

PROJEKT "LOTTO", STRONA TEORETYCZNA

© Christopher Jaros, Poland 2003-2004

wersja dokumentu: 1.0 [09-VII-2004]

Niniejszy dokument ma charakter rozwojowy. Jest to pierwsza wersja, więc mogą się tu znajdować błędy, przekłamania i niedociągnięcia (acz nie wpływają one na sens całej pracy). Jeśli znajdziesz takowe, skontaktuj się z autorem, wskazując miejsce gdzie uważasz iż brak jest ciągłości logicznej w tekście. Miej na uwadze, że czym innym jest rozwijanie treści pracy a czym innym nanoszenie poprawek i sugeruj zmiany tylko wtedy, gdy są one konieczne.



Spis treści:

Jak działać może, choć nie musi
Wstęp do sprzężeń zwrotnych w czasie
Sposoby kodowania danych strukturalnych

1. Podstawowe mechanizmy / zjawiska związane z psychotelepercepcją
 - A) Percepcja uwarunkowana i nieuwarunkowana
 - B) Cele typowe a strukturalne
 - C) Uwagi ogólne na temat systemów kodowania
2. Metody kodowania danych strukturalnych
 - A) Wariant 1. Informacja nie zakodowana i pozornie niezakodowana
 - B) Wariant 2. Kodowanie z kompresją
 - C) Wariant 3. Kodowanie z korekcją
 - D) Wariant 4. Kodowanie proste 1/1
 - E) Inne warianty
3. Układy korekcji dla sprzężeń zwrotnych w czasie
4. Dyskusja

Sprzężenia zwrotne w czasie

1. Mechanika sprzężeń zwrotnych w czasie
 - A) Przyjmowanie punktów odniesienia.
 - B) Mechanika sprzężeń zwrotnych w czasie
 - C) Paradoksy jako błędy w podejściu
2. aPSZ(-T) w praktyce
 - A) Dokowanie sesji badawczej i sesji zwrotnej
 - B) Rodzaje sesji
 - C) Sposoby prowadzenia sesji
 - D) Zjawiska towarzyszące sesjom ze sprzężeniami zwrotnymi
3. Dyskusja

Zalecana literatura
W przygotowaniu

JAK DZIAŁAĆ MOŻE, CHOĆ NIE MUSI...

Każdy chyba wie co to jest toto-lotek. Każdy kto gra – w jakimś stopniu marzy o "wielkiej wygranej". Bardzo dużo ludzi gra, nawet jeśli sporadycznie. Interes się jednak kręci. Mało kto – nawet zawodowi hazardziści – chciałby podjąć pracę badawczą o zabarwieniu naukowym w odniesieniu do totka, dla samej idei. Dlatego też chyba każdemu kto się zabiera za poszukiwania praktycznych rozwiązań – przyświeca jakiś materialistyczny cel. Czy jest w tym coś niewłaściwego? Absolutnie nie, pod warunkiem że nie prowadzi do szaleństwa, obłądzenia czy obsesji i pod warunkiem – że wybrana metodologia ma jakiś potencjalny sens. Jeśli chodzi o mnie, wyznaję w tym względzie prostą filozofię. Jeśli miałbym wybierać ile chciałbym mieć pieniędzy – to odpowiem, że chciałbym być człowiekiem który ma tyle ile potrzebuje na zaspokajanie bieżących potrzeb, albo być człowiekiem "obrzydliwie" bogatym, nakładem minimalnego nakładu pracy i środków. Poświęcić życie dla pieniędzy jest nonsensem. Mieć pieniędzy nie za dużo, ale więcej niż na bieżące potrzeby – jest niewygodne, bowiem jak to w powiedzeniu – "apetyt rośnie w miarę jedzenia" – zmienia się zakres potrzeb. Poznałem co to znaczy móc zaspokajać własne potrzeby, poznałem też co to znaczy mieć ciut więcej. Aby stać się obrzydliwie bogatym jest moim kaprysem. Bez żadnego uzasadnienia moralnego. Po prostu. Niezależnie od tego co mógłbym (a co faktycznie bym) zrobić czy jakie mam mniemanie o sobie. Do poszukiwań skłania mnie nie tylko kaprys, ale przede wszystkim ciekawość. Do poszukiwania metod pracy z totkiem pcha mnie właśnie czysta ciekawość badacza, który znalazł coś godnego uwagi i chciałby się temu przyjrzeć bliżej. Badacza, który lubi wyzwania dające mu możliwość pokonania barier otaczającej go rzeczywistości, ale barier o kontekście użytkowym. To co chcę podkreślić to to, że niniejsza praca jest prowokacją. Jest to prowokacja kierowana na wiele sposobów do różnych ludzi, przede wszystkim tych którzy swój rozwój osobisty potocznie zwany duchowym oceniają w kryteriach "względnej moralności". Podzielał tutaj pogląd zarówno Gurdżijewa jak i don Juana przedstawianego na łamach książek Castanedy.

Nie wdając się w abstrakcyjne dyskusje na temat powodów dla którego się zainteresowałem toto-lotkiem i postanowiłem napisać tę pracę (bo uważam, że nie potrzebuję uzasadnienia, a kaprys i ciekawość są wg mnie wystarczającym powodem), zastanówmy się – puszczając wodze fantazji – nad mechaniką tego generatora losowego jakim jest ten najpopularniejszy ze wszystkich znanych systemów losowych – toto-lotek. Patrząc zarówno z teoretycznego jak i doświadczonego punktu widzenia, typowanie z wyprzedzeniem trafnych numerów w grach liczbowych może odbywać się na kilka mniej lub bardziej "fizycznych" sposobów. Aby im się dogłębnie przyjrzeć, porzucmy na chwilę wszelkie ograniczenia jakie stawia przed nami tak zwane „naukowe podejście” i spróbujmy naukowo podejść także do tych pomysłów, które na pierwszy rzut oka zdają się być absurdalne. Mówię że „na pierwszy rzut oka”, ponieważ owa absurdalność czasem okazuje się z czasem pozorna; pewne rzeczy wymykają się zdrowemu rozsądkowi tylko wtedy, gdy brakuje mu odpowiednich podstaw. A tych może dostarczać nie tylko teoria i nie tylko empiryczność „kontaktowa” (bezpośrednia) ale także poprawność statystyczna dla której nie ma jasnego, kontekstowego, logicznego i przyczynowego wyjaśnienia. Pewne rzeczy po prostu się zdarzają, niezależnie od tego jaką mamy podbudowę teoretyczno-empiryczną, "i już".

1. Zaczynając ogólnie w odniesieniu do gier liczbowych, w formie pytań chcę pozostawić następujące kwestie odnoszące się do badanych zjawisk. Fizyka jakichkolwiek długotrwanie periodycznych gier liczbowych nakazywała by zbadanie, czy systemy te wykazują jakieś związki (dowolnej konfiguracji, ale mierzalne) z naturalnymi zjawiskami, takimi jak cykl dobowy, aktywność słoneczna, pory roku, cykle księżyca i tym podobne. W grę wchodziłyby również badania obszarowe (obszary geograficzne, warstwy społeczne). Na koniec wypadłoby zrobić jakieś zestawienie i porównanie różnych systemów gier liczbowych. Jest to iście mrówcza praca i jej wyniki ze względu na złożoność badanych procesów – mogłyby się zlewać z losowością sprawiającą wrażenie "naturalnej, ale..." (chaos deterministyczny). Uważam ten kierunek za najmniej efektywny, najpowolniejszy i najtrudniejszy, gdzie nakład pracy jest nieporównywalnie większy niż otrzymane wyniki. O ile dla mnie szkoda było by poświęcać zbyt wiele czasu na tak rozbudowane badania, o tyle jest to pomysł na odrębną pracę badawczą, którą mógłby ktoś podjąć.

2. Ujmując matematycznie, Multilotek jest generatorem liczb losowych REG (random event generator) i wszelkiego rodzaju korelacje wyników i typowań są czysto przypadkowe, zdeterminowane rachunkiem statystycznym. Jedyne co tak naprawdę można zrobić, to próbować zbliżyć się do statystycznie większej trafności metodami obliczeniowymi. W tym kontekście bada się różnego rodzaju relacje w występowalności liczb, licząc różnego rodzaju średnie, gęstości, częstotliwości powtórzeń, czasy oczekiwania i tak dalej; możliwości jest wiele. Pomiar matematyczny powinien jednak być podzielony na odrębne dziedziny, które można określić mianem podstawnych i bezpodstawnych. Jest to podział względny. Pomiar bezpodstawny wskazuje "jakieś" korelacje, ale nadal są one losowe i nie pozwalają na realne zawężanie obszarów wysoce prawdopodobnych. Pomiar bezpodstawny to także taki, do którego jest potrzebna "nieosiągalna" w danej chwili moc obliczeniowa (przykładem mogą być aspekty wymienione w punkcie 1). Pomiar podstawny to taki, który umożliwia realne zwiększanie prawdopodobieństwa dla typowań. W swoich badaniach uwzględniłem kilka odmian pomiaru podstawnego, jako mechanizmu korekcyjnego podczas pracy ze sprzężeniami zwrotnymi. Traktuje o tym odrębny rozdział.

3. Wiele lat temu stwierdzono, że zachowania generatorów losowych w jakiś sposób korelują reakcjami występującymi w stanach świadomości. Od tamtego czasu prowadzi się nad tym badania i pozytywnie udokumentowano już wiele tego typu przypadków. Mówi się, że świadomość – czy to jednostki, grupy, czy ludzkości, zaś upraszczając świadomość w ogólnym znaczeniu tego słowa – w mierzalny sposób zaburza losowość układów REG. Multilotek jest generatorem nieobojętnym na świadomość ludzką (i niedyskretnym) z

prostego powodu: uwaga milionów ludzi podczas gry trwającej już od lat – jest skierowana w stronę toto-lotka. Moje badania podstawne po stronie matematycznej (patrz punkt 2) mają za zadanie stwierdzić, czy wpływ świadomości ludzkiej na REG'a jakim jest multilotek – jest mierzalny doświadczalnie i w jakiś sposób znaczący statystycznie. Częściowo udało mi się wykazać, że tak. Traktuje o tym rozdział wzmiankowany w poprzednim punkcie.

4. Szczególnym przypadkiem korelacji pomiędzy losowością układów REG a świadomością ludzką, jest mierzalna i wysoka zbieżność pomiędzy typowaniem poprzedzającym a samym losowaniem. Przypadek ten można opisać systemem dwojakich interakcji pomiędzy człowiekiem a multilotkiem. Pierwszy system interakcji jest to tzw. telekineza (psychokineza) czyli wpływ umysłu (świadomy lub nie) na materię celem uzyskania pożądanego rezultatu. Efekt psychokinetyczny można badać bezpośrednio jako wpływ na materię w czasie rzeczywistym, lub wpływ na materię rzutowany w przyszłość lub w przeszłość. O ile typowa psychokineza w skali makro objawiająca się np. przesuwaniem "dużych" przedmiotów jest rzadkością, o tyle w przypadku układów losowych mówi się o mikropsychokinezie, która jest zjawiskiem powszechnym. Układy losowe są układami, w których wystarczy niewielka siła, by zmienić zachowanie całego układu, aczkolwiek w przypadku generatorów REG typu multilotek – są to układy złożone. Psychokineza w skali mikro jest jakościowo inna niż ta w skali makro. Drugim systemem interakcji pomiędzy człowiekiem a multilotkiem jest zdolność do jasnowidzenia w czasie (czyli prekognicji lub proskopii; nazwa nie ma znaczenia). Prekognicja objawia się zdolnością do jasnego wglądu w przyszłość. W przypadku multilotka trudno jest jednoznacznie rozróżnić pomiędzy prekognicją a mikropsychokinezą. Z fizyki "małych obiektów" (kwantowej) bowiem wiadomo, że jakkolwiek pomiar zawsze wpływa na stan mierzonego układu. Zasada nieoznaczoności Heisenberga przekłada się na rozróżnianie pomiędzy wpływem a pomiarem w odniesieniu do labilnych generatorów losowych. Jest tylko jeden szkopuł. Bardzo mało ludzi jest w stanie efektywnie prognozować numery totka bądź wpływać na niego; należy także brać pod uwagę że toto-lotek nie jest REG'iem izolowanym, ale interaguje z nim miliony ludzi o różnym poziomie wpływu na losowość. Druga rzecz, to efektywność wpływu, która z reguły jest albo mała, albo niestabilna. Tak więc moim zdaniem metody opisane w tym punkcie wymagają gruntownego przygotowania (lub talentu) ale nie dają gwarancji wysokiej powtarzalności.

5. Teoretycznie można przyjąć, że człowiek jako skomplikowana maszyna, patrząc na jego układ nerwowy (mózg) – może „nauczyć się” rozumieć i przewidywać losowość prostego układu generującego liczby przypadkowe. W porównaniu z nadzwyczaj skomplikowaną budową ludzkiej maszyny, generator Multilotka jest układem prostym a więc całkiem możliwe że przewidywalnym. "Świadoma świadomość" jest selektorem danych pochodzących z nadzwyczajnej złożoności poziomu nieświadomego. Wykazanie, że ludzki mózg/umysł jest bardziej złożony od multilotka jest w zasadzie proste. Toto-lotek mimo "nieokgraniczonej puli możliwości" układów kul, działa na ograniczonej liczbie poziomów: zamknięta przestrzeń, ruch powietrza, masa i mikrokształty kul. Natomiast mózg ludzki działa na płaszczyźnie chemii, elektroniki, światła, zmian fizycznych, płaszczyzny psychicznej, przepływu płynów organicznych i tak dalej. Pomimo iż człowiek i maszyna są nieskończenie złożone, człowiek dysponuje większą ilością płaszczyzn na których występuje złożoność. Płaszczyzny te cechują się dynamiką porównywalną z dynamiką multilotka (labilność układów). Dlatego w człowieku drzemie wielokrotnie większa moc obliczeniowa. Pójdźmy dalej. Mózg ludzki uczy się w sposób „analogowy” co zresztą wykorzystuje się w praktyce budując „proste” (w porównaniu np. do mózgu) sieci neuronowe. Sieć neuronowa mogłaby w sposób kompleksowy wynajdywać korelacje pomiędzy ogólnie rozumianym wpływem świadomości na REG'i, co dodatkowo zwiększa możliwości prawidłowego typowania z wyprzedzeniem.

6. Zakładając że masowa świadomość wpływa na sposób zachowania się generatora losowego jakim jest Multilotek, można przyjąć że całością „energii psychicznej” obracający się wokół tego REG'a stanowi pewną bezpostaciową нефizyczną (poza czasem i przestrzenią) strukturę, wykazującą cechy autonomicznej świadomości i inteligencji. W takim ujęciu warto wziąć pod uwagę takie aspekty jak cechy relacji interpersonalnych w obrębie „pierwszego kontaktu”. Sądzę, że istota taka rządzić się będzie prawami psychologii emocjonalnej. O ile ta możliwość wypłynie jako stosunkowo realna, postaram się ją rozwinąć.

7. Stawiam jako tezę, że można skonstruować coś co nazwę „sztuczną świadomością”. Twierdzę, że za trafialność z wyprzedzeniem może odpowiadać taki układ mechaniczny, który jest zdolny przejawiać wewnętrzne cechy mechaniczne charakterystyczne dla istot żywych, w tym człowieka. Uważam, że „sztuczna inteligencja” odgrywa tutaj podrzędną rolę, służąc raczej jako komputer przetwarzający dane wykraczające poza zdolność samodzielnego wytworzenia na podstawie procesu nauki. Taki temat wymagałby odrębnego omówienia, którego tu nie podejmę.

8. Kontakt z innymi istotami. Pod tym hasłem kryje się jedno z dwóch pojęć. Przede wszystkim – można kontaktować się fizycznie z ludźmi i zbierać talenty w tej materii; źródłem informacji może być drugi człowiek i to jest oczywiste. Kontakt z innymi istotami oznacza również wszelkiego rodzaju metody porozumiewania się z tzw. komunikatywnymi (zdolnymi do komunikacji) systemami odmiennymi od ludzkiego, fizycznego. W grę wchodzi channeling, kontakty z obcymi, kontakty z bytami energetycznymi, kontakty z istnieniami we własnej jaźni – gdziekolwiek cokolwiek można nazwać "drugą stroną kontaktu" na poziomie psychicznym bądź fizycznym.

9. Sprzężenie zwrotne w czasie z odwróconą przyczynowością. Na dzień dzisiejszy uważam to za najbardziej obiecującą metodę, zarówno wysoce skuteczną jak i bardzo prostą w konstrukcji i działaniu. Dalsza treść mojej pracy jest rozwinięciem tego punktu.

WSTĘP DO SPRĘŻEŃ ZWROTNYCH W CZASIE

Chyba każdy kto podejmował tematykę psychotelepercepcji (zwanej także kognicją anomalną, percepcją lub postrzeganiem pozazmysłowym, jasnowidzeniem, zdalnym widzeniem) a w szczególności wglądu w zdarzenia przyszłe, zetknął się z kuszącą możliwością czerpania zeń korzyści doraźnych, czego popularnym przykładem jest stwierdzenie: "skoro widzisz przyszłość, to podaj mi numery w toto-lotka". O ile sama alternatywa skierowania psychotelepercepcji na coś takiego jak wyniki losowań z gier liczbowych jest kusząca, o z realizacją jest już nieco gorzej. Przyczyny takiego stanu rzeczy nakreślone zostały we wstępie ogólnym do całej pracy, gdzie rozważałem różne możliwości dotyczące sposobu funkcjonowania "systemu" jakim jest – na wybranym przykładzie – popularny toto-lotek. Skwitować wymienione tam alternatywy można tutaj bardzo prosto: totok jest bardzo "kapryśnym" i nieokiełznanym generatorem losowości. Owa kapryśność z jednej strony rodzi realne trudności badawcze – bo stabilność (powtarzalność) wyników pozostawia wiele do życzenia, ale z drugiej strony ta sama kapryśność stwarza okazję do głębszego zastanowienia się, w jakim kierunku należałoby szukać. Toto-lotek jest to generator "idealny", bo nie jest odizolowany od społeczeństwa, a zastosowania praktyczne mają rozwiązania głównie te, w których występuje czynnik ludzki; w końcu wszystko to ma za zadanie służyć właśnie człowiekowi.

Opisany tu projekt nazwałem umownie "projektem Lotto", bowiem nazwa ta znakomicie oddaje charakter i cel prowadzonych badań. Wbrew pozorom jest to niebagatelne wyzwanie. Zdolność do wglądu w przyszłość, wglądu pozbawionego podstaw i powiązań przyczynowych, wglądu niemożliwego do analitycznego przewidzenia przez trzeźwo myślącego człowieka – jest czymś naturalnym i powszechnym co wykazuje wiele badań statystycznych i ankiet społecznych. A skoro jest to coś normalne, to kryterium oceny jakości powinno być coś co wymaga precyzji. Podanie 6 liczb w dużym lotku czy w multilotku, w świetle ludzkiego potencjału powinno wydawać się czymś banalnie prostym. Jasnowidz widzący rzeczy przyszłe, opisując je – podaje nie mniej szczegółów technicznych dotyczących badanego, nieznanego mu celu. A mimo to – sensowne wygrane zdarzają się stosunkowo rzadko. Walka z losowością jest niczym walka z wiatrakami, ale kto powiedział że aby pokonać losowość – trzeba z nią się zmagać? Nie można by jej po prostu ominąć? Okazuje się, że chyba można, można w każdym bądź razie całkowicie porzucić kapryśną losowość systemu toto-lotek.

Swój autorski pomysł określam mianem sprzężeń zwrotnych w czasie. Sam pomysł sprzężeń zwrotnych w czasie nie jest niczym nowym i przewija się już od stuleci, jednakże mało kto próbuje zgłębiać to zagadnienie od właściwej strony. Z użytkowego punktu widzenia, sprzężenie zwrotne w czasie odbywa się na płaszczyźnie psychicznej i tego będę się trzymał w dalszej pracy, nie wgłębiając się w naturę samego zjawiska. Dla porządku nadmienię tylko, że równolegle rozwijających się równoprawnych (tak samo prawdopodobnych) teorii jest wiele, choćby na przykład takie jak: mózg jako kwantowy komputer i tunelowanie informacji w czasie, determinizm matematyczny (wszystko zaprogramowane z góry), niezwykle zdolność do przewidywania dzięki wysokiej mocy obliczeniowej samouczącej się sieci neuronowej jaką jest mózg, zdolność do wpływania na materię (telekineza), kreowanie rzeczywistości, holograficzny wszechświat i teza – że wszystko jest zapisane w mózgu z różną "dokładnością", wyższe wymiary, projekcje umysłu w czasie i tak dalej. Dla mnie istotne jest to, że: a) samo zjawisko sprzężeń zwrotnych występuje (i to często) i jest powszechne, b) jest ono mierzalne i powtarzalne z dokładnością powyżej średniej statystycznej, c) można się nauczyć je kontrolować do znaczącego stopnia powyżej średniej statystycznej, d) zjawisko występuje (jest mierzalne) na płaszczyźnie psychicznej. O ile samo empiryczne (fizyczne) podłoże sprzężeń zwrotnych jest z pewnością fascynujące, o tyle rozpisanie się nad nim bez przeprowadzenia badań doświadczalnych, było by przerostem formy nad treścią.

W dalszej części pracy dla ułatwienia będę się posługiwał pewnymi oznaczeniami i skrótami, przedstawionymi poniżej.

S podmiot w eksperymencie, człowiek uczestniczący w doświadczeniach, uczestnik sesji (teleobserwator)

P, punkt P przeszłość, punkt w czasie względem którego rozpatrywane są zdarzenia przyszłe

F, punkt F przyszłość, punkt w czasie względem którego rozpatrywane są zdarzenia przeszłe

W wydarzenie, zdarzenie

SP, SF podmiot znajdujący się odpowiednio w punkcie czasu P lub F

WP, WF zdarzenie związane odpowiednio z punktem czasu P lub F

SD dane strukturalne

SDS źródło danych strukturalnych

R, sesja R sesja badawcza (odbiorcza)

T, sesja T sesja zwrotna (nadawcza)

aPSZ auto-**psycho**sprężenie **zwrotne**, sprzężenie zwrotne z samym sobą na płaszczyźnie psychicznej

aPSZ(T) aPSZ z samym sobą na płaszczyźnie psychicznej w funkcji czasu (pomiędzy punktami P i F), przy czym

(+T) oznacza przepływ informacji zgodnie z upływem czasu a (-T) jest to aPSZ z odwróconą kausalnością (przyczynowością).

aPSZ(-T_#) aPSZ(T), w którym symbol # jest literą oznaczającą przekazanie informacji odpowiednio po stronie nadawcy N, odbiorcy O, w pozaczasowym miejscu M lub bez lokalizacji B.

Na czym polega sens sprzężenia zwrotnego w czasie? Ogólnie na tym, że jeśli dwa punkty czasu P i F (podmiotu aS) przyjmiemy za punkty pomiarowe, to istnieje przepływ informacji pomiędzy tymi punktami czyli pomiędzy podmiotem w wersji SP i SF. Przepływ informacji istnieje, ponieważ SP i SF z jednej strony są oddzielnymi systemami (wyizolowanymi na podstawie położenia w czasie), ale z drugiej strony jest to ten sam podmiot S, który jest ciągły kausalnie sam w sobie – w czasie.

aPSZ(+T) są najzwyczajniejszymi sprzężeniami rozgrywającymi się zgodnie z upływem czasu. Powszechność aPSZ(+T) można zobrazować takim oto prostym przykładem. Załóżmy, że na jutro musisz nauczyć się wiersza na pamięć. Uczysz się go dzisiaj i za jaką godzinę znasz go już na pamięć. Nadchodzi jutro i masz wyrecytować ten wiersz. Recytujesz wiersz prawidłowo, ponieważ nauczyłeś się go wczoraj. Zatem ty-z-wczoraj dostarczyłeś informację sobie-z-dzisiaj. Albo inaczej: ty-z-dzisiaj dostarczasz informacji sobie-z-jutra. Wystąpiło autopsychosprzężenie zwrotne w czasie aPSZ(+T). Przykład ten można rozwinąć, pokazując że przepływ informacji pomiędzy ty-z-wczoraj a ty-z-jutra może być dyskretny względem ciebie. Załóżmy, że idziesz ulicą i rozglądasz się wokół siebie, niespecjalnie zwracając uwagę na cokolwiek; w oko wpadają ci różne kształty i kolory, jeśli jesteś w mieście – tablice reklamowe. Wracasz do domu i gdyby ktoś cię poprosił o dokładne opisanie tego co widziałeś po drodze – powiedzmy że umiesz sobie przypomnieć z jakie 20% szczegółów. Drugiego dnia włączasz telewizor i widzisz reklamę i nagle ci świta w głowie, że tę właśnie reklamę widziałeś po drodze, choć wczoraj do głowy ci nie przyszło coś tak oczywistego. Zgadza się – jest to pamięć skojarzeniowa, ale faktem jest, że informacja, która pojawiła się po raz pierwszy w czasie P a dopiero wyskoczy w czasie F – pomiędzy punktem w P a punktem F – jest nieobecna na płaszczyźnie uświadomienia psychicznego.

Taki sam rodzaj sprzężenia zwrotnego można opisać w drugą stronę. Na wstępie, pozwolę sobie na małą refleksję aby zwrócić uwagę na bardzo ważny szczegół, który sprawia że wgląd w przyszłość wydaje się być czymś niemal mitycznym. Otóż niemal wszędzie spotykam się ze stwierdzeniami, że "można poznać przyszłość" i mieć wgląd w jakieś odległe bądź bliskie wydarzenia i sytuacje. Tak sformułowane zdania sugerują, że przedmiotem poznania jest "coś" z przyszłości samo w sobie. Ja z wielu doświadczeń dostrzegam i na tej podstawie twierdzę, że jest nieco inaczej. Poznanie przyszłości polega według mnie na tym, że człowiek ma wgląd w coś co dopiero będzie wiedział. Pozornie może wydawać się, że mówię o tym samym, ale tak nie jest. Weźmy taki przykład. Załóżmy, że dziś masz wizję, że na drugim końcu świata za dwa tygodnie rozbije się jakiś samolot którym leci jakaś znana osobistość. Za dwa-trzy tygodnie dowiadujesz się o tym, że na drugim końcu świata rozbił się samolot z jakąś znaną osobistością, którą pamiętasz z wizji. Z chwilą, gdy dociera do ciebie ta informacja, uświadamiasz sobie, że przecież jakie dwa tygodnie temu miałeś taką wizję, proroczy sen i że to się właśnie sprawdziło. Temu uświadomieniu sobie może towarzyszyć wstrząs; z pewnością będziesz wracać w myślach do chwili gdy pojawiła się ta wizja, możliwe że będziesz cały ten ciąg wydarzeń traktować w jakiś sposób szczególnie bądź inaczej. Teraz stawiam pytanie. Czy twoja wizja dotyczyła wydarzeń z przyszłości z drugiego końca świata, czy też dotyczyła twojej przyszłej wiedzy i wyobrażenia na temat wydarzeń z drugiego końca świata? Rzecz w tym, że cokolwiek zechcesz sprawdzić czy zgadza się z wizją lub cokolwiek się dowiesz na temat tego tragicznego wypadku – znajdzie się w zakresie twojej własnej wiedzy. Twoje domysły i wyobrażenia mogą być równie plastyczne. I wreszcie, na przekór argumentom że mogłeś czegoś (szczeółów) nie poznać do końca życia (a co jeśli się ono nie kończy na śmierci fizycznej i nadal istniejesz w swej ciągłości psychicznej?), to szerokie pole do popisu dają doświadczalnie zbadane koncepty na temat telepatii, zbiorowej telepatii czy synchroniczności i pól morfogenetycznych; z tych źródeł możesz czerpać informację dla siebie terażniejszą, nie mając o tym świadomego pojęcia. I to jest rodzaj sprzężeń zwrotnych w czasie aPSZ(-T) (wstecznie w czasie, z odwróconą kausalnością) którymi dalej się zajmę. Wracając do użytkowej strony aPSZ(T), tu również chcę zaznaczyć że przepływ informacji może być jawny bądź dyskretny. Efekty tzw. samospełniających się przepowiedni – niezależnie od ich podłoża, można opisać mechaniką sprzężeń zwrotnych aPSZ(-T).

Tutaj chcę zwrócić uwagę na ważną kwestię. Opisywanie zjawisk modelami aPSZ(T) wcale nie służy ich wyjaśnianiu; jest to abstrakcyjny (cybernetyczny) sposób uporządkowania na podstawie istniejących faktów (danych wstępnych). Zadaniem tego opisu jest wskazanie wszelkich "dopuszczalnych" (modelowo) możliwości, niezależnie od tego czy są one nielogiczne czy banalne, czy też skomplikowane lub proste, oczywiste lub dające się poskładać inaczej. Chodzi o sam fakt dopuszczenia możliwości bazującej na zbiorze danych wstępnych i kierunkach topologicznych (wraz ze wskazaniem topologii wyższego rzędu) dla danego modelu.

Czy sprzężenia zwrotne w czasie w życiu codziennym są czymś niezwykłym? Nie. Są one zwykłym zjawiskiem, natomiast wiele do życzenia pozostawia sposób "gospodarowania" przepływem informacji. Sprzężenia zwrotne w czasie mogą dostarczać informacji zarówno cennych i precyzyjnych, jak i bezwartościowych; można je jednak kształtować pod kątem uzyskiwania większej skuteczności i czystości "przekazu" (przepływu danych). Ponieważ człowiek z natury w swoim sposobie funkcjonowania jest zorientowany w czasie (jednokierunkowo), zwykle poziom sygnału (w sumie jego czystość) sprzężeń typu

aPSZ(-T) dla uświadamianego sobie poziomu psychicznego – mieści się w granicach "kapryśnej" (tzn. sprawiającej wrażenie nie do końca losowej) losowości.

Przeanalizujemy kilka sytuacji graczy w toto-lotka pod kątem próby wytypowania właściwych numerów, wglądu w przyszłość i występujących sprzężeń zwrotnych. Bez zagłębiania się w nadmiar szczegółów – powinno to być stymulujące i myślę, że dociekliwym umysłem dostarczy tematu do własnych rozważań i poszukiwań. Zaczniemy od najprostszych sytuacji.

