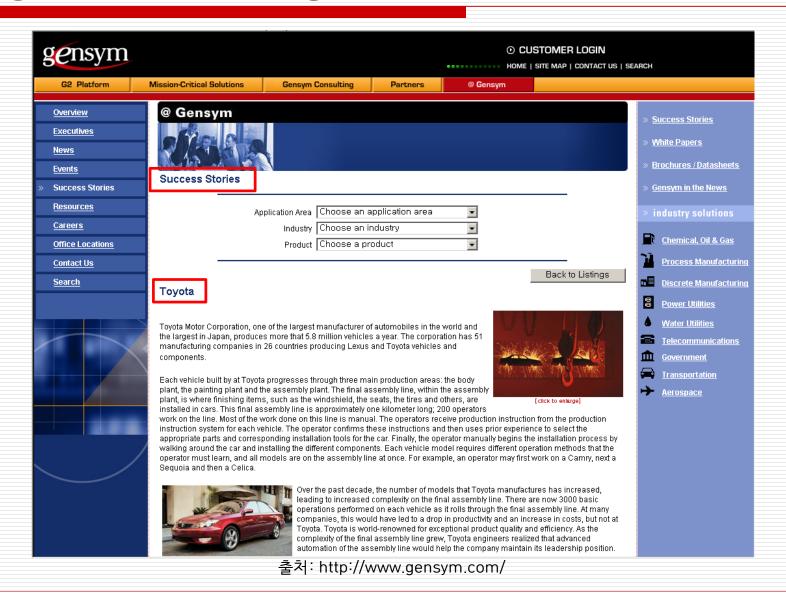
5장 전문가 시스템: 인간의 지식을 컴퓨터에서 표현하기

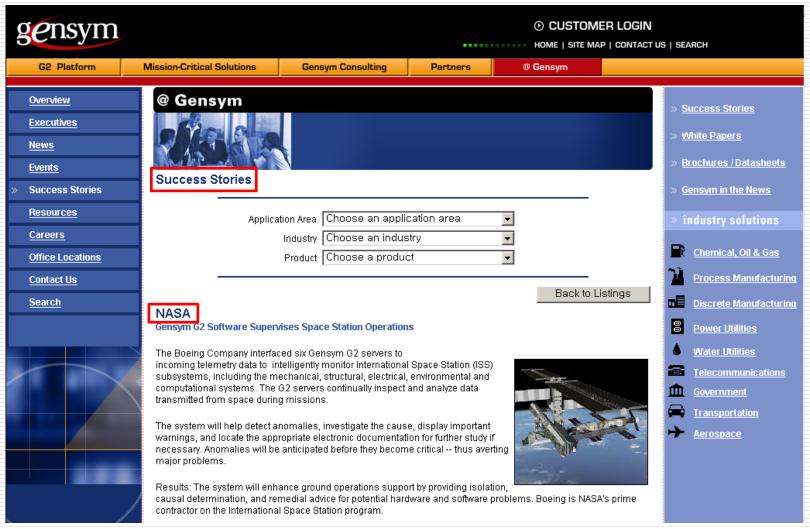


출처: https://www.123rf.com/photo_34094684_expert-system-word-cloud-concept.html

5장 전문가 시스템: 적용 사례



5장 전문가 시스템: 적용 사례



출처: http://www.gensym.com/

5장 전문가 시스템: 인간의 지식을 컴퓨터에서 표현하기

• 학습 목표

- 체험해 봅시다: Ex10_질병 진단 ES.xlsm 병원에 가기 전에 인공지능에 물어 보기
- 지식 표현
- 전문가 시스템

⊙ 체험해 봅시다: 병원에 가기 전에 인공지능에 물어 보기

- 전문가 시스템의 시뮬레이션으로 간단한 질병 진단 시스템을 실행해 보자.
- 규칙(뒤에서 설명)과 문진표의 항목을 추가하고, 변경시켜도 좋음.
- 전향 추론과 후향 추론의 두 가지 생성 규칙을 모두 준비해 두었으므로 이 정도의 시스템으로도 분위기를 실감할 수 있을 것으로 생각함.

