

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (ЕИ)

ЕИ - это комплекс поведенческих действий субъекта, например, человека, которые осуществляются при помощи двух технологий, а именно: **РАЗУМА** и **ПСИХИКИ**.



ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (ИИ)

По аналогии, **ИИ** также должен опираться ровно на те же самые две технологии, а именно: Технологию Искусственного **РАЗУМА** и Технологию Искусственной **ПСИХИКИ**.



ПОДАРКИ 20 ВЕКА

Н
П
К

КИБЕРНЕТИКА и КОМПЬЮТЕР (ЭВМ)

– вот два чудесных подарка

Человечеству от прошлого столетия,
благодаря которым была поставлена
амбициозная задача:

«**НАУЧИТЬ МАШИНУ МЫСЛИТЬ**»

Д
И
А
Л
И
Н
Г

МОГУТ ЛИ МАШИНЫ МЫСЛИТЬ?

1. ЭВМ не может мыслить, потому что она **НЕ МОЖЕТ ПОНИМАТЬ СМЫСЛ** человеческой речи на таком же уровне, как это умеют люди.
2. В свою очередь, Машина не может понимать Смысл человеческой речи лишь потому, что он **НЕ ФОРМАЛИЗУЕМ**, а ЭВМ распознаёт только формальные вещи и не может оперировать с неформальными (неструктурированными) объектами, например, со Знаниями.
3. И, наконец, Смысл не формализуем лишь потому, что для него **НЕ ОПРЕДЕЛЕННЫ ДЕФИНИЦИИ** в виде, пригодном для формализации, то есть, в виде, приемлемом для оперирования компьютером.

ТАБЛИЦА СРАВНЕНИЯ ВОЗМОЖНОСТЕЙ КОМПЬЮТЕРА И ЧЕЛОВЕКА

Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г

	Компьютер	Человек
ЛОГИКА	ДВОИЧНАЯ ЛОГИКА БУЛЕВА АЛГЕБРА	НЕФОРМАЛЬНАЯ НЕЧЁТКАЯ ЛОГИКА
ОБЪЕКТЫ	ДАННЫЕ	СМЫСЛОВЫЕ КЛАСТЕРЫ Знания / Прогнозы / Версии...
ВИД	СТРУКТУРИЗАЦИЯ	МОДЕЛИРОВАНИЕ
ОНТОЛОГИЯ	НЕТ	ЕСТЬ

ЧТО ЖЕ НУЖНО ДЛЯ КОНВЕРГЕНЦИИ?

В основном, требуются следующие **четыре РЕШЕНИЯ**:

- ◆ Чтобы Компьютерная логика раздвинулась до уровня человеческой, а логика Сознания была формализована до вида, удобного для оперирования машиной.
- ◆ Чтобы ЭВМ могла работать не только с Данными, но и со Знаниями, Прогнозами, Версиями, Гипотезами. При этом, последние должны быть, формализованы до вида, приемлемого для оперирования компьютером.
- ◆ Чтобы машина могла работать с Моделями, которые, опять-таки, необходимо формализовать.
- ◆ Наконец, чтобы ЭВМ могла различать Онтологии. А для этого они должны быть представлены снова в формальном виде.

ЕСЛИ ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО,
ТО СЛЕДОМ БЫЛИ ДЕФИНИЦИИ

ТЕХНОГЕННО-МОДЕЛЬНЫЙ СПОСОБ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ТЕРМИНОВ

Заключается в том, чтобы Дефиниция представала в виде **КОНСТРУКЦИИ** некоторой Системы с описанием составляющих её Элементов с их **ФУНКЦИОНАЛЬНЫМИ** признаками и свойствами, а также с **ПРОЦЕДУРОЙ** построения Модели данного термина.

