

技術の楽しみと責任を 伝える学会

To Convey Fun and Responsibility
of Technology



企画理事 浅井光太郎

学会と関係のない話で恐縮だが、「遠い空の向こうに」という1999年の米国映画がある。映画は1957年10月、米国の小さな炭鉱町で、ソ連が打ち上げた世界初の人工衛星スプートニク1号を、主人公が近所の人とともに見上げるところから始まる。宇宙に強いあこがれを持った主人公は友人たちと作ったロケットの打上げに熱中する。ロケット作成は周囲の人々から、現実離れしている、火事の原因だ、などと誤解も含む批判的な視線にさらされるのだが、応援してくれる先生もいて、科学コンテストに入賞し、誤解は晴れる。映画はハイスクール時代で終わるのだが、本作は実話が元になっており、主人公にはそれからがある。コンテストの賞金を得て大学に進んだ彼はやがてNASAで働くようになり、スペースシャトルに関わる仕事をする。彼が少年の日に作ったロケットはスペースシャトルの飛行士によって宇宙に行った。

自分は1969年7月、小学校のテレビでアポロ11号の月面着陸を同級生や先生とともに見ていた。それから長い時間を経て、前述の映画を見たときに思ったことが二つある。一つは1957年に60cmのアルミの球を世界で初めて打ち上げてから、僅か12年のうちに人間を月面に到達させたというスピードへの驚きである。もう一つは、12年の急速な宇宙開発の流れの中でロケットに熱中し、やがて熱中の対象である宇宙開発の一部で仕事をするのができた主人公は何と幸福なのだろう、という思いである。

かつて原島博先生の講演で「技術には旬がある」とお聞きした。技術開発は社会の要請によって促進され、それぞれハイスピードに進展する時期を持つ。電子情報通信技術もまた、20世紀から21世紀にかけて旬を迎えている。例えば、1993年にグラフィカルな表示を行う初めてのブラウザであるモザイクが開発されたとき、自分のパソコンをインターネットに接続し、モザイクでGIFやJPEG画像を見て感激した。2014年の今、ブラウザは手元のスマートフォンでいつでも利用可能であり、スマホアプリによって、まずブラウザを開く、という習慣すら過去のものになろうとしている。手元のデバイスとその上で動作するソフトウェア、デバイスに情報を届ける通信インフラ、情報を提供する各種のサイト、これら全てがハイスピードで開発されてきたことの成果である。

最近、〇〇×ICT、のように組み合わせた書き方をよく目にする。〇〇には農業や土木、電力や交通など、異なる分野の技術や仕組みが入る。ICTつまり電子情報通信技術は基盤技術として、異なる分野との組合せで成果を上げること、社会課題を解決することへの期待が持たれている。組合せで成果を上げるには、最適な組合せや運用を知らねばならず、〇〇を知らねばならない。社会で果たす責任を意識しなければならない。一要素技術の研究者であっても、全体を意識する感覚が必要だろう。しばしば成果目標が明確な〇〇×ICTの組合せでは、応用技術者に大きな役割がある。こうした人、〇〇を広げる人の役に立つ学会であるべきだと思う。

技術の一面は多くの人にとって楽しいものである。好奇心を満たしてくれ、夢を持ち、物語を紡ぐ手がかりになる。〇〇を広げるのもまた楽しいはずである。学会が連携を深め、同じ分野のコミュニティに加えて異分野との出会いの場を会員に提供し、技術のエッセンスと楽しさを学会外の人にも伝える。学会は誰に向かってどんなサービスを提供するのか。常にPDCAが必要だ。まずはどんなサービスを今、持っているのか、どんな連携をするのか。企画理事の出発点に立った思いである。