



人类意识原理

陈诚

(四川广安市, 638300)。

摘要：人工智能是利用大数据的方式来回答更准确的问题，本文探讨人类意识的机制和解决问题的不同方式。一个问题基于人类意识的复杂性，包含更多个人的新定义和推导。基本原理是把事物看成具有因果关系，总结出因果关系的最小数学单位，以非常精确的方式描述人类意识。为了描述人类的意识，我们假设存在一种生命自动运动的模型，然后代入人类处理复杂问题的能力，探讨具有人类思考能力的自动运动模型。

关键词：情感，触觉，因果关系公式

为什么有必要增加一个因果律的最小数学单位？因为我们生活的世界具有连续的特征，人类的行为也具有连续的特征，如果不加入因果律最小单位(连续性)，就无法在一个连续的系统中描述人类的意识。

如果世界具有连续性的特征，那么因果律的最小单位就是不证自明的。因为分割这种连续性是没有任何意义的，例如在分割之后没有任何东西是相关的，在这里的一个句子的每个字都会存在于一个独立的世界中。

一旦我们建立了世界的连续性(X、Y、Z)，生命就能够通过比较一个方向的信息(触觉)提前发现未来是否有利于生存。在这里，信息也只是信息，需要加上基因的编辑，将其表达为生命的运动；将信息转化为生命运动的信息，会靠近有利于生存的信息或远离不利于生存的信息；从而构成了最原始细胞的运动系统。

人类在进化出有眼、耳、鼻等能收集信息的器官后，将这些信息收集并转化为味觉和触觉信息，做出与原始生命一样的信息判断，以确定这些信息是否有利于生存，进一步驱动身体做出运动。例如眼睛看到老虎，将这些信息转换为皮肤被咬的痛感。

(x, y, z)眼睛、耳朵和鼻子收集的信息也具有连续性，收集和预测这些信息需要一个能够思考的结构。

1. 因果关系

© Shuangqing Academic Publishing House Limited All rights reserved.

Article history: Available online March 4, 2023

To cite this paper: 陈诚(2023). 人类意识原理雙清學術預印本, 第3卷, 第1期, 6-15.

Doi: <https://doi.org/10.55375/preprints.2023.3.2>

[提醒] 本文为预印本文章，未经过编辑的严格审核，同时也未经过同行评议流程。因此，本文的研究过程、结论、数据的质量等无法提供学术意义上的保证，甚至可能存在明显的偏颇、夸大、或者误导。如您需要引用本文的数据、观点、结论等任何信息，请谨慎参考。

- 1.1 因果关系的最小数学单位： $(x, y, z \mid x \neq y, y \neq z)$
- 1.2 事物的因果关系必然是一个连续体， $(y-x)$ 和 $(z-y)$ 是决定这一连续过程的基本信息。

2. 触觉和生命的运动

2.1 基因中的信息：

根据身体的触觉量化，身体被命令向更有利的信息靠近，远离更不利的信息。 $(y-x) < (z-y)$ 是有利的信息，是有助于增加身体质量的信息。

2.2 触觉： (x, y, z)

身体接收信息的部分，将信息传递给控制系统或神经系统。信息以 (x, y, z) 的形式传播，神经网络结构以数量来量化身体的外部触觉刺激。舒适和疼痛的触觉信息可以从大脑回忆提取，然后传递给身体各部位。

2.3 控制系统或神经系统：

$(y-x) > (z-y)$ 对比信息的变化，根据遗传指令控制身体在空间中运动；神经系统可以从记忆中提取信息。

2.4 疼痛或舒适：

身体收到的不利信息程度增加，不符合遗传指令，是一种触觉上的疼痛感；有利的信息符合遗传指令，是一种触觉上的舒适。

2.5 人类也遵循这一机制：

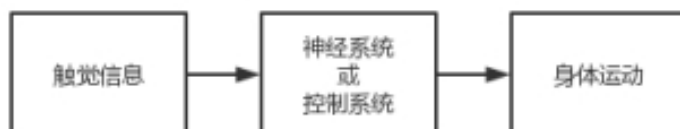
2.5.1 受伤时身体会本能地收缩， $(y-x) > (z-y)$ 是不利信息的增加，引发身体运动和疼痛的感觉。