Когда мы говорим «треугольник», то понимаем, что [это геометрическая фигура в виде части плоскости, ограниченной (образованной) тремя последовательно замкнутыми отрезками прямых линий]

П Р И Н Ц И П №. 1

**«ОТ ПРОСТОГО ЭЛЕМЕНТА
К СЛОЖНОЙ СИСТЕМЕ»****КАЖДОЕ И ЛЮБОЕ СЕМАНТИЧЕСКОЕ
ПРОСТРАНСТВО ВСЕГДА ИМЕЕТ СВОЙ
ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЙ ЭЛЕМЕНТ**

Для техногенно-модельной терминологии в качестве такого элемента вводится понятие **ПИКСЕЛЬ**, как минимально различимая униполярная единица для Пространства и Времени.

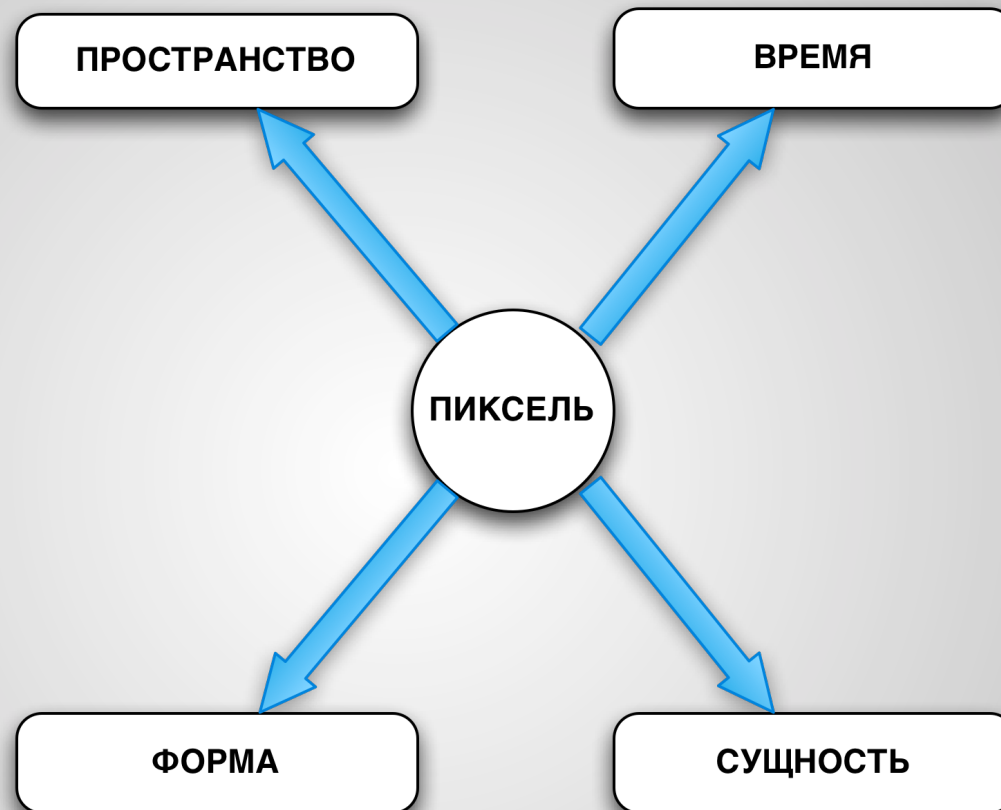
ПОЧЕМУ ИМЕННО ПИКСЕЛЬ?

В Пикселе, как в предельно-различимой точке Субстанции, наблюдается искомая Конвергенция, поскольку именно в этом термине, происходит **СХОДИМОСТЬ** всех понятий, как для нашего Сознания, так и для Кибернетических Дефиниций.

Позиция Пикселя проявляется в **ПРОСТРАНСТВЕ** и **ВРЕМЕНИ**, в границах которых стратификация Пикселя определяется **КООРДИНАТАМИ**.

