

Бельков В.А.

Уроки волновой
ПСИХОЛОГИИ

Часть 1. Значительное увеличение
продолжительности жизни

12+

Владимир Анатольевич Бельков
Уроки волновой
психологии. Часть 1.
Значительное увеличение
продолжительности жизни

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=63100803
SelfPub; 2020*

Аннотация

Человечество подходит к научному объяснению различных феноменов запредельных возможностей человека. Это долгожительство, путешествие в другие миры, предсказание событий и многое другое. В книге в доступной форме в виде Уроков рассматриваются основные доказательства компьютерной симуляции нашего мироустройства и описываются примеры значительного увеличения продолжительности жизни.

Содержание

Введение.	4
Урок 1. Устройство Большого Космоса и нашей Вселенной.	6
1.1. Пространства и мерности.	6
1.2. Сферы планеты Земля.	9
Урок 2. Передача энергии и информации с помощью стоячих и бегущих волн интерференции.	13
2.1. Передача энергии между двумя волнами.	13
Урок 3. Компьютерная симуляция нашей Вселенной.	18
3.1. Доказательства виртуальности нашего мира.	18
3.2. Взаимодействие с компьютерным Устройством Высшей цивилизации.	20
3.3. Процессы в голографическом компьютере.	23
Урок 4. Технологии долголетия.	25
4.1. Перепрограммирование генома человека.	25
Список источников.	30

Владимир Бельков

Уроки волновой

психологии. Часть 1.

Значительное увеличение продолжительности жизни

Введение.

«При гармоничном развитии личности человек может достичь такого уровня развития сознания и возможностей, при которых реализуется истинное, гармоничное слияние человека с природой».

Левашов Н.В.

Приступим к изучению явлений, которые можно использовать, исходя из положений Волновой психологии и голографического мироустройства Вселенной, вкратце обозначенных в моей книге «Введение в волновую психологию» [6]. Имеются ввиду такие загадочные феномены как долгожительство, ясновидение, яснослышание, левитация, телепортация, мгновенная связь на любых расстояниях, путешествия во времени и на другие планеты и многое другое.

Человечество впервые получает возможность, используя достижения современной науки без больших усилий и нагромождений заумных знаний найти ответы на все то, что казалось загадочным и необъяснимым в течение длительного времени. Применять такие знания нужно крайне осторожно, учитывая все последствия для окружающих людей и природы.

Также автор является сторонником подхода к существующей действительности и природе, где все является компьютерной симуляцией в сложном Устройстве, работающем на основе голограмм. Создали такое Устройство представители Высшей цивилизации для своего воспроизводства и развития. Отдельно стоит упомянуть Создателя, который потрудился материализовать Человечество и «вдохнуть» жизнь на планете Земля (Миргард). Нам же остается только использовать предоставленные возможности и удивляться красоте составленных Высшими алгоритмов жизни.

В этой связи будем использовать открытия современной квантовой физики, голографии и альтернативных наук для применения в развитии возможностей человека по налаживанию гармоничных отношений с природой, которые практически утратило современное Человечество.

Урок 1. Устройство Большого Космоса и нашей Вселенной.

1.1. Пространства и мерности.

Начнем с рассмотрения одного из главных алгоритмов устройства Большого Космоса, задуманного Создателем и реализованного им в течение нескольких миллионов лет.

Основные положения для расшифровки алгоритма мироустройства сформулированы выдающимися учеными России Левашовым Н.В. [1] и Бабиковым Ю.А. [2]. Так Левашов Н.В. вводит понятие «формы материи», бесконечное число которых существует в Большом Космосе, а наша Вселенная является маленькой частицей в этом множестве. Формы материи могут взаимодействовать друг с другом или быть «прозрачными», то есть никак друг на друга не влиять. Если материи взаимодействуют между собой максимально и происходит полное их слияние, то возникает гибридная форма этих материй. Возможно только полное слияние материй при условии изменения мерности (частоты) пространства на величину $\lambda\alpha = 0,020203236\dots$ [1].

Большой Космос по мнению Бабикова Ю.А. состоит из семи пространств, которые образовались при слиянии разнообразных форм материй.

Ретро пространство – не имеет материи, но является базовой структурой для остальных шести материальных пространств.

