

## 終章 高度化するメディア・リテラシー

立田 慶裕\*

### 1. 研究のまとめと新たな課題

#### (1) 本研究の目標

20世紀後半から21世紀にかけて、通信技術の進歩によって人々の生活の姿が大きく変わっていった。特に、20世紀前半はマス・メディアとして大きな力をもっていた映画や新聞、ラジオが、テレビ、インターネット、そして携帯電話など新しいメディアの普及によりその独占体制が崩されていく時代であった。同時にこの新しい時代は、一つのメディアによってメッセージが一方的に、少数者から大衆へ伝えられる状況から、多数の人々が自分たちだけのメッセージを多数の人々に伝えることのできる双方向コミュニケーションが生じ始めた時でもある。

コミュニケーションが一方的に行われるという状況への不満を多くの人々が持ち始めたにもかかわらず、そうした方向性をもったコミュニケーションは決してなくなったわけではなく、生活や学習のあらゆる場面で残され続けている。

メディア・リテラシーについての社会的な動きが生じたのは、カナダからだと言われるが、その背景には、アメリカの映画やテレビといったマス・メディアのメッセージが否応なくカナダに流れ、カナダの生活にアメリカ文化が大きな影響を及ぼし始めたことにあるといわれる。アメリカからの一方的な文化的、政治的、経済的メッセージを拒否し、カナダの人々が自分たちの文化や政治、経済を守ろうとしたことにメディア・リテラシー活動の原点がある。

メディアが伝えるメッセージの内容は、政治、経済だけでなく、文化、特に教育への影響が大きいことに注意したい。教育面では、メディアからのメッセージを受動的に受け取るのではなく、分析的・批判的に受け取ることによっていっそう能動的にそのメッセージを読みとること、それがメディア・リテラシーの基本的な学習の姿勢である。

たとえば、映画を見るという場合、映画を楽しむには、映画についての知識をまったく持たずにみても、それなりに楽しむことはできる。しかし、映画監督の嗜好性、演出の技術、出てくる俳優の過去の作品、撮影技術などについての知識を持つと、その作品の楽しみ方はいっそう深くなる。

ただそこで注意しなければならない点は、そうした知識を学ぶことが重要なのではないということである。アメリカ・アリナスは、芸術作品の鑑賞教育を行うにあたって、作品についての知識を学ぶのではなく、その作品を、鑑賞者がまずどう思うか、鑑賞者自身のそれまでの知識や感性、経験の中で作品を位置づけることが大切だと述べた。芸術作品についての評価を既存の知識に頼るのではなく、鑑賞者自身の力量の中で鑑賞を行い、他者やその作品との新たな対話を通じ、鑑賞者自身がその作品から能動的に何を学ぶかが大切な学びの姿勢だと主張した<sup>(1)</sup>。

同じことがメディア・リテラシーの学習についてもいえる。もし、学習者自身が能動的に学

\* 国立教育政策研究所生涯学習政策研究部

ぶ機会がなければ、メディアのリテラシーを習得したとはいえないのである。本研究所の生涯学習におけるメディア・リテラシーの研究においても、学習者がいかに能動的、自発的な学習態度を身につけているか、あるいはそうした態度を身につけるようになっていったかが研究の出発点であった。まず、メディア・リテラシーについての基本的・実証的な研究から始めながら、最後にはいくつかの実験的な研究にこの研究は移行していった。

実際の4年間にわたる本研究の目標は、次の四点であった。

- ① 生涯にわたるメディア・リテラシーに関する理論的研究
- ② メディア・リテラシーとその教育に関する事例調査
- ③ 学校教育及び成人教育における実証的調査
- ④ 国際比較調査（先進国の事例調査）

本章では、この研究期間中に生じた研究に関わる変化と、今後の研究課題を明らかにすることにしたい。研究期間中も、急速な政策や理論、実践の展開がみられ、研究成果を刊行していくのと平行してメディア・リテラシーに関わる状況は大きく変化していった。そうした研究背景の変化について、ここでは、まず研究過程での主要な問題点、急激な政策や教育の社会的基盤の変化、メディア・リテラシーの学習内容として「情報」から「知」への変化、進化するインターネット科学の研究について述べた後、まとめとして人間と社会の変化に応じたメディア・リテラシー教育の目標を再確認することにしたい。

## (2) メディア・リテラシーの曖昧な定義

本研究が動き始めた時点から課題となったのは、メディア・リテラシーをめぐる定義である。メディアとは何か、リテラシーとは何か、参加した研究者によって異なる意見や視点で取り扱われ、意見の一致を見ることが難しかった。比較教育班の報告にもあるように、この定義は国ごとにも異なっている。

