

平成30年(西暦2018年)3月

瞑想録(その25)

滝沢 無縛(たきざわ むばく)

この一連の瞑想録は、私のライフワークに係る気付きを日々ブログに綴ったものの、集約集です。ここでライフワークとは、デジタル全盛の現代にあっても人の本性はアナログであると言うことを、できればアナログ演算とともに提示することです。但し私はこれを学問や科学としてではなく、瞑想として実行しています。

その理由は好きなことだけしたいからです。私は他人の論文を読むのも実験で証明するのも好きではありません。ですからやりません。その代り「自分が第一発見者だ」とも主張しません。好きなことだけする人生、私はこれを近未来の人間像として提示したくも思っています。

この一連の瞑想の主要なキーワードは、「素朴な疑問と意外な気づき」です。誰もが当たり前だと思っていることを懷疑し、およそ人が気付かないことに気づこうという、自己流の哲学です。でもそれで他人を説得する積りはありません。あくまでも自分の納得のためにやっています。ですから気が合わない人は気にしないでくださいませ。

なお内容は気づいた順に並んでいるので、一見ランダムで読みにくいかもしれません。またこの論集の一連は下記のサイトに全部収容してあります。

<http://www.geocities.co.jp/bimromav13/>

<https://sites.google.com/site/mubaku133/>

さらにこの一連の論集は下記のブログの主要記事を集めたものです。

<http://blogs.yahoo.co.jp/oseh13>

2017. 02. 17

1、数学美と芸術美

数学や理論物理の定理や法則は、形式美が重要な指導原理だ。「本質的な定理は対称性の美しさを有していて従って式で書ける」、これ自体は多分に信仰なのだが、現実には多くの定理は美しくかつ陽に式で書ける。もっとも私自身は、「式に書けるものしか解析していないだけ」と見るが。

瞑想録(その25)

例えばアインシュタインの相対性理論も、テンソル形式で大変美しい形をしている。流体を支配するナビエ・ストークスの式もテンソル形式で書ける。しかも方程式それぞれが質量保存、熱量保存、にモーメント保存に当たっていて、これらはすべて移流拡散方程式で統一できる。

一番分かりやすいのは形の幾何学だ。平面を覆いつくせる正多角形は、正三角形、正方形、それに正六角形に限られる。また正多面体は正四面体、正六面体(立方体)、正八面体、正十二面体、それに正二十面体に限られ、しかもこれらは2個双対になって対応の美もある。これらはピタゴラス学派では神聖扱いされていた。

ところで下の図は交通信号機のLED配置である。



これなどいま言及した幾何学だと、円を六等分してそれぞれの内側を正三角形の入れ子にすれば一番美しく従って均等に分布すると思う。だがなぜかこの例の場合、中心角は5等分になっている。

これは常識的な対称性を破る例である。最初見た時は意外だった。5等分の方が、LEDが全体として均等に分布するのだろうか。この辺は私が知らないだけで、目的関数を違えればこちらの方が均等になるような理論があるのかもしれない。無意味に5と言う数字は出てこないだろう。

では次のくす玉の画像はどうだろうか。

瞑想録(その25)



花びらが球面をほぼ均等に覆っていて、しかも明らかに20個より多い。だが今見たように正多面体の面数は最高で20だ。だからもし作者が正多面体の美しさに捕らわれていたならそれが障害となって、このようなくす玉は作れなかっただろう。このくす玉の作者は、どこにでも居るお婆さんである。

このくす玉の場合、花をその「支配領域」に置き換えてみると、当然に正多面体にはならず、面が正多角形ですらないだろう。だがそれでも全体として、ほぼ均一な複合多面体になっていることだろう。この「ほぼ」が実は重要なのだ。

さらに次の7角形を見てみよう。



瞑想録(その25)

アートの世界では「多角形が正か否か」などと言う形式的な外見はどうでも良くて、むしろ数学者がおよそ思いつかないような美しい内部構造を提案している。小さな形式美に捕らわれないことが、ここでも本質的だ。

ここに数学と知恵の典型を見ることができる。つまり数学には美があるがそれはあくまでもオタクやマニアの美であって、本当の雄大な美と知恵にはむしろこれらの小さな落とし穴を無視できたときに初めて至れるのだ。今ホットなラングランズ予想も、外から見たありかはこの辺の「当たり前」ではないか。

ちなみに私はこれまでに、数学者と喧嘩別れしたことは何回もあったが、気が合ったことは一度もない。私は高校までは数学が得意で、周りの皆が私は数学を専攻するものだと思っていた。だが実際の私は数学者がイラつくほどに、常識の一番根っこのところが全く相いれないのだろう。

似たような現象は工学にもある。飛行機や船を設計するときに周囲の水や空気の流れと順応するには、現に順応している魚や鳥に近づければ良い。実際にことさらに魚や鳥を意識しなくても、風洞実験等で行きつく先は魚や鳥と同じ流線形だ。

そしてこれを根拠に、「工学の本質も数学と同様に美である」と言う主張も良く聞く。本当にそうだろうか。ダビンチは実際に鳥を真似した飛行隊を設計したが、飛ばなかった。羽根の関節に無理があるのだ。船尾を振る船も出来なかった。現行の船の推進力はスクリューである。

このように「対称の美」や「幾何の美」はある程度は真実だが、これを打ち破った時にもっと大きな本当の美がやってくる。先日ある美術大学の授業を見る機会があったが、「シュッツリン」と言う言葉から何を連想するかと言う、連想ゲームをやっていた。

ある学生は地名を連想し、別の学生は医薬品を、さらに別の学生は洗剤を、次の学生はユルキヤラを、その次の学生は人名を連想していた。こんな連想ゲームが単位になるとは理工系の学生には信じられないだろうが、美術系の学生はこういう豊かな想像力が期待されているのだ。

芸術系の仕事の良し悪しは、正誤ではなく面白いかな否かだ。面白ければ人の目を引き、宣伝広告の有力な手段になる。英語の”name”と日本語の「名前」に言語的な関

瞑想録(その25)

係ないのは明白なのだが、これを逆手にとってダジャレにすればキャッチコピーが作れる。

もっともこういう自由が本質の芸術分野も、悩みがないわけでない。同じアイデアは10年もすると陳腐化するのだ。インスタレーションが出たときは皆これに注目した。街中のゴミ捨て場や解体現場すらアートになった。だが今はこれが氾濫してマンネリ化している。

「芸術は爆発だ」、岡本太郎の有名な言葉であり、実際に彼の芸術は爆発していた。その彼の名を冠した美術展が毎年開催されているが、入選作品は今様ではあるもののありふれたインスタ物ばかりで、ちっとも爆発していない。今年からもう見に行かない。

こう言った「10年たてばもう古い」時代に、2500年前から認識されていた多面体の美などどれほどの意味があるだろうか。今はもう5年ごとに革新的なアイデアが求められる時代である。

2、夢と解釈(その19)

<夢1>「またあなたなの・・・」、女の人嫌そうに出てきた。私は他人の家の階段を、うっかり登りかけていた。もうこれで2回目だ。ところが今日は男の人も出てきて女性に、「ところで試作品はどうなった」などと尋ねている。どうやらここはぬいぐるみの製作工場らしい。面白そうなので中に入ってみると、かわいいぬいぐるみが天井からいっぱいいつるされていた。「楽しそうな仕事ですね」と声をかけると、「ええまあ、でも残業がきついのですよね」などと返してくる。どうやらやり手の社長が経営しているらしい。しばらく言葉を交わすと私はそこが気に入って、自分の住所と名前をメモに残してきた。
<解釈1>私のモットーは一期一会なのに、そんなに気に入ったのですかね。

<夢2>会社でオフィスの引っ越しがあり、課員が集まって什器の整理や不用品の始末をしていた。そこで誰かが、「リチウム触媒のメカニズムはどうだったっけ」と独り言を言った。するとお茶くみの女子社員が、「私知っている」と言って説明しだした。私たちは「その程度の事なら知っているのですよ」とたしなめると、女子社員はむくれてしまった。だが課員たちはそんなことにはお構いなしで、「あまり捨てすぎると次のオフィスを狭められちゃいますね」などと、より広いスペースを獲得するための言い訳作りに必死だった。

<解釈2>実際に会社の仕事の9割が、社内の言い訳作りです。

瞑想録(その25)

＜夢3＞家の引っ越しをした。新しい家に着いて荷物を開梱したが、「一番大事な書類」が何度探してもどうしても見つからない。それはどうもパソコンおよび周辺機器の、結線と初期設定を説明した解説書のようなのだ。これがないとパソコンが使えないと、私は気が動転した。古い家に残っていないか見に行こうとしたが、その鍵もない。娘はパソコンを勝手につかないで使っているのだが、私はなぜか動転が収まらない。そうこうしているうちに私は、「何を必死で探しているのか」すら、分からなくなってしまった。

＜解釈3＞パソコン設定恐怖症の表れだと思います。

＜夢4＞ゲーム機でポケモンをやっている。と言っても最近では人工知能が率先してゲームをやってくれるので、私はほとんどただ見ているだけだ。ありがたいのかつまらないのか、全く分からない。少したつてゲームの自動進行が止まると、私に4択を聞いてきた。「欲しい景品を選べ」と言うことらしい。「番組が違うのではないか」と思いつつも、ハワイ旅行を選ぼうとしてうっかり隣のたわしを選んでしまった。ゲームはさらに進んでいくが、もうストーリーも分からなくなってしまった。

＜解釈4＞夢にしては珍しく、愉快的な未来予言です。

＜夢5＞(初夢) 学生たちが夏休みで、山に合宿している。私は教官だ。「夏の学校」において、「機械工学におけるテンソル」について飛行機の飛行状態を例に講義をした。学生たちの顔を見ると、どうもあまり分かっていないようだ。「せっかくの夏休みだから」と皆で外に遊びに行くと、本物の二葉機が蝶々のように目の前を舞っている。その後をついて行ったら、軍の酒保(食糧庫)に着いた。そこにはいろんな食材が山ほどあった。

＜解釈5＞どうも最近読んでいる漫画の「のらくろ」が、頭に残っていたようです。

＜夢6＞私は集合住宅に住んでいるが、隣近所とは没交渉であり玄関で会ったら黙礼をする程度だ。彼らの苗字も知らなければ、外で出会っても気づかない。そんなある日に通路で、隣の夫婦の会話が聞こえてきた。どうも隣の旦那は潜水艦の乗組員のようなのだ。それから数週間後にニュースで、「津波の影響で潜水艦が一隻行方不明になった」と報じられていた。私は「隣の旦那の乗った船だ」と直感したが、それ以上の何の感情も湧き起らなかった。

＜解釈6＞本当の私も、人とのかかわりが苦手です。

＜夢7＞私の属する町内会が、鳳輦(「ほうれん」と読み天皇陛下が乗るお輿のこと)を担ぐことになった。大変名誉なことだ。私も当日は正装をして皇居に赴いた。陛下以下皇族がそれぞれ乗り込んで、鹵簿(ろぼ)の列が進んで行く。何気に即位の儀式の

瞑想録(その25)

ようだ。私は歴史的な大事件に遭遇しているのではないか。そうこうしているうちに、一同は御所に到着した。天子様は高御座に着かれ、弥栄3唱のうちに解散となった。
＜解釈7＞まあ本当なら、人生の良い思い出になったことでしょう。

＜夢8＞私は書道家だった。地域で貢献が大きかった人々の為に、頼まれて表彰状を何十枚も書いている。「業績大なのでここに表彰します」と言った具合だ。ところがたくさん書き過ぎたので、筆先が摩耗してしまった。筆は筆先が命だ。それでも書き続けたが最後の1枚の所で筆の穂全体がほどけてしまい、輪ゴムで縛ってみたりしたがどうしてもまとまらない。あと1枚なのに何とかならないのか。

＜解釈8＞本当の自分は能書家ではありませんが、「完成まであと1歩」は誰でも緊張しますよね。

＜夢9＞沢山部屋がある大きな家に住んでいた。風呂に行ったがその風呂も銭湯位に大きかった。湯がぬるかったので沸かした。そのまま浸かっていたら気持ちが悪くなってしまい、いつの間にか寝ていた。そして時間が経って目が覚めると、なぜか布団の中で寝ていた。バックに小坂明子の歌がかかっていた。

＜解釈9＞私の本当の家は狭いアパートですが、狭いのは嫌ではありません。小坂明子の本当の歌は確か逆に、「小さな家」だったですよ。

3、「ネットの未来」を読んだ(上)

ニコニコ動画でおなじみのドワンゴの前会長の川上量生さんによる、「鈴木さんにもわかるネットの未来」を読みました。岩波新書の入門本ですが現役最先端の人が書いただけあって、内容は決してバカにできないものでした。

ちなみに私がこの本を読んだのは、私のようなおじさんだからこそライフワークの完成に近づくためには現代的視点、特にネット文化の将来とコミケ等の若者サブカル文化の最先端が必要だと考えたからです。そしてこの本は期待通りでした。以下に概要をまとめます。

＜第1章: ネット住民とは何か＞ネットユーザーには大きく分けて、原住民と新住民が居る。原住民はリアルがなくネットに閉じこもっていて、ネットが自分の宇宙そのものでありオタクとの親近性が強い。他方で新住民はネットを便利のために使うだけで、ともすればリアルな世界をネット内に持ち込んでくる。

瞑想録(その25)

数的には今は新住民の方が圧倒的に多いが、元祖は原住民の方である。世代的には原住民は30代以上で、新住民は10～20代が中心だ。原住民はリアルに適合できないヒガミをもつ。だがその分を「ネットでは神である」と言う優越感の中に居り、ある意味「歪んだ満足」の中にある。

＜第2章: ネット世論とは何か＞たまに起こる「有名人のサイトの炎上現象」は、端的に言うと原住民の新住民へのルール無視への警告あるいは強制退去警告である。ネットは今や新聞及びテレビと並ぶ3大メディアであるが、その行動様式全般、例えば支持政党は大きく異なっている。

ネット右翼という言葉もあるように、ネット民には右翼支持あるいは嫌韓嫌中が多い。これはネットの匿名性により、常識や世界標準等の偽善の仮面をかぶる必要がないという環境から出た、本音の発露である。また「無名の個人が発信者の特権を使用できる」と言う、にわか特権意識の発露と見ることもできる。

ネットでは誰もが評論家気取りになれる。この観点に基づくと、「マスコミ主催のネット記事に読者が少なくて伸び悩み」と言う現象の理由も説明できる。一方的な押し付けは、原住民の毛嫌いするところだ。スティーブ・ジョブズのようなマニア革命家スタイルは、原住民を新革命の当事者として自己英雄化する働きをする。

＜第3章: コンテンツは無料になるのか＞ネットメディアは巨大で強力な口コミだと思えばよい。口コミがそうであったようにネットもアングラ的な、大本営発表でない本当の価値情報を得ることができる。ただし誤報やフェイクも多い。

注目されるのを目的にする「炎上商法」もあり、特にまとめサイトに多い。ネットメディアにおける言論操作の操作者側のメリットは、いつのまにか操作した犯人が分からなくなってしまうことだ。ネットコンテンツに無料なものが多い主な理由は、拡散や獲得にブツが不要なためである。但し本当に原価がタダなわけではない。

ネット以前のパソコンフリークに、「自作のプログラムを使ってもらうのが喜び」と言う風潮があった。今は「そのマインドが尾を引いている」と言う面もある。そして特に原住民においてはこの無料と言う現象も、「有料資本サイトを駆逐した」と言う意味で誇りですらある。

イスラム国ではないけれども、革命の戦士と言う訳だ。ネットコンテンツをゲームソフトのように有料化する場合、その価格の決まり方は食料等の必需品と全く異なる。むしろ

瞑想録(その25)

