

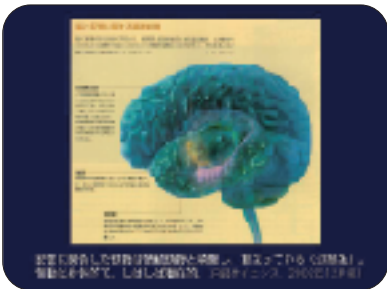
ミニレクチャー1

潜在記憶と創造性

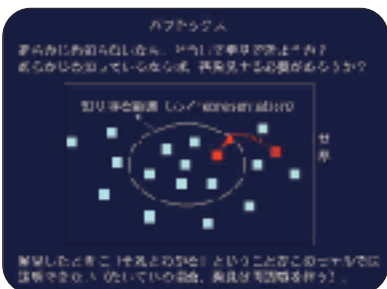
下條信輔

独創的発見や発明、またアーティストの創造とは、与えられた経緯や文脈を超えて飛び抜けてよく目的を達成していることを指しますが、こういったものに対して誰もが考えることは、「普通の人が見つからないことをなぜ才能がある人は思いつくのだろう。独創性とか才能と言われているものの本質とはなんだろう。どうすれば独創的な発見ができるのだろう」といった疑問です。しかしこれは簡単に解明できることではありません。そこで、別の形の問いを立ててみることにします。

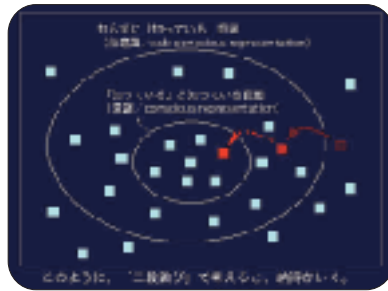
「なぜ独創的発見は難しいのか？（にもかかわらず）一度発見されるとソレだと分かるのか？（一度発見されると）なぜ人々からも承認されるのか？」こちらの問いの答えを求めることによって、独創性や創造性がもうちょっとよく理解されるのではないかと思うのです。



これは神経心理学者アントニオ・ダマジオによる脳と記憶に関する回路図ですが、これを見ると、新しい記憶を作ると言われている海馬など記憶に関係する領域は感情を司る情動領域と隣接、重なっていることが分かります。このサーキットは大脳辺縁系というような呼ばれ方もします。そしてこの情動というのは身体的でしばしば潜在的なものなのであり、そんな領域が脳の中で記憶と密接に繋がっているわけです。ここで、「あらかじめ知らないなら、どうして発見できようか？ あらかじめ知っていたなら、どうして再発見する必要があろうか？」というパラドキシカルな問いを立ててみます。それを図示すると下記になります。



この図において「発見」とは、ある物事が世の中の出来事の領域から知りうる範囲に移動することを指すわけですが、このモデルだと「知らなかったものが発見できた」という発見の感じが説明できません。つまり、発見したときにソレとすぐ分かるという要素が説明できないのです。そこで次のモデルを作ってみました。



再認識を表現するために心を2段階に分けて、外側の領域は前意識つまり、無意識に知っている領域、内側にはまさに知っている意識の領域を設定しました。そして、発見のプロセスを2段階で考えるわけです。つまり発見の前段階のどこかで発見のための最大のヒントは無意識に知っている領域に入っているのですが、でもそのときはソレとは気づかずについて、あるときそれを再発見するわけです。これで、「あ、これだ」という再認識を説明することが出来るのです。これをフォーマルな言い方をすると、「知は透明ではない」となります。ここでいう透明とは、「知りうることは完全に知っていて、知りえないことは全く知らない」状態です。しかし、人間の知は不透明さを持っているのです。その不透明な部分が潜在記憶であり、それがお話している再認識の元にもなっているわけです。

ではその潜在記憶がどこに存在するのかという問題ですが、私は環境と脳の相互作用の中にあると考えます。ここで認知心理学をよく知られているデモンストレーションをご覧ください。一種の間違い探しなのですが、1ヶ所だけ違っている2枚のライドがチカチカと交互に映し出されます。どこが違うか探してみてください。非常に大きな場所が違います。



違っているのは、翼の下のエンジンがなくなっている部分なのですが、意外と気づかないものなんです。これほどの大きな違

いに気づけないのはなぜか。それは、脳が視野の事物のうち驚くほどわずかし記憶していないからなんです。しかしわれわれは脳は大部分を記憶しているというイリュージョンを抱きがちです。これについてはいろいろな論争がありますが、私が好きな解釈というのは、「環境世界が完璧なデータベースであって、脳と目が極めて素早い読取装置であり、常にアクセスを繰り返している」というものです。つまり脳というのは環境から独立した知能システムではないという考え方です。

人々は記憶のかんりの部分を共有している。それは環境世界を共有しているという意味もあるし、人々の感覚運動系や注意の認知メカニズムはそう違わないという意味もあるし、文化的な無意識も共有している。独創的な発見を人々が認めるのには、こういった前提があるからだと思えます。

つまり独創的な発見や表現は、ある程度暗黙知の中に潜在的にあったのではないかと、そしてそれを意識できる知にあらためて曝すことではないかと、考えることが出来るわけです。こう考えると、独創的な発見に伴うさまざまな特徴、再認識はもちろんのこと、一見主題と関係ないところで突然やってくる印象があるとか、多くの場合最初のヒントは周辺分野からやってくるといった特徴が、腑に落ちるんじゃないかと思えます。

これらのことは、オセロのアナロジーが当てはまるように思えます。好手を打つと画面全体が変わりますが、しらみつぶしの検証はできない。しかし、一度好手が打たれば、それが次のコンテキストになってゆくというわけです。ただし、われわれの取り組んでいるオセロは画面全体を見渡すことが出来ないんですね。そこが苦しいところなわけです。そしてまた、自分自身も盤面に含まれている点の問題をよりややこしくしているのだと思えます。



違っているのは、翼の下のエンジンがなくなっている部分なのですが、意外と気づかないものなんです。これほどの大きな違