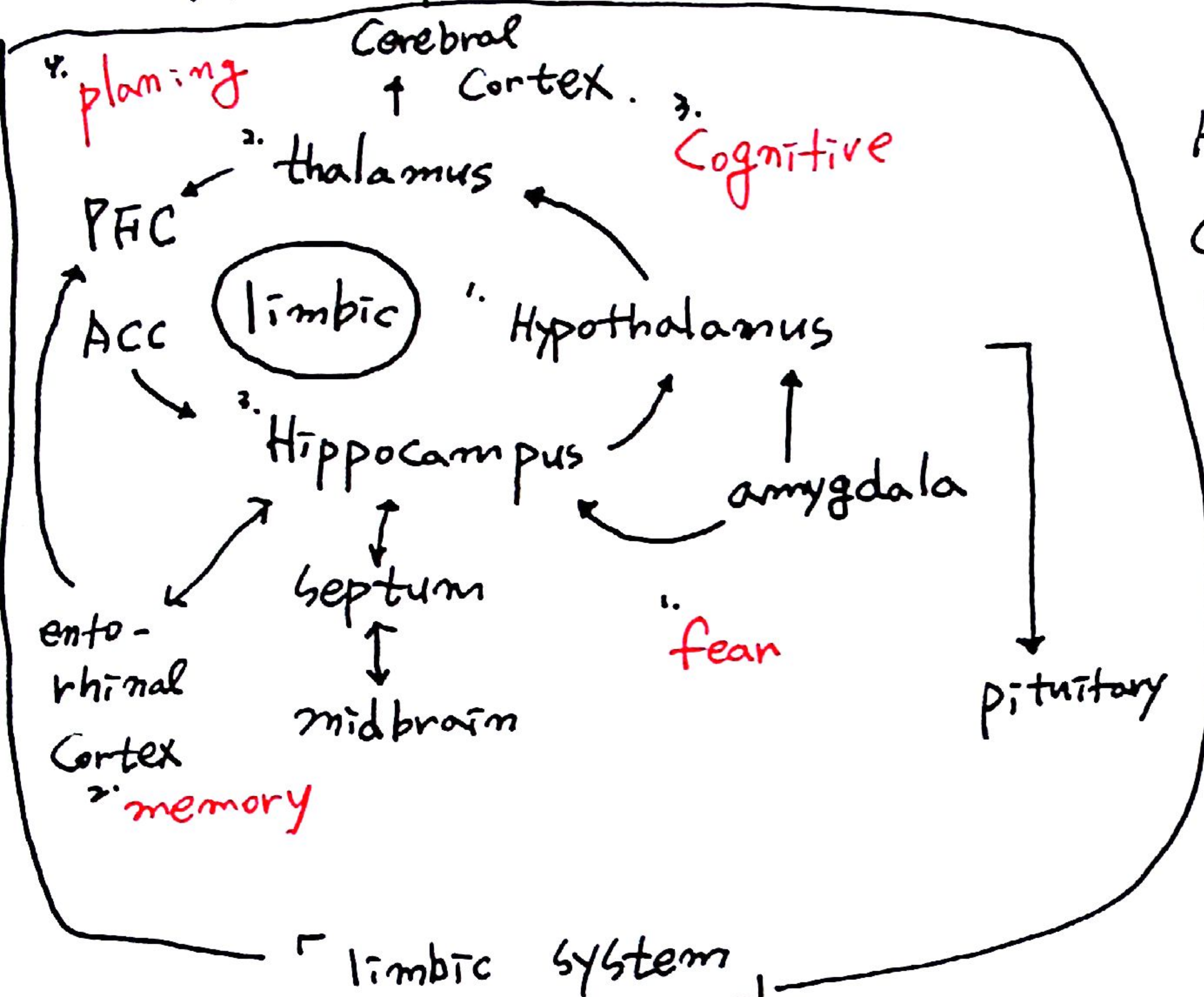


# 의식 Conscious

의식에 접근하기 위해서는 뇌학적인 접근이 필요하다. 그래서 먼저 "limbic system"을 그려보자.



Hypothalamus를 직접적 Control을 amygdala가 한다.

amygdala, Hippocampus, Pituitary 등을 영향을 주는 것이 "fear"이다.

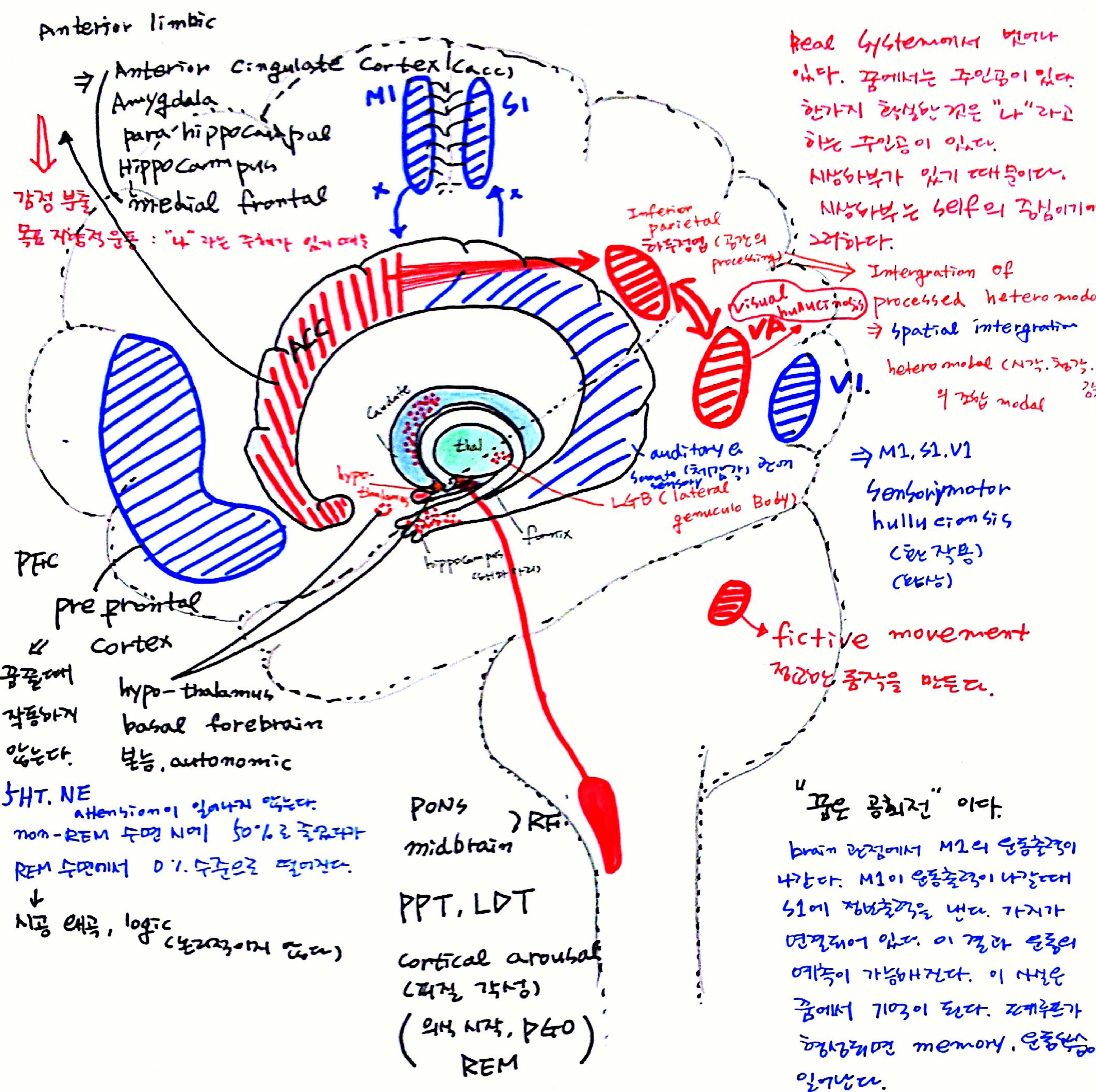
PFC, Hippocampus, ento-rhinal Cortex를 통해 공로이 driving된 기억이 만들어진다.

