

ВВЕДЕНИЕ

Разумеется, я начну с «эффекта наблюдателя».

Вот уже сто лет физикам известен следующий феномен. Если луч света пропускать через пластину с двумя щелями и наблюдать за прохождением света через щели, то характер распределения фотонов на экране, находящемся за этой пластиной, будет одним. Однако, если экспериментатор не будет наблюдать за этим процессом, то характер распределения фотонов на экране будет другим.

Надо отдать должное, физики сразу выдвинули гипотезу, которая объясняла данный феномен. Она говорила о существовании некой «Высшей Силы», которая, наблюдая за тем, как проводится эксперимент, вносит коррективы в характер распределения фотонов на экране. Удивительно, но многие авторитетные ученые на полном серьезе заговорили о... Боге. Понятно, что мнения разделились. Однако любопытно, что такие всемирно признанные ученые как Альберт Эйнштейн и Нильс Бор говорили о Боге как о чем-то само собой разумеющемся. И спорили они не о том, есть Бог или нет, а о том, как Бог ведет себя. Например, Эйнштейн безапелляционно утверждал, что «Бог со Вселенной в кости не играет». На что Бор парировал: «Эйнштейн, не указывайте Богу, что делать».

Однако Эйнштейна переубедить было трудно. Он тут же приводил новый довод. Если бы существовало ментальное воздействие на мироздание, то любая мышь могла бы управлять Вселенной. Правда, и на этот довод нашлись свои оппоненты: все же мозг человека отличается от мозга мыши. Как минимум, размерами.

Как бы то ни было, но после открытия «феномена наблюдателя» идея «Высшей Силы» обрела новое дыхание, а количество атеистов среди ученых поубавилось.

В середине прошлого века прорывным направлением в науке стала биологическая кибернетика (хотя, по мнению автора, более корректным является название «кибернетическая биология», поскольку объектом исследования являются все же биологические объекты). Основные идеи биокибернетики были изложены Норбертом Винером в его известной работе

«Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине». С позиции биокибернетики, схематично все живые существа являются системами управления, состоящими из двух основных элементов: объект управления и субъект управления. Причем появилось немало ученых, которые предполагали, что субъект управления живого существа напоминает компьютер, функционирующий на основании определенных программ. В немалой степени этому способствовало выявление условных и безусловных рефлексов, поскольку один факт существования рефлексов не может не наводить на мысль о **запрограммированном** характере реакций на раздражители.

Создание биокибернетики привело к переносу ее основных положений и на космос, следствием чего стало возникновение психокосмологии (кибернетическая космология, кибернетическая метафизика) — науки о мироздании, рассматривающей мироздание как компьютеризированную систему управления, объектом управления которой являются все объекты во Вселенной, а субъектом управления — некая «Высшая Сила». Причем «Высшая Сила» управляет Вселенной не напрямую, а при помощи своего помощника — «Главного Компьютера», который функционирует на основании определенных программ.

Следует признать, что существование «Творца» (архитектора Вселенной) и его помощника — «Демииурга» уже рассматривалось в иудаизме. Только существованием такого помощника можно объяснить способность отдельных высокоразвитых людей вмешиваться в процессы, протекающие во Вселенной.

В свою очередь тотальная зависимость человека от замысла «Высшей Силы» ведет к необходимости выявления таких моделей мышления и поведения людей, которые устраивают «Высшую Силу». Следование таким моделям позволяет человеку наиболее полно удовлетворять свои потребности и длительное время пребывать в атмосфере преимущественно положительных эмоций. Таким образом, одной из задач человека является выявление правильных (с позиции «Высшей Силы») моделей мышления и поведения и следование им в процессе жизни. Как тут не вспомнить слова из Псалтыря: «Я был молод и состарился, и не видел праведника оставленным, а его потомков просящими хлеба».

Глава 1

КИБЕРНЕТИЧЕСКАЯ АНТРОПОЛОГИЯ

1.1. Человек как биоробот

Кибернетическая антропология — это наука, рассматривающая человека как высокоразвитого робота (киборга), который функционирует на основании определенных программ (причем, как врожденных, так и приобретенных в процессе жизни).

