

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (TECNOLOGIA)

### I. Conformática

**Definologia.** A *Inteligência Artificial* (IA) é a subárea da Ciência da Computação responsável por pesquisar e propor a elaboração de dispositivos computacionais capazes de simular aspectos do intelecto humano, ao modo da capacidade de raciocinar, perceber, tomar decisões e resolver problemas.

**Tematologia.** Tema central neutro.

**Etimologia.** A palavra *inteligência* provém do idioma Latim, *intelligentia*, “inteligência; entendimento; conhecimento; noção”. Apareceu no Século XIV. O adjetivo artificial vem do Latim, *artificialis*, “artificial, feito com arte, artificioso, ardiloso”. Apareceu no Século XV. A expressão *inteligência artificial* foi cunhada em 1956, pelo cientista da computação estadunidense John McCarthy (1927–2011).

**Sinonimologia:** 1. Inteligência computacional. 2. Inteligência robótica. 3. Inteligência virtual. 4. *Software* para simulação de comportamento humano.

**Cognatologia.** Eis, na ordem alfabética, 11 cognatos derivados do vocábulo *artificial*: *artificialidade*; *artificialismo*; *artificialista*; *artificialística*; *artificialístico*; *artificialização*; *artificializada*; *artificializado*; *artificializante*; *artificializar*; *artificializável*.

**Neologia.** As duas expressões compostas *Inteligência Artificial Construtiva* e *Inteligência Artificial Destrutiva* são neologismos técnicos da Tecnologia.

**Antonimologia:** 1. Inteligência humana; inteligência subumana. 2. Inteligência parapsíquica. 3. Inteligência evolutiva (IE). 4. *Software* trivial.

**Estrangeirismologia:** as *shells* de sistemas especialistas; a *data mining*; os *frames* de conhecimento; a *knowledge base*; os *toys problems*; os algoritmos de *machine learning*; os sistemas de *swarm intelligence*; os *chatterbots*; os *fakes* da Tecnologia.

**Atributologia:** domínio das faculdades mentais, notadamente do autodiscernimento quanto à aplicação cosmoética dos recursos tecnológicos.

**Megapensologia.** Eis 1 megapensene trivocabular relacionado ao assunto: – *Inexiste consciência artificial*.

**Citaciologia:** – *Um dos poucos resultados rápidos e difíceis a surgir nas três primeiras décadas da pesquisa em IA é que a inteligência requer conhecimento* (Elaine Rich, 1950–).

### II. Fatuística

**Pensologia:** o holopensene pessoal da tecnicidade; os evolucionpensenes; a evolucionpensenedade; os cognopensenes; a cognopensenedade; os tecnopensenes; a tecnopensenedade.

**Fatologia:** a IA simbólica embasada na hipótese de sistemas de símbolos serem o meio necessário e suficiente para ações inteligentes em geral; a abordagem da IA conexionista (subsimbólica) simulando os componentes cerebrais; a IA probabilística; os múltiplos módulos de inteligência do ser humano; a falta de consenso sobre a natureza das inteligências humana e subumana; as diferenças entre instinto e inteligência; a relação entre percepção e inteligência; as pesquisas sobre mecanismos do raciocínio; a análise lógica precedendo a ação racional; a lógica proposicional; a lógica de predicados; a lógica nebulosa ou difusa; a lógica modal; a lógica temporal; a lógica paraconsistente; o raciocínio não monotônico; as linguagens Prolog e Lisp servindo de base para a programação simbólica; os sistemas para reconhecimento de caracteres manuscritos (ICR); os *softwares* para reconhecimento e síntese de voz; o reconhecimento de objetos a partir dos mecanismos de visão computacional; a computação bioinspirada; os algoritmos genéticos; o conhecimento procedimental; o conhecimento declarativo; as bases de conhecimento de senso comum; as ontologias computacionais; as múltiplas formas de representação do conhecimento; a modela-

