## 〈特別寄稿〉

# メディア論と生涯教育

水 越 伸 (東京大学)

## 1. ICT の風景:トップダウンとボトムアップ

メディア・リテラシーやメディア表現の講座、ワークショップのために、よく社会教育センター、公民館、児童会館などといった公共施設を使わせてもらうことがある。そういう時にしばしば目にするのが、ロビーの片隅で使われなくなったデスクトップ型のコンピュータだ。日に焼けて茶色く硬化したビニールのカバーをかけられたまま、まったく使われなくなっているもの。電源を入れると動きはするけれど、10年近く前のウィンドウズ・マシンで使い道がないもの。特定のホームページだけにアクセスできるが、そのホームページがすでに機能していないもの。そうしたコンピュータのまわりでよく目にするのは、携帯型ゲーム機を手にたむろする小学生たちや、受験勉強をしにきたもののケータイでメールやチャットのやりとりに夢中の中高生たちだ。最近ではタブレット型情報端末で悠々と電子書籍を読んでいるシニア世代も少なくない。

使われなくなったデスクトップ型コンピュータも、彼らの手にしている携帯型ゲーム機やケータイ、タブレット型情報端末も、同じ情報コミュニケーション技術(以下、ICT と略す)を活用したメディアである。前者の背景にあるのは自治体や官公庁、政府などが1980年代あたりから推進してきた情報化推進政策で、子どもたちや地域住民がICTを活用することでより便利で快

適な生活を送ることができるはずであり,そのための支援をしようという発 想だ。その場合、ICT はいわばトップダウンで導入されるものであり、社会 教育施設関係者によって管理される。一方、後者の背景にあるものは、やは り1980年代あたりから迫り出してきた、人々が情報機器やサービスをもちい て居心地のよい繭玉 (コクーン(1)) を作り、娯楽情報を消費し、仲のよい友 だち同士の小さなネットワークを作っていくような傾向だ。それはメディア 産業が生産するハードやソフトによって支えられ、ボトムアップで生みださ れるポピュラー文化として定着してきた。

以上のような二つの傾向は、高度情報化、マルチメディア化、消費社会の 飽和といったキーワードで示されるこの30年近くの社会情勢の中で展開し. 今日に至っている。それらは時に対立し、矛盾をはらみつつ、現代の生涯教 育や学校教育の現場に流れ込んでいる。ソーシャル・メディアやスマートフォ ンが全盛の時代に、生涯教育になにができるのか、それはどうあるべきなの かという問いもまた、この対立や矛盾をめぐって生じているといっていい。

この論考の目的は、ICT やメディアと生涯教育をめぐる問題状況をよりよ くとらえ、今後の展開を見出すために、従来あまり取り上げられてこなかっ たメディア論というものの見方を提示し、それに基づいた実践事例を紹介し、 具体的な生涯教育活動に向けての若干の提案をおこなうことにある。以下で はまず、メディア論とはなにかについての説明からはじめたい。

## 2. メディア論のものの見方

僕は『現代用語の基礎知識』の「メディアと社会」という項目群を10年近 く担当してきているが、ここではその用語解説を参照してふくらませつつ、 メディア論のものの見方や関連する基礎的な概念について論じてみたい<sup>(2)</sup>。

### (1) メディア論の基礎概念

まずメディア論とは、コミュニケーションをなりするメディアに着目した、 知の領域だといえる。19世紀以降に新聞やテレビなどのマスメディアが欧米 や日本で発達し、それが人々によって読まれたり見られたりする過程でさま

ざまな大衆文化現象が生じた。それらを考察することが古典的な社会学の一 つの大きな課題であり、20世紀前半にジャーナリズム論、マス・コミュニケー ション論などの領域が形成されてきた。20世紀の後半になると記号論,技術 史,カルチュラル・スタディーズ,メディア・リテラシーなどの発展とあい まって,1990年代以降,メディア論は一つの学問領域として確立しつつある。

メディア論にとって重要な概念は,コミュニケーションとメディアである。 コミュニケーションとは人と人が意思を疎通する営みのことをいう。一般 的には情報を伝達する活動としてだけとらえられがちだが、感情や思想を共 有する活動としての意味もあり、両者がより合わさるようにして成り立って いる。英語でいえば前者はトランスミッション(伝達),トランスポーテーショ ン(輸送)という概念に連なる活動であり,後者はコミュニティ(共同体), コミュニオン(宗教的一体感)などに連なっている。

