

再び具体的なものへ「帰って」行けるかどうかが問題である。カッシーラーの指摘はその意味で重要であるが、彼の例は楽観的過ぎる。多くの学問的研究によって、私たちは具体的なものを深く理解するようになった。それは非常に多くの法則を手にしたことを意味している。しかし、これらの法則から必要なものを選び、再び具体的なものへ帰って行く道筋を私たちは知らない。その理由は、カッシーラーが考えていたのは同じ領域へ帰ることだったのだが、実は彼が考えていたよりも遥かに多くの領域が生み出されたのであり、しかも当然のこととして、

帰るべき現実とは多くの領域にまたがって存在しているものであり、円や楕円はその意味では現実ではなく、領域内に止まる依然として抽象度の高い要素に過ぎないということになるであろう。科学者たちは長い間このことを考えて来た。たとえば国際科学会議 (ICSU) が、既に 1931 年に学問領域の交流をその最重要な目的として設立されたのである。学問領域の細分化は、避けられない傾向であり、従ってそれに対応する方法を常に案出し続ける必要がある。横断型基幹科学は、その意味で歴史的な使命を持つものと考えべきである。

## 横幹連合と VR 学会

2003 年 4 月 7 日、「日本バーチャルリアリティ学会 (VR 学会)」を含む、我が国 30 学会の連合体である「横断型基幹科学技術研究団体連合 (横幹連合) 会長: 吉川弘之」が誕生した。これは実に画期的なことである。いわば毎日のように学会が生まれている昨今、学会の誕生自身は日常茶飯事であり画期的とはいえない。ではなぜ横幹連合の設立が画期的といえるのであろうか。

いままでに生まれてきた多くの学会は、ロボット学会や VR 学会、ヒューマンインタフェース学会といった新しい学問分野や技術領域に対応した学会であった。そもそも科学という言葉が、分科学という言葉に由来していることから明らかなように、我々は、物事を細かく分けて条件を整理して実験し、理論化することで科学技術を発展させてきた。分科なくして進歩はなく、科学技術が進展すればするほど複合領域が増え、新領域も生まれる。加速度的に、新しい学会が生まれるのは科学の必然であり宿命とさえいえるのである。

しかし、一方では、このように分科し細分化しすぎた科学技術の弊害も顕著になってきている。あるディシプリンで最適に設計したつもの仕組みが、グローバルにみると最適でなかったり、場合によっては最悪になったりする例は、環境問題だけではなく多くの人工物やシステムに既に見受けられる。このまま、細分化の一途を辿ったときの結末は想像を絶して悲惨なものとなろう。それを解決するためには、総合的な学問体系、技術体系が必要であることは明らかである。しかも、それは抽象的な議論ではなく、実学をベースとしたものでなくてはならない。実問題を解決する力のあるものでなくてはならないのである。

今回生まれた横幹連合は、まさに実学を対象とした既存学会を横の基幹で貫いた連合体であって、総合的な学問体系、総合的な技術と俯瞰的な視座をもった設計論の確立を目指している。過去に、学会は分裂することはあっても、このように工学のみならず経営や統計、心理やデザインなど文理にまたがる大規模な分野で結集し、実問題の解決を指向することはなかった。つまり、このような意味で、横幹連合は極めてユニークであり画期的であるのである。そして、この横幹連合は、「新しい設計論の確立」と「実問題の俯瞰的解決」を目指している。

VR 学会は、この連合の計画に 2001 年 7 月という初期の段階から参画し、総合科学技術会議への「提言」や文科省振興調整費政策提言プログラム「横断型科学技術の役割とその推進」などへの全面的な協力を行ってきた。というのは、横断における新しい設計法や俯瞰的なソリューションを可能にする最も有望な技術として「実世界のモデリング」と「インタラクティブ実時間シミュレーション」があり、その考え方は「VR は実世界のエッセンス」という概念とともに VR 学会の考え方そのものともいえるからである。

今後、横幹連合との関係もますます密になることが予想される。会員各位の横幹連合への更なるご理解とご協力を期待している。

### 館 暲

横断型基幹科学技術研究団体連合 理事  
日本バーチャルリアリティ学会 初代会長