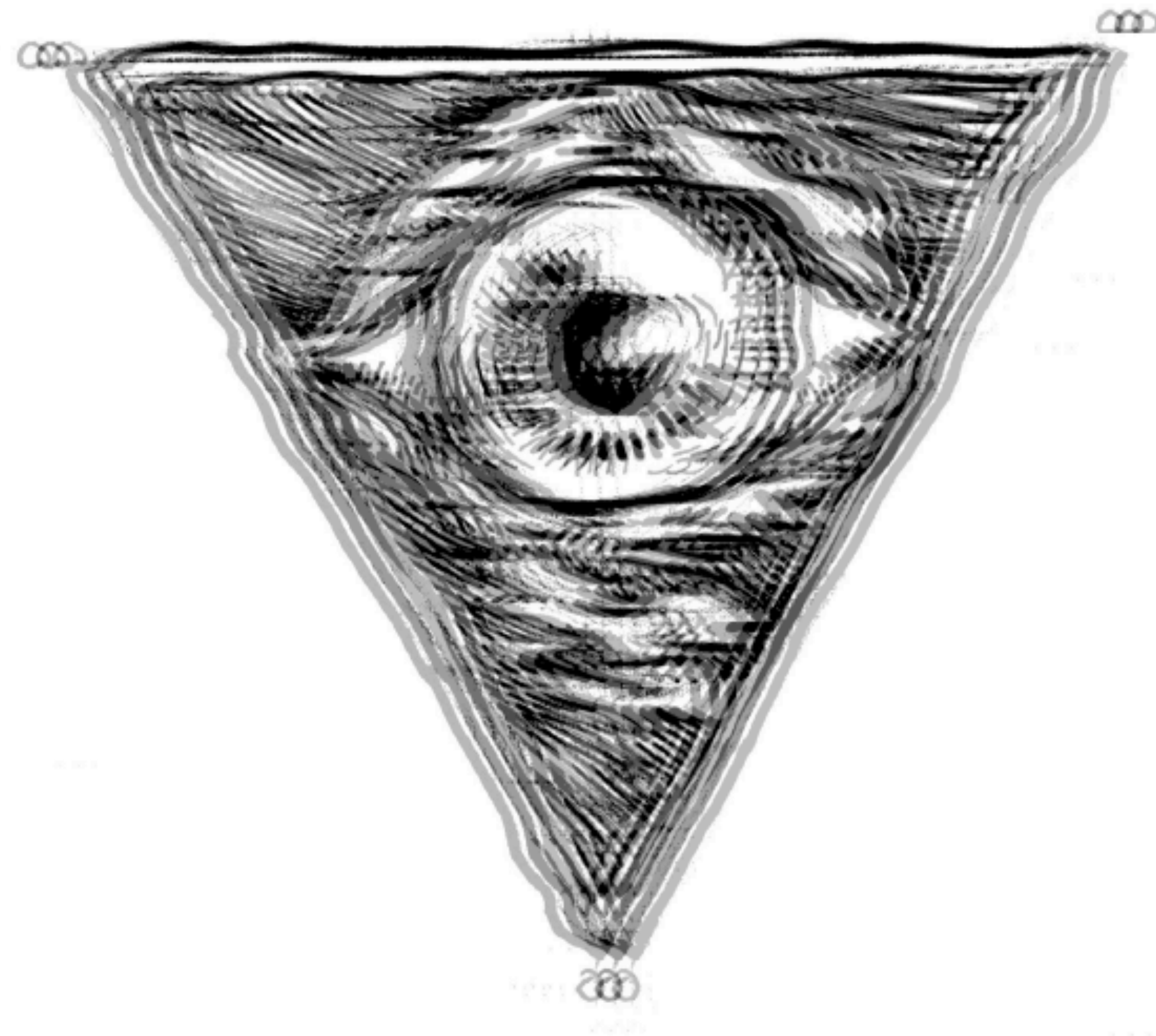




Matryca percepcji

**Świat jako interfejs w teorii Hoffmana i gnostyckiej
wizji rzeczywistości**

Ottoich

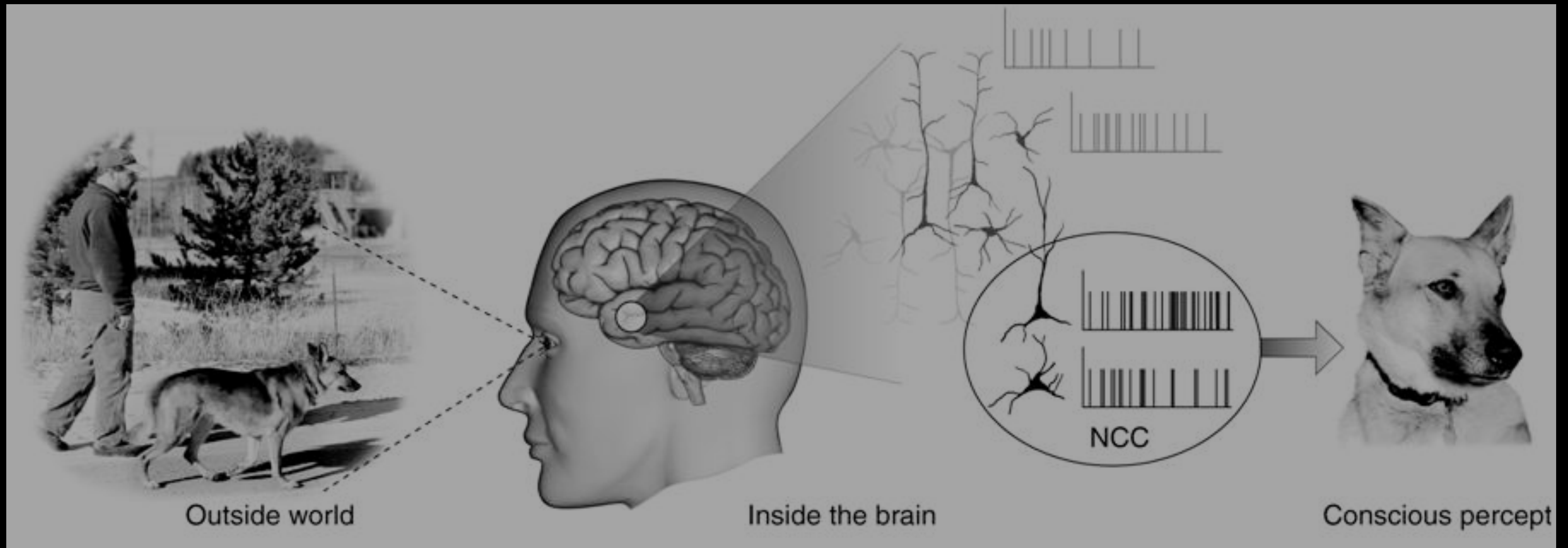
Świadomość

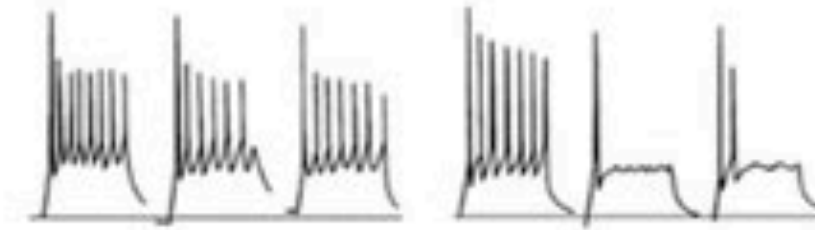
Świadomość – to zdolność jednostki do doświadczenia i postrzegania samej siebie oraz otaczającego świata. Obejmuje subiektywne przeżycia, myśli, emocje, wrażenia zmysłowe oraz refleksję nad nimi. Świadomość pozwala na integrację informacji, podejmowanie decyzji, tworzenie narracji o sobie oraz działanie w sposób intencjonalny.

W zależności od kontekstu, świadomość może być rozumiana:

- **Filozoficznie** – jako "qualia", czyli jakość subiektywnych przeżyć, nieuchwytna z zewnątrz; przedmiot badań filozofii umysłu.
