



سیستم‌ها عمدتاً در برخورد با رویدادهای ناگهانی و اتفاقی بعد از مدتی با مشکلات و خطاهای بزرگی مواجه می‌شوند. اما آنچه در سیستم‌های هوشمند به چشم می‌خورد تلفیقی از پایگاه داده ایستا و پایگاه داده پویاست (معرفت پویا به همراه فاکتوری به نام استنباط). مسئله‌ای که باید پاسخش را در پارامترهای مختلفی همچون احساس، عشق، آرمات، شادی، غم و ... جستجو نمود مرتبط به پدیده‌هایی هستند که بی‌شک نمی‌توانند به‌طور کامل به ماشین منتقل گردند. به عنوان مثال نمی‌توان کامپیوتری را پیدا کرد که کاری برای رضای خدا انجام دهد و یا پس از بازی شطرنج و برد و باخت احتمالی خوشحال شده و یا غمگین و افسرده شود.

سیدمحمد رضا هاشمی گلپایگانی

آقای B.V.Biryukov می‌گوید: با عقیده (Berg) عضو فرهنگستان علوم روسیه موافقم که ماشین نمی‌تواند همچون انسان هوشمند که در محیط‌های اجتماعی زندگی می‌کند و سیستم‌های پیچیده‌ای از نیازها و اهداف القا شده از سوی جامعه را داشته و از زبان طبیعی برای تبادل افکار با دیگر موجودات هوشمند استفاده می‌کند به تفکر بپردازد.

در حالت کلی تفاوت مهم میان سیستم‌های کلاسیک و مبتنی بر هوش مصنوعی با سیستم‌های هوشمند طبیعی و زیستی را می‌توان در جدول زیر مشاهده نمود. در پایگاه داده‌های ایستا هیچگونه اطلاعات قاعده‌مندی که بتوان بر اساس آنها اطلاعات جدیدی را تولید نمود، وجود ندارد. به این ترتیب برای حل مسئله پیچیده در یک سیستم کلاسیک نیاز به پایگاه وسیعی از داده‌ها خواهیم داشت و لذا اصول سیستم‌های کلاسیک صرفاً بر مبنای تجربیات گذشته بنا شده است. به عبارتی اینگونه