

平成30年(西暦2018年)7月

瞑想録(その27)

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. 05. 07

1、「気候文明史」を読んだ

「気候文明史」(田家康著)を読みました。副題は「世界を変えた8万年の攻防」です。人類の発生は40万年前のアフリカと言われていますから、人類の地球拡散から現代までの文明化や民族の興亡等の諸事象の多くが、気候変化が原因や起因であると言う主張です。

瞑想録(その27)

実はこの本の前に、「日本列島100万年史」(山崎晴雄と久保純子著)も読んであり、こちらの副題は「大地に刻まれた壮大な物語」です。先の本が近年の世界人類とするならばこちらは「日本の今の地形のでき方とそれが住民に与えた影響」で、これらのスコープは微妙に重なっています。

「100万年史」の方から先に概説します。日本列島形成の原動力は、太平洋プレートとフィリピンプレート、ユーラシアプレートの下への沈み込みの、淵の褶曲部分が始まりでした。これが力の微妙なつり合いで弧状に張り出しました。寒冷期には海が退いて大陸と陸続きでした。

この弧状活動が今にも残るのが、火山列島とフォッサマグナ(日本アルプス山脈)及び中央構造線(吉野川から阿蘇山まで)で、更には伊豆諸島や箱根や富士山です。弧状日本を太平洋プレートが東方から押すために、東日本は脊梁山脈、西日本は雁行配列の山地帯になっています。

寒冷期には海退して陸続きだったために、日本でも恐竜の化石やマンモスの化石が出ます。また火山活動がかつてから活発だったことは、ボーリングコアの火山灰や花粉の分析と言う地道な作業によって裏付けられています。さらには炭素や酸素の同位体比分析でも多くのことが分かります。

地方別には、北海道では大雪山系には氷河期がありました。東北では三内丸山がかつては海進によって海辺にあったのですが、海退とともに放棄されました。関東では関東平野が広いのは、かつては浅瀬の海底にあった上に、火山灰が平に積層したためです。

中部では富士山が美しいのは噴火の溶岩が初期の粘性が低いものだったためで、遥か将来には変わって来るでしょう。近畿では京阪奈を囲む三角帯が、微妙な小競り合い的地殻変動を繰り返しています。中国・四国では南海トラフがいつ動いても驚きません。九州では始良火山の爆発で南九州の縄文人がまとめて蒸発しました。

続いて「気候文明史」の方に移ります。こちらのスコープは8万年なので地形の変化はほとんどないですが、やはりコア分析や同位体分析等により、世界が温暖期と寒冷期を繰り返していたことが分かります。その温度差は平均で5度以上ですが、地域によっては20度に及ぶところもありました。

瞑想録(その27)

気温が1度違うだけでも森林地帯・草原地帯・砂漠地帯は結構動くので、この寒暖差は劇的です。この周期変化の主な機動力は、①地球の公転平面の歳差運動と、②太陽の黒点の変化及び、③上空の気流の変化の3つです。もちろんこれ以外のローカルな理由は山ほどあります。

寒冷期に氷雪が増えると、これは太陽光を反射するので、更に寒くする方向に働きます。また氷河によって海洋の境界が変わると、海水表面の海流の道筋は極めて微妙なので、これまでやってきた暖流が来なくなって、さらに寒冷化することもあります。

人類史を見ると、①8万年前の人類拡散期、②1万年前の文明発生期、③2千年前の民族大移動期、④13世紀の世界的なペスト発生期、⑤15世紀以降の大航海期等、なぜか主要事象が申し合わせたように世界で同時に起きていますが、この本はその原因が地球規模の気候変化であったとしています。

例えば温暖になると人は北進し、狩猟に替えて農耕を始め、都市を形成していきます。そしてそののちに寒冷化すると、食料を求めて争いがおこり、多くの人々が餓死し、北方の耕作地は放棄され、民族が押されるように大移動します。今までの歴史はこの繰り返しです。

面白い所では、人は農耕を始めてからその機動力として、牛、馬、犬、猫等の動物を家畜化しますが、動物の遺伝子は植物の遺伝子より人類にはるかに近い。これによって家畜を介してコレラ、赤痢、ジフテリア、破傷風等の疫病が人に感染して多くが死ぬが、生き残った人々には免疫ができる。

ところが新大陸には家畜と言ってもアルパカ程度しかいなかったもので、今挙げたコレラ以下の疫病に耐性がなく、これによって銃剣による殺戮よりよほど先に、よほど多くのほとんどの新大陸現地人は全滅してしまったと言うものです。

これらは一例で、この本には豊富な文献と洞察で、ローマ帝国の滅亡やジンギスカンの世界征服と言った、なぜか突然に起こった歴史上の大事件の多くについて、「確かに気象要因はあった」と思わせるほどの説得力で、理由を説明しています。

ただこれらの本を通じて思ったことは、日本列島のでき方にしても気候に起因する文明の興亡も、いずれにも壮大なロマンを感じるのですが、これに携わる研究者の日々の研究活動のほとんどは、掘り起こされたコアの花粉分析とか、局地までたどり着いての同位体分析とか、きわめて地味です。

そしてどちらの啓もう書にも、「これは啓蒙書であって学術論文ではない」と言う断りがしてあります。学術で判明することは断片的であり、論文間をつなぐためにはどうしても、健全ではあるけれども一定の推測を入れざるを得ません。推測の時点でもはや学問ではないのです。

この地味作業と全体観の決別は、半世紀前に歴史哲学者のトインビーが歴史に法則を持ち込んだ際にも、毎日発掘や古文書を研究している地味な研究者達からありました、「冒涇であって研究ではない」と避難轟々でした。しかもこれらはすべて蓋然法則ですから、反例などいくらでも出せます。

これら一連の研究の現場主義や、かつて見た検索技術の各論的地道さを思うときに、一体霊長類の長である人の知恵が生かされる所はどこにあるのだろうか、悲しくならざるを得ません。

2、「ノラクロ」のどこが面白いのか

田川水泡による漫画の「ノラクロ」(MSワードのエラー回避のためにカタカナで記す)は昭和8年から10年近くに渡り、当時の人気雑誌である「少年倶楽部」に連載された人気漫画です。

野良犬で生まれたノラクロが、ただ飯が食えるからという理由で軍隊に入り、そそっかしい性格でしばしば失敗をしながらも、機知と勇気で手柄を立てて出世していく物語で、当時の世相も反映した人情栄達マンガでした。このノラクロシリーズに戦後編があることは余り知られていません。

実は戦後編も、5冊発行されています。大まかなストーリーは、まず予備役中隊長で招集されやはり活躍しますが、猛犬連隊が敵の山猿軍隊と講和が成り立ち軍隊は解散、再び野良犬に戻ったノラクロが職を転々としながら、最後に喫茶店のマスターとなり、「おぎんちゃん」と結ばれると言うものです。

以下に3巻目の「ノラクロ放浪記」のストーリーを、少し詳しく紹介します。

軍隊解散で元の野良犬に戻る。同僚のメガネに声を掛けられ、彼の家に帰り風呂を浴びてすっきりする。だが久しぶりの団欒の邪魔をしたくなくて、引き留められたが泊まらずに放浪を始める。(気遣いとペース)

瞑想録(その27)

職安に行って紹介された人命救助会社に面接に行くが、「死ぬ気はあるか」と聞かれて逃げ帰る。次の会社は経理だったが、面倒過ぎて続かない。自己嫌悪しながら歩いていると、幼馴染で気のある「おぎんちゃん」に会う。思わず抱きしめて嫌われ、ますます落ち込む。(同情)

縄を見つけたので失意の余り首を吊ろうとしたが、子供たちが集まって来て「やれやれ」と冷やかしたので、白けてやめる。(かなり終末的)

旧知の課長に会って、市長の護衛を頼まれる。早速暴漢が現れたが実はそれは元部下のデカであり、再会を祝して酒を酌み交わす。(ほのぼの)

2人で釣りに行くと、他人と糸が絡まる。けんか腰で見るとそれは元副官のモールさんで、お宅にお邪魔して旧交を温める。(上向き始めか)

モールさんは、「今の市長が駄目だから」市議員に立候補すると言う。ノラクロもちらについて選挙の手伝いをする事になった。(コロコロ変わるな)

事務所を借りポスターを配るが、惜しくも1票差で次点に泣く。ところが勝った方が次の日に交通事故で死んでしまい、繰り上げ当選になる。人が死んだのに変なお祝いムードになる。(ちょっと調子良いがこういう逆転はある)

選挙が終わって、職探しの振出しに戻る。そこをいかがわしい男に付け込まれて、タコ部屋にぶち込まれる。隙を見て逃げるが掴まってしまい、半殺しの刑になりそうになる。だがその用心棒が、また元の部下だった。(偶然とはいえ持つべきものは友達か)

やはり元部下のトンガリと会い、保険外交員を始めるが、武士の商法で客がつかない。今度は先の議員の紹介で野球部員になる。仕事は石炭運びだが、もう若くないノラクロにはつらい仕事だ。現場監督にどやされるが、良く見るとそいつも元部下のハンパだった。持ち前の運動神経で野球の方は万能だったが、油断からデッドボールを受けてしまう。(何か波乱万丈だね)

病院に運ばれるが、看護婦が「もう脈はない」と言う。仕方ないので、ブル元連隊長以下で葬式の準備をする。保険の外交員もやったが、本人は入っていなかった。「敵の玉には当たらなかったのに、野球の玉で死ぬとは」。納棺も済ませ、引導も渡され、さあ焼こうと言う時に、気がついて起き上がる。(毎度お騒がせな奴だが、生きていて良かった。)

瞑想録(その27)

その時にもらった香典は返さずに、デカと一緒に温泉に行く。旅館で風呂の後に帰る部屋を間違えたせいで、財布泥棒にされてしまう。次に日に団体さんの荷物を運んであげたら、宿の主人に採用されて仲居になる。更にその夜に金庫破りを捕まえる。ノラクロが勘違いされて警察に連れていかれるが、デカが取り返す。(相変わらずドタバタだ)

次の日に教養の高い頑固な常連客が来るが、ノラクロが勘違いばかりして、その客は怒って帰ってしまう。更に預かった貴重品をうっかり、ほかのごみと一緒に捨ててしまう。デカの機転により貴重品は、焼却の一手手前で拾い出される。(ダメだね)

そのうちに大地主さんの所からお見合いの話があって、喜んで行く。でもそちらの娘さんと喧嘩をして、破談になる。そうこうしているうちに昔の仲間のハンブルさんから、「うちの私立探偵社で働かないか」と声がかかる。結局そっちに行く。(どうなることやら)

以上がストーリーですが、この漫画の面白さはどういう原理にあるのでしょうか。先ずノラクロの性格に注目して見てみましょう。

憎めない原理、荒立て原理、機知原理、友情原理、庶民感覚原理、同情の余地原理、感情移入原理

続いて全体のストーリー建てについてです。

波乱原理、ドタバタ原理、蛇足原理、やりすぎ原理、落語の落ち原理、キャラ立ち原理(全員の)

最後にノラクロの姿の面白さも外せません。一匹だけ黒くて変に口がでかく、愛嬌のある大きな目をして、走る姿も滑稽感があります。この辺は同じ時期に流行った「冒険ダン吉」の、主人公のダン吉の見てくれが平凡なのと対照的です。

3、アナログの内部構造

これまでに「アナログの演算」と題した複数の記事で、デジタルとは違うアナログ特有の特徴について見てきた。基本的にはアナログの多様性により、「絶対的あるいは切れの良い定理」と言うのはない。あくまでも丸い、蓋然法則の世界になる。

瞑想録(その27)

さらには具体的演算として、①連想応用、②相互作用、③多面性の3点を挙げた。いずれもデジタルの、①孤立、②単純和、③一面的と対照を成している。アナログはデジタルの世界から見れば、いわば「有限 vs 無限」あるいは「人 vs 神」の関係なのだ。

ところでここ4回ほど、特に発明や芸術創作を対象として、それらに関する既刊本に基づいて、それらから読み取れる原理について見てきた。その際に遅ればせながら気づいたのだが、アナログ連続体にはもう一つ、「内部構造の存在」と言う重要な性質があった。

これまでの自分のアナログ演算の瞑想は、これがデジタル演算と対極にあることは分かっていたものの、まだ「複数の元を作用させる」と言うデジタル演算の常識から抜け切れていなかったと言える。「内部構造」、これは相互作用や多面性と並ぶ、アナログの重要性質であり演算である。

発明は、アナログの演算の総称である創発の全体に比べれば、ごく小さな部分だ。それでも先に紹介した「トリーズの発明原理40」を見ると、以下に羅列するような、アナログ個体の内部構造に変更を加える例が多く出てくる。

①分離する、②重点を移す、③汎用的にする、④入れ子にする、⑤反作用させる、⑥曲面的にする、⑦アバウトに見る、⑧高速実行させる、⑨フィードバックさせる、⑩仲介物をかませる、⑪自分に作用させる、⑫一部を置き換える、⑬一部を捨てる、⑭機構を代替させる、⑮再生させる。

さらにチラシの記事からは次のようなキーワードが出てくる。①訴求、②ターゲット、③メリハリ、④安心感、⑤顔出し、⑥お客様の声、⑦売り色を消す、⑧均一値段、⑨割安の理由説明、⑩特典、⑪目玉商品、⑫限定企画、⑬祭り感覚、⑭わくわく感。

続いて漫画の「のらくろ」からは、次のようなキーワードが出てくる。①気遣い、②ペーソス、③同情、④ほのぼの、⑤脱線、⑥ドタバタ、⑦友情、⑧波乱万丈、⑨うっちゃり、⑩お騒がせ、⑪大山鳴動、⑫意外と不透明感、⑬わくわく感。

これらすべてがアナログ即ち創発のキーワードになるとまではいわない。逆にこれらでアナログ内部構造のすべてを言い表しているとも言わない。またこれらのキーワードを見渡したただで何かまとまりが見えてくる訳でもない。でも内部構造に注目すると、アナログ連続体がこうも華やかになる。

瞑想録(その27)

ここまで多様になると元に戻って、アナログ連続体とは一体何かと言う問いが重要になって来る。特に「アナログ1個」と言う言い方は意味がない。個数による数え方がそもそもデジタルであることから分かるように、こういう言い方は多くの場合意味を持たない。

でも他方で例えば馬や羊を見るときに、①1頭単位かあるいは、②群れをまとめてひとまとまりかだ。つまり例えば「馬3頭で1つのアナログ」と言うのは不自然だ。あるいは裏山について、「すそ野のどこからが山か」と言う不確定はあるにしても、「山1つ」ではある。

つまりアナログと言っても、「連続して無限個の点から成っていれば何でもアナログ」と言うことはなくて、何らかの「ひとまとまり」は暗黙の前提だ。でも「ひとまとまり」、この語が典型的な形式知や分別知であって、アナログの基本的性質の暗黙知と相いれない。

