

書 評

諏訪正樹：身体が生み出すクリエイティブ，pp. 240，ちくま新書（2018）

この本は人間のクリエイティブな活動の源泉を探求した名著である。そして、その源泉とは身体である。まず本書の本質的なくだりを抜き出してみることに始めよう。

「クリエイティブな行為の基盤にあるのは、認識枠を臨機応変に広げたり狭めたりする賢さであることを、様々な事例で論じてきた。身体で世界に触れること（現象学の言葉で言えば、「現出」を意識に上らせること）を通じて、身体がそれまで想定外だった変数（着眼点）にふと意識を向けることで、それは可能になると論じた。」（p. 171）

認識枠とは、人工知能でいう「フレーム」のことであり、人間はそれを自在に広げたり狭めたりする能力をもち、それは身体性を基盤としていることが説かれている。

これを逆に読むと、人工知能は「フレーム」をもつが、変形できる力はなく、その理由は身体からフレームを拡張する力を得ていないからだ、ということになる。ここで、現代の人工知能に横たわる「フレーム問題」と「身体」の関係が立ち現れてくる。

人は身体を通じて無限の世界から有限の問題を切り取る力がある。母体は経験であり、そこから問題が生まれる。さらに本書で説かれているように、その問題の枠をわざと狭めたり、広めたり、また新しい見方を「身体の助けを借りて」行うことができる。

「街でからだメタ認知を実践する習慣がつくと、最初は定番の変数群しか意識が及ばないかもしれない。しかし次第に、些細な、自分だけしか気づかないような変数にも意識が及ぶようになる。……自分の街の些細な変化に、そして身体に生じる体感の微妙な差異に、気付くようになる。」（pp. 190-191）

身体は世界と知能を結ぶ船であり、開かれたチャンネルである。その感受性を通じて、人間の知能は新しいパースペクティブを獲得する。身体を動かしてみることで、今まで気付かなかったビジョンを拓いていく。これが人工知能にはない。

身体をもたない人工知能は、情報と論理と処理の一定のフレームの中で、ショートサーキットを邁進する。新しい場所にたどり着くことはない。与えられた領域を細分化していくことはできる。ゲームキャラクタも、多くのロボットも、製作者は「心身問題」に直面する。心(知能)と身体をどう結んでよいかわからないのだ。たいていの場合「キャラクタを制御」、「ロボットを制御」するために、知能と身体はがちがちな関係で結ばれてしまう。身体が世界の認識そのものに関与するようにつくれない。むしろ、知能で取り決めた認知の型に認識を閉じ込めてしま

う。そこにブレイクスルーを起こすには、身体による新しいチャンネルの獲得と、フレキシブルな認識枠（フレーム）の変化を結び付けられないといけない。

本書の第7章では、ダウンタウンの浜田さんが、番組の中で、当時まだ新しかった Pepper の頭をはたいてしまう、というエピソードを数ページを割いて解説してい

る。Pepper は、あらかじめ用意されたシナリオに沿って浜田さんに話しかける。ところが、浜田さんのほうではなく、別の芸人のほうに向けて話すために、浜田さんはいらついてくる。周囲が何とか修正しようとするが、Pepper は、かたくなに準備されたシナリオに沿おうとする。浜田さんは、（あたかもこれが番組であることを忘れたかのように）本気で怒りだし、Pepper が笑ったタイミングで（あたかも自分が笑われたかのような形で）Pepper の頭をはたいてしまう。そこに笑いが起こる。この場合、人間（浜田さん）のほうは、巧みに自分の認識の枠が狭くなっているように見せかけて反応しているのだ。そこに面白みがある。Pepper をボケ役にして、自らを偏狭な突込み役に仕立てたのである。

また身体は何も実際の物理的身体だけではない。将棋や数学研究といった抽象的な問題に対しても、名人は身体ごと没入させるのである。そうすることで、頭で考えるのではなく、全身の身体機能を使って、問題と向き合うことができる。自分のすべてを使って取り組もうとするときには、身体によって思考する、問題を捉える、問題と格闘する、ということになる。頭脳だけではなく、身体まるごとが知能である。

身体は閉じていない世界、開いた世界の知能の在り方を教えてくれる。身体の運動に沿って、我々は世界と接する。そして、身体の延長として世界を捉えようとする。「世界を構造的に捉える＝世界に骨格を通す」のは、身体をコアとした認識であり、あたかも身体のように世界が捉えられるとき、世界を運動させる力、想像力が生まれるのである。この物理世界を捉えるために身体を中心に置いた人間は、さまざまな問題空間においても、その空間固有の身体を獲得することで初めて、考え始めることができる。本書が示唆するところは大きい。

〔三宅 陽一郎(編集委員, (株)スクウェア・エニックス)〕

