

Addiktiot ja taide

M. Pitkänen

Email: matpitka6@gmail.com.

<http://tgdtheory.com/>.

June 20, 2019

Abstract

Addiktioon liittyy riippuvuus, joka vaikeuttaa elämää. Tarve toistaa pakonomaisesti tiettyä käyttäytymiskuvioita. Pakkomielteen omaisuus. Levy on jäänyt päälle. Samaa tietokoneohjelmaa ajetaan yhä uudelleen. Ei kyetä vaihtamaan uuteen.

Taiteen keinoja käytetään addiktion luomiseen? Voisiko taiteella tai kuvataiteella annettavaa addiktion parantamisessa? Voisiko taiteella tai kuvataiteella annettavaa addiktion parantamisessa? Voisiko taidekokemus tai taiteen tekeminen - mahdollisesti yhdistyneenä sosiaaliseen kokemukseen - korvata huumeen tai tietokonepelin?

Contents

1	Havaintoja addiktiosta	1
1.1	Esimerkkejä addiktioista	1
1.2	Miksi addiktoidumme?	2
1.3	Visuaalisuuden ja muiden aistien rooli addiktion kehittämisessä	2
1.4	Emootioiden ja niiden indusoimien tavoitteiden rooli	2
2	Mitä emootiot ja intentio ovat TGD:n inspiroiman tietoisuuden teorian näkökulmasta?	3
2.1	Peruskäsitteitä	3
2.2	Mitä emootiot ovat TGD:n tarjoamassa viitekehyksessä?	3
2.2.1	Emootiot aistihavaintoja magneettisen kehon tilasta	3
2.2.2	Planckin vakioiden hierarkia ja emootioiden hierarkia	3
2.2.3	Magneettisen kehon perusosat ja 2 perustasoa emootioille	3
2.3	Kehon skaala vastaa ”alempia” emootioita	4
2.4	Magneettinen keho biologista kehoa suuremmissa skaaloissa	4
2.5	Emootiot ja intentiot, tavoitteet	5
3	Addiktiot TGD näkökulmasta	5
3.1	Mitä tapahtuu magneettisen kehon tasolla kun addiktio syntyy?	5
3.2	Miten addiktiosta eroon?	6

1 Havaintoja addiktiosta

1.1 Esimerkkejä addiktioista

1. Huumeet

Alkoholi: sosiaalisten estojen väheneminen, emootion ilmaisu helpottuu. Sosiaalinen kontakti saattaa mahdollistua. Huumeet: aistikokemus, emootio. Ei välttämättä sosiaalista kontaktia. Sisäänpäinkääntyminen.

2. Pelit

Tavoitteellisuus sitoo.

Yksikätinen rosvo.

Korttipelit.

Shakki.

Tietokonepelit.

Pelaaminen pakonomaisena toimintona. Rahapelit: velkaantuminen. Sosiaaliset suhteet kärsivät.

3. Intohimoinen harrastus addiktio? Viikonloppuristikot? Urheilun seuraaminen?

Virtuaalimaailma hyvin yksinkertainen. Yksinkertaisimmillaan pelihahmot hyviksiä tai pahiksia kuten Angry Birdissä. Hyvää puolustetaan tekemällä pahaa. Hyökkää tai pakene on perustoimintakaava.

Seurapeleissä monimutkaisempi. Ei olla enää pelkkiä yksinäisiä eläimiä. T uskin addiktiota. Sakissa punotaan juonia ja mukaan tulee strateginen ajattelu. Kilpailuvietti tunnetilana. Mutta edelleen soditaan ja pyritään voittamaan.

1.2 Miksi addiktoidumme?

Mikä synnyttää esimerkiksi huumeriippuvuuden.

Yksinäisyys! Sosiaaliset tarpeet. Haluamme olla osa isompaa kokonaisuutta. Yhteiskuntamme todellinen ongelma syrjäytyminen ja yksinäistyminen.

