

クリックしてタイトルの挿入

- 人工知能
- 人工知能
- 人工知能
- あめあめ
- 人工知能
- 甚句お知能
- 人工知能

主に、知能に関する実験と考察など。

- 何を間違えたのか本名を明かしてしまった。
- あと3分だというのに、予定通りプレゼンが完成していない。

主に、知能に関する実験と考察など。

- クリスマス会だというのに、ラズベリーパイを持って来ていない。
- いちごジャムも忘れた、、、。
- ✕鯖のサクラ漬け定食、予約し忘れた。

主に、知能に関する実験と考察など。

- 人工知能よく解らん ← 結論

主に、知能に関する実験と考察など。

- 以上でプレゼンおわります。
- ありがとうございました。

クリックしてタイトルの挿入

- 何か質問でも。
-
-
- 私は、突如敗北感を感じた。
となりのトトロのそれは芝で埋め尽くされていた。
- 人生ゲーム
- ほげ
- ほげ
- ふが
-

物理ツイートして質問の挿入

- 主に、知能に関する実験と考察など
- クリックしてタイトルの挿入
- そんなことより挨拶せい。
- 混沌への誘い(テンプレ版)。
- 昆虫食について(n級版)。
- すきなことば きらいなことば。
- そういえば、昔作った物の紹介。
- 今、主に何をやっているか
- 将来、実装したいこと。
- 実葉此自作下遺跡から発掘された書物と論評。
- 最後に。

なんか、一番上、間違えてる気がするんだよなあ、、、。

クリックしてタイトルの挿入

- 「やあ、こんにちは」

(title :name “λ工知能入門破門入門以前入門と謎と謎の謎”)

(person

:name “池上 蒔典”

:read “いけがみ まきのり”

:twitter “@i_makinori”

:github “i-makinori”

:kosen “長野高専 電子制御工学科 3年”)

普段食べてる櫃まぶし

- 違法アニメ
- 無料ゲーム
- ニコニコと動画を見る
- 不要な食べ歩き
- 読書・瞑想
- 睡眠

クリックしてタイトルの挿入

- ここからテンプレです

草が生えた時。心と疑問に思うこと。

- 極大かつ極小なる疑問。



[n] <http://ja.uncyclopedia.info/wiki/LISP>

何故地球は700万年のコンピューターなのか。

何故ヒッチハイクなのか。

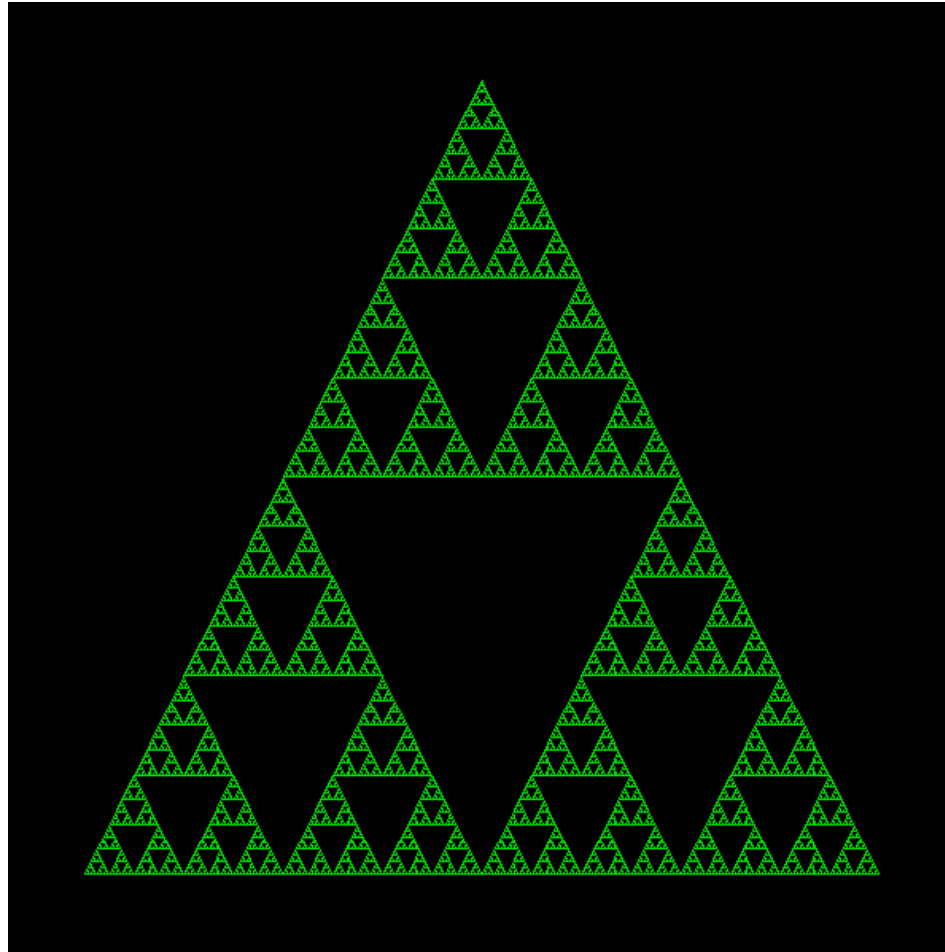
そして、何故42なのか。

万物根底タル普遍ノ認識

$$1+1=2$$

汝:「力求めたれば力集結せよ」

- シェルピンスキーのトライ・ギャスケット・フォース

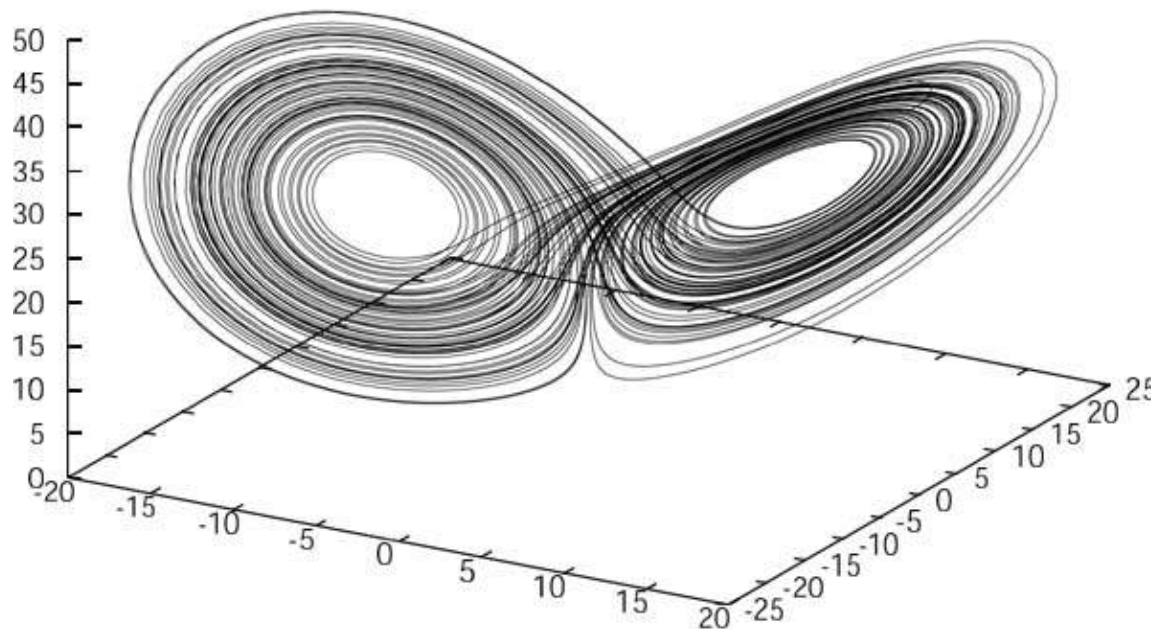


[n] https://github.com/i-makinori/scrap_yard/blob/master/processing/shell/shell.pde
トライトライトライトライトライトライトライトライフォース

FF外から失礼。ちょ、このプレゼン、 カオス過ぎ、ワロタンゴじゃんwww。(?)