5.1 지식 표현

- 대표적인 지식 표현(Knowledge Representation)으로는 다음과 같은 것이 있음.
 - ✓ 생성 시스템: 지식을 사물의 인과관계로 보고 이것을 IF-THEN 규칙 형식으로 표현한다.
 - ✓ 의미망(A. M. Collins & M. R. Quillian, 1969): 지식을 사물의 관계로 보고 속성이 달린 네트워크로 표현한다.
 - ✓ 프레임 모델(Marvin Minsky, 1975): 지식을 속성이 있는 사물로 보고 사물을 프레임으로 표현한다.
- 술어 표현이나 절차 표현 등 다른 표현 방법도 있지만, 여기서는 이 세 종류의 지식 표현에 대해서만 설명.

- 지식을 사물 또는 현상 a, b에 대하여 'a라면 b'라고 하는 것과 같은 인과 관계로 생각.
- a 부분은 조건이나 원인, b 부분은 결과나 행동에 해당. 이것을 다음과 같이 서술함.

식 9-1 IF a THEN b 또는 a → b

이와 같은 표현을 생성 규칙(Production Rule)이라 하며, a를 조건부, b를 결론부라 함.

- 생성 규칙은 프로그래밍 언어의 조건문과는 달리 하나씩 독립적으로 주어져 선언적임.
- 다수의 생성 규칙 집합에 따라 지식 베이스가 구성.
- 한편 지식과는 달리 실제 환경으로부터 얻어지는 관측 데이터가 있는데 이것을 사실(Fact)이라 함.
- 지식을 사용하려면 사실에 일치하는 조건부를 가진 생성 규칙을 찾아 그것의 결론부를 실행하면 됨.
- 생성 규칙은 추가와 갱신이 용이하고 결론부에 복잡한 처리도 서술할 수 있어 유연성이 높은 표현 방법이지만, 전체적으로는 모순이 없도록 조심할 필요가 있음.

- 지식 표현으로서 생성 규칙을 이용하고 그것들을 처리하는 기능을 갖춘
 시스템을 생성 시스템이라 함.
- 일반적인 구성은 다음과 같은 3가지 부분으로 이루어짐.
- 생성 시스템에 문제를 주면 추론 기관이 ① '조건과 사실을 조회', ② '경합 해소', ③ '행동 & 사실 갱신'이라는 추론 과정을 반복하고 최종적인 결론을 작업 영역에 남겨 둠.
- 경합 해소란 ❶에서 조건이 사실과 일치한 생성 규칙이 여러 개 있을 때 실행해야 할 행동을 하나 선택하는 것으로, 다음과 같은 방법들이 있음.
 - ✓ First Match: 처음 발견된 규칙을 선택
 - ✓ Rule Priority: 각 규칙에 우선순위를 부여하고 우선순위가 높은 것을 선택
 - ✓ 최신 사실 우선: 작업영역에서 최근에 처리된 사실과 일치하는 규칙을 선택
 - ✓ 구체 서술 우선: 가장 복잡한 조건을 갖는 규칙을 선택

- 추론 방향에도 다음과 같은 방법이 있음.
 - 전향 추론(Forward Reasoning): 특정 사실로부터 출발하여 결론을 얻음. 데이터 구동(Data-Driven)형이라고도 함.
 - 후향 추론(Backward Reasoning): 가설로부터 출발하여 특정 사실에 도달하게 되면 그 가설을 결론으로 함. 목표 구동(Goal-Driven)
 형이라고도 함.
 - 쌍방향 추론: 전향 추론으로 가설을 축소하고 후향 추론으로 가설을 검증하는 등 양방향의 특성을 모두 살림.