- **Psychologicznie** – jako zdolność umysłu do monitorowania siebie i środowiska, różnicowana m.in. na świadomość sensoryczną, refleksyjną, autonoetyczną.
- **Neurologicznie** – jako *wynik aktywności mózgowej, pojawiający się w wyniku złożonych interakcji neuronów, m.in. w korze przedczołowej i sieciach integracyjnych.*
- **Społecznie/kulturowo** – jako kategoria tożsamościowa, etyczna lub polityczna, związana z poczuciem przynależności, świadomością klasową, płciową, ekologiczną itp.

NCC (Neural Correlates of Consciousness) → NKN (Neuronalne Korelaty Świadomości)





Physical stimulus

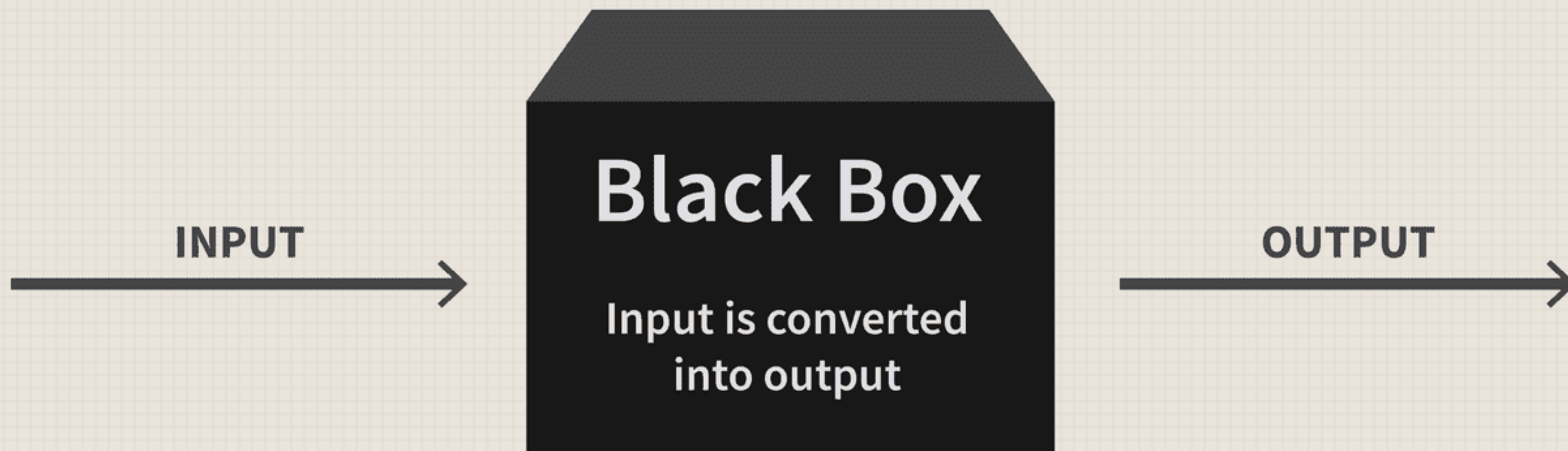
*motion,
light,
temperature,
sound,
...*

Transduction

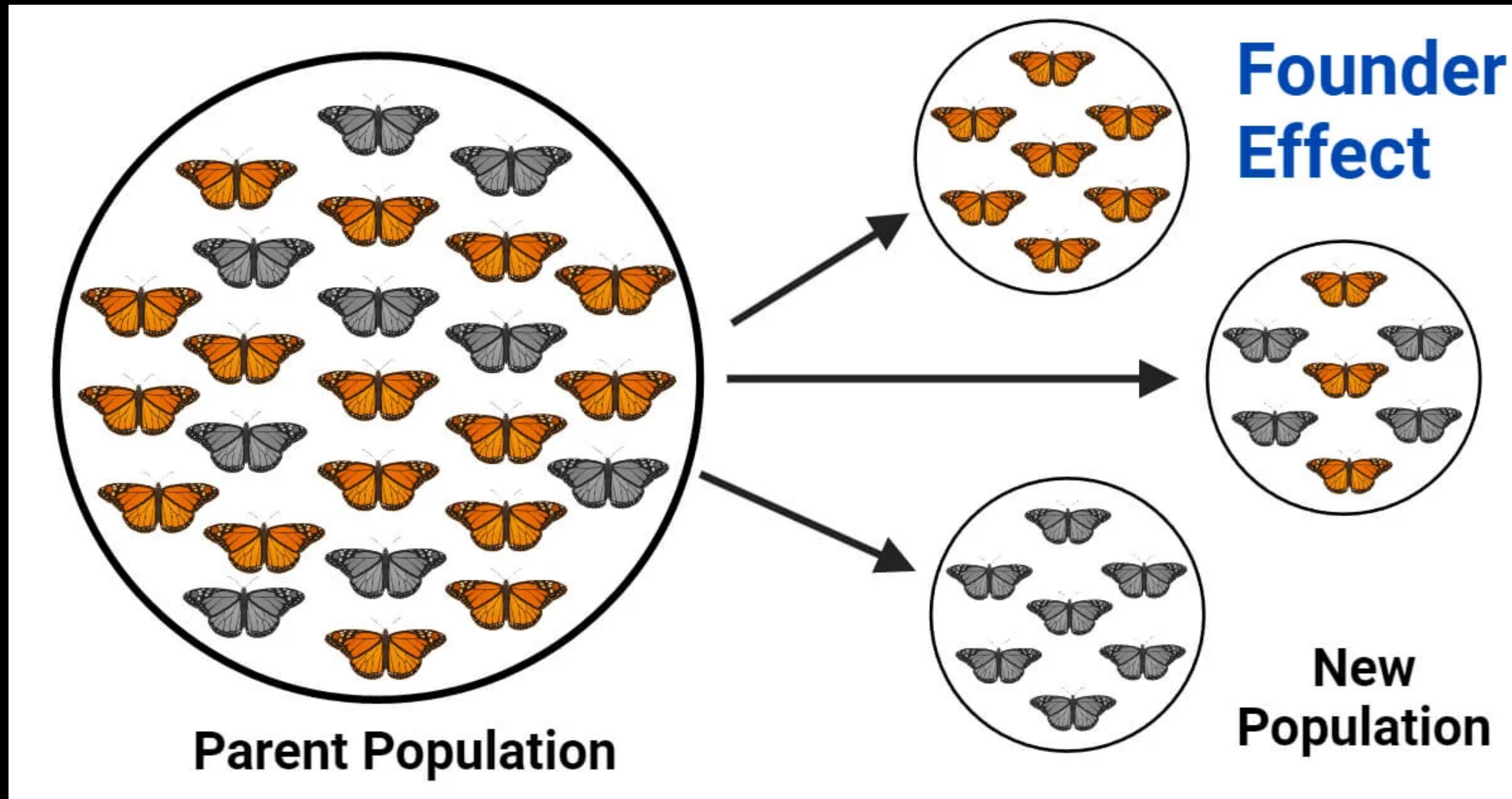
*Transformation of the physical
stimulus to neural signal*

