

ВВЕДЕНИЕ

Кибернетическая антропология (киберантропология) – наука, рассматривающая человека как высокоразвитого биоробота, который функционирует на основании определенных программ (постоянных и временных). У истоков киберантропологии стоял «отец кибернетики» Н. Винер, автор известной книги «Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине», а также Дж. Лилли, автор работы «Программирование и метапрограммирование человеческого биокомпьютера».

Дело в том, что один факт существования рефлексов не может не наводить на мысль о **запрограммированном** характере реакций человека на раздражители. На мысль о существовании некоего *Компьютера*, который управляет *Органической машиной* человека. Причем следует учитывать, что любые поведенческие или мыслительные акты человека всегда нацелены на борьбу с дефицитом так называемых «необходимых объектов потребления» (материальных или ментальных) (речь об удовлетворении потребностей человека).

В первом приближении, «Человек» – это автоматизированная система управления, которая состоит из четырех основных элементов (рис. 1.1):

- А) *Органическая машина*;
- Б) *Управляющий орган*;
- В) *Орган «прямой связи»*;
- Г) *Орган «обратной связи»*.

А) *Органическая машина.*

Органическая машина (Органическое тело) – объект управления, которым управляет *Управляющий орган*.

Б) *Управляющий орган.*

Управляющий орган – субъект управления *Органической машиной* индивида

В свою очередь *Управляющий орган* состоит из двух элементов: 1) *Компьютер* и 2) *Сенсор (Душа)* (рис. 1.2).

Компьютер. В основе функционирования *Компьютера* лежит определенная «библиотека программ», которая хранится в памяти *Компьютера*. Каждая из программ человека включает два связанных друг с другом элемента: 1) *сведения* (например, информация о состоянии материала *Органической машины*) и 2) *команда* (например, информация о том, как *Органическая машина* должна вести себя в данной ситуации). Принцип функционирования *Компьютера* состоит в том, чтобы на основании входящих данных найти в памяти *Компьютера*

определенную программу и дать *Органической машине* соответствующую команду.

С деятельностью *Компьютера* связаны три вида мышления: 1) *иррациональное (примитивное)*, 2) *рациональное (абстрактно-логическое)* и 3) *интуитивное*. Причем сам *Компьютер* включает в себя три микрокомпьютера, каждый из которых обеспечивает один из трех видов мышления.

Сенсор. Особую роль в жизни человека играет *Сенсор (Душа)* – уникальный, отсутствующий в технических системах, метафизический орган. Речь идет об органе, который непосредственно видит, слышит, думает, радуется, страдает... Причем *Сенсор* может, как участвовать в работе системы «Человек», так и не участвовать в ней.

Существуют два режима функционирования системы «Человек». В первом случае *Сенсор* принимает сигналы *Органа «обратной связи»*, которые после переработки поступают в *Компьютер*, а во втором случае сигналы *Органа «обратной связи»* поступают в *Компьютер* напрямую, минуя *Сенсор*. В частности, первым режимом объясняется состояние бодрствования, вторым, – состояние сна.

С функционированием *Сенсора* связаны такие важнейшие психические феномены как *идентификаторы, ощущения, чувства, эмоции*. В частности, чувства – это реакции *Сенсора* на сигналы *Органа «обратной связи»*, несущие информацию о состоянии материала *Органической машины*. Чувства могут быть, как позитивные, так и негативные. Если позитивные чувства говорят об удовлетворительном состоянии материала *Органической машины*, то негативные, – соответственно. В этой связи чувства являются своеобразными подсказками, насколько правильной является выбранная модель поведения (или мышления).

В) Орган «прямой связи».

Непосредственным получателем команд *Компьютера* является *Орган «прямой связи»*, который приводит в движение *Органическую машину*.

Г) Орган «обратной связи».

Орган «обратной связи» информирует *Управляющий орган* о том, что происходит на материальном и ментальном уровне. Например, о том, что происходит с *Органической машиной* индивида, а также объектами внешней среды.