공로 기억을 저장하기 위해 thalamus, Cerebral Cortex의 연결이 나온다.

이것이 기억에 관련된 limbic system이다.

1. 공로 감정을 통해 driving되고
2. 기억으로 저장 가능이 된다.
3. 환경에 반응하는 기억을 통해
4. Cognitive (인지)가 되고
- 이것을 통해 4. 계획을 할 수 있다.





REM 수면 일때 꿈을 본다. REM 수면 20%, non-REM 수면 80% 이다.

REM 수면은 의식을 보는 창이다. 트랜스포의 하비지는 호킹스가 꿈에서 나왔다고

가지 하였다.

꿈은 시각적 이미지의 정서적, 은유적 분출이다.

정서적으로 일어나기 때문이다.

PFC 다 라는 의미

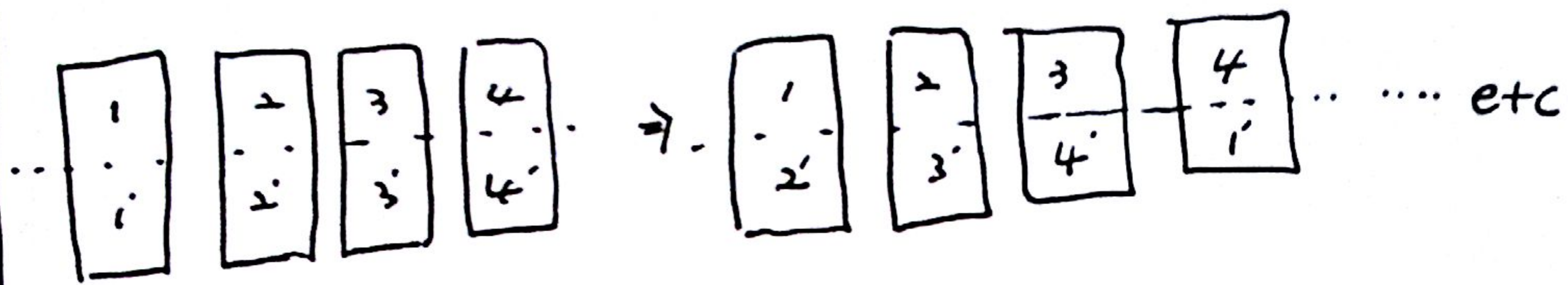
80%가 맞다.

Anterior limbic system이 꿈의 분출이다.



## 알렌버그의 실험

20명의 꿈을 생생히 기억하는 것을 기록했다. 그리고 A4지를 모두 적는으로  
장래서 다시 볼였다. 다시 읽은 이야기가 다시 기억된 것을 알지 못하였다.



"<sup>영역</sup> 꿈은 필연적으로 기억되어 다시 기억되는 것이다."

Inferior parietal  $\Rightarrow$  spatial integration

꿈에서 나는 꿈을 본다.

any time, any place에 존재하면 무리하지 않게 있다.

꿈에서 존재하는 것은 느낌에 대해 스스로 놀라워 한다. 놀라워서 놀라움이  
조절된다.

꿈에서 일어나는 행동을 Real system에서 재현을 하면 미쳤다고 한다.

꿈에서 일어나는 행동을 Real system에서 재현을 하면 미쳤다고 한다.

행동을 꿈에서 재현하면 Inferior parietal이 관여한다.

정신적 꿈에서 소리 나는 것이 드물다. "부이야!"를 소리지르며

할 때 소리가 나지 않는다. 이것은 "basal ganglia"가 작동하기

때문이다. basal ganglia가 initiation (시작)을 하기 때문이다.

그러나 소리가 나지 않는 것은 "posterior Cingulate cortex"가

작동하지 않기 때문이다. PCC가 활성화와 억제감이 작동하지

않아서 소리가 나지 않는다.

Visual 정보가 꿈에서 일어날 때는 memory에서 온다.

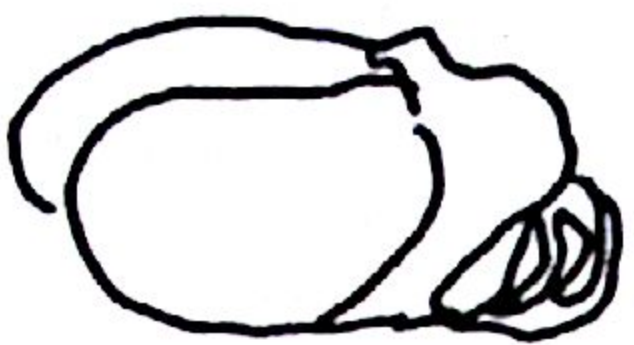
대부분의 꿈은 ACC이다. ACC가 활성화되면 PFC가 작동한다.



ACC에서 의미를 만들어 시각 기억을 불러오고, basal ganglia에서 운동을 시작한다.  
이 정보가 cerebellum으로 간신히 시켜 fictive movement를 가능하게 한다.  
꿈에서 재밌는 동작 (뛰고, 달리고, 도망치고  
날고 .... 등)

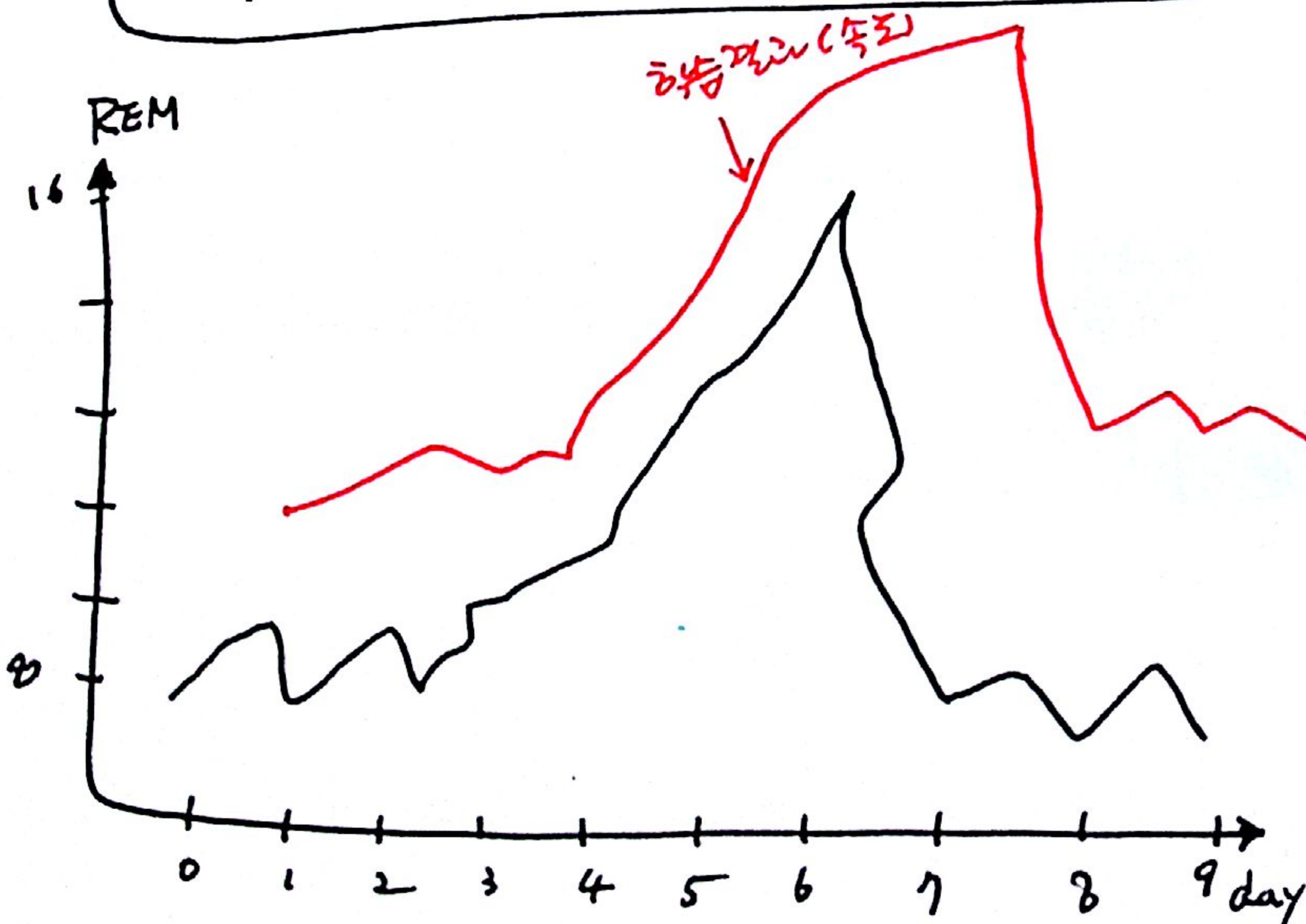
꿈은 전적으로 시각적 기억에 의지한다.