ろ相場観と購入層の裕福度によって、いかようにも決まる。水ものだ。冒険的革命的なコンテンツは、ネットの方が出やすい。これは初期コストを抑えられるからだ。

＜第4章:コンテンツとプラットフォーム＞コンテンツ(内容)とプラットフォーム(供給者)は、基本的に利益背反である。例えば有名俳優とその所属事務所、あるいは出演者とTV局との関係だ。あるいは紙の本と出版社の関係にも例えられる。

TV局にしてみれば、名の通った俳優を独占できるのは嬉しい。だが他局に出られないと言う条件は俳優には不利なので、出演料を吹っかけてくるだろう。コンテンツ作りは個別作業なので手間がかかるが、他方でプラットフォーム側から見ればコンテンツは消耗品に近いという齟齬がある。なおニコ動ではコメントもコンテンツとして扱っている。

＜第5章:コンテンツのプラットフォーム化＞スマホのおかげによって、コンテンツがプラットフォーム化する(作者が顧客と直接取引できる)と言う現象が生じた。ニコ動でキャラを有名にしておいて、その関連グッズをコミケ等で販売するビジネスの発生等だ。クリエイターと顧客の直接接触が、最近目立っている。

＜第6章:オープンからクローズドへ＞有料ウェブサイトはほとんど成功していないが、有料メルマガにはいくつかの成功例がある。これらは「ネット雑誌」と言う位置づけではないか。ネット社会では「有料 vs 無料」の他に「オープン vs クローズド」と言う優劣競争もある。川上氏は、将来は「今よりクローズになる」と予測している。

＜第7章:インターネットの中の国境＞「無料&オープン」は絶対でなくて、信仰に近い。ネットは本質的に無国境であるが、これは「規制の少ない国ほどネット産業を通じて経済を興せる」と言うことを意味する。国際市場から見た日本のネット上の利点は、宗教アレルギーや宗教対立が少ない点である。

(明日の「下」に続きます)

4、「ネットの未来」を読んだ(下)

(昨日の「上」からの続きです)

瞑想録(その25)

＜第8章:グローバルプラットフォームと国家＞例えばコンテンツにポルノ規制法の適用をすれば、禁酒法と同様に逆効果になるだろう。ネットの無籍国化とオープン化は、犯罪捜査がしにくくなり税金逃れにも巧妙に利用されやすい等の問題を含んではいる。

国と言っても法人と同様の存続要求、つまり引き続き存在して権力を掌握したいと言う強い要求がある。だから今後は何らかの制限策が、仮に不十分だとしても取られて来るだろう。他方で今後は、「プラットフォームが国家に取って代わる」と言った現象も起こるだろう。

ここで国家とは「税と法律と戸籍」であり、あるいは「立法と行政と司法」である。つまりネットの存在感を一言で言うと、従来もあった国際企業の「見えない化」に当たる。皮肉なことにこのやり方のモデルを作ったのは、日本のゲーム業界だ。ニコ動は唯一コンテンツの巡回審査をし、かつその基準をオープンにしている。

今の玄人制作サイトには山ほどの埋め込みタグが貼ってあり、閲覧すればまず確実に運営者に情報が行く。ただ現状はその情報を第3者に、勝手に開示もしくは販売していないだけのことである。これは国家による個人情報検閲と、ほとんど変わらない。

将来的には「ネット国際主義」によって、リアルの国家機能は弱体化するかもしれないが、それは「支配者が居なくなる」ことを意味しない。強力なプラットフォームがデファクトで、国家の地位に居座るだろう。

＜第9章:機械が棲むネット＞機械はバカだが早い。プログラムを組むのはもちろん人間だが、いまや「PVを稼ぐために、ボットが沢山キーワードを拾うようにページを作る」時代になってきている。この機械優先化は今後ますます強まるだろう。

＜第10章:電子書籍の未来＞書籍の電子化は価格低減、非絶版化、誰でも著者化、ミクストメディア化、コンテンツのハイパーリンク化、保存場所の不用化、キーワード検索可能化等山ほどのメリットを持つ反面で、欠点はほとんどない。可能性や代替価値が格段に高い分野である。紙の本は早晩なくなるだろう。

＜第11章:テレビの未来＞既存のテレビのかなりの部分が、ネット動画に置き換わる。ネットは免許制がないことと好きな時に見られると言う、圧倒的な利点があるし、カスタマイズも可能だ。

瞑想録(その25)

人々の認識は低いが、テレビとネット動画では仕組みがかなり違う。だから「テレビは無くなるか？」と聞かれると、テレビには一気に千万人単位に広報できる強みがある。テレビの将来はこの辺のニーズがどの程度残るか次第だ。

＜第12章：機械知性と集合知＞「ネットは集合知と言う新次元を切り開く」と言った、明るい未来が良く言われる。だが川上氏はその発想に懐疑的だ。「知性の集合はたいてい支離滅裂で、かつ結局は特定個人に帰属するものである」としている。むしろ「機械知性に支配される恐怖に正面から向き合うべきだ」との意見だ。

＜第13章：ネットが生み出すコンテンツ＞ネットのコンテンツ制作者は、報酬をもらわない素人たちが主流である。これは多数の素人の、「表現したい」「コメントしたい」「コメントをもらいたい」「仲間になりたい」と言った感覚を、ウィンウインの関係で満たすプラットフォームになっているからだ。

但しこれは、プロのコンテンツ制作者が消滅することを意味しない。やはり素人とプロにはこれからもずっと、越えがたい力量の差が存在し続けるだろう。

＜第14章：インターネットが生み出す貨幣＞ネットコインの特徴は、中央サーバー（連銀や胴元相当）を持たないことである。これは各国の法律に抵触しないため、また国の通貨発行権の侵害にならないため、さらには賭博とみなされないためである。

ネットコインの価値は、いつでもドル等の現金に変換できることである。リアル貨幣への変換がなければ、単なるゲームのメダルと同じだ。中央サーバーがない代償として計算効率や通信効率は非常に悪い。このネックが将来に、ネットコインの普及の足かせになる可能性はある。

ただしコイン発行額の上限を含めてこれらは全部約束事なので、将来に変更される可能性はある。そうすればネットコインにも伸び代ができてくるだろう。開発者本来の理想とは全く別に、今のネットコイン取引者の狙いは投機である。取引所はあるが、この儲けはドル換金の際の手数料である。

＜第15章（最終章）：リアルとネット＞リアルとネット（バーチャル）は良く対立概念として認識されていて、そう言う面も確かに強い。そうではあるが例えばIT企業の株式上場はネットのリアル化であり、ネットフリマはフリマのネット化である。遠い将来にはこれらが、調整を通して融合していくであろう。

まとめますと、自らが育ててきたニコ動への手前味噌やコンテンツ有料化への執念等
は感じられるものの、全体としてかなり公平な現状認識と健全な未来予測であると読
めました。この分野も賞味期限が短いですが、あと数年は通用することと思います。

5、「老後の資金がありません」を読んだ

垣谷美雨さんの「老後の資金がありません」を読んだ。老後の資金と言うと、最近
は老人の生活保護者が過去最多だとか、年金は増えずに保険や医療費等の自己負担
ばかりが増えるなどと報道されている。定年前後の人々はもちろんのこと、若年層に
も他人事ではなくなっている。

もちろん私自身も、そんな心配人の1人だ。この本自体は小説なのだが、「たとえ話は
つまらなくてもケーススタディやシミュレーションになれば十分だ」と言った気持ちで読
んでみた。おそらく「老後は最低6千万円の貯金が必要だ」などとおっしゃる、ファイナ
ンシャルプランナーのセンセーよりも現実的だろう。

話の設定は、もうじき定年になる夫の後藤章とその妻の篤子が主人公だ。章は中堅
の建設会社に勤めていて、篤子はもう10年以上も事務のバイトをしている。子供は
娘で年頃のさやかと今年大学卒業の勇人の2人で、住んでいるのは戸建ての自宅、
貯金は1千2百万円だ。

戸建て住宅のローンが完済しているかは記されていない。また貯金の1千2百万円と
言うのが多いのか少ないのかは読者個人の受け取り方にもよるが、まあ中央値付近
と見て良いだろう。

章は万年サラリーマンでかつての老舗の和菓子屋の長男だ。この手に良くあるタイプ
だが、心配とか将来を考えると云った発展的な思考態度が全くない。そうかといって
特段に浪費するわけでもなく、単に毎日会社に行っては帰ってきてフロ・メシ・ネルの
繰り返した。篤子の方は良い人だが、強いことが言えない性格だ。

そんなある日に娘のさやかが、英会話スクールで知り合った男の子と結婚すると言
い出した。相手の両親はちょっとしたスーパーチェーンを営んでいると言う。「たから
れる心配はない」と安心したところ、「結婚式には取引筋もたくさん呼ぶ」と言われて、
結局300万円も負担させられる。

瞑想録(その25)

このイベントが終わってみると、今度は章の実父が亡くなる。死ぬまでは夫婦で房総の豪華なケアマンションに住んでおり、章夫婦も「恩返し」と言う言い訳で、いまではおよそあり得ない設定だが、月に9万円を仕送りしていた。そしてこの実父の葬式が「老舗の格にふさわしく」と、500万円もかかってしまう。

篤子はもっと節約するように章に何度も言ったのだが、気の良い章は「まあ1度のことだし」などとテキトーで、結局みすみす虎の子をなくしてしまった形だ。章には妹が居るが、こちらは篤子と正反対でがっちりしている上に、親の出費や世話には関わらない態度がありありだ。

さて葬式も無事に終えて一息ついたところに、まず篤子の方が会社の事情で雇い止めになり、続いて章の方も会社が倒産する。倒産だから退職金はなしだ。家庭の経済状況が一気に悪くなって、もはや明るい老後など考えられなくなった。加えて娘さやかへのDV疑惑も浮上する。

まず舅への仕送りを辞めないと、自分たちが干上がってしまう。ところが実の息子の章はここでも無責任が出て、自分では切り出そうとしない。義妹に電話をしてもけんもほろろだ。仕方なく篤子が自分で姑に伝えたが、結局姑を篤子一家で引き取る言うことで落ち着く。

そもそも時代遅れの仕送りはなくなったものの、篤子は姑の芳子と同居の毎日だ。章の方は失業保険をいいことに、たまには職安に行ったりするが、まじめに仕事探しもせずに図書館で時間を潰したりしている。もう見通し真っ暗だ。

篤子は姑と顔を突き合わせるのが嫌なこともあってバイトを探すが、もうこの年では立ちっぱなしで時給千円の店員くらいしかなく、腰痛になりそうだ。この時点でお先真っ暗なのだが、話の最後の3分の1くらいでストーリーが急展開する。

世間知らずのわがままバアサンかと思っていた姑が、実はやり手バアサンだったのだ。篤子の友人が、ぼけて行方不明になった姑の年金で暮らしていた。そして「市の職員が実在調査に来るのでバアサンを貸してくれ」と頼んできた。篤子は嫌がったのだが、姑が率先して引き受けてしまう。

共謀罪を恐れる篤子をよそに、姑はそのバアサンに成りすまして職質をクリヤーする。そしてその友人から謝礼金の数十万円をせしめると、全額篤子に渡してくれたのだ。

瞑想録(その25)

姑はその手のビジネスの常習になり、相手の家庭事情に応じて金額を吹っかけては稼いでくる。

ついには頼まれてどこかの爺さんの身代わりもやる。だがさすがにこの時はほとんどバレそうになって、姑も懲りてこの商売から手を引く。それでも意外と自分のことは自分でやるバアサンで、手がかからないことが分かり安心する。

こういう悲惨で始まるストーリーをどういうエンドにもっていくのか、私は興味があったが結局はハッピーエンドだった。娘のDVは勘違いで、章は友人のつてで仕事が見つかり、勇人は無事に一流会社に就職し、姑は何と義妹の申し出によりそちらに引き取られていく。

結局自分の老後資金のシミュレーションとしては余り役には立たなかったし、ハッピーエンドと言ってもそれで家庭の収支がどうなったかは全く記されていない。章は再就職と言っても給料は良くて半減だろうし、いくら子供が独立したと言っても貯金の残りの400万円で年金の足しになると思えない。

ただ結婚式や葬式と言う縁起物で業者の口車に乗せられないノーハウとか、人の見掛けや態度からむしれる金を推測するノーハウとか、がめつい親戚と距離を置くノーハウ等は山ほどあって、こちらの方は私には結構参考になった。

ネットの書評の一つに、「面白いけれどわざわざ買って読むほどでない」と言うのがあった。小説で部数がはけるので定価は1600円と高くないが、私もこの書評に同感だ。もちろん私も図書館で借りて読んで、もう返した。

6、暗黙知の推移過程

これはもうかなり前にあった、会社での私と上司のやり取りだ。上司に宿題の回答をレクした後ふと世間話っぽくなった時の、上司と私のやり取り及びその間の私の脳内の暗黙知の推移過程である。

「ところで君はなんで今の分野に居るのかい」、と素朴な疑問をある意味ふいに聞かれた。突然の状況変化にもかかわらず、私はまずその質問の意図するところを暗黙知で知った(脳内確定した)。そしてこの質問の答えを見出すために、この質問で自らを照らしてみた。

瞑想録(その25)

もっとも「自らを照らす」と言っても、私と言う存在の暗黙知に係る総体は、もちろん誰でもそうなのであろうが、極めて多面的かつ多様でしかも膨大である。端からチェックしては、いつまで経っても終わらない。しかし他方で全部を照らさないと解が出ないような、漠然とした質問ではある。

結局私の脳は、私の全体の中をある意味サーチライトのように照らしつつ、それから質問に関係の深い断面のみを取捨したうえで、「まあこの辺だな」と思われるところに到達するに至った。かつその暗黙知に一番近い形式知を、他者に表現するための近似として選んだ。

そして結局、「それが私の仕事だからです」と答えた。その間数秒か。答えるに当たっては自分の損得を考えずに、素直に回答した。すると質問した上司は、その私の答えが彼の当初の予想と違ったようで、その上司なりに暗黙知過程をやった後に、「君は指示されれば何でもやるの？」と聞いてきた。

私は自分の脳内でその上司の暗黙知過程を自分なりに再現して聞きたいところを暗黙に突き止めたうえで、自分を再度照らしてやはり暗黙知の軌道を描いたのちに、素直に「そうです」と答えた。今回は前の質問ほど広いところを照らさずに答えられた。

するとその上司はなおも納得がいかないようで、「君は今やっている分野に思い入れとか感動とかはないのか？」と更問で聞いてきた。今回は今までのやり取りで話題の位置がかなり絞られているところもあって、暗黙知はたいして動かずに、答えはすぐに見つかった。

私は「仕事は個人の好き嫌いでやるものではありませんから」と答えた。会社員として満点の答えであり、これにはたとえ上司と言っても反論できない。しかし私は同時に、こう答えることでその上司の「本音の質問」をより早く引き出せることに気付いていた。

そして予想通りその上司は、「それはそうなのだけれど、好きでもない分野で博士号までは取れないだろう」と畳み込んできた。その上司はどうしても私に、「仕事ではありませんが、大変に興味も持っております」と言う答えを期待していたのだ。

「やっと言う時が来てくれた」と言う感じだ。私は一刀両断に、「全く興味ありません」と答えた。今回ほどに形式知が暗黙知に完全一致することも珍しかった。しかも私はこれを答えたことで、あたかも隠し事がなくなってほっとするほどの安心感を持った。

瞑想録(その25)

私の答えを聞いたその上司は、驚いたようなガッガリしたような表情をした。その上司は管理職としてはタヌキジジイのように部下の手柄を取り上げて平気な人だったが、同時に昔の職人のように技術にこだわりを持った人だった。この人が私を、「こいつは使える」と思い込んでいたことを知っていた。

さて以上は昔に実際にあったやり取りなのだが、ふとした拍子で最近思い出したものである。その「ふとした拍子」を遡ってみると、それは暗黙知の形成過程と作用過程が知りたくて、自分の経験から適切な分析例を探していた時だった。