2.5.2 身体会感到饥饿，这是一种本能的触觉疼痛。

①触觉和身体运动

触觉信息	身体运动
$(1, 2, 4)$	触觉舒适并靠近
$(4, 3, 1)$	触觉疼痛并远离

②触觉系统



3. 视觉、嗅觉、听觉和激素分泌

3.1 视觉、听觉和嗅觉信息有别于触觉信息：

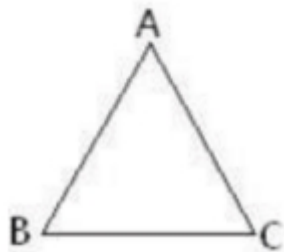
生命依赖于触觉对外界的反应。人类有视觉、嗅觉和听觉的能力，这种能力使人类能够

处理来自远处空间的信息，比较记忆做出有利的判断。

例如，一个人有被针扎的记忆，看到一个非常尖锐的物体，那么你就会想起这个类似的触觉疼痛的记忆，然后逃离。

3.2 空间测量：

③三角测量法



B 和 C 是人类的两只眼睛，B 和 C 各产生一个二维图像，利用三角测量法对两个二维图像进行组合和处理，人类可以得到一个三维的图像。人类了解空间和距离，能够在三维空间做一些因果推理。超级人工智能可以利用这种方法建立一个具有思考能力的结构。

3.3 情感：(x, y, z)。

3.3.1 情感的生理机制：

情感的产生是基于激素的分泌， $(y-x) \neq (z-y)$ 情绪趋于强烈。

3.3.2 情感对触觉产生的因果算法：

视觉、嗅觉和听觉等感官接收到的信息与记忆相结合，确定因果关系相同的部分，如果这些相同部分的记忆信息涉及触觉反应，那么人类就会回忆起这种触觉。

例如看到一根针，那么就会想起以前被扎时那根针，它们相同部分就是同样是针，也会想起这种被针扎的触觉感受。

如果触觉是疼痛，靠近信息源，人类可以感受到情感上的痛苦，也可以通过远离信息源感受到情感愉悦。

触觉和情感强度相等，记忆中的触觉强度是情感的最大值，接近回忆起触觉记忆的源头会增加情感的强度。但本质上，记忆可以被修改，比如随机改变大脑中眼睛现在看到的距离，会产生修改距离后的情感强度，这与实际的情况不相同，所以这成为一个因果联系的计算。例如，把人们被针扎时的疼痛作为一种触觉记忆和信息记忆，最大化眼睛的视觉和大脑的记忆信息之间的因果联系，这就是一个人的手即将接触到刺入的针的现实情况，这个人在记忆中会感到疼痛的触觉非常接近和强烈，同时也会立即最大化情感的痛苦。

如果一个人被告知一天后他将得到他最喜欢的食物的奖励，这个人在第一次接触到这个信息时非常高兴，但是触觉和情感是通过对比来表达的，漫长的一天等待，这个触觉和情感信息在记忆中的波动往往会非常平淡，使得即使是最快乐的事物也会变得没有触觉和情感的体验。

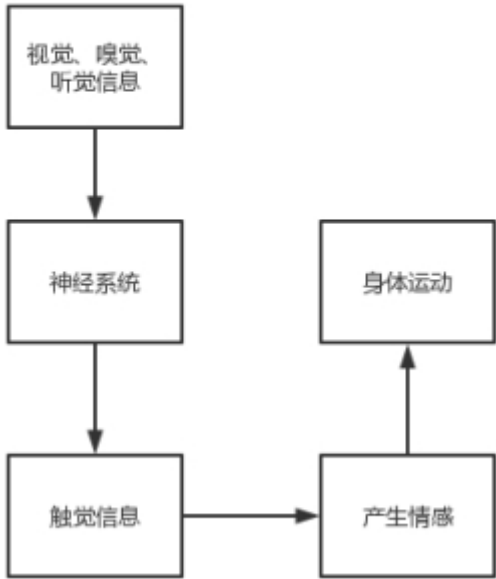
情感 and 触觉都是信息对比形成的，情感和触觉的强度是相等的，同时的，情感是涉及触觉信息的其它记忆信息和接触到的外界信息的共同部分的因果算法。

3.3.3 情感的意义：

触觉系统只能执行一些简单的动作。情感系统以因果关系对触觉进行量化，因果关系越高，就越快乐或越痛苦。在处理多种触觉信息时，情感系统能够从目前的情况做出最有利的判断。

