## Эпизодическая память

В природной реализации нервной системы и в прототипе Beast каждый кадр эпизодической памяти возникает при срабатывании “ориентировочного рефлекса”, фиксируя текущую информационную картину и текущее реализованное Правило. Информационная картина пишется в виде кадра не всех тех образов, которые раскрываются при воспоминании во всех своих деталях, на которые было обращено внимание, а в виде уникальных идентификаторов активных веток дерева автоматизмов и дерева понимания ситуации – всего два числа. Так что формат записи кадра очень простой и компактный, но позволяет воскресить те образы, которые были активны в тот момент, начиная с образа текущего состояния, эмоции, образов действия и фраз, текущие цели (потребности) и особенности ситуации.

Но кроме фиксации по стимулам с Пульта кадры записываются при новом, уже ментальном, обращении внимания на наиболее важный объект среди всех в восприятии или даже объект, который был вспомнен из пережитого эпизода памяти. Такие ментальные кадры содержат и ментальные Правила последовательности решений текущей проблемы, большой или такой незначительной, что ее и проблемой не посчитаешь, но она привлекла внимание, потому как не было ничего более значащего.

В природе нередки случаи, когда ментальный кадр теряет метку своего происхождения и путается с тем, что происходило реально. В программной реализации такое практически невозможно.

Эпизодическая память – это универсальная карта решений, удач и неудач. Причем важность неудачного опыта превышает значение удачного потому, как неудача грозит опасными последствиями. На уровне цепочек Правил формируются воображаемые карты местности, тактические приемы действий в разных ситуациях и тактика решений проблем.

Кроме того, эпизоды памяти помогают вернуть то понимание, которое было когда-то и может быть уже упущено по разным причинам.

В целом это – очень полезная находка эволюции, дающая лавину информации разного рода.