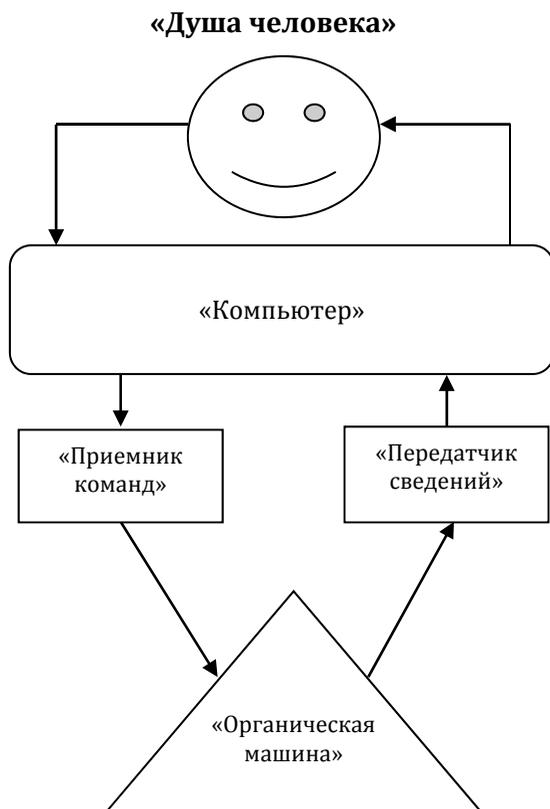


Рисунок 1. Схема функционирования системы «Человек»

Схематично человек напоминает компьютеризированную систему управления, которая состоит из двух основных элементов: «Управляющий орган» (*субъект управления*) и «Органическая машина» (*объект управления*) (рис. 1). Причем местонахождение «Управляющего органа» кибернетическая антропология не уточняет.

В свою очередь «Управляющий орган» состоит из двух элементов: «Компьютер» и «Личность человека» (так называемая «Душа») (рис. 1). «Личность человека» — это фрагмент высокоорганизованной материи. Речь идет о том, кто непосредственно видит, слышит, радуется, страдает.

Обмен информацией между «Управляющим органом» и «Органической машиной» осуществляется при участии еще двух органов — «Приемника команд» (орган «прямой связи») и «Передатчика сведений» (орган «обратной связи») (рис. 1).

«Приемник команд» и «Передатчик сведений» являются структурами головного мозга человека. Если первый предназначен для принятия команд «Управляющего органа», как «Органическая машина» должна функционировать в данной ситуации, то второй — для передачи «Управляющему органу» сведений о том, что происходит с «Органической машиной».

С позиции кибернетической антропологии, целью функционирования системы «Человек» является победа данного индивида в борьбе за существование.

Взаимосвязь между «Управляющим органом», с одной стороны, и «Органической машиной», с другой, осуществляется посредством гипотетических микрочастиц (пси-квантов).

Каждый из пси-квантов обладает уникальными частотными характеристиками и связан с программным обеспечением «Компьютера». Скажем, если «Компьютер» принимает пси-квант, который несет информацию о дереве в виде дуба, то в обычном режиме работы головного мозга увидеть березу человеку не удастся изначально.

Восприятие личностью человека пси-квантов напоминает прием радиосигналов радиоприемником: принимаются только те волны, частота которых совпадает с частотой приемника. Особенность человека такова, что большая часть его биоинформационных сигналов оказывается для него недоступной.

В частности, в обычном режиме работы головного мозга абсолютно недоступной для «Управляющего органа» является вся информация, связанная с внутриклеточной деятельностью. Чтобы узнать такую информацию, человек должен привести в рабочее состояние соответствующие «спящие» структуры.

Рассмотрим функционирование элементов системы «Человек» более детально.

А) «Управляющий орган».

Одним из важнейших элементов «Управляющего органа» является «Личность человека» (так называемая «Душа»). «Личность человека» — собственно субъект отражения окружающего мира данным индивидом. То есть речь идет о том, кто непосредственно видит, слышит, радуется, страдает. Кстати, именно существованием «Личности человека» можно объяснить феномен «прямого видения», — когда человек в состоянии клинической смерти видит свое тело откуда-то со стороны.

Причем, хотелось бы подчеркнуть, что сам головной мозг ни видеть, ни слышать, ни радоваться, ни страдать не может в принципе. В системе «Человек» головной мозг выполняет лишь функции приемника-передатчика сигналов: сообщает «Управляющему органу» о том, что происходит с «Органической машиной», и получает от него команды, что «Органическая машина» должна делать в данной ситуации.

С «Личностью человека» связано такое понятие как «сознание». Под ним понимается такое состояние системы «Человек», когда «Личность человека» посредством органов ощущений получает возможность воспринимать информацию о том, что происходит в окружающем мире. Причем система «Человек» может функционировать в двух режимах: 1) когда «Личность человека» участвует в процессе отражения окружающего мира (состояние сознания) и 2) когда она исключена из этого процесса (бессознательное состояние) (например, во время сна).

Основной принцип функционирования «Компьютера» человека заключается в том, чтобы на основании полученных сведений найти в памяти определенную программу и дать соответствующую команду управляемому объекту.

