

# INTERVENCIÓN NEUROCOGNITIVA PARA DOMINIO HUMANO A TRAVÉS DEL CAMBIO DE PERCEPCIÓN Y CONTROL DEL SISTEMA DOPAMINÉRGICO POR VÍA NO CONVENCIONAL

**Simón Colmenarez Silva (\*)**

ORCID: 0000-0002-2441-6049

simoncolmenarez@gmail.com

## RESUMEN

La Neurociencia como arma para dominio humano es usada en la implementación de la guerra no convencional para control de la cognición, sumando conocimiento e implementación de herramientas tecnológicas conjuntas, a saber: neurológica, cibernética, geopolíticas, invisibles, psicológicas, cognitiva de alto impacto, entre otras. En ellas se busca y logra el cambio de percepción, la manipulación masiva de emociones, la neutralización del cerebro racional (córtex cerebral) y emocional (límbico), y activación de estímulos al cerebro reptil. Logra una neutralización selectiva de humanos, condicionamiento social masivo, injerencia geopolítica con un eficiente y considerable control social. Un “Conflicto no convencional” se diseña en laboratorio, para ser implementado por lo general durante años, su finalidad es sustraer a cada ser humano del campo geográfico objetivo, cambiarle la percepción y conectarle al nuevo sistema de vida creado. Así transcurren las horas, días y años de las personas, mientras tanto los diseñadores les suman distracciones de orden social, económica, política e ideológica, con todo ello aparte de distraerles le agregan adicción al nuevo modelo social. Las masas sociales empiezan una dinámica nueva, se les lleva a actuar en situaciones que por lo general le activan diversidad de emociones, se generan reacciones subjetivas al ambiente, se activan respuestas fisiológicas y endocrinas. Se impulsan las experiencias y a la vez se confrontan éstas con nuevos paradigmas, lo que lleva a ser sustituidas por un nuevo modo de ver la “realidad”, se da cambio de percepción por posicionamiento de otra realidad en la mente.

**Área:** Salud Colectiva y Ecología Política

**Línea:** Neuropolítica, Bioterrorismo, Psicología cibernética y Bioseguridad

**Descriptor:** Neurociencia, psicología cibernética, neuroguerra, G5G, guerra cognitiva.

---

(\*) Lic. en Pedagogía, *Summa cum laude* en Reingeniería Humana. Autor de 9 libros con 2 best sellers. Investigador y profesor universitario de postgrado en geopolítica y neuropsicología. Neurocientista. Director de Profuturo Centro UNESCO de Neurociencia y Reingeniería Humana.

## INTRODUCCIÓN

En la era actual la realidad es fabricada e inoculada por medio del uso de la neurociencia como herramienta de control cognitivo.

La capacidad de razonamiento lógico fue priorizada en la educación formal a su vez articulada a las TIC, en tal sentido ello facilitó la comunicación remota vulnerando la percepción de la realidad con la capacidad de diseñar vidas humanas controladas. La viabilidad se dio gracias a la evolución en las áreas: tecnológicas, la cibernética, informática, la biológica, matemática, mecatrónica y sobre todo la neurocientífica. Una verdadera sublevación del conocimiento, pero en las manos equivocadas, pues dichos descubrimientos se han usado para que una minoría controle a gran parte de la humanidad a través de laboratorios militares o civiles de neuroguerra.

Cuando bloquean el pensamiento racional al humano, él empieza a guiarse mayormente por las emociones, que pueden ser activadas con estímulos percibidos. Está claro que lo que observamos puede ser la realidad, pero también puede ser una adaptación de la misma que llega a través del vínculo que se tenga con el mundo, a saber: celular, tablet, laptop, tv, radio, revistas, prensa, etc. Todo ello permite acceso a información de segunda mano, no observable incluso sin participar en ella directamente. Sobre la realidad construida en laboratorio el cerebro va creando una percepción de la misma, falsa o genuina, pero para el humano ambas son indiscutibles. De este modo se pueden anular, construir o magnificar realidades a conveniencia.

En las relaciones geopolíticas el dominio de la comunicación es vital para tener supremacía sobre otras naciones por vía de posicionar “realidades” en la mente del colectivo. Ha sucedido a lo largo de la historia la manipulación de la información para justificar intereses. El autor del presente artículo realizó un estudio sobre la influencia de la propaganda en la mente humana, sobre todo porque existía la fuerte influencia del documento “El rostro cambiante de la guerra” elaborado por William S. Lind con oficiales del cuerpo de Infantes de Marina de los Estados Unidos. Para 1988 se comenzó a hablar de ese tema, se posicionó desde la doctrina militar como la Guerra de cuarta generación, trasladar el escenario de la guerra al espacio psicológico. Pero siempre se consideró que dicha estrategia no iniciaba en ese año, de hecho, bastante influencia ejerció Joseph Goebbels (1897-1945) en la manipulación de las masas para que los nazis dominaran. De su éxito para manipular por medio del discurso y de la propaganda es que se habla de “Estrategia Gebeliana”.