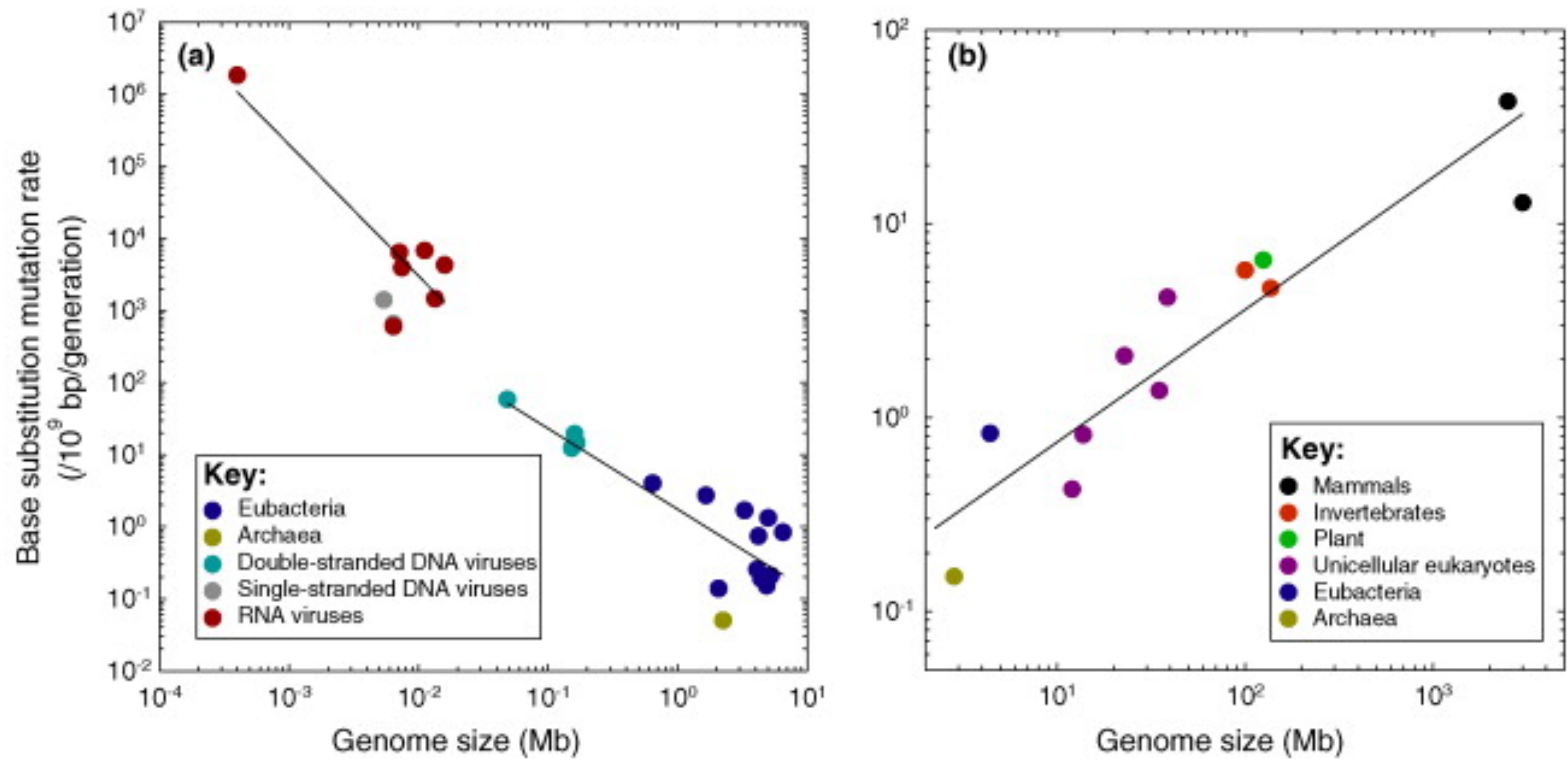
Transmission

Analysis and Integration

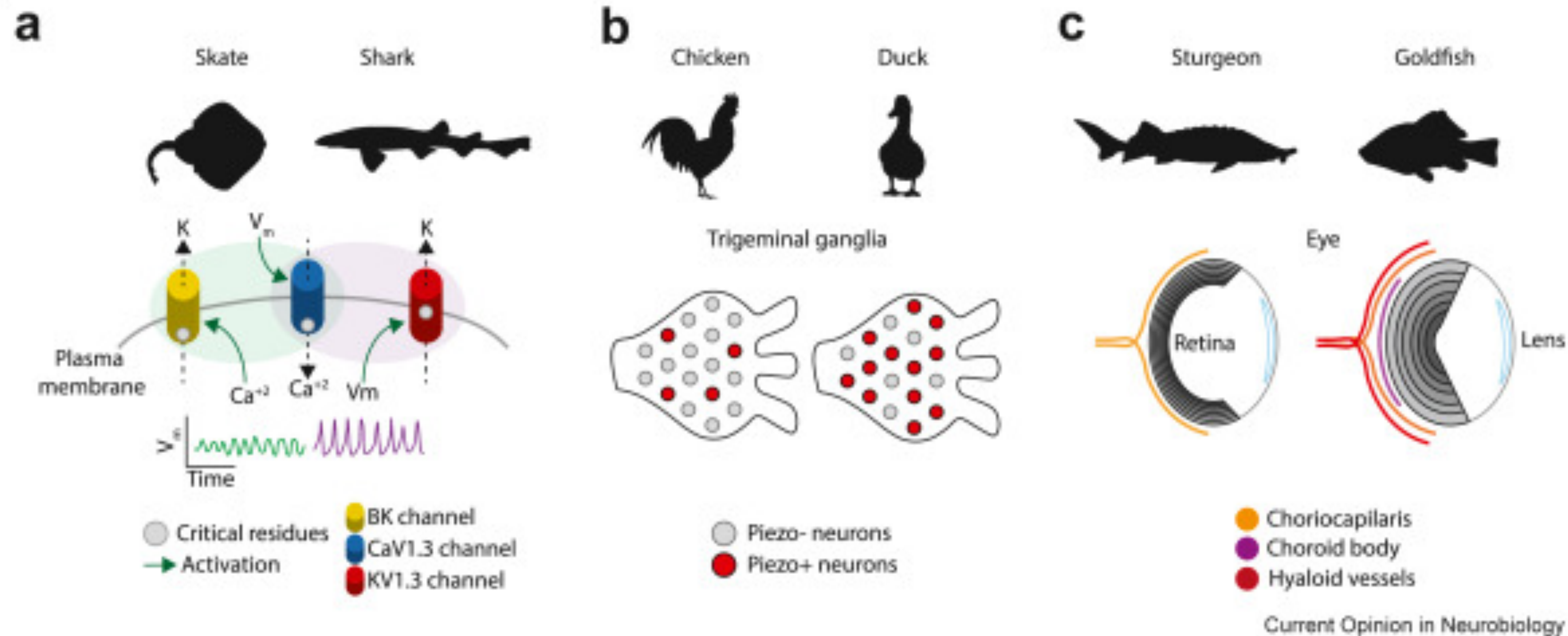


Porozmawiajmy o ewolucji





TRENDS in Genetics



Celem postrzegania jest oszacowanie prawdziwych właściwości świata.