Gracz nr1 w dowolny sposób typuje jakieś numery, które nadaje na najbliższe losowanie. Nadanie kuponu nie pozostaje bez oddźwięku emocjonalnego bądź mentalno-emocjonalnego w jego psychice. Gracz na wszelkie sposoby próbuje mentalnie wpływać na wyniki losowania, bądź odczytać numery jakie padną. Następuje punkt kulminacyjny – losowanie, bądź odczytanie z gazety wytypowanych na dane losowanie numerów. U gracza nr1 pojawia się rozczarowanie bądź radość, porównywanie liczb które zostały skreślone z liczbami wylosowanymi, wertowanie w pamięci chwil związanych z procesem gry od momentu do jej przystąpienia. Informacją zwrotną w czasie aPSZ(-T) jest mieszanina różnych uczuć co do pewnych liczb, niezależnie czy są to te skreślone czy też te które zostały wylosowane. W tę mieszaninę uczuć wkodowane są wspomnienia siebie z różnych momentów poprzedzających losowanie, w tym też chwil poprzedzających ostateczne wysłanie kuponu. Prócz tego występuje informacja zwrotna aPSZ(+T), na którą składają się oczekiwania co do skreślonych liczb. Załóżmy, że jak w większości przypadków – niewiele z tego losowania wyszło. Jest to odpowiednik naszej średniej statystycznej.

Kolejny gracz nr2 jest nieco mądrzejszy i próbuje przewidzieć numery toto-lotka metodami bardziej naukowymi takimi jak teleobserwacja (jasnowidzenie). Gracz nr2 robi więc sesję jasnowidzenia i próbuje nakreślić jakie padną liczby. Załóżmy że nasz gracz jest doświadczony i zdaje sobie sprawę, że podczas jasnowidzenia – bezpośredni odbiór złożonych informacji takich jak język (tu: liczby; język angażuje wyższe funkcje kognitywne mózgu) czy konkretne złożone obiekty – nazwijmy to wszystko danymi strukturalnymi – jest zakłócany przez warstwę analityczno-logiczną, co owocuje drastycznymi przekłamaniami w wizjach. Nasz mądry gracz nr2 przekłada więc sobie system liczbowy na jakieś proste symbole typu kolorowe figurki o różnych kształtach. Gracz następnie stosując swoje metody zdalnej obserwacji przystępuje do typowania numerów w totka. Po losowaniu okazuje się, że wyniki jakie osiąga nr2 odpowiadają właściwie średniej statystycznej. Bardzo często jest tak, że osoby wybitnie uzdolnione w widzeniu przyszłości, nie są w stanie podać numerów toto-lotka. Nie należy im jednak zarzucać, że są złymi jasnowidzącymi; podłoże tego faktu można opisać wielowarstwowo, a własności warstwy analityczno-logicznej są tylko jednym z powodów, ale technicznie – nie jedynym.

Rzecz jasna może się zdarzyć, że gracz nr2 będzie osiągał dobre noty, ale to nastąpi gdy wpadnie przypadkiem na pomysł, którego treści może nie dostrzec mimo wykorzystywania w praktyce (patrz – kolejny przykład). Jednakże niezajomość podstaw, może się okazać równoznaczna ze spontaniczną kapryśnością jego metody i z czasem może zacząć tracić swoją umiejętność. Brak wiedzy powoduje brak odpowiedniego pielęgnowania określonych cech, procesów.

Ostatni gracz nr3 przyjmuje prostą taktykę. Do pracy przystępuje jak gracz nr2, ale bierze pod uwagę mechanizmy które występują w przypadku nr1 (treść emocjonalna) i zamiast je ignorować (jak to robi nr2) – wykorzystuje je jako wzmacniacz. Ignoruje natomiast całkowicie toto-lotka z całym jego numerami. Gracz nr3 skupia się tylko na jednej rzeczy: co będzie trzymał za kilka godzin w ręce. Numery toto-lotka czy igranie z kapryśnym systemem w ogóle go nie interesują. Po przeprowadzeniu sesji nr1 gracz dekoduje liczby i nadaje kupon. Po losowaniu, gracz porównuje wyniki, wybiera kilka liczb jakie padły podczas losowania i je koduje. Następnie przeprowadza sesję nr 2, której celem jest utrwalenie informacji zwrotnej (kodu) i zakotwiczenie jej w punkcie związanym z nim-samym-z-przeszłości. I to wszystko. Warto tu zwrócić uwagę na pewien mały paradoks. Załóżmy, że gracz nr 3 zdekodował liczby i nadał kupon i potem okazało się, że nie padły wytypowane przez niego numery. Jeśli gracz nr3 nie przeprowadzi drugiej sesji sprzęgającej po losowaniu, to charakter występujących sprzężeń zwrotnych będzie na poziomie przeciętnym. Być może to wyjaśni dlaczego sesja pierwsza była chybiona. Ale z drugiej strony – jeśli przeprowadzi sesję nr2, to jak należy rozumieć chybienia z sesji 1? Najciekawszym jest jednak to, co się stanie jeśli gracz nr3 wygra i nie przeprowadzi sesji zwrotnej z czystej przekory. Na tym etapie – powiedzmy, że sesja nr2 powinna być przeprowadzana aby pewne procesy weszły w nawyk, niezależnie od wyników. Zaś co do trafności – brać pod uwagę należy dwa zjawiska. Pierwszym jest to, że jest to hipotetyczne założenie i zapewne w praktyce dlatego tak mało i tak rzadko się wygrywa jeśli brać pod uwagę statystyki. Drugą sprawą jest to, że sesja nr2 jest pojęciem umownym odnoszących się do procesów, które wystąpią samoczynnie prędzej czy później. Usystematyzowanie sesji nr2 ma za zadanie posłużyć jako mechanizm korekcyjny. Jest jeszcze trzeci głos w tej sprawie. Otóż – mogą – z bliżej niewyjaśnionych przyczyn – wystąpić okoliczności, które sprawią że gracz zapomni całkiem o losowaniu i nie dowie się jakie były wyniki, bądź też nie przeprowadzi sesji nr2 z powodu układu okoliczności towarzyszących, lub nie będzie miał możliwości porównania wyników ze swoimi typowaniami. Takie zjawisko "interaktywnej rzeczywistości" lubi występować spontanicznie w przypadku gdy typowania rozmijają się z faktycznymi wynikami totka i nie można temu jednoznacznie przypisać podłoża psychologicznego..

Dotychczas przeprowadzone przeze mnie doświadczenia ze sprzężeniami zwrotnymi w czasie – są obiecujące. Kilkakrotnie występował efekt "oporu" ("interaktywnej rzeczywistości"), który póki co nazwijmy mechanizmem korekcyjnym, ale też parę doświadczeń wykazało że metoda sprzężeń zwrotnych w czasie ma minimum 80% sprawność (trafialność) i jest to powtarzalna (tzn. nie jest "kapryśna" i nie kusi złudzeniami).

Gra w toto-lotka ma niewiele wspólnego z filozofią natury świata czy duchowością, z mechanizmami "psychologii obronnej" czy z zasadami "moralnego braku potrzeby" czy też czystością zamiarów. Wszelkiego rodzaju wywody takiej natury, są zwykłym unikaniem w stosunku do interesującego niezbadanego zagadnienia. Zwłaszcza w przypadku channelingów, metoda precyzyjnego i wielokrotnego typowania-numerów-lotto jest znakomitą wykładnią "jakości" kontaktujących się "wyższych" pozaczasowych systemów energii które lubują się w kontaktach z ludźmi, a które przypisują sobie wiele niezwykłych cech.

Niniejszy wstęp pozbawiony jest wielu szczegółów technicznych, które rzutują na wydajność transferu informacji w omawianych sprzężeniach zwrotnych. Czas zatem przejść do lektury dla zaawansowanych. Krok po kroku postaram się wyjaśnić poszczególne elementy na które należy zwrócić szczególną uwagę by praca ze sprzężeniami zwrotnymi miała sens w sensie użytkowym.

SPOSOBY KODOWANIA DANYCH STRUKTURALNYCH

Dane strukturalne SD są to informacje dostarczające opisu odnośnie badanego celu. Jak sama nazwa wskazuje, dane te "budują" (składają się na) strukturę badanego celu. Są to informacje determinujące jakąś określoną właściwość celu. Sens danych strukturalnych opiera się więc na jednoznaczności, nie na przybliżeniach, mimo iż opis celu sam w sobie jest zwykle "przybliżony". Oto przykład. Założmy, że jest sobie jakiś cel. "Pies" – powiada zdalnie postrzegający i ma rację. Słowo "pies" określa jakąś właściwość celu w sposób jednoznaczny, choć sam opis jest przybliżony. Bo nie wiadomo co to jest za pies, czy to jest żywy pies, wystrugany z drewna, namalowany na rysunku, napisany w słowach na kartce. Ale jest to "pies", a to stwierdzenie jednoznacznie przybliży nas do celu. Dane strukturalne są niczym rozpad funkcji falowej w pewność.

Dane strukturalne zdefiniowane dla potrzeb niniejszej pracy mają jeszcze jedną własność. Są to dane użytkowe. Informacje, które są zgodne z własnościami celu, ale które nic nowego nie wnoszą do badań – nie są informacjami użytkowymi. Informacje, których nie można połączyć z celem w żaden spójny sposób – też nie są użytkowymi. Na przykład, jeśli przedmiotem badań są "konkretne numery w totka", to jest bez większego znaczenia, że cel został zidentyfikowany jako zbiór liczb. To, że mówimy o liczbach, jest oczywiste. Albo jeśli w obrębie badania celu pojawi się obraz "człowiek w brązowym habicie", to o ile nie ma to związku z zastosowanymi procedurami (patrz dalej) – jest to informacja nieużytkowa.

Użytkowość SD wynika z badanego celu, ale również z narzuconego kontekstu. Kontekst wynika z zastosowania określonych procedur. Z tego powodu, SD można podzielić hierarchicznie. Ponieważ niniejsza praca traktuje o typowaniu numerów toto-lotka, ten przykład dotyczy właśnie jego. Jeśli zdalnie postrzegający ma za zadanie wytypować liczbę, to może to zrobić na wiele różnych sposobów, spośród których wybierzmy dwa nie wymagające szerszych wyjaśnień. Z jednej strony liczba niesie w sobie jednoznaczny treść matematyczną (swoją wartość, np. "65"), z drugiej strony – niesie w sobie wartość opisową ("coś o okrągłych kształtach", "dwucyfrowa", "ma związek z trzynastką", "haczyki"); są to dwa przykłady kontekstu. Jeśli zdalnie postrzegający ma (w uproszczeniu) określić wartość liczbową celu, to SD pierwszego rzędu dotyczą właśnie tej warstwy, zaś SD drugiego rzędu są to informacje opisowe. Jeśli zaś procedury bazują na metodach opisu, to SD rzędu pierwszego są priorytetowe, a wartość liczbowa stanowi SD rzędu drugiego.

Z poprzedniego akapitu wynika coś jeszcze. SD mogą mieć charakter użytkowy w sposób statystyczny – na podstawie obrazowego opisu, można w przybliżeniu określić o jakie liczby może chodzić. Z reguły lepsze wyniki badawcze można uzyskać, jeśli SD pierwszego rzędu obejmują większą ilość dozwolonych informacji. Ale o tym później.

Tyle ogólnie na temat danych strukturalnych.

Dane strukturalne można kodować na wiele dowolnych sposobów. Można na przykład używać symboli bądź kompleksowych struktur zastępczych, (przedmioty, cechy, konfiguracje i powiązania między przedmiotami, cechami, etc.). Rodzi się naturalne pytanie – po co kodować SD? Celem tej części pracy jest wyjaśnienie kilku zagadnień wielokrotnie sprawdzonych i udokumentowanych doświadczeniowo, dotyczących ogólnych metod pracy z psychotelepercepcją.

Na wstępie chcę zaznaczyć pewną rzecz. Swoją pracę skupiam wokół naukowych metod badawczych bazujących na określonych procedurach i opracowaniach, które może wykorzystywać prawie każdy. Indywidualnie, każdy posiada jakiś swój własny rodzaj talentu i poziomu umiejętności, a więc i rozwinął własne metody działania. To co mam do zaproponowania bazuje na opracowaniach takich autorów jak C.Brown (teleobserwacja naukowa) czy B.Moen (interpretator i perceptor) i jest do wykorzystania niezależnie od wrodzonych uzdolnień. Ludzi zdolnych do spania numerami totka jak z rękawa jest naprawdę mało, zdecydowanie dużo mniej niż osób biegle jasnowidzących, a szczęście w totku jest kapryśne. Metody Browna czy Moena – może nie są nowe, ale dobrze usystematyzowane i szeroko zaprezentowane światu "zwykłych" ludzi. Bo są to metody dla każdego, metody powtarzalne, metody weryfikowalne. Nie wymagają angażowania się w praktyki, relacje bądź doświadczenia które mogą budzić naturalne obawy przed utratą tożsamości, zdrowia psychicznego czy komfortu codziennego życia. Są to metody neutralne wobec postaw rozwoju duchowego, religii i ingerencji medyczno-psychologicznej. Wielokrotnie odwołuję się do prawdopodobnych mechanizmów funkcjonowania percepcji zdalnej (bazując na pracach innych oraz własnym doświadczeniu), zwracając uwagę bardziej na modele same w sobie niż przykłady.

1. Podstawowe mechanizmy / zjawiska związane z psychotelepercepcją.

A) Percepcja uwarunkowana i nieuwarunkowana

Psychotelepercepcja jest sposobem postrzegania rzeczy znajdujących się poza obrębem fizyczno-zmysłowym widzącego przy pomocy psychiki. Jednym z mechanizmów uczestniczących w procesie przetwarzania informacji dotyczących celu jest wyobraźnia (którą dalej należy rozumieć jako mechanizm fizjologiczny, nie zaś fantazjowanie na jakiś temat). Wyobraźnia jest swojego rodzaju pośrednikiem pomiędzy umysłem, który dokonuje uporządkowania i uzewnętrznienia informacji w formie językowej, a czymś co można nazwać umownie "czuciem" lub "nieuwarunkowaną percepcją". W skrócie wygląda to następująco.

Normalna percepcja jest uwarunkowana, tzn. jej ciągłość pochodzi ze spójności logicznej i kauzalnej (w czasie i przestrzeni) następujących po sobie zjawisk i powiązanych ze sobą miejsc. Owa spójność jest raczej skutkiem kontekstowości racjonalnego rozumu niż czymś faktycznym. Umysł postrzega rzeczywistość w sposób kontekstowy, odnosząc wszystko do swojego doświadczenia (wyuczonych wzorców) i logiki opartej na prawach przyczyny-i-skutku. Wzorce wyuczone nie budzą ze strony umysłu żadnego sprzeciwu; umysł podąża szukając wśród skojarzeń i podobieństw w pamięci. Umysł nie zwraca uwagi na niespójności a nawet neguje je używając logiki czyli mówiąc umownie – zdolność do rozumienia. Dla (zwykłej) percepcji uwarunkowanej nie ma niespodzianek; wszystko ma swoją przeszłość i/lub ciągłość zarówno logiczną jak i fizyczną, wszystko jest poukładane w sposób ciągły i topologicznie jednorodny. Na przykład wychodząc z domu idziesz do miasta i nic nie budzi twojego sprzeciwu. Jesteś nauczony tej mapy i nie oczekujesz większych niespodzianek. Cokolwiek sobie pomyślisz na temat tego co zastaniesz w mieście – jest spójnym rozumowo wytworem, zamkniętym w swojej odpowiedniej "szufladzie umysłu". Nawet jeśli do miasta przyjedzie cyrk, to nie jest to nic specjalnego (prócz ewentualnej atrakcji) dla twojego umysłu. Lekki "niepokój rozumu" pojawi się wówczas, jeśli pójdziesz do miasta wiedziony przeczuciem, że "coś tam się dzieje". Ale mimo to – później twój rozum podpowie ci że to wszystko da się racjonalnie wyjaśnić. Rozum znajdzie fakty i skojarzenia, które na nowo zespolą rzeczywistość. Wszystko to jest uwarunkowane.

Z percepcją nieuwarunkowaną, dalej zwaną "czuciem" jest nieco inaczej. Nagle, znikąd ma pojawić się jakaś zgodna z prawdą informacja (bądź ich zbiór), która nie ma żadnych ani logicznych, ani połączonych z otaczającą rzeczywistością – przyczynowych podstaw. Informacja ta nie ma żadnych podstaw do wyłonienia się w twoim życiu a jednocześnie ładunek jej treści jest tak silny, że racjonalny umysł nie jest w stanie jej wyjaśnić. "Racjonalny umysł" o którym tu mówię – w bardzo małym stopniu bazuje na intelekcie i logice, mimo iż wszystko składa właśnie w taki sposób – intelektualny, logiczny, zgodny z doświadczeniem zakodowanym jego językiem. Przyczyna działania racjonalnego umysłu leży w znacznej mierze poza nim, w warstwach inteligencji i pamięci emocjonalnej oraz w małym stopniu w warstwie organicznej (np. naturalny sposób przetwarzania bodźców zmysłowych przez mózg). Skąd się bierze "czucie"? Ono występuje zawsze i jest tak samo powszechne jak reszta świata zmysłowego. Ale jego postać jest zakamuflowana, bowiem czucie i umysł korzystają z tych samych mechanizmów (wyobraźnia i "łożysko wrażeń emocjonalnych"), a w życiu codziennym to właśnie umysł logiczny jest zjawiskiem dominującym. Wyobraźnia i pamięć z kolei – są utrwalonymi śladami funkcjonowania racjonalnego umysłu i odbioru emocjonalnego. Tak więc "czucie", tak naprawdę jest procesem rutynowym, ale działa dyskretnie i jest wytlumione w swej czystej postaci.

Metody badawcze są nastawione na wyłączenie umysłu (warstwy analityczno-logicznej) na okresy czucia/odbioru gestaltów oraz wyizolowania przedmiotu czucia jako czegoś dowolnego, spontanicznego i nie związanego ze spójnością logiczno-kauszną otaczającego świata. Wyłączenie umysłu jest w miarę proste – trzeba zatrzymać bądź zignorować proces analityczny w stosunku do obrazów (obiektów) w jakie przekształcają się bezkształtne czuciowe formy i pozwolić na swobodny przepływ wrażeń czuciowych na przemian z przetwarzaniem tego na językowy opis celu. Jeśli zdecydujesz się nie szukać racjonalnych podstaw swojego "czucia", jeśli nie zdecydujesz się tego "czucia" zafałszowywać rozumowym domniemywaniem (tzn. nie będziesz sobie wmawiać wygodnej nieprawdy) oraz jeśli porzucisz kontrolę nad tym co chce się pojawiać w twoim umyśle spontanicznie znikąd, to zmniejszysz uwarunkowanie twojej percepcji (uwarunkowanej poprzez rozum i jego intencjonalne skutki). Wyobraźnia nadal pozostanie pośrednikiem, ale zwiększy się dowolność przekształcania informacji "czuciowej" (bez kształtu i bez formy) w "jakościową" a z czasem, poprzez naukę opartą na wzorcach "czucia" – jednocześnie wzrośnie precyzja prawidłowej (w kontekście użytkowym) interpretacji mimo wzrostu teźże dowolności obrazów.

Percepcja nieuwarunkowana opiera się na zdolności wytyczania wysoce precyzyjnych kontekstowo danych strukturalnych. Załóżmy, że dostajesz kartkę z 8-cyfrowym numerem i instrukcją nakazującą "zbadać cel". Ktoś gdzieś tam wie, że celem jest wieża Eiffla, ale skąd niby ty masz o tym wiedzieć? Twoje "czucie" musi ci dostarczyć informacji w postaci użytkowych SD, na podstawie których można zidentyfikować cel. Ponieważ większość procedur opiera się na – szerszej dowolności opisu cech prostych celu – twoje "czucie" pojawi się wielokrotnie, i każdorazowo będzie ono opisywać coś, co jest podobne do czegoś innego co już znasz. Twoja wyobraźnia będzie podsuwać obrazy, wrażenia bądź skrawki myśli w jakiś sposób zbliżone do konkretnych właściwości celu na zasadzie, "aha, chyba czerwone, gładkie, twarde jak skórka pomidora, tekstura jak kora drzewa, bo tak jakoś to czuję".

Aby to wszystko nie tylko działało, ale działało prawidłowo, prócz wykluczenia (odizolowania) racjonalnego umysłu z procesu odbioru informacji, musisz się nauczyć kierować swoją "intencją", która występuje na tym samym poziomie co czucie. Intencja z jednej strony jest podłożem dla wyrażania treści

racjonalnego rozumu, ale z drugiej strony jest narzędziem pozwalającym na "ustalenie wybranej konfiguracji" twojej psychiki. Konfiguracja musi być zoptymalizowana pod kątem odbioru informacji i w tę stronę musisz pokierować intencją, najczęściej poprzez odpowiednie procedury sterujące. Wyjaśnienia wymaga tu termin "intencji". Intencja jest bramką umysłu poprzedzającą jakiegokolwiek działania fizyczne bądź umysłowe. Jeśli chcesz ją wyizolować, to zrób dwa proste doświadczenia. Zegnij rękę w łokciu i ją wyprostuj. Zaobserwuj, że gdzieś "tam w tobie" pojawia się "coś" co powoduje że wykonujesz tę czynność. Przykład drugi: powiedz sobie w myślach językiem słów coś takiego – "dwa razy dwa jest siedem a sześć razy dziewięć jest [i tu wykonaj obliczenie w pamięci]". Zauważ te momenty, w których następuje chwilowa przerwa w słowach / myślach, a mimo to na jakimś poziomie jest "coś". W obu przypadkach to "coś" to intencja. Bez odpowiednich konfiguracji intencji podczas doświadczeń, wyobraźnia będzie płatać figle, czyli spontanicznie wyskakujące "czucia" będą bez związku z celem.

I to tyle jeśli chodzi o nakreślenie źródeł psychotelepercepcji w interesującym nas kontekście.

B) Cele typowe a strukturalne

Przyjrzyjmy się teraz specyfice przedmiotu psychotelepercepcji czyli celom percepcji zdalnej. Ta część rozdziału skupia się na wskazaniu różnic pomiędzy celami określanymi jako typowe (TT) i strukturalne (ST). Cele typowe, to najczęstszy i najłatwiejszy do zbadania przedmiot jasnowidzenia. Są to przedmioty (obiekty zarówno proste jak i złożone), organizmy, miejsca, osoby, sytuacje, wydarzenia, zestawienia relacji pomiędzy w/w, konfiguracje w/w (np. stan zdrowia osoby X jest jej konfiguracją), etc. Cele typowe można względnie dobrze opisać używając stosunkowo rozrzuconych przybliżeń (m.in. z uwagi na założony kontekst). Oto przykład sesji jasnowidzenia: "jakieś zwierzę, chyba pies, nieduży i brązowy – znajduje się / porusza w pobliżu stołu o ciemnej gładkiej powierzchni, na którym jest coś we wzory z kolorami bieli i czerwieni". Załóżmy, że teleobserwator – nie mając żadnych podstaw (dosłownie; mógł przecież mówić o rybkach w akwarium bądź o pałacu kultury) do sformułowania powyższych stwierdzeń, określił losowy cel w 90% pozytywnie. Jest to bardzo dobry wynik i zakładając, że zdalnie postrzegający wykazuje powtarzalność takiej precyzji, to można tu mówić o utalentowaniu. Jest jednak kilka "ale".

Na podstawie powyższego opisu, który całkowicie jest zgodny z rzeczywistością można stworzyć stosunkowo dowolną ilość scenariuszy filmowych. Przedmiot percepcji zdalnej nie jest reprodukowany, ale opisywany – a środki przekazu i warstwy opisu zależą od osoby zdalnie postrzegającej. Dwie różne osoby opisz ten sam cel na dwa różne sposoby, zwracając uwagę na co innego, używając różnych słów. Przedmiot percepcji zdalnej jest tu opisywany "w dużym przybliżeniu", bowiem ten sam obraz można przedstawić na wiele sposobów i w wielu wariacjach. Stół, stolik, ława, biurko – to są przykłady wariacji.

Cele typowe można opisywać w przybliżeniu, ponieważ istnieją naturalne mechanizmy korekcyjne, które redukują liczbę precyzyjnych rozwiązań. Przede wszystkim – kontekst badania, czyli to co leży w obrębie zainteresowania eksperymentatora. Na przykład: "jak ten pies ma na imię?", "jaką długą ma sierść i jakiej jest ona formy?", "jakie ten pies ma uszy?", "czy pies ma łaty?", "jaki jest stan zdrowia psa?" – takie pytania rozwinęłyby kontekst poszukiwań i odpowiedzi mogłyby się tu okazać już mniej precyzyjne. Drugim mechanizmem korekcyjnym jest wspólny język opisu i wspólne rozumienie otaczającego świata. Konsekwencją tego są wnioski, które bez względu na ich prawdziwość, są statystycznie podobne. Na przykład stosunkowo często "osoba z bardzo długimi włosami i delikatnym uśmiechem" i "osoba w spódnicy i z drobnymi stopami" w obu przypadkach jest być utożsamiana z "kobietą". Jest to warunkowane kontekstem kulturowym. Zwierze domowe to dość często jest pies, a stół jest typowym meblem domowym. Mechanizmy korekcyjne w sposób naturalny redukują ilość informacji SD potrzebnych do identyfikacji celów typowych.

Cele typowe są celami o strukturze typowo otwartej, ponieważ kontekst jest kontekstem otwartym, tzn. nie ograniczanym dopuszczalną ilością danych strukturalnych i zbiorów zróżnicowanych SD. Cele typowe psychotelepercepcji przypominają matematyczny paradoks ograniczonego odcinka składającego się z nieskończonej ilości punktów. Są to układy "konkretne" a zarazem "nieskończone", przy czym nieskończoność objawia się zarówno wariacjami opisu jak i dowolnością tego, co może być celem.

Cele zdefiniowane jako strukturalne są odmienne od celów typowych. Przede wszystkim, cele strukturalne są złożone (rozbudowane) strukturalnie i żeby je opisać, potrzebna jest względnie duża ilość SD, przy jednocześnie niskiej ilości danych spoza sprecyzowanego kontekstu (nie wszystkie informacje mają charakter użytkowy). Po drugie – w przypadku celów strukturalnych, SD zawierają się w minimalnej ilości przestrzeni fazowych (np. jedna przestrzeń fazowa). Językiem opisu są więc złożone (rozbudowane ilościowo) przestrzenie fazowe składające się z dużej ilości wzajemnie niewymiennych cech. Innymi słowy – tam gdzie pojawia się złożony wybór (m-elementów ze zbioru n-elementowego należącego do "naturalnej" przestrzeni fazowej, gdzie m dużo mniejsze od n) – pojawiają się problemy. Wyjaśnię to po kolei.

Przypomnę, że przestrzeń fazowa ma następujący sens. Różne kolory (konkretne barwy jak zielony, czerwony, niebieski, żółty, etc.) tworzą wspólną przestrzeń fazową, bo można je odnieść względem siebie. Podobnie jest z figurami geometrycznymi o różnej budowie (np. koło, kwadrat, krzyż, trójkąt i tak dalej). Cechą elementów w jednej przestrzeni fazowej jest reguła albo-albo (czerwony nie jest zielony, trójkąt nie jest kwadratem). Różne przestrzenie fazowe wzajemnie się przenikają, tzn. każdemu elementowi jednej przestrzeni fazowej można przypisać dowolny element drugiej. Elementy z różnych przestrzeni fazowych nie są względem siebie odnaszalne. Kolor nie ma odniesienia w kształtach i vice versa. "Przeźródlenie fazowe" jest wytworem abstrakcyjnym opisującym mechanikę zaistnienia i przepływu informacji, wynikającym z zasad metacybernetyki (metacybernetyka mojego autorstwa jest kontekstowym rozwinięciem cybernetyki).

Przestrzeń fazowa ma charakter kontekstowy, tzn. "przypisywany". Na przykład fakt iż oczywistym dla nas jest, że kolory nie mają odniesienia w kształtach, z punktu widzenia przestrzeni fazowych jest skutkiem kontekstu "kolor" lub "kształt". Kontekstem równie dobrze może być konstrukcja przestrzeni fazowej bazującej wyłącznie na barwach, tyle że określająca je jako wybrana ilość stopni jasny / ciemny. Odnaszalność może się wydawać "naturalna" (kolory nie są kształtami i vice versa) albo "abstrakcyjna" (liczby całkowite od 1 do 80 z nieskończoności). Różne "typy" odnaszalności są zakodowane w rzeczywistości człowieka w różny sposób, w różnych warstwach i dlatego mogą się wydawać tak odmienne doświadczalnie, mimo iż teoretycznie są one (topologicznie) "jednakowe". Przestrzeń fazowa jest zamknięta, jeśli ilość dozwolonych cech w wybranym kontekście (włącznie z lokalnością w czasie) jest ograniczona wskutek wyboru (nie wnikając w to, czy jest to wybór celowy, czy "podział naturalny"). Przestrzeń fazowa jest otwarta, jeśli każdy kolejny element może być dowolny (w obrębie kontekstu), różni się od pozostałych (ale jest wobec nich odnaszalny w kontekście tejże przestrzeni) i można ich wybrać dowolnie wiele. Interesującym wydaje tu się pytanie, czy przestrzeń fazowa jest zbiorem ciągłym (na przykład pomiędzy kolorem czerwonym a pomarańczowym istnieje nieskończona ciągła gradacja odcienia) czy dyskretnym (kontynuując z poprzedniego przykładu – kolor czerwony albo pomarańczowy)? Otóż – podłożem przestrzeni fazowej są zbiory ciągłe (nieskończone), ale sensem tych przestrzeni jest to, że składają się z elementów (niezależnie od ich ilości). Przypomina to paradoks odcinka. Z jednej strony jest to jednolity ciągły twór, a z drugiej strony jest to twór który składa się z nieskończonej ilości punktów. Punkty istnieją w chwili, gdy są one wskazywane poprzez wybór. Punkty są wskazywane ponieważ inaczej nie istniałaby informacja (przepływ informacji), a więc nie byłoby źródła istnienia "odcinka". Przestrzeń fazowa jest lokalnym sposobem opisu przepływu informacji i można powiedzieć że rozkład przestrzeni fazowych zmienia się dynamicznie. Niektóre konteksty można określić jako względnie trwałe (na przykład wybór spośród cyfr od 0 do 9, lub wybór kolorów "typowych", cech typu twardy / miękki, etc.), inne pojawiają się w chwili dokonania jakiegoś wyboru "albo-albo".

