



連載

ビブリア・トーク

—私のオススメ—

… 中島秀三 (公立はこだて未来大学)

ハッカーと画家—コンピュータ時代の創造者たち

Paul Graham 著, 川合史朗 監訳 オーム社 (2005) ISBN: 978-4-274-06597-2



新しいシリーズとして本の紹介コーナーを設けた。これまでの書評とは異なり、むしろビブリアバトルのノリで、自分のお気に入りの本を紹介するものである。だから内容に立ち入っても、著者の思想に立ち入っても構わない（紹介される本の著者とこのコーナーの著者が紛らわしいので、私は「私」を使うコトにする）。言い出しっぺの法則により、編集長が先鋒をつとめることと相成った。

著者は「ANSI Common Lisp」の著者でもあるLisp ハッカー（英国の出身）。大学で計算機科学を専攻した後、美術学校に入っている。そんな彼が書いたハッカーの書。「ハッキングと絵を描くことにはたくさんの共通点がある。実際、私が知っているあらゆる種類の人々のうちで、ハッカーと画家が一番良く似ている (p.23)」そうだ。

ちなみに私は「計算機科学 / computer science」という言い方は間違いだと常々思っているが、著者もそのように述べている。科学とはすでにあるものを分析的に理解する学問だ。ハッカーは科学者ではなく芸術家に近いのだ。

目次だけでも面白いのでまずは以下に転載しておこうと思う。まず第0章から始まるのが良い。自然数は1から始まり、カレンダーもこれに倣っているのだが、さまざまな不都合が起こる。たとえば21世紀最初の年は2100年でも（また、当時一部の人が考えていたように）2000年でもなく、2001年である。これが0世紀0年から始まっていれば、20世紀の最初の年が2000年となって大変都合が良い。脱線ついでに建物の階数はヨーロッパは正しく0階から始まるが、日本やアメリカは1階から始まることになっている。0階があれば建物の階数表示も-2, -1, 0, 1, 2, 3となって綺麗だと思うのだが。なお、ゼロという概念がいかに難しくかつ偉大かということに関しては吉田洋一：「零の発見—数学の生い立ち」（岩波新書）をお勧めする。

0 Made in U.S.A. メイド・イン・USA

1 Why Nerds Are Unpopular どうしてオタクはもてないか

2 Hackers and Painters ハッカーと画家

3 What You Can't Say 口にできないこと

4 Good Bad Attitude 天邪鬼の価値

5 The Other Road Ahead もうひとつの未来への道

6 How to Make Wealth 富の創りかた

7 Mind the Gap 格差を考える

8 A Plan for Spam スпамへの対策

9 Taste for Makers ものづくりのセンス

10 Programming Languages Explained プログラミング言語入門

11 The Hundred-Year Language 百年の言語

12 Beating the Averages 普通のやつらの上を行け

13 Revenge of Nerds オタク野郎の復讐

14 The Dream Language 夢の言語

15 Design and Research デザインとリサーチ

16 Great Hackers 素晴らしいハッカー

（せっかく0章で始まったのだから15章（4ビット）で終わってくれていればもっと良かったのと思うのは私だけだろうか）

画もプログラムも創造という点では共通しているというのが著者の主張。その両者についてのエッセイ集ではあるが、目次からも分かるようにほとんどの章はプログラミングというかハッカーの話題に終始している。画家（やデザイン）が前面に出てくる

のは2章, 9章, 15章だけ。

以下, ハッカーと画家の類似性に関して面白いと思った記述を抜粋しておく:

ハッカーが【画家のように】ハックしながら学ぶという事実は, ハッキングと科学がどれだけ違うかということを示すもうひとつの手がかりだ (p. 30)

絵画から学べるもう一つの例は, 次第に詳細化しながら創ってゆく方法だ (p. 31)

プログラミング言語は, 完成されたプログラムを表現するものと言うより, プログラムがまさに開発されている最中の形を表現するものだ (p. 221)

できるだけ早くプロトタイプをユーザの前に出すべきだ (p. 223)

油絵が, 15世紀に広まった時に熱狂的に受け入れられたのは, プロトタイプがそのまま最終的な作品を作ることができたからだ (p. 223)

最近のアジャイル手法そのものではなかろうか?

本稿に興味を持たれた読者であれば言わずもがなのことであるが, ハッカーとは本来良い意味で使われていた。しかし, あるときからマスコミがシステ

ム侵入者の意味のみで使うようになってしまった。日本でもアメリカでもマスコミに抗議がなされ, マスコミ側も変更を検討してくれたが, さまざまな理由で(その1つには悪い方を指す代替案として我々が提案していた「クラッカー」に別の含意があり却下されてしまったこともある)結局そのままになってしまった。

著者はこのハッカーの良い面と悪い面は実は同じものだと主張する。長くなるので引用しないが4節 Good Bad Attitude を読んでいただきたい。さわりだけ紹介しておく。「【システム侵入の】酷い解答と, 独創的な解答には, 共通点がある。両方とも, ルールを破っているということだ。」 (p. 55)

この本は私たちハッカーには大変分かりやすい本だと思う。しかし, 一般人(特にプログラマを使う立場にある会社の上層部)には決して理解できないのではないかとも思う。だから日本はいつまでたっても…。

(2013年7月16日受付)

中島秀之(正会員) president@fun.ac.jp

1983年東大情報工学専門課程修了(工学博士)。電総研, 産総研を経て未来大学長。人工知能を状況依存性の観点から研究。主要編著書『知能の謎』(講談社ブルーバックス), 『AI辞典第2版』(共立出版)他。

