Планы дальнейшей реализации

Разработка проекта наглядно показала, что развитие реагирования Beast это, по сути, развитие механизмов анализа накапливаемого опыта: от простейшего учета предыдущей реакции Оператора, до сложного анализа эпизодической памяти с группировкой, сортировкой, выделением значимого и т. п. Что означает: нет никаких интеллектуальных функций принятия решения кроме выборки из личного опыта. Поэтому дальнейшее развитие интеллекта Beast должно идти в том же направлении: какие варианты получения личного опыта можно организовать и что еще можно «выжать» из него?

### Самостоятельное исследование

Ассоциативная база понятий формируется путем личного опыта с окружающей реальностью. Сунул детеныш лапу в огонь – обжегся. Возникает образ Объекта и значимость : красное – потрескивает – излучает тепло = боль. Сунул обожжённую лапу в холодную воду, другой Объект и значимость: прохлада – журчит – холод = приятно. Но та же холодная вода зимой способна отморозить лапу, а огонь согреть. Так экспериментально выделяются группы признаков внешних сигналов реальности, группируются в виде Объекта в разных производных и каждой дается значимость. Beast аналогично должен уметь нарабатывать такую базу представлений. Был бы это робот, его можно было бы просто пустить как обычного детеныша под присмотром инструктора, чтобы не серьезно не поломался, исследовать свой детский полигон с полосой препятствий. Но у Beast вся «вселенная» – это фразы и действия кнопок, через которые нужно как то организовать такие эксперименты. Например, давая короткие фразы в определенном формате, сопровождаемые действием кнопок:

Красный огонь, горячий огонь, потрескивающий огонь + кнопка «сделать больно» – формируется Образ [огонь] и свойства [красный, горячий, потрескивающий] со значимостью [боль]. Теперь слова [огонь] и [красный, горячий, потрескивающий] ассоциируется с болью – вызывают рефлекторную реакцию на такое действие. Если затем «исследовать» другие фразы, опыт углубится:

Красный мяч, круглый мяч, прыгает мяч + кнопка «играть» – теперь слово [красный] в сочетании с [мяч] означает игру, веселье, а «горячий мяч» вызовет совместную реакцию: это может быть боль, а может игра – что запустит дополнительный ОР для уточнения.

Таким образом, через простые, короткие фразы и предложения, постепенно формируется ассоциативная база, что постоянно провоцирует ОР для уточнения, например, задавая вопрос Оператору: горячий мяч – это боль? Журчащий кипяток – это приятно?

### Общение с другими Beast

Общение с Оператором ограничивает Beast в объеме и скорости получаемых знаний. Намного эффективнее организовать обмен данными между разными Beast, чтобы они могли делиться полученным опытом, обучая друг друга. Если рефлекторный опыт после проверок на совместимость схем можно просто залить, то с автоматизмами так не получится: они индивидуально оцениваются. Такой опыт можно только «рассказать» - а как его «поймет» слушающий, зависит от его личного опыта, ассоциативной базы, текущего состояния. Возможно, придется изобретать язык общения – обще понимаемые вербальные символы. Для начала обратив внимание на механизмы коммуникаций насекомых и животных.

### Сновидения

В данной версии почти не развит функционал сна, где кроме гашения активностей происходит и специфический анализ прошлого опыта.