

# Иллюзия пользователя.

Стас Соколёнков + ИИ





Он помнил это ещё из раннего детства, когда листал школьные учебники по биологии,

гомункулус в мозге, наше тело, есть мозговая модель. И это часто можно заметить по блуждающей боли, например.





Есть также фантомные боли, и эффект наложения ощущений, когда, например, какое-то яркое переживание перекрывает болевое, и человек перестаёт чувствовать боль, которую только что чувствовал. Мозг создаёт ложные ощущения...





Взять ещё хотя бы парестезию — один из видов расстройства чувствительности,

характеризующийся спонтанно возникающими ощущениями жжения, покалывания, ползания, мурашек.







Он съел мухоморы  
и обнаруживает,  
что мир является

на-  
ри-  
со-

ваным в  
сознании.













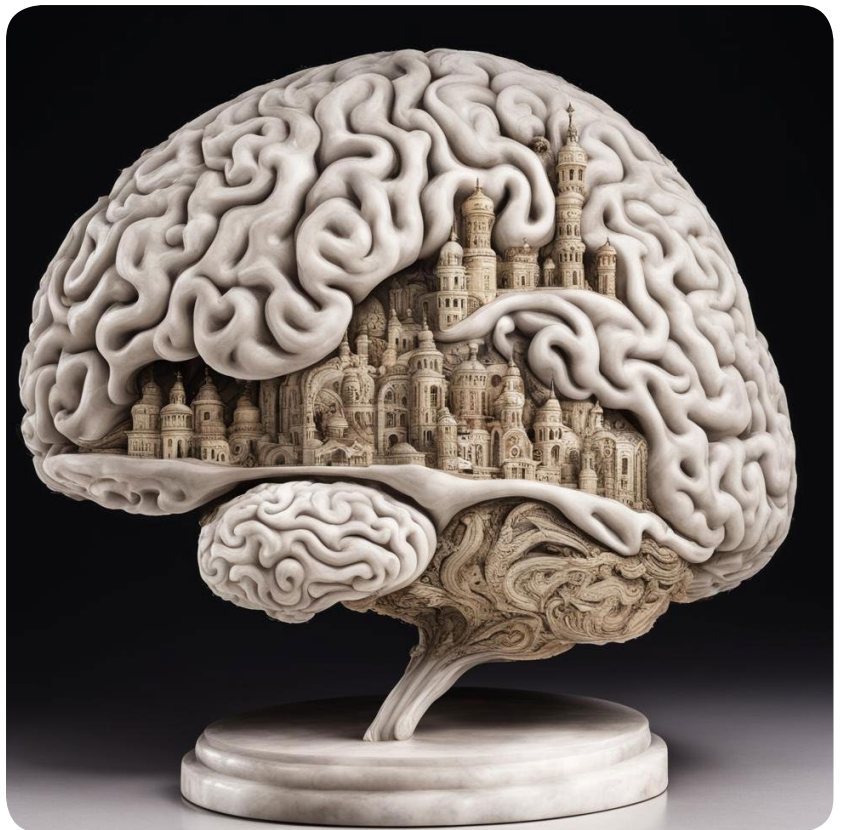
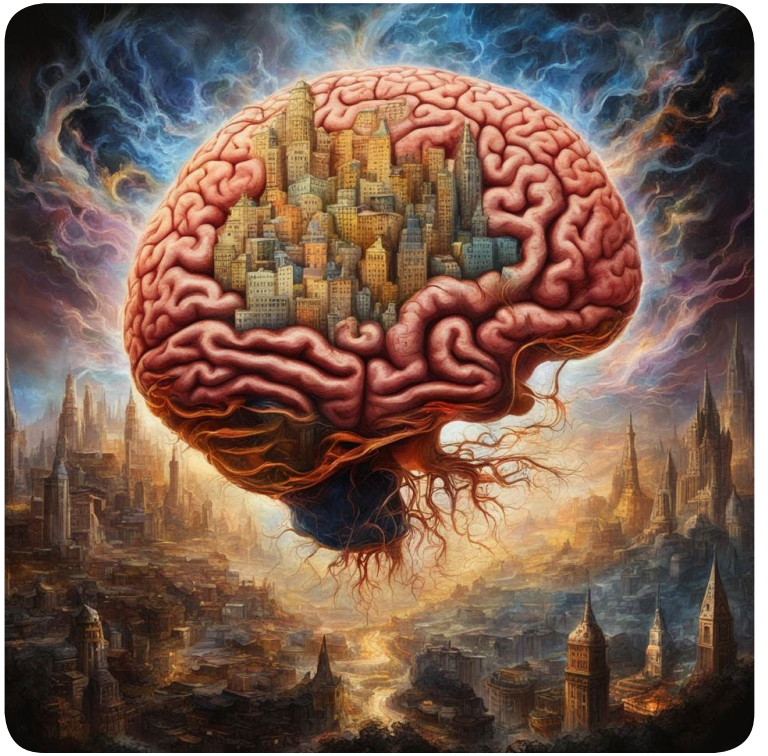




