

心のサイエンスと言葉

『こころの冒険』著者解題

東京大学教授 酒井 邦嘉

心について具体的な例で考え、さらに想像を重ねると、ほかの絵本の読み方も変わってくるかもしれない。

『こころの冒険』では、「こころのサイエンス2」では、「こころ」から「こころ」へと冒険の対象が広がり、この絵本シリーズ3部作に共通する「脳で楽しむ」という意図が端的に表れた巻となった。

人間は「こころ」で感じたものを覚え、「ことば」にしてわかることができる。それは、人間の言語が心によって支えられ、その心が脳のはたらきによって成り立っているからである。具体的には、知覚（感じること）・記憶（覚えること）・意識（わかること）の3つが、心を生み出す脳の基本的なはたらきであり、知覚したことを記憶し、意識して周囲に注意を払い、さらに自分の状態を自覚できるのだ。

この一連の流れをわかりやすく絵本にするために、まず全体のストーリー展開を考えた。「意識」を説明するため、睡眠と覚醒をテーマにしたかったのだが、「その話は夢だった」と最後に落ちがつく展開では、話の現実味を奪いかねない。そこで、主人公が夢の世界に入ったことが読者には最初からわかるようにしておいて、「夢で見ることは自分の記憶に基づいている」という事実に基づいて、目を覚まさせる最良の方法が、その人の名前を呼ぶことであるのも、言語が意識と関係する好例である。

心を支える最も大切なはたらきは、「記憶」である。この絵本では、それを「脳のひきだし」として表すことにした。人によって、その引き出しの並び方や大きさはもちろん、その中身まで大きく違う。だから他人の心はなかなかわからない。しかし、

リ展開を考えた。「意識」を説明するため、睡眠と覚醒をテーマにしたかったのだが、「その話は夢だった」と最後に落ちがつく展開では、話の現実味を奪いかねない。そこで、主人公が夢の世界に入ったことが読者には最初からわかるようにしておいて、「夢で見ることは自分の記憶に基づいている」という事実に基づいて、目を覚まさせる最良の方法が、その人の名前を呼ぶことであるのも、言語が意識と関係する好例である。



『こころの冒険』
作/酒井 邦嘉 絵/山田 和明
1,500円(明治書院)
※3作目は今秋刊行予定

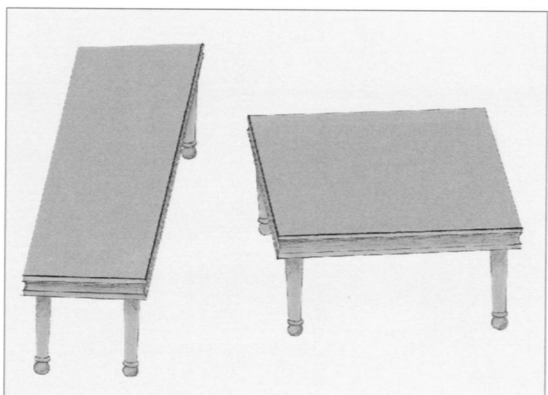
心の本や、脳の本は、人間だれでもみな同じはずである。さまざまな経験をして「脳のひきだし」に入る記憶を増やし、豊かな想像力が身につけていけば、人は互いにわかり

あえるはずなのだ。これがこの絵本でいちばん伝えたかったことである。

心サイエンスの対象としてとらえると、心の現象は脳の不思議な性質に基づいていることがよく理解できる。そうした脳が生み出す「知覚」の不思議を、読者が自分の脳を使って楽しんでもらおうと考えた。ここから先は、『こころの冒険』を一読したあとで、絵本を手にとりながら読んでいただきたい。

「知覚」の最初の例は、青空に浮かぶ雲の絵である。同じものが違って見える例として、雲の形で「ウサギとアヒル」を見せ、隣の「ニンジン」で一方に誘導する。ほかには、「ルビンの壺」が隠されている。第1巻の裏表紙にあったロケットは、人によってはフォークに見えるかもしれない。「錯視(視覚の錯覚)」の代表例として、アメリカの心理学者Roger N. Shepardが考案した「テーパー」を選んだ。これは、まったく同じ形なのに長さや形が違って見えるもので(下図参照)、帯の型紙を切り取って自分で確かめる趣向である。その形は、実は平行四辺形ではない。型紙の左と下に線を入れたのはそのため、型紙上下をひっくり返すとテーパーに重ならないのだ!

私は、Shepard自身の講演会でこの錯視のデモンストレーションを観たことがある。当時Shepardはオーバーヘッド・プロジェクターを使っ



2つのテーブルの形は同じ?

ていて、右の机の形に合わせた型紙を右から左へと動かし、その型紙が左の机とぴったり重なった瞬間、会場から大きな歓声が上がった。それほど強い効果なのである。

われわれの脳は、外の世界をそのまま見ているのではない。「ドーナツ」の絵のように、見えないはずのものが見えたり、「女の人の絵」の絵のように、見えるはずのものが見えなかったりする。そして、ひとたび顔が見えて脳の記憶に刻まれてしまったなら、もう二度と見えなくなることはないだろう。原案は太った男の人の顔だったのだが、山田和明さんが昔描いたオードリー・ヘップバーンの見事な肖像画を見せていただいたのがきっかけで、両方の絵

を組み合わせてみたのである。それから、絵本の流れを重視して、テーブルからランチョンマットへの展開を思いついたのは、担当編集者のひとりであった。

それから、言葉と知覚の干渉に関する例を挙げた。「トレイ」を「トイレ」と間違っ読むことはあっても、あいまいな文字から「TAECHT」とか、「だわのゆびれ?」と読むことはないだろう。それは、言語の記憶に従って脳が自動的に知覚を変化させてしまうからである。

最後に掲げた「ことばの木」の絵は、それぞれの文の「木構造」を忠実に再現している。「ことばの冒険」と合わせて確かめていただきたい。拙著『脳を創る読書』では、今ここで紹介した脳の不思議な現象の説明がなされており、『こころの冒険』を補完する解説書になっている。

この絵本を子どもたちへの読みかきかせに使った方から話を伺う機会があったが、作者の意図がストーリーに伝わったところもあれば、仕掛けとは違う解釈をしたところもあった。そうしたいろいろな読みかきかき自由に行きわたることが読書の魅力であり、この絵本のテーマそのものように読者の想像力を育てることにつながるだろう。

そうした「こころの力」こそが、子どもの豊かな個性となって脳を創っていくのである。

さかい・くによし
1964年東京都生まれ。東京大学大学院修了、理学博士。92年東京大学医学部助手、96年MIT客員研究員、97年東京大学教養学部助教・准教授を経て、2012年より同教授。02年第56回毎日出版文化賞、05年第19回塚原伸晃記念賞受賞。専門は言語脳科学および脳機能イメージング。著書に『言語の脳科学』『科学者という仕事』(ともに中公新書)、『脳の言語地図』『ことばの冒険』『こころの冒険』(以上明治書院)、『脳を創る読書』(実業之日本社)ほか多数。

