

「光 陰矢の如し」学会からシニアコラムの執筆の依頼を受けてまず頭に浮かんだ言葉である。まだまだ第一線で頑張っているつもりだが、いつの間にか還暦は過ぎており、このコラムを書くのにふさわしい年齢になったようだ。これまで依頼されてきた解説記事はテーマが決まっており、自分の専門でもあるからさっさと書き始められるのだが、この原稿はどうも構想がまとまらない。日経新聞の「私の履歴書」風にしようか、某機内誌の「浅田次郎のエッセイ」風にしようか、いずれにしろ自慢話と説教話はやめようと心に決めつつキーボードに向かっている。

私が情報処理学会にかかわったのは1973年慶應義塾大学4年生のときで、卒論を春の全国大会で発表した。テーマはLISPを使用したグラフィクス用語の開発で、首相官邸の裏にあった通産省電子技術総合研究所(現在の産総研)に派遣されて行った。電総研のビルの屋上にはプレハブ小屋が建っており、その中に設置された卓球台で所員の皆さんと汗を流したことを鮮明に覚えている。時は流れ、訪問研究員として1年間滞在したアーヘン工科大学から慶應に戻ってきたとき、松下温先生(元副会長)と1992年グループウェア研究グループ(現GN研究会)を立ち上げた。翌年研究会に昇格するまでは幹事として、会員登録、名簿作成、会費徴収、財務処理、研報とりまとめなど事務局の仕事を一手に引き受けたが、このときの経験と人脈がその後の学会活動において重要な役割を果たしてくれた。続いて水野忠則先生(元副会長)と1996年モバイルコンピューティング研究グループ(現MBL研究会)、1997年DICOMOシンポジウム、2002年放送コンピューティング研究グループ(現DCC研究会)、2013年情報処理学会論文誌:デジタルコンテンツを立ち上げた。新しい組織を創りだすのは楽しいし満足感もあるが、継続は膨大なエネルギーと戦略が必要であると、学会活動を通じて実感した。

岡田謙一 Kenichi OKADA

慶應義塾大学

[正会員] okada@z2.keio.jp

慶應義塾大学理工学部教授、工学博士。本会理事、学会誌および論文誌編集主査、GN研究会主査、IE領域委員長、日本VR学会理事などを歴任。現在、学会論文誌: DCON 編集長、本会フェロー。

私の専門は協調作業支援(CSCW)、特に遠隔コミュニケーション支援であり、臨場感、アウェアネス、五感通信、分散オフィスなどの研究を進めてきた。日本VR学会でも仮想都市とサイバースペース研究会や香りと生体情報処理研究会の立ち上げに尽力した。1990年代にインターネットが広く普及し、マルチメディアがもてはやされ始めた頃、広大な仮想世界に対し現実世界は金魚鉢のようなものと言われ、夢のような仮想世界の未来が語られた。確かに今ではSkypeやWeb会議が当たり前となり、PCミーティングのために海外出張しなくてもすむし、全国大会に出かけなくても自席からインターネット中継で招待講演を聴ける。日常生活でも書店で本を探すことが少な

応  
般

[シニアコラム]

IT好き放題



[No.47]

## 仮想と現実の狭間で

くなってきたし、地方に出かけなくても名産品をクリック一発で注文することができる。日吉の銀杏並木では、学生たちは一緒に歩いている友達と話すのではなくスマホを操作して誰かとLINEしている。現代人は制約の多い現実世界から飛び出し、便利な仮想世界を享受している。なんて素晴らしいのだろう!?

でも私は海外に行って新しい経験をし、地方で美味しいものをいただきゆったり温泉につかり、書店で思いがけない本と出会い、友人と肩を寄せながら話をしたい。人間は怠惰な動物であり、易きに流される。インターネットで検索したことがすべてではないし、現実世界には未知の魅力がまだまだ山のようにあることを忘れないようにしましょう。これからも仮想世界の研究をしながら、五感をフルに活かして現実世界を楽しみたいものだ。

(2014年6月9日受付)

