

Die Auswirkung von ideographischen Schriftzeichen auf das menschliche Unterbewusstsein

Eine wissenschaftliche Studie mit Remote Viewern aus der Into-The-Matrix-Community (ITM), der Projektleitung von Stefan Bohnert und der Zusammenarbeit mit Timo Féret und Marie Berthold (ITM-Gründung und ITM-Leitung), 12. März 2025

Zusammenfassung

In dieser Studie wurde der Einfluss verschiedener Schriftzeichen auf das menschliche Unterbewusstsein untersucht. Durch einen systematischen Studienaufbau konnte herausgefunden werden, dass manche Schriftzeichen-Typen eine direkte Wirkung auf das Unterbewusstsein haben; dabei ist diese Wirkung unabhängig von psychologischen Effekten wie z.B. Placebo oder Nocebo. Dies wurde durch die Anwendung der Fernwahrnehmungstechnik Remote Viewing sichergestellt. Dieser unterbewusste Effekt scheint mit der Form des Schriftzeichens verknüpft zu sein, aber nicht abhängig von der Form zu sein. Mittels eines semi-quantitativen Analyseverfahrens konnte eine Ähnlichkeitsbewertung von Remote-Viewing-Protokoll-Skizzen im Vergleich zu untersuchten Schriftzeichen etabliert werden. Bestimmte Schriftzeichen wie z.B. Runen und chinesische Schriftzeichen konnten von den Teilnehmern der Studie wiederholt „besser geviewt“ werden als andere Schriftzeichen vergleichbarer Komplexität bzw. geometrischer Form, mit jedoch rein piktographischem Bedeutungsgehalt. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass „hinter“ den physischen, geometrischen Formen mancher Schriftzeichen „etwas“ Immaterielles existiert, auf das das menschliche Unterbewusstsein zugreifen kann. Dies könnte im ideographischen Anteil bzw. Bedeutungsgehalt des jeweiligen Schriftzeichens begründet sein. Unseres Wissens nach ist dies die erste Datenveröffentlichung zur systematischen Untersuchung von Schriftzeichen und Symbolen mittels Remote Viewing. Weitere Untersuchungen könnten den Grundstein legen für ein fundiertes Verständnis der tiefen Verbindungen zwischen Symbolen, Geist und Unterbewusstsein.

Einleitung

Remote Viewing ist eine protokoll-gestützte Methode der Fernwahrnehmung, die laut offiziellen Angaben vor über 50 Jahren in der US-amerikanischen Militärforschung entwickelt wurde – wörtlich übersetzt „Fern Sehen“. Seit die Methode samt Protokollablauf im Jahre 1995 der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wurde, hat sie zunächst im Hobby-Bereich, und in Folge dessen nach und nach auch zivile, professionelle Anwendungen erfahren. Beim Remote Viewing macht man sich die Kommunikation mit dem eigenen Unterbewusstsein zu Nutze, um zeit- und ortsunabhängig an Informationen zu gelangen, die sich der Wahrnehmung über unsere Alltagssinne entziehen. Auf diese Weise ist es möglich verschiedenste Fragestellungen zu ergründen. Ein essenzieller Punkt dabei und Garant dafür, dass eine Remote-Viewing-Sitzung („Session“) funktioniert und korrekte Daten liefert, ist, dass dem Anwender („Viewer“) nicht verraten werden darf, um was es in seiner Session geht. Sobald nämlich ein Vorwissen vorhanden ist, überlagert die interne Kommunikation mit dem Verstand in Folge die interne Kommunikation mit dem Unterbewusstsein, wodurch persönliche Erwartungshaltungen mit eingebracht werden, was schließlich zu fehlerhaften Daten führt, die während der Session im Protokoll festgehalten werden. Aus diesem Grund wird im Vorfeld die zu ergründende Fragestellung mit sogenannten „Koordinaten“, einer zufälligen Zahlenkombination, mental verknüpft, was „Tasking“ genannt wird. Durch die Verknüpfung ist fortan die Fragestellung in den Koordinaten-Zahlen kodiert. Der Viewer bekommt zu Beginn seiner Session lediglich die Koordinaten genannt, sofern die Session im Beisein eines „Monitors“ durchgeführt wird. Dem Monitor ist die Fragestellung normalerweise bekannt, sie darf dem Viewer jedoch nicht verraten werden. Während der Session darf der Monitor jedoch insofern in den Ablauf eingreifen, um den Viewer anzuleiten, welche Informationen in der Session weiter und detailgenauer verfolgt werden sollten, die der Viewer bereits zu Protokoll gebracht hat. Wenn kein Monitor beteiligt ist („Solo-Session“), dann wird dem Viewer zu Beginn der Session neben den Koordinaten normalerweise zusätzlich ein sogenanntes „Frontloading“ mitgeteilt. Dies ist ein generischer Hinweis, worauf in der Session tendenziell der Fokus gelegt werden soll, in etwa wie z.B.: „Das Target ist ein Ort. Beschreibe den Ort.“, oder „Das Target ist ein Vorgang. Beschreibe den Vorgang.“, oder ähnliches. Während der Session scheint der Viewer die entsprechenden Informationen aus einem „Feld“ zu lesen, was auch oft „Matrix“ genannt wird, und was in der Theorie als „Informationsdimension“ jenseits unserer Raum-Zeit angenommen wird. Nach Beendigung der Session erfolgt normalerweise – sofern möglich – das sogenannte „Feedback“. Der Viewer bekommt dabei sowohl die ursprüngliche Tasking-Formulierung als auch das Target gezeigt. Dies kann z.B. über ein Foto geschehen, wenn das Foto-Motiv das Target der Session war, und somit können die Session-Ergebnisse mit dem Target verglichen werden. Interessanterweise wird seit langer Zeit in der Remote-Viewing-Szene diskutiert, dass das Feedback „retrokausal“ einen Einfluss auf die Session haben kann. Also in anderen Worten, dass die in der ursprünglichen Session generierten Daten über das Target dann genauer sind, wenn dem Viewer nach Ablauf der Session Feedback geliefert wird – im Gegensatz zu Sessions, bei denen es kein Feedback oder kein vollständiges Feedback gibt. Gewissermaßen eine Umkehrung von Ursache und Folge in der uns vertrauten, zeitlichen

Abfolge. In einigen Studien innerhalb der Wahrnehmungs- und Bewusstseinsforschung gibt es bereits Untersuchungen zu retrokausalen Effekten. Im Remote Viewing scheinen solche Effekte auch aufzutreten.

Die Vorgehensweise der Erkundung eines Targets durch den Viewer ist in der Remote-Viewing-Szene bekannter Weise sehr individuell. Dabei können von unterschiedlichen Viewern zunächst sehr unterschiedlich anmutende Details über dasselbe Target herausgefunden werden. Bei einer nachträglichen Analyse der Session-Protokolle und Abgleich mit dem Target kann dann jedoch in den meisten Fällen erklärt werden, welcher Aspekt des Targets von jedem individuellen Viewer „betrachtet“ („gesehen“) wurde. Das Unterbewusstsein eines jeden einzelnen Viewers scheint also grundsätzlich andere Aspekte desselben Targets „interessant zu finden“, wodurch dann offenbar der Fokus des Viewers darauf gerichtet wird, und entsprechend jene Daten im Protokoll niedergeschrieben werden. Das Target scheint somit also bei verschiedenen Viewern „von unterschiedlichen Blickwinkeln“ beschrieben zu werden. Dieser Umstand, der die Methode des Remote Viewing individuell interessant gestaltet, führt allerdings auch dazu, dass sich eine „Standardisierung“ und somit in Folge „Reproduzierbarkeit“ einzelner Sessions äußerst schwierig gestaltet.

Weiterhin ist der Aufbau des Remote Viewing Protokolls zwar dafür optimiert, das Viewing an sich während der Session so einfach und flüssig wie möglich für den Viewer zu gestalten, sodass Fehler und Störvorgänge im Fernwahrnehmungsprozess so gering wie möglich zu halten. Dies trägt in hohem Maße zum Erfolg eines „Viewings“, einer Session bei. Jedoch ist gewissermaßen genau daher die Art der Viewing-Protokollstruktur nicht für ein nachgeschaltetes, standardisiertes Analyseverfahren optimiert.

Diese beiden Umstände bewirken, dass die wissenschaftliche Erforschung der Methode, sowie auch die Erforschung des menschlichen Unterbewusstseins mit Hilfe dieser Methode seit ihrer Entwicklung keine breite Akzeptanz in der Fachliteratur erfahren hat.

In dieser Abhandlung schlagen wir zum einen eine Vorgehensweise vor, um einen Teil der in ihrer Essenz qualitativen Daten aus Remote-Viewing-Sessions dennoch und in effizienter Weise quantifizierbar zu machen. Zum anderen präsentieren wir Erkenntnisse, die durch Anwendung dieses Verfahrens in die Sichtbarkeit gerückt sind. Dabei geht es um die Auswirkungen verschiedener Schriftzeichen-Typen der menschlichen Kommunikation auf das menschliche Unterbewusstsein. Und zwar – und dies ist der Kern der Entdeckung in dieser Studie – als direkte Wirkung auf das Unterbewusstsein ohne psychologische Effekte oder Phänomene wie z.B. Suggestion, Placebo oder Nocebo. Dies wurde durch die systematische Anwendung von Remote Viewing ermöglicht. Die untersuchte Fragestellung gestaltete sich dabei in folgender Weise:

Im Remote Viewing Protokoll werden sogenannte „Ideogramme“ verwendet, um Informationen über das Target zu gewinnen. Diese Ideogramme (von „Idee“) sind unwillkürlich generierte Linien auf dem Papier, die einen bestimmten Bedeutungsgehalt von Teilaspekten

des Targets repräsentieren. Ganz im Gegensatz zu einer verstandesbasierten Schrift wie z.B. der lateinischen Schrift, die wir in der westlichen Welt verwenden, die aus alphabetischen, phonetischen (akustisch bzw. Laute betreffend) Einheiten besteht. Durch Zusammensetzen verschiedener einzelner Buchstaben entsteht dann ein Bedeutungsgehalt. Es gibt jedoch auch viele andere Schriftsysteme, die anders aufgebaut sind. So zum Beispiel die Runenschrift, die zwar auch aus phonetischen Einheiten besteht, wobei jede Rune einen einzelnen Buchstaben und Klang repräsentiert, jedoch zusätzlich auch ideographische Aspekte in sich trägt, da jede einzelne Rune auch einen komplexen Bedeutungsgehalt repräsentiert. Auf diesen Bedeutungsgehalt kann dabei jedoch nicht alleine aufgrund der Form der Rune geschlossen werden. Ein anderes Schriftsystem, die chinesische Schrift, besteht aus einzelnen Logogrammen, welche ein Wort verknüpft mit einer Aussprache repräsentieren, trägt jedoch auch ideographische Aspekte in sich, die nicht an die Aussprache gebunden sind. Auch bei Logogrammen kann nicht automatisch von der Form auf den Bedeutungsgehalt geschlossen werden. Im Gegensatz dazu kann bei ikonischen, piktographischen Zeichen (engl. icon, picture = Bild) rein visuell und rational aufgrund der Form und Gestaltung des Zeichens auf die Bedeutung geschlossen werden.