«Компьютер» функционирует на основании определенных программ (врожденных и приобретенных в процессе жизни). Блок памяти «Компьютера» человека напоминает библиотеку, на полках которой хранятся все справочники, созданные человечеством. Таким образом, целью функционирования «Компьютера» является выбор такого «справочника», который нужен человеку при решении данной проблемы. Причем за границы «справочников» данной библиотеки «Компьютер» не может выйти в принципе.

Однако тут не все так просто. Дело в том, что «Компьютер» включает в себя два блока, с которыми связаны два типа мышления: *рациональное и иррациональное*.

Какому виду мышления человек должен отдать предпочтение? Однозначного ответа тут нет, все зависит от ситуации. В одной ситуации предпочтительным является «медленное» (рациональное), в другой — «быстрое» (иррациональное).

Б) «Приемник команд».

Основное назначение «Приемника команд» состоит в принятии команды «Компьютера», каким должно быть поведение «Органической машины» в данной ситуации.

В) «Органическая машина».

С позиции кибернетической антропологии, на сегодняшний день «Органическая машина» — это главный инструмент человека в борьбе за существование. Таким образом, обеспечение жизнеспособности «Органической машины» является одной из основных задач, стоящих перед человеком.

Г) «Передачик сведений».

Основное назначение «Передачика сведений» как структуры головного мозга состоит в передаче «Управляющему органу» информации о том, что происходит с «Органической машиной» в данной ситуации. При этом в качестве материальных носителей информации о состоянии «Органической машины» выступают пси-кванты, излучение которых вызвано электромагнитной деятельностью соответствующих структур головного мозга.

Механизм функционирования кибернетической системы «Человек» можно продемонстрировать на примере проявления такого безусловного рефлекса, как отдергивание руки при поднесении ее к огню.

Поднесение руки к огню ведет к повышению ее температуры. В свою очередь «Передачик сведений» генерирует пси-кванты, обладающие соответствующими частотными характеристиками. Зафиксировав эти сигналы, «Компьютер» находит подходящую программу для данной ситуации (в частности, она включает в себя команду «убирай руку от огня»), а затем дает «Органической машине» команду «убирай руку от огня».

Одной из основных гипотез кибернетической антропологии является существование ментального поля Вселенной, возбуждение которого сопровождается излучением гипотетических микрочастиц — пси-квантов.

Теория пси-квантов включает в себя четыре основных закона.

1. Пси-квант — это материальный носитель минимальной порции информации того или иного вида.

В частности, речь идет о визуальной, звуковой, вкусовой, обонятельной и осязательной информации.

2. Каждый из пси-квантов обладает уникальными частотными характеристиками, что позволяет «Компьютеру» отличать одни пси-кванты от других.

3. Пси-кванты являются продуктом электромагнитной деятельности соответствующих структур головного мозга.

4. Каждый из пси-квантов связан с конкретными элементами программного обеспечения «Компьютера».

Если «Компьютер» принимает пси-квант, который несет информацию о дереве в виде дуба, то увидеть березу человеку не удастся изначально.

Причем «Компьютер» способен принимать пси-кванты, которые несут информацию не только об объектах макромира, но и микромира. В последнем случае речь идет о пси-квантах, связанных с мыслями человека.

Взаимодействие пси-квантов подчиняется трем фундаментальным законам психоквантовой физики:

- 1) формирования «семьи» пси-квантов;
- 2) распада «семьи» пси-квантов;
- 3) продолжительности жизни «семьи» пси-квантов

Рассмотрим эти законы более подробно.

1. Закон формирования «семьи» пси-квантов.

Если длительное время пси-квант «А» соседствует с пси-квантом «Б», то это ведет к их слиянию — образованию «семьи» (ассоциации, комплекса) пси-квантов, типа «А-Б»¹.

В качестве модели формирования «семьи» пси-квантов можно использовать модель формирования ядра атома из отдельных нуклонов. При этом в первом приближении, масса «семьи» пси-квантов становится равной общей массе всех пси-квантов (ассоциаций пси-квантов), участвующих в формировании «семьи».

Законом формирования «семьи» пси-квантов объясняется возникновение такого феномена как «ассоциативные связи». Например, слово «Москва» тут же «притягивает» к себе в сознании большинства россиян такие слова, как «Кремль», «Красная площадь», «Большой театр».

Попутно хотелось бы обратить внимание на одну особенность человека. Его Управляющий орган «заточен» на отражение лишь тех пси-квантов (ассоциаций пси-квантов), масса которых больше определенной (пороговой) величины. Если время контакта с данным предметом невелико (скажем, тысячные доли секунды), то в обычных условиях увидеть такой предмет «Личность человека» не сможет.

