**エムアンドケイ**

**社内パソコン教育テキスト**

## 1　パソコンは可能性への「素材」である

　例えば、電卓は計算をするものです。ゲーム機はゲームをして遊びます。車は速く走るし、飛行機は空を飛びます。では、パソコンは何をするでしょう。

　パソコンは文章を書くことができますし、絵を描くこともできます。ゲームもできれば、音楽もできます。つまり、パソコンは何でもできるわけです。逆に、この辺がパソコンをかえってわかりづらくしています。なにしろ一言で表現できないのです。

　さらに困ったことに、パソコンは単体では何もできません。「パソコン、ソフトなければただの箱」

といわれているほどです。ソフトウェアを組み込むことで初めて機能する機械なのです。場合によっては周辺機器を拡張しなくてはいけません。それによって、初めて「何でもできる」というわけです。

　パソコンは完成された製品ではありません。半製品です。この半端なところがパソコンの大きな特徴です。このような半製品をいかにも完成品のように売ってしまうところが、パソコンを産んだ国アメリカならではの発想でしょう。何に使うかはお好きにどうぞというわけです。なにしろ、パソコンを産んだのも育てたのもアメリカですから、パソコンにはアメリカの文化が色濃く残っています。カタカナや英語が幅をきかせているのもその名残りです。

　ここではパソコンをこう考えましょう。パソコンは「素材」です。「可能性への素材」なのです。パソコンとソフトと周辺機器、これらを組み合わせることで、さまざまなことが可能となるのです。

　この第５章では、パソコンという素材にソフトと周辺機器を組み合わせて、何が可能になるかを探ります。