

А.А. Исаев

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса
Владивосток. Россия

Ощущения, чувства, эмоции: кибернетический аспект

Изложены основы кибер-психологии. Раскрыта роль ощущений, чувств, эмоций в механизме функционирования человека как кибернетической системы. Раскрыта природа таких психических феноменов, как «страсть» и «аффект». Выявлены четыре закона иррационального мышления.

Ключевые слова и словосочетания: киберпсихология, психопрограммистика, ощущения, чувства, эмоции, страсть, аффект, иррациональное мышление.

A.A. Isaev

Vladivostok State University of Economics and Service
Vladivostok. Russia

Sensations, senses, emotions: cybernetic aspect

The fundamentals of cyber-psychology. The role of sensations, feelings, emotions in the mechanism of functioning of man as a cybernetic system disclosed. Disclosed the nature of the psychic phenomena as "passion" and "affect". Identified four act of irrational thinking.

Keywords: cyber-psychology, psyprogrammistics, sensations, feelings, emotions, passion, affect, irrational thinking.

До настоящего времени среди ученых отсутствует единая точка зрения на такие понятия, как «ощущения», «чувства», «эмоции»; чем одни из этих психических феноменов отличаются от других. Вместе с тем появление такого направления в психологии, как киберпсихология (психопрограммистика, биоинформационная психология), позволяет существенно продвинуться по пути решения этой проблемы [2].

В основе киберпсихологии лежит представление о человеке как о сложной кибернетической системе, функционирующей на основе определенных программ (как врожденных, так и приобретаемых в процессе жизни). Уже один факт существования рефлексов не может не наводить на мысль о запрограммированном характере реакций человека на раздражители, на мысль о существовании некоего «Компьютера», который посредством биоинформационных сигналов управляет органическим телом человека в различных ситуациях. Причем киберпсихология не рассматривает местонахождение указанного «Компьютера».

Исаев Александр Аркадьевич – д-р экон. наук, канд. техн. наук, профессор кафедры международного маркетинга и торговли; e-mail: isaevalex@list.ru.

Основными элементами кибернетической системы «человек» являются: 1) объект управления (органическое тело человека); 2) «Компьютер» (управляющий орган человека); 3) «Сенсор» (структура головного мозга, информирующая управляющий орган о процессах, протекающих в окружающем мире); 4) «Приемник команд» (структура головного мозга, которая принимает соответствующие команды управляющего органа) (рис. 1).

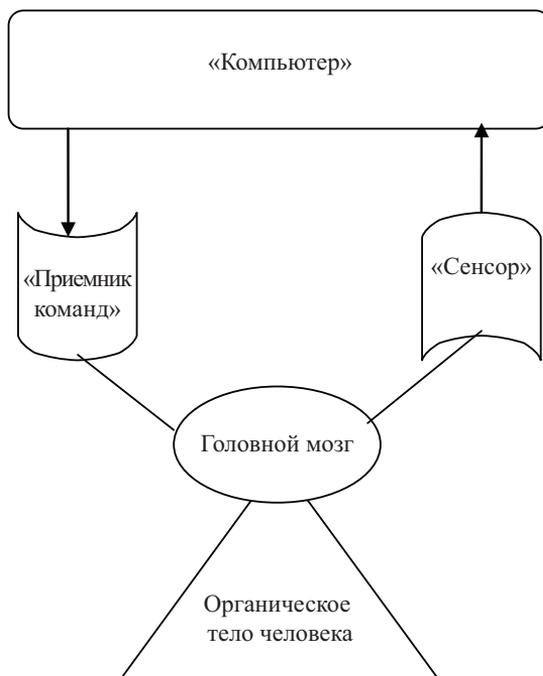


Рис. 1. Взаимодействие основных элементов кибернетической системы «человек»

Функционирование кибернетической системы человек происходит в следующей последовательности.

Получив от различных рецепторов информацию о том, что происходит с человеком в данной ситуации (например, болевой сигнал), «Сенсор» передает ее «Компьютеру», который на основании заложенных в него программ дает «Приемнику команд» соответствующую команду (сигнал), как человек должен поступить в данной ситуации.