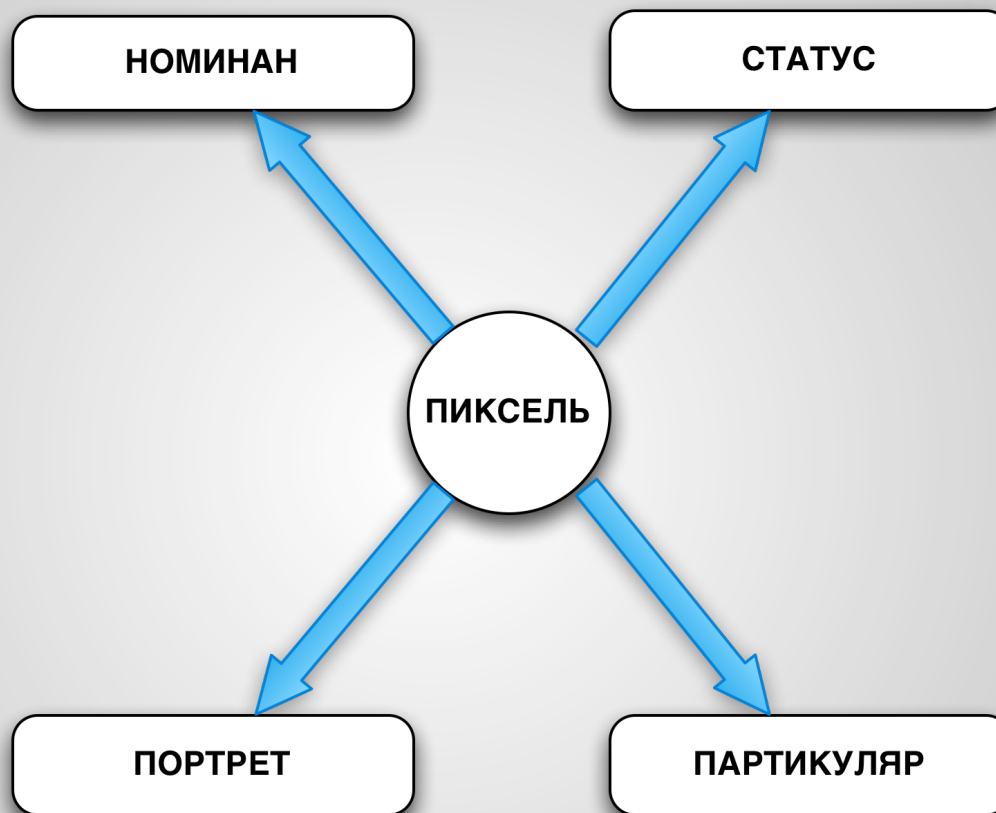
Свойства Пикселя проявляются в его **ФОРМЕ** и **СУЩНОСТИ**, в рамках которых идентичность Пикселя определяется **ТИПОДИНАТАМИ**.

КОНТИНУАЛЬНОСТЬ ПИКСЕЛЯ



Эти четыре фактора определяют **СОСТОЯНИЕ** любого Пикселя.

ИДЕНТИФИЦИРУЕМОСТЬ ПИКСЕЛЯ



Эти четыре фактора определяют **ПАСПОРТ** любого Пикселя.

ПРИНЦИП №. 2

«ОБ УНИКАЛЬНОСТИ И МНОЖЕСТВЕННОСТИ»

1. ПИКСЕЛЬ МОЖЕТ КЛОНИРОВАТЬСЯ.
2. ВСЕ ПИКСЕЛИ-КЛОНЫ ОДИНАКОВО УНИКАЛЬНЫ.
3. ДВА И БОЛЕЕ ПИКСЕЛЕЙ СОСТАВЛЯЮТ ГРУППУ.
4. ПИКСЕЛИ В ГРУППЕ ОХВАЧЕНЫ СЕМАНТИЧЕСКИМИ СВЯЗЯМИ И ОТНОШЕНИЯМИ, КОТОРЫЕ НАЗЫВАЮТСЯ ОБЩИМ ТЕРМИНОМ – **КОНРЕЛЕЙТЫ**.

Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г

ОБЪЕКТНОСТЬ

ОБЪЕКТ

ЭТО ГРУППА СИСТЕМНО-ВЗАИМООРГАНИЗОВАННЫХ ПИКСЕЛЕЙ, ОХВАЧЕННЫХ КОНРЕЛЕЙТАМИ, ИМЕЮЩАЯ ОБЩУЮ ИДЕНТИЧНОСТЬ ПО ОДНОМУ ИЗ ЧЕТЫРЁХ СТАНДАРТНЫХ ПАСПОРТНЫХ ИДЕНТИФИКАТОРОВ.

Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г

«О НАЧАЛЬНОСТИ И КОНЕЧНОСТИ»

ИСХОД и ПРИХОД

Всё имеет своё Начальное Состояние (иначе СТАРКАДР), как ИСХОДНОЕ, и всё должно иметь своё Конечное Состояние (иначе ФИНКАДР), как ПРИХОДНОЕ.

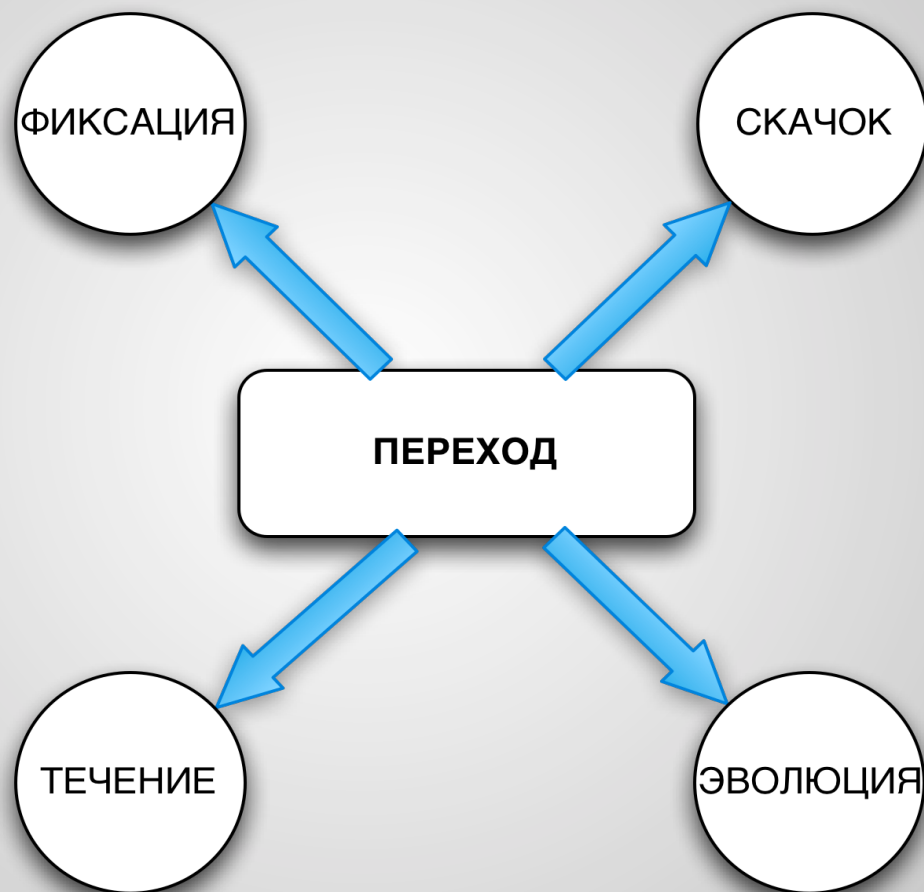
П Р И Н Ц И П №. 4

**«ОБ ИЗМЕНЧИВОСТИ И
ОБНОВЛЯЕМОСТИ»****ПЕРЕХОД**

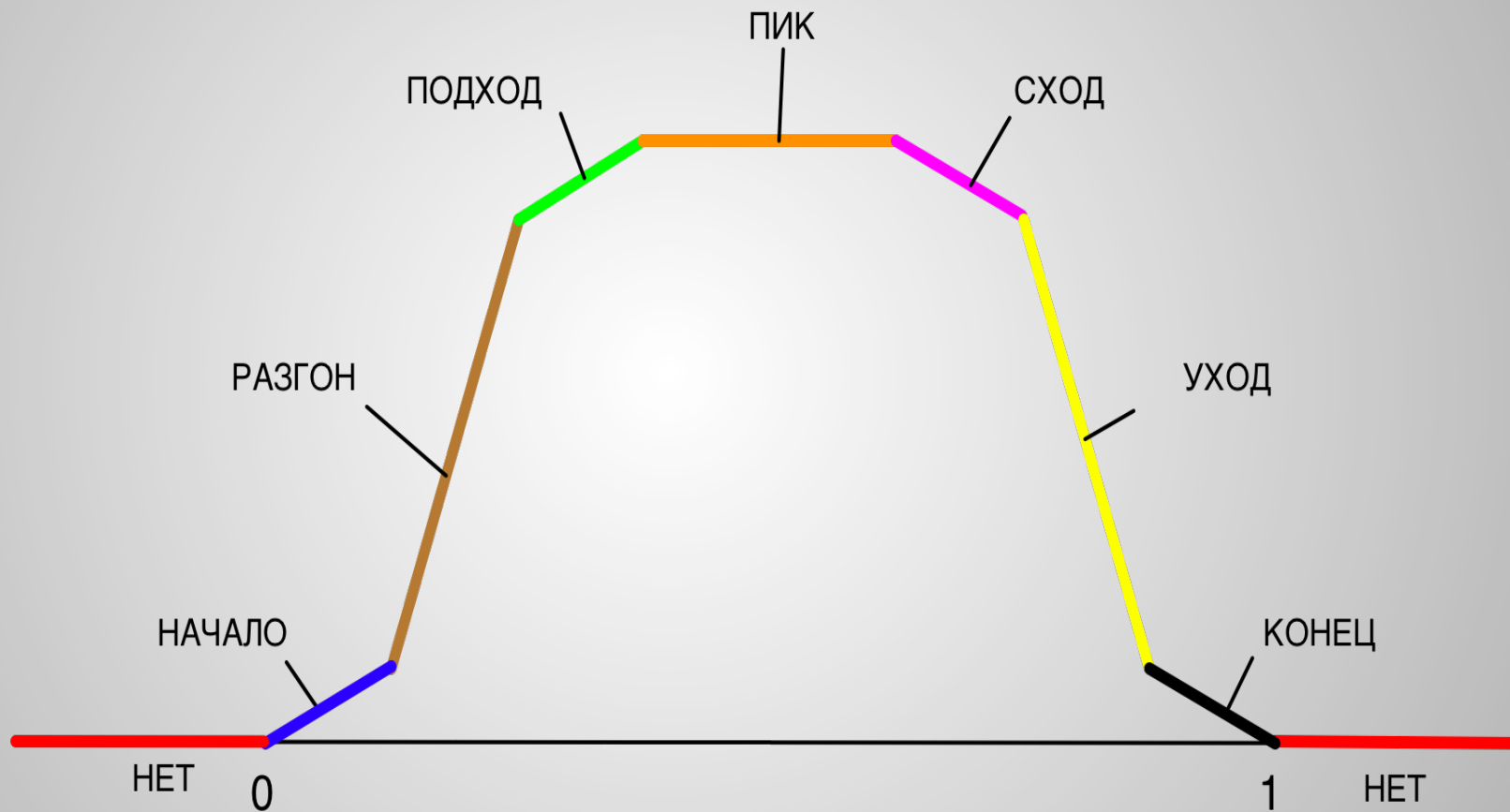
Под Переходом понимается
ИЗМЕНЕНИЕ Начального Состояния
Пикселя в его новое Конечное
Состояние, то есть, ПРЕОБРАЗОВАНИЕ
Старкадра в Финкадр.

Это и есть Элементарный Смысл.

КОНЦЕПЦИИ ПЕРЕХОДНЫХ ПРОЦЕССОВ



ОКТАДИФНАЯ ГРАДАЦИЯ ПРОЦЕССА



О К Т А Д И Ф Н Ы Е Ф А З Ы П Р О Ц Е С С А

F0 => Нулевая Фаза. НЕТ Процесса. Нет Начала Действий или Изменений.

F1 => Стартовая Фаза. НАЧАЛО Процесса. Действия или Изменения Начались.

F2 => Интенсивная Фаза. РАЗГОН Процесса. Процесс Развивается.