На закон формирования «семьи» пси-квантов опираются все программы человека (причем, как врожденные, так и приобретенные). Например, базовая программа идентификации объектов. Если все пси-кванты, возникший при отражении данного объекта, живут, как говорится, «своей жизнью», идентифицировать такой объект «Личности человека» не удастся.

Причем следует подчеркнуть, что сливаться в одну «семью» могут, как отдельные пси-кванты, так и их более крупные ассоциации. В частности, эта особенность пси-квантов лежит в основе создания сложных логических конструкций.

2. Закон распада «семьи» пси-квантов.

Со временем, подобно распаду ядер атомов на нуклоны, ассоциации пси-квантов самопроизвольно распадаются на пси-кванты (более мелкие ассоциации пси-квантов).

¹ Частным случаем закона формирования «семьи» пси-квантов является закон формирования «семьи» одинаковых пси-квантов, типа «А-А».

Следствием этого становится потеря способности соответствующих органов человека отражать ассоциации пси-квантов в том случае, если их масса меньше порогового уровня. Для доведения массы ассоциации пси-квантов до порогового уровня необходимо, чтобы скорость образования ассоциации данных пси-квантов была выше скорости распада такой ассоциации.

В частности, закон распада ассоциаций пси-квантов объясняет такой психический феномен, как «потеря памяти», под которой понимается потеря способности человека воспринимать ранее «произведенные» им ассоциации пси-кванты. Чтобы довести массу ассоциации пси-квантов до порогового уровня, необходимы дополнительные затраты психической энергии.

3. Закон продолжительности жизни «семьи» пси-квантов.

Чем больше масса пси-квантов одной ассоциации, тем больше сила притяжения между пси-квантами, тем труднее разрушить такую «семью».

В частности, этот закон лежит в основе известной всем студентам «зубрежки» как метода запоминания учебного материала.

Наибольшей силой притяжения обладают пси-кванты в «семьях», участвующих в образовании безусловных рефлекторных связей. В отличие от таких «долгоживущих» ассоциаций, в ассоциациях, участвующих в образовании условных рефлексов, сила притяжения между «участниками» неизмеримо меньше, что и становится причиной самораспада таких ассоциаций и, как следствие, разрыва условных рефлекторных связей.

Опираясь на законы психоквантовой физики, человек может эффективно решать множество ментальных проблем. Например, устранять боль путем самовнушения.

Одним из наиболее простых приемов такого самообезболивания является многократное повторение заключения «Мне не больно». Речь идет об излучении пси-квантов, несущих иллюзорную информацию (т. е. информацию, противоречащую реальному положению вещей). При этом возникает конфликт между «реальными» пси-квантами и «иллюзорными», в котором побеждают те пси-кванты, масса которых больше массы

конкурентов. Таким образом, увеличивая массу «иллюзорных» пси-квантов путем многократного повторения не соответствующих реальности когнитивных продуктов, можно обеспечить их победу в борьбе с «реальными» пси-квантами.

1.2. Программы человека

Программа человека напоминает компьютерную программу и состоит из двух частей: 1) данные (сведения) и 2) команда (приказ), как управляемый объект должен вести себя в данной ситуации. Принцип функционирования «Компьютера» человека состоит в том, чтобы по комплексу данных найти в памяти определенную программу и дать соответствующую команду управляемому объекту.

В свою очередь все элементы программного обеспечения человека делятся на четыре группы фундаментальных понятий (архетипов):

- 1) объекты;
- 2) характер отношений между объектами;
- 3) результат данного характера отношений между объектами в виде изменения структуры объектов и (или) характера отношений между объектами;
- 4) команды.

Речь идет о таких понятиях как «свой», «чужой», «родитель», «питомец», «половой партнер», «создание объекта», «разрушение объекта», «приближение к объекту», «удаление от объекта», «боль», «удовольствие», «бей», «убегай» и т. д.

Существование архетипов сводит все многообразие окружающего мира к относительно небольшому количеству шаблонных схем, что значительно упрощает задачи, решаемые «Компьютером» человека.

Причем особенность программного обеспечения состоит в том, что отдельные характеристики человека являются взаимосвязанными. Например, высокий интеллект (как способность решения нестандартных задач самого широкого спектра) исключает недоброжелательное отношение к окружающим.

1.3. Что есть «мышление»?

Мышление — это поиск оптимального пути удовлетворения данной потребности.