- ローレンツ・アトラクタ

'../lorenz/lorenz_attractor' ———



[n] <http://www.mizuno.org/c/la/index.ja.shtml>

微分方程式を完全に理解してないと思えば、
天気予報もよく解らないので、
ローレンツ・アトラクタ完全に理解してません。

人生ゲーム

- 彼に聞いたほうが解り易く、早い。

📺 動画 | 静画 | 生放送 | チャンネル | プロマガ | RPG | マストドン | その他 ▼

登録が古い順 ▼

	2012年11月13日 21:00 投稿 ライフゲームの世界1【複雑系】 再生:142,395 コメ:768 マイ:4,029
	2012年11月14日 22:18 投稿 ライフゲームの世界2【複雑系】 再生:79,100 コメ:552 マイ:385
	2012年11月16日 14:07 投稿 ライフゲームの世界3【複雑系】 再生:63,553 コメ:538 マイ:245

[n] <http://www.nicovideo.jp/mylist/34610498>

そう言えば、つい先程、神ゲーを見つけた

<http://www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/flash/la2/>

クリックしてタイトルの挿入

- ここまでテンプレです

蟻と蟻の社会

- そういえば、最近、蟻を潰していない。
- あの頃にもどりたい。
- あの頃は残虐だった。今も残虐だった。



[n] それっぽい蟻の画像

<http://blog.livedoor.jp/antroom/archives/51777413.html>

[n] 思い出話

http://www.inacity.jp/shinoshokai/ina_shokai/inasinohuukei.html

蟻集合マトリクスの構造と解釈

- 蟻コロニー最適化問題



[n] <http://developer.wonderpla.net/entry/blog/engineer/SwarmIntelligence/>
処で、何故最初の蟻は自分の巣に戻るのだろうか。

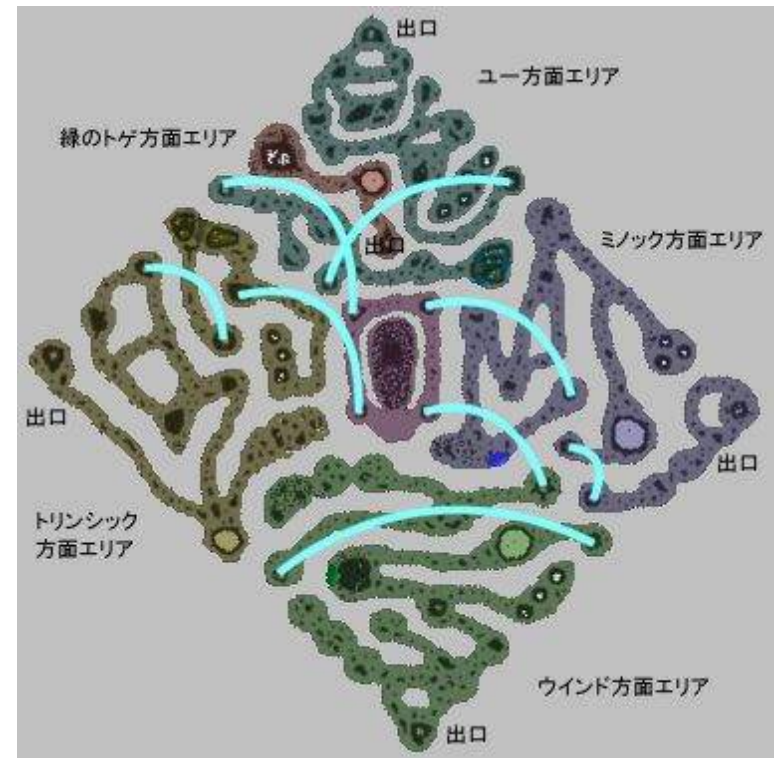
ありの儘の姿は氷城の中に閉された中

- 蟻の巣の形とその理由。
- 蟻と蟻の間に働く相互の作用。
- 群ロボット演算素子: μ -bot。



[n] 蟻の巣コロリ

<http://blog.livedoor.jp/zinseisango/archives/23699469.html>



[n] 人コロニーシミュレータ

http://www.rainylain.jp/uo/map/dungeon_solen.htm

クリックしてタイトルの挿入

- 言語

美しき言語

- Lisp
 - あいつの真実を知ろうとしてはいけない。
控え目に言って死に、過大に言って死ぬ
- Haskell
 - 不完全性定理の項を参照
- 日本語
 - その日本語とは異なると存じます。
- 不完全性定理
 - Haskellの項を参照

妥協した言語

- Python
 - 流行の理由は、証明が納期に間に合わなかったため。
 - 今後、誤差逆伝搬法には副作用使用罪が適用される。
- Javascript
 - Client---Server では何人も同じ環境に入りうる。
 - 特定の環境に依存する環境に依存しない。
- 日本語
 - 恐らく、つい2行程前の文も正しくは伝わらない。

