

瞑想録(その26)

平成30年(西暦2018年)5月

瞑想録(その26)

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. 03. 22

1、新規の気づき

これまでに暗黙知の作用機序を見るために、「素朴な疑問と意外な気づき」及び「悩むとか迷った時の暗黙知の軌跡」等を見てきた。特に後者の場合は考えている時間が長いために、即答できる場合に比べて機序が分解しやすい利点があった。

瞑想録(その26)

本日はやはり典型的な脳の働き方として、「全く新しい気づき」を試してみる。およそ脈絡や必要がなく目立ったヒントもなく、閃くように気付く場合である。これまでに論理系だけでなく絵画や画像等の芸術についても結構見てきた。特に芸術は新規性が命なので、新しいひらめきの宝庫であると言える。

閃きと言うと一般に、ピカソやエジソンのような大天才を想像する。だが芸術とまで大げさに言わなくても、さほど唸らなくても結構気軽に気付けるものである。次の例は自分の例でないが、ブログ友達の「みちよこ」さん：

<https://blogs.yahoo.co.jp/akechin0401>

から借りてきたものだ：



彼女はおそらくワインのコルク栓を見ているうちに何気に人型の人形を連想し、それをもう少し工夫して形にしたものであろう。いかにも遊び感と余裕にあふれている。

やはり気楽なしかし零からの思い付きの例を、たまたまある日に私のブログを訪問に来た人のハンドルネームから見てみよう。曰く、嗚呼秋春、コレキヨ、あや@jk.com、ローカルな善人、憂うるヒロシ、かいざあ一、織広堂、まあそれぞれそれなりに工夫がされていて、人の発想の多様さが知られる。

これらのブロガーさんたちも多分それなりに、自分の身の回りや属性からの連想はあったのだろう。だが他方で、後に取り換えられるとは言え名前に当たるものであり、それなりに真剣に考えた結果ではないか、少なくとも落語家の芸名や関取の四股名ほどには。

続いて近所の商店街の店の名前を見よう。カフェ・コッtone、料理膳井上、和牛の牛べエ、竹清庵、金龍飯店、セブンスヘブン、喫茶カズ、田舎料理アヤ、のみ処小路、1

瞑想録(その26)

00円焼き鳥横丁、シバ・インドレストラン等々、多少の連想は見えるものの、目立つように個性も加えて工夫がある。

さらに今は現象にまでなっている種々のイベント、ネコ駅長とかユルキャラとかボーカロイドとか、いずれも始まりはちょっとした非連続な思い付きではないだろうか。まあ一旦火が付くとすぐに水平展開されてしまい、しかもしばしば後発組の方が勝って残ったりするところが、難しい問題ではある。

この手の気づきのほとんどは、その時だけですぐに忘れられる、言い換えれば世の中にそれほど気付きがあふれている。一体どのような脳の作用機序に依るのであるうか。やはり発端は広い意味の連想であろうか。意味の連想であったり、音の連想であったり、見かけの連想であったり等々。

私がしばしば困る質問に、嫁様の「今日の夕飯は何が良い？」がある。最近に食べたものの重複は避けたいので、できるだけ最近出ないものを思いつくと言う作業だ。これがなかなか難しい。印象の一番薄い物、連想の遠いものを探すと言うゲームだ。

この悩んでいるときの自分の脳を思い出してみると、どうしても最近出たものが先に浮かんでしまう。「昨日は魚で一昨日は肉だったから今夜はおでんかな」、こうやって思いつくこともある。だがこれも結局は論理と連想の連鎖であって、真の閃きではない。

私のような凡人でなくて、先に挙げた天才のピカソやエジソンに戻ろう。推測ではあるが、①ピカソの場合は本当に世の中が彼の絵のように見えるのであり、②エジソンの場合は「こういうものがあったら便利だろう」と言う願望が元にあったと思われる。

だとしたら両名ともその作品や発明の大元は、彼ら独自の性向つまり本能的な個性にあり、その個性からの広い意味での連想と言うことになる。これほどの天才ですら連想であるなら、世の人におよそ「純粋な閃き」はないと結論付けるべきなのだろうか。

夜見る夢は意味こそ取れるが、その夢の出現理由は大抵謎である。謎ではあるが人が知り得ないだけで、意識下レベルでは何らかの連想や理屈や順序があるのだろうか。先日記した雑念すらも、その起源は実は連想の連鎖なのだろうか。

思うにもはやこれ以上は、瞑想の到達できるところがない。ただもし人の脳には応用も含めた連想しかなくて、純粋な閃きなどないとしたら、これはちょっと寂しいことだ。宇宙が狭すぎる。もちろん人の既得体験には、広い応用可能性があるのだが。

瞑想録(その26)

2、似ていると言うこと

人気アニメだったセーラームーン、と言ってももう1世代前になってしまって若い人は知らないかもしれないのだが、このOPだった「ムーンライト伝説」、なかなかパンチの効いた良い曲だった。

そして最近ふと気づいたのだがこのムーンライト伝説と、半世紀以上前のヒット曲で更に恐縮なのだが「コーヒールンバ」、これが似ているとふと気づいた。以前から「何か聞いた気がする」と引っかかっていたのだが、「コーヒールンバ」だったと言う訳だ。

ちなみにこのコーヒールンバと言う曲、誤解されやすいのだが曲風がルンバでなければ歌詞も元歌と全く違ったものだ。だが歌詞の異国情緒風とメロディのアップビート加減、これら全体で似たイメージを受ける。ちなみに倍賞千恵子の、「さよならはダンスの後に」に似ていると言う人も居る。

もちろん似ているか否かは同一か否かと違って主観が入るので、人さまざまだ。そもそも「似ている」と言う言葉が、既に非科学である。だが私はこのブログを通して科学でない瞑想をやっているので、「似ている」だろうが「遠い近い」だろうが「本能」だろうが「文明」だろうが、バンバン使っちゃう。

さてこの似ているという感情だが、一般的にその芸術なり作品なりの全体のモチーフを暗黙知として「この辺」と脳内に落とし込んだ時に、もう一つが脳内のその近くに既に存在していたと言うことだ。そしてある時連想でこの近さに気付いた。

一般に暗黙知の連想はタグに依っているので、基本的にネットモデルである。だから個々の暗黙知は脳内でバラバラに、闇の中にあるとしても良いのだ。でもこういう「近い例」を見ていると、なにか脳内にも「空間もどき」が、あるように思えてしまう。

もちろんここで言う「空間もどき」は、デジタル数学が得意な平面とか空間とかではない。もっと茫洋な物で、次元などおよそ定義できない、あたかもミミズやマイタケみたいなものだ。

だからこの空間もどきに、厳密な数学など導入できないだろう。でもこの「空間もどき」があると思った方がこの多様できらめく世の中の、現実のイメージに合っている。

瞑想録(その26)

先日挙げた例で、「保活ポイント制ってまるで不幸比べね」という総括があった。これも「保活ポイント制」のモチーフの暗黙知の近所に、「不幸比べ」と言う暗黙知があることに暗黙で気づいたからこそ、この「名言」が出たわけだ。すべてが暗黙知の軌道と言うか、プロセスに沿っている。

このプロセスの裏にはもちろん、連想の頻繁な試行錯誤がある。そしてその試行錯誤は、近い所から順に広げていく。それではこれらの両者にそもそも、「潜在タグ」があったかと言う問題になる。「ポイント制」は事前予告なく説明を受けている。だからこれは純粹に、瞬間発生した閃きなのだ。

と言うことは人の脳の意識下での絶えざる組み換えの試行錯誤は、「連想タグと近隣探索の2本立て」でやっているということになりはしないか。ではアナログで「近い」とはどういうことか。ここで注意すべきだが、アナログはそもそも多面的であるために、似ていると言ってもある一面に限られることだ。

従って注目する面が違えば、似ているものも似ていなくなる。これが類批判断に主観が入る大きな理由だ。数学では「 $A=B \wedge B=C \rightarrow A=C$ 」だが、アナログでは「友達の友達は友達でない」のだ。推移律はアナログでは成り立たない。

別の例だが、バリカンと草刈り機は似ている。草刈り機をだんだん小さくしていくとある所から、「これはむしろバリカンと呼んだ方が適切ではないか」と言う時点に至る。これはバリカンと草刈り機が形式知として隣り合っていることを意味する。どこで変わるかをことさらに問うのが、テセウスの船のパラドックスだ。

ではバリカンと草刈り機が隣り合っているとして、それぞれの単語の守備範囲はどの辺か。もちろん先に見たように、境界は茫洋としていて一意に定まるものではない。またバリカンは別の面では、床屋の櫛や鋏と隣り合っていることだろう。さらに草刈り機も別の面で、脱穀機と隣り合っていることだろう。

こうして隣り合っているものをどんどん増やしていくと何やら、空間もどきのような世界が出来上がってこないだろうか。もちろんその空間もどきはデジタルな平面のようにすべすべしたものではありません。ねじけたり曲がったりしている。だから微細な演算は入りにくいかもしれない。それでも一定の広がりや形はあるように思う。

その広がりや形は形式知を氷山の一角としながらも、それらの形式知が代弁しているあらゆる暗黙知をあたかも海面下の氷山の下半のように束ねている。そうだとしたら形式

瞑想録(その26)

知と言う媒介物を外してしまえば、それは外界や情念の世界をそのままに投影した、「暗黙知の広がる空間」になっていないだろうか。

そして私のライフワークの最終目的である「アナログの演算と構造」は、この茫洋とした暗黙知空間が優れた実現例になる。言い換えれば暗黙知空間をもっと調べれば、アナログの本質が見えてくることになる。

ここで注意すべきことは、アナログはデジタル的に見れば「無限自由度」になってしまうのだから、アナログ法則に「網羅」を要求しないことである。

3、悩んだ時の暗黙知(論理系の例)

先日「悩んだ時の暗黙知(東北地震の際)」と称して、暗黙知の軌跡をまとめた。総括的に言えば突然の事態でも慌てずに冷静でいれば、所与の諸条件が結構客観的に観じられて、サクサクと程よい選択肢を選べるようだ。

本日は「素朴な疑問と意外な気づき」をキーワードにした論理系の記事について、その中から解決に悩んでしばらく時間を費やした場合を3ケース選んで、その時の暗黙知の軌跡を詳細に見てみる。

(1)トイレの順番待ち:「女性たちが並んでトイレを待っていたら、そこに女の子が泣きながら入ってきて、先頭の女性が自分の前に入れてやった。これは美談か」と言う話題です。

この素朴な疑問の際の自分の脳の作用機序で特に語るべきは、この問題を瞑想していると次第に数学のにおいがしてきたと言う点です。その匂いは最初こそかすかがかつ茫洋としていました。

でもその暗黙知のありかをできるだけ深く狭めようと、しばらく頭をそこに集中しました。するとこれは一種の不動点定理と言うか、不変量問題に似た匂いだと気づきました。

そこでさらに脳内のタグの連結と解除の試行錯誤を、その範囲を広げながら実行瞑想していききました。すると「ああそうか、先頭の女性がその女の子を自分の後ろに入れた場合」を、言わば補助的な状態として提示すれば問題が整理されるのだと言うところまで至れました。

瞑想録(その26)

ここまで来れば、問題のケースとこの補助のケースは、「先頭の女性と女の子が入れ替わっただけで残りの列の人々の状態は変わらない」と、問題のありかを大きく絞ることができ、解決に至れました。

加えてこの解決を通して、数学的能力が世の中で役に立つ、本来の正しい使い方とその他の涵養の方法についても、長い間の疑問が氷解して理解できるに至りました。

(2)ハザール王国:「9世紀ごろにカフカスのあたりで栄えたハザール王国は、トルコ系の民族でありながらユダヤ教を国教に採用する等の特異な国であった」と言う話です。

解説書を読んでみると、①文献は彼らが「同胞」の、アラブ在住のユダヤ人に宛てた手紙、及び周辺国のビザンチン帝国やアラブやペルシャの歴史書における記述くらいしか残っていない、②墓や遺跡はほとんど盗掘され破壊されている、ということでした。

解説書にはこれら文献学の研究成果の詳細が記されていました。でも読後感として、何かの不足感が残ったわけです。その不足感は当初こそ茫洋として、微弱な信号としての「何か」に過ぎませんでした。そこで想像と瞑想をたくましくして、その「何か」を純化するとともに増幅させていきました。

するとその解説書が、ハザール庶民の衣食住とか階級制とか男系か女系かと言った、「およそ民族を知るのに基礎となるべき素朴な疑問について何も答えていない」と言う点に気付きました。書いてない理由は何の文献も遺跡も残っていないので、書きようがないからでしょう。

この解説書自体は、通例の科学の教科書がありがちですが、さも「これが全部で未解決問題はないのだよ」と言う風に、うまく「隠されて」書かれていたので、素朴な疑問が沸かない読者も多いのでしょう。でも普段から科学に不信感を持っていた私は自然と、「またかよ!」と思った次第です。

(3)数学と工学と検索:このブログ全体の問題意識の大元でもあるのですが、「①数理科学ほど論理が積み重なっていて推論や発見の楽しみがありかつ、②工学ほどに現実的で健全で実社会で使える常識を教えてくれる」、そう言う分野はないのかと常々考えていました。

瞑想録(その26)

ところがある日にパソコンで検索作業をしていて、検索結果がもちろん個人的なニーズの差はあるものの、良く工夫されていて重要な順に列举されるのを見て、「この技術こそが昔から求めていた『融合分野』に、少なくとも今まで見た中では最も近いのではないか」と気づきました。

しかしながら検索技術のノーハウは会社秘密ですし、仮に秘密でなかったとしてもこんな雑多な技術が学問と呼ばれ得るのかは疑問でした。そこでハッと閃いたのですが、「そうか、学問の枠の中で探していたからない物ねだりになっていたのか」と気づいたわけです。

この気づきは私のこれまでの気づきの中でも最も大きな物のひとつで、人生観を変えるほどでした。ただその見つけたものつまり検索技術が、結果が整然としているとは言え、論理としてみると依然として雑然としているのは、少し残念に思いました。

本日の考察は以上です。

4、保活に見える世相の知恵

「保育所落ちた日本死ね」が一昨年末の流行語大賞に入賞したように、保活は今や重要な社会問題だ。該当する親たちにとっては、仕事以上の真剣勝負になっている。だから当然に、知恵の宝庫になる。

保育所受け入れ順位の透明化を図る目的で一部の自治体で導入した「保活ポイント制」については、先日にも紹介した。共稼ぎか否か、同居の親が居るか、育休何年目か、子供の兄弟関係等の項目で点数付けをして、点の高い子から受け入れる制度だ。

