

Исаев Александр Аркадьевич

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия

Формирование безусловных рефлексов андроида на основе биоквантовой психологии

Излагаются основы биоквантовой психологии. Выявлены три закона психоквантовой физики. Предложен общий алгоритм создания компьютерной программы формирования безусловных рефлексов андроида.

Ключевые слова и словосочетания: андроид, биоквантовая психология, психоквантовая физика, алгоритм создания компьютерной программы, безусловные рефлексы андроида.

В настоящее время одной из причин, сдерживающих создание более совершенных андроидов, является недостаточное внимание, которое разработчики программного обеспечения андроидов уделяют имитированию иррационального мышления. В первую очередь речь идет о формировании условных и безусловных рефлексов. В значительной мере это вызвано отсутствием среди ученых единого взгляда на такие фундаментальные понятия гуманистики, как «человек», «психика», «мышление», «память», «чувства», «эмоции» и др. Вместе с тем, существует теория, которая позволяет дать однозначную (причем, хотелось бы особенно подчеркнуть, физиократическую) трактовку этих понятий. Речь идет о кибернетической антропологии (одним из разделов которой является биоквантовая психология) – теории, рассматривающей человека как кибернетическую систему, функционирующую на основании программ, как врожденных, так и приобретенных [2].

Уже сам факт существования безусловных и условных рефлексов не может не наводить на мысль о запрограммированном характере реакций человека на раздражители. На мысль о существовании в бесконечности некоего компьютера, который на основании биоинформационных сигналов, генерируемых головным мозгом человека, управляет как мышлением, так и поведением последнего. С позиции кибернетической антропологии человек – это система, состоящая из трех основных элементов (см. рисунок).

В кибернетической системе «человек» в качестве объекта управления выступает органическое тело человека. При этом программами человека предусмотрена определенная свобода перемещения тела (его элементов) в пространстве. Для формирования «коридора свободы» тела используются болевые сигналы, которые адресованы «душе» человека.

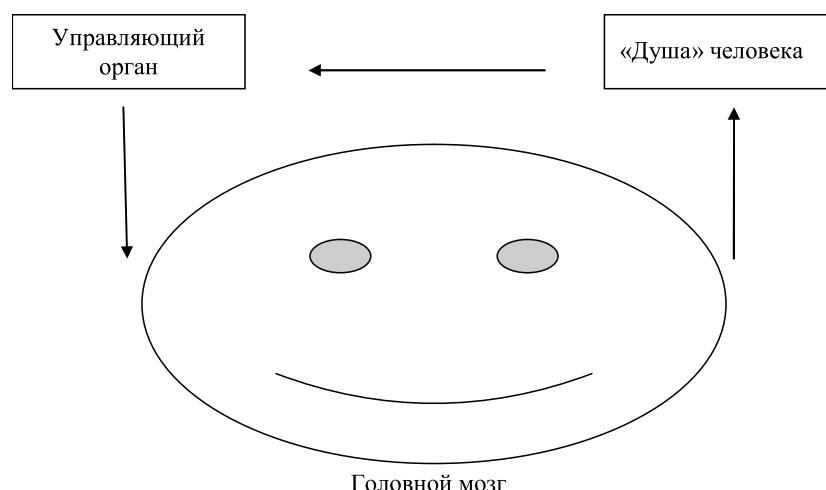


Рисунок. Схема функционирования кибернетической системы «человек»: 1) тело человека (включая головной мозг); 2) «душа» человека; 3) управляющий орган

По сути, «душа» – это тот элемент системы, который видит, слышит, радуется, страдает, думает. Головной мозг человека ни думать, ни чувствовать, ни видеть не может в принципе. В кибернетической системе «человек» ему уделена лишь роль приемника-передатчика соответствующих сигналов. В свою очередь отраженные «душой» болевые сигналы направляются управляющему органу, который генерирует соответствующие команды (сигналы), адресованные головному мозгу человека с целью изменения характера движения органического тела. Таким образом, в кибернетической системе «человек» – «душа» выполняет функции устройства обратной связи.

