

有用なフィードバック

フィードバックといふ非常に大事で、使い勝手のよい概念がある。狭くは電気回路たとえば増幅器の出力の一部を入力側に戻し、出力の増大または減少を図ることだ。

同じ位相（波の山と谷）で戻す場合を正のフィードバックと呼ぶ。増幅率が上がり、さらに進めると増幅が増幅を生んでその極に達して発振する。逆の位相で戻す負のフィードバックでは、出力が平均され周波数特性が一様になるから音質が良くなり、音響回路には必ず使われている。

しかし、ここではより普遍的で幅広い意味を考えたい。普遍的な意味は、結果に含まれる情報を原因に反映させ、全体調節を図ることだ。こうしたフィードバック概念が支配する物や事は、機械メカニズムや電子回路だけない。社会活動一般や人生行路などのあら

非常に広い応用範囲

ゆる場合に考え方られるから、とても大事な概念なのだ。

まず世の中のあらゆるシステム、つまり機械などの機構体はもとより、人間組織、人生などの事象の進行を「物質・エネルギー・情報の因果の流れ」として捉える。そして、その下流にして原因を変化させれば「フィードバックをかけた」となる。自省や反省もその一例で、因果の流れがループ構造になっている状態だ。

計画の成果をみて改良を加えた第2次計画を策定する、政策の結果をみて欠点を修正した改訂版を作る、など社会で広く用いられる。今日、世界の各所で起きている暴動は、世論の正のフィードバックの結果と理解できる。

生命は地球上で何十億年も安定性を保ってきたが、負のフィードバックがその

恒常性の維持に非常に重要な役割を果たしている。社会一般に、行動の反省という負のフィードバックは日常茶飯事だし、経済においては収穫過減が負のフィードバック、収穫過増が正のフィードバックだ。心理学では褒めるのが正のフィードバック、けなしたり否定したりするのが負のフィードバック効果を發揮する。人間のコミュニケーションにおけるフィードバックは重要だ。話し手が自分の一方的に情報を伝えるのではなく、話し手が自分の声を聞きながら話の内容を修正していく個人内のフィードバックもあるし、聞き手の反応を確かめながら修正していく個人間のフィードバックもある。

日経産業新聞
平成 30 年
5 月 15 日

勉強と「はめ絵遊び」に共通点

私は小学校の頃は勉強が大嫌いで、成績もそこそこだった。夏休みには大磯に避暑に行つたが、毎日午前中はせみ時雨の降る中で机の前に引き据えられて、2時間勉強させられるのが日課だった。しかし頭は裏山でのセミ捕りや、海岸での磯遊びに行ってから、身に付くはずもない。嫌な勉強するのではなく、むしろ外の何物でもなく、しない方がよいくらいだ。でも今では勉強が大好きだ。嫌いなものがなぜ好きになつたのか。

直感から推理・理解 楽しく

と共通する面白さやスリルを感じた。はめ絵遊びは、すでに出来上がった絵の縁の不完全部分に部分絵の小片をはめて絵を拡大していく。そこでは「この辺はここにはまりそうだ」という直感があります、その生は試行錯誤で「はまつた」が「解った」となる。

不完全な縁の絵を見ると、その先にどんな絵があるのか大体想像できる。知識のはめ絵もこれと全く同じ感じで、絵が広がる。そこには演繹（えんえき）の確実性や帰納の合理性はなし。しかしそれらの基礎であり直感を理解に広げていく、もっとも強力な伝統的推理法といえる。私が知る優れた科学者は例外なく、この直感を理解に持つて、能力に優れている。

日経産業新聞
平成 30 年
5 月 22 日