これが保活の親たちによって、「まるで不幸比べの競争ね」と、一言で集約されていた。子供の成長と言う慶事が実は不幸比べで、できるだけ不幸に装うことが勝利の秘訣とは皮肉なことだ。だが言い換えれば関係する親たちの脳は活性化していて、これほどに真実をえぐって要約できるのだ。

保活に関するほとんどことわざ的な、ブラックな慣用句はまだほかにもある。例えば「タワーマンションは保活地獄」だそう。多くの人が憧れる都心のタワーマンション、職住接近で見晴らしも良く一種のステータスシンボルにすらなっている。

瞑想録(その26)

タワマンに入居出来て喜んでいる、あるいは自慢している人も多いはずだ。ところがそんな若い夫婦を待ち受けていたのが保活地獄だ。一挙に数百家庭も増えるので、地元の従来の保育所はあふれてしまって、とても受け入れ切れない。中にはあきらめて、タワマンから引っ越した人も居ると言う。

これなんか典型的な「人生万事塞翁が馬」である。だがたとえ他人事であっても素直に笑えないほどに、ブラックの極みだ。そして指摘されなければ気づかないのかもしれないが、言われてみれば「その通りだ」と納得するしかない。

またある地域では保育士の子供が保育所を落ちまくって、その保育士はついに保育士の仕事の継続をあきらめたと言う。もちろん保育士が1人減った分その保育所では10人以上の内定取り消しがあったはずである。これも笑えないブラックユーモアだ。

「保育士だけを特別扱いするわけにはいかない」と言う原則に基づけば、こういう現象も起こりうるわけだ。そして保育士と言う仕事は例えば大会社の総合職のように、「キャリアに隙間が空くと不利になる」と言うほどの生き馬の目を抜く仕事でもないので、また気が向けばいつでも復職できる。

ただ他方でいくら事情が事情とは言え、とぼっちりでドタキャンされた親たちはどこに怒りをぶつけたら良いのだろう。地元の区役所だろうか。怒鳴ったところでキャンセルと言う事実が覆されるわけでもなくて、せいぜい気が少し済む程度だ。

さらには保育士の側にもコツがあって、近所の保育所に勤務しない、特に親たちに自分の住所は絶対に教えない、これは鉄則だそう。別に盆暮れの贈答品のやり取りが面倒だとか、そう言う理由ではない。

居場所を知られていると、急に休日出勤等で呼び出された親が子供の世話に困って、その子供を休んでいる保育士に無理やり押し付けていくからさうだ。しかもその保育士本人がたまたま外出していると、対応に出た保育士の親に無理やり押し付けていくと言う。すさまじいね。

私は業界人ではないので、この話を聞いた時にはさすがにびっくりして、「知恵が愚かにされた」感じがした。こんなことは思いもよらなかったが、指摘されてみると確かに納得以外の何物もない。十分にありうる話だ。これぞ業界の裏話のど真ん中と言ってよい。

瞑想録(その26)

まあこんなわけで、世の中は凡人にはおよそ予想もできないような、知恵とノーハウにあふれている。あたかも火事になった学校で、音楽の女子教員が火事場の馬鹿力でピアノを担ぎ出してしまった実話ほどに、信じられない話だ。

こういうのが究極の、「生き死に」に直結する実用的な知恵であり、学校で習うお行儀のよい学習などおよそかけ離れていて役にも立たない。そしてサザエのような生き上手の方が、学校の成績はダメでもこの手の知恵には超人的だ。

そしてこの手の裏技にあふれていたのが、青木雄二さんの漫画の「ナニワ金融道」だった。私は1年以上前に完読した。聞くとところによると新米銀行員や証券マンも、「社内セミナーよりもこちらの方がよほど役に立つ」と、今でも隠れた業界愛読書になっていると言う。

そしてつらつら考えるに、どうして学校や大学はこういう実践的な知識を授けようとしていないのだろう。試験管の振り方とか民法の主要条文とか、そう言うことは単に社会奴隷になるためのせこい「手に職」に過ぎないではないか。大切な若い時をこんな愚かなことの習得に向ける教育とは、一体何物だろう。

本当の教育は泥臭い現場と居酒屋の世間話にある、私にはそう思えてならない。世の中どこか間違っている気がする。

5、全体観を得る方法

先日「全体観と要約」と題した記事で、要約と言う忙しい現代に重要な情報圧縮行為ができるその大元は、全体感あるいはモチーフの把握にあるとまとめました。それではその全体観は、どのようにして得るのでしょうか。

全体観は国語や英語における長文読解でも問われる、極めて重要な人の脳力です。式の変形だったら今はもうソフトで出来ますが、全体観ないしモチーフの獲得は人工知能でもその糸口すらつかめていません。その意味で人の脳力の究極です。チンパンジーもほとんどできていないでしょう。

いきなり長文や長編の全体観だと分かりにくいので、短い文の全体観から見てみます。「猫が魚を盗んだ」、この短文を人は一瞬で理解しますが、ここで注目すべきは、人の理解は単語単位ではないということです。猫、魚、盗む、と分けて理解したりしません。

瞑想録(その26)

この単語単位でないと言う点はさらに、「文章単位ですらない」と言うことにもなります。「猫が魚を盗んだ。その猫をサザエが追いかけた」、このくらいなら人はその情景を、絵のように一気に納得してしまいます。ここでは「絵のように」と「納得」が重要です。どちらも暗黙知を示しているからです。

これなら私たちが日々何気なくやっている、会話の応答と同じです。お茶を飲みながら「今日はどこに行こうかしら?」「ディズニーランドなんかどう?」と言った感じです。この何気ないやり取りも良く見ると、①投げかけの理解、②解の候補の思い浮かべ、③比較と決断、④終了と忘却、と言う手順を踏んでいます。

これがもっと長くなって「魚を盗んだ……今日も良い天気」と1段落ほどになると、もはや「一気に」と言う訳には行きません。でも重複部分を許して数単語単位で理解し、それら全体を繋げます。すると読後感のような第一印象が発生して、やはり短文の時と同じように単一の暗黙知として理解されます。

この「単一の暗黙知」と言う所が重要です。暗黙知が単一でない内はまだ、「全体観を把握した」とは言いません。読み込みが足りなくて、国語や英語の「釣り枝」に引っかかってしまいます。この暗黙知が脳のどこにあるのかは明示的には分かりませんが、アナログ的なある1点ではあります。

この暗黙知は原始的には読後感そのものです。でも読み取るべき文章が長文になるに従って、特にその素朴な全体観が「バランスよく全体を」捉えているか、しばしばフィードバックして確認する作業をします。その結果良い感じがしたなら、そこで暗黙知は確定です。

さて今アナログと言う言葉が出てきました。だから本当は「1点」と言うのは正確でなくてむしろ「ある狭い範囲」です。つまり余韻部分を含むのです。さあここで、アナログのもう一つの重要な性質である、相乗効果を振り返ってみましょう。

文章でも芸術でも、全体観は部分と全体を往復して決まっていきます。ここで数度の往復が必要な理由は、全体観が決して部分観の単純和ではないからです。それどころかむしろ部分はそれらが相互形成する相乗効果を見極めるためにあるのであって、単純和よりも相乗効果の方が遥かに本質的です。

ですから人工知能に全体観を形成する作業させると、頻度の多い単語を拾ってきて適当に繋げるだけなので、変に合っているような、いないような、不思議な遺物が出

瞑想録(その26)

来上がります。「変に」と言うのは、まるで間違いである程に的外れでもないと言う意味です。

人の手による要約でも下手な人が要約すると、多分にこの人工知能要約のようになってしまいます。全体観が全体でないかあるいはバランスがずれているからです。逆に優れた全体観はあえて文字にしたときに、元本にはなかった単語がしばしば多く出てきます。相乗効果をとらえているからです。

先日に紹介した保活点数制の、「これってまるで不幸比べね」と言う鋭い感想、これも相乗効果を見事に射抜いて全体観をとらえている満点回答です。こういう捉え方は機械知能には、どんなソフトを入れてもおおよそ不可能でしょう。

もう一つ別の例を挙げます。「太鼓の達人」と言うゲームがあります。打撃の正確さを計算機判定するゲームです。ある時有名なドラマーがこれにチャレンジして、散々な点をもらいました。そこでドラマーは全体的な違和感から、「感情を込めるとかえってダメなゲームだ」と閃いて、次回では高得点を打ち出しました。

その究極に人にしかできない全体観ですが、これまでの瞑想で分かるように、その基本形は何気ない日常会話に既にあるのです。もちろん長文や長編だとその理解に手間と時間がかかりますが、それでも基本は同じです。基本が同じだと言うことは、すべての秘密は日常会話にあるということです。

情報圧縮あるいは情報取捨の程度は、長文や学術論文の方が日常会話よりもはるかに時間がかかるのですが、日常会話ができるならあとは訓練で長文や文献も読みこなします。そしてその全体観あるいはモチーフを脳内の1点に位置付けます。最後に、この形式地智化が要約であるということになります。

ですから要約作業とは、1点にまとめた全体観なりモチーフの、その脳内位置を忘れずに、それにできる限りそれに近いところを文章化していく作業と言えます。その時に一番重要なのは全体観の一点絞りの作業であり、繰り返しますがその基本は会話にあります。

6、「天才思考法のI-TRIZ」を読んだ

今回読んだ本は正式には、「技術者のイノベーション能力を高める思考テクニックI-TRIZ__天才の思考を移植する科学的方法論」と言う長い題名の本である。

瞑想録(その26)

ここでTRIZとは、新規発明を組織的かつ効率的に行う時のガイドとなる、40のキーワード群である。それら自体の個々は蓋然論理の典型例なのである。だが今回の本で解説しているのはむしろ「I」の方、つまりその後に行われた「前後の改良部分」についてである。

その手法の特に改良部分とは、40個のキーワードそのものよりも、前後の手順や全体の流れを重視したものである。具体的には問題点改良手順としての、①問題の多角的把握、②その問題の深化方法、③解決可能案の創出手順、④可能性の絞り込み手順、⑤採用された対策の確証手順、から成っている。

問題意識として、まず昨今の技術の加速的進歩による、「どんなに優秀な技術者でも分野丸ごとまとめて切り捨てられる現状」を説き、その対策として、「特定分野の専門家でなくソリューションの専門家になれ」と警告している。そしてそのための万能手段が、I-TRIZだと言う訳である。

これ自体は至極ごもつともだが、私にはこの警告と提言は、社畜が社畜として生き延びるために、「一段低いレベルの社畜となる」方法論を、もったいぶって教授しているようで、気分が悪かった。要するに節操もプライドも全部捨てて、「何でも解決屋」という「便利屋業の看板を首から吊るせ」と言う聞こえ方である。

極言すればこのI-TRIZは、機械的に問題を解く機械的な方法論である。ちょっとした意外性のこけおどしを除けば、将来にはあたかも「発明すら人工知能がやりますよ」と言う路線の入り口に見える。要するに人間機械化の第一歩である。

分かりやすい具体例として、次の例が示されている。エレベーターが1機しかない高層ホテルで、客が長い間待たされることの文句がたくさん来て、経営にも影響しかねないが、どうしたら良いかと言う問題だ。コンサルにバカ高い金を払って伺ったが、答えは「エレベーターの機数を増やせ」という、陳腐で不可能なものだった。

ところが、I-TRIZを用いるとこれは、「各階のエレベーター横に姿見を置きなさい」と言う回答になると言う。これは確かに常識では至れないウルトラCの気づきであり、I-TRIZの万能性を実力以上に見せつけている。I-TRIZは確かに、この種の思考法ではある。

瞑想録(その26)

具体的には問題を①上下位環境、②入出力、③過去未来、④材料、⑤エネルギー、⑥機能、⑦問題の裏と言ったいくつかのキーワードから、できるだけ多くのメンバーに他人と違うような意見をいくつも提案してもらい、それらをあたかもまじめに検討していくというフローチャート方式である。

そして問題点の摘出と対策の立案においては、「どうしたら治せるか」ではなく逆に「どうしたら壊せるか」と言う、破壊工作者やサボタージュ主義者のマインドになってやるようにと奨励している。ここでも常識破壊のこけおどしがあるが、まあその通りともいえる。

そしてこのフローの正当性の根拠として、実際に過去の特許をさらってみると、まるで新しい思い付きと言うのは1割未満であって、ほとんどは似た分野からアイデアをちゃっかり頂戴して、「改良発明ですよ」と称しているものばかりだと主張している。これはその通りだろう。

さらに注意してあるのは、このI-TRIZは元のTRIZと比較しても習得に熟練と時間がかかると言う点だ。それは一見面倒に見えるだろうが、ほかの見方をすれば「同業者がたやすく増えない分自分の価値を維持できる」し、そもそも世の中が多様なのだから当然の成り行きだと言う。

この主張も一々その通りなのであるが、他方で何気に卑屈で嫌らしい感じを受けるのは私だけであろうか。そうはいつでも背に腹は代えられないと、あるいは「仕事なんてみんな同じだからより稼げれば中身なんてどうでも良い」と思うドライな人には、結構なツールだろう。

そもそも会社は大抵が、不具合があってもそこでやるのは水平展開くらいだ。これはいかにも幼稚すぎる。そうかと言って一時はやった「QCストーリー」とかは何の役にも立たなくて、経営層の自己満足か義理果たしに過ぎなかった。これらのことに鑑みれば現場のツールとしてのI-TRIZは、まだましな方と言えるかもしれない。

そもそも元祖のTRIZが、「無限自由度の世界から有限個の主要な要因を抜き出す」と言う作業の結果である。そしてこの「無限から主要な有限」と言う立場はI-TRIZの全体フローでも引き継がれている。この立場は私の瞑想の原点である「人の本姓はアナログ」にとって、示唆的ではある。

瞑想録(その26)

ただこのI-TRIZに集約されて描かれた世界は、知的な面はあるものの研究とはおよそ背反の、上から決められた方向での知恵の吐き出しである。そこにあるのはむしろ軍隊的規律であって、発見の喜びではない。

このゾンビが今の知的エリートの、唯一の目的地であり居場所となっているのだ。ニュートンやアインシュタインや文明開化の昔と異なり、学校の成績が良いことは今や不幸以外の何物でもない。

最後に私なりに重要なことを指摘したい。この本ではあまり強調されていないが、I-TRIZの応用可能範囲はモノ作りや産業に限らないということだ。例えば売れない漫才師が何か目立つネタを思いつくのにも、この手法は使える。あるいは商店や商店街やイベントの、活性化手段の発見にも使えるはずだ。