Wróćmy teraz na chwilę do przykładu pozytywnej sesji percepcji zdalnej z psem i stołem. Na wynik tej sesji złożyło się niewiele danych strukturalnych, bo aż około 10 cech użytkowych: pies-nieduży-brązowy, relacja stół-pies, stół-gładki-ciemny, wzory-czerwień-biel. Kontekst jest luźny i tutaj jakiegokolwiek SD byłyby dobre, byle w jakiś dość dowolny sposób dotyczyły celu (nie ma więc nawet specjalnego rozróżnienia pomiędzy SD pierwszego a drugiego rzędu) Te 10 cech pochodzi z różnych, prostych przestrzeni fazowych. "Pies" jest popularnym zwierzęciem domowym i istnieje stosunkowo małe zróżnicowanie najpopularniejszych zwierząt domowych (kot, rybki, chomiki, etc.) w naszej kulturze, i ograniczenie to ma w pewnym sensie charakter kontekstowy (świnia rzadko biega koło stołu, który zdaje się znajdować w domu). Kolorów prostych, które nazywa się "na pierwszy rzut oka" też nie ma zbyt dużo, bo poniżej 20-tu, a reszta wynika z odcieni. "Nieduży" jest antagonizmem "dużego" i z najczęściej używanych terminów, ta przestrzeń fazowa się zamyka ("średni" czy "ogromny" nie stoją w sprzeczności z "niedużym" w takim samym sensie jak "kwadratowy" z "okrągłym"). I tak dalej. Tak więc te 10 cech można rozłożyć na 8 odrębnych przestrzeni fazowych. Brak precyzyjnego kontekstu, mała ilość SD w porównaniu z ilością przestrzeni fazowych, duża ilość przestrzeni fazowych – to są cechy typowych celów.

Tyle byłoby w skrócie na temat różnic pomiędzy celami typowymi a strukturalnymi. Zdaję sobie sprawę, że temat nie jest wyczerpany ani zamknięty, ale swoją uwagę chcę skupić na ważniejszych dla tej pracy sprawach.

Cele psychotelepercepcji jakimi są numery toto-lotka – są celami strukturalnymi. Kontekstem precyzyjnym są wartości liczbowe oraz konkretne numery (6z49 lub w badanym przypadku który można dowolnie rozwinąć – 6z80). Numery totka podobnie jak wszelkiego rodzaju "języki symboli abstrakcyjnych" z uwagi na swoją specyfikę nadają się na bycie celami strukturalnymi. Nie chcę tu wnikać w rozważania na trudny temat, czym jest język. Pod kątem naszego użytku mogę powiedzieć, że jest to rozbudowany zbiór symboli, którym przypisano dowolne (w tym – abstrakcyjne) cechy, a które można grupować ze sobą w złożone struktury nadając im lub budując nowy kontekst. Konteksty te są ze sobą strukturalnie powiązane, na przykład poprzez wspólną kulturę i rozumienie znaczeń. Co do użytkowego kontekstu – cytata z książki pozostanie cytatem z książki (a nie – opisem treści cytatu czy ciągiem dowolnie poukładanych znaków), złożony rysunek techniczny pozostanie tymże rysunkiem (bo przybliżenia mogłyby się okazać tragiczne w skutkach; łatwiej jest rysować z uwagi na szeroką gamę powiązań wizualnych niż abstrakcyjnych), a zbiór liczb pozostanie zbiorem tych samych liczb. Nie ma tu miejsca na "nieokreśloność" czy dowolność opartą na przybliżeniach, nie można przekłamać scenariusza.

Liczby w totka, w kontekście wartości numerycznych – stanowią jedną przestrzeń fazową składającą się z 49 lub 80 elementów, wszystkie tak samo uprawnione. Nie obchodzi nas (w tym kontekście), że liczbę "65" można opisać na wiele sposobów (składa się z dwóch cyfr, że cyfry te są niezbyt kanciaste a raczej krągłe, że 65 jest to wiek emerytalny, że wizualnie przypomina dwa wijące się węże, że sąsiad ma taki mosiężnie zdobiony numer domu, że w przybliżeniu wygląda to jak coś z ósemką albo szóstką albo dziewiątką, etc.), mimo iż to można wykorzystać o czym powiem później. Spośród tych 49 lub 80 elementów musimy wybrać 6, wiedząc że mamy aż taki wybór. Na przykładzie innej przestrzeni fazowej można powiedzieć że to jest tak jak wybrać 6 spośród 49 lub 80 różnych kolorów. W praktyce oznacza to dużą ilość odcieni, w których łatwo się pogubić, jeśli miałbyś wybrać co to jest za kolor – nie mając żadnego porównania.

Chcę teraz to, co odnosi się do celów fizycznych i abstrakcyjnych – podkreślić w odrębnym od omawianego kontekście. Istotnym zjawiskiem (mechanizmem) dotyczącym psychotelepercepcji jest podział na cele łatwiejsze i trudniejsze pod kątem zaangażowania warstwy analityczno-logicznej teleobserwatora.

Opisuje to Brown, wskazuje na to Moen. Doświadczalnie stwierdzono, że cele takie jak złożone abstrakcyjne symbole, liczby czy nazwy, napisy, emblematy – są trudne i jednoznaczna weryfikacja takowych wymaga dłuższego treningu. Mówi się, że wszystko to – angażuje mechanizmy "porządkowania" rezydujące w ludzkim umyśle. Języki abstrakcji angażują wyższe funkcje kognitywne mózgu / umysłu teleobserwatora czyli warstwy analityczno-logiczne będącej w rzeczy samej mieszanką racjonalnego umysłu i śladów pamięciowych na podstawie których powstają skojarzenia budowane przez wyobraźnię. Procedury SRV (z początku wykorzystywane w wojsku) stworzono po to, aby zredukować wpływ warstwy analityczno-logicznej na jakość danych na temat badanego celu. Mechanizmy kodowania danych (transformacji celów strukturalnych w typowe) mogą okazać się krokiem milowym w metodach psychotelepercepcji rozwijanej przez Browna.

Zdalna percepcja której celem jest dowolny obiekt spośród morza nieograniczonych możliwości paradoksalnie jest czymś dużo łatwiejszym niż spostrzeganie kilku z góry określonych elementów spośród ograniczonego zbioru niedowolnych elementów. Wydawać by się mogło, że stoi to w sprzeczności z logiką, ale ten pozorny paradoks może zniknąć, jeśli zmienimy układ Znanych. Sprzeczność jest wtedy, gdy kwestionujemy prawdziwość zjawiska (procesu) jakim jest spontaniczna zdolność do wglądu w rzeczy przeszłe, przyszłe i odległe na tyle, by znaleźć się poza zasięgiem fizycznego bądź zmysłowego poznania. Jeśli jednak przyjmiemy, że percepcja nieuwarunkowana – zdolność "czucia" jest czymś powszednim i zintegrowanym z codziennością – okaże się wówczas, że analiza zagadnień psychotelepercepcji sprowadzi się do analizy procesów związanych z funkcjonowaniem ludzkiego umysłu. Jeśli napływ danych (których nie można nazwać pozazmysłowymi, z racji że są one przedmiotem "czucia", a to – jest formą "zmysłu") spoza obszarów fizycznej lokalnej terażniejszości jest czymś równoprawnym do zwykłej percepcji (na podłożu pozaświadomym), to wyjaśnienie mówiące dlaczego toto-lotek jest czymś nieporównywalnie trudniejszym we wglądzie niż spontaniczne stwierdzenie, że w tej chwili "kolega kolegi, którego znam ze słyszenia – kupił właśnie brązowego psa".

Mój model wyjaśnia prawdopodobną naturę wielu z tych zjawisk, ale nie stanowi on wyłącznie podsumowania tego co dostarcza materiał badawczy z sesji badawczych z percepcją zdalną; wskazuje on i wyjaśnia możliwe rozwiązania kwestii doświadczalnych związanych eksploracją celów strukturalnych. Jednakże w tej pracy zmuszony jestem ograniczyć się do tylko tych spraw, które są istotne z praktycznego punktu widzenia w odniesieniu do podejmowanych zagadnień.

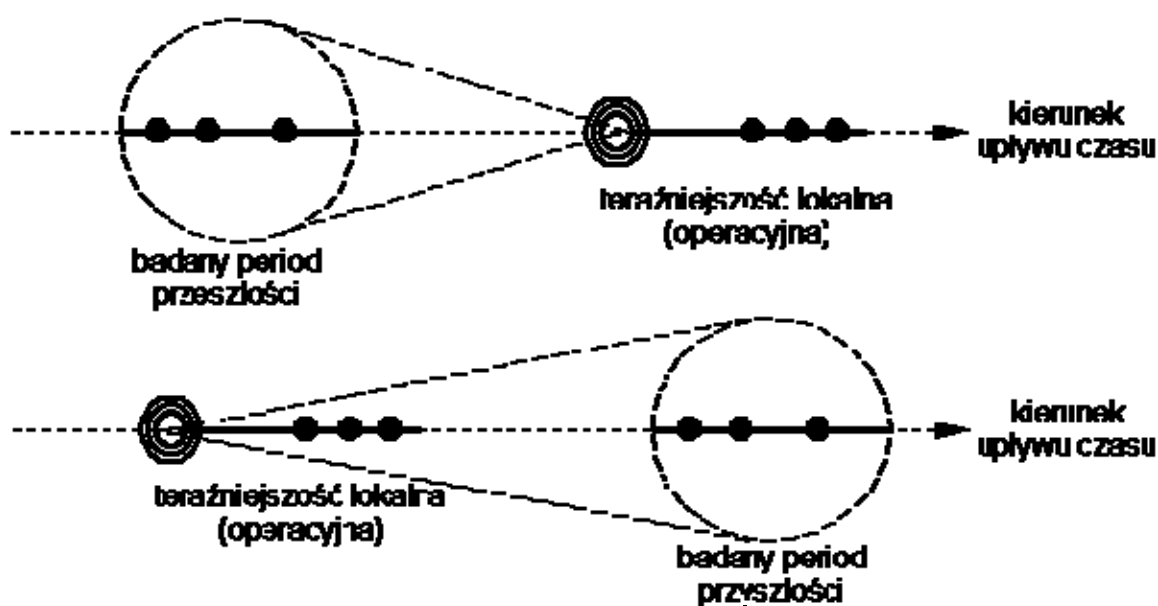
Dane strukturalne pochodzące z takich celów jak toto-lotek są w istocie złożone jak odcienie barw, które trzeba znać tak samo na pamięć. Jest to jednak problem do obejścia, poprzez zastosowanie odpowiednich systemów kodowania. Polegają one na zmniejszeniu samych przestrzeni fazowych (sprowadzenie ich do kilkuelementowych) oraz na zmniejszeniu proporcji pomiędzy ilością dopuszczalnych elementów opisu (SD) w stosunku do ilości zamkniętych przestrzeni fazowych. Jest to równoznaczne ze zwiększeniem ilości przestrzeni fazowych, a co za tym idzie – rozwinie się także ilość dopuszczalnych elementów opisu (SD), ale i rozluźni się też kontekst celu. Zastosowanie systemu kodowania polega na przekształceniu celu strukturalnego w cel typowy, co jest możliwe. W przypadku toto-lotka należy się jednak gruntownie zastanowić jakie rodzaje przekształceń będą korzystne dla całego eksperymentu, to znaczy – w jakich przypadkach przekształcenie umożliwi osiągnięcie wysokich wyników typowania, wysokich na tyle, by gra w toto-lotka była opłacalna. Jak wiadomo, toto-lotek wymaga wysokiej trafialności (precyzji).

C) Uwagi ogólne na temat systemów kodowania

Zanim zaczniemy kodować informacje, przyjrzyjmy się co będziemy z nimi robić. Typowanie numerów toto-lotka ma charakter szeregowy w dwojaki sposób. Przede wszystkim, numery toto-lotka należą do jednej przestrzeni fazowej, więc każdy z nich jest odrębny względem pozostałych (bo można je względem siebie odnieść). Abstrahując na moment od totka, gdyby cały jeden obiekt – na przykład kwadrat – mógł być koloru czerwonego lub zielonego, to kolor nie zmienia natury tej figury, tak samo jak to że "jest kwadratowe" nie wpływa na barwę. Zaś wracając do totka, zmieszanie ze sobą dwóch liczb w taki sposób spowodowałoby kolizję, czyli z wyniku (np. sumy liczb, albo poukładanych jedna obok drugiej 4 cyfr; chodzi o "nakładanie na siebie", bo ustawienie jednej obok drugiej jest tożsame z zasadą szeregowości) nie można jednoznacznie określić co się nań składa. Tak więc zbiór liczb w totku jest zbiorem szeregowym. Fizycznie ta szeregowość jest dodatkowo zdeterminowana wpływem czasu. Kontekstem liczb totka są ich wartości liczbowe. Definiując ciąg liczbowy, w jednym punkcie czasu "może wystąpić" tylko jedna wartość liczbowa (nie ma to nic wspólnego z zapisem wielu liczb na kartce znajdującej się przed oczami). W praktyce wygląda to zresztą tak, że kolejne liczby są losowane / podawane w odstępach czasu, przez co określona jest kolejność (a więc cecha szeregowości). Ty sprawdzając swoją wygraną w totka, sprawdzasz liczby jedna po drugiej (obojętnie jak szybko). Można teoretycznie stworzyć warunki nieszegrowe, ale mówimy o istniejącym systemie który jest jaki jest. A system jak i sposób podejścia – w statystycznej większości jest szeregowy. Werbalizacja kolejnych liczb jest tego przykładem – spróbuj wypowiedzieć na głos wszystkie liczby jednocześnie (lub spróbuj zrozumieć taki chwilowy zgiełk).

Człowiek natomiast jako dekodery informacji, pomimo iż informacje te są szeregowe i on sam funkcjonuje w sposób szeregowy, dokonuje deszyfracji danych w sposób równoległy. Sięgając w przeszłość bądź w przyszłość – człowiek sięga po cały pakiet informacji (a więc skoro to jest pakiet, to wszystko jest razem, czyli jest równoległe względem odbiorcy), z którego buduje szeregową "terażniejszość operacyjną". To o czym piszę byłoby nieistotną sprawą, gdyby nie konfiguracja "czucia" w układach ludzkiej percepcji i

przetwarzania danych. Przykładowo – przypominając sobie coś z przeszłości, zaczynasz od "obiekty ogólnego" (będącego zbiorem informacji uszeregowanych w czasie) a następnie je analizujesz i układasz w struktury, porządkujesz opierając się o logikę, przyczynowość i jasny kontekst. Nie stwarzasz to większego problemu jeśli jest to coś co dobrze pamiętasz. Zauważ jednak że czasem próbujesz sobie poukładać jakieś rzeczy z przeszłości z którymi masz kłopot aby je sobie przypomnieć. Wówczas część historii dopowiadasz. Domniemania te najczęściej bazują wyłącznie na logice, kausalności i spójności kontekstowej; jest naturalne że część twoich domysłów choć jest zbliżona do rzeczywistości (mniej lub bardziej) – nie pokrywa się z nią (fałszywe wspomnienia mogą być dodatkowo zdeterminowane przez czynniki emocjonalne i kodujące). Do badania własnej przeszłości używasz także "czucia" (jasnowidzenie dotyczące własnych wspomnień jest często niedostrzegane / nie interpretowane jako proces zdalnej percepcji), które poprawia twoje noty tam, gdzie zdajesz się na "intuicję". Po co o tym mówię. Przy percepcji zdalnej w nieznaną przyszłość – pierwsze skrzypce gra percepcja nieuwarunkowana i to ona (a nie logika) decyduje o całej pracy. W obrębie czucia, fragment uszeregowanej przyszłości wstępnie pojawia się również jako kompleksowy (całościowy) obiekt. Ponieważ nie ma tutaj podstaw logiczno- przyczynowych (ani kontekstowych) do rozbioru obiektu na części pierwsze (strukturę szeregową) mechanizmy dekodujące mogą zrobić to w sposób dość "dowolny". W konsekwencji oznacza to, że informacji tych nie da się uszeregować tak prosto i precyzyjnie jak wspomnień z przeszłości. W przypadku szeregowych SD (z jednej przestrzeni fazowej) przekształconych w pojedynczą strukturę równoległą nie jest możliwa konwersja do postaci początkowej (strukturę szeregową). Poniższy diagram pokazuje omawiane mechanizmy szeregowości w odniesieniu do badania przeszłości (górny) oraz przyszłości (dolny).



Aby ominąć problemy z szeregowością, można zrobić dwie rzeczy. Pierwszą – przedmiot percepcji zdalnej można "rozbić" na czynniki pierwsze i procedury badawcze rozłożyć w czasie albo zwiększyć zdolność do ogniskowania na składowych przedmioty "czucia". Jest to możliwe, ale trudne. Drugą rzeczą – jest konwersja danych szeregowych na dane równoległe, co jest tematem przewodnim tego rozdziału. To by było tyle na temat szeregowości danych.

Dane strukturalne mogą być zakodowane w formie nadającej się do wykorzystania na różne sposoby i w większości zależy to od sposobu organizacji sesji zwrotnej. Najprostszym podejściem jest użycie wyłącznie płaszczyzny psychicznej (wyobraźnia, wizualizacja, umysł) i wówczas nie istnieją żadne ograniczenia w sposobie przygotowania kodów. Rozważanie elementów występujących w sposobie kodowania przybiera inną postać, jeśli w sesji zwrotnej zechcemy użyć fizycznych przedmiotów bądź prawdziwych sytuacji.

Systemy kodowania danych strukturalnych dla niektórych mogą wydawać się zbędne, mają one jednak swój sens. Podstawowym założeniem niniejszej pracy jest występowanie sprzężeń zwrotnych w czasie. Kodowanie danych ma na celu "oczyszczenie" linii sygnału użytkowego z całej gamy zbędnych informacji, wynikających zarówno ze sposobu funkcjonowania "przetworników czucia" w ludzkim umyśle jak również wynikających z samego "czucia", które dostarcza wielu zbędnych danych tylko dlatego – że jest czymś równie naturalnym jak wzrok, słuch czy myślenie. Sprzężenia zwrotne w czasie można wzmacniać, skutkiem czego jest pojawianie się większej ilości informacji zwrotnych. Kodowanie danych strukturalnych służy do tego, aby wzmacniać transmisję sygnałów użytkowych, przy jednoczesnym osłabieniu reszty zwanej "szumem tła". Systemy kodowania wykorzystują naturalną zdolność umysłu (logiki, rozumienia, atrybutów z nim powiązanych) do adaptowania się do nowych sytuacji (kontekstów). Teoretycznie oznaczałoby to więc że zmiana sposobu reprezentacji sygnału nic nowego nie wnosi. Z moich obserwacji wynika jednak, że adaptacji tej towarzyszy wyraźna zmiana jakości w odbiorze (rekonstrukcji) danych strukturalnych pochodzących z "czucia".

2. Metody kodowania danych strukturalnych

A) Wariant 1. Informacja nie zakodowana i pozornie niezakodowana

Nic nie stoi na przeszkodzie aby przy eksperymentach z aPSZ(-T) nie pracować z psychotelepercepcją informacji w niezmienionej formie, czyli w przypadku toto-lotka – aby używać liczb. Eksperymenty z liczbami dałyby porównanie dla analogicznych doświadczeń z percepcją zdalną prowadzonych bez nacisku na sprzężenia zwrotne w czasie. W przypadku liczb, dane strukturalne występują na dwóch płaszczyznach. kontekstowej (wartość liczbowa) oraz obrazowej (przybliżony dowolny opis). Dość łatwo jest pomylić te płaszczyzny, bowiem podczas gdy w przypadku kontekstowym pojawia się bezpośrednio "przeświadczenie/pewność" co do wartości, tam gdzie opis liczb ma charakter obrazowy – podawanie wartości liczbowych odbywa się na zasadzie dedukcji (warstwa analityczno-logiczna). Należy pamiętać, że wszystkie procesy percepcji zdalnej zachodzą wewnątrznie (na płaszczyźnie psychicznej widzącego), a informacje na temat przedmiotu tejże percepcji obu przypadkach są podawane w formie "opisowej" (użycie "języka") i stąd właśnie wynika podobieństwo tych dwóch sposobów odbioru liczb. Dodatkową trudność w rozróżnieniu rodzi jeszcze to, że odbiór polegający na "odczuciach" jaka będzie dana liczba jest i opisowy i kontekstowy zarazem (stopniowany siłą odczucia). Jak wspominałem wcześniej, "czucie" jest już wstępnie reinterpretowane do czegoś co ma konkretną wartość, gdy tylko dociera do umysłu postrzegającego. "Czucie" opisuję tu jako coś odrębnego zmysłowo tylko dlatego, że w części przypadków niemożliwym jest wyłapywanie "czucia" zanim pojawi się obraz lub dźwięk; są one prawie natychmiastowe a ponieważ dominujące są w tym procesie warstwy umysłu, "czucie" jest najzwyczajniej zagłuszane czymś zwyczajnie umysłowym takim jak umysłowe widzenie obrazu lub odbiór dźwięku (głosu).

Przeptywanie informacji może odbywać się na różnych płaszczyznach zmysłowych. W pierwszej kolejności mogą to być wrażenia wizualne (równoległe; obraz pojawiający się przed oczami), słuchowe (szeregowe; głos mówiący do ucha), odczuciowe (nieokreślone; wrażenie) etc. Zależy to od preferencji i/lub predyspozycji uczestnika doświadczeń. W tym wszystkim istnieje dwustopniowa gradacja odbioru informacji w przypadku liczb, zwłaszcza tych odbieranych "kontekstowo". Pierwszy stopień są to wrażenia "odczuciowe", ale interpretowane przez postrzegającego jako coś rozgrywającego się na poziomie wyobraźni, wizualizacji (mgliste, wewnątrz głowy, uciekające). Drugi stopień są to wrażenia odbierane w sposób interpretowany jako fizyczny (plastyczne, namacalne, pełne). Jest różnica, którą można zobrazować takimi przykładami: wziąć do ręki i zobaczyć (poczuć) fizyczną pomarańczę a wyobrazić sobie tę pomarańczę i wyobrazić sobie jej dotyk, usłyszeć fizyczny głos wypowiadający informacje a wyobrazić sobie głos mówiący te informacje.

W praktyce występują oba sposoby odbioru informacji z przyszłości: kontekstowy i opisowy. Dobór procedur badawczych należy ustalić doświadczalnie bądź na podstawie wcześniejszych przygód osób uczestniczących w eksperymencie. Z moich poszukiwań (obserwacji) wynika, że rzadkością są precyzyjne trafienia liczb, odbieranych bezpośrednio jako liczby (kontekstowo). Odbiór "opisowy" daje możliwość weryfikacji statystycznej na różnorodnych zbiorach elementów opisu dotyczących określonych obiektów liczbowych. Krótko mówiąc – danych strukturalnych jest więcej niż w przypadku, gdy liczba podawana byłaby wprost, a decyzja jest podejmowana w sposób analityczny.

Zastosowanie kodowania prostego ma sens w przypadku, gdy teleobserwator jest osobą naturalnie utalentowaną bądź wskutek szkolenia osiąga dobre wyniki. Rozwinięciem wariantu pierwszego jest wariant czwarty.

B) Wariant 2. Kodowanie z kompresją

Szeregowe dane toto-lotka można sprowadzić do postaci równoległej w sposób umożliwiający skuteczne dekodowanie informacji użytkowych. Aby dekodowanie mogło być w miarę precyzyjne, należy ograniczyć ilość kodowanych informacji do niezbędnego minimum. Można to zrobić rozkładając zbiór totka (49 w dużym lotku lub 80 w multilotku; dalsza praca będzie się ograniczać tylko do tych gier liczbowych) na rząd dziesiątek i jedności, dzięki czemu uzyskamy dwa zbiory łączące łącznie 15 (dla 49) lub 19 (dla 80) elementów, gdzie jeden z tej pary ma zawsze 10 elementów (rząd jedności) a drugi (rząd dziesiąty) stanowi resztę. W ten sposób doprowadziliśmy do "kompresji bezstratnej" źródła danych strukturalnych, zmniejszając przestrzeń fazową z 49 do 15 i z 80 do 19 elementów. Nadal są to dane szeregowe. Aby zrobić z nich zbiór danych równoległych możliwych do zdekodowania, wszystkie te elementy trzeba zamienić na takie symbole i/lub cechy, które mogą się na siebie dowolnie nakładać bez wpływu na sens kontekstowy poszczególnych symboli i/lub cech.

Ponieważ w całym losowaniu będziemy posługiwać się całą czas tą samą parą zbiorów (więc wystąpi ona 6-10 razy), dla zdefiniowania jednego ze zbiorów zamiast wyłącznie cech prostych (takich jak kolor, kształt, twardość, etc.) użyłbym symboli bazowych o charakterze uogólnionym, które można opisywać w miarę dowolną ilością cech prostych ale jednocześnie w sposób (statystycznie) jednoznacznie deklarujący opisywany symbol. Jeśli symbol może być opisany dowolnymi cechami prostymi w nieokreślonej ilości, to interpretacja symbolu opiera się na weryfikacji statystycznej większości (zgodności). "Pies" może być opisany na wiele różnych sposobów i przy użyciu wielu cech prostych, bez wskazywania samego zwierzęcia. Symbol uogólniony polega na tym, że "pies" odnosi się do futrzanego zwierzęcia na czterech łapach i dyskretnym rozwinięciem tego symbolu bazowego jest właśnie zwierzę z takiej grupy. Nawet jeśli "pies" zostanie wskazany jako konkretne zwierzę i będzie pomyłony z "wydrą" – z punktu widzenia percepcji

zdalnej i tego wariantu kodowania – będzie to opis nadal zgodny z symbolem uogólnionym. Innym przykładem jest "nóż". Jest to ostre, metalowe narzędzie, służące do cięcia (widać tu 4 cechy proste). "Piła motorowa" w kontekście symbolu uogólnionego jest zgodna z "nożem".

Idźmy dalej. Jak widać – te dwa symbole bazowe ("nóż" i "pies") są od siebie bardzo różne i jednoznaczne. I nic nie stoi na przeszkodzie aby się ze sobą mieszały, bo to nie zmieni kontekstu uogólnionego obu symboli. Jeśli pojawi się wspólna warstwa, na przykład jako dominujące cechy futrzanego zwierzęcia zostaną wskazane atrybuty związane z ostrymi, tnącymi zębami bądź pazurami – to mówimy wówczas o kompresji danych strukturalnych. Jakikolwiek by nie był przedmiot percepcji zdalnej, postrzegający opisze go używając ograniczonego zbioru cech (więc musi dokonać wyboru opartego na "czuciu") i nic nie stoi na przeszkodzie aby warstwa analityczno-logiczna dokonała wymierzania ze sobą tych symboli.

Umysł postrzegającego ma naturalną tendencję do budowania układów sytuacyjnych (fantazjowanie). Tę cechę można wykorzystać jako element kodowania danych. Na przykład jeśli przedmiotem percepcji jest pies, to umysł postrzegającego najchętniej zbudowałby mu budę albo posadził drzewo, czyli – umieścił w jakimś kontekście sytuacyjnym. Jeśli jeden ze zbiorów (rząd dziesiąty) zakodujemy jako różne konteksty sytuacyjne, to otrzymamy zbiór 10 symboli uogólnionych w 5 lub 9 możliwych zestawieniach sytuacyjnych, dzięki czemu możemy budować bardzo plastyczne i elastyczne obrazy, w których można kodować dość precyzyjnie użytkowe SD. Przykładem bazowym kontekstu sytuacyjnego może być "coś zamknięte w kartonie, czego uogólnieniem jest "być zamkniętym". Przykładem odrębnym fazowo (z odrębnej przestrzeni fazowej) jest kontekst bazowy "stoi pod drzewem", czego uogólnieniem jest "znajdowanie się przy/pod czymś większym". sam "karton" może również "stać pod drzewem" i mimo tego połączenia – nadal zachowany jest sens kontekstów uogólnionych.

Symbole mogą się mieszać między sobą, konteksty sytuacyjne mogą się mieszać ze sobą, konteksty sytuacyjne muszą się mieszać z symbolami aby otrzymać konkretne liczby przy dekodowaniu. Ponieważ w toto-lotku losowanych jest kilka liczb (ale każda liczba występuje tylko raz), więc ta jedna tabela składająca się z przyporządkowań symboli i kontekstów sytuacyjnych jest stosowana wielokrotnie. Ponieważ dane strukturalne wstępnie pojawiają się jako "całość" (komplet) liczb, więc jeśli liczby te są zakodowane w zestawieniach – jest naturalnym, że poszczególne pary zestawień mogą się na siebie nakładać, dając złożone wytwory. To zjawisko można wykorzystać celowo, bowiem prowadzi ono do kompresji dużej ilości rozbitych informacji w stosunkowo proste kompleksy (obrazy). W takim czymś, zupełnie zanika kontekst toto-lotka jako gry, a zadaniem zdalnie postrzegającego jest opisać obraz lub miejsce w którym się znajduje.

