
— 仮想現実の限界 —



文部省 核融合科学研究所 所長 飯吉厚夫

近年のコンピュータの急激な普及はめざましく、いまや世をあげてのインターネットブームである。筆者も電子メールによる世界との交信、研究上での複雑な解析計算、装置設計等々にパーソナルコンピュータを使って、大いに役立っている。コンピュータ無くしては現代のハイテク研究は考えられないと言ってよいであろう。しかし、あくまでもコンピュータやインターネットを研究のための手段として使っているのである。

最近の若いコンピュータ世代を見ていると、コンピュータ世界に入り込んで一つの閉じた世界を作っているのではないかと思われる人達がいる。気を付けないと、あらゆる現実を仮想的にコンピュータでディスプレイしているうちに、その仮想世界が現実の世界に思えてくる。そして、バーチャルな現実があたかも現実以上の実在と錯覚する恐れさえある。

一つの極端な例を挙げてみよう。インターネット上に毎日の料理（素晴らしいご馳走）を選択してディスプレイし、それを眺め、味わい、実際にはパンをかじりながら生活しているうちに、気がついてみると栄養失調で餓死するということが起こりうるかも知れない。この話は何も食生活に限ったことを言っているのではない。物造りの場合でも、コンピュータだけで画面上に素晴らしい製品を描いても、それが現実に立派な製品となるわけではない。特に、新製品を開発された方なら誰でも知っているように、良い製品を開発するためには、失敗を繰り返した試行錯誤が不可欠なのである。物造りはコンピュータが行うのではなく、あくまでも現場の技術者の手で行われるものなのである。コンピュータはあくまでもそのための手段に過ぎないことを忘れてはならない。

我が国は戦後絶ゆまぬ努力を続けて、世界でも有数の技術立国として成長してきた。自動車一つをとっても長い間の試行錯誤の結果、初めて現在のような世界に誇る完成品としての日本車を実現したのである。この物造りの原点を忘れると技術先進国から技術後進国になることは火を見るより明らかである。最近の風潮を見ていると、我が国もだんだんとその方向に向かっていくように思えてならない。

例えば原子力技術に関して、最近事故を起こした“もんじゅ”についても厳しく問われるべきは事故に至る検査体制や責任体制であって、事故そのものは試行錯誤の一つのプロセスとしてその改良に努めることが大切だと思うのだが、どうも始めから完成品でないといけないという発想は、新技術の開発の健全な発展の芽を摘んでしまうと言ってよいであろう。

最近のこのような一連の風潮は、バーチャルな世界に価値を認めるというコンピュータ時代の一つの弊害が大きく影響しているのではないかと筆者は危惧している。

知のレベルを区別すると、情報—知識—知性—叡智となって拡がり人格を形成するのであって、コンピュータが提供する情報と知識は、そのための大切だが単なる資料であることをゆめゆめ忘れてはならない。