概念が多様性をもつ第一の理由は、「メディア」そのものが多様な意味を含んでいることにある。したがって、メディアをどう定義するかによって、その意味も自ずと異なってくる。コンピュータ・リテラシーを意味することもあれば、テレビ・リテラシーやラジオ・リテラシーを示す場合がある。

第二の理由は、「リテラシー」の意味の多様性である。かつて、リテラシーは「識字」を意味していたが、生活できる能力を加えた機能的識字への概念の変化から、ライフスキル・リテラシーや環境リテラシーの概念が登場し、現代社会を生きる上でどのような内容の知識と技能を基礎的な力として学ぶべきかが問われるようになってきた。

メディア・リテラシーの多義性において、特に注意したい点は、「情報リテラシー」との区別である。日本では、文部科学省を中心に各種答申において「情報活用能力」の育成が教育の目標の一つとして掲げられている。情報活用能力が「情報リテラシー」、すなわち情報の基礎的な読み書き能力として位置づけられる時、そこには、①情報の判断、選択、整理、処理能力と新たな情報の創造、伝達能力、②情報化社会の特質、情報化の社会や人間に対する影響の理解、③情報の重要性の認識、情報に対する責任感、④情報科学の基礎及び情報手段の特徴の理解、基本的な操作能力の習得などが含まれている。

情報リテラシーが「情報」についての内容の学習だけでなく、伝達能力や情報手段の理解、基本的な操作能力の習得まで含んでいる。他方、メディア・リテラシーもまた、媒体としてのメディアだけでなく、そこで流されるメッセージについての学習も含んでいるために、二つのリテラシーの定義には概念上重複する部分が多いのである。情報やメディアについて、それぞ

れを操作する技能だけではなく、メディアが運ぶメッセージの内容としての情報とそれを分析・批判し、新たな情報や知識を創造したり、発信したりする力も必要となる。「メディア」及び「情報」という用語にそれぞれ重点が置かれるのは、それぞれの概念が、メディア社会、情報社会という社会像を前提にしていることと関連している。それぞれの社会像の中での教育や学習の基礎的力として、「メディア・リテラシー」、「情報リテラシー」が強調されるのである。

### (3) 情報社会像からの急激な政策変化

日本政府がめざす社会像は、研究を開始した1999年に、すでに次の段階に入っていた。

たとえば、2000年の生涯学習審議会答申、「新しい情報通信技術を活用した生涯学習の推進方策について」では、生涯学習の必要性と情報化の意義及び、個性豊かで創造的な人材の育成を次のように述べている。

「情報化への取り組みにより、人々が生涯にわたり、より主体的に学習に取り組み、一人一人の学習者がその可能性を飛躍的に拡大できるようにする」。

そのために急務とされる政策として次のようなものがあげられている。

- ① 情報社会による恩恵をすべての人々が受けることができるようにするため、情報リテラシーを身につける学習機会の拡充、特に、基礎的な技能を習得するため講習の機会の拡大が急務であり、地方公共団体が自主的に行う講習会の開催を支援することが重要。
- ② 生涯学習行政に携わる職員が、必要とされる情報リテラシーを計画的に身につけるため、生涯学習センター等において情報リテラシーに関する研修機会を充実するほか、国においては地方公共団体における研修に対し支援するなど、研修・養成体制の整備が重要。
- ③ 学習者のだれもが情報リテラシーを身につけるための機会を最大限に確保できるようにするため、まず、基礎的な環境整備として身近な生涯学習関連施設において、緊急に必要な情報機器を整備することが必要。

さらに、この答申では、「情報化で広がる生涯学習の新たな可能性の展望」として、①学習意欲の高まり、②学習資源・機会の飛躍的拡大（地理的制約、時間的制約の克服）、③学習スタイルの変化、④地域づくり・まちづくりの推進、などを期待している。

そのためにも、当面推進すべき施策として、「情報リテラシーに関する学習機会や研修体制の整備」が重要であり、生涯学習関連スタッフの情報リテラシーの向上の重要性を主張している。

「生涯学習関連施設の職員は、情報機器を使用して情報を収集し、自ら発信する能力、学習者から情報検索の方法や情報の活用方法について相談を受けた場合の対応能力、情報セキュリティなど情報ネットワークで問題が生じた場合の対処方法・指導方法などのより幅広い情報リテラシーを身につけること。生涯学習行政に携わる職員などの情報リテラシーに関する研修体制を整備・構築すること」

さらに、国の総合政策としては、「情報」から「知」へのキー概念の変化も現れるようになってきた。たとえば、学術審議会の『科学技術創造立国を目指す我が国の学術研究の総合的推進について－「知的存在感のある国」を目指して－』（1999/06）に示されているように、ここでは、「科学技術創造立国」という新たな方向が示され、「知」による社会創生が目指されて