Celem kategoryzacji jest klasyfikacja jego struktury.

Eony ewolucji ukształtowały nasze zmysły właśnie w tym celu.

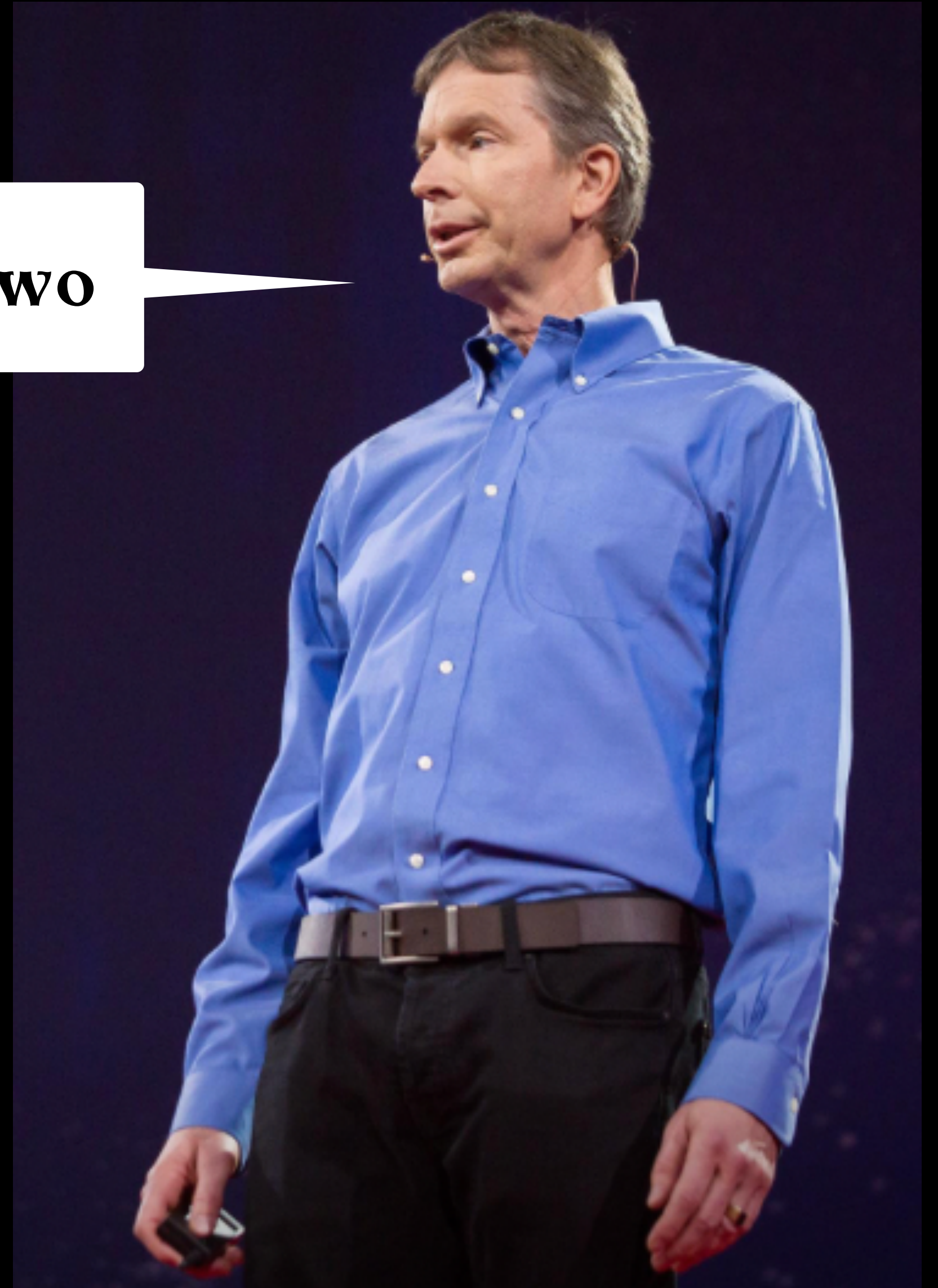


Celem postrzegania jest oszacowanie prawdziwych właściwości świata.

Celem kategoryzacji jest klasyfikacja jego struktury.

