

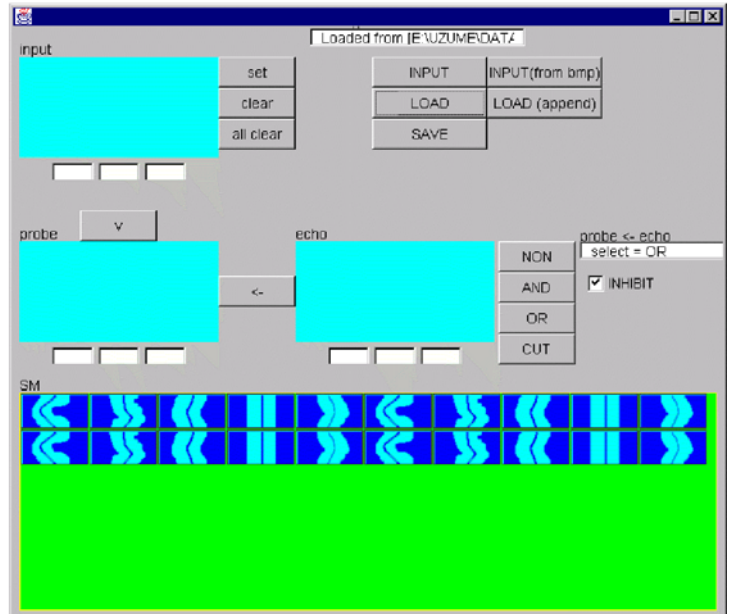
## Ume 処理の適用例（道筋編）



(I) 右の例のSMの部分に、上のようなパターンを複数マウスで描きます。右の例では、上のようなパターンを5種類作り、それを4つコピーしたものを蓄えてあります。

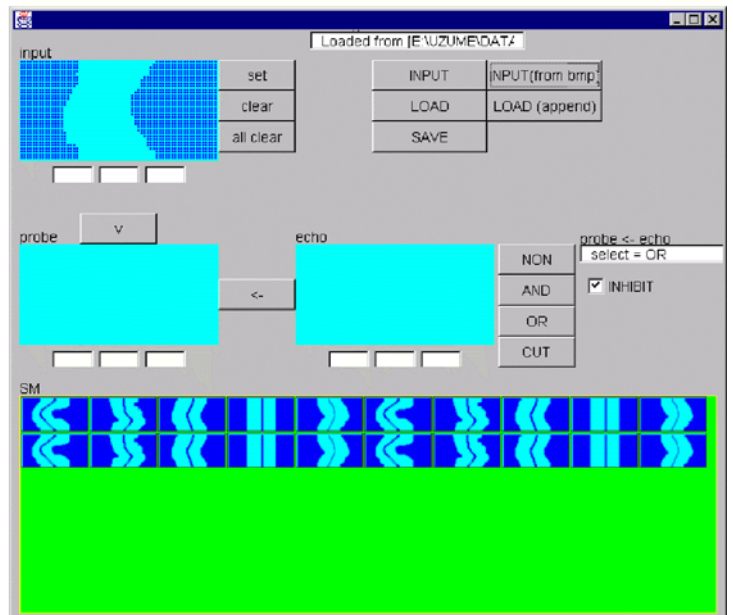
上のパターンの左右にある濃い部分は、障害物を示し、まん中にある線は、人間がその障害物の間をだいたいどのあたりを通るのかをマウスで適当に描いたモノです。

このパターンデータの蓄積が学習により人間が獲得している記憶に対応します。なお、この例で蓄えられている情報には、パターン以外の情報は一切含まれません。例えば、障害物の間の中間点を計算して、そこに線を描くというようなルールは一切蓄えられていません。



(II) 右例のinputと書かれた部分に、パターンを描きます。これは人間が遭遇した新規な障害物に対応します。このような障害物に出会ったときに人間はどのルートを通るのか自分の経験に基づき決めていくわけです。このinputが入力刺激になります。

なお、既に蓄えられている記憶には、右例における入力パターンと同じパターンは含まれていません。



(III) IIの入力パターンと既に蓄えられている個々のパターン情報の間の相互作用を計算し、ひとつにまとめたものが右図でいうechoとして出力されます。

echoの部分に出力された合成パターンは、全く新たに作られたパターンで、SMの部分に蓄えられているパターン情報には全くないパターンです。

なお、SMのパターンの枠が濃くなっているパターンは、そのパターンの影響が多く表れていることを示しています。右の例では、③のパターンの影響が強いといえますが、③だけではなく、①、④の枠も濃くなっています。つまり、echoの部分に合成されたパターンは、複数の痕跡情報から作り出されているわけであり、一つの痕跡を取り出す、特定するという処理とは違います。

最も人間らしい出力を作り出していると考えられます。