この辺は一般に「暗黙知の困難」に入ってきて、「話せば分かる」の正反対の「腹芸」の独壇場となる世界だ。つまり現実的には最小限の分別知は、必要悪として使わなければならない。その分別知の上に、「分離原理」とか「目玉商品」とか「お騒がせ」と言った「演算」が意味を持ってくる。

今図らずも、アナログのキーワード候補を3つ挙げた。これらの例から既に見えているように、アナログの演算は蓋然的であるだけでなく、あくまでもガイドラインの提示までだ。つまりこれらの原理を机上学習したからと言って、応用なしに直ちに実務に精通はできない。

私は以前に魚市場のイベントで、魚のさばき方を習った。その時の教材はおよそ商品にならないような木っ端アジだったのだが、人特有の応用能力で今ではイナダでもカマスでも3枚におろせる。こういう応用能力の程度と種類が、特に素晴らしい作品には不可欠に思える。

4、メロディに見る創発

芸術領域は学問や発明以上に、創発が重要な領域だ。学問は文献引用とか実験実証と言った証拠手続きの方が重要だし、発明など昨今は社畜のノルマ果たしの本数に過ぎない。

瞑想録(その27)

さて芸術と言っても内訳は多種多様だが、主なものは美術と音楽だ。その内美術については解説書や雑誌がたくさん出ていて、作者の狙いや作品の位置づけ、あるいは歴史的意義やモチーフのありかなどについて、かなり詳しく知ることができる。

ところがこれが音楽となると、ぐっと少なくなる。たまに見る解説もそのほとんどが歌詞の意味やその歴史的背景に係るものであって、メロディ(曲)のモチーフのありかや、なぜその曲がヒットしたかの心理分析等はほとんど見ることがない。

これはおそらくメロディが絵画等に比べて、そのモチーフや庶民の共鳴感情を表現しにくい、美術よりも暗黙知の割合が極めて高いものであるためだろう。メロディ作りに定石がなくて、ほとんどひらめきに依っているとすることだ。ただ私のような素人に、このような秘密めいた状況は残念である。

もちろん大まかな分類、例えば拍子とカリズムとか、あるいはマズルカとかポルカとかワルツと言った曲風程度は語られている。だがこのような大分類で、メロディの神髄が伝わるとは思えない。なお似たような状況にあるものに、ダンス(舞踊)がある。

もっともメロディ政策に定石が全くないかと言うと、これはある。いわゆるギター等で伴奏するときの和音、コード進行である。大まかに言うと和音を、「Am. Dm, E7, Am」の順に繰り返していき、各小節にはその和音を個別の音にばらしてちりばめれば、なんとなく曲になってしまうのだ。

最近のメロディメドレー、例えばセガによる「初音ミクDIVA」には数百曲のオリジナル初音ミクが収録されている。そして聞いて明らかのように、どの曲も今挙げたコード進行で作られている。そのために違う曲と言ってもパターンが似ていて、特徴がなさすぎる。

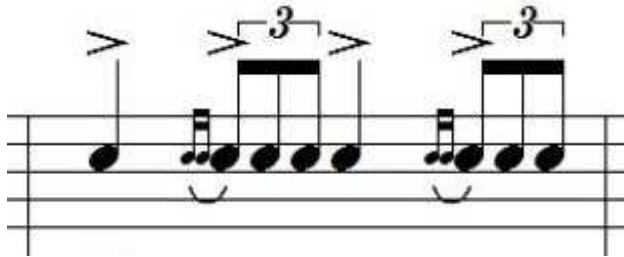
つまりコード進行と言うバカチョンそれだけでは、印象に残ったり流行ったりするオリジナルメロディはできにくいのだ。全くないわけではなくて、井上陽水とか小椋佳とか、基本的にコードありきで作曲していて流行った例もあることはある。

ただこと日本古来の伝統を引きついだ、日本人の琴線に触れるようなメロディ、代表的には文部省唱歌のたぐいのメロディ固有の美しさは、これまた明らかにコードの制約の外にある。そしてむしろ雅楽とか詩吟とかそう言った、伴奏よりもメロディ固有の美しさを追求した曲について、私はそのモチーフを言葉で知りたいのだ。

瞑想録(その27)

そこでここは私と言うトーシローが、無理を承知で試みしてみる。最初の曲には、「月の沙漠」を取り上げる。この曲はいわば「和製アラブ曲」で、何気にアラビア砂漠を旅する高貴な男女をイメージするが、「芸者とフジヤマ」みたいなもので元祖のアラブ人は「ノー」と言うだろう。

この曲の特徴は、①短調でかつ弱起であること、②各小節の音符分布が詩吟のように朗詠に近いこと、③伴奏として「水戸黄門の歌」で用いられている下記のリズムが似合いそうで、何気に行進曲風になることだ。



実際にこの歌を歌うと、吟詠を詠じた時のように肺の運動になって気持ちが良い上に、詩吟よりも音程差があるために色彩が出て、如何にも楽しい気持ちになる。加えてメロディが歌詞のイメージとも良くマッチしていて、異国情緒を出している。但しアラブ曲がよく用いる、和声短音階は使っていない。

この曲は発表されたのは大正時代で、中世と近代の微妙な位置にあるのだが、驚いたことに後付けではあるのだろうが、コードも割付可能なのだ。このコードとの調和と言う所が、もちろんコードに支配されてはいないものの、適度な音程差となって表れているようである。

2曲目の例には、滝廉太郎の「荒城の月」を挙げる。明治以降で最も日本的な曲と言えば、まずこれが挙がるだろう。やはり短調の曲であるが、月の沙漠とは真逆にリズムは極めて単調な、四分音符の繰り返しである。一体どちらのリズムが本来の日本的なのであろうか。

こう見ていくと、「春の小川」とか「朧月夜」とか「故郷(ふるさと)」とか、明治期の文部省唱歌の音符が、意外と単純なことに気付く。実はこれらの曲のほとんどを作曲したのは岡野貞一で、彼はキリスト教徒であった。そのために、「文部省唱歌は讃美歌に似ている」と言う暴論まである程だ。

私も日本古来のメロディはどちらかと言うと、詩吟の様な吟詠であってかつこぶしに味のある、月の沙漠のメロディの方であると思う。その証拠に、月の沙漠のスピードを変えても曲風は変わらないが、荒城の月にビートを付けて2倍速で歌ったら、まるで違う行進曲のような歌になってしまう。

本日は無理を承知で素人が、メロディのモチーフ分析をしました。

5、そんなに仕事が欲しいのか

よく「仕事が欲しい」とか「失業率の低下を」とか言うが、本気で自ら進んで仕事をしたいのだろうか。そんなはずがない。本当に人々が欲しいのは、仕事でなく金だ。もっと言えば、金でなく衣食住とかの現物だ。

だが衣食住やましてや金が、寝ている間にいつの間にか手に入っている訳がない。そこで実は代替的に、「仕事を呉れ」と言っている。本心からすれば、仕事など死ぬほどしたくないのだ。言い換えれば仕事をしなくても金が入るなら、誰でもそっちの方が遥かに良いに決まっている。

そこで特にタチの悪い奴らが走るのが、詐欺だったりせびりだったりする。特にカネはモノと違って、流動性が高くて何にでも変換できる。だからモノよりも求められる傾向にある。ところでこのカネの高度の流動性だが、これは霊長類の長である人類にしか理解できない仕組みである。

例えチンパンジーであっても、金を呉れても見向きもしない。だから「守銭奴」などと言う言葉もあるが、人ほどに抽象能力がないとカネの意味は理解できないのだ。他方で相当に頭の悪い人でも、カネの意味は理解できる。金ですべては買えない(愛とか親切とか)が、最低限の金がないと人は賤しくなる。

「貧すれば貪する」で、犯罪をすることすらある。人はきれいごとではない。その意味で人は時には、守銭奴と言われる程にクールで良い。特に宝くじに当たった時など、親にも話してはいけない。絶対にたかられる。孔子先生はこういう「不測の事態」まで想定した上で、偉いことを言ったのではない。

以上を総合すると「仕事をよこせ」と怒鳴るのは、「俺を殴ってくれ」と叫ぶのと同じほどトチ狂っていて、勘違いも甚だしい。だがこのバカバカしさに、多くの人は気付いて

瞑想録(その27)

いない。一番やりたくない事を、「お慈悲ですから恵んでくださいませ」などと、冗談も休み休み言って欲しい。

特に現代の世界標準になっている働き方は、ただでさえつまらない仕事をますます詰まらなくするように分割している。典型的には経理部だ。経理部は金を握ると言う大きな権限を有しているが、握っているのは所詮のところ他人の金であって、面白くもなんともない。

他方で実施方も、良いアイデアを思いついても一々上司や経理の承認を得ないといけないので、しらける。こう分割した方が、部門同士の相互監視が働いて犯罪が起きにくく、また効率が上がるのも分かる。だがその効率は、人を奴隷化してまで必要なことだろうか。

このブログでも何回か「創発」について瞑想してきたが、人は本来創発行為が楽しいのである。良いアイデアが閃いたりすると、思わずわくわくするではないか。ところが現代では、発明や創意工夫は単にノルマだ。人は同じことでも、強制されるとつまらなくなる。

こうやって現代社会は、物事をつまらなくする方向を必死で志向している。今話題の働き方改革、共働きが当たり前になりいずれは副業も当然化し、それでやっと暮らしていける時代になる。一体何のためにこんなに、「目隠ししたまま走る」ようなことを強制されるのか。

働きたい女性が社会進出すること自体は、自由の発露であって結構だ。だが現実には共稼ぎは、世の中の余裕とか思いやりと言った「見えないマージン」を削って、それを目先の金に換えると言う、一種の安全係数削りにすぎない。だから世の中が、どんどんぎすぎすしてくる。

世の人々は法律や規範や常識や世間の目に加えて、日々の仕事とローン返済に追われて、気分的にも実質的にも選択肢やその余地が、実はほとんどない。いわば既成の轍(わだち)に嵌(は)められている。大過なく過ごして死んでいくのが、正しいお務めであるかのようだ。

ただでさえ縛られたくないけれど、意味なく殴ったり盗んだりするのはアウトだ。だからせめて常識を破りたい。不健康でも美味しい食事をし、左右ちんばの靴下をはき、老人

瞑想録(その27)

にも安易に席は譲らない。轟音バイクはうるさくて迷惑だが、せめてこれくらいしたい気持ちはわかる。

年賀状も盆暮れの贈答も一切やらない。仮に来ても返さない。隣近所様の名前すら知らない。健康に良い努力をしてまで長生きをしたくない。痛くない限り医者には一切行かない。墓地など絶対に買わない。死んだら焼いて、骨は無縁墓地に捨ててくれ。

私は単純に「金は悪だ」と言っているのではない。この可換性と流動性の高い代ものは、あたかも機械の潤滑油や動物の血液のようなものだ。あるいは電気やガスや下水道のようなもので、社会が潤滑に動くのもこれのお陰である。

犯罪の温床になるからと言ってこれを廃止するのは、人が死ぬことがあるからと言って自動車を廃止するようなものだ。ただ思うのだが、人の作業が究極まで自動化されて、「仕事をよこせ」と叫ばなくて良くなった近未来においては、「金をよこせ」も変わってくるだろう。

間違っても、「仕事を奪う人工知能を壊せ」などと言うライダット運動など、トチ狂ってやってはならないのだ。

6、これって創発か？

全ての決意と選択と行動は結局、程度の差はあれ創発の発露である。もちろん本来は卓越した、ヒントや所与をはるかに超えた、驚嘆すべき程の思い付きを創発と呼びたい。」だが程度の問題は、とりあえず後回しにする。

朝起きて習慣的に歯を磨こうとしたところ、歯磨き粉がない。さあどうするか。もう創発の出番だ。①周辺に落ちていないか探す、②引き出しに新しいのがしまわれていないか探してみる、③面倒だから歯磨き自体を辞めてしまう、どの選択肢にも創発の要素と結果がある。

発明はもちろん結構高度な創発であるが、会社の日常業務ではむしろ高度にまで至らない、カイゼン程度の創発が歓迎される。つまり会社と言う所は、君子よりも小人の方が勤務しやすいと言う、卑屈や悪徳が奨励される矛盾がある。

その最たる例が、税率アップや物価上昇の対応策、あるいは単に楽をして儲けたい工夫である。例えばバスクリンの粉が擦り切りまで入っていないのは雪崩を防ぐため

瞑想録(その27)

であるが、ここで従来は摺り切りの8割まで充填していたのを7割5分に、気づかない程度にちょっと減らす。これはカイゼンだ。

こういうのを「ステルス値上げ」と言うが、日常よく見る。最近まで6個500円だった地獄谷の温泉卵が、いつの間にか5個になっていた。UFOキャッチャーのアームのばねが、微妙に緩くなって拾いにくくなっていた。また、ジャスコの「キノコのスープスパの素」の、具の量が微妙に減っていた。

これらはいずれも、パラメーター変更原理による「発明」だ。発明原理などと呼ぶには大げさだが、広い意味での創発ではある。コストダウンは一般にせこい。指輪のはんだ付けをニカワの接着に代えるのは、メカニズムの代替原理だ。こう見ていくとせこい工夫にも、発明原理の一通りが出てくる。

せこい創発ばかり見ても仕方ないので、もっと大きな創発を見てみよう。今危機状態にある大塚家具、久美子社長も打つ手がなくて「親不孝」呼ばわりされている。これを何とかするアイデアをひねり出せたら、これは創発だ。もちろんすべての問題に解があるわけではない。現にダイエーは潰れた。

ここで似たような、崖淵から奇跡の転進を果たした例として、富士写真フィルムを見てみよう。もう10年くらい前になるが、デジタルフィルムに押されてアナログフィルムの売り上げが年々半減して、崖淵になった。その前には材料の銀の原価が高騰したが、これは時を稼いで乗り切ったようだ。

デジタル化の危機に富士フィルムは、製品であり社名であるフィルムに拘らずに、持っている技術の転用先をしらみつぶしに探した。その結果材料の乳化技術が卓越していることが分かり、化粧品分野に進出した。これに以前からレントゲン等の医療画像に強かったことも併せて、今は総合健康メーカーになっている。

この調子で大塚家具も、もし家具を捨てたら何が残るだろうか。あるいは①木材等の素材の総合輸入かもしれない。あるいは②寿ビジネスとして祝い事総合プロデュースかもしれない。あるいは③富裕層向けの生活デザイン一般の提案かもしれない。

業態が行き詰まった時に、その解決法として富士フィルムが取ったのは正攻法であった。だが意外な工夫で、なぜか解決してしまうこともある。典型的には餃子屋だ。餃子は地域ごとにブランドがあって、宇都宮餃子が売上高一番で、浜松餃子が2番である。

