

# 初期 PC 利用者のメディア文化再考

——昭和 50 年代の日米の PC 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、初期 PC（当初は「マイコン」であったが便宜上 PC と記述）利用者のメディア文化を検討することで、PC 利用がいかなる技能・教養として受容され、同時代／未来の社会に対応することが企図されていたか明らかにすることである。昭和 50 年代は、それまで銀行等の基幹システムで利用されるのみであったコンピュータが、小型化され個人が利用するメディアとなり、社会状況の変化も相まってコンピュータをめぐる様々な言説が登場する。半導体需要の高まりのなか、世界市場で「日本製」の地位が高まり、特に米国との間では、自動車に続く貿易摩擦の争点として、「日米半導体戦争」が起きた。さらに通信事業の民営化をひかえ、規格の国際標準化プロセスに日本が官民をあげて参画し、後のインターネット時代の準備が進められた。

このような時期、当初は自ら部品を組み立てて制作する必要のあった PC の利活用法は、多数創刊された PC 雑誌の情報に大きく依存していた。そこには PC 制作・購入・プログラム法などとともに、高度情報の到来や、国際的な技術開発競争、貿易摩擦、冷戦下における情報技術と戦争・宇宙開発など、激変する時代に対応する重要な技能・教養としてコンピュータに関するノウハウを置く言説が登場する。この時期の PC 利活用言説を分析することは、その後の経済的停滞、ICT 利用のさらなる大衆化などを含め、社会の変化が技術受容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題について検討する一助となろう。

## 2 方法

データとして主に、この時期創刊された日米の PC 総合雑誌の記事と読者投稿欄を分析対象とし、PC 利用がいかなる世界・社会情勢の下、どのような技能・教養として位置づけられていたか、またまた読者がどのように反応していたのかを検討する。

## 3 結果

分析の結果、PC 利用は情報技術による社会生活の変革や競争社会を生き抜くための教養として語られていたことが分かった。また日本からみた技術の最先端は米国とされ、情報技術を切り口に語られる宇宙開発や世界の軍事秩序・戦争等も、常に米国が参照軸であった。半導体競争に際して、米の一般雑誌には誇張された日本脅威論が登場したが、米の PC 雑誌はむしろこれを否定しつつ、冷静な分析がなされていた。日本の PC 雑誌の読者は、これらの世界・社会情勢に敏感に反応しつつも、米国を参照し語られる、高度情報社会・宇宙・戦争から SF 的・ゲーム的要素を抽出し、娯楽志向を強める者も多数いた。また、コンピュータが重要な役割を果たす社会の到来と、そこで活躍する自らの将来性に希望を抱きながらも、それを確信するには至らず大いに懐疑的であった。この屈折した態度が娯楽への逃避に水路付けられたとき、PC 利用のマニア的快樂に耽溺したり仮想の物語を創作・消費する（オタク的）傾向も顕在化した。

## 4 結論

以上から、PC 利用は一種の教養として位置づけられ、世界・社会情勢や、文化的衝突／異文化理解の可能性も秘めていた。日本の読者は、一部これらに共感しつつも、マニア的快樂とオタク的創作・消費をおこなう傾向も顕著であった。その結果生み出された表象は、（米国等の眼差しを内面化していたわけではないものの）テクノオリエンタリズム的それと、奇妙に符合する結果となった。