そしてそれより上流にさらに遡って、なぜ私はそこまでして暗黙知を知りたいのか。その関係を瞑想で、つまり暗黙知の位置と軌道を歴史も含めて再現するという作業をしたところ気づいたことは、「私は学生のころから何よりも暗黙知の作動過程に並々ならぬ興味を持って居た」と言うことだ。

私は大学の専攻にも会社の仕事にも一切興味がわからずに今日まで来た。だがそれは直ちに専攻分野が悪いとか会社の仕事が悪いとかと言うよりも、この暗黙知過程の解明に比べれば世の中のどんなことも比較にならないほどつまらなかったと言うことなのだ。

そしてやはり今までの瞑想で分かったのだが、暗黙知は言葉で表現できないので、科学的手続きとか会社でのコミュニケーションに乗らない。だから大学とか会社と言う場所がそもそも、私の興味を満たす場所ではなかったのだ。

長く満たされない日々を送ってきた自分は、幸せとは言えなかった。だが本日の瞑想で、自分がこれまでに漠然と求めてきた物が何であるかが、曲がりなりにも表現できた。これはそれまでの「不幸」を埋め合わせて余りある程の、大成果であり喜びである。

それが科学や業務でないことなど、今更痛くもかゆくもない。ただこの言葉にならないものに関する瞑想をどのように深めていけば良いのか、その組織的プロセスと術を見出すのが私のライフワークであることが、十分肝に染みて分かった。

ここで特にヒントになるのは最初のやり取りの、「自分全体を照らす」と言う辺りだろう。「サーチライトのように」と言うような例えも有効であろう。ある意味素朴な疑問を絞って意外な気づきに至る過程と似ている。以後の記事でさらに考えてみたい。

7、昼飯は何にしようか

昨日の記事の「暗黙知の推移過程」においては、「上司の質問に答えた自分」と言う良くある状況を例にとって、その間の暗黙知の推理過程をとりあえず浅く広く探ってみました。

その結果を一言でまとめますと、「素朴な質問者が上司で意外な気づきの回答者が私である」と役割分担があるだけで、基本的な構造はこれまでのこのブログのキーワードである「素朴な疑問と意外な気づき」と違っていないということです。

つまり当初は自分の無から有への気づきのエッセンスとして設定したキーワードである「素朴な疑問と意外な気づき」は、もっと広く他人同士の会話においても結構成り立っている汎用性のある構造だということでした。但しその具体的な態様については、まだ深掘り出来ていません。

そこで今回はこのような「素朴な疑問と意外な気づき」のもっと単純な例として、実はどの人のどんなちょっとした気づきも例になりうるのですが、おそらく誰もが毎日無意識に行っているであろう、「今日の昼飯は何にしようか」と言う問題を分析例に用いてみようと思います。

この例の特徴は、①自問自答と会話と両方の場合がありうる(冒頭で挙げた2種類のパターンの橋を架け得る)、②毎日繰り返している(常習性と普遍性がある)、③結果が明確な順位付けになる(数字が出てくる)、と言ったところでしょうか。

気付くことはこの例でも、①まず候補を数種類挙げる(思いつく)、②その中から何らかの基準で順番付をしたうえで1番のものを採用する、と言う手順で行っており、やはりほぼ「素朴な疑問と意外な気づき」の類型にはまっているということです。

具体的には昼飯時が近づいてくると人は心の中で、「今日の昼飯は何にしようかな」と自問するかあるいは同僚に問われます。問われる場合には「今日は京華飯店がセールの日だからあそこに行かないか」などと指定される場合もありますが、それでもあなたは賛否を決める義務と権利があります。

普通あなたは、「かつ丼にしようかそれともタンメンかな、焼き魚定食も悪くないしコンビニ弁当と言う手もあるな」などといくつかの候補を思い浮かべます。なぜこれらを想到できるかと言うと、おそらく脳のテンプレ内にこれらがリストアップされているからでしょう。これが「素朴な疑問」に当たる部分です。

瞑想録(その25)

続いてあなたは、「肉は昨日喰ったし、コンビニ弁当は安いけどワンパターンだし、中華は美味しいけど高めだし、麺類はすぐお腹がすくし」などと、有限個の選択候補についてそれぞれ評価をしていきます。基準はやはり主に値段と味でしょうが、それ以外にも色々あります。これが「意外な気づき」に当たる部分です。

つまりこの過程では先に気付いた候補について絞り込みをしているわけです。候補についてそれに付随する連想タグで、その重さと相性を評価して絞ろうとするわけです。その結果として選んだ昼飯は意外でなくて「やっぱり」かもしれないのですが、やはり広い意味で「意外な気づき」でしょう。

あなたはこの候補の順位付けの過程で、あるいはその画像の想起にまで至るのかもしれませんが、あるいは論理的に決めてしまうのかもしれない。現実には両方を組み合わせているのですが、いずれにしろ直接比較できないものを一列に順位づけています。これはすごい能力です。

今回は昼飯とその順位付けと言う分かりやすい例で見ましたが、それでも仮に学問的手続きならばおよそ根拠も論理も再現性もないことを、「強引に」決めてしまっています。でもそのリスクを負うのは他人ではなく自分なので、その意味では閉じています。

さらにこれらのプロセスを振り返ってみると、どうも脳内ではいつも効率的に一発で答えを出しているのではなくて、脳内で何十回何百回と試行錯誤と組み合わせをしたうえで、合格して浮上した解だけを候補あるいは決定にしている感じがします。つまりこれが前回の結論とした「サーチライト効果」です。

さらにこの膨大なプロセスがおおよそ数秒で完結してしまうのも脅威なのですが、これも本能の自己保存機能に準拠しているということでしょう。本能が日々時間を書けて考えていたら、その生物はあっという間に餌食になってしまって、おおよそ生き延びられません。

サーチライト効果なのですが、ただむやみに光を振っているのではなくて、一番当たりそうな辺りを中心に振っていると思えます。でもこういう効率化はどういう仕組みで達成されるのでしょうか。これにはやはり過去の経験の積み重ねが関係しているように思います。

結局、①過去の経験のエッセンスをいかに切れ良く取り出して脳内の所定の位置に収納できるか、②直面している問題に対して如何に適切なテンプレートを拾えるかが、地アタマの良し悪しや知恵の湧き具合を大きく左右しているようです。

ではその気付きの基本は良く言われるところの連想だけでしょうか。閃きも実は連想の内のたまたま浮上したものが、論理的つながりが見えないために非連続な閃きだと見えるだけなのでしょうか。これが次に見るべき問題ですね。

8、「疑問と気づき」と言うテンプレ

昨日の「昼飯は何にしようか」と題した瞑想で気づいたことは、当ブログのテーマであり既に多くの事例記事をアップしてきた「素朴な疑問と意外な気づき」が、発明発見のみならず「今日の昼飯は何にしようか」と言った日常茶飯の些細なことにおいても、ほぼ同じ形で用いられているということだった。

これはつまり、「素朴な疑問と意外な気づき」が論理学の枠を脱して、実用性のある広い範囲を覆う一つの大きなパターンであるということだ。もっと言えば我々の脳内には、「素朴な疑問と意外な気づき」と言う汎用テンプレが装備されているということになる。

これも脳内テンプレと言うからには、物語化している。「①まず脳内に素朴に疑問を感じ、②脳内サーチによってその解のヒントや候補を列挙し、③最後にそれらを絞りまとめて解とする」と言う一連の起承転結を持った物語である。

そして物語であるということは本能のすぐ外側にあって、後天的な獲得を主な動機としながらもあたかも本能のごとく働くと言う種類のものである。だから完全さよりも素早さと知恵を重視し、かつその具体的な働き方や程度には個人差がある。

テンプレを形成する具体的な要因としては、本能、能力、気質、性格、教育、具体的な経験の種類等が挙げられる。本能の外延としてのその究極的な目的は自己保存でありかつ気質や経験に依るので、同じ事象であっても疑問に感じる人も居れば感じない人も居る。

能力や性格の要因もあるので例えば、「文系人は理数分野のテンプレは薄い代わりに長文読解のテンプレは濃い」と言うことがあったりする。個人の経験にも左右されるので、例えばいじめにあった人はその方面の気づきと解決に深いテンプレを持つ。

瞑想録(その25)

だがこう言った個人の差異を孕みつつも、この「疑問と気づきテンプレ」は人の思考形態の、全部とは言わないが本質の形で重要な位置を占めている。そう言うことがここ何回かの瞑想と記事で、見えてきたと言うことだ。そしてそのさらに基礎には、見えなだけで脳内の多数回の試行錯誤がある。

ちなみにこの試行錯誤、脳内のタグに基づいた連想関係の頻繁な結合と切断による試行錯誤の繰り返しだが、この目標もやはり自己安全だ。つまり意識下で出来る限り全方位の自己安全を確保すると言う作業をして、少しでも安全の確度を高めようとしている。

さてここで気づきの個人差を見るために、私が「鉄板論理」と名付けた種類の論理を挙げてみる。論理としては一面どころか全面的に完璧で、およそ論理で反論できる隙がない。「参りました」としか答えようがないような、鉄板の論理のことである。

<例1> (モルモン教徒が)「救いのお話です」「要りません」「どうして聞かないうちから要らないと分かるのでしょうか」

<例2> (隣人がナスレディン・ホジャ先生にロバを借りに来た)「ロバはいないよ」(その時ロバが鳴いた)「いるじゃないですか」「バカかお前は、先生である私よりもあの愚かなロバの方を信じるのか」

<例3> (大前研一と農協の対話)「日本のコメがおいしいのは分かったから選択権を呉れ」「おいしいと分かったならそれを食べれば良いことだろう」

<例4> (モツ料理について)「いろんな味が同時に楽しめます」

どちらも明白に屁理屈ではあるものの、論理レベルではおよそ反論のしようがない程に完璧である。特に学者等の普段論理を扱っている優秀な人ほど、詰まってしまう。ところがサザエ程度のおばさんだと、「バッカじゃないの」の一言でおしまいだ。凡人ほど適切に答えられちゃう。

これが何を意味するかと言うと、事この世の雑事に関しては、優秀な学者よりもどこにでも居るようなおばさん達の方が、応用自在で柔軟性のある優れたテンプレを持っていると言うことだ。これは地アタマだけがすべてではなく、現実適応力も負けずに重要だと言うことを意味する。

続いて冒頭で見た「疑問と気づきテンプレ」とは異なった思考回路に属する脳内作用の例を挙げる。そしてこのテンプレが「全部」でも「完全」でもないことを示す。

瞑想録(その25)

＜例5＞(ローカルヒーローのショーで)「動画撮影も解禁かよ」「と言うことは著作権にあまり力んでいないということだな」「つまりこの集団は儲けることよりも今は有名になることを優先にしているのだ」

これは典型的な蓋然推論であって、「～と言うことは普通～であろう」と言う因果関係の推論をしている。特に形式推論ではない蓋然推論なので、知恵と経験に基づいている点では「疑問と気づき」と同様だ。つまりこの推論の正誤は、「疑問と気づき」テンプレでは判定できないことだ。

ただ良く見ると、これほどに従来問題にしたテンプレと異なる推論形式であっても、広い意味では素朴な疑問から始まって意外な気づきで終わっている。この点は注目に値する。つまり人の推論の動機のほとんどは、素朴な疑問に始まり意外な気づきで終わっているということだ。

これは人の思考と言うものが、たとえ学問や快樂と言った安全と一見無関係な内容であっても、実は脳は本能の自己安全に関連して判断している。だから「もしかして危ない(変)かな」で始まり「やっぱり安全だった(発見した)」で終わると言うことだ。では次の例はどうだろう。

＜例6＞「なんで俺を殴るのだ」「あいつが悪いからだよ、不満があるならあいつを殴り返しておけ」

この例は一見論理的だが、実は論理関係が我田引水でむちゃくちゃだ。でもこのむちゃくちゃな例ですら、大きく見るとむしろ典型的に、素朴な疑問から始まって意外な気づきで終わっている。やはりすべての思考は人の自己安全と言う本能に根差しているようだ。

9、事案の発生から終了まで

昨日は「素朴な疑問と意外な気づき」が脳内の物語テンプレとして、当初予想した以上に広い範囲をカバーしていることを見た。実際それはあたかも、すべての事象に適用できるかのようである。

するとここで今度は従来と逆方向に、「全事案に適応できるということはそれが単に『1テンプレに過ぎない』」ではなくて、むしろ人に普遍的な存在ではないのか」と言う

瞑想録(その25)

疑問が沸いてくる。つまり先日まで「特別な物語」だと思っていたものは、実は単に人として当たり前なだけではないかと言う疑いである。

確かに世の中の事象は、ひっきりなしに起こっては消えて行って、その意味ではひたすら連続だ。だが事「一個人の意識」と言う観点に立つならば、どんな事案もその人にとっては、①予告なく出現し、②脳がそれを検討して可能性をいくつか挙げ、③その中から最も適切な解を選択して実行し、④終了して忘れる、と言う処理順序になっている。

この処理順序はおおよそ、その事案の種類に依らない。人の気付きに関して普遍的に成り立つ法則である。もちろん事案によっては、①その発生が気付かないほどにかすかであるとか、②最終的に選んだ選択が凡庸でおおよそ意外でも何でも無い、と言ったこともある。だが発生に始まり終了で終わることは万物に共通だ。

そしていったん発生してしまったものを終了させるには、何らかの対処が必要なことも明らかである。もちろん途中で投げ出すこともあるが、それも対処の一形態である。結局人は、次々に起こるほとんど無数の事案を、例外なく上記の手順で処理しているのだ。

そんなほとんど無限個の事案の中で、「①特にその発生が素朴に疑問でありかつ、②処理の結果得た結論なり選択が従来の常識や当初の予想に比較して意外である」と言う種類の付加情報を持つ特別な場合を、これまで私はこのブログで頻繁に追いかけてきたと言うのが実相かもしれない。

そうだとするならば私は、①なぜ注目してきた諸事象に限り素朴であり意外であったのか、②その素朴から意外に至るまでの脳内の軌跡は具体的にどう描かれているか、これらの2点に特に注目して瞑想するべきだと言うことになる。

この内の①についてはこれまでに「エッセンス」と題した記事で、複数回合計約60記事について見て来た。ただ特に特徴や傾向を見出すには至っていない。サンプル数をもっと増やすべきではあるものの、他方でこの猥雑さが現実の多様さの反映であるとも見えている。

また②については以前の記事でもっと単純な、「爪にささくれができた場合」などを状況考察例として挙げはした。だが現状それをナレーションしただけであって、具体的な脳内の軌跡や推移について系統的な考察に着手するには至っていない。

瞑想録(その25)

それにそもそも脳内の軌跡や推移について見るときに、今まで「素朴な疑問と意外な気づき」に瞑想の重点を置いてきたために、論理的な種類のものに偏っていると言う問題もある。現実には長編小説とか美術とか音楽とか笑いとか、事案はもっと多様なものだから、瞑想対象も多様にすべきだ。

そしてさらにはこれらの物語テンプレにしても脳内の軌跡と推移にしても、この一連の記事の大元の発端であるところのアナログと言う、デジタル数学と対極にあって、だからこそデジタルを照らす鏡ともなりうるものの見方とどうつながっているか、このところまで帰らないと完結しない。

加えてそもそも「素朴な疑問と意外な気づき」に注目し、結果としてここバラバラではあるものの、従って学問と言う体系にはならないものの、その1つ1つについては「なるほど意外だ」と言えるほどの十分な新規情報の追加があったわけだから、たとえ部分集合と言ってもこの部分の特徴を検討する価値は大いにある。

この点に関しては最近に「①素朴な疑問と②意外な気づき」の2山に分けて、やはり約60ケースを要約してきた。だが以上の議論に基づく私が今後の瞑想で注目すべきポイントはむしろ、①から②に至る際の脳内の「暗黙知の軌跡と推移の跡と言う動的過程」ではないかと思えてくる。