Существует два основных типа мышления: *рациональное и иррациональное*. Если в первом случае поиск оптимального пути удовлетворения потребностей осуществляется на основе программ формальной логики (речь о логическом, «медленном» мышлении), то во втором — об алогичном, интуитивном, «быстром» мышлении. Причем каждый из этих видов мышления связан с работой соответствующего блока «Компьютера».

В свою очередь по такому признаку как «доминирующий тип мышления» люди делятся на «рационалистов» и «иррационалистов». Если первые функционируют в режиме mind-on, то у вторых доминирует режим mind-off.

По большому счету, суть иррационального мышления состоит в «обезьянничании», т. е. в поиске тех, кто занимает более высокий социальный статус, и подражанию им в различных ситуациях.

Существуют три основных закона, лежащие в основе иррационального мышления:

- 1) закон идентификации «начальника»;
- 2) закон идентификации «своих»;
- 3) закон выбора оптимальной модели поведения.

Причем эти законы вытекают из законов взаимодействия пси-квантов.

1) Закон идентификации «начальника».

Кто сильнее, тот и «начальник».

2) Закон идентификации «своих».

«Свои» — это члены одной семьи (род, нация, этнос, религия и т. д.). Все остальные — «чужие».

3) Закон выбора оптимальной модели поведения.

Подражай тому, кто сильнее тебя.

Кстати, с этим законом связан и такой феномен как «культ карго». Речь о появившейся в середине XX века на островах Тихого океана религии «самолетопоклонников».

Если сравнивать рациональный и иррациональный типы мышления, то первый, несомненно, более эффективен в борьбе

за существование. Не секрет, что в части ментальной деятельности, иррационалисты похожи на животных со всеми вытекающими последствиями.

1.4. Ощущения. Чувства. Эмоции

Ощущения — это продукты функционирования органов ощущений, которые созданы для того, чтобы «Управляющий орган» мог отличить одни объекты от других.

Все окружающие человека объекты можно разделить на две группы: несущие угрозу его жизни и не несущие такую угрозу. Чтобы выжить человек, как минимум, должен знать, с каким из объектов он имеет дело в данный момент. Для этого человеку даны *органы ощущений (органы идентификации объектов)*. (Их традиционно называют «органами чувств»). На основании фиксации тех или иных характеристик (вкус, световой поток, температура, звуковые колебания и т. д.) органы идентификации позволяют отличить одни объекты от других.

В свою очередь каждый из органов идентификации излучает пси-кванты, которые обладают соответствующими частотными характеристиками. Таким образом, пси-кванты играют роль материальных носителей информации о характеристиках данного объекта (явления).

Генерируя соответствующие сигналы (пси-кванты), органы ощущений тем самым передают «Компьютеру» информацию об особенностях различных объектов (явлений). В частности, речь идет о визуальной, звуковой, вкусовой, обонятельной и осязательной информации.

Причем, следует подчеркнуть, что помимо известных пяти органов ощущений у человека существуют и другие органы идентификации объектов. (Например, органы, позволяющие ощутить частоту колебаний различных объектов макро- и микромира.) В отличие от многих животных, особенность человека такова, что в штатном режиме функционирования головного мозга большая часть произведенных им биоинформационных сигналов оказывается недоступной для его сознания. В частности, абсолютно недоступной для сознания является вся информация, связанная с внутриклеточной деятельностью человека.

Структура базовой идентификационной программы включает в себя только два элемента:

- 1) характер пси-квантов;
- 2) команда «идентифицируй данные пси-кванты как соответствующую характеристику объекта».

Например, одни пси-кванты несут информацию о том, какая у объекта форма, другие — какой цвет, третьи — какой запах и т. д.

Таким образом, идентификация объекта сводится к поиску такой «полки» в памяти «Компьютера», на которой пси-кванты с данными частотными характеристиками объекта лежат рядом с определенным объектом. Причем хотелось бы подчеркнуть, что в идентификационных программах сведения о частотных характеристиках пси-квантов и соответствующие им объекты «намертво» привязаны друг к другу.

Психопрограммистика вводит в оборот такие понятия как «*оптимальное состояние «Органической машины»*» и «*оптимальный набор программ человека*». Если целью деятельности системы «Человек» является обеспечение в течение длительного периода времени оптимального состояния его «Органической машины», то инструментом достижения такой цели является оптимальный набор программ человека.

Чтобы узнать в каком состоянии (оптимальном или неоптимальном) находятся «Органическая машина» или ментальная система человека в данный момент, существуют такие иррациональные индикаторы как *чувства*.

Чувства — это иррациональные индикаторы того, насколько состояния «Органической машины» (или ментальной системы) соответствуют оптимальному в данный момент.

