

時間を超えて考える

高水裕一著「時間は逆戻りするのか」(講談社ブルーバックス)を読みました。時間は過去から未来に向けて不可逆的に流れているのか?という疑問に対して「時間の矢」という言葉をつかって相対性理論や量子力学、宇宙論などと時間の流れを結びつけ、重力や速度によって時間の進み方が変化することなどを平易な言葉で解説していきます。仮説段階の理論もありましたが「人間の脳がつつま合わせに因果関係を捏造して時間を創り出しているのかもしれない」と感じ、理論上は時間が逆戻りすることもありうると考えさせてくれた本でした。「物理って意外に面白い、今後が楽しみ!」というのが読後感です。

同時期に高木のぶ子著「小説伊勢物語 業平」(日本経済新聞出版)も読みました。和歌を集めた伊勢物語の現代語訳ではなく、作者が原本の和歌を時系列で並べ替え、光源氏のモデルになったとも言われる主人公在原業平の和歌を通じて業平本人の魅力や平安時代の権力構造、風俗を生き生きと再現しています。一般的に歴史は誰かの「目」を通して書き残されており「いつどこで誰が何をしたか」は信じられますが「なぜ?どのように?」という点は疑問だらけです。良くある陰謀説なども時間を逆戻りできないことから確かめようがありません。この小説からは歴史データだけではなく、なぜ、どのようにして起こったか?という背景を考えることが「歴史に学ぶこと」なのだと感じました。

二つの本を読んで、コロナ禍を克服した未来の読者が「現代」を振り返ったとき、何か学ぶものはあるのか考えさせられました。例えば成長・拡大一辺倒の考え方がSDGsなど人間中心の考えに変わったとか非接触型社会が登場した時代とか。考えているうちに時間を逆戻りする方法を見つけた未来人から「科学と歴史を学んで、自分たちの未来社会からバックキャストして今何をしなければならぬか真剣に考えなさい」と言われているような気がしてきました。

アンデシュ・ハンセン著「スマホ脳」(新潮新書)を読んで

この本は、「人間の脳はデジタル社会に適応していない」ことを論じたものです。

人類は食糧確保と生存が至上命題であった狩猟採集時代を約10万年続け、約1万年前にやっと農耕を始め食料確保から解放されました。ほんの250年前に始まった産業革命で生産性が飛躍的に伸びて都市化が進み、30年前にインターネットが登場して生活環境が激変する現代になったのです。「生き残る」ことを第一に10万年以上かけて進化してきた人間の身体や脳がデジタル時代のスピードに追い付いていないことがスマホ依存症を増やして、うつ病患者を増やさせるなどの問題を引き起こしているというのです。

スマホは今回のコロナ禍でも非接触型社会のライフラインになるなど良い面も多くあるのですが、SNSやゲーム機能の中に周到に組み込まれた仕掛けが報酬系のドーパミンの分泌を促して脳を心地良くさせスマホ依存症を増やしていると主張します。それは、広告収入や儲けを第一に考えて便利なサービスを提供する企業や悪意を持ってフェイクニュースなどを拡散させる確信犯がいるからと述べています。

スマホ依存症になると運動不足や睡眠不足を招くとともに、スマホが気になって集中力がなくなり学習能力を低下させると指摘します。筆者はそれでもなお文明の利器自体が有害なのではなく使い方や使われ方が問題だと主張し、依存症にならないようにうまく使いこなすべきという問題提起と依存症にならないためのアドヴァイスを読者に送って筆を置きます。

本学では令和3年度から国の「AI戦略2019」の一環としてITリテラシーやデータサイエンスのカリキュラムを始めます。その中でスマホなどのデジタル機器の利点や弊害を伝え依存症から身を守る使い方の学びに力を入れたいと考えています。「過ぎたるは猶及ばざるが如し」(論語/孔子)という言葉の意味や運動、睡眠の大切さを理解できる学生が増えてくれることを願っています。