REM 수면의 시작은 망상류에서 출발한다. 파충류에서 갈라져 나와  
단궁류, 유대류, 포유류의 순서로 진화했다. 파충류는 REM 수면이 없다.



바늘뚱뚱이의 PFC가  
영장류의 뇌보다  
⇒ 그러나  
바늘뚱뚱이는  
REM 수면이 없다.  
⇒ 바늘뚱뚱이의  
REM 수면이  
없었기에 동식물 세계이다.

만약 인간이 REM 수면 양이 많아간다면  
뇌를 두려야 할 것이다.



영아 50% 이하  
나이가 들면서 REM수면  
증가.

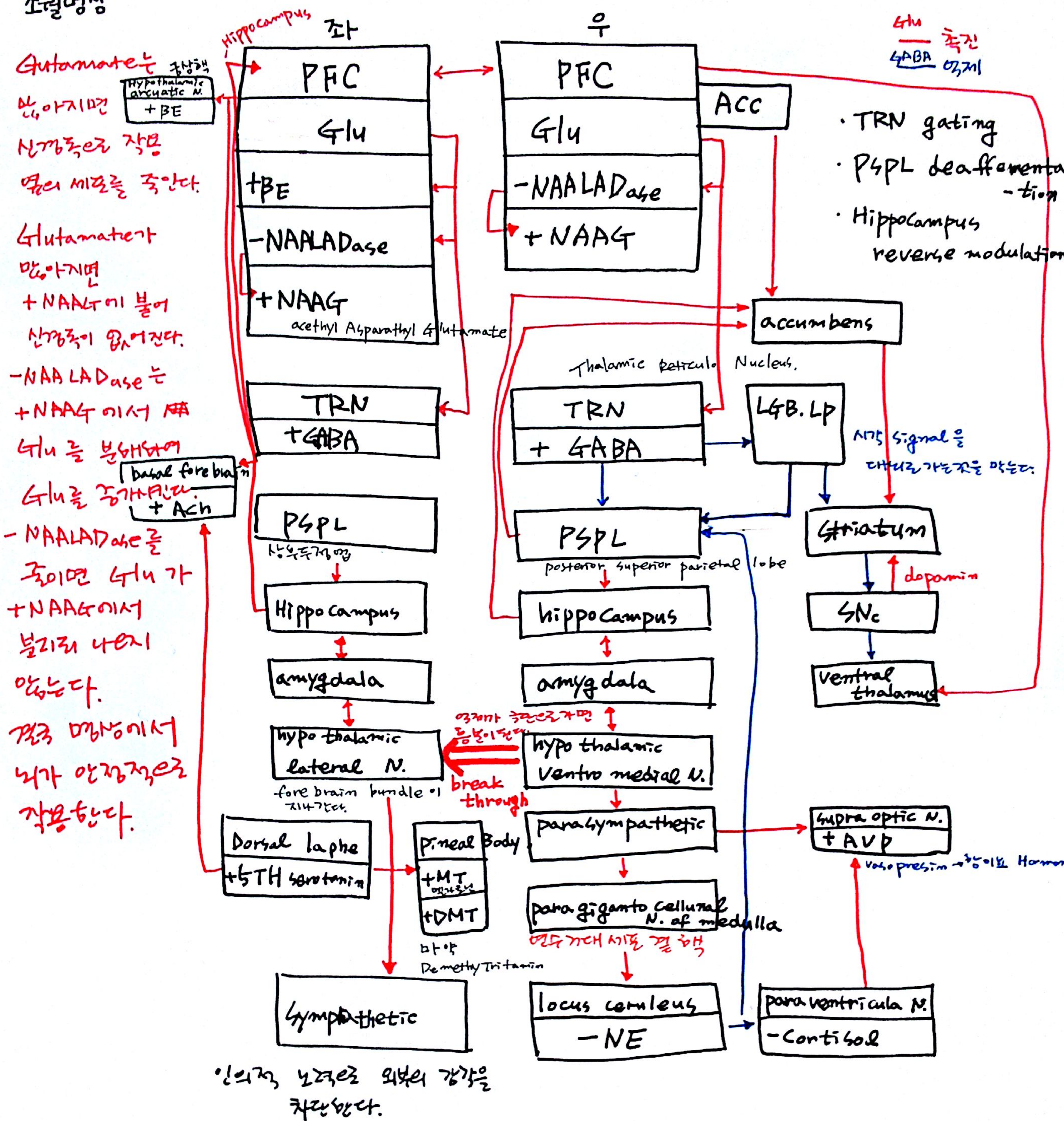
재난의 경우는 REM수면  
더 많다.

REM 수면이 하루에  
마치는 양상

의식을 바꿀 수 있는 2가지 있다. REM 수면과 초유혈현상이다.  
공포사냥 방법의 극단적 비교이다.



# 조혈명상



"비밀" 카드가 ACh를 분출시켜 머리 기억이 높아져 나온다.  
 어렸을 때 방한장갑이 떨어진다.  
 이것이 가능해져서 "ACh"의 분출이다.

나를 5살 때 가지치기가  
 방한장갑이 ACh이 떨어지는  
 가해진다. (나를 5살 때)

자각증의 무인으로 가지치기가 되지  
 많은 채 신경성인 것을 본다.  
 → 하나의 자극의 결과가 나오는 것이  
 아닌 지속적인 자극이 일어난다.



초월 명상에 대해 과학적 분야에서 설명이 시작되었다고 하면 놀라워해야 한다.  
 중증하고 알고 보았던 이야기에 대해 설명이 되었다는 사실이 관심을 가져야 한다.  
 귀신, ET, 사육씨게 ... 등에 대해 설명한다는 자체에 놀라움이 있어야 한다.  
 실제로 접근하기 위해 노력하는 것은 질문을 던지고 있다.  
 진자자를 알고 보았기에 대해 진심어린 말을 드러내 보자. 좋아한다고 말하는  
 것이 어디까지 접근하는가.

진리, 비결, 의식, 신체에 대해 어디까지 가보았는가.  
 라캉까지 읽은 공부가 있어야 한다.

"신은 왜 인간을 떠나지 않는가?" - 책.

신이 있는가가 중요하지 않다. 인간의 brain이 신을 느낄 수 있는  
 능력이 있도록 진화되어 왔다. 이것이 중요하다.

PFC 많은 신경. 감정을 조절하여 "즐거움"을 한다.

PFC에서 선택을 하고 TRN을 자극하여 GABA가 LGB, LP의  
 정보를 차단한다. 앞쪽 시각을 통한 공간감, 오른쪽 몸의 정보가 차단된다.  
 공간 지각과 몸의 정보가 사라진다.