Tylsä reaali maailma korvautuu pelimaailmalla jossa oikeasti voi jotain vaikka se onkin virtuaalista. Se tuottaa mielihyvän tunteita, jännitystä, tunnetta vallasta ja hallinnasta. Emootioita.

Oltava emootioita, tunnetiloista, ei välttämättä positiivisia vaan ennenkaikkea vaihtelevia. Ne tuovat kokemukseen merkityksen. Tällöin aivot organisoivat yhteyksiään koko ajan uudelleen. Kun toistat samaa yhteydet vakiintuvat eikä muutoksia tapahdu, ikävystyt. Ajanviete estää tämän tuomalla vaihtelua.

Kaikki hyvin niin kauan kuin ei ole kyseessä pakottava tarve pelata tai juoda.

1.3 Visuaalisuuden ja muiden aistien rooli addiktion kehittämisessä

Tarkkaavaisuuden kaappaus. Aistihavainnon täytyy kaapata tarkkaavaisuus tuottamalla vahvoja ja yksinkertaisia emootioita. Tavoite tärkeä. Paluu viidakkoon.

Vahva visuaalisuus ja äänimaailma tehokkaasti emotionaalisia vasteita. Räjähdyksiä, parkaisuja. Visuaalisuus kolme-ulotteista: lintuperspektiivejä. Putoamisia. Huimauksen tunne! Törmäät seinään.

Motoriikka myös käyttöön. Virtuaalitennis.

Pojat ja ikävä kyllä aikuiset miehetkin tykkäävät hajottaa esineitä, tuhota ympäristöä, ja ottaa hengiltä vaikkapa possuja Angry Birdsissä. Katastrofin tuottaminen tuottaa nautintoa.

1.4 Emootioiden ja niiden indusoimien tavoitteiden rooli

1. Tunteisiin yksinkertaisimmillaankin liittyy tavoite ja se koukuttaa. Emootiot tuottavat tavoitteen, intention!!

Yksinkertaisia emootioita: Nälkä, pelko, kiukku, aggressio, häpeä, .. tuottavat intention saada ruokaa, paeta, hyökätä.... Autonominen hermosto jakaantuu sympaattiseen ja parasym-
paattiseen. Syö-ja-lepää. Hyökkää-tai-pakene. Molempiin liittyvät omanlaisensa emootiot ja tarpeet.

Tavoite/aikomus/tarve yksinkertaisen kehollisen emootion seuralainen. Tunteen negatiivinen väri luo ajatuksen "tarttis tehdä jotain". Positiivinen väri luo tavoitteen, jonka tilanne mahdollistaa.

Tavoite koukuttaa peleissä. Rahapeleissä voitto, tietokonepeleissä voitto tai ennätys. Mutta mikä on tilanne korkeammille tunteille kuten kauneuden kokemukselle.

2. Mutta entää "korkeammat" tunteet kuten kauneuden kokemus? Kauneuden elämys tunne, joka ei herätä intentiota. "Pyyteettömät" tunteet.

3. Pelissä tuotetaan tunteita jotka tuottavat tavoitteita virtuaalimaailmassa. Mutta onko pelinrakentajan tahallisenä/tahattomana tavoitteena luoda intentio reaalia maailmassa, tarve pelata peliä yhä uudelleen?

Jos haluat hallita, anna hallittavalle haluamasi tavoite. Sen jälkeen hallittava tekee sen itse.

Tavoite voi ajaa potilaan toistamaan samaa levyä: pelaamisesta tulee intentio, tarve. Käyttäytymismoodien spektristä jää jäljelle vain yksi ainoa. Levyke pannaan yhä uudestaan koneeseen. On syntynyt pakkomielle ja pakonomainen tarve.

2 Mitä emootiot ja intentio ovat TGD:n inspiroiman tietoisuuden teorian näkökulmasta?

2.1 Peruskäsitteitä

Magneettinen keho, valaisematon aine: $h_{eff} = n \times h$ hierarkia. Nolla-energia-ontologia.