コミュニケーションを媒介する事物がメディアということになる。事物を 「媒体 (メディア)」,その働きを「媒介 (メディエーション)」とも整理でき る。さらに「媒介」は、コミュニケーションの二つの活動に対応して、情報 の「伝達」と感情や思想の「共有(交感)」という二つの働きに分けられる。 現代は前者の意味が優勢で、メディアにはより速く、大量に、安価に、簡単 に情報を伝達することが求められる。しかし書き文字からツイッターまで, さらには衣服や建築物まで、あらゆるメディアには情報の伝達手段と、感情 や思想の共有手段としての働きがより合わさっている。

仕事,交渉,学習,恋愛など,僕たちはさまざまなコミュニケーションに 応じ、多様なメディアを使い分けて生活している。たとえば仕事の時には名 刺というメディアを交換しておたがいを理解し,コンピュータを使ってプレ ゼンテーションする。教室では教科書やノート,黒板やディスプレイをもち いる。恋愛の際にはラブレターを書き、ケータイでメッセージをやりとりす る。重要なことは、メディアが異なれば、それによって知覚され、経験され ることがらもまた異なってくる、コミュニケーションの内容が変わってくる ということだ。仕事上の微妙な話を電話でするか,メールでするかで,その 内容や結果は大きく変わってくることがある。同じことは恋愛の告白にもい える。直接会って話すのか,電話で話すのか,あるいは手紙で伝えるのか, 同じ内容でも意味合いが変わってくるのである。会話・対話は,言語という

メディアを介したコミュニケーションだが,身ぶり,表情,化粧,服装など を介した非言語的なコミュニケーションがもつ意味も大きい。

そしてメディアのなかでとくに肥大化した機構体が、新聞、放送、広告な どのマスメディアである。マスメディアを介して大量情報が一方向的にまき 散らされるのがマス・コミュニケーション現象である。メディアの違いがコ ミュニケーションの内容に大きく影響する点は、マスメディアでも変わらな い。たとえば野球の試合を新聞で読むのか、テレビの中継で見るのか、ある いは雑誌で読むのか、仮に同じ試合に焦点をあてたとしてもメディアのちが いによって試合の描かれ方は異なり、それに接する人々の理解や心情も大き く異なってくる。

すなわちメディアは単に情報を伝達するだけの透明な手段ではなく、その あり方自体が人間の知覚や世界認識に大きな影響を与える。メディアの送り 手と受け手は、情報やコミュニケーションの解釈をめぐって多元的な駆け引 きをし、そのなかからメディア文化が生みだされてくる。メディア論はそう したことがらに注目し,歴史的探求や実証分析を進めるのである。

#### (2) ICT とメディア・リテラシー

ここまでメディア論と基礎的な概念について説明をしてきた。それでは ICT はどのようにとらえられるのだろうか<sup>(3)</sup>。

1980年代から90年代にコンピュータ技術,電気通信技術,放送技術という 異なる様式(モード)の技術領域が融合する現象(「モードの融合」)が生じ. その結果として出現した,各種インフラから端末まで,情報の収集から加工, 伝達まで,広範で複合的な技術領域を指す言葉がICTである。2000年代に入っ てからマスメディアが「IT 革命」などと叫ぶなかで一般化した。「モードの 融合」を先導したアメリカでは information technology(IT)という用語が一 般的だが,それとの差異を強調したいヨーロッパではより人間的な意味合い を込めてコミュニケーションを強調し, information and communication technology (ICT) と呼ぶことが多い。また日本では経済産業省が IT を,テ レコムと放送というコミュニケーション・メディアを管轄する総務省が ICT をもちいているのは興味深い。

ICT といえばコンピュータやデジタル技術など目新しい事物としてとらえ

られがちだが、本来は書き文字の体系、紙や筆記具の製造技術、腕木通信か ら電信電話にいたるネットワーク網などもまた情報を収集,加工,伝達する 技術であることを忘れてはならない。また ICT は社会文化や政治経済的な諸 要因とともにメディアを構成する一つの要因であって.メディアそのもので はないと考えた方が有効である。たとえばコンピュータ技術はパーソナル・ コンピュータとして、テレコム技術はケータイとして商品化されるなど、一 般の人びとの間で普及し.いわば社会的な事物となることでメディアとして. コミュニケーションの<sup>"嫉"</sup>として人々に認識されるようになる。ICT がメ ディアなのではなく、社会のさまざまな要因が相関するなかで ICT が社会的 な形で構成され,意味づけられることではじめて,メディアとなるのである。