В памяти «Компьютера» записана вся возможная информация об объектах и процессах окружающего мира, а также о командах, адресуемых головному мозгу. (существуют программы, связывающие психическую, соматическую и внутриклеточную деятельность человека, чем объясняются психосоматические заболевания). Таким образом, «Компьютер» может управлять телом человека лишь в пределах данной совокупной информации, находящейся в его памяти. За пределы этого объема информации «Компьютер» не может выйти в принципе, а так называемая «свобода воли» – не более, чем продукт более «либеральной» программы, увеличивающей степени свободы человека в сравнении с другими программами.

С позиции кибернетической антропологии психика человека – это сфера функционирования его «Компьютера». Элементарные программы человека, определяющие его психическую деятельность, напоминают элементарные компьютерные программы. Каждая из них включает в себя исходные данные и соответствующую команду. При этом все программы делятся на две группы: постоянные (врожденные) и временные (формируемые и исчезающие в процессе жизни).

Одна из особенностей программ человека заключается в том, что все элементы программ – это архетипы (извечные неизменные понятия) в виде определенных объектов, процессов, чувств, эмоций, команд и т.д. Присутствие в программах архетипов значительно упрощает задачу управления «Компьютером» органическим телом, поскольку сводит все многообразие окружающего мира к относительно небольшому количеству «шаблонных» схем. Причем по мере развития человек переходит от примитивных программ (с минимальным набором примитивных архетипов) к более сложным. В частности, от набора архетипов, лежащих в основе конкретно-образного, «быстрого» мышления («свой», «чужой», «сильный», «слабый», «бей», «ласкай», «убегай» и др.), к набору архетипов, лежащих в основе абстрактно-логического, «медленного» мышления.

Материальными носителями подаваемых «Сенсором» сигналов являются гипотетические микрочастицы (пси-кванты). Причем, каждый из пси-квантов – материальный носитель минимальной порции информации того или иного вида, генерируемой соответствующим рецептором (визуальной, звуковой, вкусовой, болевой и т.д.).

Скажем, если человек видит дерево, то образ дерева, возникающий в сознании человека, – это продукт отражения «Компьютером» соответствующего биоинформационного сигнала, произведенного органом зрения. Другими словами, конкретный биоинформационный сигнал имеет «персональный» материальный носитель информации – пси-квант. Если «Компьютер» принимает пси-квант, несущий информацию о дереве в виде дуба, то увидеть березу человек не сможет. Та же история и с болевыми сигналами. Если болевые рецепторы посылают сигналы боли, то испытать наслаждение человеку, функционирующему в нормальном режиме, не удастся.

Причем необходимо учитывать, что все «произведенные» головным мозгом человека пси-кванты ведут себя согласно законам психоквантовой физики: то объединяются в «семьи» пси-квантов, то «разбегаются» в разные стороны. Первым объясняется ассоциативное мышление, вторым – забывание (предметов, явлений, слов).

Целью функционирования кибернетической системы «человек» является, прежде всего, победа объекта управления (органического тела) в борьбе за существование. Достижение такой цели требует от человека постоянного удовлетворения нужды в различных предметах потребления на протяжении определенного отрезка времени. Без удовлетворения таких нужд (следствием чего становится гибель органического тела) функционирование кибернетической системы «человек» невозможно в принципе.

Одну из ключевых позиций в программах человека занимают *ощущения, чувства и эмоции*.

Основное назначение *ощущений* как продуктов функционирования органов ощущений (традиционно их называют «органами чувств») состоит в том, чтобы позволить «Компьютеру» отличить один объект (явление) от другого. Подавая соответствующие сигналы, органы ощущений тем самым несут «Компьютеру» информацию об особенностях тех или иных объектов (явлений). В частности, речь идет о визуальной, звуковой, вкусовой, обонятельной, осязательной и другой информации. Таким образом, кибер-психология рассматривает ощущения как зашифрованную информацию об особенностях различных объектов (явлений).

