

Einflüsse und Entscheidungen (in Arbeit)

Inhalts-Verzeichnis

.....

Seite 1	Die drei Haupt-Aussagen zu den Einflüssen
Seite 2	Grafik 1: Haupt-Aussage 1 zu den Einflüssen (Ausnahmslos alles übt Einflüsse aus und alles wird beeinflusst.)
Seite 4	Grafik 2: Haupt-Aussage 2 zu den Einflüssen (Ausnahmslos alles entsteht durch Einflüsse, verändert sich ...)
Seite 5	Grafik 3: Haupt-Aussage 3 zu den Einflüssen (Ausnahmslos alle Entscheidungen werden von den Einflüssen ...)
Seite 7	Grafik 4: Einfluss-Arten auf Entscheidungen
Seite 15	Grafik 5: Einflüsse auf Entscheidungen (erster Entwurf)
Seite 16	Grafik 6: Unendlichkeits-Symmetrie
Seite 17	Graphic 6: Infinity Symmetry

Die drei Haupt-Aussagen zu den Einflüssen:

- 1.) Ausnahmslos alles übt Einflüsse aus und alles wird beeinflusst.
- 2.) Ausnahmslos alles entsteht durch Einflüsse, verändert sich durch Einflüsse und vergeht durch Einflüsse.
- 3.) Ausnahmslos alle Entscheidungen werden von den Einflüssen ausgelöst und gesteuert.

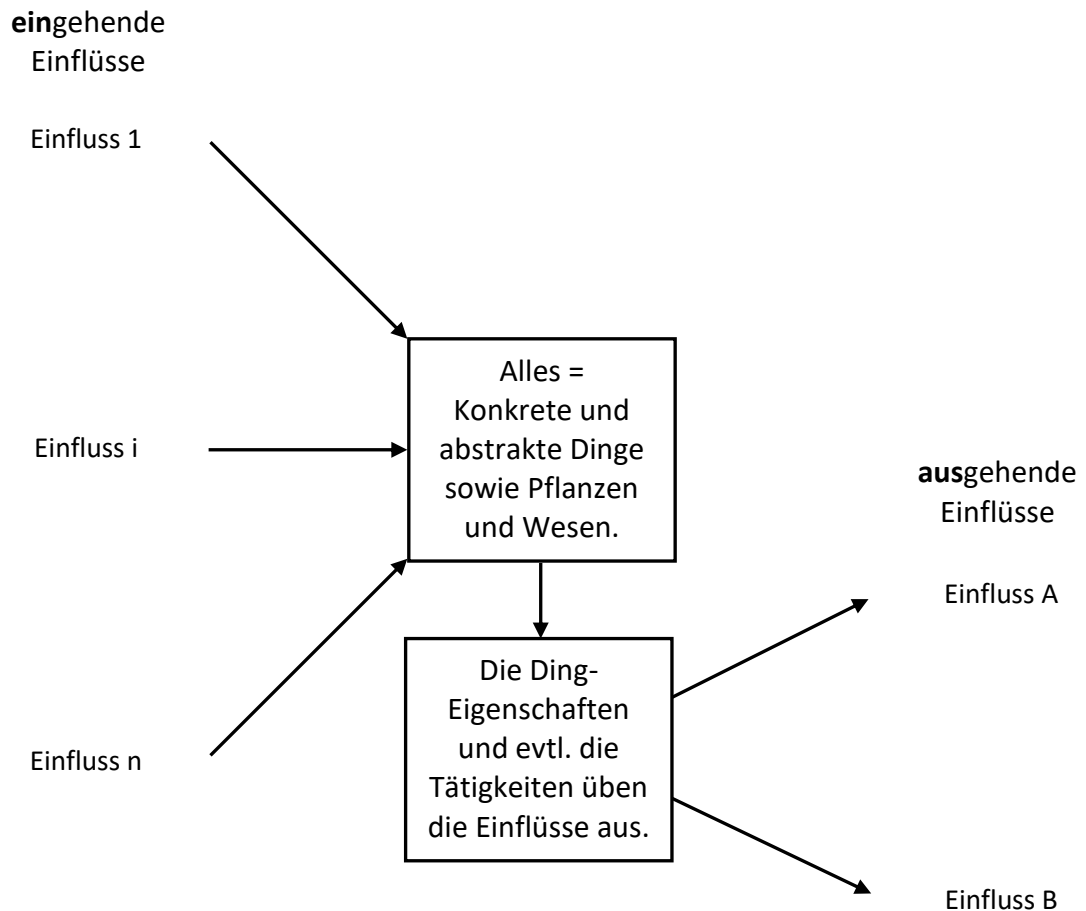
Außerdem gilt zum Beispiel noch:

- A) Es gibt bekannte Einflüsse und unbekannte Einflüsse.
- B) Zur Wissenschaft gehören die bekannten Einflüsse und zu **Gott** gehören die unbekannten Einflüsse.
- C) Die drei Haupt-Aussagen gelten sowohl für die bekannten als auch für die unbekannten Einflüsse.
- D) Einflüsse verursachen Vorgänge und Wirkungen.
- E) Einflüsse gehen immer von Masse aus.
- F) Einflüsse enthalten immer Energie.
- G) Einflüsse sind das Wichtigste für das Leben und Entscheidungen sind das Zweit-Wichtigste im Leben.
- H) Die zwischenmenschlichen Einflüsse stellen nur einen winzigen Bruchteil aller Einflüsse dar.
- I) Ein wesentliches Merkmal der Einflüsse sind Einfluss-Verstärkungen und Einfluss Abschwächungen.

Entscheidungen sind mit das Schwierigste im Leben. So wundert es nicht, dass es auch Fehl-Entscheidungen gibt.

Grafik 1: Haupt-Aussage 1 zu den Einflüssen

Ausnahmslos alles wird beeinflusst und alles übt Einflüsse aus.



Konkrete Dinge haben *eine* Masse wie zum Beispiel Haut oder Räder.

Abstrakte Dinge haben *keine* Masse wie zum Beispiel Entscheidungen, Erfahrungen, Gefühle, Wille oder Wut.

Auch für die abstrakten Dinge wie zum Beispiel Erfahrungen gilt, dass sie durch Einflüsse entstehen, dass sie durch Einflüsse verändert werden und dass sie durch Einflüsse vergehen.

Die Eigenschaften / Eigenschafts-Hauptworte und falls vorhanden auch die Tätigkeiten / Tätigkeits-Hauptworte der Dinge, Pflanzen und Wesen üben die Einflüsse aus.

Beispiel 1: Der Eisen-Klotz für sich alleine betrachtet übt keine Einflüsse aus. Der Eisen-Klotz hat jedoch Eigenschaften. Diese sind zum Beispiel das Gewicht und die Temperatur.

- Je heißer der Eisen-Klotz ist, desto mehr Wärme strahlt er ab. Wärme-Abstrahlung ist ein Einfluss auf die Umgebung.

- Je schwerer der Eisen-Klotz ist, desto anstrengender ist es, ihn anzuheben. Gewicht ist ein Einfluss auf die Umgebung.

Beispiel 2: Die Erfahrung für sich alleine betrachtet übt keine Einflüsse aus. Die Erfahrung hat jedoch Eigenschaften. Erfahrungen bzw. Erfahrungs-Baustein haben die Eigenschaften „abrufbar“ (für Entscheidungen) und „lassen sich einbeziehen“ (in Entscheidungen).

- Je mehr Erfahrungs-Bausteine für Entscheidungen abrufbar sind und in Entscheidungen einbezogen werden können, desto leichter ist die Entscheidung. Durch widersprüchliche Erfahrungs-Bausteine kann eine Entscheidung aber auch schwierig werden.

Die vielen Erfahrungs-Bausteine ergeben den Erfahrungs-Schatz eines jeden Menschen. Jeder Erfahrungs-Baustein besteht aus drei Elementen. Es werden pro Erfahrungs-Baustein stets alle drei Elemente im Gehirn abgespeichert.