最後に、メディア・リテラシーについて説明をしておきたい。メディア・ リテラシーとは、メディアを介したコミュニケーションを意識的にとらえ、 批判的に吟味し、自律的に展開する営み、およびそれを支える術や素養を意 味している。メディア教育とほぼ同義であり、中国語では媒体素養(教育) という。技術的活用、批判的受容、そして能動的表現という三つの要素が複 合している。

かつては、低俗でステレオタイプに満ちたテレビや雑誌、広告などを批判 的に読み解くために青少年に必要な能力,などとして喧伝されたが,現在で は特定のメディア、青少年という世代に限らず、本からケータイにいたる多 様なメディアに関して、あらゆる世代の人々が、自律的でしたたかであるた めに必要な術や素養ととらえられている。メディア・リテラシーはメディア 論の理論や知見と深く結びついているのである。

# 3. メディア論的想像力を育むために

駆け足でメディア論のあらましを論じてみた。それでは生涯教育はどのよ うにしてメディア論の知見、メディア論的想像力とでも呼べるものと結びつ くのだろうか。あるいはそもそも,生涯教育がなぜメディアや ICT の諸問題 に関わらなければならないのだろうか<sup>(4)</sup>。

最も大きな身構えでそのねらいをいうならば、情報格差を是正するために

メディア・リテラシーを育成し、参加型でよりよい情報社会を生みだしていくための環境を実現していくことにある、とすることができるだろう。現代の情報社会では、新聞、放送、テレコムなどのさまざまなメディアがそれら単体で存在するのではなく、ICT によって相互に結びつき、混然一体となって人々を取りまいている。また社会のあらゆる領域に ICT が浸透し、裏支えするようになっている。たとえばコンビニの POS システム、銀行の ATM、カーナビやケータイの位置情報システム、牛丼屋や居酒屋の注文システムに至るまで、いわゆる「社会の科学技術化(5)」が貫徹しているのである。

そうしたなかでICT はたえずバージョンアップされていく。鉛筆や書物は数十年経ってもその姿をほとんど変えないが、インターネットのサービスやケータイは10年経てばまったくちがう姿に変わってしまう。そうした変化は、メディアを買える者と買えない者、使える者と使えない者に人々を格差づけてしまうのである。種々の調査研究によれば、日本における情報格差は、とくにネットやケータイの領域において顕著になっている。そのような状況に対応するためには学校教育だけでは限界があり、生涯教育がどうしても必要になってくる。そして僕たちの社会の隅々にまで浸透したICT やメディアの存在に気づき、そのあり方を批判的にとらえ、よりよく活用していくためには、地道なメディア・リテラシーの育成が必要となってくるのである。

近年、パウロ・フレイレやイヴァン・イリイチらのオルタナティブな教育 ビジョンが再び脚光を浴びはじめていることは、こうした動きと連動してい ると見てよいだろう。

以上のような前提に立ったとき、メディア論の知見を踏まえた生涯教育、 あるいは生涯教育的な観点を踏まえたメディア論は、次のような方向を目指 す必要がある。

第一に、たんなるICT活用に留まることなく、市民のメディア・リテラシー、ICT を活用した情報発信やメディア表現にいたる活動を、総合的にとらえ、支援していくこと。

第二に、人々がICT やメディアのたんなる消費者、利用者に留まるのではなく、それらを批判的にとらえ、さらにそれらを用いて自律的で創造的な活動ができるようになるための学習機会を提供すること。

冒頭にあげた社会教育諸施設の ICT の光景に戻っていうならば、僕たちは

トップダウンによる ICT の導入で人々の生活が豊かになるなどといった「バラ色の情報社会論」に与するのでもなく、かといって人々がメディアの消費者、利用者として情報消費と私的な情報コクーンづくりに耽溺していくポピュラー文化的な状況をよしとするのでもない。両者の中間で、人々が ICT やメディアを用いて、自律的なコミュニケーションの回路を作り、自らのアイデンティティを自律的に構築し、共同体を生みだしていくこと、コミュナルな、あるいはパブリックなメディア実践の場を生みだしていく必要がある。