Помимо известных пяти органов ощущений у человека существуют и другие подобные органы (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 (объектами и процессами микробиологии).

Необходимо учитывать, что «Компьютер» может отражать объекты как плотного, так и тонкого мира (пси-кванты). Именно этим объясняется возникновение в сознании человека воспоминаний, фантазий. Если удастся заменить «родные» пси-кванты человека на «чужие», связь между образами предметов в сознании человека и их образами в реальности нарушается. Речь идет о галлюцинациях.

Чувства. 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 как непосредственных поведенческих сигналов*. Основное назначение чувств как непосредственных поведенческих сигналов состоит в том, чтобы проинформировать «Компьютер» о характере выбранной модели отношений человека с теми или иными объектами. Если такие отношения носят правильный характер, соответствующие органы чувств генерируют сигнал «удовольствие». Если неправильный – «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 является ошибочной, от нее необходимо отказаться.

Кстати, мысль о том, что чувства имеют информационную природу, не нова. Еще К.Г. Юнг упоминал психологов, которые считали, что чувство – это «незаключенная», «ущербная», «хромая» мысль [3].

Но это еще не все. Есть еще одни органы чувств. В отличие от органов чувств как непосредственных поведенческих сигналов, эти органы предупреждают человека о благоприятном (или неблагоприятном) характере выбранной им модели поведения с учетом того, что должно случиться с человеком в будущем. Речь о так называемых «органах чувств как поведенческих сигналов с учетом перспективы», «органах интуиции». Существует немало людей (не говоря уже о животных) с развитым чувством интуиции, которая не раз помогала им «выходить сухим из воды» в самых опасных ситуациях.

Эмоции. Киберпсихология рассматривает эмоции как зашифрованную информацию о том, какие чувства как поведенческие сигналы при предыдущих контактах человека с данным объектом доминировали, – положительные или отрицательные. Если чувства были преимущественно положительные, то и эмоции, связанные с данным объектом, будут положительными, и наоборот.

Особое внимание хотелось бы обратить на то, что психически здоровый человек запрограммирован на совершение лишь таких действий по отношению к тем или иным объектам, которые ведут его к удовлетворению различных потребностей. В этой связи вне сферы удовлетворения потребностей чувства (эмоции) не могут возникнуть в принципе. Если возникают положительные чувства (эмоции), потребность удовлетворена, если отрицательные, то нет.

Представители большинства психологических школ сходятся во мнении, что на пути удовлетворения той или иной потребности психически здоровый человек запрограммирован на совершение лишь таких действий, которые ведут к возникновению у него (в краткосрочной или долгосрочной перспективе) положительных чувств (эмоций). О том, что «эмоции образуют основную мотивационную систему», пишет и Кэррол Е. Изард [1. С. 15].

Одним из основных инструментов удовлетворения различных нужд человека является его мышление. С позиции киберпсихологии мышление – это процесс поиска вариантов удовлетворения нужды в различных предметах потребления. Причем под предметами потребления понимаются предметы не только физические, но и ментальные (например, оптимальные моральные установки).

Существует два основных режима работы «Компьютера», определяющие характер мышления человека: иррациональный (mind off) и рациональный (mind on) (рис. 2). Если в режиме рационального мышления человек свободен в выборе наилучшего варианта удовлетворения своих потребностей, то в режиме иррационального мышления человек такой свободы лишен. В режиме mind off мышление человека носит автоматический, рефлекторный характер, что делает человека похожим на робота.



Рис. 2. Два режима функционирования «Компьютера» человека

Иррациональное мышление человека определяется четырьмя основными законами (программами):

1. На иррациональном уровне в процессе удовлетворения соответствующей потребности человек всегда устремляется к тем предметам потребления, которые вызывают у него положительные эмоции (закон счастья).

2. Чем сильнее положительные эмоции, тем сильнее желание человека обладать данным предметом потребления (закон страсти).

3. Положительные и отрицательные эмоции, связанные с данным предметом потребления, нейтрализуют друг друга, причем побеждает более сильная эмоция-конкурент (закон войны).