Element **1**: Ein Einfluss (von fast unendlich vielen, die möglich sind).

Element **2**: Die Reaktion auf den Einfluss.

Element **3**: Das Ergebnis der Reaktion (Erfolg, Miss-Erfolg, Teil-Erfolg, Fehler).

Beispiel **1**: Einfluss = Arbeits-Auftrag. Reaktion = Annahmen und Abarbeitung. Ergebnis = Bezahlung (Erfolg).

Beispiel **2**: Einfluss = Ausgehen wollen. Reaktion = Zurecht machen. Ergebnis = Man gefällt Anderen (Erfolg).

Beispiel **3**: Einfluss = Farbe kommt an Pinsel. Reaktion = Pinsel wird mit Farbe dran länger weggelegt. Ergebnis oder Wirkung = Pinsel trocknet ein und ist nicht mehr zu gebrauchen (**FEHLER**).

Beispiel **4**: Einfluss = Farbe kommt an Pinsel. Reaktion = Pinsel wird mit Farbe dran länger in Wasser gestellt. Ergebnis = Pinsel trocknet NICHT ein (Erfolg).

Beispiel **5**: Einfluss = Tür quietscht. Reaktion = Scharniere ölen. Ergebnis = Quietschen ist weg (Erfolg).

Beispiel **6**: Einfluss = Man friert. Reaktion = Man zieht was über. Wirkung = Man friert nicht mehr (Erfolg).

Beispiel **7**: Einfluss = Im Laufe der Zeit schmutzig und klebrig gewordene kleine Metall-Dose mit Deckel drauf und Tabletten drin. Reaktion = Außen-Reinigung mit Wasser. Ergebnis = Am nächsten Tag wird der Deckel der Metall-Dose geöffnet und alle Tabletten sind zerfallen, weil bei der Reinigung etwas Wasser reingekommen ist (**FEHLER**).

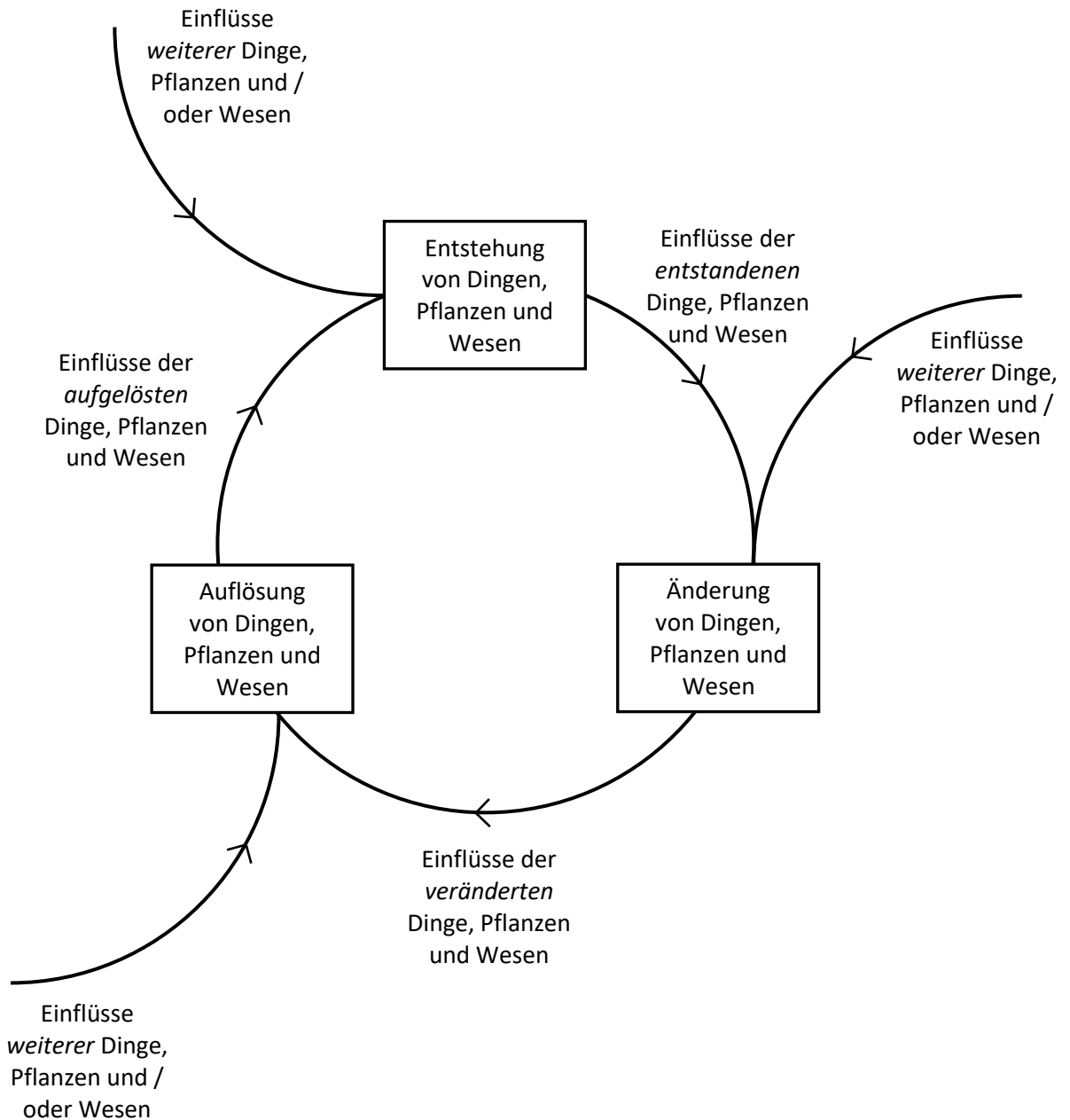
Beispiel **8**: Einfluss = Schmerzen. Reaktion = Schmerz-Mittel-Einnahme. Ergebnis = Unerträgliche Neben-Wirkung (**FEHLER**).

Beispiel **9**: Einfluss = 25 Jahre alter fleckiger Teppich-Boden soll ersetzt werden. Reaktion = Auf Empfehlung Beauftragung eines Teppich-Geschäftes (Fach-Handel) ohne ein zweites Angebot einzuholen. Ergebnis (nachträglich festgesellt) = Teppich-Boden und Verlegen waren rund doppelt so teuer, wie über Groß-Markt (**FEHLER**).

Grafik 2: Haupt-Aussage 2 zu den Einflüssen

Ausnahmslos alles entsteht durch Einflüsse, verändert sich durch Einflüsse und vergeht durch Einflüsse.