世の中もハードからソフトに移行しており、I-TRIZ財団さんも産業以外への応用とそのためのフローの簡略化を目指した方が良いのではないか。こういうことをI-TRIZを用いて、「発見」できなかったのかね。

7、物質と精神の接点

このブログの一連の記事では、人のアナログ性の重要な表れとして、脳の作用機序についても瞑想している。そしてこの問題において、「なぜ人と言う肉体が心と言う精神を保有するに至るのか」と言う問題は、避けて通れない。

この点は大元に帰ると、「DNAと言う物質あるいは塩基列が、どうやって脳を形成するのか」と言う問題に還元される。だが遺伝子解析については、DNA列の配列と言う、順序に特化したミクロ分析が始まったところで、脳の形成の問題を解くにまでは至っていない。

思うに脳や性格の遺伝には、配列はもちろんのこと、DNAは複雑に絡まっているので、マクロな3次元構造も関係しているだろう。でもこの理解まで至るのは、まだはるかに先である。

発生学的あるいは進化論的には、脳は神経の巨大な集合体である。そして下等動物において神経は分散系であったものが、進化に従ってこれが集中系になったものだ。さらにその大元の、神経の発生あるいは必要性は、動物の「動いて餌を取る」と言う宿命に基づいている。

瞑想録(その26)

なぜ動物は動いて餌を取らないといけないのか。これは以前に見たように、動物のエネルギー伝達物質であるヘモグロビンの、エネルギー収支がマイナスだからだ。この不足分を外部から補給しないと、生きていけない。

植物の場合はこれが葉緑素であって、エネルギー収支はプラスになるので、自生できる。つまり立ったままで良い。但し自生できると言っても、あれだけたくさんの葉を開いて太陽光を吸収することでやっと自生できるのだから、その効率は決して高いわけではない。

いずれにしてもヘモグロビンを採用した時点で、動物は生き延びるために移動可能である必要が出て、その移動安全のために神経も、そして目や鼻や耳のようなセンサーも発達した。

センサーで集めた情報の意味を解析するにはどうしても神経が必要で、特に危険な時には「痛み」と言う形で情報を理解する。だから痛いと言う感覚も動物固有である。植物もたとえばオジギソウは触ると曲がる。これも植物内の化学物質の伝達ではあろうが、神経はないので痛みと言う感覚はない。

そしてこの「痛い」という危機管理が、分散系よりも集中系の方が情報の総管理が出来て安全性が高まるので、集中系に進化した。更にこれが大容量化して脳となって、情報のより細かい評価選別ができるようになった。

その脳の容積はその後徐々に増加して、人に至るとついに抽象理解が可能になり、叫びは意味化して言葉になり、ついに自己認識が可能になった。そしてこれらの能力が文明を生む原動力になった。この自己認識と言う能力は、チンパンジーでもおそらくないだろう。

人が初めて持つ能力である。もちろんチンパンジーでもあるいは虫や魚さえも、他者の認識や環境の認識は、程度の差はあれできる。自己認識はその認識法を全く変えずに、対象を自己に向ければ良いだけだ。さほどの進化は不要にも見えるが、現実には人に至って初めてできるようになる。

同じように人にしかできない脳作用として、嫉妬と自殺がある。チンパンジーは自分が得をしたときにだけ喜ぶのであって、他者が悲しんでも自分には関係がない。またチンパンジーがこの世をはかなんで自殺すると言うのも、聞いたことがない。

瞑想録(その26)

これらの行為は、自分を客観化出来て初めて生じる行為である。例えば計算機に自己を認識するアルゴリズムや基本ソフトを導入しようと思っても、一体どうやったらいいのか分からない。だから自己認識能力と言うのは、実は非連続なハイジャンプなのである。

多くの宗教が最も恥ずべきこととして禁止している嫉妬と自殺、これらがいずれも文明と同じく人類にしかできない、霊長類の長の特権であると言うのは、なんとも悩ましいことである。取り上げたり盗んだり姦淫したりなら、サルでもウサギでもできるだろうが。

ところでこれまでの人類学の成果によれば、人類の進化に於いて脳の容積は徐々に増えて行ったのであって、ある日突然増加したのではないと言うのが定説になっている。と言うことは連続増加のある時点で非連続な進歩があったことになる。これは一体どう言うことだろうか。

この一見の不思議は、人はどうして突然文明化したのかとか、どうして突然科学化したのかと言うのと同種類の質問である。ここでのポイントは、「自己認識のタイミングはそれ以前にもしばしばあったのだが、ある日に至ってこれが恒常化し常態化した」と言うことなのだ。

以前にも指摘したが「地球が実は丸い」と言うことは、日食の形等を通じて紀元前にも気づいた人がいた。だがそれが組織的に、科学として発展しなかったのだ。科学として恒常的に人類に定着したのはそれよりずっと後のコペルニクスやガリレオのころである。

自己認識にも最低限の脳容積は必要だったが、脳の基本がアナログの相乗効果であるために、ある時に突如非連続的に恒常化するに至ったのである。

8、今までの記事のエッセンス(その3)

今回は3年以上前に書いた記事を要約して、初心を振り返るとともにその現在での価値を検討します。

・オウム真理教(15.03.20): 無差別大量殺人事件を起こしたオウム真理教が、衰退するどころかかえって信徒数を増やしている。その原動力は思うに、この集団が「解脱

瞑想録(その26)

技術の習得」を謳っていて、そのためには本来の宗教なら持っているが技術習得にはむしろ邪魔な、「愛」や「修行」を一切省略している、その効率の良さである。つまり技術重視で人格形成無視の現代教育の、典型的な悪弊である。

・なぜユダヤ人は神を捨てなかったのか(14.04.18): 実はバビロン捕囚の時に多くのユダヤ人は神を捨てていたのだが、エルサレム神殿すら破壊されるに至って、少数の「原罪派」が逆転勝利したということだ。この「原罪」をキーワードに用いて、使徒パウロは開祖イエスと正反対の「パウロ教」を興した。しかもへき地伝道が偶然に逆転ヒットしたために、世界宗教になった。マニ教が一時はパウロ教をものぶ勢いだったが、パウロ教徒が裏から手を回して汚くローマ皇帝を抱き込み、マニ教を禁教にして滅ぼした。

・冷蔵庫理論(10.08.30): どんなに大きな冷蔵庫を買っても人は詰め放題して、「容量が足りない」と文句を言っている。同じように「難民救済→技術革新→可住地域の増加→人口の更なる増加と新難民の発生」という悪循環を、今の人類は繰り返していて、そのうち人口爆発する。環境問題のほとんども、人口さえ減れば自然と解決するものだ。人類の喫緊の解決すべき問題は、科学技術よりも人口抑制策である。

・美と感動の構造(15.02.08): 霊長類の長である人も、その行動の基本原理は自己保全の本能である。「生き延びる」が一番本能に近く、その上に「美味しいものを食いたい」などがあり、さらにその上に「ピカソの絵は美しい」とか「この冗談は笑える」と言った喜びがある。笑いと喜びは「超安全」だ。四十七士の義行に涙するのは最高の感情であり、自分にはできないから余計に感動する。

・中庸とアナログ計算機(15.02.11): 人に出来て人工知能やデジタル計算機に出来ない物として、知恵、気付き、勘、直観、自我、感情、美、感動、空気読み等がある。これらに加えてやはり人工知能にはできないこととして、融通、適当、非厳密、そして忘却を挙げたい。そしてこれらの能力の本質は中庸であること、言い換えれば「二者択一」や「点決めの厳密性」を排することである。アナログ計算機は大量生産ではなく一品仕上げになり、個性もそれぞれ違ってくるだろう。

・科学は神聖か(15.02.22): 「数字で書ける」と言う限定と「代表的である」と言う限定、これら2種類の情報抽出法は原理が全く別物だ。だから「数値化した情報群が実は現象をほとんど代表していない」と言うことが、いくらでもあり得る。科学はしばしば、本質からずれた所で厳密をやっている。その「ずれた厳密」が独り歩きして、暴力すらふ

瞑想録(その26)

るう。往々にしてこれが科学の実態だ。SFは真実性よりも面白さを本質とする分だけ、純粋科学よりも上位にある。

・厳密の落とし穴(15.02.27): 文明とか本能とか自然と言った、きわめて基本的な無定義用語が、「恣意的である」と言う理由で学問から排除されている。その結果学問は自分で自分の首を絞めて、人の日常や常識には使えない代物になっている。「狩猟民族と農耕民族」や「東洋と西洋」と言った言い方も似た理由で学問から外されている。単純な二分法は強引だとしても入り口としては意義があり、排除はやり過ぎだ。厳密も過ぎると悪である。

・忠臣蔵考(その1)(15.03.22): 忠臣蔵に関して「歴史のもしも」を考えるとすぐに10くらいのテーマが出てきて、しかもそのどれもが武士道や日本人を考えるのに、とても優れた切り口になっている。詳細の解析は追ってやりたい。

・なぜ働くのか(14.02.17): 「居酒屋巡りは聖地巡礼だ」と言うと、「その山海珍味だって、捕獲、輸送、保存その他すべてが、科学技術の進歩のおかげでしょう」と言う人が居る。とんでもない勘違いで真逆だ。科学技術は居酒屋を便利にする時点に至って始めて、「役に立つことができ開発した価値がありました」と言えるのだ。絵が趣味のある人が死ぬ前に、「立つ鳥跡を濁さず」と自分が描いた絵を全部処分して逝った。これを「人生全部まとめて公的な地球資源の無駄遣い」と言うならば、これは即ち「人は全員奴隷になれ」と言うに同じだ。「1人は100人の奴隷、100人は1人の奴隷」とキリスト教は言って、しかもこれを美学と称している。

・科学の功利主義(14.02.19): 科学は真実を重要な順に発見して文書化していると思われがちだが、実際は理論の壮麗さとか論理の巧妙さとか、そう言った科学自身のご都合によっており、タコが自分の足を食って生き延びるのに似ている。

・型について(14.02.24): 日本は神道つまりアニミズムの国で、間口が非常に広くて柔軟なのだが、その日本のお家芸である茶道や華道では流儀や礼儀に非常にうるさい。この矛盾の解としては、一つの道を究めるには間口が広すぎても至れないと言う、「道論」とも言うべき先人の残した集大成があるということだろう。だから型が面倒なら、そのプロにならずに自由にやっていたら良いだけだ。一休宗純が仏教をぶち壊してくれたおかげで、日本の仏教にはまだ生気がある。

瞑想録(その26)

こう見てくると、3年前に書いた記事でも今でも意味があるものが結構あります。かなりのものはその後により深められてはいるのですが、基本的な骨はこの時点で結構気付いていると言えます。

9、骨董と心の美



上の画像は茶道の名器の、「黒織部沓茶碗」(くつぢゃわん)だ。400年以上前に作られ、今は千家家元の千宗屋(そうおく)さんが所有している。この画像は横からの撮影で、デザインの大膽さがいかにも織部である。



瞑想録(その26)

次の画像は同じ茶碗を、上からと下からで撮影したものだ。特に右側の上からの画像において、縁取りの大きな歪みが見えるだろう。そもそも織部だからこの程度の変形は珍しくないのだが、素晴らしいのはその実現された曲線美である。

おそらく轆轤(ろくろ)で成形した後に、横から無造作にはたいたものであろう。その無造作にも拘らず、このなんとも言えない曲線美だ。一発芸の極意であるが、むしろ計算していたらイヤミな味になっていたことだろう。

もちろん茶碗も我々の肉体と同じく、3次元空間に存在するブツである。だから宇宙の物理法則には逆らえない。落とせば割れるだろうし、壁が薄すぎればあるいは火が均等でなかったらへたっていただろう。だがこの曲線美には、そう言う融通の利かない外的世界を抜け出した、魂の美しさがある。

そう、この曲線美はもはやこの世のものではなくて、人の魂そのものなのだ。一般に心の中を照らすのは難しいが、この器は心を反映している。ちょうどピカソのキュービズムの絵画が、2次元の画面に描きながらも実は空間の縛りを脱して心の中を描いているようだ。

この曲がり具合の美しさつまり曲線美は、曲線と言うと一種の幾何に聞こえるが、この曲線がなぜ美しいのかは数学のおよそ及ぶところではない。曲率の計算はできるであろうが、そんな数字列は何も明かしてくれない。だから我々はこの曲線美を暗黙知として感動するだけで、それ以上の表現の仕方がない。

まさに「美は暗黙知にあり」あるいは「美はアナログにあり」を、そのままに存在で余すところなく表現している。暗黙知は多分にアナログなのである。だからこそ全体観やモチーフのマクロなレベルで、「美しい」と感動するのだ。

心のありかが暗黙知であることは、現に言葉で表現できないのだから良いだろう。「曲がっている」とか「轆轤の後にはたいた」と言ってもほとんど表現できていないし、ましてやこれらの表現を基に再現できない。言葉にできても再現可能性が不十分なら、それは陽の形式知とは言わない。

そして形式知にならないからこそ、その美しさには余韻があるのだ。さらに心の中や心の壁、これだっておよそ形式知では表現できない。つまりアナログである。つまり点や線や平面と言った、ありふれた外的幾何で表現できるものでない。

瞑想録(その26)

心象がアナログである典型的な例は、理解できない場合である。例えば私は男なので、女性の生理痛に感情移入できない。頭の中の心象と言っても、ぼうっと広く薄く広がっているだけである。空気も場の空気を読めない人には、いつまで経ってもその意味が謎である。

カンナの削り方、これもやる前は分からないが、やっているうちに相場観が付いてくる。つまり経験回数を重ねるごとにそのコツやイメージが脳内で集約されていく。しかしいくら狭く深くなっても、決して1点には収縮しない。その証拠に技能とは死ぬまで修行で、終着点はないのである。

そのアナログに法則や演算はあるのか。アナログのもう一つの典型が、形式知である個々の単語の支配する領域がある。単語自体はデジタル有限だが、同じ単語が微妙に違う暗黙知を広く近似表現できると言うことは、それぞれの単語が固有の支配領域を持っていると言うことだ。

そしてその単語だが、一般的に問題の核心が「個々の単語レベル」に落ちると、もはやそれは学問とは見なされない。単語ごとに支配領域の広さや形が千差万別であって、集約の方法を持たないからである。単語レベルを超えた一般則が見出された時点で、初めて学問なのだ。

そして個々の単語を取り扱う分野は、学問でなく文学である。俳句や短歌のような短いものから、長編小説のような長いものまでである。では文学には法則はないか。もし文学が法則のみだったらさぞつまらないだろうが、では逆にまるで無法則だろうか。