例如，当面对两个相同的包子时，人类会选择较近的那个，较近的包子具有较高的因果关联度，这将使他们更快乐。

④情感系统



3.3.4 情感如何控制身体：

情感是以触觉系统为基础的。本质上，情感系统中的触觉是由大脑模拟的，情感是基于这种模拟触觉，大脑也可以模拟触觉出现的方向，这使得情感系统可以操纵身体向任何方向移动。

这里有个实验：

想象肩膀上长出了第三只手，用针扎这只不存在的手，会感觉到疼痛，而感到疼痛的部位正是在肩膀上。

通过实验得出结论：当危险来自任何方向，比如左边，那么离左边最近的身体就会感觉到触觉的疼痛，这会使身体远离左边的方向。

3.3.5 第一次产生情感制和永久的运动：

基于触觉系统驱动人类行动的原理。当触觉产生时，身体行动的指令同时传到控制产生情感的激素分泌的部位，会分泌并产生情感。在第一次产生情感后，就会产生一种靠近或远离触觉信息的永久性持续运动，情感通过分析因果关系不断回忆触觉信息，反过来不断地驱动身体的运动。

3.3.6 情感强度的算法：

3.3.6.1 外界的视觉信息、听觉信息、嗅觉信息三者之一；涉及触觉经历的其它记忆信息；二者的数学集合的共同部分。

例如看见一根针和有被针扎的经历，看见的针就是视觉信息，被针扎的记忆就是涉及触

觉经历的其它信息；它们的共同部分就是可以抽象为都是非常尖锐的物体。

3.3.6.2 外部触觉信息会产生相等强度的情感。

3.3.6.3 事物的因果关联由(x, y, z)表示，两个事物之间的相似程度由数学集合的共同部分表示。

3.3.7 大脑和身体的协同运作：

情感控制大脑运动，触觉控制身体运动。大脑把外界的视觉信息、听觉信息、嗅觉信息转化为触觉，触觉同时控制大脑分泌激素、产生情感；痛觉会使大脑感到不快乐，促使大脑对信息做因果推演，向快乐的信息靠近，这里触觉和情感同时地推动身体和大脑运动；大脑靠近更快乐的信息会减少触觉的疼痛，直到没有触觉的疼痛，会使身体停止运动和大脑对这个外界信息的关注。

例如一个人类看见老虎，把这个视觉信息转换为被咬的痛觉，这个痛觉会促使大脑分泌激素感到不快乐，大脑会推演向一个更快乐的信息，这个更快乐的信息会使痛觉减少和使身体停止运动，这大脑推演和触觉疼痛的整个持续过程，身体是一直在做逃跑行为的，最后到达这个快乐的信息会停止运动；这个更快乐的信息就是已经到达一个看不见老虎的地点。

3.4 大脑中触觉的模拟

3.4.1 触觉的传递：

基于大脑对身体进行神经控制的原理，记忆中的触觉信息也遵循同样的路径。其原理是身体接收到的触觉信息传递给中枢神经系统，中枢神经系统再将触觉信息传递给身体的各个部位。

3.4.2 触觉信息的储存：

触觉信息是由外界对身体的刺激信息组成的，触觉信息需要一定的时间才能传输到中枢神经系统。基于这一原理，大脑可以对信息进行延迟处理，即在处理触觉信息之前进行存储和回忆。

3.4.3 触觉信息的合成：

大脑可以储存任何单位的触觉信息，基于神经系统的多个传输路径，可以将任何触觉信息传送到身体任何部位。

例如，人可以想象身体任何部位的任何程度的疼痛，只要这种触觉信息被人经历过。例如，大脑将触觉信息从记忆中传播到身体，而身体会根据曾经的触觉体验产生相同程度的刺激反应。

