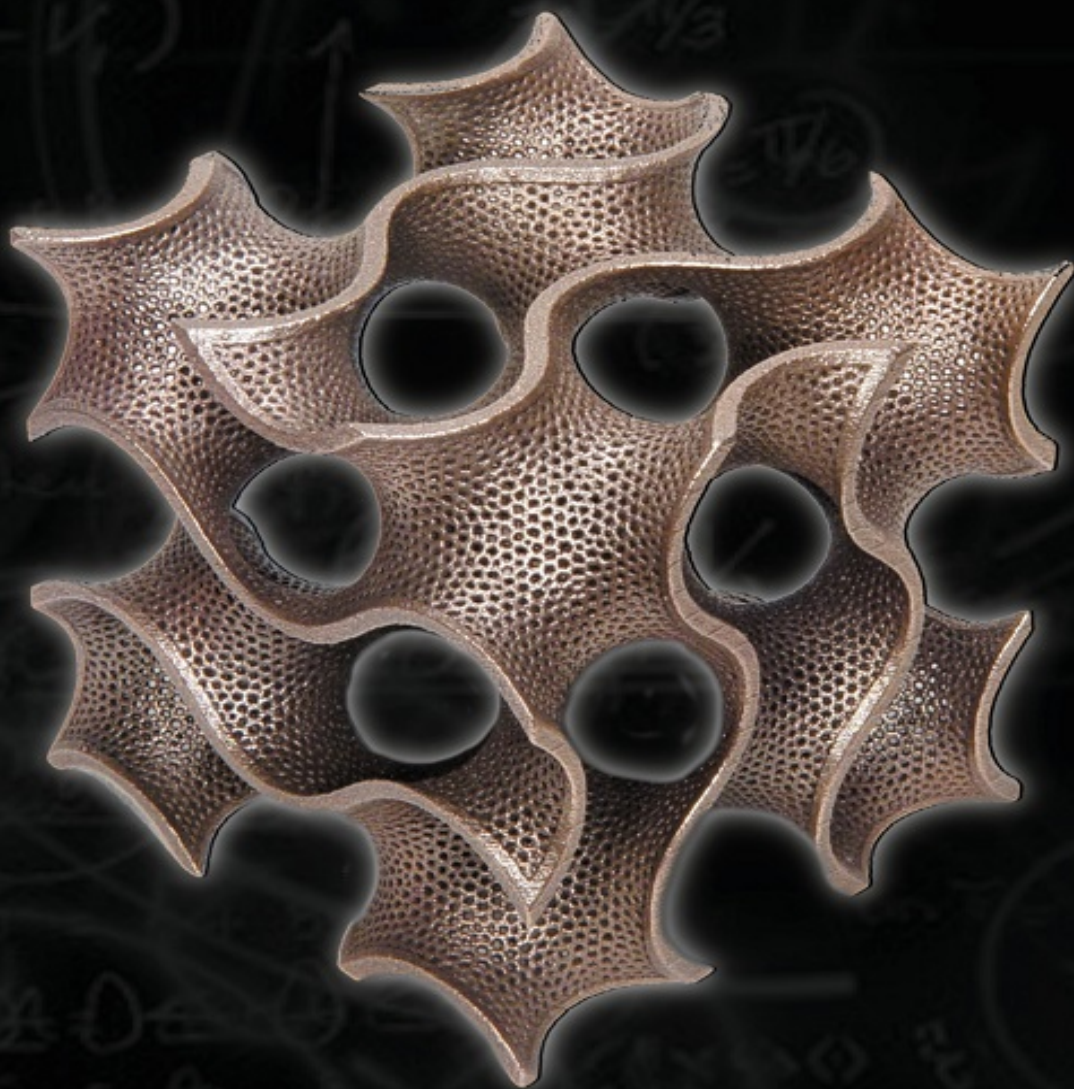


REALITY

RELOADED

DIE SIMULATIONS THEORIE



BRYAN BLACKWATER

*»All what we see or seem,
is but a dream, within a dream.«*

- Edgar Allan Poe -

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Inhaltsverzeichnis

Simulationstheorie 2.0

Vorwort

Antarktis, 9836 v. Chr

Die Simulationstheorie

Unsere „Realität“

1. Der Sehsinn
2. Der Geruchssinn
3. Der Hörsinn
4. Der Tastsinn
5. Der Geschmackssinn

Die Natur der Materie

Das Atom: Ein riesiger, winziger Haufen Nichts

Keine Teilchen? Der Welle-Teilchen-Dualismus

Realität: Ein Tisch entsteht

Das „Spiel“

Das Spiel, der Tod und die Religionen

Die Matrix - Das „große Spiel“

NPCs - „Non Playing Characters“

Der Aufbau der Matrix

Die Akasha-Chronik – Die Datenbank der Matrix

Der Faktor Zeit in der Matrix

Die Physik der Matrix

Das Gehirn – ein simulierter Quantencomputer

Dezentrale Simulation – Ressourcenschonung

Die Auswirkungen der Simulationstheorie

Du bist, was du denkst – Manifestieren von Realitäten

Wellen mit unterschiedlichen Vorzeichen – Positives und Negatives Denken

Epigenetik – Angewandte Manifestation von Gedanken

Reprogrammierung der eigenen Spielfigur

Das Gesetz des Ausgleichs

Krankheiten, Schmerz und Tod innerhalb der Simulationen

Der Weg zum „Erwachen“

Die Simulation – Das erschaffene Paradies

Reprogrammierung - Meditation, Samadhi und Fana

Schlusswort

Vorwort

Ziel dieses Buches ist es, die Simulationstheorie (ST), die als logische Folge der Quantentheorie (QT) und dem berühmten Doppelspalt-Experiment von 1905 entstand, in einem halbwegs verdaulichen Rahmen zu präsentieren. Die Annahme, dass wir alle in einer extrem komplexen Simulation leben, ist natürlich alles andere als leicht verdaulich, aber es ist in der Tat das, was die QT (die zigfach bestätigt ist) vorschreibt: Dass nichts von dem, was wir wahrnehmen, real ist, sondern nur in unserem Gehirn als Datenstrom vorhanden ist und sich erst in der „Realität“ manifestiert, wenn es beobachtet wird. Die Intention des Beobachters beeinflusst das Messergebnis dabei nicht nur, sondern legt es sogar fest. Albert Einstein sagte dazu gerne: „Du bist, was du denkst“.

Die ST geht nun noch einen logischen Schritt weiter: Unser Körper ist dabei, ebenso wie alles andere, eine Simulation, bestehend aus Daten. Wir, die „SpielerInnen“, befinden uns außerhalb dieser virtuellen Realität und verwenden unsere Körper als „Spielfigur“. Das „Außerhalb“ ist dabei etwas, das nicht fassbar ist für jene, die in der Simulation sind und am „Spiel“ teilnehmen. Das „Innerhalb“, also das, was unser Gehirn als Realität wahrnimmt, ist jedoch rein virtuell und physikalisch nicht existent.