1. **Magneettinen keho.** TGDn maailmassa jokaisella systeemillä magneettinen (sähkömagneettinen) identiteetti toisin kuin Maxwellin teoriassa. Organismi + ympäristö → Magneettinen keho + organismi + ympäristö. Magneettiselle keholle aistisyöte. Magneettinen keho kontrolloi biologiasta kehoa.
2. **Planckin vakioiden $h_{eff} = n \times h$, $n = 1, 2, 3, \dots$ hierarkia.** Vastaa valaisemattoman/pimeän aineen hierarkiaa. Labeloi magneettisen kehon sipulikerroksia. Planckin vakion arvo magneettisen kehon osalle määrittelee sen aseman hierarkiassa. Kuta isompi h_{eff} sitä korkeampi "ÄÖ".

Korkein h_{eff} liittyy **magneettisen kehon kehon ulkopuolisiin osiin**, koska kehon osan koko verrannollinen h_{eff} .

h_{eff} kertoo **kyvystä tuottaa negentropiaa**, tietoista informaatiota. Metabolinen energia tuo systeemiin tätä kykyä: siksi syömme.

3. **Nolla-energia-ontologia.** Magneettinen keho **4-dimensioiden**. Klassinen tila onkin **magneettisen kehon aikakehitys** kausaalitimantin sisällä, ei tila annetulla ajan hetkellä. Käyttäytyminen, behavioral pattern: analoginen tietokone-ohjelmaan joka toteuttaa vapaata tahtoa deterministisenä käyttäytymisenä. Kvanttitilat ovat näiden superpositioita. Kun teen valinnan valitseen käyttäytymismoodin joka toivottavasti johtaa tavoitetilään. Tästä määräytyisi tunnetila sisältö ja sen väritys.

2.2 Mitä emootiot ovat TGDn tarjoamassa viitekehysessä?

2.2.1 Emootiot aistihavaintoja magneettisen kehon tilasta

1. Tavalliset aistihavainnot havaintoja kehon tilasta esimerkiksi aistireseptoreilla siitä mitä tapahtuu retinalla, korvien värekarvoissa, iholla tai sisäelimissä.
2. **Emootiot** ovat myös aistihavaintoja: nyt **magneettisen kehon tilasta**.

2.2.2 Planckin vakioiden hierarkia ja emootioiden hierarkia

Emootioiden hierarkia: korkeammat emootiot vastaavat isoja arvoja h_{eff} . Ne liittyvät kehon ulkopuolisiin magneettisen kehon osiin. Kehoon liittyvät "alemmat" perusemootiot vastaavat suhteellisen pieniä arvoja h_{eff} :lle.

2.2.3 Magneettisen kehon perusosat ja 2 perustasoa emootioille

Maxwellin teoria kontra TGD: Magneettinen keho, kenttäkeho. Tämä uutta.

1. **Magneettinen keho kehon skaalassa:** vuoputket yhdistävä molekyylijä, soluja, etc... Verkosto joka dynaaminen. Topologia muuttuu koko ajan. Tavoitteita magneettisen kehon tilalle koska se vastaa organismin tilaa.
2. **Magneettinen keho kehoa isommissa skaaloissa.** Tähän ei juuri voida vaikuttaa kemian kautta. Topologia ei dynaaminen vapausaste. Muodon muutokset, oskillaatiota (EEG).

