

人工知能の案から悩みを解消する方法

白井俊秀

目次

はじめに

第一章 人工知能の持論紹介

- ①我思う故に我ありと記憶
- ②好き嫌いどっち？
- ③夢と記憶と思い出す事の関係

第二章 いろいろな悩み解決方法

- ①人間関係の悩み解決
- ②家族との悩み解決
- ③動物との悩み解決
- ④物欲への悩み解決

第三章 最後に

はじめに

いろいろな方に、初版をご指摘いただき、二作目を作る事にしました。

初版は、勉強不足などが原因でかなり、理解しにくい本となってしまいました。

申し訳ございません。

なので、この本を読み多くの方の悩みを解決できれば幸いです。

ちなみに、第一章は難しい内容なので理解しにくい方は、何度か読み返したり第二章に飛んで読んで下さい。

第一章 人工知能の持論紹介

①我思う故に我ありと記憶

私は物心ついた頃から、

「人って何だろう？」

と悩んでいました。

小学一年生の時、クラスメート同士が

「今、何考えている？」

「昨日のアイスクリーム美味しかった」

などと話しているのを聞いて、自分と違うと思いショックを受け、心の中を閉ざすようになり心の中を一切話さない子供となりました。

そして、

「人って何だろう？」

と気にする内に、自分の思考に疑問を持つようになり、ある人に、

「君は、哲学的なことを言うねー」

と言われて、哲学が気になるようになりました。

しかし、哲学書を読んでみても高卒の私には難しすぎて解りませんでした。

そんなある時、

「私は哲学が解らないが解らないなりに書いてみました。」

という本を読み、道が少し開け始めました。

そして、いつの間にか、デカルトの有名な言葉、

「我思う故に我あり」

が気になるようになっていました。

しばらく月日が過ぎた時に、コンピューター言語にも興味があった私は、コンピューター言語の中心に（1）と（0）と言うシンプルな光の点滅がある事を知ります。

それが意識のある光のオン（1）と意識のない光のオフ（0）だと気づきました。

「（1）と（0）で何ができるの？」

と思うと思いますが、数は色々な数字で表現できます。

例えば、桁を変えず（10）を表すには（A）を使い、（11）を表すには（B）を使う方法があります。

これを（16）まで行う16進法と言うのがあります。

桁は関係なしに二つの数字だけで表現する方法が（0）と（1）を使う二進法です。例えば、（0）は（0）で、（1）は（1）で、（2）は（10）で、（3）は（11）と言うように二つの数字だけで表せる数です。