Poniższa tabela jest przykładem zestawienia paru symboli i kontekstów sytuacyjnych. W nawiasach kwadratowych podane są wskazówki, w jakich kierunkach można szukać potocznego (typowego) uogólnienia. Nie istnieje "sztywna" baza uogólnień i jest to podejście wynikające ze sposobu funkcjonowania warstw umysłu na poziomie skojarzeniowym i analitycznym. Nie będę podawał gotowych kompletnych receptur (tablic kodowania) ponieważ ta część pracy ma charakter teoretyczny i jej zadaniem jest wskazanie ogólnych zasad związanych z tematem. Docelowych układów należałoby poszukać w oparciu o badania statystyczne nad percepcją zdalną. Gotowe przykłady przedstawię w części doświadczalnej niniejszej pracy nad sprzężeniami zwrotnymi.

przyporządkowanie liczbowe (rząd jedności) symbol bazowy [i jego uogólnienie]	przyporządkowanie liczbowe (rząd dziesiąty) kontekst sytuacyjny bazowy [i jego uogólnienie]
pies [zwierzę o cechach prostych które można przypisać psu]	karton [być zamkniętym, owiniętym w]
nóż [metal, narzędzie, coś wskazane na podstawie dominujących cech prostych związanych z nożem]	pod drzewem [znajdować się w obrębie czegoś wysokiego, rozłożystego]
pomarańcza [owoc, coś o kształcie, kolorze pomarańczy]	leży na stole [znajduje się na jakiejś szczególnej wyeksponowanej powierzchni]
zegarek [lub jakiś dowolny złożony mechanizm]	jest związane z wodą lub płynnością [w rzece, deszcz, stan płynny]

Z tej tabeli możemy zakodować dowolne liczby spośród 16 możliwych powiązań: 1-4, 11-14, 21-24, 31-34. Wybierzmy spośród tego jakieś cztery liczby i zakodujemy je: 3, 13, 22, 34. Wpierw otrzymujemy zestawienie: 0-3 / "karton" – "pomarańcza", 1-3 / "pod drzewem" – "pomarańcza", 2-2 / "leży na stole" – "nóż", 3-4 / "związane z płynnością" – "zegarek". Teraz dokonajmy kompresji powstałych układów. 03 i 22 można połączyć w jeden większy obraz następującej treści: "na stole leży pudełko pomarańczy. częściowo obrana soczysta pomarańcza, obok której leżą łupki i zdobiony mały nożyk". Pozostałe dwa (13, 34) można przedstawić jako obraz takiej treści: "obok rzeki stoi drzewo z pomarańczami, niektóre z nich leżą pod drzewem. na rzece jest pracujące koło młyńskie". Możemy dokonać zupełnie innego zestawienia (3, 13, 22, 34): "pod drzewem leży dużo pomarańczy. zbiera je człowiek i wkłada do dużego zamykanego kosza". Jeśli

obraz będzie w miarę jednoznaczny, wszystkie liczby możemy poskładać w jedną całość: "obok rzeki, na której pracuje młyńskie koło – rośnie drzewo pomarańczowe, z którego ktoś zbiera pomarańcze do dużego kosza. pod drzewem stoi stół na którym jest częściowo obrana pomarańcza i zdobiony szczyryk". Przy większym zbiorze jaki oddaje do dyspozycji toto-lotek (6z49 lub 10z20z80) mamy do wyboru składanie obrazów z szerszej gamy elementów. Typowe 6 numerów totka można zwykle swobodnie zakodować w 1-3 obrazach złożonych.

Taki sposób kodowania bazuje na sposobie łączenia ze sobą różnych typowym dla ludzkiego umysłu. Jak było to wskazywane wcześniej – umysł przekształca bezformne i bezkształtne "czucie" na formę, którą zna a umysł ten więc buduje mapy zmysłowe w oparciu o wyczucie struktury. Działa tu logika, działa kojarzenie faktów na podstawie ich kontekstowego (obiektywno jak i emocjonalnie) podobieństwa i na podstawie śladów pamięci i wyuczonych nawyków. Więcej o tym można znaleźć w lekturze B.Moena (perceptor i interpretator) czy C.Browna (warstwa analityczno-logiczna), choć nie są to jedyne przykłady.

Teleobserwator może dostarczać informacji na temat celu używając cech prostych, i cechy te będą się odnosiły jasno do elementów całej układanki. Może też tak się zdarzyć, że teleobserwator będzie opisywał to co widzi – w sposób złożony i "poetycki" (tzn. przy minimum procedur z metodologii SRV C.Browna), a opisywane przezeń obrazy będą zawierały już w sobie wysoce skondensowaną informację użytkową. Ponieważ jest to proces naturalny, nic nie stoi na przeszkodzie aby dane źródłowe do sesji zwrotnej podawać już w takiej postaci. Uproszczenie sesji zwrotnej poprzez podawanie skompresowanej informacji eliminuje efekt wielokrotnego "echa" czyli wielokrotnego nakładania się informacji nieużytkowych w bieżącym kontekście na informacje użytkowe tegoż kontekstu. Umiejętne spreparowanie SD dla sesji zwrotnej umożliwia także eliminację nadmiaru spontaniczności (nieokreśloności) poprzez logiczne łączenie poszczególnych sekwencji tak aby wydawały się one naturalne. Warstwa analityczno-logiczna będzie podsuwać rozwiązania "najbardziej prawdopodobne", ale rozwiązania te będą tworzone (dla sesji zwrotnej) właśnie tak aby dopasować je do sposobu działania warstwy analitycznej.

Mimo kondensacji danych, kodowanie z kompresją pozostawia szerokie pole do manewrowania w dowolności. "Wizje" zdalnie postrzegającego zawierają od kilku do kilkunastu "kluczy", które decydują o zdekodowanych liczbach. Ponieważ mówimy to o zdalnej percepcji a nie o fantazjowaniu, klucze te – mimo szerokiej gamy dozwolonych "objawień", będą miały nadal cechy symboli (i kontekstów sytuacyjnych) uogólnionych, a po drugie – będą to elementy "rzucające się w oko" czyli ładujące w polu uwagi i zainteresowania teleobserwatora w sposób prowadzący do werbalizacji (tzn. teleobserwator nie musi przypisywać im specjalnego zainteresowania, ale mechanika percepcji zdalnej spowoduje, że to właśnie takie a nie inne rzeczy zostaną zwerbalizowane, świadomie lub spontanicznie).

Dekodowanie nie zawsze jest proste. Przede wszystkim należy mieć na uwadze, że nie wszystkie "wizje" zdalnie postrzegającego muszą mieć jakieś znaczenie. Wśród wizji mogą pojawiać się obrazy, które nijak nie pasują do przyjętej tabeli kodów i te można swobodnie porzucić. Tabela kodów jest dostosowana właśnie tak, aby część obrazów można było odrzucać jako zbędne, nieużyteczne. Rodzi się pytanie: "co można porzucić a co nie?" Badając "wyrazistość" przyporządkowań wtórnych (tzn. rzeczywistych wyników z losowania) względem danych z sesji można określić "prostotę" tych (elementów) wizji, z których nie dało się zdekodować liczb podczas sesji poprzedzającej losowanie. Sposób jest bardzo prosty, bo polega na próbie takiego zakodowania liczb które padły w losowaniu, aby otrzymać zgodność z treścią wizji "nijakich". Przy czym przede wszystkim należy się doszukiwać najprostszyc związków, takich które są w jakiś potoczny sposób "oczywiste". W ten sposób można się częściowo przyczynić do określenia użyteczności samej tablicy kodów. Badania należy przeprowadzić statystycznie (aby móc zbudować tabele "dobre dla wszystkich", co na dłuższą metę ułatwi pracę), ale nic nie stoi na przeszkodzie aby same tabele dostosowywać do preferencji indywidualnych. W końcu pomimo społecznego podobieństwa, na pewnym poziomie każdy działa nieco inaczej. Na przykład kolorowy parasol może mieć związek zarówno z "kolorowymi płatkami" jak też z "wodą". Parasol jest urządzeniem przeciwdeszczowym, co może umknąć uwadze jeśli skupić się wyłącznie na jego walorach wizualnych.

Na dzień dzisiejszy w swoich badaniach wykorzystuję tę właśnie metodę kodowania, bo jest dla mnie najprostsza w użyciu, a jej wysoka skuteczność w praktyce oznacza że obecnie nie widzę potrzeby zmiany systemu kodowania.

C) Wariant 3. Kodowanie z korekcją.

Wariant ten jest podobny do poprzedniego. Liczy się wstępnie rozbijane na rząd jedności i rząd dziesiętny, następnie tworzone są odpowiednie tabele przyporządkowań dla obu grup. Zasadnicza różnica polega na tym, że dla każdej jednej typowanej liczby tworzone są odrębne tabele przyporządkowań. Do każdej typowanej (losowanej) liczby wykorzystywane są dwa zbiory przyporządkowań złożone elementów, które podczas całej procedury występują tylko raz. Przykładowo, jeśli w toto-lotku zdecydujemy się typować 6 liczb, to potrzebujemy utworzyć 6 par zbiorów po odpowiednio 10+5 (dla dużego lotka) lub 10+9 (dla multilotka) elementów. Daje to odpowiednio 90 lub 114 elementów.

Tu zaczynają się pierwsze różnice. O ile w wariant poprzedni zakłada użycie symboli złożonych (które można opisywać dowolną ilością cech prostych), o tyle w tym wariantcie zakłada się bezpośrednie wykorzystanie tzw. cech prostych. Rzecz jasna nic nie stoi na przeszkodzie aby użyć 6 par zbiorów budowanych według zasad kodowania z kompresją, ale sądzę że ilość potrzebnych elementów złożonego typu jest zbyt obszerna. Z jednej strony musielibyśmy z symboli (i kontekstów sytuacyjnych) bazowych

uzyskać dużą ilość uogólnień (prostych do jednoznacznej identyfikacji) co jest zadaniem trudnym, z drugiej zaś strony – osoba korzystająca ze zdalnej percepcji musiałaby w tym zakresie dysponować bogatym "językiem uogólnień". O ile elementów bazowych można wypracować wiele, o tyle "jednoznacznie" różnych (tzn. łatwo rozróżnialnych przez przeciętnego odbiorcę) od siebie uogólnień – już nie i te będą się najprawdopodobniej ze sobą zlewać w znaczącym stopniu.

O ile celem percepcji zdalnej w tym przypadku są cechy proste, o tyle przedmiotem tejże percepcji mogą być złożone dowolne (określone bądź nieokreślone) układy. Nie gra roli co będzie się pojawiać podczas sesji badawczej. Mogą to być dowolne symbole bazowe i dowolne konteksty sytuacyjne, mogą to być z góry ustalone przedmioty, ponieważ wszystkie one nie są brane w ogóle pod uwagę kontekstu sesji. Pod uwagę brane są wyłącznie dominujące cechy proste (określonego typu), jakie zdalnie postrzegający zdecyduje się zwerbalizować (wybrać). Można na przykład przyjąć, że przedmiotem percepcji zdalnej będzie "pies". Zdalnie widzącemu zostaje narzucone co ma postrzegać, ale nie jest powiedziane jaki to będzie "pies" i co się z nim wiąże. Teleobserwator zatem dokonuje badania celu, podając jego cechy proste: kolor, rozmiar, otoczenie w jakim się znajduje (np. kolor ścian, gramatura podłoża), cechy szczególne (np. kształt łata) i tak dalej. Jeśli cel nie jest z góry określony tak jak w przypadku "psa", to mimo to – teleobserwator będzie opisywał strukturę celu przy użyciu cech prostych: "twarde", "zielone", "coś z metalem" etc. Czy będzie to obroza psa, czy jakaś złożona mechanicznie kanciata konstrukcja budowlana (a więc symbole o różnorodnym uogólnieniu) na drugim końcu świata – to nie gra roli.

Tworząc tabele przyporządkowań, powinniśmy ustalić jedno. Mimo iż jest oczywiste że wybrane "cechy proste" będą należały do bardzo wielu przestrzeni fazowych, elementy należące do tych samych przestrzeni fazowych należy ze sobą grupować. Na przykład dość rozbudowaną przestrzenią fazową są kolory, bo człowiek rozróżnia w sposób jednoznaczny wiele barw (bez wgłębiania się w odcienie). Kolory powinny zatem być zgrupowane w jednym zbiorze opisującym "własność" jednej cyfry z jednego badania. Takie grupowanie powinno wyeliminować zakłócenia typu "echo sygnału". Na przykład jeśli podczas badania pierwszej liczby pojawia się własność typu "kolor" jako dominująca, podczas badania drugiej liczby "kolor" jest częściowo warunkowany tym że był cechą dominującą (kontekstową) w pierwszym badaniu. Poniższa tabela jest uproszczonym przykładem obrazującym sposób budowania przyporządkowań dla kodowania z korekcją.

<p>liczba pierwsza, rząd dziesiąty: rodzaj cechy prostej: kolor 1#: czerwony 2#: zielony 3#: niebieski 4#: żółty</p>	<p>liczba pierwsza, rząd jedności: rodzaj cechy prostej: kształt #1: okrągłe, obłe kształty #2: kanciaste, kwadratowe kształty #3: szpiczaste, trójkątne kształty #4: ostre, liniowe kształty</p>
<p>liczba druga, rząd dziesiąty: rodzaj cechy prostej: materiał 1#: coś jak drewno 2#: chyba metalowe 3#: przypomina szkło 4#: jest jak plastik</p>	<p>liczba druga, rząd jedności: rodzaj cechy prostej: tekstura, gramatura #1: twarde #2: miękkie #3: gładkie #4: chropowate</p>

Jeśli chodzi o wykorzystanie wariantu nastawionego na korekcję, to owszem – można zrobić sesję badawczą nastawioną na jeden cel, bowiem ten jeden cel da się opisać przy użyciu wszystkich cech prostych składających się na tabele przyporządkowań. Jednakże użycie pojedynczego celu jest niewskazane, ponieważ wymaga wysokiej precyzji od zdalnie postrzegającego i jego opis musiałby być nad wyraz dokładny. Nie ma tu pola manewru dla "kalibracji" teleobserwatora z celem (kalibracja ta polega na występowaniu przybliżeń i błędów). Należy zatem użyć tylu odrębnych celów, ile liczb chcemy zbadać i badanie każdej liczby poprowadzić pod kątem "naprowadzenia" teleobserwatora na interesujące nas w danej chwili cechy proste (kontekst). Na przykład teleobserwator w takt rozwoju sesji opisuje cel używając cech prostych i w momencie, gdy kanał percepcji nieuwarunkowanej jest już otwarty – można dyskretnie nadać kontekst pytań pod kątem wybranych zbiorów cech prostych: związanych z kolorem i kształtem (liczba 1), związanych z materiałem i gramaturą (liczba 2) i tak dalej. Co więcej – nic nie stoi na przeszkodzie aby informacje pochodzące z poszczególnych badań (kolejno badanych liczb) wzajemnie się przenikały. Jeśli w przypadku liczby pierwszej badanie jest nastawione na własności barwy i kształtu, to w przypadku kolejnej liczby mogą się pojawić informacje typu "brązowe drewno", albo "chropowate, coś jak małe szpilki", ale nie stanowi to problemu. dla identyfikacji informacji kontekstowych badanego właśnie celu. Efekt ten może wystąpić w obie strony, jako że przyczynowość (ciągłość) w czasie odgrywa w przypadku "czucia" małą znaczącą rolę.

W pracach doświadczalnych, tę własność przenikania się cech pochodzących z kolejnych celów (liczb) można wykorzystać jako mechanizm korekcyjny. Duża ilość napływających informacji podlega odrzuceniu z uwagi na stosowanie zmiennych kontekstów dla cech prostych. Po drugie – należałoby przeprowadzić

dotatkowe badania statystyczne, czy występują jakieś prawidłowości (związane z przenikaniem informacji pomiędzy celami), na podstawie których można byłoby zwiększyć trafialność. Na przykład "echo" polegające na pojawianiu się uogólnień kontekstu innego niż chwilowo badany może się pokrywać z wynikami tegoż innego kontekstu, albo dawać bardziej celne statystycznie wyniki niż ów inny kontekst. A ponieważ typowanych jest kilka liczb niezależnie, echo może występować kilkakrotnie. Wyjaśnię na przykładzie. Jeśli kontekstem badanym jest tabela kolorów i kształtów, to informacje na temat materiału i gramatury są tutaj "echem" kontekstu materiał/kształt – badanego z osobna. I vice versa.

Zdaję sobie sprawę, że kodowanie z korekcją jest materiałem obszernym. Jednakże nie widzę chwilowo potrzeby dalszego rozwijania tego zagadnienia. Jest to metoda, która miałaby zastosowanie w procedurach SRV używanych przez C.Browna, jako że jego metody percepcji zdalnej bazują dość szeroko na cechach prostych. Możliwe, że zajmę się tym w nieokreślonej przyszłości.

D) Wariant 4. Kodowanie proste 1/1

Wariant ten jest rozwinięciem opisowej strony wariantu pierwszego, w którym liczby są podawane w prostej (nie zmienionej) reprezentacji. Tyle że tu – cały zbiór liczb zamieniamy na odpowiednio 49 lub 80 różnych elementów bazowych posiadających swoje uogólnienie. Użyte symbole te powinny być na tyle zróżnicowane, aby były "łatwe" do odróżnienia i zarazem na tyle "proste" (opisowo), aby nie budziły wątpliwości opisowej. Ta metoda kodowania jest o tyle dobra, że nie budzi wątpliwości wynikających z kompresji danych strukturalnych ani też nie wymaga (nie umożliwia) analizy danych korekcyjnych. Cele są dokładnie tym czym są. Jest to jeden z najprostszyc sposobów kodowania danych, ale w połączeniu z metodologią sprzężeń zwrotnych w czasie może dać dużo lepsze wyniki niż wgląd w przyszłość metodami tradycyjnymi.

E) Inne warianty

To co wskazałem, są to podstawowe metody kodowania danych strukturalnych dla sesji zwrotnych. Nic nie stoi na przeszkodzie aby tworzyć warianty pośrednie z wykorzystaniem elementów opisanych w poszczególnych podpunktach. Na przykład pod rozważę można wziąć stosowanie zróżnicowanych (odmiennych, różniących się między sobą) zestawień symboli podczas kolejnych pętli sprzężenia zwrotnego. Załóżmy, że w trakcie jednej pętli (na którą składa się sesja badawcza oraz sesja zwrotna) użyte zostanie pewne zestawienie, to jego elementy (symbole, cechy proste, konteksty sytuacyjne) byłyby wykluczone z zestawienia dla kolejnej pętli sprzężenia. Tworzenie zestawień łatwiej jest opierać na elementach bazowych niż na uogólnionych. Każdy medal ma dwie strony. Budowanie odrębnych zestawień ma taką zaletę, że kolejne pętle sprzężenia zwrotnego nie będą się zakłócać – mogą na siebie nachodzić na zasadzie "echa" (odrębność przestrzeni fazowych opisu). Z drugiej strony może się okazać, że brak stabilności w zestawieniach (kodach; zwłaszcza w przypadku różnicowania uogólnień) spowoduje spadek skuteczności zdalnie widzącego, bo nie będzie można wykorzystać mechanizmów związanych z "umysłem racjonalnym" (nawyki "interpretatora logicznego" w sposobie przetwarzania "czucia" na konkretne obiekty, warunkowanie skojarzeń i wzorców poprzez naukę). Uważam, że ważniejszym od budowania nowych zestawień jest umiejętne prowadzenie sesji badawczych i budowanie materiału dla sesji zwrotnych. Tablice kodów nie determinują przebiegu ani treści sesji, która nadal może być dowolna. Dekodowanie i kodowanie informacji jest zadaniem wykraczającym poza przebieg samych sesji psychotelepercepcji.

3. Układy korekcji dla sprzężeń zwrotnych w czasie

Rzadko kiedy zdarza się, że jasnowidz jest 100-procentowy. Załóżmy, że średnia jakość naszego zdalnie widzącego wynosi od 60 do 80 procent. Rodzi to sporą niedokładność, którą można nieco skorygować na kilka sposobów. Nie będę tutaj wymieniał technik psychotelepercepcji, jako że na ten temat istnieje już dość obszerna literatura. Swoją uwagę skupię na elementach bezpośrednio związanych z tematem niniejszej pracy.

Jednym ze sposobów jest wykorzystanie dostępnych tricków podczas procesu nauczania i budowania zaufania do umiejętności zdalnie widzącego. Praca ze sprzężeniami zwrotnymi daje dwa stopnie swobody. Pierwszy z nich polega na tym, że w sesji zwrotnej – spośród 20 wylosowanych liczb – zdalnie widzącemu wybiera się te, które on sam poprawnie wytypował podczas sesji pierwszej. Drugim stopniem swobody jest podawanie podczas sesji zwrotnej liczb, które zdalnie widzący wytypował a które nie padły w losowaniu. I tu mała uwaga – nie jest to oszustwo, bowiem z technicznego punktu widzenia, podczas sesji zwrotnej – zdalnie widzący otrzymuje te liczby, które sam podał. Drugiego stopnia swobody używa się wyłącznie do "kalibracji" zdalnie widzącego, w sesjach gdzie nie ma znaczenia co podaje teleobserwator. Pierwszego stopnia swobody powinno używać się praktycznie zawsze aby wzmocnić układ sprzężenia zwrotnego. Rezygnacja z pierwszego stopnia swobody na rzecz antagonizmu (podawanie liczb, które padły ale których zdalnie widzący nie typował) bądź doboru losowego nie będzie miało większego wpływu na rolę sprzężeń zwrotnych całego układu na dłuższą metę, a zdalnie widzący będzie się po prostu zmagał z "kapryśnym" generatorem losowym. Być może będzie osiągał sukcesy – czemu nie. Być może po trwałym umocnieniu mechanizmów sprzężeń zwrotnych w czasie aPSZ(-T), taką taktykę można/warto/należy przyjąć, ale ja bym to odradzał. Nie ćwiczone umiejętności ulegają z czasem degradacji, a przy psychotelepercepcji umiejętność

polega nie tyle na prawidłowym typowaniu liczb (co jest reakcją wtórną i nie ma sensu gdybać z uwagi iż zjawisk takich w praktyce nie badano na dłuższą metę, lub wyniki tych badań były negatywne), co na umiejętności samosprzęgania.

Kolejnym elementem jest wykorzystanie matematyki (statystyk ilościowych) związanej z toto-lotkiem, w badanym przykładzie – z multi-lotkiem. Są to rzeczy opisane w odrębnej części, wraz z dostarczonym oprogramowaniem, dlatego nie będę tego tutaj wyjaśniał powtórnie, a jedynie powołam się na kluczowe sprawy. Matematyka nie pozwala na precyzyjne typowanie liczb, ale umożliwia zagęszczanie (ogniskowanie) prawdopodobieństwa w badanych obszarach. Porównywanie danych (ogólnych) wynikających z rachunku prawdopodobieństwa umożliwia względną weryfikację typowań zdalnie widzącego. Nie jest to metoda, która 'zawsze' sumuje matematykę-i-jasnowidzenie, ale jest to metoda, która zwiększa częstość wysoce precyzyjnych typowań o przynajmniej kilka – kilkanaście procent. Zważywszy na wysoką jakość zdalnej percepcji samej w sobie – jest to dużo.

Ostatnim elementem umożliwiającym zwiększenie precyzji typowań, są sesje równoległe niezależnych teleobserwatorów, koordynowane metodologią sprzężeń zwrotnych w czasie (a więc każdy pracuje z osobna, ale każdy otrzymuje taką samą informację zwrotną). W przypadku większej grupy zdalnie widzących, całkiem możliwe że wyłonią się wzory typowań które wystąpią dużo częściej niż inne i to powinno być dobrym kryterium weryfikacji. Warto tu zaznaczyć, że większa ilość teleobserwatorów daje bardziej wiarygodne wyniki, jeśli każdy pracuje na sobie ze sprzężeniem zwrotnym w czasie. W przypadku typowań uzależnionych od "kapryśnego" systemu – wyniki mogą dość dobrze się pokrywać, ale mogą być zakłócone sposobem działania systemu losowań na płaszczyźnie percepcji zdalnie widzących. Z kolei sprzężenia zwrotne w czasie są niezależne (odrębne) od kapryśności systemu. Pracę wielu postrzegających można koordynować dwójnasób. Jednym sposobem jest, aby każdy z obserwatorów podawał komplet liczb, drugi zaś – podział zadań pomiędzy zdalnie widzących (każdy inne liczby). Specyfika sprzężeń zwrotnych sprawia, że warianty te są w jakimś stopniu wymieszane ze sobą, w stopniu zależącym od metody przetwarzania informacji (kodowanie liczb).

4. Dyskusja.

Tu w takt rozwoju strony teoretycznej oraz doświadczalnej niniejszej pracy, postawione zostaną pytania odnoszące się do kluczowych zagadnień przedstawionych w tej części pracy.

SPRZEŻENIA ZWROTNE W CZASIE

1. Mechanika sprzężeń zwrotnych w czasie

A) Przyjmowanie punktów odniesienia.

Rozdział ten należałoby zacząć od zastanowienia nad tym, co jest tematem niniejszej pracy – rozważania czysto teoretyczne czy ich mierzalna, doświadczalna strona fizyczna? Jest to istotne pytanie, bowiem determinuje ono zakres i kierunek naszych rozważań. Podejście czysto teoretyczne jest podejściem cybernetycznym, które rozwijam w odrębnej pracy pt. "Metacybernetyka". Podejście teoretyczne cechuje logika i kontekst. Podejście fizyczne natomiast cechuje się pewnymi ograniczeniami, które mimo swojej teoretycznej lokalności – na dzień dzisiejszy po prostu są czymś obiektywnym społecznie. Wiele z tych ograniczeń ma naturę organiczną, a wiele wynika z reakcji psychologicznych na te organiczne cechy. Psychika (umysł) i ciało są ze sobą ściśle powiązane i oddziaływania pomiędzy nimi istnieją w obie strony. Jednakże człowiek nie jest istotą ani we wstępnej fazie rozwoju ani w ostatecznej i sposób jego działania (funkcjonowania) leży gdzieś po środku. Są obiektywne społecznie prawdy, których fizycznie nie prędko będzie dane mu obejść, są też rozwinięte marzenia sięgające daleko poza fizyczność, do których człowiek dąży. Ewolucja i otoczenie człowieka (środowisko) wykonuje swoją część pracy, a człowiek drugą. To co osiągnie człowiek – jest jego, ale oznacza też – że to samo osiągnąć może każda inna jednostka. Ważnym jest jednak tu i teraz, aby oddzielić to co istnieje fizycznie w sposób społecznie zgodny od tego, co ma do zaoferowania warstwa zwana psychiką człowieka.

Ponieważ mieszanie tego co jest zdolna osiągnąć swą pracą psychika od tego, w czym zamykają się działania fizycznej warstwy otaczającej rzeczywistości jest czymś powszechnym, aby nie wpaść w błędne koło wyjaśnień, spróbujmy ustalić topologiczne cechy każdego z tych poziomów. Reprezentantem psychiki jest teoretyczny model cybernetyczny, zaś reprezentantem świata fizycznego wobec ciała i zmysłów – jest sprawdzalny doświadczalnie model fizyczny. W obu przypadkach nasze rozważania będą się odnosiły do układu złożonego z dwóch bazowych punktów, zwanych punktem przeszłości P i punktem przyszłości F. Głównym bohaterem jest podmiot S, jakim jest każdy fizyczny żywy człowiek taki jak ja czy ty. Podmiot ten – jak można trafnie ująć z fizycznego punktu widzenia – podróżuje w czasie lub też jego czas upływa, czego skutkiem cybernetycznym jest – że istnieje on na linii czasu. Konsekwencją zarówno cybernetyczną jak i fizyczną jest, że podmiot ten w jakiś sposób istnieje w wersji SP (przeszłej) i wersji SF (przyszłej). Będzie to podstawą do późniejszego omówienia zagadnienia sprzężeń zwrotnych. Przeszłość i przyszłość są umownym określeniem punktu odniesienia, względem którego można opowiedzieć historię (prowadzić analizę).

Cechy fizyczne badanego układu F–P.

1. Podmiot SP i SF są dwiema wersjami tego samego podmiotu S, rozmieszczone w punktach czasu P i F, ale podmiot jest jeden i jest on umiejscowiony wyłącznie w jednym punkcie gdzieś na linii czasu (włącznie z punktami P i F), zwanym lokalną terażniejszością operacyjną.
2. Względem terażniejszości zawsze istnieje punkt czasu P, i jest to fizyczna, jedna dokonana (zaistniała) przeszłość. Zakładamy, że zawsze istnieje punkt F jako jedna fizyczna przyszłość (mimo iż nie jest jeszcze dokonana), ponieważ przeszłość ulega rozwinięciu (liniowemu) względem lokalnie przyjętej terażniejszości.
3. Czas płynie. Upływ czasu jest z góry ustalony i jednokierunkowy, a wszystko odbywa się względem niego. Człowiek postrzega upływ czasu i reaguje nań fizycznie; jest to naturalny kontekst interpretowania zjawisk i procesów. Przyszłość ma charakter nieznan (i istnieje jako warianty, domniemania, przewidywania), przeszłość jest znana (i istnieje jako wspomnienie, przyczyna powiązań, które doprowadziły do terażniejszości).
4. Jeśli przyjmiemy dowolny punkt odniesienia na linii czasu, to wówczas istnieje tylko jedna terażniejszość fizyczna o charakterze lokalnym. Wszystkie inne "terażniejszości" rozpatrywane względem niej nie są fizyczne, nie są istniejące.
5. Podmiot S jest fizycznie ciągły w czasie. Nie istnieje "przerwa w dostawie podmiotu", można wskazać nieskończenie wiele punktów istnienia podmiotu na linii czasu pomiędzy punktami P i F. Równocześnie podmiot S cechuje kontekstowa kwantyzacja – można wskazać ograniczoną ilość wersji podmiotu pomiędzy punktami P i F; ograniczeniem jest kontekst, moc obliczeniowa, rozdzielczość, upływ czasu, pojemność skończonych punktów.
6. Stan fizycznej przyszłości F jest warunkowany podjętymi decyzjami w przeszłości P, ale jest to nieistniejący jej wariant, dopóki terażniejszość nie przekroczy punktu F.
7. Prawda obiektywna społecznie polega na tym, że statystyczna większość ludzi – rzeczywistość fizyczną odbiera tak samo. Ograniczeniem układu fizycznego są jego fizyczne cechy wynikające z doświadczenia. Wyjątki są mało znaczące (pomijalne), jeśli powtarzalność wyników w danym momencie stwarza nieobliczalną trudność.
8. Model fizyczny jest interpretacją dopuszczalnych doświadczalnie (statystycznie) powiązań pomiędzy fizycznymi zjawiskami, które następują po sobie w czasie i są rozlokowane w przestrzeni.

Cechy cybernetyczne badanych układów.