そのために第三に目指されるべきことは、学習環境の提供である。ネットやケータイの時代だからこそ、公民館、図書館、博物館などで対面すること、イベントを開催することの重要性があらためて認識されつつある。生涯教育の行政的な枠組みからは外れるだろうが、ショッピングモールの広場を利用したり、大学の社会連携の一環としてキャンパスの一部を借用することも考えてよいだろう。また、せんだいメディアテーク(仙台市)、川口市メディアセブン(川口市)、山口情報芸術センター(山口市)など、地域のメディア・センターもまた、今後重要になってくる。

# 4. デジタル・ストーリーテリング実践の知見

いささか抽象的な理念についての話が長くなった。実際のところ、生涯教育におけるメディア論的な学習や実践とはどのようなものなのだろうか。ここからは、僕自身が仲間とともに東京都中央区で進めているデジタル・ストーリーテリングの講座について紹介していきたい。

### (1) 区民のメディア表現者を育てる試み

2011年度から2年間,つまりこの原稿を書いている今現在,僕は中央区区民部文化・生涯学習課の依頼を受けて「区民メディアレポーターになろう!」という講座の講師を務めている。参加者は20数名で,平均年齢は60歳を超えるくらい。大半が40代,50代の女性であり,そこに70代を中心とする男性が加わっている。日本橋の老舗関係者から月島や勝ちどきに新しく移り住んだ人までさまざまだが,いずれも東京のど真ん中の居住者たちだ。中央区の担

当者は、行政が地域の人々に提供できる情報には限りがあり、また行政だからこそいえないことがらもある。そうしたことがらを、区民がメディアを用いて表現、発信できないだろうかと考えたのである。担当者の頭の中には1990年代から全国各地でさかんになってきた市民メディアのイメージがあり、そのような活動が中央区にも根付かないかものかと考えたという。市民メディアは、マスメディアとは異なって住民の手による情報発信、メディア表現の活動を展開しており、1990年代以降発展して現在では全国各地に根付いている。一方、参加者側は、テレビや新聞といったマスメディアのしくみを知りたい、新しいデジタル情報機器を使って情報発信やメディア表現をしてみたい、などといった興味関心を持っていた。とくに子育てを終えるなどして人生が節目を迎え、自分も地域のためになにかをやってみたいという思いから参加する女性が多い。

### (2) デジタル・ストーリーテリングとはなにか

僕がこの講座でやることにしたのは、デジタル・ストーリーテリング (digital storytelling, 以下 DST) という活動である。DST は、家族や身近な 地域の思い出やできごとを、デジタル情報機器を使って物語り、地域で共有 する営みのことである――デジカメやケータイで写真を撮り、コンピュータ やタブレット型情報端末に入力する。アルバムの古い写真はスキャンをする か、その写真自体をデジカメやケータイで撮影して読み込む。入力された写 真データを素材に、簡便なソフトウェアを使ってスライドショーを作る。自 分でナレーションを入れたり、音楽をつけたりして数分間の物語に仕上げ、 公共施設で上映会をしてみんなで分かち合ったり、ウェブサイト上で公開を する――おおまかにいってこういう営みのことである。1990年代初頭のアメ リカ西海岸でダナ・アチェリーという芸術家がはじめ、いまでは世界各地の 地域メディア, 地域おこし, 市民メディア, 教育、福祉などの領域でさかんに おこなわれつつある(6)。 興味深いのは医療や企業経営などでも注目されてい る点だ。その理由は、ネットやケータイで情報があふれかえる中、人々がた だ情報を手軽にスピーディに受け取ったりするのではなく、メディアを用い て自らの物語を編み上げ、作品にする営みには、デジタル時代の人々や共同 体の記憶やアイデンティティの回復に結び付く深い意義と可能性が見出せる

ためである。

ところで欧米の DST は、個人的に作られるか、あるいは個人がすでに持っ ていた物語をそのまま作品化する形で作られてきた。それに対して、僕たち が進めてきた共同研究. メディア・エクスプリモ (ののメンバーであった小川 明子、伊藤昌亮らは2008年、人々の日常生活には物語としてきれいにまとま らない想いやエピソードが散らばっているものであり、対話を通じてそれら を一つの形に編みあげながら DST を生みだしていくメディア・コンテ(Media Conté)というプログラムを生みだした<sup>(8)</sup>。