gem de problemas por satisfação de restrições; as redes neurais artificiais; as redes semânticas representando conhecimento através de relações entre conceitos; as redes bayesianas usadas para raciocínio em condições de incerteza; os modelos ocultos de Markov permitindo a previsão do estado futuro a partir da análise dos estados observados no passado do ambiente em questão; as sociedades artificiais; os micromundos; os agentes de *software*; a Linguística Computacional; as ambiguidades gramaticais e semânticas dificultando o processamento de linguagem natural; os *softwares* de tradução automática entre idiomas; a pesquisa em computação afetiva buscando meios de detectar e simular emoções humanas; os sensores robóticos; os veículos terrestres não tripulados; os veículos aéreos não tripulados; os veículos subaquáticos autônomos; a inteligência aparente de programas de computador; o sistema especialista *Mycin* para diagnóstico de doenças infectocontagiosas; o programa simulador de psicoterapeuta ELIZA; o programa *General Problem Solver* (GPS) com base na análise meios-fins; o *Deep Blue* da *International Business Machine* (IBM), primeiro computador a vencer o enxadrista campeão mundial azerbaijanês Garry Kimovich Kasparov (1963–); as competições de futebol da *RoboCup*; a ideia equivocada de imortalidade do transumanismo; os questionamentos da Filosofia da Mente; a natureza imaterial da vontade, intenção e livre arbítrio das consciências; a metáfora mente-cérebro / *software-hardware*; o teste de Alan Mathison Turing (1912–1954); o experimento do quarto chinês proposto por John Rogers Searle (1932–); as tentativas de humanizar as máquinas (antropomorfismo); a impossibilidade das máquinas pensarem frustrando a hipótese da IA forte; a consciência na condição de princípio inteligente do Cosmos.

**Parafatologia:** a autovivência do estado vibracional (EV) profilático; a energia consciencial (EC) afetando o funcionamento de computadores e equipamentos em geral; a precária comunicação com consciexes através da transcomunicação instrumental (TCI); a vivência da projetabilidade lúcida (PL) mostrando a consciência ser mais complexa comparada à relação mente–corpo humano; a falta de vivência prática com as próprias energias conscienciais dos cientistas eletrônicos; a ignorância da Ciência Convencional quanto à existência de aparelhos extrafísicos e da Paratecnologia.

### III. Detalhismo

**Sinergismologia:** o *sinergismo entre as ciências cognitivas, Psicologia, Neurociência, Linguística e Inteligência Artificial nas múltiplas abordagens do estudo da inteligência.*

**Principiologia:** o *princípio de atrás de toda máquina ter a consciência; o princípio de a consciência estar além da energia.*

**Codigologia:** o *código pessoal de Cosmoética (CPC) regulando os limites úteis dos recursos tecnológicos.*

**Teoriologia:** a *teoria da informação; a teoria dos jogos; a teoria da utilidade; a teoria da decisão; a teoria do controle; a teoria matemática da evidência de Dempster-Shafer; a teoria da evolução das espécies* de Charles Robert Darwin (1809–1882) servindo de base para a IA evolucionista.

**Tecnologia:** as *técnicas de busca heurística.*

**Laboratoriologia:** o *laboratório conscienciológico da Mentalsomatologia; os laboratórios de Inteligência Artificial das universidades.*

**Colegiologia:** o *Colégio Invisível da Mentalsomatologia; o Colégio Invisível da Ciência.*

**Efeitologia:** o *efeito IA fazendo as aplicações da Inteligência Artificial passarem desapercebidas no cotidiano.*

**Neossinapsologia:** as *neossinapses adquiridas da Heuristicologia.*

**Ciclogia:** o *ciclo aquisição de informação–repetição didática–habilidade adquirida–competência.*

**Enumerologia:** os *sistemas especialistas; os sistemas fuzzy; os sistemas com base em colônia de formigas; os sistemas tutores inteligentes; os sistemas multiagentes; os sistemas com base em regras; os sistemas de manutenção de verdades.*

**Binomiologia:** o *binômio hardware-software*; o *binômio símbolo-significado*.

**Interaciologia:** a *interação homem-máquina*; a *interação consciência-energia*; a *interação memória-inteligência*; a *interação conhecimento-inferência*; a *interação robéxis-Tecnologia*.

**Crescendologia:** o *crescendo em armazenamento memória cache-Random Access Memory (RAM)-hard disc (HD)*; o *crescendo memória cerebral-holomemória*; o *crescendo informação-raciocínio-autonomia*.

**Trinomiologia:** o *trinômio filosófico consciência-identidade-mente*; o *trinômio busca-memória-raciocínio*.

**Polinomiologia:** o *polinômio robótico performance-ambiente-atuadores-sensores*; o *polinômio estímulo-receptores-rede neural-atuadores-resposta*.

