

開放文學 – 漢文樂園 – 漢字基因

概念模組 認識模組 凡例

三、概念模組：

釋文：「概」一字首：木，材料。字身：既，食畢，完成。

* 宅前繫馬之短木樁，或推平斗斛米麥的木棒，因不夠精準，象徵約略。

「念」一字身：今，當前。字首：心，人之內感器官。

* 此時此刻心上所思，人對事物審視之所知所得。

定義：人的經驗錯綜複雜，為了便於彼此間的溝通，特以約定的符號訊息，代表相關的、概略性的認知者。

概念模組，在漢字即為常識結構，如為拼音文字，則尚須在概念模組之外，另行建立常識結構。常識結構之難度遠大於任何一種知識，蓋知識有一定的範疇，而常識則無從限制。若無常識做基礎，語言文字只是一些無機的符號，對理解毫無意義。

漢字最大的價值，就在於圖形符號與「象」的常識結構上。只要熟習取象的本旨，以及形聲的擴充規律，漢字本身就是字典，外加一整部百科全書。一般說來，中國人只要略識「之無」，就小有常識，正是這種微妙的模組之功。

人生有限而宇宙無窮，以有限理解無窮，本係不可能的任務。經過人類數十萬年的摸索，終於發現一種以簡馭繁的法則，即以簡單的訊息，代表含糊的常識經驗認知，是稱「概念」。（詳情請見《周易》及《詞易》。）若以概念為經，常識經驗為緯，彼此交錯銜接成為一個模組，這種模組即為「概念模組」。

概念與常識的關係非常密切，能代表多數常識，將概念做為索引或目錄簡單易行。概念等於常識，因漢字來自圖形文字之「六書」法則。

①辨識概念因子：文字中已具辨識之定義：

如字首：日月與光熱有關；目與視訊有關。

金木水火土為性質分類。

牛馬犬鳥魚為生物分類。

門戶車舟穴為機能分類。

刀矛弓矢貝為用途分類。

骨肉皮毛髟為組織分類。

手足口彳走為行為分類。

②認識概念因子：漢字係以少數概念，結合成為「詞組」，詞組產生模組認知，即功能、控制、變化、情況、利害等所具有的能量。

如「火車」是一個概念，而「火車是交通工具」則為常識。

「火車」之概念為：「火」為動力，「車」為交通工具。

而火的動力及交通工具的性質則為知識。

四、認識模組：

釋文：「認」一字首：言，舌頭上所產生者，人所說的話。字身：忍，刀刃在心上，容，耐也。

* 言忍，多想而後分辨明白，承受。

「識」一字首：言，所說的話。字身：音戈，不同的現象。

* 言及不同的現象，是有所體會也。

定義：辨識明白後，對各種現象有所體會。

電腦本無生命、無思想，素來無法理解人類語言、文字。但是，電腦處理資料時，操作快速、記憶量大，效率高、成本低，是人類最理想的工作伙伴。

由於人是生命體，有各種情緒、心理、生理上的困擾，即令具有智能，其功效時正時負，建樹雖多、破壞亦鉅。在人類文明發展的過程中，人類一再反思，希望能透過教化、管制，去除一己的私心。然而事實證明，除了極少數聖賢仙佛，絕大人都緊緊抱著「人不自私，天誅地滅」的心態。

電腦不具私心，但是，電腦也不具思想！人雖不能改變人，能不能改變電腦？於茲，電腦理解便成為重點課題。

為求掌握電腦理解的技術，西方工業國家不惜工本、不遺餘力，迄今整整研究了五十年，從機器控制到人工智能，但都沒有任何突破。原因很簡單，要控制電腦必須通過溝通，而欲溝通則必須使用語言。而西方所使用的拼音文字，不具備字義的基因，即令有「字典」可查，而查得的文字以車載以斗量，文字仍是文字，致無機可尋。

人之所以能理解週遭環境與自我感受，係在生活過程中，累積了大量的經驗，貯存在大腦的記憶中。每當人的感官接受到新的刺激變化，能夠喚起過往的經驗，再根據經驗的判斷，以理解所應採取的動作行為。

大腦之記憶建立在神經網絡中，由於各種刺激紛至沓來，在不斷的重覆後，「相似」的刺激會在神經網絡上產生一個「節點」。這個節點與其他節點之間，俱是經驗的記錄，故經由節點就可喚起過往那「概略」的印象。這種「概略」的印象，正是人類理解萬事萬物的基礎。

漢字概念正是如此，將上述之「節點」改為「概念」，「概略的念頭」就相當於「概念的

印象」，不夠精準的概念，便是與「神經網絡」相似的「概念網絡」，所以概念能夠輕易地令人理解。再如將電腦擬人化，設計了「記憶網絡」，再令內部機器指令、內碼與漢字語文相通，機器即可如人一般理解。