F3 => Критическая Фаза. ПОДХОД (Приближение) Процесса к Максимуму или к Пику.

F4 => Стабильная Фаза. ПИК Процесса.

F5 => Слабеющая Фаза. СХОД Процесса. Начало Ослабления Процесса,

F6 => Затухающая Фаза. УХОД Процесса. Нарастание Затухания Процесса.

F7 => Финишная Фаза. КОНЕЦ Процесса. Завершение процесса.

ОКТАДИФНАЯ ЛОГИКА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ

0 => Н Е Ш Ё Л

1 => П О Ш Ё Л

2 => Р А З О Ш Ё Л С Я

3 => Д О Ш Ё Л

4 => - Ш Ё Л

5 => С О Ш Ё Л

6 => У Ш Ё Л

7 => П Р И Ш Ё Л

ОКТАДИФНАЯ ЛОГИКА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ

- ◆ Z0 => Зоната «**Пустое**»
- ◆ Z1 => Зоната «**Десятina**»
- ◆ Z2 => Зоната «**Четверть**»
- ◆ Z3 => Зоната «**Треть**»
- ◆ Z4 => Зоната «**Половина**»
- ◆ Z5 => Зоната «**Три-Четверти**»
- ◆ Z6 => Зоната «**Двух-Третьей**»
- ◆ Z7 => Зоната «**Полно**»

ОКТАДИФНАЯ ЛОГИКА ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ

◆ 0. В Н У Т Р И

◆ 1. С Н А Р У Ж И

◆ 2. В П Е Р Е Д И

◆ 3. С З А Д И

◆ 4. В В Е Р Х У

◆ 5. В Н И З У

◆ 6. С Л Е В А

◆ 7. С П Р А В А

ТЕРМИНОЛОГИЧЕСКИЙ БАЗИС

**Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г**

Пиксель (Один).

Группа (Пикселей).

Конрелейты (Связи и Отношения).

Состояние.

Начало.

Конец.

Переход.

Направление.

Форма.

Сущность.

Пространство.

Время.

Координаты.

Типодинаты.

Среда.

Возмущение.

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ

Н
П
К

ОБРАЗ это воображаемая Сознанием Модель какого-либо Объекта.

Петя, луна, молния, крестьяне...

Д
И
А

АКЦИЯ это какой-либо Переход из одного Исходного Состояния Образа в его другое – Приходное Состояние.

Л
И
Н

Пошёл, задумалась, изготовили, выстрелило...

Г

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ

Н
П
К

АКТОИД это Образо-Акциональное ПРЕОБРАЗОВАНИЕ. То есть, ОБРАЗ + АКЦИЯ = АКТОИД. И это составляет элементарный Смысл.

Д
И

Таня пришла, мальчики игрались, гром гремел...

А
Л

ОНТОЛОГОТИВ это ОТВЕТ на онтологотивный вопрос, типа: КУДА?; ЗАЧЕМ?; КОГДА?; ПОЧЕМУ? и так далее.

И
Н

В школу, по грибы, от души, утром, перед экзаменом...

Г

МОДЕЛИ ПОВЕДЕНИЯ ОБРАЗОВ (МПО)

ОБРАЗ + АКЦИЯ = АКТОИД

⇒ ЯДРО СМЫСЛА

ПЕТЯ ПОШЁЛ;

ОВОА НАПИСАЛ;