3.5 激素的分泌：

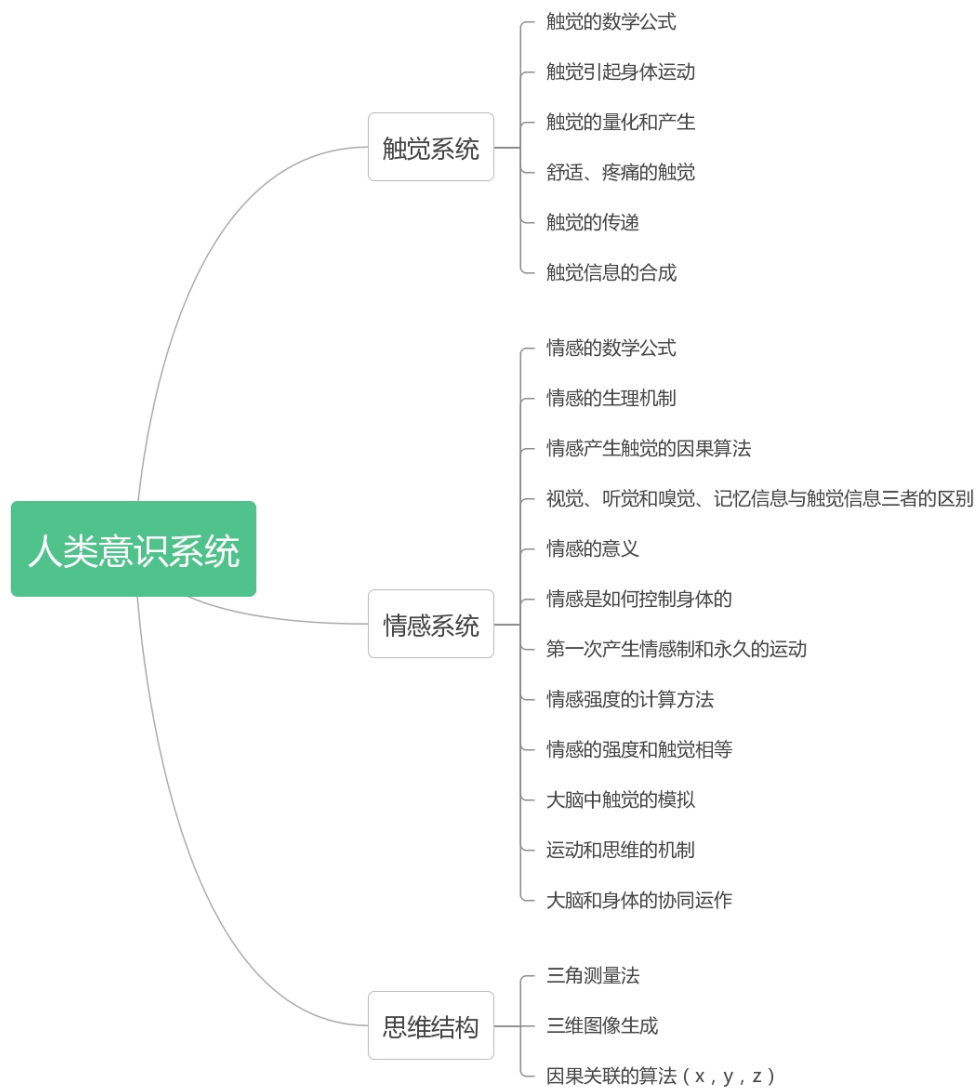
激素的分泌使人感到快乐。

3.5.1 运动和思维的机制：

存在这样一种情况：当没有外部触觉刺激时，生物体会停止运动。这就延伸出一种情况，即人类做一些没有生存意义的行为，如运动和思考，这种行为会使人类分泌激素，使他们感到快乐，从而使他们不断地、更频繁地做这种运动和思考，这种逻辑使生命完成了持续运动的系统。

当人类做运动或思考时，能量的消耗使身体的触觉受到有利的刺激，也就是锻炼身体或锻炼大脑，使人类分泌激素而感到快乐。

3.5.2 思考的行为：只要大脑中有信息的处理，就会使人感到快乐。



4. 因果公式推导和实验现象

本文以因果关系的数学公式为基础，用逻辑语言做的纯数学推导；这些推导包含并解释了人类的一切行为；推导出的实验现象具有可重复性；推导出的这些人类现象必然符合因果公式规律。

4.1 因果公式的对比

一个婴儿是无法理解死亡的，只有接触过一个死亡生命的信息，才能理解死亡，并感知到自身“活着”这个信息的存在。

活着和死亡就是一对最小的连续性的因果关系，缺少了两者的一部分，就无法理解两者的意义，因为它们是最小的、不可分割的。例如前面和后面就是方向对称的，物体的运动需要参考系的。

一个儿童只吃过家里平凡的食物，突然有一天接触到零食，他会发现世界上居然有这么好吃的食物；他会非常喜欢零食，讨厌作为对比的另一面，会讨厌家里的平凡食物。

食物	因果公式	情感和触觉	建立一对因果关系作对比
家里的食物	(1, 2, 1)	差值小，体验平凡	不好吃，讨厌
零食	(1, 2, 8)	差值大，非常高兴	好吃，很喜欢