Eony ewolucji ukształtowały nasze zmysły właśnie w tym celu.

Kłamstwo





Donald Hoffman

Reality does
NOT exist



Wielka tragedia *Julodimorpha bakewelli*





Zasada zadowalających kategorii:

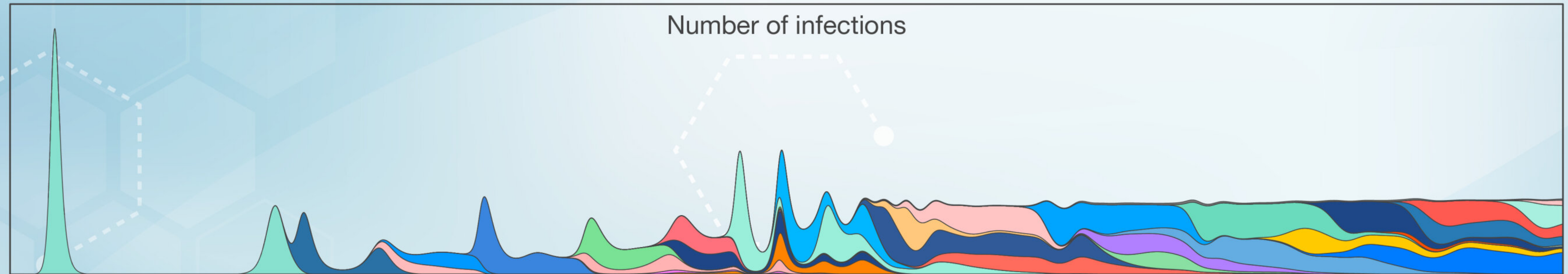
Każda kategoria percepcyjna organizmu, o ile została ukształtowana przez dobór naturalny, stanowi rozwiązanie adaptacyjnych problemów, które jest wystarczająco dobre

(choć niekoniecznie optymalne).