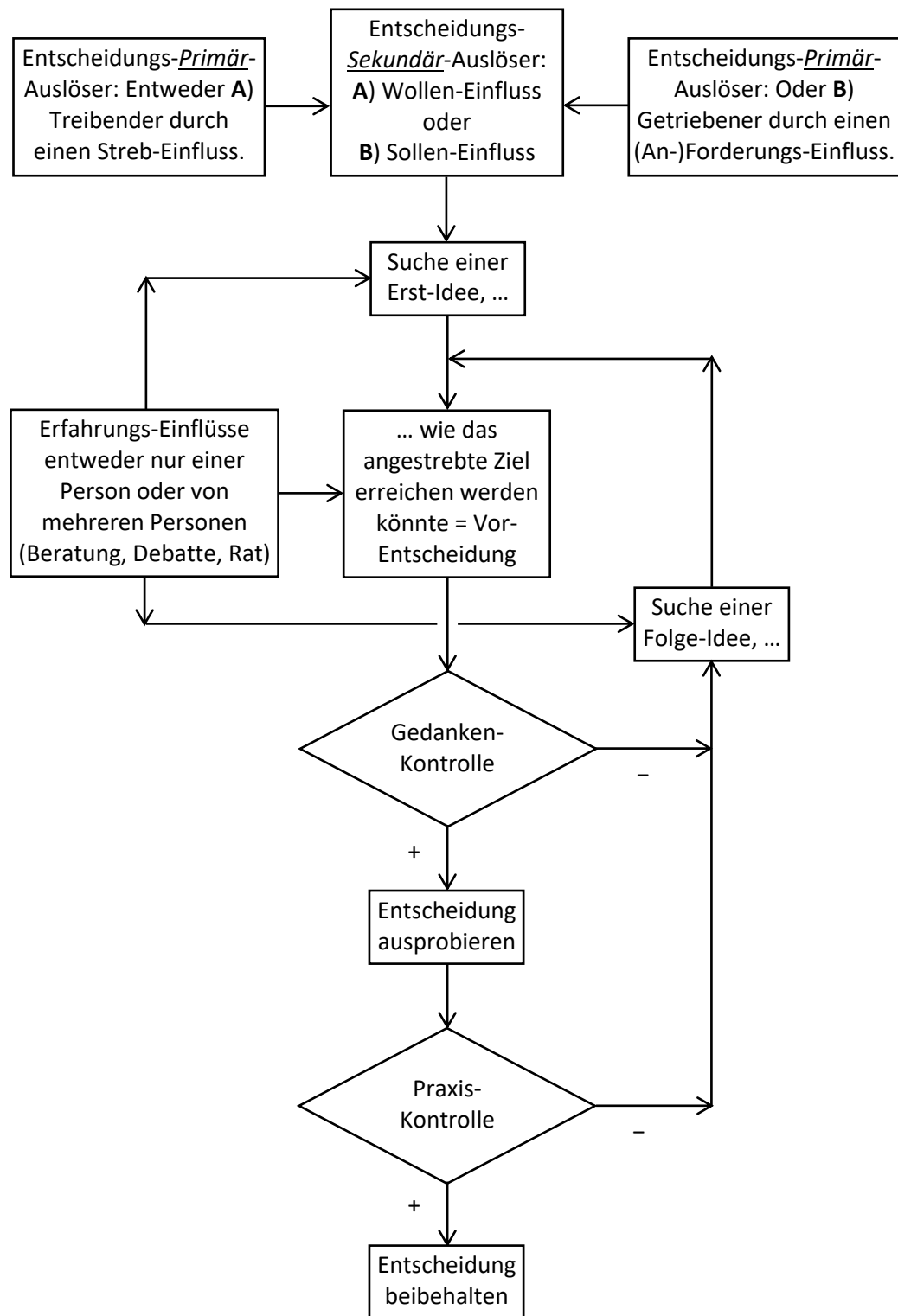
Einfluss-Kreislauf



Neue Dinge, Pflanzen und Wesen entstehen ausnahmslos aus aufgelösten Dingen, Pflanzen und Wesen. Beispiel: Wenn das Ding „Stern“ sich als Super-Nova auflöst, entstehen alle chemischen Elemente in einer Wolke. Aus dieser Wolke kondensieren die terrestrischen Planeten und werden von Sternen mit Gas-Planeten eingefangen. Der Erd-Ball und alles darauf stammen also von einem aufgelösten Stern.

Grafik 3: Haupt-Aussage 3 zu den Einflüssen

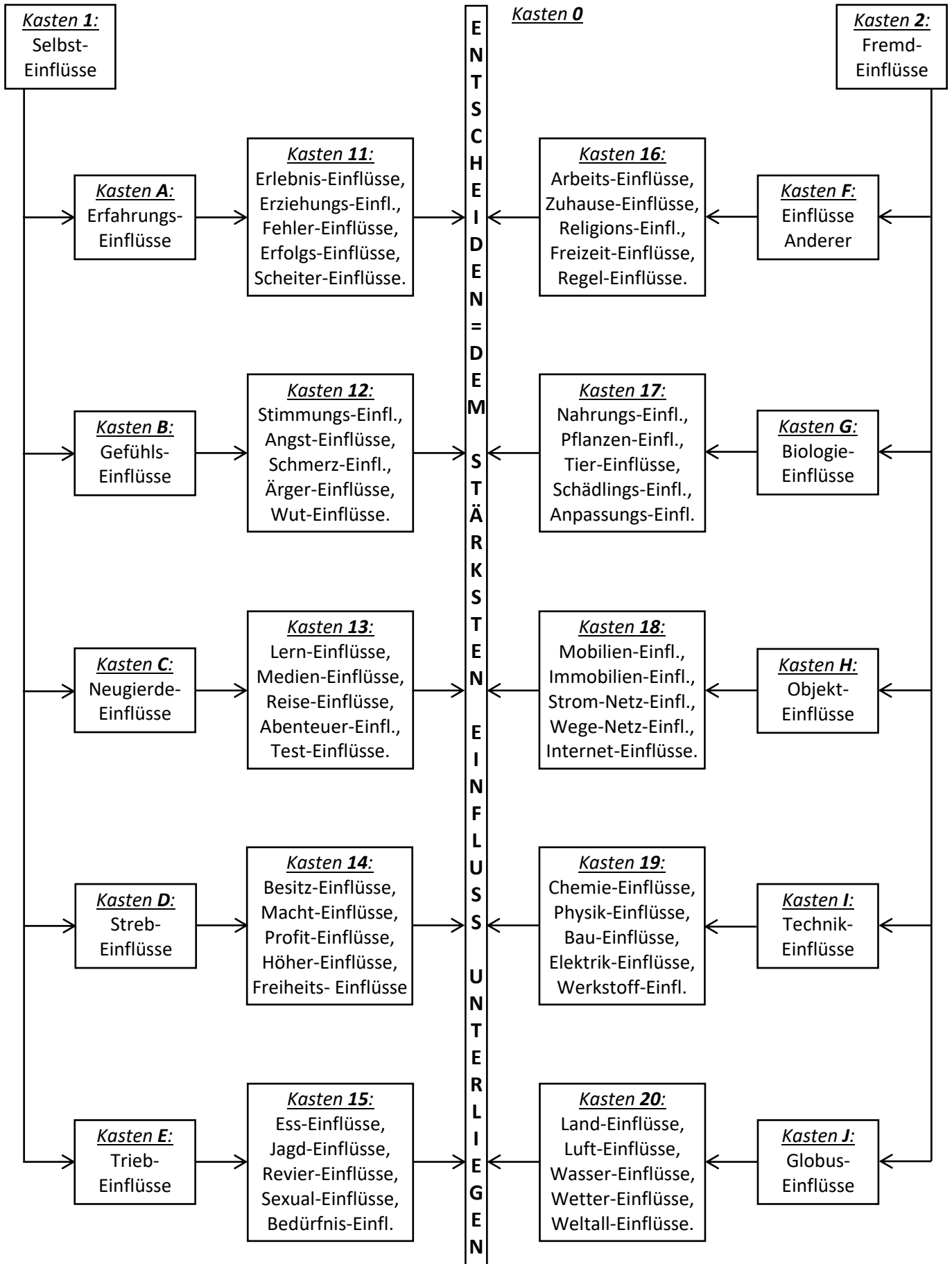
Ausnahmslos alle Entscheidungen werden von den Einflüssen ausgelöst und gesteuert.



- + : Die Gedanken-Kontrolle ist positiv ausgefallen. Man erwartet also, dass die Entscheidung den gewünschten Erfolg bringt.
- + : Die Praxis-Kontrolle ist positiv ausgefallen.
- : Die Gedanken-Kontrolle ist negativ ausgefallen. Man erwartet also, dass die Entscheidung nicht den gewünschten Erfolg bringt.
- : Die Praxis-Kontrolle ist negativ. Es muss eine Folge-Idee bzw. eine neue Idee gesucht werden.