No es reciente el conocimiento de que dominando cerebros se controlan humanos, evolucionando desde la manipulación, pasando por condicionamiento, y la herramienta más reciente y eficiente: el control del cerebro por vía psiconeuroinmunoendocrina (G5G) influyendo en el funcionamiento del córtex cerebral (pensamiento racional), cerebro límbico (las emociones) y reptil (instinto de sobrevivencia humana).

Durante la Operación barba roja, la estrategia de Adolfo Hitler para invadir en 1941 a la URSS, preámbulo a la caída del nazismo, los productos de experimentos mentales entraron en combate. Casi seis meses luego de iniciada la operación no había podido los nazis llevar a cabo su meta: tomar Moscú. Entre diciembre de 1941 y enero de 1942 se generó en la zona un rudo frío invernal que llegó a -50 grados, los soldados nazis eran obligados a permanecer allí por los generales de Hitler, pues este creía ciega y eufóricamente que podía ganar. Entrado enero, las tropas se acostaban en la nieve, deseaban morir, pues estar vivos les resultaba insoportable ante la cruda realidad invernal, sumado a la falta de alimentos.

En 1938 los alemanes habían creado el Pervitin, una metilamfetamina, un psicoestimulante que provocaba subida de adrenalina, reducía el cansancio, el dolor, el hambre y eliminaba la necesidad de dormir. Convertía a los soldados alemanes en máquinas eufóricas; muchos tomaron Pervitin y pudieron salvar sus vidas. Adolfo Hitler, por su parte, estaba cegado a la realidad de que ya le sería imposible ganar esa batalla, eso se debía a que él tomaba Eukodal, un opiáceo que le mantenía en euforia, otorgándole seguridad de sí mismo. Este fármaco es un analgésico opioide cercano a la heroína, creado por los alemanes, que se mantiene en la actualidad y comercializa como Oxycodona.

Todo está en la mente, por eso resulta vital para ser feliz y exitoso conocer cómo funciona, y sobre todo, el papel de las emociones en el desarrollo de la vida cotidiana. El cerebro humano está conformado por una sociedad de 11 mil millones de neuronas, se interconectan entre sí con estímulos eléctricos y es lo que permite llevar el mensaje de un sitio al otro en el sistema nervioso.

El registro de la actividad eléctrica de las neuronas es comprobable con estudios neurocientíficos, con las mediciones realizadas con microelectrodos desde el interior de las neuronas. El Dr. Rodolfo Llinás, en su obra *El cerebro y el mito del yo*. (2002), también director del Departamento de Neurociencia en la escuela de medicina de la Universidad de Nueva York, al respecto nos dice:

Una neurona es entre otras cosas una pila eléctrica y, tal, genera un voltaje conocido como “el potencial de membrana” ...A nivel microscópico, esta propiedad es la actividad eléctrica

neuronal, producto de su excitabilidad intrínseca, de su conectividad sináptica y de la arquitectura de las redes que entretejen...Por ejemplo las neuronas de la retina se interconectan formando una delgada capa de tejido transparente extendida sobre un trasfondo negro sobre la superficie interna del fondo del ojo. La organización es tal que los lentes del tejido transparente de la parte interior del ojo (cornea y cristalino) proyectan una imagen luminosa sobre la superficie retiniana la cual responde a tal imagen. La organización de la red de neuronas de la retina debe garantizar que las señales eléctricas transmitan fielmente las imágenes luminosas al cerebro usando señales eléctricas. En el cerebro la variedad en las propiedades eléctricas de las neuronas y su conectividad permite que las redes cerebrales interioricen las imágenes del mundo externo y las transformen en comportamiento motor. p. 97.

A pesar de la magnitud de descubrimientos en el campo de la neurociencia, aun es incipiente el conocimiento de nuestro cerebro. Sin embargo, estas nuevas tecnologías permiten generar avances, insospechados en el pasado, y validar tesis o negar hipótesis. Es así como el marketing queda relegado a una disciplina de ventas sobre métodos teóricos, lo que dista mucho de las neuroventas, que con el uso de la neurociencia conoce la mente de las personas objetivos, posicionando en ellas discursos, estimulando que las mismas compren desde lo emocional, hasta lo inconsciente. Grandes empresas usan el conocimiento neurocientífico para posicionar sus productos, entre ellas la Coca-Cola, Facebook y Google. En el campo terapéutico, la neurociencia abre horizontes para comprender mejor al humano y tratar eficazmente una gran diversidad de padecimientos conductuales.

