

<i>Prefacio</i> .....	9
-----------------------	---

## I. INTRODUCCIÓN

1. <i>Filosofía y cibernética</i> por K. M. Sayre .....	15
La información como medida técnica, 15; Información y significado, 17; Entropía del lenguaje natural, 19; Capacidad de información: precondition del significado, 20; Teoría de la información y semántica, 21; Inteligencia artificial, 22; Mecanismos jugadores de juegos de cálculo, 23; Mecanismos demostradores de teoremas, 24; Reconocimiento de patrones y creatividad, 25; Temas filosóficos de discusión, 26; Mecanismo, 27; Fisicalismo y determinismo, 32	

## II. TEORÍA DE LA INFORMACIÓN

2. <i>Información, máquinas y hombres</i> por J. L. Massey ...	37
Teoría de la información, 37; Información e irreversibilidad, 43; Transmisión de información, 46; Generación de la información, 49; Interacción máquina-hombre, 53; <i>Post scriptum</i> , 57	
3. <i>Elección, decisión y el origen de la información</i> por K. M. Sayre .....	59
4. <i>Teoría de la información y fenomenología</i> por F. J. Crosson .....	76
5. <i>Hacia un modelo cuantitativo de formación de patrones</i> por K. M. Sayre .....	101

## III. SOBRE CIERTAS CAPACIDADES DE LOS HOMBRES Y DE LAS MÁQUINAS

6. <i>Memoria, modelos y significado</i> por F. J. Crosson ....	131
7. <i>Obedecer reglas y seguir instrucciones</i> por D. B. Burrell	144
Distinciones preliminares, 145; Generalidad de las reglas, 149; Aplicación de la distinción a la actividad de la máquina, 152;	

Divisiones básicas dentro de las reglas, 154; Reglas de juego, 157; Cuestiones adicionales y no resueltas, 159; Reglas institucionales, 161

8. *Instrumentación y acción mecánica* por K. M. Sayre . . . 163

*Bibliografía selecta* . . . . . 181