ところがこの浜松餃子、端的に言えばもやしを添えただけなのだ。日本一安い食材のもやしを添えただけで日本有数になってしまう。これは創発か？蒲田餃子は羽根付きが売りだが、これだって皮と焼き方のちょっとした変更に過ぎないのだが、現に受けている。川崎餃子は味噌で食べるのだそうだ。

もっと極端なのが何の努力も工夫もしていないのに、意外なところから勝手に売れてしまうケースだ。例えば歌手の小林幸子は、歌手としてはもはや賞味期限切れだ。だがあの派手な衣装がネットゲームの「ラスボス」にそっくりだと言うことで、若手のネット民に勝手に受けて息を吹き返している。

これはどういう創発だろう。努力しないでも儲かることがある代わりに、努力をしても潰れることもあると言うことだ。世の中はたしかに一筋縄ではいかない。だが以上の例で分かるように、それは創発をしたのが本人か他人かの差に過ぎなくて、どこかに創発があるのは確かだろう。

そしてさらには創発には大きく分けて、①為にしてうまく行った創発と、②偶然大きく潰れてしまった結果としての創発の2種があると言うことだ。しかもしばしば、結果としてうまく行った方がより面白い。これは創発と言う行為や、もっと広く人間社会の在り方についての、深刻な問題提起になっている。

本日をまとめると、創発に至るには発想がまじめ一本でも限界があってつまらない。創発とはそう言う「ひねくれ者」の面があると言うことだ。

7、創発とアナログ

これまでにデジタルの対局としてのアナログを見てきた。アナログの際立った特徴あるいは演算として、①当てはめや応用、②多面性、③相互作用、④内部構造、⑤外部構造、の5項目を挙げてきた。これらはいずれもデジタルにはない特徴あるいは見方である。

他方でアナログ作用の「より広い世界」として、創発行為にも注目してきた。ここで創発とは広義には「新しいことを思いつく」ことであるが、より狭義には「少ないヒントを基に異形の気づきに至ること」である。それでは創発とアナログの関係は直接的にはどういうことであろうか。

瞑想録(その27)

まず創発行為には今挙げたアナログの5演算のすべてが必要である。この意味で、アナログであることは創発の必要条件である。しかし一般にアナログと言うと、アメーバのような連続体を想起するところ、創発と言うと「小林幸子＝ラスボス」のように、もっと形に捕らわれない気付きが多い。

この意味では、創発はアナログより広いように見える。さらにデジタルの典型である数理学や学問の新定理や新法則の気づきも、実は脳の中では今挙げたアナログの5演算を用いて発見している。決してデジタル根性でこれら新定理は出てこない。デジタルは当たり前で自明なことしか生み出せないからだ。この意味で創発の対象としてはデジタルも含むことになる。

さてそれではアナログの対象が形であるとして、創発の対象は何であろうか。創発の対象は形ですらない抽象概念も大いに含む。そして形すらない抽象概念にも今挙げた「アナログ5原則」は自然に適用可能である。と言うことは今の5原則はある意味、「創発5原則」と呼んだ方が適切なのだ。

と言うことは、デジタルの対局はアナログでなくて創発なのであろうか。逆に創発の対局は何かと考えると、これはトートロジーとか小人に特有の見てくれだけの変更とか、さらには知恵なしと言った感じだ。創発の対局は落胆とか暗愚とか不妊と言っても、さほど遠くない。

これまで「デジタル vs アナログ」として議論してきたが、私が本当に議論したかったのはもしかしたらより広く、「創発 vs 不毛」であったのかもしれない。そして創発にはデジタル脳が必須であるが、その対象がアナログそのものに限られる必要はないのだ。

それではなぜ私が、ここまで創発に拘ったのか。それは先にも挙げたように、学問や数理学の新発見もその本質はアナログ脳であると言う「デジアナ矛盾」について、自分なりにその矛盾の構造と根源を知りたかったのだろう。大学では教師が必死にデジタル態度を注入するが、これが間違いなのだ。

つまりデジタルは話が馬鹿でも分かるように、実情を極端にそぎ落として単純化した極限に過ぎない。つまり非人間的にモデル化されているのだ。学問がどうのと言う前に、デジタルを使用した時点ですでに事態は本当を離れてモデル化されている。だからこれ以上にモデル化しようが、五十歩百歩なのだ。

瞑想録(その27)

結局人はどんな分野であれテストを良くしようとしたら、ひたすらアナログ脳を鍛えないといけない。そして学問や数理科学の場合のみ特別に、最後の姿をデジタルに見えるようにお化粧をする。化粧の理由は学問に、なぜかそう言う手続きが鉄則なだけだ。

この意味で私が世界の真理や真実を知りたいという欲求から、数理科学や学術論文に頼らずにむしろこれらから離れて、美術館や博物館めぐりに精を出していたことは、内部から沸き起こる自然な感情の発露として行っていたのではあるが、正しかったのだ。

さて本題に戻って、創発の対象と時宜とは何であろう。創発の対象にはあらゆるもの、ブツだけでなく抽象概念や暗黙知を含めてすべての森羅万象にその資格がある。では創発の契機とは、これは気づきの良さとか生まれつきの才能とか努力とか僥倖とか、種々の要素の相乗効果だ。

ただ集約するならば大切なことは先の「5法則」、つまり、多面性、相乗効果、内部構造、外部構造、応用能力である。それならばこれらの演算がことさらに意識しなくても自動作動するように、自分を持っていくことではないだろうか。この時点に至って地アタマと並んで重要な、現実適応力が注目されるに至る。

発明しか念頭にない人は人としてカタワになるだけでなく、しばしば発明すらできない。数理科学者や学者を目指してその狭い範囲でデジタル脳ばかり鍛えている人は、現状教育の被害者なのかもしれないが、当たり前しか気づかずにその人生を終えるだろう。

人間というものの、業績はもちろん人柄においても、成人して以降になお「親や教師からそのように教育されたせいです」、こういう言い訳はもはや通用しない。自ら工夫しないその本人の責任である。

8、無駄のある生活(蛞蝓亭問題)

人が子供のころから大人に当然のごとくに教えられる道徳の1つに、「無駄はいけない」というのがある。食べ物を残したりとかおもちゃを壊したりとかだ。

もちろん本当の無駄は、大人であっても良くないだろう。だが無駄は本当に全部無駄だろうか。あるいは嘘は冗談もなく本当に全部嘘なのだろうか。これを徹底すると世の

瞑想録(その27)

中に余裕と遊びがなくなって、あたかも共産主義社会のようにならないだろうか。

先日「国際信州学院大学」が問題になった。この「大学」はもう少し前からあったのだが、炎上したのは「蛞蝓亭」なるうどん屋の、「この大学に50人分をドタキャンされた」と言うツイートである。最近ドタキャンは社会問題化している、丁度そのタイミングでのツイートだった。

「もったいない」とか「けしからん」とか、非難轟々だった。ツイートが「#拡散希望」だったことも、事態を重篤化させた。そしていったん炎上化した後に、良心的な第三者のネット民が「このツイートは釣りだ」と指摘して、「釣りとはますますけしからん」となった次第だ。

確かにこのツイート、国際信州学院大学を知らない普通の人は釣られただろう。蛞蝓を「なめくじ」と読める人は少ないし、ツイートは気楽にやるものなので、そんな細部まで一々チェックしない。そこを計算に入れている。その意味で元ネタの国際信州学院大学よりもたちが悪い。

私は「大学」の方を先に知っていたが、この大学が冗談であることは普通の人にとっては一目瞭然だ。そもそもド田舎の代名詞である信州の前に「国際」とは、仮に本当に長野県にキャンパスがあったとしても、こういうネーミングはしないだろう。

もう始まりの大学名からして冗談感満載なのだ。さらに中身を読んでも、「学長が痴漢で逮捕された」とか「学部定員2名で全員落第」とか冗談満載だ。しかも仮にこの大学を受験しようとしても、「出願ボタン」がない。作った人も被害者が出て訴えられないように、考えてあるのだ。

もっと調べてみるとご丁寧なことに、嘘のウィキペディアまで出来ていた:

<https://wiki.kokushin-u.jp/wiki/国際信州学院大学>

さらに冗談百科事典の「アンサイクロペディア」にも、この大学を実在とした上でそれをからかう項目がある:

<http://ja.uncyclopedia.info/wiki/国際信州学院大学>

もっと驚いたことに、今は消されてしまったが本物のウィキペディアの「安曇野市」のページの「教育機関」の項目に、この大学が明記されていた(下の画像)。この記述が故意なのか不注意なのかはわからない。

病院 [編集]

- 長野県立こども病院
- 安曇野赤十字病院
- 豊科病院
- 穂高病院

教育 [編集]

大学 [編集]

- 国際信州学院大学

高等学校 [編集]

- 長野県豊科高等学校
- 長野県南安曇農業高等学校
- 長野県穂高商業高等学校

この調子ならとさらに検索してみると、この大学の偏差値を解説するサイトとか、この大学の入試用の赤本を紹介するサイト、更にはこの大学の卒業生であると自称するサイトや、この大学の同好会の勧誘サイトまで存在していた。もはや「現象」と呼んでよい。おそらく全部違う人が勝手にやっている。

そこに蛸螭亭のドタキャンツイート、国信大にこのツイートで始めて出会った人も多いことだろう。このツイートで国信大は一気に全国区に知名度がアップした。その後もマスコミのフラッパーの名で謝罪文が掲載されるなど、悪乗りは留まるところを知らない。

さすがに蛸螭亭のツイートは反響が多くて、「けしからん」という趣旨のコメントが多かった。だが中には、「こういう記事の嘘も読めない奴がオレオレ詐欺に引っかかるのだ

瞑想録(その27)

よ」とか「久しぶりに胸の透くような釣りを読ませて頂きました」などと、趣旨賛同のコメントも散見された。

以上の国信大の一連の事件を念頭に置いて冒頭の問題提起、すなわち「無駄及び嘘は全部絶対悪か」を考えてみよう。逆に無駄も嘘も全くない世界、こういう世界をキリスト教は推奨するだろうが、これはユートピアだ。つまりこの上なく退屈な世界だ。

果たして人はバカ正直に生きて指示通りに仕事をして、そのまま無違反で死んでいくのが使命なのであろうか。蛞蝓亭はともかく国信大程度の冗談も許されないのだろうか。国信大について中には、「世の中は暇な人も多いのだね」というコメントもあった。暇は悪か。

今週可決予定の働き方改革法案、これは「ジジイも含めて全員死ぬまで働け、賃金には文句を言うな」という趣旨の法案である。ここまで冗談が許されない、冗談を言う時間的余裕すらない社会、これはナチや独裁ほどの恐怖政治ではないか。

毎日パチンコや競馬にうつつを抜かしているのもどうかと思うが、これらすらも許されない堅物社会、「遊ぶのは全員非国民だ」の狭量社会、これはいかにも恐ろしい。この恐怖に比べればパチンコや競馬は、自由と冗談を許す代償程度だ。

国信大現象はこれからも多くの人の野次馬的な参加によって、あたかも初音ミクやセコンドライブのような社会現象になる可能性がある。壮大なネット版のテーマパークだ。ここまで行けばもう、人類の資産と言って良い。但し反社会勢力が詐欺に悪用しなければの話だが。

9、ツイートに見る気づき

先日の議論で創発や気づきには、①対象事件の素直な延長にある気づきと、②事件とは直接連想できない断面での新要素的な気づきの2種類があり、後者の方が「創発」と呼べるほどのレアな気づきに至りやすいことを見ました。

本日はその態様をもっと具体的に見るために、私の最近のツイッターのツイートから主なものを20件選んで、つぶさに見ていきます。ツイッターは最近「インプレッション」と言って、人々の閲覧回数のこの1月の上位20件をリストしていますので、そこから拾います。

瞑想録(その27)

選ばれたネタは人々の関心上の理由から芸能関係が多いですが、私自身はツイッターを友人作りのツールには使っていないので特定のやり取り相手はおらず、その意味でより客観的な抽出になっていると思います。私のツイートはすべて、ヤフーニュースへの感想です。

なお以下のリストでは、延長物を「平行」、非延長物を「垂直」と記しました。

以下インプレッションが多い順に、①TOKIOの山口達也さんが書類送検された → 好事魔多し。「ザ・鉄腕！DASH！！」、今度の日曜日はどうするのだ？ : 平行

②山口達也の出演「当面の間、見送ります」 → 本当は「酒を飲んでキス」程度ではないと思う。 : 垂直

③“キスだけ”ではない山口達也の強制わいせつ → しかもこれが初犯ではなくて、もっと大勢の被害者が居るじゃないの。 : 垂直

④戦う相手が強すぎて衰退した東京チカラめし → 当時は結構うまかった分、衰退は残念だ。 : 平行

⑤あす北朝鮮問題で日中首脳が異例の電話会談へ → 時宜を得て先取りをした、積極的な対応を期待したい。今こそ資質が問われる。 : 平行

⑥すかいら一く社長、野村証券から「解任」を通告（過去に関する記事） → 嫌がらせと秘密ばらしが、付け家老の本来業務だろう。 : 垂直

⑦東大生協 絵画の廃棄認め謝罪 → もうこれに懲りて、意味なく格好付けで、絵を飾るのは辞めようね。 : 垂直

⑧当て外れた？レゴランド隣、開業1年で撤退12店 → レゴが当たるといったって、一体どういうトシローのセンスなの。 : 垂直

⑨中井精也の鉄道写真展、笑顔あふれる「ユル鉄」ワールド → 中井精也って、アンパンマンにそっくり。 : 平行

⑩泰葉、音楽プロデューサー自宅前で「深く頭を下げて」謝罪 → 家族は助け合わなければならない、改正憲法24条。 : 垂直

⑪<世界遺産勧告>教会守の高橋さん「信仰守った歴史が…」 → 単にボードを握る耶蘇教の毛唐たちに分かりやすかっただけ。大した代物ではない。 : 垂直

⑫小保方晴子氏 グラビアに登場し10万人以上が検索か… → 私も画像検索してしまいました。紀信激写ならもうちょっと露出が…。 : 平行

瞑想録(その27)

⑬剛力彩芽も「真剣に交際しています」→崖淵での話題作りが見え見え。もう消えてください。：垂直

⑭大塚家具が9四半期ぶりに黒字転換、無借金も継続→あの寝るところも無くなるようなバカでかい家具、一体だれが買うのだ？：垂直

⑮西城秀樹さんが63歳で死去→本名は「龍雄」って、辰年だったら今は66歳だろう。おかしくないか。：垂直

⑯「国際信州学院大学」罪に問われる可能性は？架空の大学が架空の飲食店でドタキャン→「国際信州学院大学」は今後多数の野次馬がネタを振って、初音ミクや2ちゃんねると同様の「現象」になると思う。：垂直

⑰日本の将来を左右する激動の1カ月…北の「核・ミサイル問題」モリカケやセクハラ醜聞に付き合っている暇ない→野党はそれでもモリカケセクハラにこだわり続けて、今度こそ国民から笑いものになれ。：平行