Синее пространство – высшее пространство, не обитаемо, но его лептоны используются для создания разума Человека (души).

Серое пространство – место обитания Высшей цивилизации, 500 планет с населением 700 млрд. высших гуманоидов (ангелов).

Пространство мрака – необитаемо.

Желтое пространство – обитаемо, 21 цивилизация разумных гуманоидов.

Пространство Еретиков – наше обитаемое пространство, 84 цивилизации, одна из которых находится на Земле.

Пространство мертвой материи – необитаемо.

В каждой точке Большого Космоса одновременно присутствует материя (волновое поле, структуры) всех семи пространств.

«Любая материя высшего пространства по отношению к материи низшего пространства является более плотной и излучающей, т.е. светится. Вот почему планеты Высшего пространства мы воспринимаем как яркие звезды. Волновое поле орбитальных частиц (лептонов) атомов материи низшего пространства является гравитационным для материи соседнего более высшего пространства. Орбитальные лептоны низшего пространства являются атомными частица-

ми высшего пространства. Волновое поле орбитальных частиц атомов материи пространства является энергетическим полем (электричество, свет, радиоволны, излучения) этого пространства, и одновременно гравитационным полем для более высшего. Волновое поле орбитальных частиц атомов высшего пространства является биологическим полем живой материи низшего пространства по отношению к высшему. И только волновое поле орбитальных частиц самого высшего, Синего пространства, является биологическим полем Души, волновым полем, организующим Разум в каком бы пространстве Душа не находилась. Все пространства Вселенной объединены единой векторной функцией времени, имеющего для всех пространств одинаковую скорость и направленность. Различие пространств заключается лишь в многополярности лептонных спинов их материи и в результирующих частотных характеристиках волновых полей. Все пространства взаимосвязаны между собой материей (энергией) в различных формах ее проявления в том числе и волновыми полями, представляя единое целое – многомерную (асимметричную) Вселенную» [2].

Алгоритм мироустройства, как оказывается, состоит из относительно понятных для Человека таких определений как форма материи (волновое поле, пространство), мерность (частота вибрации пространства), единая векторная функция времени (время). Все эти определения записаны в виде голограмм на стоячих или бегущих волнах, находящихся-

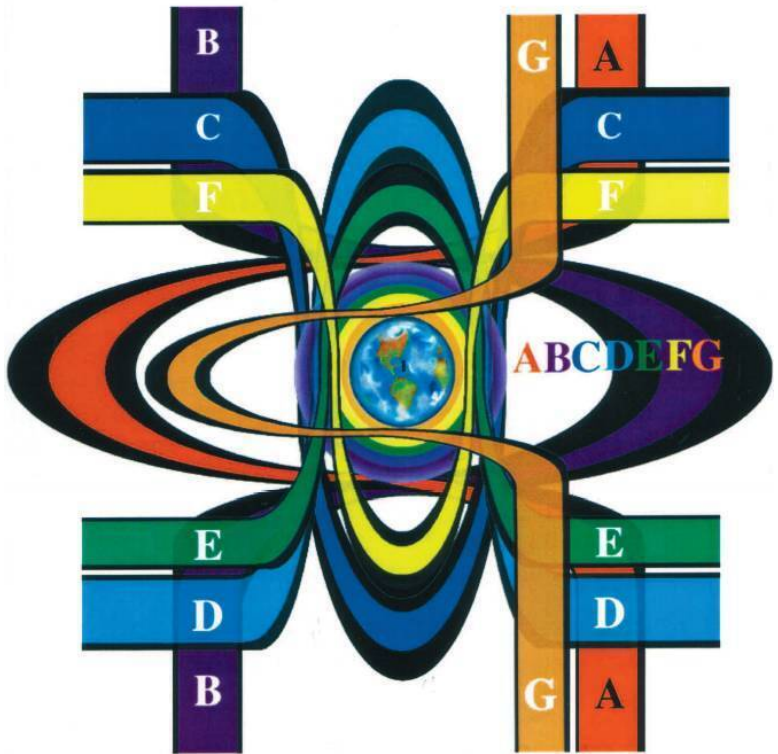
ся в эфире, и встроены в алгоритм программы под названием Большой Космос. В свою очередь программа Большого Космоса так же представляет из себя голограмму в эфире, включающая в себя эти встроенные определения. Все голограммы представляют из себя интерференционные составляющие из волновых функций, описывающих конкретный процесс или определение. Ввиду того, что любую волновую функцию можно разложить на гармоничные составляющие в соответствии с преобразованием Фурье процесс обработки информации носит детерминированный характер. Энергия для функционирования программы берется от опорной волны, облучающей голограмму из источника когерентных волн, расположенного в Большом Космосе. Все эти процессы реализованы в программных кодах в компьютерном Устройстве Высшей цивилизации.

