

リテラシー・メディア・コミュニティ

——表現と受容の循環性とそれを支える共同体の創成

山内祐平（東京大学大学院情報学環助教授）

1. メディア・リテラシーを学ぶための原則

メディア・リテラシーは、文字のリテラシーを拡張した概念である。それを学ぶための原則も、文字のリテラシーを学ぶための原則を引き継ぐものもあれば、メディア社会の特徴から新しく考えなおさなければならないものもあるだろう。ここでは、古くから連綿と続いている学びの動機の問題から考えていきたい。

1-1. 学びに意味を持たせる

日本で読み書きの学習というと、漢字を苦しみながら覚えるというイメージがある。アルファベット圏でいえば、つづりを覚えるという活動がこれにあたるのだろう。

従来、リテラシーの学習というと、このような基本的な部分を「がまんして」習得して、その後で、応用的な表現形式と意味の対応をはかるという方法が多く用いられてきた。

この方法は、「がまんできる」学習者にとっては有効な方法かもしれない。しかし、多くの学習者は、無意味な学習に耐えきれずにこの段階でつまづくことになる。

教育や認知に関する様々な研究から、学習者は意味を感じられる環境では様々なことを学ぶが、そうでない環境では有能性を発揮できないことが明らかになっている。リテラシーの学習も例外ではない。最終的にはどこかの段階で操作的な学習を行わなければならないが、それが無味乾燥なものではなく、何らかの形で学習の意味につながっているという実感が持てることが重要なのである。

フレイレの識字教育の方法論は、意味を確保しながらリテラシーを学ぶための方向性を指し示しているだろう。彼が行った日常世界について語り合うことからリテラシーを学ぶ方法は、メディア・リテラシーを学ぶ際にも参考になる。

たとえば学際情報学府の授業である情報リテラシー論において設計された「新しい生

き方マガジンを作ろう」というワークショップは、意味と学習の関係において示唆的な実践であった。これは子育て世代の主婦が自分たちの生活に関する情報を交換し、コミュニティを作るという意味の世界と、メディア・インキュベーションを学ぶというメディア・リテラシーの概念を上手に接続したものである。もしこの講座が通常の操作中心の講義であれば、4回の実践で継続的にメールマガジンを発行する状態までたどりつくという結果には至らなかっただろう。

ここで注意しなければならないのは、成人が置かれている生活世界と子どもが置かれている生活世界にはずれがあるということである。成人を対象とした場合は、自らの置かれている生活や労働の状況に問題意識を持ちやすく、その状況を変えていくための方法としてメディア・リテラシーを学ぶというストーリーが作りやすい。しかし、子どもは大人とは違った世界に生きており、生活や労働の状況に大人のような問題意識を持つことは難しい。

生活や労働の状況以外にも子どもが意味を感じるものは存在するが、一番大きなものは、コミュニケーションすること自体の楽しさであろう。子どもたちは自分が書いたメッセージに返事が返ってくると大きな喜びを覚え、メディアから新しい情報を得れば驚きや興奮を感じる。その素朴な感情は、人間がコミュニケーションする動物であるところから発するものであり、メディアを介したコミュニケーションであってもその本質が変わるわけではないのである。

1-2. 表現活動の重視

リテラシーは、受容と表現という二つの側面を持っている。これは、文字のリテラシーでいえば、読み書きということであり、メディア・リテラシーであれば、メディアの上の情報を読み解くことと、メディアを使って情報を発信していくことに対応するだろう。

このプロセスは、本来ひとつであったコミュニケーション・プロセスの二つの側面と考えることができる。文字という記号体系が発明される前は、話すことと聞くことは物理的にセットになって行われる行為であった。誰かが語る際には、聞き手が目の前にいたのである。

ところが、文字と紙が発明されることによってこの二つの行為が切り離され、物理的にも時間的にも離れたところで別々に発信・受信行為を行うことが可能になった。最近、インターネットが登場してコミュニケーションが距離と空間を超えることができるようになったといわれるが、これは文字と紙の時代から連綿と続いてきたメディアそのものが本質的に持っている特性なのである。

現在では、この二つの行為は切り離され、我々は多くの情報を受容し、消費するという立場にたっている。コミュニケーション活動は、マスメディアが特権的に情報を生産・流通させ、大衆がそれを消費するという形で資本主義社会に回収されたのである。

この社会のあり方に対応して、文字のリテラシーの学習も読みに重点がかかった形になっている。作文は国語の教育ではあまり重視されておらず、読解に多くの時間が割かれている。これは入試問題の配分をみても明らかである。

インターネットなどの情報通信技術が普及することによって、技術的には多くの人々が情報を発信できる基盤が整えられてきている。しかし、情報を発信し、それによって社会を変えていくための教育が行われているかという点、残念ながら現状ではほとんど行われていないといわざるをえない。