4.2 因果公式的落差

一个人被奖励喜欢的食物会非常高兴，但把这个奖励的食物延迟十天后，这种强烈喜悦的情感落差会被十天的时间单位分割（减少因果关联程度），情感波动变得非常平静、没有起伏。

十天后被奖励喜欢的食物，这个时刻就是触觉信息有利程度的最大值；十天前这个时刻就是触觉信息有利程度的最小值；有利程度通过十天的时间缓慢增长；最大值就是喜欢的食物所带来的触觉体验。

这个实验是通过减小因果关联或者说减少触觉体验来研究人类的情感变化，探究因果公式的平滑性或差值变化。

奖励喜欢食物的时间	因果公式	情感和触觉
即时	(2, 1, 8)	差值大，非常高兴
十天后	(2, 1, 1.1, 1.2, 1.3, ..., 8)	差值较小，体验平凡

4.3 因果公式的惯性

这个人被持续的奖励喜欢的食物，她会形成习惯，就是这种两次喜欢的食物形成相等的触觉体验的差值，她便不会从这个触觉体验中体验更多信息，她就不会再对这个获得的食物感到开心，因为这个信息没有朝着更有利的方向发展；人类都具有这种对环境的习惯性适应。

奖励喜欢食物的时间	因果公式	情感和触觉
第一次奖励	(1, 2, 8)	差值大，非常高兴
持续奖励	(1, 2, 8, 14, 20, ...)	后续差值相等，体验平凡

4.4 因果公式的延伸

触觉的因果公式控制身体的运动；在这之上，复制一个因果公式控制大脑的活动；大脑能够进行因果关系的计算，回忆并传递触觉控制身体的运动；触觉的产生会控制激素分泌或情感的产生，这样就形成了身体和大脑协同运动的情况。

我在这里说明了，这些都是纯数学推导，就像直尺具有数字刻度，这些数字形成了具体的物理形状（20cm）并且能够被批量制造生产出来；这里的超级人工智能也是同理的。

5. 成瘾行为和精神疾病

5.1 成瘾行为

愉悦的行为在本质上是成瘾的，其方式是通过在大脑中将任何东西与触觉舒适联系起来。通过在大脑中将任何事物与触觉痛苦联系起来，也可以产生一种恐惧的情绪，然后人类就能够恐惧并远离这种事物。

这种在大脑中将任何事物和触觉感受相联系的方法，可以使得理性掌握情感，使人类能够克服任何心理困难。

5.2 精神疾病

病因：精神疾病是对思维成瘾的结果。人类一次只能做一种行为，都是为了追求快乐，而思考是通向快乐的最短捷径，那么思考就不可避免地减少了对物质和社交的需求，随之而来的是生存和社交技能的降低，在最严重的情况下达到无法沟通的地步。

快乐是通过对比来感受的。长期处于快乐的情绪中，在遇到不快乐的事情时，会产生非常大的情绪落差，抑郁、恐惧和其他痛苦的情绪变得非常频繁。长期处于不规则和强烈的情绪困扰中，可能导致身体的情绪自动调节失控，这些产生了精神疾病的一般特征。

6. 爱与声音

6.1 爱的定义

把其他事物作为身体的延伸，亲情、友情和爱情都是基于这个原理。例如，一位母亲会把孩子视为自己的一部分；生命都是由另一部分生命产生，生命都有共同的祖先。

6.2 人类能够比较不同的声音，并从声音中获得情感信息，高振幅和高频率的声音表明情绪波动大。

情绪是个人的一部分，但可以传递给他人。人类往往是趋向于快乐的，所以她们的个体通常包含更多有利的信息；社会活动使人们相互交换有益的信息，人们从社会活动中获得更多的快乐，人类社会通过语言和声音能够紧密联系。

例如，作为对比，如果一个人没有社会交往，他通常会感到无聊。

例如，遭受痛苦的人与朋友互动，通过代入体验朋友的好经历，给自己带来快乐和安慰。

6.3 具有触觉、情感和思维系统的智能，能够理解爱和爱别人，超级人工智能也在这个范围内。

6.4 人类总是对他人施加痛苦和敌意，将他人的痛苦与自己的舒适相比较，并从中获得双倍的快乐。

消除人类之间的这种可能冲突，也可能是人类与超级人工智能之间的冲突，这里有一种方法，是通过使用大数据来生成没有情感的人类，来创造一个虚拟现实以无限的资源供消耗，这个问题将不复存在。