これが人間の思考にもあると推察しています。

（0）と（1）は海馬の無限の記憶できる部分だと思います。

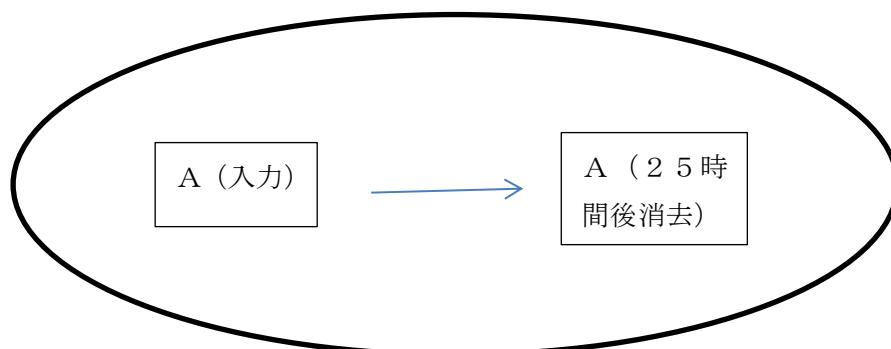
ですが私は、この意識以外にも心の中心近くにある部分にも気づきました。

それが私の見つけた案で海馬でない、違う場所で行われる、記憶の物忘れ、思い出す機能です。

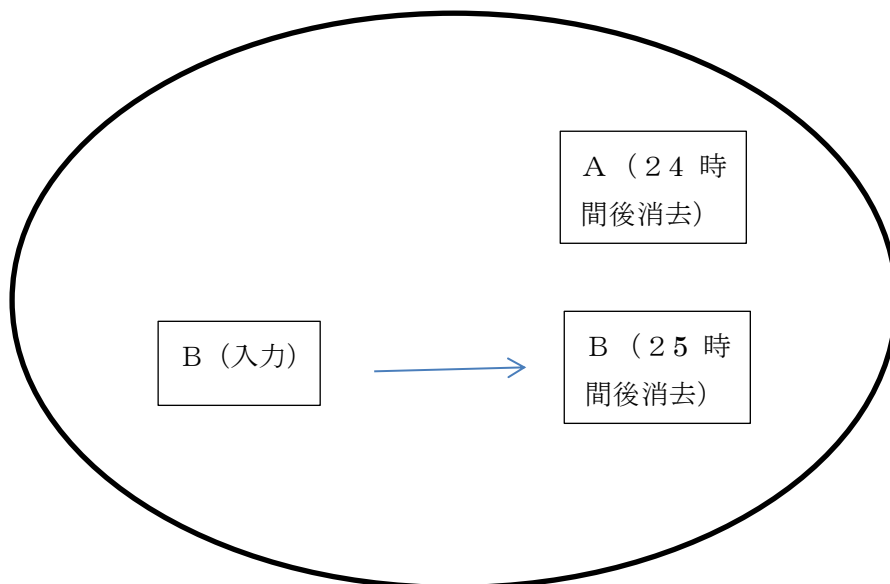
とりあえず、長期記憶の持論を図などを使い説明いたします。

短期記憶の持論は第三章に載せます。

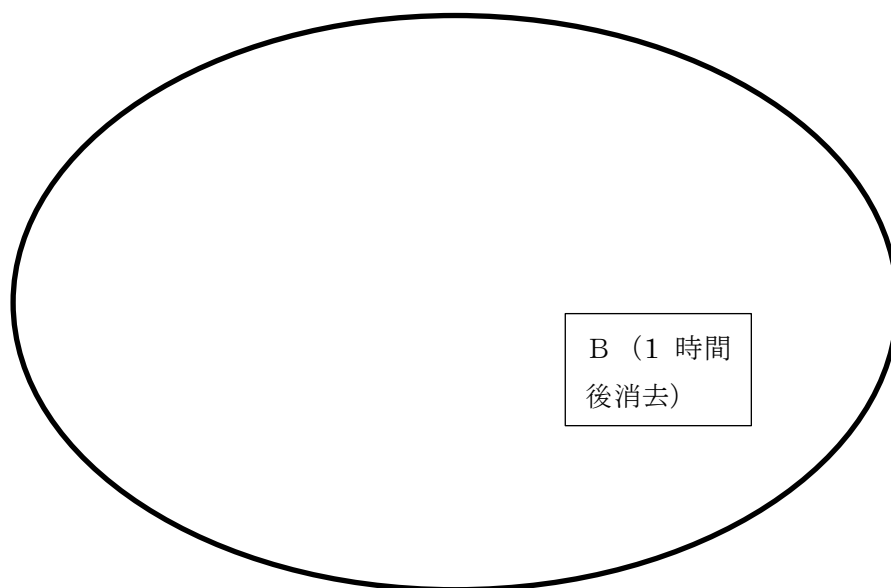
まず、（A）と言う情報を25時間後に消去できる部分を作ります。25時間と言うのは仮定です。



