

物語作成について考察してみました。お芝居とは、言葉で表わされるものですから、基本単語とその意味、・・・3000語ぐらいを持っていれば、作れるということではないでしょうか。もちろん、お芝居はアクションのシーケンスで、登場人物が個性的に作用しあってつくられていくもので、イメージの世界で先ずは捉えられるものです。そのイメージを記号表記することが、物語作成ということです。アクションは3000語ぐらいで表記できるものということで、そんなに創造性発揮が必要でなくて、最悪、ランダムな相互作用があつて、その帰結があつて、・・・と展開していく。しかしながら、物語にはプロットというもの・・・話の筋ですね・・・そういうものがありますから、全くのランダムでなくて、筋から連想できるレベルのアクション選択、相互選択のバイアスが掛かるはずです。

アクションの好みというものもあります。「うる星やつら」の浜茶屋の親子・・・海に向かって、飛び上がって「海がスキー」とどなるシーンがあつたりしますが、こういうのは、すごく「好ましい」。それは、通常でないから、しかも、浜茶屋親子の基本的な設定が強烈に心に入ってくるからです。データマイニングとか機械学習で、構想できるアクションではないわけです。でも、昔から、海に向かって大声で怒鳴るというような、青春映画がありそうです。実際、海に出ると、叫びたくなるような広さが心に迫ってきます。そういう、人間の動物としての特性が根底にはあつて、シーンとかアクションのアイデアが出されてくるものではないでしょうか。

プロットと人物、テーマ設定の問題もそうです。ありそうであっても、日常的でないことが好まれます。「注文の多い料理店」にしても、人が食べ物を食べに料理店に行くのが日常ですが、そこをひねって、人間が（客が）食べられてしまう料理店・・・と、テーマを設定する。この辺は、料理屋さんに入ったとき、ふと、自分が食べられる立場になることであるのでは・・・なんて、思いつきが宮沢賢治氏に生まれた時があつたと想像されます。テーマはいつ降ってわくか分からないもので、データマイニングに得られるものではない。でも、コツを掴んだ、人工知能は、いろいろひねくり回して、テーマを設定するかもしれない。そのテーマから、なにか面白いアクションを紡ぎだしていくのですが、これは日常の行動を参考にして、イメージの世界で紡いでいくことに。しかし、その発想したアクションが面白いかどうかと、評価するのは難しい。今まで、文章に成らなかったアクションかどうかということは判断できるでしょうが、これ滑稽だとか、これ瑞々しいとか心に訴えるものかどうかは、人工知能には難しい問題があります。ロボットには感情が無いから・・・。

設定として、客を食べる動物を登場することもできますし、指示書を張り紙にしておいてあるだけというものも考えられます。動物を出すと、シュールな怖さが増すと思います。人工知能にそういう設定を学習させることはできるでしょうか。

感情も単語で表現できるわけですし、ある文章とかシーンのイメージとかがどんな感情を人間に呼び覚ますかというのは、ビッグデータで機械学習できるかもしれません。ある感情を表わす単語とか句とかを、シーンを表わす文章とかイメージがどれだけの強さで、投票するか……ということですね、それを機械学習する。基本的に、単語共起だけで、良い線行く学習ができるような気がします。新規性も把握できる。可能性も、シーンのイメージを構成できれば、現実解があるアクションと判定できます。新規性と登場人物の性格が強く決定されるアクションが……プロットが「好ましい」選択として評価すると、人工知能の感情面の問題はクリアできるでしょう。……と思えます。

あとは不条理な問題の設定……テーマ設定ですね。これは、ランダムに事象を……単語を並べてみるとか。ランダムにテーマを表わす文章を生成してみるとか。モンテカルロ法ですね。人工知能に人間世界で生活させるわけに生きませんから。テーマが決まれば、プロットです。プロットを作らねばいけません。最終は、不条理の解決を説明するのでも、そうして、主人公がこれから未来どうなるかを提示することです。その間は、ステージとシーンがどう時系列を作るかということ在设计することです。どんなステージが心をつかむかということ。ステージから連想されるシーンは何かということ。そんなものを機械学習しておいて、テーマと最も結びつくものを選択していくという方法になると思います。

あとは、プロットにしたがって、お芝居……アクションを紡いでいく。人物設定とプロットがしっかりしていれば、筋の通った面白い物語が自動で作られていくでしょう。

おわり