1. TRN gating → ppl deafferentation → hippocampus remodulation

→ AVP · MT ↑  
 vivid Calmness

→  $\beta E \uparrow$  → breakthrough → hallucinogen  
 DMT, NAA

→ out of body  
 시공 태극 · 초월자 조우

PFC를 다시 자극한다.  
 그러면 TRN을 자극하여  
 두입로를 차단한다.  
 미세 자극이 만들어지면  
 100분의 1 정도의 시각의  
 두입로 (공간, 움직임) 차단



몸의 감각과 공간 감각이 차단되며 집중력이 증가하고  $\beta E$  이 증가한다.

TRN gating  $\rightarrow$  PSL deafferentation AVP, MT  $\uparrow$

오제가 극단적으로 되면서 과잉분리 된다. 이것을 break through 현상이 일어나 ~~the~~ left에 lymphathetic을 자극하여 +DMT (마약)이 분출된다. 초월현상이 일어난다.

NAA  $\xrightarrow[\text{가득차서}]{} \text{NAA LADase} \rightarrow \text{NAA} + \text{GABA}$  의 현상이 일어나며 집중력은

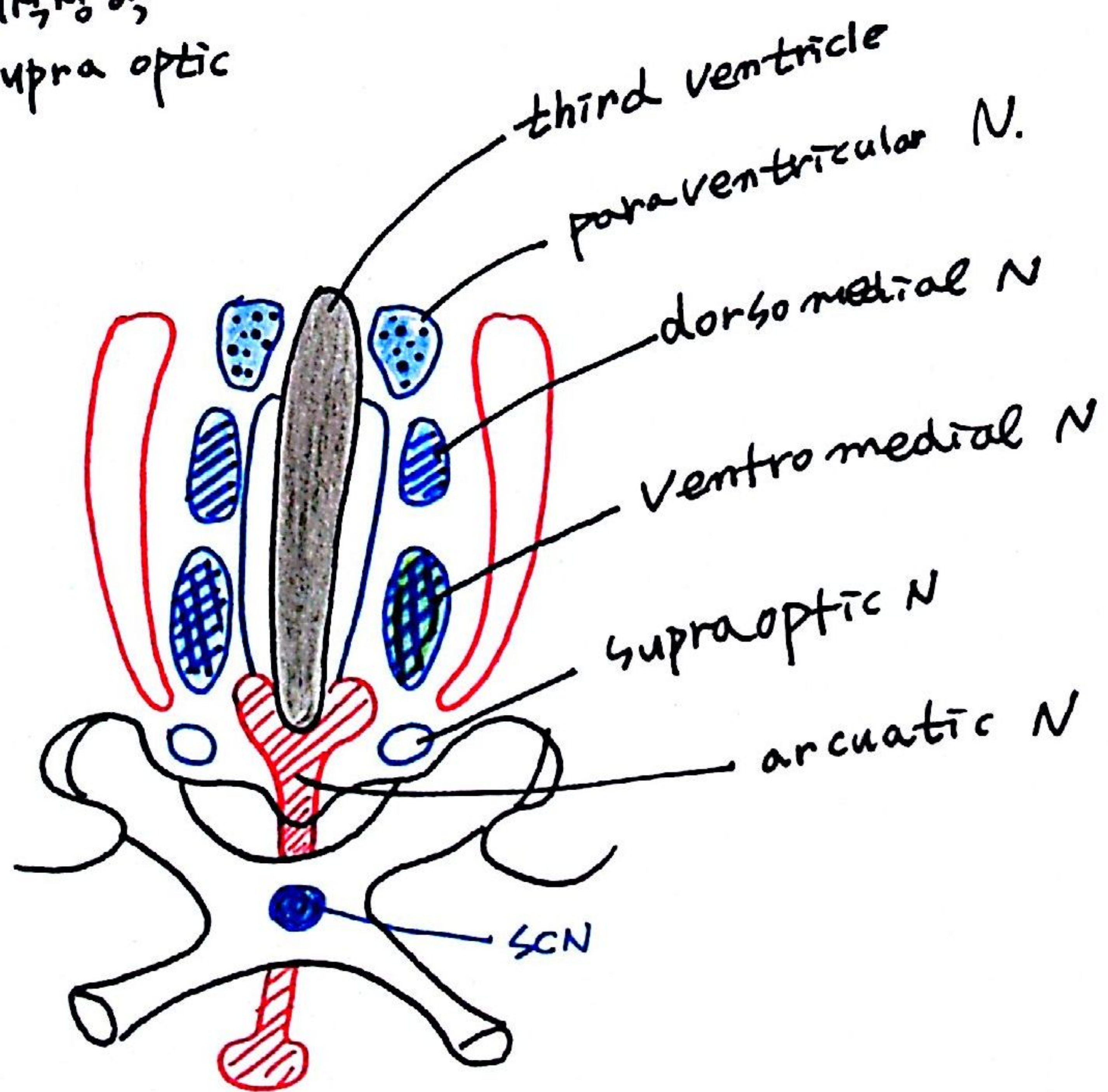
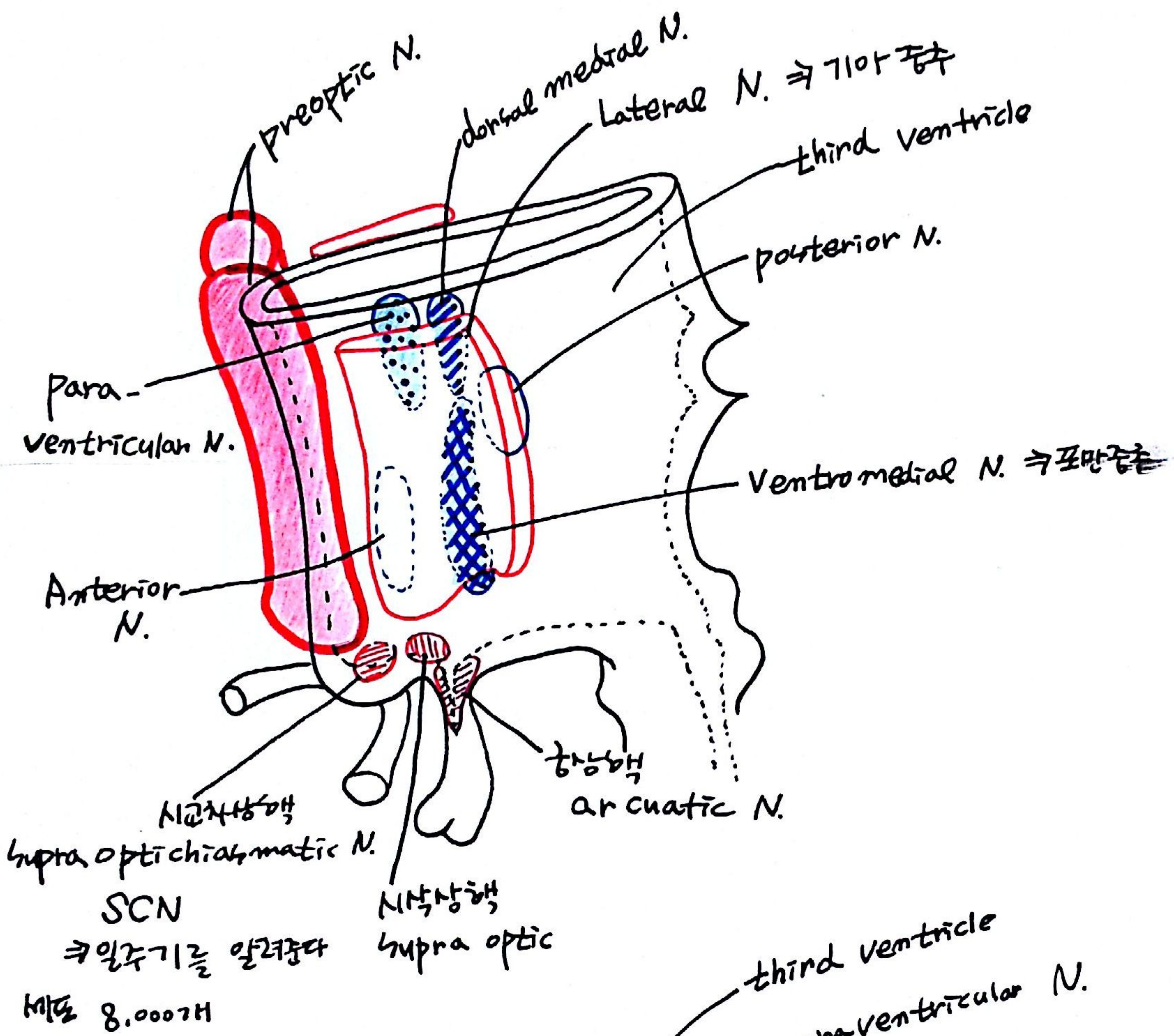
바도프레신의 작용으로 놀라운 상태까지 간다. 정신은 집중력이 올라가고, 마약에 의해 현기증상태가 된다. 몸은 체온의 상태인 집중력이 작용되어 모든 시계나 온도계에 들어온다.

