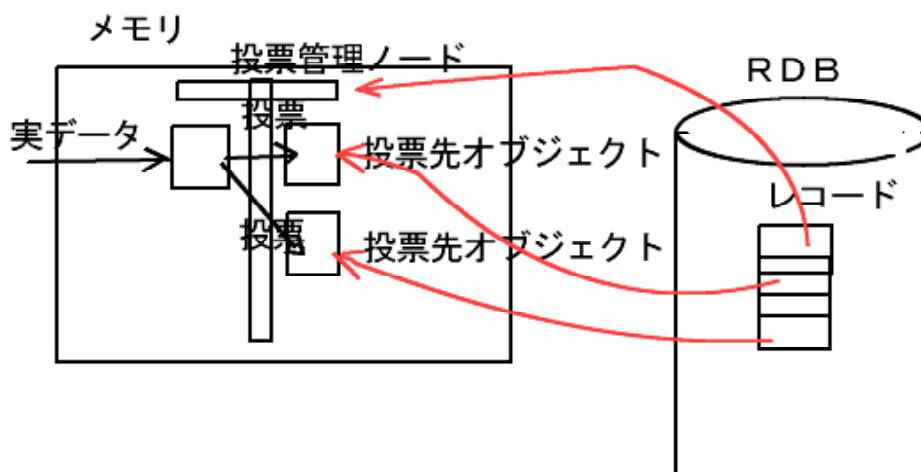


パターン認識に使うニューロ・コンピュータの形を考えていってみたいと思います。

RDBにオブジェクトとか連想・投票のノードデータを記録しておき、必要に応じて(ある要素が発火することにより)それらが、メモリー上にデータエンティティ(オブジェクト指向のクラス)としてロードされる。そうして、投票ノードの指示に従って、連想し、重み付き投票をしていく・・・オブジェクトとかオブジェクト間関係データの近さの評価というものをいながら投票していくものもある・・・という図式が浮かびます。



人物とか本とか、そんな概念によって、投票管理ノードセットとか、その投票先オブジェクトセットとかはクラスターになっていて、一度にメモリーに持ってこられ、優先順位管理される(プライミング)でしょう。

記号のノードは、通常のニューロ・コンピュータのノードでいいでしょう。記号が値を持つ場合とか、多重の値を持つ場合は次のようなタプルとなるでしょう。

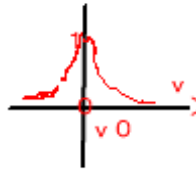
(ノードの名前、値のタイプ、値、値のタイプ、値、・・・・・・)

値の近さの評価は次の式のようにすればいいです。v: 実値 v0: モデルの値
 評価値(投票の重み) = $A / \exp(B * |v - v_0|)$;

A は通常加重

B は近さの評価の厳しさを表す。

この曲線は次のような形です。 $A = B = 1$ とします。



機械学習は次のことに対して行われます。

- (1) ノードの値の更新、追加
- (2) ノードの追加、削除
- (3) 投票の重み付けの更新 (図の A と B の更新)

おわり