

『コンピュータ道具論』の陥穽

綴り方教育とコンピュータ

御園生 純

近年の情報テクノロジーの進化とエンドユーザーコンピューティングの拡張は、我々が従来から抱いていた「情報化社会」のイメージを根底から覆しつつある。またインターネットをはじめとする世界的なネットワーク網の形成により、時空を越えた情報の利用が現実的なものとなってきている。

教育の世界にもその拡張の波動は伝わってきている。知識伝達の唯一の場としての学校の座標軸は、情報化社会の進行と、それともなう社会全体の知的高度化によってその地位を失おうとしている。学校に行かなくとも各種メディアや情報インフラがそれらを代替してくれるし、むしろ学校の教師の陳腐化した知識主義的な話よりも、それらのメディアは数倍新鮮な知識や情報を提供してくれる。従来の学校が請け負ってきた「知識伝達」の機能に限って言えば、これからも限

りなく縮小していくであろうことは容易に想像できる。

他方で、学校で利用されるコンピュータのありようにもあらたな視座が生まれつつある。従来の教育におけるコンピュータの利用は、その根底に教育の 合理化 先生 のかわりに、教科書のかわりにといった という方向性が基幹にあった。また、臨教 審等の各種の学校情報化政策への批判も、その一点に矮小化されてきたともいえよう。

しかし現在、そのような批判がはたしてどれほどの有効性があったのか、あるいは学校の情報化を制御する応力として作用し得たのだろうかという検証がそれほど精緻になされてきているかどうかは、はなはだ疑問である。

さて、文章（テキスト）を書くという作業 「綴り方」的にいえば、「己を書く」作業 のなかでは、文字 は「己」の表現の道具（手段）でしかありえない。つまり、どんなにヘタクソ（読みづらい）な字でも、それはあくまで 字面 であって、その

テキストの中身に作用するものではない。しかし、学校 という場に限っていえば、はたしてそのような原則論は通用するのであるだろうか。

日本の国語教育、作文教育の精神の根底には、「手習い」的な習字学習の精神があることは論を待たないであろう。つまり、その場合の文字はすでに己の心の表現の道具という価値を越えており、「書」や「写経」といった文化があるように ある種芸術的な「美しさ」を要求されるものであった。「どんなにすばらしい文章でも、字が汚ければ話にならない」という風潮が根強く残っていたこと、そして教師もまず文章の中身より、その「字面」を整えること 字体の美しさにとどまらず、「てにをは」の使い方といった文法的、定型的なもの に腐心してきたのである。

この枠組みのなかでは、真の「己の表現としての作文学習」は涵養しにくい。字がきたない（ヘタクソ）子どもは自分の心を伝える前に字面を整えることに神経を費やしなればならないし、そもそも文章を書くことが

好きな子どもは得てして字面も美しいものである。そしておおよその教師が「字のうまい子」が好きなことも事実である。

しかしワードプロセッサの導入やワープロ（パソコンソフトの発展は、すべての字面を標準化、均一化することに成功した。今後、国語教育の「手習い」の部分の教育はおそらく成立しなくなるのではないか。しかし悲観することはない。なぜなら、これら情報テクノロジーの進化によって、いままでは字（面）がヘタクソなことで文章を書くのが嫌いだっただ子どもが、ワープロという存在に出会ったとき、己の心を書き綴り、表現することのすばらしさや、みずからの感情を「詩」に表すことの尊さを知ることができれば、綴り方教育の本質にである、「己を書く」「ことのみ意識を集中できるのではなからうか。

いままでの綴り方を含めた「国語教育」の範疇では、文字や文章の作成には常に技術的な評価がつきまといつてきた。「字がきれい」だとか「起承転結がしっかりしている」といふ、文書技法ばかりが強調されてきた状況から、技術の身体的な解放が可能となつたいま、

書き手は書く目的のみを追求（志向）することができる。いわば書くという技術的な作業を人間が請け負う必要がなくなり、書いた文章で何をいうのか（伝えるのか）ということが純化されて浮き上がってくることに他ならない。

無論そこでのコンピュータの位置づけは、決して目的を遂行するための「道具」というだけでは不適切である。

コンピュータを「手段」や「道具」と考える場合の前提となつているコンピュータ理解は、コンピュータを閉じた環の中でとらえているということである。スタンドアロンのに存在する一つのコンピュータに一人の人間がこれまたスタンドアロンの対峙する。操作や内容にわからないことがあるとコンピュータの外にある「解説書」を開くか「専門家」に聞くか・・・である。

この場合コンピュータは一度人間が自らの個人的能力に依存する機械的な手順に翻案しながら道具にすぎなかつたことは間違いない。

しかしこういつたコンピュータ操作にお

ける「技術的」な制約が開放されつつある。たとえばウインドウス（MS-Window）のヘルプ機能におけるハイパーテキスト構造などである。つまりコンピュータの中に必要に応じて自由に行き来できるテキストが存在するようになり、コンピュータ自身が教育的機能を持ち始めたのである。

このようにコンピュータ（機械）のほう（人（利用者））を選ばなくなってきたということは、機械（コンピュータ）の自己目的性格が強まったことにはかならない。

この自己目的性は、内閉的なものであるよりは、機械 人間の開放的な組成性であるてむしる機械が人間的な性格を持つようになったと言ひ換えることもできよう。

電気こたつのサーモスタットが開発されたことよつて人間的な温度管理ができなくなつたといふことがいえるだろうか。それは機械（サーモスタット）が人間的に温度管理することができるようになったことと同意なのである。