PFC  $\rightarrow$  TRN gating  $\rightarrow$  PSL deafferentation  $\rightarrow$  hippocampus reverse modulation

$\rightarrow$  AVP, MT  $\uparrow$   $\rightarrow \beta E \uparrow \rightarrow$  break through  $\rightarrow$  hallucinogen  
vivid Calmness DMT, NAA

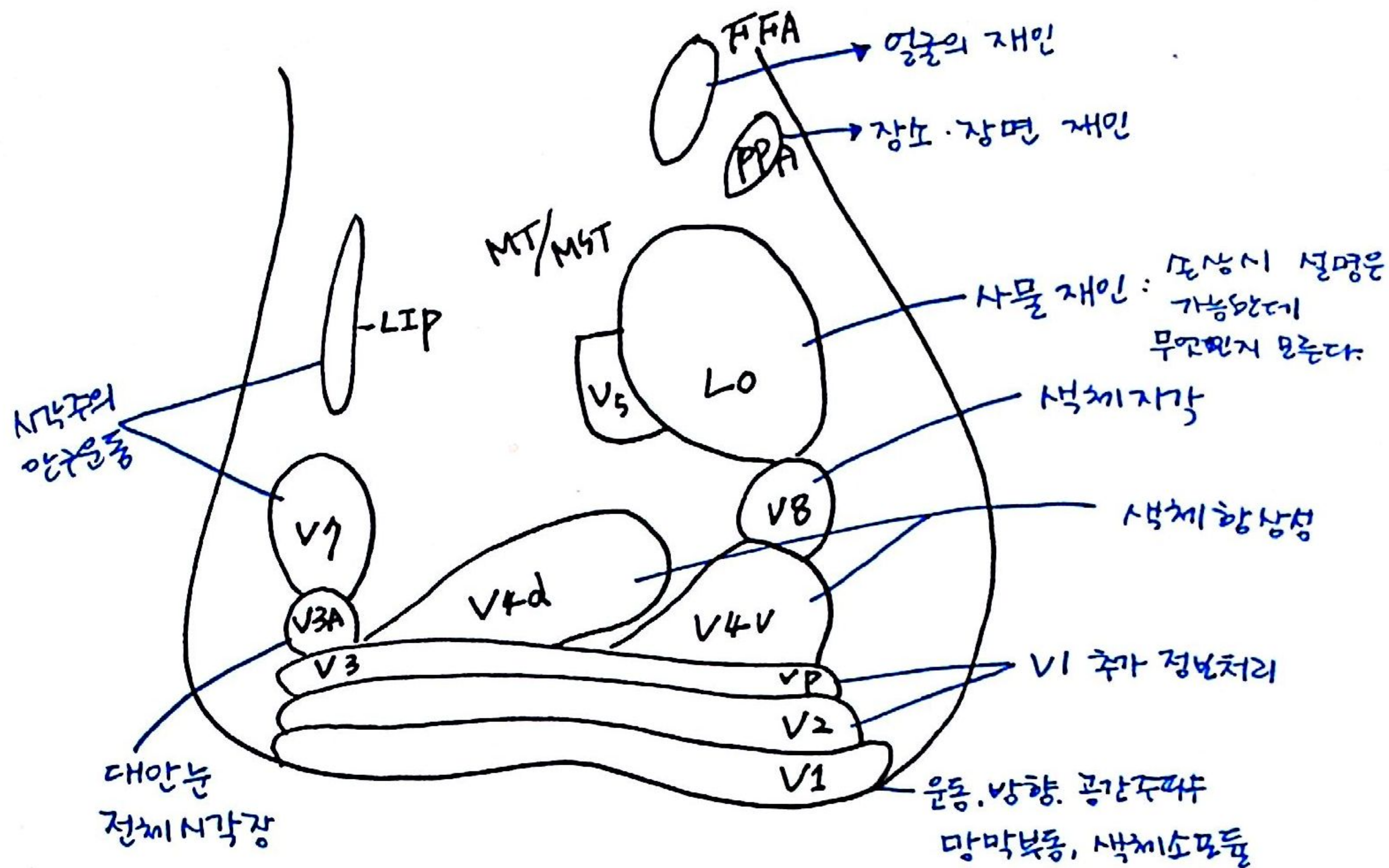
$\Rightarrow$  out of body  
시공적 애곡, 초월자 고요.







기억을 잘하는 법 → 앞으로 그 기억을 어디에 쓸 것인지를 기록 시켜라.