Попробуем встать на место Конструктора системы «человек», чтобы понять, какими соображениями он руководствовался, чтобы обеспечить данному индивиду максимально продолжительное пребывание на этом Свете. Во-первых, «душа» должна получать информацию о том, что происходит в окружающем мире: какие объекты окружают органическое тело; чем одни объекты отличаются от других. В частности, для этого созданы органы ощущений, которые, генерируя соответствующие биоинформационные сигналы, несут «душе» информацию об окружающем мире во всей его полноте. Речь идет о визуальной, звуковой, вкусовой, обонятельной, осязательной и другой информации.

Материальными носителями биоинформационных сигналов являются движущиеся гипотетические микрочастицы (пси-кванты). Каждый из пси-квантов является материальным носителем минимальной порции информации того или иного вида, генерируемой соответствующим органом ощущений. Если человек видит дерево, то образ дерева, возникающий в сознании человека, есть не что иное, как продукт отражения «собственно

человеком» соответствующего биоинформационного сигнала, произведенного органом зрения. Другими словами, конкретный биоинформационный сигнал имеет «персональный» материальный носитель информации – пси-квант. Если «собственно человек» принимает пси-квант, несущий информацию о дереве в виде дуба, то в нормальном режиме работы головного мозга увидеть березу человеку не удастся изначально.

Восприятие данным индивидом пси-квантов напоминает прием радиосигналов данным радиоприемником: воспринимаются только те волны, частота которых совпадает с частотой приемника. Особенность человека такова, что большая часть его биоинформационных сигналов оказывается недоступной для его личности. В частности, в обычном режиме работы мозга абсолютно недоступной для «души» является вся информация, связанная с внутриклеточной деятельностью. Чтобы узнать такую информацию, человек должен привести в рабочее состояние соответствующие «дремлющие» структуры головного мозга. Таким образом, с позиции биоквантовой психологии психика человека – это сфера взаимодействия его пси-квантов в процессе жизни.

Во-вторых, с точки зрения Конструктора, модели поведения человека в данной ситуации могут быть как правильными, так и неправильными. Для выбора правильных (оптимальных) моделей поведения были созданы еще одни органы – органы чувств (эмоций), которые отражают характер отношений человека с окружающими его объектами (явлениями). Если такие отношения носят правильный характер, органы чувств генерируют сигнал «удовольствие». Если неправильный, то «боль». В частности, боль, возникающая при поднесении руки к открытому огню, есть не что иное, как сигнал, говорящий о том, что выбранная человеком модель поведения ошибочная и от нее необходимо отказаться.

Идея о том, что чувства (эмоции) имеют информационную природу, не нова. Например, еще в «Аналитической психологии» Карл Густав Юнг упоминает психологов, которые считают, что чувство – это «незаконченная», «ущербная», «хромая» мысль [5]. Причем представители как физиократического направления в психологии, так и других психологических школ исходят из того, что психически здоровый человек «запрограммирован» на совершение лишь таких действий, которые ведут к возникновению у него положительных чувств (эмоций). Другими словами, при принятии решения о выборе той или иной модели поведения основным мотивом является характер чувств (эмоций), которые возникнут у человека после реализации соответствующей модели поведения. В частности, о том, что «эмоции образуют основную мотивационную систему» [1. С. 15].

В-третьих, в случае выбора человеком неправильной модели поведения (в частности, сопровождаемой чувством боли) предусмотрена коррекция поведения человека, которая осуществляется посредством генерирова-

ния высшим органом управления соответствующих команд (сигналов), направляемых головному мозгу.

Если речь идет о поднесении руки к открытому огню, то такой командой будет команда «убирай руку от огня». После чего такая команда поступает в головной мозг человека, который обеспечивает адекватную реакцию тела человека.

Управляющий орган человека имеет роботизированную природу и состоит из двух основных элементов: компьютера и устройства, которое выполняет две функции: принимает биоинформационные сигналы и генерирует команды (сигналы), направляемые головному мозгу.