**Antagonismologia:** o *antagonismo natural / artificial*; o *antagonismo homem / máquina*; o *antagonismo microchip / paramicrochip*; o *antagonismo cérebro / computador*; o *antagonismo neurônio / Central Processing Unit (CPU)*; o *antagonismo máquina / autômato humano*; o *antagonismo robô-brinquedo / robô-explorador*; o *antagonismo robô bélico / robô desarmador-de-bomba*; o *antagonismo matéria / pensamento*; o *antagonismo realidade experimental / realidade virtual*; o *antagonismo concreto / abstrato*; o *antagonismo teoria / prática*.

**Paradoxologia:** o *paradoxo da Tecnologia permitir à conscin deixar de ser operária e ao mesmo tempo poder desestimular esforço mentalsomático*; o *paradoxo de Moravec mostrando ser difícil dotar o computador de aspectos simples para o ser humano e ao mesmo tempo ser fácil implementar atividades exigindo alta complexidade lógica*.

**Legislogia:** as *3 leis da Robótica* propostas pelo escritor de ficção científica Isaac Asimov (1920–1992) visando manter os robôs sob o domínio humano.

**Filiologia:** a *computaciofilia*.

**Fobiologia:** a *automatonofobia*; a *fobia aos equipamentos tecnológicos*; a *conscienciofobia* evidenciada nos adoradores da realidade virtual.

**Sindromologia:** a *síndrome da distorção imaginativa*; a *síndrome do ph.Deus*.

**Mitologia:** o *mito de o computador não errar*.

**Holotecologia:** a *cognoteca*; a *heuristicoteca*; a *infoteca*; a *logicoteca*; a *mentalsomateca*; a *roboticoteca*; a *tecnoteca*.

**Interdisciplinologia:** a *Inteligência Artificial*; a *Tecnologia*; a *Robótica*; a *Cibernética*; a *Matemática*; a *Engenharia*; a *Computação*; a *Algoritmologia*; a *Heuristicologia*; a *Linguística*; a *Psicologia*; a *Neurociência*; a *Filosofia*; a *Cosmoeticologia*.

#### IV. Perfilologia

**Elencologia:** a *conscin eletrônica*; a *conscin lúcida*; a *isca humana lúcida*; o *ser desperto*; o *ser interassistencial*; a *conscin enciclopedista*.

**Masculinologia:** o *pré-serenão vulgar*; o *tenepessista*; o *projedor consciente*; o *epicon lúcido*; o *conscienciólogo*; o *intelectual*; o *avatar de jogos eletrônicos*; o *personagem Frankenstein*; o *personagem Pinóquio*; o *androide*; o *ciborgue*.

**Femininologia:** a *pré-serenona vulgar*; a *tenepessista*; a *projedora consciente*; a *epicon lúcida*; a *consciencióloga*; a *intelectual*; a *avatar de jogos eletrônicos*; a *androide*; a *ciborgue*.

**Hominologia:** o *Homo sapiens technologicus*; o *Homo sapiens electronoticus*; o *Homo sapiens informaticus*; o *Homo sapiens intellegens*; o *Homo sapiens heuristicus*; o *Homo sapiens scientificus*; o *Homo sapiens mentalsomaticus*.

#### V. Argumentologia

**Exemplologia:** *Inteligência Artificial Construtiva* = aquela aplicada na área da Educação; *Inteligência Artificial Destrutiva* = aquela aplicada no belicismo.

**Culturologia:** a cultura da automação generalizada; a cultura nerd.

**Aplicações.** Eis, por exemplo, na ordem alfabética, 7 aplicações de Inteligência Artificial encontradas no cotidiano da Era atual da Supercomunicação Global:

1. **Bolsa de valores:** a compra e venda de ações em bolsas de valores sem qualquer intervenção humana.
2. **Câmera fotográfica digital:** o foco automático dos rostos das pessoas durante a pose para fotos.
3. **Cartão de crédito:** a identificação de fraudes realizadas por terceiros a partir da análise do perfil e histórico das transações do usuário.
4. **Comércio eletrônico:** a recomendação de outros produtos feita pelo sistema de vendas na *Internet*, com base no item escolhido pelo cliente.
5. **Global Positioning System (GPS) automotivo:** a construção de rotas para o destino desejado a partir do mapa de ruas, estradas e coordenadas de latitude e longitude do automóvel.
6. **Motores de busca da Web:** a sugestão de assunto para pesquisa, obtido pela similaridade léxica ou correção de erros ortográficos durante a digitação.
7. **Tradutores automáticos:** a tradução automática de palavras, frases ou textos completos entre diversos idiomas, a exemplo do *Google Translator* e *Bing Translator*.