(3) 対話型 DST, メディア・コンテ

それを応用した中央区での講座(メディア・コンテ中央区)のおおまかな 流れは次の通りである。

- ①アイスブレイク1:参加者にお気に入りの写真を持ってきてもらい,それ を説明しながら自己紹介をしてもらう。
- ②アイスブレイク2:数人ずつのグループに分かれて,持ち寄った写真全体 をなんらかの形でグラデーションに並べて見る。たとえば写真全体の色合 いでグラデーションを作る、写真に写っている人物の大小でグラデーショ ンを作るなど。
- ③アイスブレイク3:参加者同士が二人一組になって, まったく関係のない 2葉の写真を結びつけて,一つの物語をつくるゲームをする。それぞれの 写真から思い浮かぶイメージやキーワードを付せんに書き出し、それらを 組み合わせながら作っていく。
- ④物語りづくり1:カードに書かれたお題(「私の宝物」「やっかいなこと」 「手」などさまざま)を数名からなるグループに手渡す。グループ内のあ る人がそのお題をめぐって語り、メンバーと自由に対話を重ねることで、 その人にまつわるさまざまな想いやエピソードを採集する。
- ⑤物語りづくり2:④で採集したことがらから物語の基本を作りだし、5枚 の紙芝居のようなものを作る。それを参加者全員の前で発表し、どのよう にすればより魅力的な物語になるかを議論し合う。
- ⑥参加者同士が相談しながら取材と撮影をおこなう。
- ⑦参加者同士が相談しながら撮りためた写真を並べて,絵コンテを作る。ナ

#### 116 特集 生涯学習とイノベーション

レーション原稿も作る。

- ⑧自分の言葉や声色を活かして録音と編集をする。ここではタブレット型情報端末であるアップル社の iPad とごく簡便で安価(170円)な画像編集ソフト. reel director を用いた。
- ⑨家族や友人,大学や会社,地域の人々などを呼んで上映・合評会をおこなう。さらに地元ケーブルテレビ,東京ベイネットで放送してもらい,メディア・コンテのウェブサイトで公開し,より多くの人にみてもらったり,アーカイブする。

メディア・コンテは,これまでに在日外国人労働者の子供たち,地域で暮らす女性やお年寄り,障がい者とその家族,福島や宮城の大学生などと実践されてきた。その特徴として次の三つがあげられる。

第一に、対話をしながら物語を編みあげるという活動形態がある。その意味を小川らは次のようにウェブサイトで説明している(๑)。「誰にでも語るべき物語があるでしょう。でも自分にとって何が物語になるのか、それをどう語るか、意識していない人が多いのではないでしょうか。その人たちは、もやもやした想いや不満を抱えながらも、それを表現するすべを知らず、日々の仕事や生活のなかで、お仕着せの物語を生きています。その人たちの言葉にならない言葉、声なき想いに形を与え、物語にしていくことがメディア・コンテの目的です」。

第二に、そうした物語の素になる想いやエピソードの断片を見出すために、 日常の自分から離れて新たな発想やアイディアを思いつくためのゲームのような活動をプログラム化している点だ。こうした活動を、僕たちはメディア 遊びと呼んでいる。メディア遊びについては後述したい。

第三に、上映・合評会だけではなく地元ケーブルテレビなど、さまざまなメディアを複合的に用いることで小集団に閉じた DST の経験を社会に開いていくことを試みている。さらにこのことは、大都市発のマスメディアに押されがちな地域メディアが、市民参加型で持続していくために必要な活動を提示することにつながった。そしてウェブサイトを通じてさまざまな地域をゆるやかに束ね、インターローカルとでもいうべきメディア共同体を生みだしつつあるのである。

### (4) メディア・コンテ中央区で見出されつつあること

僕たちは以上のようなメディア・コンテを中央区の講座で応用実践しつつ ある。そこからはさまざまな知見が得られつつある。そのなかからこの論考 の主旨に合わせて一つをあげるとすれば、中央区の中高年の住民がメディア 表現者であることに覚醒していく瞬間に立ち合ったということがある。