1. Układy SP i SF są dwiema wersjami tego samego podmiotu S, rozmieszczone w różnych punktach odniesienia P i F. Reprezentacją istnienia podmiotu S są wszystkie linie i punkty, które się z nim w jakiś sposób wiążą.
2. Rozmieszczenie punktów czasu P i F polega na ich kontekstowej rozdzielności względem nich samych. Ilość punktów P i F, szeregowych bądź równoległych względem siebie jest dowolna i wynika z przyjętego kontekstu. Jest dowolna ilość alternatywnych przeszłości i alternatywnych przyszłości, a jakość każdej z nich jest warunkowana kontekstem analizy powiązań pomiędzy wybranymi punktami odniesienia. Każdy wybrany punkt P i punkt F jest punktem dokonany zaistniałym wydarzeniem.
3. Upływ czasu i kierunek upływu jest jedynie założeniem kontekstowym, równoznacznym z analizą powiązań pomiędzy kolejnymi wydarzeniami wzdłuż linii czasu. Nie istnieje fizyczny upływ czasu, ponieważ fizyczność nie jest aksjomatycznym podłożem modelu cybernetycznego; upływ czasu (i jego kierunek) jest tożsamy z przyjętą logiką przyczynowo-skutkową.
4. Teraźniejszością jest dowolny punkt na linii czasu. Teraźniejszość jest dowolnym punktem w diagramie obrazującym relacje pomiędzy punktami P i F, włącznie z tymi punktami. Istnieje wiele dowolnych równoległych teraźniejszości, ponieważ czas ma charakter logiki kauzalnej. Równoległe teraźniejszości nie muszą mieć swojego odpowiednika w fizycznej rzeczywistości, ponieważ wynikają z logiki. Wszystkie teraźniejszości są równoprawne i równoczesne.
5. Podmiot S jest ciągły wzdłuż linii powiązań, które go dotyczą. Nieciągłość podmiotu S polega na tym, że można o nim mówić w liczbie mnogiej w odniesieniu do lokalnie przyjętego punktu odniesienia (lokalnej teraźniejszości). Podmiot S jest układem otwartym na dowolne interakcje ze swoim środowiskiem.
6. Stan przeszłości i przyszłości są z góry określone, istnieje dowolnie wiele równoległych przeszłości i przyszłości, które wynikają z interpretacji wyboru w każdym przyjętym punkcie teraźniejszości lokalnej.
7. Istnieje tylko prawda kontekstowa. Prawda kontekstowa może być dowolna. Najczęściej jest ona logiczna i spójna, co wynika ze specyfiki działania umysłu.
8. Układem cybernetycznym może być cokolwiek co jest w stanie objąć psychika. Każdemu dowolnie układowi można przypisać logikę i topologię. Ograniczeniem modelu cybernetycznego jest jego topologia logiczna, która dopuszcza określoną logicznie ilość jego cech (lub zbiorów cech).

Jak więc widać – rzeczywistość fizyczna ma zupełnie co innego do zaoferowania niż rzeczywistość psychiczna. Wyznacznikiem rzeczywistości fizycznej jest ciało fizyczne, statystyczna ciągłość poziomu doświadczenia jednostki i statystyczne podobieństwo pomiędzy ludźmi. Psychika nie posiada ograniczeń takich jak fizyczność. Ponieważ człowiek operuje na płaszczyźnie psychicznej, można powiedzieć że jego możliwości w tym względzie są nieograniczone, lub ograniczone "próbą wyobrażenia sobie czegoś niewyobrażalnego". Jest jednak coś co sprawia że świat fizyczny i świat psychiczny współpracują ze sobą dając możliwość opisywania tych samych zjawisk z dwóch różnych punktów istnienia, a do tego opis ten zlewa się w jedną całość, rodząc niejasności i niezrozumienie. O co w tym wszystkim chodzi? Najprościej i najwygodniej dla nas jest przyjąć następujący model, skutkiem którego istnieją "rzeczy fizycznie niemożliwe na teraz, ale jakoś realne na kiedyś, gdzieś" oraz paradoksy związane z czasem.

Zakładamy, że istnieje jakieś podłoże organiczne, zwane ciałem fizycznym. Zakładamy to, ponieważ my-umysł postrzegamy to ciało i uważamy za nasze. Nieważne jakie ono jest "naprawdę" (tzn. jakie jest poza kontekstem umysłu). Ciało organiczne podlega ewolucyjnemu rozwojowi (a przynajmniej – zmianom, które odczuwamy). Nauka poprzez próby fizyczne jest kłopotliwa, ponieważ prowadzi do szybszego zużywania się materiału organicznego. A ponieważ wszystko-co-jest ma charakter dynamiczny, to nauka poprzez doświadczenie jest nieunikniona. Ciało wykształciło więc podłoże dla zupełnie nowego obszaru jakim jest psychika. Psychika jest zbiorem procesów, ale jest czymś więcej niż sumą swoich części na podłożu fizycznym. Psychika przydaje się do zbierania danych, porównywania i matematycznego przewidywania. Psychika przyjmuje cokolwiek, ale pod postacią informacji; psychika posługuje się analogiami. Ponieważ dynamika życia ma charakter losowy z psychiki wykształcił się liniowy umysł, umysł człowieka, który postrzega siebie jako "ja" wraz z fizycznym ciałem. Umysł posługuje się logiką abstrakcyjną i całą resztą swojego dziedzictwa. Umysł postrzega ciało traktując je jako swoje, postrzega je w sposób kontekstowy (np. nazywając je ciałem). Kontekstowość to próba opisu czym jest ciało. Mimo iż ciało to – istnieje "po swoim". Owo "po swoim" objawia się w tym, że umysł doświadcza rzeczy, które nazywa ograniczeniami. Umysł postrzega swoje ciało na "określonych zasadach", które wynikają ze sposobu w jaki ciało doprowadziło do powstania umysłu. Koło się zamyka. Powstanie psychiki i umysłu było reakcją na środowisko; nie można mówić o początku. Zrodziło to jednak dość ciekawą sytuację, ponieważ umysł za namacalne i istniejące obiektywnie uważa dwie rzeczy – siebie i swoje ciało. Próba wyjaśnienia gdzie kończy się psychika a gdzie zaczyna materia – jest nonsensem niemożliwym do obliczenia dopóki egzystencja człowieka kończy się na tych trzech krokach – ciało-psychika-umysł. Jest to proste ale zarazem i nierozstrzygalne zagadnienie. Z punktu widzenia umysłu ma jednak ono sens umysłowy (logiczny), z punktu widzenia ciała "takiego jakim jest" (a nie "takiego jakim jest postrzegane") jest to naturalne na jego sposób.

System z cybernetycznego punktu widzenia nie może dokonać samookreślenia. Z perspektywy dwojga braci – świadomego umysłu i materii organicznej ciała – psychika jest zbiorem koegzystujących ze sobą przestrzeni fazowych (procesów i zjawisk), niemożliwych do obliczenia na dzień dzisiejszy. Jest to

przysłowiowa "kraina mrówek". Układ materia-psychika-umysł ma charakter kontekstowy. Nie wnikam tutaj, czy istnieje "coś jeszcze" co wykracza poza nie a co z nimi interaguje, tworząc bardziej wymyślne artefakty niż umysł. Chodzi mi teraz wyłącznie o to aby dokonać połączenia pomiędzy światem istniejącym na sposób postrzegany organicznie (fizycznie) a światem postrzeganym na sposób analityczny (abstrakcyjny, cybernetyczny, umysłowy).

Pomimo iż istniejemy jako umysł, możemy przebadać proces przechodzenia pomiędzy poziomem fizyczności a psychiczności uwzględniając obie płaszczyzny. Wynika to ze sposobu, w jaki czujemy się ograniczeni naszym ciałem. Wynika to z genezy umysłu. Umysł swoją logikę opiera o ograniczenia jakie odczuwa, i dzieje się tak dlatego, że umysł wywodzi się z podłoża organicznego.

Cechy przejścia pomiędzy modelem cybernetycznym a fizycznym.

1. Wybór jednego z modeli oznacza przyjęcie wszelkich konsekwencji z nim związanych. Logika tego procesu polega na tym (analogia), że jeśli przed oczami trzymasz czerwony filtr, to przez ten filtr widzisz na czerwono. Skutkiem tego procesu jest albo model doświadczania świata, albo samo doświadczenie fizyczne świata. Modele są od siebie odrębne, mimo iż są traktowane jako jedna wspólna przestrzeń fazowa. Przypomina to paradoks ciągłego odcinka, na którym można wyodrębnić nieskończenie wiele punktów. Mało kto się zastanawia, że wymiarowość (jakość) punktów jest inna niż wymiarowość odcinków. Zależnie od kontekstu, są to dwie oddzielne przestrzenie fazowe (jakość wymiarowości; spójne logicznie i skończone), albo jedna (ilość wymiarów; spójne logicznie ale paradoksalne bo nieskończone w skończoności). Model cybernetyczny i układ fizyczny są ze sobą komplementarne.
2. Odwzorowywanie świata psychiki w na świecie fizycznym (i vice versa) jest możliwe, bo psychika wywodzi się z ciała. Ponieważ psychika jest rozwinięciem natury organicznego ciała, jej świat jest dużo bardziej bogaty od świata fizycznego. Logiką świata fizycznego jest postrzeganie go jako powiązanej kontekstem (zmysłowym) całości. Logiką świata psychicznego jest interpretowanie układów fizycznych. Interpretowanie to odbywa się względem fizyczności, bo umysł wywodzi się z ciała i jest nim ograniczony. Ponieważ interpretowanie jest abstrakcyjne, oznacza że umożliwi dowolne łączenie dowolnych rzeczy w dowolny sposób a następnie rzecz polega na znajdowaniu odpowiedników (analogii) fizycznych. Jeden model cybernetyczny wywodzący się z umysłu jest odwzorowaniem dla wielu rozwiązań fizycznych.
3. Modele fizyczne są zbiorem dozwolonych manifestacji (odwzorowań) modelu cybernetycznego. Ograniczenia modeli fizycznych wydają się dla umysłu absurdalne, ponieważ nie mają one natury umysłowej, mimo iż umysł wywodzący się z ciała organicznego – uważa je za związane ze swoim światem. Zbiór dozwolonych odwzorowań w pierwszej kolejności ograniczony jest fizycznie (np. istnienie tylko jednej teraźniejszości), a w następnej – kontekstem polegającym na sposobie interpretacji powiązań pomiędzy elementami (zjawiskami i procesami) świata fizycznego.
4. W kontekście fizycznego istniejącego odniesienia, model cybernetyczny jest ograniczony (ma ograniczone cechy). Powiązania będące opisem statycznym mogą przybierać charakter dynamiczny (nieokreślony z góry, zależny od kontekstu). Względem cybernetycznego odniesienia, model fizyczny jest jednym z wielu możliwych rozwiązań układu punktów kluczowych i powiązań między nimi.
5. Ilość odwzorowań fizycznych modelu cybernetycznego zależy od ilości punktów odniesienia jakie można wyizolować w modelu cybernetycznym oraz od ilości jakościowych (z uwzględnieniem wyboru kierunku) powiązań między tymi punktami jakie można nakreślić.
6. Umysł nie ma swojego ciała (umysł zbudował obraz ciała). To ciało ma swój umysł (ciało zbudowało umysł). Paradoksy polegają na błędach w podejściu – człowiek próbuje doświadczać rzeczy takimi za jakie je uważa a nie takimi jakimi one są. Ciało podlega wpływowi umysłu w ograniczony sposób (rzeczywistość fizyczna również). Modele cybernetyczne mogą manifestować fizycznie na dużo więcej sposobów, niż zakłada to umysł; umysł dokonuje interpretacji kontekstu kauzalnego i jakościowego. Interpretacje te nie są jedynymi dopuszczalnymi. Stąd – niektóre rozwiązania wydają się banalne.
7. Model cybernetyczny może być rozważany jako teoretyczny bądź jako odnoszący się do fizyczności. Model teoretyczny jest zawsze statycznym opisem, bazującym na wyborze sposobu określania w układzie składającym się z punktów odniesienia i powiązań między nimi. Model odnoszący się do fizyczności ma pozory dynamiki, ale brak w nim nieuchwytniej nieokreśloności. Przyczyną trudności w pojmowaniu modelu odnoszącego się do fizyczności jest to, że się go wymiennie stosuje z modelem czysto teoretycznym.

Istnieją dwa rodzaje przyszłości. Istnieją dwa światy. Teoretyczne rozważania na poziomie psychiki nie są czymś nierzeczywistym. One po prostu nie są częścią świata fizycznego. Ale tak samo równoprawnie "istnieją". To umysł stworzył uporządkowanie (kontekst) takie a nie inne. W świecie fizycznym, niezależnie od przyczyn takiego stanu rzeczy – pewne zjawiska na pewnej skali zdarzają się rzadko. I nie mówię to o "gdzieś kiedyś", ale o czasach w których żyjemy, żyliśmy i jeszcze trochę pożyjemy, o nas, naszych normach i naszym środowisku. W świecie psychiki i umysłu – który jest światem procesów – pewne rzeczy zdarzają się dużo częściej niż ich fizyczne manifestacje. Niektóre z nich na tyle często, by uznać je za prawdziwe, obiektywne społecznie. Jedną z tych "rzeczy" są przebliski "czucia", wglądy, najróżniejsze odmiany psychotelepercepcji dotyczące miejsc, czasów, wydarzeń – jakich poznanie jest fizyczną niemożliwością, ale

zarazem psychopochodnym faktem. Współzycie świadomego umysłu z podłożem organicznym można zobrazować następującą sytuacją. Jadąc rowerem, widzisz przed sobą (za sobą, wokół siebie) drogę i zdajesz sobie sprawę z faktu, że jedziesz drogą, która znajduje się w obrębie twojego postrzegania. Ale rower jest niczym organiczne podłoże twojej podróży na przód. Na całej szerokości drogi pozostawia on jeden wąski ślad, który istnieje tylko za tobą. To co przed tobą, jest jeszcze nieprzebyte (brak śladu). Ślad kół tego roweru jest procesem fizycznym ale nie jest zawężeniem twojej percepcji drogi do jednego wąskiego śladu. Jadący rower zostawiający po sobie jeden ślad jest podłożem dla zmian zachodzących w obrębie percepcji jadącego (wgląd w zmieniającą się drogę). Ślad kół nie jest śladem percepcji. Świat percepcji nie odpowiada śladowi kół. A mimo to rower i jadący koegzystują ze sobą, kontynuując podróż zwaną upływem czasu. Praktyczną stroną rozważań o sprzężeniach zwrotnych w czasie jest uwzględnienie tej rozdzielności i koegzystencji obu światów. Głównym punktem odniesienia będą fizyczne skutki istnienia sprzężeń zwrotnych, bo jesteśmy związany fizycznością tak, jak percepcja jadącego z rowerem, który się nie zatrzymuje i wyznacza wąski ślad, zakończony przesuwającym się do przodu punktem terażniejszości.

B) Mechanika sprzężeń zwrotnych w czasie

Zanim przejdziemy do sprzężeń zwrotnych w czasie, musimy się na chwilę zastanowić nad sensem pewnych założeń, które będą użyteczne w dalszych rozważaniach. Pierwszą rzeczą jest określenie czym jest warunkowane prawo przyczyny i skutku. O ile w sposób naturalny przyjmujemy pewien sposób powiązywania ze sobą wydarzeń rozłożonych w czasie (i przestrzeni) i nazywamy to przyczynowością, o tyle sama przyczynowość jest wytworem świata umysłu. Nasza logika i pojmowanie świata jest ściśle związane z postrzeganiem jednokierunkowości upływu czasu. Kausalność ma więc dla nas przede wszystkim charakter kontekstowy. Ale kausalność sama w sobie ma charakter przede wszystkim logiczny choć wynika z przyjmowanego kontekstu. Kontekst ma to do siebie, że można go zmieniać i rozwijać, nawet w taki sposób że przyczynowość zjawisk następujących po sobie w czasie można interpretować w sposób odwrócony (przyczyną poczynań w przeszłości jest zdarzenie przyszłe; normalny tor interpretacji zakłada że jakieś wydarzenie z przeszłości jest przyczyną przyszłego stanu rzeczy). Przyczynowość nie istnieje w świecie fizycznym; tam – zjawiska i wydarzenia po prostu "są". Ujmowanie zjawisk w sposób przyczynowo-skutkowy pozwala na prowadzenie przewidywań i podejmowanie decyzji. Przyczynowość logiczną, niezgodną z kierunkiem upływu czasu nazywamy odwróconą kausalnością. Odwrócenie przyczynowości ma sens tylko na poziomie umysłu, choć ma swój odpowiednik fizyczny, polegający na zamianie miejscami wydarzeń ze sobą powiązanych. Na poziomie fizycznym nie istnieje przyczynowość, tylko są powiązane ze sobą ciągłością fizyczną wydarzenia. Pomimo trudności w przeliczeniu ("kraina mrówek"), umysłowo pojmowana przyczynowość ma swoje zasadne podstawy w założeniach kwantowo-geometrycznych fizyki mówiących, że czas sam w sobie ma naturę wymiarową (tak jak wymiary przestrzeni fizycznej), a więc "nie płynie" (bądź może płynąć w dowolnym kierunku) i że w związku z tym – wszystko co jest rozłożone w czasie – cechuje symetria względem terażniejszości absolutnej (punktowej) umiejscowionej w dowolnie wybranym punkcie na linii czasu (względem którego deklarowana jest przeszłość i przyszłość).

Odrębną sprawą stanowi fakt, w jaki sposób wydarzenia łączone w łańcuchach przyczynowo-skutkowy są ze sobą łączone. Zwykle kontekstowi logicznemu towarzyszy silny kontekst fizyczny (wynikający z ciągłości fizycznej powiązanych ze sobą zjawisk i z tego, że zajmują one wspólną przestrzeń), co jest naturalne z uwagi na charakter ograniczeń naszego podłoża organicznego. Na przykład wyjazd do Londynu i późniejszy pobyt w Londynie są ze sobą związane fizycznie w spójny i oczywisty sposób, choć precyzyjny opis na czym polega owa ciągłość wymagałby wiele wysiłku. Należałoby wprawdzie postawić aksjomaty fizycznej rzeczywistości, uzasadnić je a następnie w tym kontekście umieścić oba układy zadeklarowane jako "wyjazd" i "pobyt". Rozwijanie tego tematu dla potrzeb niniejszej pracy jest zbędne. Tym bardziej że wiele układów wydarzeń jest łączonych ze sobą we wspólny kontekst (na płaszczyźnie umysłu), pomimo iż wykazanie fizycznych (ciągłych) związków pomiędzy nimi jest nieobliczalne na dziś dzień. Na przykład nagle przypominanie sobie znikąd jakiegoś odległego wydarzenia wskutek zaobserwowania czegoś podobnego w terażniejszości – mimo jasnego kontekstu psychicznego – nie tworzy ciągłości fizycznej pomiędzy treścią wspomnienia a obrazem bieżącym; przypomnieć mogło się cokolwiek, ale akurat nieobliczalny (nierozstrzygalny) zbiór czynników i okoliczności zdecydował że przypomniało się akurat to. Takie przypadki, gdzie istnieje psychiczny kontekst, ale nie ma ciągłości fizycznej między punktami P i F – są układami dyskretnymi (osobliwymi). Przypadki osobliwe dużo występują częściej na płaszczyźnie psychicznej niż fizycznej z prostych powodów – podłoże dla psychiki jakim jest ludzki organizm i mózg – jest machiną o wysokiej złożoności, dysponującą olbrzymią mocą obliczeniową na wielu płaszczyznach (chemia, elektronika, biologia, optyka, fizykalność, etc.) włączając w to poziomy na których występują zjawiska całkowicie neutralne wobec upływu czasu (np. fizyka kwantowa) i wobec ciągłości czasu (tunelowanie, złożona synchroniczność wysoce trudna do obliczenia). Drugim powodem jest fakt, że na poziomie psychicznym istnieje wielokrotnie szersza pula ciągłych powiązań niż w świecie fizycznym, dlatego też nawet jeśli procentowo fizycznych jak i umysłowych osobliwości jest tyle samo, to ilościowo już nie, a umysł ma z kolei to do siebie, że potrafi w dużym stopniu rozwijać i zawężać swój kontekst, w przeciwieństwie do "sztywnej" fizyczności.

Przejdźmy teraz do tematu głównego. Z teoretycznego punktu widzenia, aby można było mówić o sprzężeniach zwrotnych, potrzebne są dwa (dowolnie wyizolowane) systemy które ze sobą zainteragują, czyli pomiędzy którymi wystąpi obustronna wymiana (przepływ) jakichś informacji (powiązania, jakiś wzajemny wpływ). Jeśli z jednego z tych systemów popłynie jakaś informacja (dane) w kierunku drugiego i

wskutek tego procesu jakaś inna informacja (dane) popłynie z tego drugiego systemu z powrotem w stronę pierwszego, to mówimy że te układy są ze sobą sprzężone, czyli że pomiędzy nimi jest sprzężenie zwrotne. Brak informacji zwrotnej z drugiego systemu mógłby być rozumiany jako informacja, ale przyjmujemy że system numer jeden w sposób ciągły monitoruje swoje środowisko wysyłając pakiety informacji "zapraszających" do zareagowania. W konsekwencji oznacza to, że jeśli nie nastąpi reakcja zwrotna układu numer dwa, to tak jakby go dla systemu numer jeden nie było w ogóle (system numer jeden go nie widzi) i wówczas nie mamy o czym mówić. Przyjmujemy że pomiędzy systemem numer jeden i numer dwa – nie było wcześniej wymiany danych, która pozwalałaby stwierdzić jednemu z systemów, że jakiś tam drugi z nich – w ogóle "istnieje" na tej płaszczyźnie interakcji. Tyle teoria, nas będą interesowały specyficzne "systemy" o następujących właściwościach podstawowych:

- są ciągle w czasie (istnieją w każdym punkcie czasu),
- wymiana informacji istnieje na wspólnej płaszczyźnie przekazu (zawsze siebie "widzą"), złożonej z wielu przestrzeni fazowych,
- są zawsze sprzężone ze sobą, (sprzężenie zwrotne ma charakter ciągłego przepływu informacji pomiędzy systemami),
- informacje docierające do punktu odbioru są sumą informacji napływających z różnych punktów nadawczych, przy czym: składowe sygnały mogą się sumować bądź przenikać oraz – składowe sygnały mierzonego w dowolnym punkcie mają różną moc.

Własności podstawowe umożliwiają prowadzenie analizy zagadnienia w sposób czysto modelowy, bez stawiania ograniczeń i z możliwością angażowania logiki do dowolnie wybranych sposobów analizowania sprzężonych ze sobą systemów. Jednakże nie będziemy się zajmować wszystkim co jest związane ze sprzężeniami zwrotnymi i modelami cybernetycznymi, bo to jest materiał na odrębną książkę. Nasze modele odnoszą się do sytuacji, które znajdują bezpośrednie odzwierciedlenie w rzeczywistości fizycznej, a których interpretacja jest zgodna z naturą fizyczności. Do rozszerzonych własności badanych przez nas systemów determinujących zakres w jakim trzeba ograniczyć nasz opis, należą te związane ze specyfiką wynikającą z ich podłoża egzystencjalnego, jaką jest fizyczność i jej ograniczenia oraz psychiczność i jej rozwinięcia (cechy). Systemy te:

- są połączeniem możliwości psychopochodnych (logika, teoria, cybernetyka, powiązania, etc.) i ograniczeń fizycznych (punktowa teraźniejszość, poczucie jednokierunkowego upływu czasu, pojedynczość fizyczna)
- są samosprzężone w sposób pośredni lub bezpośredni na płaszczyźnie psychicznej; oznacza to, że dwa interagujące ze sobą systemy są dwiema wersjami jednego podmiotu położonymi w różnych punktach czasu.
- manifestacja tego co rozgrywa się na płaszczyźnie psychicznej w sposób równoległy ma charakter jednej fizycznej manifestacji (rozwinięcia przeszłości).
- system odniesienia jest zawsze tym systemem, który istnieje fizycznie (naprawdę), natomiast system z którym następuje interakcja jest psychicznym odwzorowaniem fizycznego systemu numer dwa i posiada cechy tego systemu takie jak identyfikator czasu (i powiązań) oraz treść informacji zwrotnej.

Gdybyśmy tego nie ustalili we wstępie, dalsza część niniejszej pracy uległaby niepotrzebnemu rozwinięciu.

Tradycyjne pojmowanie sprzężeń zwrotnych warunkowane jest upływem czasu. W praktyce oznacza to, że pomiędzy dwoma systemami występuje wymiana informacji a ciąg zdarzeń "akcja (wskutek pozyskanej informacji)" – "reakcja (wysłanie informacji zwrotnej)" ma charakter chronologiczny. Systemy samosprzężone można rozpatrywać jako odrębne układy, izolując je w punktach akcji-reakcji (zwrotu informacji). Zgodnie z tym – przepływ informacji jest jednokierunkowy na osi czasu. Jak wyjaśniłem jednak wcześniej – używanie czasu jako osi względem której rozgrywają się wydarzenia – jest umownym kontekstem, który można zastąpić czymś bardziej podstawowym – logiką przyczynowości. Skutkiem zmiany podejścia i odstąpienia od funkcji czasu na rzecz funkcji kontekstu przyczynowego, dalsze omówienie będzie dotyczyło tzw. sprzężeń zwrotnych w czasie zwykłych i sprzężeń z odwróconą kausalnością. Teraźniejszość w której się rozgrywają "wydarzenia" będziemy nazywać teraźniejszością operacyjną, czyli taką w której można przyjąć rozwinięcie kontekstu dla przyczynowości. Przykładem teraźniejszości jest stwierdzenie "jadę rowerem", w przypadku gdy do owej jazdy w ogóle odnosi się jakieś inne wydarzenie.

O ile w tradycyjnym podejściu ciąg pętli sprzężenia zwrotnego ma charakter szeregowego ciągu akcji i reakcji pomiędzy badanymi systemami, o tyle przy sprzężeniach zwrotnych w czasie, rozkład ten ma charakter równoległy, co oznacza rozpatrywanie alternatywnych punktów tego samego czasu początkowego i końcowego. Pomimo iż tworzy to teoretycznie pętle zamknięte pomiędzy dwoma punktami czasu, w praktyce należy brać pod uwagę fakt, że każda akcja i reakcja wymaga odrobiny czasu na zaistnienie – toteż pętla przepływu informacji przesuwa się progresywnie w czasie. Fakt nakładania się na siebie w danym punkcie czasu informacji pochodzących z różnych innych punktów czasu, z konieczności zastąpimy pojęciem lokalnego maksimum, w którym określony rodzaj informacji jest dominujący względem pozostałych. W przypadku gdy nie będziemy mogli wyłonić informacji dominującej, która determinowałaby przebieg sprzężenia zwrotnego w czasie – przyjmujemy, że sprzężenie takowe nie wystąpiło w ogóle (tzn. nie miało wartości użytkowej), ponieważ sygnał ma charakter szumu złożonego z rozproszonej na linii czasu – "ciągłości nadającej swój sygnał" do punktu badanego. Takie podejście pozwoli nam pominąć rozważania na

temat przypadków nieokreślonych w stylu "a co by było gdyby jednak". Sprzężenie zwrotne w czasie może być interpretowane jako przyczynowe bądź z odwróconą przyczynowością, co oznacza że pochodzenie informacji inicjującej przebieg zdarzeń kontrolowanych można interpretować dwojako – względem punktu P, dla którego przyszłość dopiero zaistnieje oraz względem punktu F, dla którego przeszłość już zaistniała.

Przyjrzyjmy się pojedynczej pętli sprzężenia zwrotnego w czasie, z czego ona się składa. Istnieje punkt P oraz punkt F, co oznacza że możemy mówić o dwóch odniesieniach, względem których pętla jest rozpatrywana. Każdy z tych punktów może być aktywnym nadawcą informacji, bądź biernym źródłem informacji. Każdy z tych punktów może być aktywnym poszukiwaczem źródła informacji bądź biernym odbiorcą napływającej informacji. Ponieważ z każdym punktem związana jest informacja wychodząca i przychodząca, z uwzględnieniem wyboru odniesienia w P lub w F – otrzymujemy 8 możliwych manifestacji modelu. Ale to nie koniec. W sprzężeniu zwrotnym uczestniczy podmiot składający się z warstwy fizycznej, psychicznej oraz połączenia między nimi. Warstwa czysto fizyczna nie jest opisywalna sprzężeniami, ponieważ na niej – wydarzenia po prostu są i nie niosą ze sobą żadnego kontekstu. Kolejność następowania wydarzeń można opisać w dowolną stronę czasu, a to że "kształt" powiązań jest interpretowany jako niesymetryczny wynika z własności podłoża organicznego. Pewne rzeczy (powiązania) się fizycznie nie zdarzają (nie występują, bądź występują rzadko) tylko dlatego, że podłoże organiczne ma takie a nie inne właściwości. Pozostaje więc warstwa fizyczna podmiotu warunkowana nadanym kontekstem psychicznym (uwzględniającym własności podłoża) oraz warstwa wyłącznie psychicznego pochodzenia. To zwiększa liczbę dopuszczalnych manifestacji modelu sprzężenia dwukrotnie, różnicując jednocześnie rodzaje rozwiązań. Warto tu również zwrócić uwagę, że przepływ informacji pomiędzy punktami P i F może być ciągły lub dyskretny (nieprzeliczalny), co znów dwukrotnie zwiększa ilość rozwiązań (do 32), tym razem włączając w to przypadki osobliwe. Interpretując sprzężenia zwrotne należy mieć na uwadze przesunięcia w fazie pomiędzy kolejnymi pętlami sprzężenia zwrotnego, bo te również wpływają na sposób opisu przepływu informacji (rozwinęcia kontekstu) pomiędzy punktami P i F.

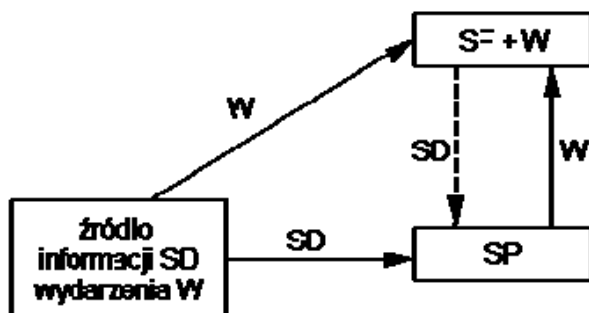
Ponieważ wcześniej już opisałem na czym polega kontekstowa natura przyczynowości, większością przypadków nie ma sensu się tutaj zajmować. Mimo iż rozwiązania te są banalne i łatwiej je określić mianem "naginania zasad", są one prawdziwe dla płaszczyzn na jakich istnieją – są one dozwolonymi manifestacjami fizycznymi (modelu cybernetycznego), którym siłą rzeczy musi towarzyszyć interpretacja rozumiana jako kontekst psychicznego pochodzenia. A kontekst taki jest ma zawsze charakter polegający na przyjmowaniu punktu widzenia. Zatem w tym miejscu warto zająć się wyłącznie przypadkami osobliwymi oraz przekształceniami niektórych przykładów ciągłych, by wskazać między nimi podobieństwo (tożsamość).

