## Реализованные уровни адаптивности

Краткое описание реализованных уровней адаптивности не использует неопределенных понятий и описывает суть возможностей каждого уровня и то, почему этот уровень становится возможным. В самом общем плане, каждый новый уровень оказывается возможным потому, что предыдущий подготавливает новую информацию, которую становится возможным использовать в новом качестве и эффективности адаптивности.

1. **Наследственно предопределенные структуры**.

Виды доступной сенсорики: образ совокупного пускового стимула из детектора текущего состояния.

Краткое описание адаптивных механизмов: Это – система гомеостаза и система базовых контекстов (стилей) поведения, а также сенсорика фраз и сенсорика действий с Пульта.

Порождаемые виды сенсорики: Образы сочетания действий, образы фраз, образ значимости состояния.

2. **Новые условия ранее имеющихся действий (синонимы реакций или условные рефлексы)**

Виды доступной сенсорики: причинно-следственная связь: сначала стимул от детектора текущего состояния, потом пусковой стимул.

Краткое описание адаптивных механизмов: детектор нового, детектор причинной связи нового образа стимула и старого образа стимула, для которого уже имеется ответное действие. Механизмы закрепления новой реакции - синонима старой и ее угасания.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется детекция нового.

3. **Отзеркаливание авторитарных действий**.

Виды доступной сенсорики: авторитарный стимул с Пульта в ответ на действия Beast.

Краткое описание адаптивных механизмов. На ранней стадии развития все стимулы с Пульта имеют высокую значимость как пример действий в данных условиях. Они достаточно просто могут формировать пробное действие в форме пробного автоматизма, т.е. в случае ухудшения состояния после такого автоматизма он будет блокирован, а в случае улучшения – составит новый опыт.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляются примеры действий в статусе высокой значимости.

4. **Оценка полезности реакций (автоматизмы)**

Виды доступной сенсорики: новизна ситуации (отсутствие реакций для данного сочетания условий и стимула), детектор актуальности реагирования, детектор опасности ситуации.

Краткое описание адаптивных механизмов: при каждой новизне в текущей оценке ситуации запускаются механизмы образования пробного автоматизма, с использованием доступной информации. Кроме того, если автоматизм уже есть для данной ситуации, но он плох, то также начинается подбор нового автоматизма.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется образ возможного действия.

5. **Оценка эффекта (полезности) совершенного действия**

Виды доступной сенсорики: значимость до совершения действия и значимость после совершения действия в сопоставлении дают результирующий эффект от действия, который используется для блокировки автоматизма (негативный эффект) или укрепления уверенности в применении автоматизма (позитивный эффект).

Краткое описание адаптивных механизмов: для формирования значения эффекта используется детекторы состояния «хорошо, норма или плохо», а также детектор разницы значений предыдущего и текущего состояния «стало лучше, стало хуже».

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется образы значимости объектов, участвующих в реакции, а также опыт применения автоматизмов в данных условиях – как величина полезности в структуре автоматизма.

6. **Образы простейших Правил**

Виды доступной сенсорики: образ Стимула из Пульта, образ Ответа Beast, эффект ответной реакции.

Краткое описание адаптивных механизмов: фиксируются и сохраняются Правила в виде Стимул -> Ответ -> Эффект, а также ученические Правила в виде Ответ – Стимул -> +1 (авторитарный эффект принимается за 1).

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется наборы правил и новые звенья эпизодической памяти, хранящие образ ситуации и последовательность примененных Правил.

7. **Образы значимости объектов воспринимаемого**

Виды доступной сенсорики: оценка значимости пробного реагирования.

Краткое описание адаптивных механизмов: для каждого совокупного образа и каждого составляющего образа ассоциируется значимость эффекта реакции, что позволяет выбирать наиболее значимые позитивные реакции и остерегаться негативных.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется образы значимости, ассоциированные с образами действий и его отдельных составляющих.

8. **Определение текущих целей по Правилам для наиболее значащих объектов внимания**

Виды доступной сенсорики: Правила двух видов и эпизодическая память.

Краткое описание адаптивных механизмов: становится возможен прогноз последующих действий после совершенных – по цепочкам сохраненных Правил. Прогноз позволяет определить цели следующих действий.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется ментальные цепочки удачных и не удачных решений: ментальные Правила последовательности нахождения решений.

9. **Автоматизмы «внутренних» действий**.

Виды доступной сенсорики: наследуемые механизмы различных информационных функций для получения информации и принятия пробного решения – базовая основа функционала коры лобных долей (в отличие от цепочек безусловных рефлексов – как основы функционала теменной области коры).

Краткое описание адаптивных механизмов: “внутренние” действия или ментальные автоматизмы позволяют активировать те или иные информационные функции в порядке имеющихся правил или попытках создать новые – с целью получить желаемый прогнозированный эффект и создать моторный автоматизм.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется наработанные опытом ментальные автоматизмы с их образами “внутренних” действий.

10. **Рекурсивные циклы информационной адаптивности**.

Виды доступной сенсорики: основная информационная функция мышления позволяет осуществлять циклы вызовов ментальных автоматизмов по ментальным Правилам или создавать новые цепочки пробных Правил.

Краткое описание адаптивных механизмов: каждый вызов модифицирует общую информационную картину для возможности работы последующего вызова. Функция мышления активируется по каждому стимулу с Пульта и между ними может проходить неограниченное (для 5-й стадии развития) число рекурсивных ментальных вызовов. Объектом внимания в этой функции становится наиболее значащий объект.

Порождаемые виды сенсорики: к предыдущей сенсорике добавляется постоянно обновляемая с каждым событием полная информационная картинка текущего состояния – самоощущение.

12. **Доминанта нерешенной проблемы**.

Пока еще не реализованный функционал 5-й стадии развития, но уже имеются соответствующие структуры.

С 5-го пункта Возникает общее информационное окружение, которое позволяет использовать его данные для все более эффективного нахождения ответных действий. Информация здесь – термин, означающий получение сведений о значимости объектов иерархии усложнения образов. Beast реально оказывается информированной о таких значимостях, что позволяет 1) обращать внимание на наиболее значимое и 2) находить решения по улучшению значимости.