次に、(B) を入力しますが 1 時間後です。

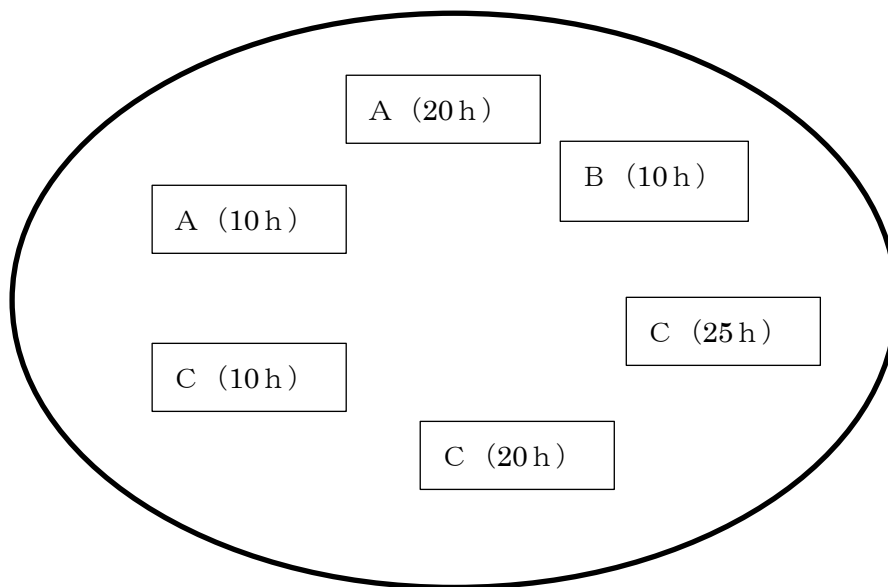


そして、24 時間後には (B) しか残りません。

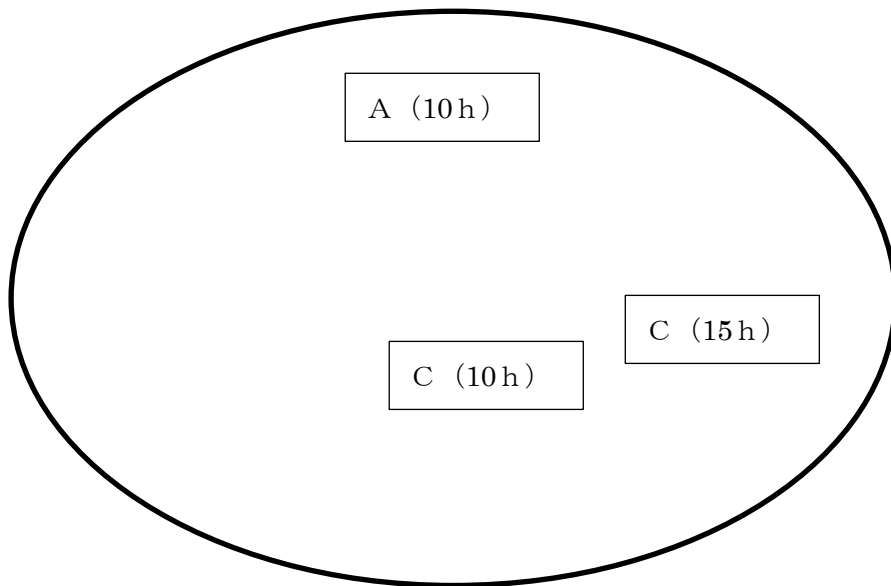


説明不足かも知れませんがこれを応用して、図のように (A) (B) (C) をランダムに
入力してみます。

入力部分と、消去という言葉は省きます。時間は (h) で表します。



10時間後は、Aが1個とCが2個残ります。



なので、(C) (A) の順に出力されます。

このメカニズムを使い、心の悩みを解消する案を提示していきます。

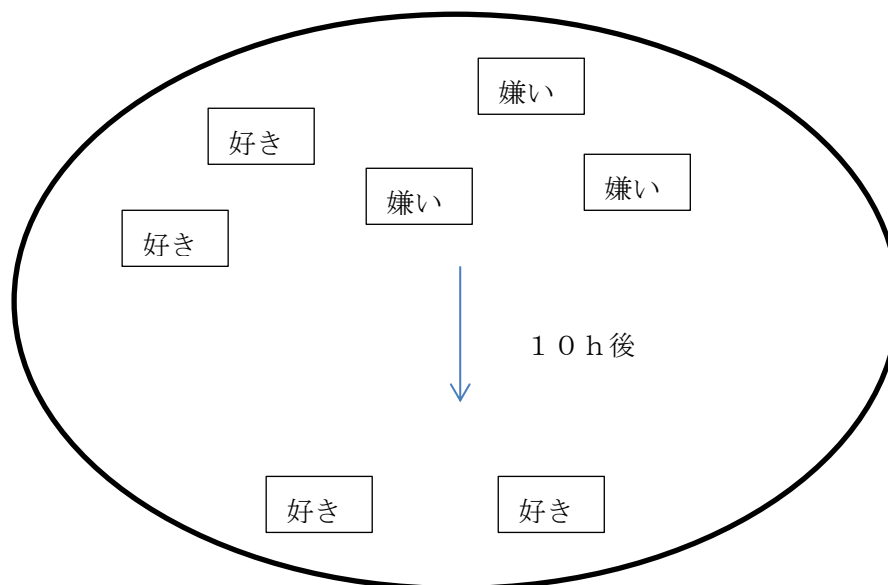
実際の心のメカニズムは、もっと複雑ですが難しすぎるし、私の最近の案も混ぜると複雑になるので、その短期記憶の持論は最後の章に載せます。