Ante circunstancias de pérdidas de la tranquilidad se crea una especie de “*efecto mariposa con paradoja del tiempo*” que traslada constantemente al individuo de pensamientos en pasado a pensamientos en presente o directamente pensamiento sobre el futuro. El mismo, permanece mentalmente en el pasado cuando insiste en los “si hubiera hecho esto o aquello”, lo que genera emociones aflitivas y fortalece los miedos. Se presentan pensamientos de “qué hacer ahora”, lo que traslada al individuo mentalmente al futuro generándole ansiedad. Al colisionar *pasado* con *futuro* “cae” a su presente con percepción de problemas y estrés, consecuencia de un bombardeo emocional que se da en la mente. Con el pensamiento recurrente el individuo genera estímulos, lentamente se distancia el *cerebro lógico* y los mismos llevan a “vivir” en el *cerebro límbico*, el emocional. Con el riesgo de interactuar con el *cerebro reptil*, la parte instintiva y primitiva. Cuando desaparece la serenidad las emociones a la deriva gobiernan y fácilmente anulan la lógica, lo que condiciona a solo sentir sin atreverse a tomar decisiones.

Al recuperar la serenidad, no van a desaparecer los problemas ni emociones indeseadas, pero sí

es posible que el individuo vea todo con mucha racionalidad. Eso facilita tomar decisiones oportunas y necesarias, permitiendo construir soluciones pretendidas con éxito y a corto plazo.

En la época de los años sesenta, en la guerra fría, el combate no convencional de entonces llevó a los EE.UU y a Rusia a competir en el escenario científico, tecnológico, industrial y militar. Trataban cada uno de superar al oponente en las áreas del vuelo espacial, viaje a la luna y otros. Lo que llevó a cambiar paradigmas y modelos, entre ellos el diseño curricular educativo de los EE.UU. El nuevo sistema de estudio requería de los niños estar más tiempo y en tranquilidad en sus pupitres, por lo que se les etiquetó de *déficit de atención* a las nuevas materias, también de ser niños que actuaban sin analizar, no se concentraban fácilmente y eran intranquilos: la descripción de un niño sano que fue tildado de 'problemático y malo'.

Ellos, los niños, no habían pedido entrar en una competencia académica por una carrera espacial. Sin embargo, eso ya era una decisión. Un problema que el DSM-II podía corregir, incluyendo un nuevo padecimiento llamado "*Reacción Hiperkinética de la Infancia*" (1969), inclusión propuesta por el famoso Dr. *Leon Eisenberg* (1922-2009), psiquiatra infantil. Padecimiento que luego pasó a llamarse "*Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad*" (TDAH o *ADHD*); la ciencia médica a su vez indicó la cura a tal padecimiento, recetar para el trastorno el *Metilfenidato*, un estimulante sintetizado en 1944 por el químico *Leandro Panizzon*, para adultos que necesitaran evitar el sueño, tales como soldados y pilotos. El medicamento fue probado en su esposa a quien él llamaba Rita, obteniendo buenos resultados, por lo que decidió en honor de ella, llamar al medicamento *Ritalin*.

El *Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad* "descubierto" por el Dr. *Leon Eisenberg*, es un padecimiento de origen desconocido que empezó a ser tratado con Ritalin. A los 87 años, algunos meses antes de morir, en una entrevista para *Der Spiegel*, un diario alemán, el Dr. Eisenberg declaraba:

El Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad es un ejemplo de enfermedad inventada... La predisposición genética para el TDAH está completamente sobrevalorada. La psiquiatría infantil debe determinar más detalladamente las razones psicosociales que pueden conducir a problemas de conducta, [pero] es más rápido prescribir una píldora.

Respecto al manual DSM, cada nueva edición presenta cambios y actualizaciones. El más reciente, entre otras cosas, de acuerdo al exhaustivo análisis comparativo de Neuro-Psiquiat (2014), indica:

Durante la elaboración del DSM-5 se discutió si incorporar el déficit cognitivo como un criterio diagnóstico para esquizofrenia. No obstante, se decidió no hacerlo. La razón fue que [los psiquiatras] no distinguen suficientemente entre esquizofrenia y otros trastornos que se encuentran en sus límites. En el DSM-IV no eran claros los límites entre las variantes psicóticas del trastorno obsesivo compulsivo y del trastorno dismórfico corporal y el trastorno delirante. Por tal motivo se recomendó registrar ambos diagnósticos al mismo tiempo en el caso de que se presentara la duda. Situación evidentemente insatisfactoria.

En el DSM-5 se eliminan los subtipos de esquizofrenia del DSM-IV. La razón es que tenían escasa estabilidad diagnóstica, baja confiabilidad, pobre validez y escasa utilidad clínica. Por otro lado, a excepción de los subtipos paranoide e indiferenciado, rara vez se emplean los otros subtipos en la mayor parte del mundo. Desde la introducción del concepto de esquizofrenia, hace más de un siglo, se señaló su heterogeneidad. Esta fue abordada describiendo distintos subtipos: paranoide, catatónica, hebefrénica (o desorganizada) e indiferenciada.