Управляющий орган имеет свои особенности. Во-первых, в памяти компьютера записана вся возможная информация об объектах и процессах окружающего мира, а также о командах, адресуемых головному мозгу. Таким образом, компьютер может управлять телом человека лишь в пределах данной совокупной информации, находящейся в его памяти. За пределы этого объема информации высший орган управления не может выйти в принципе. Во-вторых, материальными носителями информации, которую содержат программы компьютера, являются пси-кванты (их комплексы). Такая особенность программного блока компьютера позволяет вносить изменения в содержание его программ. Именно этим объясняется формирование условных рефлексов, а также возможность разрыва врожденных рефлекторных связей путем самовнушения. В частности, речь идет об обезболивании путем самовнушения. В-третьих, в рамках иррационального мышления вся информация, сосредоточенная в памяти компьютера управляющего органа, разделена на сравнительно небольшое количество директорий (архетипов). Присутствие в программах архетипов значительно упрощает задачу управления человеком, поскольку сводит все многообразие информации об окружающем мире в программном обеспечении человека к относительно небольшому количеству «шаблонных» схем.

Все архетипы можно разделить на пять основных групп:

- 1) объекты (как одушевленные, так и неодушевленные предметы);
- 2) процессы (явления);
- 3) продукты органов ощущений (цвет, звук, вкус и др.);
- 4) чувства (эмоции) как продукт той или иной модели отношений человека с другими объектами;
- 5) команды («бей», «ласкай», «ешь», «убегай», «идентифицируй» и др.).

Если данная совокупность различных объектов «прописана» в директории «пища», то в условиях потребности в пище команда, предусмотренная программой человека по отношению к данным объектам, будет одной – «употребляй в пищу».

Взаимодействие пси-квантов в информационном пространстве подчиняется трем основным законам психоквантовой физики [3].

1. Закон формирования «семьи» пси-квантов. Если длительное время в информационном пространстве пси-квант «А» соседствует с пси-квантом «Б», то это ведет к их слиянию, т.е. формированию «семьи» (ассоциации) пси-квантов. При этом под «семьей» пси-квантов понимается совокупность различных пси-квантов, крепко связанных друг с другом. Отсюда и термины «ассоциативные связи», «ассоциативное мышление».

В рамках иррационального (примитивного) мышления высший орган управления начинает воспринимать всех членов «семьи» пси-квантов как одно целое. Причем частным случаем этого закона является закон образования «семьи», состоящей из одинаковых пси-квантов. В частности, этот закон лежит в основе формирования условных рефлексов. Например, если «семья» образована пси-квантами «утюг», «горячий», «рука», «боль» и «убирай руку от источника боли», то случайное прикосновение руки даже к холодному утюгу может привести к генерированию команды «убирай руку от источника боли».

2. Закон распада «семьи» пси-квантов. Со временем, подобно распаду ядер атомов на нуклоны, «семьи» пси-квантов самопроизвольно распадаются на отдельные пси-кванты (более мелкие ассоциации пси-квантов). В частности, закон распада «семьи» пси-квантов объясняет такой психический феномен, как «потеря памяти», под которой понимается потеря способности человека воспринимать ранее «произведенные» им пси-кванты. Кстати, одним из приемов воспроизводства в памяти забытого понятия является воспроизводство в памяти понятий, связанных с забытыми устойчивыми ассоциациями.

3. Закон продолжительности жизни «семьи» пси-квантов. Чем больше пси-квантов произведет головной мозг человека в процессе отражения объектов окружающего мира за определенный период времени, тем больше будет сила притяжения членов «семьи» друг к другу и, соответственно, продолжительность жизни данной «семьи» пси-квантов. В первом приближении влияние массы «семьи» пси-квантов на продолжительность жизни последней может быть объяснено законами микрогравитации. В стационарном режиме отражения головным мозгом объектов окружающего мира масса произведенных пси-квантов зависит от времени контакта органов чувств с этими объектами.