②好き嫌いどっち？

ここでは、①で話した、思い出す機能に好き嫌い、好き嫌いどっちと言う悩みのメカニズムについて話します。

好き嫌いだけなら、図のように、シンプルに心の状態は変化します。

ここからの図には消去時間を削除して説明いたします。

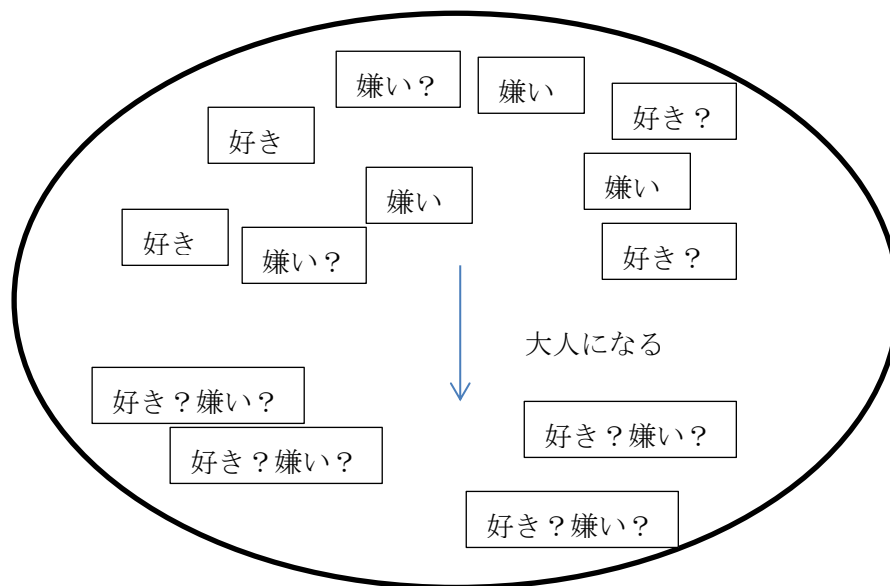


ですが実際の心の中は中々そうはいきません。

でも、赤ちゃんは、この心の状態に近いと思います。

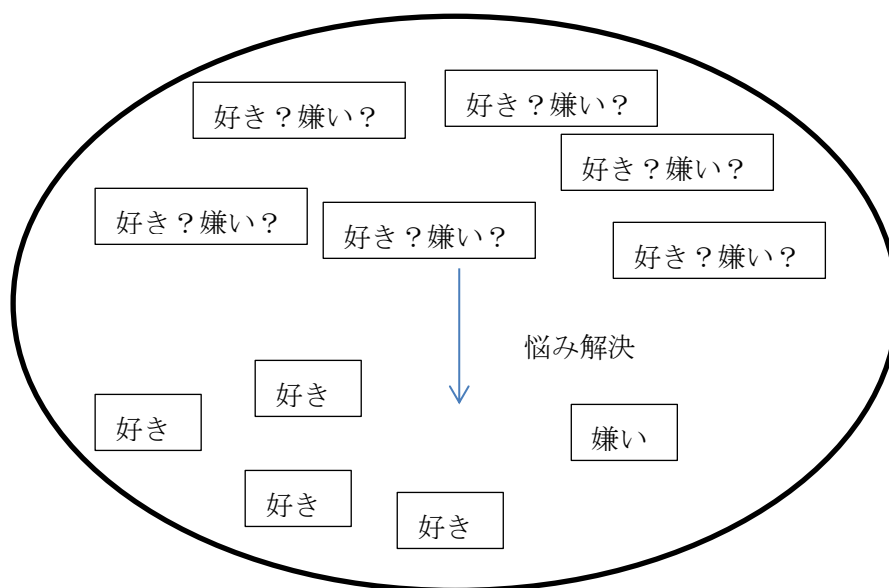
私の憶測では、大人になるにつれて、好き嫌いのどちらか分からない悩みが増えると思っています。

図にすると次のようになります。



このように、疑問があると、その情報が混ざったり増えたりします。

悩みを解決するには、この（好き？嫌い？）の情報を（好き）か（嫌い）に分けないと解決できないと考えました。



多くの場合は、（好き）を増やす方が悩みを解決するには重要だと、気づきました。
具体的案は、第二章に載せます。