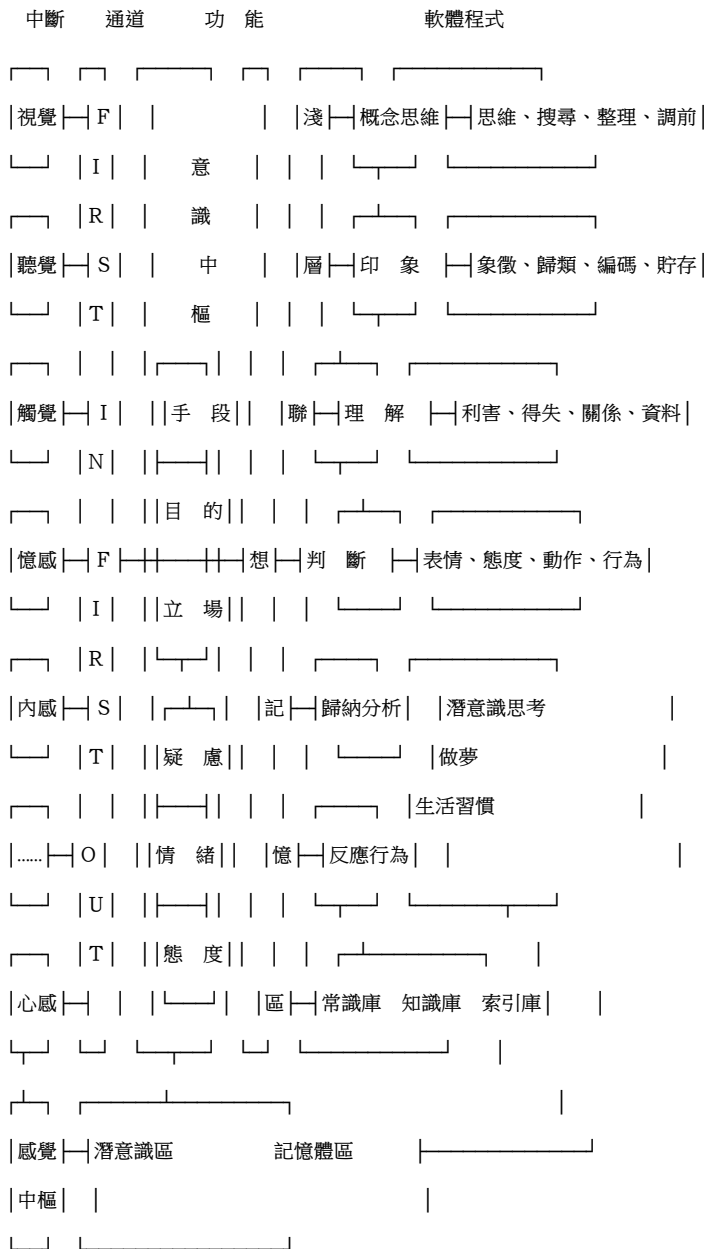
下面是電腦認識過程之概略結構圖：

辨識輸入：視覺、聽覺、觸覺之刺激訊息，如語音、文字、圖形等。

概念網絡：即漢字基因表，二字元概念碼直接通連。

記憶體：資訊、經驗、感受記錄等，視需求而定。

意識中樞：中樞由硬體製作，身體提供中斷，經 F I F O 傳入概念，應用則透過軟體。



上圖祇是概要，大腦參與的神經細多達百億之多，實際上不可能一一模仿。但根據人類行為可知，上述結構大致上能夠處理文字概念（語音需先辨識為文字），而且導致情緒、行為。將之設計成硬體，此圖視為一個節點模組，可以不斷重覆，互相通連成為網絡，能達成認識理解的目的。

五、凡例：

將概念模組組合成「觀念」，觀念配合動靜及感受概念，組合成「句子」，是為一系列的常識事件，經常代表著某種主觀的經驗，通過概念溝通，以求客觀檢驗者。

句子可以視為一組連結的系統，由本態系統、連結系統及終態系統三者構成。

本態系統可以是任何系統，連結系統則必須與本態有介面關係，終態系統多屬因果關係，如非因果之陳述，則可從缺。

概念是由基本的、不可分割的因子所組成，源自刺激，其中包括外來的能量變化、內在的

經驗認識等等。刺激又有各種不同的性質，在不同情況下有不同的認知。句子就是要界定概念所不能代表的各種情況，以表達其本態或終態認知。

概念結構是多層次的組合，縱橫結成網絡，當網絡聚合為一「交集」時，人始能認知各概念間的關係。聚合有其必然的過程，過程的長短會影響網絡電勢的強弱。時間短效率高，時間長則電勢減弱，無法聚焦。

因此，概念最有效的應用方式，必是在電勢尚未減弱前，聚焦完畢。所以句子不宜太長，人對超過十個概念以上的句子，常常要重複思考，否則不能理解。

連續的系列常識，始能組成由簡單到複雜的知識，唯有整個系統架構完成後，知識才可稱為一個體系。用「文法學」的術語來說，是以字組成詞，詞組成句，句組成段，各段組成篇章，篇章組成知識。