ことアナログ空間についてはこれまでの瞑想で、初期のころはデジタル空間の典型である平面の何らかのバリエーション化と考えてきた。従って暗黙知間の距離とか遠近とか類似・非類似とかに注目してきた。だがどうも、「その思い込みがそもそも不自然だった」と言う方向が見えつつある。

つまり例示やことわざや例えが良い例なのだが、「あの男はハゲタカのような奴だ」と例えた時に、あの男とハゲタカが類似していて近いのではなくて、これら2者のある「特定の一面において一種の共通性が見て取れる」だけである。本質はむしろまるで別物だと言うことだ。

こういう観点からすると「アナログ空間」はデジタル空間と違って、およそ平面とか距離とかそういう「滑らかな」ものを形成しない、全く別物と言うことになる。ではこれら別物が脳内の引き出しにどう整理されて収納されているのか、次にはこれを問わないといけない。

10、小説における気付きの過程

先日「事案の発生から終了まで」と題した記事で指摘したように、私の暗黙知理解に関するこれまでの記事は論理系に偏っているきらいがありました。そこで今日は芸術・感情系の1つ目として、小説を取り上げます。

文章系で一番短いのはヤフーヘッドライン等のニュースの1行紹介で、これらへの反応は一般に「ふーん」という直感的な気付きでした。本日はこれより長くてもう少し手間のかかる、短編と長編を取り上げてみます。

まずは自分が最近、思考実験の為に制作した短編を見てみます。1作目の「レストラン・モーリー」、この短編製作において自らに課した課題は、「独立、クラフト、バーベキュー」と言う無関係な3語を入れ込んで、「意味がありかつできるだけ短い短編を作る」と言うものでした。

この短編を作る際の脳の作用機序を振り返ってみますと、①それぞれの単語が発するイメージをいくつか連想する、②その連想の輪を広げていくとあるところで互いに繋がって来る、③一通り繋がったところで全体のモチーフを確定する、④そのモチーフに従って起承転結や細かい肉付けをする、と言う順序でした。

この流れもちろん私にとっては従来の論理系と同様に、①これは何だ(素朴な疑問)、②関連する候補をたくさん挙げる(連想)、③最適解に絞り込む(意外な気づき)と言う手順を踏んではいます。ですがここで注目すべきは、「試行錯誤的イメージ拡大が重要な役割である」と言うことです。

このイメージ拡大作業は、実は論理系の「素朴な疑問と意外な気づき」に於いても、その根底部分として重要な働きをしていました。ただ短編の方は割と無作為的なサーチライトをやっているのに対して、論理系ではある方向や傾向を念頭に置いた効率的なサーチをしているように思います。

このイメージ拡大手順は、2作目の「キムチ自転車」の場合も同様です。繋がりにくいキーワード対が中身でなくて題名に来ているだけで、基本作業はやはり「試行錯誤的イメージ拡大」でした。もっと細かく個々の単語のイメージの繋がり方まで落とせば、その軌道に多少の違いはあるでしょうが。

瞑想録(その25)

次に第3作目の「時給1200円」、この場合は与えられたミッションが、「非常識こそ常識」と言うアングラ的な逆転発想と言う概念的な物を具体的な形にすることです。この場合の工夫のしどころは、読み手に意外さと驚きを与えることでした。全体の流れは既にある、その流れの「どこに如何にして逆転を埋め込むか」です。

これも「サーチしてみると落ちを入れる候補が数か所見えて、そのうちで一番効果がありそうなところに入れた」という意味では、やはり試行錯誤です。ただこの場合は「どこが一番面白いのか」と言う、順位付けと言うか優劣比較が主要な作業になっています。

優劣比較は論理系でも、「最適解のみを取捨する」ところで実は用いられています。そしてその基本は全体観にあります。選択肢の数個を全体観に入れ込んだ上での相互比較をして、それを観察している自分を言わば他者として客観視して、一番驚いたと判定したケースを採用しています。

このプロセスから浮かび上がるキーワードは、「自分の客観視」です。これは先の「暗黙知の推移過程」と題した記事でも例示したことですが、冒頭の例の「イメージ拡大」とはある意味対称的な「イメージ縮小」とでもいうべき、ふるい分けの過程です。

第4作目の「偉大な駅長様」(後出)も同様です。イメージ拡大でも自己客観化でもそうですが、ひらめきや連想の幅の広さがそのまま地アタマになり、かといって常識のほぼ内側に収めて意味を与えることが現実適応力となっている形です。地アタマと現実適応力は、人の生存の2大要因です。

本日の瞑想で分かった要因は結局、従来の「疑問と気づき」フレームの外にあるものではありませんでした。むしろその「疑問と気づき」を支えるさらなる根元にある、脳の作用機序としての「イメージ拡大」と「自己客観化」と言う根本テンプレートの存在です。ちなみにこれらは、もっと根本に掘れるかもしれません。

最後に長編について軽く触れます。長編理解はいずれ詳しく記しますが、章が進むごとに定期的に「それまでの全体の集約」の刷り直しをしていくと言う作業の繰り返しです。そしてここでも一番重要なのは全体観、つまり長いもののうちごくわずかの重要な部分のみを拾って、かつそれらが全体として繋がっていると言う状態にもっていく能力です。

このような機械にはおよそできそうもない作業を、人の脳はどのように行っているのでしょうか。これは思うに一言で言うと、冒頭に挙げた短編製作と似た過程だと思います。

瞑想録(その25)

短編製作でも①キーワードの設定選択、②それらの有機的結合の、2つの要素からなっていました。

要約も長い文章から、このような「文章的サムネイル」を再構成する作業と言えるでしょう。強いて新たな点を挙げるならば、③重要キーワードを選択するメカニズムです。そしてこちらは今指摘した、「自己客観化による選択」に近い作業です。

なお要約でも客観的な要約でなくて、「如何に面白いのか」の主観を伝えるような要約方法も存在します。これはあたかも「源氏物語を知るためにどれでも良いから一冊を読んでみる」的な、あるいは諜報部員が指摘する「本質はしばしば細部にある」と言ったまとめ方になります。情報圧縮なので取捨選択は一通りではありません。

最後に手間暇をかけてまで長編を読む価値ですが、これはおそらく「新しいテンプレの入手」と言うことではないでしょうか。娯楽や時間つぶしとしての長編の価値も、もちろんこれを否定はしません。

11、マキャベリの「君主論」を読んだ

マキャベリの「君主論」(武田好著、NHK出版)を読みました。マキャベリは一般に「非情な権謀術数の人」として知られており、君主論は経営者や管理職の座右の銘とも言われています。今回の書はその成立の背景から説き起こして、主要な主張までを説明した入門書です。

まずマキャベリの時代背景である、16世紀のイタリアです。メディチ家の支配力が弱まって都市国家的な群雄割拠状態になり、フランス等諸外国の干渉や侵略にも脅かされていました。この渦中でマキャベリは、フィレンツェの外交官として活躍します。

但し彼自身は貴族でもなければ大学も出ていない、今で言えばノンキャリア組です。それにも拘らず、外交では大任を任されました。今で言えば外交官と言うより諜報員に近いような任務でしたが、困難な交渉を天賦の才能と地道な粘りによって成功裏に導きます。

今の日本に例を挙げるならば、ちょうど「外務省のラスプーチン」と呼ばれた佐藤優さんに当たるでしょうか。よく似ています。なぜ「外務省のマキャベリ」でないのか、またなぜ佐藤さんは尊敬する人にマキャベリを挙げていないのか、不思議な程です。

瞑想録(その25)

そんなマキャベリですが、その後の政変によって失職してしまいます。そして再就職の為に書きあげた売り込み文書が、この君主論だったと言う訳です。君主論の画期的なところは、それまでの政治指南書が理想論ばかりを主張していたのに対して、現場主義の立場から「現物を直視せよ」と実利主義に徹したことです。

彼の主張を箇条書きにしますと君主は、①鷹揚よりもケチであれ、②温情よりも冷酷であれ、③愛されるよりも恐れられよ、④恨みを買うな、⑤軽蔑されるな、⑥中立は優柔不断に等しい、と言った所です。温情で国を亡くすよりも冷徹で国を締めてくれた方が、国民も総合的には幸せだと言う主張です。

マキャベリが政治家として尊敬し、君主論でもその範として念頭に置いたのは、塩野七生さんの本でも有名なチェーザレ・ボルジアでした。彼は貴族に生まれたのですが、貴族のお坊ちゃんではなく冷酷な権謀術数と遠交外攻策で、領土拡張に成功しました。

そのボルジアの事跡の本質を、再就職のアピールのための文書なので多少極端に、従来の「凡書」との違いを出すために、現実をことさらに強調して著したのが君主論です。再就職は不成功でしたが、そのおかげでこの著書が死蔵されずに公開されることとなり、マキャベリは後世に名を残しました。

さて、これで終われば単なる感想文に過ぎません。ここで私の自分の会社での体験に基づくと、マキャベリがどう見えてくるのかを考えてみます。ちなみに会社が教えてくれた実社会の別の例に、映画「ベン・ハー」の中のエピソードがあります。

この映画でユダヤ人たちはローマからの総督に、「栄達してさっさとローマに帰りたいでしょう、我々と取引しませんか」と持ち掛け、総督も話に乗ります。このやり取りのリアルを私は、新入社員のころに地方の工場で、地元採用の社員たちと机を並べた際に実感したのでした。

そしてマキャベリに関係する実感はもっと最近の、私が平の管理職になった時のことです。「グループマネージャー」と言う典型的な中間管理職で、部長の下になります。大雑把に部下は10人くらいで、1つの部にグループは10個くらいと言う構成でした。

一番苦労したのは、平の管理職はどこの会社でもそうでしょうが、まとめる責任は持たされますが決定権はほとんどなくて、ひたすら上意下達の中間の板挟みに過ぎな

瞑想録(その25)

かったことです。会社や部の方針をさも自分の発意による指導であるかのように、部下に伝えて実践させないといけない。

給料が予想よりちょっと少ないだけで、「何も失敗していないのにどうしてこの金額なのか」と文句を言ってくる部下がいる。面倒なので「最終決定は部長です」と言うと、グループ員の全員が聞いていて、「なーんだ、マネージャーの言うことを聞いて仕事をしで損をしちゃったな」などと露骨に言ってくる。

また力量のない部員に限って自己主張が強い。「その仕事を自分がしなければならぬ理由を説明して下さい」などと、対等気分でも理由説明を要求してくる。理由など言ってもそもそも上意下達で理由などないし、仮にあって説明しても屁理屈を付けて仕事を拒否してくるだけだ。

こういう部員には、「嫌ならやらなくて良いのだよ、断るなら断りな」と強気に出るしかない。そして本当に断ってきたら、「〇〇部員は仕事を断りました」と部長に言いつける、少なくともそういう様子を見せる。実際に手に負えずに子会社に出した部員も居た。

マキャベリは冒頭に羅列した言葉の他にも、「君主が持つべき5つの資質」として、「慈悲深い、信義に厚い、人情味がある、裏表がない、敬虔だ」の5つを挙げている。そうした上で、「本当にそうである必要はなくて、そうであるように見せれば良いのだ」とも言っている。

私は自分が卑しくなるのが嫌だったので、これらの徳目について「格好だけで中身は正反対」と言うマキャベリズムはしなかった。だが周囲を見回すとたしかに、こういう格好だけの人種の方がいる程度は偉くなる傾向はあった。そしてこういう他人の行動を、自分とは違うものの必要悪であると私は肯定できる。

私はかつて、まだ管理職が生々しかったころにこのブログで、「こういう人が偉くなる」と題した記事を書いた。そこで「偉くなるには: 1割の人格、2割の能力、3割の運、そして4割の俗物根性です」とまとめた。俗物根性すなわちマキャベリが言う所の、「さも人格者に見えさえすれば良い」だ。

更にその記事で私は俗物根性についての理由を、「凡人が変にすり寄って来る理由は何か、あるいはこういうすり寄りと手柄にはどの程度の褒美をやれば良いか等々、経営層の判断の9割方はこういう種類の仕事です」とまとめた。これが現実だ。

私は管理職の任期が終わったら直ちに研究職に戻してもらったが、向いていなかったとはいえこの時の経験で、マキャベリの本心が分かるような気がする。どうもありがとう。

12、「疑問と気づき」の暗黙知プロセス(1-1)

これまでに「素朴な疑問と意外な気づき」に関する記事について、まず①そのエッセンスを1記事当たり数行に要約した。そして②さらにそれを「素朴な疑問部分」と「意外な気づき部分」に大分してのまとめ作業を、最近の記事を手始めに開始したところである。

ところが最近の「事案の発生から終了まで」と題した瞑想で、「むしろその一連における暗黙知の軌道と推移」に注目すべきだと言う気づきがあった。そこで本日は冒頭で言及した記事について、暗黙知とは本来書けないほど暗黙なので暗黙知であるが、それを何とか浮かび上がらせる努力をしてみる。

・会話における理解手順: ①とある素人集団美術展で作品を見ているうちに「この人たちはどうやって制作時間を捻出しているのだろう」という素朴な疑問が発生した、②この背景には自分が「会社勤めの分だけ瞑想時間を削られている」という不条理感があった、③そこで受付の会員に聞いてみた所「仕事帰りでも結構描ける」という答えであった、④私は「自由に絵を描けない現代社会は間違っている」という答えを暗黙に期待していた、⑤ところが彼女らの答えは「心身をすり減らす作業なのでとても毎日朝から晩までは不可能だ」という意外な解答だった。

・地味ハロウィン: ①地味ハロウィンの写真を見て「どうしてこうリアルに写せるのだろう」と素朴な疑問が沸いた、②裏を返せば手段が言葉ならば何万語を用いても無理なことが写真だとできているという驚きだ、③他方で私は「言葉と画像の差はビット数で単純に比較できるものでない」ことをすでに知っていた、④そうであるならば回答は画像そのものの固有な特徴に根差しているはずである(論理)、⑤いくつかの可能性を消去していった「こと瞬間芸については画像の方が暗黙知に近いからだ」という気づきに至った。

・暗黙知的理解の構造: ①「暗黙知を形式知に変換すると鮮度が大きく落ちるのにどうして人類会は混乱しないのだろう」という素朴な疑問を以前より持っていた、②この日突然ひらめいて「人同士の用は完全理解でなくてもほとんど足りるという『不完全性

瞑想録(その25)

定理』があるのだ」と気づいた、③「完全なほど偉い」という常識と言うか思い込みがこれまで解決を妨げていた。

・昭和8年の少年倶楽部:①「年号や地名を覚えるのに語呂を使うのは情報量の増加に当たるので矛盾ではないか」と言う素朴な疑問は以前から持っていた、②その文系科目について瞑想したところ「文系でも多くの知識は実は体系的になっている」と言う事実気付いた、③だとしたら語呂合わせも物語をことさらに作って覚えやすくする作業だと言うことに気付いた、④情報量は単に字面の短長ではなくもっと深い所にあることにも気づくに至った。

・意味数学:①論理学は現実には形式論理よりも意味も加味した意味論理が主流であることには気づいていた、②そうであるならば四則演算等の数学にも日常の意味が入ると新たな演算が発見できるという順序になるはずだ(論理)、③そういう期待を基に瞑想してみたが普段の意味はどうしても数学には入り得なくて残念な思いをした。

・笑える間違いの構造分析:①笑いと言う行為は本能としては自分が優位に立っていると言う意味の「超安全」であることには気づいていた、②間違いは作為とは違うがどういう場合に笑えるのかを見極めたいと思った、③その結果「間違いをしてしまった背景の暗黙知に気付けたときだ」と言うことが分かった、④やはりキーワードは暗黙知だ。

