

日差しが良かったので、街に出ました。バスを待っているとき、ふと、見るとピンク色の靴を履いた方の後ろ姿が見えました。たぶん、女性の方だと思いました。……待てよ、男性だったとして、短編物語を構想できないかな……と想いが至りました。ピンクの靴を履いた男性……女性ものを着た男性という「不条理」を考えたわけです。次に、その物語の帰結は何にしようか、思うに至りました。不条理を納得させる帰結はなにか……ですね。

- (1) 女性ものの靴、服ということから、この男性は女性との接点があるはず。(連想とリーズニング)
- (2) 男女が一緒の生活としては、夫婦、親子が連想されます。
- (3) ピンクの靴は奥さんのものだったとしたら、奥さんの形見かなど。(連想とリーズニング)
- (4) ということで、奥さんのことを忘れられないで、ふとそんな恰好で外出してしまった、初老の男性だったという帰結にする。それなりの「条理」となったということで、これから男性は、スーパーで買い物して、奥さんの残してくれたレシピを読み始める……なんて、落ち。(連想とリーズニング)

物語のステージ遷移とシーンをこれらの考察からプロットして行って、あとは、男性のお芝居を過去の関連シーンとか人物のアクションの知識から組み立てて行くのです。バス停を通過して、スーパーにいったら、家に帰って、炊事場に立つ……そんなステージの遷移ですね。アクションとしては、初めは普通の気持ちの遷移で、後になるほど、妻への思慕のこもった思いがつづられていくものとしていく。それは、あまり早く種明かししないため。プロットの感情パラメータを制御していくということで、そうして、全体をモデル予測制御で管理していくという手順ですね。

さらに、そんな男性を観察する第三者を登場させると、話は更に長くなっていく。第三者が探偵で、なにかそこに、謎を見つけた……となっていくと、さらに「不条理」は深まるわけですね。

人工知能技術としては、次のようなことをクリアしていかなければなりません。

- (1) 連想処理をどう管理していくか。
- (2) 発想はどう実現していくか。
- (3) リーズニングはどう実現していくか。
- (4) 面白さ、感動、不条理、新規性などの感情とか評価とかをどう実現していくか。

物語創作とは創造的な作業ですね。

おわり