よく、インターネット上の情報は質が低いという話を聞く。普通の人が発信した情報は信頼できないということであろう。しかしながら、現在、普通の人々は情報を発信するための教育をほとんど受けていないのである。全ての人が情報を発信し、社会を作り上げていくための教育が行われれば、コミュニケーションやメディアの世界は円熟し、ひいてはより民主的で対話的な社会の実現に寄与するであろう。

こう書くと夢物語を述べているようであるが、これは政治制度が民主化していく過程と類似している。王や貴族などの特権階級は、民衆が無知であることを理由に選挙権などの政治的権利を手放そうとしなかった。しかし、民衆は学ぶ権利を奪われていたから知らなかっただけであり、産業社会のお仕着せであったリテラシーを自らの力に変えて、200年を超える時間をかけて民主主義社会を築きあげてきたのである。全ての人が情報を発信し、対話し、よりよい社会に向かって力を合わせていくということも、今後数十年の課題として考えていく必要があるだろう。

1-3. 表現と受容の連鎖

表現活動を重視することは、受容について学ぶことが不要であるということではない。表現と受容という切り離された活動にもう一度循環性を取り戻す必要があるということなのである（図1参照）。

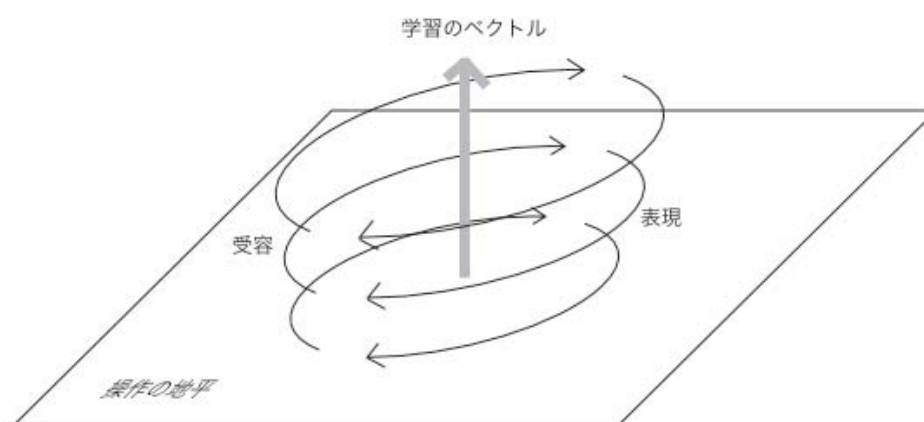


図1 表現と受容の循環学習モデル（山内、2000）

学びの初期の段階では、記号や機器の操作に気をとられ、基本的な表現や受容活動で手一杯な状況が続く。キーボード入力につまずき、レイアウト操作もままならない状況でも、作品を仕上げる喜びは存在する。しかしこの段階では、操作が意識の大半を占めていて、創造的な表現や深い読み解きというレベルまでは到達しないだろう。

そこから、受容したものを元にして表現活動をしてみたり、表現したものを批評的に読み解いたりするというダイナミックなループを描くことによって、学習が進んでいく。そのうちに、操作的なことは意識下に沈んで自動化され、意図と表象のダイナミックなやりとりが他者との対話の中で生まれてくることになる。

このようならせん形の学習は、受け手と送り手という二分法をもみほぐし、批評者と表現者を自由に越境できる人材を育てるために必要なものである。このような回転を何度も繰り返すことにより、メディアリテラシーに関する強い知の体系が作り上げられていくのだ。

1-4. 社会的実践への正統的周辺参加

リテラシーに関する表現や受容の活動は、最初の時期は、新しいことを学ぶこと自体の楽しみで回っていくが、徐々に社会的な実践への参加という目標を持たないと、永続的な活動として定着しない。

山内（1999）は、日本の小学校にインターネットが入り始めた時期に、子どもがインターネット上のコミュニケーションに参入するプロセスについてフィールドワークを行い、教師の指導が何もない自然状況下では、操作的なことを遊びながら覚えた後に多くの子どもたちが活動から離脱してしまうことを報告している。

水越伸（2002）も述べているように、メディアはそれ自体遊具性を持っており、学習の強い動機になりうるのであるが、このメディア遊びの世界とメディア実践の世界をつなぐためには、何らかの形で遊びと学びの両面を含み込んだ社会的実践への参加が必要になってくる。

このことは表現活動において特に強く現れてくる。表現活動は見たり聞いたりしてもらえる人がいてはじめて成立する活動である。表現されたものが社会に受容され、社会に対して影響を与えているという実感がなければ、その活動に意味を感じることはできないだろう。映像作品の制作を例にとると、それがテレビやインターネットなどのメディアによって多くの人々に届き、送り手にフィードバックが帰ってくるのが重要なのである。