Орган «обратной связи» является генератором пси-квантов. Речь идет об адресованных *Управляющему органу* гипотетических микрочастицах, которые выступают в роли материальных носителей соответствующей информации. Причем каждый из пси-квантов обладает уникальными частотными характеристиками.

Одним из разделов кибернетической антропологии является *психопрограммистика* – наука, содержанием которой являются врожденные программы (алгоритмы), лежащие в основе мышления и поведения человека.

Выявление врожденных программ (алгоритмов) человека позволяет эффективно решать множества практических проблем. Например, в рациональной психокоррекции, социальном инжиниринге; сфере создания конкурентоспособных товаров, а также при разработке программного обеспечения человекообразных роботов нового поколения (в частности, «экранных андроидов»).

Монография состоит из трех глав, введения, заключения и библиографического списка.

Первая глава «Киберантропология» посвящена изложению основных положений кибернетической антропологии.

Вторая глава «Прихопрограммистика» содержит четыре основные программы человека: программы поведения человека в условиях дефицита необходимых объектов потребления; рефлекторные программы; программы выбора лучшего объекта потребления; программы формирования информации о необходимых объектах потребления.

Третья глава «Прихопрограммистика на практике» посвящена разработке эффективных методов решения проблем психокоррекции, социального инжиниринга, а также создания конкурентоспособных товаров.

1. КИБЕРАНТРОПОЛОГИЯ

1.1. Человек как биоробот

Кибернетическая антропология (киберантропология) – наука, изучающая человека как кибернетическую систему, которая функционирует на основании определенных программ (постоянных или временных).

Целью функционирования человека является существование в течение определенного времени. Особенность человека такова, что в процессе жизни он запрограммирован на периодическое потребление различных *необходимых объектов потребления* (материальных или ментальных). То есть речь идет об удовлетворении различных потребностей (под «потребностью» понимается дефицит соответствующих *необходимых объектов потребления*). Причем характер необходимых предметов потребления, а также их оптимальный объем определяются соответствующими программами человека (постоянными или временными).

Чтобы существовать, человек должен периодически решать пять основных задач:

- идентифицировать различные материальные или ментальные объекты;
- получать информацию о состоянии материала *Органической машины*;
- получать информацию о степени удовлетворения потребностей в жизненно важных материальных или ментальных объектах потребления;
- получать информацию о степени удовлетворения комплекса потребностей в различных объектах потребления (материальных или ментальных);
- получать информацию об оптимальных моделях поведения или мышления в контексте удовлетворения различных потребностей.

С позиции киберантропологии, человек – это автоматизированная система управления, которая состоит из четырех элементов (рис. 1.1):

- А) *Органическая машина*;
 - Б) *Управляющий орган*;
 - В) *Орган «прямой связи»*;
 - Г) *Орган «обратной связи»*.
- А) *Органическая машина*.**

