



第10回日本バーチャルリアリティ学会記念大会 大会報告

■第10回を記念する新字 「悞(ばーちやる)」の提案

舘 璋

大会長(東京大学)

バーチャルリアリティ学会の源というべきバーチャル(virtual)という言葉が、決して「虚構」でも「仮想」でもなく「事実上」のという意味であるという認識は會員の皆様にとっては既に常識として定着しています。しかし、まだまだ一般には誤った認識があり、虚構と混乱して用いられる事が多々あります。それを正してよい方向に向けてゆく努力は今まで同様これからも続けていくのがVR学会の社会的責任であると言えます。

それでは「これからの10年」、将来に向けての発信としてはなにが考えられるでしょうか。バーチャルという言葉はもともと日本語にはない概念であり、従って対応する言葉もありません。それが今日の誤った認識の流布する原因でもあります。実は古く江戸時代の医学を垣間見ますと、こんなときの先人の知恵が覗われます。体の中に膵臓という臓器があるのは皆様ご存知と思います。ところがこれがいわゆる五臓六腑(五臓:心臓・肺臓・腎臓・肝臓・脾臓、六腑:大腸・小腸・胆嚢・胃・膀胱・三焦)の中には存在していません。従って解体新書を著した杉田玄白は、オランダの解剖学の本に表されていることと解剖により自分の目で見た体の実態が見事に一致していることに驚くと同時に、日本や中国の文献には全くない臓器を表現しなくてはならないという事態に遭遇したわけです。日本語はこのように対応する概念、言葉がないときどうするか、ということに対して、大変柔軟な対応をするのに優れています。杉田玄白はかの有

名な解体新書(1774年)を著す際、今日我々が膵臓と呼んでいる、その五臓六腑には抜けていた臓器を、原語の発音のまま「大幾里兒(大キリイル)」と書く、という方法をとっています。これは奇しくも約220年後の今日、ちょうど私たちが、日本語には無かった概念のVirtualをカタカナで「バーチャル」と表記するのと同じ方法と言えます。そのようにして玄白先生も我々もとりあえず、適する言葉がないときの苦境をしのいだわけです。

次にどうなったかといいますと、玄白先生が解体新書を著してから31年後の1805年には、宇田川玄真がその意味をぴったり表す漢字「脛」を作り著書『医範提綱』のなかで初めて使います。つまり、扁が肉(にくづき)、旁が萃(集まるの意・すい)という字です。膵臓は英語でpancreas, すなわちpan(凡て)とcreas(肉質)となっていますので、「脛」という字は原語の意味を大変うまく掬い取ってできております。実際このようにして日本で新たに作られ用いられている和製漢字(国字)は数多く、例えば、畑(はたけ)、辻(つじ)、峠(とうげ)、榊(さかき)、櫻(かし)、働(はたらく)、などは全て国字です。後世の私どもはするように先人の努力を文化的遺産として享受しているわけです。

VR学会が生まれて10年経った今、私たちは、ちょうど玄白先生のキリイルの後新しく「脛」という漢字を発明した玄真先生と同様に、VRの提唱に続いてVRの意味を適切に表現する新しい言葉を学会として提言すべき時なのではないでしょうか。

そこで、「バーチャル」を表す漢字として「悞」を提案したいと思います。実物のエッセンス、機能としてそのものである、という意味を、心と実を合わせた漢字によって表現しております(図1参照)。使い方としては、「バーチャルリアリティ」は「悞現実」、「バーチャル物体」は「悞物体」とこのように使っていただければよい

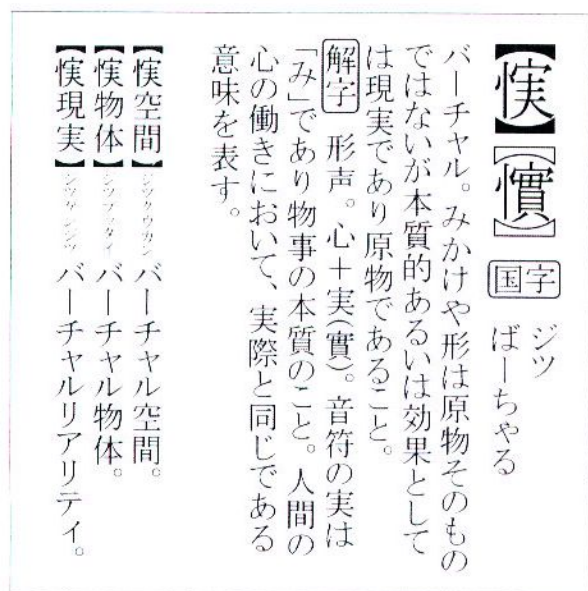


図1 漢和辞典における字解例
 (切り取れば漢和辞典に加えてお使い頂けます)

