

自動運転を中心にして、人工知能のコア技術を考えてみました。今まで、重み付投票法をコンセプトについてだけ考えてみましたが、コンセプト中のオントロジーデータに対して投票というか連想が起こることに気が付きました。衝突した車が他の車よりもフォーカスされまっすよね。近づいてくる車がよりフォーカスされますよね。それは、車というある特定のコンセプトに対しての連想では無くて、自分の車と他の車のある種の関係（格）によって、その格関係にあるインスタンスとしての車にフォーカスされるわけです。固定でなく、状況によって連想関係ができるのです。ということで、重み付投票はコンセプト中のオントロジーセットに対して行われるものがあることが分かりました。

この場合、発火はパターンマッチングをしながらの（オントロジーの組み合わせ群をパターンマッチングする）もので、結構重い処理になります。人間の脳ですとフィルターみたいな機構で、高速に必要なオントロジーセットを持つもののみを発火できるようにできますが、コンピュータだときついですね。

プロダクションシステムを条件・アクション機構として捉えました。これも、純粋に選択な問題として、将棋みたいに手の連鎖を思考してみて、もっとも成果が大きい手を次の選択とするというものがあります。単なる条件・アクションではない条件なし・選択ですね。そんな機構がありそう。前に車が止まっていたら、追い越すべきか、後ろに並ぶべきか、別の道を探すかといった選択肢がフォーカスされて、各選択肢を一つずつメリット・デメリット・可能性を調べる手順ですね。

アクションも「思考」もアクションオブジェクトは唯一です。複数のアクションに発火が起きそうなときには、コンフリクトオブジェクト（コンセプト）を発火して、調停することになります。基本的には、選択肢の一つ一つを吟味しますが、基本的に、今動いているアクションがとられるように制御することになるでしょう。発火が無い場合も現行アクションが継続されるでしょう。

コア技術を次に挙げます。

- (1) 重み付投票・・・コンセプトについてとコンセプトの持つオントロジーについてのもの。
- (2) プロダクション・・・条件ありと条件無しアクション
- (3) プロダクション連鎖による最適の手の推測・評価（将棋システム）
- (4) フォーカス・・・オントロジーセットによるフィルター処理