

МЕТОДОЛОГИЯ ОСВОЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ СИСТЕМ
И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ

(Тезисы докладов и сообщений к II Всесоюзной конфе-
ренции по проблемам интеллектуальных систем
9 - 11 декабря 1987 г.)



Новосибирск 1987

ИНТЕЛЛЕКТ, ЦЕННОСТИ И НОРМЫ В ОРГАНИЗАЦИИ
КОЛЛЕКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В настоящее время философы, психологи, социологи, педагоги и специалисты-практики большое внимание уделяют проблемам практической организации коллективной деятельности, которая существует и развивается в различных сферах современного общества и приобретает все более динамичный характер. При этом, основное внимание обращается на принятие, согласование и исполнение решений, связанных с достижением целей коллективов, входящих в них частей и отдельных членов. Ведутся теоретические и экспериментальные исследования механизмов принятия и исполнения решений /1,2/.

Особо важным является представление этих механизмов в такой наиболее естественной форме, которая позволяла бы проводить эксперименты в целях их изучения и совершенствования. Именно этим обусловлено широкое обращение к игровому моделированию. Такое моделирование осуществляется с помощью предварительно разрабатываемых имитационных игр, служащих для воспроизведения той или иной конкретной деятельности в воображаемой ситуации. Продуктивная деятельность и игра могут быть тождественными или достаточно сходными по своей структуре, но различаются принципиально с точки зрения условий протекания. В игровой деятельности реальные объекты заменяются обычно их моделями, что позволяет сохранить основные черты принятия и исполнения решений и, в то же время, максимально облегчить и упростить те действия, которые направлены на соответствующие объекты.

Замена в игровой деятельности реальных объектов их моделями имеет принципиальное значение для решения вопросов о единой методологической основе разработки и использования конкретных имитационных игр. Такие игры включают разнообразные средства интеллектуальной деятельности, функционально организованных специалистов, способы их взаимодействия и использования средств. Поэтому каждая такая игра выступает формой воспроизведения поведения соответствующей интеллектуальной системы. А теория подобных систем оказывается единым методологическим инструментарием для разработки метода игровой имитации.

Интеллектуальными системами в настоящее время называют воплощения сложных организационных форм научного познания, инженерной, управленческой и учебной деятельности, объединяющих группы функционально организованных специалистов и используемых ими интегрированных комплексов средств познания /3/. Для интеллектуальных систем, являющихся способом представления коллективной деятельности, небезразличной является проблема корректного взаимодействия между собой членов коллектива. И игровое моделирование, применяемое как технологический инструмент овладения специалистами правилами, методами и способами их деятельности, должно, видимо, использоваться и в качестве инструмента формирования определенных ценностей /4/ и норм их поведения /5/.

Так как усвоение критериев социально признанного поведения на уровне структуры личности является необходимой основой формирования этой личности и поддержания нормативного порядка в обществе, следовательно, наряду с технологическими программами обучения с помощью игровой имитации должны разрабатываться также программы, ориентированные на выработку определенных ценностей и норм поведения людей, организованных в интеллектуальные системы.

Л и т е р а т у р а

1. Интеллектуальные системы и имитация. Тезисы докладов и сообщений. Новосибирск, ИИФФ СО АН СССР, 1985.
2. Проблемы развития и освоения интеллектуальных систем. Секция I. Тезисы докладов и сообщений. Новосибирск, ИИФФ СО АН СССР, 1986.
3. И.С.Ладенко. Интеллектуальные системы и логика. Новосибирск: Наука, 1973.
4. О.Г.Дробницкий. Ценности. // БСЭ. М.:изд-во Советская энциклопедия, 1978.- Т.28. С.492.
5. "Норма". // БСЭ. М.:изд-во Советская энциклопедия, 1974.- Т.18. С.123.