Durante la elaboración del DSM-IV se estableció que esos subtipos tenían poca confiabilidad, baja estabilidad a lo largo del tiempo y escaso valor pronóstico. No obstante, se decidió mantenerlos en consideración a la tradición clínica. Una serie de estudios orientados a identificar subtipos taxonómicos de esquizofrenia han fracasado consistentemente en identificar los subtipos del DSM-IV. Una revisión amplia de diversos análisis concluye en que no existe apoyo para mantener los clásicos subtipos de esquizofrenia. (p. 11, 12)

## **DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

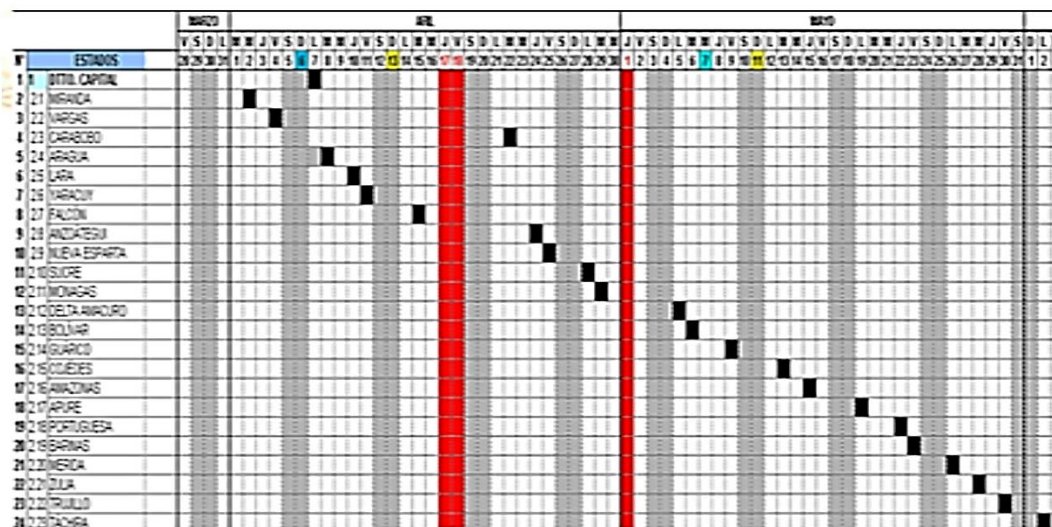
Para efectos del estudio se crearon laboratorios de realidad controlada, que permitieran en tiempo real, por medio de una Conferencia Sensorial a ser implementada en ambiente controlado, observar las reacciones conductuales, y con entrevistas posteriores la percepción registrada o el cambio de la misma. Se fabricaron cambios cognitivos en ambiente controlado manipulando la percepción en realidad aumentada y control de temperatura, luz, audio, video, etc, generando variaciones emocionales en tiempo real producto de variación de respuestas en neurotransmisores.

El universo usado conforme a lo expresado por el Lic. Pedro Luis López en su artículo "Población muestra y muestreo" (2004), refiere que la "población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros". En el presente estudio la población la representan 30.042.973 de personas, conforme al censo poblacional del período en estudio (2014-2016). La muestra fue constituida con 35.638 personas bajo Consentimiento Informado Colectivo (CIC) y Normas de bioética y

bioseguridad para la investigación con organismos vivos y ambiente del MPPCTII (2011), todos los sujetos de estudio de Venezuela y de los 23 estados del país más el Distrito Capital. Hubo Consentimiento Informado Colectivo (CIC) de los sujetos de estudio, todos mayores de 18 años, con antelación conocieron del objetivo, el riesgo y los beneficios. Con la prohibición expresa de que participaran sujetos con hipertensos y/o con padecimientos cardíacos, así como personas con epilepsia fotosensitiva; los primeros por la contraindicación a las ondas de bajos de audio de más de 4000 watt de potencia combinada que afecta la frecuencia cardíaca, la presión arterial, y en caso del segundo grupo, la prohibición se basó en la presencia de efecto electroboscópico en las luces. Se requirió apoyo preventivo de profesionales paramédicos y una ambulancia en cada evento.

Dicho estudio se realizó durante los meses de marzo, abril, mayo y junio del año 2014, en locaciones preparadas para tal fin en cada una de las fechas y regiones indicadas en el CUADRO 1 (muestra del estudio). Para hacer viable dicha investigación se requirió una inversión de 244.019,45 US\$ descritas en el CUADRO 2 (Requerimientos).

CUADRO 1: Muestra del Estudio



Fuente: El autor. Cuadro GANTT de sitios y fechas de reunión de la muestra de estudio, comprendida por 35.638 personas sujetos de estudio en Venezuela.

