

## **Групповые игры с майнд-лампой для развития экстрасенсорного восприятия и изучения необычных состояний сознания**

Во многих случаях групповые методики работы позволяют быстрее получить видимый результат при изучении необычных состояний сознания.

В целом, среди этих методик можно выделить 4 главных направления, комбинация которых описывает большинство остальных. Они приводятся далее. Перед началом игры рекомендуются «разогревающие» упражнения на создание групповой сплоченности, которых психологами придумано множество.<sup>1</sup>

### **1. Групповое принуждение**

Подходящие режимы	Белый-разноцветный	++
	Радужный	+
Канал влияния	Сознательный	++
	Подсознательный	+
Цель игры	Развлечение	+
	Достижение	++
	Укрепление связей	
	Развитие	++

Это простейший вид воздействия для группы операторов. Лучше всего для него подходит режим «белый — разноцветный»<sup>2</sup>. Идея проста: группа выбирает цвет свечения лампы и пытается его вызвать. Один человек («секретарь») записывает цель каждой попытки, и сколько раз лампа возвращалась к белому цвету до того, как приобрела требуемый. Как только требуемый цвет загорелся, «секретарь» подсчитывает и записывает «показатель успешности»<sup>3</sup>, после чего можно начинать другую попытку, с новым цветом.

Данная игра может быть полезной для выработки новых стратегий влияния на лампу. Это также полезный метод исследования связей между отношением к задаче отдельных людей и групп и общим результатом их воздействия.

### **2. Перетягивание каната**

Подходящие режимы	Белый-разноцветный	
	Радужный	++
Канал влияния	Сознательный	++

1 См. например, одну из лучших книг по теме - Николай Цзен, Юрий Пахомов: «Психотренинг: игры и упражнения».

2 В этом режиме лампа меняет цвет из ярко-белого непосредственно в один из 8 возможных цветов, в зависимости от поведения ГСС. Подробнее о нём см. соотв. раздел мануала.

3 Секретарь должен обладать кое-какими познаниями в математике. Этот самый «показатель успешности» вычисляется следующим образом: Вероятность, с которой лампа принимает тот или иной цвет, равна 1/8 (или 12,5%), а результаты изменения одного цвета полностью независимы от предыдущего. Психическое влияние на ГСС лампы может изменить эту вероятность. Например, если вы хотите увеличить проявляемость красного цвета и, по вашим наблюдениям, из 100 перемен цвета лампы 25 раз (или 25% случаев) она покраснела, этот процент намного больше случайного и, вероятно, он будет также статистически значим.

Для приблизительного подсчёта вероятности этого результата тот, кто не боится математики, может вычислить на основе своих данных т.н. Z-критерий по следующим переменным:

n = число попыток (в данном случае — количество изменений цвета)

p = 1/8

x = количество попаданий, или сколько раз лампа приобретала выбранный вами цвет

μ (ожидаемое значение) = n \* p

отклонение  $\sigma = \sqrt{n * p * (1-p)} = \sqrt{n * (7/64)}$

И вычисляем  $Z = (x-\mu) / \sigma$

В приведенном выше примере n = 100, и x = 25. Это даёт ожидаемое значение 12.5, и отклонение 3.307. Вычисляя Z по формуле, получаем нормализованный критерий  $Z=3.779$ .

	Подсознательный	+
Цель игры	Развлечение	++
	Достижение	
	Укрепление связей	++
	Развитие	

Этот вид воздействия использует противостояние двух отдельных команд, каждая из которых старается «прогнуть» лампу в нужном ей направлении. «Перетягивание каната» лучше всего работает в «радужном» режиме<sup>4</sup> (как вы помните, в этом режим смена цвета происходит в том или ином направлении вращения цветовой диаграммы). Поэтому каждая команда получает свой целевой цвет, исходя из цвета лампы в данный момент.

Результаты этого соревнования можно анализировать статистически, как число побед каждой команды. Вы можете заметить, что усилия, прикладываемые с обеих сторон, удерживают лампу на стартовом цвете значительно дольше средних трёх минут, что само по себе является значимым эффектом! Данная игра великолепно подходит для вечеринок или сплочения коллектива, а также для исследования поведения случайных систем под воздействием разнонаправленных влияний.

Например, если лампа светится голубым цветом, команда 1 пытается сделать её зелёной, а команда 2 — синей.



### 3. Хрустальный шар

Подходящие режимы	Белый-разноцветный	++
	Радужный	+
Канал влияния	Сознательный	
	Подсознательный	++
Цель игры	Развлечение	++
	Достижение	
	Укрепление связей	++
	Развитие	+

Это разновидность гадания, когда вы наблюдаете за переменной цветов лампы и пытаетесь с их помощью получить ответ на интересующие вас вопросы<sup>5</sup>, подобно тому как медиум высматривает свои ответы в хрустальном шаре.

Построение «карты ответов» - несложный процесс, целиком зависящий от пользователя. Например, можно принять, что зелёный цвет будет означать «да», красный - «нет», жёлтый - «может быть», синий - «спроси потом». Если вы уже работали с лампой некоторое время, то возможно, уже определили, что тот или иной цвет значит для вас. Если это так, можете

<sup>4</sup> В этом режиме лампа плавно осуществляет переход между смежными цветами, основываясь на поведении ГСС.

<sup>5</sup> Аналог среди компьютерных игр, идущих в комплекте с «Псилероном» - «кондитерская рулетка» (Fortune Cookies)

воспользоваться своими наблюдениями.

«Хрустальный шар» - это попытка воздействовать на лампу подсознательно и, в процессе такого воздействия, посмотреть, что она скажет. Вы можете заметить, что лампа во время этой игры ведёт себя по-особому: возможно, она быстрее и плавнее меняет цвета, чем при сознательном воздействии, но с такой же вероятностью она может «зависнуть» на белом цвете (или на стартовом цвете в радужном режиме). Попробуйте вслед за простыми или тривиальными вопросами задавать вопросы сложные или значимые эмоционально, и наблюдать, как это влияет на перемены цвета.

#### **4. Групповая динамика**

Подходящие режимы	Белый-разноцветный	+
	Радужный	++
Канал влияния	Сознательный	
	Подсознательный	++
Цель игры	Развлечение	++
	Достижение	++
	Укрепление связей	++
	Развитие	++

Лампа может послужить интересной и очень полезным средством обратной связи при взаимодействии людей, например, на заседаниях, мозговых штурмах, интервью, публичных выступлениях и даже на приёме больных. При использовании в подобных ситуациях майнд-лампа включается в помещении, где происходит событие, и кто-то следит за её поведением. Можно обратить внимание на то, как быстро меняются цвета, когда выдвигается новая идея, или когда групповая динамика изменяется каким-либо другим способом. Или можно попробовать обнаружить закономерности в появлении отдельных цветов, в связи с разными видами совместной деятельности группы или взаимодействия внутри неё.

В любом случае, непосредственно из результатов, полученных создателями лампы, следует, что она склонна к необычной манере смены цветов в моменты «группового резонанса», то есть когда группа внутри хорошо согласована и сплочена или совместно переживает что-либо значимое. Этот вид деятельности имеет громадный потенциал применения; и то, как вы сможете его использовать, зависит целиком от вашего творческого порыва и исследовательского энтузиазма!