**Debatologia.** Sob a ótica da *Controversiologia*, além de ideias equivocadas presentes em filmes cinematográficos, a Inteligência Artificial reacendeu o debate sobre a natureza da consciência, a identidade e a localização da mente.

**Ignorância.** Ainda hoje (Ano-base: 2012), tais questões permanecem não solucionadas para a Ciência Convencional porque os cientistas ignoram a inteligência evolutiva e a autopesquisa a partir do *princípio da descrença* (PD) e do próprio parapsiquismo, incluindo a projeção lúcida.

**Cogniologia.** Como esclarece a *Interdisciplinologia*, a Inteligência Artificial tem contribuído para mostrar a necessidade de se compreender mais o *modus operandi* da cognição humana. Porém, a vivência da projetabilidade lúcida demonstra a consciência estar localizada fora do cérebro físico, embora se manifeste temporariamente através dele.

## VI. Acabativa

**Remissologia.** Pelos critérios da *Mentalsomatologia*, eis, por exemplo, na ordem alfabética, 15 verbetes da *Enciclopédia da Conscienciologia*, e respectivas especialidades e temas centrais, evidenciando relação estreita com a Inteligência Artificial, indicados para a expansão das abordagens detalhistas, mais exaustivas, dos pesquisadores, mulheres e homens interessados:

01. **Acrobacia mentalsomática:** Heurístico; Neutro.
02. **Aparência:** Intrafisiologia; Nosográfico.
03. **Autômato humano:** Parafisiologia; Nosográfico.
04. **Barreira teórica:** Autopesquisologia; Neutro.
05. **Douta ignorância:** Autodiscernimentologia; Nosográfico.
06. **Falsidade objetal:** Intrafisiologia; Neutro.
07. **Funcionalidade:** Intrafisiologia; Homeostático.
08. **Inteligência:** Conscienciometrologia; Neutro.
09. **Inteligência evolutiva:** Autevoluciologia; Homeostático.
10. **Inteligência técnica:** Tecnologia; Neutro.
11. **Máquina consciencial:** Intrafisiologia; Neutro.
12. **Nanotecnologia pró-paz:** Tecnologia; Homeostático.
13. **Neuroconscienciologia:** Paraneurologia; Neutro.
14. **Pico máximo da inteligência:** Mentalsomatologia; Homeostático.
15. **Técnica do algoritmo:** Algoritmologia; Neutro.

## **A AUTODESCOBERTA DA PRÓPRIA NATUREZA EXTRA-FÍSICA EVIDENCIA PARA A CONSCIN LÚCIDA O TETO MÁXIMO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: A COGNIÇÃO HUMANA SIMULADA, SEM QUALQUER AUTOCONSCIÊNCIA.**

**Questionologia.** Você, leitor ou leitora, já ponderou sobre a natureza e o alcance dos atributos da própria inteligência? São superiores, iguais ou inferiores à Inteligência Artificial? Como obteve tal conclusão?