Die Fragestellung, die sich für uns in diesem Zusammenhang ergab, und die in dieser Studie mittels Remote Viewing ergründet werden sollte, war: Wie bewertet das menschliche Unterbewusstsein verschiedene Zeichen-Typen? Oder: Welche Einflüsse haben verschiedene Zeichen-Typen auf unser Unterbewusstsein?

Um diese Fragestellung systematisch zu untersuchen, wurde ein strukturierter Studienaufbau gewählt, sowie ein effizientes Auswertungsverfahren etabliert, um die Ähnlichkeit von Remote Viewing Skizzen mit den zu untersuchenden Schriftzeichen sowie auch Negativkontrollen zu bewerten.

Studienaufbau und Methoden

Teilnehmerzahlen und jeweils aufgebrachte Zeit

1 Projektleitung (Planung, Organisation, Korrespondenz, Tasking, zusätzlicher Analyst, Dokumentation, Durchführung von Vor- und Nachbesprechungen, Datenaufarbeitung und -Visualisierung, Erstellung der Abhandlung und des Blog-Artikels zur Veröffentlichung)

ca. 150 h

2 Fachliche Beratung und Kontrolle der Abläufe (Leitung der Controlled Remote Viewing Ausbildung, einer der beiden zusätzlich Analyst in der Studie)

jeweils ca. 5 h

10 Viewer (Controlled Remote Viewing Ausbildung, mindestens bis Protokoll-Stufe 3)

jeweils ca. 6 h (inklusive Vorbereitungen, Nachbereitungen, und Besprechungen)

4+2 Analysten (4 der Analysten keine Remote Viewing Kenntnisse vor der Studie)

jeweils ca. 6 h (inklusive Vorbereitungen, Nachbereitungen, und Besprechungen)

Studienaufbau und Gruppeneinteilung

Die zehn Viewer wurden in drei Gruppen eingeteilt zu drei Viewern in Gruppe A, drei Viewern in Gruppe B und vier Viewern in Gruppe C.

Jeder Viewer bekam insgesamt zwei verschiedene Koordinaten vom Projektleiter, also jeder viewte insgesamt zwei Sessions – hier „Durchgang 1“ bzw. „Durchgang 2“ genannt. Voraussetzung für die Viewer war das Beherrschen des Remote Viewing Protokolls mindestens bis Stufe 3 („Target-Skizze“), gewöhnlich äquivalent zu Remote-Viewing-Ausbildungs-Block 1 in vielen Remote-Viewing-Schulen.

Für die jeweils erste Session („Durchgang 1“) war von Projektbeginn an geplant, nach Projektabschluss Feedback an die Viewer zu geben, was entsprechend durchgeführt wurde. Das Feedback bzw. der Feedback-Moment erfolgte sowohl mit einem Foto des Targets, sowie auch mit der Offenlegung der jeweiligen Tasking-Formulierung im Rahmen einer gemeinsamen Ergebnisbesprechung der Studie.

Für die jeweils zweite Session („Durchgang 2“) war von Projektbeginn an kein Feedback an die Viewer geplant. Nach Projektabschluss wurde entsprechend kein Feedback gegeben. Weiterhin wurden die Viewer angehalten, sich möglichst nicht mehr mit der Session zu beschäftigen, um ein möglicherweise versehentliches, zukünftiges „Selbst-Feedback“ auszuschließen.

Innerhalb einer Gruppe wurde jeweils dasselbe Target geviewt. Bei zehn Viewern aufgeteilt auf drei Gruppen mit jeweils zwei Sessions pro Viewer entsprechend insgesamt sechs Targets, mit insgesamt 20 Sessions. Für drei der Targets („Durchgang 1“) gab es also Feedback nach Projektabschluss, entsprechend für die übrigen drei Targets („Durchgang 2“) gab es kein Feedback für die Viewer.

Zu untersuchende Zeichen („Targets“)

Die ersten drei Targets („Durchgang 1“, mit Feedback) waren zum einen eine Rune („Dagaz“, aus dem älteren Futhark, mit der Bedeutung „Tag“) für Gruppe A, ein chinesisches Schriftzeichen („rì“, mit der Bedeutung „Tag“) für Gruppe B, sowie ein ikonisches Piktogramm (ein sogenanntes „Waschsymbol“ mit der Bedeutung „liegend trocknen“) für Gruppe C. Jedes Target wurde mit individuellen Koordinaten versehen, sowie mit einer einheitlichen, aber individuell angepassten, Tasking-Formulierung:

Koordinaten, Tasking und Target für Gruppe A:

135541 457732

„Skizziere die Rune Dagaz aus dem älteren Futhark mit der Bedeutung Tag, und fertige am Ende der Session ein Piktogramm der graphischen Darstellung von Dagaz an.“

Unsere Absicht mit der „doppelten Formulierung“ bzw. Anweisung zur Erstellung von visuellen Elementen im Protokoll (Skizze + händisches, spontanes Piktogramm) war es, den Fokus des Unterbewusstseins auf das Skizzieren zu legen. In einem unveröffentlichten Projekt schien uns diese Tendenz erkennbar zu sein. Mit der Formulierung „Piktogramm“ sowohl im Tasking, als auch in der optionalen In-Session-Anweisung (siehe weiter unten), sollte der Fokus der Viewer, die grundsätzlich mit Ideogrammen vertraut sind, auf die visuellen Aspekte des Targets gelegt werden. Das Target, welches die Viewer, ebenso wie die Tasking-Formulierung, erst nach Projektabschluss gezeigt bekamen, war:



Koordinaten, Tasking und Target für Gruppe B:

234555 177368

„Skizziere das chinesische Schriftzeichen „rì“ mit der Bedeutung Tag, und fertige am Ende der Session ein Piktogramm der graphischen Darstellung von „rì“ an.“



Koordinaten, Tasking und Target für Gruppe C:

335142 221442

„Skizziere das Waschsymbol mit der Bedeutung „liegend trocknen“, und fertige am Ende der Session ein Piktogramm der graphischen Darstellung des Waschsymbols an.“



Die folgenden drei Targets (ohne Feedback) („Durchgang 2“) waren ebenfalls eine Rune, ein chinesisches Schriftzeichen, sowie ein ikonisches Piktogramm. Jedoch in anderer Gruppen-Zuordnung, sprich, eine Viewer-Gruppe hat nicht zweimal dieselbe Kategorie an Zeichen geviewt. Um ein ungewolltes Feedback für die Viewer bei ihrer jeweils zweiten Session auszuschließen, darf an dieser Stelle weder geschrieben sein, welche Viewer-Gruppe welche Zeichen-Kategorie in „Durchgang 2“ (ohne Feedback) zugeordnet bekam, noch darf hier geschrieben sein, um welche Rune, bzw. welches chinesische Schriftzeichen, bzw. welches ikonische Piktogramm es sich im Einzelfall handelte. Diese Targets wurden ebenso mit zufälligen Koordinaten und einer zu den Targets aus „Durchgang 1“ analogen Tasking-Formulierung verknüpft, was ebenso hier nicht gezeigt sein darf.

Alle Koordinaten wurden den Viewern zusammen mit Frontloading gegeben. Alle Sessions wurden als Solo-Sessions ohne Monitoring mit dem folgenden Frontloading geviewt: „Das Target ist ein Bild. Beschreibe und skizziere das Target.“ Darüber hinaus gab es keinerlei Anhaltspunkte oder Informationen für die Viewer über die jeweiligen Targets, oder um was es bei der Studie grundsätzlich ging. Vorab offen kommunizierte Vorgaben für die Viewer waren, eine Remote Viewing Session von ca. 30 Minuten inklusive Skizze durchzuführen, und die Session-Protokolle an den Projektleiter zu schicken. Den Teilnehmern wurde nach der Stufe-3-Skizze im Protokollablauf optional die folgende „Move Command“-Anweisung gegeben: „Bewege Dich direkt vor das Target. Fertige ein Piktogramm des Targets an.“ Auf diese Anweisung konnten die Viewer nach der Stufe-3-Skizze im Protokollablauf zugreifen (in Form einer dann zu öffnenden PDF-Datei), vor allem falls Schwierigkeiten mit der Skizzen-Erstellung auftauchen sollten.

Während der Zeitspanne der Studie durften die Viewer nicht untereinander über ihre Sessions sprechen. Auch für die Zeit danach wurden die Viewer angehalten, sich möglichst nicht über ihre Sessions auszutauschen, um bekannte Effekte wie z.B. telepathische Überlagerungen oder ähnliche Phänomene auszuschließen. Lediglich in der gemeinsamen Studienergebnis-besprechung, bei der die Viewer auch das Feedback zu den Targets aus „Durchgang 1“ erhielten, wurde gemeinsam über die Session-Skizzen und -Inhalte aus „Durchgang 1“ gesprochen.

Auswertungsverfahren

Nach den Viewings wurden die fertigen Session-Protokolle an den Projektleiter geschickt. Im Rahmen dieser Studie wurden lediglich die in den Session-Protokollen auftauchenden Skizzen für das semi-quantitative Analyseverfahren verwendet, welches in dieser Studie etabliert wurde. Die übrigen Anteile der Session-Protokolle, also Stufe 1 (Ideogramme und Archetypen), Stufe 2 (Eindrücke) und Skizzen-Beschriftungen aus Stufe 3 flossen nicht in die in dieser Abhandlung dargestellte Auswertung mit ein. Der Projektleiter sammelte alle Skizzen und erstellte eine „Scoring-Datei“. In dieser Scoring-Datei wurden die Session-Skizzen, die Targets (Abbildungen der untersuchten Zeichen), sowie interne Kalibrierungs- und Negativkontrollen aufgeführt. Sowohl die Taskings als auch die Viewer-Namen wurden in dieser Datei nicht aufgeführt, um eine mögliche Beeinflussung im Analyseverfahren auszuschließen. Diese Datei wurde dann an die Analysten geschickt. Es gab keine personelle Überlappung der Viewer und der Analysten. Nach einer internen Kalibrierung und nach einer internen „Scoring-Proberunde“ mit zufälligen Symbolen und Bildern (Daten nicht gezeigt), bewerteten die Analysten dann schließlich die optische Ähnlichkeit zwischen Skizzen und Targets, sowie zwischen Skizzen und Negativkontrollen. Dabei wurden die Analysten weder eingeweiht, was Target und was Negativkontrolle ist, noch dass es sich überhaupt um Targets und Negativkontrollen handelte, noch was die Fragestellung der Studie war. Die Ähnlichkeit zwischen zwei Bildern sollte mit einem Wert zwischen 1 und 10 bewertet werden, wobei der Wert 1 „keine Ähnlichkeit“ bedeutet, der Wert 10 „identisch“. Die Analyse-Team-internen Kalibrierungsabbildungen sind im Anhang dieser Abhandlung zu finden (Anhang Abb. 6).

