**“Computing machinery and intelligence”读后感**

这是第一次读有关图灵先生的论文，感觉像是他在跟我们交流一样，比较轻松能看下去，不像其他学术论文那么枯燥，虽然反复看了两三遍，但是还是很遗憾我没看懂。计算机器和智能，这篇文章图灵先生通过几个问题的转换，首先是提出了这样一个问题“机器能思考吗？”图灵先生认为这样的问题比较含糊，很难得出结论和意义。接着通过模仿游戏把问题转换为“如果用机器代替A，将会发生什么情况？”同与两个人玩这个游戏相比，提问者判断错误的几率是否发生变化？”对前一个问题确实是很巧妙的转换，这样我们至少知道了设计机器人并不需要执着于他们的外表皮肤，而是这个机器能不能被设计得可以令人满意玩这个模仿游戏，然后通过游戏中的机器把问题又巧妙地转换为“是否存在可想象的计算机能够通过游戏”，在定义数字计算机的时候又巧妙的把数字计算机与计算员的类比，数字计算机几乎能够完全地模仿计算员，真的是非常形象，比如存储器相当于计算员的纸，用来储存信息；执行单元是一次计算中各种操作进行的地方，这些操作随着机器而变化；控制器的功能就是保证指令按照正确的顺序执行，其设计使得这成为可能。这跟我们现在的计算机是一样的，可见当时图灵先生的思想是多么先进的，我们也由此得知前人的一些思想猜测对我们现代的影响是巨大的，前人做了这么多研究付出了这么多的努力才有我们现在这么方便的生活。虽然Charles Babbage设想的分析机并没有实现，但是还是起到了很大的作用，让我们不再拘泥于人与机器表面的相似，而是应该寻找功能上的数学相似性。接着第一个问题又被巧妙地转换为“让我们把注意力集中在一个数字计算机C上，如果我们可以让其具有足够大的存储空间，足够快的计算速度，而且对它进行适当的编程。C扮演角色A，人扮演角色B，C能不能在模仿游戏中表现出色？”我想应该是可以的，图灵先生认为猜想往往是非常重要的，因为它们可以提示有用的研究线索，很多伟人的创举往往都是从猜想开始的。他提及的几个相对立的论点也是可以起到很好的参考作用，最后一章阐述的学习机器，图灵先生认为编程机器应该模拟儿童大脑，把问题分解成了两个部分，儿童程序和教育过程，并且认为学习机器中应该加入随机元素，文章结尾在机器和人的智力领域竞争的图灵先生认为我们应该在抽象活动和通过传感器来教会机器所有本领这两方面都尝试。现在的科技发展也确实是沿着这两个方向发展的，所以我们现在的成就都是基于图灵先生的伟大设想，这样的一个伟人，值得我们用一生去学习。