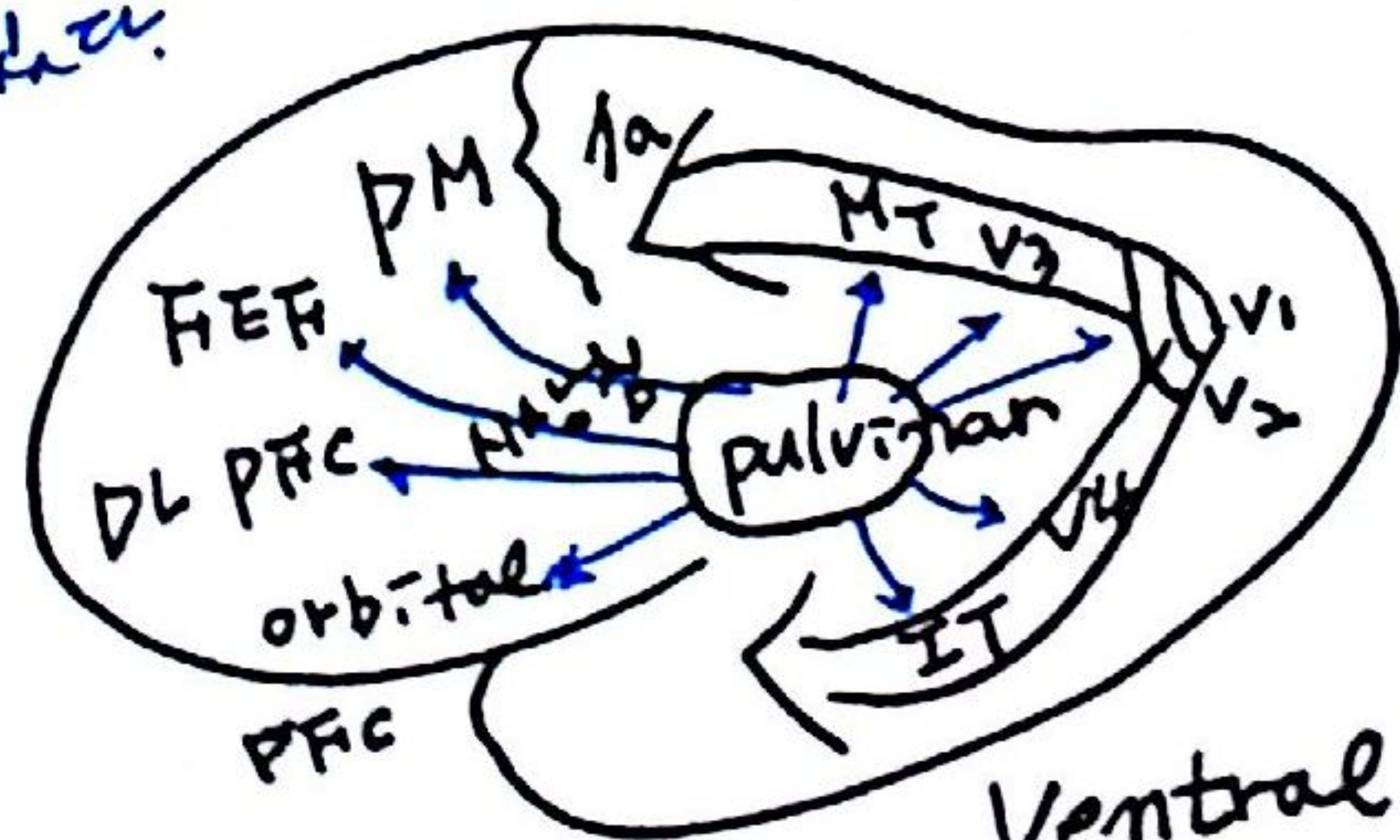


pulvinar

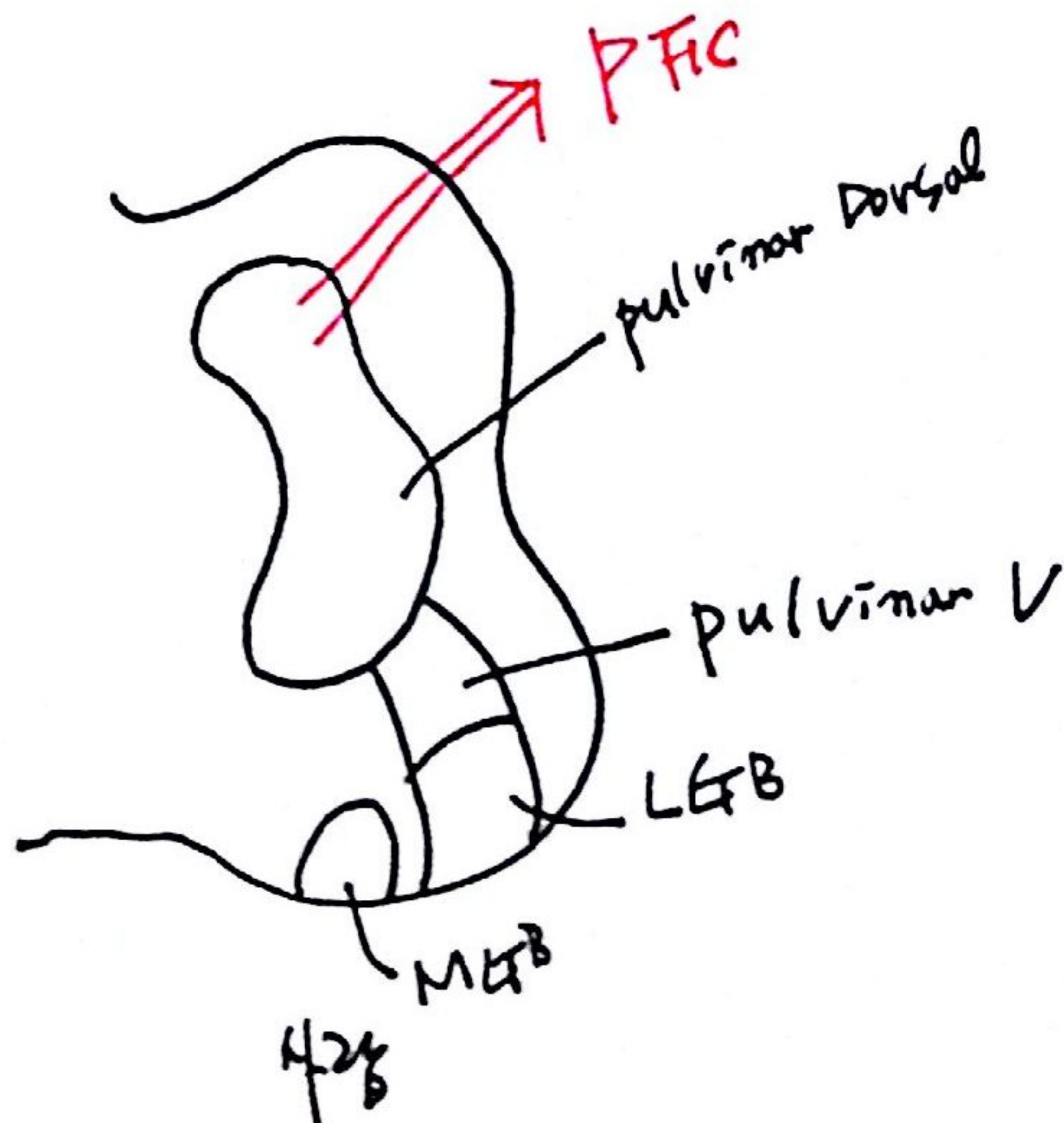