Nachdem die Ähnlichkeitswerte von jedem Analysten vergeben wurden, wurden sie direkt an den Projektleiter geschickt, um eine Beeinflussung der Analysten untereinander auszuschließen. Für jede Session(-Skizze) wurde ein Mittelwert der sechs Ähnlichkeitsbewertungen aller Analysten gegenüber dem Target gebildet, sowie ein Mittelwert der sechs Ähnlichkeitsbewertungen gegenüber der jeweiligen Negativkontrolle. In Folge wurden die Mittelwerte der Session-Skizzen innerhalb einer Viewer-Gruppe verrechnet, was jeweils in einem Gesamt-Mittelwert pro Gruppe gegenüber dem Target, sowie einem Gesamt-Mittelwert pro Gruppe gegenüber der jeweiligen Negativkontrolle resultierte. Nach Verrechnung aller Werte und Visualisierung der Daten in Form von Säulendiagrammen, wurde die Gesamtdatei aus Gründen der Datentransparenz mit allen Analysten geteilt.

Ergebnisse

In dieser Studie wurde mittels Remote Viewing (eine Technik der Fernwahrnehmung) und eines semi-quantitativen Analyseverfahrens die direkte Wirkung verschiedener „Schriftzeichen-Typen“ auf das menschliche Unterbewusstsein untersucht. Dabei wurde die visuelle Ähnlichkeit der Skizzen jeweils mehrerer Remote-Viewing-Sessions einer Viewer-Gruppe zu den untersuchten Zeichen („Targets“) bewertet, sowie auch die visuelle Ähnlichkeit derselben Session-Skizzen zu entsprechenden Negativkontrollen. Diese beiden Mittelwerte pro Viewer-Gruppe sind hier jeweils nebeneinander als Säulen dargestellt, sowie darunter jeweils die Differenz der beiden Mittelwerte (Abb. 1).

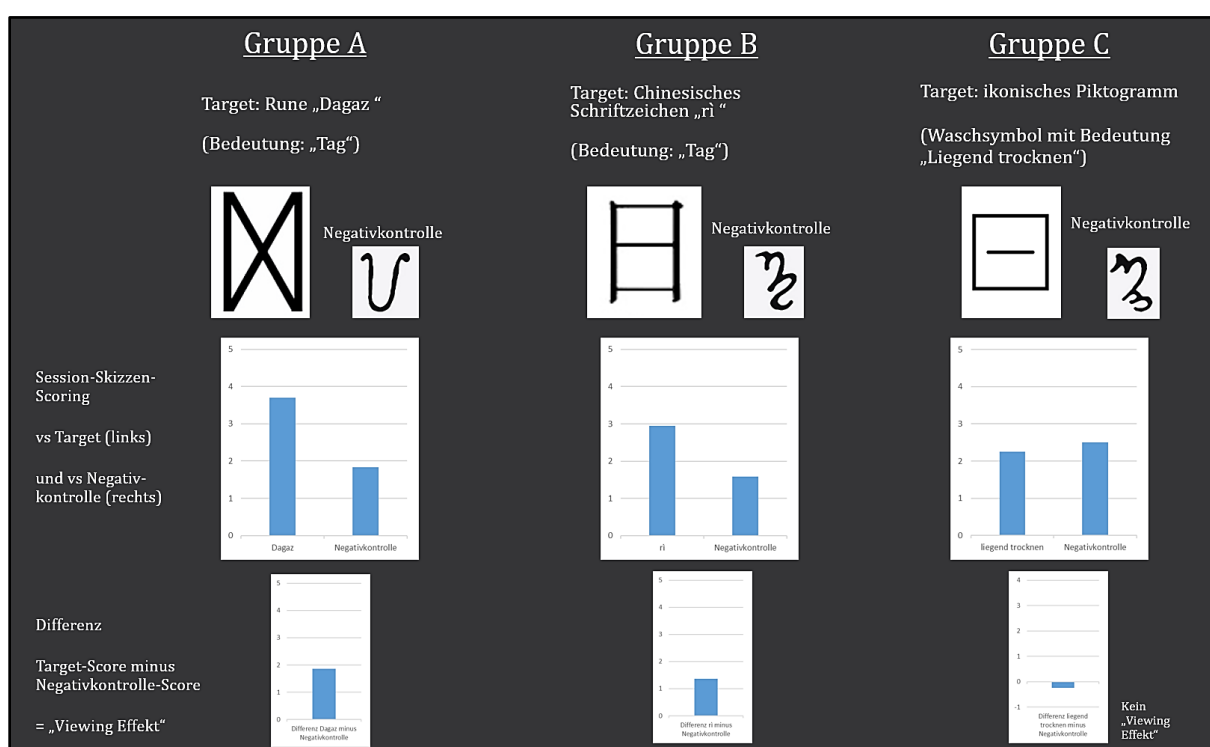


Abb. 1: Ergebnisse des „Durchgang 1“: Viewing-Effekt bei ideographischen Zeichen. In der oberen Reihe der Abbildung sind die drei Targets für die drei Viewer-Gruppen dargestellt (jeweils links, größer), sowie die für das Bewertungsverfahren verwendeten Zeichen als Negativkontrollen (jeweils rechts, kleiner). Die Säulen in der mittleren Reihe repräsentieren den jeweiligen Mittelwert der Ähnlichkeits-Bewertungen (1-10 Punkte) von allen Analysten zu allen Session-Skizzen aus der jeweiligen Viewer Gruppe gegenüber dem Target (jeweils links) bzw. gegenüber der Negativkontrolle (jeweils rechts). Die Säulen in der unteren Reihe repräsentieren die jeweilige Differenz der Werte aus der mittleren Reihe, gewissermaßen „die Stärke des Viewing-Effekts“ bei dem jeweiligen Target.

Es ist in der mittleren Reihe der Abbildung zu erkennen, dass der Ähnlichkeitswert der Remote-Viewing-Skizzen im Vergleich zur Rune „Dagaz“ (Target) größer ist als der Ähnlichkeitswert der Remote-Viewing-Skizzen im Vergleich zur Negativkontrolle (Buchstabe „I“ aus dem Thebanischen Alphabet).

Analog ist diese Tendenz ebenso zu erkennen im Falle des chinesischen Schriftzeichens „rì“ sowie der entsprechenden Negativkontrolle (Buchstabe „T“ aus dem Thebanischen Alphabet). Hingegen ist kein deutlicher Unterschied zwischen Skizzen-Ähnlichkeit zum ikonischen Piktogramm „liegend trocken“ und Skizzen-Ähnlichkeit zur entsprechenden Negativkontrolle zu sehen (Buchstabe „M“ aus dem Thebanischen Alphabet); in der Tat ist hierbei der Ähnlichkeitswert zum Target minimal kleiner als der Ähnlichkeitswert zur Negativkontrolle. Zu beachten ist bei allen Bewertungen: Die Negativkontrollen unterscheiden sich in ihrer visuellen Form deutlich von den untersuchten Targets (Ähnlichkeitsbewertung im Anhang Abb. 7).

Bei den Zeichen „Dagaz“ und „rì“ ist entsprechend ein „Viewing-Effekt“ zu erkennen, da die Ähnlichkeit der Skizzen zum Target größer ist, als zur Negativkontrolle. Beim Zeichen „liegend trocken“ hingegen ist kein „Viewing-Effekt“ zu erkennen.

Innerhalb derselben Studie wurde, wie in „Studienaufbau und Methoden“ näher beschrieben, eine zweite Session pro Viewer in Auftrag gegeben. Dabei handelte es sich erneut um eine Rune, ein chinesisches Schriftzeichen, und ein Piktogramm, aufgeteilt auf die drei Viewer-Gruppen. Es gab jedoch die folgenden Änderungen: Die Viewer-Gruppen blieben zwar gleich, aber die Zuordnung der Schriftzeichen-Kategorien zu den Gruppen wurde durgewechselt. Gruppe A erhielt bei „Durchgang 2“ nicht mehr eine Rune als Target, so wie in „Durchgang 1“. Entsprechend erhielt Gruppe B kein chinesisches Schriftzeichen als Target in „Durchgang 2“, und Gruppe C kein ikonisches Piktogramm als Target. Des Weiteren würde es bei diesen Sessions („Durchgang 2“) nach Projektende kein Feedback für die Viewer geben – den Viewern wurde und wird weder gesagt noch gezeigt, welchen Schriftzeichen-Typ sie geviewt haben, noch welches Zeichen genau im Einzelfall. Aus diesem Grund darf dies auch hier nicht angegeben sein, da diese Daten hiermit öffentlich und auch für die Viewer einzusehen sind.

Mit diesem Vorgehen für „Durchgang 2“ konnten wir trotz vergleichsweise kleiner Studiengröße bzw. vergleichsweise geringer Studienteilnehmerzahl die zwei folgenden Fragestellungen untersuchen:

Erstens: Ist der in „Durchgang 1“ beobachtete „Viewing-Effekt“ abhängig von der Viewer-Gruppe oder abhängig vom Zeichen-Typ bzw. der Zeichen-Kategorie?

Zweitens: Hat das Feedback für die Viewer nach Projektabschluss rückwirkend einen Einfluss auf die Session-Skizzen-Genauigkeit? Dieser retrokausale Effekt wird in der Remote-Viewer-Szene seit geraumer Zeit diskutiert.

Analog zur Abbildung oben sind im Folgenden die Ergebnisse des „Durchgang 2“ dargestellt, jedoch hier entsprechend ohne offenes, detailliertes Feedback (Abb. 2).



Abb. 2: Ergebnisse des „Durchgang 2“: Viewing-Effekt bei ideographischen Zeichen – auch ohne Feedback.