Zacznijmy od słowa wyjaśnienia. O ile istnienie fizycznej przeszłości (i nieistnienie fizycznej przyszłości) podytgowane jest własnościami wynikającymi z podłoża organicznego, o tyle psychiczna przeszłość istnieje tylko jako zbiór powiązanych ze sobą odwzorowań zachowanych w pamięci, odwzorowań które można stosunkowo dowolnie modyfikować. Przykładem tego są fałszywe wspomnienia, bądź błędne kojarzenie faktów z przeszłości (czy trudności w przypominaniu sobie czegoś połączone z domniemaniami jakie później z czasem mogą nabrać wartości wspomnień do których się odwołują). Tak więc modyfikacji ulega nie tyle przeszłość co jej odwzorowania. Jednakże przyszłość jak się okazuje – ma takie same własności na poziomie psychicznym jak przeszłość. Modyfikacji polegają odwzorowania, nie zaś sama przyszłość. Różnica w skutkach tkwi w własnościach podłoża organicznego, które różnicuje przyszłość od przeszłości. Technicznie rzecz biorąc – działania terażniejsze polegające na zacieraniu śladów (fałszowaniu przeszłości) są tym samym co kreowanie niezaimplementowanej jeszcze przyszłości. Różnica w interpretacji wynika z kontekstu jakim jest postrzeganie czasu jako upływającego jednokierunkowo wraz ze skutkami. Przeszłość jest taka, jakie pozostają po niej ślady fizyczne oraz taka, jaką jest pamiętana. Przyszłość jest taka, jaka wynika z konsekwencji fizycznych śladów i jaką jest zaplanowana. Łatwo się w tym pogubić.

Poszukajmy teraz sprzężeń zwrotnych z informacją wędrującą obustronnie w czasie. Przykład sytuacyjny. Załóżmy, że planujesz zorganizowanie konkursu recytatorskiego na jutro i bierzesz się do pracy. W punkcie P ustalasz więc zmienne związane z punktem F. Zaistnienie konkursu recytatorskiego jest z kolei przyczyną dla której uczysz się pewnego wiersza na pamięć tak, aby go w tym konkursie zacytować. Informacja związana z punktem F wraca do punktu P. Punkt F jest odwzorowaniem fizycznej przyszłości, którą przekroczy punkt terażniejszy czyniąc ją zaistniałą. Czy takie rozumienie sprzężenia zwrotnego w czasie jest tylko wybiegiem intelektualnym? Nie. Ono wynika z faktu, że wydarzenia rozgrywane się na płaszczyźnie psychicznej rządzą się innymi prawami (logiki) niż te fizyczne. Rozwińmy i zmieńmy nieco nasz przykład. Załóżmy, że ktoś kto organizuje jutro konkurs recytatorski, zaprasza ciebie do wzięcia w nim udziału (patrz rysunek poniżej). Ów ktoś jest dla ciebie źródłem informacji związanych z przyszłością, a to że jest on organizatorem jutrzejszej imprezy – możesz wiedzieć ale nie musisz (co decyduje tu, czy ty jako układ samosprężony w czasie tworzysz przypadek osobliwy, czy ciągły). Można powiedzieć, że przyczyną twoich działań jest jutrzejsza impreza. Ty wpływasz na tą imprezę determinując jej przebieg swoją obecnością. I dlatego zostałeś poinformowany o jutrzejszym konkursie. Pomimo iż w całym procesie uczestniczy osoba trzecia, nadal rozpatrujemy wszystko względem ciebie, więc nadal jest to (choć pośrednio) aPSZ.

O tym, czy sprzężenia zwrotne będziemy nazywać zwykłymi czy z odwróconą kausalnością decyduje przyjęcie punktu odniesienia, względem którego rozpatrywane jest całe sprzężenie zwrotne. Na przykład analizowanie jakiegoś przebiegu zdarzeń w punkcie P (wraz z warunkowaniem wariacji odwzorowań punktu F) – ma przyczynowość zwykłą, bo wszystko jest określane względem przeszłego punktu P w którym ulokowana jest terażniejszość, a dla którego przyszłość jest jeszcze niedokonana. Analizowanie tego samego biegu zdarzeń już w punkcie F ale nadal względem punktu P ma nadal przyczynowość zwykłą, ponieważ

"środek ciężkości" nadal znajduje się w tamtym miejscu. Przykłady omawiane powyżej są sprzężeniami z normalną kauzalnością aPSZ(+T).



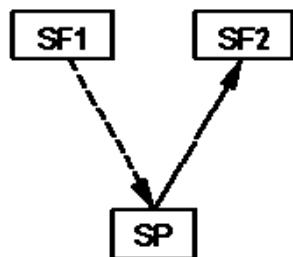
Istnienie osobliwych sprzężeń zwrotnych, w których nie można wykazać ciągłości pomiędzy punktami P i F jest możliwe do udowodnienia metodami statystycznej powtarzalności. Przykłady takich osobliwości, w których przepływ informacji pomiędzy punktami P i F ma charakter dyskretny – można wskazać w obie strony biegu wydarzeń. Z punktu P do punktu F w sposób dyskretny wyłaniają się wszelkiego rodzaju skojarzeniowe wspomnienia "takie-a-nie-inne" oraz wszelkiego rodzaju tzw. przypadkowe synchroniczności wydarzeń (powiązań) fizycznych. Z przyszłości zaś wyłaniają się również wszelkiego rodzaju skojarzenia "takie-a-nie-inne", a i synchronicznościom można przypisać przyczynowość kontekstową z tym co nastąpi. Nas interesują głównie wydarzenia rozgrywające się na poziomie psychiki, bo tam najłatwiej i najwięcej możemy wyłowić poszukiwanych użytkowych osobliwości. Osobliwe sprzężenia zwrotne są czymś powszechnym i naturalnym dla obu kierunków przyczynowości (w czasie). Te związane z przeszłością przypisujemy pamięci, a te związane z wglądem w przyszłość przypisujemy intuicji, ale wszystkie one wyłaniają się z pozaświadomości poprzez ich "wyczuwanie" i werbalizację. To, że więcej dostrzegamy w wydarzeniach przeszłych wynika z własności podłoża organicznego i w następstwie interpretacji, ale "czucie" działa tak samo intensywnie i często w obie strony.

"Sprzężenia zwrotne" są sposobem opisu powiązań występujących pomiędzy przynajmniej dwoma dowolnymi systemami ("wydarzeniami", "miejscami", punktami pomiarowymi) ujętymi we wspólny kontekst. Podział na systemy wynika również z kontekstu. Układ w sprzężeniu sam ze sobą jest rozpatrywany jako dwa systemy w oparciu o wybór punktów węzłowych przepływu informacji sprzęgającej. Punkty te są różne w czasie, przestrzeni, fazie, "jakości", etc. Jednakże sama możliwość opisu interakcji pomiędzy dwoma punktami nie świadczy jeszcze o użyteczności. Jeżeli sprzężenia zwrotne danego typu występują w sposób nieobliczalny (nieprzewidywalny) i występują one rzadko – to nie warto się nimi zajmować użytkowo, dopóki nie zostaną znalezione jakieś podstawy do kierowania przepływem informacji i skutkami tego procesu. Pamiętajmy, że nas interesują zastosowania praktyczne, a nie sam fakt że "sprzężenia zwrotne istnieją". Jeżeli sprzężeniu zwrotnemu, które jest zjawiskiem częstym i powszechnym – towarzyszą nieobliczalne warunki początkowe (bądź nieprzewidywalne w skutkach wyniki przepływu informacji), to również nie będziemy mieli pożytku z tej wiedzy. Cóż z tego, że sprzężenie zwrotne może mieć charakter ciągły, skoro nie możemy kontrolować przepływu informacji tak, aby przynosiło to pożądany skutek choć w przybliżeniu? Cóż z tego, że po fakcie możemy dokonać opisu jakościowego zaistniałego sprzężenia? Aby sprzężenie zwrotne miało charakter użytkowy, musi występować względnie wysoka (opłacalna) powtarzalność skutków kierowania przepływem informacji pomiędzy punktami zwrotnymi. Powtarzalność i stabilność decyduje o tym co nam się przydaje a co nie. Jeżeli sprzężenie zwrotne jest opisem odwzorowania o charakterze dokonanym (wszystkie czynniki są zdeterminowane z góry, gdzie dokonanie wynika z ograniczonych fizycznie możliwości), to również nie będziemy mieć pożytku z wiedzy o relacjach pomiędzy punktami zwrotnymi. Przyszłość, która jest warunkowana decyzjami teraźniejszymi, ale której rozwiązania są określone z góry (jednoznaczne, zdeterminowane) – jest przyszłością dokonaną (wskutek takiego a nie innego sposobu funkcjonowania ciągłości fizycznej następujących po sobie w czasie wydarzeń), mimo iż jeszcze nie zaistniała. Interesują nas sprzężenia zwrotne, w których punkt P i punkt F są względnie ze sobą zgrane (poprzez celowe ukształtowanie przepływu informacji) ale pomiędzy którymi występuje nieprzewidywalny zbiór zjawisk warunkujących cechy punktu F. Pierwotnym punktem odniesienia w tych sprzężeniach jest teraźniejszość ulokowana w przeszłości P, a punktem zwrotnym przepływu informacji jest osiągnięcie przez tę teraźniejszość punktu F w przyszłości. Sprzężenia zwrotne tego typu nazywał będę osobliwymi.

C) Paradoksy jako błędy w rozumowaniu (podejściu).

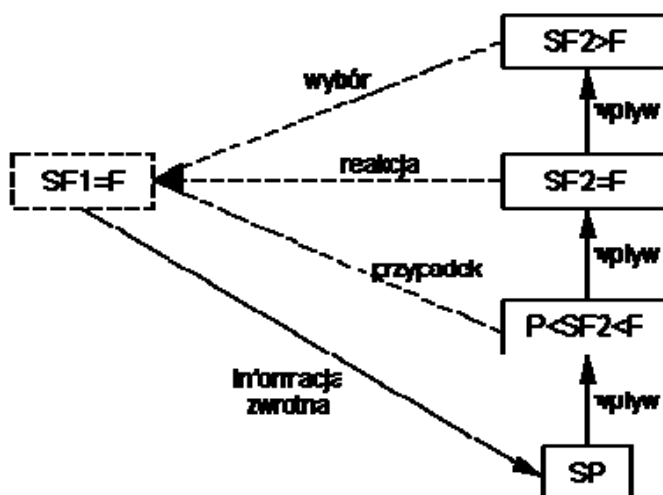
Przypadek, który tu omówię pozornie jest paradoksem. Zainteresujemy się nim, ponieważ bezpośrednio wiąże się z dalszym tematem. Paradoksy związane z naturą czasu wynikają nie z natury zjawiska, ale są skutkiem błędów i braków w podejściu. Załóżmy, że podmiot S "zna przyszłość" (jej wariant) F1 związaną z punktem czasu F położonym w niedalekiej przyszłości. Na podstawie tej wiedzy podmiot S postanawia działać tak aby nie doprowadzić do zaistnienia znanego mu wariantu przyszłości F1. Swoim działaniem podmiot sprawia, że w punkcie czasu F następuje wariant przyszłości F2 różny od wariantu F1. Czyli – przyszłość F1 nie zaistniała (patrz rysunek poniżej). Pytanie teraz brzmi – czy podmiot SF zadziałał z

przyszłości F1 zmieniając przyszłość z F1 na F2, czy też informacje które podmiot SP uzyskał z przyszłości F1 są nie prawdziwe? Jeśli przyjmiemy, że informacja na temat przyszłości F1 pochodzi od podmiotu S w jego wersji przyszłej (SF1), to pojawia się następujący problem. Skoro wskutek zmian, nie nastąpiła przyszłość F1, to znaczy że podmiot w wersji przyszłej SF1 nie mógł istnieć, a więc nie mógł nadać informacji w czasie wstecz.



Tyle treść paradoksu. Podawane są różne rozwiązania. Mało kto zwraca uwagę, że cały bieg wydarzeń jaki nastąpił, rozgrywał się w dwóch koegzystujących ze sobą światach (przestrzeniach fazowych). Światy te same w sobie są kompletne, mimo iż odwzorowują tę samą informację, te same wydarzenia. W świecie fizycznym była tylko jedna teraźniejszość w przeszłości P i przemieszczając się – doprowadziła do zaistnienia tylko jednej przyszłości F (w tym wypadku – zrealizowała wariant F2). Właściwości i ograniczenia świata fizycznego nie rozpadły się na dwoje. Wszyscy wokół są zgodni co do tego, że fizycznie są "jednostkowi" względem tych, którzy tę fizyczną jednostkowość w taki sposób postrzegają. Wyjątki owszem, zdarzają się, ale ich zaistnienie wymaga nieosiągalnych nakładów energii, furtek, czegoś co przekształciłoby prawdę obiektywną społecznie w coś topologicznie wyższego. Obecnie jest to nieopłacalne (nieekonomiczne), inaczej zaistniałoby. Wraz ze swoimi skutkami i konsekwencjami. Przeszłość, która się rozwija już od dłuższego czasu pełna jest zgodności społecznej co do aksjomatów, które pozostały po dziś dzień niezmienione w swej postaci. Z fizycznego punktu widzenia, istnienie podmiotu SF1 jest nierozstrzygalne i wymienne z prawdziwością lub fałszem informacji zwrotnej w czasie.

Ale bieg wydarzeń rozegrał się w dwóch światach, nie tylko fizycznym. Mimo iż psychika wywodzi się z fizyczności, jej cechy i ograniczenia są odmienne. Widać to po dysonansie pomiędzy teoretycznymi modelami a ich praktyczną (doświadczalną) manifestacją. Informacja, którą otrzymał podmiot SP1 nie była fizyczna – ona zaistniała w psychice. Psychiczna warstwa podmiotu SF1 przekazała informację do psychicznego SP, który wskutek zmian – wygenerował psychicznego SF2. Na tym poziomie zaistniał zarówno SF1 jak i SF2. Jeden z nich zaistniał "mocniej" a drugi "słabiej"; to wynika z natury świata organicznego i jego ograniczeń. W jaki sposób SF1 zaistniał?



Podmiot SF1 na poziomie psychicznym jest czymś tak samo realnym jak podmiot SF2, ponieważ sygnaturą istnienia jakiegoś psychicznego "ja" jest zbiór "powiązań" (informacja) w połączeniu z odniesieniem ich w czasie. Podmiot SF1 jest zbiorem informacji odnoszących się do czasu F. Podmiot SP otrzymał informacje o powiązaniach odnoszące się do czasu F. "Czucie" zostało przekształcone w obiekty, na podstawie wyuczonego sposobu obrazowania istniejącego od przeszłości do teraz w punkcie P. Podmiot SF1 mógł zostać stworzony przez warstwę psychiczną, w chwili gdy umysł odnosił się do uzyskanych informacji utożsamiając je z czasem F. Jeśli podmiot S robił to przed osiągnięciem punktu czasu F, to SF1 jest zgodzawczem (najczęściej nieświadomym kłamcą, przekonanym o swej racji) – dostarcza nieprawdziwych informacji. Podmiot SF1 istniejący "mniej" niż SF2 (ściślej powiązany z fizycznością) reaguje w punkcie czasu F konfrontując swoją wiedzę z otoczeniem i to prowadzi do silnego odwzorowania podmiotu SF1, który może

być źródłem informacji dla podmiotu SP. Podmiot S>SF poprzez świadomy wybór może dokonać stworzenia powiązań odnoszących się do F, tworząc w ten sposób podmiot SF1, który jest źródłem celowego przekazu.

Czy podmiot SF1 choć odnosi się do czasu F – został stworzony w czasie F – jest częściowo nierozstrzygalne, tzn. można w ograniczonym zakresie (położenie terażniejszości na linii czasu) szukać podstaw do takiej kreacji badając "maksima". Chodzi o maksima, które decydują o tym, które z myśli i rozważań mają większy priorytet do manifestowania swojej obecności jako SF1. Podłożem nieuwarunkowanej percepcji zdalnej jest "czucie" czyli proces odbioru informacji na poziomie, na którym przepływają emocje. Toteż emocje jakie towarzyszą odwzorowywaniu podmiotu SF1 jako informacja+czas gdziekolwiek na linii czasu – decydują o tym, na ile podmiot SF1 "istnieje". Podmiot SF1 jest zarazem pozaczasowy (fizyczne miejsce utworzenia może być dowolne) jak i zlokalizowany w czasie (posiada sygnaturę czasu). Tworzenie różnych wersji podmiotów S, odnoszących się zarówno do przyszłości, przeszłości jak i terażniejszości ma charakter psychiczny. Są to rozmyślenia, emocje, marzenia i wyobrażenia – umiejscawianie jakiegoś siebie gdzieś indziej, niż tylko skupienie na byciu w fizyczności. Podmioty alternatywne (nieurzeczywistnione fizycznie) są mniej egzystencjalne od tego jednego, ale są z nim równoprawne.

Istnienie podmiotu SF1 jest z fizycznego punktu widzenia nierozstrzygalne. Ale tak samo nierozstrzygalny jest charakter umysłu świadomego siebie. Umysł można opisać jako zbiór procesów opierających się o zbiór fizycznych zjawisk, ale opis ten w niczym nie oddaje sensu świadomości jaką posiada umysł. Przestrzeń fazowa psychiki i przestrzeń fazowa fizyczności są względem siebie równoprawne (to że psychika jest rozwinięciem podłoża organicznego jest naszym założeniem opartym o różnicę w ilości ograniczeń między psychiką a fizycznością oraz w oparciu sposób rozumienia tychże ograniczeń).

Taki model rozwiązywania paradoksów czasowych jest doskonałym rozwiązaniem. Nie kłóci on się z wiedzą na temat fizycznej rzeczywistości ani też z niezwyklejmi pozaczasowymi i pozaprzestrzennymi właściwościami psychiki, które już wystarczająco dobrze udokumentowano. Nie jest w nim kwestionowana możliwość rozszczepiania się rzeczywistości fizycznej na dwoje. Po prostu stwierdza się, że zjawisko to jest statystycznie nieznaczące (występuje dużo rzadziej niż świadome i pamiętane psychiczne wglądy w nieznanne), bo społeczeństwo w którym żyjemy nie odnotowuje w swej pamięci takich przypadków. Łatwiej jest rozwijać możliwości psychiczne niż bez wystarczającej wiedzy podstawowej rozwiązywać fizyczną trudność tego samego typu. Wyżej opisany model należy uzupełnić o powtórzenie, że ponieważ podmiot S jest ciągły w czasie, że "czas płynie" i że podmiot S w całej tej ciągłości interaguje z otoczeniem – przepływ informacji ma charakter płynny i jedynie zdolność do rozróżniania kolejnych zmian w informacji dochodzącej wskutek podjęcia decyzji – determinuje obszerność całego procesu. Wszystko rozgrywa się na poziomie intencji, która jest dużo szybsza od procesów myślowych gdzie rozważane jest podejmowanie świadomych decyzji – toteż umysł nieświadomy reaguje i tu – podobnie jak w wielu życiowych sprawach (takich jak selekcjonowanie informacji dla świadomego umysłu) – automatycznie. Powtórzyć należy również stwierdzenie mówiące, że psychika jest czymś więcej niż skutkiem występowania fizycznych zjawisk i procesów w organizmie. A ponieważ procesów tych i zjawisk jest nieobliczalnie dużo (z włączeniem wielokontekstu), i część z nich odnosząca się do wymiaru kwantowej fizyki – burzy fizyczność, liniowość oraz ciągłość czasu – cały ten poziom wpływa na sposób istnienia już wystarczająco niezlokalizowanej psychiki. Pozostaje się zająć badaniem i kształtowaniem maksimów oraz powiązań.

Tak więc ostatecznie – układ o cechach paradoksu nie zmienia się i zmienia zarazem. To co nastąpi jest skutkiem konieczności wyboru jakiegokolwiek punktu odniesienia na jakiegokolwiek płaszczyźnie. Jeśli zważymy na fakt, że fizyczne przypadki są dozwolonymi manifestacjami modeli cybernetycznych (psychopochodnych) – sprawa się komplikuje jeszcze bardziej, bowiem zmiana punktu odniesienia pośród fizyczności, prowadzi do całkowitej zmiany badanego układu, którego nie badamy już w pojedynkę, lecz w większej ilości całkowicie różnych. Wszystko przez to, że przeszłość na poziomie fizycznym istnieje inaczej niż przeszłość.

2. aPSZ(-T) w praktyce

Od uogólnionych teorii przejdźmy powoli do modeli od strony praktycznej. Jak to wszystko ma się do toto-lotka? Przejrzyjmy raz jeszcze jak wygląda typowa gra (cykl). Pierwszym etapem jest "skreślanie" (typowanie, nadawanie) numerów. Drugim etapem jest fizyczne losowanie liczb (bądź wgląd w wyniki). Trzecim etapem jest zestawienie wyników losowania z typowaniami. Są to etapy kluczowe, w związku z którymi i pomiędzy którymi istnieje szereg procesów rozgrywających się (mających źródło na) na płaszczyźnie psychicznej. Na przykład etapowi pierwszemu towarzyszy próba "odgadnięcia" lub próba "wpłynięcia" (jakkolwiek) na informacje (wyniki losowania) z etapu numer dwa. Trwa to do etapu numer dwa i nawet dłużej – bo aż do weryfikacji wyników. Etap numer dwa jest z kolei etapem "mechanicznym", podczas którego wylania się informacja użytkowa – numery totka. W przypadku wielu graczy towarzyszy temu szczególnie silne napięcie emocjonalne i intensyfikacja próby "wpływania" czyli promowania własnych liczb. Etap trzeci jest równie emocjonujący i napięcie się odnosi zarówno do wyników losowania jak i do wyników typowania. Na tym tle emocjonalnym, numery wytypowane i wylosowane stanowią jeden zbiór wokół którego krąży myśli i uczucia. Po etapie trzecim jest przestrzeń, która z jednej strony stanowi refleksję nad własnymi typowaniami w kontekście wyników losowań, ale jest to również podłoże "organiczne" (zarówno logiczne jak i emocjonalne) dla kolejnego cyklu losowania (na przykład jakie liczby skreślić, skoro padły te a nie inne). Koło się zamyka, w następnym cyklu zwykle znaczącą rolę odgrywają

dane wywodzące się z cyklu poprzedniego. Zauważ, że nawet w przypadku, gdyby podczas cyklu losowania uczestniczyło jasnowidzenie w czasie i próby psychokinetyczne, jednym z bohaterów całego cyklu jest moment pojawienia się wyników toto-lotka, obojętnie czy w losowaniu na żywo (najczęściej), czy przy późniejszym odczycie wyników archiwalnych. Sprzężenia zwrotne w czasie (ogólne) występują, ale nie wprowadzają swoją obecnością spójnych wartościowych użytkowo informacji; panuje informacyjny chaos. Nawet gdyby ten chaos maksymalnie zredukować, to nadal pozostaną trzy kluczowe fazy cyklu losowania.

Ktoś mądry powie, "no dobrze, a co jeśli przekształcimy numery totka na jakieś symbole kodując je?" Nastąpi znacząca redukcja szumu informacyjnego. Użycie procedur jasnowidzenia w czasie bądź psychokinezy jako wpływania na przyszłość, teraźniejszość bądź nawet w ramach sprzężenia zwrotnego w czasie na minione losowanie – zwiększy efektywność typowania. Użycie weryfikacji statystycznej (kilka osób pracujących oddzielnie nad tym samym zagadnieniem, każdy nad całością, bądź każdy nad innym fragmentem całości) również zwiększy efektywność typowania. Być może te dwa elementy usprawnią typowanie w porównaniu do jakichś 60-80% skuteczności w danym przedziale czasu. Jest jedno ale. Jakość wyników będzie zmienna i z użytkowego punktu widzenia – nadal niska. Statystycznie będzie więcej dni lepszych niż gorszych i całokształt będzie wykraczał poza średnią statystyczną (nawet powyżej bilansu zerowego nakładu kosztów), ale taki system pracy będzie sprawiał wrażenie niestabilnego i wysoce podatnego na wiele różnych wpływów takich jak emocje. Moim zdaniem, powodem niepowodzeń jest uczestnictwo w całym procesie generatora losowego jakim jest toto-lotek. Jest to system "kapryśny". Z jednej strony jest to generator losowy w sposób mechaniczny, z drugiej strony – jest związany z tak dużą ilością wpływów psychicznych, że w tym masywie jest on losowy także na płaszczyźnie wywodzącej się z tych wpływów psychicznych. Umownie rzecz ujmując – każdy kto gra, chce wygrać. Mieszanka psychokinezy milionów jednostek, emocji własnych milionów jednostek, milionów sztabów "niefizycznych pomocników" sprawia, że toto-lotek jest maszyną nie do okiełznania. Interfejsem tej "ożywionej" maszyny są liczby padające w każdym losowaniu – sedno etapu numer dwa cyklu losowania. Tak więc jeden człowiek zmagający się z własnymi myślami, wyobrażeniami i pragnieniami przez moment staje w konfrontacji z "szumem" milionów takich wiązek. Być może psychika i świadomość ludzka jest dobrze odizolowana od szumu – jak ją nazwał Robert Monroe – pola M, ale delikatny poziom "czucia" jest dużo bardziej podatny na wpływy i zakłócenia tego szumu.

Należy więc stworzyć taką konfigurację cyklu losowania, w której nie uczestniczy etap numer dwa, mimo iż jest on obecny w linii czasu i jest związany z podmiotem podejmującym się eksperymentu. Na moment zastanówmy się nad teoretycznym rozwiązaniem tego zagadnienia. Na rysunku, diagram po lewej stronie odnosi się do wcześniej omówionej sytuacji. Jak widać – występują tu dwie linie sprzężeń zwrotnych pomiędzy punktami P i F podmiotu S1, jedna bezpośrednia w linii podmiotu, a druga odnosząca się do źródła danych strukturalnych. Źródło SD może stanowić zarówno zbiór liczb losowanych w toto-lotku jak również mogą to być informacje zakodowane w dowolny sposób. Istotne jest to, że cały proces losowania odnosi się do toto-lotka; w sposób pośredni lub bezpośredni są typowane numery toto-lotka. A to oznacza, że cały układ narażony jest na "silne powiewy kaprysu" (wysoki poziom szumu, zakłóceń) ze strony REG'a jakim jest totok i że znaczącą rolę odgrywają tzw. paradoksy związane z przekazywaniem informacji w czasie (zwłaszcza związane z wglądem w przeszłość).

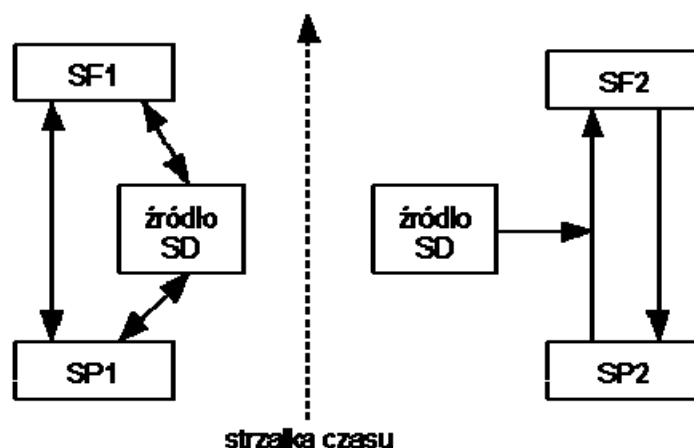


Diagram po prawej pokazuje w jaki sposób należy zarządzać przepływem informacji, aby źródło danych strukturalnych SD nie było przedmiotem zakłóceń. Podmiot S2 istnieje w obustronnym sprzężeniu zwrotnym pomiędzy punktami P i F, ale nie jest w sprzężeniu zwrotnym ze źródłem SD. Źródło SD jest tutaj wyłącznie dopływem informacji strukturalnych, i choć dane te biorą udział w przepływie informacji w sprzężeniu zwrotnym, w samym sprzężeniu tym nie bierze udziału źródło SD. Przedmiotem percepcji zdalnej w czasie nie są numery toto-lotka, lecz jakieś "informacje" związane z podmiotem S2 w punkcie czasu F. Oznacza to, że źródłem danych strukturalnych dla podmiotu SP2 staje się podmiot wyłącznie SF2, z całkowitym pominięciem "kapryśnego" REG'a – źródła zakłóceń i paradoksów. Zadaniem podmiotu SP2 jest nie typowanie liczb (pośrednio czy bezpośrednio) ale określenie dowolnych SD związanych z podmiotem SF2, co

w przypadku autosprzężeń zwrotnych oznacza że podmiot jest związany z sobą samym. Zatem podmiot S nie ma wglądu w przyszłość otaczającej go rzeczywistości, ale ma wgląd we własną wiedzę (percepcję) jaką będzie operował w tejsze przyszłości. To nie jest to samo.

Informacja z SDS przepływa tylko w jedną stronę – zgodnie z kierunkiem upływu czasu i docierając do SF2 już może być w formie zakodowanej. Tak więc SF2 nie podejmuje porównania typowań z wynikami losowania. Zadanie SF2 polega na silnym utrwaleniu dostarczonych SD i skupieniu (otworzeniu) się na samym sobie w wersji SP2. SF2 nie interaguje ze źródłem SD, więc modelowo jest to wyłącznie jednokierunkowa informacja; SF2 wykonuje "polecenia" pochodzące z SDS. Jeśli SD zostaną dostatecznie "utrwalone" (emocjonalnie, skojarzeniowo, pamięciowo) jako coś szczególnego (w czasie F), to mogą się one stać przyczyną wcześniejszych przeczuć, czyli odbioru "czucia" przez podmiot SP2. Chronologicznie – cykl zaczyna się od tego, że SP2 w trakcie sesji badawczej "coś" odbiera zdalnie i to coś pochodzi z jego własnej przyszłości, od czegoś co jest (będzie) z nim bezpośrednio związane. SP2 nie oczekuje więc na wyniki losowania, bo te nie mają dla niego żadnego użytkowego znaczenia. SDS nie jest przyczyną działań podmiotu S2, więc modelowo – nie można mówić o przepływie informacji pomiędzy SDS a SP2.