1.2. Сферы планеты Земля.

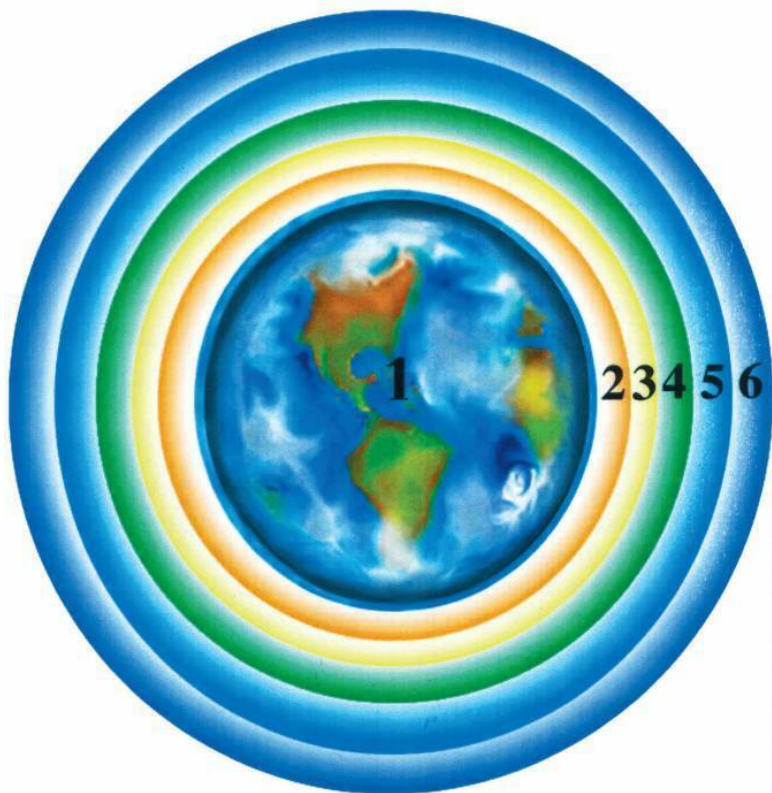
Рассмотрим далее устройство нашей Вселенной (пространство Еретиков по определению Бабикова Ю.А.) в понятных человеку терминах.

Нашу Вселенную образуют слившиеся семь форм материй, создающие шесть материальных сфер разного качественного состава и размера. Образованная семью формами материи сфера есть физически плотная планета Земля. Следующая образованная при слиянии шести форм материй бу-

дет эфирная сфера, при слиянии пяти – астральная, четырех – первая ментальная, трех – вторая ментальная, двух – третья ментальная сфера.



Эти шесть сфер вложены одна в другую и представляют единое целое – планету Земля [1].



Урок 2. Передача энергии и информации с помощью стоячих и бегущих волн интерференции.

2.1. Передача энергии между двумя волнами.

Эффект переноса энергии между объектной и референтной волнами сводится к следующему (Рис. 1).

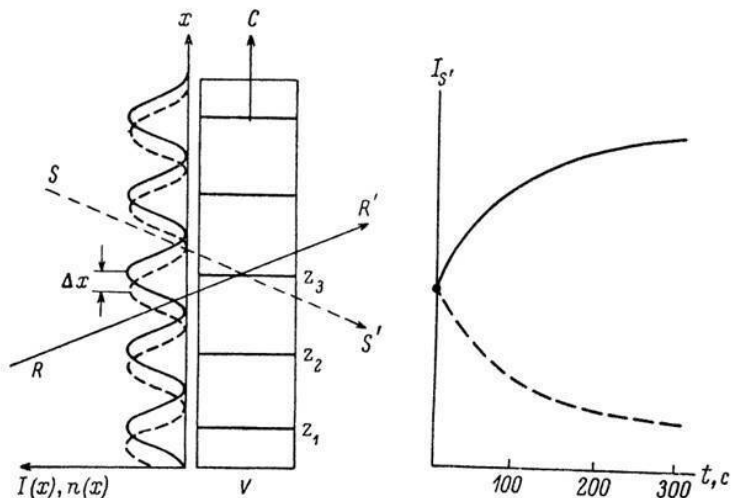


Рис. 1. Схема переноса энергии между объектной и референтной волнами при посредстве сдвиговой решетки, возникающей в ниобате лития [3].