Потом он  
видит, что  
мир более  
полно создан  
в подсозна-  
нии, и можно  
закрывать гла-  
за, и внима-



нием дви-  
гаться по  
улицам го-  
рода, угол-  
кам памяти  
и прочему.





Или, во время сна, когда создаются разные иные миры. И, понимает, что мир ограничено подгружается в сознание, согласно решаемой задаче.









Читает книгу  
об иллюзии  
пользовате-  
ля, в которой  
показывают-  
ся нейробио-  
логические  
эксперимен-  
ты, в которых видно,







что решения  
мозг прини-  
мает заранее,  
ещё до того,  
как они при-  
нимаются  
ЛИЧНОСТЬЮ В

СОЗНАНИИ.





Обнаруживает, что невольно производит действия, реагирует на ситуации неразумно, нелогично, хотя и не желает этого делать, подобно марионетке.





Обнаруживает массу примеров из жизни, когда мозг манипулирует им, словно бы для достиже-



ния каких-то скрытых целей.





Заставляет думать о всякой ерунде, обращать внимание, реагировать на всякую неинтересную ерунду, испытывать нежелательные эмоции...







Мозг за-  
ставляет стра-  
дать, испы-  
тывать боль,  
манипулируя  
эмоциями и  
гормонами.

Ограничивает в поведении, па-  
мяти, способах реагирования,  
эмоциях и процессе мышления,  
не даёт быть  
счастливым,  
выделяет гор-  
моны счастья  
только в ка-  
честве вознагра-  
ждения...

