

第三十四回 変化の潮流

堀内 守

表情が溢れる

こちらの岸辺からあちらの岸辺へと人を渡す。船頭さんのように、新しい時代へと人を渡していく。ウーランドの詩の一節である。

双方の岸辺は、長い間大して変わらなかった。船頭さんは、ゆっくりと船を漕いだ。

しかし、昨今は違う。昨日の岸辺から見ている人は、いま何が起きているのか、わからないだろう。静かだった川の波はしぶきをあげて激しく流れはじめ、向う岸



の姿はよく見えない。川は幅が広くなり、川の色も変わってきた。川は、河と呼ばなければならぬほど姿を変えてきた。人も物も、情報化という大河の中に投げ込まれた。

この河に溢れるのはさまざまな流れの融合である。昔と今との、おとなと子どもとの、洋の東西を問わず、男女を問わず、境界が定かではなくなってきた。

渡っていく人びともさまざまな流れ方をしている。おそるおそる渡っていく人もいる。はしやぎまわっている

人もいる。あまり力まないで、素直に渡っている人もいる。どのように渡るべきかとはだれも言わない。いっしょに渡りませんか、という呼びかけの声だけがあちこちからきこえてくる。

「よい」の前身

変われば変わったものである。かつてモノが重視された時代があった。機能性と合理性を重んじ、流線形が新鮮なデザインだった時代がある。

その時代においては「よい」ということは機能性と合理性を意味した。ところが、情報化時代に入ると、「よい」の前身が変わりはじめ、実用的な定義からはみ出しはじめたのである。

本当は、いつの時代だって、「よい」の意味ははっきりしていなかったのである。個々の場面によって「よい」の文脈はさまざまに変化した。しかし、全体としては、「よい」の意味あいには、ある共通の方向を目ざしていた。

「よい子」の前身について、少しでも問いを深めてみればよい。「よい子になるのだよ」というような場合の「よい」、「よい子だね」という場合の「よい」だけをくらべても、微妙に違っている。けれども、全体としては「よい」に関してはある共通の理解があった。

それは、論理的に「これだ」と説明できる部分もあれば、説明できない部分もあった。説明することはできなくとも、感じとられる——そのような深い層にささえられていた。

「よい」は、理性的な面もある。感性的な面もある。どちらにひきつけ過ぎてもバランスを欠く。

もし、説明ができるものならば、「よい」の前身は計量的な局面に限定されてしまうだろう。(理性ということばは、計量ということばと同根であることは、よく知られているところである)

どこの言語でも感性に関しては、さまざまなふくらみをもっている。いろいろな方面に次々と広がっていくうなふくらみである。「感」は、センスであり、「セン

「意味」のほか「感性」「知覚」「感じ」「気持」のように広まっていく。

これらは辞典や文献を通してたどれるところであるが、情報化の進展につれて、さらに「よい」はふくらみを増幅させていった。文章表現以外のさまざまなメディアを使つての表現にまで「よい」の使用を広げて調べてみると、「よい」は、がっちりした概念ではなくなくて、「好き」に近いといっているように見えてくる。「グッド」から「ナイス」への変遷といったらその感じをつかむことができるのではないか。

【ナイス】の向かうところは、どんなところなのだろう。

それは子どもの現在を見ることで、より明瞭に見えてくるのではなからうか。

ナイスの岐路

ナイスには三つの文脈がある。

第一は好みのむずかしい、という意味である。「食物

などにやかましい」というような日常的な意味から「洗練された」というような意味まで上下の目盛りで動く。

今風にいえば、グルメだの、目利きだの、差異がわかるだの——がこの文脈に入る。

第二が微妙な、という意味である。正確さを要すること、解決の困難な、というような意味である。精巧な、精妙な、というような意味もこのグループに入る。

第三が、気持のよい、とか結構なというグループである。ふつうはこの意味が「ナイス」の意味であるように使われている。

具体的な例をあげて説明してみる。

とかく子どもを中心にしたブームや遊びは、かならずその弊害が話題になる。ファミリコンピュター（いわゆるファミコン）などは、視力が低下するという話題から、外遊びをしなくなるとか、夜ふかしをして遊んでいて勉強をしなくなるというような「弊害」がとりざたされる。

しかし、当の子どもにとっては、そのようなおとなの

心配をよそにファミコンに夢中になるということは大いにありうるのである。

ではなぜ？

ファミコンは、パーソナル・コンピュータ（パソコン）よりも複雑ではない。ゲームを楽しむだけなら、これ以上シンプルにはできないと思われるほど操作も簡単である。

それに夢中になっているのは主として小・中学生である。彼らはファミコンをこくふつうの遊び道具と見なししている。おとながコンピューターに対していただくような抵抗感や恐怖心はまったくなくないといってよい。これが「ナイス」感覚の具体例である。