Oben sind die Zeichen-Kategorien der drei Targets für die drei Viewer-Gruppen genannt (jeweils links). Bei „Durchgang 2“ wurden die Zuordnungen der Zeichen-Kategorien zu den Viewer-Gruppen ausgetauscht. Für das Bewertungsverfahren wurden hier ebenso – wie auch in „Durchgang 1“ – Negativkontrollen verwendet (jeweils rechts). Zur Untersuchung des sogenannten „Feedback-Effekts“ darf hier nicht erwähnt werden, um welche Rune, um welches chinesisches Schriftzeichen, und um welches Piktogramm es sich im Einzelfall handelt, da durch Veröffentlichung diese Daten auch den Viewern zugänglich sind (siehe auch „Studienaufbau und Methoden“, sowie Diskussion „Der retrokausale Feedback-Effekt“). Auch darf hier die Zuordnung der Zeichen-Kategorien zu den Viewer-Gruppen nicht angegeben sein. Die Säulen in der mittleren Reihe repräsentieren den jeweiligen Mittelwert der Ähnlichkeits-Bewertungen (1-10 Punkte) von allen Analysten zu allen Session-Skizzen aus der jeweiligen Viewer-Gruppe gegenüber dem Target (jeweils links) bzw. gegenüber der Negativkontrolle (jeweils rechts). Die Säulen in der unteren Reihe repräsentieren die jeweilige Differenz der Werte aus der mittleren Reihe, gewissermaßen „die Stärke des Viewing-Effekts ohne Feedback“ bei dem jeweiligen Target.

In der Abbildung der Ergebnisse aus „Durchgang 2“ ist zu erkennen, dass die Ähnlichkeitsbewertung der Remote-Viewing-Skizzen zur untersuchten Rune größer ist als die Ähnlichkeitsbewertung derselben Remote-Viewing-Skizzen zur entsprechenden Negativkontrolle. Analog ist dies ebenso zu erkennen im Falle des zweiten untersuchten chinesischen Schriftzeichens bzw. der entsprechenden Negativkontrolle. Hingegen ist kein deutlicher Unterschied zwischen der Skizzen-Ähnlichkeit zum zweiten untersuchten, ikonischen Piktogramm und der Skizzen-Ähnlichkeit zur Negativkontrolle zu sehen.

Entsprechend ist auch hier bei den ersten beiden Zeichen (Rune und chinesisches Schriftzeichen) ein „Viewing-Effekt“ nachzuweisen, da die Ähnlichkeit der Skizzen zum Target größer ist, als zur Negativkontrolle. Beim dritten Zeichen (ikonisches Piktogramm) ist kein „Viewing-Effekt“ nachzuweisen.

Zu beachten ist bei allen Bewertungen: Die Negativkontrollen unterscheiden sich in ihrer visuellen Form deutlich von den untersuchten Targets. Darüber hinaus sind die Targets aus „Durchgang 1“ relativ ähnlich zu den Targets aus „Durchgang 2“, sowie sich die

Negativkontrollen aus „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ relativ ähnlich sind. Die diesbezüglichen Ähnlichkeitsbewertungen sind im Anhang zu finden (Anhang Abb. 8).

Deutliche „Viewing Effekte“ sind ausschließlich bei den untersuchten Runen sowie chinesischen Schriftzeichen zu finden, nicht hingegen bei den ikonischen Piktogrammen – unabhängig von der Viewer-Gruppe und unabhängig von Feedback. Zur visuellen Veranschaulichung soll hier exemplarisch eine Teilauswahl einiger Session-Skizzen-Ausschnitte gezeigt sein (Abb. 3).

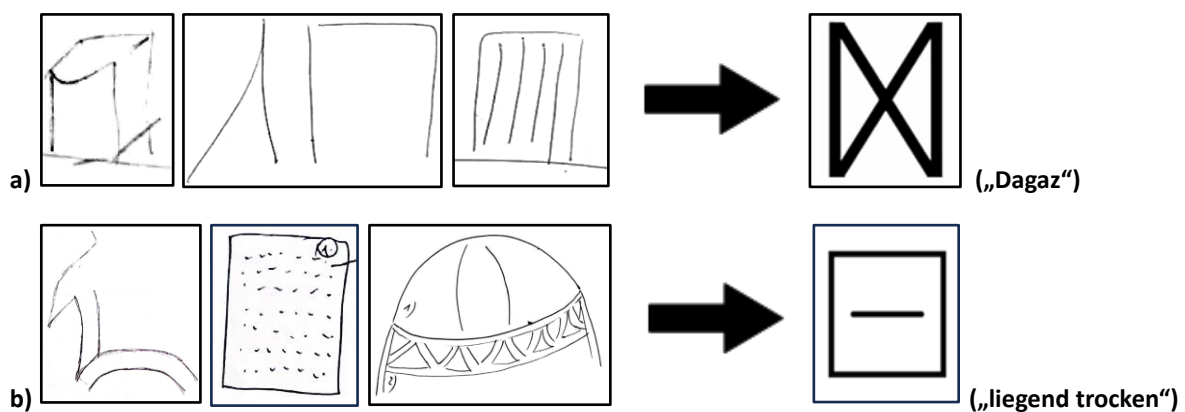


Abb. 3: Exemplarische Auswahl an Session-Skizzen und ihre jeweiligen Targets „Rune Dagaz“ und „Waschsymbol liegend trocken“. Abgebildet sind Ausschnitte von Session-Skizzen verschiedener Viewer und das jeweils zugehörige Target. In Summe haben die Session-Skizzen in der oberen Reihe (a) augenmerklich eine größere optische Ähnlichkeit zu ihrem Target als die Session-Skizzen in der unteren Reihe zu ihrem Target (b). Es ist dennoch zu beachten, dass eine Skizze in der unteren Reihe eine relativ hohe optische Ähnlichkeit mit ihrem Target hat (mittlere Skizze untere Reihe).

Es ist zu erkennen, dass die Session-Skizzen bei dem Target „Rune Dagaz“ der visuellen Form der Rune ähnlicher sind (3a) als die Session-Skizzen bei dem Waschsymbol-Target „liegend trocken“ der visuellen Form des Waschsymbols (3b). Alle Session-Skizzen von „Durchgang 1“ sind im Anhang zu finden (Abb. 9). Die Session-Skizzen von „Durchgang 2“ sowie deren Targets dürfen aufgrund der zu untersuchenden Fragestellung eines möglichen Feedback-Effekts nicht gezeigt werden (siehe auch „Studienaufbau und Methoden“ sowie „Diskussion: Der retrokausale Feedback-Effekt“).

Diese Studie wurde gezielt so aufgebaut, dass von den Viewern eine der jeweils zwei Sessions ohne Feedback geviewt werden sollte, um als zweite Studien-Fragestellung den Einfluss des Feedbacks auf das Viewing bewerten zu können. Dafür werden die Wert-Höhen der „Viewing-Effekte“ aus „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ in der folgenden Abbildung nebeneinander dargestellt (Abb. 4).



Abb. 4: Stärke der Viewing-Effekte von „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ im Vergleich. Oben sind die in dieser Studie untersuchten Targets angegeben. Oben links: zwei Runen. Oben Mitte: zwei chinesische Schriftzeichen. Oben rechts: zwei ikonische Piktogramme. Pro Zeichen-Kategorie darf wegen der Untersuchung des „Feedback-Effekts“ nur ein Zeichen explizit benannt werden (jeweils „Durchgang 1“). In der mittleren Reihe ist angegeben, ob es bei dem jeweiligen Target nach Studienabschluss ein Feedback für die Viewer gab – jeweils bei „Durchgang 2“ gab es kein Feedback). In der unteren Reihe sind die Wert-Höhen der „Viewing-Effekte“ bei den jeweiligen Targets dargestellt.

Beim Vergleich der Wert-Höhen der einzelnen „Viewing-Effekte“ aus beiden Durchgängen ist erkennbar, dass die Wert-Höhen in „Durchgang 1“ (mit Feedback) größer sind als in „Durchgang 2“ (ohne Feedback), sowohl bei den Runen-Targets, als auch bei den chinesischen Schriftzeichen als Targets. Da bei den untersuchten Piktogrammen kein bzw. kein deutlicher Viewing-Effekt zu erkennen war, sind jene Werte hier nicht erneut aufgeführt.

Es ist bekannt, dass sogenannte „Psi-Fähigkeiten“, zu denen auch Remote Viewing gezählt wird, über den Tagesverlauf nicht konstant sind (<https://www.jsasoc.com/docs/JSE-LST.pdf>). In einem Zeitfenster zwischen 12:15 Uhr und 14:45 Uhr Sternzeit ist die Stärke und Genauigkeit von „Psi-Fähigkeiten“ bzw. die Trefferquote bei kontrollierten Studienaufbauten signifikant erhöht. Die Sternzeit läuft nicht exakt synchron mit der lokalen Uhrzeit, kann jedoch Standort- und Uhrzeit-abhängig lokal berechnet werden. Im deutschsprachigen Raum, in dem diese Studie durchgeführt wurde, befand sich dieses Zeitfenster im Januar 2025 zwischen ca. 5 Uhr und ca. 8 Uhr lokaler Uhrzeit. Keine Session dieser im Januar 2025 durchgeführten Studie wurde im diesem, bezüglich „Psi-Fähigkeiten“ relevanten Zeitfenster durchgeführt, was diesbezügliche, mögliche Verzerrungs-Effekte innerhalb der Studie ausschließt.

In einer Befragung nach Studienabschluss gaben alle der Viewer-Teilnehmer an, dass sie zu Beginn der Studie weder Schriftzeichen-Form noch Bedeutung der Rune Dagaz bzw. des chinesischen Schriftzeichens ri kannten („Durchgang 1“). Darüber hinaus gaben alle Viewer-Teilnehmer bis auf zwei an, vor Studienbeginn gar keine Runen bzw. chinesischen Schriftzeichen in Verbindung mit der jeweiligen Bedeutung gekannt zu haben.

Die reine Zeitdauer pro Remote Viewing Session betrug in dieser Studie im Schnitt 33 Minuten.

Diskussion

In dieser Studie wurde mittels der Fernwahrnehmungstechnik Remote Viewing sowie eines semi-quantitativen Auswertungsverfahrens die Wirkung verschiedener Schriftzeichen-Typen auf das menschliche Unterbewusstsein untersucht – unabhängig von verstandes-basierten oder psychologischen Prozessen wie z.B. Placebo oder Nocebo, da die Studienteilnehmer während der Studie weder die zu untersuchenden Zeichen gezeigt bekamen, noch wussten, was das grundsätzliche Thema der Studie ist.

Die Wirkung verschiedener Zeichen-Typen auf das menschliche Unterbewusstsein

Die Einführung des im Methodenteil der Abhandlung vorgestellten, einfachen und effizienten Analyseverfahrens erlaubte uns zum ersten Mal eine (semi-)quantitative Bewertung von in ihrer Natur eigentlich grundsätzlichen qualitativen Daten aus Remote-Viewing-Session-Skizzen. Zum einen ist allein dies ein wichtiger Schritt hin zu einer generell reproduzierbar gestaltbaren Struktur von Studienaufbauten, in denen Untersuchungen mittels Fernwahrnehmung wie z.B. Remote Viewing systematisch durchgeführt werden können.