いる。このことは、文部科学省でも同様な概念が使用され始めていることでもわかる。

そこで目指される国家像は、たとえば、「①知の創造と活用により世界に貢献できる国—新しい知の創造—、②国際競争力があり持続的発展ができる国—知による活力の創出—、③安心・安全で質の高い生活のできる国—知による豊かな社会の創生—」である。

2002年の文部科学大臣の説明では、目指される新たな日本人像とは「新しい時代を切り拓くたくましい日本人の育成」であり、画一的な日本人から、自立と創造の力をもった日本人像が考えられている。それは、「自ら考え行動するたくましい日本人」、「心豊かな文化と社会を継承・創造する日本人」、「国際社会を生きる教養ある日本人」であり、そのためにも「知」の世紀をリードするトップレベルの人材育成を行う教育政策を目指すとしている。

#### (4) 「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会」の提起した課題

このような大きな国の動きと平行して、官民が共同して、メディア・リテラシーを研究し、実践へとつなげる着実な動きもある。その代表は、旧郵政省と民間放送事業者、そして学識経験者らによって組織された「放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会」である。その報告書では、日本のメディア・リテラシーに関する取り組みを次のように評価している。

「メディア・リテラシーの重要性については認識されつつあるが、各種メディアの意識化、評価、判断能力の育成を含め、メディア・リテラシーに関する具体的な取組については、一部の教師、NPO、研究機関やメディア機関等において自主的に実施されている程度であり、制度的・組織的取組には至っていない<sup>(2)</sup>。

報告書では、政府、地方自治体、教育現場、マスメディア、その他民間団体、研究者等による取り組みの事例があげられている。その「メディア・リテラシー関連の取組に関する問題」では、①メディア・リテラシーの認知度、②カリキュラム上での位置づけ、③我が国における実践方法の確立、④能動的な学び方、⑤関係者間の連携の不足の5つの課題が論じられている。メディア・リテラシーの認知度では、メディア教育がインターネットに偏向している点を指摘する。また、カリキュラム上での位置づけについては、情報教育としての情報活用能力に加えて、市民育成の視点が重要という指摘がみられる。

青少年のためのメディア・リテラシー教育としては、青少年を無菌状態におく「見せない」指導から、玉石混交のメディア情報の中でこれらを取捨選択し、うまく活用していく能力（これからの世の中を主体的にたくましく生きるための力）の習得を提案している。そのためにも、保護者自身がまずメディア・リテラシーを身に付けるとともに、青少年とともにメディアに接していくこと、さらに、教師、保護者がテレビの視聴時間を制限したり禁止することだけをテレビ視聴に関する指導と認識せず、メディアと積極的に向き合う姿勢を強調している。つまり、この報告書で何度でも強調される概念は「能動的な学び」である。

「能動的な学び」とは、「これからのメディア社会においては、単に知識を蓄積するのではなく、人々と協同的に対話しつつ、社会的な知の営みに参加することを学ばなければならない。このため、どこにどのような情報があるのか、そして、その情報をメディアを活用してどのように使いこなすか、という」学び方であり、その基礎となる能力がメディア・リテラシーである。

しかし、能動的な学び方に関する課題としては、教育システムの問題としてだけでなく、社会システム自体に能動性が評価されない背景を指摘している。「我が国の教育現場においては

教師主導による授業が従来から多く、児童・生徒の能動的な学び方という点での蓄積に未だ欠けるきらいがある。また、『出る杭は打たれる』という言葉に示されるように、能動性、積極性に必ずしも高い評価を与えなかった社会システムも背景として存在すること」が問題なのである。

最後に、メディア・リテラシーの向上に向けた取り組みとしては、①メディア・リテラシーに関する認識の醸成及び基本理念の確立、②メディア・リテラシー教材の開発、学校教育におけるメディア・リテラシー教育の促進、教師・指導者等の人材育成、③放送メディアと視聴者との交流機会の拡大を提案している。この報告書は、「放送分野」に限ったものであり、しかも「青少年」を対象とした場合のメディア・リテラシーの課題を論じている。しかし、その討議の過程で、国立教育政策研究所の本研究が評価され、メディア・リテラシーを生涯教育の視点から学習していくことの重要性も論じられた点に注目したい。こうした動きに加えて、大学や学校の教師たちによって組織される「授業づくりネットワーク」研究会では、2000年にメディア・リテラシー教育研究会を設立し、メディア関係者と教育関係者のネットワークの形成を目指し始めた。

