



手労研とIT革命

和光中学高校 森 下 一 期

1. IT革命、機械の発達

IT革命とは何でしょうか。ITは情報技術ということですが、コンピュータを駆使し、情報の伝達を大量、高速に行って、情報の交換のみならず、商取引、売買もインターネット上で可能とする、生活・業務を一変させるような技術革新です。携帯電話が急速に普及し、電車の中で片手で電子メールを打つ姿が目立つようになったのは、ここ1・2年のところではないでしょうか。余りの変化の早さについていけないと感じている人も少なくないでしょう。携帯電話は多機能化し、ゲームもでき、音楽が聴けて、辞書ともなり、時刻表も調べることができます。情報検索は非常に便利になっています。家に居ながらにして、目的とする情報を得ることができるようになっていきます。インターネットでの買い物、振り込みもできます。映像の送受信も可能となっています。これらの変化の急激さは驚くべきものです。私たちはその変化を目の当たりに見ながら生活してきているので、その功罪について自分なりに考えることができます。しかし、子どもたちはその変化した社会その中で生活しています。ですから、そのことが、子どもの成長発達にどういった影響を与えることになるのか非常に気になってきます。食品については、同様な危惧が早くから指

摘されてきています。

このような科学技術の進歩と人間の生活・成長発達との関わりはいろいろな時点で問題とされてきました。早くには、産業革命期に、機械の発達と手作業による工芸とが対立的にとらえられ、大規模な「工芸復興運動」が展開されたこともあります。この運動はしばらくして退いていきますが、その後も“手作り”は魅力あるものとして生き続けています。しかし、その“手作り”も、案外いい加減です。本当に手だけで作っているか?と見てみると、手頃な大きさの材料にするために、伐採の時はチェーンソー、製材所ではコンピュータ化された製材機械が使われ、今では運搬のためのトラックや船、列車はコンピュータで制御されている機械です。手作りはほんの一部にすぎません。多くの人々が手作りの良さを味わうためには、このような機械による支えがなければならないのです。また、手作りといっても、木工機械はかなり使っています。どの機械をどの範囲内で使うから手作りだ、という線引きはないと言えます。つまり、融合をはかってきていると言えると思います。機械化はすべてを機械で行うことを目指すところから、最小限にとどめるところまでいろいろなレベルがあります。あれかこれかといった二者択一ではなく、

目的によってその程度を仕分けているわけ
です。

このように考えると、このIT革命による
さまざまな機器の普及を全否定したり、全
部を肯定したりするのではなく、使える部
分を活用する、といったとらえ方が大事だ
と思います。実際、パソコンの音声機能は
全盲の方のパソコン利用を可能にしていま
すし、音声入力も音の方で新しいコミュニ
ケーションの方法を提供するでしょう。こ
ういった活用はもっともっと進むべきで
す。だからといって、不必要なものは選択的に
扱えるようにすればよいと思います。

2. 人にとっての手の労働は

今ひとつの視点は、機械の発達、情報技
術の発達は人間の機能をすべて他に置き換
えるわけではないということです。私はい
つも例に出すのですが、人間はどんなに高
速で移動する機械を見いだしたとしても、
自ら歩き、走ることを放棄することはない
ませんでした。もちろん人により好き嫌い
がありますから濃淡はありますが、自ら体
を動かすことの欲求をもっています。さま
ざまなスポーツが成立するのはそういった
人間の本源的な(本能的な)欲求があるか
らでしょう。機械や情報では決して満足で
きないのです。体を動かす器械さえ作られ
ているということは皮肉な感じさえします。
いずれにせよ、体を動かすことへの欲求が
機械で置き換えられるとはおそらく誰も思
っていないでしょう。

ただ、道具を使って素材を加工するこ
とは、まったく同じとは言えません。自分
の体だけでなく道具が介在するからです。道

具がなく、加工している姿を見ることがな
ければ、道具でモノに働きかける欲求は出
てこないことが予想されます。道具を使う
ことは人間への進化の過程で獲得してきた
ことですから、使う場があることが大切です。
その場があれば、道具を使ってモノに
働きかける欲求が生じ、膨らんでいくので
はないでしょうか。ですから、どんなに便
利な機械ができたとしても、あるいは情報
技術によって体を動かすことなくコトを成
すことができたとしても、道具を使ってモ
ノに働きかける経験を重ねていけば、それ
を更に積み重ねたいという欲求はなくな
らないと思います。そして、この欲求には二
種類あると考えています。一つは、道具の
機能の発揮を楽しむものだと思います。切
ったり削ったりする、素材の加工そのもの
も楽しいものです。今ひとつは、構成して
いくことです。頭に描いたものが少しずつ
できあがっていくことも楽しいものです。
素材の加工においてはこの二つは不可分の
関係にあります。素材の種類、構想の難
易によって、かかわり方は違ってきます。
なお、こういった体を使う、道具を使う、と
いったことについては好き嫌い、経験の程
度、などにより人によってかなり関心は違
ってきます。その違いを無視して一律に考
えることはさけるべきだと思います。

3. 手の労働とIT

さて、ここで、ITの進展の中で私たちの
まわりに出現した機器の性格を考えてみま
しょう。

私の中では、手の労働とITはほとんど矛
盾していません。取り組むことからすれば、

私の中では共存するという意味合いです。私にとって、パソコンでアプリケーションソフトを使いこなして、業務をこなすことは実に面白いことです。（いわゆるプログラミングまでやる余裕はありません。そこまでやるのはプロだろうと考えています）達成感もあります。一方で、手作りで木工作品を仕上げることも最高の喜びです。