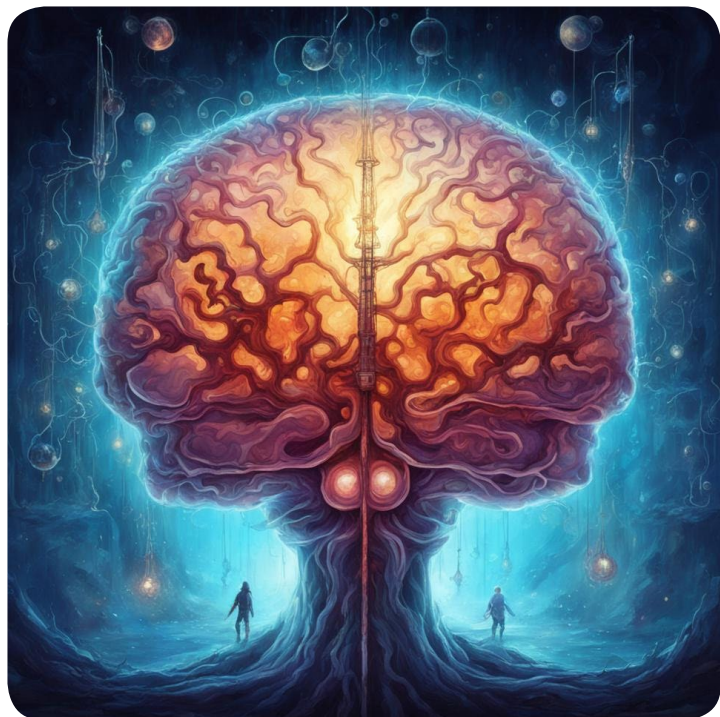








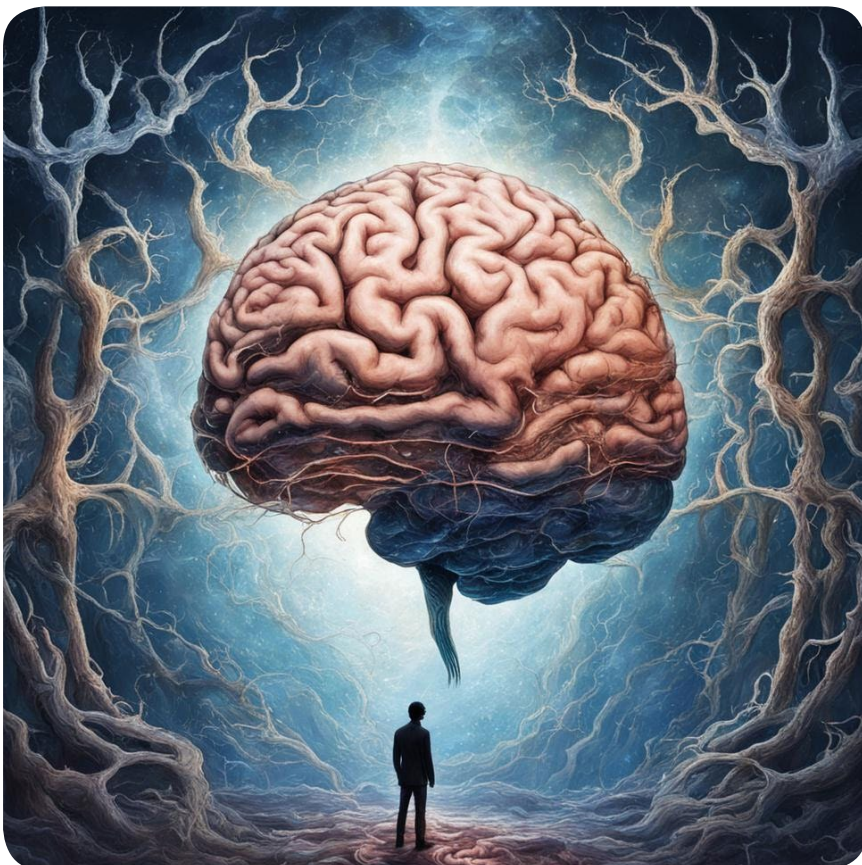
Видит, что  
мозг сильно  
ограничивает  
сознание ин-  
формацией,  
львиная доля



которой бессоз-  
нательна. И всё  
это скрывает от  
него.









Вспоминает, что в детстве не-  
вольно соз-  
даётся я-кон-  
цепция,  
которая по-  
том проеци-  
руется моз-  
гом, и мозг  
управляет



ЛИЧНОСТЬЮ,  
СЛОВНО МА-  
РИОНЕТКОЙ,  
С ПОМОЩЬЮ  
ЭМОЦИЙ И  
ГОРМОНОВ.





Как игрок играет в компьютерной игре персонажем. Но цель этой игры, создавать модели более эффективного поведения, например, пре-



одолевать  
КОГНИТИВ-  
НЫЕ ИСКАЖЕ-  
НИЯ, ИЗУЧАЯ  
ИХ.