Najważniejszą cechą podejścia zobrazowanego po prawej jest to, że przyszłość podmiotu S jest "zeterminowana z góry", ponieważ nie będzie zmieniana wskutek otrzymanych SD. Źródło SD jest "kapryśne" (losowe i dynamiczne na płaszczyźnie psychopochodnych interakcji) i gdyby ono było źródłem postępowania w przeszłości (próba "zgrania się" z toto-lotkiem), rodziłoby one dość losowe zmiany w sobie, czego skutkiem byłaby inna przyszłość. Toto-lotek w stosunku do SP jest samokorygującą się przyszłością o charakterze "kapryśnym" i nie może być sensownym źródłem sprzężenia zwrotnego. Jeśli źródłem sprzężenia zwrotnego jest podmiot SF, to przyszłość F podmiotu S jest dużo stabilniejsza. Podmiot S w swojej przyszłości będzie działał w zgodzie z przeszłością, ponieważ w przeszłości przyjmie takową stabilną intencję działania. Stabilność przyszłości F jest więc zeterminowana intencją działania SP, a ten może dołożyć swoich starań by spełnić swoją rolę, przez co informacja zwrotna – będzie dużo bardziej jednoznaczna (niezmienna).

Samokorekcja jest procesem, który sprawia że duża część informacji pochodzących z wglądu w przyszłość – nie sprawdza się, bądź przeczucia są na tyle rozbieżne, że prowadzą do błędnych wyborów mimo niejasnej świadomości który wybór byłby właściwy. Świadomość prawdziwości dwóch sprzecznych ze sobą wyborów jest paradoksem pozornym. Zasadniczą rolę odgrywa tutaj uporządkowanie kolejnych wydarzeń w czasie i w grę mogą wchodzić nawet sekundy jak nie ułamki sekund. Schemat tego uporządkowania jest następujący: "czucie1", reakcja1, "czucie2", reakcja2,... "czucie#", reakcja#, wydarzenie W("czucie", reakcja), porównanie "czucia" z wydarzeniem W. O ile reakcje są warunkowane (mimowolnie lub celowo) "czuciem", może to stwarzać sytuacje, w których istnieje kilka przeczuć i wszystkie są w jakiś sposób zgodne z prawdą, choć żadne z nich nie przynosi pożytku. Istnienie samokorekcji można samodzielnie sprawdzić w praktyce. Załóżmy że do kogoś jedziesz i wiesz że może znajdować się w jednym z dwóch miejsc. Dojeżdżasz do rozdroża i musisz wybrać jeden kierunek. Jeśli choć trochę umiesz pracować z percepcją zdalną, pojawia się "czucie" wskazujące gdzie znajduje się osoba do której jedziesz. "Czucie" jest skutkiem tego że w przyszłości zadokujesz skojarzenie faktu (trafienia do osoby) z tym, że miałeś przeczucie. Jeśli podejmiesz decyzję, że w miejscu do którego dojedziesz (niezależnie od dokonanego wyboru) celowo zadokujesz to miejsce jako punkt zwrotny sprzężenia zwrotnego i jeśli wskutek czucia podejmiesz decyzję, by pojechać w to drugie miejsce, to korzystając z percepcji zdalnej możesz mieć kolejne "czucie" prowadzące do miejsca gdzie chcesz jechać, mimo że nie ma tam osoby której szukasz. Zadokowanie punktu zwrotnego sprzęgu nie jest takie trudne, bo dojeżdżając na miejsce ze zdumieniem stwierdzasz, że się pomyliłeś co do lokalizacji poszukiwanej osoby. Element emocjonalny tego zaskoczenia można wykorzystać do zadokowania punktu zwrotnego. Faktem jest, że kolejne przeczucia pojawiają się w kontekście decyzji jakie jesteś zdecydowany podjąć. "Czucia" sprzeczne nie są równoczesne. Sprzężenie zwrotne polega na tym, że jeśli w sprzęgniętym ze sobą układzie SP i SF – któryś z nich wyśle informację do drugiego, ten pierwszy zareaguje na nią i wyśle informację zwrotną do tego pierwszego, ten pierwszy odbierając ją – zareaguje wysyłając kolejną informację do drugiego i tak w kółko. Kolejne pętle przesuwają się w czasie, a punktem zwrotnym oddzielającym od siebie SP i SF jest przejście terażniejszości operacyjnej przez wydarzenie W.

Jest coś co przemawia za prawdziwością modelu opisującego mechanikę wglądu w przyszłość poprzez samosprzężenia zwrotne w czasie na podłożu psychicznym. Precyzja jasnowidzących i to, co jest przedmiotem ich wizji poprzedzających określone wydarzenia. Uważam, że wizja jasnowidzącego, pomijając jej konstrukcję (na podstawie "czucia") opartą na skojarzeniach i podobieństwach, niesie ze sobą potencjał takich informacji użytkowych, jakie staną się udziałem jasnowidzącego i jakie wywrą na niego "szczególny" wpływ. Na jasnowidzącego największy wpływ najczęściej wywierają te czynniki, w których występuje najsilniejszy czynnik emocjonalny, czyli momenty w których albo miał największą racę, albo najbardziej się pomylił. Wpływu nie wywierają te czynniki, których nie podał zawczasu i do których nie przywiązuje specjalnej wagi po weryfikacji z celem. Pomyłki nie są wyłącznie skutkiem błędnej interpretacji "czucia", ale mogą równie dobrze być skutkiem odbioru informacji zwrotnej typu: "szczegół który przykuł moją uwagę" + "pomyliłem się". Dla odbiorcy taki zbiór może być powodem do podjęcia wyboru, który z użytkowego punktu widzenia jest błędny, a z punktu widzenia jakości sesji – wskazuje na dobrego jasnowidzącego, czy też – na dobrą jakość sprzężenia zwrotnego w czasie. Sprzężenie zwrotne jest też możliwym powodem dla którego wizje poprzedzające są stosunkowo ubogie i mają one taki a nie inny charakter rozwojowy w czasie (samokorekcja).

Przy pomocy sprzężeń zwrotnych w czasie można również wyjaśnić wiele w odniesieniu do zwykłego jasnowidzenia w odniesieniu do rzeczy teraźniejszych i przeszłych odległych miejscem. Zwykle jest tak, że udziałem teleobserwatora w przyszłości staje się wiedza faktyczna na temat celu, bądź bardzo silne przekonanie co do własnej wiedzy, które może być źródłem sprzężenia zwrotnego niezależnie od prawdziwości zawierającej w czasie informacji. To by tłumaczyło dlaczego dobry jasnowidz może być uznany za szarlatana. Jasnowidz jest oceniany na podstawie prawdziwości informacji których dostarcza, natomiast właściwym sposobem identyfikacji jakości jasnowidzenia winna być analiza sprzężeń zwrotnych w oparciu o zawartość (np. emocjonalną) punktu F. Jasnowidz wie to, na co w przyszłości zwróci "szczególną" uwagę. Jako takiej otaczającej go fizycznej przyszłości bądź fizycznej teraźniejszości poza zasięgiem jego zmysłów i uwagi – nie zna.

Być może kwantowe własności (niezależne od poczucia upływu czasu; nieliniowość, tunelowanie) przepływu informacji w ludzkim mózgu (organizmie) nie są jedynym sposobem dostarczającym informacji na temat odległych miejsc, ale bardzo wiele mogą wyjaśnić. Moim zadaniem w dalszej części pracy jest wskazać techniczną stronę pracy z celowymi osobliwymi sprzężeniami zwrotnymi w czasie aPSZ(-T).

Zajmujemy się teraz stroną praktyczną zagadnienia w odniesieniu do celu niniejszej pracy – jak wykorzystać wiedzę o sprzężeniach zwrotnych do uzyskania wysokiej skuteczności i powtarzalności podczas typowania numerów w toto-lotka. Swoje rozważania będę odnosił do pracy typu solo, bez podziału zadań między jednostki i bez weryfikacji statystycznej ze strony innych jednostek; chodzi mi bowiem o metodologię postępowania.

W kontekście cyklu gry w toto-lotka ustanawiamy (wybieramy) punkt początkowy, z którym się wiąże typowanie numerów jakie zostaną skreślone i nadane w losowaniu. W tym miejscu zostanie przeprowadzona z podmiotem S (SP) tzw. sesja badawcza R, której celem jest odbiór zakodowanych informacji (danych strukturalnych) za pośrednictwem "czucia". Drugim krokiem jest zdekodowanie liczb (celem ich nadania). Trzecim chronologicznym krokiem jest porównanie wyników toto-lotka ze zdekodowanymi liczbami i na tej podstawie – zaszyfrowanie wybranych liczb (tych z fizycznego losowania) do postaci jaka zostanie użyta w kroku czwartym. Krok czwarty polega na celowym przeprowadzeniu z podmiotem S (SF) sesji zwrotnej T, niezależnie od tego, na ile typowania pokrywały się z wynikami losowania.

A) Dokowanie sesji badawczej i sesji zwrotnej

Podmiot uczestniczący w sesjach R i T dobrze by było odciążyć na poziomie warstwy analityczno-logicznej. Ważne jest zatem, aby ograniczyć wiedzę podmiotu S w stosunku co do użytego kodu. Podmiot może znać bardzo ogólnie symbole bazowe jakie są związane z użytym kodem i w związku z tym jakie powinny się pojawić podczas sesji badawczej R. Znajomość elementów kodowania ogranicza ilość informacji jakie mogą się pojawić w trakcie tej sesji, poprzez mimowolne reakcje warstwy analityczno-logicznej. Podmiot nie powinien natomiast wiedzieć (znać na pamięć, mieć pewności) które elementy kodowania są związane z jakimi liczbami, bo to doprowadzi do sytuacji, w której warstwa analityczno-logiczna zacznie operować w jednej obszernej przestrzeni fazowej (kontekst liczbowy), co doprowadzi do pogorszenia rezultatów. Podmiot – przed przeprowadzeniem sesji zwrotnej T – nie powinien również wiedzieć, czy wyniki sesji badawczej T są zgodne z wynikami losowania toto-lotka. Wiedza ta byłaby niepożądanym dyskryminatorem informacji. Wymienione tu warunki można w prosty sposób zapewnić, poprzez wprowadzenie osoby trzeciej – nadzorującej przebieg eksperymentu. Osoba ta zajmowałaby się dekodowaniem liczb z sesji badawczej, porównywaniem typowań z wynikami oraz szyfrowaniem następnym liczb do sesji zwrotnej. Osoba ta może, ale nie musi nadzorować przebiegu samych sesji R i T.

Okres pomiędzy sesjami powinien być okresem wolnym emocjonalnie od treści sesji R i od domniemań na temat sesji T, aby zmniejszyć wpływ naturalnego przepływu informacji (sprzężeń zwrotnych) w stosunku do sprzężenia zwrotnego wzmacnianego celowo. Emocje odgrywają w tym wszystkim znaczącą rolę, ponieważ mają one wspólne "łożysko" z percepcją nieuwarunkowaną czyli "czuciem". "Czucie", intencja i emocje są ze sobą powiązane, bo płyną tymi samymi kanałami, choć z użytkowego punktu widzenia – są to zupełnie różne od siebie procesy (niosące różny kontekst informacji). Okres pomiędzy sesjami R i T można nazwać umownie "ciszą radiową". Można ją zapewnić w dość prosty sposób, mianowicie podmiot S powinien się czymś zająć na tyle, aby myślami nie błądzić w pobliżu prowadzonego eksperymentu, ale zajęcia te nie powinny mieć zbyt silnego wydzźwięku emocjonalnego; najlepiej jest pogrążyć się w rutynie (zapomnieniu) codzienności. Po przeprowadzeniu całego eksperymentu należy o nim "zapomnieć", tzn. nie ma potrzeby pamiętać o szczegółach jego treści (np. jakie symbole padły) i przejść do codziennych zajęć. Wszystko to wymaga odrobiny dyscypliny od podmiotu uczestniczącego w sesjach.

Dobrze jest podczas kolejnych eksperymentów nie wracać do poprzednich doświadczeń i jednocześnie wyrazić intencję odciążenia się od nich. Intencja wyrażona na poziomie świadomości tak zadziała na pozaświadomą część ludzkiej psychiki, że ogólnie rozumiana nieświadomość będzie układać przebieg doświadczeń tak, aby je od siebie separować. Jest to ważne ponieważ w większości przypadków podmiot wie w jakich eksperymentach uczestniczy, przez co jest on uwarunkowany na poziomie skojarzeniowym. Jeśli doświadczenia są prowadzone tak, że podmiot nie wie w czym uczestniczy, to z jego punktu widzenia wygląda to tak, że na przemian jest to sesja ze spontanicznym odbiorem i sesja z wizualizacją. Podmiot może mieć całkiem mylne mniemanie, że w sesjach z wizualizacją chodzi o ćwiczenie wyobraźni tylko po to, aby wizje spontaniczne były barwniejsze. Takie "oszustwo" jest dobrym wymogiem proceduralnym, bo nie buduje nadmiaru zbędnych uwarunkowań.

Sesje R i T (badawcza i zwrotna) muszą w sobie mieć coś "charakterystycznego", żeby występujące pomiędzy nimi sprzężenie zwrotne stało się osobliwe i nabrało wartości użytkowej. O ile w trakcie sesji R i T nie wystąpią (nie zostaną stworzone) żadne punkty zaczepienia, sprzężenia zwrotne jakie będzie można opisać między punktami czasu P i F będą miały charakter statyczny, bez treści użytkowej w kontekście dynamicznego przepływu danych strukturalnych SD z przyszłości do przeszłości. Albo też można powiedzieć, że istniejące sprzężenia będą powodowały ciągłą samokorekcję, z której ostatecznie nic nie wynika prócz wniosków końcowych. Rodzi się teraz pytanie w jaki sposób można zadokować punkty P i F (lub – podmiot SP i SF), żeby można było indukować pomiędzy nimi dwukierunkowy (z naciskiem na zwrotny) przepływ informacji użytkowych i wzmocnić go. Z pomocą przychodzą tutaj takie cechy ludzkiej psychiki jak "uświadamianie sobie czegoś" i "zapamiętywanie czegoś". Obie te cechy mają wydźwięk emocjonalny, ale nie są emocjami; jest to rodzaj "czucia". O ile trudno jest opisać teoretycznie od strony doświadczającego na czym polegają same momenty (procesy) zapamiętania czegoś bądź uświadomienia sobie jakiegoś faktu (wydarzenia), o tyle zjawiska te można skutecznie wykorzystać w praktyce.

Podłoże dla dokowania punktów kluczowych pętli sprzężenia zwrotnego obrazują dalsze luźne przykłady. Jeśli nauczysz się celowo na pamięć jakiegoś wiersza, to później będziesz go przez jakiś czas pamiętać. Zauważ, że pomiędzy przystąpieniem do nauki a pamiętaniem celowym jest okres czasu, w którym nastąpi seria procesów, które doprowadzą do tego, że obce słowa których po jednorazowym przeczytaniu nie potrafiłbyś przytoczyć cytatem – staną się czymś co jesteś w stanie wypowiedzieć słowo w słowo. Moment przełamania się nie jest punktowy, ale jego kwintesencja ma charakter jednorazowego "nauczenia się" czyli przejścia od "obcego" do "znanego". Dokonując przeglądu wykonanych w ciągu wczorajszego dnia czynności (wszystkich; jest to dobre ćwiczenie na pamięć), pewne rzeczy przypominasz sobie łatwiej, inne trudniej. Te trudniejsze częściowo rekonstruujesz logicznie na podstawie różnorodnych powiązań, ale czasem zdarza się że nie możesz sobie czegoś przypomnieć aż nagle wspomnienie samo "wskakuje na swoje miejsce" bez żadnego powodu (mimo braku ciągłości myślowej, przyczynowo-logicznej). Zauważ w jaki sposób pamięć mimowolna przytacza fragmenty układanki, które budują jedną całość. Zobacz ten moment, w którym coś zupełnie obcego staje się nagle oczywistym. A teraz zastanów się jeszcze, że jedne rzeczy z wczoraj pamiętasz bez problemu a inne nie. Co sprawia że pewne rzeczy pamiętasz tak dobrze? Musiały one wyrwać jakiś oddźwięk emocjonalny i są łatwe do skojarzenia na podstawie treści samego pytania. Są wśród tych rzeczy wydarzenia, które zapamiętasz szczegółowo na całe lata, mimo iż nie zapamiętasz wielu towarzyszących okoliczności, z datą, dniem tygodnia czy porą dnia włącznie. W tych wydarzeniach jest coś "szczególnego", co sprawia że najłatwiej wypływają na powierzchnię jeśli pojawi się jakiś związany z nimi kontekst. Albo na przykład zwróć uwagę poziom swojej uważności w ciągu dnia. Bardzo trafnym określeniem jest "pamiętanie siebie" lub ciągłość w świadomości siebie. Ile czasu w ciągu dnia jesteś w czymś bezmyślnie pogrążony, a ile z tego czasu jesteś siebie świadom? Świadomość siebie jest kolejnym trudnym do teoretycznego opisanie procesem, ale prostym w działaniu. Chwile, w których "czujesz siebie" (samoświadomość, momenty autorefleksji) w jakiś nieuchwytny (nienazywalny) sposób odróżniają się od reszty "bycia sobą". Przeciętny dzień (z uwzględnieniem pory na sen) ma 16 godzin, natomiast twoją rekonstrukcję przebiegu całego dnia można najczęściej streścić w ciągu góra jednego dnia. Ile razy zdarza ci się coś najwycyzejniej przegapić wskutek nieuwagi? Zjawiska takie jak roztargnienie, deja vu, zapamiętywanie, przypominanie sobie, kojarzenie faktów na podstawie wspomnień i bieżącego kontekstu, rozwiązywanie zagadnień, uważność i zwracanie uwagi, pamiętanie siebie, stany świadomości pamiętane z powodu swojej odmienności nawet jeśli ta jest minimalna, reakcje na zbiegi okoliczności, reakcje na wydarzenia emocjonujące – wszystko to są elementy, które w jakiś sposób kodują człowieka w jego pamięci i w wspomnieniach na sposób wysoce precyzyjny i sprawiający że wszystko wydaje się bardziej realne od reszty codziennego życia. Są to momenty "szczególne".

Momentami "szczególnymi" są również wydarzenia niosące ze sobą dużą treść emocjonalną, zarówno pozytywną jak i negatywną, chociaż te drugie są pamiętane lepiej. Treść negatywną stanowią momenty realnego zagrożenia lub absurdu które sprawiają, że podmiot "traci kontrolę" nad swoim zwykłym środowiskiem, sobą, traci punkty odniesienia. Sytuacje potencjalnie groźne bądź niosące ze sobą "odmienność" – są w jakiś sposób szczególne i ujawniają się w momentach "skojarzeniowo podobnych", wypływając z nieświadomego umysłu nawet po latach. Życie codzienne jest pełne sytuacji "potencjalnie niebezpiecznych" (jak np. zejście po schodach ze szklanką pełną herbaty) i dlatego człowiek z dnia na dzień zapamiętuje takie dziwne drobiazgi. Treść emocjonalna może być sposobem dokowania, jeśli towarzyszy jej kontekst fizyczny.

Zobaczmy jak wygląda to w praktyce. Sesji badawczej poprzedzającej sesję zwrotną, nie powinna towarzyszyć nauka ani zapamiętywanie spraw związanych z celem. Inne – tak. Można stworzyć jakies warunki, które przebieg sesji odróżniałyby od przeciętnej normalności. Jeśli chcesz stworzyć idealne warunki dla sesji badawczej, musisz się zastanowić jaki rodzaj wydarzeń, sytuacji lub podejścia sprawi, że sesję tę zapamiętasz w jakiś "szczególny" sposób, stwórz jakiś "niezwykły moment", zrób coś czego normalnie nie robisz. Sesja nadawcza z kolei sama w sobie jest czymś niezwykłym, bo już samo przekonanie że wizualizacja czegoś może wpłynąć na przeszłość – jest dla zwykłego człowieka absurdalna. Treść przekazu można wzmocnić poprzez nauczanie się jej, bądź poprzez użycie fizycznych przedmiotów. Sesja badawcza może bazować na mechanizmach takich deja vu czy przypominanie sobie zagubionych w pamięci informacji (przypominanie sobie można odnosić zarówno do przeszłości jak i przyszłości a jednostronne ukierunkowanie jest skutkiem przyzwyczajenia). Sesja nadawcza to nic innego jak uświadomienie sobie, że wiedziałeś coś na czym się teraz skupiasz – uświadomienie sobie, że wiedza ta pochodzi z procesu nadawania.

Konkretne przykłady zostaną przedstawione w materiałach badawczych, jakie będą rozwijane w oparciu o niniejszą pracę. Zaprezentowane wskazówki powinny być wystarczające do prowadzenia własnych poszukiwań.

B) Rodzaje sesji

Sesja badawcza jest sesją odbioru informacji. Ponieważ głównym mechanizmem odbioru jest percepcja nieuwarunkowana ("czucie"), nie jest ważne aby się zastanawiać nad tym skąd odbierana informacja może pochodzić. Same procesy odbiorcze odbywają się na pozaświadomym poziomie psychiki, tzn. nie muszą one ujawniać swojej natury świadomemu umysłowi postrzegającego. Na tym etapie celowe używanie warstwy analityczno-logicznej w odniesieniu do mechanizmów zdalnej percepcji jest zbędne, ponieważ teleobserwatora interesują użytkowe dane SD i postępowanie zgodnie z procedurami badawczymi (tu zaznaczam, że procedury te mogą same w sobie odnosić się do pewnych elementów tego co dzieje się poza świadomym umysłem, ale nie służy to wyjaśnianiu czegokolwiek tylko ma na celu poprawienie jakości sprzężenia).

Działania podmiotu podczas sesji badawczej R czy zwrotnej F mogą się sprowadzać do dwójakiej roli. Nadawca aktywny, to taki który wpływa na swojego odbiorcę (narzuca mu się z informacją). Nadawca bierny, to taki który dysponuje informacją, ale potrzebuje zostać "ściągnięty" przez odbiorcę do punktu odbioru. Z kolei odbiorca aktywny to taki, który swoją uwagę "ściąga" do siebie nadawcę, jest dla niego jakby "latarnią" (wymusza przybycie nadawcy do punktu przekazania informacji, wymusza informację). Odbiorca bierny to taki, który się otwiera w ogóle i dopuszcza do siebie tylko nadawcę. Bycie podwójnie biernym oznacza najczęściej porażkę, bo ani nadawca ani odbiorca nie jest szczególnie zainteresowany współdziałaniem sprzęgającym. Każde podejście ma swoje dobre i złe strony. Podejście po obu stronach aktywne jest dobre, jeśli sesje są dobrze zsynchronizowane. Podejście bierne ze strony odbiorcy jest dobre w przypadku, gdy fizyczny nadawca SF nie jest precyzyjnie zlokalizowany (wówczas należy ograniczyć siłę ściągania nadawcy z określanego przedziału czasu F). Podejście bierne ze strony nadawcy pomaga mu skupić większą uwagę na treści nadawanego przekazu (odbiorca sam "ściąga" na siebie nadawcę). Sposób działania (aktywny lub bierny) należy ustalić doświadczalnie, zależnie od preferencji podmiotu S.

Moje obserwacje skłaniają mnie aby wprowadzić tutaj cztery rodzaje odbioru informacji, warunkowane położeniem tejże informacji według chronologii czasu i podmiotu w wersjach SP i SF. W procesie pracy ze sprzężeniem zwrotnym żaden podmiot (SP, SF, pośrednie wersje) nie jest sam z siebie dominujący (nadrzędny). A to oznacza, że można wyróżnić dwa chronologiczne punkty, w których informacja przechodzi od nadawcy SF do odbiorcy SP – po stronie odbiorcy i po stronie nadawcy, oraz dwa niechronologiczne punkty przekazania informacji – wspólna płaszczyzna pozaczasowa (kontekst miejsca) i położenie nieokreślone. Miejscem przekazania informacji jest punkt styczności podmiotu SF z podmiotem SP, punkt z którego odbiorca pobiera dane, a do którego nadawca te dane przesyła.

Jeśli miejscem przekazania informacji jest punkt P w którym znajduje się odbiorca O, to sprzężenie zwrotne ma charakter "po stronie odbiorcy" czyli aPSZ(-T_O). W praktyce oznacza to, że odbiorca nie musi nigdzie kierować swojej percepcji nieuwarunkowanej ("czucia"), tylko otworzyć ją na jakiegokolwiek napływające dane. Z kolei nadawca ma za zadanie zogniskować swoją uwagę na SP – czyli na "sobie z chwili gdy odbierał informację" i jednocześnie musi mieć skupioną swoją uwagę na danych które wysyła. Nadawca skupiając się na odbiorcy, nie skupia się na tym co odbiorca już odebrał (czyli podmiot nie skupia się na tym co on sam odebrał w czasie sesji pierwszej), ale na znalezieniu "otwartego kanału", poprzez który może przekazać swój zbiór SD. Typową pułapką jest to, że nadawca może zacząć myśleć o tym, co wcześniej odebrał zamiast na tym co ma nadać, a taki tor postępowania wynika z rozbieżności pomiędzy tym co odebrał a co właśnie nadaje. Przekazywana informacja musi być czysta ("po prostu to"), bez kontekstu warunkowego ("to, ale nie tamto").

Jeśli miejscem przekazania informacji jest punkt F, w którym znajduje się nadawca N, to sprzężenie zwrotne ma charakter "po stronie nadawcy" czyli aPSZ(-T_N). W praktyce oznacza to, że nadawca nie musi (nie może) nigdzie wędrować swoją uwagę, a ma za zadanie skupić się wyłącznie na SD, które przeznaczone są dla odbiorcy. Z kolei odbiorca musi otworzyć się na odbiór informacji, ale jednocześnie musi skierować ten odbiór w stronę "miejsca", gdzie znajduje się nadawca.

Można przyjąć, że procedury wymagają aby nadawca i odbiorca się ze sobą koniecznie spotkali, ale nikt nie mówi gdzie mają się spotkać. Można zatem wybrać jakieś neutralne miejsce, które nie jest związane z żadnym punktem czasu, i sesja będzie miała charakter "pozaczasowy" czyli aPSZ(-T_P). Zarówno nadawca jak i odbiorca muszą wpięć swoją uwagę na jakimś "miejscu", a dopiero później mogą dokonać wymiany informacji, gdzie odbiorca "otwiera po prostu kanał", a nadawca "kieruje doń zakodowane informacje".

Ostatnim typem opisu sprzężenia zwrotnego jest aPSZ(-T_B), gdzie nie istnieje żadne "miejsce spotkań". Cechą tego typu sprzężenia jest otworzenie się odbiorcy na odbiór informacji "pochodzących od siebie z przyszłości" zaś w przypadku nadawcy – skupienie na danych i na tym, gdzie one mają dotrzeć, bez konkretnej lokalizacji w czasie P.

Niezależnie sposobu przeprowadzania sprzężenia zwrotnego, istotny jest element pracy zwany nastawieniem. Wynika ono z intencji, która decyduje o konfiguracji kanałów percepcji i komunikacji nieuwarunkowanej. Odbiorca nie nastawia się na odbiór informacji o zdarzeniach przyszłych (czy o numerach toto-lotka), jak też nadawca nie wiąże swojej pracy z zaistniałym losowaniem (i porównaniem wyników z typowaniami). Odbiorca jest nastawiony na wgląd w siebie z przyszłości, nadawca jest nastawiony na

związek ze sobą z przeszłości. Przedmiotem wglądu w przyszłość nie są zdarzenia przyszłe, ale przyszły stan wiedzy na temat tych zdarzeń. Dość łatwo jest o tym zapomnieć, jeśli początkowe eksperymenty nie przyniosą pożądaných rezultatów. Dość łatwo zapominają o tym osoby o przeciętnym talencie percepcji zdalnej, bądź uwarunkowane kontekstem interpretowania interakcji z rzeczywistością jako czegoś odrębnego, nie osobistego.

C) Sposoby prowadzenia sesji

Sesje psychotelepercepcji z aPSZ(-T) można prowadzić na wiele sposobów. Oto przegląd najprostszych w zastosowaniu (dla zwykłego odbiorcy) metod, jak należy je integrować z ideą sprzężeń zwrotnych w czasie. Nie jest to lista wyczerpująca ani pod względem ilościowym ani pod kątem szczegółowości opisu. O konkretnych rozwiązaniach można mówić w przypadku konkretnych prac doświadczalnych, w których dane procedury znalazły zastosowanie i zostały tam sprawdzone. Są to więc propozycje do "samodzielnego montażu".

Wyskakujące obrazy. Sesja odbiorcza może być dość prosta. Należy wpierw wybrać typ aPSZ(-T), najczęściej po stronie nadawcy bądź odbiorcy, a następnie w dowolny sposób wprowadzić się w stan psychiczny, w którym możliwe jest pojawianie się spontanicznych obrazów (obiektów myślowych). Jest to obojętne, czy będzie to tzw. stan "alfa", głęboka relaksacja, Focus 10 wzwyż, moment wyciszenia, etc. Ma to być stan, w którym po wyrażeniu intencji odbioru (konstrukcja wyrażenia intencjonalnego zależna od sposobu sprzęgania) mogą pojawić się same z siebie jakieś obrazy, odczucia, wrażenia, dźwięki. Zainteresowanych rozwinięciem proceduralnym i teoretycznym odsyłam do książek B.Moena, C.Browna, J.Silvy i innych. Sesję należy zbudować tak, aby oddzielić od siebie (proceduralnie) sekwencje wyskakujących obrazów, jeśli w sesji nadawczej jest ich więcej niż jeden (wynika to z przyjętych metod kodowania danych strukturalnych). Gdy wskutek przyjętej procedury, pula wyskakujących obrazów się wyczerpie (zakończy), bez oceny i dyskryminacji sesję należy zamknąć, a to co się pojawiło – spisać. i przekazać do zdekodowania, bądź zrobić to samemu, ale dekodowanie należy prowadzić bez zaangażowania w przypominanie sobie tego co zaszło. Przypominanie sobie (dodatkowych elementów) jest jednym ze sposobów budowania pętli (informacji) zwrotnej sprzężenia. Trudno powiedzieć czy dekodowanie wyostrzy informacje czy nie, bo podmiot choć jest "otwarty", to nie wiadomo w którą stronę – odbiór czy nadawanie. No i nie wiadomo z czym później sprzęgać sesję zwrotną – z sesją badawczą, czy momentem deszyfracji.