Unter dem Begriff „holografisches Universum“ wurde die ST mathematisch bereits bestätigt, wenn auch nur in einem rudimentären Umfang, der von einer „Projektion“ statt einer „Simulation“ ausgeht, was jedoch ein gravierender Unterschied ist.

Der Film „Die Matrix“, stellt diese Simulation sehr gut dar, auch wenn es natürlich am Ende Sciencefiction ist. Aber da er die ST beinahe zu 100% korrekt darstellt, werde ich in weiterer Folge die Grundlage der Simulation ebenfalls „Matrix“ nennen.

Da (vermutlich) niemand weiß, wie diese Matrix entstanden ist, werde ich ihre Entstehung in einer Kurzgeschichte schildern. Diese basiert jedoch lediglich auf meiner persönlichen Annahme und muss nicht zwingend die Realität widerspiegeln. Sie könnte jedoch der Wahrheit sehr nahe kommen.

Anschließend werde ich versuchen, die „sichtbare Realität“ und die Quantenmechanik mit der Simulationstheorie in Einklang zu bringen. Aber keine Angst, es wird nicht mathematisch sondern rein philosophisch ;-)

Ich verzichte in diesem Buch absichtlich auf wissenschaftliche Fußnoten zu Quellen oder Studien, denn in Zeiten von kollektiver Digitalisierung sind die Erklärungen zu den Begriffen nur wenige Mausklicks entfernt.

Die kommenden Seiten sind natürlich nichts, womit man sich im Alltag normal beschäftigt und es fällt sicher oft schwer, es nachzuvollziehen. Daher ist es zu empfehlen, zu schwer verständliche Absätze einfach öfter zu lesen, damit es verständlicher wird. Auch wenn es vielleicht schwer fällt.

WARNUNG:

Der Konsum dieses Buches kann zur spontanen Realitäts- und Bewusstseinsveränderung führen. Es kann durchaus passieren, dass Ihr Leben danach einen anderen Verlauf nimmt oder dass Sie plötzlich Dinge wahrnehmen, die zuvor in Ihrer Realität nicht vorhanden waren. Sollten Sie also sehr an ihrer derzeitigen Weltsicht hängen, beenden Sie das Buch besser an dieser Stelle.

Antarktis, 9836 v. Chr.

»Wie sieht es aus?«, fragte Tasaro.

»Die letzten 200 sind in ihren Kammern, Digîr«, erwiderte eine weibliche Stimme aus dem Hintergrund. Sie gehörte zu einem der zahlreichen Labor-Roboter, die mit künstlicher Intelligenz ausgestattet waren und somit die Aufgaben eines Menschen übernehmen konnten. »Ihr seid das letzte aktive Individuum, Digîr.«

Tasaro nickte. Er schaute in die Halle hinaus, die sich über fast drei Kilometer Länge erstreckte und dabei eine Höhe von 500 Metern erreichte. Hier, fast 3km unter dem Eis der Antarktis, lag die größte Station ihrer Art. Sie war so konzipiert, dass sie das, was kommen sollte, unbeschadet überstehen würde.

879.386. Das war die Zahl, die auf dem Bildschirm über dem Fenster zur Halle angezeigt wurde. 879.386 Kammern in denen jeweils ein Mensch lag. Angeschlossen an ein gewaltiges Netzwerk von Lebenserhaltungssystemen. Die Temperatur der Kammern lag, laut Anzeige, bei 4°C.