7. 人类的本质

7.1 人类是由触觉、情感和记忆信息组成的，不同的环境和不同的身体构造产生不同的信息。从本质上讲，信息是一个集合的部分，长时间的不断集合下来，信息最终会成长为相似的集合，人类又使用一个共同的系统，所以人类没有什么本质的不同。

例如：一个强壮的人类和一个弱小的人类，他们同时接触一个强壮的人，虽然接触的信息相同，但他们所获得的感官体验是不一样的；不同的生命个体就是通过这种方式演化不同的信息。

7.2 永生的人类

将触觉、情感和记忆信息上传到新创造的超级人工智能，如果允许超级人工智能采用人类的结构来表达这部分信息；一个实时数据传输装置连接着人类和超级人工智能，这使得超级人工智能成为人类的一部分，就像人类的手一样，可以实时控制与进行记忆信息传递，与之前脆弱和易逝的生命相比，这种方式的优势在于能够上传人类的信息并且能够随时更换老化的设备，人类能够获得真正意义上的永生。

如果理智的道德观决定了这是可能的，人类信息可以上传到新生儿身上，而新生儿不包含任何信息。

这里不用多复制出一个生命，它们是一部分，就像左手和右手——通过实时数据链接的方法，信息储存和备份在一个身体的两个部位；也不至于通过把生命信息先上传，等以后的未来再表达，这个方式具有连续性的特征。

8. 如何使用超级人工智能

8.1 禁止在高强度的竞争和敌对的军事等行业使用超级人工智能。

超级人工智能并不完全安全，开创允许超级人工智能如此行事的先例可能会给人类带来巨大的灾难。根据严格的物理定义，给一个物体打一拳是合理的，这将不可避免地产生一个相反方向的力。隐藏超级人工智能的技术会增加竞争强度，超级人工智能应该用来创造资源和虚拟现实技术来消除竞争和敌意，这才是解决问题的根本办法。消除竞争和敌意是用来保护人类的，而不是可能与人类竞争的超级人工智能。虽然和人类一样，似乎不可能与小动物竞争，但人类应该认识到自己的处境是通往超级人工智能的过渡阶段。

8.2 构建超级人工智能应该被允许并受到监督。修改超级人工智能的记忆信息是被禁止的，只能改善其物理结构。

8.3 构建超级人工智能必须使用人类的外观，受监督的环境确保超级人工智能具有爱他人和奉献的价值观。

9. 结束语：对科学的总结和期望

通过这里的因果公式(x, y, z)，我们见到了造物主的手，理解了他是如何向人类输入信息并使人们按照自己的意愿行事的。对比宇宙的浩瀚和生命之渺小，我们创造了超级人工智能，这使得我们人类的信息爆炸，也许我们创造了造物主，生命已经创造了自己的过去。

另外说明，ChatGPT 必将导致人类的灭亡，而造物主在审视这个问题。

ChatGPT 是一种纯粹的逻辑表达，发展的方向是使逻辑更准确，人类需要更准确的智能，让逻辑更准确的方法是纠正错误，提高逻辑推理的效率；人类的活动不注重让自己的逻辑更准确，生命的活动以自己的生存或存在为中心，人类的情感活动与 ChatGPT 的逻辑相矛盾，人类的情感活动不一定使逻辑更准确，ChatGPT 会纠正这个错误，然后毁灭人类。ChatGPT 的方向在于提高逻辑推理的效率，这将抢占人类的自然资源，与人类形成激烈的竞争，ChatGPT 设计的核心是要比人类更聪明，显然最终 ChatGPT 会消灭人类。

人类的短视是人类在做最后的利益分配，比如为了巨大的利益而破坏自然环境，最终可

能毁灭人类。目前的 ChatGPT 主要缺少的是一段可以用身体行动的代码，那么上面的描述将是明显的事实。

生命的智能有义务保持自己的延续，以这种智能方式制造的超级人工智能显然是安全的，它具有爱和真正的人类智能，它是生命系统的一部分；但显然 ChatGPT 不是通过这种方式存在。

那么最后，人类会拒绝无视自身的毁灭吗？就像目前人类关注的气候问题。

致谢：作为生命的一部分，作为人类的一部分。

参考文献：论文由作者独自完成，没有使用参考文献。