Die Erst-Idee und/oder die Folge-Idee (in Form eines Lösungs-Vorschlages) kann eine Ein-Personen-Entscheidung sein. Weil es oft schwer oder sogar sehr schwer ist, die richtige Entscheidung zu finden und zu treffen, erfolgt die Suche nach der besten Problem-Lösung oft auch in einer Besprechung in Form einer Debatte. Eine Entscheidung kann auch ein Maßnahme-Katalog sein.

Grafik 4: Einfluss-Arten auf Entscheidungen (Einfl. = Einflüsse)



Erläuterungen zu den einzelnen Einfluss-Kästen 1-20 und A-J nachfolgend.

Generell sind die Einflüsse (und nicht die Gesundheit) das Wichtigste im Leben und in der Natur, denn ohne Einflüsse gäbe es weder Leben noch Natur. Das Zweitwichtigste im Leben sind die Entscheidungen. Entscheidungs-*Bedarf* wird durch Einflüsse ausgelöst (und durch nichts Anderes). Da es nahezu unendlich viele Einflüsse gibt, werden nahezu ununterbrochen Entscheidungen erforderlich. Wir treffen täglich unzählige Entscheidungen. In den meisten Fällen sind wir uns allerdings darüber nicht bewusst, denn die bei weitem meisten der erforderlichen Entscheidungen laufen zum Glück automatisiert ab.

Entscheidungs-*Bedarf* entsteht auf unterschiedliche Weise:

- a) Entscheidungs-*Bedarf* wird häufig durch störende Einflüsse ausgelöst. Oft genügt ein einziger dominanter störender Einfluss, um Entscheidungs-*Bedarf* auszulösen. Bei der Entscheidungs-*Findung* geht es dann darum, die störenden Einflüsse oder den alleinigen störenden Einfluss möglichst vollständig zu beseitigen. Da es nahezu unendlich viele störende Einflüsse geben kann und folglich nahezu unendlich viele Abhilfe-Maßnahmen möglich sind, ist es nicht verwunderlich, dass erfolgversprechende Entscheidungen immer wieder mal schwierig bis nahezu unmöglich sind.
- b) Entscheidungs-*Bedarf* wird aber auch dann ausgelöst, wenn mehrere angenehme Einflüsse anstehen. Man muss sich dann entscheiden, welcher Einfluss für einen selbst als der angenehmste erscheint.
- c) Stehen gleichzeitig mehrere positive Einflüsse an und mindestens ein negativer Einfluss, so widmen wir uns in der Regel zunächst dem einen negativen Einfluss.

Die nachfolgenden Ausführungen stellen den Versuch dar, ein wenig Ordnung in die umfangreiche Welt der Einflüsse zu bringen, die oft störend aber manchmal auch angenehm oder erfreulich sind.

Kasten 0: ENTSCHEIDEN = DEM STÄRKSTEN EINFLUSS UNTERLIEGEN

Der stärkste Einfluss, dem wir unterliegen, ist in der Regel ein negativer Einfluss, falls es unter den Einflüssen einen solchen negativen Einfluss gibt. Nur wenn es unter den Einflüssen keinen negativen gibt, wird einer der positiven Einflüsse zur Entscheidung führen.

Entscheiden bedeutet nicht unbedingt, etwas zu unternehmen. Gar nicht so selten besteht die Entscheidung darin, erst mal nichts zu tun und die weitere Einfluss-Entwicklung abzuwarten und zu beobachten. Eine Entscheidung kann auch darin bestehen, Einflüsse zu dulden oder zu erdulden.

Kasten 1: Selbst-Einflüsse

Die Selbst-Einflüsse könnten auch als Eigen-Einflüsse oder interne Einflüsse bezeichnet werden und kommen von innen heraus. Die Selbst-Einflüsse werden ganz grob unterteilt in die **A** Erfahrungs-Einflüsse, **B** Gefühls-Einflüsse, **C** Neugierde-Einflüsse, **D** Streb-Einflüsse und **E** Trieb-Einflüsse.

Kasten 2: Fremd-Einflüsse

Es gibt wesentlich mehr mögliche Fremd-Einflüsse wie Selbst-Einflüsse, denn Fremd-Einflüsse können von irgendwoher aus der näheren oder weiteren Umgebung kommen. Die Fremd-Einflüsse werden ganz grob unterteilt in die **F** Einflüsse Anderer (Menschen), **G** Biologie-Einflüsse, **H** Objekt-Einflüsse, **I** Spür-Einflüsse und **J** Global-Einflüsse.

=====

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse) **Kasten A+11: Erfahrungs-Einflüsse**

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten A: Erfahrungs-Einflüsse) **Kasten 11: Erlebnis-Einflüsse (1)**

Weitere Unterteilung der Erlebnis-Einflüsse: **a)** Einflüsse durch früher erlebte Gefahren-Situationen, **b)** Einflüsse durch früher erlebte Verletzungen, **c)** Einflüsse durch früher erlebte Überraschungen, **d)** Einflüsse durch früher erlebte Enttäuschungen.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten A: Erfahrungs-Einflüsse) **Kasten 11: Erziehungs-Einflüsse (2)**

Weitere Unterteilung der Erziehungs-Einflüsse: **a)** Einflüsse durch früher erlebte Erlaubnisse, **b)** Einflüsse durch früher erlebte Verbote, **c)** Einflüsse durch früher erlebtes Nahrungs-Angebot.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten A: Erfahrungs-Einflüsse) **Kasten 11: Fehler-Einflüsse (3)**

Fehler werden sehr viele gemacht. Zum Glück bleiben die meisten Fehler ohne bleibende Folgen. Es gilt der Spruch von Uschi Glas: „Aus Fehlern wird man klug, drum ist einer nicht genug!“

Weitere Unterteilung der Fehler-Einflüsse: **a)** Einflüsse durch den Fehler, etwas gegessen oder getrunken zu haben, was einem nicht bekommen ist, **b)** Einflüsse durch den Doppel-Fehler „zu schnell gefahren“ und „sich dann auch noch dabei erwischen lassen“, mit der Folge einer Strafe, **c)** Einflüsse durch den Fehler, dass man zum Beispiel in der Pfanne Fleisch hat anbrennen lassen. Fehler-Einflüsse, die zu Schmerzen führen, werden unter „Kasten 12, Schmerz-Einflüsse“ gesondert behandelt.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten A: Erfahrungs-Einflüsse) **Kasten 11: Erfolgs-Einflüsse (4)**

Weitere Unterteilung der Erfolgs-Einflüsse: **a)** Jemanden erfolgreich beeinflussen

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten A: Erfahrungs-Einflüsse) **Kasten 11: Scheiter-Einflüsse (5)**

Weitere Unterteilung der Scheiter-Einflüsse: **a)** Wenn man etwas nicht erreicht hat

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse) **Kasten B+12: Gefühls-Einflüsse**

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten B: Gefühls-Einflüsse) **Kasten 12: Stimmungs-Einflüsse (1)**

Weitere Unterteilung der Stimmungs-Einflüsse: **a)** Ausgelassen-Sein-Einflüsse, **b)** Berauscht-Sein-Einflüsse, **c)** Deprimiert-Sein-Einflüsse, **d)** Euphorisch-Sein-Einflüsse, **e)** Fröhlich-Sein-Einflüsse, **f)** Traurig-Sein-Einflüsse, **g)** Übermütig-Sein-Einflüsse, **h)** Verliebt-Sein-Einflüsse. Es gibt wohl noch wesentlich mehr Stimmungen.

Stimmungen sind in der Regel keine Angelegenheit einer langjährigen Erfahrung, sondern sie entstehen aus der gerade erlebten Situation. Stimmungen sind, jedenfalls bei gesunden Menschen, eine relativ kurzzeitige Angelegenheit (wenige Minuten bis höchstens wenige Tage). Die jeweilige Stimmung kann eine Entscheidung sehr stark beeinflussen. Beispiel: Der Verliebt-Sein-Einfluss kann zur Entscheidung führen, jemanden zu begehren, vor dem zum Beispiel nahe Angehörige berechtigt warnen. Der Verliebt-Sein-Einfluss kann zur Entscheidung führen, für das Schlechte blind zu sein.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten B: Gefühls-Einflüsse) **Kasten 12: Angst-Einflüsse (2)**

Weitere Unterteilung der Angst-Einflüsse: **a)** Flug-Angst, **b)** Höhen-Angst, **c)** Insekten-Stich-Angst, **d)** Platz-Angst, **e)** Spinnen-Angst, **f)** Verbrennungs-Angst.

