

●コラム

未来の乗り物

Vehicle in the future



小酒 英範
Hidenori KOSAKA

東京工業大学
Tokyo Institute of Technology

初めて自転車に乗れるようになったころ、それまで徒歩による行動範囲から格段に移動範囲が広がりとても興奮した。徒歩だと遠くに行くことができなかった友達の家に遊びに行ったり、引込線の終点（製紙工場の引込線だった）を確かめるために自転車に乗って友達とプチ「スタンドバイミー」したり、とにかく自転車で見知らぬ通りを走り回るだけで興奮し楽しかった。人の「移動」に対する欲求は、未知なるものを求める欲望とつながっているのではないだろうか。知らないところへ行きたい。知らないものを見たい。より遠くへより早く。大航海時代には、地球上に多くの秘境があり、人は未知なる世界を求めて命を懸けて冒険した。現在、地上から秘境はほとんど消失し、地球に残された秘境は深海くらいであろうか。

数年前に、講義の際に受講生に「もし200万円あったら何に使うか」という質問をしたことがある。複数の学生に聞いたところ、「旅行に使う」という回答が最も多かった。残念ながら「車を購入する」という学生はいなかった。今の若者にとって未知なるものと出会える旅行は魅力的だが、それを実現する道具の一つである車には興味が無いということだろうか。目的とそれを実現するための道具が同等に魅力的であるためにはどうすべきなのか。

30年ほど前にサイバーパンクというSF小説の一派が流行した。電腦空間を闊歩するカウボーイジャンキー、身体を機械化やバイオ技術で改造強化する未来人、小説の内容は忘れてしまったが、まだインターネットが普及していない当時に、現在の情報化社会、IoT、さらにその先の世界を予見するような情景が既に描かれていたことは憶えている。これらの中で描かれた人類の未来像の中には、身体を捨て人格含めて数値化され電腦空間に生きる「電線野郎」なる姿もあった。こうなると、もはや物質的な移動の概念は無くなる。

自動車技術会では、2050年に向けた自動車技術のロードマップ作成が進められている。30年後の世界に「電線野郎」は存在しないよう願うが、人が「移動」に求める価値とそれを具現化する道具としての自動車の姿を予測することは難しい。ただ、今の夢物語が未来をつくるなら、楽しい夢を語り合いたい。

子供のころみたTVアニメの主人公が使っていた乗り物に「流星号」というものがあった（ネットで調べたところ、電子頭脳を搭載したタイムマシンでもあったらしい）。主人公が腕時計型のウェアラブル端末に「流星号、応答せよ、流星号」と呼びかけると、マッハ15で飛来し、まるで主人公に忠実に仕える猟犬のようにふるまい、機体も柔軟で生き物を思わせる「かわいい」乗り物である。忠犬とはいかなくとも、もし、人の意思や感覚に直結したかのような操作が可能な乗り物ができたらどうだろうか。まるで自分の手足のように操作感を感じさせない移動機械があれば、時速100km以上で走り、荒地も楽に走破できる巨人になった感覚を持てるのではないか。1mmの位置の差も感じとり運転制御できるようになるのではないか。受動的な自動運転よりも楽しく自由な移動時間を持てるのではないか。ばかげた夢物語だと笑われるだろうが、新たな価値の創出が求められている今こそ、真剣にばかげた夢を語り合うべきではないだろうか。