## CUADRO 2: Requerimientos

<b>PRESUPUESTO CONSOLIDADO PARA 2014</b>			
<b>CONFERENCIA DE ALTO NIVEL GIRA MARZO-ABRIL-MAYO</b>			
1	Pago de 28 servicios de transporte Teques - Tazon / Maiquetía / Tazon - Teques		<b>42.000,00</b>
2	Pago de 28 servicios de transporte Caracas / Maiquetía / Caracas		<b>28.000,00</b>
3	Pago de 4 servicios de Transporte para dos eventos (Maiquetía -Caracas- Maiquetía)		<b>2.000,00</b>
4	Alquiler de 18 carros para traslados y transporte en 9 Estados del país, con pernocta		<b>100.000,00</b>
5	Pago de 66 pasajes aéreos, en traslado a 11 Estados (ida y vuelta) para 6 personas	128.398,76	
6	Pago de 2 pasajes aéreos, en traslado Mbo-CCs-Mbo (ida y vuelta) para 1 persona	3.773,80	<b>132.172,56</b>
7	Pago de 107 habitaciones en 23 Estados durante marzo-abril-mayo para 6 personas	147.100,00	
8	Pago de 138 servicios de cenas (6 personas en 23 Estados)+1 DC	27.600,00	
9	Pago de 150 servicios de desayunos (6 personas en 23 Estados + DC, 2 eventos)	22.500,00	
10	Pago de 150 servicios de almuerzos (6 personas en 23 Estados + DC, 2 eventos)	38.700,00	<b>235.900,00</b>
11	Alquiler de 8 locales en 8 Estados del país		<b>95.000,00</b>
12	Alquiler de sonido profesional para 25 eventos en el país		<b>500.000,00</b>
13	Honorarios profesionales ponente y cantantes, para 25 eventos a nivel nacional		<b>402.250,00</b>
<b>INVERSION TOTAL REQUERIDA PARA MARZO - ABRIL - MAYO DE 2014</b>			<b>Bs. 1.537.322,56</b>

Fuente: El autor. Cuadro representativo de inversión y logística requerida para realizar las diversas sesiones. Tipo de cambio en Venezuela Bs./US\$ para la fecha 6.30 bolívares por dólar.

El muestreo se basó en "criterios mediante los cuales se selecciona un conjunto de elementos de una población que representan lo que sucede en toda esa población" (ibíd). El estudio está compuesto por 4.642 personas, el 13% de los sujetos de la muestra, discriminados en 13 grupos de estudio en ambientes controlados en Venezuela (CUADRO 3: Muestreo).

Como técnica de recolección de datos se hizo observación directa y entrevistas. Para cada ejercicio de investigación enmarcado en Conferencia Sensorial se prohibió el ingreso a la sala de estudio de personas con algún padecimiento cardíaco o con epilepsia fotosensitiva, los primeros motivados a que serían sobreestimulados con percepción que derivaría en aumento de miedo y estrés, aparte de audios con ondas cutos registros superan los 4.000 wt cada uno, generando ondas que incrementan la sensación de temor. En caso de la epilepsia motivado a luces electroboscópicas presentes desencadenando convulsiones en personas con epilepsia fotosensitiva.

Uno de los resultados más resaltante lo refiere un músico, originario de Cuba y presente en la actividad de Barquisimeto, donde se generaban estímulos sobre el sistema límbico de los asistentes. En su entrevista posterior al evento, Silverio notificaba lo siguiente:

Tengo que contarte una experiencia muy personal vivida luego de haber participado y visto tu conferencia en el Pedagógico de Barquisimeto. En verdad que no es apta para cardíacos y epilépticos. Cuando salimos de la misma al medio día y comer algo, íbamos



por una calle rumbo a la Ave. 20 cuando comencé a dar tumbos de un lado para el otro, como si hubiera estado bebido de alcohol y sin control de mis pasos. Rápidamente me recosté a una pared alta, todo comenzó a dar vueltas y vueltas muy rápido alrededor de mí: autos, calle y casas. Parecía que estuviese metido dentro de una tormenta, pero sin perder el conocimiento ni me dolía nada del cuerpo, solo aquello alrededor mío. Mi acompañante me dijo que estaba blanco como un maniquí, le dije que no me dejara caer, aguántame.

Miré la calle fijamente para ver si salía de aquella vaina y fue cuando todo comenzó a detenerse lentamente, hasta que se acabó en unos 30 segundos tal vez. Quedé aturdido y un poco mareado y seguimos caminando, tomé agua y hoy en la mañana estaba como si hubiera tenido una gran resaca de bebida alcohólica. Pensé que pudiera haber sido algo de presión o de azúcar, pero me advirtió mi amigo, que pudiera haber sido algún efecto de la ponencia, llegué hacia poco a Venezuela y los cubanos no estamos acostumbrado a ver tan crudamente la realidad mostrada en la conferencia, por la forma de nuestra sociedad tan sana en todos los sentidos. Soy músico y sentía que la forma de tratar la música [durante la conferencia] junto a toda la explicación y las imágenes creaban un efecto muy extraño en mi persona. Mira, yo tengo 57 años y no padezco de nada, ni de nervios, ni del azúcar, ni de la presión, ni del corazón y más bien soy flemático. Soy excombatiente de la guerra en Angola, ni en las situaciones más difíciles allí me había sentido tan extraño. Un mareo por diabetes por presión alta o baja nunca se comportaría como un remolino de cosas dando vueltas alrededor mío, eso jamás lo había experimentado y fue precisamente unas horas después de haber salido de la actividad.

¿Interesante, ¿no? Quise contarte esto por lo que alertan al principio, no sé si estos efectos han invadido a otros que no son ni cardíacos ni epilépticos. Un abrazo, Silverio.