2.3 Kehon skaala vastaa ”alempia” emootioita

1. Kehon skaalassa magneettinen keho koostuu erillisistä vuoputki-verkostoista. Tämä verkosto on hyvin dynaaminen. Dynamiikka **topologista**. Yhteydet katkeilevat, uusia syntyy rekonnektiolla. Aliverkostoja yhdistyy, ne hajoavat, tippuu pois noodeja, tulee uusia. Netti-yhteyksien muodostama dynaaminen verkosto suora analogia.
Fraktaalius: verkostoja verkostojen sisällä: noodit molekyylijä, soluja tai isompia rakenteita. Niiden välillä yhteys tai ei.
2. Kipu, nälkä/kylläisyys, väsymys/energisyys, innostus/apeus, kiihtymys: kaikki ehkä kehota-soisia perusemootioita.
3. **Holistisuus:** nämä emootiot suuresta osasta kehoa tai koko kehosta. Kuvaavat verkon topologiaa ja sen dynamiikkaa.
4. **Spontaanius:** kontrolli ei mahdollinen. Ei-tahdonalainen autonominen hermosto kontrolloi näitä emootioita: jakaantuu sympaattiseen ja parasympaattiseen osaan. Hyökkää-tai-pakene, syö-ja-lepää.

Aistihavainnot kehon vuoputkiverkoston muuttuvasta tilasta tuottavat yksinkertaisia emootioita, jotka liittyvät kehon tilaan jonka vuoputkiverkosto karakterisoi. Hermosto, verenkierto, immuunisysteemi, sisäeritys-systeemi, meridiaanisysteemi: kaikki vastaisivat vuoputkiverkostoja.

2.4 Magneettinen keho biologista kehoa suuremmissa skaaloissa

Korkeamman tason emootiot magneettisen kehon siitä osasta, joka kehon ulkopuolella. Tähän ei liitty noodeja (soluja, etc.). Dynamiikkaa edustavat oskillaatiot. Aistihavaintoa karakterisoivat taajuudet.

1. **Magneettisen kehon vuoputkien sähkömagneettiset värähtelyt** dynamiikkaa tällä tasolla. Vuoputket ikäänkuin musiikki-instrumentin kielinä. Alfwenin aallot: värähtelevät säikeet! Syklotronitaajuudet. Signaalit aksonien membraanilta koodaavat hermopulssit taajuus modulaatioksi. Kontrolli magneettiselta keholta vaikuttaa suoraan DNAhan ja käynnistää sen ilmaisen (proteiineja syntyy).
2. **EEG** vastaa näitä värähtelyjä. EEG:hen luultavasti liittyy skaalattuja variantteja eri taajuuksalueissa.

Yhteys musiikkiin.

1. Taajuuksien suhteet luovat emotionaalisen värin. **Harmonia** ↔ **tunnetila**: duuri/molli tai jotain monimutkaisempaa (jazz, bossanova, Debussy,...)
2. Malli musiikin harmonialle tuottaa suoran yhteyden geneettiseen koodiin. DNA ilmaisee itseään vasteena magneettiselta keholta tulevaan musiikkiin: jokainen kodoni vastaa kolmisointua: geenin vastaa ”biisiä”, joka koostuu annettua harmoniaa toteuttavasta kolmisointussarjasta.
Harmonioita 256: 64 sallittua 3-sointua, jotka vastaavat geneettisen koodin kodoneja jotka koostuvat kolmesta kirjaimesta (A,T,C,G). Harmonia –emootiotila. Emootiot jo geenitasolla! Geenin tuottama sointussarja vastaa komppausta. Lisäksi melodia.
3. Äänen korvaa valo: valon musiikki. Valo-3-soinnut samoilla taajuuks-suhteilla kuin äänen tapauksessa. **Valon musiikki** magneettisen kehon perusaistimuksena, ”korkeampina” emootioina.

4. Biologinen keho tuottaisi valomusiikkia magneettisella keholla: aistielimistä lähtee Josephson säteily vastine magneettiselle keholle ja panee sen soimaan. Toisaalta magneettisen kehon musiikkia tulee ainakin genomien kautta ja aktivoi geenit ilmaisemaan itseään.