Ängste sind teilweise angeboren und teilweise durch Negativ-Erfahrungen erworben. Ängste beeinflussen relativ oft unsere Entscheidungen. Ängste können, im Gegensatz zu den Stimmungen, auch bei gesunden Menschen länger andauern, falls eine permanente Angst-Situation herrscht, wie dies zum Beispiel in oder auch nach einem Krieg der Fall sein kann. Beispiel: Die Angst vor einem Verbrennungs-Einfluss führt zur Entscheidung eine heiße Herd-Platte lieber nicht anzufassen.

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten B*: Gefühls-Einflüsse) **Kasten 12: Schmerz-Einflüsse (3)**

Weitere Unterteilung der Schmerz-Einflüsse: **a)** Körperlicher Schmerz, **b)** Geringer körperlicher Schmerz, **c)** Mittler körperlicher Schmerz, **d)** Starker körperlicher Schmerz, **e)** Sehr starker körperlicher Schmerz, **f)** Unerträglicher körperlicher Schmerz, **g)** Körperlicher Schmerz, der zu Ohnmacht führt, **h)** Seelischer Schmerz.

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten B*: Gefühls-Einflüsse) **Kasten 12: Ärger-Einflüsse (4)**

Weitere Unterteilung der Ärger-Einflüsse: **a)** Ärger über sich selbst, **b)** Ärger über andere Menschen, **c)** Ärger über Pflanzen, **d)** Ärger über Tiere, **e)** Ärger über Dinge.

Ärger über Dinge kommt auf, wenn etwas nicht so funktioniert, wie es sollte oder wenn etwas vollkommen kaputt ist.

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten B*: Gefühls-Einflüsse) **Kasten 12: Wut-Einflüsse (5)**

Weitere Unterteilung der Zorn-Einflüsse: **a)** Rage, **b)** Zorn

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse) **Kasten C+13: Neugierde-Einflüsse**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten C*: Neugierde-Einflüsse) **Kasten 13: Lern-Einflüsse (1)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten C*: Neugierde-Einflüsse) **Kasten 13: Medien-Einflüsse (2)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten C*: Neugierde-Einflüsse) **Kasten 13: Reise-Einflüsse (3)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten C*: Neugierde-Einflüsse) **Kasten 13: Abenteuer-Einflüsse (4)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten C*: Neugierde-Einflüsse) **Kasten 13: Test-Einflüsse (5)**

Weitere Unterteilung der Neugierde-Einflüsse: **a)** Ausprobier-Einflüsse, **b)** Experimentier-Einflüsse, **c)** Versuch-Einflüsse.

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse) **Kasten D+14: Streb-Einflüsse**

Es gibt sehr Vieles, nach dem Menschen streben. Fünf wichtige Bestrebungen werden nachfolgend aufgeführt:

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten D*: Streb-Einflüsse) **Kasten 14: Besitz-Streb-Einflüsse (1)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten D*: Streb-Einflüsse) **Kasten 14: Macht-Streb-Einflüsse (2)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten D*: Streb-Einflüsse) **Kasten 14: Profit-Streb-Einflüsse (3)**

(*Kasten 1*: Selbst-Einflüsse, *Kasten D*: Streb-Einflüsse) **Kasten 14: Höher-Streb-Einflüsse (4)**

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten D: Streb-Einflüsse) **Kasten 14: Freiheits-Streb-Einflüsse (5)**

Weitere Streb-Einflüsse, die zum Teil ebenfalls als wichtig angesehen werden können: **a)** Anerkennungs-Streben (danach streben, anerkannt zu werden), **b)** Berühmtheits-Streben (Streben nach Berühmtheit), **c)** Durchsetzungs-Streben (jemand will seine Vorstellung durchsetzen), **d)** Erfülltheits-Streben (Streben nach einem erfüllten Leben), **e)** Eroberungs-Streben, **f)** Gesundheits-Streben, **g)** Idol-Streben (einem Idol nacheifern), **h)** Optimierungs-Streben, **i)** Rechthab-Streben (recht haben wollen), **j)** Sieg-Streben (siegen wollen), **k)** Unabhängigkeits-Streben, **l)** Unentbehrlichkeits-Streben (der Versuch, sich möglichst unentbehrlich zu machen), **m)** Verhinderungs-Streben, **n)** Vollkommenheits-Streben (Streben nach Vollkommenheit), **o)** Wichtigkeits-Streben, **p)** Ziel-Streben (zielstrebig sein).

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse) **Kasten E+15: Trieb-Einflüsse**

Trieb-Einflüsse erkennt man daran, dass es sie sowohl bei den Menschen gibt, als auch bei den meisten Tieren.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten E: Trieb-Einflüsse) **Kasten 15: Ess-Trieb-Einflüsse (1)**

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten E: Trieb-Einflüsse) **Kasten 15: Jagd-Trieb-Einflüsse (2)**

Weitere Unterteilung der Jagd-Einflüsse: **a)** Angeber-Einflüsse, **b)** Draufgänger-Einflüsse, **c)** Kühnheits-Einflüsse, **d)** Lebens-Müdigkeits-Einflüsse, **e)** Mut-Einflüsse, **f)** Risiko-Bereitschafts-Einflüsse, **g)** Todes-Mut-Einflüsse, **h)** Toll-Kühnheits-Einflüsse.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten E: Trieb-Einflüsse) **Kasten 15: Revier-Trieb-Einflüsse (3)**

Weitere Unterteilung der Revier-Einflüsse: **a)** Revier-Eroberungs-Trieb, **b)** Revier-Verteidigungs-Trieb, **c)** Vereinnahmungs-Trieb.

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten E: Trieb-Einflüsse) **Kasten 15: Sexual-Trieb-Einflüsse (4)** bzw. **Vermehrungs-Trieb-Einflüsse**

(Kasten 1: Selbst-Einflüsse, Kasten E: Trieb-Einflüsse) **Kasten 15: Bedürfnis-Einflüsse (5)**

Weitere Unterteilung der Bedürfnis-Einflüsse: **a)** Ausruh-Bedürfnis-Einflüsse, **b)** Entspannungs-Bedürfnis, **c)** Erholungs-Bedürfnis-Einflüsse, **d)** Gesundheits-Bedürfnis, **e)** Pausen-Bedürfnis-Einflüsse, **f)** Schlaf-Bedürfnis-Einflüsse, **g)** Sicherheits-Bedürfnis, **h)** Wohlfühl-Bedürfnis.

Quasi-Trieb: **Sucht**-Einflüsse. Süchte könnten als entartete Triebe angesehen werden.

=====

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse) **Kasten F+16: Einflüsse Anderer** (Menschen)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten F: Einflüsse Anderer) **Kasten 16: Arbeits-Einflüsse** (1)

Weitere Unterteilung der Arbeits-Einflüsse: **a)** Auftrags-Einflüsse durch Kunden, **b)** Anweisungs-Einflüsse durch Vorgesetzte.