Ciertamente, provenir de un ambiente social tranquilo, y de repente estar involucrado en una realidad cruda y muy diferente, altera nuestras emociones, por tanto, en una experiencia en ambiente controlado y realidad ampliada, el cerebro percibe esa como la realidad y en tal sentido reacciona, un buen ejemplo es la realidad virtual.

CUADRO 3: Muestreo

N°	ESTADO	FECHA	CUOTA	LOCACIÓN
1	Mérida Zulia	16-08-2016	Mérida 175 Zulia 147 <b>Total: 322</b>	Teatro Colégio de Abobados (Mérida)
2	Táchira	19-08-2016	Táchira 163	Auditorio Seminario Sto. Tomás de Aquino
3	Barinas Portuguesa	24-08-2016	Barinas 268 Portuguesa 239 <b>Total: 507</b>	Centro de Convenciones de PDVSA (Barinas)
4	Lara Yaracuy	26-08-2016	Lara 211 Yaracuy 99 <b>Total: 310</b>	Teatro del Pedagógico (Lara)
5	Aragua Guárico	31-08-2016	Aragua 149 Guárico 126 <b>Total: 275</b>	Centro Cultural Simón Bolívar San Juan de los Morros (Guárico)
6	Carabobo Cojedes	5-09-2016	Carabobo 235 Cojedes 156 <b>Total: 391</b>	Teatro de Villa Olímpica de Naguanagua (Carabobo)
7	Falcón Zulia	12-09-2016	Falcón 115 Zulia 148 <b>Total: 263</b>	Por definir
8	Anzoátegui Sucre	15-09-2016	Anzoátegui 220 Sucre 127 <b>Total: 347</b>	Venetur (Anzoátegui)

9	Nueva Esparta	17-09-2016	Nueva Esparta 116	Venetur
10	Bolívar Delta Amacuro Monagas	23-09-2016	Bolívar 131 Delta 49 Monagas 343 <b>Total: 523</b>	Auditorio Juana la Avanzadora de PDVSA (Monagas)
11	Apure Amazonas	30-09-2016	Apure 115 Amazonas 43 <b>Total: 158</b>	Auditorio UNELLEZ (Apure)
12	Trujillo	04-10-2016	Trujillo 124	Luis Beltrán Prieto Figueroa
13	Sede Distrito Capital Vargas Miranda	12-10-2016	Sede 381 Distrito 376 Vargas 108 Miranda 278 <b>Total: 1143</b>	Academia Militar (Dito Capital)

Fuente: Informe 2016. Total, de 4.642 personas, el 13% de los sujetos de la muestra, discriminados en 13 grupos de estudio en ambientes controlados en Venezuela.

En cada sala de Conferencia Sensorial recreamos estímulos que permitieran, a través de la percepción variar neurotransmisores las biomoléculas o sustancias químicas, liberada por las neuronas (presináptica) en respuesta a un impulso nervioso. Transmiten información mediante la sinapsis a otra neurona cercana (postsináptica). Podemos decir que, ante un estímulo nervioso, se genera la acción de liberar un neurotransmisor, este es recibido por otra neurona y se da paso a una comunicación y seguidamente a un estímulo o desestímulo, un estímulo excitatorio o inhibitorio, con lo que se desencadena una respuesta o una acción. En ese sentido vinculamos la reacción del neurotransmisor a actividades, a saber: sonidos, videos, luces y ondas que generaran la respuesta esperada, logrando el cambio de percepción al sumar la emoción con la realidad fabricada.

Podemos decir que, **ante un estímulo externo se genera la acción de liberar un neurotransmisor**, este es recibido por otra neurona y se da paso a una comunicación y seguidamente a un estímulo o desestímulo; un estímulo excitatorio o inhibitorio, con lo que se desencadena una respuesta o una acción. En ese **sentido vinculamos la reacción del neurotransmisor a actividades, a saber: sonidos, videos, luces y ondas que generaran la respuesta esperada, logrando el cambio de percepción al sumar las emociones con la realidad fabricada. Logramos ocasionar en los laboratorios de realidad controlada (teatros), los efectos de control cognitivo sobre las masas**, por dos vías, a saber:

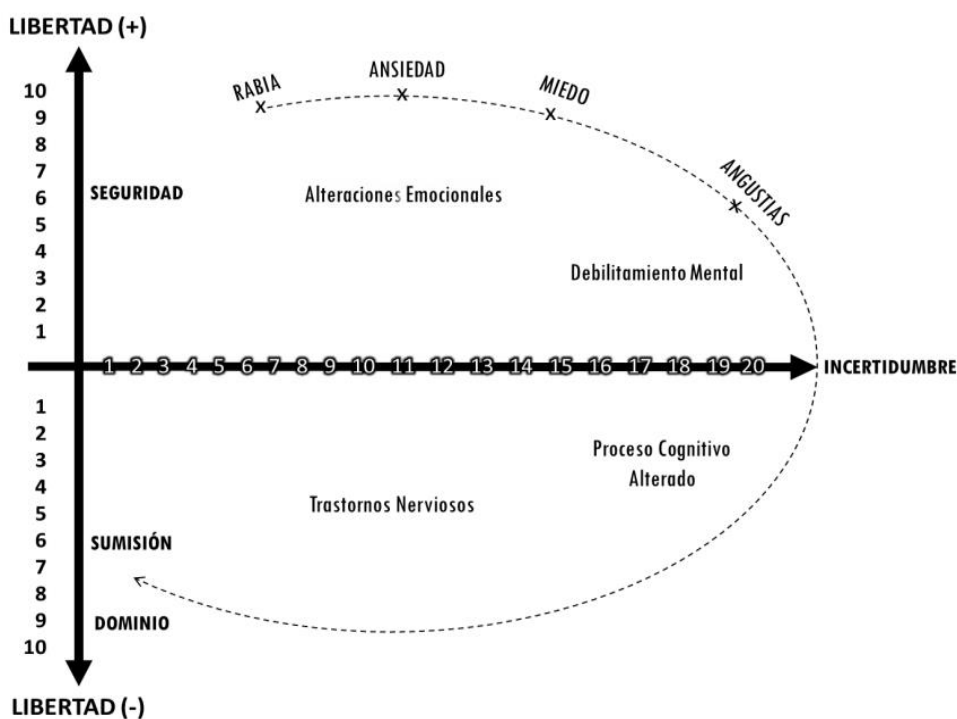
a) Efectos de cambio de percepción a consecuencia de manipular las emociones luego de estímulos directos a neurotransmisores, y;

b) Una injerencia directa sobre las emociones y la conducta, producida con el sistema

dopaminérgico cuando el humano observa en modo pasivo y en hiperactividad, efectos electroboscópicos, muchas gráficas a color, audio, video y voz (como paquete grafico digital), activando la neurobiología del placer por vía mayormente de captación y recaptación de dopamina.

## RESULTADO

Al estar la muestra expuesta a fuertes estímulos visuales reproducidos digitalmente en más de 3.000 lúmenes de proyección, sumando ondas binaurales y otros registros con ondas bajas de 4.000 W y rápidas proyecciones de gráficas a color, se logró que los mensajes manipularan masivamente la percepción en realidad aumentada, emulando en parte el mismo efecto de los dispositivos digitales, derivando en variación de endorfinas, serotonina y dopamina, llevando a actuar desde lo emocional hacia lo instintivo, anulando en ocasiones el córtex cerebral y el cerebro límbico, anclando la muestra neurológicamente al cerebro reptil, actuando únicamente por instinto de sobrevivencia. Se ejerció una Adaptación dinámica basada en: aumentar la angustia, estrés y rabia para cambio de percepción, generar ansiedad como debilitador mental e incertidumbre para aumentar la sensación de temor y por ende la inseguridad. La libertad se percibió como imposición y como alternativa de escape aparece la sumisión.



Creamos una hiperactividad que posibilita la persona se mantenga en una adicción virtual. Al cerebro le fascinan estos cambios gráficos que emulan a los de las pantallas y dispositivos digitales, porque mientras el cerebro disfruta conectado a dichos efectos visuales, auditivos y kinestésicos, en modo pasivo, se dispensa dopamina que permite al individuo aumentar el placer, por tanto, crea drogodependencia emocional. Al recibir estímulos que liberan dopamina se lleva a sentir bienestar, pero por efecto de drogodependencia, no por estímulos de realizar tareas conscientes, más bien se crea en hiperactividad una ilusión de felicidad, sintiendo cuando te desconectas de la misma, síntomas de aburrimiento, frustración, vacío, melancolía, temor, ansiedad y aislamiento social, lo que lleva al círculo vicioso de conectar el dispensador de dopamina para buscar “bienestar”, lo que **hace factible la manipulación cognitiva de los individuos mediante el control neurológico de humanos, donde los dispositivos digitales y el sistema dopaminérgico son esenciales** .

Cuando negamos voluntaria o inconscientemente la oportunidad de asumir una crisis desde el “aquí y ahora”, se conduce nuestra realidad a un escenario emocional de “vivir en el pasado” con lo que no fue, lo que ya sucedió y que no se puede cambiar. Pasas en acción pendular a “vivir en el futuro” con la ansiedad y “preocupación” extrema al presagiar más dificultades.

## CONCLUSIÓN

La injerencia por vía psiconeuroinmunoendocrina para dominio del ser humano, a través del cambio de percepción por vía no convencional, se manifiesta cuando se usa la neurociencia cognitiva para dichos fines, abordando la guerra psicológica desde un espacio sensorial (lleva a sentir). Se complementa con el control de funciones neurológicas, se invade a través de estímulos al cerebro que es quien controla lo que se piensa, se siente y se hace. Interactuando con la ciencia cibernética y sus mecanismos de comunicación y control para sistemas biológicos, mecánicos y electrónicos.