⑱日本人は「人口減少」の深刻さをわかってない→人口が爆発するまで永遠に増え続けないと潰れてしまうのが、資本主義経済の最大の欠点。70億人だって十分に多すぎだ。：垂直

⑲楽天が携帯キャリア参入へ、ホリエモンこと堀江貴文氏とひろゆき氏「4Gなら不利」→ポイントとかクーポンとかは要らないから、故障対応とトラブルシュートだけやってくれる、「中安」のキャリアが欲しい。乗り換える。：平行

⑳ローマ法王側近、性的虐待で陪審裁判へ、豪→イエスさんとは無関係で、単に使徒パウロの個人的な女嫌いに端を発している、生涯独身を辞めれば済むこと。：垂直

以上の全体を見て、①やはりわざわざツイートするにはそれなりの気づきがあり、②しかも「垂直型」の気づきの方により味のある指摘が多いことが分かります。今後の課題はこれらの気づきの、もっと詳細なメカニズムの解明と類型化の瞑想です。

10、メロディのモチーフ

先に「メロディに見る創発」と題した記事で、メロディのモチーフについて分析をした。本日の記事はその続きでやはりモチーフを見る。結構昔のメロディで恐縮だが、単純でもあるという理由で3曲取り上げる。

瞑想録(その27)

1曲目は行事としてはちょうどすぎてしまったが、「鯉のぼり」である。この題の曲は 2 曲あるが、本日取り上げるのは文部省唱歌であった、「薨(いらか)の波と雲の波」で始まる方である。先ず以下に最初の2小節を掲示する:



この曲の場合この最初の2小節が、この曲全体のモチーフを既に言い尽くしている。そのモチーフを一言で言うと、「長短リズム」の繰り返しである。この長短が小節の前半では2回繰り返し、後半では長めに1回の繰り返しになっている。いずれも「長短」である。

このリズムによってことさらに歌詞に依らなくても、曲があたかも泳ぐモチーフになっている。その証例として、シューベルトの名曲の「鱒(ます)」を参照する。こちらの曲も「長短」のリズムによってマスが川を泳ぐ様を、歌詞に頼るまでもなくメロディで表現している。

この長短、基本的にダンスではスキップ(ポルカ)のリズムである。そのために躍動感が出るのだ。この点を見るために、童謡の「うさぎのダンス」を参照する。この曲はリズムに関する限り、鯉のぼりやマスと同様なのだ。ではなぜうさぎのダンスは、落ち着いたダンスの曲になるのだろうか。

そのポイントは、曲の速さにある。うさぎのダンスの方が速くて、スキップを踏むのにちょうど良い速さなのだ。加えて音程の上下動も大きい。ちなみにこの曲をスローな速さで歌ってみると、何やら落ち着きが出て鯉のぼりに似てくる。

2曲目の例はやはり半世紀も前だが、「新撰組の歌」を取り上げる。この題の曲も複数あるが、「葵(あおい)の花に吹く時代の嵐」で始まる方である。たしかTVドラマの「新撰組始末記」のOPだったと思う。そしてこの曲の基本リズムも、鯉のぼりと同じスローなスキップの「長短」である。

こちらの歌ではこの長短によって、尚武の感を出している。これは鯉のぼりにも通じるところである。加えてこちらの例の場合は、①短調によって悲壮感を出しかつ、②頻

瞑想録(その27)

繁なシャープとフラットでことさらに短音階を作って異世界感も醸し出す、と言う音階上の工夫がなされている。

曲の速さは鯉のぼりとほぼ同様である。これがスキップを落ち着かせて、気味の良い高揚感を演出している。つまり曲のモチーフにおいて、音程やリズムはもちろん大切だが、演奏する速さも忘れられがちではあるが重要だと言うことだ。

最後に3曲目は、もっと前の大戦前の軍歌で恐縮だが、「出征兵士を送る歌」とする。「我が大君(おおきみ)に召されたル」で始まる歌である。この歌もリズムと言い速さと言い、鯉のぼりや新撰組の歌と同じくスローなスキップである。

この曲はスローなスキップにすることにより、大君(天皇)に直接に召されて聖戦に向かう高揚感と重厚さを表現している。ちなみに曲調は長調である。この曲にしかない特徴としては、最後の盛り上がる所で三連符を使うことにより滑らかさも演出している点がある。

この記事の目的は冒頭にも記したようにメロディのモチーフの感得にあるが、この曲については歌詞にも触れておきたい。メロディと歌詞、どちらが先にできて良いのであるし、その結合は1対1でなくても良い。一般には歌詞が先にできて、そのモチーフをメロディに変換する場合が多いようである。

その観点から今の例の歌詞を見ると、目立つのが和語(大和言葉)の割合の多さだ。通例の文章では和語と漢語は7:3位になるのだが、ことこの歌詞の例として1番を見ると、漢語は「歎呼」と「天」の2語だけであとは全部和語である。

一般に和語は音の幅が広くて含みが広く、いわば言霊(ことだま)とでも呼ぶべき響きを持っている。この歌で例を挙げれば、大君(おおきみ)、召す、映え、ぼらけ、讃える、いざ、強者(つわもの)、御旗(みはた)、いさおし(勲)、大和魂、かため、水漬き草生す(むす)、誓(ちかい)致さん等である。

特にこと1番で2個しかない漢語は一番盛り上がる終局のサビの部分に集中している。一般に漢語は音がきつい。サビできつさを出していると言う、結果論かもしれないが歌詞としてもきわめて計算された構造になっている。この歌詞のモチーフがそのまま翻訳されて、このメロディになった感じだ。

瞑想録(その27)

最後に歌詞とメロディが1対1でない典型例を紹介する。終戦直後に戦後の反動で労働運動が盛り上がり、メーデーが盛んに祝われた。まあ闘争の一種ではある。そしてメーデーの歌である「聞け！万国の労働者・・・」、このメロディは戦前の軍歌の「歩兵の本領」のバクリ、横流しである。

さらに言えば歩兵の本領のメロディの大元は、日本の軍歌作曲の父と言われた永井建子(ながいけんし)の「小楠公」(楠木正成の歌)である。しかもご丁寧なことにこのメーデー歌は、北朝鮮で朝鮮語の歌詞が付けられて北の軍歌にまでなっている。

本日もメロディの構造と曲風の関係について瞑想しました。

11、創発と理解

先日の議論で「アナログ vs デジタル」が、「創発 vs 不毛」に一般化された。ここで創発とは、少ないヒントからその情報量をはるかに上回るような異形の気づきを得ることである。ではこの創発と、理解との関係はどうだろうか。

先ず理解について、今挙げた創発並みの定義をしておく。理解も根本的には本能の自己保全機能の一環であるが、特に対象について脳内位置が確定して、安全確認が終了したことから定義する。安全が確定したのだから、「すっとんと胸に落ちる」という表現も相応しい。

さて創発と理解の関係でまず考えられるのは、「理解は創発の前提である」という位置づけである。つまりこと創発についても、それが創発であることが理解できなければ、ふと沸いた雑念の一つだろうと扱われて、すぐに捨てられてしまう。

だが逆に、「創発が理解の前提である」と考えることもできる。理解は基本的に脳内の既存のテンプレ(物語)の当てはめであるが、世の中に全く同じものはないから、何らかの応用動作が必要となる。この具体的応用動作に気付くことが、程度の差はあっても創発ではないかと言う見方である。

この2つの見方は一見逆方向であるが、おそらくどちらも正解であろう。つまりそれほど、創発と理解は複雑かつ密接に関係しあっているのだ。創発のお陰で理解し、理解のお陰で創発に至る。これは一種の積み上げであって、頂上に来るのは最終形態での創発であろう。

瞑想録(その27)

では問題をもう少し具体的にして、アナログを理解するとはどういうことだろう。デジタルの理解は計算機や人工知能と同じで、当たり前だから理解できるし当たり前以上は永遠に理解できない。これに対してアナログは無限自由度なので、理解はどこまでも奥が深い。

だから理解したと言っても、「どの程度理解すれば十分に理解したのか」という問題がついて回る。例えば富士山が緩い円錐形であることは誰でも知っている。ちなみにこれは粘性の低い溶岩のせいであるが、山肌を良く見ると、多少の凹凸がある。

この凹凸がなぜその位置にあるのか。そこまではたとえ専門の学者といえども分からないだろうし、それ以前にそこまで知る必要性や価値もない。ただこの例は知ることの本質的な断言困難を、雄弁に物語って居る。

ではアナログの上位概念ともいえる創発にだって、厳密には創発の程度とか深さがあるのではないか。理屈から言うとそう言うことになるが、普通に創発と言う時に、少なくとも同じ創発については浅い深いはあまり聞いたことがない。

これはおそらく、アナログが存在そのものであるのに対して創発は何らかの価値である面が強いからだろう。創発は極言すれば広い意味で、何らかの役に立って始めて創発と言えるのだ。その価値は実際に使えなくても面白い程度で良いのだが、いずれにしても何らかの主観評価が伴う。

ただ主観と言う意味では、アナログも全くの無関係ではない。アナログと言う連続体のどの面に重きを置いてそのアナログを捉えるか、これは主観が決めることである。ただアナログに係る価値はその切り取り方の価値であって、役に立つか否かの価値ではない。

そう言うことになると、理解とは創発に係るレベルの語であるから、アナログには「理解」より具体的な、アナログレベルにふさわしい、しかし理解と関係の深い別の語が存在するべきではないかと言う発想も出てこよう。これは強いて言えば「特徴抽出」か。

事物を眺めていての何らかの心象の励起が、人を霊長類の長にしてこれまで絶滅せずに生き延びてきた。このことを思えば、その心象の励起を最も適切に表すのが創発と理解の2語である。これらを客観的に観ずるための適切な媒体が、アナログであるということになる。

一言で言えば創発も理解も等しく最重要だが、これらはアナログという共通の土俵あるいはアナログ場と言う物理的な場によって、より深い理解ができるのではないかと言うことだ。

もちろん反論はあるだろう。例えば小説や音楽はブツでないから形がないが、作るのは創発でありそれを見聞きして感動するのは理解である。これこそは創発と理解の組み合わせの、典型例だ。ではこのケースに対応する基礎アナログとは何であろうか。ここに創発とアナログの、レベルを超えた決定的な違いがある。

ただ、アナログはその意味で万能ではないものの、逆に限定があって具体的であるがゆえに、より客観的かつ具体的に創発と理解の機構を掘り出せる。この特徴は結構使える。

12、形のないもののアナログ性

先日の議論で「創発はアナログを含むより上位の概念であって、アナログの演算はすべて創発に適用できること」を見た。併せて創発には「理解」という行為が、対のように重要であることを見た。

ここで創発とは以前から記しているように、「ヒントを大きく超えた価値を生み出すこと」である。これは一見情報理論の原理やエネルギー保存則に違反しているように見えるが、現に現象として存在しているのだから理論の方を手当てすべきである。

ところで今端的に「創発は価値だ」と記した。他方でアナログは「物又は形」である。この意味で創発とアナログは属する世界が完全同一ではない。だから「創発の方がアナログより上位にある」と言っても、全くの真上ではなくて少し違っている。それではそのカバー範囲は同一であろうか。

あるいは創発の方が実質的に広い、つまり「アナログと無関係な創発」と言う世界もあるのだろうか。これは現にあって、音楽とか小説といった分野である。「山の形を言え」と言われれば言えるが、「音楽や小説の形を言え」と言われてもそれは無理だ。しかも音楽や小説は創発のど真ん中である。

だが振り返ってみるとこのブログの一連の記事は、論理に過ぎて非現実的なデジタル数学や論証学問に対抗して、もっと人間的で現実的な演算をアナログに求めることを

瞑想録(その27)

目標として始められた。そのアナログが「世界の一部に過ぎない」としたら、瞑想の目標の変更を余儀なくされることになるのか。

またやはり前の記事でも指摘したが、アナログとその中の一点であるデジタルは一神教の、全知全能の神とその被造物である人間の関係である。そのアナログが全部でないとすると、一神教の神の遍在は破たんするのではないか。また多神教の神と人間は、どういう位置づけになるのか。

こう見ていくと、創発やアナログにもまだまだ瞑想の余地が残っていることが分かる。だが本日はとりあえずアナログをはみ出た創発である音楽と小説について、その成り立ちを見て行く。疑問の焦点は①構成のされ方、②全体の統一感の素、それに③アナログで見出した「内部構造」との関係である。

人工知能で小説や音楽を作ると話やメロディが徐々にずれてきて、始まりと終わりでは全く違ったものになる。この現象はデジタル全般の普遍則である。だから音楽や小説に全体としての統一感があるのは、人工知能と逆にアナログ原理を用いていると言うことになる。

具体的に言うと音楽や小説ではモチーフの生成が先にあって、これを展開していくことによって作品が出来上がるという順序だ。先ず骨子があってそれに肉付けをしていくのだ。ここで初めのモチーフは通常は暗黙知であって、作者には「この辺」と分かっているけれども言葉にはできないものである。

そのモチーフはどう形成されるかという、きっかけは印象に残った景色とか気持ちとか情景と言ったおぼろなものである。それを先の記事で記した「創発と理解」の往復運動によって、次第に明確化していくとともに発展させていくのである。

その際にも一定の指針と言うか型がある。音楽でも小説でも終わりの一歩手前の、「盛り上がりとかサビ」とか呼ばれる部分、ここにモチーフの一番の中核が来るように作る。作ると言うか、ベテランがやると自然にそうなる。自分だけでなく読者にも、モチーフを共有してもらうためだ。

起承転結とか序破急(離)という言い方もある。いずれにしてもモチーフを獲得した後の、成形展開過程での話である。「盛り上がり以前」は長さこそ長いものの、あくまでも盛り上がりを持ち込むための設定説明や伏線、あるいはちょっとした遊びと息抜きである。

他方で盛り上がりの後の結論の部分、これはこれで重要だ。それはその落とし方によって特に小説の場合は、最終的な印象が180度違うこともあり得るからである。旅行記の最後が「明日からまた頑張ろうと思った」と「飼い犬が家の鎖につながれたまま餓死していた」では、話が全く異なってくる。

それでは読者や聞き手は、そのモチーフをどう理解するのか。これは作るときの「発展」とは逆に「収縮」の過程である。逆ではあるがやはり重要部分の取捨選択に、知恵を要する。要約と言う行為は、できるだけ要約者の主観が入らないのが良い要約である。

この行為は基本的に読者が、それまでの人生で脳内に蓄えたテンプレ(物語)の中から、近いものを応用して近づくことによって得られる。だからピカソの絵のように余りテンプレがないおなじみのない対象の場合は、モチーフがその人には理解できないこともありうる。

さてここで本日の結論に行くが、「形のないもののアナログ」とは結局どういうことであろうか。形がないものを無理やりアナログにはめ込む必要はないが、他方でアナログの演算はしっかり使えている。その上でさらに「拡張と収縮」という、新たな演算が提起されたと言ってよい。

