## Правила

Концепция Правил теоретически вполне ясна и очевидно полезна. В психологии давно замечено, что частью приобретаемого опыта являются правила поведения, которые усваиваются с каждой попыткой действий.

В детстве постепенно накапливается опыт ответов на то, чего пока не знаешь, он набирается или пробно или отзеркаливаются чужие ответы. Это становится шаблоном ответа в данной ситуации. Шаблон усложняется после ответа на ответ и растет цепочка понимания как можно отвечать.

Каждый может вспомнить, как учился отвечать на колкости. Если тебе сказали - "ты дурак", и раньше никогда так не было, очень важно, как другие детки на такое отвечали,

ты просто делаешь точно так же, отвечаешь "Сам дурак". А тебе: "От дурака слышу!", ты опять в ступоре, но постепенно набираются цепочки: на такую предъяву - такой-то ответ. И, как при обучении игры в шахматы, развиваются последовательности действий от исходной комбинации.

Вся детская лексика - практически только такие цепочки.

Каждый может вспомнить, как в детстве искал ответы на значимые реплики, без чего оказывался в проигрыше в словесных перепалках. Так или иначе, достойный ответ придумывался, ментальное правило было заготовлено и ждало своего применения, чтобы на деле показать, насколько оно эффективно. Но это - уже процесс творчества...

В проекте с каждым ответом на Стимул набираются и сохраняются два вида Правил.

1. Правило представляет собой последовательность Стимул->Ответ->Эффект.

По какому-то стимулу с Пульта выдается Ответ, возникает период ожидания и, наконец, на этот ответ получен новый Стимул (а может быть и не получен, что – тоже информация). Как только получен новый Стимул детектор изменения состояния выдает значение Эффекта, удачного или не удачного или отсутствие эффекта. Остается сохранить такую цепочку как Правило.

2. Ученическое Правило представляет собой последовательность Ответ->Стимул->успех (т.е. Эффект здесь принимаемся позитивным потому как это – пример, как можно отвечать). Если после Ответа с Пульта пришел Стимул, то его можно воспринимать как авторитарно правильный ответ, если в собственном опыте с этим пока еще не густо.

Первый тип Правила не отличается в принципе по записи в памяти от второго, но имеет иное качество.

Чтобы не терять предыдущее Правило в важной последовательности очередности, все Правила записываются в кадры эпизодической памяти. И тогда возникают уже групповые Правила в последовательности реального использования.

В реализации Beast сразу записываются оба вида Правил, одно за другим.

Когда мы играем в шахматы или просто ведем беседу, не особенно задумываясь, то мы пользуемся именно такими Правилами, зная, что нужно сделать после очередного хода оппонента с учетом предыдущих ходов. Правила и нужны для того, чтобы пользоваться уже проверенными заготовками, если они нет и только когда их нет, приходится более глубоко задумываться, вспоминать что раньше происходило в похожих ситуациях, отматывая кадры эпизодической памяти по таким признакам, о которых даже не думаем, а просто вспоминаем нужное.

Схожим образом фиксируются и ментальные Правила, которые представляют собой запись Эффекта после ряда ментальных действий в поисках решения: удалось ли достигнуть задуманной цели или нет.

Каждый раз, находя последнее Правило в данной ситуации, оно может использоваться для того, чтобы перейти к следующему известному Правилу или, если такого нет, начать поиск нового решения.

Что будет, если Стимул последовал сразу за предыдущим, не дожидаясь ответа с периодом ожидания? Что делать с таким незавершенным Правилом?

Если ответ еще не формировался, то просто ответ будет формироваться на последний стимул, а если уже сформировался и запущен (оператор проигнорировал), то новый стимул будет невпопад и Правило окажется неправильным. Так что применяются разумные интервалы в ожидании Стимулов.