冒頭で取り上げた織部の茶碗、これはいつまでも孤高で存立しているだけであろうか。それは美の一つの係留点として、キーポイント的存在になるのではないか。あるいは轆轤成型作業、成形が先でその次に高さをそろえる縁切りが来て、最後にはたく。この順序は変えられないし、あとの動作は前の成果に微妙に左右される。

この左右される順序的作業、これは大雑把にアナログの演算的な物ではないだろうか。しかもこのだんだん出来上がっていく完成の喜び、これがない結果が、今の非人間的に細分化された学問や仕事のつまらなさや味気なさではないか。

この意味でアナログ的演算とはデジタルの四則演算と全く違って、あとのものが前のものに作用して自らも変化していく、いわば演算子的エージェントのようなものだと思う

瞑想録(その26)

われる。それは四則演算程に緻密な理論はではないかもしれないが、より現実的なのだ。



最後の例は、失敗作が返ってオブジェになって高い評価を得た例だ。窯の中でねじけてしまったものが、常にではないけれども素朴な味を出している。これも一つの演算結果であろう。

10、「ギネス世界記録」を読んだ

「ギネス世界記録2018」(角川アスキー総合研究所)を読みました。約250ページで、吹き出しやコメント形式と言いながら小さい字で沢山の蘊蓄が書かれています。まさに人の知恵の多様さの辞典です。

この本は毎年1冊出ていて、しかも内容も毎年変化を持たせているようです。実質的にギネス及びギネス日本支社の、公式本と言って良いでしょう。今年版の最初の記事は、2つのギネスを有する声優界の大御所の野沢雅子さんの特集でした。

基本的に1テーマを、見開き2ページで書かれています。全体をまず大くくりで、地球、動物、超人たち、スーパーヒーロー、記録マニア、冒険者たち、社会、芸術&メディア、科学技術とエンジニアリング、輸送、スポーツと大見出しで分けています。その上で大見出し毎に、それぞれ10個程度のテーマを設けて説明しています。

瞑想録(その26)

ここで驚くのはその1テーマ見開き2ページに並ぶ、何らかの意味での世界1の種類
の多さです。まあどのテーマでも例になるのですが、ここは試しに、「超人たち」大見
出しの中の「最速100m」テーマを例にとってみましょう。いろんな種類の「最速100
m」のオンパレードです。

おしり歩き100m、切手を吹きながら100m、バスタブで100m、綱渡りで100m、足
漕ぎボートで100m、ムーンウォークで100m、軽量飛行機を引っ張って100m、ゾ
ービングで100m、トランポリンで100m、ラップジャンプで100m、竹馬で100m。と
りあえず以上で1ページです。

続いて2ページ目に行きます。椅子に座って100m、ハイヒールで100m、パンプキ
ンで100m、エッグ&スプーンレースで100m、スラックライン上で100m、松葉づえ
で100m、四つ足走行で100m。これらがいずれも、写真と氏名入りで紹介されてい
ます。

一々挙げきれないのですが、ティディベアを8000体集めた人、ワインのコルク栓を2
万4千個集めた人、孫の孫の娘(6世代目)が生まれた100歳越えのおばあちゃん、
時速140キロを記録した牛乳配達車、260センチの大人と65センチの大人、体重が
600キロでまだ生きている人、観客17万人を集めたサッカー試合等々、本当に色々
です。

さらにコラム欄が各大見出しの末尾に入っていて、最も高いもの、最も早いもの、最も
長いもの、最も重いもの、最年少、最も高い地点、最も稼いだ人々、最高年数、最も
高価なもの、最も小さいもの、これらについても色んなバリエーションの該当者(物)ご
とに多様な「最も」が紹介されています。

これらを一々読んでいけば相当なものしりと言うか、トリビア王者になれるのでしょう。
私はちょっと圧倒されまして、だいたい斜め読みや見出し読み程度にして、特に気
になったものだけ詳しい蘊蓄も読みました。さもないと「この本を全部読んだ人」が、ギ
ネス対象になってしまいそうです。

それにしてもこの本を読んで感心したのは、人の発想の多様さです。よくまあこれだ
け、仮に100テーマのそれぞれに20個の「最も」があったとして1年に2000個の「最
も」、これ自体が驚異的な数字です。人類が偉大な存在に見えてきました。

瞑想録(その26)

もちろんギネスにも、オリンピックのように規約があります。①従来の「最も」とどれだけ違っているか、②記録の証明はどうやるか、③記録が更新された後はどうなるか、④挑戦が失敗したことも記録になるのか、⑤ビジネスに使って良いのか等々、色々な細則があることでしょう。

ギネスほどに知名度が上がるとこういう規則を設けませんか、例えば「オラが村で1番だから認定しろ」とか「ギネス認定の加賀製菓のカリカリ君」などと、勝手に使われてしまいます。それに認定と記録保守作業も、人力作業でただではできません。

実際にこれらの規則を遵守させて記録を認定する公式認定員が、日本だけでも20人くらい居るそうです。世界中だと多分200人を超えるでしょう。派手に見えても、現実には結構地道な仕事のようにです。ちなみに日本支社の代表者は若い女性です。

本にはユーモアもあって、米国のトランプ大統領も「最もお金を使った選挙戦」の第1位として、ヒラリーと並んだ写真が見開き2ページで大きく紹介されていました。ただトランプが本当にギネスで表彰されたのかは、分かりません。基本的に申請主義です。

そう言う意味では「最も悪い」と言う種類の記録は、ほとんど載っていませんでした。「最も殺戮した」とか「最も裏金を使った」とか、そういう世相を暗くする話はないですね。申請もしないでしょうし認定も難しいことでしょう。受賞者も決めかねます。

オリンピックの金メダリストやノーベル賞受賞者は、当然に該当します。実際に申請してもらった人も居ます。ただ冒頭で例示したようにギネスは「ちょっと笑える最も」が多いので、こういう「まじめな一番」はギネスでは影が薄いですね。さもないとギネスの影が薄くなってしまいます。

11、映画「赤毛のアン」を見た

映画の「赤毛のアン」を見ました。発表から120年近く経つ作品なので、既に何回も映画やアニメになりましたが、私が見たのは昨年公開の、英語で日本語字幕の作品です。

主人公のアンが10歳くらいの設定であることもあって、分かりやすい英語でした。英語と言うと従来の学校での授業は、難しい単語や表現ばかり習う割に日常会話は習

瞑想録(その26)

わないので、実践には不向きな内容でした。その点この映画には、「使える英語」がてんこ盛りです。そうかと言って暴力映画のような、「超スラング」も出てきません。

以下に使える例をあげましょう。

- “pretty good” : とても元気さ
- “sweet child” : かわいい子だ
- “only stuff” : ゴミに過ぎない
- “just fun” : 快適だね
- “quite possible” : ありうるね
- “I won't.” : 私はやらないから
- “have a point” : それはありだな
- “pretty well” : 好調さ
- “good looking” : 可愛いじゃない
- “hate” : いやね
- “do something” : 何とかしてみよう
- “my goodness” : 良かったじゃない
- “stand still” : 動かないで
- “done” : 良くやった
- “temper” : かんしゃく
- “give me a chance” : もう一度やってみる
- “no joke” : もちろんさ
- “never mind” : どうでも良い事よ
- “curly” : くらくらする
- “pick” : ちよつと会う
- “said quite a lot” : 散々に言われたの
- “used to be” : もはやどうでも
- “scared” : 心配だ
- “feel better” : 治ったみたい
- “someone” : 客かな
- “That's it.” : それをやれ
- “find out” : ちよつと見てくる
- “all the way” : ずっと
- “reach out” : 掴まる
- “ever again” : 二度と
- “Can I show you?” : ちよつと見てちょうだい

瞑想録(その26)

“charming” : 素敵ね

“go and open” : さあ開けてみな

“never my life” : 初めてで驚いた

“why don't you” : さあ！

“just for a while” : 結構あっという間だった

“How do you feel?” : どうかしら

どうでしょう。映画では英語から日本語への方でしたが、英語の方を隠して日本語で表された「ちょっとした気分」を、英語に直してみてください。意外と思いつかないとか、変に難しくておおよそ使われない英語になってしまいませんか。

それと、映画の画像を見ながらだともっとピンとくるのですが、「この場面や巡り合わせには何か言葉(形式知)が欲しい」と言うタイミングが、こういうファジーな場面切りにも拘らず、英語と日本語で結構一致しているのです。この辺は、人の認識の仕方が人類共通だと思わせるところがあります。

映画自体もなかなか楽しめました。第一に映画が全部で1時間半と長すぎなかったこと、第二に舞台となる島の美しい景色、そして第三に主人公や登場人物たちのしゃれたやり取りが挙げられます。

アマゾンサイトには「アンが単にわがままな少女としか描かれていなかった」と言った辛口の評価もありましたし、原作ではこの島に5年居たのが映画では1年になっている等の脚色もありました。でも「文学を1時間半の映像に詰め込む」と言う課題を良くこなしていたと、私には思えました。

映画の見初めには快活で機知に富んだアンが、「これが本当に孤児だろうか」との違和感も持ちましたが、全体を通してアンの素直な性格が際立っていて、良い作品を見て良かったとの感想を持ちました。

12、映画「まんが島」を見た

明らかにインディ系のマイナーな映画である、「まんが島」を見ました。公開は1年前ですが、私はツタヤでDVDを借りて見ました。この映画を借りようと手に取ったのは、ほんの偶然です。

瞑想録(その26)

第1に有名俳優は一切出てきません。友情出演すらありません。出てくる俳優たちは多分普段は、どこかの売れない劇団員でしょう。第2にいかにも安作りです。ストーリーもあるのかないのかかなりカオスですし、上映劇場が「新宿ケイズシネマ他数館」、これがすべてを物語っています。

先日私が借りた際には準新作でしたが3本しか置いてなくて、おそらく1年後には店頭から姿を消しているでしょう。監督もまさか「この作品を歴史に残そう」などとは、思っていなかったはずです。ネットの口コミも、すごく良いか全然だめかの、どちらかでした。

「こんな映画を2時間もかけて見るのは時間と小遣いの無駄ではないか」とも言われそうですが、私にはこの映画は「極めて重要な哲学的問いかけ」があるように思えました。その問いとは、「人や行いの価値とは何か」と言う問題です。

ストーリーを手短に紹介します。売れない40代の漫画家数人が、家賃の滞納等で安下宿を追い出されます。この自称漫画家たちは漫画を愛してはいるのですが、ストーリーはシュール過ぎで締め切りは守らず絵も売れ筋ではない、要するに売れようとか稼ごうとかそう言う気の全くない人たちです。

この人たちが集まって、「無人島なら家賃はタダだろう」と、無人島で集団生活を始めました。日々は餌を取ったりマンガを書いたり温泉に入ったりとやりたい放題でした。でもやがて連絡船も来なくなって、食料が尽き始めます。島の虫や木の根を取ったりして生き延びていました。

でもそこは元々社会性のない人々なので、協力とか分配とか言うことはありません。そんなことはそっちのけで土人や類人猿の真似などをしているのですが、そうは言っても最低の知性に残っていて、それにも徹しきれません。ついには同僚の手足が肉に見えてきたりします。

結局木に刺さって死ぬ者あり、石器で殴られて瀕死になる者ありとむちゃくちゃでしたが、地震警報が出て救助船がレスキューに来て助けられ、島はその直後に吹き飛びました。彼らは結局本土の都会で路上生活者になり、それでも売れない絵を、通行人にバカにされながらも描き続けるのでした。

瞑想録(その26)

こういうドタバタや喧嘩や餌の取り合いやバカなじゃれ合いが、2時間もの間延々と続くと言う映画です。一説にはあの伝説の漫画梁山泊のトキワ荘のパロディだと言う話もあるのですが、それにしても売れなさすぎと社会性のなさは半端ではありません。

ここで考えてみましょう。そもそもマンガにどれだけの社会貢献があるのでしょうか。最近でこそ「クールジャパン」などと言われて外貨を獲得し始め、日本ひいきの増加の一翼も担っていますが、それはもっと才能があって行儀も社会性もある、ごく一部の人たちでしょう。

そのそもそも成功しても価値が疑われるような趣味に、他人の思惑や生活も目に入らずに没頭してもはやおじさん、ほとんど無駄飯食いの一生が確定しています。本人たちも一応は幸せのようですが、本当に満足しているかはちょっと疑わしい。

では彼らは単に社会資本を食いつぶすだけの「製糞機」に過ぎず、生まれてこないほうが良かったのでしょうか。百姓の方が米を作る分だけ、ずっと偉いのでしょうか。定年まで勤めあげて小金をためた万年経理部員の方が、遥かに立派なのでしょうか。この映画が問うているところは、まさにここでしょう。

ラスコーの洞窟に絵を描いた数万年前の人は、どのような気持ちでこれらの絵を描いたのでしょうか。暇に任せてちょっと好きなことをしただけではないのでしょうか。多少なりとも絵心はあったと言う程度です。でも現代ではこの洞窟が、計り知れない価値を持っています。

いや私はこの映画の品のない趣味人たちの漫画が、数千年後にあたかもゴッホの絵のように大化けすると言っているのではありません。そう言う可能性は限りなく無いでしょう。老後は多分生活保護か行き倒れ死で、死後に持ち物や作品は一切焼却されます。

それでも私は思うのですが、小金をためた万年経理部員がこの人たちよりも少しでも偉いとは、およそ思えないのです。私にもこれまでの人生で行き合った親戚や友人が多く居ますが、ほとんど全員が経理部員の側で、俗物と小さなエゴの塊であり、正直言って付き合いを続けたくありません。

あるいはノーベル賞や金メダルを取った人々の方が、遥かに偉くて幸せなのでしょうか。ここで問いたいのですが「人類の進歩に貢献する」、耳障りは良いですがそこまで

瞑想録(その26)

段違いに立派でしょうか。日々小さな開発を続ける社畜さんたちも富を生み出してはいますが、偉くて幸せなのでしょうか。

人から見れば私だって、小金もないけどそういう俗物でしょう。それに「それならこの映画のような人々となら友人になりたいの？」と聞かれれば、彼らは彼らで毒がありすぎてとても席を同じくできません。ただ彼らを心の中で蔑んでいる俗物たち、これには死んでもなりたくないと思っています。

結局売れなくてもむちゃくちゃでも行き倒れでも、「彼らがありうる限りで一番幸せかな」とも思えました。

13、アナログの演算

これまでの記事でデジタルとアナログの対比、及びアナログの典型としての暗黙知をはじめとする脳の作用機序、そしてその表れとしての「素朴な疑問と意外な気づき」について見てきた。