たとえば、ワープロ（ソフト）によつていくら簡単に作文が書けるようになったから

といって、作文そのものをワープロが作ってくれるわけではないという言い方もできる。つまり、美しい文字が書けたからといって何が表現したのかまでをコンピュータは教えてくれるわけではないということである。操作 を教えることと操作の 目的を教えることは別なのであって、コンピュータ(情報)教育は目的を教えることに限られては限界があるというものである。

この考えの前提は操作と目的は別のものであって、目的はコンピュータの外にあるということである。しかしわれわれは目的そのものをいったどこからもってくるのだろうか。「頭」のなかから? 「才能」から? しかし、そういった「頭」や「才能」という個人性(あるいは主体性)は、どこまで個人的なもののだろうか。

近代化と個人性というのは、「自由」の両輪のように密接な連関をなしているが、両者の関係はそれほど単純なものではない。個人が個人として自立するには社会的空間なり社会的時間が、知的に均質化していなければならぬ。そして「近代」がそれを可能にし

たのである。「主体性」という名の個性が成立するためには、その前に誰でも同じ条件で存在しうるものが前提とされていなければならない。私 が選ぶとすれば 彼も同じように選ぶという条件が、主体性(個人性)が成立することの起源なのである。主体性が存在し得るためには 今・ここが近代的な交通体系 学校・図書館・道路・新聞、ラジオ・テレビなどの によって自然な制約を脱していなければならぬ。つまり自然な多様性を超えて、知的な同一性が保障されていなければならないのである。こういった交通組成の全面的な開示の中に(諸個人が)存在することが、私もなし得ることが、彼 もなし得ることの前提となるのである。

このような交通組成は、現在では「情報化社会」というように組織されている。特にマルチメディア社会である今日の情報社会の特性は、人間の知覚機能がコンピュータにおけるデジタル信号処理に集約されると言うことである。それは身体的な 今・ここに制約されていた知覚機能(身体的な情報発

信・受信)が世界大に拡大されるということ、逆に世界が一個の身体になるということである。つまり知覚はネットワークになったということである。《身体の世界的拡張》

この時代の情報リテラシーとは、一個のコンピュータに一個の 脳 や 才能 が向かうということではない。コンピュータも人間の個体もすではじめから世界拡張のなかで機能しているのである。つまり、それは手段 目的関係を脱した新しい関係の中にある。ネットワークは集約性や拡張性のあり方なのであって、「通信の手段」ではない。いいかえれば、孤立した個人がその「脳」や「才能」によってゼロから作ったものを一個のコンピュータで作ってから送る。ここでは「作ってから送る」という過程は二重化しているのであって、まず脳のなかで考えたことをコンピュータの機械的な手順に翻案する(送りつける)ということと、それからコンピュータで完成したことをやるとネットワークによって遠方に送りつけるというように、のではなくて、われわれはネットワークによって作るのである。

ネットワーク化を含めた情報化の本質には、知覚の身体的開放があることは述べてきたとおりである。

そして過去や遠方の知識への時間的・空間的拡大を担っているのが「学校」「図書館」「交通インフラ」であり、それは全体として社会的な教育機能であったといえる。つまり、教育とは知覚を現在完了にすることなのである。つまりわれわれは、仮に自らの身体今・ここをわざわざ介在させて遠くに行っても、「すでにみた」ものをもう一度見るにすぎない。「見る」ことはわれわれにとっていつも「現在完了」であって、それは単なる「知覚」(自然)ではないのである。教育は経験なのではない。前もって見ることで、その意味で経験を拒否することが教育の意味である。英語を学ぶのなら「アメリカに行け」、大自然の素晴らしさを学ぶのなら「アマゾンやアフリカの熱帯雨林に行け」なのであれば、英語教育も環境教育も成り立たない。そもそも、仮にそのように「外」国にいったとしても、既に見たものをもう一度体験するにすぎない。やっとならぬ外国に行こうとするときにすら、

地図やマニュアル、カメラやビデオをもって「外」にでるといふのは、見ることをもう一度見ることで、つまりそれらは教育行為(既視性の既視的な確認)になっているということである。どんな外出も「留学」になっているのである。

つまりネットワーク社会(情報社会・教育社会・生涯学習社会)に生きるわれわれは、もはや個人として、身体としてゼロから出発しているのではなくて、不断の既視体験に囲まれながら生きているのである。

現代における「創造性」とは、ゼロから作ることの創造性ではない。つまり一人の突出した頭脳を持った個人(天才)が自然に對峙しつつ紡ぎ出す「作品」なのではない。そんな自然などもはやどこにもないし、世界が全体に知的に底上げされた現代では創造の起始点をゼロにすることなど不可能なのである。

さらにマルチメディア社会において過去(歴史)や遠方(世界)がネットワーク・データベース化され始めると、一台の機械としてのコンピュータに、一個の頭脳を持った

人間が個人的に、そしてまた限定的な目的を持って對峙するということがなくなり始めるのである。つまりコンピュータに「なにができるのではなくて、このコンピュータは世界史のいかなる能力を集約し、開発しているか」ということを諸個人がどれだけ性に把握できるか、という事がこれからの「リテラシー」の鍵となるのである。

なにを勉強するのか(したいのか)わからないけど、だからこそコンピュータに向かうことを教育システム全体のなかでどう位置づけていくかが重要なのである。