

「当たり前」を疑うことは問題解決の第一歩



岡村美好
論説委員
山梨大学
大学院医学工学総合研究部 准教授

東日本大震災で、私たちは当たり前の生活がいつも簡単に失われることを経験した。それから3年半を経て、私たちは多くの場面でこれまでの「当たり前」が当たり前でなくなっていると感じ始めている。

本稿では、「当たり前」を疑うことについて論じている。

豊かな暮らし

「豊かな暮らしの礎をこれからも」。土木学会のホームページにアクセスすると、この言葉が目に入ってくる。これまで、私たちは「豊か」になることを目指して学び働いてきた。そして、私たちの生活は一昔前に比べると、格段に便利で快適で豊かになった。

交通システムの整備により、目的地への移動時間は短縮された。ナビゲーションシステム搭載の自動車は、目的地の地名、電話番号がわかれば初めての場所でも道に迷うことなく到着できることを可能にした。自動制御の自動車も実用化されつつあり、運転手は座っているだけで目的地へ移動できるようになるだろう。

インターネットを使用できる環境があれば、世界中の様々な情報に即座にアクセスできるようになった。欲しいものはいつでもどこでも手に入る。過去の購入履歴をもとに欲しいものの情報が先回りをして送られてくる。家電品は人が移動することなく離れた場所からリモコンで操作できるようになり、スマートフォンで外出先から自宅の家電品を制御することも可能になった。

大学では、教員は事前に作成したスライドをパソコンで投射して講義をし、学生はメモやノートを取らず投射されたスライドの写真を撮る。わからないことは考えるよりも先にインターネットで検索する。必要と思う情報はとりあえずコピー&ペーストでパソコンやスマートフォンに保存する。

「便利で快適」がもたらすもの

便利で快適なモノ・コトの多くは人への負荷を低減する。負荷がなければ人の能力は低下する。

身体を動かす機会が減り、運動不足による生活習慣病が大きな問題となっている。病気予防のためにお金と時間をやりくりしてスポーツジムに通う。

パソコンや携帯電話を使用するようになって、読めても書けない文字が増えてきた。自宅の電話番号が思い出せないこともある。データでパソコン等に保存した情報は人の脳には記憶されない。インターネットで

の「検索」はすぐに答えを提示してくれるが、自分の頭で考えることを必要としない状況を作り出す。覚えられない、考えない脳はどんな変化をするのだろうか。

便利になったことで、目的達成までのプロセスにおける喜びや楽しみ、自分で考え悩んで困難を克服した達成感は得られているだろうか。目的達成後のモノ・コトへの愛着は薄れていないだろうか。

科学技術の進歩は私たちの暮らしや社会構造を大きく急速に変えつつある。しかし、私たち人間は大きな変化も進化もしていないように見える。もしかすると、人間としての能力は先人たちよりも低下しているかもしれない。このまま科学技術が進歩していくと、私たちはどのように変わっていくのだろうか。

私たちは考えることや生きることを「アウトソーシング」していないだろうか。私たちはどこまで便利で快適になれば満足するのだろうか。そして、そこには生きる喜びはあるだろうか。

最適化の目的変数は何か

私たちは無意識の内に日常の行動をそれぞれの価値観にしたがって最適化する。価値観は最適化の目的関数であり、意思決定における判断の優先度を表している。いくつかの選択肢があった場合、何を優先し何にこだわって意思決定をしているだろうか。便利さ、快適性、経済性、時間、インターネット上の評価か。複数の人々による意思決定をする場合、その人々の目的関数は一致しているだろうか。

最適化の評価はどのような時間軸でしているだろうか。今が最も大事なのか、5年後、10年後、50年後、さらに長期の時間軸での最適化を考えているだろうか。

これまで私たちは「豊かさ」を実現すれば皆が幸福になれると思っていた。それは本当だろうか。私たちが思い描く「豊かさ」、幸福の姿は共通のものだろうか。

思考の枠組みを外す

私たちは固定観念、思い込みの中でのものごとを考えがちである。これらの思考の枠組みを外すには、個人が意識的に「当たり前」を疑うことや多様な人々がともに思考し議論することが必要だ。人々の持つ価値観は異なっていることを前提として、多様な人々が集まることで「当たり前」の陰に隠れた様々な問題が認識され、問題の解決方法にも変革が生まれる。

これまでの「当たり前」が当たり前でなくなっていると感じ始めている今、モノづくりに関わる私たちは「当たり前」を疑い、「当たり前」の陰に隠れている様々な問題に気づかなければならない。そして、持続可能な社会を構築するための最適（と思われる）解を求めていかなければならない。