本日はその本命のアナログについて、どのような演算がありうるかを瞑想してみる。まず気を付けたいのはアナログとデジタルの対照的な性格と言う基本法則に基づく、アナログの演算とはとがっていなくて緩やかで丸いようなもので、厳密でもなければ一意でもないものだと言うことだ。

演算と言うからには、それに先立って数があるはずだ。ここでアナログの数とは、数字でなくて言葉そのものだ。そして言葉にできない暗黙知も当然に含む。いずれも一定の範囲を持ち、その範囲は大小や形状が日々異なっておりかつ境界が不明確で、しかも等間隔でも一列でもないものだ。

これらが数字になるとして、まず足し算とは単純にそれらを重ね合わせることだ。だが数字の支配範囲の寸法が日々異なっているのは、重ね合わせられないだろう。デジタルの発想だとそうなる。ここはもっと柔軟に、そのセンター(ピーク)を合わせるとか、範囲を重ねるとかして、「強引に」足してしまう。

もちろん全部の数字同士が重ね合わさるわけでもないし、人によって重ね合わさるか否かも異なってくる。一般に近いつまり形状や内容が似ているものの方が、重なりやすい。ここで「遠い近い」は典型的な相対語であって、デジタル数学ではご法度だったことに注意すべきである。

瞑想録(その26)

例えばとあるSF小説あるいは学術論文を元に、それらを逆に結論から読んだ場合を重ね合わせてみよう。これは範囲がほぼ同じなので、重ねやすい例である。この場合は本来の読み方だとピークが最後に来て、逆の読み方だとピークが前に来るので、足した結果は双頭形になるだろう。

足し算ができるならその逆演算が引き算になる。例えばピーク同士を重ねた場合、引く順序によってはピークだったところが逆にへこむだろう。そうでなくても一般に凸凹になる傾向がある。これは引き算に依って意味の中心が分散する傾向があることを意味する。

続いて掛け算だが、これは従来も指摘してきたアナログ演算に特有の相乗効果である。2つ以上のアナログ数字の寄せ集めが、単なる寄せ集めでなくそれらを超えた新しい局面や傾向を見せると言う創発的な効果である。これも読む人の知恵や経験で、その結果が変わってくる。

例えば穂高岳や槍ヶ岳はそれぞれ1つの山だが、これらが連なると北アルプス山脈と言う新しい見え方が出てくる。あるいはモーゼとダビデが2人とも現実的な性格だと、「もしかしてユダヤ人とは民族的にこういうものか」と、民族と言う単位が見えてくる。

こういう気付きは発明行為や知恵や勘の宝庫であり、地アタマの見せどころである。言い換えると人工知能では出しにくい所だ。例えば株式取引をやっていると、その基本は個々の経済指標の効果よりも押しては返す群集心理にあることが、経験的に分かってくる。

つまり株価や交換レートを大きく作用するのは、理論よりも寄せては返す波とか行き過ぎの調整とか、大衆心理とか期待とかそう言った非学問であることに気付く。これに気付かなくて「株価はいずれ6000円」などと予言するのが、理論と言うデジタルの学問しかない浜矩子の姿だ。

従来のデジタル集合論からすれば今挙げた例は、「槍ヶ岳と穂高岳は北アルプスの要素である」とか「ユダヤ人全員の集合がユダヤ人である」と言う言い方になる。だがこういう物の見方をしても、永遠に新規の気づきに至れない。典型的なテイストのない「学問バカ」である。

瞑想録(その26)

印刷機の動力に蒸気の力を組み合わせたらどうか。この組み合わせと意義ある相乗効果によって、自動印刷機が誕生した。印刷物の生産性は飛躍的に向上して、知恵を得るのに富裕であると言う障壁はなくなった。そしてこうなってみると、元の人力印刷機やヤカンの蒸気はもはや忘れられている。

この例で分かるように、世の中の便利なものの源泉はアナログの掛け算である相乗効果である。そしてその相乗の結果が優れていればいるほど、相乗の元になった掛け算の要素は忘れられるほどなのだ。

掛け算の逆に相乗効果からその元になった要因を掘り出すのが、アナログの割り算に当たる。ということになると相乗効果は割り算の観点からは「余り」に相当するということになるが、デジタルの割り算の場合と異なって、アナログの割り算は余りの方が重要である。

なお、相乗効果と言っても逆に減殺効果になることもある。例えば犬と猿を組み合わせると犬猿の仲と言って、返ってつぶし合いになる。これは会社の人事における、部員の組み合わせの難しさに通じる。北アルプスを割ると槍ヶ岳や穂高岳が詳しく出てくるが、造山活動はもはや見えない。

最後に「骨董と心の美」の記事で挙げた、エージェント的な作用素である。これはデジタルでは少なくとも四則演算では見えなかった、新しい演算である。「アナログ演算の種類もデジタル四則演算と同じでないといけない」などと言う決まりは、どこにもない。

本日の瞑想はあくまでも中間結果であり骨子であって、今後もっと洗練していきたい。

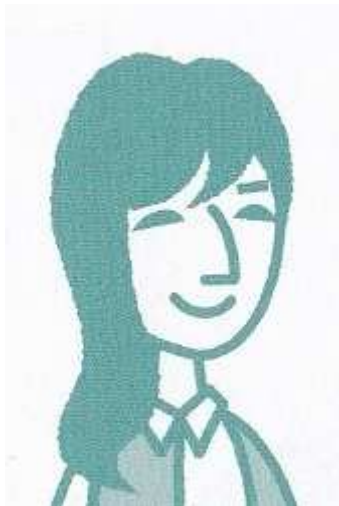
14、絵画や会話における特徴抽出



瞑想録(その26)

最初に上の画像を見てもらおう。きわめて単純な線画であり、その単純さは並の漢字以下である。明暗も、線の太い細いも、グラデーションも何もなく、ひたすら単純である。それにもかかわらずこの線画の微妙な曲がり方により、これが夏目漱石の似顔絵であるとすぐにわかる。

スラッと描いているようだが、たったこれだけの曲線で人まで言い当てられるほどの画力は、並大抵ではない。同時に人の目の、この曲線の微妙さを弁別できる繊細な認識力、これにも感動を禁じ得ない。聞くとところによると肉眼は、情報を多重のフィルターで細かく認識していると言う。



この絵の人物は夏目漱石程には有名でないかもしれないが、芥川賞作家の村田沙耶香さんである。知っている人が見れば「あの人だ」とすぐにピンと来るであろう。代表作は「コンビニ人間」で、今も店員を続けている。この2枚の画像は二松学舎のクロニクルから頂いた。

これらの画像認識で同時に感心するのは、人の脳の繊細さである。いくら画像認識が多層フィルターで丁寧に行われていると言っても、その時点ではまだ電気信号である。これらの信号を処理してそのモチーフを言い当てる能力、もちろん過去の経験が大きく貢献しているが、それは驚異的である。

瞑想録(その26)



続いて上の写真は、とある記事をコメント入りでツイッター投稿したら、タイムラインに表示された部分である。女性の顔の僅かに口の下の部分しか映っていないが、この部分だけで我々はこの顔の主が、大塚家具の現社長の大塚久美子さんであると分かる。

このように部分から全体を言い当てる能力は、人に特に優れたものであり、人の脳処理の優秀さが分かる。ちなみに鳥は景色が少し変わっても「同じ」と認識できる応用力に弱いために、「モズの贅忘れ」が起こる。木に刺した餌を、木の葉が少し茂っただけで同じと認識できないのだ。

ところで先日には私はある自治体の文化講座の発表会で、「写真を1000枚撮ってきてそれを5分で見通す」と言う企画に立ち会った。1秒間に何枚もの、次々に脈絡なく入れ替わる写真を見ていて、自分でも驚いたのだがそれぞれの写真が何の写真であるかが理解できた。

もちろん細部まで認識できたわけではないが、「これは寺のお堂だ」とか「次はユリの花だ」とか「その次は山肌だ」というレベルではほぼ全部理解できた。お堂には寺号を示す扁額がかかっていたりして、その字まではさすがに読めなかったが、お堂であることは一瞬で分った。

この理解が私だけの特殊能力でないからこそ、こういう公開活動が行われていた。人の脳はそもそも、応用力に極めて富んでいるのだ。ちなみにそのお堂や山肌はいずれも、私が過去に行った所ではない。だから純粋に応用力である。

応用力と言えば視力に限らない。会話でも例えば、「机の上の灰皿を取ってよ」と頼めば「はいよ、ほら」と言って相方が満足に用を足してくれる。これも一重に応用力のお

瞑想録(その26)

陰である。依頼主はともかく相方は、その灰皿がどういう形をしていて机のどの辺にあるかをまるで知らないのに、実行できている。

今のような短くて抽象的な会話では、その詳細はおおよそ伝わらない。それにもかかわらず相方は必要ならば机の上を眺めまわして目ざとく目的の灰皿を見つけ、それを取って依頼主に渡せる。つまり相方は応用力で、自ら情報付加をしているわけで、これは従来の情報理論に反する。

この応用力が、人が霊長類の長であって知恵と勘で臨機応変に創造的活動ができることの源泉である。情報付加はサーチライト的に場面を照らすことによってなされ、しかもその探索は主としてそれまでの経験によって、効率的に探せるようになっている。

ここで照らすことに一定の範囲があるということは、その照明機能は基本的にアナログだということになる。探すときはアナログを広げ、決断するときはアナログを狭めるが、決して一点に収縮することはない。だから間違った時には次候補を引き続き探せる。アナログの不完全や不徹底は、実は効率的なのである。

さらに効率的なことに、人の脳は必ずしも機械的な対応に拘らない。灰皿を取るのが面倒なら、「自分でやってよ」と言う所に暗黙知が行き、そのように答える。これは一面では論理無視だが、人はたやすく他人の論理の土俵に乗らないほどに、機転と応用力に優れているということである。

ところで人の感覚は目、耳、鼻、舌、触覚の5つであるが、この内目と耳だけが離れていても感知できる。この能力は自己安全にとって決定的である。しかもこの目と耳だけが、電磁波と音波と言う波動で情報を感知している。波動は典型的なアナログなのである。

本日は人の脳の広い応用性と、その本質がアナログであることを見ました。

15、波の多様性

1年前の「思念不能と波動」と題した記事で、私は瞑想によりこの世の事物の解析表現手段を順に、①立式可能、②再現可能、③表現可能、④暗黙知の4レベルに分けた。

瞑想録(その26)

この内前者程より微細な解析ができるがその適用範囲は限られており、後者ほど丸いと言うか大雑把だが適用範囲は広い。つまりここで、解析の微細性と適用範囲の広範性はトレードオフの関係にある。さもないとそもそもハイリスク・ローリターンになってしまって、存在価値がない。

なおより細かく言うと「立式可能」の中には「求解可能」と「求解不可能」があるので、この区別も入れれば5レベルになる。また、人はどうしても微細な解析を求めて前者の方を適用したがるが、それにはモデル化とか理想化と言った手続きが必要であり、その分現実離れする。

立式可能とは、問題が数式に書けることである。数式に書ければ微分は可能であり、求積可能であれば積分も出来て、きわめて微細かつ立体的な解析ができる。再現可能とはセルオートマトンや有限要素法のように、計算機実験で再現できることである。この場合もはや、微積分はできない。

表現可能とは文章や絵画等で、書けるもしくは描けることである。この時点になると、その適用範囲は数字に限られないし繰り返し模様の必要もない。ミステリーとかSFとかピカソとかゴッホとか・・・、作品の意味解釈には主観も入るが、だからこそ知恵が要るともいえる。

最後に暗黙知、これは文章や形にできない「潜んだ知識」である。文章やその元になる単語はどうしても有限個であるのに対して、こちらは無限個である。例えば人の顔とかラーメンの味とかだが、典型的には「空気」である。場の空気を読めない人は何気に機械っぽいが、暗黙知は人工知能の最も不得意な分野である。

さてこうレベルが変わっても、求解可能の世界であろうが暗黙知の世界であろうが、点は点でしかない。それはどの世界においても極限的に小さくて、単一の面しか持たないものである。だが波は違う。立式可能の世界では波と言えば自動的に正弦波だ。2次の微分方程式の解だからである。

それでは「微分方程式が立たない再現可能の世界には波がないのか」と言うと、これはある。例えばセルオートマトンで道路の渋滞解析を試みよう。もちろん現実の道路や車は曲がっているとか運転手ごとに運転の癖が違うのであるが、オートマトンではこれらはすべて一律に理想化する。

瞑想録(その26)

理想化すると車の1台1台が、1つ1つのセルになる。その上で渋滞状況を模擬すると、まず車間距離が次第に縮まっていき、ある所で渋滞が発生する。渋滞では前の方の車から渋滞を外れ得るので、結果として渋滞部位は道路の後ろの方に移っていく、そしていずれ渋滞は解消する。

この一連の渋滞過程において、渋滞状態は波ではないだろうか。ある時に発生して、伝播し、そして消滅する。こんなプロセスは微分方程式の解にはないから当然に立式可能の外であり、また波も決して正弦波ではないが、現に伝播しているのだから波である。

このように、点はいつまでも点であるが、こと波については、「波は正弦波だ」と学校や大学の授業通りに理解している内は、その変幻自在と多様ぶりをおよそ理解していない。現在のデジタル数学と言う世界標準に於いて、人は点については理解しているが波は実はほとんど理解していないのだ。

そう言う、標準教育をバカまじめに受けて成長した応用力のない人たちは、「どんな形でもフーリエ展開により高調波の無限級数に展開できるのでその見解は間違っている」と反論するだろう。だが問いたい、どうしてそうやって話をつまらなくしたいのか。

それではこの調子で、世界をさらに表現可能にまで広げてみよう。表現可能世界には波や繰り返しは無いのか。視野さえ広げれば、これはある。例えば青海波の文様、これは繰り返しであり波だ。他の模様も繰り返す以上は波である。

ここで注意すべきは、繰り返しと言うものをデジタル風に厳密に取り過ぎてはいけない点だ。私たちはもはやアナログの、とがってなくて丸い世界に居るのだ。例えば壺に描かれた青海波は壺の太い部分と細い部分で大きさが違うが、それでも繰り返しであり波である。

更にはルイビトンのバッグのように留め金が繰り返しの邪魔をしても、アナログ的には波である。江戸時代の着物や扇面の模様に良くあるように、青海波が歯抜けであるとか波ごとに色が違っていてもそれは波である。むしろ美術としてはより味のある波なのだ。

