

「詳細設計書：言語処理系」で記述するのを忘れていたことを追記します。エピソードブールから知識を紡ぐ技術についてです。人は体験によって知識を作っていきます。教えられることも、授業時間とか、本を読んでいるというようなエピソードが基盤になって、そのエピソードの内容を解析したり、分析したりしながら知識要素を獲得していくのです。

エピソードには時間感覚と空間感覚がありません。時間は、エピソードのなかの時間に関する手がかりによって推論して行くことになります。着ていた着物とか、卒業式の次の日だったというような手がかりです。空間についても、長野に住んでいたから、卒業式は長野市で行われたというように推論していく。そればかりか、事象は全て、エピソードの記録（ステージ、シーン、カットを表現するコマンド群）の中の共起関係を解析していくことで、知識化されるのです。

「国境の長いトンネルを抜けると雪国であった」ですと、この文章が書かれた時代の人は、その時代の旅行のイメージを思い出すでしょう。エピソードはコマンドとイメージの対なのです。そうして、「列車」は「蒸気機関車」で、地道な暗いイメージの映像を得て、この文章を理解します。

エピソードは体験の記録の全てですが、知識は視点の違いとか、関係性（因果関係など）などの情報が必要になった時に必要なものを必要な形式で提供されるものです。それはあらかじめ全ての知識というものを設定することはできないということです。必要な時、必要な情報をエピソードから供給するのが基本です。その中で、大事なものは知識としてエピソードとは別立てで持つのです。オンデマンドのエピソード解析というものが重要になります。

また、知識の処理として、既存の知識をフルに使い回したい。そのため、登場人物とかオブジェクトとかをコマンドベースで、他の物に置き換えることをします。擬人化なんて機構は特に顕著な現象です。「風が吹くと木々が揺れる」ですと、「人の心を揺さぶるのに圧力を掛ける」とよいというような推論を得る。その例として、意図の推定なんかがあります。

以上のことから、エピソードを知識化する為の機構も重要であると思えます。