4. «Приклеенные» к одному члену «семьи» пси-квантов эмоции автоматически «приклеиваются» и к другим членам «семьи» пси-квантов (закон семьи).

Знание этих законов позволяет «человеку рациональному» эффективно решать множество теоретических и практических задач. В частности, использовать «человека иррационального» в качестве объекта манипулирования на рынке.

С чувствами и эмоциями связаны такие психические феномены, как *страсть* и *аффекты*.

Одно из центральных мест в программном обеспечении человека занимает такое понятие (архетип), как жизненно важный предмет. Речь идет о таких предметах потребления, без которых человек не может существовать в принципе, причем как об осязаемых, так и неосязаемых (информация, высокий социальный статус и т.д.).

В свою очередь информация о том, какие предметы являются для человека жизненно важными, может быть врожденной либо приобретенной в процессе жизни. Если в первом случае речь идет о таких предметах, как пища, воздух, вода и т.д., то во втором случае – о таких предметах, как лидерство в состязании, социальный статус и т.д.

Природа психики человека такова, что любой предмет, занесенный в «директорию» жизненно важных предметов, автоматически становится доминирующим по отношению к другим предметам (потребностям). Следствием этого становится перераспределение психической энергии между пси-квантами в пользу такого комплекса пси-квантов, который позволяет обрести данный жизненно важный предмет.

В свою очередь процесс обретения жизненно важного предмета может быть как бурным, так и вялотекущим. Отличительным признаком этих процессов является степень энергетической мобилизации организма человека.

Так, краткосрочные действия с целью обретения жизненно важного предмета сопровождаются так называемой «тотальной энергетической мобилизацией». Речь идет о таком психофизическом состоянии, которое характеризуется «энергетическим всплеском» (а нередко и проявлением скрытых возможностей человека). Всем известны примеры невероятных результатов, которые нередко демонстрируют люди в минуты крайней опасности (убегая от злой собаки, спасая родных и близких и т.д.), в то время как долгосрочные действия с целью обретения жизненно важного предмета сопровождаются энергетической мобилизацией в менее яркой форме. Речь идет о достаточно сложном психофизическом состоянии, основными

признаками которого являются «зацикленность» человека на обретении того или иного предмета.

По мнению автора, такое психофизическое состояние человека и является тем, что мы называем «страстью». В религиозной литературе доминирует отрицательное отношение к страсти как таковой. По мнению многих авторов, страсти – источник всех бед. Страсти нередко связывают с проявлением враждебных человеку потусторонних сил. Однако такой взгляд на страсти грешит избыточной однобокостью. Разумеется, если в «директорию» жизненно важных предметов заносятся предметы, которые изначально для человека жизненно важными не являются (например, победа в конкурсе, получение по окончании вуза диплома с отличием), это один разговор. И совсем другое дело, когда речь идет о проявлении страсти в ситуациях, когда без нее для человека могут наступить воистину катастрофические последствия: серьезная травма, гибель родных и близких и т.д.

С обретением или потерей жизненно важного предмета связаны такие психические состояния, как аффекты. С позиции киберпсихологии аффект – это проявление неспособности психической системы человека быстро перераспределить потоки пси-энергии между пси-квантами в биоинформационной оболочке при внезапном обретении (или внезапной потере) жизненно важного предмета. Подчеркнем, 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 может идти речь о выигрыше большой суммы в лотерее, победе в конкурсе и т.д.

-
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. Юнг, Карл Густав. Аналитическая психология / Карл Густав Юнг. – СПб: Кентавр, Институт личности, Палантир, 1994. – 136 с.

© Исаев, А.А., 2016

Для цитирования: Исаев, А.А. Ощущения, чувства, эмоции: кибернетический аспект / А.А. Исаев // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2016. – №2. – С. 173–179.

For citation: Isaev, A.A. Sensations, senses, emotions: cybernetic aspect / A.A. Isaev // The Territory Of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service. – 2016. – № 2. – P. 173–179.

Дата поступления: 29.02.2016.