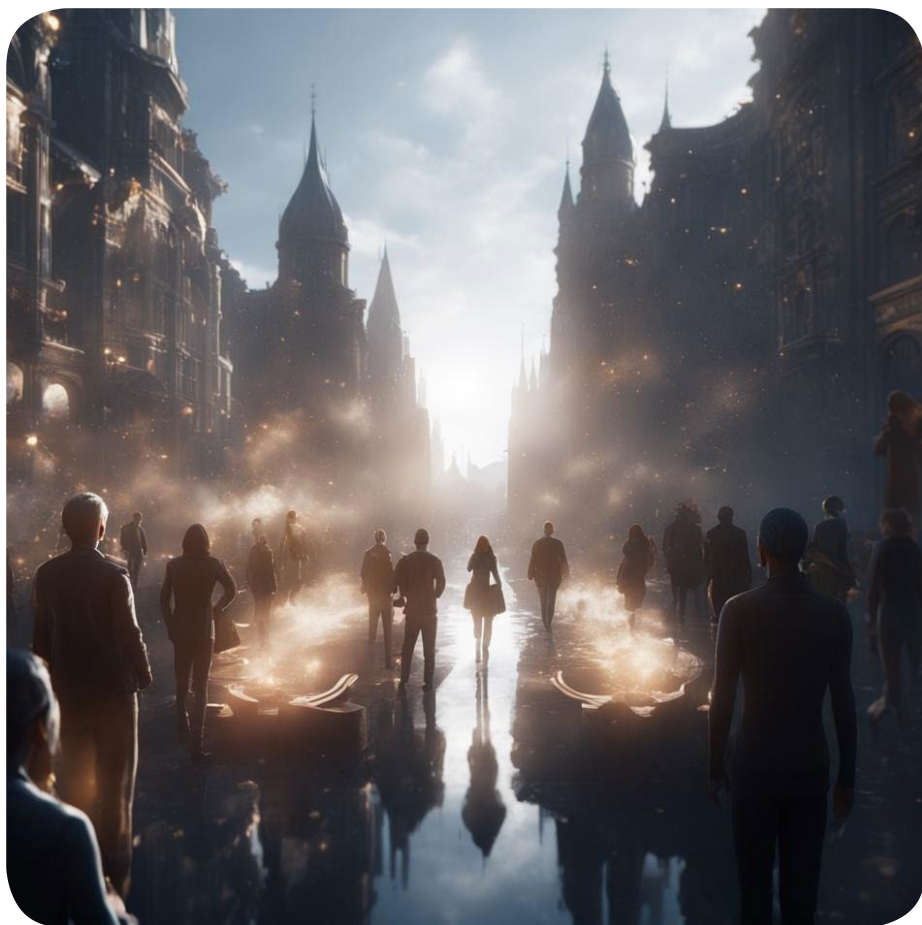




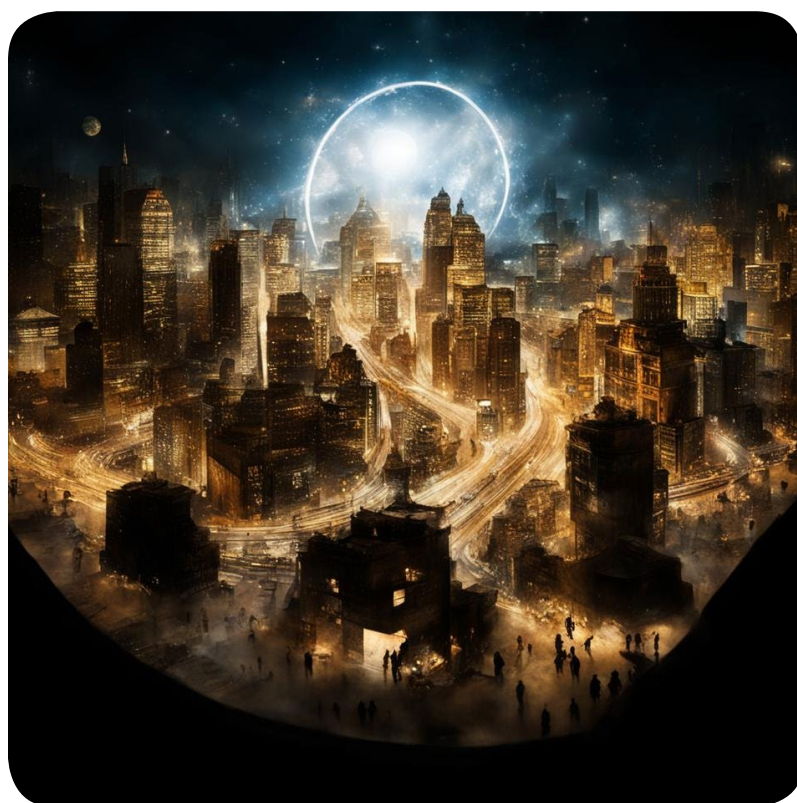




Понимает, что сознание, мир, люди и я в мире, являются созданным мозгом виртуальной моделью, говоря языком игр, песочницей, в которой мозг в без-



опасной форме моделирует реальность для решения задач.







Мозг использует сознание, прокручивая в нём модели мира и модели само-



го человека для того, чтобы, проигрывая взаимодействия, понять происходящее.









