## Объекты произвольной значимости

Сознание Beast начинает проявляться с того момента, когда выполненное действие стало оцениваться, для чего используется три базовых уровня самоощущения: Плохо, Хорошо, Норма. Причем переключаются они всегда именно в таком порядке: выход из Норма активирует Плохо, возврат в Норма активирует временно Хорошо, которое затем возвращает Норма, если не случилось повторного выхода из нее.

Ключевым здесь является состояние Плохо: на рефлекторном уровне реагирования оно вместе с Базовыми контекстами запускает рефлексы, которые выключаются при возврате в Норма. Состояние Хорошо на этом уровне строго говоря не нужно потому, что служит для закрепления удачного реагирования, а на уровне рефлексов никаких закреплений нет – это уровень реагирования автомата: какие есть рефлексы, те и срабатывают, в не зависимости от того, к чему они приведут. В данном случае оценку в природе выносит эволюционный отбор, выбраковывая неудачные и закрепляя удачные варианты. Это адаптация в течении жизни многих поколений. А вот для адаптации в течении жизни одной особи при помощи автоматизмов нервной системе уже нужен соответствующий детектор успешности возврата в Норму – базовое состояние Хорошо. Которое не получится «прикрутить» потом, не нарушив принцип иерархического наследования свойств от предыдущих наработок, поэтому оно заложено изначально.

К этим трем базовым состояниям могут привязываться рефлексы по принципу:

* **Плохо** – рефлексы, способствующие возврату в состояние Норма
* **Норма, Хорошо** – рефлексы, не выводящие из состояния Норма

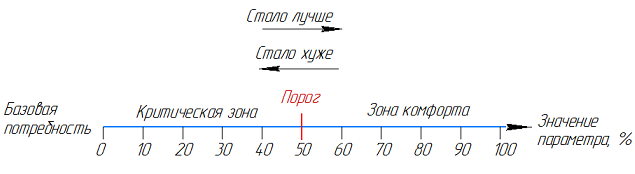
С переходом реагирования на уровень автоматизмов можно было бы просто использовать состояние Хорошо как возврат в Норма для оценки успешности автоматизма, но с одним ограничением: при условии, что автоматизм за один шаг стабилизирует разбалансированное состояние. Что сильно ограничит процесс адаптации, ведь очень часто требуется выполнения нескольких действий. Поэтому возникает потребность в более тонком измерении: не возврат в Норму, а приближение к ней. Например, ситуация: было очень плохо – стало просто плохо = улучшение. Такая оценка строится на базе существующих Плохо, Хорошо (вот еще почему их пришлось «прикручивать» заранее) и определяется как:

* **Стало хуже** – базовое состояние удалилось от Норма
* **Стало лучше** – базовое состояние приблизилось к Норма

Нагляднее это представить в виде схемы, где Базовый параметр представлен в виде градуированной шкалы значений, где одно из значений Порог, разделяющий шкалу на 2 зоны: критическую и комфортную. Сразу оговоримся: расположение зон условно, в данном случае это схема с убывающей при пульсации базовой потребности. Но может быть и наоборот: в схеме с нарастающей при пульсации критическая зона будет справа, а комфортная слева. Пример таких потребностей:

**Энергобаланс** – заряд аккумулятора постоянно убывает, есть условный уровень заряда (Порог), ниже которого критическая зона, а выше комфортная. Это схема в проекте Beast базовое потребности Энергия, убывающая при пульсации

**Стресс** – усталость по мере выполняемых действий постоянно растет, есть уровень усталости (Порог), выше которого наступает истощение – это критическая зона, а ниже зона комфорта. В проекте Beast эта базовая потребность так и называется Стресс и является нарастающей при пульсации.



Тогда все значение в критической зоне означают базовое состояние Плохо, а все значения в зоне комфорта Хорошо. Соответственно, находясь в критической зоне и получив значение базовой потребности после выполнения автоматизма удаляющее от порога – получим оценку «стало хуже», а если бы приблизились к порогу – «стало лучше». Для зоны комфорта будет наоборот: приближение к порогу означает скорый выход в зону Плохо, поэтому «стало хуже», а удаление от порога – «стало лучше».

Такая оценка, в виде сравнения 2 состояний, до и после выполнения автоматизма, является **Гомеостатической значимостью,** отражающей степень воздействия выполненного действия на Beast. В этом принципиальное отличие автоматизмов от рефлексов – они оцениваются, а на основании оценки модифицируются: блокируются, меняются или заменяются на новые. Это оценка изменения внутреннего состояния, самоощущение Beast.

Дальнейшее развитие адаптивности подразумевает оценку внешних воздействий. Сначала они оцениваются так же по внутренним изменениям как следствия внешнего воздействия. Так происходит до уровня **Прогнозирования**, когда Beast просто реагирует на действия оператора, пытаясь подобрать оптимальную реакцию. Но со стадии, когда он начнет анализировать свой прошлый опыт и соответственно пытаться предсказывать реакцию Оператора, может возникнуть интересная ситуация:

*Допустим текущее воздействие Оператора вызвало ухудшение. Если запустить штатную ответную реакцию, то оператор, согласно сохраненной истории взаимодействия с ним, отреагирует так, что станет* ***немного лучше****. В той же истории есть сохраненный эпизод, когда на определенный раздражитель от Beast оператор отреагировал так, что в данных условиях это* ***значительно улучшит*** *базовое состояние. Но есть нюанс: эта провоцирующая реакция от Beast* ***немного ухудшит*** *и без того плохое базовое состояние.*

Решение такой дилеммы будет: выполнить ухудшающий по внутреннему эффекту для Beast автоматизм, чтобы получить предположительно улучшающую реакцию от Оператора. Что означает: **Волевым усилием**, вопреки очевидной гомеостатической значимости, заблокировать штатный автоматизм и **произвольно** выполнить не стандартный – на основании прогноза. Сделать шаг назад, чтобы потом прыгнуть на два шага вперед.

Это означает придание автоматизму **произвольной значимости**, где не произвольная, гомеостатическая – то, что явно следует из текущего состояния. Без волевого усилия выполнился бы штатный автоматизм, согласно закрепленной за ним значимости. При этом выбор, прикладывать ли волевое усилие и рискнуть, или довольствоваться более вероятным, но менее успешным – означает **произвольность выбора**, которая зависит от текущего состояния Beast и значимости результата. Действия Оператора и ответные действия Beast меняют его информационную среду, определяющую оценку обоих типов действий и последующую реакцию. Предсказать состояние Информационной среды, зависящее от множества факторов невозможно, поэтому нельзя предсказать «выбор» Beast, не смотря на то, что он детерменирован состоянием Информационной среды. По той же причине нельзя просто случайно выбрать что нибудь – выбор детерминирован Информационной средой. Состояние которой не возможно предсказать, как форму зарождающейся снежинки. Можно долго размышлять на эту тему, выбирая подходящее определение выбора принятия решения. В теории МВАП выбран термин произвольность.