

安価なコストという欠点

情報技術の驚異的な発展に伴い、世の中はリアルワールド(実際の世界)からヴァーチャルワールド(仮想的な世界)に変化しつつある。子供たちはテレビゲームに熱中し、大人たちは一日中ディスプレイに映し出される情報と格闘し、メールを打ち続ける。携帯電話を使えばどこにいてもお気に入りの商品を選べ、購入し、配達時刻を指定できる。こうした傾向は今後

も加速するだろう。ヴァーチャルワールドの長所は安価であること、これまで困難だったことを、比較的容易に実現可能であるということだ。しかしながら、安価、すなわちコストがあまりかからないということが大きな欠点にもなる。

たとえば、架空の請求書を電子メールで数万通送れば、何人かから入金があるという。もしリアルワールドなら請求書を印刷し、あて名書きして郵送するために莫大なコストがかかり、かなりの人から入金があっても割に合わない。

インターネット社会というヴァーチャルワールドでは、ほとんどコストなしで架空の会社が、架空の請求書をランダムに送れば、リアルのお金がない銀行に振り込まれることがある。

魅力であり、われわれはいつも新しい発見をすることができ。こうして、リアルワールドのコストは高いが、奥が深く、われわれは常に何かを学ぶことができる。ヴァーチャ

ル性の高いものが良い。特に、昔風のもの、伝統的なものの中には、リアルワールドが濃縮されているものが多く、それらに触れることでわれわれはそこから多くのことを自然に学ぶと考えられ

であり、最適な順序である。米国防空宇宙学会が発行するエンジニアのテキストには、工学的計算をまずは手計算で行い、次に電卓とグラフ用紙を用いて行い、最後にコンピュータで行うことを勧

リアルワールド回帰を真剣に考える時

生活の中で増やす試み

リアルワールドとヴァーチャルワールドの最大の相違は何だろう。それは融合されたものと抽出されたものとの相違である。たとえばコンピュータ上のゴルフゲームを考

えてみよう。リアルゴルフではゴルフクラブの長さ、重さ、材質、ゴルフボールの材質、風向き、芝目、および観客など、多くのものが融合してプレーに影響を与える。一方、テレビゲームでは影響の大きいものだけが抽出され、疑似的に再現されている。このため、リアルワールドでは状況は常に変化しており複雑な現象が生じる。でも、これこそがリアルワールドの

論 正



同志社大学教授
三木 光範

ルワールドでは確かにコストは少ないが、その分、そこから学ぶことは少ない。子供たちに必要なことは世界の不思議さを体験することであり、リアルワールドは不可欠である。また、子供でなくても、ものごとを究めるためには奥の深いリアルワールドは不可欠である。そして同じリアルワールドでも、できるだけリ

アルワールドでは必要なことは、生活の中にできるだけリアルワールドを増やす試みだろう。

る。いま、われわれに必要なことは、大切なことは、抽出された現実と、融合された現実の間を、必要に応じて行き来することである。

双方のミックスが大切にだからといって、コンピュータやヴァーチャルワールドを拒否することはできない。重要なことはリアルとヴァーチャルの最適なミックス

リアルワールドでその複雑さとメカニズムを体験し、ヴァーチャルワールドで問題の解決法を組み立て、リアルワールドで実践に基づいて解決方法の手直しを行う。そうした方法をすべての教育機関が真

心配な教育機関のヴァーチャル化

剣に具体化すべきだろう。

昔、子供たちの普段の生活はリアルワールドであり、学校はいわばヴァーチャルワールドであった。教科書はヴァーチャルワールドそのものである。この時代のバランスは良かった。しかし、現代では、子供の生活はかなりヴァーチャル化してきている。

このとき、学校はリアルワールドの方向に進化しなければならぬ。学校のリアルワールド化が遅れると、塾がリアルワールド化する。すでに礼儀作法を教え、音楽やアウトドア活動を行う塾なども出現している。これはまさに塾のリアルワールド化である。

一方、大学も大いにリアルワールド化すべきだろう。さまざまな人々が入学してくること、社会に飛び出すこと、産官学のプロジェクトを進めることなどはリアルワールドの流れている。ただし、リアルワールドの中で新たな発見を行い、それをヴァーチャルワールドで純化して高度な知識として濃縮することも大学の使命である。

(みき みつひ)