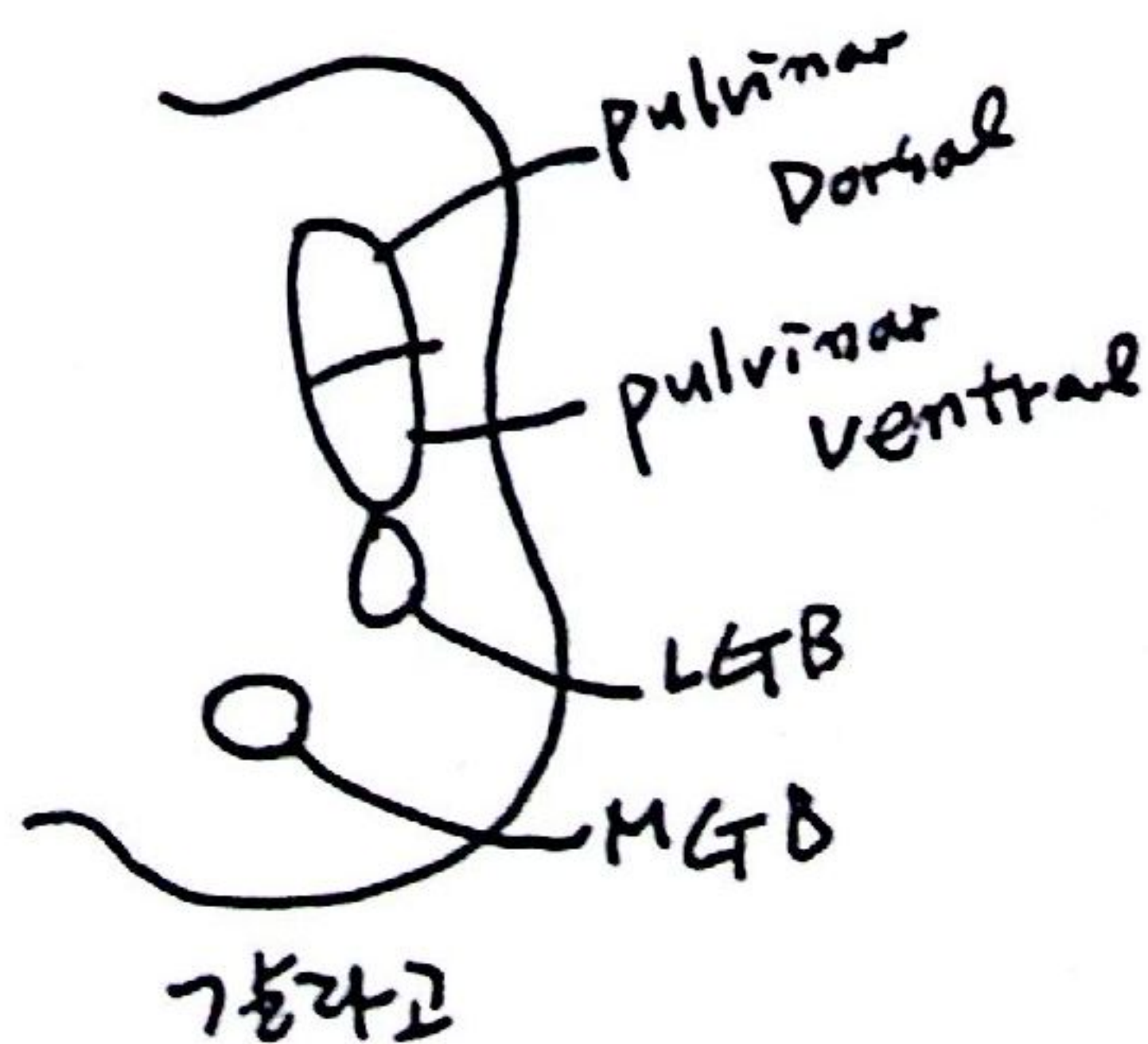
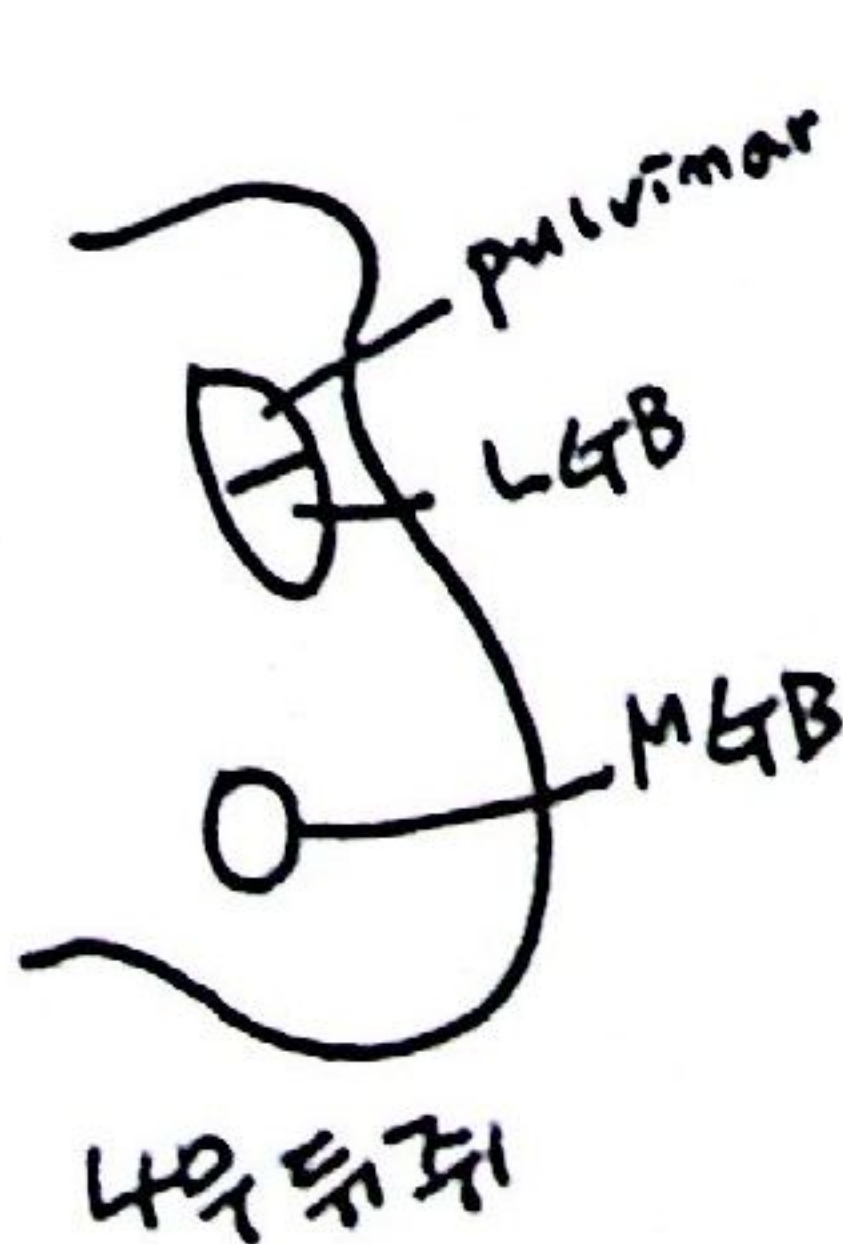
- 고양이 3%
- 개 7%
- 원숭이 11%
- 사람 30%