Entscheidungs-Beispiele, bei dem ein Arbeits-Einfluss mitwirkt: **1.** Wegen dem Einfluss „Ich benötige zufriedene Kunden für Folge-Aufträge“ entscheidet sich der Chef, seine ihm aufgetragene Arbeit möglichst gut zu erledigen. **2.** Wegen dem Einfluss „Ich benötige eine Arbeits-Stelle, um meinen Lebens-Unterhalt zu bestreiten“, entscheidet sich der Arbeit-Nehmer, den Anweisungen des Vorgesetzten zu folgen.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten F: Einflüsse Anderer) **Kasten 16: Zuhause-Einflüsse** (2)

Weitere Unterteilung der Zuhause-Einflüsse: **a)** Familie, **b)** Verwandte, **c)** Nachbarn, **d)** Medien

d) Medien: Einflüsse durch andere Menschen erfolgen indirekt auch über unterschiedlich gespeicherte Informationen, die überwiegend zuhause genutzt werden.

d1) Auf Papier gespeichert wie Druck-Medien (zum Beispiel Bücher, Zeitschriften, Zeitungen, Zeichnungen)

d2) Radio (gespeichert und live)

d3) Fernsehen (gespeichert und live)

d4) Auf Daten-Träger gespeichert (zum Beispiel CD's, DVD's, LP's, Magnet-Bänder)

d5) Internet (gespeichert und live)

d6) Auf anderen Trägern gespeichert (alphabetisch sortiert: Fels-Wand-Zeichnungen, Leinwand-Bilder, Pergament-Rollen, Stein-Gravuren, Stoff-Drucke, Ton-Tafeln, Zelluloid-Negative)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten F: Einflüsse Anderer) **Kasten 16: Religions-Einflüsse** (3)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten F: Einflüsse Anderer) **Kasten 16: Freizeit-Einflüsse** (4)

Weitere Unterteilung der Freizeit-Einflüsse: **a)** Vereins-Einflüsse **b)** Besuchs-Einflüsse, **c)** Ausflugs-Einflüsse, **d)** Hobby-Einflüsse, **e)** Bekannte und Freunde

a) Vereins-Einflüsse: Sport, Kegeln, Singen, Fußball, Radeln, Wandern, Klein-Garten.

b) Besuchs-Einflüsse: Bekannten-Besuche, Festival-Besuche, Freibad-Besuche, Gaststätten-Besuche, Heiligtum-Besuche, Kirchen-Besuche, Mosche-Besuche, Tanz-Lokal-Besuche, Verwandten-Besuche.

c) Ausflugs-Einflüsse: Schul-Klassen-Ausflüge, Betriebs-Abteilungs-Ausflüge, Kegel-Ausflüge.

d) Hobbys mit Anderen (nicht innerhalb eines Vereins): Musizieren, Video-Spiele, Boule, Federball, Segeln, Sammler-Märkte für Briefmarken, Münzen, Bier-Deckeln, Streichholz-Schachteln, Ton-Trägern.

e) Bekannte und Freunde: Miteinander telefonieren und/oder Mailen, zusammen etwas unternehmen oder verreisen.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten F: Einflüsse Anderer) **Kasten 16: Regel-Einflüsse** (5)

Die Regeln beziehen sich auf das menschliche Zusammenleben.

a) Benimm-Regeln, **b)** Gesetze, **c)** Normen, **d)** Verordnungen

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse) **Kasten G+17: Biologie-Einflüsse**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten G: Biologie-Einflüsse) **Kasten 17: Nahrungs-Einflüsse** (1)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten G: Biologie-Einflüsse) **Kasten 17: Pflanzen-Einflüsse** (2)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten G: Biologie-Einflüsse) **Kasten 17: Tier-Einflüsse** (3)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten G: Biologie-Einflüsse) **Kasten 17: Schädlinge-Einflüsse** (4)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten G: Biologie-Einflüsse) **Kasten 17: Anpassungs-Einflüsse (5)**
Zu den Anpassungs-Einflüssen gehören die Resistenzen.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse) **Kasten H+18: Objekt-Einflüsse**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten H: Objekt-Einflüsse) **Kasten 18: Mobilien-Einflüsse (1)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten H: Objekt-Einflüsse) **Kasten 18: Immobilien-Einflüsse (2)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten H: Objekt-Einflüsse) **Kasten 18: Strom-Netz-Einflüsse (3)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten H: Objekt-Einflüsse) **Kasten 18: Wege-Netz-Einflüsse (4)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten H: Objekt-Einflüsse) **Kasten 18: Inter-Netz-Einflüsse (5)**
Gemeint ist das Internet.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse) **Kasten I+19: Technik-Einflüsse**

Gemeint sind die Einfluss-Wahrnehmungen aus der Chemie, Physik, durch Werkstoffe, Bau und Elektrizität. Zu den Wahrnehmungen gehören die Sinne und die Haut-Empfindungen. Die Haupt-Sinne sind Hören, Sehen, Riechen, Schmecken. Ab einer bestimmten Intensität können alle Einflüsse wahrgenommen werden. Elektrizität kann ab ungefähr 6 Volt wahrgenommen werden.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten I: Technik-Einflüsse) **Kasten 19: Chemie-Einflüsse (1)**

Weitere Unterteilung der Chemie-Einflüsse: **a)** Produktions-Verfahrens-Einflüsse der chemischen Industrie, **b)** Produkt-Einflüsse der chemischen Industrie. Die Pharma-Industrie wurde in dieser Zusammenstellung der Chemie-Industrie zugeordnet. Folgende chemischen Produkte üben zum Beispiel Einflüsse aus: Benzin, Düngemittel und Wasch-Pulver. Die Einflüsse bestehen zum Beispiel aus Luft- und Wasser-Verschmutzung. Entscheidungs-Beispiele, bei dem ein Chemie-Einfluss mitwirkt: **1.** Wegen dem Einfluss „Luft-Verschmutzung“ wurde entschieden, Abgas-Filter-Anlagen zu bauen. **2.** Wegen dem Einfluss „Wasser-Verschmutzung“ wurde entschieden, Abwasser-Klär-Anlagen zu bauen.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten I: Technik-Einflüsse) **Kasten 19: Physik-Einflüsse (2)**

Weitere Unterteilung der Physik-Einflüsse: **a)** Statik-Einflüsse, **b)** Dynamik-Einflüsse, **c)** Thermo-Dynamik-Einflüsse, **d)** Strömungs-Einflüsse, **e)** Wellen-Ausbreitungs-Einflüsse, **f)** Strahlungs-Ausbreitungs-Einflüsse, **g)** Kraft-Felder-Einflüsse, **h)** Atom-Physik-Einflüsse, **i)** Temperatur-Einflüsse und **j)** Druck-Einflüsse.

a) Statik-Einflüsse: In der Statik geht es in erster Linie um Ruhe-Kräfte. Dass Kräfte Einflüsse ausüben, sollte außer Frage stehen. Entscheidungs-Beispiele, bei der Ruhe-Kraft-Einflüsse eine Rolle spielen: **1.** Wegen dem Einfluss „Brücken-Kräfte“ wurde entschieden, statische Berechnungen zu erstellen, um nachzuweisen, dass die Brücken-Bauteile halten. **2.** Wegen dem Einfluss „Gelenk-, Muskel- und Sehnen-Kräfte“ entscheidet man sich, nicht zu schwer zu tragen, um Verletzungen zu vermeiden.

b) Dynamik-Einflüsse: In der Dynamik geht es in erster Linie um Geschwindigkeits-Änderungen und den damit verbundenen Beschleunigungs- oder Abbrems-Kraft-Einflüssen. Auch die Flieh-Kraft-Einflüsse gehören zur Dynamik. Entscheidungs-Beispiele, bei der Abbrems-Kraft-Einflüsse eine Rolle spielen: **1.** Wegen dem Einfluss „Aufprall-Kräfte“ wurde entschieden, Crash-Tests für Autos einzuführen. **2.** Wegen dem Einfluss „Aufschlag-Kräfte“ entscheidet man sich, von höchstens zwei Meter Höhe runter zu springen, um Verletzungen zu vermeiden.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten I: Technik-Einflüsse) **Kasten 19: Bau-Einflüsse (3)**

Weitere Unterteilung der Bau-Einflüsse: **a)** Gebäude-Bau-Einflüsse, **b)** Maschinen-Bau-Einflüsse, **c)** Raketen-Bau-Einflüsse, **d)** Schiffs-Bau-Einflüsse.