瞑想録(その26)

似たようなことは文字を使う文学にもあって、典型的には伏線である。初頭で何気なく出てきた物が結末になってキーワードとして浮上する。これも伝播しているので波である。さらに論理の多くも、響き繰り返すあるいは伝わっていくという意味で波である。

最後に暗黙知、語れないので暗黙知ではあるが、「あの人には出川哲朗が入っている」とか「その動き方のコツはバスケの要領でやれば良い」とかの例を挙げる。周りから暗黙知にも繰り返しが多いことを物語るような状況は、現実には数多く見受けられる。

本日は「人は点であれば理解しているが、こと波についてはまだ入り口にすら立っていない」ことを示しました。

16、言葉のデジアナ

このブログでは、「デジタル vs アナログ」を大きなテーマとしている。具体的にはデジタルはぶつ切りの点もしくはその集まりで代表的には数字であり、アナログは広がりのある塊で代表的には波や絵画である。

他方で先日の記事で、事物をその表現方法により、①可解、②立式可能、③再現可能、④表現可能、⑤暗黙知の5レベルに分けた。冒頭の数字および波でも正弦波は、いずれも①のレベルにあって、最も深くかつ厳密に分析できる。

それではもっと後ろのレベルの、例えば「④表現可能レベル」にデジアナの区別や併存はないのかと言うと、これはある。表現可能とは代表的には言葉や文章だが、単語の意味をストレートにそのママだとこれはデジタルであり、文脈に応じて応用して読むようにするとこれはアナログだ。

言葉は無限個の事物を有限個で表現できるように、一つの単語が幅のある意味をカバーする。例えば「空気」と言っても、本来の意味は呼吸するときの空気だが、応用先の一例として「雰囲気」と言ったニュアンスも持つ。この応用は、本来のデジ的な意味の周りに、実は無限に振動しつつ存在している。すなわちアナログである。

ここで「振動しつつ」というのは、応用的使用になると暗黙知領域に足を入れるのでその分心象が重要になり、心象は常に揺らぎを持つとともにしばしば脳内で無限に響いているという意味だ。この揺らぎが正弦波のようなデジタル波でないにしても、先日の「波の多様性」の記事の意味での振動である。

瞑想録(その26)

五一五事件で暗殺された犬養首相は「話せば分かる」と言った。ここで話すとは今日の記事の文脈で言えば、「デジタル表現のみで意見交換する」という意味になる。ところが元祖暗黙知のポラニー先生も指摘したように、ここまで盲目的なデジタル表現への信頼が、ナチスとソ連の2悪を産んだのである。

つまり真実は暗黙の了解がないと相互理解されない。その意味で犬養首相の弁論主義は余りに幼稚であって、それ自体に何らの説得性もない。それでは「問答無用」と射殺した青年将校が正しかったのかと言うと、問答は無用であったが射殺は正しくないのだ。

日本の明治維新は佐久間象山が唱えた「和魂洋才」の精神で行われて、成功した。技術面では西洋式を取り入れながらも、魂は古来日本の伝統や武士道に則ってやるということだ。そして日本の伝統や武士道とはすなわち、気を読み自然を読むアナログ理解である。

例えば「秋来ぬと目にはさやかに見えネども風の音にゾ驚かれヌル」。古今和歌集収録の有名な和歌だが、見えないものに気付いて驚く、この間合いこそが和の神髄であり武士道精神である。そして典型的な暗黙知であり真実理解の唯一の王道である。古来の和歌の多くは、この心境を歌っている。

この流れを汲んだ青年将校の、和魂は正しかった。ただ残念なことに洋才に欠けていた。ここで洋才とは単に技術のみでなくて、世界情勢を広く俯瞰して合理的かつシステムの的に心得るという意味も含まれている。

青年将校には、この世界情勢や日本の置かれた立場を理解する洋才に欠けていた。つまりここで難しいことであるが、「暗黙知であれば何でも正しい」もまた誤りである。

先の大戦の開戦時点では、日本の軍備は英米のそれにほぼ匹敵していたと言う。開国後わずか70年で、日本は技術的には西洋に追いついていたのだ。これにはそもそも日本人に培われた勤勉さや手先の器用さや変わり身の早さ、それに読み書きソロバンと言いながら教育の鷹さが貢献していた。だが残念なことに洋才は、狭く技術開発にしか生かされなかった。

結局日本人は神仏習合の融通性の高い民族性にありながら、そしてこの融通性のおかげで開国僅か30年後に日清日露の両大戦に勝利を収めたほどなのだが、グロー

瞑想録(その26)

バルな視点を得ることなく先の大戦に進んだ道筋は、和洋習合ができていなかったことを物語っている。

今和魂の例として千年前の短歌を例に挙げたが、こういう、文章も字面のデジタルでなく深い本意のアナログで読むべきだと言う基本的態度は、これが長編小説であっても変わらない。どちらであってもアナログで深い本意を拾わないと、全体のモチーフ理解に至らない。

「古池やカワズ飛び込む水の音」と言う芭蕉の俳句がある。モチーフはカワズよりもその行為の後の静けさと言うか余韻にあるのだが、デジタルな人工知能にとってはこの句を「古池や犬がおぼれて泡の音」と代えても、その価値は変わらない。暗黙知の本意が理解できていないからだ。

本日は言葉と言う応用力のある記号にもデジタル理解とアナログ理解があり、本質が振動で人をしびれさせるアナログ理解でないと本意はくみ取れないということを見ました。

17、アナログの演算(まとめ2)

アナログの演算については先日も記したところだが、本日はもっと要領よくまとめる。

アナログはデジタルと違って、本来が形のある連続体である。だからデジタルのようにとがった厳密演算を求めるべきでなく、むしろ角が取れてかつ網羅のない、蓋然的な特徴において認識すべきである。

当然だが、演算がデジタルと同じく「四則演算と微積分でなければならない」などと言うことは全くない。

<演算1>連想と閃き

デジタルが掛け算九九を覚えればあとは機械でもできるのと違って、アナログの場合はその基本演算は連想と閃きである。連想は①似た面がある等の近傍にあるものか、②「Aと言えばB」と言うようにつながりの深いものを伝えていく演算である。連想が基本ではあるが、無関係に閃くこともある。

<演算2>積と商

瞑想録(その26)

複数のアナログをまとめると積になる。ここで注意すべきことはデジタルと違って、単純な並列になるとかまとめて集合になると言うことはなく、むしろその元(もと)の元(げん)同士の相乗効果が大切である。なお任意の元について、常に積が作れるわけではない。

例えば日本人一人一人とその相乗効果である日本国民、あるいはミクロ経済学とその相乗効果であるマクロ経済と言った感じである。相乗効果の方が元の元よりもしばしば重要であり、かつ元の元から独立している。相乗効果の求め方は基本的に知恵による創発である。

逆に複数のアナログの共通部分を抽出するとそれが商になる。この場合は相乗効果と言うことはあり得ないが、その共通部分について詳細に見ることになる。例えば隣り合う2つの山の共通部分はすそ野であり、そこに観察を集中する。

また商の場合のみに言えることではないが、デジタルは閾値と言う形で端の点ばかりを気にするのに対して、アナログの場合は逆に中央の位置を気にすべきであって、「端がどこか」はたいてい曖昧である。

＜演算3＞和と差

これまでも「素朴な疑問と意外な気づき」で何度も見てきたが、素朴な疑問はしばしば、既存の常識と現実の微妙な違いから始まる。この漠然とした違和感、及びこの違和感を増幅させてその違和感を同定する作業が差である。

他方で和は、有限個のアナログを基にあるいはヒントに、内在する蓋然的な傾向を見出すことである。帰納法と称して科学で行っている行為の、素朴な形でもある。見出す力はこれまた知恵と勘であって、デジタルのように形式さえ覚えればあとは自動的に求まると言うことはない。

また、ここで見出されるべき傾向は、ヒントにした元の元(げん)の全部に関わる必要もなければ、全部に例外なく該当するものである必要もない。あくまでもこれらをきっかけにして、新しい傾向の気づきに至れば良いのである。

＜演算4＞デジ落ちとアナ上がり

アナログはそもそも連続体であるから、この中の1点つまりデジタルを「落とす」ことができる。なお有限個のデジタルが落ちた後も元のアナログは何等の変更も受けない。

瞑想録(その26)

つまりこの手の引き算に関して不変である。これを神学にしたのが一神教の神と人との関係である。

このデジ落ちと反対の演算がアナ上がりである。点列であってもある程度以上が、不連続であってもつながると、それは一定の傾向を見せる。例えば布の模様のステッチのようなものである。これらの究極は独立したアナログであり、このように部分から全体を知恵によって見ることがアナ上がりである。

＜演算5＞波動と演算子

波動とは繰り返しあるいは伝播が永続的な状態である。一般に言われる正弦波は波長と振幅だけで決まるのでむしろデジタルであり、アナログ波は繰り返しが蓋然的であれば形に拘らない。例えば抜けのある青海波模様や、文学の伏線も波動である。

演算子はエージェントとも呼ぶが、順次行われる作業であって、後工程が前工程に作用する形を取り、かつ一般に順序的である。但しアナログの場合は前工程に作用することにより、これに影響を与えうる点が異なっている。

* * * * *

このようにアナログ演算をまとめたが、ここには微積分のような微妙な演算はない代わりに、一々場に応じた知恵と気づきを必要とするところが妙味である。本当の地アタマはアナログで測られる。

18、創発

昨日は「アナログの演算(まとめ2)」と題して、アナログに固有と思われる演算を列挙した。その特徴は、デジタルの四則演算が極めて形式的かつ機械的であるのに対して、アナログの場合はその多面性ゆえに、常に気づきと知恵を必要とすることだった。

常に気づきと知恵が必要、これはその各人の①地アタマの良さや②経験の深さや③普段からの多面的な見方が反映する。きわめて多彩でワクワクする状況であり、霊長類の長である人類が本来やるべき事柄であり、学校で習うべき事柄はこちらではないかと思わせるほどである。

瞑想録(その26)

知恵と気付きによる行為、それには「創発」という言葉が適している。言ってみれば1を聞いて10を知る以上に、0(ない)から1(ある)状態を、ノーヒントで思いつく行為である。こちらの方が秀才を超えて、天才であるという響きがある。

しかし創発をこのように「無から有価物を発明する行為」だとするならば、何もアナログ演算に拘る必要はないのではないかと言う考えもありうる。学校等で習うデジタル演算の無機質性に対抗するために、デジタルの反対であるアナログを打ち出し、かつこちらに固有の演算を探していと言うことだ。

創発が習慣付きさえすれば良いのだから、もちろんアナログ演算と言うまとめにも意味はあるが、この際は創発一般に瞑想の軸足を移して良いのではないか。ただここに問題がある。一般的な創発を対象とすると、それを引き出すあるいは整理して系統づける軸が、見つかりにくいのだ。

全ての創発的な局面において、そこに必要な知恵や捻り方は一々異なっていて、法則や定石と言うものが見えない。だから論理学習はおろかケーススタディすら限界があって、結局は場数を重ねて自ら鍛えるしかない。あるいは山伏やマタギになって、自ら自然をさまようかだ。

もっともこの「定石がない」状態はアナログ演算でも本質的に変わらない。いくつかの演算に種類分けしたのちに、そのケースに合った連想や相乗効果を具体的にどう見つけ出すかと言うと、結局これが再びケースバイケースになってしまう。

ここで過去の偉大な気づきを振り返って、その発見に何か系統があるのかを見てみよう。人は叫び声のもとになって言葉を生み出し、有限個の言葉で無限個の多様な局面を表すために抽象能力が発達し、これが考える習慣を招来して文明に至った。

ここで人類が文明に至るのに重要だったエポックとは、物事を抽象化する能力である。オオカミが居る場合も岩が落ちそうな場合も、場面は全く違うのに「危ない」と言う同じ言葉を使う原理だ。この原理に気付いて人は大きく進歩し、その先に今の科学技術があるとあってよい。

科学のこと定着の契機は、ニュートンの力学原理やコペルニクスの楕円軌道や冶金家による化学反応の発見であるが、これらはいずれも錬金術や占星術の「つまらない副産物」であった。これらの原理は単に当たり前を記しただけで、錬金も占星も出来ない。つまりつまらない。

瞑想録(その26)

それではもっと下ってアインシュタインの相対論やプランク等の量子仮説はどう思いついたのか。当時の大部分の学者はこれらの元になったマイケルソン・モーレーの実験や黒体輻射の実験を、間違いだと思って相手にしなかった。

仮にこれらの実験が本当だとすると、「今までの常識のどれか最低1つは否定すべきだ」と言う、バカバカしい理屈になるからだ。そしてこの愚かを実行した上記2名が、新たな時代を切り開いた。この辺の筋は私がこれまで思考実験をしてきた、「素朴な疑問と意外な気づき」に似ている。

ただこの創発の過程で私が経験したことも、重要な留保がある。それは「素朴な疑問の気づき方や、ましてやその答えとしての意外な気づきへの至り方はそれこそ幾万通りもあって、決して自明に一意ではない」と言うことだ。相対論や量子論の時も、多くの議論と仮説があったことだろう。

もっと身近に、漫才師たちはどうやって受けるネタを思いつくのだろう。受けたネタも多くあるが、今でも良く分からないのがタカ&トシの「欧米か！」だ。どこが面白くて受けるのか、そもそもあのネタを偶然でないとしたらどう思いついたのか、見当もつかない。まさに創発だ。

最近広告デザイン展を良く見に行くが、これら消耗品としての広告デザイン、これがまた一々よくできている。キャッチコピーにしてもメイン画像にしても全体のバランスにしても、大きな全体構想からフォントの種類まで、良く考え抜かれている。創発の宝庫だ。もちろんこの分野も単一解の世界ではないが。

そもそもこれら創発の能力や傾向は、①先天的な要素と②後天的な要素があるように思う。生まれつき勘が良くて変わったことを想到できる人と、そうでない平凡な人がいる。他方で人に基本的な空間的距離感ですら、ミルクを取るとかの行為を通じて後天的に習得している。

結局世の中は創発が系統化できるほどに単純でなく、また系統化できないからこそ創発だと言うことだ。創発をここで再定義すると、「少ないヒントからヒントをはるかに超えた気づきを得ること」となる。

19、山の心

瞑想録(その26)

江戸時代の藩校や寺子屋ではもちろん戦前も必読必修の書であったものに、孔子の論語がある。論語は人の道を説いた高度な蓋然論理の塊だ。きわめて実用的な書であり、最近の教育にこうした人格形成教育がないのを、私は嘆く。