そこに共通するものは、私は“構成する”ということだと思います。

でも、差異化を人は求めるかもしれません。手の労働が扱うのは実感のある素材である。ITは実体のない“情報”だ。だから、根本的に異なる、と。

それに対し、わたしは、この差異は、相互を対立させ、遠ざけるものではないように思うのです。現象的に見えるものが違うがために、その相違が拡大されているけれども、そこに取り組んでいる者にとっては、外から見えるほどは違ってはいないのではないかと思うのです。

例えば、木に道具で取り組んでいる精密さと、困難さは、アプリケーションソフトで目的とする働きをする設定を作る場合と、僕にとっては同じような感覚でいます。

共通項を持つものが、その共通項を軸に補い合うといった感じもします。例えば、同じものを作ろうとすると、手での作業は大変です。コンピュータのコピー機能は（必ずしもコンピュータを使わなくとも、作業機械でできます）便利です。ここで、1. で触れた問題が出てきます。つまり、手で一つ一つ作ることに機械やコンピュータを使って作ることを単純に対立させるのではなく、目的に応じて必要な部分に機械やコ

ンピュータを使うという発想で良いと思います。

次のようなことも出てくるかもしれませんが。確かに“構想”ということでは共通項があるが、実体のある材と実体のない情報はあまりに違うのではないか、その違いこそが特に子どもの成長・発達に影響を与える、と。たしかに、そういった面があると思います。だが、ここで気をつけなければならないのは、先にも述べたことですが、こういったことを考えるとき、つい、二者択一になりがちだということです。どちらかを強調すると、他は否定されてしまうようになることです。ITがないときには、木材などの素材を扱うことを強調すれば良かったように思います（既製品ではなく）。既製品は、“構想”をも奪っていたのではないのでしょうか。だから、“素材”と主張していたように思います。

ITの出現は、手の中に実感できる素材からではないけれども、自分の思い描く＝構想する＝“モノ”をわがものとできるのです。

わたしは、一貫して、自分の手の中に残る“技”を大事に考えてきました。今も、その自分の身につけた“技”を発揮できる場を見いだそうと必死になっています。でも、それに劣らず、“この会計処理を、このデータベースソフトでやり遂げよう”という意欲が湧きます。この2・3週間、他の仕事の合間を縫って（というより、他の仕事を最低限こなし）、一定のものを作りました。

そこで、ちょっと気づいたのですが、もし、素材を加工して目に見える形にしたら、

(すてきなものならば、ということですが)ほとんどの人が、“素敵!!”と言ってくれる可能性があります。でも、アプリケーションソフトのプログラムではどうでしょうか。理解している人は、何もそんな無理をしないで既製のものを使ったら、というかもしれません。まったく分かっていない人ならば、“やろうという人は、誰でもできるんじゃないの?”というかもしれません。そういったことに取り組んだことのある人は、“ここはどうしたの?ちょっとまどろこしいんじゃないの。この関数を使った方がいいよ。”なんていうかもしれません。つまり、中味が見えないし、だから、批評がやっかいなのです。

こんなことを考えると、多くの人にとっての、ITと手の労働の差異は、あえて図式化すると、「見えるか見えないか」「分かるか分からないか」にあるように思うのです。そして、手にしてみるとなるほど分かるものです。手の労働だって、道具を使ったことのない人にとっては困難なものです。確かに、コンピュータ機器の方が新しく目にしたものにとっては取っつきにくいものですが、基本を身につければいくらでも拡張していくことができます。子どもにとっては構えることなく受け入れられるものとなっているように思います。

もっとも、コンピュータゲームのようなもの場合には、ここでいう“構想”とは異なるものでしょう。競争の遊びの部類でしょうが、コンピュータゲームをしていると他の遊びができなくなるというわけでもありません。和光の鶴川小学校でベーゴマがかなりの長期間にわたってはやっている

ということですが、おもしろい遊びがあれば子どもたちは飛びついていきます。

4. 豊かな遊び、手の労働を

このように見ていくと、子どもたちの今の生活では、“これしかない”という状態にあることが問題だと思うのです。私は、子どものまわりに、木材があり、コンピュータがあり、あえて言うなら何でもある状況をつくる必要があると思うのです。そして、子どもたちは、みんなが同じように取り組むものではないと思います。それぞれ、濃淡を持ちながら取り組むことが、互いの関わりを生み出し、おもしろさの教え合いとか、けなし合いとかをしながら、それぞれが自らを打ち込み、追求しようとしていることを学び合うのではないかと思うのです。

私は、直接的には中高生の現状を見ているのですが、生徒たちが自分なりに判断できる状態で、これらの問題を見たり考えたりできる状況にないことが最も問題であるように思います。これまで私が記したようなITの豊かさと可能性に目を開かれるのではなく、まさに商業主義的な適用に関心が集中させられた渦中に取り込まれているといえます。

ITは科学・技術の成果です。手の労働はその科学・技術を生み出した基盤です。現象的には違いの方が見えるかもしれませんが、根っこは一つのように思えて仕方がありません。したがって、子どもたちに自由に両者に接し、それぞれのおもしろさ、困難さを実感できる場を豊富に用意することが今こそ必要であるように思います。