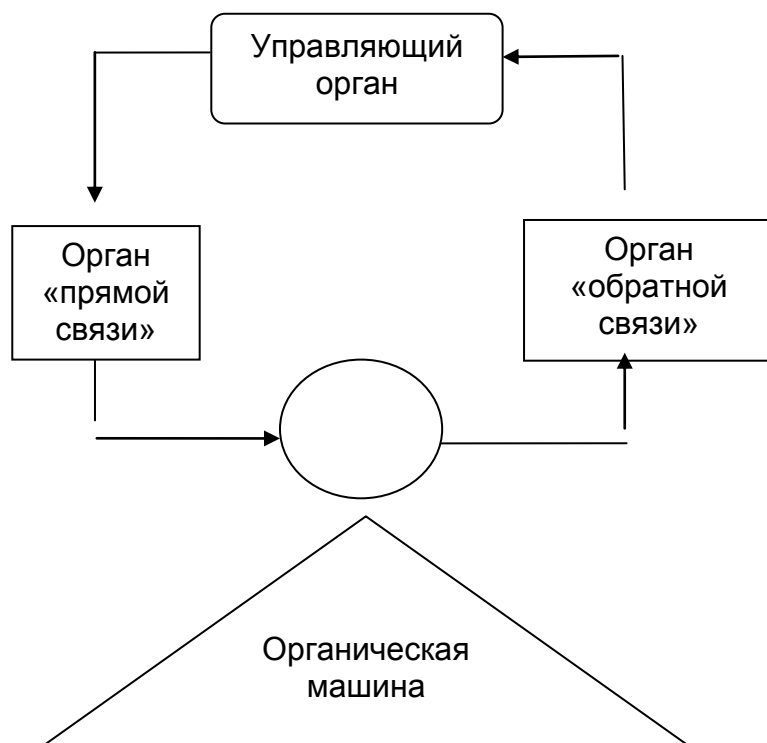


Рисунок 1.1. Общая структура системы управления «Человек»

Органическая машина (органическое тело) – объект управления, главный инструмент системы «Человек» в борьбе за существование. В этой связи обеспечение жизнеспособности *Органической машины* является одной из основных задач, стоящих перед человеком.

Б) Управляющий орган.

Управляющий орган – субъект управления различными телами индивида (в частности, *Органической машиной*).

В свою очередь *Управляющий орган* состоит из двух элементов: 1) *Компьютер* и 2) *Сенсор (Душа)* (рис. 1.2).

Компьютер. В основе функционирования *Компьютера* лежит определенная «библиотека программ», которая хранится в памяти *Компьютера* (постоянной и временной). Каждая из программ человека включает два связанных друг с другом элемента: 1) *сведения* (например, информация о состоянии материала *Органической машины*) и 2) *команда* (например, информация о том, как *Органическая машина* должна вести себя в данной ситуации). Принцип функционирования *Компьютера* состоит в том, чтобы на основании входящих данных найти в памяти *Компьютера* определенную программу и дать *Органической машине* соответствующую команду.

С деятельностью *Компьютера* связаны три вида мышления: 1) *иррациональное (примитивное)*, 2) *рациональное (абстрактно-логическое)* и 3) *интуитивное*. При этом под «мышлением» понимается процесс поиска *Управляющим органом* таких комбинаций сведений и

команд, которые позволяют наиболее полно удовлетворить потребности человека (материальные или ментальные).