ここでちょっとおさらいをしておく。孔子は今から約2500年前の、中国が春秋戦国時代と呼ばれた頃に生きた人で、論語の目標は人における秩序の整理と奨励であった。仁義礼智信の5語と、忠と孝の2文字を基本に、人のあるべき道を説いたものである。

彼が見本としたのは、彼を遡ること数百年の周の初期の時代であった。周の文王は、その前の殷の紂王が権力に溺れて乱脈を行ったことに、民を代表して憤慨した。そして「天の命が革(改まった)」と宣言して紂王を倒し、善政を敷いた稀代の王である。周公旦とか太公望等の、名宰相にも良く補佐された。

この時代を模範にしつつ、これとは反対の乱世に生きた孔子の秩序とはすなわち、上下の秩序であり天の理の地上への反映であった。特に君子(立派な人物)になる方法、及びこれと小人(つまらない人物)を見分ける方法に、多くの言葉を用いている。悪平等の現代には、一矢報いるところがある。

私もほんの斜め読みで拾い読みをただけだが、以下にいくつか例を挙げよう。

・子曰、巧言令色、鮮矣仁。(学而第一)
(シイワク、コウゲンレイショク、スクナシジン)
口先だけで飾ったことを言う奴は、およそ信用できない。

・子曰、放於利而行、多怨。(里仁第四)
(シイワク、リニヨリテオコナエバ、ウラミオオシ)
私利私欲によって行えば、多くの人に怨まれる。

・子曰、君子求諸己、小人求諸人。(衛霊公十五)
(シイワク、クンシハコレヲオノレニモトメ、ショウジンハコレヲヒトニモトム)
立派な人は事を自分の責とし、小物は失敗を他人のせいにする。

まあこの程度はある程度人生経験をした人にとっては常識かもしれないが、現実の場面で実適用するのはそう言う人にとっても結構至難である。ましてや今なら下手をすると、「えこひいき」とか「差別」とか「愛情がない」などと非難されそうな究極の真実を、歯に衣を着せずに語り尽くしている。

瞑想録(その26)

次の例はそれぞれ、孔子の弟子の荀子と荘子に依る言葉だが、更に味わい深く発展している。

・君子豹変、小人革面。(易経、沢火革)

(クンシハヒョウヘンシ、ショウジンハオモテヲアラタム)

立派な人は根本的に変わり、つまらない奴は見てくれだけ変える。

・君子之交淡若水。(荘子、山木)

(クンシノマジワリノアワキコト、ミズノゴトシ)

立派な人の交遊は水のようにあっさりしたものだ。

こうして人の道を説いた、つまり宗教ではなく真実を語った孔子の教えだが、その後儒教とも呼ばれて一種の宗教のように扱われ、かつ時の為政者に依って忠と孝ばかりが強調されて、民をたやすく収める政治の道具として利用された。その典型が「間違っている親に従え」と言う、家制度である。

もちろんこう曲解した責任は為政者にあるが、曲解される隙が孔子と論語の側にもあったと言わざるを得ない。そしてその隙とは、孔子の言葉が対人関係と対社会関係に限られていて、自然との交流と習得について何も語っていないことである。

古今東西、たとえ始まりは事実の教えであっても、その内容が対人や対社会に限られていると早晩それは宗教化し、さらにイデオロギー化(教条化)する。これは一神教のキリスト教やイスラム教に於いて特に顕著であるが、仏教にもこの向きはあり、そのためにいわゆる部落差別が発生した。

特攻隊や家制度だけ見ていると、自由・平等・博愛を打ち出せたキリスト教の方がまだマシであるかに思えてしまう程だ。実際にはキリスト教のプロテスタントが宗教と言うよりは道徳であって、低い分だけ縛りが弱かっただけなのであるが。

結局イデオロギーに陥らない方法は、自然と直接に接するアニミズムの心、山や川や岩や滝や木や洞窟や自然の生き物に接して、その尊さや「自分もその一環であってすべては大循環している」ことを、体で感じることである。そしてこうして得た真理は、言葉では表せないし表そうとしてはいけない。

こういう生き方をしている人々に山伏、いわゆる修験道がある。ただし現在の修験道は仏教の影響を大きく受けているので、古代の山伏、仏教が入る前の自然を恐れ敬う素朴な人々の心にはいかに帰っていくか、それが重要なのだ。

瞑想録(その26)

それではイデオロギー化してしまって手あかのつき過ぎた論語は、もはや危険思想か。そうやってしまうともったいないが、ここで大切なことは変にへりくだって孔子を神様扱いするのではなくて、孔子をも超える真実を目指そうと言う前向きの心構えである。

最近にカント哲学の人の話を聞いたが、彼らも世の中の諸事象を「カント哲学に鑑みるとこういう解釈になる」とカントの内側だけで、あたかもカントの著作を聖書のような不可侵なものとして扱って、それを基に世の中を解釈するだけで、カントを乗り越えようと言う態度は全く感じなかった。

カントでさえ神になってしまうのなら、孔子などももちろん神である。ただ大乘仏教は「仏に会ったら仏を切る」と言っているように、開祖仏陀をも超えた深い悟りを得ようとする心構えと、それに伴う創発がある。この絶えざる創発が思想を生きたものにするのだ。

・子曰、学而不思則罔。(為政第二)

(シイワク、マナビテオモワザレバスナワチクラシ)

学習しただけで思索のない人は、暗愚すぎて使えない。

孔子もこう言って、常に思索して更新することの重要性を説いている。今の儒教者たちは言わば「論語読みの論語知らず」の向きがある。論語復活のコツを一言で言えば、山には山の、そして鳥には鳥の心があることを知ることだ。

20、イデオロギーと現場主義

先日は「山の心」と題した記事で、高い教えが教条化したイデオロギーに堕して行く過程を見た。特に共産主義に見られるように、徳や自由の歯止めのないイデオロギーは殺人鬼である。そしてこうなる最大の理由は、現実と乖離して上辺の理想論ばかりを振り回すことだ。

そしてこの現実を無視したイデオロギーの、対極にあるのが現場主義だ。どこであろうと会社に入ると、前任の鬼軍曹に真っ先にこれをたたき込まれる。曰く「現場・現物・現状」の三現主義、これ以外ありえないと言う洗脳だ。たしかに三現主義には、少なくともイデオロギーの弊害はない。

それでは現場主義こそが最上の教えなのか。こう言うとこれがそうでもない。第一に現場主義には人格の涵養がない。単にドブネズミのように工場をはい回るだけなのだ。

瞑想録(その26)

もちろん現場の細かい問題点の解決には役に立つが、その大元にあるのは利を増やそうと言う拝金主義である。

加えて現場主義は、個々に場当たり的であって法則がない。だから地アタマの悪い人でも出来てしまって、通例は君子よりも小人が評価される。これはこれで一種の極端なのだ。それではイデオロギーも現場主義もダメだとしたら、一体我々はどうしたらよいのだろう。

結局一言で言うと、現場主義も「主義」と付くから分かるように、一種のイデオロギーなのだ。だからバカほどこれをブンブン振り回して、危なくてとても近寄れない。結局理想と現実を上手に組み合わせるのが優れた経営者なのだが、この「上手に」が典型的な暗黙知なのだ。

人には地アタマの他に、現実生活力と言う重要な才能がある。この世の知恵に長けている人で、一般に株式投資とか競馬競輪のようなかけ事にめっぽう強い。そしてこの才能は学校の成績とは無関係だ。つまり現場生活力は学校では習得できない。

以前に同僚の結婚式に呼ばれて白ネクタイが必要になり、呉服店で3千円を払って購入した。これを中卒の友人に話したら、「バカだね、そんなの駅のキオスクで両面がそれぞれ白黒なものが500円で売っているよ」と教えられた。私はこの時、「こいつって天才じゃないの」と感動したものだ。

私は学校の成績も平凡だったが、それ以上にこの手の知恵が苦手だ。つまり応用生活の才能がない。だからこそこのブログの一連の記事で、「どうやったら創発力が身に着くか」をしつこい程に追いかけていて、まだたどり着けていないのだ。

そんな私のヒットを、少ない内から挙げてみよう。芥川賞作家の村田沙耶香さん、この人の代表作の「コンビニ人間」、地元の図書館では1000人ほどの予約者が付いている。これでは最後に人が借りられるのは3年以上先だ。そこで私はふと、「賞ならばどこかの雑誌に掲載されているはずだ」と閃いた。

早速ネットを検索してみると、文芸春秋のバックナンバーに掲載されている。そしてそのバックナンバーを図書館で探すと、文芸本の棚とは全く離れた雑誌コーナーの隅の隅に残っていた。こうして私は待つことなく「コンビニ人間」を読むことができた。

瞑想録(その26)

こういう応用力や気付き、どんな事項にも常にあるわけではないし、こういう知恵を発見する系統的な法則があるわけでもない。でもこういう気づきこそが人類の究極の知恵であり、自分を振り返れば大学に求めて結局無い物ねだりだった知恵だ。

逆に他人に指摘された知恵の例を挙げよう。ある人に「最近洗濯屋とか和菓子屋とかはもうダメですね」と言った所、「屋のつく商売は全部だめなのですよ」と返された。この人の気づきの方が、よほど深くかつ統一的に世の中の動向を指摘している。数学者みたいだと感動した。

そしてここまでに挙げた例、ネクタイと人気の本と屋号ビジネス、いずれも深い気づきではあるが、そこに一定の蓋然法則や似た面があるかと言うと、これがない。結局知恵や気付きは各論過ぎて、集団授業や理論学習はもちろんのこと、ビジネススクールが得意のケーススタディにも乗らないのだ。

そしてこのケーススタディにすら乗らない「法則」の見出し方、これを私はこれまでの人生でライフワークとして必死に求めてきたのだ。私は学生時代に数学が得意だったが、結局専攻しなかった。今ならその理由は一言で言える。数学はこの上ないイデオロギーだからだ。

するとここでまた「イデオロギー対現場主義」に戻ってしまうのだが、大抵の分野は、学問であってもそのほとんどが、「大きい所は理論で細部は各論」と言う形を取っていることに気付く。以前に指摘した検索技術もそうだし、トインビーが法則化した歴史学だって、この分野に従事する学者の大部分は地道な地方歴史をやっている。

最近に日本の地形の成り立ちを解説する本も読んだ。大まかにはプレート理論と古典力学で説明できるのだが、「なぜこの地方は山が多いか」と言った各論になると、コアボーリングの結果とか年代測定法とか古文書解読と言った、泥臭くて頭が悪くてもできる作業になる。

私は頭こそ良くないが、好奇心の塊のような人間だ。そして希望としては地道なことはそちらの人々に任せて、自分は知恵で大きく見抜くようなことをやりたい。そう言う気持ちでこれまで、学校や会社で満たされずに来たが、最近思う。

もしかしたら世の中はすべてが「大きな法則と細かい各論の組み合わせ」で出来ていて、「泥臭いことは抜きにして見抜きだけやりたい」と言うのは、少なくとも「まとまった

瞑想録(その26)

一分野をやろう」と言う限り不可能な希望ではないのか。そして本当にこれが不可能ならば、私は「一分野をやる」をあきらめたい。

つまりまとまりがなくても「素朴な疑問と意外な気づき」を食い散らかして生きたいのだ。私を孔子と比較するなど愚かなことだが、孔子先生は彼の言動について、引用文献の提示を求められたことがあっただろうか。

21、創発の源

私はこれまでに、人の最高の能力は創発力つまり「第三の道」を見出す能力であり、これを発揮するのに必須なのはアナログ的な柔軟な見方であって、数学や理論物理のようなデジタルな発想では何も浮かんでこないことを指摘してきた。

そしてこの創発能力とは、より大元の素過程で見ればおそらく主に、①意識下の連想と、②普段からの多面思考の経験であろう。そもそもアナログの基本は連続体であり多面的であるので、その多面をいかに多く引き出しうるか、これが肝要である。

ここで連想とは、①「針と言え糸」と言うようにつながりの深いものか、②草餅と団子の玉のように似ているかのどちらかであることが多い。そして多面思考とは一見荒唐無稽なもの、例えば「もし地球が丸くなかったら」などと空想してみることだ。

ところでこの創発だが、実は我々人間はこの行為を1日に何百回も行っている。朝起きて顔を洗い朝食を食べて着替えて出かける。ほとんどルーチンだが、ちょっと物があれば避けて通るし朝飯が歯に引っかかったらお茶を飲んで流し込む。こういったバリエーションも、小さいながら創発の結果である。

更に通勤電車に乗って混み具合によって自分の位置を決め、あわよくば席に座ろうとする。もし事故等で電車の運行に支障が出たら、素早く振替ルートを考える。これらの行為は日々突発的であり、先の朝の例以上に実は創発をしているのだ。

これらの「分かりやすい創発」のプロセスをつぶさに観察してみると、それらは一々過去の経験の応用であったり、「こういう場合はこうする」と半ばテンプレになって固定されたモードの応用であったりする。結局小さい創発は、連想か当てはめか、普段の雑念思考の怪我の功名だ。

瞑想録(その26)

また、詐欺に遭わないように気を付けたり、ずるい同僚に成果を持っていかれないように注意するその端緒は、それまでに培った社会常識と照らしての「小さな違和感」、つまり「はっきりとはわからないがどこかが違う」と言う感性である。これも物差しは、それまでに身に着いた常識である。

さて、このように創発は極めて身近ではあるのだが、これ以降はこういう身近を超えた、「これはすごい」と思えるほどの、少なくとも特許になるとか美術展に出品できるほどの創発に注目してみよう。基本は同じでもそこに何かの、「発想の法則」が見えてくるかもしれない。

一般に特許や発明の場合には、何らかの目標が上司等から天下りで与えられる場合が多い。これに興味がない内は苦痛ではあるが、視点を変えればその課題周りだけを瞑想すれば良いことである。課題そのものがヒントになり、それ以上考える必要がない。

このヒントを基に今上で見たように、連想の輪を広げて行ったりあるいは他の似た発明を参考にしたりとか、いわばさほど頭が良くなくてもできるルーチン的手法で、結構ノルマは果たせる。思いつけないものは、初めから原理的に不可能だったと思えば良いのだ。仕事などそんなものだ。

美術の場合でも展示によっては課題に方向性があり、また自分の持ち味や技法はそうそう変えられないから、その中で何か今まで見た中で印象に残った光景とか、あったらいいなと思う現実的にはあり得ないようなファンタジーとかを、形にしていけることになる。