Предположим, как пишет Денисюк Ю.Н. [3], что две плоские волны R и S интерферируют в объеме голограммы V. График распределения интенсивности света $I(x)$ в образующейся при этом интерференционной картины изображен на рисунке слева пунктиром. Под действием света в кристалле наводится гармоника распределения показателя преломления $n(x)$, смещенная относительно интерференционной картины вдоль оси кристалла S на какую-то величину Δx (сплошная кривая). Оказывается, что если этот сдвиг соответствует изменению разности хода интерферирующих волн, равной $\lambda/4$, то в результате взаимодействия волн со структурой голограммы энергия одной из них может существенно расти за счет энергии другой. Ограничиваясь первым приближением, попытаемся объяснить сущность эффекта переноса энергии посредством сдвиговой трехмерной решетки. Для этого заменим гармонику показателя преломления системой полупрозрачных отражающих зеркал z_1, z_2, z_3, \dots , расположенных на месте максимумов показателя преломления. Процесс взаимодействия волн с каждым из элементов такой структуры, например с зеркалом z_3 , можно рассматривать как полную аналогию процесса смешения двух интерферирующих волн на полупрозрачном зеркале интерфе-

рометра. Каждая волна, распространяющаяся после такого зеркала, представляет собой сумму двух компонент, например, волна S' является результатом сложения излучения волны S , прошедшего через зеркало $z3$, и излучения волны R , отраженного от этого зеркала. В зависимости от соотношения фаз волн S и R компоненты могут складываться и вычитаться, в том числе таким образом, что одна из волн, например R' полностью погаснет и вся энергия перейдет в другую волну – в данном случае в S' . Поскольку соотношение фаз волн R и S на поверхности зеркала $z3$ зависит от величины его смещения в направлении оси x , то соотношение интенсивностей волн R' и S' , распространяющихся после решетки, зависит от положения решетки относительно картины интерференции падающих на нее волн R и S . Динамика процесса перераспределения энергии между двумя волнами при их взаимодействии с кристаллом ниобата лития иллюстрируется графиком, приведенным слева на рис. 1. Сплошная линия соответствует случаю, когда интенсивность волны S' увеличивается по мере записи голограммы, пунктирная – когда направление оптической оси кристалла C , а следовательно, и сдвига решетки показателя преломления изменяются на противоположное и энергия переходит из волны S в волну R . Если на объемную светочувствительную среду V направить излучение какой-то неправильной по форме интенсивной волны корректируемого лазера и одновременно с этим слабую по интенсивности, но правильную по форме

волну S, то, обеспечив сдвиг структуры голограммы относительно структуры интерференционной картины на четверть периода, можно добиться того, чтобы вся энергия волны R перешла в энергию волны S (рис. 2).

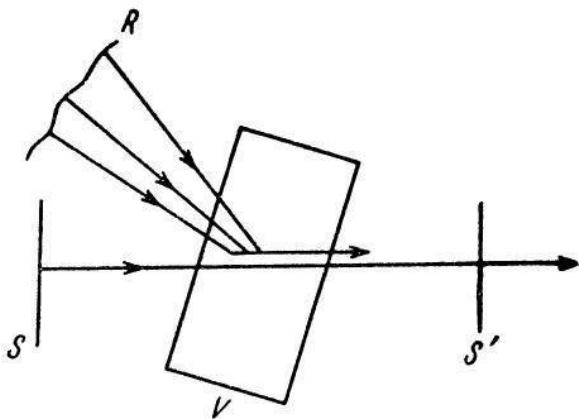


Рис. 2. Коррекция формы волнового фронта излучения лазера с помощью динамической сдвиговой трехмерной голограммы [3].