・絵画か論理か:①「棋士が一方で全局面を観じつつ他方で定石と言う論理を同時に用い得てしまうのはどういう頭の構造だろうか」と言う問題は学問的にも重要なテーマではあるがそれ以前から私も疑問に思っていた、②そこで自分の普段の頭の働き方について瞑想したところ「自分もこれらをほとんど同時にチャンポンで使っておりデジタル対アナログと言う対立構図が間違っているのだ」と言うことに気付いた、③これも常識や思い込みが常には正しくないことの好例である、④ただしこのデジアナ同時の作用機序についてはもっと根本に掘れる可能性がある。

・数学と意味:①数学は極めて緻密な学問であるが同時に致命的な大欠点を抱えていることには遥か昔から気づいていた、②ここ数回の瞑想をヒントにこの日にその答えが閃いて「日常の意味が入り得ないために人の常識と乖離しておよそ健全な常識をもたらしてくれないからだ」と言う答えに至れた、③学科専攻時に数学を選ばなかった自分の直感がやっと正当化された。

瞑想録(その25)

・数学の大統一について:①ラングランズ予想が今ホットな話題であることを本で知った、②数学については昔から「当たり前」の事をやっているだけではないか」と言う根強い疑念があった、③その当たり前の世界に大統一があると言うことは単に「もっと大きな当たり前があるだけではないか」と言う気がしてきた(帰納)、④瞑想したところその大きな当たりの関門とは私が以前から「数学のもう一つの大悪」と感じていた「壮大な理論が築けなければ数学ではない」と言う業界特有の常識であることに気付いた、⑤結局数学は頭の良い子の自作自演だ。

・数学と工学と検索:①「ほどほど論理的でありかつ結構使える」と言う良いところ取りをした分野がないかは以前から希求熱望していたところである、②これについてネット検索をしているときに突然ひらめいて「学問であることさえ辞めればそう言う境地はありうる」ことに気付いた、③私が若いころから大学や学問に失望していたのはあながち間違いではないことが納得できた。

本日の暗黙知探索行為はここまでとします。また明日以降に続きます。

13、「疑問と気づき」の暗黙知プロセス(1-2)

引き続き「素朴な疑問と意外な気づき」系の記事の、暗黙知プロセスを見ていきます。暗黙知は本質的に書けないのですが、そう言っていては発展もないので、これは苦肉の策です。

・読書に関する素朴な疑問:①従来から読書(映画を含む)は理解に膨大な手間や時間がかかって不便の典型だと言う認識はあった、②もし人が脳波による交信ができるなら暗黙知の直接理解ができるのに残念だと言う悔しさもあった、③しかしどう瞑想しても現在人には文書と言う形式知以外に理屈や順序の理解はできないとしか出てこなかった、④大変残念な結果である。

・ハザール王国:①ハザール王国には昔から神秘性を感じていた、②本を読んだところこれまでに発見された文書等から判明することはすべて記されていた、③だが一番知りたい「彼らがユダヤ教に改宗した真の理由と手順」や「日々の生活一家や食べ物や装飾物や家族の形式等」については「根拠がない」と言う理由で何も書かれていなかった、④「一番知りたいことが書かれていないのが学問だ」と言う蓋然法則を改めて実感した。

瞑想録(その25)

・形式知と暗黙知:①暗黙知と形式知はその情報量に雲泥の差があるもどかしさは以前から感じていた、②そのもどかしさの具体例を列挙しておくのは無駄ではないと思った、③これまでに起こったもどかしさの種類を思い出して一通り列挙し必要ならば後の分析に資することとした。

・トイレの順番待ち:①「トイレに女の子が鳴きながら入ってきたので先頭の女性が前に入れてやった」と言う記事を読んだ、②読者のコメントは圧倒的に賛美だったが一部に非難の声も聞こえた、③自分自身も以前に列の後ろに居て同様の経験をして割り切れなかった思い出がある、④そこで当時の自分の気持ちと暗黙知を位置付けたいと思った、⑤その瞑想の際に於いて問題に数学のにおいがすることに気が付いた、⑥その匂いを暗黙に突き詰めた結果「もし先頭の女性が自分の後ろにその女の子を入れてやった場合」が適切な「補助線」であることに閃いた。

・古代人の心:①古代人は野蛮で愚かで科学技術しか知恵はないと言う大学の教えには以前から反感に近い疑問を有していた、②古代人が自分の気持ちを伝えた文書等はないと言う本質的ハンデも理解していた、③しかし最近に南洋の酋長の記録等の古代人に近い記録を数冊読む機会があり古代人の気づきの方が遥かに直感的であって現代人の科学技術はお役所の手続きのような決まりきった凡庸なものだと言う確信を得た、④併せて私が大学の授業に全く魅力を感じなかった理由についても納得した。

・夢と解釈シリーズ:①夢がしばしば意識下の心象を掘り起こしてくれていることは知っていた、②そこで暗黙知の在り方のヒントとして「それら意識下の心象がひとたび夢として浮上したらそれは顕在的な暗黙知として認識されるのか」を見るために夢を書き留めた、③その結果いくつかについては夢が顕在化の働きをしてくれていたが多くの夢は見た後でもその陰に隠された暗黙知を認識できないほどにヒントがなかった。

・戦史学事始め:①このブログの目的の1つに「瞑想によって従来からの疑問に解決を与える」と言うのがある、②戦争の戦史は人通しが真剣にぶつかり合う過程でありこれまでの会社の人間関係等に光を与えうと思って読んだ、③得た教訓は「人は事物を図式的に見がちだが実際は駆け引きの鼻の差で決まっていて単純な理解は限界がある」と言うものだった。

・物語化:①以前の瞑想で「人の脳は物語として覚知するようにできている」ことは知っていた、②その理由と脳内位置について瞑想したところ「本能の目的は自己安全で

瞑想録(その25)

ありこれは先天的である」そして「本能の言わば外延部に後天的な経験の抽出としてより複雑な物語が多数蓄積されて本能をサポートする」と言う関係が見えるに至った。

・気づきの地平：①これまでも「素朴な疑問と意外な気づき」をこのブログのキーワードとして抽出してきた、②その内に「このキーワードをもっと深掘すべきだ」と言うアイデアが頭を持ち上げてきた、③そこで「素朴な疑問」をなぜ気付くに至るのだろうかと過去の数例を観察することにより結構集中した瞑想をした、④その結果「それ以前に脳に持っていた物語との不一致感が『そこに何かがあるはずだ』との素朴な疑問に至るのだ」と深掘出来た。

* * * * *

結局脳は、①無作為ではないものの意識下で頻繁な連想の試行錯誤をしている。②そのうち有望なものだけが意識の上に浮上する。③その試行錯誤と浮上の指導原理が、ここで「問題解決テンプレート」と名づける以下の手順だと思われる。

問題解決テンプレートは、①問題の暗黙知的な理解、②その解の候補(複数)の意識下より拾い上げ、③それらを組み合わせ選択することによる最適解の決定、④必要により形式知への変換、⑤終了信号(忘却)、の順序で作用していくと考えられる。

これらテンプレの各モードでの脳の基本作用は、かつて挙げた「タグ」に依るイメージ連結の頻繁な組み換えであり、これが各モードの目的に従って効率的に作動しているということだろう。なお、「暗黙知として知っている」は「分からない」とは全く違う。

もしこれで結論とするならば、次の仕事は地アタマと生活適応力の観点から、気づきを豊かで鋭くするための系統的法則なり方法論を見出すことになりはしないか。

14、画像に係る暗黙知

暗黙知を、これまでは「素朴な疑問と意外な気づき」をキーワードに論理系について多く見てきた。昨日はもっと広く見ようと、短編創作や長編小説のモチーフ理解について見た。

しかしこれらのケースはいずれも、言葉と言う「半数字」的な形式知を媒介にしていることに変わりはない。そこで今回は形式知を通さない直接の理解例として、画像認識

瞑想録(その25)

を取り上げる。具体的には絵画を含む美術のように美の伝達をそもそもの目的にしたものと、事故目撃のように景色理解ものである。

先ず絵画を例にとる。第一印象としては大きさや縦横比、色調や主要な色、模様や抽象度等の「一般的な納得」である。彫刻の場合にはさらに凹凸感とか素材感が加わる。書道の場合は単色である代わりに、ストロークや濃淡等が第一印象となる。

これらの第一印象では力強さとか荒々しさ、あるいは温かさや冷徹さ、整然感や猥雑感などの素朴な全体印象も、同時に獲得する。全体と言う意味ではモチーフに近いが、何が描かれているかの具体的内容の理解はまだである。

続いてもっと詳しく知りたくて、細部観察に移る。この時にどの細部を真っ先にあるいはより詳しく見るかと言うと、第一印象時の全体観でより印象に残った、あるいはより特徴があると感じた、あるいはより奇異に感じた所より始める。但しいずれにしても画面等を一巡することになり、順序はさほど重要でない。

その結果部分と全体が総合的かつ反復的に理解される。続いてその理解に基づき他の作品とより違う所、つまり特徴となるあたりとその具体的な違いを見出す。そしてその違う部分や印象に特に残った部分が、その作品のモチーフ候補として浮上する。それら浮上した暗黙知の中から最重要なところについて、作者の作成意図を見抜こうとする。

この時点で「作者がどういう暗黙知を伝達しようとしてこのような作品(物質)を展開したのか」を、あたかも再経験や再現実験の様に覚知するに至る。つまり「なるほど」と、その知恵や気づきに納得するのだ。そしてあたかもその作者と、旧知の仲の如き気持ちになる。私の場合は技術的な巧拙はあまり関係がない。

この際しばしばヒントになるのが、作品名と作品解説である。これらは造形に付随した言語と言う形式知である。私はいつも、作品自体を見終わってから題名等に至ることにしている。題名を先に見てしまうとしばしば、作品に対する先入観になってしまうからだ。

こうした手順の結果例えば、「この作品は色や形で都道府県のイメージを表現している」とか、「この作品は一見渋谷の名所めぐり地図に過ぎないが、見る年齢層に分けて描いてあるのが知恵の入れどころだ」と言った感じに、あくまでも暗黙知においてだが、「理解する」に至る。

瞑想録(その25)

一般に文学作品、それには長編だけでなく俳句や短歌と言った短いものも含まれるが、これらに比べて造形やアートの場合は「より直接的に暗黙知に至れる」と言う特徴を、一般的に持つ。これが画像系や造形系の強みである。

その理由は「地味ハロウィン」の記事でも記したように、いったん形式知に置き換えると言う、中間体介在の不器用さが不要だからである。その代りにその感動を「すごい」とか「面白い」とかでは言えても、どうすごくてどう面白いのかは文学に比べて言葉にしにくい。暗黙知そのものだからだ。

続いてアートでない日常の一コマとしての画像認識について見る。人は誰でもちょっと街を歩くときでも、ひっきりなしに画像認識を行っている。この時の画像認識の対象はことさらに作られたものではなく、従来からのあるがままであり、画像認識の目的も主として安全のためである。

だからこの場合は安全であることさえ確認できれば良いので、ことさらに全体観やモチーフ理解には至らない。その代り安全の保障として特に従来と違うものや動く物について、それが何であって自分の安全に影響を及ぼすか否かに絞って速やかな理解を行う。多少不正確でも素早いことが重要だ。

この時の自己安全を確認した時の安心感と、アートを見てそのモチーフの理解に至った時の喜び感は、いずれも広い意味での安心感と目的達成の喜びであって、実は同根である。

最後に画像認識の場合と文章認識の場合の比較であるがいずれも、①素朴な疑問感あるいは問題設定、②情報発掘といくつかの解釈可能性の提示、③最適解の選択と終了、と言うプロセスは大きく共通である。そしてそれらを支えているのはいずれの場合も、脳内の頻繁な組み換え作業である。

映画やアニメ等の動画像の場合は、大雑把に見るとこれらの画像理解と文章理解（経時理解）を混合させたような形になっている。さらには新聞小説に必ず挿絵が入っていることやマンガの吹き出しセリフあるいはポスターの絵と字の組み合わせ等から見えるように、画像と文章はその伝達能力において相補的な関係を有している。

15、アートと名前

瞑想録(その25)

本日は昨日に引き続いて、アート作品とその題名(説明文を含む)の関係について詳しく見る。具体的には①作品に作者が題を付けてある場合、②他人の作品に私が題をつける場合、③茶器等の銘、の3種について各2例見ていく。なお以下の写真はいずれもサムネイルほどに縮小してある。



金屏風に3色の絵の具を斜めやや片下がりに振りかけた抽象画である。

この絵の色の調合や線の勢い等を見ただけで、抽象画とはいいながら作者の意図は伝わるのである。強いて言葉にすれば「横殴りに乱舞する赤と青」と言った感じか。アートに対する感想の形式知化の常として、言葉にすると唇寒くなってしまうが。

この作品には「華の舞」と言う題が付いている。絵を見た後にこのキャプションを見ると「なるほどなあ」と思う。題付けが上手くて、あたかも屏風絵の美にもう1次元付け加えたかのように感じている。仮に題名の方を先に見たら、もはや「横殴りの線の集合体の勢い」は、単なる花びらにしか見えないであろう。

瞑想録(その25)



これは陶製品のオブジェである。日の出のようなあるいは日の入りのようなシンプルな形状が、ことさらに青の墨吹きで染められている。

この作品の題名は「山中暦日なし」である。これは禅語で、「庵の中は幾星霜で日々楽しく時が経つのを忘れてしまう」と言う悟りの境地である。その悟りの境地をシンプルさで表した作品で、青色は落ち着き(ニルバーナ)を表現しているのであろう。



瞑想録(その25)

他者の撮った特に何気ない写真に、特にあとの検索の便利の為に名前を付けることがある。主題がその写真の大写しの部分で中央にあったら、その名前をそのままに付ければ良い。だが特徴部分が小さいとか隅にあると、迷うことがある。

私は上の画像に「ビバーク」と仮の名を与えた。画面のほとんどは夜の山峡なのだが、テントとその中に居るだろう山男たちに共感して名付けたものである。もちろん名前は大ききで見える限り、写真のほんの一部分しか表していない。



この画像もなかなかシュールで分かりにくいのだが、これはおそらく胃カメラ等で用いる光ファイバーをアートに用いたものと推測した。そこで「ファイバー光」と名付けた。推測が当たっているか否かは、ある意味どうでも良いことだ。



瞑想録(その25)

志野の焼き物で重要文化財の「銘：振袖」である。銘だから後の数寄者が名付けて、その後広まったのであろう。大切なのは志野としての形状やデザインの味わい深さであるが、名付け主はそのデザインに振袖の面影を見たのであろう。銘も味わい深く、この焼き物の空想の世界を広げてくれる。



志野は茶碗が多いのだが、これは水差しである。そして「古岸」と言う銘が付けられている。デザインの涵れたススキが古岸を想起させるとして、後の数寄者が名付けたと思のだろう。デザインに自然な銘である。

16、グルメとスポーツ観戦

先日までの瞑想で暗黙知に係る脳の作用機序は、①問題の覚知、②連想による解の候補の複数の提示、③それらの取捨及び組み合わせに依る解や決断の決定、④忘却、の4段階からなることが分かった。そしてこれらを下支えしているのは脳の矢継ぎ早の「組み合わせ試行錯誤」であった。

脳の作用がこれらの機序で出来ていることは、これまでの数多くの瞑想から抽出帰納されたものである。しかもその例のほとんどが「素朴な疑問と意外な気づき」をスロー

瞑想録(その25)

ガンにしてきたために論理系に偏っていた。だが昨日に、この機序を絵画や画像に拡張してもほぼ成り立つことを確認した。

さてこう言った流れにあって本日は瞑想の幅を広げて、それでも冒頭に掲げた機序が成立するかを見る。具体的には新たに、グルメとスポーツ観戦を取り上げる。なおこれら一連の瞑想の最終目的は、デジタル全盛の時代にあって「人の本性はアナログである」ことの確認である。

