

デジタルデバイド

デジタルデバイドとはインターネットやデジタル機器を使える人と使えない人との間に生じる情報格差のことです。インターネットなどのIT環境やデジタル機器の性能、それらを使いこなすITスキルの差によって得られる情報に大きな格差が生まれます。先進国か途上国か、都会か田舎か、経済的に裕福か、また学歴や年齢などによってアクセスできる情報量が全く違うのです。まずは至る所にデジタルデバイドによる弱者がいると気づくことが重要です。

今の学生は生まれた時からインターネットがあり、物心ついた時にはスマートフォンが身近にあった世代でデジタルネイティブと言われていています。特に、本学の情報系の学生たちが最先端のデジタルツールを使いこなす姿は異星人のようです。そこでこれまで大学ではスマホ脳やAIにも潜在機能があることなどITを使う際に留意することを中心に指導・注意してきました。

ところが現実には高齢者世帯にはインターネット環境が無いことが多く情報はテレビや新聞が頼りです。ロシアではインターネットを使わない高齢者ほどウクライナ侵攻の支持率が高いと伝えられています。また逆に、スマホが便利になりすぎてパソコンを使えない若者が増えていることがデジタル革命を遅らせている面もあります。IT機器を使いこなせる環境やスキルによって知らないうちに情報格差が生まれているのです。

実感としてITリテラシーを向上させる一番の方法は良くわかる人がそばにいることです。本学の情報系の学生のような人材が情報弱者に寄り添える環境をつくることです。このようなことからIT人材の育成が急務なのです。同時にIT分野にもユニバーサルデザインの視点が必要と考えます。例えば、話しかければ動作するAIアシスタント機能と高齢者の身近にあるテレビとをつなぐ技術などにヒントがあるような気がしています。デジタルデバイドを小さくする取り組みがデジタル革命の近道になると思っています。

工房という環境

工業大学にはなじみ深い「工」という漢字は握るところがある「のみやさしがね」の形を表した象形文字です。江戸時代の士農工商の「工」、大工、建具師、鋳物師などものを作る「職人」さんのように「モノを作る人」の意味です。日本では大量生産でモノづくり大国を経験して以降、効率的に機械を動かして規格化された製品を大量に作る「工場」のように道具を使ってモノを作る意味が強くなり「人」の影が薄くなっていると感じます。

21世紀になってモノが広く行きわたったことや地球環境保全の観点から大量生産の時代が終わり多様な要望に応える少量多品種生産の時代に変ってきました。同時にデジタル化が進みAIが活躍するスマートファクトリーなども出てきました。しかし、今の技術者は試行錯誤しながらモノを作るかつての職人のような経験をしていません。熟練工が高齢化して技術がブラックボックス化することがとても心配です。このような中、大学祭で毎年実施されているたたら製鉄を見て再認識したのが工房の活用です。

工房は特殊な技能を有する職人がモノを作る仕事場であるだけでなく、師匠となる職人の技を伝承する徒弟修業の場でもあります。そこには厳しい修業がありましたが技術は確実に継承され新たな工夫も生まれました。これからの「人に快適かどうか問われる時代」の教育には試行錯誤と創意工夫を経験できる工房のような場が必要と改めて感じました。

本学には工学部に未来工房、デザイン学部にデジタルものづくりカフェやメディア工房があります。師匠となる人材の不足という課題はあるものの外部の力を借りるなど工夫して学生のモノづくりを支援しています。昨今は最新のデジタル機器を使いこなして思いを形にしている学生の姿も見かけます。試行錯誤できる工房には上達する楽しみがあり、成長が実感できます。工房を活用して創意工夫と成長とを経験し、人の気持ちが分かる「工=モノを創る人」を育てたいと考えています。