



巻 題 言

無 駄 な 話

池 野 信 一*

近頃の最大の話題のひとつは、物不足、エネルギー危機の問題であろう。地球上の限りある資源を無制限に使っていけば、やがて枯渇することは誰の目にも明らかで、人々は幾分の不安はもっていたであろうが、それでも自分達の時代は大丈夫であろうとか、技術の進歩が何らかの解決の道を見出してくれるであろうと期待をかけ、楽観していたと思われる。そこへ化学工場の連続爆発や石油輸出制限などで突然おそってきた危機に直面し、改めて事の重大さを認識したというところであろう。

年のことをいうのは恥かしいが、私など大正生れのものは根がケチというか、物を無駄にするのが気になるたちで、ラインプリンタ用紙などが山のように捨てられるのを見たりすると、ついもったいないと思ってしまうし、貴重な学会誌の1頁をこんな駄文でうめるのも大きな無駄ではないかと気がひける。しかし現代は使い捨て時代、自分のケチな気持は年のせいだと自分に言い聞かせていたが、最近の状況はやや我が意を得たりというところであろうか。

さて、この物不足時代、無駄はもちろんつしまなければならぬが、むしろ積極的に物を節約しながら大きな効果を生み出す技術開発に頭を使わなければならぬまい。

コンピュータについていえば、最近のものはたしかに非常に小形になってきたが、周辺も含めるとまだかなりの大きさになり、電力の大口消費者でもある。人間の頭脳とまではゆかずとも、もうひとふんばりハードウェア屋さんにかんばって、もらいたいところである。

ところで、ソフトウェアであるが、その製造には原料がほとんどいらぬ、使うものは若干の紙と電力である。物不足の時代、特に国内資源の乏しい我が国にとって、ソフトウェア産業は合理的産業のように思われる。

かつて日本人はソフトウェア産業向きといわれたことがある。手先の器用なものはプログラム作りもうまいであろうということらしいが、事実は必ずしもそうとばかりはいえないようである。逆に東洋の物の考え方より、西洋の論理の方が適しているという説もある。ともかく、米国におけるソフトウェア産業がかなり進んでいることはたしかで、その理由はいろいろ考えられようが、この分野の人の層の厚さを忘れてはなるまい。

2, 3 年前、LIFE という論理的ゲームの問題が、Scientific American 誌上にのったことがあるが、そのときの様子はいまでも強く印象に残っている。とにかく、次から次へと新しい性質をもつパターンが読者から寄せられ、無限に生長するパターンはあるまいという初期の予想も、あっという間に否定的に解決されてしまった。しかもその後不定期ながら新しいパターンの発見を伝える印刷物が、かなりの期間発行されていたのである。

ゲームといえば、チェスを指すプログラムなども多数作られ、プログラム同志、あるいは人間とプログラムとの試合も行なわれていると聞く。これらは米国におけるソフトウェア研究者の余裕あるところを示し、層の厚さを表わしているものというべきであろう。

ひるがえって我が国の有様を見ると、このような問題に計算機を使うのは無駄使いのように思われ、気がねしながらわずかにやっているという感じである。物不足の時代に無駄は禁物には違いないが、物事には無駄もなければ大きなものは期待できまい。プログラムテクニックの限界に挑戦するパズルやゲームの問題は有用な無駄というべきであろう。

今年のプログラミングシンポジウムでは、この種のプログラムのコンテストが計画されたと聞く。どうやら、我が国のソフトウェア産業にも期待が持てそうである。

(昭和 49 年 1 月 16 日受付)

* 本会前常務理事、武蔵野電気通信研究所基礎第1研究室長