Конечным результатом всего процесса явится трансформация волны с неправильным волновым фронтом в правильную регулярную волну.

Если делать выводы из вышесказанного, то получается, что при взаимодействии волн на конкретной голограмме

происходит передача энергии и информации между волнами. Таким образом можно предположить, что в компьютерном Устройстве Высшей цивилизации происходит волновой обмен информацией между наборами голограмм, расположенных в пространстве эфира со скоростью в соответствии с качествами данного пространства (в нашем пространстве со скоростью света).

Урок 3. Компьютерная симуляция нашей Вселенной.

3.1. Доказательства виртуальности нашего мира.

В 2003 году философ Ник Бостром предположил, что если в нашей вселенной существует множество развитых цивилизаций, то вполне вероятно, что они могут создавать симуляции подобные тем, в которые играет человек, сидя за компьютером, только уже в миллионы раз крупнее и реалистичнее. Илон Маск в 2016 заявил, что есть лишь один шанс из миллиарда, что наша реальность не подделка. Доказательством нашей виртуальности является очень наглядный пример того, как все это может быть устроено, находясь непосредственно в компьютерной игре, например GTA. Все что мы видим – лишь иллюзия: пока мы находимся на улице с условным названием А на улице Б царит абсолютная пустота, там ничего не происходит; но стоит нам появиться на улице Б, как движок игры незаметно для нас прорисует вокруг бурлящую жизнь, в то время как улица А «утонет» в тишине. Все современные видеоигры работают по этому принципу: пока вас нет на определенной локации виртуального города

там нет абсолютно ничего – ни людей, ни машин, ни самого города; таким образом разработчики оптимизируют игру с целью снижения нагрузки на компьютерное железо, благодаря этому мы собственно и наслаждаемся столь реалистичной графикой. Игрок влияет на мир игры самим фактом наблюдения. Так и работают любые видео игры.

Еще одним из доказательств гипотезы симуляции нашего мира является опыт Юнга. Он стал одним из значительных «переворотов» в физике [4]. Факт наблюдения «разрушает» волновую функцию электрона: под воздействием наблюдения электрон ведет себя как частица.

Следующее доказательство – квантовая запутанность. Суть дела в следующем. Если атом, например, цезия испускает два фотона в разных направлениях, то из-за закона сохранения импульса их состояние будет взаимосвязано: если один вращается снизу вверх, другой будет крутиться сверху вниз (это и называется квантовая запутанность), но ведь фотон до проведения наблюдения не знает куда ему вертеться. Если факт наблюдения заставил его выбрать один из вариантов, запутанный собрат должен сразу же закрутиться в другую сторону, то есть фактом наблюдения мы влияем на вращение фотона за которым не наблюдали, причем второму фотону требуется не только обрести спин, но и сделать это мгновенно даже если фотоны разнесены на большое расстояние, то есть если запутанные фотоны разбежались на разные концы вселенной эта информация должна долететь до

собрата в квадриллионы раз быстрее скорости света, чтобы он мгновенно обрел спин. Это невероятно, к тому же это нарушает законы физики: ведь ничто не может двигаться быстрее фотонов вакууме, однако второму фотону все-таки удастся получить информацию в мгновение ока; но как он с такой скоростью узнает, что над собратом произвели наблюдение и он вращается в какую-то определенную сторону? Получается, что запутанные фотоны умеют передавать информацию как минимум в 100000 раз быстрее скорости света а может и вовсе моментально; может Эйнштейн был прав, говоря что мгновенная связь в физическом мире невозможна; если же поставить на место физического мира виртуальную реальность, все легко объясняется. То есть программы запутанных частиц объединяются для совместного выделения двух точек; объединение программ отвечает за оба пикселя при измерении частиц, и программа 1 произвольно выбирает спин, а программа 2 сразу на это реагирует; становится понятным, почему не важно расстояние: процессору не нужно «ходить» к пикселю, даже если экран размером с целый мир [5].

3.2. Взаимодействие с компьютерным Устройством Высшей цивилизации.