Magneettisen kehon valomusiikkia tulee myös aivoihin, ehkä käpyrauhaseen jossa se tuottaa melkein aistielämyksen. Kuviteltu aistihavainto. Jos DMT rakentaa sillat aistielimiin virtuaalisena aistisyötteenä niin syntyisi vastaava virtuaalinen aistihavainto. Uni/hallusinaatio/visio/mystinen kokemus...

5. Tavallistenkin aistihavaintojen takana saattaisi olla pohjimmiltaan normaalinkin aistisyötteen muuttuminenreseptoreissa valoksi. Näin tiedetään olevan hajuaistin tapauksessa: infrapunavallo. Näkyvä valo vastaa yhtä oktaavia(!). Kuuloaistimus noin 10 oktaavia. Biosysteemit piezo-elektretit: muuttavat ääntä valoksi ja päinvastoin.

2.5 Emootiot ja intentiot, tavoitteet

1. Miksi alemman tason emootioihin liittyy intentio (nälkä→ ruokaa saatava). Kertooko emootion väri sen onko intentio toteutunut vai ei. Jos ei niin intentiota muutetaan tai yritetään saavuttaa uudella tavalla.

Alemman tason emootiot ovat aistihavaintoja magneettisen kehon topologian (verkoston rakenteen) aikakehityksestä. Sitä verrataan toivottuun ja reagoidaan tilanteeseen. Siitä indusoitu intentio. Emootion väri: oliko tulos toivottu/arveltu vai ei, kertoo onko muutettava tavoitetta.

Magneettisen kehon toivottu lopputila korrelaatti intentiolle. Se ei välttämättä realisoidu. Syntyy negatiivinen emootio. Täytyy kokeilla uudestaan, muuttaa ohjelmaa.

2. Entä korkeamman tason emootiot? Musiikki tuottaa korkeamman tason emootioita esimerkiksi kauneuden kokemuksen. Taaajuudet ajan suhteen holistisia informaatiota. Ei koke-musta yhdestä ajanhetkestä vaan aikaintervallista. Mutta liittyykö näihin mitään intentiota, tavoitetta. Ei näytä liittyvän.

3 Addiktiot TGD näkökulmasta

3.1 Mitä tapahtuu magneettisen kehon tasolla kun addiktio syntyy?

Mitä tapahtuu magneettisen kehon tasolla ja neurotasolla kun addiktio syntyy?

”Alemman tason” emootioista, jotka liittyvät biologisen kehon skaalaiseen magneettiseen kehoon, olisi kyse jos sääntö intention/tarpeen/päämäärään liittymisestä tämän kaltaisiin emootioihin pitää paikkansa.

Syntyy tarve ja siitä pakkomielteenomainen käyttäytymismoodi, jota toistetaan yhä uudelleen jolloin siitä tulee pakkomielle. Olisi kyse jumittumista magneettisen kehon tiettyyn dynamiikkaan, jota ei kyetä muuttamaan. Yleensäkin vanhasta tavasta luopuminen ja uudelle korvaaminen on hyvin vaikeaa.

Kehon tasolla syntyy magneettisen kehon standardidynamiikka joka toistumistaan toistuu. Syntyy standardimielikuvia aivojen tasolla vastaten pelimaailmaa.

Pelistä tulee virtuaalielämä aivojen tasolla. Yksittäinen peli tai huumematka peli tarjoaa jännitystä, odottamattomia tilanteita. Pelin kesto on kuitenkin lyhyt verrattuna koko elämään. Jännitystä virtuaalimaailmassa turvallisesti koska kaikki on virtuaalista. Elettäisiin virtuaalielämää symbolitasolla.