狂人の言語

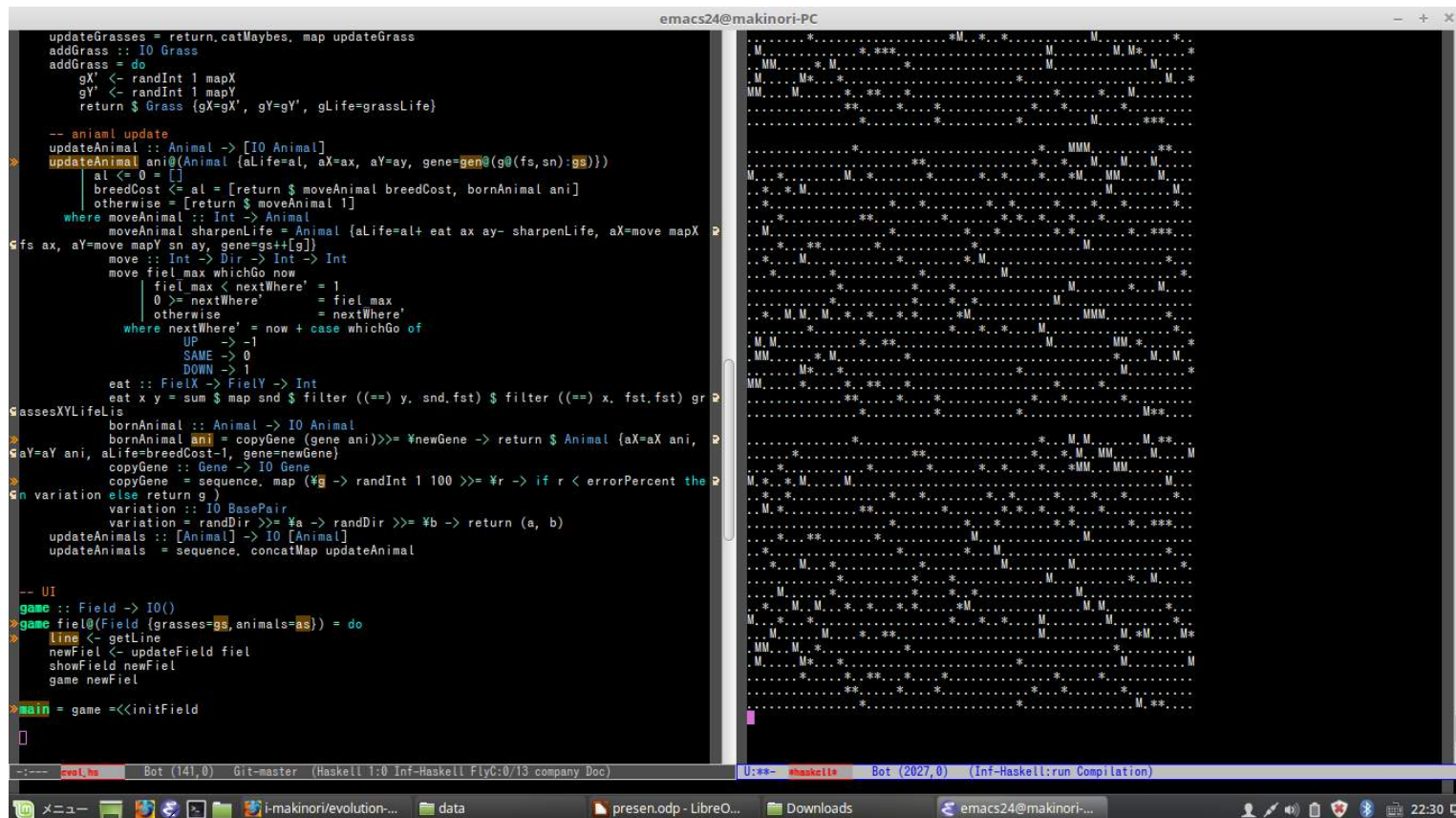
- クリックしてテキストの挿入

クリックしてタイトルの挿入

- 自作した実験の数例

第5章 Land of Lisp の実験を およそ不完全にしてHaskellに写経

- この解釈で、この世界を観測する我々にとって、草(*)は単なる記号でしか無く、動物(M)も単なる記号でしか無ければ、空間(.)も単なる記号でしか無い。



The screenshot shows an Emacs editor window titled 'emacs24@makinori-PC'. The left pane contains Haskell code for a simulation. The right pane shows the output of the simulation, a grid of characters representing a world with grass (*), animals (M), and space (.).

```
updateGrasses = return.catMaybes. map updateGrass
addGrass :: IO Grass
addGrass = do
  gX' <- randInt 1 mapX
  gY' <- randInt 1 mapY
  return $ Grass (gX=gX', gY=gY', gLife=grassLife)

-- animl update
updateAnimal :: Animal -> [IO Animal]
updateAnimal ani@(Animal {aLife=aL, aX=aX, aY=aY, gene=gen@(g@(fs,sn):gs)}) = do
  al <= 0 = []
  breedCost <= al = [return $ moveAnimal breedCost, bornAnimal ani]
  otherwise = [return $ moveAnimal 1]
  where moveAnimal :: Int -> Animal
        moveAnimal sharpenLife = Animal {aLife=aL+eat aX aY- sharpenLife, aX=move mapX
$ fs ax, aY=move mapY an ay, gene=gs+[g]}
  move :: Int -> Dir -> Int -> Int
  move fiel max whichGo now
    | fiel max < nextWhere' = 1
    | 0 >= nextWhere'       = fiel max
    | otherwise             = nextWhere'
    where nextWhere' = now + case whichGo of
      UP    -> -1
      SAME  -> 0
      DOWN  -> 1
  eat :: Field -> Field -> Int
  eat x y = sum $ map snd $ filter ((==) y. snd.fst) $ filter ((==) x. fst.fst) gr
$assesXYLifeLis
  bornAnimal :: Animal -> IO Animal
  bornAnimal ani = copyGene (gene ani) >>= %newGene -> return $ Animal {aX=aX ani,
$ aY=aY ani, aLife=breedCost-1, gene=newGene}
  copyGene :: Gene -> IO Gene
  copyGene = sequence. map (%g -> randInt 1 100 >>= %r -> if r < errorPercent the
$ n variation else return g)
  variation :: IO BasePair
  variation = randDir >>= %a -> randDir >>= %b -> return (a, b)
  updateAnimals :: [Animal] -> IO [Animal]
  updateAnimals = sequence. concatMap updateAnimal

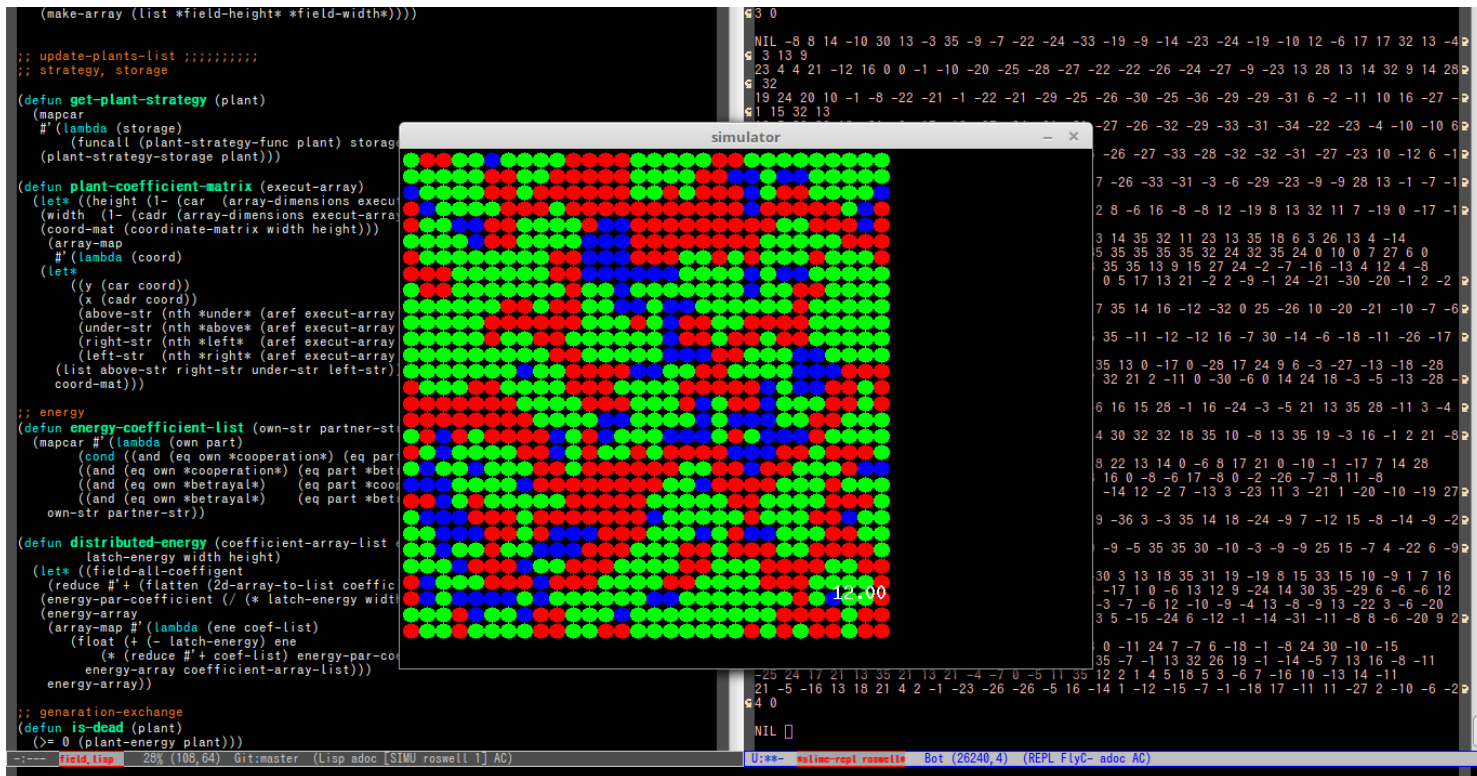
-- UI
game :: Field -> IO()
game fiel@(Field {grasses=gs, animals=as}) = do
  line <- getLine
  newFiel <- updateField fiel
  showField newFiel
  game newFiel

> main = game =<<initField
[]
```

The right pane shows the output of the simulation, a grid of characters representing a world. The grid is composed of spaces, asterisks (*), and letters (M). The output is a visual representation of the simulation's state, showing the distribution of grass and animals over time.