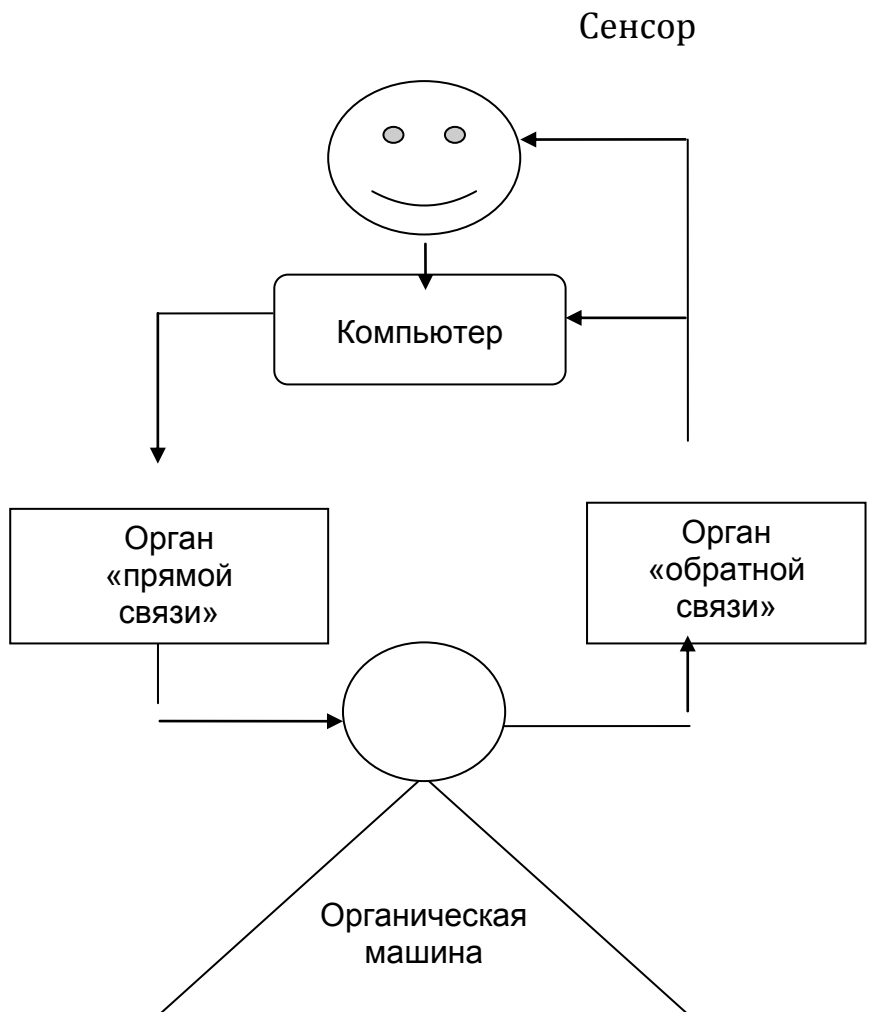


Рисунок. 1.2. Детализированная структура системы управления «Человек»

Сенсор. Особую роль в жизни человека играет *Сенсор (Душа)* – уникальный, отсутствующий в технических системах, метафизический орган. Речь идет об органе, который непосредственно видит, слышит, думает, радуется, страдает... Причем *Сенсор* может, как участвовать в работе системы «Человек», так и не участвовать в ней.

Существуют два режима функционирования системы «Человек». В первом случае *Сенсор* принимает сигналы *Органа «обратной связи»*, которые после переработки поступают в *Компьютер*, а во втором случае сигналы *Органа «обратной связи»* поступают в *Компьютер* напрямую, минуя *Сенсор*. В частности, первым режимом объясняется состояние бодрствования, вторым, – состояние сна.

С функционированием *Сенсора* связаны такие важнейшие психические феномены как *идентификаторы, ощущения, чувства,*

эмоции. В частности, чувства – это реакции *Сенсора* на сигналы *Органа «обратной связи»*, несущие информацию о состоянии материала *Органической машины*. Чувства могут быть, как позитивные, так и негативные. Если позитивные чувства говорят об удовлетворительном состоянии материала *Органической машины*, то негативные, – соответственно. В этой связи чувства являются своеобразными подсказками, насколько правильной является выбранная модель поведения (или мышления).

Кстати, характер доминирующих чувств является фактором интеллектуального развития человека. Например, многократно возникающее чувство боли на пути удовлетворения соответствующих потребностей говорит о неправильной модели поведения индивида. Чтобы в дальнейшем избавиться от боли, человек должен выбрать более совершенный вид мышления. Таким образом, высокий интеллект человека – это инструмент, который позволяет минимизировать использование неправильных моделей поведения в процессе в борьбе за существование. Как тут не вспомнить дореволюционную гимназическую шутку: «Глуп, туп, неразвит – оттого, что мало бит!»

В) Орган «прямой связи».

Непосредственным получателем команд *Компьютера* является *Орган «прямой связи»*, который приводит в движение *Органическую машину*).

Г) Орган «обратной связи».

Указанный орган информирует *Управляющий орган* о процессах, протекающих на материальном и ментальном уровне. В частности, о том, что происходит с *Органической машиной* индивида, а также объектами внешней среды.

Орган «обратной связи» объединяет множество «технических датчиков» как структур головного мозга. С ним связано такое понятие как «пучок сигналов». Речь идет о комплексе материальных носителей информации (пси-квантов), генерируемых различными «техническими датчиками». Предположительно пси-кванты возникают в результате возмущения ментального поля Вселенной электрической деятельностью «технических датчиков».

Дело в том, что связь между элементами системы «Человек» осуществляется посредством гипотетических микрочастиц (пси-квантов), которые генерируются различными «техническими датчиками» и выступают в роли материальных носителей соответствующей информации. Причем каждый из пси-квантов обладает уникальными частотными характеристиками и неразрывно связан, как с соответствующими элементами программ, так и феноменами *Сенсора*.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru