

知識は、特異点の集まりであるオブジェクトとその属性とその構造をメモリ上に構築し、外界を内面化したものであるとしました。その知識の持つ情報が「意味」であるとしました。今回は、その知識の表現についてコーディングを想定して述べたいと思います。

生活しながら外界の状況を学習して、内面化し、知識として蓄積した知識を利用していくという一連の流れは、科学技術書とかでの学習とか文系書とかでの学習も同じように、視覚画像とか文が担う、纏まったイメージである、カットの連続を基本に整理される物です。カットの連続が、同じ登場人物（オブジェクト）のものをシーンとして、シーンの連続が、時間と場所が同じ物をステージとして纏められて、カット、シーン、ステージにおける動画像が解析されて、3次元オブジェクト空間として把握されます。まずは、カットに対するオブジェクト空間が大きさを正規化された空間としてマップで（オブジェクトは点で、実態は画像のオブジェクトイメージです）表現され、それが集まって、SLAM 技術で合成され、シーンが大きさを正規化されたマップで（動きがありますが、それはグラフで表現します）表現し、同様にシーンの集まりであるステージのマップが造られます。

画像は視点からの見え方であり、そこからオブジェクト（形、大きさ、色などの情報を持つ）を解析し、3次元のマップで配置を表現したものが3次元オブジェクト空間です。3次元オブジェクト空間の情報を利用するときには、そのマップ上の情報をアクセスして利用していくか、想定する視点からみた見え方を表現するイメージとして獲得して利用していくこととなります。

意味を担う記号であるコンセプトは、この3次元オブジェクト空間のオブジェクトに連想関係を貼って接地することにより、いかなる状況にも柔軟な「意味」を獲得することができることが保証されます。

おわり