Mahdollinen fyysikon tulkinta addiktiolle: **Kvanttikriittisyys menetetty.**

1. Kvanttikriittisyys merkitsee, että systeemi on epästabiilissa tilassa, kykenevä muutokseen. Faasitransition kriittinen piste on hyvä analogia. Elävä aine on kvanttikriittistä, reagoi herkästi ulkoisten olosuhteiden muutoksiin.
2. Kvanttikriittinen systeemi on ikäänkuin ohjauspöydän äärellä, jossa paljon valikoita, joista voi klikkaamalla valita ohjelman joka käynnistää tietyn ohjelman - käyttäytymisrutiinin. Olemme kokoelma käyttäytymisrutiineja/ohjelmia/käyttäytymismalleja. Nappeja voi nappeja

painamalla muuttaa omaa käyttäytymistään valitsemalla erilaisia ohjelmia liittyen arkielämän tarpeisiin, sosiaalisiin kontakteihin (paljon erilaisia sosiaalisia rooleja), jne.

3. Addiktion uhri on joutunut pois tämän pöydän äärestä eikä kykene muuttamaan ohjelmaa toiseksi.

Lempiajattelijani Krishnamurti oli sitä mieltä, että useimmille meistä on käynyt näin. Olemme takertuneet samoihin rutiineihin.

3.2 Miten addiktiosta eroon?

Maaailmanparantaja kysyisi voiko addiktiolle tehdä jotain.

1. Emootioihin perustuvat ehdollistumat ovat kehon muistia kuten on käynyt vakuuttavasti ilmi. Esimerkiksi laakamadot saavat syömiensä laakamatojen emotaationaliset muistot kaupapäällisinä! Sydänsiirrännäinen voi siirtää myös muistoja. Tuhottaessa hiiren aivoissa oleva muistijälki ehdollistumasta, ehdollistuma säilyy. Sopii yhteen sen kanssa, että sisäeritysjärjestelmä tuottaa emotionaaliset ehdollistumat kehon muistina. Nihin pitäisi vaikuttaa.
2. Addiktiot kehossa. Ilmeisesti pitäisi vaikuttaa aivojen kautta, jotta addiktio nollautuisi, mutta miten? Miten saada poispyyhittyä kehossa olevat addiktion tuottavat muistikuvat?
 - (a) Voisiko kehollinen aktiivisuus kuten tanssi auttaa ja korvata mielikuvat uusilla.
 - (b) Jooga suuntaa systemaattisesti tarkkaavaisuuden kehon osiin. Kehon osat saavat huomiota ja huomio sinänsä parantaa: jokainen masennuksia kokenut tietää, että ystävien seura on paras lääke. Voisiko jooga auttaa purkamaan kehon tallettamia ehdollistumia?
3. Vai selvitäänkö pelkästään neurofarmasialla? Peli-addiktiosuihke! Jotain neurotransmitterien sitoutumista estävää. Ei synny peliin liittyviä positiivisia mielikuvia. Mielikuvat aktiivisten neuronien joukkoja tunne-aivoissa jotka taas tuottavat vastineita keholla hormonien ja info molekyyliden avulla. Dopamiini yksi näistä. Onko tuloksena sitten depressiivinen olotila ja suihke jätetään ottamatta? Tämä tuskin tuhoaa kehossa olevia muistikuvia. Ja onko tuloksena depressiivinen olotila? Ja jätetäänkö suihke ottamatta?
4. Miten voisi päästä kvanttikriittisyyteen, saada takaisin menetetty sensitiivisyys, päästä ikäänkuin takaisin ohjauspöydän äärelle?

Olisiko yritettävä kasvattavaa Planckin vakiota h_{eff} varantoa hengenravinolla, johon liittyvät h_{eff} isoja. Yritettävä kohottaa tajunnan tasoa jolloin taide tuottaisi nautinnon, joka korvaisi pelin tuottaman nautinnon, joka ei enää oikeastaan olekaan nautintoa vaan pakkomielteen omaista toistamista.

 - (a) Voisiko taideteos - taulu tai musiikki - korvata huumeen tai osittain korvata tietokonepelin?
 - (b) Voisiko taiteen tekeminen itse, vaikkapa oman tarinan kertominen tekstin, kuvana, tai musiikkina, parantaa?