

「役立つ」呪縛

裕本 真佑

世の中は役立つ物に溢れている。一度紙面から目を離して身の回りを見渡して頂きたい。役に立たない物が何個あるだろうか？ キーボードやマウス等の PC 関連物、財布等の貴重品、書類やペン等の事務用品はもちろん役立つ側の物だ。コロナ禍においては Web カメラやマイク、あとマスクが周辺物に追加された方も多だろう。筆者は身の回りに物を置かない性質なので、上記の最低限の役立つ物だけに囲まれている。せいぜい窓際に観葉植物が数鉢ある程度だ。無味乾燥な環境だが効率的かつ単純で美しい。

しかし役に立たない物は面白い。Useless box (役に立たない箱) という機械がある。電源を入れると箱の中からアームが出てきて、勝手に自身の電源を切ってしまう機械だ。自動的にある目的に応じた動作を行う、という意味で間違いなく機械だが、その目的が自己の存在を否定する、という点にある種の芸術と哲学的な面白さがある。また、建築の世界における超芸術トマソンも無価値で魅力ある物の代表だ。登った先に扉が存在しない階段や、地上に接続されていない出入り不能な扉には、思わず視線を奪われる独特の魅力が存在する。

研究者という生業を長年続けていると、こういった無用の長物を認めない「役立つ」呪縛に囚われていると感じることがある。筆者は工学分野に所属しているので、特にその傾向は強いだろう。役立つ、すなわち世の中の課題や問題を解決できる物にこそ存在意義があって、それ以外の役に立たない物を排斥する思考に陥る。もちろん研究には有用性という評価基準が厳として存在するので、それは呪縛と言うよりは規範であり、避けて通ることはできない。しかし、日常生活にまでこの呪いが浸透し

てしまうと話は厄介だ。役立つ物のみに囲まれた、効率的で無駄のない理路整然とした世界、そこには禅のような美はあるだろうが、面白いかと聞かれると間違いなく答えは No だろう。人生には Useless Box のような彩りと遊び心、そしてその存在を認める心のゆとりが必要だ。

「役立つ」呪縛から逃れるために、役に立たない物を活用できないかと考えることがある。それ自体は無価値でも、その存在が生み出す面白さには価値があるはずだ。一つの活用の際は教育現場での物作りの題材に採用することだ。教育における物作りは、作成物そのものが役立つかよりも、アイデアを考えて実現する、その過程にこそ学びがある。ありふれた役立つ物の模倣にも学びはあるが、誰も思いついたことのない役に立たない物を考え、実現し、その無価値さに一笑する、そのような物作りの楽しさに触れる絶好の機会だといえる。

筆者は現在の所属大学で学部3年生を対象とした実験を受け持っている。Arduino のようなマイコンボードを使って、ハードウェアとソフトウェア



図 1 役に立たない箱

by: https://youtu.be/Z86V_ICUCD4

の両方の制御を学ぶ内容である。必須課題の題材は電卓とオルゴールであり、それ自体はありふれた物の模倣だが、発展課題での開発題材は自由だ。特に役に立たない物の開発を推奨している。そうすると若い頭脳から様々なアイデアが生まれてくる。ここ数年で最も魅力的だったアイデアは、オシロスコープを用いた2次元画像の描画だ。電位波形の計測デバイスをディスプレイ端末として扱う点に、牛刀で鶏を捌くような大器小用の面白さがある。ビットマップデータを電圧波形に変換する、という意味不明さも面白い。基本的に社会に出ると役立つ物（あるいは経済的価値を生み出す物）にしか関われないのだから、学生のうちに無価値の創造を体験させるのは良い取り組みであると確信している。

少し話題を変えて研究方面に目を向けてみよう。しばしば研究の場において「役立つ」呪縛が歪みを生み出していると感じることがある。先述の通り、研究における有用性は評価基準の一つであり、避けることはできない。役に立たなければ研究論文として成立しないのである。そうすると、発想や技術はユニークで面白いが、即座には役に立たないアイデアが行き場を失う。これをなんとかして研究へと昇華するために、著者自身も懐疑的な役立つシナリオのベールで覆い被せてしまう。読者の視点からは、このアイデアはシーズ先行で生まれていて、このシナリオは建前だろうなあ、というなんともいえない歯がゆい気持ちになる。これが歪みの正体だ。こういった際の紙面上での常套句「～に役立つ可能性がある」はどの程度本心だろうか。学問として適切な姿勢だろうか。

本質的に「役立つ」と「面白さ」はトレードオフの関係になりやすい。多くの人が認識している既知の問題の解決は「役に立つが面白くない」研究になりがちだ。先行研究も多いため、新規性や意外性、Crazy などの魅力は失われる傾向にある。ただし論文としては成立しやすい。その逆の「役に立たな

いが面白い」研究をどう捉えるかが問題だ。

ここで筆者が愛してやまない研究を紹介させて頂きたい。ソースコードを複数の建物から成る3次元の街として可視化する、CodeCity というアイデアだ。ソースコードには大きさや複雑度といった様々な性質が存在するが、テキスト形式ではその俯瞰は難しい。この各種性質を建物の大きさや高さに対応付けて、あたかも街として可視化することで、その全体の俯瞰や成長の把握を可能とする。一見すると街というより、回路基板のような整然とした美がある。筆者は修士時代にこの研究を見て感銘を受けた。自身が参加する開発プロジェクトに適用してニヤニヤしたこともある。知的な喜びを充足させてくれる技術だが、本音を言うと役立つかどうかは懐疑的だ。何か問題を解決したことがあるかと言えば、全くない。

CodeCity のような、役立つかはともかく魅力がある、あるいは現状役に立つ見通しのないアイデアを、歪みなく素直に受け入れる土壌は作れないだろうか。現在は役立つ見通しがなくても、将来どのようなブレイクスルーが起きるかは誰にも分からない。P2P という純粋な通信技術が、仮想通貨という経済社会を変えうる技術に発展することは誰一人予想できなかったはずだ。

ただし、その土壌実現の課題は多い。第一に、アイデアの持つ潜在的価値の目利きは極めて難しい。また面白さや魅力は主観に依るところが多く、客観的な評価の実現にも大きな障壁がある。さらに、面白いだけの研究に溢れかえってしまうと工学分野としての根幹が揺らいでしまう。

何はともあれ、一度「役立つ」という呪縛から解放されて、役に立たない物を深く洞察してみてはいかがだろうか。無駄を楽しむ心のゆとりが、新たな研究テーマ着想のきっかけとなるかもしれない。筆者も Useless Box を作成して卓上に設置してみようと思う。（まつもと しんすけ/大阪大学）