

英語コミックス「JUNGLE EMPEROR LEO」(実業之日本社)を読みました。私も、この10年、幾つか物語を書きましたが、こう、「ジャングル大帝」のような、みずみずしい人間の動き、エピソードは書けなかったなあと、改めて手塚治虫氏の発想の豊かさに感服した次第です。大きな枠組みは書けると思うのです。でも、その中の芝居ですね・・・こう、役者の豊かな動き・・・これは才能がないと駄目かなと。

人間って、言葉をどう表出していくのでしょうか。物語をどう作っていくのでしょうか。ふと考えてみました。基本となるデータは、経験によって蓄えた膨大な知識でしょう。そのほか、知識から登場人物、ものの動きを推測して得る、オンデマンドのデータ。この2つですね。会話しているときには、相手の語った内容と、それへの自分の反応で得るデータがありますね。

ロボットなら、これらデータを通信手段で、一気に、相手にコピーできます。でも、人間はそうはいかない。データを選択して、それを分かりやすく組み立て直して、言葉で語らねばなりません。幾つかの段取りが必要になります。

知識から語るべきデータを選んで、ワーキングメモリに先ず入れるでしょう。ストリーミングになるかも知れません。これを管理するコマンド(概念)が存在するという事です。それは、相手からの要求とか、自発的な目標設定で生じる概念です。その概念の下、言葉が紡がれていくのですが、言葉を作るまでもう一段階があるでしょう。どうゆう順序で、何を言葉にするかというコマンドを発しなくてはなりません。それは、文脈を考慮したものでしょう。相手の行動にも影響を受けていく、複雑な文脈処理機構です。これは一つのシステムでしょう。私たちが話をするとき、次に発する言葉を何にしようかと思ったりはしません。自動的に言葉は発せられていきます。言葉が出て始めて、私がなにを語ろうとしているか自分で知るのが普通です。この辺は、絵を描くときも同じですね、なんか、この辺に人をこういう行動をしているように書こうとしますが、それは「直感」で、書いてみてよし悪しが判断されます。

そのあと、文法とか慣習に則り、言葉が組み立てられます。知識データの細部まで光が当てられ、それが文となるわけです。それまでは、データのコンセプトだけが問題になります。「歩いた」とか、「食事した」とかの漠としたイメージの概念があって、言葉が発せられるとき、何時、どこで、誰が、どんなぐわいに、何をしたという細かなデータをもとに言葉が組み立てられ、自動的に表出される。もちろん、コンセプトに「何時・誰」というものが選ばれて、それに関して、文法が適用され、「おはよう」とか言ったりします。

ここで、思うのです。ワーキングメモリにデータを入れる機構とか文脈処理機構とかの処理はなんか、将棋の手をさすのに使われる技術がてきょうできるのではないのでしょうか。将棋では、駒の配置(3つの駒の三角形パターンになるそうです)で良い手かどうかを評価するそうですが、文脈の組み立てもそうではないのでしょうか。大枠、中枠、細枠(カット)とか、どんな順序に概念を配置していくかということ、駒のようにして配置を評価

していく。完全な機械学習で言葉の表出を学習できます。将棋より駒数が多いということ、入れ子構造であることなどですね、そんなところが複雑な機構にするかも知れません。

「ジャングル大帝」ですと、大きな枠組み、「パンジャの描写」、「パンジャが殺されるきっかけ」「レオの誕生」、・・・「いつかレオがジャングルに戻ってくる」といったことは構想段階であったでしょう。でも、その中のお芝居は、その時々のお芝居のように感じられます。オンデマンドで、文脈の中で役者が勝手に動いているといったものでしょう。ここにこういったお芝居を、喧嘩が有った方がいいかな、この話は伸ばせそうとか・・・。

機械翻訳もこの概念の連鎖を作っていくというような、ワンクッションおいた処理が必要になります。「いらっしゃいませ」は、「you are wellcome」だけでなく、状況では、「may I help you」になるわけで。コンセプトの文脈を考慮した配置を評価して、訳語を選択していくことになるのです。

おわり