Zum Zweiten ist die Auswahl der Targets bzw. der Target-Komplexität ebenso essenziell für eine einheitliche Auswertungsmöglichkeit und somit entsprechend auch für eine reproduzierbar gestaltbare Studienstruktur. Dieser zweite Aspekt ist auf das in der Remote-Viewing-Szene bekannte Phänomen zurückzuführen, dass sich ein Viewer während einer Session von einer bestimmten Perspektive aus dem Target „näht“ und entsprechende Informationen über das Target zu Papier bringt. Bei unterschiedlichen Viewern können dies unterschiedliche Perspektiven sein und somit letztendlich auch unterschiedliche Aspekte oder Details des Targets. Diese jeweiligen Aspekte bzw. Details sind in einer individuellen Session-Auswertung nachvollziehbar mit dem Target abzugleichen, lassen jedoch einen Vergleich von Session-Protokollen von unterschiedlichen Viewern nur sehr bedingt zu. Durch die Auswahl von weniger komplexen Targets kann diesem Phänomen teilweise entgegengewirkt werden, was in den Ergebnissen dieser Studie zu erkennen ist.

In der Remote-Viewing-Szene ist jedoch auch bekannt, dass solch wenig komplexe Targets, wie sie in dieser Studie verwendet wurden, nur sehr schwer bzw. eigentlich nicht zu viewen sind. Normalerweise werden bei gewöhnlichen Remote-Viewing-Sessions wesentlich vielschichtigere Targets ausgesucht bzw. geviewt. Nicht zuletzt deshalb, weil das Unterbewusstsein komplexe Zusammenhänge verstehen kann, die dann vom Viewer auf verschiedene Weise zu Papier gebracht werden; aber auch, weil solch wenig komplexe Targets offenbar zu uninteressant für das Unterbewusstsein erscheinen. Dies resultiert erfahrungsgemäß in sehr diversen Session-Protokoll-Inhalten, da aus solch einfachen Formen Assoziationen entstehen. Das Unterbewusstsein generiert in Folge oft assoziierte Geschichten zu solch einfachen Formen, die in Folge in den Session-Protokollen zu finden sind.

Interessanter Weise ist dies genau das, was wir im Rahmen dieser Studie im Falle der untersuchten ikonischen Piktogramme beobachten konnten – sowohl bei den Session-Skizzen (exemplarisch abgebildet Abb. 3, semi-quantitativ dargestellt in Abb. 1 und Abb. 2) als auch in den gesamten Session-Protokollen hinsichtlich der thematischen Vielfalt an schriftlich festgehaltenen Eindrücken über die Targets (Daten nicht gezeigt): Die Ergebnisse des Auswertungsverfahrens lassen keine Argumentation für einen positiven Viewing-Effekt zu – das, was zu diesen Targets als Remote-Viewing-Session-Skizzen zu Papier gebracht wurde, ist den Targets nicht ähnlicher als den Negativkontrollen (Abb. 1 und Abb. 2), und bestätigt somit die in der Remote-Viewing-Szene bekannten und diskutierten Erfahrungen zu solch wenig komplexen Targets.

Die neue Erkenntnis, die diese Studie liefert, ist, dass bestimmte Schriftzeichen mit beinahe identischer, einfacher, visueller Form, jedoch mit verschiedenem und womöglich tieferem Bedeutungsgehalt – im Vergleich zu den untersuchten Piktogrammen – dennoch gewiewt werden konnten. Dabei waren die Ähnlichkeiten der Session-Skizzen zu jenen Targets deutlich größer als zu entsprechenden Negativkontrollen. Dies deutet darauf hin, dass „hinter“ der geometrischen Form der jeweiligen Zeichen etwas Unbewusstes, nicht-optisches Immaterielles vorhanden ist, auf das das menschliche Unterbewusstsein zugreifen kann. Und das mit der geometrischen Zeichenform verknüpft zu sein scheint (bessere Skizzen-Genauigkeit), aber nicht von der Form abhängig zu sein scheint („ri“ und „liegend trocken“ fast identische Form, jedoch deutlich unterschiedliche Session-Skizzen-Genauigkeit).

Dieses Immaterielle könnte der „Bedeutungsgehalt“ oder der ideographische Anteil eines Zeichens sein. Runen werden in der Literatur als sowohl alphabetische sowie auch ideographische Zeichen klassifiziert, chinesische Schriftzeichen als logographische sowie auch ideographische Zeichen. Sogenannte „Waschsymbole“ hingegen als ikonische, piktographische Zeichen. Der Viewing-Effekt in dieser Studie war in beiden Durchgängen „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ nur bei den untersuchten Runen und chinesischen Schriftzeichen zu erkennen. Die Gemeinsamkeit dieser beiden Zeichen-Typen scheint in ihrer Klassifizierung ihr sogenannter „ideographischer Charakter“ zu sein. Der ideographische Charakter zeichnet sich durch eine Gesamtheit einer Idee oder eines abstrakten Konzepts aus, welches durch das jeweilige Zeichen repräsentiert wird. Dabei ist von der Form des Zeichens nicht auf die Bedeutung des Zeichens zu schließen. Im Gegensatz ist bei ikonischen, piktographischen Zeichen der Bedeutungsgehalt in der Form des Zeichens kodiert, visuell erkennbar und verstandesbasiert nachvollziehbar. Logographische Zeichen können ähnlich wie ideographische Zeichen auch für ein Konzept stehen, welches nicht direkt aus der Form ersichtlich sein muss, bilden jedoch ein Wort, das mit einer festen Aussprache verknüpft ist.

Die lateinische Schrift, in der auch diese Abhandlung geschrieben ist, ist aus rein phonetischen („Klang“), alphabetischen Zeichen aufgebaut. Dabei steht ein einzelnes Zeichen nicht für ein gesamtes Konzept, sondern erst bei Zusammensetzung mehrere Zeichen entstehen Bedeutungsinhalte. Bei Aufteilung der zusammenhängenden alphabetischen Zeichen geht der Bedeutungsgehalt wieder verloren.

Remote Viewing ist eine verstandesunabhängige Form der Wahrnehmung mit Hilfe des Unterbewusstseins. In dieser Studie konnten ausschließlich ideographische Schriftzeichen erfolgreich geviewt werden. Die Frage, die sich im Zusammenhang mit diesen Studienergebnissen stellt, ist: Kommunizieren ikonische, piktographische Zeichen, sowie auch alphabetische Zeichen, nur mit dem menschlichen Verstand, während ideographische Zeichen sowohl mit dem menschlichen Verstand als auch mit dem menschlichen Unterbewusstsein kommunizieren? Die Ergebnisse dieser Studie deuten auf eine solche Hypothese hin.

Das Modell, welches wir in diesem Zusammenhang präsentieren möchten, beruht neben diesen Studienergebnissen zusätzlich auch auf anderen Beobachtungen, die in der Remote-Viewing-Szene bereits seit langer Zeit diskutiert werden: So ist bekannt, dass es in Targets gewisse „Attraktoren“ geben kann. Jene scheinen die Aufmerksamkeit des Viewer-Unterbewusstseins besonders anzuziehen – wodurch andere Details, die sich auch im Target befinden, dann leichter „übersehen“ werden können.

Wir postulieren hier ein ähnliches Phänomen: Die „Landschaft“ der „Matrix“ oder auch „dem Feld“, aus dem Viewer während einer Remote Viewing Session „lesen“, scheint nicht „flach“ zu sein, sondern Berge und Täler zu haben, im Sinne von Informationsdichte oder „Bewusstseinsdichte“. Diese können einen Einfluss auf die unterbewusste Wahrnehmung haben, und letztendlich die Remote Viewing Session erschweren oder vereinfachen, bzw. die Genauigkeit entsprechend erhöhen oder verringern. Im Falle der untersuchten ideographischen Schriftzeichen wie Runen oder chinesischen Schriftzeichen scheint es einen „Sog“ zu geben, der dem Viewer genauere Session-Skizzen ermöglicht als bei ikonischen, piktographischen Zeichen (Abb. 5).

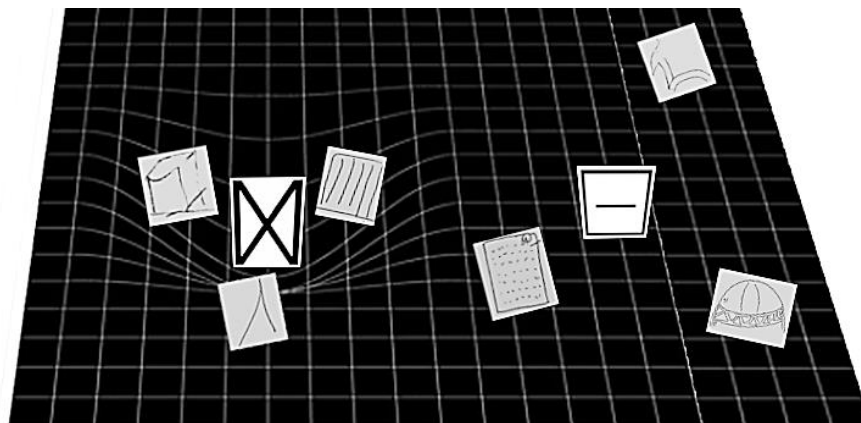


Abb. 5: Modell der „Matrix-Landschaft“ bzw. des „Feldes“, aus dem während einer Remote Viewing Session „gelesen“ wird. Links: Die Rune Dagaz (schwarz-weiß) sowie daneben drei Session-Skizzen (leicht hellblau) in unmittelbarer Nähe als Veranschaulichung der Ähnlichkeit. Die Rune Dagaz bzw. der damit verbundene, tiefe Bedeutungsgehalt bewirkt eine Wölbung in der „Matrix“, ein „Sog“, was dazu führt, dass das Unterbewusstsein dort leichter hingeführt wird als zu anderen „Orten“ in der Matrix, was wiederum zu genaueren Remote-Viewing-Session-Skizzen führt. Rechts: Das Waschsymbol „liegend trocken“ ohne tieferen Bedeutungsgehalt im Vergleich zur Rune, keine Wölbung in der „Matrix“, und damit verbunden eine erhöhte Schwierigkeit das Piktogramm zu viewen und zu Papier zu bringen, entsprechend ungenauere Session-Skizzen – dargestellt durch die größere Entfernung zu den benachbarten drei Session-Skizzen. Zu Schriftzeichen mit tieferem Bedeutungsgehalt wird das Unterbewusstsein leichter hingeleitet, wie zu einem Attraktor.