Gry ewolucyjne

Viral evolution timeline

In silico sequential replacement of dominant strains from SIRSVIDE model



Large host population size

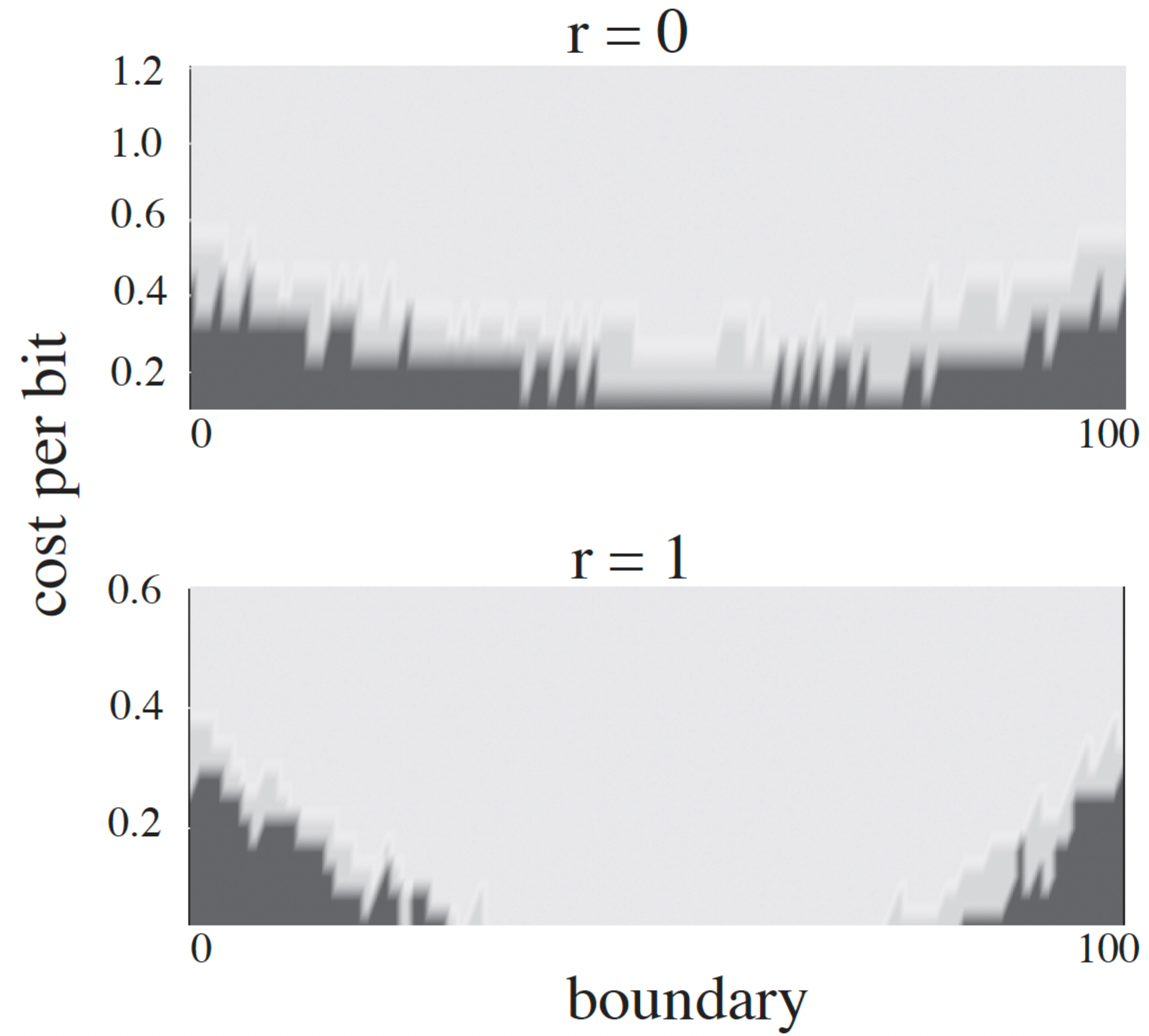
High viral mutation rate

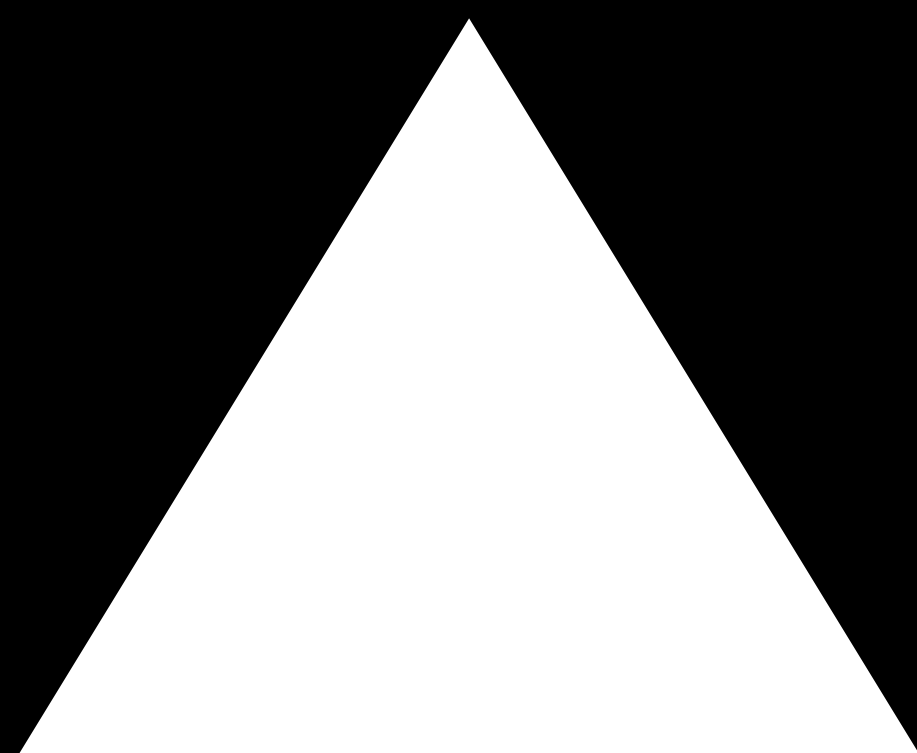
Transmissibility

Pathogenicity

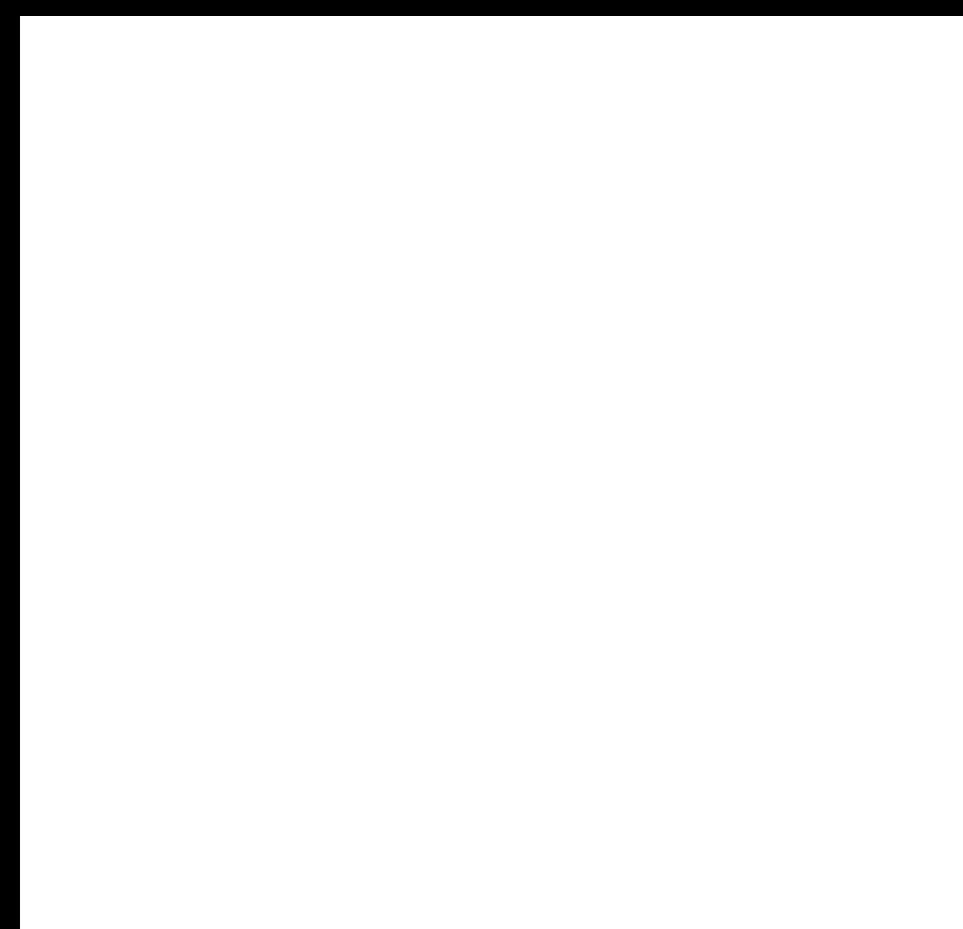
Immune escape

Evolving towards higher transmissibility and immune escape, and lower pathogenicity with short-term fluctuations





Prawda



Adaptacja

„Organizmy nie
przetrwają, jeśli będą
widziały prawdę –
przetrwają, jeśli będą
widziały to, co jest
użyteczne.”



Interfejs rzeczywistości



My Computer



My Documents



Internet Explorer



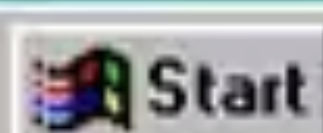
Network Neighborhood



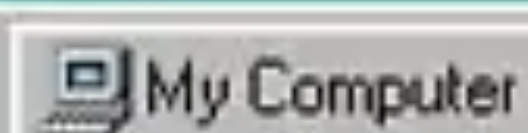
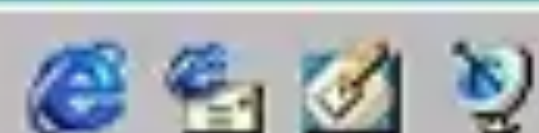
Recycle Bin



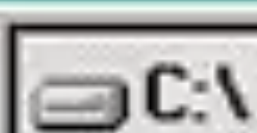
Connect to the Internet



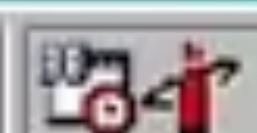
Start



My Computer



C:\



9:20 AM



My Computer

Czy to nowe idee?



GNOSTYCYZM

GNOZA



Czy możemy zobaczyć
prawdę?