5.1.2 생성 시스템의 구체적 사례

시뮬레이션에서 체험한 생성 시스템

Rule Base(지식)

P1 IF (몸이 나른하다) THEN (감기) or (인플루엔자) or (저혈압) or (내장장애) or (갑상선장애)

P2 IF (고열이 있다) THEN (감기) or (인플루엔자)

P3 IF (미열이 있다) THEN (감기) or (폐결핵)

P4 IF (머리가 아프다) THEN (감기) or (인플루엔자) or (스트레스) or (숙취) or (뇌장애)

P5 IF (기침이 나온다) THEN (감기) or (인플루엔자) or (꽃가루알레르기)

P6 IF (식욕이 없다) THEN (위궤양) or (감기) or (인플루엔자) or (더위먹음)

P7 IF (구토가 난다) THEN (식중독) or (뇌장애) or (감기)

P8 IF (위가 아프다) THEN (위궤양) or (스트레스)

P9 IF (관절이 아프다) THEN (관절염) or (인플루엔자)

Fact(환자의 병세)

•몸이 나른하다

- •머리가 아프다
- •식욕이 없다
- 열은 없다
- •기침은 안 나온다
- •구토가 난다
- •위는 아프지 않다
- •관절은 아프지 않다

작업 영역의 대응 요소를

- 조건이 Yes이면 +1
- 조건이 No이면 -1
- 조건 또는 행동이 해당하지 않는 것은 그대로 둠

작업 영역 초기 상태

감기=0 인플루엔자=0 저혈압=0 내장장애=0 갑상선장애=0 폐결핵=0 스트레스=0 숙취=0 뇌장애=0 꽃가루알레르기=0 위궤양=0 더위먹음=0 식중독=0 관절염=0

추론 과정(해당 요소의 값은 양수. 규칙 적용 순서에 따라 결과는 달라질 가능성이 있다)

| P1 | Yes → | 감1 | 인1 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐O | 스0 | 숙0 | 뇌0 | 꽃 0 | 위0 | 더0 | 식0 | 관0 |
|----|-------|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----------------|----|----|----|----|
| P2 | No → | 감0 | 인0 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐0 | 스0 | 숙0 | 뇌0 | 꽃0 | 위0 | 더0 | 식0 | 관0 |
| P3 | No → | 감0 | 인0 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐0 | 스0 | 숙0 | 뇌0 | 꽃0 | 위0 | 더0 | 식0 | 관0 |
| P4 | Yes → | 감1 | 인1 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐0 | 스1 | 숙1 | 뇌1 | 꽃0 | 위0 | 더0 | 식0 | 관0 |
| P5 | No → | 감0 | 인0 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐0 | 스1 | 숙1 | 뇌1 | 꽃0 | 위0 | 더0 | 식0 | 관0 |
| P6 | Yes → | 감1 | 인1 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐0 | 스1 | 숙1 | 뇌1 | 꽃0 | 위1 | 더1 | 식0 | 관0 |
| P7 | Yes → | 감2 | 인1 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐() | 스1 | 숙1 | 뇌2 | 꽃0 | 위1 | 더1 | 식1 | 관0 |
| P8 | No → | 감2 | 인1 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐() | 스0 | 숙1 | 뇌2 | 꽃0 | 위0 | 더1 | 식1 | 관0 |
| P9 | No → | 감2 | 인0 | 저1 | 내1 | 갑1 | 폐() | 스0 | 숙1 | 뇌2 | 꽃0 | 위0 | 더1 | 식1 | 관0 |

결론 감기이거나 뇌 장애일 가능성이 높다.

그림 9-1 질병 진단 생성 시스템

5.1.2 생성 시스템의 구체적 사례

- 생성 규칙의 조건부에는 증상, 결론부에는 가능한 병명을 서술.
- 하나의 증상에 대하여 가능성이 있는 병명은 여러 개 있으므로 결론은 or로 서술.
- 현재 환자의 증상이 '몸이 나른하다, 머리가 아프다, 그렇지만 열 은 없다 등등' 이라는 것은 **사실**을 나타냄.
- 이 사실들을 생성 규칙의 조건부와 비교하여 일치하는 결론부의 병명에 한 표를 줌. 사실에 반하는 조건을 가진 생성 규칙에 대해 서는 해당하는 결론부에 나타나 있는 병명에서 한 표를 뺌.
- 조건부에서 사실에 해당하는 서술이 없는 것은 영향을 주지 않음.
- 이것을 모든 생성 규칙에 대하여 수행하여 득표가 가장 많은 병명이 결론으로 결정.

