

〈はじめに〉

2012年夏に放映された月9ドラマ『リッチマン、プアウーマン』は、今でも繰り返し見返している大好きなドラマです。登場する人々が、さまざまな困難や出会いを通して成長を遂げてゆく、ビルドゥングスロマンですが、このドラマの中には、そのほかにも様々なテーマを読み取ることができます。天才的なプログラマーでありIT(情報技術)企業の経営者である主人公はADHDか自閉症スペクトラムと思われる人物であり、発達障害と社会との関係が描かれます。また登場する人々は皆それぞれに、家族や組織の中での自分の役割を探し求めており、「居場所」の大切さもひとつのテーマとなっています。しかし、何より、今回のテーマ「プリント教材」との関連で言えば、このドラマが、「もの作り」の物語であることです。◆主人公は、国民一人一人のための「パーソナルファイル」(戸籍)を作るという大きなプロジェクトの中で、極めて高機能で洗練されたデザインのインターフェイス(パソコンの操作画面)を作りあげます。しかし、そのインターフェイスを、この物語のヒロインでもある、高学歴だがパソコンには不慣れな女性に扱わせると、まるで操作ができません。はじめは、使う側の無能さを嘆いていた主人公ですが、はたと気づきます。“そうか大切なのは、何を作るかじゃなくて誰が使うかなんだ”。ドラマの中のフィクションのエピソードですが、これは明らかに、コンピューターがスーパーコンピューターからパーソナルコンピューターに転換を遂げたITの歴史を語ろうとしています。情報の容量よりも処理速度よりも、何よりも人間の生活を大きく変えたのは、いま世界中でほとんどの人が毎日向き合っているインターフェイスの進化でした。複雑な機械の操作を、使う人の立場に立って、少しでも解りやすく使いやすく。インターフェイスは、ユーザーを言わば“先生”として生み出されました。しかし、それが商品化され社会的共有物となると、今度はパソコンを初めて扱う者の“先生”としての役割を担うことになりました。画面に触れ、間違いながらも使い続けているうちに、いつしか操作を覚え、さらにはそれまではなかった認識や感覚までも育てられている。インターフェイスの作り手と使い手は、互いに学び会いながら、成長して行く関係にあると言えます。◆そして、ここまでの文章の[インターフェイス]という部分は、そのまま[プリント教材]ということばに置き換えることができるのではないのでしょうか。ことばの学習の教材は、現時点では、まだ多くが“紙のプリント”であり、ドラマのような電子媒体ではありません。しかし、学ぶ者が手にし、向かい合うものとして、プリントは、その作り手と学び手(=使い手)の間にあるインターフェイスにほかなりません。そして、作り手が子どもから学んでより良く教材を作り、またその教材によって子どもがより良く学んで行く、というビルドゥング(自己形成)し合う関係も、インターフェイスの本質と重なるものだと思います。◆ドラマの主人公は、作り直し出来上がったパーソナルファイルの画面を女性に向けて、こう言います。“お前の作ったインターフェイスだ”。でも、その言葉の中には、自分という人間も、お前との関わりによって作り変えられた、という気づきと驚きも込められていました。ITにおけるインターフェイスとユーザー、療育におけるプリント教材と学び手との関係は、人と人、人と社会、の間柄にも当てはまることなのかもしれません。