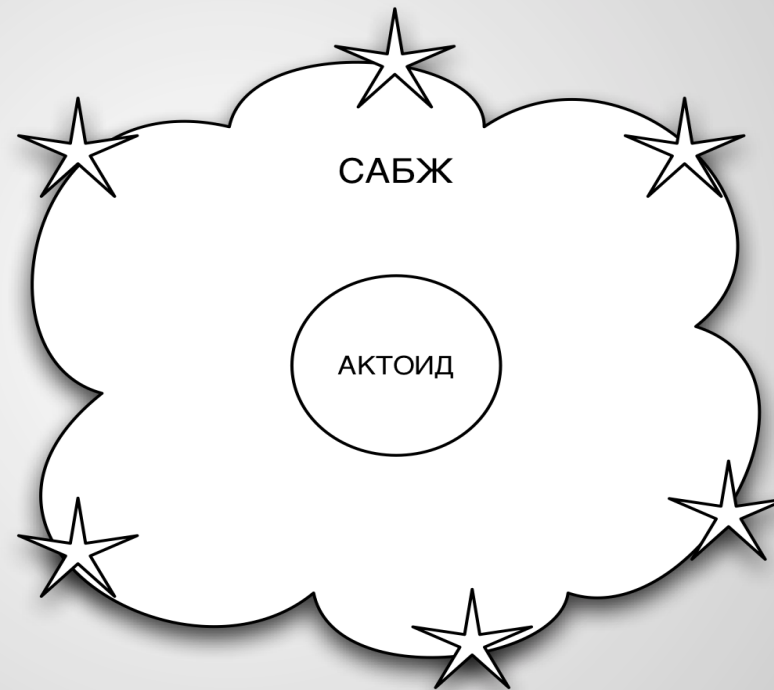
ТАНЯ ЗАДУМАЛАСЬ;

СВЕТА УЧИТСЯ.

АТОМ СМЫСЛА

Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г



МОДЕЛИ ПОВЕДЕНИЯ ОБРАЗОВ (МПО)

АКТОИД + ОНТОЛОГОТИВ =
ЗНАНИЕ

ПЕТЯ ПОШЁЛ В ШКОЛУ;

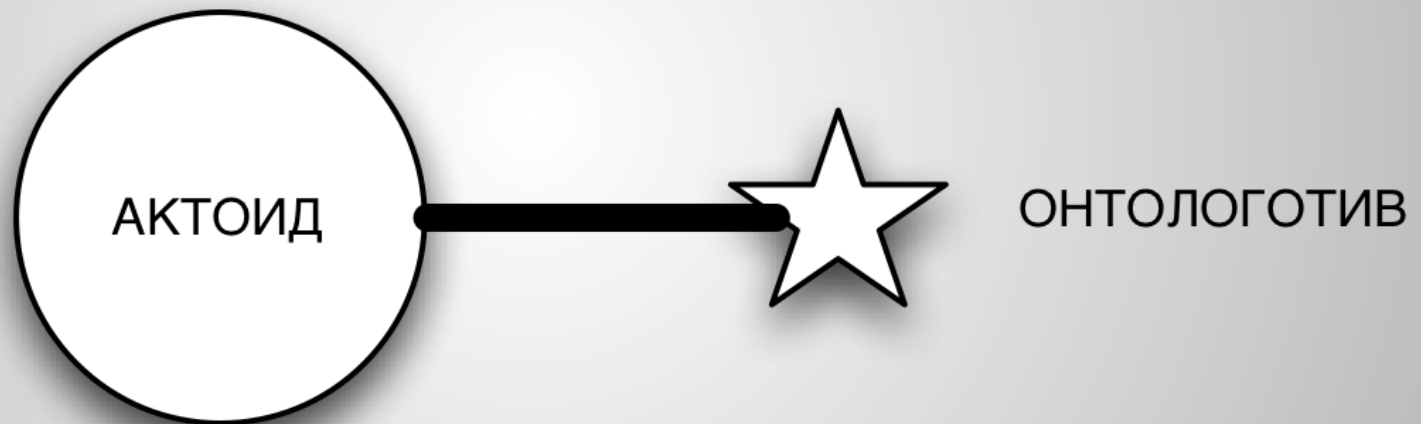
ОВОА НАПИСАЛ ПИСЬМО;

ТАНЯ ЗАДУМАЛАСЬ О ЖИЗНИ;

СВЕТА УЧИТСЯ НА ДИЗАЙНЕРА.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ЗНАНИЙ