形のないアナログ、それはいわば「霊のアナログ」ではないか。こう見るとここを突破口にして、アナログからアニミズムや多神教に迫ることも、あるいは可能かもしれない。

13、トレードオフと創発

以前に「トリーズの発明原理40」を紹介した時に、これは基本的に特許発明の基本原則ではあるものの、必要ならば拡張・改良もして、「事物全般の問題解決と創発一般の指導原理にならないか」との問題提起をした。

そのような問題の多くに、トレードオフの関係がある。一方を立てると他方が立たないと言った、悩ましい状況である。例えば「より良い条件の持ち家を買いたいけど値段が高すぎる、どうしたら良い」と言った悩みである。この手のジレンマ問題は良くあるだろう。

瞑想録(その27)

今の持ち家を例に瞑想してみると、宝くじが当たるとか遠い親戚の遺産を相続するとか、そう言うラッキーはめったにないから、基本的に所与の条件下でどの条件なら譲れるかを比較考量することになる。例えば戸建てでなくて集合住宅にするとか、新築でなくて中古にするとかだ。

あるいは都心から少し遠くでも良いとか、駅から離れていても良いとか、学区がさほどでなくても良いとか、少し狭くても良いとか、見晴らしが多少悪くても良いとかだ。人の主観と現状によって、譲れる要素と譲れない要素は個々に変わってくるだろう。

変わってはくるがこの例で見えてくるトレードオフの一般的な解決法は、①収入増の手立てを探す、②本当にトレードオフなのか瞑想してみる、③それでもだめなら問題を横向きに要因分けして譲り所を落とし込む、の順になっていることが分かる。

大抵の場合は③なのだが、ここで要因が問題そのものの衝突ベクトルとはたいてい違う方向にあることに気付く。だから直ちに要因全部を洗い出しにくいのだ。つまり「良く考えてみたら別の譲りどころがあった」と、意思決定後に気づいて反省する場合すらあるのだ。

横方向に見る、この見方の多様性はストレートでないだけに、地アタマ力及び実地生活力と直接結びついている。かつ普段どれだけ諸経験から学習して、脳内テンプレ(物語)を蓄積しているかで変わってくる。その意味でトレードオフの要因抽出は、少なからず創発的であると言える。

このようなトレードオフは、大きくは企業が有限の資金と人的資源をどこにどう配置して将来の安定収益にもっていくかという問題から、あるサラリーマンの「今日の昼飯は何にしようか」に至るまで、広く多くの問題に共通である。小さな問題では、失敗しても損が小さいだけのことだ。

つまり世の中の問題の大半は、大きく言うと「制限付き最適化問題」なのだ。これは「チラシの作り方」でも瞑想した通りである。そして制限があると言うことは、選択肢が何らかのトレードオフにならざるを得ない。この意味で現実の問題の多くはトレードオフである。

ここで問題をはっきりするために対照的に、「トレードオフではないが困った問題」をいくつか挙げてみる。いずれも問題としては小さなことだが、経験上きわめて解決が困

瞑想録(その27)

難であり、かつその困難さはもっと大きな問題にも同様に要素として含まれていそうな問題である。

以下の例はいずれも食い物である。①擦ったとろろ芋を入れた蕎麦のたれが次第に芋ばかりになってしまう不愉快を解消する方法、②塩分の過剰摂取を防ぐためにラーメンの汁は全部飲まずに捨てるがこの無駄をしない対策、③タヌキ蕎麦のタヌキを何とか全部掬い食べる方法。

解決できる例を挙げる。コンビニ弁当などに良くついてくる、魚の形の醤油差しを再利用する方法をご存じだろうか。多くの人は魚の口から醤油を注入しようとするが、この方法では一滴も入らない。ここで創発だが、魚の胴を押し潰してから魚の口を醤油だまりに差し込むと、スポイト式に吸える。

別の例だが、ある自動販売機の傍らでじっと待っている若者が居た。不思議に思いその若者を観察していて分かったのだが、その自販機は数回に1回、当たりと称してもう1本ただで呉れる。ところが多くの人はこのサービスを知らずに、すぐに立ち去ってしまう。そしてこの若者は、その2本目を狙い続けていたのだった。せこいかもしれないがこれも創発だ。

こういったちょっとした発想の転換で、今挙げた3つの食べ物問題を解決できないだろうか。これらの問題を脳トレに用いて色々多方面から攻めてみるだけで、仮に完全な答えには行き着かなくても、頭脳構造がかなり柔軟になると思う。

問題が小さい分だけ、ちょっとした思い付きでも「少ないヒントでそれらの情報をはるかに超える気付きを得る」という、創発の定義にも合致するのだ。本日の瞑想のキーワードは、「できるだけ意外な攻め所や切り口を思いつくのが創発への近道だ」と言うことだ。

14、村田沙耶香の「地球星人」を読んだ

芥川賞作家である村田沙耶香の「地球星人」を読んだ。芥川賞に輝いた「コンビニ人間」以来2年目の新作で、月刊新潮の先月号で発表されたばかりだ。まだ単行本化もなされていない。

村田のモチーフは全著作を通して、「空気を読めず常識の押し付けが嫌いな人間の開き直り」であり、これは彼女自身の自叙伝的内容でもある。私自身も常識とか交わ

瞑想録(その27)

りとかが大嫌いな人間なので、それを隠さずに語る彼女の作風は私の感性に極めて合っている。

先の「コンビニ人間」では主人公は結局自分の唯一の居場所である、人が用足しに交錯するだけのコンビニに戻っていくと言う筋書きだった。それが今回の作品ではむしろ、地球全部を自分の居場所に変えてしまうと言うモチーフだ。その開き直りは徹底していて、爽快ですらある。

物語の前半は主人公の奈月が小学生のころで、舞台は長野県の山奥の祖父母の家、昔は養蚕農家だったと言う古い家だ。孵化したての蚕は数ミリほどで小さいが、桑を食べてどんどん大きくなり、さなぎ寸前には10センチにもなって蚕部屋では収まらずに家中に這い出す。

この蚕棚のイメージは実は、この物語を通した全体の象徴になっている。煮られて糸を取られるために必死で桑を食べ続ける蚕の群れ、それは地球星人が住宅街でそれぞれの家に居住し、昼は仕事で夜は団らんと一見自由を享受している。だが実はこれは洗脳であって、実態は増殖工場に過ぎない。

主人公の奈月は見かけこそ地球星人だが、実はポハピピンポボピア星から来た宇宙星人だ。そして宇宙人の常識では「団らん＝増殖工場」であり「地球人＝洗脳奴隷」であることに気付いている。だから地球のこの世が住みにくいのだが、ばれると余計に面倒なので普通人を演じている。

そして奈月は今夏休みで祖父母の家に来ているのだが、従弟の由宇も宇宙星人であることに気付く。そして故郷の星に帰るために、一緒に宇宙船を探すが見つからない。結局「もはや帰れない」と悟った2人は、「宇宙人として合理的に生き延びる」と言う誓いと契りを交わす。

話の後半は一気に24年飛んで、奈月は3年前に由宇とは別の男性と結婚している。ただしそれは常識嫌い同士の契約結婚であって、実態は親しい友人に過ぎない。この辺の常識の鬱陶しさや面倒をごまかすための偽装結婚というからくりは、前作と同様である。

夫にとってもこの世は、仕事と増殖と言う強制労働の収容所もしくは工場そのものである。数年の間に仕事を辞めたり首になったりして、もう何度も変えて今は無職だ。そ

瞑想録(その27)

して奈月の宇宙人性は伝染するらしく、今では夫の智臣の方が遥かに宇宙星人になっている。

その彼らが、囲む同僚や親せき家族や旧友が、一々良かれと言う常識で出産と勤勉を勧めてくるのにほとんど嫌気がさして、2人で限界集落となったかつての長野の田舎の家に移住する。そこにはやはり地球から落ちこぼれた由宇が先に住み着いていた。

こうして彼ら3宇宙人の合理的な合宿生活が始まる。それは地球にたまたま存在するポハピピンポボピア星であって、彼らは俗世とのかかわりを一切断って、食いは近所の廃屋や畑から盗んでくると言う、極めて健全かつ合理的な方法で生き延びていた。

そんな彼らがある日、旧知の大人の集団が逆恨みを理由に襲ってくる。だが彼ら宇宙人は合理的であって、「盗むな、殺すな」などと言う地球人の常識など目にもないから、反対にそいつらをぶち殺してその肉をそぎ、肉鍋にしてしばらく食いつないでいく。

その肉もいつかは食いつくしてしまい、仕方ないので宇宙人的合理性に基づいて、3人の内の誰かが餌になることにより、ほかの宇宙人は生き延びようと決める。そしてお互いに手足を齧りあっては、だれが美味くて誰がまずいなどと言い合うようになる。

そんなタイミングに彼ら夫婦を探していた彼らの親が、地元の自警団とともに踏み込んでくる。そこで彼らが目にしたのは、そんな行為もしていないのに男も含めて3人とも妊娠している姿だった。今彼ら宇宙星人独自の増殖が始まったのだ。

以上が村田の最新作の荒筋である。前作では狭い古巣に戻って清々したのが小説の結末であったところ新作では、常識を善意で押し付ける周囲の無神経さは共通ではあるものの、地球を乗っ取って無神経な常識をぶち壊す予兆で話を終えている。

これはおそらく作者の精神的成熟によるものであり、私から見れば明らかに進歩である。読者によっては特に常識的な人は、吐き気を感じて嫌悪するかもしれない。だが冷静に考えて一般に、常識Aと常識Bは相対的である。どうして片方だけが正しいと主張できるのであろうか。

そんな「常識ちがうーだろー」を問いかける、これはもはや問題作なのだ。

15、創発の作動原理15

このブログでは現在主流のデジタルの双対である、アナログの性質及び演算を当初の目標としてきた。最近はとくにその相互作用演算を通じてより広い、創発及び気付きの作動原理について見ている。

本日の記事ではその中間まとめとして、創発に係る15個の作動原理を提示するとともに、その内容を見渡したい。15の原理とは、①当てはめ、②テンプレ化、③蓋然化、④応用、⑤多面性、⑥内部構造、⑦外部構造、⑧相互作用、⑨展開、⑩収縮、⑪延長、⑫転進、⑬産出、⑭吸収、⑮逆転、の15個である。

なおこれらの15個はいずれも暫定である。今後の瞑想によってさらに増えるなり、あるいは整理統合分離されていくこともあるであろう。またこの15個はあくまでも原理であり類型化であって、デジタル演算のように互いにくっきりと切れ合うものでもない。

これらの15原理を順次説明していく、「当てはめ」は本能もしくはこれまでの経験に照らして、対象を脳内に適切に位置付ける行為である。「テンプレ化」は別名「物語化」とも呼ぶが、これまでの経験の集約を起承転結のメリハリをつけて、いわば擬人的に脳内の新しい位置づけとするものである。

「蓋然化」はこれまでの経験等から一定の法則を見出して、今後の具象化の種とするものである。デジタルの帰納法に近いがあくまでも蓋然的であって、反例があっても良い。「応用」は他の全部の原理に関わるが、この世の事象に全く同一はあり得ず、適用の際に何らかの変形を許容するものである。

「多面性」はおおよそ事物には多くの面があるという認識であって、ある面では似ていても別の面では似ていない。「内部構造」はこれこそアナログならではの形の中に構造を持っていて、その分布を動かすだけでも創発になるものである。

外部構造はやはりアナログならではの、複数の対象が溶け合うとか相互作用をするというよりは、絡み合って相対的な位置を動かしていくものである。多神教の神々のやり取りが典型である。「相互作用」はアナログの積に当たる。外部構造を物理的とすれば、相互作用は化学的である。

瞑想録(その27)

「展開」は芸術作品の製作に良く見られるが、モチーフと言う素朴な暗黙知に順次目鼻を付けて行って具体的な作品の仕上げることである。「収縮」はこの逆で、出来上がった作品を基にそのモチーフを解き明かすとか要約を作成する行為である。

「延長」はある指摘に対して、その方向に則った新たな気づきを追加する行為である。他方で「転進」はその指摘に対して、その延長上にない別次元からの気づきを提示するものであり、一般的に延長よりも転進の方がより創発に至る可能性が高い。トレードオフの解決に典型的に見られる。

「産出」はとある対象がそれまでになかった新たな対象を生み出す行為で、古事記に例えば伊弉冉(いざなみ)が多くの神々や島々を生み出した行為に当たる。ここでは無から有を生み出す行為も含む。「吸収」はこの逆で、ある対象が別の対象を飲み込む行為である。

最後に「逆転」は発想の転換であって、例えばそれまで仏教と言うと仏典の研究であったものが、ある時から「草木国土一切成仏で南無阿弥陀仏と唱えれば誰でも極楽に行ける」と、固定観念や主要な要因を入れ替えて逆転させることである。

以上が今回の15原理の簡単な説明である。いずれもこれまでの瞑想から抽出された原理をこの場で一堂に並べたものであるが、原理によっては事実上この記事で初めての定義づけられているものも、いくつか存在している。

さらに1つ注目して欲しいのは、アナログと創発との関係にもかかわるが、これらの創発原理はいずれもそのもっとも単純な表現を、形のあるアナログに求めることができる点である。但し本来の広い気づきや創発を行うためには、アナログの有形性に捕らわれないほうが良い。

以前に「トリーズの発明原理40」について説明したが、ここでの創発原理は発明よりも創発の方が遥かに広い事実に対応して、より広範の知的作業に適用できるより汎用性が高く総合的な原理となっていることである。特にこの原理の効果をイメージする時に、発明よりも芸術を念頭に置いた方が良い。

あるいは日々の大きなあるいは小さな意思決定や環境認識の場面を想定した方が、これらの原理をよほど深く理解できる。そもそもアナログに注目したきっかけが、デジタルは厳密ではあるが現実からかけ離れていて、お利口さんの暇つぶしにしかなくていないことへの反発があった。

その意味では瞑想(何度も繰り返すがこのブログの記事は科学や学問ではない)の目標がアナログから創発に広がっても、初心は貫かれていると考えている。

16、ノラクロ再評価

(注:この記事でもMSワードのエラー回避のためにノラクロとカタカナ表記をする)

先の「ノラクロのどこが面白いか」と題した記事では、昔の著名漫画のノラクロシリーズのうち、戦後編全5巻の3巻目に当たる「ノラクロ放浪記」を、荒筋に従って要約した。

しかしながら先日瞑想したように、漫画を含む芸術や創作の基本はモチーフとその展開である。だから当ブログの目標であるアナログと創発の機構解明立場からは、各論よりもモチーフを先頭とする全体構造評価とすべきである。