87.386 Menschen lagen hier im Kryoschlaf, sauber aufgereiht wie in einem Lagerraum. Versorgt wurden die Kammern von einem geschlossenen Recycling-System, das den Menschen Nährstoffe brachte und Abfälle wieder zu Nährstoffen aufbereitete. Auf diese Weise konnten die darin gelagerten Menschen tausende Jahre überstehen.

Doch so lange sollte es nicht dauern. Die Zeit der Stasis war für 300 Jahre angesetzt. Dann sollte sich Erde die soweit erholt haben, dass sie wieder besiedelt werden konnte.

Tasaro atmete tief durch und blickte ein letztes Mal auf seine Konsole um die Daten noch einmal zu überprüfen.

Er war Kommandant dieser Basis und hatte dafür gesorgt, dass in den letzten sechs Monaten ein Großteil der

verbliebenen südlichen Bevölkerung in Tiefschlaf versetzt wurde. Weltweit gab es unzählige solcher Anlagen, die alle nur zu einem einzigen Zweck gebaut worden waren: Die Menschen vor ihrer Auslöschung zu bewahren.

Die meisten waren vor dem, was bald kommen sollte, in die Tiefen des Alls geflüchtet und hatten auf anderen Planeten, in den Kolonien, eine Zuflucht gesucht. Doch viele wollten bleiben, um nach der Katastrophe die Erde neu zu besiedeln. Dazu hatte man weltweit redundante Genbanken tief unter der Erde eingerichtet, in denen Genproben von allen Lebensformen der Erde gespeichert waren. Wenn die Erde sich erholt hätte, könnte man mit diesem Material den Planeten innerhalb kurzer Zeit erneut zum Leben erwecken.

»Aktueller Energieoutput?«, fragte der Kommandant.

»290 Terawatt Leistung, Digîr. Steigend«, antwortete der Roboter.

Bei 400 Terawatt hatte der gewaltige Fusionsreaktor tief unter der Halle seine Maximalkapazität erreicht.

Er würde diese Leistung für mehrere tausend Jahre aufrecht halten können und bot weit mehr Energie als das System eigentlich gebraucht hätte. Doch die Kälteschlafkammern waren nicht das einzige, das Energie brauchte.

Alle Wissenschaftler waren sich einig, dass ein solch langer Tiefschlaf unweigerlich Schäden an den Gehirnen der Menschen zur Folge hätte.

Durch Unterforderung würden sich viele Verbindungen abbauen und die Gehirnfunktion auf ein Minimum reduzieren. Nach dem Ende der Stasis wären alle Menschen lobotomisiert und zu weniger geistiger Leistung fähig als ein zweijähriges Kind.

Daher hatte man einen leistungsstarken Computer an die Anlage angeschlossen, der von einer hochentwickelten KI verwaltet wurde und komplett selbsterhaltend war. Auf diesem Computer wurde eine Simulation erschaffen: Eine

1:1 Kopie der realen Welt. Diese Simulation war so hoch entwickelt, dass jedes einzelne Atom dargestellt werden konnte. Alle Kryokammern waren an diese Simulation angeschlossen und erlaubten es den darin liegenden Menschen, aktiv an der Simulation teilzunehmen. Ein Scanner verband die Gehirnströme direkt mit dem Computer und erlaubte so eine permanente gedankliche Interaktion zwischen Mensch und Maschine.

Auf diese Weise konnten die Schlafenden eine Art „Alternativleben“ durchleben, um das Gehirn während der lange Ruhephase aktiv zu halten.

Alle Aktionen, die dabei in der Simulation vollzogen wurden, hatten ein direktes, wenn auch stark gedämpftes Feedback zu den Muskeln des Schlafenden. So wurde verhindert, dass sich die Muskeln durch den langen Schlaf komplett abbauten.

Dadurch, dass die Kammer zusätzlich mit einer schweren Flüssigkeit geflutet wurde, würde der Körper beinahe schwerelos die lange Zeit überdauern.

Die KI sorgte dafür, dass jedem Individuum ein zufälliges Szenario präsentiert wurde, in dem es sich frei bewegen konnte. Durch die Interaktion der Gehirne mit der Simulation konnte die KI das Programm fortlaufend verbessern, um den Menschen ein möglichst gutes Leben zu ermöglichen. Zeit spielte dabei keine Rolle. Ein gesamtes Leben in der Simulation würde nur wenige Minuten Echtzeit dauern, denn in der Simulation tickten die Uhren gänzlich anders.

Sollte ein Mensch in der Simulation zu Tode kommen, durch Alter, Krankheit oder Unfall, würde er die Simulation verlassen und sofort in eine neue Episode eintreten, ohne dies zu bemerken. Sein wahrer Körper, der im Tiefschlaf lag, bliebe davon unbeeinträchtigt.

Natürlich wusste man, dass nicht alle Körper diese Strapazen unbeschadet überstehen würden. Doch das war einkalkuliert. Man rechnete damit, dass nur etwa 60% den