Wyskakujące obrazy mają to do siebie, że mogą się objawiać jako kompletne (złożone) niekontrolowane (spontaniczne) wizualizacje, ale mimo to, werbalizacji podlegają szczegóły charakterystyczne, związane z kodowaniem. Za dokonywany wybór odpowiada pozaświadoma mechanika postrzegającego, zdeterminowana intencją i tym, co przynosi "czucie". Wyskakujące obrazy mogą się pojawić w okolicznościach, gdy zdalnie postrzegający nie jest zainteresowany celem i zajmuje się czymś innym. Jest to normalne, ponieważ z jednej strony skupiona uwaga nie narzuca kierunku "otrzymania wizji... ale jakiej?", a z drugiej strony coś się w umyśle pojawia, z racji że wyobraźnia pracuje w związku z procesami myślowymi. Dlatego istotnym jest wyrazić wpierw odpowiednio skonfigurowaną intencję związaną z odbiorem informacji ("otworzenie kanału"), ich rodzajem (np. obrazy dowolnej treści) i ze źródłem (nadawca, przyszłość własna). Wykonywanie luźnego zajęcia wymagającego pracy mechanicznej wyobraźni spowoduje jej uruchomienie i pozwoli na spontaniczny przepływ obrazów, włącznie z tymi (z naciskiem na te), które są związane z celem. Z życia wzięta sytuacja – dość często zdarza się, że gdy szukam przykładu dla obrazowego opisanego procesu (np. systemów kodowania), przykłady które mi się spontanicznie nasuwają – okazuje się, że precyzyjnie opisują cel wobec którego odnoszę swoje hipotezy. Był to pierwszy udany eksperyment wykazujący na kilku liczbach toto-lotka, że kodowanie i podejście oparte na sprzężeniach zwrotnych ma sens. Wyskakującym obrazom trzeba pozwolić na spontaniczność i na dowolność, która je cechuje. Resztę należy pozostawić percepcji nieuwarunkowanej.

W odniesieniu do wyskakujących obrazów, sesją zwrotną może być celowa wizualizacja określonych systemem kodowania scen, obrazów, przedmiotów, zestawień – połączona z intencją skonfigurowaną pod kątem związku z odbiorcą z przeszłości. Można też użyć scenerii fizycznej koncentracji na fizycznych przedmiotach, sytuacjach i innych elementach otoczenia, w które się teleobserwator angażuje w nieco odmiennym stanie umysłu. Temu również powinna towarzyszyć intencja połączenia z odbiorcą z przeszłości.

Procedura wizualizacyjna. Przebieg sesji badawczej i zwrotnej może być wzbogacony o dość ciekawe rozwiązanie, które pozwala na "rozkręcenie" wyobraźni w kontekście wykonywanego zadania, bez narzucania treści celu. Jest to zbiór procedur wizualizacyjnych, które opiszę synchronizując sesje R i T w odniesieniu do podmiotu SP i SF. Wizualizacja zaczyna się od momentu, gdy wchodzisz do budynku. Zasada jest taka, że czas symbolizuje kilka pięter, które możesz pokonać windą w górę lub w dół. Budynek jest częścią zbocza (pomiędzy obszarem na dole a obszarem na górze), dlatego wejście u dołu bądź u szczytu nie stanowi problemu. Zarówno SP jak i SF wchodząc do budynku, przed sobą w oddalonym korytarzu widzą zegar wskazujący dokładną datę i godzinę. Jest to fizyczny czas rozpoczęcia sesji bieżącej, więc wskazania te są różne dla SP i SF. Jeśli jako miejsce spotkań wybierzesz stronę nadawcy, do odbiorcy musi pojechać windą w górę (w przyszłość), natomiast jeśli stronę odbiorcy – nadawca wsiada w windę i jedzie w dół. Wsiadając z windy, zarówno SP i SF widzą zegar, który wskazuje tę samą datę i godzinę, co oznacza że obaj są na tym samym piętrze. SP i SF spotkają się w jednym pomieszczeniu. Aby nie spotkali się gdzieś po drodze

przyjmujemy, że w budynku są dwie oddzielne drogi (z dwiema windami włącznie) prowadzące do miejsca docelowego. I teraz tak. Jeśli nie wsiadasz do windy, to idziesz korytarzem w którym widziałeś zegar z datą i godziną; na końcu korytarza masz przed sobą schody, kilka stopni "głębszej relaksacji w dół". Jeśli wsiadasz do windy, to wciskasz przycisk "górze" lub "dół" i widzisz jak wskaźnik pomiędzy przyciskami zmienia się wstecz lub wprzód od "czasu w którym wsiadłeś", do "czasu w którym wysiadłeś". Gdy wysiądziesz z windy, przed sobą masz analogiczny korytarz na końcu którego jest kilka schodów w dół. Zarówno jako SP jak i SF – wchodzisz przez swoje zamknięte drzwi (przez które możesz przejść tylko ty, w dowolnej wersji SP lub SF, bo to są twoje drzwi) do zamkniętego pokoju – a być może jest to laboratorium, takie z ekranem wyobraźni i różnymi gadżetami; Centrum Kontaktów Międzyczasowych w Focus 27/15. Rzecz jasna są tu dwa wejścia, jedno dla SP drugie dla SF. Ten pokój jest miejscem pierwszej synchronizacji nadawcy i odbiorcy. Pokój w poprzek jest rozdzielony stołem od ściany do ściany w taki sposób, abyś nie miał wątpliwości którymi drzwiami wyjść z niego kończąc sesję. Prowadząc sesję badawczą i zwrotną należy mieć na uwadze zachowanie kolejności osób wchodzących i wychodzących zarówno z perspektywy odbiorcy z przeszłości jak i nadawcy z przyszłości. Jeśli w sesji R "wchodzisz do pomieszczenia a chwilę potem wchodzi tam jakiś gość", to w sesji T "wchodzisz do pomieszczenia a tam już czeka jakiś gość". Tak samo przy wyjściu. Jeśli podczas sesji R "wychodzisz jako pierwszy", to w sesji T "ten drugi gość wychodzi jako pierwszy". Motyw z "kto wejdzie pierwszy" można wykorzystać w sposób dyskretny, na przykład zadając pytanie: "zobacz, czy jesteś sam, czy też ktoś na ciebie już czeka?", a jeśli nie czeka, to w wizualizacji wprowadza się drugiego gościa. Sesje R i T można porównać pod kątem zgodności następujących po sobie zdarzeń, co w przypadku umiejętnie poprowadzonych sesji – może być wymiernym wskaźnikiem jakości sprzężenia zwrotnego. Jakość sprzężenia można badać na podstawie porównania podobieństwa opisywanych zachowań "tego drugiego" i siebie, z perspektywy odbiorcy względem perspektywy nadawcy. Jest to dyskretny element korekcyjny, bowiem jeśli podczas obu sesji zachowana zostanie taka sama kolejność różnych drobnych zdarzeń (w stylu "uśmiecham się do niego i kiwam głową" a następnie "on uśmiechnął się do mnie i pokiwał głową"), to nawet jeśli przedmiot sesji, który jest zakodowanym celem – będzie się różnił w przypadku nadawcy i odbiorcy, samą sesję można uznać za pozytywną. Ani SP ani SF nie będzie celowo zwracać uwagi na drobiazgi, jeśli jest zaabsorbowany pracą i przytłoczony dużą ilością informacji prowadzących go. Jeśli przebiegi sesji zawierają bardzo dużą ilość wydarzeń zgodnych jakością i kolejnością, a podmiot sesji zaprzeczy (po sesji T) jakoby zwracał na to uwagę można powiedzieć, że mechanizmy nieświadomości sortujące użytkowe dane strukturalne pracują prawidłowo – i że zgrać należy nadawcę i odbiorcę pod kątem sprzężenia zwrotnego, którego treść może być przekształcana na jakieś "znane" równie rewelacyjnie.

Najważniejszym etapem sesji wizualizacyjnych jest to, co nastąpi w pokoju, podczas spotkania SP i SF. Musi bowiem dojść w jakiś sposób do wymiany informacji i może się to odbyć poprzez projekcje na ekranie wyobraźni na zasadzie "popatrz i zapisz (zwerbalizuj) co widzisz", albo na zasadzie rozmowy, tworzenia rysunków i przekazywania ich odbiorcy by ten w myślach powiedział co widzi. Jeśli odbiorca wyraża na głos lub w myślach, co widzi na rysunku, nadawca może pokiwać przecząco lub twierdząco głową. Sytuacja ta może się powtórzyć kilkakrotnie i warto ją wykorzystać jako element korekcyjny w sesji zwrotnej. Sposób przekazywania informacji może się odbywać bardziej bezpośrednio. Ponieważ odbiorca "otwiera kanał odbioru", a nadawca "projektuje treść przekazu", można wykorzystać triki polegające na "patrzy ci w oczy i nagle w umyśle pojawia się wyskakujący obraz" ® oraz "spójrz mu w oczy i uformuj w jego głowie obraz, który chcesz przekazać" (T). Nadawca może dodatkowo zaobserwować mechanizm pracy odbiorcy. Na przykład, jeśli obraz jest projektowany na ekran wyobraźni, na który patrzy także odbiorca, to jest period czasu gdy odbiorca czeka, nadawca buduje obraz, ale jest też period gdy nadawca czeka aż odbiorca odbierze i "odnotuje" to co widzi na ekranie wyobraźni wiszącego na ścianie. Nadawca ten okres może wykorzystać do "wglądu" w umysł odbiorcy i w ten sposób może zaobserwować na co patrzy SP i w jaki sposób to widzi, nierzadko – dlaczego widzi tak a nie inaczej. Takie postępowanie umożliwi dopracowanie procedur sprzęgających. Wgląd w umysł tego drugiego jest możliwy logicznie ponieważ SP i SF są tą samą osobą tyle że z różnych punktów czasu. A mało tego – SP należy do przeszłości, więc nie stwarza bariery nieoznaczoności (nieokreśloności) jaka towarzyszyć może SF który z punktu widzenia SP – jeszcze "nie zaistniał" fizycznie.

Zakończenie sesji R i T jest odwróceniem biegu zdarzeń; obaj SP i SF wracają po swoich schodach na swój korytarz, jeden z nich wsiada do windy i jedzie w swoim kierunku czasu teraźniejszego (fizycznie) i wychodzi z budynku do stanu przebudzenia, drugi wychodzi z budynku od razu.

Jeśli zechcemy – możemy zastosować procedury aPSZ(-T_p). Wówczas ujednoliceniu ulegnie cała procedura z windami w górę i w dół, bowiem SP i SF zostaliby każdy z osobną skierowani do miejsca "poza czasem" (idąc torem metodologii nagrań TMI – do miejsca w Focus 15) i tam odbyłoby się całe spotkanie. Tutaj już bez żadnych wind w górę czy w dół, bowiem symbolem "odczuciowym" miejsca poza czasem jest coś co jest "równoległe" do teraźniejszości. Są tylko punkty startowe, które podmiot przed każdą sesją powinien sobie przygotować.

Obie sesje mogą mieć dodatkowe wsparcie, pod postacią procedur kodujących obecność i pomoc ze strony przewodników – niefizycznych istot z wyższych systemów energetycznych. Procedury te budują intencjonalne podejście do całej sprawy podobnie jak intencjonalnym jest wybór, czy odbiorca z sesji badawczej chce mieć wgląd w wydarzenia przyszłe, czy w swoją wiedzę na ich temat. Gwoli uściślenia i uzupełnienia. Informacje i elementy występujące podczas eksperymentu mogą mieć charakter nie tylko wizualny. Piszę cały czas o obrazach, ponieważ są to moje preferencje zmysłowe w tego rodzaju doświadczeniach. Elementy wizualne, typu zegar z datą mogą mieć charakter dźwiękowy bądź myślowy. To

co się dzieje podczas spotkania ze sobą w pokoju gdzie przekazywana jest informacja, może mieć charakter wizualny, myślowy, akustyczny (włącznie z przekazem ustnym), odcuciowy i tak dalej. Nie ma sztywnej reguły. Procedury są dobre, bo porządkują pracę (wprawiają w ruch mechanizmy konieczne do werbalizacji "czucia") i odciągają warstwę analityczno-logiczną od treści (przedmiotu) "czucia".

Jest to rewelacyjnie proste podejście, które może zaowocować niezwykle efektywnymi skutkami. Procedura wizualizacyjna ma charakter autorski (prawa autorskie). Na jej podstawie opracowane zostaną wkrótce nagrania audio do ćwiczeń samodzielnych. Jest prawdopodobne, że do wykonania użyta zostanie technologia Hemi-Sync za zgodą i przy współpracy The Monroe Institute.

Przeczcucia sytuacyjne. Można postąpić dość prosto. Każdy człowiek w ciągu dnia ma momenty przeczuc co do wydarzeń z najbliższej przyszłości. Przeczcucia odnoszą się do wydarzeń przyszłych, którym towarzyszy jakieś specyficzne tło emocjonalne, jakaś zmiana. Mówiąc precyzyjniej – przeczcucia podmiotu odnoszą się do niego samego (podmiotu) z przyszłości, w której będzie on w specyficzny sposób reagował emocjonalnie ("czuciowo") na dziejące się bieżące wydarzenia z nim związane (do których ma bieżący wgląd). Jeśli te wydarzenia z przyszłości mogą być w miarę dowolne (tzn. jeśli można przygotować zbiór 49 lub 80 wydarzeń, czynności, z których podmiot będzie mógł dokonać wyboru np. 6 z nich i postępować zgodnie z wyborem), to podczas okresu poprzedzającego losowanie podmiot musiałby mieć 6 razy przeczcucia co do czegoś co mu się przydarzy w najbliższym okresie po losowaniu. Ponieważ przeczcucia te odnoszą się do określonych "życiowych" sytuacji, na podstawie "czucia" można te sytuacje zidentyfikować i zdekodować na podstawie zbioru, z którego wybór zostanie podjęty na podstawie faktycznych wyników totolotka. Teoretycznie wystarczy mieć 6 razy w ciągu dnia lub kilku dni, przeczcucie do tego co nastąpi np. za tydzień.

SRV. Jest możliwa integracja osobliwych (celowych) sprzężeń zwrotnych w czasie z procedurami teleobserwacji naukowej w opracowaniu C.Browna, przy czym prawdopodobnie najlepszym rozwiązaniem będą tu aPSZ(-T_N) czyli sprzęgi z odbiorem informacji po stronie nadawcy. Proces przygotowawczy powinien być połączony z intencją otwarcia kanałów informacyjnych i nakierowania ich na podmiot SF. Sesja badawcza obsługuje dużą ilość danych strukturalnych w postaci cech prostych (dostarcza informacji mierzonej statystycznie), tak więc sesja zwrotna powinna trwać nieco dłużej, aby "przypominać" w jakiś sposób parametry sesji R. Dodatkowo – sesja nadawcza (zwrotna) T powinna być raczej związana z konkretnymi fizycznymi przedmiotami, na których nadawca skupia swoją uwagę. Rozwiązania te prawdopodobnie będą badane przez C.Browna w ewentualnej współpracy nad projektem.

Hipnoza. Jak wiadomo podczas hipnozy można prowadzić podmiot do jego własnej przyszłości. Precyzja sesji hipnotycznych jest jednak ograniczona w zakresie użytkowym i tutaj przydaje się kodowanie informacji. Sesja zwrotna może po prostu polegać na momentach skupienia na zajęciach bądź fizycznych przedmiotach lub sytuacjach, które są zależne od liczb. Sesję T można również poprowadzić hipnotycznie i w ten sposób zadokować SD zwrotne. Nie miałem zbyt dużej styczności doświadczalnej z hipnozą, więc nie mogę się wypowiadać, na ile precyzyjne i owocne mogą być takie sesje; cofanie w czasie robi wielkie wrażenie, ale czy przenoszenie w przyszłość również daje takie efekty? Tu wyraźnie widać rolę wglądu nie w otaczającą podmiot przyszłość, ale w wiedzę podmiotu na temat przeszłego otoczenia.

Udawanie. Reżyserowanie na życzenie określonych sytuacji ma zastosowanie nie tylko w psychologii. Podmiot może zostać wprowadzony w temat a następnie w ramach ćwiczenia poproszony o wymyślenie na poczekaniu historii i opowiedzeniu jej na głos. Podmiot do dyspozycji zbior symboli jakimi może się posłużyć (bez przyporządkowań) i wcale nie musi wiedzieć po co to robi, co jest faktycznym celem "gry". Udawanie ma to do siebie, że odwraca uwagę od treści sesji, bo człowiek jest skupiony na tym co robi, tzn. nie jest statycznie otwarty, ale poszukuje rozwiązań do wypełnienia jakiegoś zadania (jest więc intencja progresywności), a te – mogą wpływać z percepcji zdalnej poprzez nieświadomy umysł. Wielokrotnie przekonałem się, że takie podejście jest skuteczną metodą. Szukając przykładów dla różnych procesów związanych z percepcją zdalną wielokrotnie teoretyzując – udawało mi się opisywać konkretne cele. Człowiek jest i nie jest skupiony na treści sesji. Sesję zwrotną można poprowadzić już na serio, ponieważ jest to sesja wizualizacyjna. Poza tym nadanie patetyczności dla sesji zwrotnej nadaje temu momentowi cechy "szczegółności".

Pomiar fizjologiczny. Pracę z symbolami podczas sesji pierwszej można przeprowadzić z pominięciem celowych i świadomych działań, na rzecz pomiaru odruchów fizjologicznych. Ponieważ prowadzone badania wykazują, że podmiot reaguje na ułamek sekundy na treść obrazów zanim one się pojawią, warto się zastanowić, czy jeśli zmniejszymy ilość obrazów i zastosujemy procedury sprzężenia zwrotnego – to podmiot nie będzie na nie reagował z dużym wyprzedzeniem w czasie (poprzez odruchy mięśniowe, rezystancja, potencjały elektryczne).

Inne. Sesje badawcze i zwrotne mogą być prowadzone jeszcze na wiele różnych sposobów. Jednym z nich jest programowanie i wykorzystywanie snów oraz świadome śnienie i wykorzystanie OBE. Te techniki

pośredniczące w sprzężeniach dostarczą z pewnością bardziej plastycznych i realistycznych obrazów, niekoniecznie prawdziwych ale oddziałujących na sferę emocjonalną podmiotu. Coś co jest namacalne, zawsze odbierane jest inaczej i pamiętane na wiele lat. Samo przypominanie sobie (odczuwania) odmiennych stanów świadomości prowadzi do ich reindukowania.

D) Zjawiska towarzyszące sesjom ze sprzężeniami zwrotnymi

Jedną z barier podczas pracy ze sprzężeniami jest niewiara w ich prostotę a więc i niewiara w konieczność budowania wzmocnienia zwrotnego sygnału, które można realizować poprzez sesje. Prowadzi to do efektu jojo, tzn. sesje badawcze stają się sesjami zwykłego jasnowidzenia w czasie i o ile przez jakiś czas będzie się uzyskiwać dobre wyniki, o tyle później – okres zwrotny stanie się rutynowy, a więc zmaleje wzmocnienie sprzężenia czyli parafrazując – harmonii z samym sobą. Szukanie winnych kończy się na stwierdzeniach dotyczących "kapryśności" toto-lotka i jego nasycenia emocjonalnością tłumy. Stwierdzenia te są prawdziwe i ponieważ uwaga grającego jest powiązana z kapryśnym REG'iem – rzeczywiście dochodzi do zetknięcia się z "kleistą masą", która wpierv ponętnie kusi, a następnie wodzi za nos.

Drugą barierą, która dość często (zwłaszcza na początku) objawia się podczas pracy ze sprzężeniami jest warunkowanie sesji zwrotnej. Tutaj dobrze jest, aby dekodowaniem danych, obsługą toto-lotka i kodowaniem wyników – zajmowała się osoba postronna i neutralna (obojętna) wobec całego eksperymentu. Obojętność taką łatwo osiągnąć, jeśli wiara w podstawy działania sprzężeń zwrotnych jest na tyle silna, że działanie sprzęgów jest traktowane jako coś oczywiste i zwykłe, powtarzalne, przeciętne i tak dalej. Warunkowanie sesji zwrotnej polega na podejściu do tego, jak ją przeprowadzić i kiedy. Często teleobserwator podświadomie dąży do nagięcia zasad sesji zwrotnej, tylko po to by uzasadnić wcześniej otrzymany wynik.

Bariera psychologiczna jest częścią szerszego kontekstu, jaki można umownie nazwać "psotliwą rzeczywistością" lub "strażnikiem systemu". Strażnik systemu jest archetypem kogoś (czegoś) co sprawia że sesja zwrotna albo nie dochodzi do skutku (z obiektywnych fizycznych przyczyn), albo jej jakość jest niezadowolająca. Być może wszystko to ma podłoże psychologiczne, ale nie musi tak być. Jeśli my – ludzie funkcjonujemy w nadzorowanym systemie ziemskiego życia, to być może istnieją w nim również mechanizmy korekcyjne, które utrudniają przekraczanie granic tego systemu. Jedną z granic jest upływ czasu i obiektywna społecznie pojedyncza terażniejszość. Istnienie strażnika systemu jest wystarczającym powodem dla którego warto podjąć walkę o własną suwerenność i dążyć do harmonii z samym sobą. Mając własną wewnętrzną spójność nie tylko w czasie, ale i poza nim – mogąc komunikować się z przyszłymi wariantami siebie – człowiek dostaje do dyspozycji wspaniałe narzędzie aby nie dać się oszukać. Ważnym jest aby komunikacja z samym sobą miała charakter obustronny. Doskonałym przykładem iż jest to możliwe – jest Robert Monroe, który w swej trylogii wskazuje jeden moment, który odwiedził z kilku perspektyw. Jego doświadczenie jest jednym z dowodów na prawdziwość moich tez na temat źródeł SD w metodologiach psychotelepercepcji.

Jednym z efektów towarzyszących pracy ze sprzężeniami zwrotnymi począwszy od momentu przyjęcia do wiadomości (uświadomienia sobie) możliwości istnienia takiego zjawiska jest spontaniczny wzrost prawidłowości kontekstowych (w tym przypadku związanych z toto-lotkiem). O ile samo odniesienie się do wzrostu ilości prawidłowości w obserwacjach można wytłumaczyć drogą psychologiczną (zwracanie uwagi na przedmiot zainteresowania), o tyle pojawienie się prawidłowości mierzalnych jakościowo i statystycznie w sposób przekraczający średnią przypadkowości (w górę lub w dół), które występują w okresach czasu dłuższych niż powiedzmy 4-7 dni – jest wskaźnikiem sugerującym że coś się dzieje. Jakość tych prawidłowości (czy będą to irytujące zbiegi okoliczności czy wzrost lub spadek trafialności) ściśle zależą od tego co się dzieje w psychice grającego, na ile jest on ze sobą zgrany (w harmonii). Zjawisko samo w sobie jest czymś naturalnym, bo samo zwrócenie uwagi (intencji) w stronę obserwowania siebie jako źródła informacji z przyszłości – powoduje wzrost mocy sygnału pochodzącego z samosprzężenia. W normalnych okolicznościach uwaga ta (i intencja) w znacznej mierze skupia się na toto-lotku, którego częścią jest płaszczyzna psychiczna (emocje, intencja) będąca zbiorem oczekiwań i współgrania milionów ludzi, czyli istnieje ciągła autokorekta względem przyszłości kapryśnej. Odwrócenie uwagi (intencjonalnego czucia) od przedmiotu interakcji jakim jest psychiczny odpowiednik fizycznego losowego toto-lotka (koegzystujący z nim tak jak umysł i ciało), powoduje zmniejszenie poziomu szumu i wzrost czystości pojedynczych sygnałów oraz wzmocnienie tych sygnałów jeśli konfiguracja uwagi-intencji powoduje w stronę sprzężeń zwrotnych. Typową trudnością jest powrót rutynowych nawyków skupiania się na toto-lotku, przez co nawet jeśli nadal człowiek skupia się na sprzężeniach zwrotnych – wzrasta poziom "szumów autokorekcyjnych" płynących z psychopochodnej warstwy toto-lotka.

3. Dyskusja.

Tu w takt rozwoju strony teoretycznej oraz doświadczalnej niniejszej pracy, postawione zostaną pytania odnoszące się do kluczowych zagadnień przedstawionych w tej części pracy.

ZALECANA LITERATURA

Poniżej przedstawiam kilka wybranych przeze mnie tytułów, które pozwolą czytelnikowi samodzielnie rozwinąć wiele zagadnień na których istnienie wskazałem w niniejszej pracy. Nie są to wszystkie zaistniałe na rynku książkowym tytuły, które traktują na tematy związane z mechanizmami i metodologią psychotelepercepcji, ale stanowią one wystarczające minimum (z nadwyżką w postaci atrakcyjności), by czytelnik mógł poznać najważniejsze kwestie dotyczące powtarzalnych doświadczeń jakie przeciętny człowiek może powtarzać samodzielnie w domu z dobrym wynikiem zarówno jakościowym jak i statystycznym. Tytuły są pogrupowane według autorów, w nawiasach podano polskie wydania (jeśli takowe były) z których korzystałem.

1. Courtney Brown: "Cosmic Voyage" – 1996 (wyd. pol.: "Kosmiczna Podróż", Limbus 1997), "Cosmic Explorers" – 1999 (brak wydania polskiego)
2. Bruce Moen: "Voyages into the Unknown" – 1997 ("Podróże w nieznanne" Limbus, 2001), "Voyage beyond Doubt" – 1998 ("Podróż poza wszelkie wątpliwości", Limbus 2001), "Voyages into the Afterlife" – 1999 ("Podróże do życia po śmierci", Limbus 2003), "Voyage to Curiosity's Father" – 2001 (brak wydania polskiego)
3. Jay Ingram: "The Burning House. Unlocking the Mysteries of the Brain", 1994 ("Płonący dom. Odkrywając tajemnice mózgu", Prószyński i S-ka ????)
4. Ian Stewart, Jack Cohen: "Figments of reality. Evolution of the curious mind", 1997 ("Wytwory rzeczywistości. Ewolucja umysłu ciekawego", Prószyński i S-ka 2003)
5. Peter Coveney, Roger Highfield: "Frontiers of Complexity. The Search for Order in a Chaotic World", 1995 ("Granice złożoności. Poszukiwanie porządku w chaotycznym świecie", Prószyński i S-ka, ????)
6. Robert Alan Monroe: "Far Journeys" – 1985 ("Dalekie Podróże", Limbus 1994), "Journey Ultimate" – 1994 ("Najdalsza Podróż", Limbus 1994)
7. Gary Zukav: "The Dancing Wu Li Masters. An Overview of the New Physics" – 1979, ("Tańczący mistrzowie Wu Li. Spojrzenie na nową fizykę", Rebis 1995)
8. Elmar E.Gruber: "Die PSI-Protokolle. Das geheime CIA-Forschungsprogramm und die revolutionären Erkenntnisse der neuen Parapsychologie" – 1998 ("Tajny świat parapsychologii. Szpiegowski program badawczy CIA i rewolucyjne odkrycia nowej parapsychologii", Amber 1998)
9. Inne prace mojego autorstwa.

W PRZYGOTOWANIU

Temat niniejszej pracy nie został wyczerpany dogłębnie. Zagadnienia, które zostaną rozwinięte dla drugiej części, stanowią praktyczne rozwinięcie wskazanych tu modeli i konceptów. Przedstawione zostanie pierwsze podsumowanie badań doświadczalnych nad samosprężeniami zwrotnymi w czasie z użyciem kodowanej informacji. Przedstawię również propozycje matematycznego i statystycznego zawężania obszarów poszukiwań dla toto-lotka wraz ze stosownym oprogramowaniem, aby zrekompensować trudności wynikające z niedokładności interpretacji czucia. Możliwe, że obecna praca zostanie rozwinięta o dodatkowe rysunki.

*



UWAGA OD AUTORA

Własnością intelektualną autora są modele i metodologia pracy ze sprzężeniami zwrotnymi aPSZ(-T). Autor zachęca do propagowania przedstawionej tu wiedzy i zezwala na wykorzystywanie jego publikacji na użytek własny do celów badawczych, doświadczalnych, lub innych – pod warunkiem że osoba z nich korzystająca:

1. Będzie powiadamiać autora, w przypadku gdy zechce wykorzystać jego publikacje, modele, metodologię do celów wykraczających poza dozwolony użytek prywatny; uszanuje prośbę autora jeśli ten odmówi wykorzystania swoich prac we wskazanym zakresie.

2. Nie będzie przypisywać sobie praw autorskich do prezentowanych przez autora metod pracy ze sprzężeniami zwrotnymi w czasie i nie będzie manipulować treścią jego pracy (np. zmieniając kontekst).

3. W swojej działalności nie będzie używać pracy autora w sposób nieetyczny, niezgodny z prawem, naruszający godność osobistą lub prawa autorskie; w szczególności – bez zgody autora nie będzie używać treści jego pracy jako materiału handlowego i nie będzie prowadzić działalności komercyjnej/gospodarczej bazującej na tych materiałach bez wcześniejszego uzgodnienia tego z autorem (dotyczy to także nieautoryzowanych kursów/warsztatów).

4. Prowadząc prace badawcze i doświadczenia, będzie je dokumentować i wyniki przysyłać do autora, zezwalając jednocześnie na ich wykorzystanie.

5. Czerpiąc dochody wskutek korzystania z zaprezentowanych tu metod, uczciwie będzie dzielić się uzyskanymi dochodami (pieniądze wpłacając na konto podane poniżej, lub wcześniej kontaktując się z autorem poprzez e-mail: ayamahambho@o2.pl)

Krzysztof Jaros
03114020040000340234522736

Wpłaty dowolnej kwoty pieniężnej na podane konto możesz też dokonać, jeśli chcesz wesprzeć rozwój dalszy prac i badań prowadzonych przez autora, lub jeśli uważasz że robi on coś pożytecznego lub jeśli masz ku temu zwykłą chęć czy potrzebę.

