

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.

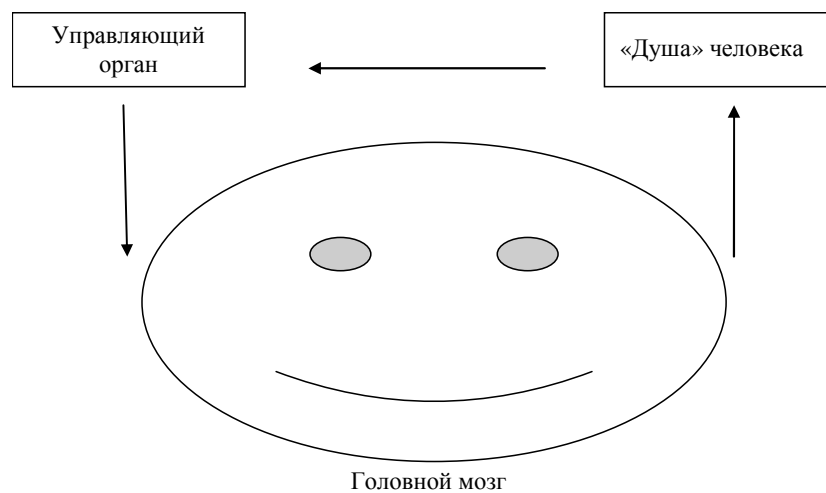


Рисунок. Схема функционирования кибернетической системы «человек»: 1) тело человека (включая головной мозг); 2) «душа» человека; 3) управляющий орган

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.