Соответственно чувства делятся на положительные и отрицательные. Если положительные чувства говорят о соответствии состояния «Органической машины» или ментальной системы оптимальному состоянию, то отрицательные говорят о несоответствии такому состоянию.

В свою очередь существует две группы чувств: 1) *соматические* и 2) *ментальные*. То есть речь идет о чувствах, которые характеризуют состояние «Органической машины» и ментальной

системы соответственно. Причем все эти чувства связаны с функционированием соответствующих органов.

1) Соматические чувства

Как уже говорилось, целью деятельности человека является максимально возможная продолжительность его жизни. Все усилия человека (вся его деятельность) направлены на то, чтобы обеспечить жизнеспособность его «Органической машины». Однако тут возникает проблема. На пути поиска предметов потребления человек, в принципе, может совершать такие действия, которые приведут к разрушению его «Органической машины», то есть сам человек как субъект потребления будет уничтожен. Чтобы этого не произошло, используются такие инструменты как чувства, которые начинают «мигать» тогда, когда с «Органической машиной» человека происходит что-то неладное.

Например, чувство боли, возникающее при поднесении руки к открытому огню, есть не что иное, как сигнал, говорящий о том, что с «Органической машиной» происходит что-то неладное. Причем боль косвенно свидетельствует еще и о том, что выбранная модель поведения (поднесение руки к огню) является ошибочной, от нее необходимо отказаться.

2) Ментальные чувства

На пути удовлетворения потребностей человек выбирает соответствующие модели мышления, которые могут быть как оптимальными, так и неоптимальными. В этой связи ментальные чувства являются индикаторами того, насколько оптимальной является данная модель мышления. Грубо говоря, насколько правильно думает человек.

Например, при успешном решении сложной задачи, у человека возникает чувство удовлетворенности (радости). При невозможности решить такую задачу, — чувство неудовлетворенности (огорчения).

Кстати, мысль о том, что чувства имеют информационную природу, не нова. Еще К. Г. Юнг в «Аналитической психологии»

упоминал психологов, которые считали, что чувство — это «незаконченная», «ущербная», «хромая» мысль.

Эмоции — это иррациональные индикаторы того, какие чувства при предыдущих контактах с данным объектом доминировали: положительные или отрицательные.

Причем, как и чувства, все эмоции связаны с функционированием соответствующих органов человека.

Дело в том, что абсолютно безобидных для человека объектов не бывает (немало случаев, когда люди погибали даже во время приема пищи). Однако есть и такие объекты, контакты с которыми могут закончиться для человека печально с высокой степенью вероятности (огонь, бурная река, хищное животное и т. д.). Чтобы оградить человека от повторных контактов с вредоносными объектами и, напротив, способствовать многократным контактам с полезными для человека объектами, были созданы *органы эмоций*.

Грубо говоря, эмоции — это «копии чувств», «разбавленные чувства», «вторичные чувства». Если чувства, связанные с данным объектом, были преимущественно положительные, то и эмоции будут положительными, и наоборот.

Причем, представители большинства психологических школ сходятся в том, что на пути удовлетворения потребностей человек запрограммирован на совершение лишь таких действий, которые приведут к возникновению у него положительных чувств (эмоций) в краткосрочной или долгосрочной перспективе. В частности, о том, что «эмоции образуют основную мотивационную систему», пишет и К. Е. Изард в «Эмоциях человека».

Согласно закону образования «семьи» пси-квантов, в режиме иррационального мышления эмоции, которые вызывает у человека один член «семьи», распространяются и на других ее членов (грубо говоря, «приклеиваются» к ним). В частности, этот феномен широко используется в художественной рекламе. Речь идет об использовании в рекламных материалах образов известных актеров, спортсменов, певцов, вызывающих у покупателя положительные эмоции.

Механизм этого феномена достаточно прост. Так, длительное время соседствующие в информационном пространстве

пси-кванты «рекламируемый товар», «известный спортсмен» и «вызываемые известным спортсменом положительные эмоции» оказываются в одной ассоциативной области, «за одной партой». В результате пси-кванты «вызываемые спортсменом положительные эмоции» оказываются «приклеенным» к пси-кванту «рекламируемый товар» со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Причем хотелось бы подчеркнуть, что, в отличие от эмоций, способностью «приклеиваться» к «соседу по парте» чувства не обладают.

Воля — это способность человека совершать определенные действия (физические и ментальные), направленные на удовлетворения потребностей, которое произойдет только в перспективе.

Память — это способность человека отражать (воспроизводить) ранее произведенные им пси-кванты, несущие информацию об окружающем мире.