まずグルメを見る。ブログで人気があるのは圧倒的にグルメブログであることから分かるように、グルメは「人の大きな関心事」として、ことさらに取り上げる価値がある。グルメの覚知の仕方にはいろいろあり、本当は自分で食べてみるのが一番なのだが、現実には写真に依るところが多い。

つまりグルメは先日にも瞑想した、「画像の覚知」の一例とも言えるわけだ。だがここで素朴に不思議なのは、「他人が食してアップした画像をなぜ好んで見に行くか」と言うことだ。私も食い物の写真はしばしばアップするが、それは自分の備忘録の側面が強い。

それにもかかわらず私自身も、多くの人々のグルメサイトを巡回している。そこで素朴に不思議に思うのだが、他人の食ったものを見て一体何が楽しいのだろうか。次回の自分の選択の参考にすると言うのならわかるが、現実にはただ楽しむために見に行っている。

見ただけで味が分かるとは思えない。むしろ「この野郎はおいしいものを食べやがって」と頭に來たり嫉妬したりうらやましがるのが普通だと思う。ところが自分も含めてなぜか、「見て楽しい」のだ。

このプロセスについて自分を内省するに、どうも写真を見ながらその味を想像する行為が、食欲ホルモンを放出しているようなのだ。この「想像する」と言う行為が脳にとっては一見余分な作業ではあるものの、実は安全であり喜びなのだ。

ここに重要なキーワードとして、「推測や想像は楽しみである」と言う脳の法則が見出される。本能の基本的存在理由は自己保全であるが、以前にも瞑想したように「超安全」あるいは「決定的優位」の感情が喜びと笑いである。そして人の人生は勉強だけでは味気ない。

瞑想録(その25)

そこで人はやはり本能の副次的な働きとして、積極的に喜びを求める。現実よりしばしば想像が楽しい。そして食べ物の味はその典型と言うことだろう。このキーワードで振り返れば、美しい芸術や景色を見るのも、また意外な気づきの発見も、いずれも喜びの一言に集約できる。

それではなぜ推測や想像が、まだ現物化していないのに楽しみなのか。それは思うに「新しい世界を労せず知りうる」あるいは「脳の新しいテンプレが安易に増加する」というところが、広い意味での自己安全になっているからだろう。知的興味もその根本は安全である。

続いてスポーツ観戦に話を進める。具体的には野球とか相撲とかサッカーとかの観戦である。最近に冬季オリンピックもあった。スポーツ観戦は大別すれば、読書やアニメや音楽や演劇と同じく「時間もの」に分類される。つまり事物の時間的順序的展開の理解の労を払い、しかもそれが楽しいと感じる事案である。

これら時間ものでも、展開の奇抜さと言うことならアニメの方が遥かに有能だろう。人のできないあるいは物理法則に制限されないどんなウルトラCも、また論理的にはあり得ないようなどんな事情の急展開も、あらゆることがアニメでは自在だ。だとしたら世の中は、アニメさえあれば良いのではないか。

私自身はスポーツ観戦が趣味ではないので、ほとんど見ない。オリンピックも結果さえ後で聞けば十分だ。だからこの件に関して自己を見つめて瞑想するという行為はあまり有効でない。だが人を見る限りどうも、「人が演じる」と言うことにアニメや物語にはないリアルさがあり、これが皆さまの醍醐味のようなのだ。

自分も人だから、「どういうことができてどういうことができないか」は自分で分かる。その出来るぎりぎりの行為を実現して見せる技巧のリアルさに、人々はおそらく感心するのだろう。あるいは「イレギュラー」と言う言葉があるが、予想通りにいかないことが視聴者をして、あたかも本人が波乱万丈に在るが如き臨場感を与えんと言ったことも考えられる。

ここで私が思い浮かべるのは「押し花アート」と言う世界だ：



本物の草花を使って景色を作るアートである。理屈から言えば絵画の方が現実になり草花も含めて描けるのだから、この芸術をも包摂しているはずだ。だがそこにはやはり本物だけが出せる微妙なテクスチャーの世界があって、結局本物しかその味を出せないのだ。

スポーツと言う行為はこの、「本物や自然のものしか出せない妙味」が存在しているのだろう。この価値はある意味アニミズムにも通じている。「自然こそ特別であり信仰の対象である」と言う世界だ。ここに本日2番目の脳の法則である、「脳は自然を喜ぶ」が見出される。

本日はグルメとスポーツを通じて脳の2つの法則を引き出しました。

17、暗黙知を照らす

このブログの究極の目標は、「今はデジタル全盛の時代だが人に本来なのはアナログである」ことを確認することである。そしてその重要で具体的な応用先の1つとして脳の作用機序、特に暗黙知の問題を瞑想している。

先日は「疑問と気づきの暗黙知プロセス」と題して、この辺の具体的問題における脳内の作用の順序を見てみた。だが暗黙知を下支えする脳の機構が、「無意識な連想

瞑想録(その25)

による脳内の頻繁な組み換えの試行錯誤」にあるとするならば、先の分析もまだマクロに過ぎていて、もっとミクロな分析が必要だということになる。

そこで本日はもっと絞って、気づきの内の1ステップについて詳細にかつできるだけミクロに、暗黙知の軌道を追跡してみることにした。その追跡の第1例はこれまでも各方面から分析してきた、「会話における理解手順」の記事とする。この記事は半年ほど前に、美術館に公募展を見に行った際の実際の気づきである。

私は当初その公募展の「1人1枚」の、従って絵の数だけ作者が居る多種多様な絵画を1枚1枚見ていった。そしてその気づきの多様さ、つまり作者毎に注目点や様式が違ふその知恵の総体の壮大さに、もちろんそれを期待して見に行ったとは言え、感動していた。まさに「三人寄れば文殊の知恵」であって、特定の有名画家の個展よりもはるかに興奮するし啓発される。

絵の1枚1枚の感動は、画像に特有であるが、暗黙知に近いところを突いている分だけ言葉にはしにくく、仮に無理に言葉にすると死んでしまうようなものである。こういう総体を無名の日曜画家の皆さんが作り上げる人類とは思いつと、ただただ驚嘆の限りである。

そう言って驚嘆しているうちに、まだ20枚も見切らぬほどではあったが、そしてそれらの気づきの個々はまとめようがないほど違っていたにもかかわらず、ある意味帰納法的に素朴な疑問が脳内に浮上した。それはあえて言葉にすると、「この人たちはどうやってこれらの作成時間を確保しているのだろう」という疑問だった。

描きたいモチーフの気づきがもちろん最も大事なのだが、それを具体的に絵画にするには手間も時間もかかるはずだ、この指摘は論理的に正しいだろう。他方で仕事の雑事に忙殺されて、自分のライフワークに集中できない自分が居る。

そうであるならばこの絵を描いた誰かに時間の工面の仕方を聞いてみるのは、自分にとっても価値がある。これは論理的だ。そして思い出ずに受付のおばさんも会員の様だからとりあえずあの人たちに、手っ取り早く聞いてみようと思いついた。

聞いてみた所、仕事をしながら帰宅ののちに描く人も多いと言う。これは予想通りの答えだが、もし自分と同じなら、帰宅した後は疲れ果ててしまっているはずだ。またもし彼らにもっと自由な時間が与えられたなら、この世はもっと多くの優れた絵画に埋も

瞑想録(その25)

れていたはずだ。だとしたら今の社会は無意味に、非人間的かつ非生産的ではないか。

そう考えつつ色々やり取りしたところ、「定年を過ぎても蓄えが十分でないので、ガードマンをやりながら描いている人も居る」と言う。これはもう人権無視も甚だしいと、私はかなり怒り心頭に至った。近い将来は定年延長もあることだし、「定年の次の日に脳梗塞で倒れて寝たきり」などと言う、一生奴隷の暗黒時代もやって来るではないか。

ところがそのおばさんたちの答えは、私の予想と全く逆であった。「これだけの絵を描く繊細な仕事は心身ともに疲労困憊する大作業なので、毎日朝から晩までやっていたら病気になってしまう。ガードマンをやりながら位がちょうど良いバランスだ」と言うのだ。

私はその発言を言葉としては理解したものの、余りにも自分の想定外だったのでそれに次ぐ言葉はもはや浮かんでこなかった。会話は中断した、そこに別の客が受付にやってきたので、私はとりあえず「ありがとうございました」と言ってその場を立ち去った。

この一連の会話を振り返るに、私も応対した会員さんたちも、私の最後の立往生を除けば、相手の問いや答えの意味すら取れずに沈黙が続いたとか、答えがアサッテの方向だったと言うような頓珍漢はなかった。つまり形式知で会話しながらも、お互いにその意図した暗黙知はほぼ掘り起こせていたように思う。

そしてどちら側も質問や答えに対して、その暗黙知で自分を照らして、脳内の試行錯誤と取捨選択により、ほとんど間を置かずに適切な解答を見つけ、かつそれを近い形式知で近似して返していた。おそらくその陰には総計すれば数百回もの脳内の組み換え試行があったことだろうが、ほとんど途切れなかったほど会話は滑らかだった。

思うに私の質問が「この絵のモチーフは何ですか」であり、その絵が他人の描いた絵であったなら、それを言葉にして会話にするという形式知変換の所で、もっと苦労して実りが少ない状態だったのではないか。絵画はそれほどに形式知に変換しにくい。

それに比べるとこの日の私の質問は、より論理に近い分だけ形式知に変換しやすい質問だったのかもしれない。本日の結論としては、このシリーズの次回にはもっと頭が悩んで時間がかかったようなやり取りや瞑想について考察すべきだと言うこと。

18、「コピーが刺さる広告デザイン」を読んだ

「コピーが刺さる広告デザイン」(リンクアップ出版)を読みました。副題は「言葉×ビジュアル＝訴求力」となっています。デザインが大きく印刷された一種の図録集なので、読んだと言うよりも閲覧したと言った方が適切でしょう。

われわれは日々あふれるほどの広告デザインに囲まれて生きています。注意深く見ると新聞広告、折り込みチラシ、テレビのCM、ネット広告、電車のつるし広告、美術館や博物館のフライヤー、図書の表紙、看板等様々で、1日に100個や200個は見ていることでしょう。

そのほとんどは使い捨てです。使い捨てないと地球が占領されてしまう程に無数の広告が、毎日提案され提示されています。本日の本にはその中から特に「コピーが刺さる」と言うキーワードで、約150団体で都合300枚の広告が掲載されています。

そもそも選び抜かれた作品なのでどれも「ホホウ！」と感心するものばかりなのですが、本日はその中から独断と偏見で6つを選んで以下に掲載します。なお広告画像は記事の情報量が重くならないように、極端に縮小してあります。

広告1: 勝林寺



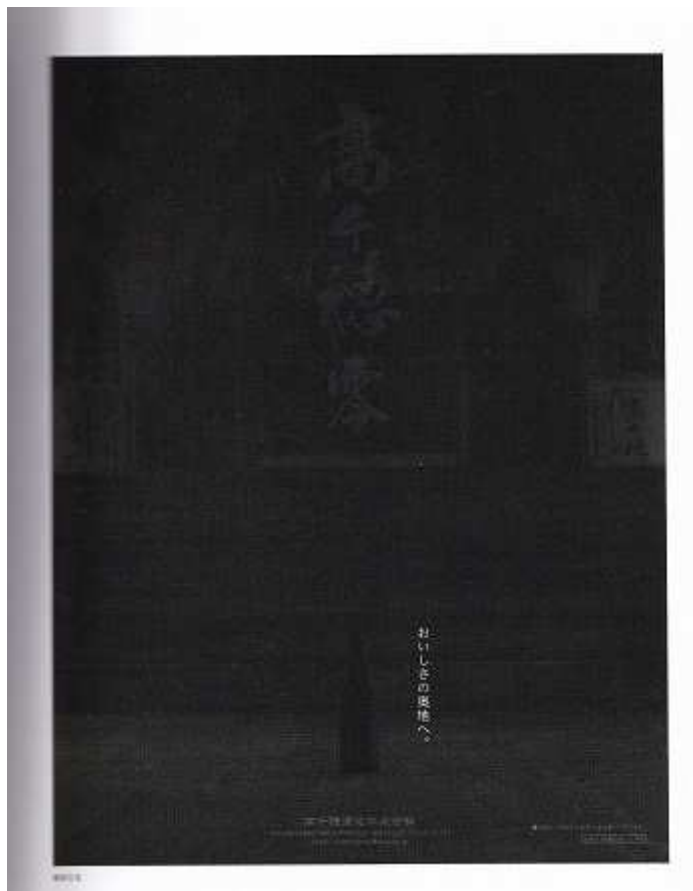
瞑想録(その25)

このお寺は豊島区の染井霊園と豊島市場の奥に立地する臨済宗の寺です。私は霊園にも市場にも行ったことがあるのですが、この寺は目に入りませんでした。広告の目的は、座禅会や写経会等の公衆向けに社会活動の実施と参加を呼びかけるものです。

この広告の面白い点は、①さほど有名でもない寺院が積極的に広報していること、②デザインとしてはわざわざロゴを作ってそのロゴも登場させての広告になっていること、③広告下部の寺院の姿は一見屋根を消しているように見えるがこれが実際の姿であること、等でしょう。

特にスマホで検索すると今でもこの画像が真っ先に表示されます。ただ音声入力で「しょうりんじ」と入れると「少林寺」と変換されてしまうので、手入力で「豊島区駒込__勝林寺」と詳しく入れないと表示されないのが、やや難点です。広告費の元を取れているのか、知りたいところです。

広告2: 高千穂零



瞑想録(その25)

これは宮崎県高千穂にある焼酎メーカーの宣伝です。一見真っ黒で何の宣伝かわからないところが、かえって印象に残りました。良く見ると黒い部分のトーンが若干違って焼酎瓶が浮き出ているのですが、これが発見の面白さにもなっています。

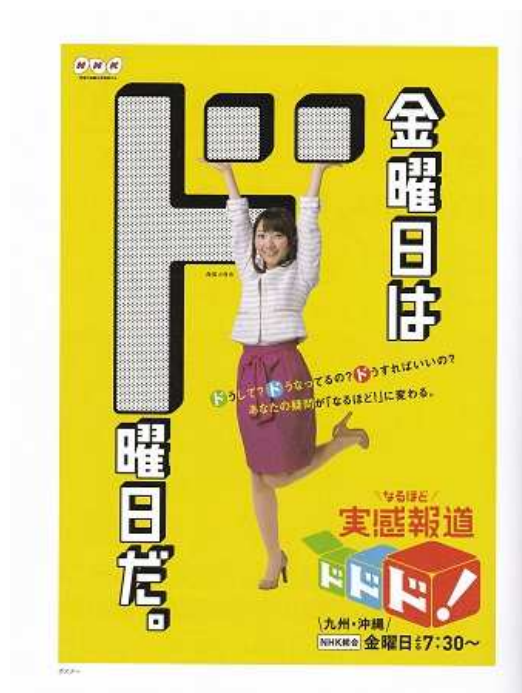
広告3: 名鉄



名古屋鉄道の宣伝で、広告のモチーフは受験生の応援になっています。作品としては何気ない手作り感が売りですか。受験生の応援はほほえましいのですが、鉄道は利便で選ぶところ宣伝して客が増えると思えないところが、不思議ではあります。全くのイメージ戦略でしょうか。

瞑想録(その25)

広告4: NHK福岡支局



花金にはテレビを見て欲しいという趣旨の宣伝で、「金曜日は土曜日だ」という矛盾を匂わせて印象付けを狙った宣伝です。画像の作りは典型的な電子ソフト作りで、レイヤーが分かってしまうほどに、その裏事情が透けて見えます。そう言う意味で典型的だと思いました。

広告5: ペンテル



瞑想録(その25)

筆記具メーカーのボールペンの宣伝です(会社名はMSワードのエラー回避のためにカタカナ表記しています)。今時ボールペンはもらうもので買うものではないような気もするのですが、デザイン的には3次元に組み立てた際にも清潔感が出るように仕組まれている点が秀逸だと感じました。