Ideographische Schriftzeichen wie z.B. die Rune Dagaz in der obigen Abbildung scheinen neben ihrer direkten Bedeutung auf Verstandes-Ebene zusätzlich mit dem menschlichen Unterbewusstsein zu kommunizieren, während ikonische Piktogramme, wie z.B. das sogenannte Waschsymbol „liegend trocknen“, vermutlich nur oder hauptsächlich visuell mit dem menschlichen Verstand kommunizieren.

Eine Hypothese warum dies so sein könnte, wäre, dass mittels Bewusstseinsarbeit wie z.B. Jahrhunderte langer Verwendung bestimmter Schriftzeichen, oder Unterbewusstseinsarbeit wie z.B. Ritualarbeit o.ä. die verwendeten Zeichen in Folge mit „Bewusstseinsenergie“ versorgt werden, was womöglich etwas wie eine „Datenautobahn im Feld“, einen „Sog“ generiert, und somit etwas wie eine Art „Schwerkraft“, darstellt, welche schließlich das Unterbewusstsein des Remote Viewers, welches sich „in der Nähe des Targets“ befindet, einfacher zum Target führt.

In esoterischen oder magischen Kreisen wird oft davon gesprochen, dass Symbole „aufgeladen“ sein oder werden können. Möglicherweise ist der Effekt, den wir in dieser Studie festgestellt haben, ein Ausdruck eines solchen „Aufgeladenseins“, was mit der Form eines Zeichens gekoppelt, aber nicht abhängig von der Form zu sein scheint.

Da dies die erste uns bekannte systematische Untersuchung der unmittelbaren Wirkung von ideographischen Schriftzeichen auf das menschliche Unterbewusstsein ist, sollten diese Beobachtungen und Schlussfolgerungen unbedingt in unabhängigen Studien untersucht werden. Aufgrund derselben Ergebnistendenz in beiden Durchgängen innerhalb dieser Studie, und trotz Wechsel der Target-Zuordnung zu den Viewer-Gruppen, müssen wir derzeit davon ausgehen, dass der beobachtete Effekt nicht Viewer-abhängig ist, sondern Target-abhängig; also Schriftzeichen-abhängig. Dies bedeutet, dass ideographische Schriftzeichen oder Zeichen mit tiefem Bedeutungsgehalt – unabhängig von möglichen psychologischen Effekten – eine unmittelbare Wirkung auf das menschliche Unterbewusstsein haben.

Wenn ähnliche Effekte bzw. deren Auswirkungen reproduzierbar zu beobachten sind, ist die Bedeutsamkeit der Entdeckung nicht genug zu betonen. Anhand systematischer Untersuchungen mittels Remote Viewing könnte so eine Vielzahl von Symbolen hinsichtlich ihrer Wirkung auf das menschliche Unterbewusstsein untersucht werden, was zu weitreichenden Erkenntnissen über das menschliche Bewusstsein und dessen Interaktion mit „der Welt“ führen könnte.

Der retrokausale „Feedback-Effekt“

Weiterhin können wir in dieser Studie mit Hilfe der Durchführung zweier Durchgänge („Durchgang 1“ mit Feedback, und „Durchgang 2“ ohne Feedback) die Auswirkungen des oft diskutierten, retrokausalen Effekts des Session-Feedbacks auf die Session-Skizzen-Genauigkeit beobachten:

Die in Abb. 4 zu erkennende Tendenz der Unterschiede in den Wert-Höhen der „Viewing-Effekte“ bei den Durchgängen 1 und 2 sind unabhängig vom Zeichen-Typ – sowohl bei Runen als auch bei chinesischen Schriftzeichen sind die Werte mit Feedback höher als ohne Feedback, aber in beiden Fällen ungleich null. Dies deutet erstens darauf hin, dass Feedback einen Einfluss auf das Viewing hat. Und zweitens, dass Feedback jedoch nicht notwendig ist, um eine Situation zu erreichen, bei der die Ähnlichkeit der Session-Skizzen größer zum Target ist, als zur Negativ-Kontrolle. Sich „Viewing-Effekte“ also gewissermaßen aus einem „Feedback-Effekt“ und einem zweiten Effekt zusammensetzen. Dieser zweite Effekt scheint also rein dadurch gegeben, während der Session „Informationen aus dem Feld, der Matrix, zu lesen“.

Innerhalb der Studie könnte der Anteil der Effekt-Größe des „Feedback-Effekts“ vom gesamten „Viewing-Effekt“ abgeschätzt werden, da die visuellen Ähnlichkeiten zwischen den Targets aus „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ sehr hoch sind, sowie auch die visuellen Ähnlichkeiten der jeweiligen Negativkontrollen (Anhang) – jedoch die Annahme vorausgesetzt, dass Runen untereinander bzw. chinesische Schriftzeichen untereinander vergleichbar gut „zu viewen sind“. Dieser Punkt hat im Gegensatz zu den anderen Ergebnissen dieser Studie auf quantitativer Ebene keinen wissenschaftlichen Anspruch, könnte jedoch in einer größer angelegten Studie bzw. Studien mit z.B. dem hier vorgeschlagenen Studienaufbau im Detail untersucht und gar quantifiziert werden. Da ein Feedback-Effekt als solcher jedoch in der Tendenz in den Studienergebnissen erkennbar ist, sowie dieser Effekt auch seit langer Zeit in der Remote-Viewing-Szene bekannt ist und diskutiert wird, werten wir dies als Indikator für einen funktionalen Studienaufbau sowie auch für ein funktionales Analyseverfahren. Dass es grundsätzlich retrokausale Effekte zu geben scheint, ist in anderen Studien, die Bewusstseinsarbeit betreffen, bereits untersucht worden.

(<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC61047/pdf/1450.pdf>)

Weiterführende Überlegungen zum Studienaufbau und zum Analyseverfahren

Es kann argumentiert werden, dass „Durchgang 2“ nicht im wahrsten Sinne völlig „ohne Feedback“ geviewt wurde, sondern wahrscheinlich „mit indirektem Feedback“ oder „mit vagem Feedback“, da die Viewer spätestens hiermit wissen, dass sie ein Zeichen geviewt haben – also entsprechend z.B. keinen Blauwal, kein Festival, keinen Weitsprung, oder kein sonstiges komplexes Target. Darüber hinaus ist per Definition nicht auszuschließen, dass irgendwann und auf welchem Wege auch immer für die Viewer oder einige der Viewer ein „Feedback aus Versehen“ geschehen könnte. Um diesem Umstand künftig entgegenzuwirken, könnten größere Studienaufbauten mit einer höheren Session-Anzahl pro Viewer gewählt werden, sowie mehrere Fragestellungen in derselben Studie untersucht werden, und/oder Studienergebnisse mit großem, zeitlichem Versatz veröffentlicht werden, um die Wahrscheinlichkeit des unmittelbaren Bezugs eines Ergebnisses zu einer Session für die Studienteilnehmer zu verringern. Schlussendlich ist es schlicht nicht trivial, den retrokausalen „Feedback-Effekt“ exakt und quantitativ zu ergründen. In dieser Studie haben wir dennoch den

Effekt als solches bzw. dessen Auswirkungen auf die Session-Skizzen-Genauigkeit „auffangen“ und darstellen können.

Was bekannter Weise neben dem Feedback und dem Target selbst auch einen Einfluss auf die Session eines Viewers hat, ist das Tasking – die Formulierung der Fragestellung und „Verknüpfung“ dieser mit den Koordinaten. So kann es möglich sein, etwas „nicht im Tasking Niedergeschriebenes“ mit den Koordinaten zu „verknüpfen“, etwa wenn der Tasker während dem Tasking nicht konzentriert war, oder absichtlich einen anderen Bewusstseinsfokus in die Koordinaten hineingelegt hat, als im Tasking niedergeschrieben steht. Durch das Feedback wird dieses Phänomen zwar relativiert, dennoch ist diese Möglichkeit der Session-Beeinflussung nicht zu vernachlässigen. Entsprechend sollten bei größer angelegten Studien verschiedene Tasker zum Einsatz kommen, bestenfalls jedoch für jeweils eigene komplette Durchgänge, um potentiell Tasker-abhängige Verzerrungen innerhalb eines Durchgangs auszuschließen. In dieser Studie gab es aufgrund der relativ geringen Teilnehmerzahl, Session-Zahl und Studiengröße nur einen Tasker. Dennoch haben wir interne Hinweise – neben den Eindrücken in den Session-Protokollen auch Session-Skizzen von einzelnen Viewern – die selbst bei den untersuchten ikonischen Piktogrammen auf ein korrektes Tasking schließen lassen (für „Durchgang 1“ siehe Abb. 3 unten Mitte, für „Durchgang 2“ dürfen die Daten nicht gezeigt werden).

Aufgrund der vergleichsweise geringen Anzahl an Studienteilnehmern und Session-Skizzen wurde in dieser Studie auf statistische Bewertungen im Analyseverfahren und der Datenvisualisierung verzichtet. Die in dieser Abhandlung beschriebenen Effekte müssen sowieso durch weitere Studien bestätigt werden, bestenfalls mit größerer Teilnehmerzahl, höherer Anzahl an Targets, sowie auch höherer Anzahl an Sessions pro Target. Der Studienaufbau, der hier beschrieben ist, bietet grundsätzlich die Möglichkeit zur Reproduzierbarkeit, bzw. zur systematischen Untersuchung, ob die hier beschriebenen Effekte reproduzierbar sind. Die Etablierung eines Computer-Algorithmus-gestützten Bilderkennungsverfahrens bzw. Abgleichs von Session-Skizzen mit anderen Bilddateien (Targets und Negativkontrollen), könnte das Analyseverfahren noch effizienter gestalten. Vermutlich erkennt der menschliche Analyst mehr Zusammenhänge und weiß Session-Skizzen besser einzuordnen, jedoch mit den jüngsten Entwicklungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz scheint ein automatisiertes Auswertungsverfahren nicht außer Reichweite.

Die Wirkung, die manche Schriftzeichen offenbar unmittelbar auf das menschliche Unterbewusstsein zu haben scheinen, ist – so diese Studienergebnisse – eng verbunden mit der geometrischen Form des Schriftzeichens. Wahrscheinlich geht die Wirkung jedoch weit über die Form des Zeichens hinaus, wie die Session-Protokoll-Inhalte vermuten ließen: Die Viewer haben oft Eindrücke niedergeschrieben, die den uns bekannten Bedeutungsgehalt der Zeichen beschreiben, wie z.B. Licht, lichtdurchflutet, grell, Energie, Wärme, leuchtend, gelb und weiß im Falle der Schriftzeichen „Dagaz“ und „ri“ mit der Bedeutung „Tag“. Dies ist im Rahmen dieser Abhandlung nicht explizit gezeigt, da für einen solchen Ansatz derzeit kein quantifizierbares Verfahren etabliert ist, und somit der Fokus dieser Studie auf der

geometrischen Form des entsprechenden Zeichens lag. Selbstverständlich ist für unser menschliches Erleben vor allem die Bedeutungsebene hinter den Zeichen relevant und interessant, weshalb versucht werden sollte, Analyseverfahren zu etablieren, die die eigentlich qualitativen Eindrücke und Daten in Remote-Viewing-Protokollen ansatzweise quantifizierbar machen, um auch bei dieser Fragestellung einen zu reproduzierenden Studienaufbau zu gewährleisten.