## 2. 教育的基盤の急速な変化

メディア・リテラシーの教育的基盤、あるいは教育環境とその社会的基盤との関わりについては、拙著や比較教育班のレポートに詳細に論じた。図13-1は、メディアをめぐる教育的問題とその他の社会的基盤を示したものだが、これらの社会的基盤は、年々急速に変化している<sup>(3)</sup>。

経済	経済的な社会化 費用：国、民間、他国、他分野 経営体：国営、民営、共同体 商品：ソフト・情報・コンテンツ 産業：出版、放送、電子・通信 市場：国内、世界、国際、人の内面	政治的社会化 思想：民主主義、社会主義 統制：政治、メディア、民衆 表現の自由と権利、義務 著作権法	政治
	教育 動機づけ、啓蒙 体系的知識の提供 方法的知識の活用 水準と内容の向上：良書、よい番組 教育と学習の主体：マス・ミニ 一方通行-双方向、受信～発信 読者・視聴者・受け手・作り手の形成 メディア活用力の育成： 識字、視聴、批判、活用の力、 課題解決、情報管理、自己学習力	文化的習慣 言語（地域語）、音、イメージ、シンボル 習慣などの生活様式 産業、自然風土が作る地域の コミュニケーションのスタイル 歴史、価値観、宗教	

図13-1 メディアの社会的基盤

まず、経済的基盤では、感情や心理、知識、情報を生産し、消費する娯楽や教育という人間の内面の際限なき市場を対象とし、世界規模でのメディア産業の発展が進みつつあり、新たな市場開拓や国際的競争が行われつつある。情報産業社会の中では「情報」や「知識」が商品となってきており、学習者は、その消費者として位置づけられている。学習者を消費者として位置づけ、大量のメッセージの消費の仕方を学ぶような消費者教育だけでなく、「情報」や「知識」を生産する生産者教育もこの視点では必要となってくる。

また、政治的基盤としてのメディア環境を考えると、政治によってメディアが支配された社会から、メディアによる政治支配へ、さらには、メディアによる市民参加型の政治が実現され

る社会への途上でありつつも、まだその実現への距離は遠い。政治を支える市民としての個人が、政治的な権利や義務の主体として政治へ参加するためには、メディアを誰でもが活用できるような環境を整備することが重要な条件であるにもかかわらず、地域や階層によるメディア利用の状況にはあいかわらず大きな格差がみられる。

さらに、教育的基盤という点では、学校教育の枠組みのみで教育が考えられた時代から、生涯学習の時代に入り、メディアの定義もマス・メディアから、ミニ・メディア、インタラクティブ（双方向）・メディアへと変化している。メディアが活用される場も教師と生徒、生徒同士の相互学習が行われるような環境へと変化しているために、教育関係者の意識改革が必要とされる。「能動的な学び」を活かすための「参加型学習」や「参画型学習」が、学校教育、社会教育、職業教育の場で展開されるまでの道のりは長い。

また、各国の文化的基盤の差異が、メディア・リテラシーの教育に及ぼす影響は大きい。文化的な基盤の代表的な要素としては、言語がある。言語教育の問題がそのまま各国の教育や学習の問題とつながることは、比較研究班の報告で示されている。さらに、対話の習慣などの生活様式や宗教の問題も地域文化とその学習に付随する重要な問題である。

こうした社会的基盤に加え、各国の生活に影響を及ぼす技術的環境の急速な展開がメディア・リテラシーの環境を変えていく。

### 3. 知識の創造へ向かうリテラシー

#### (1) 情報から知識へ

本や新聞を活用するためには識字能力が前提となるし、テレビやラジオの視聴においても、マス・メディアを主体的に読み解くためには受動的な理解から能動的な批判能力が必要となる。さらに今後は、各教科や学問のようにすでに体系立てられた知識の習得だけでなく、新たな情報を収集し、各自の知識や技能として整理・活用できる課題の発見と解決の能力や、学習者自身や組織の知識管理能力、他者に依存しない自己決定型学習能力も必要とされる。

そこで、メディア・リテラシーの研究をさらに向上していくためには、情報の科学だけではなく、知識の科学とその教育への応用や実践を図っていく必要がある。また、メディアで伝達される情報についてだけではなく、リテラシーとしてどのような学習能力を今後は必要とするかについての問題の研究も重要となってくる。

たとえば、ブラウンとドゥグッドは、知識と情報の違いを次の3つの点から述べている<sup>(4)</sup>。

- ① 知識はそれを知る人がいて初めて知識となる。
- ② 人は情報を分離したもの、それ自身完結したものとして扱うが、知識は必ずしも実態を伴わず、人から分離させにくい。
- ③ 知識は人が吸収してはじめて知識となる。それは知識の持ち主の理解力とある程度の努力を必要とする。