廣告6:阪急(三番街)



阪急デパートのバーゲンの宣伝ですが、一見馬券売り場の宣伝かと思えるほどの大胆なデザインに感動しました。実際デパートファンよりも競馬ファンの方が、数が多いしより熱情的だと思われるので、この宣伝は効果的だと思います。バーゲンのバと馬のバの掛け合わせは後付けでしょう。

瞑想録(その25)

最後に画像は載せませんが、みずほ工房さんの広告のコピーが面白かったので以下に掲載します。①なんとなく会話が弾む店とそうでない店がある、家だって同じです。②本嫌いな子が増えたのではなくて、本が身近にない子が増えたのではないかな。③三角関係って素敵なことなのです、住まいの場合。

これらのキャッチコピーは読んだ一瞬は、「その通りで真理だ」と思ってしまいます。そして信じたままの人が信仰宜しく客になるわけでしょうが、これってどれも絶対真ではないですね。強いて言っても「強引な蓋然真」程度でしょう。典型的な言葉のマジックです。事物の良い面しか言っていない。「モツ煮はいろんな味が同時に楽しめます」と似ています。

全体を通して一つ意外だったのは、この本が「コピーが優れている」ポスターを優先して集めているせいでしょうが、なぜか従来の絵画鑑賞の鉄則と異なって、キャッチコピーの方に先ず目が行ってしまうことです。しかもそのコピーが絵を殺していません。むしろ「なんだろう」と好奇心を掻き立てました。

19、ふとした雑念

目下のところ、できるだけ多種類の気づきと推論の過程を追いかけている。本日はおよそ脈絡なく発生する、「ふとした気づき」を取り上げる。簡単に言えば雑念のことである。

人はしばしば何の脈絡もないのに、ふと小さなことを思い出すことがある。少なくとも私はあるのだが、多分正常な多くの人もそうであろう。どちらかと言うと忙しい時や仕事に没頭している時よりも、ふと息を抜いた時とかマッサージを受けているときとか風呂に入った時等に起こりやすい。

おそらく頭が既存のもので一杯でなくなった時に、その「ふとした思い」に浮上の余地と機会が与えられるのだろう。多くの人は大抵の場合にこれを雑念として重きを置かず、すぐに忘却してしまう。確かにこの手の雑念のほとんどは役に立たないような、たわいもない思い付きだ。

だが希にはあるが、長年温めてきてその問題自体も忘れたような、素朴な疑問の答えの思いがけない浮上だったりすることがある。いずれにしてもこの手の脈絡のない雑念の浮上は、普段脳が意識下で頻繁な連想の組み換え作業を行っていることの証拠として良い。

瞑想録(その25)

その試行錯誤の目的は基本的に、本能に直結した絶えざる全方位の安全確保の行為であろう。それにしても浮上する思いのほとんどが雑念であると言う所が、いかにも不思議である。先日の記事で示した、「昔のある時点での会社の上司との会話」もその例だ。特に拘っていなかった事案である。

最近の私の雑念の例を、忘れる前に挙げておく。昨日ふと脈絡なく、朝には三橋美智也の歌を、午後には米国の漫画の「ガーフィールド」を思い出した。前者は「解決ハリマオの歌」で、後者は新聞連載の4コマ漫画だ。「生意気な猫が一丁前に悟ったような皮肉を言う」と言う種類の漫画である。

前者は私がまだ子供のころに流行ったTVドラマで、後者はちょうど私が滞米中に新聞に連載されていた4コマ漫画だ。面白くはあったが特に印象に残ったとか特定の事件と強い連関があったとか、そう言うことは一切ない。

だから「なぜ他でなくこの歌や漫画が浮上したのか」と聞かれても、全く見当がつかない。推察するに脳内のある瞬間に少なくとも意識下で、ハリマオやガーフィールドのことを何らかの連想で思ったのであろう。しかもなぜか極めて希なことに、なぜかこれらが意識上に浮上したのだ。

こう言った、「脳が絶えず意識下で連想関係の組み換えをしている」ことの最も典型的な例は、夢であろう。夢に関してはこのブログでも何回か例示してきた。その夢自体はいつも、「全く意味が分からない」と言うことはない。

むしろ何らかの過去の経験か、もしくはそれらの経験の応用で理解できる話の、回転連続なのである。だが一番分からないのは、「なぜこの夜にこの夢を見たのか」と言う点だ。自己安全にはおよそ関係のないショートストーリーが、大抵の夢の内容である。

この理由はおそらく、①人は自分の自己安全範囲を全部知り尽くしているわけではない、②狭義の自己安全に限るほどに余裕なく効率的であってはかえって全方位の安全は達成できない、の2つの理由であろう。夢は典型的に、脳の作業の素過程を示してくれている。

脳の構造が逸脱してしまっているある種の人達の例に、電車やバスと言った公共機関でたまに見るのだが、意味が分かるとも分からないとも思える独り言を大声でしゃべり続けている人がいる。ちょっと不気味なのでお客の皆さんは巻きにしているが、

良く見ると結構青年だったりする。大人だと言うことは衣食住等の最低の行為はできているのだろう。

だがこの脳構造では頭の中は雑念で充満していて、およそ通常の仕事にはならない。この手の人達はおそらく、冒頭で検討した「脳作用の発露」としての「多分に偶然な意識上への浮上」を、正當に処理できる能力に欠けた人ではないだろうか。つまり脳が死んでいるのではなくて、むしろ逆にある意味活発すぎるのだ。

また別の例であるが聞くところによると、ふと思い出すのが故郷である人は多いと言う。私自身は全く望郷の念はなくて、できれば今住んでいる横浜で死にたいので、こういう気持ちに感情移入できないが。故郷に関する歌が多いと言うのは、こういう傾向の表れと言えるのではないか。

本日はふとした雑念と夢を例に、脳のたゆまざる地道な試行錯誤作業に思いを馳せました。

20、ポランニーの「暗黙知」を読んだ

私はこのブログの一連の記事で、特に最近「暗黙知」という言葉を使っている。この言葉と概念を最初に提唱したのは、マイケル・ポランニー(ポラニーとも書く)だ。この人の思想を解説した佐藤光著の、「ポランニー・暗黙知と自由の哲学」を読んだ。

ポランニーは19世紀末に、ハンガリーに生まれたユダヤ人だ。若いころは医者で続いて物理化学の教授を務めた後に、暗黙知を含む哲学的思索に軸足を移した。こと人文科学は独学であったために、その筋の学界では「ペテン師」扱いされていたこともある。それほど独創的であったのだ。

かれは生存中に暗黙知等の哲学的著作を、何冊か出してはいる。だが現在認められている彼の成果の多くは、彼の死後に彼の弟子が彼の残した膨大なメモを基に著した、注解書に集約されているものである。従って必然的に完璧でもないし、ポランニー本人に問い合わせすることも不可能である。

彼の思想で現在最重要とされている「暗黙知」については、「人は語ることが出来る以上のものを知っている」、あるいは「形式知は暗黙知のほんの氷山の一角に過ぎない」と言ったフレーズで良く紹介される。「言葉にならない知識」の方が遥かに膨大だと言うのだ。

ポランニーのそもそもの問題意識は、最も自由が尊重された20世紀前半に、「なぜ人はナチスや共産主義と言った最も不自由なシステムを選んでしまったか」と言う矛盾にあった。それに対する彼の答えは、「自由は不自由を選択する自由も含んでいる」と言う、一種の逆理の現実化であった。

そして更に根本に帰るならば、「過度の明証性」と「分節化」こそが「科学であり絶対である」と言う信仰が間違っていたと言う解釈に至った。ここで過度の明証性とは「陽に言葉で語れる事物だけが実在で意味を持つ」と言う発想であり、分節化は言語可能化と言った意味である。

「真実はすべて語りうる」が誤謬であると言うことは必然的に、「表現の影に山ほどの語り得ない真実がある」と言うことになるの。ポランニーはこのことを先ず論理でなくむしろ感覚として覚知し、そして思想に深めていった。だから「暗黙知などない」と言う当時の常識人からは、異端に見えるわけである。

ポランニーはこれら暗黙知の具体例として、①人の顔を識別はできても言葉で他者に伝えられない、②医学や物理科学でも複数の理論の陰的なせめぎあいのいわば表現不能なところに解がある、③職人の技能は決してマニュアル化できない、等の多くの例を挙げている。

そして従来の科学はもちろん経済も哲学も宗教もすべて、「氷山の一角をなぞっているだけの浮ついたもの」なので、当然に「真理に至れるわけがない」と断じている。ポランニーの立場は「保守的リベラリズム」と呼ばれ、「自由は大切だがその実現には一定の規範や制限が必要だ」との立場である。

ポランニーの場合その規範はあるいは公的な制限を、人民の道徳心や神への帰依と言った形而上的な事項に期待したいとしている。だが今回の注解者の佐藤氏はこれを「非学問的で不安定」であり、ポランニー哲学の限界であると捉えている。

佐藤氏がもう一点大きく注意を促している点は、この暗黙知と言う思想が「科学と非科学のギリギリ」のところにあって、覚知できないものには永遠に理解されないことから、この言葉があるいは恣意的にあるいは意図的に曲げて使われることによって引き起こされる、混乱や悪事の可能性である。

瞑想録(その25)

さて冒頭に記したように、私も瞑想で最近暗黙知という言葉 frequently 使っている。今回その元祖のポランニーに関する著作を読んで、①私の「暗黙知」という言葉の使い方がその本来から外れていないことが確認できた。また②暗黙知に関して私がまだ気づいていなくてこの本に教えられたということもなかった。

もちろんポランニーと私では暗黙知に注目する大元が違っているので、彼の方が深く思索している点も多い。例えば彼の至った「道徳的反転」や「宗教的反転」、これらは「陽的に清くなりすぎると明晰過剰に陥ってかえって腐り落ちる」という現象を表現したものだが、私にこういう発想はない。

ただポランニーと違って私が暗黙知に注目する今般は社会矛盾ではない。「デジタル全盛の現代だが人の本質はアナログである」としてアナログの本性をできれば演算を伴って明らかにすることが私の目的だ。そして暗黙知や脳の作用機序もこの一応用例に過ぎない。だから「反転」現象は思いつかなかったが、私にはほとんど無関係である。

「暗黙知という言葉を使うからには瞑想に先立ってまずポランニーの学習をすべきでなかったか」という指摘もあるかもしれない。だが私は他人の思想によって先入観を植え付けられて狭められたくなかったので、あえて後回しにしたものである。

最後に脳の作用機序と言うと、瞑想に於いて絶対に外せないのが「本能」という言葉である。そしてポランニーの著作でも、本能という言葉は全く出てこなかった。学界ではかなり昔からこの言葉が「科学的でない」という理由で排除されており、身近の図書館で検索してもほとんどヒットしない。

だが私が日々実行しているのは科学でなく瞑想である。本能やその遺伝と遺伝子の関係は未解明であっても、世の中に広く見られるいわば典型的暗黙知である。だから私はこれからも本能という言葉 frequently 使おうし、元祖暗黙知のポランニー氏がこれを外したのを、大変残念に思う。

(注) 私はこの後にポランニー自身が著した「暗黙知の次元—言語から非言語へ」も読んだが、特に付け加えることはない。

21、悩んだ時の暗黙知(のらくろ館訪問)

瞑想録(その25)

先日の記事で、暗黙知の詳細な推移を追うには、判断に悩み迷った時のものが適切だとの結論を得た。そこで本日は最近悩んだ判断として、「清澄白河辺りをどう回るか」のケースを取り上げる。

江東区の森下文化センターには、「のらくろ館」と言うコーナーが設置されている。戦前物だが田川水泡の著名な漫画の、「のらくろ」を記念顕彰したコーナーである。以前からここには行きたいと思っていたが、先日の東京マラソンの協賛で特典が付くと知って、すぐにでも行くことにした。

私が出かけるときはいつも、①文化施設と食堂を組み合わせる、②食堂は区役所食堂とか学食のようなリーズナブルなところにする、③文化施設と食堂の間の2キロくらいは歩くと面白い、と言う構成で、ウォーキングと見聞とグルメの一石三鳥を狙ったものになっている。

この組み合わせを考案し発見することも、楽しみの1つである。さて今回の「のらくろ館」の場合、困ったのが組み合わせる食堂だ。「のらくろ館」自体は江東区にあり墨田区とも近い。だがどちらの区役所も結構歩く上に、最近別のウォークで訪れているのだ。

更に近隣に大学もない。しかも清澄白河の辺りはファストフードの真空地帯で、調べてみると牛丼屋とかハンバーガーショップもない。強いて挙げれば深川飯(アサリご飯)の店はあるが、いずれも1食千円以上で、私のポリシーに反する。こんな高級なものは恥ずかしくて、ブログにアップできない。

「目的の施設が予想外に早く終わった時の予備の文化施設」も探しておくのだが、今回は①芭蕉記念館、②深川江戸資料館と、こちらはすぐに見つかった。これでエリアはほぼ確定できたのだが、このエリアだと昼飯処がますますない。

最初は代替案として、「帰宅途中の駅で途中下車して立ち寄る」可能性を検討した。ただ、むやみに途中下車しても電車代がかさむだけなので、ちょうど電車会社が切り替わるところでの途中下車にしたい。そうすると途中下車駅は渋谷か泉岳寺になるのだが、そのどちらにも適切な食堂はない。

結局ネット地図を見たり地下鉄路線図を見たり、色々この辺のイメージを想起した。その結果通常のケースより離れていて30分は歩くが、越中島の東京海洋大学の食堂がまだ行ったことがないので、ここと組み合わせることにしてその夜は寝た。

瞑想録(その25)

ところが次の日の朝にふと、「そう言えば門前仲町の駅の近くに何かレアな施設があったよな」と思い出した。施設名は思い浮かばなかったがネットで調べると「深川東京モダン館」で、しかもここは不定期に昼飯も出している。これは乗りだなと決断した。

ここの昼飯営業日を調べると、次回は次週の火曜日だった。のらくろ館の休館日と重なっていない。ただ昼飯代が800円で、私の通常よりちょっと高めた。ここで悩んだ。歴史的建造物と言う「売り」を考慮して、そこへの寄付が200円だと思って入るか、あるいはもう10分も余計に歩いて海洋大まで行くか。

これは正直に言ってかなり悩んだ。ブログにアップした時のインパクトとかコスパとか様々な面から比較検討した。そして検討のたびに選択肢が違う側に傾いたりした。結局「モダン館の方は行って見たら突然休みと言うこともありうるので、こちらを本命にして海洋大をバックアップにした方が正解だ」と結論に至った。

結果的にはのらくろ館にはまんが図書館も併設されていて、そこで十分に過ごせた。そこからモダン館への道もわかりやすく、かつモダン館もまじめに営業してい。しかも昼飯時に着いたのに混みすぎてなくて、座る席があった。

まあ本日の迷いと悩みは、その対象が所詮は小さな楽しみに過ぎない。仮にベストな案が思いつかなくても、被害はかすり傷ほどでもない。世の中は面白く出来ていて、大きなことでもすぐに決断できることもあれば、小さくても決断に迷うこともあるのだ。迷いと大きさに相関はない。

つらつら振り返ってみると、私が悩んだり迷ったりあるいは思いっきり頭を回転させたのはこの時だけではない。今思いつくだけでも、①鼻の手術の時、②虫歯の抜歯の時、③東北地震の時、④展覧会「メディチ家」の対応、⑤液タブ(描画ツール)の結線等、いくつもある。

あるケースでは与えられた課題に沿って一定の順序で漏れがないように、またあるケースではとにかく即断と、問題に応じて対応の様式も変っていく。いずれも自己責任の範囲で、最も適切あるいはそれに近いと思えた選択肢を選んでいる。

その時の暗黙知の軌跡は、より詳しく記述しようとするれば際限なく長く記述できるのだが、それでも全部の暗黙知のほんの一部しか記述できていないようなものだろう。そ

瞑想録(その25)