Es ist bekannt, dass unterschiedliche Viewer ein Target von unterschiedlichen „Perspektiven“ erkunden und beschreiben, und auch, dass es verschiedene „Typen“ von Viewern gibt. So gibt es Viewer, die z.B. soziale Interaktionen von im Target beteiligten Lebewesen besonders gut beschreiben können, andere Viewer hingegen können im Target vorhandene Strukturen und unmittelbare Details besser beschreiben als andere, manche Viewer beschreiben eher symbolische Sinnzusammenhänge als unmittelbare Details im Target. Für einen bestimmten „Viewer-Typ“ sind die jeweils anderen Aufgaben bzw. Perspektiven entsprechend schwerer in einer Session zu ergründen. Diese Gegebenheit könnte bei Studien mit unterschiedlichen Fragestellungen in die Projektplanungen einbezogen werden. Dazu könnte eine zuverläßige Einordnung des „Viewer-Typs“ hilfreich sein.

Auch ist bekannt, dass die Stärke des „Target-Kontakts“ während Remote-Viewing-Sessions mit der Stufe des Remote-Viewing-Protokolls korreliert. Zum Beispiel ist in der Regel in Stufe 4 des Protokolls ein stärkerer Target-Kontakt als in Stufe 3. Das bedeutet je weiter der Ausbildungsstand des Viewers und je länger die Session-Dauer (da die Stufen nacheinander durchlaufen werden), desto stärker ist im Schnitt der Target-Kontakt, und desto genauer sind erfahrungsgemäß die Informationen. Ein einheitlicher Ausbildungsstand und eine einheitliche Anweisung über die Stufe der Datengenerierung in einer Session könnte bei einem systematischen Aufbau die Vergleichbarkeit untereinander erhöhen.

Obwohl in dieser Studie Viewer von verschiedenen Ausbildungsständen beteiligt waren, als auch verschiedene „Viewer-Typen“, sowie relativ kurze Session-Zeiten bzw. Protokoll-Stufen gefordert waren (ca. 30 Minuten, Stufe 3), ist die Tendenz der Ergebnisse der Viewing-Effekte in beiden Durchgängen die gleiche. Und dies obwohl die Zuordnung von Target-Kategorie zu den Viewer-Gruppen zwischen den Durchgängen getauscht wurde. Daraus schließen wir, dass der in dieser Studie beschriebene Effekt nicht Viewer-abhängig ist, sondern Target-abhängig. Dass also manche Schriftzeichen im Gegensatz zu anderen Schriftzeichen einen deutlichen und direkt Einfluss auf das menschliche Unterbewusstsein haben, der unmittelbar mit der visuellen Form des Zeichens in Verbindung steht. Dieser Einfluss geschieht ganz klar ohne psychologische und Verstandes-abhängige Effekte wie Placebo, Nocebo, Suggestion oder ähnlichem.

Alle Viewer-Teilnehmer gaben in einer Befragung nach Studienabschluss an, dass sie zu Beginn der Studie weder die Schriftzeichen-Form noch die Bedeutung der Rune Dagaz bzw. des chinesischen Schriftzeichens 日 kannten („Durchgang 1“). Dies schließt selbst potentielle, wenn

auch äußerst abwegige, In-Session-Placebo-Effekte oder ähnliches aus. Alle Viewer-Teilnehmer bis auf zwei gaben an, vor Studienbeginn gar keine Runen bzw. chinesischen Schriftzeichen in Verbindung mit der jeweiligen Bedeutung gekannt zu haben, was auch in „Durchgang 2“ die Wahrscheinlichkeit eines potentiellen Einflusses von hypothetischen In-Session-Placebo-Effekten oder ähnlichem auf die ermittelten „Viewing-Effekte ohne Feedback“ als äußerst gering erscheinen lässt, zumal in „Durchgang 2“ dieselbe Ergebnistendenz zu erkennen war wie in „Durchgang 1“ (vgl. Abb. 1 und Abb. 2).

Dies ist unseres Wissens nach die erste Untersuchung der direkten Wirkung von Zeichen auf das menschliche Unterbewusstsein.

Mit dem in dieser Studie beschriebenen Vorgehen können weitere Zeichen und Symbole auf ihre Wirkung auf das menschliche Unterbewusstsein untersucht werden – ohne teure Laborausstattungen oder ähnlichem, erforderlich ist lediglich das Beherrschen des Remote-Viewing-Protokolls bis Stufe 3. Mittels systematischer Untersuchungen und Veröffentlichung der Daten könnte letztlich einem in der Öffentlichkeit noch weitgehend unbeachteten Forschungsgebiet und gleichzeitig Erlebnisbereich der menschlichen Existenz – der Fernwahrnehmung – deutlich mehr Beachtung geschenkt werden. Weitere Untersuchungen könnten den Grundstein legen für ein fundiertes Verständnis der tiefen Verbindungen zwischen Symbolen, Geist und Unterbewusstsein.

Weiterführende Überlegungen zum „Feedback-Effekt“

Sollten ähnliche Ergebnisse in anderen Studien reproduziert werden können, bedeutet dies, dass grundsätzlich mit dem Session-Feedback bewusst umgegangen werden muss, bzw. dass man bei der Session-Interpretation Vorsicht walten lassen muss. Denn, wenn ein Viewer zu einer Session mit per Definition nicht möglichem Feedback (z.B. Session zum Mars) nach der Session irgendeine Rückmeldung bekommt – und sei es die reine Präsentation seiner Session im Zusammenhang mit dem Tasking – könnte diese Rückmeldung vom Unterbewusstsein des Viewers als „Feedback“ an sich gewertet werden. Dies könnte so zu einer Art „Rückkopplungsschleife“ führen, was den Anteil der Session-Eindrücke, die zur rational ausgedachten Geschichte während einer Session-Analyse im Zusammenhang mit dem Tasking passen, erhöhen, also nachträglich retrokausal eine Ebene der Verstandesleistung einbringen. Und entsprechend den Anteil an „wirklichen“ Eindrücken des unbekanntes Targets verringern. Dies könnte also die Ergebnisse und Inhalte von Sessions zu unbekanntes Targets verzerren, in Richtung einer z.B. konventionellen Erwartungshaltung zu solchen Targets.

Um solche Effekte zu verringern, sollten Forschungen angestellt werden, um herauszufinden, welche Ereignisse oder Parameter genau den „Feedback-Effekt“ ausmachen (z.B. einzelner Feedback-Moment oder andere Mechanismen?). Dazu ist ein systematisches und quantifizierbares bzw. semi-quantifizierbares Vorgehen erforderlich.

Für die Anwendung von Remote Viewing und die Zeit bis zur Klärung der Mechanismen des Feedback-Effekts könnten Sessions mit unbekanntem Target in größeren Projekten durchgeführt werden, zusammen mit anderen Targets bzw. Projekt-Teilen, sodass den Viewern nicht klar ist, welches Target sie geviewt haben. Dadurch könnte eine oben postulierte, ungewollte Verzerrung der Viewing-Ergebnisse bei unbekanntem Targets entgegengewirkt werden. Jedoch sollte hierbei unbedingt zu beachten sein, dass ein gutes Vertrauensverhältnis zwischen Viewer und Monitor bzw. Tasker/Analyst/Projektleiter besteht, und z.B., dass Projekt-interne, gegenseitige Kontrollen durchgeführt werden.

Danksagung und Anerkennung

Ein großer Dank geht an alle bei der Studie Mitwirkenden Viewer und Analysten: Bettina, Christoph, Daniela, Elke, Erika, Hildegard, Ingrid, Lonya, Melanie, Newt, Sophia, Sören, Thorsten und Werner. Ein besonderer Dank für die Ausbildung im Controlled Remote Viewing und für den Aufbau der ITM-Viewer-Community, ohne die diese Studie nicht möglich gewesen wäre, geht an Marie & Timo! Ein herzliches Dankeschön an alle!

Korrespondierende Autoren:

Stefan Bohnert stefanprotonmail@protonmail.com

Timo Féret info@into-the-matrix.de

Interessenskonflikte

Keine. Keine Finanzierung, keine Agenda. Einfach Forschung.

Veröffentlichung

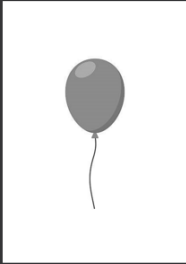
Diese Datei ist als PDF auf der Website <https://www.into-the-matrix.de> unter der Rubrik „Blog“ zu finden, verlinkt im Beitrag „Die Schrift des Unterbewusstseins“ und darf frei geteilt werden.

Ein Hash dieser PDF-Datei mittels SHA3-512 ist zusammen mit dem Titel der Studie in der BTC-Blockchain zu finden, März 2025.

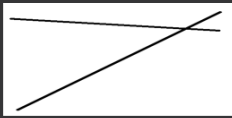
Anhang

Analyse-Team – Bewertungsreferenz Beispiel 1

Target:

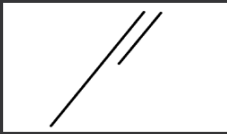


Skizzen: (Mehrfach-Skizzen möglich)




Scoring: 1

Eckig, gerade und seitlich, obwohl Target rund, wellig und aufrecht.




3

Target zwar schon eher zu erkennen als bei 1, aber eckig und gerade obwohl Target rund und wellig.



6

Etwas Rundes mit Bezug zu etwas Aufrechtem, und in zweiter Skizze separat etwas Welliges.



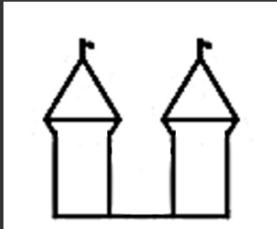
9

Beide Elemente aus Target fast perfekt getroffen. Zusatzinformation „wellig“ auf zweiter Skizze.

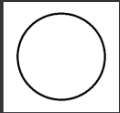
a)

Analyse-Team – Bewertungsreferenz Beispiel 2

Target:




Skizzen: (Mehrfach-Skizzen möglich)



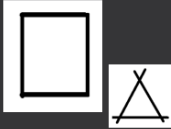
Scoring: 1

Ein Rundes obwohl Target zwei Eckige.