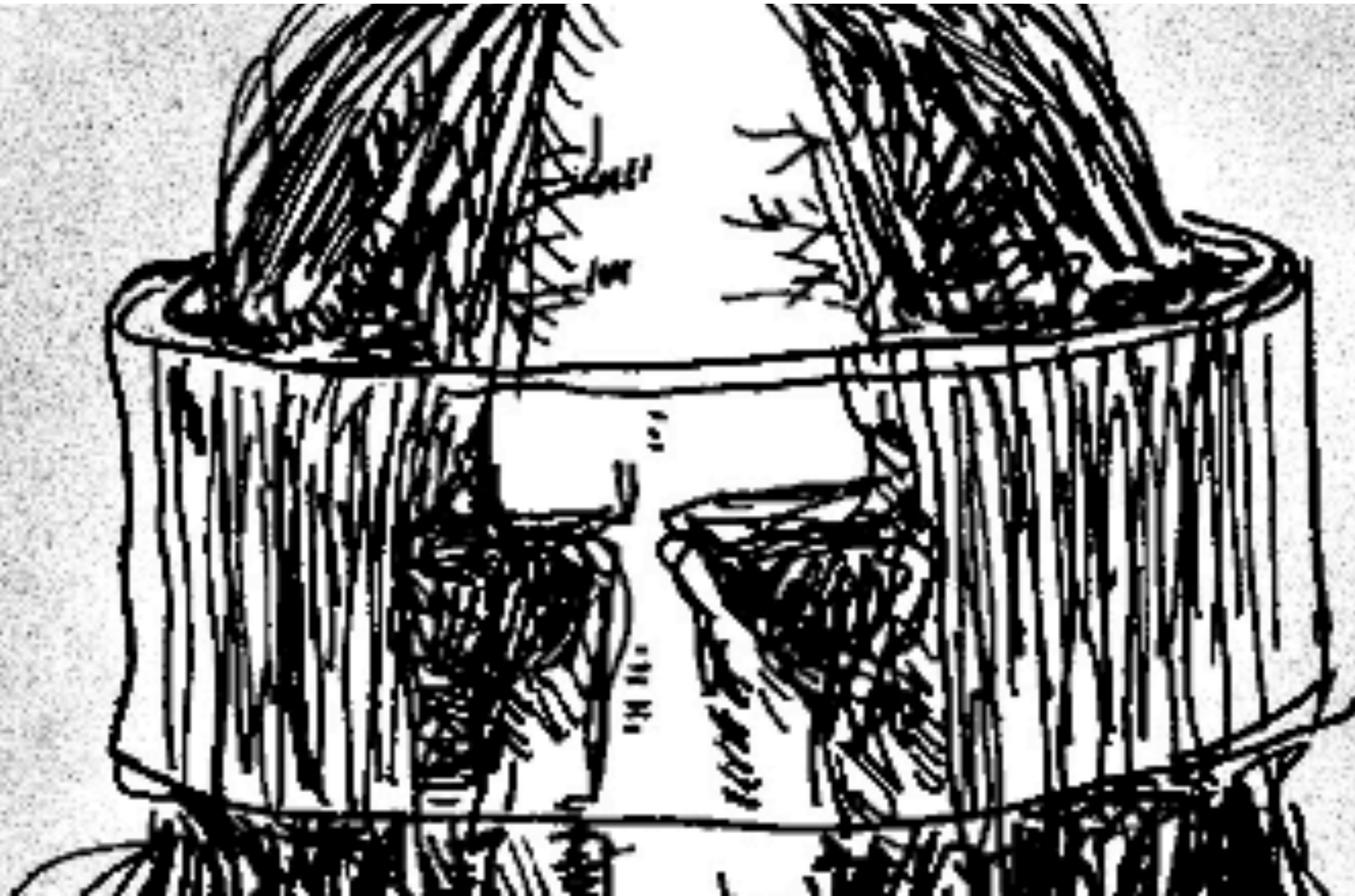
Agenci Świadomości

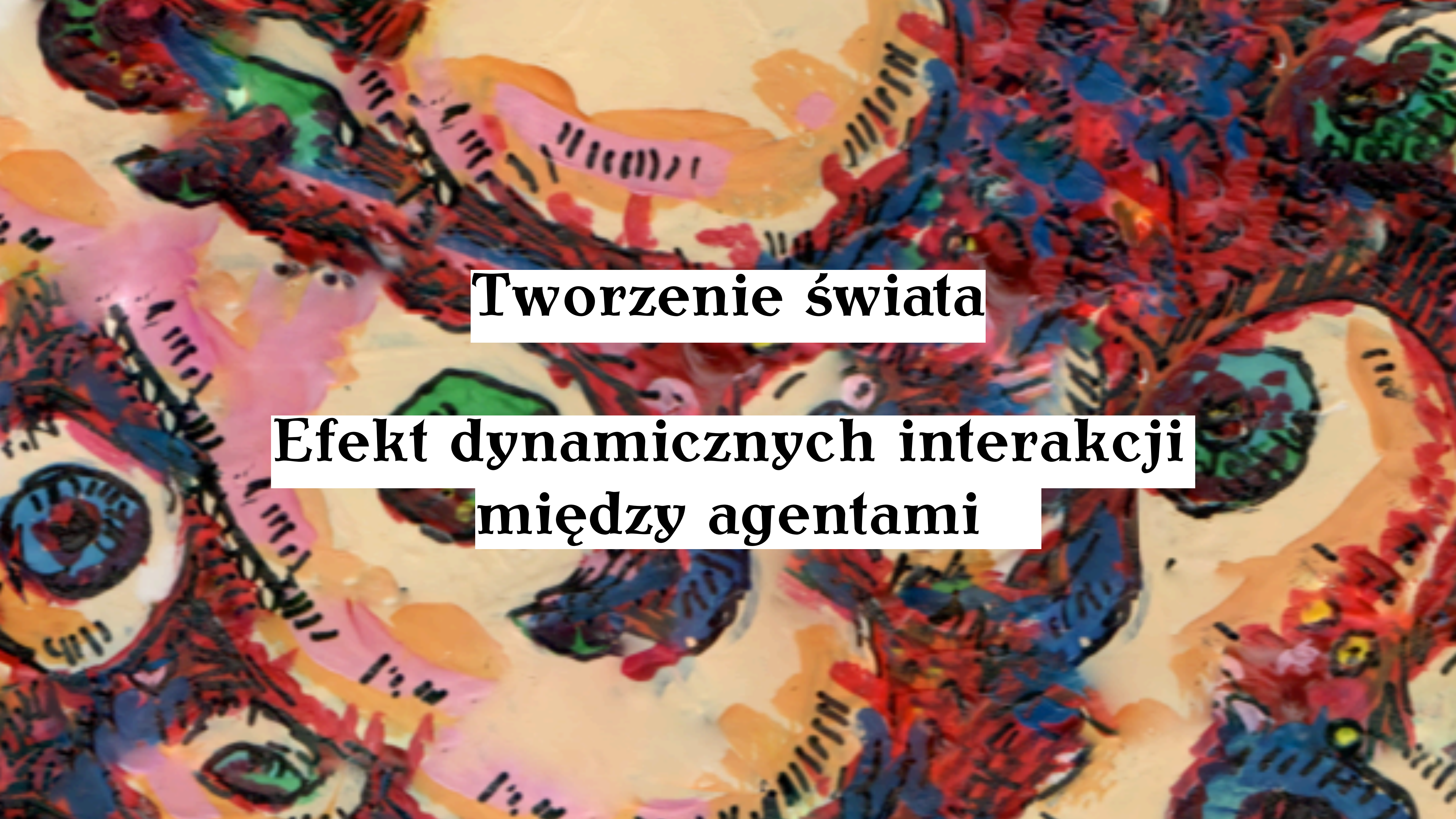


Agent świadomości

**Świadoma struktura mająca doświadczenia i
wpływ**

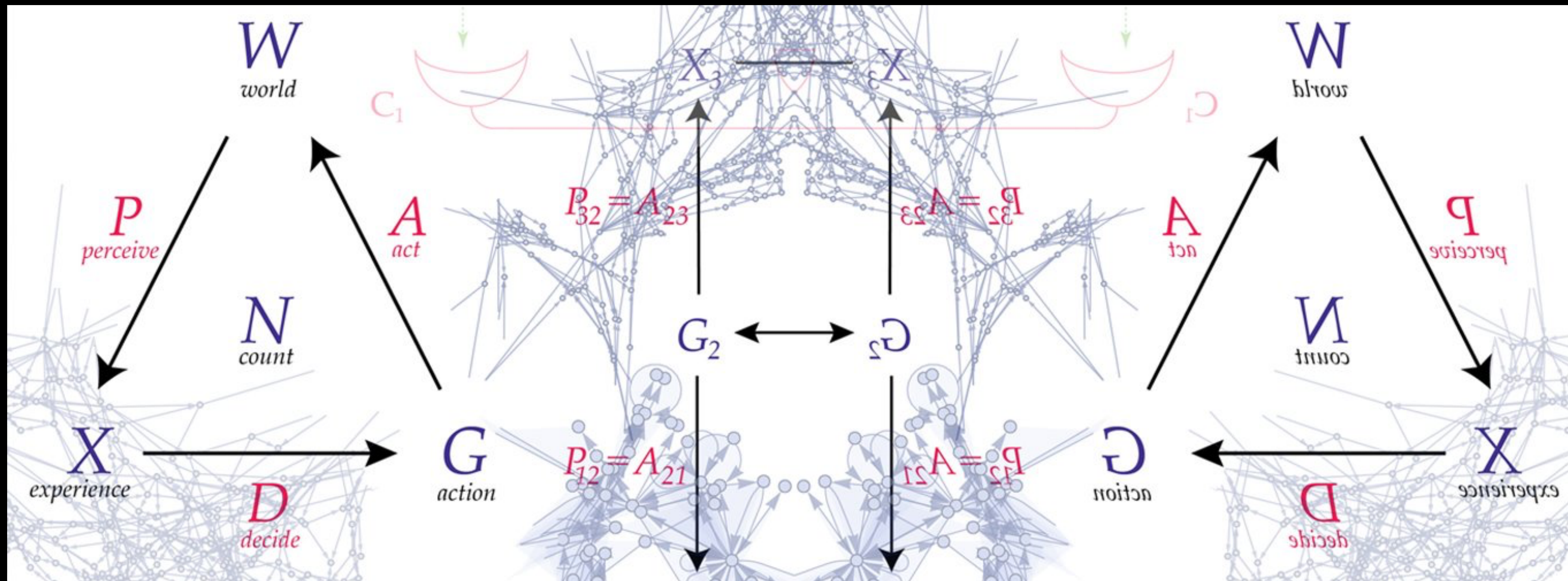