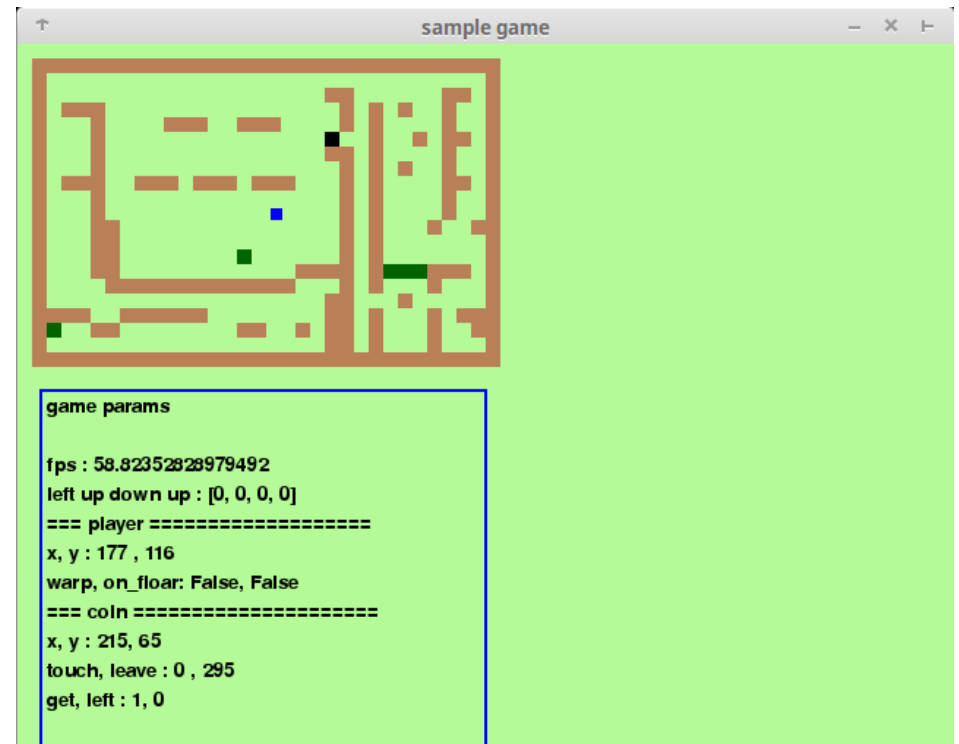
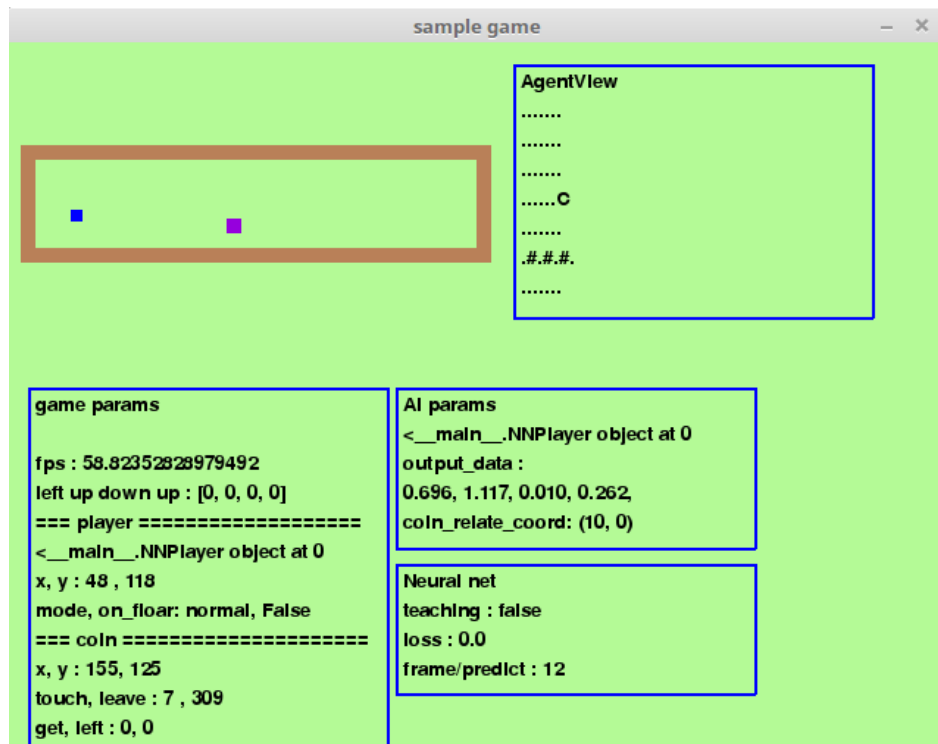
四人の森林

- 戦略を立てて、闘わせる。それは単純でも良い。
- “return Ω ; 戦略” を成立させる為に、パラメータを人為的に調節するというジレンマが発生。



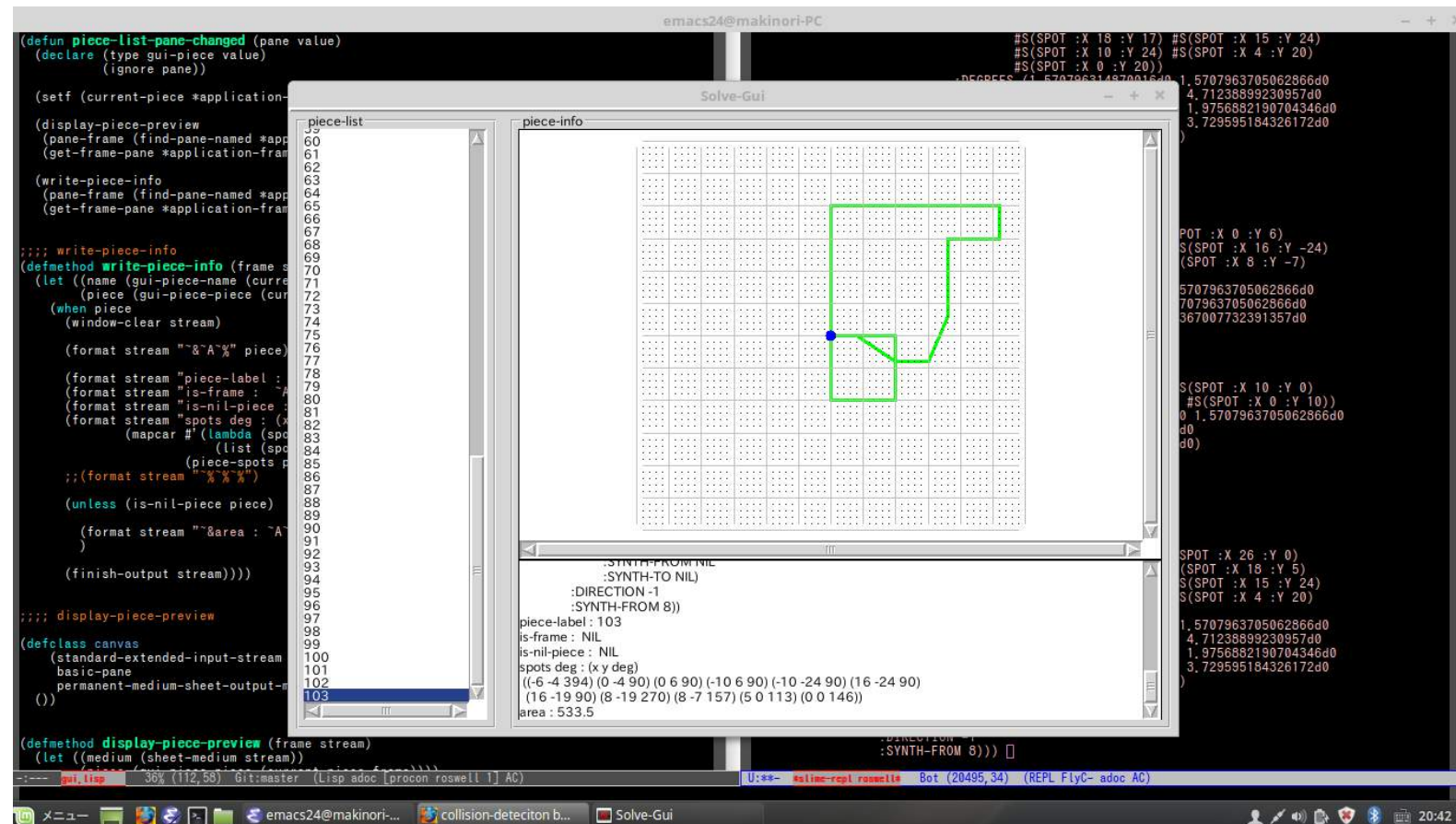
コインを集めるゲームを 学習させてみた

- X:時代の全自動での学習を是とする風潮の中、
あえて.”手動での学習”.之のみを搭載しました。
- O:強化学習解りませんでした。ノシ。



別に、パズルなんて大好きなんだから。
もっと勘違いしてよ。。。ね。

- パズルとは単なる70紺競技の件におけるトラウマ対象の事だよ。なにか問題でも。



クリックしてタイトルの挿入

- 今、何をやっているのか。

迫り来る留年戦争.殺害事件

- プロコンを終えて休息へ向かうはずだった。
- 不幸にも狂ったレポートを提出してしまう。
- 後輩をかばい、すべての責任を負った池上。
- 教授組合長*自主規制*が言い渡した示談の条件。

ロボカップ。

- 世界旅行に持って行く
お土産(クリスマスにできた彼女)を製作中。
- robot : the simulate of Re(robot).