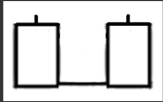
3

Zwar nichts Rundes, aber Spitzen und mehrere Flächen, sowie auf zweiter Skizze rechter Winkel, im Target zu finden.



6

Zwei eckige Dinge, wie im Target. Und Formen getroffen. Aber nicht zusammenhängend in einer Skizze.



9

Zwei eckige Dinge, wie im Target. Und Formen getroffen. Und zusammenhängend in einer Skizze.

b)

Abb. 6: Interne Kalibrierungsabbildungen für das Analytens-Team. Vor dem Session-Skizzen-Scoring (Ähnlichkeitsbewertungen der Session-Skizzen zu den Targets bzw. den Negativkontrollen) bekamen die Analytens diese beiden Beispiele (a und b) als „interne Kalibrierung“ untereinander, um einschätzen zu können wie hoch Ähnlichkeiten bewertet werden sollen. Dabei sollten, wie in den Abbildungen dargestellt, sowohl Teilaspekte von Skizzen, der Gesamteindruck, sowie auch die Möglichkeit von Mehrfachabgaben von Skizzen pro Target mit einbezogen werden.

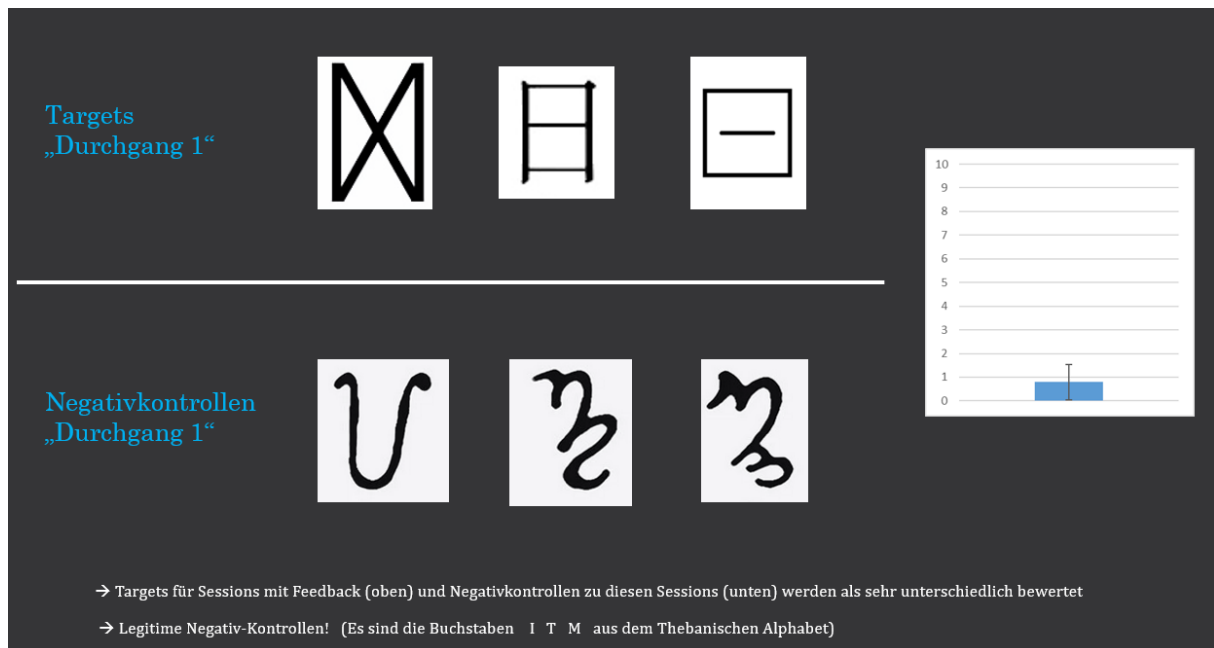


Abb. 7: Ähnlichkeitsbewertungen der Targets von „Durchgang 1“ gegenüber den Negativkontrollen von „Durchgang 1“. Abgebildet sind die visuellen Darstellungsformen sowohl der Schriftzeichen (Targets und Negativkontrollen) sowie der Mittelwert der Ähnlichkeitsbewertungen (1-10) von allen Analysten von Targets und Negativkontrollen. Die Targets und die Negativkontrollen wurden als optisch sehr unterschiedlich bewertet.

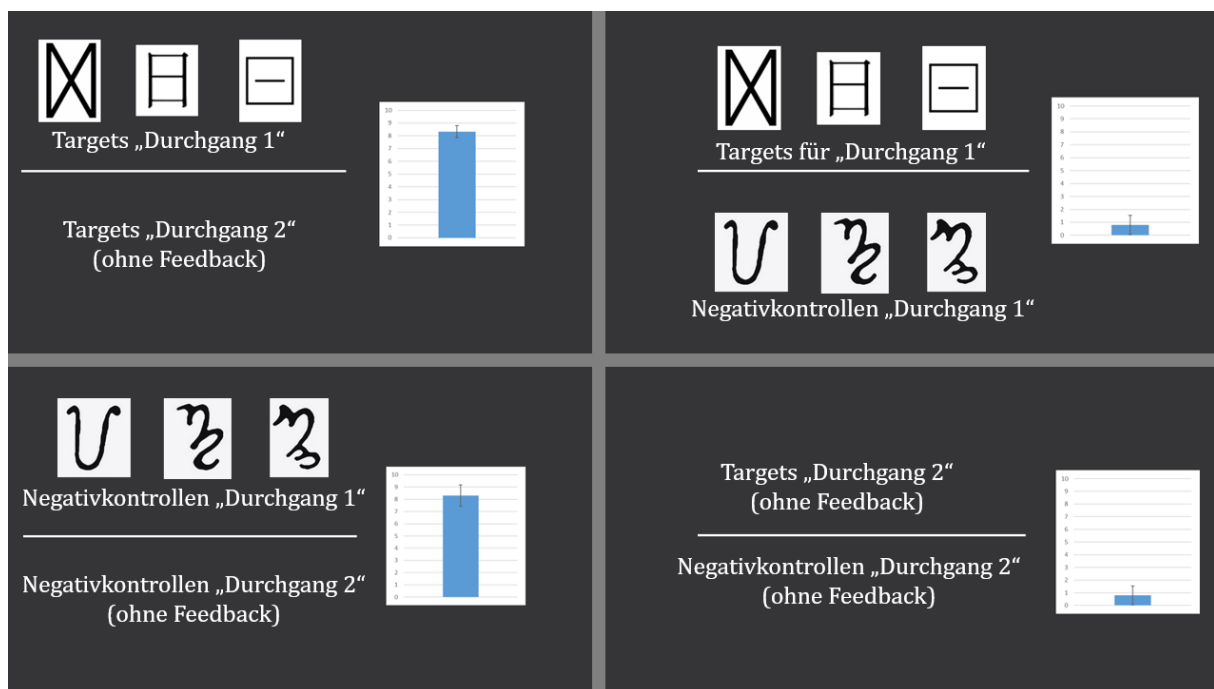


Abb. 8: Ähnlichkeitsbewertungen aller Targets und Negativkontrollen von „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ untereinander. Abgebildet sind jeweils die visuellen Darstellungsformen sowohl der Schriftzeichen (Targets und Negativkontrollen) sowie die Mittelwerte der Ähnlichkeitsbewertungen (1-10) von allen Analysten der jeweiligen Targets und Negativkontrollen. Die Targets von „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ wurden untereinander als optisch sehr ähnlich bewertet, ebenso wie die Negativkontrollen von „Durchgang 1“ und „Durchgang 2“ untereinander. Die Targets gegenüber den Negativkontrollen beider Durchgänge wurden als optisch sehr verschieden bewertet.

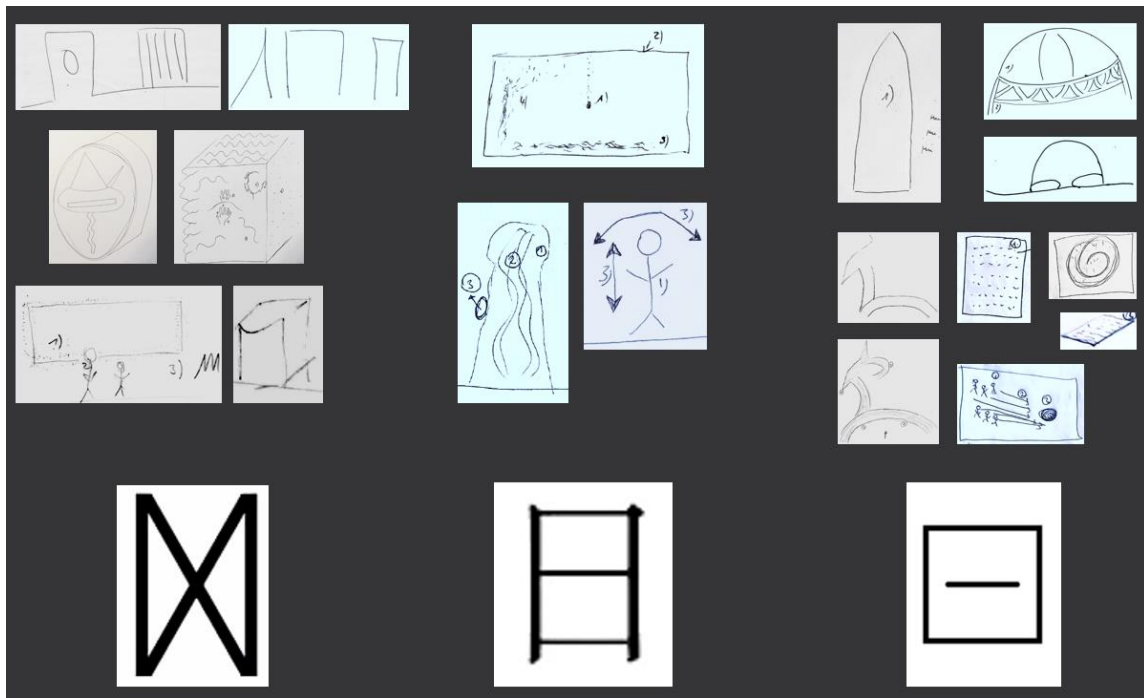


Abb. 9: Remote Viewing Session-Skizzen von „Durchgang 1“ und die jeweiligen Targets. Abgebildet sind alle Session-Skizzen der Viewer von „Durchgang 1“ sowie die entsprechenden Targets: links: Gruppe A, „Dagaz“. Mitte: Gruppe B, „ri“. Rechts: Gruppe C, „Liegend trocken“.