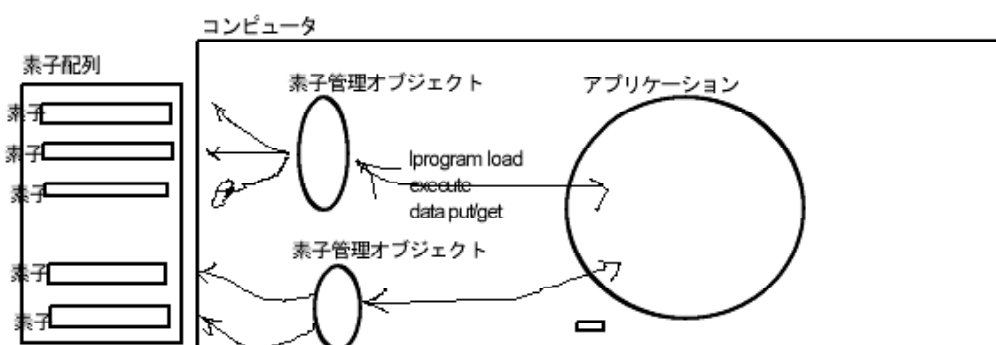


小さくて単純な処理をする、沢山の配列を作るハードウェア素子というものを考えてみました。GPUでも良いですし、特に、FPGAで作っても良いもの。

そんな素子は、プログラムをロードして、それを実行する命令がある。入出力パラメータもある。プログラムは本体のコンピュータとは別のものでしょう。

そこで、コンピュータ側にオブラートのオブジェクトをソフトウェア的にもって、これが、素子配列の一部分の素子群を管理する。そんなオブジェクトを複数もつのです。オブジェクトは素子で動かすプログラムのローディングをしたり、パラメータ・データの管理をします。素子のプログラムの実行も管理します。

通常のアプリケーションはこのオブジェクトを通して、素子の動きを利用します。



そこで、思うのです。物語を作る人工知能ってどんなものかなって。自分で4駒漫画を描いたり、物語を作ったりしていると、記号ではないですね、いつも人が活動するイメージが頭に浮かびます。そうなんです、物語を作るというのは、舞台のイメージを動かすことなのです。あるお芝居の最初と最後の状態を先ず設定したら、その間を過去の色々な場面を思い出し、それから切り貼りで、人物群を動かし、それをテキストで表現することなのです。

そこで、そんな処理を実時間で行うには、高速の平行処理しかない、それも単純作業を繰り返し行うもの・・・そんなハードウェアが欲しいのです。

おわり