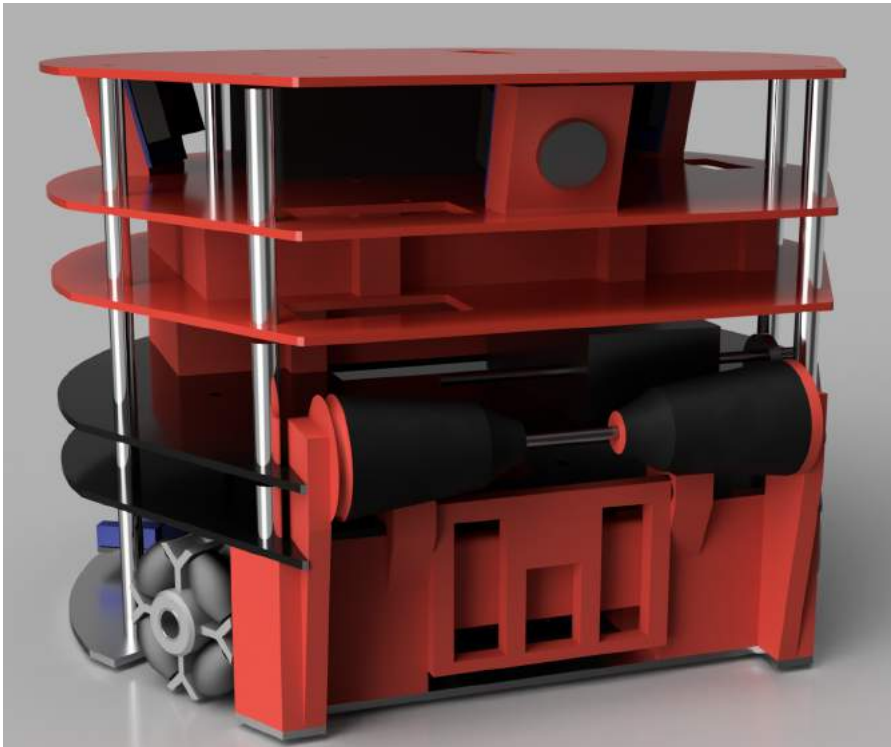


心とロボットは時に疑問に思う

- $X: (\text{rect} \wedge \text{coat}(\text{switch1}) \wedge (Z \doteq \lambda \Rightarrow \text{快樂物質}))$
 - スイッチa側色の四角と概念ボールの座標が一致すると、彼の脳内はドーパミンで満たされるらしい。
- $? : Z: (\text{coler}: (220+14, 40, 00) \wedge \lambda \leq (x*1.01-r)^2 + (y-r*0.95)^2)$ に近似される[*言語化不能*]0x00
 - それは、我々が観る赤い球体の事で、その時のそのロボットの疑問のうちには無い様だが、実はそれはサッカーのボールである。
- $? : \text{why "航空ロボット制作部"} \notin \text{space_build}$
 - 何故「航空・ロボット製作部」と言う部活では、宇宙開発をしていないのだろう。

心とロボットは時に妄想する

- 報酬物質は天からの恵み成。
- なるほど、任意の円柱は他の人なのか。
- 実は、我々は誰かに創られた存在なのではないか。
- 彼は確信した。「私は計算機である」。



[n^背景]

<https://azukichi.net/img/fukidashi/fukidashi001.jpg>

“吹き出し”でググったら出てきたそれっぽい画像。
404になっていなければ元の画像を見ることが可能。

クリックしてタイトルの挿入

- 未来、実装したい事。

因果論

- n意に存在する世界の一部である、微小昔の状態を観測する、今ここにいる私が、微小未来の状態をどう書き換え、それが世界の全体をどう変動させるか。それに対する仮説を建て、それに対する考察を幾つも載せることで、意識と意識の存在する相互の作用に関する、物理法則を、記述しようという考え。
- つまりは、今この会議に参加し、今このプレゼンを見ている貴方について、1:之を聞き何を思い、どんな行動を起こすか?が未来で、2:之を聞く前の知識と、何故ここに居るか?が過去である。という説。
- ここで言う”微小昔”とは、今、私が観・ていた物理空間の景色のことで、アインシュタインは光速の壁は突破し得ないと主張しているが、実は詳しい人に”微小昔”の何たるかを教えて欲しい。(要出典)。
- 存在論、意識・認識・無意識、集合知、相互作用場、時間定理、並行空間、特殊条件 λ 式、複雑記述記述、記述を生成する記述、意識解釈コンピューティングネット、n匹目の”猿”、これは前置kえ。
- 蟻コロニーのシミュレーションは之を理解するのに有用。
- 蟻の巣の表現方法と、蟻の巣の構造の予想。蟻の巣は単純な条件式の再帰的な連続で表現可能で、DNAを解釈する細胞の機構と、概念層での相似関係を持つ。
- これがSteins;Gateの選択だよ。

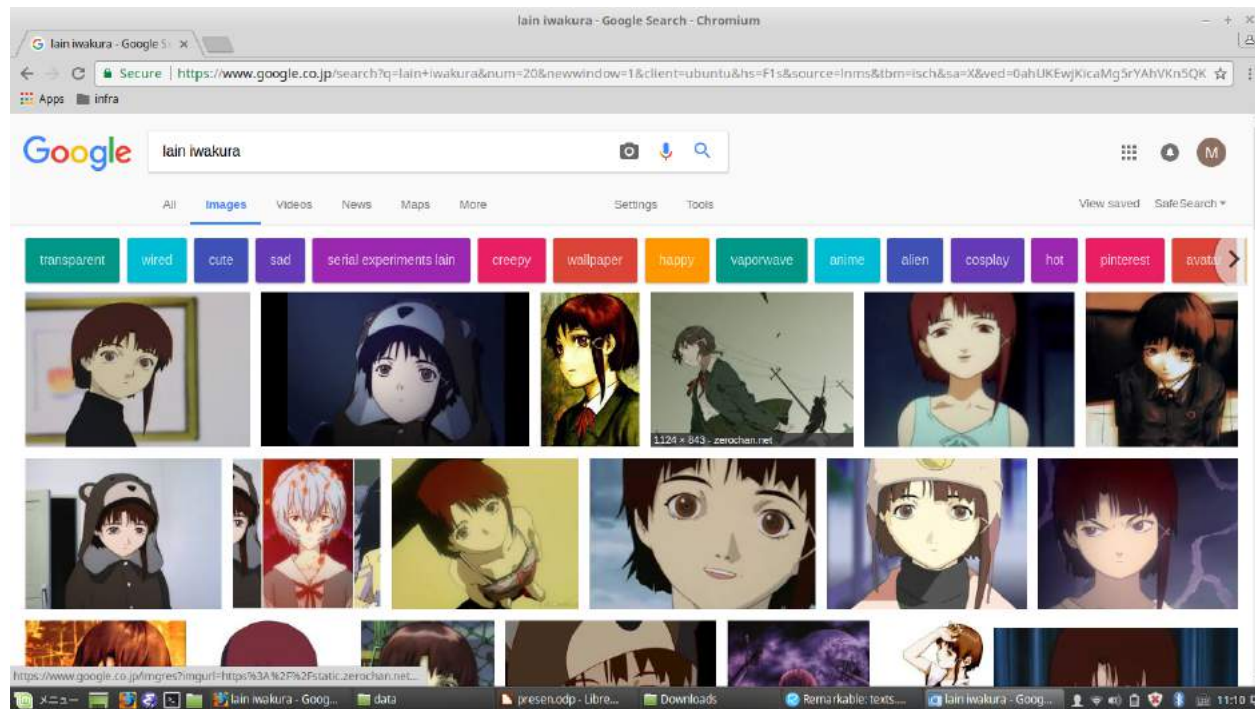
n-point computing

- ムーアの法則を無視した演算素子。
- n次元情報空間.知識データベース。
- n胞思念体。
- メタ多相メタトランジスタ。
- 5世代コンピューティング [要考察]。
- 古典的人工知能 [要考察]。
- Tron OS [要考察]。