Rzeczywistość Wyłaniający się interfejs percepcyjny

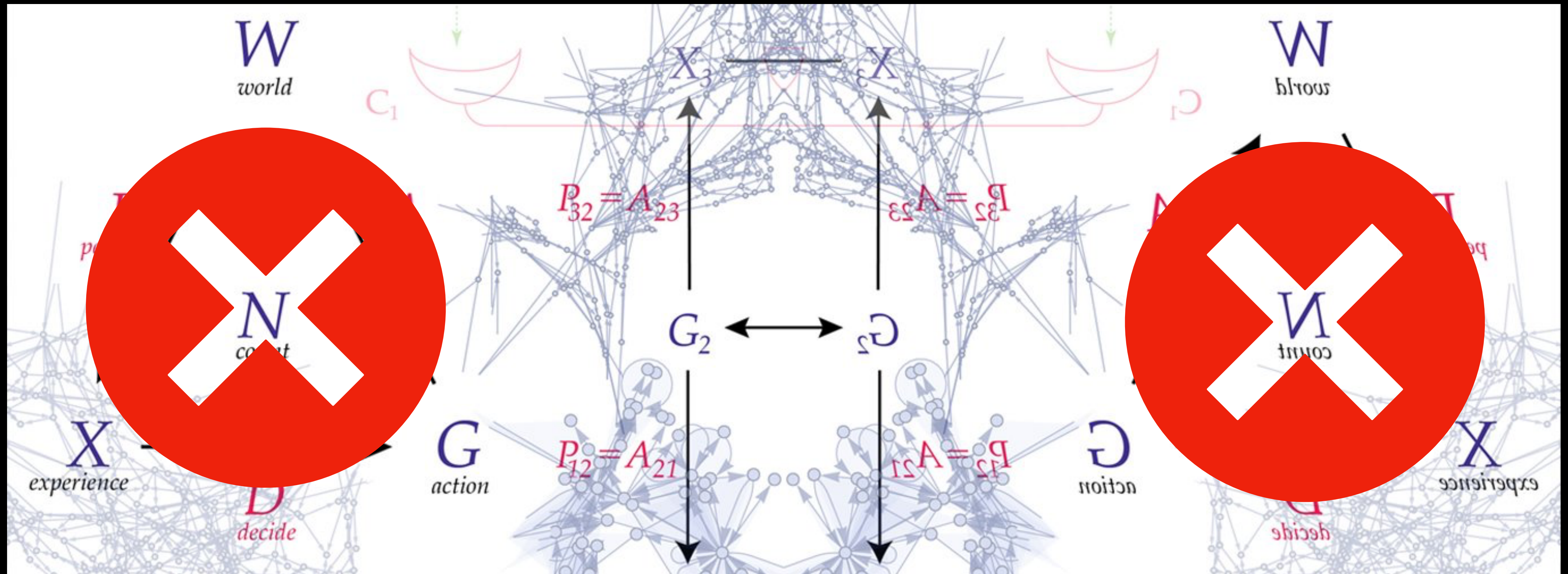




Tworzenie świata

**Efekt dynamicznych interakcji
między agentami**









ZARDZEWIAŁY
TANKOWIEC
OTTOICH