ただ発明にしてもアート制作にしても、仕事や儲けやノルマを離れれば、人はできれば「自分にしかおよそできない」ことをやりたいものだ。頭が良い人はもちろん、誰でも個性があるからその個性を思いっきり発揮したい。もし可能なら、アインシュタインやピカソのような「外道もの」を形にしたいだろう。

人の本能は自己の個体安全のためにあるがその一環として、自己実現や自己表現はたとえ称賛されなくても自然な喜びである。豆コーヒーしかないところにインスタントコーヒーを想到すれば、これは愉快だ。唐傘しかないところにビニール傘をもたせれば、これも愉快だ。

瞑想録(その26)

パンやアイスを見ていて、「これらがキャラクターだったら面白い」とふと気づいたやなせたかしさんは、漫画の「アンパンマン」を作った。元祖擬人化だ。石森章太郎さんは「仮面ライダー」を作ったが、ここで「マスクを付けたら危なくてバイクなど運転できないだろう」などと常識が勝っていたら、このヒーローはなかった。

このように人を喜ばせる、あるいは少なくとも自分が喜ぶ創発とは、①ちょっとした連想つまり他人と経路の異なる連想ルートと、②普段からの多数の雑念思考と、③そしてそれらを通すために代替として捨てる常識の選別をすることだ。事物を多面的に見られる人ほど成功に近い。

人には多い少ないは別として好奇心がある。好奇心自体はやはり多面的な自己保存を達成するために人に与えられた能力であるが、今のように危険が少ない時代に、これをより高尚な創発の為に用いようと言うのは、人として自然なことだ。

結局創発の法則とは結局、好奇心の法則でもある。

22、過ぎた物の価値

先日にとある画廊で、著名な本の装丁画家である平野甲賀さんの作品展を見てきました。平野さんが装丁を始めたのは半世紀前で作品展数は数百点、しかも装丁画だけでなく本そのものが陳列されていて、実際に手に取ることができました。

一般に連載小説の文字部分については、良く出版されて後に残るのですが、文中の挿絵や本の装丁デザインは、脇役で目立たないせいかあまり後に残りません。その意味でこの展示は貴重でした。平野さんのデザインの多様さと斬新さは、今でも通用する程でした。

むしろ驚いたのは本の内容の方が、もはや時代遅れ過ぎていたことです。わずか40年前と言えは当時学生だった人の多くがまだ生きているでしょうに、「これはもはや歴史的価値しかなくて再版など考えられない」と思うものばかりでした。以下に該当の著書名をいくつか挙げてみます。

抒情の変革__戦後の詩と行為
ジャズの前衛と黒人たち
何よりダメなドイツ
革命の中の革命

瞑想録(その26)

シモーヌ・ヴェイユの世界
ブレヒト・ノート
ジャズ・カントリー
わが隣人サド

ボードレール
マン家の人々
五月革命の記録
あたしのビートルズ

ローリング・ストーンズ
もう一人のサルトル
嗚呼鼠小僧次郎吉
フッサールの現象学

マルクス主義と現代
フロイト左派
ゲーテの木
ディラン、風を歌う

東京昭和10年
満州昭和15年
ミック・ジャガー
ポケットの中のチャペック

ギターをとって弦をはれ
明治からの伝言
つげ義春とぼく
たたかう音楽

美空ひばり物語
植草甚一主義
ほんやら洞の詩人たち
実録越山会

瞑想録(その26)

これら以外にも題名のみを取れば今でも通用しそうだけれども、「中をパラパラめくってみるとあまりにも古色蒼然とし過ぎていて今はおよそ読む価値のない」、本ばかりでした。私はその時に、ちょっとニヒルな気持ちになりました。

わずか数十年前の仕事がまとめて全部無駄で、単にお天道様のエネルギーを自己満足で無駄に垂れ流していたに過ぎなかったのでしょうか。もしそうならばドッグイヤーの今日、今日我々が真面目にやっている仕事もすべて、10年後には無駄事の一言で片づけられてしまうということでしょう。

でも家に帰って良く瞑想してみました。今から150年前の明治維新の際に、日本がなぜ欧米諸国に分割統治されて植民地にならなかったのか。これについては以前から考えていました。もちろん理由は沢山あるでしょうが、そのうちの一つに、日本の当時の教育レベルが高かった点が挙げられます。

ここで言う教育とは藩校や寺子屋によるもので、その教育内容はいわゆる読み書きソロバン、四書五経の素読と講釈が主でした。欧米の科学技術教育とは全く違います。それでもなおこの古い教育なりの秩序と分析の精神が、欧米の先端科学技術を学ぶのに、その素地として役に立ったわけです。

この事実を振り返ると、たとえ半世紀ほど前の本が今はもうほとんど意味をなさなくて歴史的価値しかないとしても、①当時の人々は楽しんだわけですし、②その時の教養が現在の文化の素地になっていると言うことで、決して無駄とは言えないと結論出来ました。

23、「トリーズの発明原理40」を読んだ

先日「I-TRIZ」の本を読んで紹介しましたが、この本は「使いやすさの改良」に当たる「I」の部分、言い換えれば前後処理の部分の説明がほとんどで、肝心の発明原理そのものにはほとんど触れていませんでした。

このせいで「I-TRIZ」は、役に立たないことの代名詞である「QCストーリー」と大して変わらないものになっていました。出たとこ勝負しかないので。そこで今回は元祖TRIZ40を説明した題記の本(高木義徳著)を読んで、直接的に瞑想の肥やしとしました。

瞑想録(その26)

TRIZは旧ソ連で開発された、「発明の類別分類」です。新発明を着想しやすくするために、過去の特許を精査してそのエッセンスをまとめたものです。この本では40の原理を、3つの系列と9個のグループに分けて説明しています。以下にグループごとの原理名を列挙していきます。

・構想系

グループ1(分ける): 分割原理、分離原理、局所性質原理、非対称性原理

グループ2(合わせ): 組合せ原理、汎用性原理、入れ子原理、釣り合い原理

グループ3(事前に): 先取り反作用原理、先取り作用原理、事前保護原理、等位性原理

・技巧系

グループ4(変形): 逆発想原理、曲面原理、可変性原理、アバウト原理

グループ5(効率化): 他次元移行原理、機械的振動原理、周期的作用原理、連続性原理

グループ6(無害化): 高速実行原理、禍転じて福となす原理、フィードバック原理、仲介原理

グループ7(省力化): セルフサービス原理、代替原理、使い捨て原理、メカニズムの代替原理

・物質系

グループ8(変材): 流体作用原理、薄膜利用原理、多孔質利用原理、変色原理、均質性原理、複合材料原理

グループ9(変相): 排除・再生原理、パラメーターの変更原理、相変化原理、熱膨張原理、高濃度酸素原理、不活性雰囲気原理

これら9グループ40個の個々の原理の、個々の内容については引用本を見て下さい。本日の記事では発明に限らず創発一般を対象に、どういう原理が良く利用されているかを、身の回りの一般日用品から見ていきます。その際に今回の40原理に、言葉を強引に限定しません。

・目覚まし時計: 振動原理、連続性原理、周期原理、再生原理、不要時音なし原理

・エアコン: 組合せ原理、相変化原理、分割原理、フィードバック原理、薄膜利用原理

瞑想録(その26)

- ・プリンター: 組み合わせ原理、薄膜原理、熱圧着原理、コンパクト化原理、流体作用原理
- ・保険証: 貨幣代替原理、本人確認原理、不要情報排除原理、作業平滑化原理、共済原理
- ・カレンダー: 情報伝達原理、変形可能原理、画像文字混合原理、薄膜原理、収納原理
- ・総合感冒薬: フィードバック原理、一人十役原理、生体作用原理、アバウト原理
- ・美術展のフライヤー: 情報伝達原理、画像文字混合原理、薄膜原理、シズル原理
- ・督促状: 通達原理、強迫原理、貨幣代替原理、作業平滑化原理、平等原理、社会秩序維持原理
- ・図書館: 文化促進原理、社会資本有効活用原理、平等原理、社会秩序維持原理
- ・下水道網: 社会秩序維持原理、保健促進原理、流体原理、分離原理、アバウト原理
- ・ティッシュボックス: 収納原理、連続性原理、薄膜原理、先取り作用原理、圧縮成型原理
- ・バスのストップボタン: 動作保持原理、通達原理、意思表示原理、全員伝達原理
- ・通勤: 連続原理、繰り返し原理、分離原理、詰込み原理、隙あれば原理、大勢に順応原理
- ・賄賂: 潤滑油原理、隠匿原理、貨幣代替原理、非対称性原理、利益誘導原理、リスク原理
- ・野菜: ビタミン補給原理、色彩原理、多様性原理、品種改良原理、利他行為原理
- ・クラブ活動: 先取り作用原理、完全化原理、喜び増進原理、使い捨て原理、逆発想原理

ここではTRIZの40原理にこだわることなく、より自由に存在原理を連ねてみました。そもそも発明をすることなど私のライフワークでも何でもありませんし、発明品ばかりが役に立って世の中にあふれているわけでもありません。40個に無理やりはめ込んでも、返って見えなくなってしまうです。

今後は発明と関係のない種々の創発の場面を探って、アナログ作用の多様性と法則を見つけていきたいと思っています。

24、「売れるチラシの作り方」を読んだ

題記の本(小野達郎著)を読んだ。別に私は広告業界やデザイン業界に属す者でもなければ、この手の副業による小遣い稼ぎもしていない。だが知らない業界や分野や世界の知識は、瞑想に結構役に立つのだ。まあ美術館や博物館巡りと同様である。

ちなみに私はこの本の前には、「広告の基本がわかる本」(波田浩之著)という本を読んでいる。こちらの本は一言で言うと業界解説であったが、今回の本はチラシの作り方のノーハウについてである。なお大元の広告業界に目を付けたきっかけは、美術系諸大学の卒業制作展巡りだった。

さてそのチラシだが、我々は毎日何気なく何枚ものチラシを、ほとんど読むことなく捨てている。でもこれがまじめに取り組むと、なかなかバカにできない。限られた紙面と言う制約の中で如何に見てもらえるような打ち方をするか、これは制約付き最適化問題の典型である。

特にチラシの第一関門は、捨てられないことだ。少しでも読む気になってもらえるだけで、課題の半分は成功している。先日はトリーズと言う40の発明原理を紹介したが、今回のチラシ本には発明とは違う販売促進のための、やはり数十の知恵が紹介されている。以下に紹介しよう。

- ・訴求を見極める: 需要者が自らも気づかずに欲しい価値を掘り起こす
- ・ターゲットを絞る: 年齢別、性別、職業別、趣味別、収入層別等
- ・メリハリをつける: そそり文句を大きく、画像も混ぜて、色も考える
- ・安心感を出す: 特に高価な品は失敗がないことを強調
- ・不安解消: 不安を例示したうえで杞憂ですと解説
- ・顔出し: 店長や従業員の写真を入れて親近感を出す
- ・お客様の声: 実名入りで「毎日幸せです」、自筆ならなお可
- ・购买前サービス: 「売り」のにおいを消す、冷やかし歓迎
- ・値打ち感を出す: 値段以上の喜び
- ・個性的なデザイン: メリハリとインパクト、色と字体と大きさ
- ・均一価格企画: 分かりやすい、インパクト大
- ・理由: 安い理由や頑張りの理由で納得度がアップ

瞑想録(その26)

- ・特典: 来店だけでも特典、購入すればもっと特典
- ・低価格目玉商品: とにかく一度来店してもらおうと来易くなる
- ・限定企画: 今だけ、あるだけ、あなただけ、客はこれに弱い
- ・祭り感覚: とにかく目出度くて面白いと言うムードづくり

- ・わくわく感: 何かありそう感、絵や短い言葉や色で
- ・分かりやすく: 業界用語や原理解説はNG
- ・インパクト: 自虐とかパロディとかダジャレとか、気安く感じる
- ・形: 大きさ、折るか折らないか、紙の質と色の工夫

これらがこの本で表題化してまで強調しているノーハウ群だ。まず①捨てずにチラ見してもらおう、②煽りとメインの写真くらいは見てどの分野のチラシか知ってもらおう、③興味がある分野なら細部まで読んでもらおう、④来店だけでもしてもらおう、と言う順序になる。

分野や商品にも依るが、チラシを配布するエリアを適正化しても、来店率は10%台程度だと言う。家をそろそろ買いたい人はマンション広告を必ず読むだろうが、おじさんがコスメの広告を読むとは思えない。チラシは新聞に挟んだりポスティングしたり駅で配ったりと色々だが、半分以上がゴミ箱に直行だ。

好奇心の強い私でも、①まず新聞は取っていないし、②郵便受けのチラシは請求書等重要なものだけ頂いてあとは嫁様に渡してしまう。駅で配布のチラシも、ティッシュがついていなければそもそももらわないし、もらったらティッシュだけポケットに入れてチラシは捨ててしまう。

さてこれからが本日の本題なのだが、ちらし作成のノーハウを、トリーズの時と同様に原理化してみよう。こちらは新規思い付きの原理ではなくて、旧来のノーハウでも良いから良い意味での差別化をする、コスパが良くて目立つための原理である。

- ・捨てずに見てもらうノーハウ

形状特徴原理、紙質選択原理、色彩組み合わせ原理、デカ文字大きさ原理、ファミリー巻き込み原理、パターン化原理

- ・興味を持って来店してもらおうノーハウ

瞑想録(その26)

特典原理、ポイント原理、ちらし持参原理、展示試乗会原理、友の会原理、お試し無料原理、均一価格原理

ここで、そもそも興味もない人にも訴求したいのか、あるいは今その分野に需要がある人にだけ見てもらえば良いのかという選択がある。大抵のチラシは欲張らずに、後者を狙って作ってあるようだ。

これら一連のノーハウを見てみると、発明を目的としたトリーズとは原理が結構違うようだ。トリーズの原理は強引詰込みだから、あるいはチラシの原理も包括できるのかもしれないが、あえてそうしない方が、視点が直接かつ多様になって良い。

先日たまたまジャパネットの宣伝を見た。もう2代目なので声に特徴はないが、「今は布団1枚では寒いけれど2枚では熱い季節ですよ」と、時代感に合わせて同情してもらい、まず皆の関心をそそった。思わず最後まで聞いていたら、結局ブランケットの宣伝だった。

宣伝と言うのも発明と同様な所があって、原理はあくまでもガイドラインに過ぎない。良い物作りあるいは宣伝とは、その具体的な対象物に如何になり切るかの、個別の熱意である。その究極が営業と言う職種だ。

2018. 05. 05