### **Filmografia Específica:**

1. *Blade Runner - O Caçador de Andróides*. **Título Original:** *Blade Runner*. **País:** EUA; Hong Kong; & Reino Unido. **Data:** 1982. **Duração:** 117 min. **Gênero:** Ficção científica. **Idade** (censura): 14 anos. **Idioma:** Inglês; Alemão; Cantonês; Japonês; & Húngaro. **Cor:** Colorido. **Legendado:** Espanhol; Inglês; & Português (em DVD). **Direção:** Ridley Scott. **Elenco:** Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward James Olmos; M. Emmet Walsh; & Daryl Hannah. **Produção:** Charles de Lauzirika; & Michael Deeley. **Desenho de Produção:** Lawrence G. Paull. **Direção de Arte:** David L. Snyder. **Roteiro:** Hampton Francher; & David Webb Peoples, com base no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick. **Fotografia:** Jordan Cronenweth. **Música:** Vangelis. **Montagem:** Marsha Nakashima; & Terry Rawlings. **Cenografia:** Linda DeScenna; Leslie McCarthy-Frankenheimer; & Thomas L. Roysden. **Figurino:** Michael Kaplan; & Charles Knode. **Efeitos Especiais:** Entertainment Effects Group; Dream Quest Images; Filmfex Animation Services; & Lodge / Cheesman Associates. **Companhia:** Ladd Company, The; Shaw Brothers; Warner Bros. Pictures; Michael Deeley Production; & Ridley Scott Productions. **Outros dados:** Filme recebeu duas indicações para o Oscar. **Sinopse:** No início do século XXI, grande corporação desenvolve andróides conhecidos como replicantes, equipados em inteligência ao ser humano e utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas. Quando parte dos replicantes provoca motim, passam a ser considerados ilegais na Terra. É criada a força especial policial – *Blade Runners* – para os caçar e matar. Em novembro de 2019, em Los Angeles, quando 5 replicantes chegam à Terra, o ex-Blade Runner Rick Deckard (Harrison Ford) é encarregado de caçá-los.

2. *2001: Uma Odisséia no Espaço*. **Título Original:** *2001: A Space Odyssey*. **País:** EUA; & Reino Unido. **Data:** 1968. **Duração:** 141 min. **Gênero:** Ficção científica. **Idade** (censura): Livre. **Idioma:** Inglês; & Russo. **Cor:** Colorido. **Legendado:** Inglês; & Português (em DVD). **Direção:** Stanley Kubrick. **Elenco:** Keir Dullea; Gary Lockwood; William Sylvester; Daniel Richter; Leonard Rossiter; Margaret Tyzack; & Robert Beatty. **Produção:** Stanley Kubrick. **Desenho de Produção:** Ernest Archer; Harry Lange; & Anthony Masters. **Direção de Arte:** John Hoesli. **Roteiro:** Stanley Kubrick; & Arthur C. Clarke. **Cenografia:** Robert Cartwright. **Fotografia:** Geoffrey Unsworth. **Montagem:** Ray Lovejoy. **Figurino:** Hardy Amies. **Efeitos Especiais:** MGM. **Companhia:** MGM; Stanley Kubrick Productions. **Outros dados:** Filme ganhou o Oscar de melhores efeitos visuais. **Sinopse:** Desde a pré-história, misterioso monólito negro parece emitir sinais de outra civilização interferindo no planeta Terra. Quatro milhões de anos depois, no século XXI, equipe de astronautas é enviada a Júpiter para investigar o enigmático monólito em nave totalmente controlada pelo computador HAL 9000. No meio da viagem HAL entra em pane e começa a eliminar os tripulantes.

3. *IA - Inteligência Artificial*. **Título Original:** *AI - Artificial Intelligence*. **País:** EUA. **Data:** 2001. **Duração:** 146 min. **Gênero:** Ficção científica. **Idade** (censura): Livre. **Idioma:** Inglês. **Cor:** Colorido. **Legendado:** Espanhol; Inglês; Português; Chinês; Coreano; & Tailandês (em DVD). **Direção:** Steven Spielberg. **Elenco:** Haley Joel Osment; Frances O'Connor; Sam Robards; Jake Thomas; Jude Law; William Hurt; & Ken Leung. **Produção:** Boonie Curtis; Steven Spielberg; & Kathleen Kennedy. **Desenho de Produção:** Rick Carter. **Direção de Arte:** Richard L. Johnson; William James Teegarden; & Thomas Valentine. **Roteiro:** Steven Spielberg; Ian Watson; & Brian Aldiss. **Fotografia:** Janusz Kaminski. **Música:** John Williams. **Montagem:** Michael Kahn. **Cenografia:** Nancy Haigh. **Figurino:** Bob Ringwood. **Efeitos Especiais:** Anatomorphex; Industrial Light & Magic; Pacific Data Images; & Stan Winston Studio. **Companhia:** Warner Bros. Pictures; DreamWorks SKG; Amblin Entertainment; & Stanley Kubrick Productions. **Outros dados:** Filme recebeu duas indicações para o Oscar. **Sinopse:** A companhia Cybertronics criou o menino David (Haley Joel Osment), o primeiro robô programado para amar incondicionalmente. Adotado pelo casal Harry e Monica Swinton, pais do portador de doença terminal, o qual foi congelado até a cura ser encontrada. Após a cura do filho humano, o casal se desfaz do menino-robô. Rejeitado pelos humanos e pelos andróides, inicia a jornada para encontrar lugar no mundo onde a linha separando-o das outras máquinas pode ser assustadora, imensa ou quase imperceptível.