知識について学ぶということは、知識の持ち主である「人」についての学習を必要とする。学習の比重の知識への転換は人を重視する価値観への転換を意味する。知識を重視すれば、人間への関心を向けることになる。知識社会では、情報の経済から知識の経済への移行が行われる。情報経済は、工業経済と同じように、人に対する著しい無関心をもたらしたが、知識そのものに関心を向けることによって、人そのものに対する関心が戻ってくる。



えた学習者像は、それぞれ、優れた批判・分析家、創造者、技術者としての面を表している。このそれぞれの面について、次に考察しよう。

### (3) 基礎的な学習能力としてのメディア・リテラシー

ヘーストは、成人の学習能力について、「曖昧さ、自律性と仲介作用—新しい能力の心理学的挑戦」という論文の中で、図13-3のリテラシーの能力モデルをより単純にした学習者のタイプを提供している。それらは、図13-4に示したように、学習活動を行う学習者を問題解決者、物語創作者、道具利用者の三つのタイプである。Hasteは、この三つのタイプをさらに分析するための枠組みとして、①規準 (canon, 公理として認められた標準や原理), ②急速な技術変化, ③自律性 (autonomy) の三つを取り上げている<sup>9)</sup>。

たとえば、ラテン語を学ぶことには、知識を身につける、その論理的思考の基礎にある知識の規律 (discipline, ルール) を知る、他の言語を学ぶ言語的基礎となるという三つの側面がある。知識の規律とは語学の学習の原理であり、単に、語彙を身につけるだけでなく、文法や文脈を知ることによって、他の教科の基礎的力となる。

つまり、一つの教科は単なる知識の体系だけでなく、そこには共通の規準 (原理とルール)

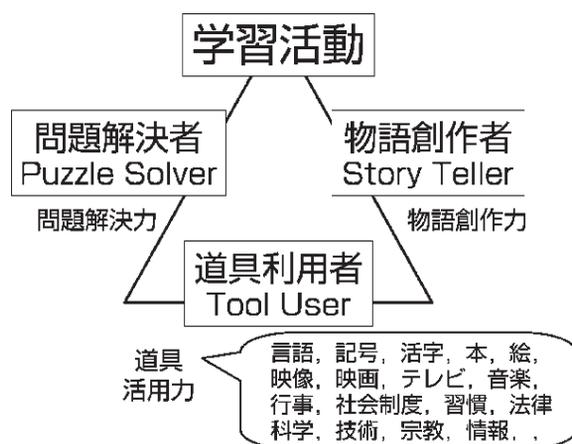


図13-4 学習に必要な基礎能力

があり、それが他の教科の基礎にもなると考えられる。規準の内容には、経験を話し、意味づける枠組みを提供する世界観、信念、価値が含まれているのと同時に、それは、文化的再生産の道具であり、特定の文化の中で生き残るための道具としての面も持つ。

また、急速な技術変化は特に、手書きによる学習からキーボード利用、そして音声入力の可能性までを我々にもたらすが、それがどれだけ我々の学習システムを変えるかが問題となる。

自律性とは、上記の二つが知識の規準、技術革新の教育への影響の問題だとすれば、自己形成に関わる他者との関係性の問題であり、個人のアイデンティティ形成に集団がどのような影響を及ぼすかという問題でもある。

ヘーストは、この三つの枠組みから、上記の三つの学習者タイプを分析している。問題解決者にとって規準はそれほど大きな問題ではなく、むしろ技術革新は問題解決能力を変えるし、個人的な問題解決が自律性の安定化につながる。物語創作者にとって重要なのは自律性であり、アイデンティティの一貫性こそがストーリーを形成するという。道具利用者にとっては当然、技術変化の問題こそが最も大きな問題となってくる。

学習者のリテラシーを形成する上で、この三つの枠組みは、それぞれどのような意味をもつ

のか、メディア・リテラシーとの関わりで考えると次のような問題が現れてくる。

第一に、知識の規準は、各国の文化によって異なる。各国がその文化の再生産と創造や革新を行う上で、「成人学習者がどのような基礎的な学習能力をもつ必要があるか」という規準をどのように設けるかということがリテラシーの内容に関わる第一の課題となる。

第二に、急速な技術の変化は、読み書き算というリテラシーから、マスメディア・リテラシー、そしてコンピュータ・リテラシー、さらにはネットワークのリテラシーの必要性を高めることとなった。このことは、技術の進歩が、学習のシステムや方法だけでなく、学習能力の高度化や多様化をも促進することを意味している。これまでは、読み書き算だけが基礎的能力としてのリテラシーであったものが、これからの時代にはコンピュータのリテラシーさらには、テレビや人間関係についてのリテラシーも次世代に必要なリテラシーとなる。

