

Содержание

ОБ АВТОРЕ	4
ВВЕДЕНИЕ	5
1. ЧЕЛОВЕК КАК БИОРОБОТ	8
2. ПРОГРАММЫ ЧЕЛОВЕКА	14
3. ЧТО ЕСТЬ «МЫШЛЕНИЕ»?	15
4. ОЩУЩЕНИЯ.....	16
5. ЧУВСТВА	17
6. ЭМОЦИИ	19
7. ВОЛЯ	20
8. ПАМЯТЬ	21
9. СТРАСТЬ. АФФЕКТ. ТРАНС.....	22
10. РЕФЛЕКСЫ.....	24
11. ОБМАНУТЬ КОМПЬЮТЕР	26
12. ИНФОРМАЦИОННАЯ РЕИНКАРНАЦИЯ.....	28
13. ФОРМИРОВАНИЕ ПОТРЕБНОСТЕЙ.....	29
14. «СВОЙ» ИЛИ «ЧУЖОЙ»	31
15. РАЦИОНАЛЬНАЯ ПСИХОКОРРЕКЦИЯ.....	35
16. ЗОМБИРОВАНИЕ ПОКУПАТЕЛЕЙ.....	39
17. СОЗДАНИЕ КОНКУРЕНТОСПОСОБНЫХ ТОВАРОВ.....	41
18. РЕАБИЛИТАЦИЯ БОГОВ	46
19. АНГЕЛ ПРОТИВ ЗВЕРЯ	49
20. ПСИХОАНАЛИТИК ДЛЯ РОССИИ	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	56
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	60

ОБ АВТОРЕ

ИСАЕВ Александр Аркадьевич – доктор экономических наук (2008), кандидат технических наук (1980), член-корреспондент Академии инженерных наук Российской Федерации (1995), Почетный работник высшего профессионального образования Российской Федерации (2007), специализируется в области экономической теории и глубинной психологии.

Автор книг «Психология биоробота» (2014), «Биоквантовая психология» (2013), «Фиктивная экономика» (2009), «Идеальные деньги» (2015), «Продажи и эмоции» (2017) и многих других.

Особую известность А. А. Исaeву принесло создание принципиально нового направления в психологии, – психопрограммистики (киборг-психология), содержанием которого являются врожденные программы, определяющие мышление и поведение человека как высококоразвитого робота (киборга).

ВВЕДЕНИЕ

Психопрограммистика (киборг-психология) – принципиально новое направление в психологии, содержанием которого являются врожденные программы, определяющие мышление и поведение человека как высокоразвитого робота (киборга).

Дело в том, что один факт существования, как безусловных, так и условных рефлексов не может не наводить на мысль о **запрограммированном** характере реакций на раздражители. На мысль о существовании некоего компьютера, который управляет «Органической машиной» человека.

С позиции кибернетической антропологии, человек – это самоуправляемая компьютеризированная система, который функционирует на основании, как постоянных, так и временных программ¹.

В первом приближении, система «Человек» состоит из двух основных элементов: «Управляющий орган» (субъект управления) и «Органическая машина» (объект управления). Причем местонахождение «Управляющего органа» кибернетическая антропология не уточняет.

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

«Приемник команд» и «Передачик сведений» являются структурами головного мозга. 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».

Причем сам головной мозг ни видеть, ни слышать, ни радоваться 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.

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

Взаимосвязь между «Управляющим органом» и «Органической машиной» осуществляется посредством гипотетических микрочастиц (пси-квантов). Причем восприятие «Управляющим органом» пси-квантов напоминает прием радиоволн радиоприемником: воспринимаются только те волны, частота которых совпадает с частотой приемника.

¹ Основные идеи кибернетической антропологии были изложены Н. Винером в работе «Кибернетика, или Управление и связь в животном и машине».

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.

Программа человека напоминает компьютерную программу и состоит из двух частей: 1) данные (сведения) и 2) команда, как человек должен поступить в данной ситуации (например, «бей», «ешь», «убей», «идентифицируй»).

В свою очередь все данные делятся на три группы извечных понятий (архетипов);

- 1) объекты (одушевленные и неодушевленные);
- 2) характер отношений между объектами;
- 3) результат отношений между объектами.

Существование, как архетипов, так и их групп значительно упрощает работу «Компьютера», поскольку сводит все многообразие происходящего в мире к относительно небольшому количеству шаблонных схем. Причем за пределы заданного набора программ человек не может выйти в принципе.

Механизм передачи информации в компьютеризированной системе «Человек» можно продемонстрировать на примере такого безусловного рефлекса, как отдергивание руки при поднесении ее к огню.

Поднесение руки к огню ведет к повышению ее температуры, следствием чего становится подача «Передачиком сведений» соответствующих сигналов. Получив такие сигналы, «Управляющий орган» находит в «библиотеке программ» соответствующую программу, одним из элементов которой является команда «убирай руку от огня».

Все элементы системы «Человек» взаимосвязаны. Как изменения в органическом теле человека оказывают влияние на характер его мыслей, так и характер мыслей человека влияют на состояние его организма. Именно последним объясняется возникновение психосоматических заболеваний.

Участие пси-квантов в работе системы «Человек» позволяет отдельным высокоразвитым людям манипулировать поведением других людей. Например, заменив пси-кванты, несущие информацию о реальных объектах, на пси-кванты, не соответствующие реальности, можно «рисовать» в сознании людей объекты, которые в реальности людей не окружают (эту особенность человека используют гипнотизеры).