Таким образом, основные положения биоквантовой психологии (кибернетической антропологии) позволяют разработать компьютерную программу для андроида, способную имитировать безусловные рефлексы человека. Создание такой программы включает в себя три этапа.

Этап 1. Создание базы первичных данных (архетипов) с присвоением каждому из архетипов уникального идентификационного номера.

В основе идентификации всех первичных данных лежит их деление на ряд групп архетипов, за каждой из которых закреплен свой идентификационный номер. Например, за группой архетипов «объект» закреплен номер 1,

«процессы» – 2, «ощущения» – 3, «боль (отсутствие боли)» – 4, «команда» – 5. В свою очередь для одной группы архетипов предусмотрено присвоение идентификационного номера каждому члену данной группы. Например, для группы архетипов «объект»: «человек» – 001, «дерево» – 002, «огонь» – 003 и т.д. При этом в базе данных полный идентификационный номер архетипа включает в себя как номер группы архетипов, так и номер архетипа в данной группе. Скажем, для архетипа «человек» таким полным идентификационным номером будет 1-001; «огонь» – 1-003 и т.д.

Таким образом, каждый из архетипов в базе данных имеет уникальный идентификационный номер.

Этап 2. Создание групп постоянных программ на базе всех первичных данных.

С позиции биоквантовой психологии материальными носителями информации об элементах программ являются пси-кванты. При этом материальными носителями информации о программе является «семья» пси-квантов, то есть речь идет о пси-квантах, крепко привязанных друг к другу. Таким образом, элементарная программа человека представляет собой совокупность архетипов. В этой связи каждой программе андроида может быть присвоен уникальный идентификационный номер, состоящий из последовательности идентификационных номеров архетипов, образующих эту программу. Например, если элементарная программа состоит из архетипов «рука» (1-004), «контакт с другим объектом» (2-001), «огонь» (1-003), «высокая температура объекта контакта (боль)» (4-001) и «убирай руку от объекта соприкосновения» (скажем, 5-001), то идентификационный номер такой программы будет: (1-004)-(2-001)-(1-003)-(4-001)-(5-001). Причем хотелось бы особо подчеркнуть, что другой элементарной программы с таким набором элементов, таким идентификационным номером не может быть в принципе.

Этап 3. Создание программы идентификации сигналов о происходящем в окружающем мире, генерируемых «органами ощущений и чувств» андроида.

Целью создания такой программы является «привязка» объектов (процессов, ощущений, чувств), окружающих человека, к тем или иным архетипам, образующим базу первичных данных. Например, видеосигнал об объекте в виде человека «привязывается» к архетипу «человек»; сигнал о высокой температуре объекта контакта – к архетипу «боль».

Допустим, андроид получил информацию об окружающем мире в виде «семьи» архетипов («рука», «соприкосновение», «огонь», «высокая температура объекта контакта»), которая имеет идентификационный номер: (1-004)-(2-001)-(1-003)-(4-001). В результате сопоставление информации об окружающем мире (1-004)-(2-001)-(1-003)-(4-001) с постоянной элементарной программой (1-004)-(2-001)-(1-003)-(4-001)-(5-001) приводит к автоматической подаче команды «убирай руку от объекта контакта» (5-001), что и

обеспечивает реакцию андроида на соответствующий раздражитель (высокая температура объекта контакта), т.е. сам рефлекс.

-
1. Изард, К. Эмоции человека / К. Изард. – М.: Изд-во Моск. гос. ун-та, 1980. – 440 с.
 2. Исаев, А. Биоквантовая психология / А. Исаев. – Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2013. – 108 с.
 3. Исаев, А.А. Психология биоробота / А.А. Исаев. – М.: Директ-Медиа, 2014. – 86 с.
 4. Хиллман, Дж. Архетипическая психология / Дж. Хиллман. – СПб: Б.С.К., 1996. – 157 с.
 5. Юнг, К.Г. Аналитическая психология / К.Г. Юнг. – СПб: «Кентавр», «Институт личности», «Палантир», 1994. – 136 с.