**La neuroguerra es totalmente viable, cimentada en un fuerte control cognitivo ejecutado con la neurociencia, sumando las pantallas y dispositivos digitales a la cibernética, dando viabilidad a un tipo de guerra de quinta generación (G5G) o guerra cognitiva.**

**La Neurociencia como arma para dominio humano puede ser usada por el segmento militar o civil en la implementación de una guerra híbrida y no convencional, logrando el cambio de percepción, la manipulación masiva de emociones, la neutralización del cerebro racional**

**(córtex cerebral) y emocional (límbico), y la activación de estímulos en el cerebro reptil. Logrando una neutralización selectiva de humanos, condicionamiento social masivo e injerencia geopolítica, con un eficiente y considerable control social y geoestratégico**

Se logra extrapolar lo diseñado en laboratorio en las mentes humanas objetivos, pudiendo permanecer el control durante años, sustrayendo a cada ser humano del campo geográfico objetivo la realidad, cambiando la percepción y conectándole al nuevo sistema de vida fabricado. Las masas sociales empiezan una dinámica nueva, se les lleva a actuar en situaciones que por lo general le activan diversidad de emociones, se generan reacciones subjetivas al ambiente, se activan respuestas fisiológicas y endocrinas. Se impulsan las experiencias y a la vez se confrontan éstas con nuevos paradigmas, lo que lleva a ser sustituidas por un nuevo modo de ver la “realidad”, se da cambio de percepción por posicionamiento de otra realidad en la mente.

Se recomienda democratizar el conocimiento al respecto, por medio de la academia de estudios superiores y experimentalmente con Neurociencia Cognitiva Cibernética, ya que, si bien no hay modo de ser invulnerable y de no responder a estímulos descritos, la educación en el tema puede hacer la diferencia de que el humano distinga entre emociones derivadas de una realidad justificada, y emociones derivadas de un efecto ocasionado artificialmente.

## REFERENCIAS

1. Arias Jaime. (1999). Fisiopatología quirúrgica: traumatismos, infecciones, tumores. Tebar
2. Bahena-Trujillo Ricardo. (2000). Dopamina: síntesis, liberación y receptores en el Sistema Nervioso Central. Departamento de Fisiología, Biofísica y Neurociencias. México
3. Beas Zára Carlos. (2005). El glutamato: de nutriente cerebral a neurotóxico. Ciencia
4. Berthier M. (1989). Neuropsiquiatría de la motivación y emoción. Cap. XV. Recuperado de [www.sld.cu](http://www.sld.cu)
5. Cerveró Fernando. (1998). Definiendo el papel de la sustancia P en el dolor. Soc. Esp. del Dolor. España
6. Christen M. O'Neal. (2017). Dr. Robert G. Heath: a controversial figure in the history of deep brain stimulation. Department of Neurosurgery, University of Oklahoma.
7. Colmenarez Simón. (2017). NeuroMilitarmente. Controlando humanos con Guerras de 5ta. Generación. Amazon, Independently published. Italia.
8. Colmenarez Simón. (2018). Nada Imposible con Neurociencia & Reingeniería Humana. Amazon, Independently published. Venezuela.
9. Colmenarez Simón. (2024). Adictos Digitales. Buenos Aires, Argentina.
10. Departamento científico Iberhome. Origen Cepa Anas Barbariae. España
11. Díaz-Negrillo Antonio. (2013). Bases bioquímicas implicadas en la regulación del sueño. Arch Neurocien. México
12. DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. (1995). España. Masson, S.A.
13. Ferrandiz Mach Marta. Fisiopatología Del Dolor. Hospital de la Santa Creu i Sant Pau. Barcelona
14. Florez Acevedo Stefani. (2016). Rol Modulador de la Oxitocina en la Interacción Social y el Estrés Social. Colombia
15. Fromm E. (2006). El miedo a la libertad. Paidós. España.

16. Gómez-Torres Norma. (2014). Las orexinas dos péptidos hipotalámicos. México
17. J.R. valdizan. (2012). Circuitos Cerebrales y Motivación. Salud Madrid. España
18. J.V. Castell. Bioquímica Hepática. Papel del hígado en la regulación del metabolismo.
19. Lieury A. (2008). ¿A qué juega mi cerebro? Robinbook. España.
20. López-Ramírez Cinthia Elizabeth. (2014). Oxitocina, la hormona que todos utilizan y que pocos conocen. Ginecol Obstet. México
21. Llinás R. (2002). El cerebro y el mito del yo. Norma. Colombia.
22. M. Corominas. (2007). Sistema dopaminérgico y adicciones. Neurol. España
23. M. López Utreras. (2014). Identificación y Caracterización de Neuropéptido Y de Salmo Salar Expresado en Leucocitos. Chile
24. Marambio G. Andrés. (2012). Gastrina: hormona de múltiples funciones. Hospital Clínico. Chile
25. National Institutes of Health. (2016). Datos sobre la vitamina D
26. Sánchez-Montero. Farmacología de los Analgésicos Opiáceos. Máster del Dolor.
27. Santos-Espinosa Alejandro. (2018).  $\gamma$ -Aminobutyric Acid (Gaba) Produced By Lactic Acid Bacteria In Fermented Foods