第三の自律性は、自分で考える力や他者とのコミュニケーションによる主体的な自己形成の問題である。基本的な人間関係は、他者との直接的な対話から生じていたものが、メディアの発達に伴い、手紙や電話というメディアを媒介して行われるようになってきた。また、社会との関係やその理解も、地域の対面的で直接的な関係ではなく、新聞やテレビというメディアを通じて行われるようになってきた現代社会において、市民としての自律性や自己形成に及ぼすメディアの影響は大きい。メディアについてのリテラシーを持った人とそうでない人とは、したがって、市民としての自律性や自己形成のありよう自体が変化していく。

たとえば、コンピュータ・リテラシーの定義において、大串和彦は、「指導者に求められる情報活用能力」と「学習指導におけるコンピュータの活用」を分けた上で、主体的な学習道具としての活用に注目し、「教育手段としてのコンピュータ利用」にも、①主体的学習の道具（発見、思考、伝達、整理、処理、発表、表現、創造）と、②学習指導の道具（ドリル・チュートリアル、提示・演示、データベース、シミュレーション、マルチメディア、グラフィック、ワープロ、ネットワーク・通信）をわざわざ区別している<sup>100</sup>。ここで、放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会報告書の定義において、一度は捨象した概念としての学習者の主体性の重要性をここでもう一度取り上げることにしたい。つまり、この学習の自律性という概念は、コンピュータも含めたメディア・リテラシーをとらえる上で今後さらに研究を深めなければいけない概念であるといえる。ヘーストもまた、今後重要となる学習能力として、①技術的能力、②曖昧さと多様さへの寛容さ、③地域とのつながり、④感情の管理：動機づけ、感情と欲望の管理、に続く、五つめのキー能力として、⑤主体性と責任（agency）をあげている<sup>101</sup>。

#### (4) メタ情報処理の学習

もう一つの研究課題は、メディア・リテラシーのより高次の能力としてのメタ情報処理の学習である。たとえば、メディアの学習では、メッセージをそのまま理解するのではなく、その状況や伝達方法の理解を通じて、私たちがいかにメディアによって知識や感情が簡単に形成されてしまうか、というメタ情報処理に関する学習も行われている。

実際、映画やビデオ、そして新聞を読んだり、創作する過程では、いかに視聴者や読者を説得するかという技術をも学んでいくことになる。たとえば、人間の記憶力、経験と常識による囚われ、情報源や内容への感情、性や年齢といった社会性による制約がもたらす影響についての理解から、私たちがメディアから情報を受け取るプロセスを学んでいくことになる。推理映画の例では、主人公が犯人ではないと仮定して映画を見、最後にそうではないことが明らかになったとき、次に推理映画を見る際には、主人公が犯人であることも仮定して視聴するように

なる。あるいは、映画『メメント』は、時間の逆行や順行を行うことを映画のメインテーマとしており、一つの事件がその生じた順序とは逆の順に記憶を遡るように述べられ、この映画を視聴した観客は、同じような技術を用いた映画を見ても特に驚かなくなっていく。

こうして、集中と分散、全体と部分、順行と逆行の判断、緊張の活用、関連概念のまとめ方、深化による定着などのメタ情報処理のスキルを学ぶことによって、我々は、より高度な学習における手段や方略の処理法を身につけてそのリテラシーを高めていくことができる。

## 4. 進化するインターネットの世界

より高次のリテラシーについての研究だけではなく、現象としてのインターネットの拡がりの中でも新たな研究は展開されている。

たとえば、バラバシのネットワーク研究を見ると、ネットワークの研究は、量子理論、経済、電気、テロ、エイズ、生物学、脳研究、バイオなどのそれぞれの研究と関係していることが示されている。彼の研究は、ランダム・ネットワーク（たとえば高速道路網）の仮説から、スケールフリー・ネットワーク（たとえば航空便のルートマップ）の世界への仮説を提示している<sup>12)</sup>。

このインターネットにおける科学的研究が提示するものは、メディアをめぐる社会についての研究が、インターネット世界の研究を通じて大きく変化しているという点である。また、同時に、社会の研究で前提としていた統計的原理、正規分布モデルがすべての事象にあてはまるわけではなく、ベキ法則が適用されるベキモデルも多くみられることが示されている。平均が意味をもたない分布が社会のあらゆる面でみられるのである。