4. *Matrix*. **Título Original:** *The Matrix*. **País:** EUA; & Austrália. **Data:** 1999. **Duração:** 136 min. **Gênero:** Ficção científica. **Idade** (censura): 12 anos. **Idioma:** Inglês. **Cor:** Colorido. **Legendado:** Português; Espanhol; & Inglês (em DVD). **Direção:** Andy Wachowski; & Lana Wachowski. **Elenco:** Keanu Reeves; Laurence Fishburne; Carrie-Anne Moss; Hugo Weaving; Joe Pantoliano; Marcus Chong; Julian Arahanga; Matt Doran; Belinda McClory; Gloria Foster; & Ray Anthony Parker. **Produção:** Joel Silver. **Desenho de Produção:** Owen Paterson. **Direção de Arte:** Hugh Bateup; & Michelle McGahey. **Roteiro:** Andy Wachowski; & Lana Wachowski. **Fotografia:** Bill Pope. **Música:** Don Davis. **Montagem:** Zach Staenberg. **Cenografia:** Lisa Brennan; Tim Ferrier; & Marta McElroy. **Figurino:** Kym Barrett. **Efeitos Especiais:** Amalgamated Pixels; Animal Logic; Bullet Time; DFILM Services; Makeup Effects Group Studio; Manex Visual Effects; & Mass. Illusions. **Companhia:** Warner Bros. Pictures; Village Roadshow Pictures; Groucho II Film Partnership; & Silver Pictures. **Outros dados:** Vencedor dos Oscars de melhor montagem, edição de som, mixagem de som

e efeitos visuais. **Sinopse:** Em futuro próximo, Thomas Anderson (Keanu Reeves), jovem programador de computador morando em cubículo escuro, é atormentado por estranhos pesadelos. Quanto mais o sonho se repete, mais duvida da realidade. Através do encontro com os misteriosos Morpheus (Laurence Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Moss), Thomas descobre-se, assim como outras pessoas, vítima do Matrix, sistema inteligente e artificial manipulador da mente das pessoas, criando a ilusão de mundo real. Morpheus, está convencido de Thomas ser Neo, o aguardado messias capaz de enfrentar o Matrix e conduzir as pessoas de volta à realidade e à liberdade.

5. **O Homem Bicentenário. Título Original:** *Bicentennial Man*. País: EUA. Data: 1999. Duração: 131 min. Gênero: Ficção científica. Idade (censura): Livre. Idioma: Inglês. Cor: Colorido. Legado: Espanhol; Inglês; & Português (em DVD). Direção: Chris Columbus. Elenco: Robin Williams; Embeth Davidtz; Sam Neill; Oliver Platt; Kiersten Warren; & Wendy Crewson. Produção: Michael Barnathan; Chris Columbus; Gail Katz; Laurence Mark; Neal Miller; Wolfgang Petersen; & Mark Radcliffe. Desenho de Produção: Norman Reynolds. Direção de Arte: William Hiney; Bruton E. Jones Jr.; & Mark W. Mansbridge. Roteiro: Nicholas Kazan, com base no conto *The Bicentennial Man* de Isaac Asimov. Fotografia: Phil Meheux. Música: James Horner. Montagem: Nicolas de Toth; & Neil Travis. Cenografia: Anne Kuljian. Figurino: Joseph G. Aulisi. Efeitos Especiais: Dream Quest Images; Keith Vanderlaan's Captive Audience Productions; Steve Johnson's XFX; & Tippett Studio. Companhia: 1492 Pictures; Columbia Pictures Corporation; Laurence Mark Productions; Radiant Productions; & Touchstone Pictures. Outros dados: Filme indicado ao Oscar de melhor maquiagem. Sinopse: Em 2005, família americana compra novo utensílio doméstico, o robô chamado Andrew (Robin Williams), para realizar tarefas domésticas simples. Aos poucos, Andrew vai apresentando traços característicos do ser humano, como curiosidade, inteligência e personalidade própria. Inicia-se a saga de Andrew em busca de liberdade e de se tornar, na medida do possível, humano.