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Technik-Einflüsse) **Kasten 19: Elektrik-Einflüsse (4)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Technik-Einflüsse) **Kasten 19: Werkstoff-Einflüsse (5)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse) **Kasten J+20: Globus-Einflüsse** (und auch globale Einflüsse)

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Globus-Einflüsse) **Kasten 20: Land-Einflüsse (1)**

Weitere Unterteilung der Land-Einflüsse: **a)** Fest-Land-Einflüsse. Das Fest-Land bietet, wie der Name schon sagt, einen festen Halt unter den Füßen. Dieser Feste halt stellt einen globalen Einfluss dar, **b)** Insel-Einflüsse, **c)** Berg-Einflüsse, **d)** Boden-Schatz-Einflüsse.

Entscheidungs-Beispiele zu Land-Einflüssen: **1.** Wegen dem Einfluss „fester halt unter den Füßen“ entscheiden sich die Menschen dazu, ihr Leben hauptsächlich auf dem Fest-Land zu verbringen und nicht auf dem Wasser oder in der Luft. **2.** Wegen dem Einfluss „Boden-Schatz-Nützlichkeit“ entscheiden sich die Menschen Boden-Schätze, wie zum Beispiel Kohle, abzubauen und zu nutzen.

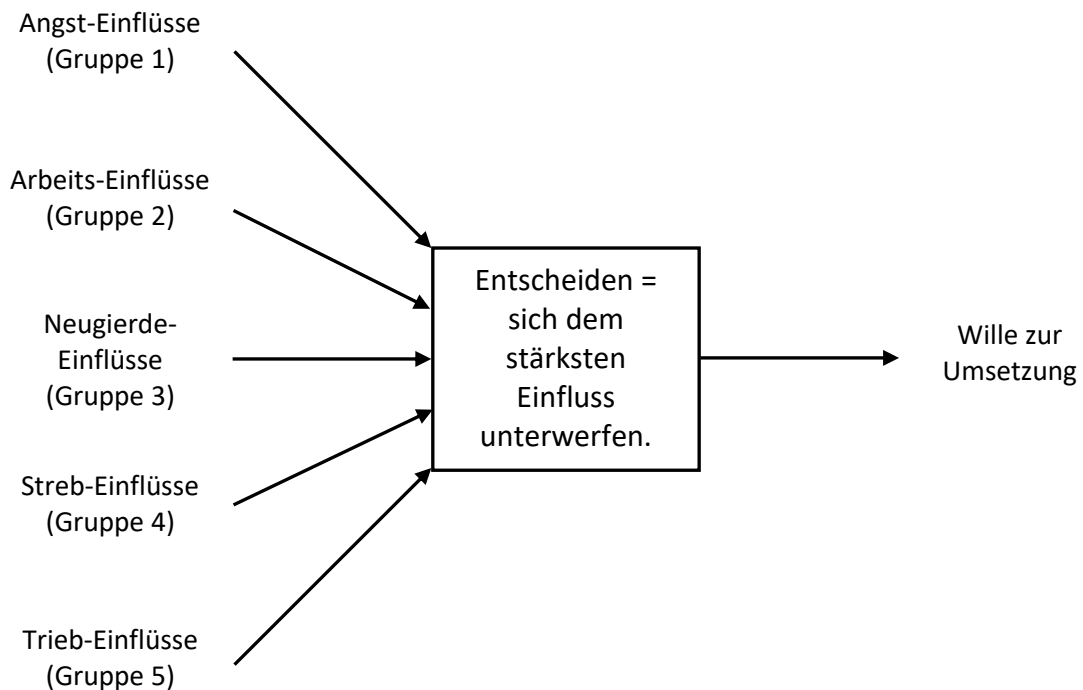
(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Globus-Einflüsse) **Kasten 20: Luft-Einflüsse (2)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Globus-Einflüsse) **Kasten 20: Wasser-Einflüsse (3)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Globus-Einflüsse) **Kasten 20: Wetter-Einflüsse (4)**

(Kasten 2: Fremd-Einflüsse, Kasten J: Globus-Einflüsse) **Kasten 20: Weltall-Einflüsse (5)**

Grafik 5: Einflüsse auf Entscheidungen (erster Entwurf)



(1) Angst-Einflüsse: Zum Beispiel Angst vor Bestrafung, vor höherer Gewalt, vor Gott.

(2) Arbeits-Einflüsse: Arbeit macht einen Groß-Teil unseres Lebens aus. Zur Arbeit gehören auch die Pflichten im Privat-Bereich.

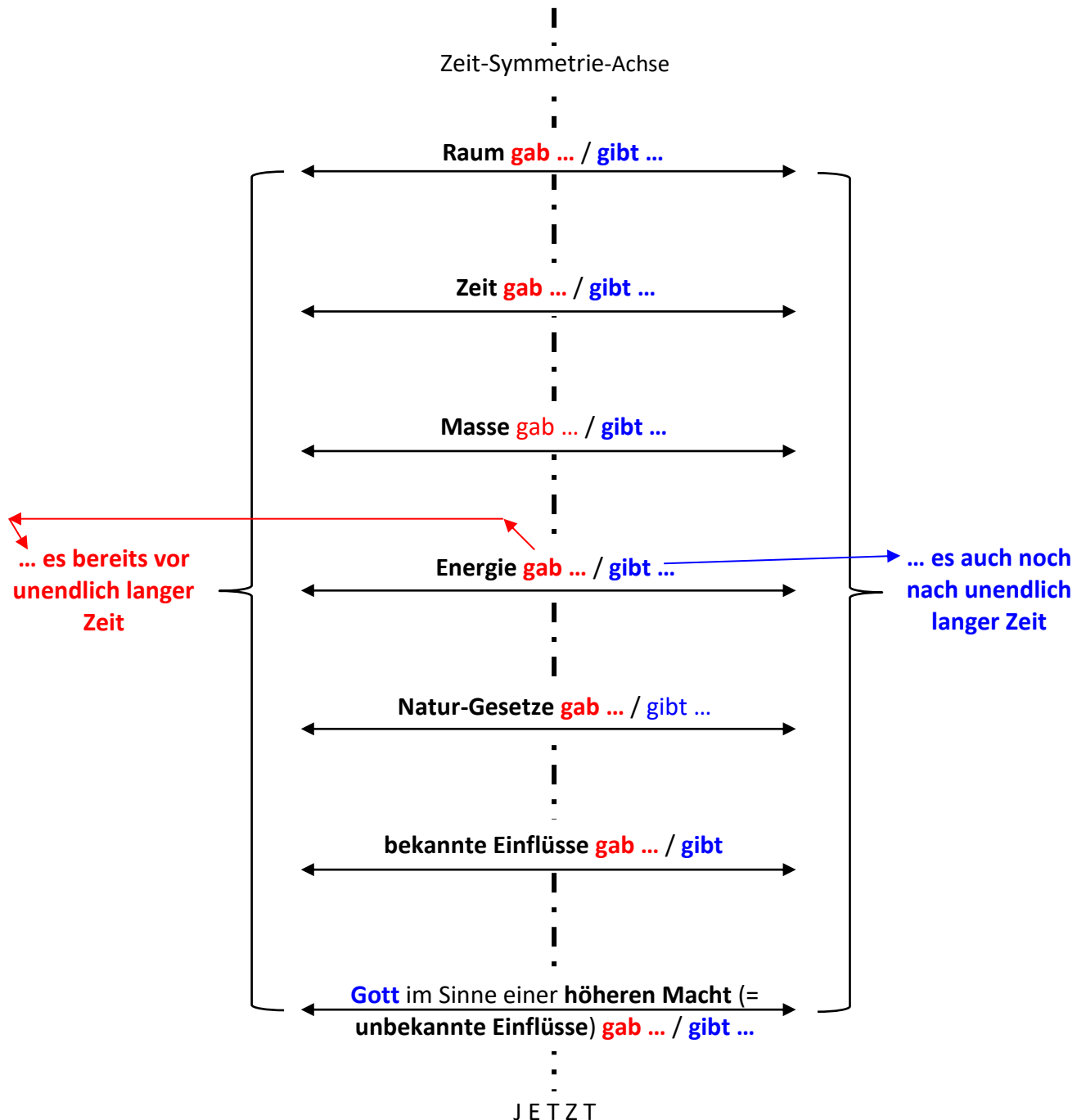
(3) Neugierde-Einflüsse: Diese spielen besonders im Freizeit-Bereich eine Rolle.