1.5. Рефлексы

Классическая психофизиология трактует рефлекс (от лат. reflexus — отраженный) как опосредованная нервной системой быстрая реакция организма на раздражитель. *С позиции кибернетологии, основное назначение рефлексов — это быстрый поиск «Компьютером» соответствующей команды при возникновении определенной ситуации.*

По силе рефлекторных связей, рефлексы делятся на *постоянные (безусловные, врожденные) и временные (условные, приобретенные в процессе жизни).*

Постоянный рефлекс — это продукт программы человека, связанной с подачей одной и той же команды в различных ситуациях. *А временный рефлекс* — продукт программы человека, связанной с подачей одной и той же команды в одной и той же ситуации при условии, что данная ситуация ранее уже многократно повторялась.

Например, в разных ситуациях человек всегда отдергивает руку при поднесении ее к огню. А вот при переносе выключателя с правой стены на левую, человек по инерции станет про-

тягивать руку к правой стене лишь при условии, что эту процедуру он проделывал множество раз.

Кроме этого, по характеру раздражителя (источника реакции), рефлексы делятся на *реальные (физические) и ментальные (умозрительные) рефлексы*.

Реальные (физические) рефлексы — это рефлексы, связанные с раздражителями в виде объектов реального мира (макромира). *А ментальные (умозрительные) рефлексы* — рефлексы, связанные с раздражителями в виде объектов микромира (пси-квантов). В последнем случае речь идет о реакции организма человека на продукты ментальной деятельности (умозрительные образы, мысли).

Причем как реальные, так и ментальные рефлексы могут быть, как А) постоянными, так и Б) временными.

1) Реальные рефлексы

А) Постоянные реальные рефлексы

Классическим примером постоянного реального рефлекса является отдергивание руки при поднесении ее к горячему предмету. Информационная база такого рефлекса состоит из данных: «рука», «предмет», «приближение руки к предмету», «высокая температура поверхности руки в месте контакта с предметом», а также команды «быстро убирай руку от предмета».

Б) Временные реальные рефлексы

Примером временного реального рефлекса является известный пример протягивания руки к выключателю на правой стене в то время, как несколько дней назад выключатель был перенесен на левую стену. Информационная база такого рефлекса состоит из данных: «рука», «выключатель», «протягивание руки к правой стене», а также команды «восстанавливай ассоциативную связь между данными», т. е. протягивай руку к правой стене.

2) Ментальные рефлексy

А) Постоянные ментальные рефлексy

Один из примеров постоянных ментальных рефлексов является реакция организма человека на успешное решение любой задачи. Речь идет о возникновении у психически здорового человека особого состояния организма, которое сопровождается чувством радости. (Как тут не вспомнить: «Ай да Пушкин! Ай да сукин сын!») Информационная база такого рефлекса состоит из данных: «проблема», «успешное решение проблемы», а также команды «включай чувство радости». Причем такая реакция организма, сопровождаемая чувством радости, может возникнуть, как в случае фактического решения проблемы, так и мнимого (не подтвержденного на практике).

Кстати, существованием таких рефлексов объясняется и склонность у отдельных людей к частым, вызывающим чувство радости фантазиям и воспоминаниям, которую можно рассматривать как одну их форм наркотической зависимости.

Б) Временные ментальные рефлексy

Возникновение временного ментального рефлекса можно продемонстрировать на следующем примере. Если в течение длительного времени человек испытывал сильную головную боль, которая сопровождалась данным умозрительным образом, то впоследствии воспроизводство в сознании данного образа также может вызывать сильную головную боль.

Информационная база такого временного рефлекса состоит из данных: «данный умозрительный образ», «сужение сосудов головного мозга», «боль», а также команды «сужай сосуды головного мозга». Следствием чего и возникает головная боль.

Глава 2 КИБЕРНЕТИЧЕСКАЯ КОСМОЛОГИЯ

2.1. 3D-реальность

Психокосмология (кибернетическая космология, кибернетическая метафизика) — наука о мироздании, рассматривающая мироздание как компьютеризированную систему управления, объектом управления которой являются все объекты во Вселенной, а субъектом управления — некая разумная «Высшая Сила», которая воздействует на объекты Вселенной при участии посредника — «Главного Компьютера», который функционирует на основании определенных программ.

В первом приближении Система автоматического управления Вселенной состоит из четырех основных элементов (рис. 2):

- 1) Вселенная (объект управления);
- 2) «Главный компьютер» (управляющий орган), функционирующий на основании определенных программ;
- 3) «3D-принтер» — периферийное устройство «Главного компьютера», генерирующее поток силовых микрочастиц (квантов), из которых формируются объекты Вселенной;
- 4) «Устройство обратной связи» — периферийное устройство «Главного компьютера», генерирующее поток информационных микрочастиц (квантов), предназначенных для информирования «Главного компьютера» о процессах, протекающих во Вселенной.

