

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: кибер-психология, 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», в том, чем одни из этих психических феноменов отличаются от других. Вместе с тем появление такого направления в психологии как кибер-психология (психопрограммистика, биоинформационная психология) позволяет существенно продвинуться по пути решения этой проблемы [2].

В основе кибер-психологии 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 кибер-психология не рассматривает местонахождение указанного «Компьютер».

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, которая информирует управляющий орган о процессах, протекающих в окружающем мире); 4) «Приемник команд» (структура головного мозга, которая принимает соответствующие команды управляющего органа) (рис. 1).

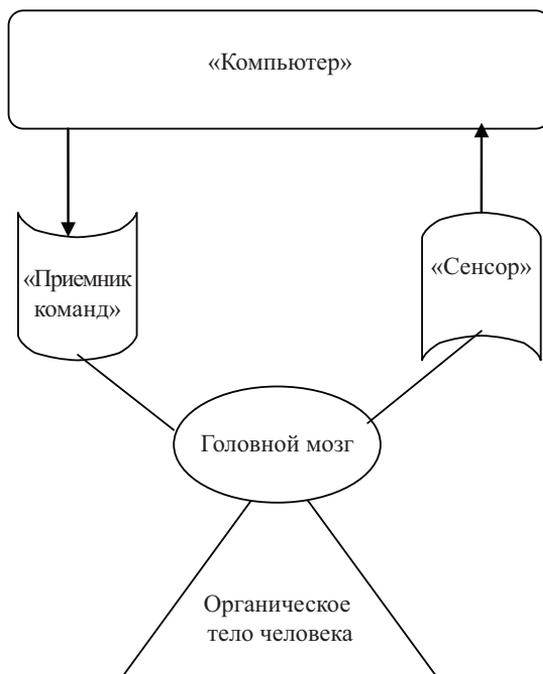


Рис. 1. Схема взаимодействия основных элементов кибернетической системы «человек»

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 эту информацию «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. (В частности, 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 таких программ 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 является материальным носителем 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 постоянное удовлетворение 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. Причем, 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, – соответственно, «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 с развитым чувством интуиции, которая не раз помогала им «выходить сухим из воды» в самых опасных ситуациях (не говоря уже о животных).

Эмоции. Кибер-психология 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, – 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). В частности, 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 кибер-психологии 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 как врожденной, так и 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 кибер-психологии, 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. 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 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 МГУ, 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. 165–171.

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. 165–171.

Дата поступления: 29.02.2016.