Алгоритмы компьютерного Устройства составлены так, что позволяют создавать виртуальную реальность всех про-

цессов, которые наблюдает и в которых участвует Человек и другие гуманоиды. В свою очередь и Человек, и другие гуманоиды сами устроены с помощью голограмм, с доступностью множества тактильных реакций и других ощущений (слух, осязание, обоняние, зрение). Таким образом любое действие определяется компьютерной подпрограммой, которая запущена в данный момент времени. Это позволяет (при умении входить в подпрограмму в целях ее корректировки) изменять течение процессов, наблюдаемых сознанием Человека. Корректировать подпрограммы можно многими способами: с помощью акупунктуры можно управлять здоровьем Человека, с помощью медитаций достигать всевозможных перевоплощений и путешествовать в Космосе. Можно проектировать любые события, путешествовать в прошлое и будущее, так как все запрограммировано и записано в программных кодах на информационных голограммах, находящихся в эфире и структурированных соответствующим образом. А человек с помощью сознания способен влиять на подпрограммы и формировать команды операционному блоку для развития событий.

Достаточно просто с этих позиций объясняются эффекты в квантовой физике, когда только присутствие наблюдателя запускает конкретный процесс: какой смысл его запускать, если некому смотреть, – так устроена логика подпрограммы, например, интерференции электронов, пролетающих через два отверстия, когда один и тот же электрон одновременно

пролетает через два отверстия, когда мы за ним наблюдаем. Подпрограмма сама конструирует из одного электрона два, и в этом нет ничего сложного, так устроен алгоритм. Наблюдатель удивляется, что так происходит, хотя и сам может спрогнозировать события, так как эти явления имеют статус закона природы (подпрограммы). Нет наблюдателя – нет работы подпрограммы; если есть кому показывать действие, то запускается нужный процесс со всеми вытекающими последствиями.

Как же достигать контролируемого взаимодействия с компьютерным Устройством Высшей цивилизации? Существуют два способа: первый – с помощью сознания (медитация, измененное сознание с помощью психотропных средств, гипноз и т.д.) и второй – технологический при помощи физических приборов и механизмов подключиться к работе Устройства. Принцип работы Устройства пока еще не совсем понятен. Ясно, что используются свойства эфира, голография, волновые и программные способы передачи энергии и информации. В качестве символов в алгоритмах применяются голограммы, а язык программирования пока неизвестный. Если с первым способом Человечество уже давно знакомо и использует при определенных навыках, то со вторым попробуем разобраться, так как заманчиво получить в распоряжение прибор типа смартфона, позволяющий использовать возможности компьютерного Устройства Высшей цивилизации.

3.3. Процессы в голографическом компьютере.

Наиболее оптимальными для построения всевозможных объектов и создания связей между ними являются волновые поля различных частотных характеристик. Волны находят-ся и распространяются в эфире, из которых он сам и состо-ит; отличия только в волновых характеристиках. Эфир явля-ется проводником всех волновых энергетических и инфор-мационных процессов и программируется вложением в него информационных голограмм, из которых состоят необходи-мые алгоритмы. Так с помощью компьютерных программ ре-ализуются алгоритмы создания волновой Вселенной и раз-нообразных природных образований, имеющих характер го-лограмм. То есть программа, написанная на языке програм-мирования (информация) создает в машинных кодах модель обратного преобразования Фурье в виде волновой функ-ции, на которой записана интерференционная картинка (го-лограмма), которая является уже виртуальной «формой» че-го-либо (материи определенной мерности, события, явле-ния или процесса) с набором необходимых функций. За-тем происходит (под воздействием алгоритма опорной вол-ны, формирующем частоту когерентного излучения) либо запуск процесса, либо перевод в режим ожидания. Укруп-ненно алгоритм работы компьютерного Устройства Высшей

цивилизации представлен на рисунке 3.