わけです。読みとしては、ジツゲンジツ、ジツブツタイ、
 というように「ジツ」と読めば宜しいかと思ひます。

VR学会は、全く新しい概念を扱う学会として発足いた
 しました。ですから、単に友好の士が集まって発表し
 合う場であるだけではなく、新しい概念が正しく日本の
 社会に根ざすための水先案内人の役目を果たすのもその
 責務と思っております。

第10回記念大会において、これからのVR10年とい
 うことで、新しい漢字の提案とその普及の必要性につい
 て述べさせていただきました。

■ 幹事より

川上直樹

幹事 (東京大学)

稲見昌彦

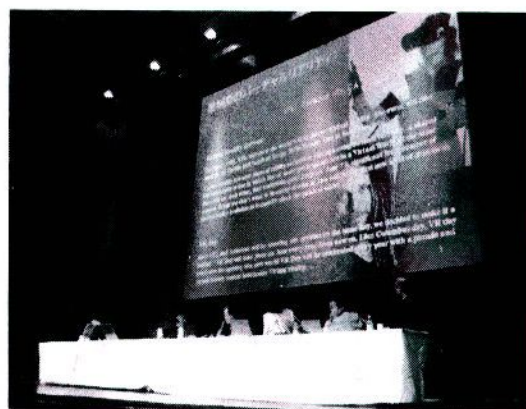
幹事 (電気通信大学)

秋の息吹が感じられつつあるさる9月27日から29日
 にかけて、日本バーチャルリアリティ学会第10回記念
 大会が東京大学本郷キャンパスで開催された。天候にも
 恵まれ、参加者は最終的に402名に達し大変な盛況のう
 ち幕を閉じることができた。まずは、参加された各位に
 感謝したいと思う。

平成8年5月27日に日本バーチャルリアリティ学会
 が設立され、同年10月8、9日に第1回大会が国立オリ
 ンピック記念青少年総合センターにて開催されてから早

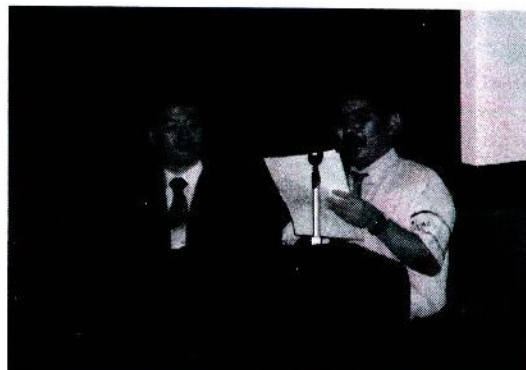
くも記念すべき10回目の大会を迎えるに至った。

本大会は第10回記念大会ということで岩井俊雄氏(東
 京大学)、小川克彦氏(NTTサイバーソリューション研究
 所)らによる2件の特別講演に加え、都立写真美術館、
 印刷博物館への文化ツアー、河口洋一郎氏による懇親会
 でのインスタレーション等イベントも多数企画された。
 特筆すべきは特別講演をいただいた岩井氏、小川氏に加
 え小山博史氏(東京大学)、関根千佳氏(ユーディット)、
 武田博直氏(セガ)、野村淳二氏(松下電工)、廣瀬通孝氏
 (東京大学)ら工学、医学、芸術、産業の第一線で活躍
 している面々によるパネルディスカッション「VR これ
 までの10年、これからの10年」である。聴衆も日本で
 のバーチャルリアリティ研究の歴史を走馬燈のように振
 り返ることができたのではなかろうか。



パネルディスカッション「VR これまでの10年、これからの10年」
 *口絵にカラー版掲載

バーチャルリアリティの研究も10年の節目を向かえ、
 より実社会に成果を還元する、情報化社会に於ける重
 要な基盤技術として認識されつつあるのではないだろう
 か。学会設立から10年が経過し、バーチャルリアリティ
 というキーワードの下に結集した研究者の集う大会とし
 て本大会の意義が再確認されたのではないだろうか。



懇親会で進行を務める川上幹事(右側)と稲見幹事(左側)