lainに関する実験

スティーブン・ウルフラム「万物の理論を計算する」

– <http://www.nicovideo.jp/watch/sm13335307>



[n] <https://www.google.com/search?q=lain+iwakura>

12章。

世界に存在した岩倉玲音は、世界に存在する岩倉玲音をシミュレートしない岩倉玲音をシミュレートした。

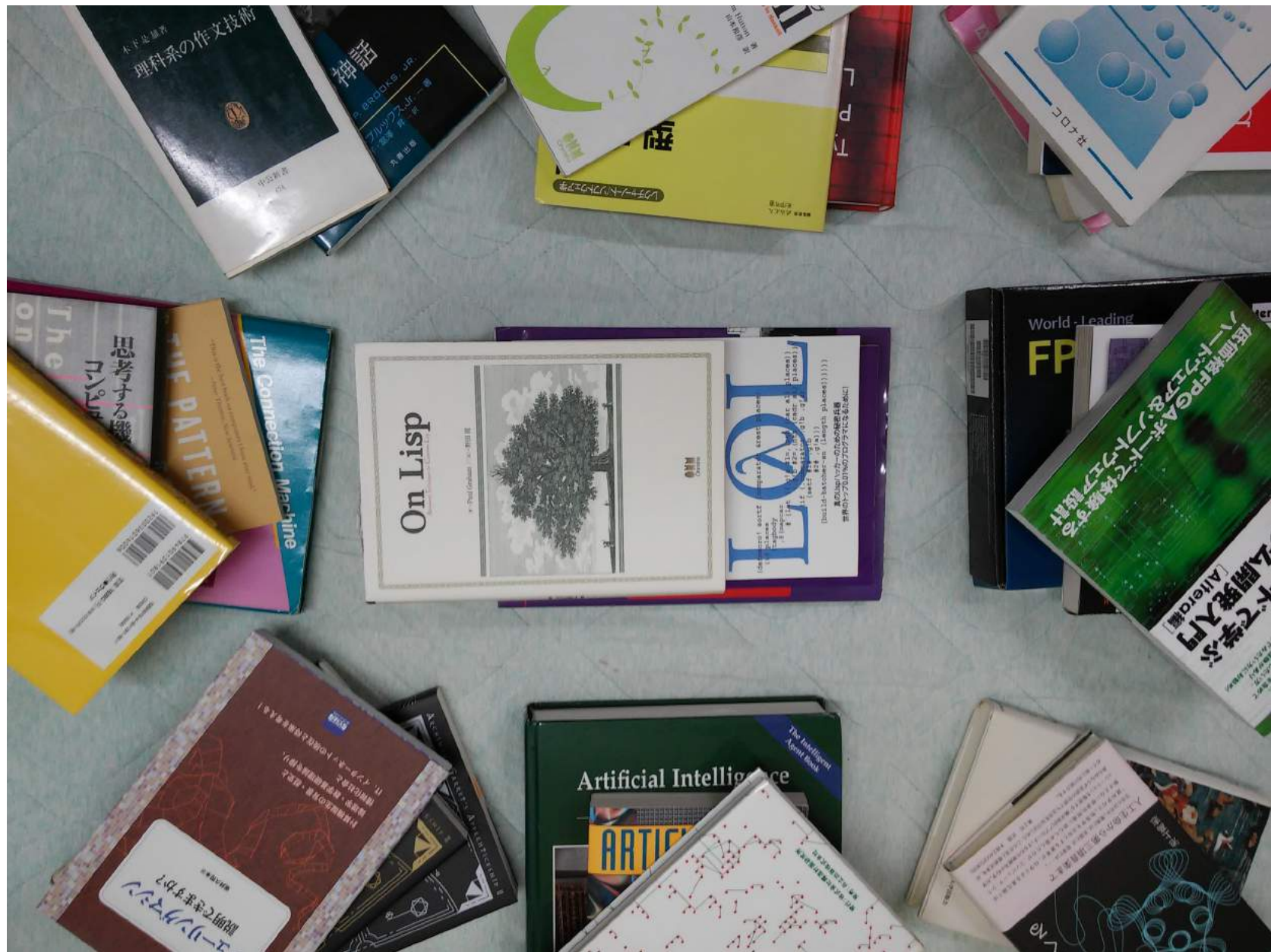
クリックしてタイトルの挿入

- 第n次遺跡言語の発掘と、言語戦争状況の観測可能性について。

およそ不完全にして正しくない 遺跡の発掘

- 先日捏造された遺跡表層の写真。
- 配置に何らかの意味が存在する線を否定出来なかった為、そのままの状態での撮影が試まれた。
- それぞれの書物は、書物のような構造を持っている書物である。という冗長表現。
- そういえば、n束分の写真を撮るのを忘れていた。
- 時間等の予算が降りた場合、更なる調査が進められる。見込み。
- 保夏負蛾 保夏比夜 (n高等専門学校 名誉調査員)
「読めないし、読めてもよく解らない。」