昔の小学生にはラジオを組み立てるような器用な者もいた。「組み立て」である。ところが、ファミコンに夢中になる子どもたちは、「組み立て」の感覚はない。しかし、目の前に並んだキーボードのボタンを軽快に押すことにかけては一人前である。半分遊びで、半分創造である。あるいは操作なれといってもよい。

面白いのは、キーボードを指で押すときの音をどう表現するか、である。彼らにいわせると、その音は「ボンッポン」ときこえるのだそう。この感覚は、デジタル感覚と命名することができるのではないか。

また彼らは、コンピューターのソフトや、コンピューターに関する情報を交換し合う。これが新しいコミュニケーションの主題になっている。

昔の子どもが本を貸し合ったように、今日の子どもたちは、ソフトを交換し、その貸し借りの世話をする子どもまで出てきている。つまり、どのだれがどういうソフトをもっているかを表にし、どのだれがどのだれに貸したら互いに得をするかをマネージするのである。こうなると、まるで手配師であろう。別の言い方を許してもらうなら、これは子どもたちがそういう役割の子どもを必要としはじめたということであろう。

本のまわし読みと異なるのは、彼らがソフトの内容について、雑誌やカタログ、はては友だちからの口コミによってかなりくわしい情報をもっていて、個々のソフト

については相当きびしい評価ができるまでになっていることからも知られる。

同じ値段のソフトを買うに当たっても、内容が複雑で操作のしがいのあるものを選んでいく。

メカ体験は遠くなり

この子どもたちの体験の中身は、かつてのメカに夢中になった子どもたちとはだいぶ異なっている。本屋の店先で、マイコン関係の雑誌を立ち読みした世代である。

ファミコンをゲームとして使っている彼らは、操作する過程を楽しんでいる。

メカなるものは、何ほどかメカニズムが目に見えたのである。どういう仕組みになっているかに関心が集まっていた。組み立てたあと動かしてみる。それがメカに夢中になった子どもたちの原体験である。ところが、ファミリーコンピュータの世代になると、本体の仕組みよりも、プログラムの方に関心が移ってしまい、プログラムの複雑さの優劣を競うゲームになった。

キーボード

電話も遊びに使われている。電話とキーボードを遊ぶの用具に仕立てあげたのは子どもたちである。

思わず「用具」ということばを使ってしまったが、このことばもしいに「用」と「具」に遊離しはじめたようである。その昔、柳宗悦やなぎむねよしは、日本民芸運動を唱えたが、彼はデザインを「用」と「美」の二語で表現した。

「用」とは実際に使われることである。「美」はそれが美しく表現されていることをさしている。

子どものライフスタイルの変化を見ると、「用」も「具」も、ともに時代の変化をうけて新しいカタチを取りはじめたように見える。

キーボードを操作して楽しんでいる子どもたちは、情報ドラマよろしく手玉にとっているのである。面白いもの、変わったもの、新しいもの。それが混然となっていく、そこから何か新しいカタチが生まれてくる。それが生まれてくるのを見るのは、まるで新しい世界が誕生

するのに立ち合っているようなものだ。

機械のイメージ

ファミリコンコンピュータだって「機械」の一種である、とおとなはまず考える。そのおとなでも、自分で端末とたわむれているときには、キーボードを叩きながら、ひとりでに機械と会話をしている。まるで、相手が生き物でもあるように。そして、ことばを解する生き物と話しているように。

手足の延長の機械から神経系の延長の機械に変わった。すると、機械の本体も、轟然と音をたてるようなこととはなくなった。軽快なのである。ハイスピードなのである。脈うち、衝突し、渦を巻いているような昂揚感が伝わってくる。

のみならず、ファミコンは、いつのまにか老練で、若々しいコンサルタントに変貌した。

モノ中心の秩序の動揺

このようなカタチをたぐり寄せながら考えていくと、奇妙な事態が生じていることがわかってくる。

かつての農耕社会ではおとなと子どもの境い目ははっきりとしていた。年齢によって分けられていたのである。その裏には肉体の強さによる尺度が見てとれるし、人生の経験年数がおとなを子どもから分けている基準であったことも見えてくる。

工業社会においても、基本的にはこの仕組みは同じだった。つまり、いちばん重視されたのは体力であった。ところが、機械のイメージが変わった。

農耕社会や工業社会においては最重要だった体力は、ゆっくりと身につけられていった。

ところが、今日ではその「ゆっくり」が保証されなくなってきた。「ゆっくり」どころか、幼ない子どもの頭脳を活発にさせているのは「早く早く」のかけ声であったり、「急げ急げ」のかけ声だったりする。