#### Bibliografia Específica:

1. Khalfa, Jean Org.; *A Natureza da Inteligência: Uma Visão Interdisciplinar (What is Intelligence?)*; Antologia; trad. Luiz Paulo Rouanet; 212 p.; 8 caps.; 7 enus.; 2 esquemas; 8 fórmulas; 6 fotos; 4 gráfs.; 28 ilus.; 9 microbio-grafias; 4 siglas; 1 tab.; 1 filme; 59 refs.; 21 x 13,5 cm; br.; Fundação Editora da UNESP; São Paulo, SP; 1996; páginas 96 a 100.
2. Moravec, Hans; *Homens e Robôs: O Futuro da Inteligência Humana e Robótica (Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence)*; revisor Carlos Fiolhais; trad. Luis Malaquias F. Lima; 290 p.; 6 caps.; 1 cronologia; 1 enu.; 5 fórmulas; 8 fotos; 2 gráfs.; 20 ilus.; 16 siglas; 2 tabs.; 84 refs.; 3 apênds.; 21 x 13,5 cm; br.; Gradiva; Lisboa; Portugal; 1992; página 22.
3. Rich, Elaine; & Knight, Kevin; *Inteligência Artificial (Artificial Intelligence)*; revisor Alvaro Antunes; trad. Maria Cláudia Santos Ribeiro Ratto; XXVI + 722 p.; 22 caps.; 37 algoritmos; 213 enus.; 146 exercícios; 24 fórmulas; 10 gráfs.; 228 ilus.; 20 siglas; 7 tabs.; 452 refs.; alf.; ono.; 24 x 17 x 3 cm; br.; 2ª Ed.; Makron Books; São Paulo; 1993; páginas 9 e 280 a 284.
4. Russell, Stuart J.; & Norvig, Peter; *Artificial Intelligence: A Modern Approach*; XVIII + 1132 p.; 27 caps.; 70 algoritmos; 1 cronologia; 137 enus.; 456 exercícios; 216 fórmulas; 23 fotos; 108 gráfs.; 267 ilus.; 171 siglas; 31 tabs.; 1.999 refs.; 2 apênds.; alf.; 29 x 20,5 x 4 cm; br.; 3ª Ed.; Prentice Hall; Upper Saddle River, NJ; EUA; 2010; páginas 1.026 a 1.040.
5. Searle, John R.; *Minds, Brains, and Programs; The Behavioral and Brain Sciences*; Revista; Bimemstral; Vol. 3; N. 3; 9 refs.; Cambridge University Press; Berkeley, CA; EUA; Setembro, 1980; páginas 417 a 457.
6. Turing, Alan M.; *Computing Machinery and Intelligence; Mind*; Revista; Trimestral; Vol. 59; N. 236; 9 refs.; Oxford; UK; Outubro, 1950; páginas 433 a 460.

#### Webgrafia Específica:

1. American Association for Artificial Intelligence; disponível em: <<http://www.aaai.org>>; acesso em: 15.08.12; 15h40.
2. Caetano, Rodrigo; *A Revolução das Máquinas*; Reportagem; IstoÉ Dinheiro; Revista; São Paulo, SP; Ed. 751; 24.02.12; 21h00; Seção: Mercado Digital; 2 cronologias; 8 entrevistas; 1 enu.; 14 fotos; 1 ilus.; disponível em: <[http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/78616\\_A+REVOLUCAO+DAS+MAQUINAS](http://www.istoedinheiro.com.br/noticias/78616_A+REVOLUCAO+DAS+MAQUINAS)>; acesso em: 11.10.12; 17h56.
3. Introduction to Artificial Intelligence; disponível em: <<http://www.ai-class.com>>; acesso em: 15.08.12; 16h12.
4. The AI Effect; disponível em: <<http://aitopics.net/AIEffect>>; acesso em: 15.08.12; 17h13.
5. The RoboCup Federation; disponível em: <<http://www.robocup.org>>; acesso em: 14.08.12; 16h47.

R. S.