5.1.2 생성 시스템의 구체적 사례

- 여기에서는 'IF(증상) THEN(병명)'이라는 생성 규칙을 고려.
- 이 경우에 증상으로부터 병명을 추론하는 것이므로 전향 추론을 수행한 것이 됨.
- 한편, 앞의 그림에서 생성 규칙을 'IF(병명) THEN(증상)'의 형식으로 한다면 결론부와 사실(증상)을 조회하여 조건부(병명)를 추론하는 **후향 추론**을 수행하는 것이 됨.
- 이 경우의 생성 규칙은 다음과 같은 형태가 됨.(결론부가 and인 것에 주의)

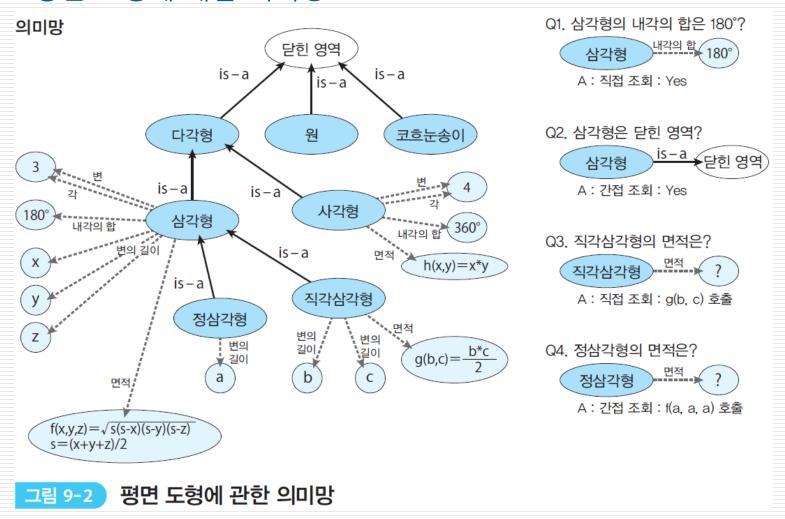
IF (감기) THEN (몸이 나른하다) and (열이 있다) and (머리가 아프다) and (기침이 나온다) and ...

5.1.3 의미망

- 뇌의 기억 모델을 지식 표현에 그대로 적용하여 현상들 간의 관계를 네트워크로 표현하는 것을 생각해 보자.
- 네트워크는 단순히 선으로 연결된 것뿐 아니라 어떤 이유로 연결 되었는지 또는 어떤 종류의 관계인가 하는 선의 의미를 부여하기 도 함.
- 예를 들어, '감기'와 '기침'이라는 현상에 대하여 양쪽을 '증상'이라는 의미를 갖는 선으로 연결하고 '기침을 멈추는 약'이라는 사물에 대하여 '치료법'이라는 의미를 갖는 선으로 연결하는 것임.
- 이와 같은 지식 표현 또는 이것을 처리하는 구조를 포함하여 의 미망(Semantic Network)이라 함.

