

半導体戦争時代のマイコンと教養

——昭和 50 年代のコンピュータ総合雑誌を事例として——

追手門学院大学 前田至剛

1 目的

本報告の目的は、昭和 50 年代のマイコンというメディアが、ユーザーにとっていかなる教養・技能として受容されていたか明らかにすることである。それまでコンピュータといえば、銀行等の基幹システム(=メインフレーム)か、事業所で利用される中型のもの(=ミニコン)のみであったが、個人が家庭で利用するマイクロコンピュータ(=マイコン)が登場した。同じ時期、日本製半導体が世界を席巻、米国との間の貿易摩擦(日米半導体戦争)を生じさせたり、コンピュータが軍事・情報技術や宇宙開発競争の争点となっていた。したがってマイコンというメディアの普及は、最新の娯楽から国際的なビジネスや軍事・情報技術と関わる「世界」との接点が、ごく一般の人々の活動領域に入り込んできたことを意味する。当初は自ら部品を組み立てて製作する必要のあったマイコンのノウハウは、この時期多数創刊された雑誌に大きく依存していた。そこではノウハウのみならず、マイコンというメディアを接点に、「世界」とどう関わり、激変する社会でどう生きるべきかといった教養のあり方についても説かれていた。この時期のマイコン利用言説を検討することは、後の経済的停滞、ICT 利用のさらなる大衆化など、社会の変化がメディア利用にいかなる連続性と断絶を生み出すのかという普遍的な問いにもこたえ得る重要な知見が得られるであろう。しかしながら、これらの研究が十分になされているとは言い難い。特定の雑誌をもとに、マイコンというメディアの受容を分析した先行研究等はあるが、マイコンを通じた「世界」とのかかわりや教養という視点から分析した研究は十分になされていない。

2 方法

データとして主に、この時期創刊され発行部数の多かった複数のコンピュータ総合雑誌の記事と読者投稿欄を分析対象とし、マイコンというメディアがユーザーにとっていかなる教養・技能として位置づけられていたかを検討する。

3 結果

マイコンはエレクトロニクス技術を窓として「世界」を眺める視界を提供し、ユーザーたちは「世界」を支える技術への希望と自らの夢を膨らませた。他方で、メインフレームと異なり、マイコンのノウハウは、そのまま実利的なビジネスでの成功につながるわけではなく、マイコンに熱中する自らの将来に不安も感じ、結果として娯楽や創作した物語へと逃避するオタク的傾向も生じる。ただし興味深いのは、マイコンをあくまで“ホビー”とし、実利や職業生活とは切り離しつつも、それゆえに創造性を生み、社会の中で自己を確立する教養を育むメディアとして位置付ける言説も存在した点である。可能性が未知数である技術を、人格陶冶にもつながるものとして位置付ける言説は、こにちあまり見られない、コンピュータ教養文化と呼びうるものである。

4 結論

以上から、マイコンは一種の教養として位置づけられていた。当時すでに教養文化が衰退しつつあるなかで、活用方法が未確定で、当該メディアへの関心が未分化であったがゆえに、後の時代にもあまりみうけられないテクノロジーと教養を結びつけるメディア文化が生成したと考えられる。