

KAHDEN LAPSEN

ISÄ PEKKA O.M. LEIVO



KRISTINUSKON
KÄYTTÖJÄRJESTELMÄ

- YDINPARAMETRI, TOIMINTA,
SISÄLTÖ JA ETERNAL LIFE HACK

**Isä
O. M.**

Kirjoitukset

VOL

III

Kristinuskon käyttöjärjestelmä

- ydinparametrit, toimintaa, sisältöä ja
eternal life hack

Kirjoittanut

kahden lapsen

isä

Pekka O. M. Leivo

© 2023 isä Pekka O. M. Leivo

Kannen suunnittelu ja toteutus: isä Pekka O. M. Leivo

Vitruvian man: Chandana Bandara

Kannen kuva galakseista: ESA (European Space Agency)/Hubble & NASA; acknowledgement: Judy Schmidt

Kustantaja: BoD – Books on Demand, Helsinki, Suomi

Valmistaja: BoD – Books on Demand, Norderstedt, Saksa

ISBN: 978-952-33-0015-6

JOHDANTO.....9

1 IHMISEN KÄYTTÖJÄRJESTELMÄ.....16

- 1.1 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN NORMATIIVINEN YDIN.....17
 - Sisäinen tuntemus velvoittavasta normista.....18
 - Normin absoluuttinen luonne.....19
- 1.2 NORMATIIVISEN YTIMEN MERKITYS.....21
 - Normi absoluuttisena rajapintana.....21
 - Normi absoluuttisena määrittäjänä.....22
 - Normin määrittelemättömyys.....23
- 1.3 NORMATIIVINEN YDIN JA IHMISTEN TUNTEMUKSET.....24
 - Fysiologiset tuntemusten tasoittajat.....25
 - Filosofiset tuntemusten tasoittajat.....26

2 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN VIOITTUMINEN.....28

- 2.1 VIANETSINNÄN ASKELEET.....29
 - Toimivan alkutilan määrittäminen.....30
 - Vahingollisen toiminnan jäljittäminen.....32
- 2.2 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN HAAVOITTUVUUS.....33
 - Vahingoittumattoman järjestelmän mahdottomuus.....34
 - Nollatoleranssi suhteessa virheisiin.....35
 - Vastuussa olevan tekijän selvittäminen.....38

3 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN LUOJA.....42

- 3.1 KEKSITYJÄ PERUSTELUJA JUMALAN OLEMASSAOLOLLE.....43
 - Uskovien määrä.....43
 - Alkusyy.....44
 - Kaikkeaa ohjaava informaatio.....44
- 3.2 KOKEMUKSET TODISTEINA JUMALAN OLEMASSAOLOSTA.....45
 - Yksi ainoa totuus Jumalasta.....46
 - Monta aitoa kokemusta Jumalasta.....48
 - Totuus Jumalasta kokemusten tulkitsijana.....48

3.3 IHMISEN ULKOPUOLINEN TOTUUS PERUSTANA	
JUMALAN OLEMASSAOLOLLE.....	50
→ Korkeamman totuuden hyväksyminen.....	50
→ Palautuspisteen tarve todellisuuden tulkinnassa.....	51
→ Kommunikointi todisteena Jumalan olemassaolosta.....	52

4 YLILUONNOLLISET KOKEMUKSET JA KÄYTTÖJÄRJESTELMÄ.....53

4.1 MAAILMANKUVAA SUOJAAVAT PALOMUURIASETUKSET.....	54
→ Luokittele kokemus yksilön psyykkiseksi tarpeeksi.....	56
→ Torju kokemus perusoikeuksien vastaisena.....	56
→ Nimeä kokemus kehitykselle haitalliseksi.....	57
→ Suojaudu kokemushistorialla.....	58
4.2 IHMISEN IDENTITEETIN MERKITYS SUHTAUTUMISESSA YLILUONNOLLISEEN.....	59
→ Vahva myönteinen identiteetti.....	60
→ "Vahva" kielteinen identiteetti.....	60
→ Identiteetti ja puhe Jumalasta.....	61
→ Vallatun identiteetin murhenäytelmä.....	63
4.3 USKONTOJEN IHMISUHRIT.....	65

5 IHMISEEN USKOMISEN HAASTE JA MIELEN PROSESSIT.....67

5.1 KOKEMUSTEN HYVÄKSYMINEN ILMAN OMAKSUMISTA.....	68
→ Illuusio aitona kokemuksena.....	68
→ Yksilöllisen kokemisen sandbox.....	69
→ Ihmisen uudelleenarviointi.....	71
5.2 KOKEMUKSEN REHELLINEN KOHTAAMINEN.....	72
→ Mielen arvion armoilla.....	72
→ Yliluonnollisen vaikutus maailmankuvaan.....	73
5.3 KUULLUN INFORMAATION KRIITTINEN SEULONTA.....	74
→ Vaarallinen Jumalan puhe.....	75
→ "Järjetön" Jumalan puhe.....	76
→ Hyväksytty Jumalan puhe.....	78