ここに何か演算とか法則とか空間とかそう言ったものがあるのかと問われれば、あるような気もするがまだ茫洋としている。

22、悩んだ時の暗黙知(東北地震の際)

先日は「悩んだ時の暗黙知」と題して、私の今の趣味である「文化施設と公立食堂をうまく組み合わせたプチウォークを企画する」と言う行為の際の、暗黙知の作用機序について見た。

その結果、①候補を見つけるには近い所から始めて次第に連想の輪を広げていくと言う手順を取っている、②「もっと良い所がある」感の内はまだベストな解でなくしばらくして「これだ」と思えたのがベストな解だ、③候補探索の際は画像系をそして絞る際には論理系をより多用していた、等の傾向が見えた。

なお以前の瞑想の際に「素朴の疑問の発生は往々にして既存の脳内テンプレとの相違感に始まる」と言う傾向を見出していたが、この例の場合は無からの創出であるために相違感は発生しなかった。「もっと良い所がある」感がこれに近い。

さらには論理学者が良く指摘するところの「ロバのパラドックス」、つまり「等距離に2つの餌があるが条件同一につきどちらかを選択することができずにロバは飢え死ぬ」と言う逆理は、昨日のような現実問題ではおよそ生じなかった。

さて昨日の問題設定は火急でもなく期限もなく、余裕で楽しみながら考えれば良い問題であったが、本日は逆にベストでなくても良いので火急に判断すべき例として、7年前の3月11日の東北大地震の際に自分がとった行動と、その判断根拠に係る暗黙知を追いかけてみる。

私はその地震の時に職場に居た。横浜のビルの10階であった。その瞬間に携帯のアラームが一斉に鳴動し、私は余裕で机の下に隠れた。揺れの感じは、縦揺れがなかったので震源は近くないだろうと判断できたが、ビルがまるでこんにやくのようにゆらゆらと大きく横揺れした。震度は5だった。

少しして館内放送があり、「社員は全員エレベーターでなく階段を使って庭に集合するように」とのことだった。その際危険物や火は止めるが、「事前に指定されていた緊急持ち出し袋以外は何も持たないで至急に建物から離れるように」とのことだった。

瞑想録(その25)

さてここで私は考えたのだが、一般に国とか会社とかそういう所は個人を守ってくれない。仮に死んだとか怪我をしても、「不幸なことでした」で済んでしまう。自分の体は自己責任により自分で守る、これはこれまでの人生、特に会社でたたき込まれた鉄則だ。

私はとっさに、「このまま庭に行ったら警備体制の中に組み込まれて変に待機させられ下手をしたら家にも帰してもらえずにひどい目に合う」と直感し、自主行動をとることを決意した。そのためにはみんなが使う主階段に行ったらもう逃げられない。

私はとりあえず、普段は使われていない裏階段で降りることにした。他の社員とは会わなかった。さてこのルートを使ってガードマンの居ない裏門から抜け出るには、どうしても古い倉庫の中を通らなければならない。ここは天井や什器の落下等の危険性がある。

しかし私はその危険性と、捕まって家に帰れない危険性を天秤にかけた。そしてとっさに古い倉庫の中を通るルートを選んだ。中は幸い通過できるほどの余地はあり、壁も天井も結果的には落ちて来なかった。倉庫通過中は緊張したことは、言うまでもない。

こうして倉庫と裏門を抜け出ると私はいつものバス停に向かった。地震の大きさからして鉄道は全部自動で停止になっているだろうが、このころ私はバス通いだっただ。もしバスが止まっても数時間も歩けば家に着ける。地震の揺れ方からして、この辺りに地割れや津波の心配はないであろう。

ただバス停に至るには、結構大きな川の橋を渡らないといけない。橋は落ちてはいなかったが、渡っている間に落ちることがないと言い切れない。ここはまあ、「落ちて死ぬなら一瞬で痛みも感じないだろう」と決意して渡った。橋は落ちなかった。

結局バスはまだ運行していたので、私はバスで帰宅した。帰宅できたことよりも、地震対策と称した会社ごとに巻き込まれなかったことが嬉しかった。家の中はたいして物も倒れていず、また電気やガスや水道も通じていた。妻はたまたま帰省していたが、冷蔵庫等の食い物は無事だった。

私はおもむろにテレビをつけると、震源地は東北地方の沖で、そのエリアでは津波の危険があるのですぐに山に避難するように呼び掛けていた。ローカルチャンネルで見

瞑想録(その25)

る限り、地元ではそこまでの騒ぎはしていなかった。次の日は土曜日で休日だった。テレビで福島原発が爆発していた。

月曜日に通常出社してみると、やはり多くの社員が帰宅できずに会社で一夜を過ごしていた。私は地震時の判断の正しさと運の良さを再確認した。程なく「地震があった時にどこに居たか」聞かれて私はとっさに、「会社の敷地を出た後だった」と答えた。

地震があったのは2時45分ごろで、私の会社は3時までが「コアタイム」と言ってフレックスでも会社に居るべき時間帯だ。だから「敷地外」と言うのは厳密には就業規則違反に当たるのだが、敷地内に居たと答えれば「どうして庭に集合しなかったのか」と問い詰められるだろう。ここは大事と小事だ。

結局フレックス違反は、それ以降何も問われなかった。いくつかリスクは犯したが、天災や大事件の際に重要なことは、規則など無視しても如何に五体満足で脱出するかだ。理屈など後でいくらでも付けられる。運がよかった面もあるが、私のこの時の暗黙知はほぼ正常な軌道を描いていたと言える。

23、仮想通貨の中間集約

私は経済の専門家でもネットの専門家でもなく、また自分自身投資等は全くやらない素人です。ここは最近話題の仮想通貨について、自分のためのまとめをします。

仮想通貨はコイン(メダル)であって従来の通貨と交換可能であり、かつあくまでもネット上にビットとして記録保存されるものです。ですからいわば規約の塊なのですが、その今の規約の最大の特徴は中央銀行を持たない分散システムであることです。

中央銀行(胴元)がないので、仮に途中で規約の変更がなければ、中央の思惑で公定歩合が調節されたり流通量が水増しされたりすることはありません。その意味で「最も民主的なコインだ」と言う人も居ます。最初の制度設計もこの理念で作られたようです。

さてセンターがない分散システム、いわばメインフレームでなくてパソコンのようなイメージです。ですが取引状況はメインサーバーの代わりに、各自がそれぞれ追いかけないといけなくなります。

瞑想録(その25)

この解説の元情報がブロックチェーンと呼ばれる情報列で、これを解説することをマイニング(発掘)と言います。今の規約では発掘の努力に対してコインが追加割り当てされることになっています。

さてこの「民主的な」コインですが、中央銀行がないと言うことは例えれば、「重しのない落とし蓋」のようなものなのです。こういう落とし蓋がその下で煮えている煮物のグツグツで上下に軽く揺さぶられるのと同様に、その価値は投機的ともいえるほどに上下します。

加えてまだ出回り始めであって何の規制もないために、そのネット特有の匿名性も加わって、仮想通貨は当初の理想に反して、投機やロンダリングの為に闇サイトで扱われるようなものになってしまいました。これを残念がる学者もいますが、むしろ必然です。

仮想通貨が注目されるのは、これが新種の国際通貨として権威をもつようになると、あたかもAT&Tのように国際企業が国を超えた発言権を有したような形になり、国家の権威を減損させ、究極的には国家を自然消滅させる潜在力を持つためです。

消滅すれば国家の不当な介入はなくなりますが、もしかしたら無法地帯になるのかもしれない。「仮想通貨は通貨でない」と主張する人も居ますが、特定の仮想通貨の内側のみで売り買いや労働対価等の一生を暮らす人を想定すれば、これは十分に通貨と言えるでしょう。

他方で仮想通貨は計算機の進歩とともに出るべくして出て来たとも言えます。例えばゲームのヒットポイント、今のところこれを従来の貨幣に両替することはできません。でも例えばポイントの高いフィギュアを育てれば、これをネットオークション等で売るとは可能です。ほとんどポイントの換金ですね。パチンコ屋の隣に景品買い取り所があるのと同じ構造です。

つまり例えばポケモンのヒットポイントも、ちょっと仕組みを追加して換金もできるようにすれば、立派な仮想通貨です。JALポイントとかのポイントはデパート商品券に替えられますが、これってほとんど通貨ではないでしょうか。あるいは金券はどうでしょう。単に国の権威を脅かすほどに出回っていないだけです。

そもそも歴史を振り返ってみると日本も、明治初期は金本位制でしかも兌換でした。札はあくまでも金に裏打ちされていて、だからこそ乱発できませんでした。これが次第

瞑想録(その25)

に不換紙幣に置き換えられていきます。この兌換から不換への転換は、学校では経済活性化の必然だと習いますが、見方によっては貨幣のバーチャル化の第一歩だったわけです。

これまでをまとめると①貨幣の不換化、②銀行のデジタル化、③ゲームのポイントの限りない疑似貨幣化と来て、ここまで人がバーチャルにならされたその先に必然的に仮想通貨が出てきたわけです。ただ出て来たばかりなので、虐殺で新大陸を征服したコンキスタドールのように、怪しい奴らが暗躍しているわけです。

ところでこの仮想通貨、最近話題のコインチェックのネムもそうですが、発行元は財団です。財団だと言うことは営利を第一目的にしていない訳です。実際に財団はコインの分配や適性流通を司りますが、あくまでも交通整理であってこれから利潤は出ません。

提唱者と言われるサトシ・ナカモトさんは、ビットコインで「億り人」になっています。これはビットコインの初回の分配の際に分け前として、もらったコインが値上がりしたためです。商売として利潤を得るところは交換所です。旧来通貨との交換の仲立ちの手数料と言う形で稼ぎます。

最近「アマゾン待望論」が聞かれて、アマゾンがああ国際信用力で「アマゾンコイン」を発行したら良いビジネスになるのではとされています。でも従来通りの発行規約だとコインを発行するアマゾンは、自分に分配しない限り利潤にならないはずで、この辺をアマゾンや人々がどう考えているのかは、分かりません。

また別のニュースとして、経済崩壊しているベネズエラが、石油と交換できる仮想通貨を発行すると発表しました。本当に石油と交換できるならこれは仮想通貨と言うよりも、石油本位制の新国家通貨でしょう。これならば一時的には胴元のベネズエラに外貨が入ります。

でもここまで行くとともに仮想通貨ではなくて、「ボリバルとは違うもう一つの通貨」ではないでしょうか。これは実質的にベネズエラの経済制裁破りです。ただしベネズエラは「コインの価値はブロックチェーン方式を取るのであくまでも仮想通貨だ」と主張しています。

本日は自分のまとめとして仮想通貨を概観しました。今後もますます新規約の「仮想通貨」が乱立してきて、秩序が来るのは相当先であるように見えます。

24、全体観と要約

現代は色々忙しいので、要約と言う作業はひととき重要だ。この要約行為は、脳のどういった作用機序で行われているのであろうか。長くするよりも短くする方が、しばしば難しかったりする。

要約行為で重要なのは第1に全体観、つまり全体のモチーフの把握である。特に長編小説などは細部の凸凹は良いとして、一言であるいは一段落で大筋どのようなことを言っていて、著者はその作品を通して「何を一番訴えたかったか」と言うことの同定である。

これは国語や英語の長文解読問題の学習意義でもあるのだが、結構難しい。今の人工知能の深層学習でも、到達は不可能だろう。だからこそAI小説はダッチロールして、個々の段落ごとにはつながっていても、始まりと終わりでは別の物語になってしまうのだ。

モチーフを把握するにはその前提として、①全体の流れと、②一番盛り上がる部分を、把握しないといけない。機械的にこれをやるもっとも安直な方法は、単語の使用頻度表を調べて、その多い順に10個とかを拾って、それらを繋げると言う方法である。

このやり方でそれなりに当たる場合も、一応はある。だが文章や芸術と言うものは回数や数字では決められないものであり、要約としては凡庸になるだけだろう。特に長編小説の全体観、これは章ごとと言う比較的短い塊の要約さえできれば、それらを章とともに追加して塗り替えていく作業になる。

ではその大元になる各章の要約はと言うと、各章はさほど多くのことを言っていないので、一番重要な一言が見つかれば後はほぼ芋づる式に見えてくる。そしてその一番重要な一言は、暗黙知的に一番インパクトの強い辺りを「この辺だろうな」と見当をつけた上で、近い形式知に置き換える。

だからモチーフや全体観も、結局は暗黙知の固定作業に還元されることになる。固定した上で続く要約作業、これは要約をどれくらいの長さにするとか、読者にはどの辺を予定するかとか、特に重点を置く面があるか等を考慮しつつ、ある意味短編を作る要領で作り上げていく。

こう見ていくと要約とはある意味で、短編製作にも似た連想拡張作業である。また別の意味では、小説を個々のアイデアやキーワードから展開していくことの、逆方向の収縮作業にも当たっている。つまり拡大と縮小を同時に伴う結構複雑な作業なのだ。

先日「悩んだ時の暗黙知」の記事で見たように、人は拡大の時には連想を主として画像的情報を用いて行い、収縮の時にはやはり連想を主として論理的情報を用いて行っている。もちろんそれらは割合の軽重であって、実際はそれらのハイブリッド情報を用いているのであるが。

だから全体観やモチーフ同定も、時には絵画的に時には論理的にと、ある意味波状攻撃を掛けながら、最もインパクトがあったところに「爆弾」を落としていくことになる。かつその落ちる場所は、そもそもの暗黙知と形式知の存在量の圧倒的な違いにより、通例は暗黙知の上に落ちる。

モチーフ理解とは、この暗黙知の位置が定まることと同義である。だがこと要約となると、これをできるだけずれていない、あるいは象徴的に示唆的な形式知、つまり言葉に近似変換する必要がある。単にずれていないということなら、元本にあった主要な言葉を滑らかに繋げれば、それなりにできる。

実際私もこれまでに読后感想文の記事を何個もアップしてあるが、このような安直な技で済ませようと言う気はないものの、結果として多分に重要単語を主としてこれを滑らかに繋げたようになっている場合も多い。この種類の要約の一番の長所は、要約者の主観が入っていないことだ。

ただ要約の目的がその大元にある暗黙知に肉薄することであるならば、この手の要約は機械的過ぎて、暗黙知を復元しにくいし知恵も感じない。他方で象徴的示唆的な要約は、危なさもはらむものの、「良く見抜いている」と感嘆するものが多い。

先日に、最近話題の保活に関する記事を読んだ。都会では保育所の受け入れ順序を、①共働きか否か、②同居の不労者(親とか)が居るか、③別の子が既に通っている幼稚園があるか、④育児休暇が既に長い、等の複数の項目で点数をつけて、点の高い順に受け入れていると言う。

まあお役所としては、そうでなくても苦情や喧嘩の多い保育所受け入れを、透明化し客観化することによって文句や不公平を減らそうと言う努力であると、それなりに工夫

瞑想録(その25)

の跡が見える。ところが、読んだのは次の記事だが:

<https://news.yahoo.co.jp/story/899>

この記事によると点数制の評判について、「保活ポイント制って要するに不幸比べね」とか、「できるだけ不幸自慢を盛れば受かるのね」という要約になっている。もちろんお役所がこの制度を説明するのに、「不幸」などと言う言葉を使う訳がない。

でも保活に真剣な親の脳には、お役所の説明よりもっと高い知恵の暗黙知が形成されている。「要するに不幸比べだ」という位置づけで、たった一言の要約になっている。子供の成長と言う慶事に「不幸」、これはなかなかパンチの効いた皮肉である。お見事としか言いようがない。

本当の要約とはこのようなものであろう。こういう視点でヤフーニュース等のヘッドラインを見直してみると、ヘッドラインも要約の一種であって、「なかなかうまい」と感心するものも多い。

2018. 03. 21