わずか2~3分のスライドショーであっても、作品は作品である。それら を作るには大変な知的体力と相当の時間を要する。もちろん絵画や短歌,俳 句でも同じことなのだが、多くの人々が ICT を使ってメディア作品を作ると いうことに慣れていない。技術的操作能力の問題もあるが、それ以前に、テ レビは見るものであり,ウェブサイトは閲覧するものであり,デジカメやケー タイでは私的な写真を撮影するものだと思い込んでいる人々にとって,デジ カメやケータイをもちいて自分や家族,地域の物語を作ること,それらがケー ブルテレビやウェブサイトで公開されるというのは、コペルニクス的転回 だった。

参加者はメディア・コンテを進める中で、いわばメディア表現者になって いったのである。自分が日常生活で何気なくやっているスナップ写真の撮影 という行為。その写真を何十枚か並べ、ナレーションを加えると物語ができ る。そのことに覚醒した参加者は,再び日常生活にもどって撮影をする際に, いつも物語を頭の中で組み立てたり壊したりしながら生活をすることになっ たという。さらに、何十枚かの写真で数分の DST となるということは、何百 枚,何千枚の写真を組み合わせれば,いわゆるドキュメンタリーになり得る のだという想像力を手に入れたのである。メディア表現者への覚醒。よろこ びと畏れが生じたことになる。そうした人々にとって、ケータイや iPad を使 いこなすことに大きな問題はなかった。また自分や家族のごくプライベート なできごとや自分自身の抱える悩みや経験を物語ることを通して、参加者は テレビにくり返し現れる感動の物語、悲惨な事件などがどれだけパターン化 された表現様式によって再生産されているかに深く気づくことになったので ある。

2012年7月25日,上半期最後の講座は一般に公開され,参加者やその家族, 中央区の関係者,テレビ朝日,東京ベイネットなどのメディア関係者,僕の 研究仲間など合わせて60名前後が集まったなか、19名が作った DST 作品がお 披露目された。写真と自らの声によるナレーションだけで構成された簡素な作りは、饒舌なマスメディアとはひと味ちがう形で、人々の思いや写真というメディアの持つ潜在力を引き出すことに成功していた。しかし参加者の多くは、よい意味で自らの作品に満足していなかった。「メッセージを伝える事の難しさを実感しました。紹介ビデオになってしまいました。」「画像が余りきれいではなかった気がしました。声が大きすぎた。」「自分の心にあるものを型にすることのむずかしさを感じました。日頃から興味あるものをためて行きたいと思います。」「100参加者らはメディア・リテラシーに覚醒し、そしてメディア表現者になったのである。

## 5. 遊び, 記憶と語り, 祭り

最後に、メディアもちいた生涯教育の今後について、僕なりの提案をいく つかして締めくくりたい。

### (1) 俯瞰的な展望

まず、俯瞰的な展望からの提案が2つある。

第一に、いわゆるマジメなICT活用だけではなく、メディア遊びを拡げてほしいということである。メディア遊びとは、ゲーム機やカードゲームで遊ぶといったことではない。それらはメディア産業によって生産され、マーケティングされたエンターテイメントとしての遊びである。ここでいうメディア遊びには2つの意味合いがあるのだが、まずは、たとえばカルタ、連句、あいうえお文、パラパラマンガなど、古くからある遊びをデジタル・メディアに結びつけておこなうような活動のことだ。

たとえば鳥海希世子は「あいうえお文」にケータイやデジカメで撮った写真を組み合わせた「あいうえお画文」作りという遊びのフォーマットを生みだし、日本各地でワークショップを開催してきた(II)。地域の人々がお気に入りの写真をアルバムから持ち寄ったり、ケータイやデジカメのデータとして持ってきて、グループワークで「あいうえお画文」を作成する。その過程で地元の思い出を語り、記憶を共有し、語り合う場が生まれる。できあがった

