

前に、「悲しいから泣くのではなくて、泣くから悲しいのだ」という心理学の有名な言葉を紹介しました。無意識下のプロセスと意識下のプロセスが有ることは誰でも、納得がいくことですが、意識下の処理も、無意識と同じ、刺激・アクションという自動システムであるというのには抵抗がある方もおられると思います。物事を決めるとき、意識して色々考えて、最終的に最適なものを選んでいく・・・と。その過程は意識的だ・・・と。

直感とか、勘とかは問題解決に必須な脳の機能です。どうしてそんな直感を得られたかを問われても、本人にも分からないことが多いものです。数学も問題を解くときにも、「ああ、こうすればいい」と突然、啓示があるものです。だから、「意識」が脳の特別な能力として人工知能では実現できないとする考えの方には、その例示としてこの「直感」とか「勘」というものは人工知能では実現できない特別なものとして挙げることでしょう。

ですが、「直感」をよくよく考え直してみますと、過去の無数の経験の中に、その直感を支持することがらが必ず見つかります。そもそも、発明として全く新しいものは無いといえます。発見は全く新規のものがあり得ますが、発明は過去に何らかの形で、既に自然界にあるものです。飛行機も過去に空を飛ぶものとして鳥がいました。大体に置いて、全く新しい小説など書けるものでなく、何らかの経験からの事象を編み直したものです。そうです、「直感」は持っている知識から無数の重みつけ投票で連想して、もっとも今の状況に有効な知識セットを発火させることなのです。その発火が意識に登って、「Aha!」となるのです。

脳は常時無数の連想をしています・・・と考えます。連想をそのまま放っておくと、カオスの状態になり、結局、外界に対して有効なアクションを起こすことはできません。戦略とか戦術とかを巡らす機構が必要になります。それを「意識」つまり「心」が担うのです。

「心」は動的に変化していくシングルタスクのコンピュータプログラムに似ています。プログラムは目的を実現すべく組まれています。目的に近づいているかということの評価する「IF THEN ELSE」といった制御処理もありますし、行動のコマンドも順次、「納得」の上、発行されていきます。ですが、あとは「無意識下」の並行処理で実現し、無意識のなかで選択肢として複数の事象が連想されたら、「IF THEN ELSE」で「心」のプログラムに書き込まれていきます。行動の有効性の評価も「心」がコマンドで実行を要求すれば、そのプロセスが無意識のなかで実行されます。アクションも無意識で何事もなければ、意識にあがることなく実行されていきます。普段、無意識に食事しますが、歯が痛くなるとします。そこで、意識に登り、「歯医者にいこう」という知識と「心」の中での最適選択処理の結果として連想されていきます。

「心」は感覚と同じです。赤いとか美味しいという感覚は、もう自分の存在そのものです。「心のプログラム」もこの感覚によって自己把握できるようになっているのでしょう。それは、自己を常に評価していくべきだからです。自分が常に最適な行動を取っているかを

監視していく感覚が「心」なのです。

こうして、「心」は連想システムがカオスの淵に落ちてしまわないように、戦略を維持できるように創られた、大きな機構、人工知能に必須な機構なのです。

おわり