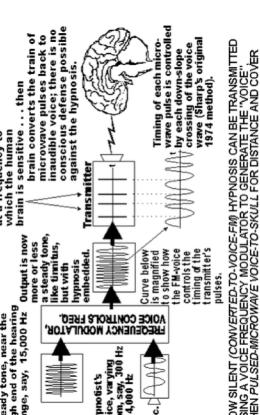
Erfinder Petron Corporation (1933)

Ein analoges Endlos-Tonband, auf welches Suggestionen wie z.B. 2+2=5 aufgezeichnet werden, welches zu bestimmten Zeiten automatisch aktiviert wird. Nach 5 Minuten schaltet das Band automatisch wieder aus. Mit der Digitalisierung / Computer / Handy kann man massiv komplexe Systeme realisieren und auch z.B. Kinder miteinander verknüpfen, Und so leider auch vorsätzlich gegeneinander ausspielen.

Anwendungsfälle

Nachts während des Schafens Fremdsprachen lernen oder dem Opfer ungewollt Verhaltensmuster oder ganze Weibilder einbrennen..

Microwave Hearing / Frey Effect



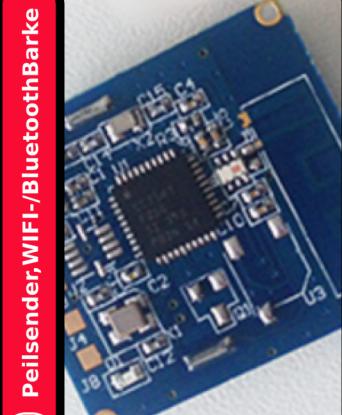
Jahr ~1961

Erfinder Allan H. Frey (Cornell Uni)

Hören sie Stimmen, hahaha' -- Mit gepulsten Mikrowellen-Kanal direkt zum Innenohr / Cochlea aufgebaut wurden. Wurde erst 1989 unter US677027 patentiert. Technisch wäre es schon möglich gewesen (den Tätern gemacht) es besonders Spass, diese Technologie gegen Opfer zu missbrauchen, die zuvor mit "Schizophrenie (Rechtfelos / Wehrlos) gemacht wurden.

Anwendungsfälle

In Kombination mit z.B. einem Loop-Recorder haben die Täter oft verherrlichen Schaden "zum Spass" in der Psyche



Peilsender,WIFI-/BluetoothBarke



Jahr ~1930

Erfinder Heinrich Hertz

Z.B. das iBeacon der Firma Apple ist eine Funk-Barke oder eine Funk-Boje mit Speicher und kleinem Prozessor (CPU), welche z.B. dazu verwendet werden kann Dinge zu Orten, virtuelle Geocaches zu platzieren, aber leider auch z.B. um auf einen Stimoceiver, NeuroNexus-Empfänger, WO200505579 um ihn danach in den Suizid oder Amoklauf zu schicken wie die Nuke-Funktion bei Lemmings™

Anwendungsfälle

Als Kinderspielzeug, Vermessungen, Flugsicherung (ADS-B) oder für (Elektronische-/Psychologische) Kriegsführung