本態及終態系統各代表一種性質或狀態，所有的概念皆能適用。連結系統如涉及因果，則屬動作行為等「主觀動態」類概念，否則必為「客觀—抽象—定義—語法」類。

在系統觀之立場，文句係以本態系統為天，終態為地，連結為人。以天為大範圍，由人界的變化，以與地界合為一體。但在表達中，各系統又可細分：

例一：以「坐飛機去旅行」說明如次：

天：本態 坐飛機
天： (某人)——省略
人： 坐————行為，主觀認知
地： 飛機————本態
人：連結 去
天：
人： 去————行為，主觀認知
地：
地：終態 旅行
天：
人： 旅行——行為終態，主觀認知
地：

例二：分析「本文之主旨在於闡明知識模組之應用」：

天：本態 本文 之 主旨
天： 本文————本態
人： 之————屬性
地： 主旨————屬於本態
人：連結 在於 闡明
天： 在於————連結本態
人： 闡明————主觀認知
地：
地：終態 知識模組 之 應用
天： 知識模組——終態之本
人： 之————屬性
地： 應用————終態之果

此外尚有句子的結構關係，略舉數例如次：

(1)代表因、果及體、用關係者：

「因為，所以」、「故此」表因果關係。

「得以，可以」兼具因果及體用關係。

「把，用於」則為體用關係。

(2)結構的等效關係：

「是、為、係、等於、相當於……」等概念。

「你、妳、我、他……」等人稱代名詞，及「這個、那些……」等指示代名詞。

「和、及、與……」等連接詞。

(3)結構的從屬關係：

「有、屬於、的、之……」等界定前後關係者。

(4)結構的狀態關係：

如果結構功能為動作表現，則前者為始態，後者為終態。

(5)結構的程度關係：

所有的「相對概念」，如「大、小、快、慢，軟、硬、高、低」等，如果作為始態，表示為一時、空、質、量、數等性質的概略程度。如：「快」跑，「好」吃，「高」山，「近」利等。

又如「死打」及「打死」，「打」無終止概念，而「死」對生命體具終止概念，且屬完全終止。若以「死」為始態，則表示嚴重程度。至於是否已「打死」，則必須另行陳述。

若需要強調此一程度，則再應用其他的程度概念如：「很」快，「非常」好，「夠」高，「不」近，「一味」死打等。

(6)結構的數量關係：

為了更明確地表達，則需採用「數量概念」，數量概念有二：一為數值，一為性

狀。概念的應用彈性越大，其效率越高，故數值與性狀分別使用，遠比結合為不可分的單一概念有利。

以「人」為例：

- 「人」——未加性狀，單指「人」，數量為一，無特殊意義。
- 「個」「人」——性狀為「個」，指人的「整體」。
- 「群」「人」——性狀為「群」，指很多人聚集之狀。
- 「堆」「人」——性狀為「堆」，指很多人「堆」在一起狀。
- 「車」「人」——性狀為「車」，指範圍為一車之中。
- 「家」「人」——性狀為「家」，範圍為一家。
- 「條」「人命」——性狀為「條」，其中之「人」用以界定「命」。

性狀類為界定性質、狀態的概念，與數值概念結合，可表達更多的屬性。

(7)結構的時、空關係：

如「前、後、左、右、上、下、內、外、中、裡……」等。

(8)結構的性質關係：

物有物性，以物質代表之：

「木製」為：以「木」質為原料，「人造之」。

事物有分類，以類性代表之：「車廂」為「車」之「廂」。

(9)尚有其他多種關係，茲不細列。

例三：

下文以「快去把那份資料印出來」為例，說明此介面的操作情形：（已暫略去情緒累積部份，因單獨一兩句話，不能構成累積條件。另外，漢字具有動畫的蒙太奇效應，是依視覺順序進行，最宜連續感知）。

假定電腦之〔立場〕＝處於等待指令狀況。

則電腦之〔目標〕＝完成「快去把那份資料印出來」。

電腦之〔判斷〕＝目標達成為止。

分析資料庫：

「我」＝電腦

「對方」＝誰？

調出「誰」的資料，以供判斷

參考。

逐字分類：（括號內代表電腦之執行態。）

快＝心部，屬於心態，快者決定，心中

決定需速也。

去＝動向。

（快去＝電腦立即執行）

把＝手部，手執。

（下列之執行內容）

那＝邑部，空間。

（指定之對象，與前文有關）

份＝人部，人所分者。

（對象）

資＝貝部，有次序之財。

（有利者）

料＝斗部，以斗計米，整理過者。

（資料＝專用詞，電腦貯存者）

印＝卩部，用爪處理者。

（電腦功能）

出＝動向。使露。

（使顯示）

來＝木部，樹下見人。

（電腦使實現）

再用常識庫，參考體用因果關係，根據一定的過程，即可逐步進行。