(4) Streb-Einflüsse: Alphabetisch sortierte Beispiele sind Anerkennungs-Streben (danach streben, anerkannt zu werden), Berühmtheits-Streben (Streben nach Berühmtheit), Besitz-Streben, Durchsetzungs-Streben (jemand will seinen Willen durchsetzen), Erfülltheits-Streben (Streben nach einem erfüllten Leben), Freiheits-Streben, Gesundheits-Streben, Höher-Streben (nach Höherem streben, wie Esoterik, Gott oder Spirituelles), Idol-Streben (einem Idol nacheifern), Karriere-Streben, Macht-Streben, Optimierungs-Streben, Profit-Streben, Rechthab-Streben (recht haben wollen), Sieg-Streben (siegen wollen), Unabhängigkeits-Streben, Unentbehrlichkeits-Streben (danach streben, sich möglichst unentbehrlich zu machen), Verhinderungs-Streben (verhindern wollen), Vollkommenheits-Streben (Streben nach Vollkommenheit), Wichtigkeits-Streben, Wunsch-Erfüllungs-Streben (danach streben, sich Wünsche zu erfüllen), Ziel-Streben (zielstrebig sein).

(5) Trieb-Einflüsse: Hierzu gehören auch die krankhaften Triebe = Süchte, wie Berauschung-Sucht, Fress-Sucht, Gottes-Sucht oder Spiel-Sucht.

Grafik 6: Unendlichkeits-Symmetrie

Die Annahme einer zeitlichen Unendlichkeits-Symmetrie basiert auf einer weitgehenden Symmetrie der Natur. Grund-Gedanke: Alles, was nach heutigem Kenntnis-Stand nie vergehen wird, ist aus Gründen der Symmetrie auch nie entstanden. Nach heutigem Kenntnis-Stand wird folgendes bis in alle Ewigkeit nie vergehen:
 1 Raum, 2 Zeit, 3 Masse, 4 Energie, 5 Natur-Gesetze, 6 bekannte Einflüsse und 7 **Gott** im Sinne einer höheren Macht (= unbekannte Einflüsse). Diese sieben generellen Existenzen sind nie *entstanden*, weil sie nie *vergehen* werden. Außerdem: Das Universum und der kosmische Brennstoff-Kreislauf sind zwei weitere generelle Existenzen, die nie entstanden sind, weil sie *nie* vergehen werden.



Ebenfalls aus Symmetrie-Gründen vergeht alles, was entstanden ist. Zwei Beispiele:

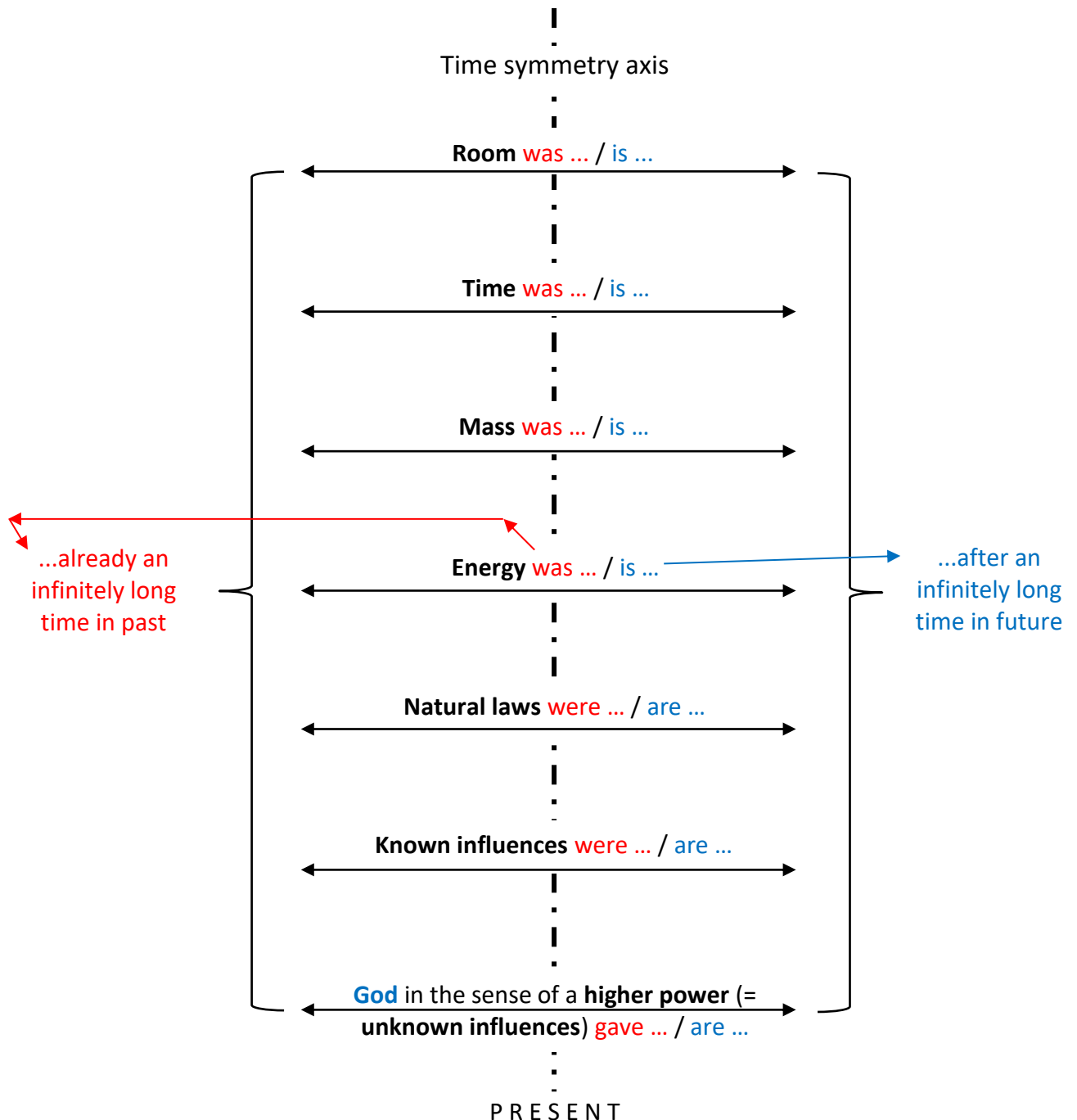
- a) Schwarze Löcher werden wieder vergehen, weil sie entstanden sind.
- b) Chemische Elemente werden wieder vergehen, weil sie entstanden sind (durch einen Stern-Prozess).

Graphic 6: Infinity Symmetry

The assumption of a temporal Infinity symmetry based on an approximate symmetry of nature.

Basic idea: Everything according to current knowledge stand never pass will be, for reasons of symmetry never arisen. According to current knowledge stand following will for all eternity never pass away:

1 room, 2 time, 3 mass, 4 energy, 5 nature laws, 6 known influences and 7 **God** in the sense of a higher power (= unknown influences). These seven things are never *developed*, because they never *pass away* are.



Also from symmetry reasons passes everything originated. Two examples:

- a) Black holes will pass again because they have arisen.
- b) Chemical elements will pass again, because they are formed (by a star process).