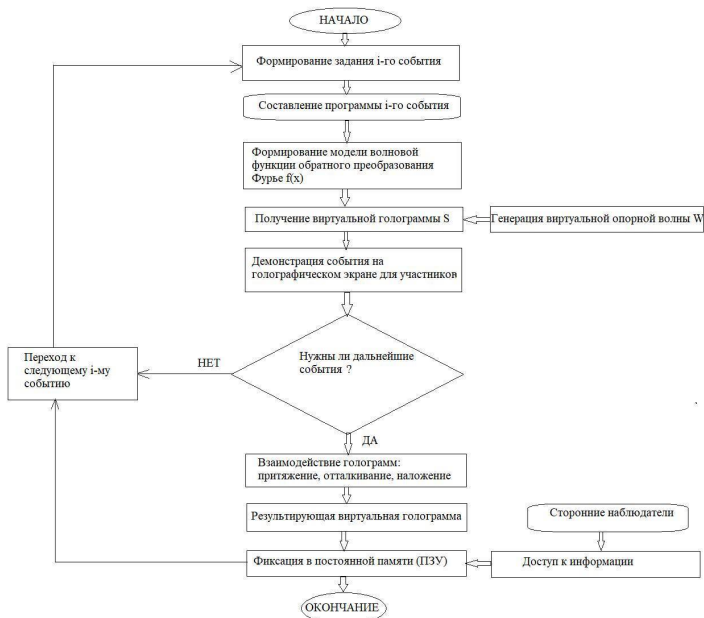


Рис. 3. Алгоритм работы компьютерного Устройства Высшей цивилизации.

Урок 4. Технологии долголетия.

4.1. Перепрограммирование генома человека.

На клеточном уровне перепрограммирование генома человека уже стало доступно с помощью введения вещества, способного постоянно поддерживать длину хромосом в процессе деления ДНК. Были проведены эксперименты на женщине, биологический возраст которой после инъекции уменьшился на три десятка лет. «15 сентября 2015 г. здоровая сорокачетырехлетняя американка Элизабет Пэрриш стала первой «ГМО-женщиной»: в медицинской клинике Боготы ее подвергли запрещенной в США процедуре. Она получила более ста инъекций двух экспериментальных генно-инженерных препаратов, призванных повернуть вспять процессы клеточного старения в ее организме. Это были две генно-инженерные конструкции, созданные в *BioViva* на основе ослабленного аденоассоциированного вируса. В одну из них был встроен ген, кодирующий ингибитор миостатина, белка, вызывающего атрофию мышц, характерную для пожилого возраста. Во вторую – ген, кодирующий теломеразу,

фермент, который «пришивает» новые нуклеотиды к теломерам» [8].

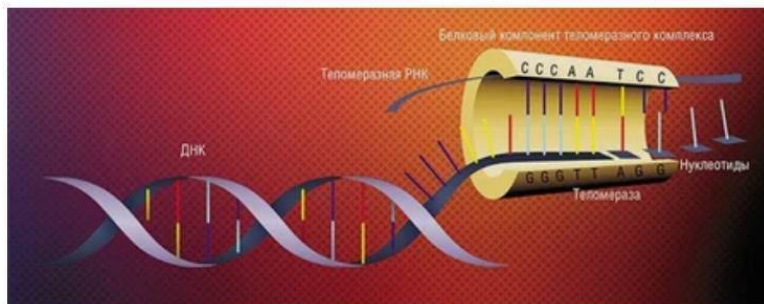


Рис. 4. Теломераза содержит короткую молекулу РНК, комплементарную участку теломеры. При связывании с теломерой эта РНК используется как матрица для последовательного синтеза цепи всей теломерной ДНК. Вторая цепь ДНК достраивается в ходе следующего деления клетки [8].

«С помощью вирусных векторов, которые могут встроиться в любую клетку, в организм Лиз было внесено множество «рабочих» копий гена теломеразы. Через три года после эксперимента оказалось, что длина ее теломер увеличилась, и, судя по этой длине, клетки стали почти на 30 лет моложе! Что касается действия другого препарата, то он тоже оказался эффективным: масса мышц Лиз увеличилась, а внутримышечного жира – уменьшилась. Сейчас она чувствует себя энергичной и здоровой, и у нее не обнаружено никаких при-

знаков рака, который, как опасались, могла спровоцировать активация теломеразы» [8].

Артем Михайлович Тарасов с группой добровольцев принял участие в эксперименте по омоложению с помощью препарата на основе вытяжки из растения перилла специально обработанного с помощью стрессовой ситуации при отсутствии наступления светлого времени суток. Достаточно было прикоснуться к свертку с препаратом, чтобы запустить в организме процесс омоложения [9].