ЗНАНИЕ



Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г

ФОРМУЛА ИЗВЛЕЧЕНИЯ СМЫСЛА

ОБРАЗ, О КОТОРОМ ИЗВЕСТНО, ЧТО ОН ЗАДАН ЧЕРЕЗ КАКИЕ-ЛИБО СВОИ **ИДЕНТИФИКАЦИОННЫЕ ПАРАМЕТРЫ** (а их всего четыре: **НОМИНАН, СТАТУС, ПОРТРЕТ, ПАРТИКУЛЯР**), ПРЕБЫВАВШИЙ В **ИСХОДНОЙ СИТУАЦИИ И НАЧАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ**, УСЛОВНО ИМЕНУЕМОЙ **СТАРКАДР**, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЙСЯ СЛЕДУЮЩИМИ ОНТОЛОГОТИВАМИ..., В РЕЗУЛЬТАТЕ ОАП В РАМКАХ КОНЦЕПТА ФСТЭ, АКЦИОНИРУЯ В ОДНОЙ ИЗ ОКТАДИФНЫХ ФАЗ, ПЕРЕХОДИТ/ПРЕОБРАЗУЕТСЯ В **ПРИХОДНУЮ СИТУАЦИЮ И КОНЕЧНОЕ СОСТОЯНИЕ**, УСЛОВНО ИМЕНУЕМОЕ «**ФИНКАДР**», ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЙСЯ НОВЫМИ ОНТОЛОГОТИВАМИ...

ПРОЦЕДУРА ПОНИМАНИЯ СМЫСЛА

ИЗВЛЕЧЕНИЕ СМЫСЛА



НАЧАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ

КОНЕЧНОЕ СОСТОЯНИЕ

ПРОЦЕДУРЫ ПОНИМАНИЯ СМЫСЛА

- ◆ ТЕСТИРОВАНИЕ МОДЕЛИ СМЫСЛОВОГО КЛАСТЕРА НА «МОЧНОСТЬ» и «ДОЛЖНОСТЬ»
- ◆ ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЯ О ВНЕСЕНИИ МСК В ОПЕРАТИВНУЮ ИЛИ ДОЛГОВРЕМЕННУЮ ПАМЯТЬ

КОНФИГУРАЦИЯ ТЭСОТ

1. ИЗВЛЕЧЕНИЕ СМЫСЛОВЫХ КЛАСТЕРОВ (СК) ИЗ ЕЯ ТЕКСТОВ.
2. ПОСТРОЕНИЕ МОДЕЛИ СК И СРАВНЕНИЕ С МОДЕЛЮ МИРОЗДАНИЯ.
3. КОГНИТИВАЦИЯ ЗНАНИЙ И/ИЛИ ПРОГНОЗОВ ИЗ СК.
4. ПОСТРОЕНИЕ ВЕРСИЙ И/ИЛИ ГИПОТЕЗ НА ОСНОВЕ СК.

ИСТОРИЯ ЖИЗНИ ОБРАЗОВ

Н
П
К

СТАРКАДР + ОАП + ФИНКАДР \Rightarrow ДИАДР,
что эквивалентно одному простому Знанию про
один Образ или Группу образов.

Д
И
А

\sum (ДИАДР_n) \Rightarrow КЛИП соответствует
Хронологическим Знаниям про один Образ или
про одну Группу образов.

Л
И
Н
Г

\sum (КЛИП_m) \Rightarrow ФИЛЬМ является сборником
всех Знаний про все Образы или все Группы
образов.

О Б И Н Ф О Р М А Ц И И

ИНФА – ЭТО СОСТОЯНИЕ ОБЪЕКТА,
ПРОЯВЛЯЮЩЕЕСЯ В ПВК И В ФСТ.

СИГНАЛ – ЭТО ВОЗМУЩЕНИЕ СРЕДЫ.

Эти два понятия лежат в основе такого феномена, как **ИНФОРМАЦИЯ**.

О Б И Н Ф О Р М А Ц И И

Сигнал, промодулированный Инфой, составляет Информационный Сигнал, иначе - **ИНФАЛ**.

Модуляционное СОДЕРЖАНИЕ Инфала является ИНФОРМАЦИОННЫМ наполнением Сигнала, то есть, фактически, эта полезная нагрузка и называется обычно Информацией.

Н
П
К

Д
И
А
Л
И
Н
Г