「あいうえお画文」は公民館やミュージアムなどで展示をしながら発表会を おこなう。ちょっとしたお祭りとなるのである。

「あいうえお画文」は古くからの言葉遊びのデジタル・メディアをもちい た応用版という意味で、メディア遊びだ。と同時に、それは普段とはちがう 形でケータイやデジカメを活用し、それらが可能性として持っている使われ 方を試してみるという点でもメディア遊びなのである。つまり日ごろはパー ソナルに活用されているケータイやデジカメのデータをグループのなかで、 いわばコミュナルに活用し、発表会などでパブリックにしていく。その過程 そのものが非日常的で、たいへん面白く、メディアと人間の関わりをあらた めて問い直すような契機をはらんでいる。このような意味での遊びは、エン ターテイメントではなくプレイという英語で訳すことがふさわしいだろう。 ョハン・ホイジンガが『ホモ・ルーデンス』で説いたように、人間の文化や 創造の根本にある遊びのことである。生涯教育におけるメディア活動は,そ のような意味での遊びをはらんでいてよいのではないだろうか。先のデジタ ル・ストーリーテリング、デジタル民藝(鳥海希世子)もまた,メディア遊 びを活動の要素として含んでいるのである。

第二に、地域における人々の語りの手段として、記憶の共有のためのメディ ア活用に大いに可能性がある。

コミュニケーションを媒(なかだち)するメディアは、情報伝達の手段と してだけではなく.思想や感情を共有(交感)するための手段としての役割 があるといった。それに従えば、後者の意味でのメディアの活用の1つのあ り方ということになる。

近年、地域の昔の風景写真を集めた本が小さなブームとなっている。東北 大震災のあと、被災者の方々の多くは位牌と同時に、家族写真やアルバムを 必死に探された。被災地のあちこちでそうした写真をデジタルデータ化し、 アーカイブにするボランティア活動が立ち上がったことは記憶に新しい。せ んだいメディアテークでは「3がつ11にちをわすれないためにセンター」 という、震災の記憶を被災者たち自らが語り、記憶を共有するためのウェブ サイトが立ち上がっていて、そこにも多くの写真、映像や音データがアップ されている<sup>(12)</sup>。

メディアを簡便な通信の道具としてだけではなく、記憶と語りの共有のた

#### 120 特集 生涯学習とイノベーション

めのメディアとして活用し直していくこと。それは被災地だけではなく, 多くの地域に普遍的に適応できる活動であろう。

#### (2) 具体的な提案

より具体的な提案を、さしあたり3つしておきたい。

①従来型の ICT 講座、パソコン講座を発展させる

メディア遊びや、記憶と語りのためのメディア活動には意義がある。しかし現実の生涯教育活動のなかに新たにそのための枠を設けることは、人材やノウハウの面からみても負担が重い。そのように考える現場の方々は少なくないだろう。僕は今あるインターネットやパソコン講座にひと工夫を加えるだけでもいろいろな可能性があると思っている。

たとえばワープロのイロハを学ぶ講座で俳句や短歌を作って入力し、それをプロジェクターで大画面に映し出し、作者に声を出して読んでもらい、合評会をおこなう。デジカメの写真データをパソコンに取り込んで画像処理をするような講座では、写真に俳句や短歌をキャプションとして入力すれば同じように合評会ができる。写真を順番に並べてナレーションを声に出して読めば、デジタル紙芝居をもちいた活動弁士の講演会になる。

パソコンをたんなる情報処理の道具としてではなく、表現のためのメディアと考えればやれることは限りなくある。細かいことだがプロジェクションをするときには部屋を暗くし、上演スペースを作ってみんながそれを取り囲むように座ることなど演出上の工夫が必要だ。空間もまたメディアだからである。

長野県の民放局であるテレビ信州は、10年以上にわたってメディア・リテラシーの講座やワークショップを継続展開してきているが、近年は ICT 教育施設である長野市フルネットセンターの委託管理者となり、パソコン講座などとメディア・リテラシー講座を連関させながら進めている。また、川口市メディアセブンは2006年の設立以来、ICT 講座とメディア表現を連動させてきた。

②さまざまな講座に含まれるメディア論的な要素を充実させる 上記を敷衍させたような提案だが、今日さまざまな生涯教育活動には ICT やメディアの活用がなんらかの形で含まれており、それらを充実させていく ことである。

株価を知るための経済講座.地元の民俗を学ぶ講座でインターネットや アーカイブを積極的に活用することは、それらの技術的操作能力を学ぶこと につながる。料理教室では、完成した料理をより美味しく見えるように写真 撮影する方法を講座に組み込めば、それは料理とその表象イメージについて のメディア・リテラシーを学ぶことにつながる。さらにグループワークを通 した成果発表の際にもちいる模造紙と付せん、コンピュータのスライド、冊 子などはいずれもメディアであり、それらの制作過程には多くのメディア論 的な学びの機会が含まれているといえる。