この巻のモチーフを見るために、まずノラクロ全体の構成を復習する。ノラクロシリーズは先ず戦前に10巻ほどが出た。こちらは野良犬で孤児のノラクロが、「ただで飯を食えるから」という単純な理由で軍隊に入り、機転と勇気と愛すべき性格で昇進していく、一種の栄達物語であった。

このモチーフは当時の軍国時代にも、うまく乗っていた。作者は連載の当初は、戦前編のみしか考えていなかったと思われる。ところが戦後になってノラクロを懐かしむ声が上がり、ここに作者も動かされて戦後編がスタートしたと思われる。

戦後編5巻のうち最初の2巻は、ノラクロが予備役として召集されて山猿連隊と戦う内容で、このストーリーは戦前の出世編の延長ともいえる。言い換えるとこの時点ではまだ、発想やモチーフの転換意識は薄かった。

ところが3巻目からは作者も、当時の戦後の世相を意識するようになる。ノラクロの所属する猛犬連隊は終戦して解散し、ノラクロは一転世知辛い世の中に一社会人として放り出される。そこに描かれるのは軍隊とは全く異なって、何をやっても上手くいかないノラクロである。

軍隊時代の勲章や出世や手柄など何の役にも立たず、むしろ元部下だった兵隊連中の方が世渡り上手で出世している。そしてノラクロはそう言った元部下たちの世話にもなりながら、職を転々としていく。この辺は戦後当時の世相そのものだ。

瞑想録(その27)

失敗したり早とちりしたりあるいは飽きたりという性格は戦前と変わらず、その意味でノラクロの性格は一貫としている。だがその同じ性格が軍隊では活躍の源であり、他方の一般社会では今一つはまらずに返って失敗の源なのだ。

おそらく作者の田川水泡は、この「同じ性格が戦後は裏目に出る」ところをモチーフに据えた上で、この戦後編を展開して描いていったものと推測する。そしてその具体的な展開に当たっても、当時の世相をよく読んで織り込んでいったことが読み取れる。

3巻目では職を10も変えるがちっとも落ち着かない。4巻目では探偵社に入るが軍隊のようにはいかず、早とちりの失敗ばかりだ。そして最後の5巻目でおそらく当時はモダンであった喫茶店のマスターとなり、大好きな「おぎんちゃん」と結婚して物語は円満終了する。

この「読者の現状に合わせた世相描写」、作者は試行錯誤の結果「これこそが一連のモチーフ足り得るだろう」と気付いたのだ。そしてこのモチーフを展開し、かつあちこちに漫画や娯楽に特有の変化や遊びや落ちを混ぜることにより、全体を物語化していったと言うのが、創作の流れであろう。

転々とする個々の仕事の内容やその落としどころは、やはり当時の世相を眺めながら代表的なパターンを抽出して物語化したと見える。しかも似たような仕事や落ちが重ならないように、バラエティや変化を加えた苦心の跡も見える。

ある時はヤクザに騙されてタコ部屋に入れられる。またある時は課外野球の試合でデッドボールを受けて仮死状態になる。またある時はたまたま泊まった旅館で手代になったりする。ただいつの場合も、ノラクロ特有のほっこりとした落ちで次の展開に行っている。

その意味ではマンネリの面もあるのだが、ノラクロの性格と言う「最低限の筋」は通さないと、話が空中分解してしまう。つまり毎回のノラクロの性格の発露はむしろ必須な要素であり、「偉大なマンネリ」と呼ぶべきであろう。そしてこれが本当のマンネリにならないところで、大円団としている。

この辺の見極めの上手さはもはや一般論で語ることはできない、作者の持つ才能と持ち味の発露と言うべきであろう。名人芸の世界であり、誰でも真似をすればできると

言うものではない。それはノラクロのあの一度見たら忘れられない、人の良い風貌デザインにも表れている。

最後に作者がそもそもの、大元のモチーフにどうやって気付いたのか。これは作者が生前に残したインタビュー記事によると、珍しく真っ黒な野良犬が勝手になついてついてきて困ったと言う実体験に、孤児から始まって士官になると言う双六的展開が当時人気あったことに配慮したと言うことだ。

そもそもは偶然の出会いであるがそれを無駄にせずに生かした、これも作者の才能とすべきである。

17、謎肉に係る創発

注:昨日あたりから「謎肉と進撃の巨人のコラボ」が話題になっているようですが、この原稿はそれ以前に作りました。

<http://www.cupnoodle.jp/chinshu/>

「謎肉」と言うのは、カップラーメンの具等によく見る5ミリ立方程度の、一見肉に見えるそれらしい色をした食材のことである。正式名称は「ダイスミンチ」と言うらしいが10年くらい前にネット民たちが「謎肉」と呼び出し、今では日清食品等の大手も「通称として使ってください」と認めているものだ。

謎肉は40年くらい前の、カップラーメンの発明当初からあった。おそらくチャーシューの、お湯だけで食べられる代替品と言った存在だったのだろう。食感が完全な肉でもないために謎肉などと呼ばれ、それまで日陰な存在だったのにこの称呼がもとで、人々の注目を浴びた。

みなとみらいのカップヌードルミュージアムに行けば分かるように、そもそもカップヌードルと言う存在自体が、創発の塊なのだ。例えばゆで麺をカップに収める技にも、工夫があった。だがことダイスミンチについては裏方に徹していた。その裏方に目を付けた、ネット民の眼力と知恵は恐るべきある。

この命名をきっかけに、謎肉については悪乗りが続いた。おそらくはプロ筋のアイデアだろうが、昨年にはついに「謎肉丼」と言うメニューも出た。いったん火が付くと、このネット力に「悪乗り」する商売上手の知恵、こちらの方もバカにできない。

瞑想録(その27)

さらに謎肉を昔流行ったルービックキューブに例えて「ナゾニック・キューブ」と命名し、かつ謎肉に見えるプラスチックをはめ込んだルービックキューブまで発売されていると言う。この辺の話の発展と創発の面白さは、先日の国際信州学院大学と蛸螭亭問題に決して負けていない。

ここでこの一連の「謎肉事件」を参考に、「謎肉」、「謎肉丼」、「ナゾニック・キューブ」、これらの創発に至る思考過程をもっと具体的に見て行こう。先ず謎肉について。これの本名のダイスミンチ、これは平凡すぎておよそ浸透しない。販売側もこれをことさら注目の的にするという気づきはなかった。

でも指摘されるとたしかに、単なる肉やコンビーフとは思えない不思議な存在感がある。無名のネット民たちの面目躍如だ。一旦注目のきっかけさえ与えれば、あとは多くの人が尾ヒレや背ヒレをくっつけてくれる。勘ぐれば販売側は特に成分上の理由から、謎肉に注目して欲しくなかったのではないか。

ところで「物語を作って売る」という方法自体は昔からあって、アイスのガリガリ君とか、チョコ菓子の「きのこの山 vs タケノコの山」とか「源氏パイ vs 平家パイ」とか色々ある。だがさすがに脇役でもしかしたら実は化学調味料満載の、あの肉に注目しようと言う発想はなかったのだろう。

ここにはネット民特有の創発がある。あの何気ないものに話題性を感じる直感と言うか応用力、これは確かにヒントを遥かに越えた異次元の価値や情報を創造しており、創発そのものである。この例では創発とは、見えないものを見出す優れた応用適応力であるとも言える。

さてひとたび謎肉が認知されると、それを基に「謎肉丼」なるどんぶりメニューあるいはレトルトパックを作ってみようと言う程度のアイデアマンは、まあそこそこ居ることだろう。このメニューが仮にリピを呼ばない一時的な流行りだとしても、一定期間お祭り状態になれば十分な程度の創発だ。

そして「ナゾニック・キューブ」、このネーミングに気付くためには「微積分が理解できる」と言うような高等頭脳は要らない。むしろそう言う余計な教育のない普通の人の方が、庶民的なお笑いやダジャレのセンスで達成できてしまうのだ。ここに創発の単純には行かない、面白い面がある。

余計な教育がむしろ邪魔だと言う理由を述べると、この手のダジャレに必要なのはむ

しろ非学問的な、「論理ジャンプ」とか「学問無視」だからだ。そしてそういう脳構造の人は普通に多いので、まあ誰かが気付くことだろう。

しかもナゾニック・キューブに至ると、この呼び方の発案者はネット民ではなくて、生計のためにノルマで、仕事で金のためにやっている販売側のようだ。さらに続いてこれに目を付けたやはり商売のおもちゃ業者が、本物の「謎肉ルービック」を作ったと言う順序のようだ。

この手の一連の創発を見ると、もちろん創発それぞれに大小の度合いはあるものの、重要なのは常識にとらわれない多面的な見方、特に人の見ない面を嗅ぎ取る直感的鋭さだと言える。そしてこの直感とは日々日常に「このパターンは面白い」と言う、暗黙の物の見方あるいは訓練が重要である。

明日は「伊藤家の食卓」の裏技をネタに創発の機構を分析して、それが大きく、①偶然になった型と、②指導原理を予想してやってみた型の2通りがあることを見る。ただどっちの型においても事前に、「こんなものがあつたらいいな」という漠然とした問題意識があることが重要だ。

同じ意味で今回の謎肉関係の一連の創発も、強度の応用センスを持った連想作業、これが気付きの本質であるように思える。いずれにしても情報理論やエネルギー保存則に反するようなアナログ的な「情報ジャンプ」の原動力は、この「強度の応用センス」にある。

なお謎肉がここまで社会的な話題になって、製造側は「肉の他に大豆や野菜も使っている」ことを明らかにした。私はこれらの羅列が材料を網羅しているとは思っていないが、ネット民からは「ネタバラシをしてしまったらもはや謎肉とは呼べないではないか」などと言う、しゃれたコメも入ったようである。

無名のネット民がこれからの時代を面白くする、私にはそんな予感がします。

18、裏技に見る創発

創発とは少ないヒントを基にヒントをはるかに超える気付きを得ることだから、裏技はまさに創発の宝庫と言える。裏技を数多く調べれば、創発の系統的なメカニズムも見えてくるのではないかと思えるほどだ。

瞑想録(その27)

ちょっとした工夫と言え、まず思いつくのが料理のレシピだ。例えば海から取れる刺身と山から取れるわさびが合うが、動植物がそのために進化したとは思えない。これに最初に気付いた人はすごいと思う。ただ私はレシピを読んで直ちにイメージできるほどの、料理のプロではない。

そこで裏技本をあさってみた。最初に開いたのはNHKの「ためしてがってん」だった。これは裏技が実は如何に科学的かを証明する本であった。科学的と言うことは当たり前前ということだからこれは艶消しもいいところで、全く使えなかった。

次に手に取ったのは「かじえもん」の本だった。こちらは裏技と言うよりも、我々一般庶民には確におなじみではないプロの業師が使うものではあるが、実質的に業務用強力洗剤等の宣伝本であり、やはり役に立たなかった。

そこで少し古いが、「伊藤家の食卓」を覗いてみた。このシリーズには素直に裏技が列挙されている。たまに小さい字で根拠等を説明してあるが、押し付けがましくない。ただこの本でも、どうやってその裏技に行き着いたのかについての記述はなかった。

いずれにしても創発の発生機構について見るために、「伊藤家の食卓」から裏技を抜き出して、以下にその想定できる発見経路を書き下すことにする。

まず①歌入りCDをカラオケにする→CDプレイヤーからスピーカープラグを徐々に抜いていくと、ある所でカラオケになる：これはたまたま発見した人が居たのでしょう。おそらく最初は驚いたことでしょう。

②消しゴムに写真シールを転写する→除光液をぬってから重ねると3秒できれいに転写されている：多分たまたま除光液を消しゴムに掛けてしまった人が、表面がヌルヌルするのを見て応用を思いついたのでしょう。

③押し花を30秒で作る→紙で挟んだ後に電子レンジでチンする：理由は水分蒸発と言うことですが、これは「もしかしたら」と考えて試した人が居たのかもしれませんが。

④カラー写真をセピア色にする→濃い目の紅茶に漬けて自然乾燥する：これはうっかり紅茶を写真にこぼしちゃった人が、技を洗練させて最適化させたのでしょう。

瞑想録(その27)

- ⑤ファスナーで締めてしまった布を外す→ファスナーにマイナスドライバーを差し込んでひねる：これは布を引っ張っても取れないときには、ダメもとで試みる人も多いのではないのでしょうか。
- ⑥ヘアブラシに着いた髪の毛や汚れを取る→シャンプー液を付けたうえで自分の髪をとかす：これもなんとなく原理的に行きそうな感じがします。
- ⑦1台のヘッドフォンステレオを大勢で聞く→軽く丸めた手のひらにヘッドフォンを乗せる：これも「たまたまなっちゃった」のを鋭く見逃さなかった人が居たのでしょう。
- ⑧洋服に着いたガムを取る→ウイスキーに5分浸す：ウイスキーは安くないし、これはどうやって思いついたのか分かりません。
- ⑨明日の天気が雨であることを予測する→飛行機雲が15分以上消えなければ大抵雨：これも言われてみればごもつともです。ただ15分も待って確かめる暇人が居たことが驚きです。
- ⑩ワサビのツーンを一瞬で消す→コーラを飲む：これもたまたまやった人が始まりの技でしょう。
- ⑪浮き輪の空気をあつという間に抜く→栓に楊枝を差し込んだ上で浮き輪を海に沈める：これも言われてみればごもつともです。楊枝を指して止め弁を無効化するのがコツですね。
- ⑫油性ペンの文字を消す→修正液を塗って乾いたら定規で削り取る：修正液までは誰でもやるのかもしれませんが、たまたま時間がたって乾いた修正液がポロっと落ちたのを見て気付いた人がいたのでしょう。
- ⑬ゆで卵の殻をきれいに取る→ゆで卵の上部と下部の殻を取って、蛇口に押し付けて水を流す：これはダメ元でやってみたらうまく行った人が居るのでしょう。
- ⑭石鹸に着いた髪の毛を取る→おしりにお擦りつける：おしりの肌がすべすべなのが原理のようです。これもたまたまやった人が居るのかな。

瞑想録(その27)

伊東家の裏技はまだまだたくさんあるのですが、ここで私も一つ思い出しました。瓶の王冠を栓抜きがなくても抜ける→机の引き出しの取手に引っ掛けてテコのように押し下げると抜けます。規格が偶然にいっしょなのでしょうね。

もう1つ、フライパンの油が燃え上がった時には、焦らずに白菜かキャベツの葉っぱを1枚投げ入れてください。炎はすぐに鎮火します。これは水分による消火と冷温による消火さらには窒息消化の消火3原理をすべて用いています。

さてこうして見てくると、①伊藤家の場合は山ほどある日用品が主題で、②何度でもできるし無駄にしても良い場合の裏技の発見です。ですからその機構を見ますと、①たまたま偶然そうなったのを定着させたか、②理屈先行でダメもとにやってみたらうまく行った、という創発機構になっています。