Обменом информацией между «Управляющим органом» и «Органической машиной» можно объяснить и действие обезболивающих препаратов. В частности, когда человек, у которого «заблокированы»

соответствующие участки головного мозга, может спокойно наблюдать за тем, как уничтожается в огне его органическое тело.

Выявление врожденных программ человека позволяет решать множество проблем. Прежде всего, речь идет о разработке эффективных методов психокоррекции, морального инжиниринга, создания конкурентоспособных товаров, а также формировании программного обеспечения высокоразвитых человекообразных роботов (андроидов).

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).

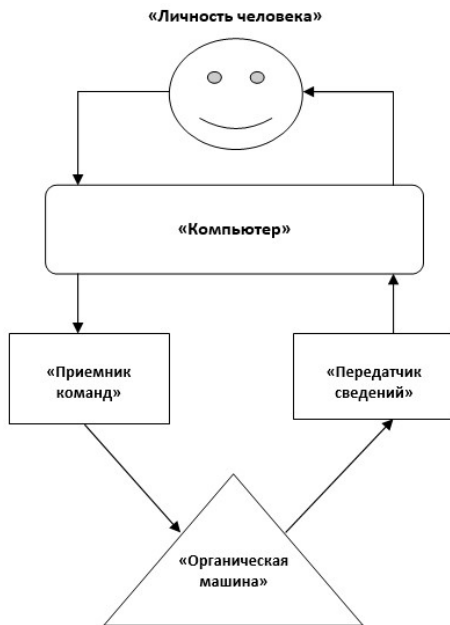


Рисунок 1. Схема функционирования системы «Человек»

В первом приближении, человек – это самоуправляемая компьютеризированная система, 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 – «При-

емника команд» (орган «прямой связи») и «Передачика сведений» (орган «обратной связи») (рис. 1).

«Приемник команд» и «Передачик 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) *«Передатчик сведений».*

Основное назначение *«Передатчика 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 *«Передатчик 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»².

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).

² 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.

2. ПРОГРАММЫ ЧЕЛОВЕКА

Программа человека напоминает компьютерную программу и состоит из двух элементов: 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.

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 20 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.

4. ОЩУЩЕНИЯ

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 определённым объектом. Причем хотелось бы подчеркнуть, что в идентификационных программах сведения о частотных характеристиках пси-квантов и соответствующие им объекты «намертво» привязаны друг к другу.

5. ЧУВСТВА

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) соответствует 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.

6. ЭМОЦИИ

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.

7. ВОЛЯ

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

Например, потребность в высоком качестве жизни требует от студента регулярной работы по получению необходимых компетенций, что позволит ему после окончания обучения быть востребованным на рынке труда. Однако гарантий, что лично он обязательно будет востребован на рынке труда, ему никто дать не может.

8. ПАМЯТЬ

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

В основе ухудшения памяти лежит закон разрушения «семьи» пси-квантов. Согласно этому закону, любая «семья» пси-квантов обречена на саморазрушение. В этой связи, чем меньше плотность комплекса пси-квантов, тем труднее человеку воспроизводить этот комплекс в первоначальном виде.

9. СТРАСТЬ. АФФЕКТ. ТРАНС

С позиции психопрограммистики, *страсть, аффект, транс* рассматриваются как виды измененного состояния сознания, которые являются продуктами определенных программ человека.

1) *Страсть*

Страсть – это измененное состояние сознания, которое свидетельствует об интенсивном устремлении человека к жизненно важному объекту.

Одно из главных мест в программном обеспечении человека занимает директория «жизненно важный объект». Речь идет о таких предметах потребления, без которых человек не может существовать в принципе. Природа психики такова, что любой объект, занесенный в директорию «жизненно важный объект», становится доминирующим по отношению к другим объектам. Причем информация о жизненно важных объектах может быть, как врожденной, так и приобретенной в процессе жизни.

Причем объекты страсти могут быть как рациональными («пища», «воздух», «вода», «половой партнер», «вид деятельности» и т. д.), так и иррациональными. В последнем случае речь идет об объектах страсти, потребительная привлекательность которых для большинства людей невелика (например, «одежда известного бренда»).

2) *Аффект*

Аффект – это измененное состояние сознания, которое свидетельствует о неспособности человека быстро адаптироваться к внезапному приобретению (или потере) жизненно важного объекта.

Причем хотелось бы подчеркнуть, что состояние аффекта может возникнуть в момент неожиданного получения информации не только о неприятных событиях (смерть близких, увольнение с работы и т. д.), но и приятных. В последнем случае речь о выигрыше большой суммы в лотерее, победе в конкурсе и т. д.

3) *Транс*

Транс – это измененное состояние сознания, которое занимает промежуточное состояние между сном и бодрствованием.

Информационная база бодрствования содержит следующие данные: «глаза открыты», «глазные яблоки подвижны», «дыхание ровное», «тело совершает движения», а также команду «переводи «Органическую машину» в состояние бодрствования». А информационная база сна содержит данные: «глаза закрыты», «глазные яблоки

неподвижны», «дыхание ровное», «тело неподвижно», а также команду «переводи «Органическую машину» в состояние сна».

В свою очередь информационная база транса (как промежуточного состояния между бодрствованием и сном) включает в себя отдельные данные, как информационной базы бодрствования, так и информационной базы сна: «глаза открыты», «глазные яблоки неподвижны», «дыхание ровное», «тело совершает движения», а также команду «переводи тело в состояние транса».

Таким образом, чтобы перевести человека из транса в бодрствование, необходимо удалить из информационной базы транса данные программы сна. В частности, привести в движение глазные яблоки.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно
в интернет-магазине «Электронный универс»
(e-Univers.ru)