メディアに関する講座も重要だが,一方で多くの講座に含まれるメディア 論的な要素に注目し、それらをよりよいものにしていくことも必要であろう。

#### ③複合的連携とメディア共同体の共創

生涯教育を学校や大学など高等教育機関と連携して進めることの重要性は いうまでもない。それらはこの学会でおそらく何度も論じられてきたことだ ろうから、ここではとくに地域メディア、市民メディアとの連携を強く勧め たい。一般に生涯教育関係者にとって、地域メディアとは、自分たちの活動 を広報してくれる媒体としてとらえられることが多い。告知を載せたり.取 材をしてもらったりする場だというわけだが、その段階を超えて、メディア・ リテラシーやメディア表現の活動を,地域メディアと連携して進めるのであ る。ここでいう地域メディアとはケーブルテレビ、コミュニティ FM、地域 新聞, 地域的なソーシャル・メディアなどを指している。たとえば全国で最 初にできた富山のインターネット市民塾は、行政や富山大学や富山ケーブル テレビ、民放局のチューリップテレビなどと協働し、さかんに活動を展開し ている。

生涯教育と地域メディアは意外にもバラバラなことが多い。メディアと生 涯教育,大学,その他地域のさまざまなプレイヤーの連動は,地域に根ざし たメディア共同体を共創するという意味でも意義深いのである。

僕たちが、ICT をたんに活用するのではなく、それらをメディアとしてと

らえなおし、自らのアイデンティティや共同体を維持し、発展させるための 道具として、共有(交感)のための道具としてもちいるとき、メディア論的 想像力と生涯教育の関わりは、分かちがたく、持続的な有機的連関を持つこ とになるだろう。僕はそのことを願っている。

#### 脚注

- (1) ややニュアンスはちがうが羽渕一代は、ケータイによってもたらされる、少人数の仲間による濃密で居心地のよい親密圏を「テレ・コクーン」と呼んでいる。羽渕一代「高速化する再帰性」松田美佐・岡部大介・伊藤瑞子編『ケータイのある風景―テクノロジーの日常化を考える』北大路書房、2006年、pp.121-139.
- (2) 水越伸「メディアと社会」『現代用語の基礎知識2012』自由国民社,2011年,pp.631-641.
- (3) ICT については、水越伸「情報」勝井三雄・田中一光・向井周太郎編『現代デザイン事典2012年版』平凡社、2011年、pp.45-46.
- (4) この点についての議論は次が充実している。笹井宏益・山本慶裕編著『メディアと生涯学習』玉川大学出版部、2000年、
- (5) 科学技術社会論に取り組む小林傳司の概念である。小林傳司『トランス・サイエンスの時代:科学技術と社会をつなぐ』NTT出版,2007年.
- (6) たとえば次を参照されたい。Hartley, John and McWilliam Kelly ed., Story Circle: Digital Storytelling Around the World, Wiley-Blackwell, 2009.
- (7) メディア・エクスプリモは2006年度から11年度まで進められた JST CREST 研究,「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築」(代表:須永剛司多摩美大学教授)のニックネームである。文理越境的な4つのグループからなり,筆者らはそのうち社会文化的な実践的メディア論の観点から1つのグループを構成していた。その成果については次のウェブサイトを参照してほしい。

  <http://www.mediabiotope.com/projects/mediaexprimo/> (2012年10月22日参照)
- (8) 小川明子・伊藤昌亮「物語を紡ぎ出すデジタル・ストーリーテリング実践:メディア・コンテ・ワークショップの試み」『社会情報学研究』第14巻2号,2010年,pp.115-128.
- (9) メディア・コンテのウェブサイト<a href="http://mediaconte.net">http://mediaconte.net</a>> (2012年10月22日参照)の concept のページより引用。
- (10) 同講座の「自分の作品についての感想」というアンケート項目への回答より引用。
- (11) 鳥海希世子「「あいうえお画文」ワークショップー地域における協働的物語りの 創出をめぐる実践的メディア研究」『社会情報学研究』14巻2号,2010年, pp.155-169.
- (12) せんだいメディアテークのウェブサイトを参照してほしい。 〈http://recorder311.smt.jp〉