## Ментальные автоматизмы и циклы ментальной рекурсии

Чтобы ментальные автоматизмы могли срабатывать не по уже заложенному наследственно алгоритму, а самостоятельно основываться на текущей информации, была создана следующая схема. Каждый автоматизм направляется текущей информаций и в результате своей активности возникает новая информация, которая теперь влияет на то, какое действие будет выбрано в следующем автоматизме. Этот процесс должен продолжаться до получения, важной для решения текущей задачи (определяемой целью). Или до тех пор, пока не будет прерван другой важной целью при Стимуле с Пульта.

Все это организовано как вызовы главной функции осмоления самой себя с получением новой информационной картины. Движок выбора подходящего для данной информации ментального автоматизма срабатывает и проверяется, нашлось ли предположительное решение. Этот движок использует уже имеющиеся цепочки ментальных Правил или предполагает новые действия. Он как бы видит текущую образованную информационную картину и как бы принимает решение на основе имеющегося опыта размышлений (Правила) или придумывает новые действия.

Циклы ментального осмысления проходят очень быстро (ну, как и положено мысли :) никак не лимитируемые детекторами окончания какого-то действия, как это есть в случае цепочек ментальных действий. Так что и сами последовательные моторные цепочки (моторные Правила) могут использоваться для нахождения ментальных действий потому как они так же могут просматриваться ничем не лимитировано.

Точно так же организуются циклы прохода от одной инфо-картины к другой в случае сновидений (fornit.ru/5212), но, ограничиваясь активностью более низкого уровня функции осмысления (из-за заторможенности, но бывает и “осознанные сновидения” fornit.ru/984), давая понимание того, что может произойти с выработкой Правил, но без корректирующего влияния объективной составляющей информационной картины при внешнем восприятии. Сновидения позволяют не терять бесполезно предыдущий опыт, который не было времени осмыслить. Это пока еще не реализовано.

В этой схеме участвуют пакеты:

[mental\_automatizm](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/mental_automatizm.htm) - ментальные автоматизмы.

[rules](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/rules.htm) - правила - как эффект от совершенных действий.

[rules\_mental](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/rules_mental.htm) - правила - как эффект от мыслительных действий.

[short\_term\_memory](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/short_term_memory.htm) - кратковременная память.

[trigger\_and\_action](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/trigger_and_action.htm) - отдельные правила - как эффект от совершенных действий.

[trigger\_and\_action\_mental](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/trigger_and_action_mental.htm) - отдельные правила - как эффект от произвольных действий.

[understanding](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/understanding.htm) - понимание, осмысление ситуации: 4 уровня вовлеченности.

[understanding\_purpose\_image](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/understanding_purpose_image.htm) - образ желаемой цели.

[understanding\_situation\_image](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/understanding_situation_image.htm) - образ текущей ситуации.

[understanding\_tree](https://scorcher.ru/adaptologiya/beast/beast_scheme/package/understanding_tree.htm) - дерево понимания.