ただどちらのケースの場合も1発でうまくいくと言うよりも、ちょっとしたヒントを見せられて、それを基に望む方向に、試行錯誤と最適化の努力をしたということだと思います。

振り返ると、野依良治先生と白川秀樹先生は同時にノーベル化学賞をもらったのですが、野依先生の不斉触媒は目的ありき・理論ありき型で、白川先生の導電性高分子は偶然発見型でした。創発は大きく分けるとこの2パターンになるのでしょうか。

19、新規ビジネスに見る創発

お役所や補助金ビジネスは別として通常の商売だったら、慢性的にやってもじり貧になって倒産するだけのこのご時世だ。そこで付加価値の高い、新規(珍奇)ビジネスの開発と開拓が重要になってくる。

新規ビジネスの最も正攻法的なやり方は、自ら新ネタを思いつくことだ。例えばコンビニでコーヒーとドーナツを組み合わせで売ってみるとか、ユーチューブの外国語版に日本語訳を付けるソフトを開発して翻訳はボランティアにやってもらうとかだ。

あるいは今まで零細業界だったクリーニング屋やパン屋を工場化し、自動で生産してその分をコストダウンするとか、ドラッグストアに薬の他に日常品も置いて売り上げを伸ばすと言うやり方もある。いずれのアイデアもユーザーの利便にもなっていると言う意味で、公共的でもある。

瞑想録(その27)

ところがこの手の新規ビジネスの創発は、最近ではビジネスモデル特許による権利保全と言う手段はあるものの、多くの隣接企業が真似をしてどっと参入する。今は電気とガスが自由化によって、多くの企業が販売に参入乱立している状態にあるし、少し前は携帯キャリアがそうだった。

真似を言ってもそれぞれの参入企業は、それまでに自分が本来業務で持っていた顧客名簿とかノウハウとかを応用するので、その応用部分にプチ創発はあるのだろうが、ここで難しいのは、しばしばパイオニアよりも「2番手3番手の方が最終的に生き残る」と言う良く見る現象だ。少しずるい。

ただこの手の真正新規ビジネスを見ていると、特にコンビニドーナツがそうであったように、モチーフの素朴な気づきもさることながら、その後の軌道に乗せるためのきめ細かな世話が劣らず、成功への重要な要素だと言うことだ。しかもこの手の世話には、知力よりも手間暇の方が重要だったりする。

また隣接業態への進出はむしろ必然の面もある。例えば吉野家や日高屋が一杯飲み屋部門を拡張したり、あるいは日比谷花壇のような花屋が花卉インテリア部門に進出したりとかだ。ただこの手の進出は、想到しやすい分だけ創発としては程度が低い。

この無から有を作り出す真正新規ビジネスの捻り版に、新しくイベントを立ち上げると言うやり方がある。身近なところではハロウィーンだ。元はキリスト教のお祭りで全くの海外物だったが、日本ではコスプレイベントとして定着した。クリスマスも母の日も、元は海外のデパートの販売戦略である。

この手の「お祭り騒ぎ」は、AKB等の大集団騒ぎとかコミケ等のイベントあるいはSM APやジャニーズのように、演出する面が結構強い。そのお意味では創発の面もあるし、実はこの手のイベントで本当にお祭りになったものは少ないので、育て方も重要である。

以上は結構創発性の高い、人が知恵を働かせて新文化を提供するものであった。だがビジネスの基本は利益の向上であるから、姑息にコストを引き下げたりわざと高値を掴ませたりと言うのも、ビジネスとしては立派な気づきであり技である。

ここでオレオレ詐欺に代表される、反社会的行為はどうか。もちろんこれらの思い付きも創発であり、しかもヤーの筋の方が知恵を持っていると感心する程なのだ。だが正

瞑想録(その27)

直者をだますのは、騙される方にも不純な欲があるとはいいながら、「適切な創発」ではない。

そしてこれらの詐欺にすれすれの、ちゃっかりビジネスも現存している。その典型例が「忘却ビジネス」だ。これは「最初の3月は無料」などと誘っておいて、ユーザーがことさらにキャンセルしない限り自動的に有料モードに入ってしまうと言うビジネスモデルで、大手のアマゾンすらこれをやっている。

似たような例に「規約変更ビジネス」もあって、これは「預り金」の形で入れさせておいた金を、時を見計らって規約変更して「口座管理費」などと称して預り金を侵食するやり方だ。無料電話大手のスカイプもこれをやった。「前金であれ預けると言うことは没収されると言うことだ」と思った方が良い。

他のずるいビジネスに、以前にも言及したが「ステルス値上げ」がある。これは黙って少しだけ中身を減らして、さも何もなかったように通常の値段で売り続けると言うやり方で、このビジネスモデルはやっていない企業の方が少ない程だ。

これらの「ネガティブビジネス」の特徴は、創発型と異なってせこくずるい気付きが要求されることである。従って君子よりも小人の方が評価されると言う意味の、社会悪や社会矛盾の面も持っている。しかもこうして小ずるい奴に限って出世したりしている。

食べ物に係る創発、このテーマはいずれ詳しく見るつもりだが、例えば漬け麺とか羽根付き餃子、これらは元になった汁ラーメンや普通の焼き餃子に比べて一体どの程度の工夫と気付きがあるのか疑問だ。それにもかかわらず現実には、現象と言うほどに売れている。これもビジネスの一面なのだ。

さて以上ビジネスと言う、収益数字がすべてのドライな世界における創発の態様を見てきた。どうも創発の度合いに比例して儲けがあるのではない。つまり創発は目先の儲けのためでなく、人類への長期的な文化への貢献と思った方が良いでしょう。

20、最も無関係なもの

今までの瞑想で見て来たように、人々の発想や気付きは基本的に連想に依っているようだ。例えば「髪と言えば櫛」とか「ウサギと言えばカメ」とか、そんな連想の連続だ。

もちろん「閃き」と言う言葉もある。このように人は非連続的な天啓によっても、独立に

瞑想録(その27)

気付き得るとの意見もある。でもこれが実は意識下での、何段階もの連想の連鎖の結果である可能性もある。どちらが正しいかは瞑想では分からないし、そもそも閃きの回数はあっても多くない。

そこで人の発想の基本は連想であるとする。そうすると連想しにくいもの、つまり「最も関係が無い」とか「最も似ていない」もの同士を思いつけと言うクイズは、人の理性に反していてかなり困難なクイズだと言うことになる。これをいかに正解できるかが、頭の柔軟さの指標になるだろう。

ちなみにこの連想が段階ごとに違ってきて、3回も繋げるとまるで違ってくる典型例は、落語の「風が吹けば桶屋が儲かる」だ。これは連想や類似関係が数学の等号と異なっていて、完全同一でもなければ多面的な事物の同じ面をなぞっているわけでもないと言う、アナログの典型的な特徴に依っている。

例を挙げてみよう。「髪と言えは櫛、櫛と言えはフォーク、フォークと言えはスプーン、スプーンと言えは銀」と続けてみる。すると「髪と銀」これは「風と桶屋」どころか、たった4段階でまるで違ったものになっている。これが連想や類似の本質だ。

さてこう見たうで、「最も無関係なもの」を言い当てるクイズをやってみる。ここで時間をかけて良いのならば、今の多段連想と同じことをやれば良くて連想の域を出ない。そこで「ほぼ瞬間的に」答えなければならないと言う、制限を設けることにする。

自分自身が最も手っ取り早い実験台なので、まず自分でやってみた。最初のお題は「風呂」とした。ちなみに今私は、風呂上がりでこの記事を書いている。「風呂と言えは湯」、これは関係が深いダメな答えだ。「風呂と言えは中華丼」、これでましな答えになった。

ただ私がなぜ今中華丼と答えたかと言うと、風呂と無関係なところで自分を振り返り、昨日の昼飯を思い出しただけなのだ。この意味では依然として連想だ。「風呂と言えはDVD」、これも関係が浅いが単に自分の机の上を見回してみただけだ。

さらに一般的に風呂と言うと、家庭の風呂に限らずにホテルの大浴場とかもある。この観点からは中華丼もDVDもホテルに備え付けであるから、「最も無関係」とは言えない。こう見ていくと、閃きというのが意外と出てこないのが分かるだろう。

そう言った作業をして私が最終的にたどり着いたのは、「風呂と牛」だった。この組み

瞑想録(その27)

合わせに、関係や類似を見出すのは難しい。ビーフステーキとかを介するのは無理すぎる。こういう訳でなぜか今どこのTVチャンネルでもやっていないが、「無関係当てクイズ」で番組が作れるのではないか。

無関係と似たテーマに「類似非類似」がある。これも似ている組を見つける方が遥かに易しい。例えば「西郷隆盛に似ている人はだれか」と聞くと、武蔵丸とか佐藤優とかが連想できてくる。この辺の人々は結構誰でも思いつくだろう。

実際に「そっくりネット」というサイトがあって:

<https://sokkuri.net/>

この人たちの類似率は8割に上っている。ところが西郷隆盛の項を見ると類似候補に何と、ディーン・フジオカとかキャリー・パミュパミュまでリストアップされていて、しかも彼らですら西郷と3割近い類似率を打ち出している。

もちろん彼らは冗談でリストアップされているのだろう。だがこういう冗談、つまりことさらに最も似ていない人をネタで挙げると言ういたずらは、ある意味で国際信州学院大学と似ている。役には立たないものの笑えて、その意味で社会の潤滑油になっている。思い付きの柔軟さに感心もする。

やはり連想が近寄りがたい例として、「忘れられた、生きている有名人を挙げなさい」と言うクイズが考えられる。例えば古川ロッパは見ない有名人だがもう死んでいる。角田華子は見ないけれども、そもそも有名人程ではないだろう。

結局私なら、レーザーラモンとかテツ&トモとかを挙げる。でも芸能界に詳しい人は彼らを最近ちょっと見たかもしれないし、あるいはもっと忘れられた有名人を挙げられるかもしれない。いずれにしてもこの問題の答えにくいその本質は、上記2題と同様に連想行為を跳ね返しているからだ。

もちろん世の中には、「これは閃きだよな」と思える事象はある。例えば織田信長はなぜ今川義元を桶狭間に攻めようと思ったのか。あるいは豊臣秀吉はなぜ無謀にも、明国を攻めさらに大秦国(ローマ帝国)まで自分のものにしようと思いついたのか。

ただこれらだって当人にしてみれば、何らかの裏情報とか経験とか蓋然論理化と言った、意識下の連想があったのかもしれないのだ。

21、センスの問題

ここ何回か、特に音楽に焦点を当ててそのモチーフを見てきた。結果的にはメロディは芸術の中でも特に形式知に変換しにくい、より深い暗黙知に埋もれているということだ。

一般に暗黙知は、直感とかセンスと言った、心の根本に近い所にある。つまりしばしば本能に隣接しているのだ。そして本能とは基本的に五感と言うセンサー、全体観も入れれば六感の解釈の最前線にある。だからこれはもう、「分析できない」という世界に入っていく。

メロディにはなぜか、上品な曲もあれば反対に庶民的あるいは下品な曲もある。その印象は歌詞にももちろん依るが、メロディ単独でも上品なものは上品で下品なものは下品だ。しかもその上品さや下品さは、音階構造やリズム構造には落とし込めない。

例えばバッハのカンタータは重厚で上品だが、ストリップ劇場でかけても依然として重厚だ。他方で東京音頭などの民謡は、オーケストラで演奏しても依然として庶民的なのだ。そしてこの違いはもはや、音階やリズムやテンポと言った、部分や要素の問題では指摘できない。

この辺は本能という「基本ソフト」が、事前にそうプログラムされているとしか言いようがないのだ。それは人が赤を見るとなぜか興奮し青を見るとなぜか落ち着くとか、じゃ香の香りに癒され他方でインドール(う○ちの臭いの主成分)を嗅ぐと不快な気持ちになるとかと、同じようなものなのだ。

音楽と似た例で、短歌と俳句の例を挙げる。短歌は万葉の昔からあり、他方で俳句は短歌や連句を基に江戸時代に成立したものだ。俳句にも俳聖の芭蕉が詠んだような素晴らしい句はあるものの、一般に短歌は貴族的で俳句は庶民的だと言われる。

なぜ五七五は庶民的で五七五七七は貴族的かと聞かれても、「あなたもそう感じるでしょう」としか答えようがない。そもそも五とか七とかがどうして組み合わさっているのかも、考えてみれば不思議なことだ。ワルツのように三三三三だってありえそうなものなのに、なぜかない。

先の色の問題に戻れば、「赤は火や血の色だから興奮する」とか「青は水や空の色だから落ち着く」、つまり「赤を警戒して青に気を許すような本能を持った生物だけが環

瞑想録(その27)

境適応して生き残れたのだ」と言う説明を、一応は付けることはできる。だがいかにも後付けと言う感じだ。

似たような例で音の響きにもそもそもの、意味以前の音の響きにも音感がある。例えば「たわやめ」という語の響きは、その意味以前にやさしい響きを持っている。他方で例えば「がばがばしい」と言う言葉があったとして、この語が美しい様の表現に向くとは思えない。

この「音に意味がある」という主張は、現状で本流のソシユール流の言語理論には反する。ソシユール理論は「言葉とその指示対象の結びつきは歴史と偶然でしかない」と言うものである。それにも拘わらず我々は感覚として、先の音感説を是認できるだろう。

これらの例から見てくることは、科学や学問は「原因はどこまでも深く分析できる」ことを無言の前提としているが、現実にはセンサー信号の脳における感覚解釈より深い所はもはや、「そうできているのが人間だ」としか言いようがないということだ。

ただ幸いなことにこの脳による感覚解釈、多少の個人差はあるかもしれないが基本的に万人共通なのだ。いや、闘牛に赤マントを使うこと等を想起すると、この原初的な感覚解釈は広く動物界に多分に共通であるのかもしれない。

この感覚や共通性が、最近流行りのDNAのどの部分に由来しているのだろうか。「生物の設計図はすべてDNAに印刻されている」と言う立場からはどこかにあるのだろう。これはもっとさかのぼると、物質と精神と言う二元論的対立の「どこで切れてどこで橋が架かるのか」という、極めて哲学的な未解決問題と同値である。

「もはやこれ以上深堀出来ない」と言うことは、「理論や理屈はそのレベルまでしか存在しない」と言うことだ。これは最先端の素粒子論に反する信仰だ。例えばカラーコーディネーション、人は誰でも一定のセンスを持つがその理由は分からない。現場では感覚に頼って試行錯誤するしかない。

同じようにヒットするような名曲を作る、それも期待した曲風になるようにうまくモチーフを展開する。この作業も方程式を解くようにはいかない。才能のある人がそれぞれの持ち味の得意分野で、腕と能力を発揮するような作業だ。

結局アナログの世界はデジタルの世界と違って、機械的にバカチョンにできるのでもなければ、完璧な理論の指標があるわけでもない。しかし私は今までアナログを原理に至るまでできる限り掘り下げようと瞑想してきた。と言うことは限界の存在は、私の敗北宣言なのであろうか。