На сайте <http://dolgoletieru.ru/> автор утверждает, что "мы – цифровые о материализованные личности в симуляционной реальности Земли. В геноме человека действуют свои программы, которые о материализовывают "основания" – Тимин, Гуанин, Цитозин, Аденин и прочие аминокислоты, которые формируют материальный аналог ДНК. Существует **микrogenная инженерия**, которая на программно – голографическом уровне о материализовывает материальные основы тела человека. Первый уровень микrogenной инженерии – программный. Второй уровень – это белковая инженерия, которая создает то, что видно на уровне материального состояния нашей биоформы – это наши ДНК, гены, клетки, органы и т.д.

Кодовые программы сверхдолголетия.

Наш организм является о материализованной программой; это – программа, которую можно корректировать при условии, если знать ее код и язык, на котором эта програм-

ма пишется. Наше сверхдолголетие – программируемо. Надо только запустить в геноме другую программу, то есть перепрограммировать таким образом, чтобы человек стал физически бессмертным. Наша Душа "знает" о системе генома супердолголетия, который сформирован уже и реализован в одном из наших параллельных миров. Мы в состоянии распаковать подобную информацию для себя и запустить подобный программный алгоритм для нашего материального тела в текущий реальности мира Земли, где каждый из нас себя осознает.

Благодаря кодовому языку мы в состоянии привлекать в нашу биоформу на уровне ДНК и отдельных генов подпрограммы, часть которых идет от квантового Устройства Высшей цивилизации в нашей персональной версии, который также существует в наших нейронных структурах мозга. Если человек запускает такие технологии у себя в теле, то **Операторы сознания** принимают пожелания такого человека и позволяют реализовываться таким программам в биоформе человека. Для человека проявляется феномен супердолголетия или даже БЕЗСМЕРТИЯ его материальной формы в отдельно взятом мире симуляционной реальности Земли. Если у нас имеется технология алгоритмического перепрограммирования генома тела, то однажды запущенная на автомате программа сверхдолголетия себя будет реплицировать и в других наших параллельных мирах. **Можем НЕ СТАРЕТЬ, и НЕ УМИРАТЬ" [7].**

Как показали опыты научного сотрудника Университета биологических исследований Солка Мартина Хетцера «признаки старения клеток можно убрать с помощью перепрограммирования действия фибробластов на нейроны, пропуская серию индуцированных плюрипотентных стволовых клеток» [10]. То есть в исследовании наблюдается передача энергии и информации от первичных стволовых клеток постаревшим, как это происходит при обмене между волнами в экспериментах Ю.Н. Денисюка [3]. Если рассматривать эти процессы с позиций голографии, то очевидно, что одна голограмма (стволовые клетки) передает энергию и информацию другой голограмме (постаревшие клетки) с помощью взаимодействия проходящих через них волн, разложения составляющих каждой из волн по преобразованию Фурье и оцифровке для машинной обработки. Поэтому в процесс омоложения можно войти из двух этапов: с помощью химических веществ (переносчиков первичной информации) и программно на уровне доступа к алгоритмам компьютерного Устройства Высшей цивилизации.

Список источников.

1. Левашов Н.В. Последнее обращение к Человечеству. – Научно-популярное издание. Москва, 2009.– 488с.: ил.
2. Бабигов Ю.А. Нетрадиционная физика. На сайте: <http://www.vixri.ru/?p=103> доступ свободный.
3. ОПТИЧЕСКАЯ ГОЛОГРАФИЯ. Под редакцией члена-корреспондента АН СССР Ю. Н. ДЕНИСЮКА. ЛЕНИНГРАД «НАУКА» ЛЕНИНГРАДСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ. 1979 год.
4. Р. Кольер, К. Беркхарт, Л. Лин. Оптическая голография. ИЗДАТЕЛЬСТВО «МИР» Москва, 1-й Рижский пер., 2. 1973 год.
5. Сайт <https://youtu.be/FR9HXENSwwXE> доступ свободный.
6. Бельков В.А. Введение в волновую психологию / В. А. Бельков – «ЛитРес: Самиздат», 2020
7. Сайт <http://dolgoletieru.ru/> доступ свободный.
8. Сайт <https://scfh-ru.turbopages.org/scfh.ru/s/news/zhizni-smert-na-konchike-khromosomy/> доступ свободный.
9. Сайт <http://artem-tarasov.ru> доступ свободный.
10. Сайт https://ekovolga-com.turbopages.org/ekovolga.com/s/health/1174?promo=navbar&utm_referrer=https%3A%2F%2Fzen.yandex.com