6 KRISTINUSKON KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN SYNTYPROSESSI.....	80
6.1 JULKAISUVERSIO 1.0.....	81
→ Korruptoitunut alusta.....	81
→ Kehitystyö suojatussa ympäristössä.....	82
→ Kokemuksellisesta toiminnasta kirjalliseksi käyttöjärjestelmäksi.....	82
6.2 JULKAISUVERSIO 2.0.....	83
→ Korruptoitumaton alusta.....	83
→ Kokemus käyttöjärjestelmän yliluonnollisuudesta.....	84
→ Yliluonnollisen käyttökokemuksen pysyvyys.....	85
→ Järjestelmän käänteentekevä vaikutus.....	87
7 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN ASENTAMINEN.....	88
7.1 ASENNUS.....	88
→ Parannuksen teko eli käyttäjätilien määrittäminen.....	89
→ Ensimmäinen kirjautuminen käyttöjärjestelmään..	90
→ Päivityksien asentaminen ja uudet ominaisuudet..	92
→ Suorituskyvyn optimointi.....	95
7.2 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN TOIMINNAN FOCUS.....	98
8 KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN KÄYTTÖOHJEET.....	102
8.1 KÄYTTÖOHJEIDEN LAATIMINEN.....	102
→ Muodon lukitseminen.....	103
8.2 KÄYTTÖOHJEIDEN MERKITYS.....	103
→ Kokemusten ja tiedon välittäjä.....	103
→ Pikakäyttöohjeet.....	104
9 KOMMUNIKOINTI KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN KANSSA.....	109
→ Osana käyttöjärjestelmän toimintaa.....	109
→ Avun pyytäminen.....	110
→ Esirukous.....	111
→ Kommunikoinnin toteutumisen edellytys.....	111

10 KÄYTTÖOHJEIDEN ASEMAN ONGELMALLISUUS...113

10.1	VAIKUTUS KÄYTTÖJÄRJESTELMÄN TOIMIVUUTEEN.....	114
	→ Rajoittaa informaation välittymistä.....	114
	→ Kääntää ydintoiminnan päälaelleen.....	115
10.2	ASETELMAN KORJAAMINEN TOIMIVAKSI.....	116
	→ Ydintoiminnan ennallistaminen.....	117
10.3	KORJATUN ASETELMAN SUOJAUS.....	118
	→ Sisällön rajausta.....	118
	→ Alkuperäisten asetusten palauttaminen.....	119

11 ETERNAL LIFE HACK.....120

JOHDANTO

Tietokoneiden käyttöjärjestelmät ja sovellukset ovat koodia, komentoja komennon perään, joilla tietokonetta käsketään tekemään eri asioita. Nykyinen koodaaminen on pääsääntöisesti kehittyneiden koodikielten käyttöä, jotka käyttävät hyväkseen edeltäviä koodauksen tasoja ja niihin luotuja koodikirjastoja. Ajattele autosuunnittelijoita. He käyttävät hyväkseen sitä, että joku joskus keksi, että neljä pyörää alustan kulmissa, moottori joko edessä tai takana, ratti keskivaiheilla ja istuimet sopivasti sijoiteltuna on hyvä ratkaisu. Siitä eteenpäin kaikki autosuunnittelijat ovat käyttäneet tuota samaa ratkaisua omissa autosuunnitelmissaan. On turha keksiä pyörää uudestaan.

Sama toteutuu tietokonekoodien kanssa. Nykyinen koodaaminen hyödyntää aiemmin keksittyjä hyviä koodipätkiä. Koodikirjastoihin on koottu edeltävien tasojen komentoryyppeitä, joilla tietokone on saatu suorittamaan eri toimintoja. Se, että yhtä näppäimistön näppäintä painamalla tietokoneen äänen voimakkuus laskee tai nou-

see, on vaatinut sen, että joku on joskus kirjoittanut koodin, jonka avulla muutetaan virran määrää, jonka tietokone päästää kaiuttimiin. Siitä eteenpäin se koodipätkä on otettu osaksi nykyisten käyttöjärjestelmien ydintoimintoja. Kehittyneemmän koodikielen yksi käsky voi siis sisältää hyvin paljon varhaisemman tason koodausta, joka vaikuttaa halutut toiminnot käyttöjärjestelmässä ilman, että nykyinen koodaaja välttämättä osaisi muokata sitä virran määrää, joka piirilevyssä kulkee eri komponenttien välillä.

Kehittyneellä koodikielellä kirjoittaminen ei edellytä sitä, että koodaaja hallitsisi itse laitteeseen vaikuttamisen tai että hän osaisi muokata käyttöjärjestelmän ydintä. Hän pelaa olemassa olevan käyttöjärjestelmän puitteissa ja toimii sen mukaan, mikä siinä on mahdollista. Alussa on kuitenkin ollut lähtötaso, jossa jokainen pikseli on pitänyt koodata erikseen, jotta sen saa näkymään näytöllä, jokainen käsky, jolla tietokone on saatu tekemään jotakin, on pitänyt kirjoittaa koodilla olemassa olevaksi. Ja pohjimmalsena on se taso, jossa käytetään ykkösiä ja nolliä, 1 ja 0, virta kulkee tai ei kulje.

Kaikkien nykyisten käyttöjärjestelmien – on sitten kyseessä Windows, Mac, Linux, Android, iOS tai jokin muu – toimintojen taustalla on siis jotakin, mitä peruskäyttäjät tai nyt koodauksen aloittavat koodaajat eivät näe koskaan.

YDINPARAMETRIT

ALKUMYYTIT

ADDIKTIOIT

SISÄINEN NORMI

MIELEN PROSESSIT

IDENTITEETTI

PALOMUURI

SANDBOX

LIFE HACK



9 789523 300156