もちろん、全ての人が同じ形態で社会的実践に参加する必要はない。参加の形式は多様であってよい。

レイブとウェンガー（1993）は、学習が社会的実践への参加に埋め込まれていることを明らかにした上で「正統的周辺参加」という概念を考え出している。彼らは、ヴァイ族とゴラ族というアフリカの部族のフィールドワークから、仕立屋の徒弟制の仕組みが、

衣服の製造の仕上げの段階から始まり、縫うこと、裁断の仕方と進み、学校教育とは逆の順序で行われていることを発見した。仕上げの段階でボタンをつける活動は、服を仕立てるといふ活動においては「周縁的」な業務であるが、それは服の重要な部分であるという意味で「正統的な」活動である。彼らの学びは、徒弟制の中で実践共同体に参加する過程に組み込まれているのである。このような学習の概念を含む共同体への参加の形態を、彼らは正統的周辺参加と呼んでいる。

例として挙げた「新しい生き方マガジンを作ろう」のようなメディア・リテラシーを学ぶための社会的実践への参加は、デジタル社会におけるメディア実践活動への正統的周辺参加であるといえるだろう。すなわち、これまで述べてきたようなメディアによる表現活動を行うコミュニティがあり、そこに参加するプロセスのなかにこそ「学び」が発生しているのである。このような共同体を「学びのコミュニティ」と呼ぶことができるだろう。

このような活動の中では、メディア表現の全てのプロセスを一人で行う必要はない。テレビや雑誌などの現実のメディア制作においても、チームで表現活動を行っているからである。表現活動に関わり、そのプロセスを身体で感じとることによって、メディア表現がコミュニケーションの中で持つ意味が学習者の中に定着することが重要なのである。

2. 学びが埋め込まれたコミュニティ

学びの場と社会的実践の場が出会い、生産的な葛藤を経ることによって、学びの DNA が埋め込まれた新しい社会的実践のコミュニティが生まれ、育まれていく。

これらの新しい共同体は知識生産のような創造的活動と学習を切り離さずにとらえており、デジタル社会における創造的コミュニケーションと、メディア・リテラシーを連続したものとして活動を行っていく。

メディア・リテラシーの核になる部分は、このような学びが埋め込まれたコミュニティの中で生まれ、次世代に伝えられていく。学校や企業、社会教育機関のような「固い組織」は、数十年のオーダーで、これらの学びのコミュニティを生み出すためのゆりかごの役割を果たすことになるだろう。

組織と共同体は異なった原理で動いている。組織は持続して一定の活動を行うために設計されたもので、安定している代わりに、葛藤状況に応じて簡単に新しい姿に変化することはできない。共同体は、定まった形もなく目標となる実践が終わればなくなってしまふような存在であるが、その分、創造的な形態に変化する可能性を秘めている。

メディア・リテラシーは、学校のような従来の組織をベースにしながら、カリキュラムのように定式化される部分と、共同体をベースにしたプロジェクトのように動的なも

のが折り重なりながら学ばれていくことになるだろう。

学校は、実践共同体が学びのためのプロジェクトを起こしていくための一種のリソースセンターの機能も果たすようになる。教室は学びのための空間として再定義され、教材はプロジェクトのための学びの道具として活用されるようになる。

2-1. 学びの生態系へ

数十年後には、様々な形の実践共同体が生まれ、それらが社会の中に多様に共存している状態になっているだろう。それは、一種の学びと実践の生態系ととらえることができる。

水越（2000）は、メディア実践やメディア・リテラシーが社会の中に埋め込まれている状態を「メディア・ビोटープ」と呼んでいる。

ビोटープとは、人工的に作られた生態系という意味で使われている言葉である。最近、コンクリートで固められた川などの一部に土を戻し、木や水草を植えることによってそこに生態系を作り直すという試みがなされている。生態系ができてくると、そこに自然に虫が住みついたり、鳥が戻ってくることになる。

生態系はデザインできる部分もあるが、基本的には自律的に相互作用する複雑系としてとらえることができる。それは誰か一人の神様のような人が作り上げるものではなく、我々一人一人が様々な形の共同体に参画し、実践を生み出すことによってはじめて生まれてくるものなのである。

ある人は編集の知を伝えたいと思い、またある人は、メディア・インキュベーションを広めようとし、ある人は、今抱えている思いを伝えるためにメディアを使って表現しようとする。その活動を支える共同体が、メディア・リテラシーを社会に広げる種子の役割をしていくのである。

[山内祐平著『デジタル社会のリテラシー』（岩波書店／2003年）第10章の一部を改訂]