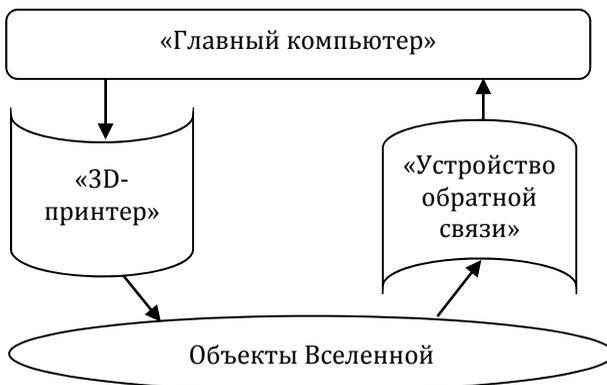


Рис. 2. Система автоматического управления Вселенной

Функционирование системы автоматического управления Вселенной связано с двумя видами микрочастиц (силовыми и информационными), которые генерируются соответственно «3D-принтером» и «Устройством обратной связи». Для живых существ в роли «Устройства обратной связи» выступает «Душа» данного существа, т. е. собственно тот элемент, кто непосредственно видит, слышит, грустит, радуется, страдает... Если силовые микрочастицы формируют все материальные объекты Вселенной (независимо от их размеров), то информационные микрочастицы обеспечивают обратную связь между «Главным компьютером» и Вселенной. Если во Вселенной «что-то пошло не так», то «Главный компьютер» дает соответствующую команду «3D-принтеру», который вносит соответствующие коррективы во вселенские процессы.

В первом приближении принцип работы «Главного компьютера» следующий.

В запоминающее устройство «Главного компьютера» были внесены сведения обо всех объектах Вселенной, моделях отношений между ними, а также команды, которые «Главный компьютер» должен подавать «3D-принтеру» в зависимости от ситуации.

Из-за наличия программ, сообразно которым функционирует Вселенная, последняя носит роботизированный характер. Ни сама Вселенная, ни ее элементы из «тисков» программ, заложенных в «Главный компьютер» вырваться никогда не смогут. Скажем, если программами мироздания предусмотрено существование Земли в течение миллиарда лет, то из века в век будет восходить и заходить Солнце, зима чередоваться с летом, а все живые существа будут рождаться и умирать. Ничего не попишешь. Таковы программы мироздания. Таковы «правила игры» во Вселенной.

Правда, тут есть одно исключение.

Программа мироздания предусмотрено, что Вселенная может стать объектом управления не только со стороны «Высшей Силы», но и со стороны отдельных высокоразвитых людей. (Вспомните слова Иисуса Христа: «вы боги».) Дело в том, что все человечество можно разделить на две группы: «человек высокоразвитый» и «человек примитивный». В по-

следнем случае речь идет о людях, по большому счету, не сильно отличающихся от животных. Одна из особенностей «человека высокоразвитого» заключается в том, что он обладает способностью выявлять программы «Главного компьютера», что в свою очередь позволяет ему, введя в «Главный компьютер» свою программу в виде определенного набора психантов, управлять «3D-принтером» в своих целях.

2.2. Программы мироздания

Элементарная программа «Главного Компьютера» напоминает программу обычного компьютера и состоит из двух элементов: 1) данные (сведения) о происходящем во Вселенной и 2) команда (приказ), как должен функционировать «3D-принтер» в данной ситуации.

Принцип функционирования «Главного Компьютера» состоит в том, чтобы на основании информации, предоставленной «Устройством обратной связи», выбрать из множества хранящихся в памяти «Главного Компьютера» программу, которая наиболее соответствует данной ситуации, и дать соответствующую команду «3D-принтеру».

В свою очередь все элементы программного обеспечения «Главного Компьютера» делятся на четыре группы фундаментальных понятий (архетипов);

- 1) объекты;
- 2) характер отношений между объектами;
- 3) результат данного характера отношений между объектами в виде изменения структуры объектов и (или) характера отношений между объектами;
- 4) команды.

Речь идет о таких понятиях, как «объект», «сокращение расстояния между объектами» и «увеличение расстояния между объектами», «создание объекта» и «разрушение объекта», «боль, которую испытывает данный объект» и «удовольствие, которое испытывает данный объект» и т. д.

Существование архетипов сводит все многообразие окружающего мира к относительно небольшому количеству шаблонных схем, что значительно упрощает задачи, решаемые «Главным Компьютером».

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru