

8. ネズミのように「成長」する？

暮れに部屋を片づけていて、古いパソコンのマニュアルをいくつか見つけた。家にある計算機で可動のもの中最古は、i486SX/16MHz を積んだ 98NOTE と M68030/33 MHz の PowerBook である。最新のパソコン雑誌に載っている Pentium4/2.2GHz などというようなものと比べると、クロック周波数だけをとっても百倍以上の違いがある。知らなかったわけではないのだが、10 年にも満たない期間でのこの「進歩」には、いまさながら驚かされる。

Intel 社の創業者の一人であるゴードン・ムーアが 1965 年に唱えた「ムーアの法則」は、半導体の集積密度は 18 ヶ月（ないしは 24 ヶ月）で倍増するというもので、転じて CPU の性能の進歩を表現するさいによく用いられる。この法則は、何度か出た限界説を切り抜けつつ、現在に至るまでほぼ有効であるとされている。人類が 10 年のスパンで百倍を超える速度の変化を経験したことはこれまでになかったといってもよいが、コンピュータに関しては、これが現実に起きているのである。実際、現在のコンシューマ用のエンターテインメントマシンのスペックは、一昔前のスーパーコンピュータをはるかにしのいでいる。

しかし、それほど進歩の恩恵をわれわれは日々実感しているだろうか。大掃除から逃避して、久しぶりに古いマシンを起動してみた。なつかしいエディタで文書を読み書きしてみたのだが、OS の起動からアプリケーションの起動、文書の入力やスクロールなど、多少の体感できる違いはあるのだが、当然百倍などという差は感じることはまったくなかった。これからこの環境で GlobalEduNET の原稿を書けといわれたとしても、百分の一の性能に絶望することは決してないであろう。理解はしていても、なんとなくだまされてきたような気がするのなぜだろう。

思い出したのは、一時（今でも？）はまっていたドラクエやファイナル・ファンタジーなどの RPG だ。RPG では、主人公が経験を積むにしたがってレベルが上がり、それに比例して出現する敵モンスターの強さも変化する。たとえば、10 の強さを持った主人公に課せられた課題が 15 の強さの敵であるとするならば、100 の強さにまで成長した主人公の前にたちはだかる敵ボスは 150 の強さになっている。端で見ている者からすればコントローラの操作に関してはほぼ同じことを延々と変わらずやっているだけなのに、やっている当人は、ああここまで成長したかと「錯覚」して喜々とプレイしているわけだ。しかも攻略本は、この敵に勝たなかったら武器や魔法を新しく性能のよいものにバージョンアップしろと薦めてくる。まるでメモリやハードディスクの増設を要求してくるソフトのマニュアルと同じではないか。RPG にあきる時というのは、この錯覚に気づいて、「成長」する主人公に自己を同化させることができなくなるときのだろう。

もちろん、画像や音声などの処理のように、計算機の性能の飛躍的な向上によって、これまでできなかった作業が次々とパソコンでできるようになっていることも事実であり、高速通信にしたところで相当の処理能力を必要とする。それでも、ごく普通の素人が現在のパソコンでやっている仕事のほとんどは、かなり古いマシンでもそれほどの苦痛を感じずにできるはずだ。ワードプロセッサならば、「重い」最新バージョンではなく、基本性能にほとんど差のない二つか三つ前のバージョンを使えば、五年前のパソコンでも快適に使えるのは間違いない。しかるに、パソコン雑誌はベンチマークと称する速度評価を毎号のように載せて読者の購買欲に火をつける。テレビショッピングでは、「なんと、Pentium4 の 1.7 ギガ！」と連呼する売り手にゲストがいちいち「おお！」と反応しているが、いったい、この「おお！」は何なのだろう。

哲学には、生物としての生存に必要欠くべからざるものに対する「欲求」(besoin)と生きるために必ずしも必要はないものに対する過剰な「欲望」(desir)を区別し、後者こそが他の動物とは区別された人類の文化の発展の源であるという考え方がある。それでいうなら、「不必要」なバージョンアップへの欲望こそが現代の IT 文化とやら（実際は IT 産業）を支えているといえなくもないだろう。しかし、この際限のない速度への欲望を人類はコントロールできているのだろうか。情報技術の進歩に関してドッグイヤーならぬマウスイヤーという言葉がよく使われようになっている。これは、ヒトの十数倍の早さで成長するネズミのように進歩するという意味なのだが、同時に情報技術の成果の寿命があきれるほど早く尽きるということでもある。そのような短命の技術に対する対応としては、今のところ場当たりので拙速な法律の量産だけが目立っているのが現状だろう。かつて原子力などの巨大科学に対抗する意味で「等身大の科学」ということが科学技術論の領域で説かれたことがあったが、人類の進歩の速度というものと CPU の処理速度の進歩というものを冷静に比較考量して「ヒトの時間」を反省しうるにはムーアの法則が現実に関界に到達するのを待たねばならないのだろうか。

情報倫理学という研究領域が、場当たりの対応を目指すものではないにせよ、どれほどの「寿命」をもちうるのか、またもつべきなのかも考えてみなければならぬと、我が身を振り返って思った年の瀬であった。(2002年3月)