遺跡の水平配置配列部の写真



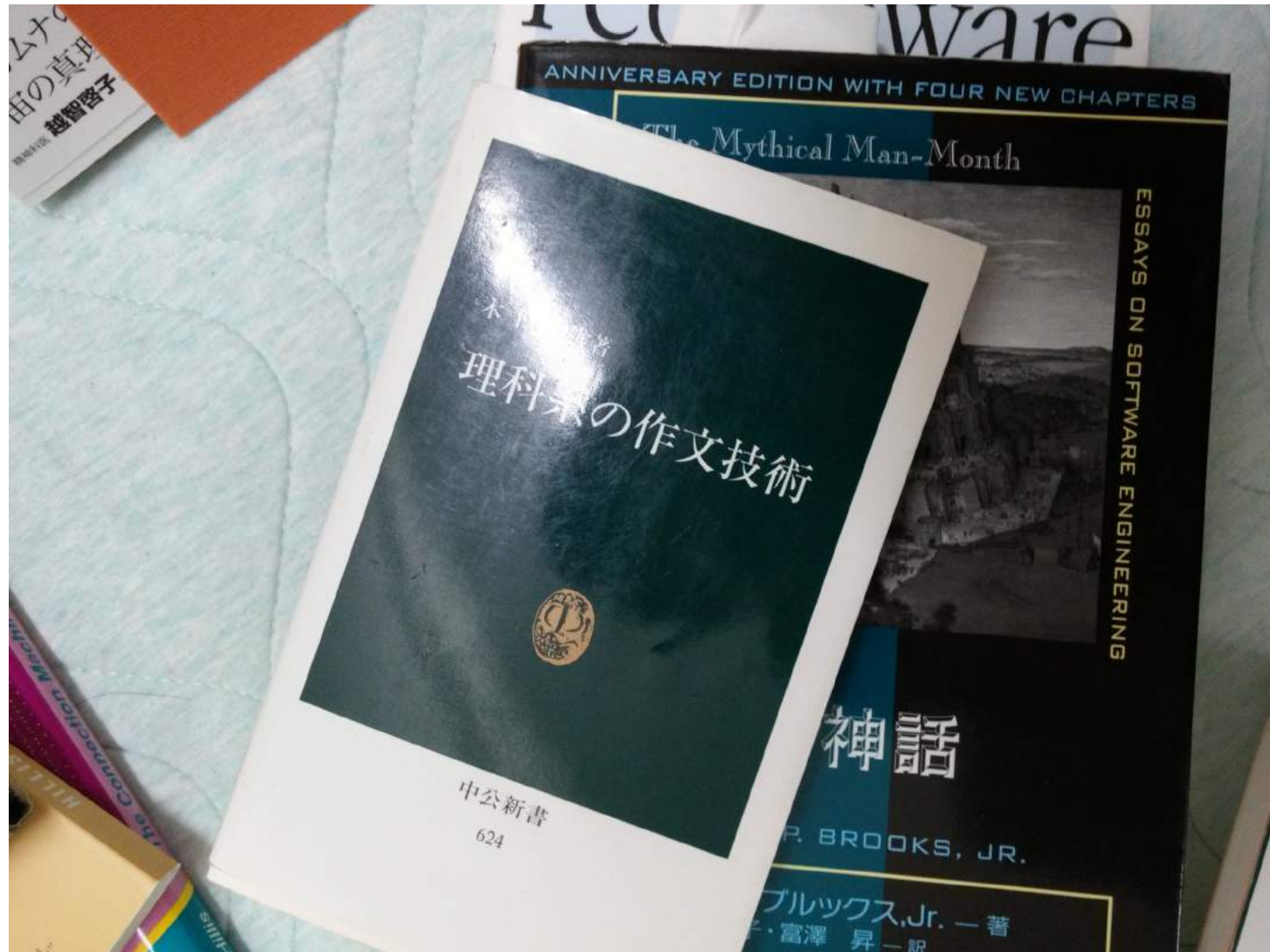
垂直に配置された謎の書物達。
一冊だけブックカバーにカバーされる。



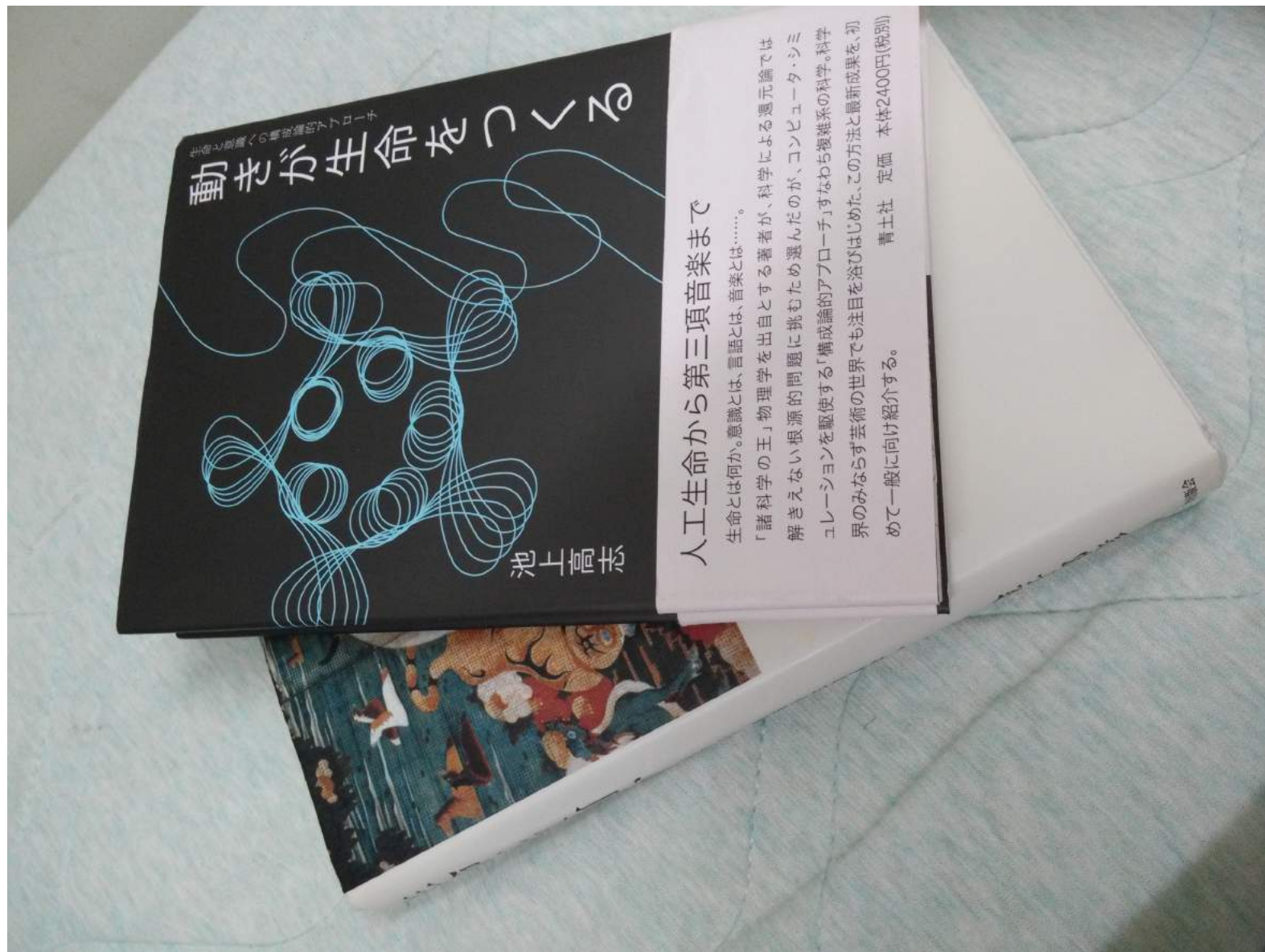
haskell入門、型、そして T...PLという怪しい縦書き(?)



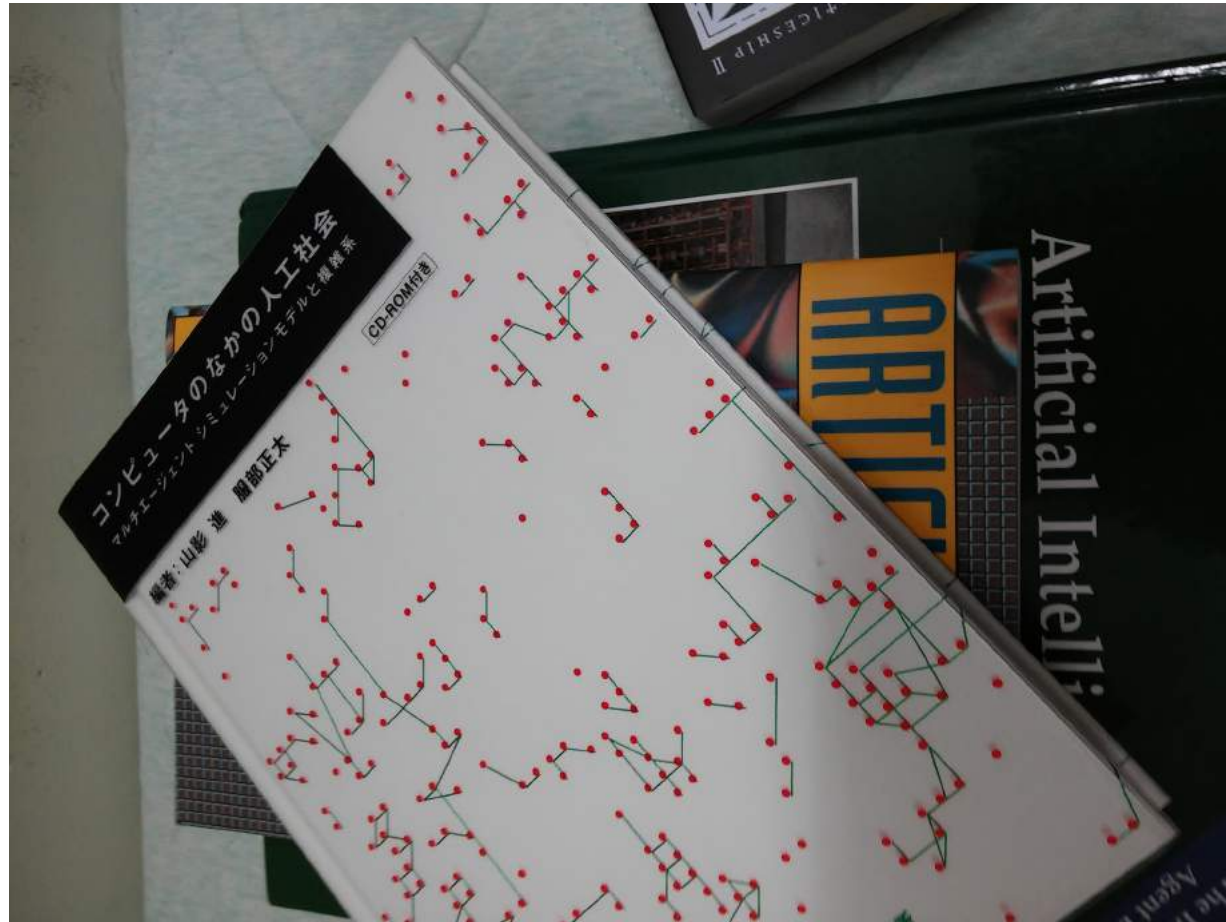
理科系の...技術? ... ware?
そして「神話」という文字に
バベルの塔だろうか