5.1.4 의미망의 구체적 사례

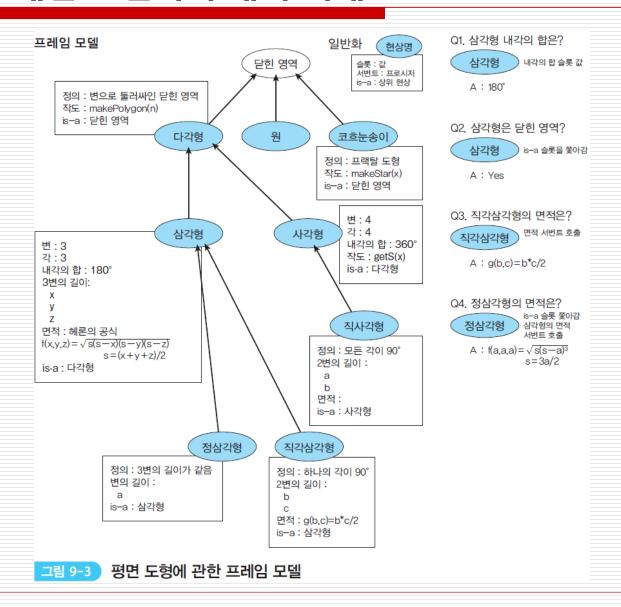
• 평면 도형에 대한 의미망



5.1.5 프레임 모델

- 뇌의 기억 모델을 자연스럽게 표현함에도 불구하고 의미망은 복
 잡하여 실용적이지 못하였음.
- 이것은 현상도 그 성질도 모두 동격으로 취급하여 그것들을 의미
 가 부여된 선으로 묶었기 때문임.
- 현상의 성질은 관련 속성들로 정리하여 현상 속에 모두 서술해 두면 큰 폭으로 선의 개수를 줄일 수 있을 뿐 아니라 현상도 정리 하기 쉬움.
- 이와 같은 속성을 한데 포함한 현상의 표현 방법으로 프레임 모델(Frame Model)이라는 데이터 구조를 사용.

5.1.6 프레임 모델의 구체적 사례



5.2 전문가 시스템

- 전문가 시스템(Expert System)은 지식 표현을 이용하여 전문가 의 지식을 컴퓨터로 처리하려고 하는 시스템.
- 전문가 부족을 보완하거나, 지식 계승으로서의 역할을 담당하거나, 위험한 작업 등을 대신하는 등의 폭넓은 이용이 가능함.
- 인간을 대신하려는 등의 과도한 기대를 하지 않는다면 유용함.
- 역사적인 전문가 시스템으로는 DENDRAL, MACSYMA, MYCIN 이 있음.
- 특히 MYCIN은 전문가 시스템 구축 툴의 개념을 확립하고, 이후 에는 지식 베이스의 내용만 바꿔 넣으면 다양한 전문가 시스템을 구축할 수 있도록 개선되었음.

5.2.2 전문가 시스템의 유형

- 전문가 시스템은 목적에 따라 다음과 같은 유형이 있음.
 - ✓ 진단형: 관측된 현상으로부터 원인을 추정. 의료 진단, 고장 진단 등
 - ✓ 설계형: 주어진 제약 조건 중에서 최적해를 제시. 반도체 칩 내의 배선, 건축 설계 등
 - ✓ 제어형: 센서 등의 관측 데이터로부터 최적의 제어를 수행. 화학 플 랜트, 용광로, 지하철 등
 - ✓ 상담형: 요구를 만족하는 최적해를 제시. 법률 상담 등
 - ✓ 교육형: 학습자의 이해도에 따른 최적 지도를 수행. 지능적 CAI 등

5.2.3 전문가 시스템 구축 툴

- EMYCIN으로부터 시작된 전문가 시스템 구축 툴은, 1980년대에 AI 붐이라고 할 수 있을 정도의 활황을 띠면서 각 기업이 상용화 에 경쟁을 벌였음.
- 그런데 인간의 상식까지 포함한 판단 기준에서 보면 표면적인 지식 표현으로는 도움이 되지 않는 것이 밝혀지면서 1990년 이후 전문가 시스템은 쇠퇴해 갔음.
- 그러나 이용 범위를 잘 제한한다면 여전히 매우 유효한 개념으로, 법률 관계, 플랜트 설비 스케줄링, 의료 분야 등 비교적 확립된 분야에서 실용화가 이루어지고 있음.