

Inhalt

Einleitung	9
Da Vinci und das Fernsehgerät	9
Unwörter	19
Entity Gate	21
Körperreflexion	26
Körperlicher Sollzustand	27
Körpervorstellung	29
Identität	35
Prägung	41
Capabilities	46
Autobiografie	50
Kontinuität	54
Rekonstruktion	56
Task Engine	69
Movement-Oriented Architecture (MOA)	71
Die Entscheidungsobjekte	81
Umwelt	83
Startpunkt	85
Gewohnheit und Routine	86

Vorstellungen	89
Verbales Denken	92
Gefühle	93
Bereitschaftspotential	105
Der freie Wille	106
RP/Task-Optionen	114
RP folgen – nicht folgen	115
Task abbrechen	118
Task abfälschen	119
Die sprechende Task	123
Ein kleiner Entwöhnungskurs	130
Attention Trigger	141
Abgrenzung	154
Konzentration und Vigilanz	158
Abtast- und Suchroutinen	161
Matching	165
Planung	177
Ausführung	182
DOP-Entity-Generator	185
Die Entität	192
1. Stufe: der eindimensionale Sensorpunkt	194
2. Stufe: die zweidimensionalen sensorischen Felder	196
3. Stufe: DOPs, die Bausteine des Senso-Körpers	200
Der dreidimensionale sensorische Körper als Konstrukt	206

Das Tor zur Ungewissheit	213
Die Hintergrundverarbeitung des Denkens	226
Vorstellungen	232
Verbales Denken	234
Hauptfokus und Nebenfokus	243
Der Bewusstseinsarchitekt	256
Das Modell und sein Gedächtnis	256
Der einzige Zuschauer	270
Die Suche nach dem <i>Ich</i>	273
Die wichtigsten Abkürzungen	275
Literatur und Quellen	277
Danksagung	282