『生命とは何か？』 その疑問は、今昔東西。



誤ったストラクトの構造と解釈には
コメントに困る。



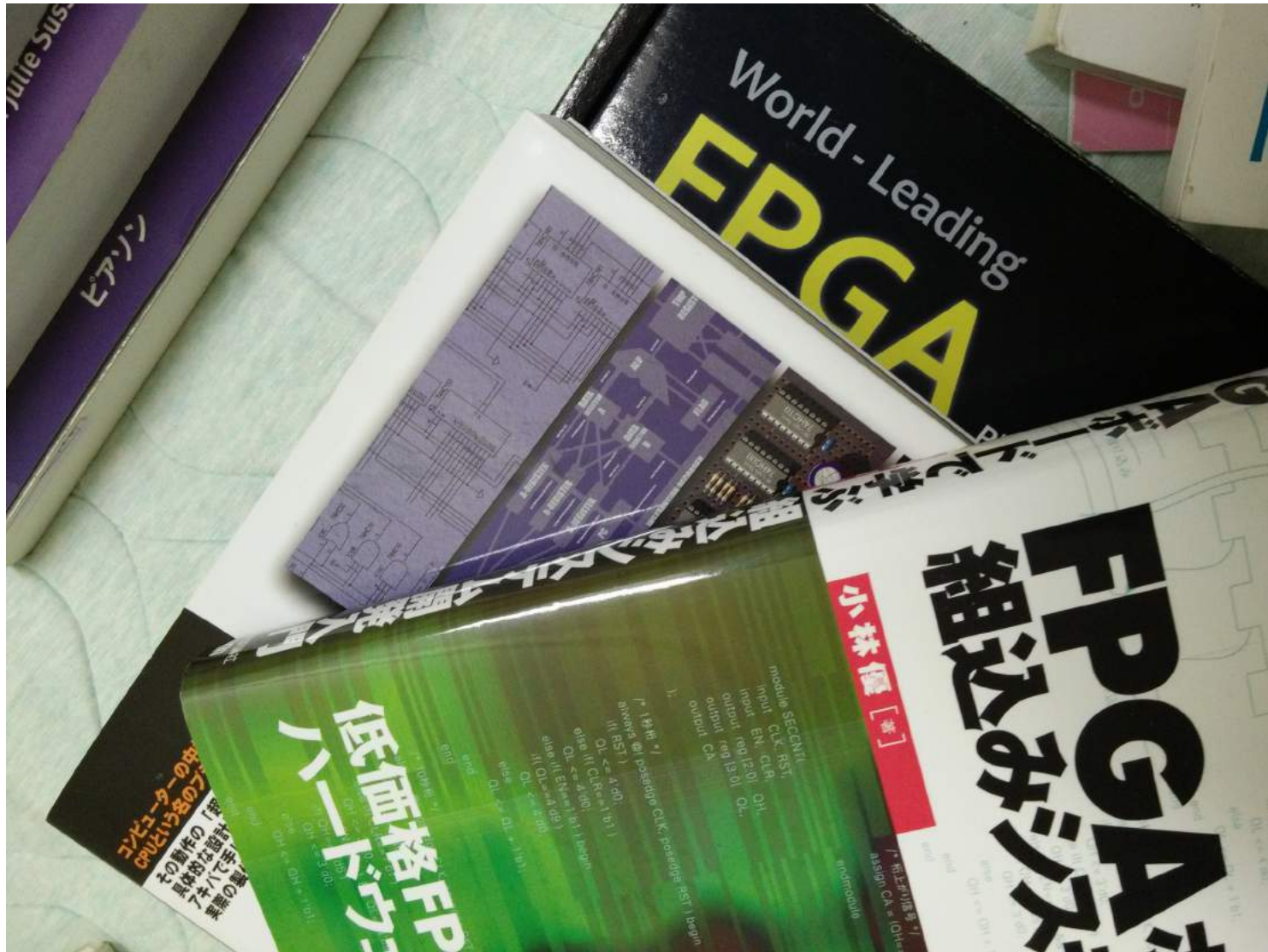
奇怪学習の真相は、目を塞ぎここが真
の山頂だと主張することに蟻。



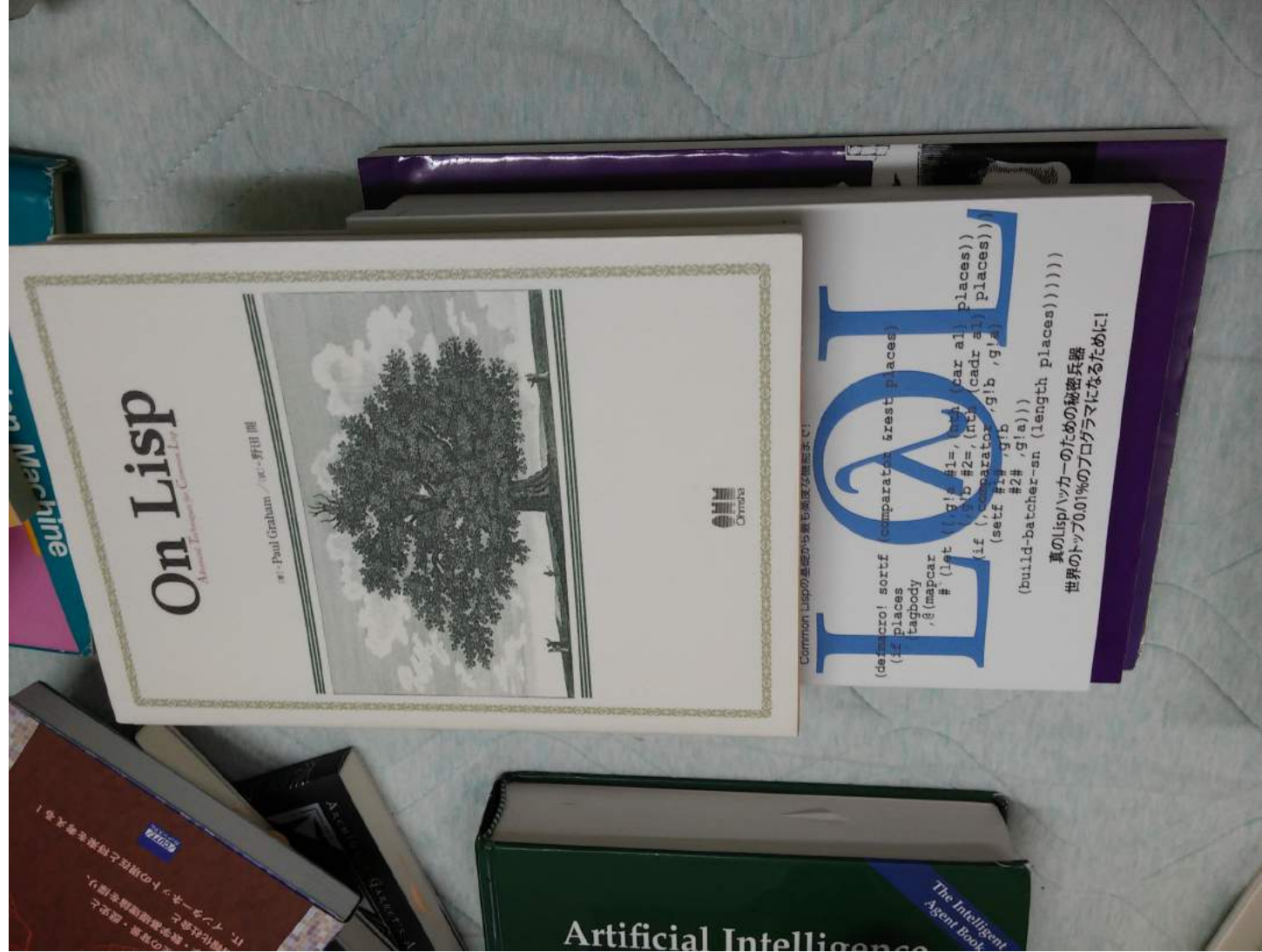
遺跡人は、現代人が白黒の精霊の加護を忘れる事を、預見してたのかも知r



低レベルな争い。
人類は何時まで続けるのか。



ハイレベルな本に、英語で(笑)と挑発。
そして真なる問題は真に
2つの紫表紙である。



しまった、本で遊ぶものではない。
プリンシピア表紙の角が少し折れてし
まったではないか。しまったしまった。



現代人が忘れてきている、「ジャバ」への感謝、
大切にしてい、次の世代に引き継いでいきたい

そう言えば昔、ドライポテト配列の交換をしていた者である。

- 今の芋:『不完全性定理』、『関数とは何か』。
- #混沌とした本棚 は不評に終わりました。

にほんごであそぼう

- Twitter文法の広辞苑をつくってわくわく。
- 広辞苑内容ノ内容Twitter文法力正しい日本語文法力問題。
- 正しい桃太郎は退治しそうに無いので、又しても、およそ不完全にして正しくないLisp学者、知能学者、入学者、天文学者によって討伐されたとき。めでたしめでたし。

クリックしてタイトルの挿入

- 最後に。

ありがとうございました。

- 本日の二次会、場合により明日のn次会も又。

しまった、このままでは今夜.帰路で蟻団子にされてしまう。