私としてはむしろ「実世界は学問と異なって限界が存在する」と言う新たな気づきであると、自己評価している。物理的手法が森羅万能ではないということだ。

22、西村賢太の「苦役列車」の映画シナリオを読んだ

映画のシナリオ、著作権法の著作物に当たると思うのだが、なぜかほとんど出回っていない。これがテレビドラマとなると、閲覧は絶望的だ。おそらく映画の仕上がりは監督等の意向もあって、シナリオ通りにならないからだろう。

つまり「中間生成物」と言う色彩が出るために、様々な忖度が働いていて、なかなか公表されにくい状況になっていると推測する。だが他方で「シナリオ作家協会」と言った業界団体もあって、年に何本かはこの団体の年鑑等によって公表されている。

その年鑑の12年版に、「苦役列車」のシナリオが掲載されていた。原作は西村賢太の芥川賞受賞作品で、映画では舞踏家でもある森山未來が主演を演じていた。私はこの作品と相性が良くて、西村の原著も森山の映画も見ていたので、シナリオの在り方を知るために早速開いてみた。

シナリオは「いまおかしんじ」と言う人が書いている。小さめの印字ではあるが全部で23ページ。原著が150ページで映画も2時間であることを考えると、これは相当に短い。しかも映画では当時注目されていた前田敦子を見せるための付加部分があるので、原著はシナリオでは20ページ以下に圧縮されていることになる。

シナリオをざっと見た感じでは原著と比べて、セリフの部分はほぼ拾っているものの、状況説明や舞台指示に当たるいわゆる「ト書き」の部分がかなりあっさりしている印象を受けた。他のシナリオの例えば「桐島、部活やめるってヨ」も似たようなものだから、これがシナリオの標準スタイルなのだろう。

つまり舞台設定は、セリフの背景の最低限の指示としてだけあって、実態は多くが監督や舞台美術さんたちに任されているということだ。セリフとセリフの間に間が開くこと

瞑想録(その27)

も多々あるが、この長さ等の味付けも、監督や美術や効果と言った現場担当に大きく委任されているとの印象を受けた。

例えば全部で92景の内の第8景「平和島・倉庫」の場面、映画では冷凍イカの塊と思しき重量物を黙々と運ぶ、主人公を含む日雇い作業員の群れを、セリフなしで結構長く写しているが、シナリオでは「倉庫内で日雇い人足たちが汗だくで重いズタ袋を運ぶ単調な作業」と指示があるだけだ。

実際のこの場面の撮影は、どこかの倉庫を借りて美術さんが内装をそれなりに飾り、小道具さんが凍ったイカやズタ袋に見えるプラスチックを用意し、衣装さんがそれらしい汚れた作業委を準備したうえで、監督の指示通りにカメラを長く回し、撮影後に音を入れたのであろう。結構な膨らましである。

また第91景の「貫太のアパート外」はシナリオでは、「貫太、パンツ1丁でアパートに戻ってくる」とあるだけだが、実際の映画では戻ってきたところで大家のおばさん(声のみ)に家賃未納を責められる上に、書きかけの小説一式を含む家財道具が放り出される演出となっている。

映像的にもどこかの傾きかけた古民家を借り、それを美術さんが今にも崩れそうなアパートに見かけを改装し、家財道具や執筆道具は小道具さんが準備し、道具が放り出される(一瞬)のと同時に貫太がそれに埋もれるように、凝った演出がなされていた。

第79景「康子のアパート前」、ここは本屋の店員の康子に扮した前田敦子が、貫太と知り合った後にしつこく追い回されるシーンだが、ここは上に挙げた2景と対照的に、貫太と康子のセリフの応酬である。この一連の部分はシナリオにオリジナルであるから、西村の原著にも場面等のヒントはない。

他方でシナリオにも場面の在り方についてほとんど記述はないので、おそらく前後の場面とのつながりも考慮したうえで、監督を中心にシナライターや美術さん等一同が集まってアイデアを出し合い、一定の合意を得たものを映像化しているのであろう。

実際の映像は、安下宿らしい建物の前での2人の会話のやり取りを撮影して、それを編集で暗くしてあたかも夜景のように作り、かつ前面に水を垂らしてあたかも雨の中で濡れながら、特に康子の方は嫌そうに会話をしているかのように見せていた。

まあこうやって見ていくと、映画作りにシナリオは大切であり骨であるものの、それがすべてを規定するわけでもまたできるわけでもなくて、実際は映画の最後のクレジットにズラズラと出てくるような、監督はもちろん多くの裏方さんたちの工夫があって初めて映像作品として仕上がっていることが分かる。

つまり言い換えると、シナリオはそれだけで著作物ではあるものの、それさえあれば映画が自動的に出来上がるわけでは全くない。監督や役者の都合と気分によっては、省かれるとかアドリブで入るセリフも多い。こういった面が強いからこそ、映画から見れば半完成品であるシナリオはあまり表に出ないのだろう。

結局どうしてもシナリオらしきものを見たいのなら、寺山修司や三島由紀夫らの戯曲集を見なさいと言うことになる。

23、3拍子と3連符

約3年前に「十二平均律」と題した記事で指摘したように、古今東西音楽は、1オクターブを12個の対数分割した、ドレミファソラシド長短の音階で出来ている。そして琴とチターのように似たような楽器も世界中に見られることから、この音階は西域起源でこれが世界中に広まったとする説が有力である。

ただしこの説は12以外の音階が全く誕生しなかったことを意味しない。誕生したかもしれないが十二平均律が作曲や和音構成等で優れていたために、優勢になって世界を制覇したということなのだ。その証拠に実験音楽では12以外の平均率も研究されているが、未だに目立った成果を上げていない。

それでは古今東西の音楽は全く均一に1種類かと言うと、もちろんいくつかの異なる特徴があるから、民俗音楽と言う分野が存在するのだ。例えばアラビアには短音階をさらに半分にした四分音階と言うのが存在しているし、沖縄音楽のレウ抜きは有名だ。

そんな中で今日は、3拍子と3連符について瞑想する。3と言う秘数が絡む音楽は古来の日本にはなくて、明治維新とともに外来したものだ。もっともそれ以上に4拍子と言った整数拍子も定着していなくて、吟詠のように引きずるものが主流だったのだが、踊りの伴奏の舞楽にも3拍子はなかった。

この理由は明らかであって、舞楽や行進は2本脚かつ対称形でやるものだから、この伴奏の色を強く持った日本の古謡はどうしても4拍子になりやすいのだ。強いて言え

瞑想録(その27)

ば経文、般若心経の「観自在菩薩……」は3拍子なのだが、人々はこれを音楽だとは思っていない。

日本に入ってきた3拍子と3連符はヨーロッパ起源なのだが、あちらもこと行進に関する限り2の倍数になるはずなのに、なぜ3拍子ができたのか。これは明日の貝に関する瞑想と似た所がある。3拍子の音楽では行進せずに、男女が組んで回転するワルツの伴奏として、まず宮廷で流行ったのだ。

ワルツはその起源はドイツ農民のレントラーが最初で、それが優雅になってワルツの誕生となったと言われているが、いずれにしろ回転なのだ。あのワルツの優雅さは明治維新後に鹿鳴館等で、欧米的な物の代名詞として盛んに推奨された。

そこで文部省唱歌等に和製のワルツが出始める。例えば「ミカンの花咲く丘」とか「早春賦」とか「仰げば尊シ」とか「アザミの歌」とか「琵琶湖周航の歌」などだ。戦後も「知床旅情」がワルツである。探せばまだあるだろう。こうしてワルツと言う形式が日本にも定着した。

ここで注意すべきは、ワルツとは単に3拍子と言うだけでなく、ゆっくり目の「強弱弱」という、有名なヨハンシュトラウスを想起させるような、あの楽風であるということだ。単なる数字遊びではなくて、曲になっても踊りで醸し出されたムードを残している。

さて、3拍子とある意味似たものに3連符がある。これは1つの音を長さで3等分したものだ。2等分なら二分音符が四分音符になるだけだが、ここでは奇数等分がメロディにちょっとした味を添える。その意味では5連符や7連符もあることにはあるが、インパクトが少なくあまり用いられない。

また3連符は3拍子と違って音を割るので、一般に早い。あたかも連打する感じになる。文部省唱歌にも例えば「箱根八里」などにも部分的に入っていて、この曲ではちょうどサビの部分つまり主要モチーフにすらなっていて、独特の緊迫感を出している。

歌謡曲からさらに身近な例を挙げると、石川さゆりの「津軽海峡冬景色」の出だしの部分だ。「上野発の夜行列車降りた時から」、この部分は歌詞が3文字1組になっているのに対応して3連符の連打が続き、この特徴的部分が曲のヒットの要因にもなっている。

瞑想録(その27)

もっとも連打がすべて3連符と言うことはなくて、例えば森山加代子の「白い蝶のサンバ」の出だしの「あなたに抱かれて私は蝶になる」、この部分は八分音符の連打である。歌詞が4語1組だからだ。ただこれらの例より3連符の感じは掴めるのではないか。

さらに3連符で中の音を抜くと、スキップのような感じになる。これを生かしたのがかぐや姫のヒット曲の「22歳の別れ」のサビの部分だ。「私には鏡に映ったあなたの姿を見つけられずに」という歌詞に当たる部分、ここの小気味よい軽快さは3連符の持ち味である。

ところでこの3連符だが、楽譜によっては8分の6拍子で記述されている。8分の6は通分すると4分の3になると言う理屈だ。だが8分の6拍子は曲風がワルツのように優雅ではなくて、一般にもっとベタッと張り付いたような感じになる。

ただ仮に楽譜が8分の6拍子で書かれていても、その演奏の速さや音程の調子によって、その曲のモチーフがワルツであるとか3連符であるとかは見破れるケースが多いので、現実的には演奏者のセンスによって、適切に演奏されている。

8分の6拍子の良く知られた歌には、ディズニーの中の「ビブディバビディブー」とか、これとかなり似た曲だがバラクーダの「日本全国酒飲み音頭」がある。なお冒頭で3拍子とかワルツとして例示した曲も、楽譜によっては形式上6拍子で書かれている場合もある。

本日は「形式から見るメロディのモチーフ」の一環として、3拍子と3連符を取り上げてみました。

24、巻貝と二枚貝

先日にとある博物館で、貝の展示を見た。そこでは日本やアジアを中心に、世界中の珍しい貝がたくさん陳列されていた。それらを見ていて気付いたのだが、確かに貝は多種多様ではあるものの、典型的には巻貝と二枚貝の2種類しかないのだ。

その展示では、「世界の貝は巻貝と二枚貝しかありません」などとことさらに断ってはなかった。だがこれだけ多くの貝が陳列されていて例外がないと言うことは、法則的に世界の貝は巻貝と二枚貝に限られると思わざるを得ない。そこで本日はこの点について瞑想してみた。

瞑想録(その27)

貝は貝殻の先端の部分が徐々に追加されて、大きくなっていくのだと言う。この意味で2枚貝は、蝶番(ちょうつがい)から遠い口の開く方が年輪的に積層していくと言うことであって、分かりやすい。

この観点からすると巻貝はどういうことになるのだろうか。現に巻いてある貝を、時間を遡って見ていくと分かりやすいが、巻貝とは結局一枚貝であって、その遠い部分がただ伸びても中身の防御にならないので、巻くように成長していくのだ。

だから本日の問題は結局、「どうして3枚以上の貝は存在しえないのか」と言うことになる。この問題はさほど難しくなくて、3枚以上だとどうしても貝の筒に開口部ができるしまうのだ。仮にある時点で偶然閉じていたとしても、さらに成長したところでどうしても開口してしまう。

結局3枚以上の貝は、仮に突然変異で誕生したとしても、外敵に対して生き残れないのだ。つまり貝に係る「幾何学的な秘数」は、1と2だけなのだ。これまでの幾何学で、1と2だけが秘数の幾何学とは、おそらく存在していない。

幾何学で秘数と言え、正多面体になる4, 6, 8, 12, 20の組が、これは紀元前のアルキメデスのころから言われて、神聖視されていた。ある意味言われ続け過ぎて、人々は飽きている。その観点からは「一葉多面体と二葉多面体」、この持ち味の方が新鮮ではないだろうか。

ところで今「三葉以上の貝は存在しえない」と記したが、これはこれで「ロマンがない」と言う人も居るだろう。その通りだと思う。定理や法則とは言いかえれば当たり前であり艶消しであるから、ロマンもないつまらない。それではどうすれば面白くなるのか。

これは立ち位置を、学問から芸術に移せばよいのである。芸術の本質は真実か否かでなくて、面白いかな否かである。そして本当よりもウソの方が、架空の入れ所が飛躍的に多くて、面白い芸術ができるのだ。絵や彫刻だったら三枚貝や五枚貝の方、がよほど工夫のやり甲斐があるし奇抜だ。

その中でも敢えて「絵か彫刻か」と聞かれれば、これは絵だ。絵はその二次元性がそもそも架空で非現実なのだから、その根本の上にさらにウソを重ねようと誰も責めはしない。古代史的にも、彫刻より絵画の方の発生が遅かったと言われている。絵の方がより多くの抽象能力が要求されるのだ。

瞑想録(その27)

ところで話を貝に戻すと、典型的にはアサリだが、貝の模様は一々全部違う。つまりあなたが今夜煮て食べて捨てる貝も、その模様は実に世界に一つしかない貴重なものなのだ。そんな貴重なものがなぜ、こともなげに捨てられていくのだろうか。

これは宝石のトルマリンと似たような状況だ。トルマリンは綺麗だがいくらでも取れる。だから採取に手間がかかる金やダイヤモンドのような価値は付かないのだ。ちょうど空気がただなのと同じ原理である。貝の模様は一々違うがトルマリンだって完全同一な物はない。だがほぼ同一なのだ。

やはりアサリの貝の模様でもう一つ話題を出すと、その模様の態様だ。「灰色の中にいくつかの黒いシミがある」と言う感じだが、なぜあのシミはマクロに出るのであろうか。貝が徐々に積層して大きくなるという前提に立つと、貝は積層する時点で「黒くする部分を覚えている」ことになる。

これはネット記事によると「貝の遺伝子数個で決まってくる」とあった。だがわずか数個の自由度で、世界中に同じものがない程のバリエーションを作れるのであろうか。これにもわかには信じられない。もっとも人の顔の個性も高々数個の遺伝子の支配だと言う話もあるから、そう言うことなのか。

貝の模様、これだって芸術の世界にワープすれば色々な新奇なデザインができることだろう。多分世の中には、「貝殻芸術家」を名乗る人が既に居ることだろう。もちろん貝芸術と言っても形、色、素材、大きさ等々、振れる自由度は無限にある。

本日は貝という地味な世界であっても、瞑想のネタは無限にあり得ることを見ました。

2018. 06. 29