

在論的前提は適用不可能であると考えていることも指摘されている。要は、ケインズは、一方で帰納法を志向しつつも、他方で「経験と数学との根拠のない結合」(170頁)を厳しく批判するのである。私は、ここに、統計的推測に対するケインズ見解の経済学的意義の一つが浮き彫りにされたように思う。

ケインズが固執する帰納的推論の妥当性を与えるための「帰納仮説」は、主に、「原子的斉一性の仮説」と「有限多様性の原理」の二つである。『一般理論』においては、ラムジーからの批判を受け入れ、ケインズは確率論理説を放棄する。この際、「有限多様性の原理」とは別に、確率についての「無差別原理」を設定する。しかし、後者についてはやがて自己破綻してしまう。私は、経済学から見た数学および統計的推測(統計学)のもつ従属的性格に関連して、ケインズは『一般理論』第21章「物価の理論」において、「間違いのない答えを出してくれる機械、あるいは盲目的操作の方法を提供することではなく、個々の問題を考察するための組織化された秩序だった方法」(174頁)の構築こそが、ケインズがもつ一貫した、不確実な関係性を基礎にした帰納法志向の真髄ではなからうかと思う(第4章「ケインズの科学方法論」より)。

結び「新しいモラル・サイエンティスト」のなかで、伊藤氏は、後期ウィトゲンシュタインの論理学思想とケインズの思想との関係について、特に、人間の精神活動の媒介役として、前

者に対しては「言葉」に、後者に対しては「貨幣」に注目している。その際、伊藤氏は、後者の取り扱いについて、「われわれは『一般理論』の貨幣論のみならず、それに先行する『貨幣論』にまで踏みこんで考察しなければならない」(196-7頁)と記述しているが、これはケインズ経済学研究者に対しても十分に通用する大変鋭い指摘である。

本書の特徴は、全体を通じて、ムーアの倫理学思想を出発点としたケインズの哲学が30年間の理論的苦闘を経由して、“経済学イコール精神科学(モラル・サイエンス)の一分野”という新しいヴィジョンに到達したという事実が、歴史的かつ明快に書かれているところにある。

最後に、私は、自ら設定した長期的な課題への挑戦の一つとして、1989年から今日まで、『貨幣論』から『一般理論』までのケインズ経済学方法論という従来型の研究射程を拒絶し、『確率論』を新始点として『貨幣論』を経て『一般理論』の完成までのケインズ学問方法論という、欧米では相当以前からなされているが日本では非常に新しい課題設定に基づき、「ケインズの哲学と経済学」について苦戦を続けてきている。私は、ケインズには、一貫して、「不確実な関係性を基礎にした帰納法志向」が存在していると確信している。伊藤氏の『ケインズの哲学』の出現は、苦戦続きで浅学菲才な私にとっては、とてもまばゆいものである。

ジェフ・ホーキンス著

『考える脳、考えるコンピュータ』(ランダムハウス講談社、2005年発行、1900円)

——— 工藤 孝史

アナムネーシス。日本語ではたぶん「思い出す」という意味。この言葉を最初に耳にしたのは大学院で哲学を勉強していた頃だったと思う。哲学史の参考書でよく目にしたので言葉の響きだけをよく覚えているのだ。知識というの

は私たち一人一人の身体(個体)がゼロから形成して行くのではなく、もともとは身体を離れた(つまり個体が生まれる以前の)アイデアの世界にあって、人間はそれを「思い出す」にすぎないといった主張だったように思う。

本書『考える脳、考えるコンピュータ』は、人間が知識をどのようにして形成して行くのかを論じ、さらにこのプロセスは機械に実行させることが可能だと提案する。1980年代の人工知能のブームとそれにまつわる、一見不毛にも見えた議論に言及しながら、本書はあえて、人工知能やニューラルネットワークのプログラミングに頼ることなく、実際の脳が行っている情報処理過程を手本に、人間の脳を模倣する機械をつくることを提唱している。パームコンピューティング社の創始者でもある著者が、人間の知識は「アイデア界」にあるのではなく、個々の身体（脳）で形成されるという哲学的立場をとっていることは言うまでもない。しかし意外にもその著者がプラトンのアイデア論に言及して、「プラトンが普遍性について語っているその説明のしかたが見当違いだとは言え、人間の本質に関わる重要な疑問に着目した点で、プラトンの洞察は的を射ている」と述べているところが面白い。

そう言えばアイデア論に関係する用語に「ミメシス」というのもあった。たしか「模倣」という意味。小学校の時の習字の時間を思い出す。左にお手本をおいてそれをまねる。ある時はたどたどしく、ある時は勢いよく。どちらの場合も最初のうちはなかなかうまく描けないのだが、そのうちにそれらしきモノが白い半紙の上にできあがる。手本を見て字を書くのはいわゆるコピーではない。人間は機械のようにあるものを正確にコピーするのは得意ではないが、目で見たり手で触ったりしながら手本を模倣することができる。細部のデータを積み重ねるのではなく、手本の特徴を概念的につかむ能力があるからだろう。人間では当たり前のこの模倣が既存のマシンにはできない。何故か？ 現在の機械は、人によって事前に指示されない限り「普遍性」ないしは「概念」を自ら記憶しな

いし予測もしないからである。個々の感覚情報を一つのイメージに仕立て上げるための手本、つまりプラトンでいえば「アイデア」がないのだ。

著者は、新皮質の動き（シナプスの情報ネットワークを駆け巡るパルス）の最大の特徴が、行動の指令を発するめの感覚情報処理（これは旧脳の主要な働きであると著者は見ている）ではなく、逆に感覚入力情報のパターンを記憶することによる予測システムにあると主張する。この予測を可能にするために、新皮質は入力情報パターンの見本ないしは「名」を記憶しておかなければならない。頻繁に入力される感覚情報のシーケンシャルな解析をとおして、その情報が現実世界の何に対応するものかを判断できるようにするためである。言い換えれば、新皮質はパルスの集合でしかない一次的感覚情報から「概念」を抽出するのである。この機構を明かすために、本書の紙幅の大部分は、私たちの感覚器官から入力される情報（パルス）がどのようにして新皮質においてひとつの「普遍的な」イメージないしは概念を形成するにいたるかを説明することに費やされる。

アナムネーシス、心身の合一、その呼び名が何であるにせよ、プラトンやデカルトは知能の根拠を個々の身体（物体）とは次元を異にする世界に求め、アイデアないしは一般概念という思考の原形ないしは見本を、マスタースレイブ的な二元論によって説明するしかなかった。おそらく脳の中身が見えなかったからだ。現代の知識工学は、天井のアイデアを脳内の神経細胞のネットワークを走るパルスの自然運動として解明しようとする。ホーキンスが考えるような「知能をもった機械」が実現できるかどうかは別にしても、物質と精神の相互作用を現代のコンピュータサイエンスがどう考えているのかを知るうえでとても興味深い本である。