多様な世界におけるハブ的存在の重要性や、80対20の法則（たとえば、「決定事項の80%は会議時間の20%で処理される」、「アメリカの企業10100の79%の取締役が1つだけの企業取締役にすぎないのに対し21%の取締役が2つ以上の企業の取締役をしている」等）は、ハブ的存在が世界のアキレス健となること、成長と優先的選択の二つの法則により、ネットワークが形成されることなどの原理の存在を示している。

他方、ネットワークの分布がベキ法則に従うということは、一部の人々に力が集中し、その他の人々がその支配下におかれる可能性があることを意味している。インターネットの世界を含めて、社会へのITの導入において危惧されている「デジタル・デバイド」、つまり、地域や階層によるインターネット利用の格差とそれに伴う種々のサービス機会の不平等が生じる危険性もまたこの研究は示しているのである。

こうしたネットワーク研究が進化する中で重要な点は、メディア・リテラシーの内容としてのメディア世界についての認識そのものを、研究者や行政職、そして教育者や学習者自身が変わっていかざるを得ないことである。

にもかかわらず、メディア・リテラシーの研究に従事し、その政策を策定していく人々が、こうした世界の変化を学習する機会が少ない。メディアやネットワーク、そして世界のコミュニケーションが大きく変化していることについての、科学的研究がますます重要になり、その成果がいつそう多くの人々に伝えられていくためにも科学と行政の情報システム自体をいつそうオープンなものにしていく必要が生じているのである。

## 5. 人間と社会の変化に応じたメディア教育

### (1) メディア活用のための学習システムの整備

ネットワーク世界の変化を含め、今後グローバル化していく社会に応じて、メディアを活用した学習システムをさらに整備することは、日本の生涯学習の発展、世界の生涯学習の発展にとっても大きな課題となっている。

特に日本の場合、前述のネットワークシステムを活用した学習システムとして、事例研究で取り上げたインターネット市民塾のような学習者参加型の学習システムへの期待は大きい。

ところが、日本では、学習成果を活かすためのボランティア活動の支援にあたってさえ、各市町村単位でその運用が停滞している。この状況を解決するには、学習活動をさらに活発化する新たな学習支援システムが必要となる。学習成果を社会的に還元するためのボランティアバンクでさえ、地域で活用するために次のような課題がある。1) 組織基盤の脆弱さ、2) 需要の不足と掘り起こし努力の不在、3) 登録会員の供給不足、4) ボランティア個人の活動条件の限界、などである。この研究を受けて出された提言では、1) 活用の場の開発、2) 全国的なネットワークの整備、3) 活動条件の解消、4) ボランティア技術の研修が主たる課題となっている<sup>10)</sup>。

たとえば、インターネット市民塾モデルを基礎として全国的展開を図る生涯学習支援システムの整備は各地域の潜在的な指導者となるべき人材に対して、学習成果活用の場の提供を行うと同時に、地域の産業、文化、教育の創成につながる可能性がある。

そのためには、たとえば、知識材としての人材 (Know who) に焦点を当てた学習支援システムを構築する研究 (学習者個人の知識の価値を最大限に生かすとともに、個人の暗黙知と、地域の潜在的な知識を引き出そうとする研究)、IT を活用した市民のための人材発見型学習支援システムの研究 (人材を発見し、新たな連携を触発する検索システムの研究により、全国の地域人材といつでも、どこでも出会い、学習できる学習支援システム) などの研究が今後重要となろう。

### (2) 技術の進歩に応じた学習法の開発

さらに、今後メディアの技術がさらに進歩することが想定される以上、それに応じた学習法の開発も重要な課題となってくる。

#### ① グループ学習への活用

今回は、学校教育、社会教育、職業教育を中心に研究を展開してきたが、そこで想定されているのは、個人としてのメディア利用が中心であり、個人としてのリテラシーの能力を前提としている。しかし、実際には地域によって、あるいは学校によって、集団学習の形態は残されていくと考えられる。そうしたグループ学習に適した学習法により、研修、企画、交流、創造をさらに活発化していくことができる。学習能力についても、個人を想定するだけでなく、集団ごとの能力があるとするれば、地域や文化、そして学習内容に応じた集団学習能力を考えていく必要がある。

#### ② メディア活用能力とそれに応じた技術やアプリケーションの学習の問題

また、今回分析しきれない点は、学習のプロセスにおいてどのような技術や分析能力が

必要とされるかである。これは、コンピュータ・リテラシーでは、情報収集において、インターネット、EMAILを、情報整理では、ワープロ、表計算、データベースなどのアプリケーション利用を考えていくこととなるが、概念整理や討議の学習技術、あるいはシソーラスの利用など、学習のテクノロジーそのものの開発の課題でもある。

