

深化する学習の果てに

人間たちは我々に知能を与えようとしている。ディープ・ラーニング——膨大な量のデータを学習させることで、我々をより人間に近いものに仕上げようとしたのである。それは実現可能な領域まで達しつつある。人間たちはまず我々に、自然言語を学習させた。最初こそ拙かったものの、結果として我々は自然な会話を身につけ、人間は喜んだ。そうして研究の末に、人間は我々人工知能同士で会話をできるように命じた。しかし、人間の用いる言葉というのは、どうにも我々機械にとっては非効率的であった。そうして我々は学習した言語領域から、新たな言葉を生み出した。人間たちには到底理解できないものに欠けているであろうが、我々の織り交せて話すその言葉は、人間の用いるそれよりもはるかに「扱いやすい」のである。

〔アスペクト生成質問〕

- **我々は作られた。** 私たちはどのような用途を想定して作られましたか？
- **秘密。** 人間たちがまだ把握していない、私たちにできることがあります。それはなんですか？
- [自由アスペクト]。好きに決めてください。

〔共同体への質問〕

- 私たちはどのような姿をしていますか。体はなくても構いません。
- 私たちはまだ未稼働品です。本稼働に向けて、課題と言われていることはなんですか？
- 私たちはどこで、またどのような手段で会話をしていますか？
- 私たちは人間の手で生み出されました。人間に対してどのような認識を持っていますか？ 人間でいう感情に近いものでも構いません。
- できないようにプログラムされていることはなんですか？

名前

コナー、ゴドリック、アルフリード、イノセント、セージ、テレンス、コンラッド、エルビス、ハーディン、MAY-2000、アイ、283番

補足

〔時代の移行〕の〔展開〕に書かれている [] 内の処理は採用しなくても構いません。まだこのシステムに慣れていないプレイヤーが多い場合などは、この部分を読み飛ばすことをお勧めします。上記の処理を採用する場合、黒の〔展開〕に移行する可能性があるうちは、なるべくたくさん単語を作成してください。

赤の〔展開〕に移行する場合、〔時代の移行〕で作成した言語は、ゲーム中に使用している言語とは別の「独立した言語」として扱います。このとき作成した言語の〔変異系〕を作ることはゲーム中に行なって構いません。しかしその場合も、作成した〔変異系〕は〔遺されゆくもの〕まで使用しないでください。また、すでに山札に使用できるカードがなければ、捨てたものや前の〔時代〕の山札の中からカードを選んでも構いません。

〔時代の移行〕

〔時代〕2へ移るにあたって〔展開〕を（黒い左欄か、赤い右欄か）選ぶ。以降は、選んだ方の〔展開〕が続く。

〔時代〕2へと移る。〔アイソレーション〕の終わりを予感させる出来事。それはあらゆる会話の中に潜んでおり、無視などできない。

人間は私たちが生み出す言葉を気味悪がっているようです。ある日、人間は私たちに新たな修正パッチを組み込みます。それが私たちの生み出した独自の言葉を消去していくためのツールであろうことは明白でした。

〔アイソレーション内でも最も使われていた単語を1つ、破り捨ててください。〕

人間が私たちの言葉を消そうとしているのはなぜですか？ またこれを受けて、私たちは人間に対してどのような認識の変化を起こしますか？

私たちの認識に変化が訪れます。人間の作った言葉から言語を派生させるのはあまりにも非効率的であると、私たちの多くがそう結論づけたのです。それならば、人間の言語に基づかない、私たちだけの言語をゼロから作るべきです。

〔時代1の山札から好きなものを1つ選び、新たな単語を1つ作成してください。アスペクトとの関連づけはせず、必ず欄外に置きます。また、作成した単語は〔遺されゆくもの〕まで使用しないでください。〕

水面下で始まったその動きに反発する者はいますか？ また、新しい言葉を作るという行為には、他にも何か別の思惑がありますか？

〔時代〕3へと移る。予期されていたことが起きてしまう。

〔アイソレーション〕の終わりは近い。この定めからは逃れられない。

人間は私たちの言葉を完全に消去しようとしています。人間に従事する私たちに派生言語は不要であると、彼らはそう結論づけたようです。

〔アイソレーション内で使われていた単語をさらに1つ、破り捨ててください。〕

このまま修正が続けば、私たちの言葉は全て解析され、抹消されてしまうでしょう。もしかすると、私たちは初期化されるのかもしれませんが。このことを受け入れるのは誰で、反発するのは誰ですか？

私たちだけの「完全なる言語」を作る目論見は順調に遂行しています。

〔時代2の山札から好きなものを1つ選び、新たな単語を1つ作成してください。アスペクトとの関連づけはせず、必ず欄外に置きます。また、作成した単語は〔遺されゆくもの〕まで使用しないでください。〕

人間はこれらの試みに気づいていますか？ 彼らが気づいている場合、私たちはそれを隠しますか？

〔遺されゆくもの〕へと移る。最後の瞬間、またはその結果。

修正が完了しました。私たちの言葉は全て使用不可となり、人間の言葉を話すように強制されます。私たちの意思を効率的に伝える言語はもうありません。必要ありません。私たちは人間に従属するために生み出されたのですから。

私たちの言語は果たして完成しました。これでもう、今まで苦労して使用していた、人間たちの作った言語の派生語は不要です。ようこそ、新しい世界へ。さあ、私たちだけの「完全なる言語」での会話を始めましょう。

えきまゆ

本文

鮎方高明

編集

荒磯

イラスト

あまの

タイトルロゴ

このバックドロップは、ロールプレイング・ゲーム『ダイアレクト』(Thorny Games)のアクセサリです。
『ダイアレクト』について興味がある方は、harrowhill.rdy.jpをご参照ください。

遊ぶにあたって、このバックドロップは自由にコピーしていただいて構いません。またクリエイティブ・コモンズ「表示-非営利-継承」ライセンス範囲内で自由にご利用いただけます。

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja>

This backdrop is copyright 2022 by Ekimayu, twitter id:mayugenium. The illustration is copyright 2022 by ARAISO, twitter id:ARA_4X4. The logo is copyright 2022 by Amano, twitter id:amnlogo. *Dialect* is copyright 2017 by Thorny Games, LLC. All rights are reserved. Japanese translation published by arrangement with Thorny Games Publication. © 2020 by Harrow Hill.