attention과 관련 있다.

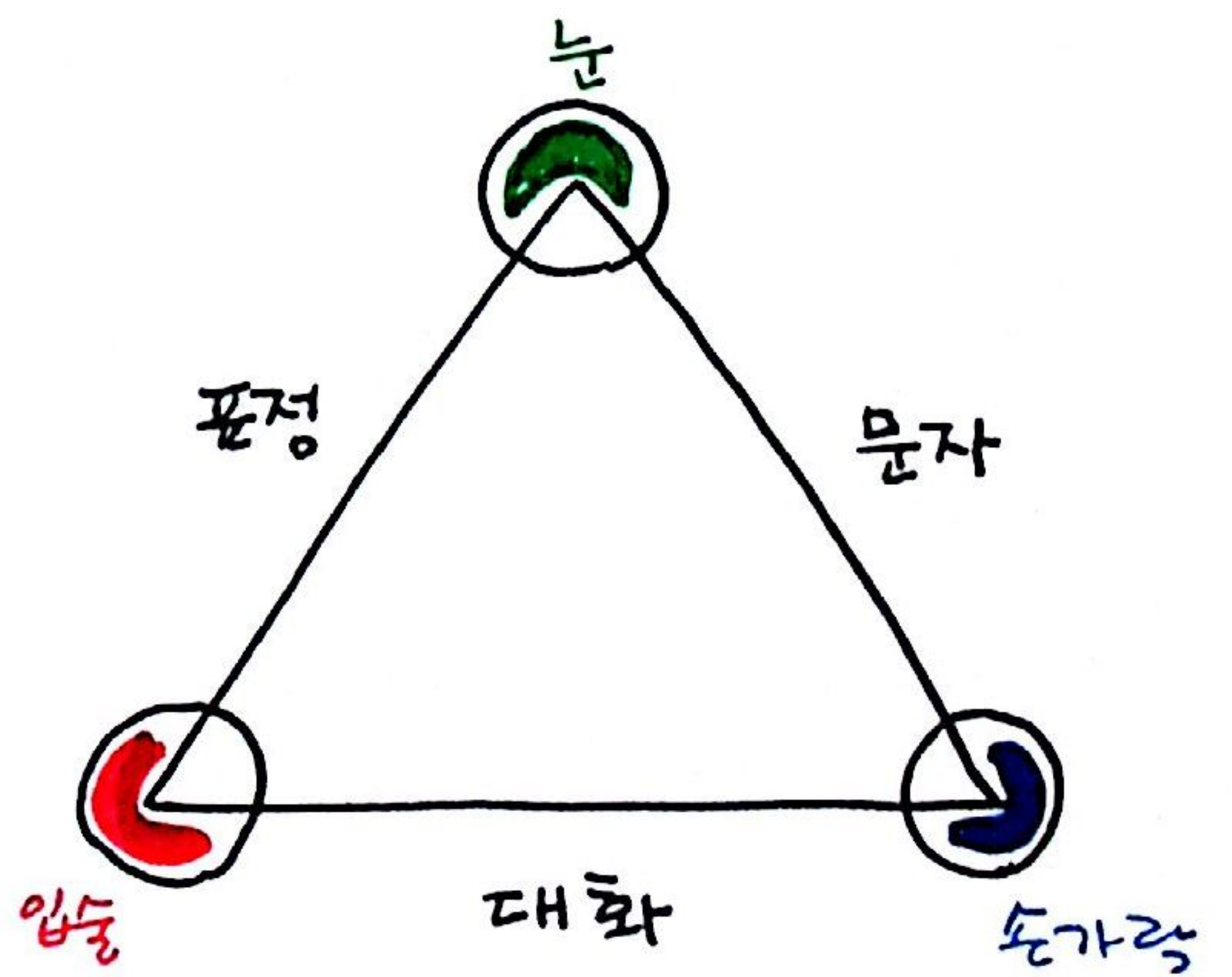
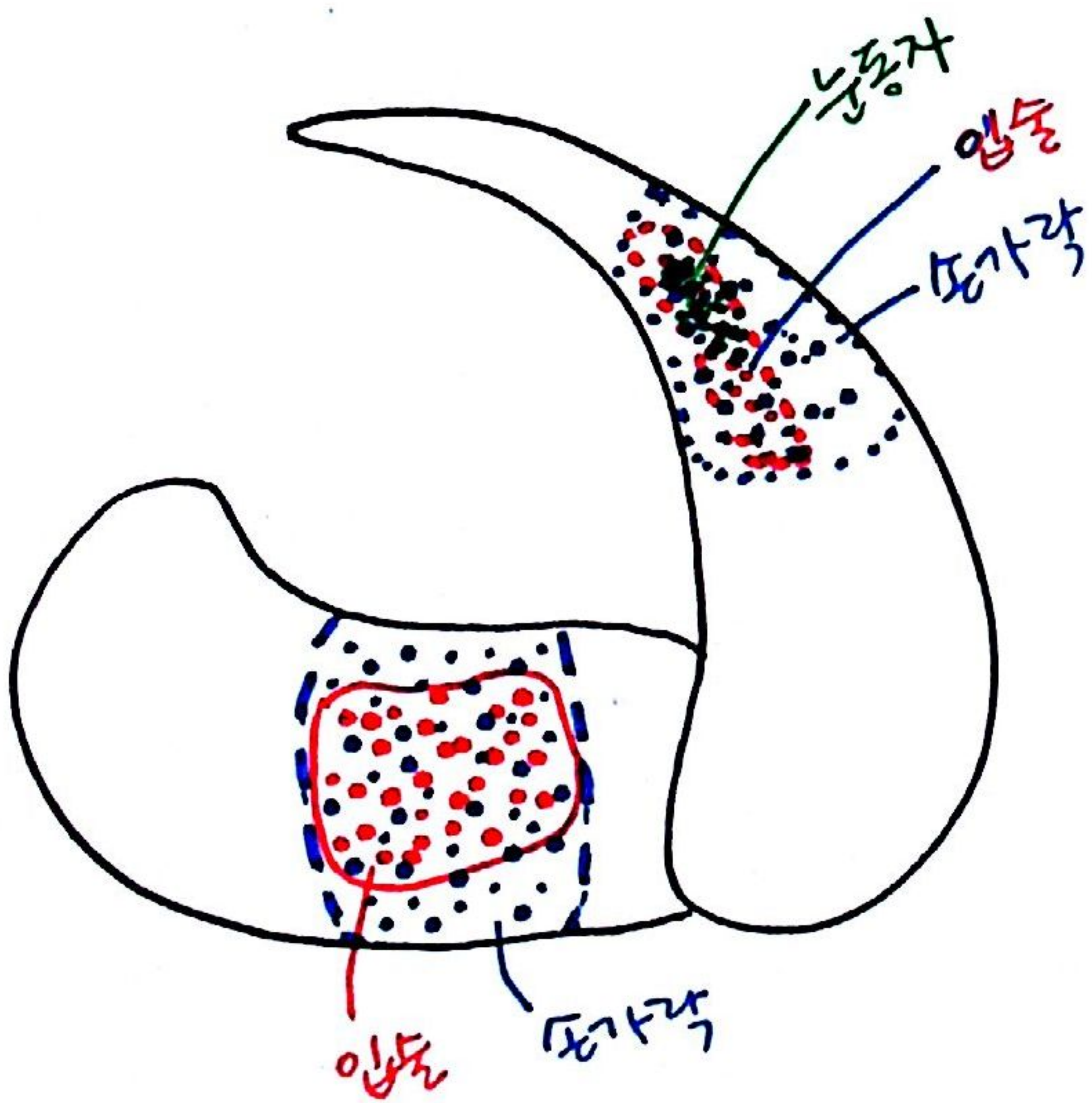
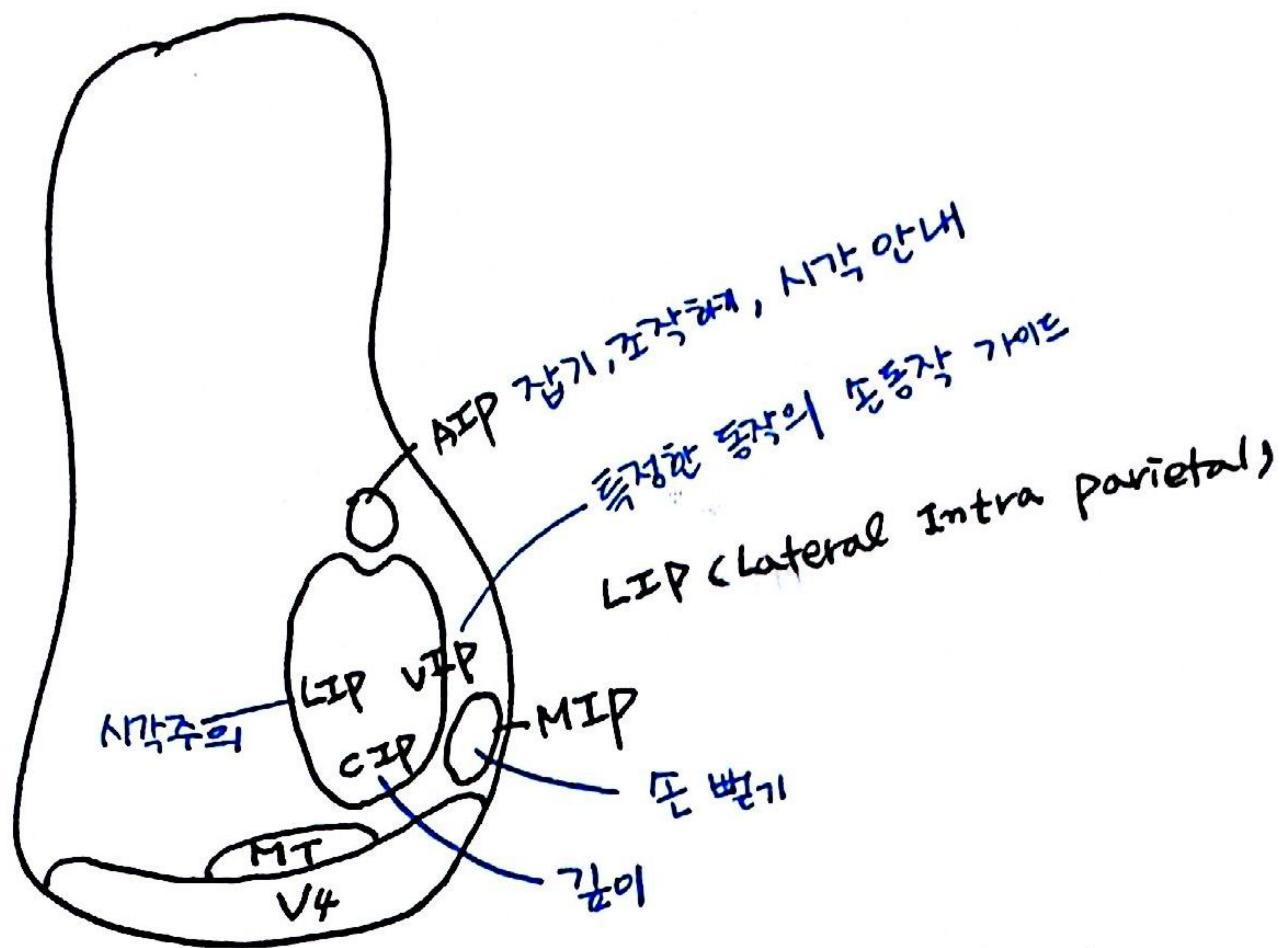
dorsal stream : 움직임을 유발하는 시각 루트.



Ventral stream







모든 기억은 환경에서 형성이다.