アマとプロ

かつて「プロ」といえば、時間の流れのなかを耐え抜いて、一並以上の力量を身につけた人のことをさしていた。「がまん」のプロ根性は、ここにおいて大きく変わった。休日が増加し、余暇に興ずる人びとの層が増していくにつれ、「プロ」の概念も変質した。それに応じて「アマ」の概念も変わった。双方の境界線は薄くなっていき、アマともプロともつかぬ人びとの層が出現した。「プロ」であっても一生その道で生活していきるとはいえない。一人の人間のなかにも「プロ性」と「アマ性」が共存できるような時代だ。

とすると、「確実にこういえる」というような断定はできなくなる。代わって、「たぶん」とか「恐らく」というようなことばが生き返ってくるだろう。

本当の答はひとつしかない、のではない。角度を変えればいくつも出てくる。その結果、情報が与えてくれる恩恵は、その裏側に不安をかかえ込んでいる、ということができる。

対応

情報の量が増える。同時に情報は多様になる。だから、すべてと対等につき合っていたら、きわめて表面的、浅薄なものにならざるをえない。のみならず疲ればかり残るはずである。

それなのに情報の選択がなされるのはもっと根本的なところから生じている。つまり、人間は情報の氾濫のなかにいながら、その大半をやり過ぎし、必要なものを選びとり、それを編集し、見出しをつけたり、解説をつけたりしているのである。

かりにその見出しに相当する項目を並べたとしよう。すると、人間が長い問いかに「衣・食・住」のために苦闘してきたかということもわかってくるし、同時に、今日ではそれらが一応満たされるに及び、「遊」「休」「センス」等の視点から万事が解説されるようになったことが見えてくる。

おとなも、子どもも、その意味では似通ってきたのである。

情報化の進行は、さらに双方の役割を変えていくであろう。子どもを育てることはたしかに手のかかることだし、むずかしく、責任も大きい。が、育てていくことになかに、育てるのを見守る楽しみも含まれているし、共に学ぼうという訴えも内外に試みてみる価値があるであろう。

対応のステップ

まず第一に情報の収集を試みよう。それも無制限に広げたのでは意味がない。できるだけ大らかな態度で、見なれたものを見直したり、距離を置いてみたり、当事者に語ってもらったりすることだ。第二は、そうして収集された情報の整理である。整理とは、情報を類型として分類してみることである。第三は、その分類にもとづいて、分析してみる段階である。第四は、情報をさまざまに加工してみることである。そして、第五が情報の発信機能で、できあがったものを、どういうメディアで発信するかが問題にされる必要がある。そして最後は、そう

して発せられたものが人びとにどう受けとめられたかをたしかめることである。

こういうと、何やら大変むずかしいように響くだろうが、今日必要なのは、それを重々しくやるのではなくて、身のこなしも軽やかに行うことであろう。

耳を傾けて

こういう時代においては、できあいの知識で新しい事態をやたらにきめつけることは正しくはないであろう。「とっくにわかっていた」というような言い分よりも「初めて見るような態度で新鮮な気分で見直してみる」ということが大切であろう。耳を傾けて聴くこと――

今日の子どもたちの声がきこえてくる。

かなりスピードが速くなっている。そしてカタログ化している。くわしく知っている。小さな情報をもとにストーリーを短時間でつくるのも彼らの特徴をなしている。断片的な情報をもとに、起承転結のあるストーリーをつくることは朝飯前のことになった。

こんな小さなできごとだけからも、かなりの予想が生まれてくる。

情報の断片をつなぎ合わせることは、モザイクのなかから本当のことは見つけ出すことに通じている。解説、読みときである。それはできあいの問題を解くのは違っている。答えがあるとはかぎらないし、あったとしても一つではおさまらない。おさまらないということは、その合い間を想像力で埋めることを必要としよう。

子ども性はおとなのなかにもある。生きている。しかも、ますます多様化しておとなのなかに生かすはじめた。これは比喩というよりも、すなおに事実だと受けとめた方が当を得ているだろう。

それを見守る。見守るまなざしは、ジロジロでも、ニヤニヤでも、イライラでもないだろう。これらの個人的な表情を超えた「ほほ笑み」であるだろう。と同時に、そのまなざしの持ち主なら、子どもたちに声をかけるだけのゆとりをもっているはずである。

見ているだけでは足りない。目をかけてやり、声をか

けてやり、さらに手をさしのべてやる。これらが子どもを見ていくときの視点になる。

子どもとはこういうものだ、とワンパターン式に割り切るのと違って、このような見方によると、子どもはまったく多様な動きをしており、子どもを見ることがそのままこちらのまなざしの再吟味を要請してくる。たえず自分にはねかえってくる。

子どもについて、考えるというよりは、もはや子どもを通じて、考えるというのに近くなる。

S F 的読み解きは、これをさらに増幅し、あるときは執拗に、あるときは軽妙に、また別の場合は道化風に、手ざわりを楽しみつつパフォーマンスしてみることである。

(名古屋大学)