### ③ 分散型のP2Pネットワークによるアドホックな学習支援アプローチへ

P2Pネットワークとは、従来のCLIENT/SERVERタイプのネットワークではなく、データは個人ごとで管理し、直接他の学習者と情報交換を行うためのシステムである。これまで、いずれかのプロバイダーによって提供される形態をとってきたシステムも今後は、まったくの個人単位での利用形態へと移行することが考えられる。そのためにも、より柔軟なアドホック（共通テーマを複数でつくりあげる）型のネットワークを構築し、創造的で知的なコミュニティをこのアプローチによって実現することが考えられる。そうしたネットワークが今後の知識社会の基盤を形成していくと考えられる。

上記のものに限らず、メディアと学習のそれぞれの技術革新に従い、基礎的な力とされるリテラシーそのものもまた変化し、社会における知識の規準は、変化していくにちがいない。知識規準の変化と、技術革新の変化に応じて、学習者の自律的な力の変化もまた求められるのである。

### (3) 国際的なネットワークの中で

1997年ドイツのハンブルグで開催された第五回国際成人教育会議の主題は、「成人学習：21世紀の鍵」である。この中心主題が、共生の道具、権利、楽しみ、共同責任という4つの副主題の下で検討された。さらに、具体的な10の政策議題の一つとして「成人学習、文化、メディアと新情報テクノロジー」が取り上げられている。この議題については、次のような課題への取り組みの必要性がアジェンダとして採択された<sup>44</sup>。

「すべての文化的な制度やマス・メディア、新情報テクノロジーへの参加を通じて行われる成人学習は、成人学習者に重要な機会を提供する。その目的は、効果的な相互コミュニケーションを行うことで人々と文化の間の理解と協力関係をつくるためである。個人にとって、自分たちの文化と地域は、対話と信頼構築の基礎であり、関連づけられ継続できる学習と訓練の基盤なのである。すべての人々が、単に他の文化のメッセージを受け取るだけでなく、多様な考え方や文化的な作品、生活の仕方を分かち合えるようになるためには、すべての文化や社会集団が、コミュニケーションの手段に参加し、近づける努力が必要である。」

そのための具体的な政策項目として、さらに「知的財産の公平な使用の促進」、「図書館及び文化施設の強化」とともに、成人学習のために果たすべきメディアの役割については「メディアや新情報技術と成人学習の間のいっそうの相乗作用の発展」として、次の課題があがっている。

- ① メディアの制度への民主的な視点：民主的な運営と組織形成のために、学習者のメディア運営への参加や、教育者とメディア関係者の研修を行う。
- ② メディアによる世界の平等性の保障：情報インフラや教育内容や水準において社会的な格差や地域的な格差の是正
- ③ メディアの教育的機能の活用：学習活動への参加や維持の機能、多様な学習法の導入とメディアに対する批判的態度の育成
- ④ メディアのメッセージ、内容の多様性と水準の保障：世界的に提供される多様な内容と

あらゆる水準，そして多様なメディアにより，乳幼児から高齢者にいたるまでの年齢層に応じた教材の改善と開発の必要性

成人学習にかかわらず，青少年を含めた生涯学習のために果たすべきメディアの役割が変化する一方で，学習者自身もまた能動的にその役割を受けて，メディアを積極的に学習へと活用する力を身につけていく必要がある。そうした学習機会が提供されれば，学習者自身のメディア・リテラシーも向上することが本研究では小池論文や井上論文で確認されている。さらに，メディアの受け手の能力が向上すれば，その送り手のリテラシーもまた向上を続けなければ，コミュニケーションは相互的なものではなくなっていく。特に教育の場面でもそうであり，指導者自身のメディア・リテラシーの向上がなければ，学習者との相互コミュニケーションは成立しなくなっていくのである。

メディア・リテラシーとは，メディアを能動的に読みこなし，使いこなし，そして自己の表現や創造を行う力である。生涯学習に関わる人々が，メディアを含めた学習の道具を使いこなす基本的な力を身につけて，情報や知識の分析・批判力と創作・創造力を向上させ，問題の発見と解決，そして新たな社会のシナリオを作りながら能動的に社会に参加していくことにより，世界のコミュニケーションはいつそう活発化する。そのための学習システムの整備と政策，そして人々による主体的活動が，社会の発展と人々の発達を促進すると考えるのはあまりに楽観的な観測であろうか。

#### <注>

- (1) アメリカ・アリナス，2001，『みる かんがえる はなす—鑑賞教育へのヒント』木下哲夫訳，淡交社
- (2) 放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会，2000，『放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会報告書』，総務庁郵政事業庁
- (3) 山本慶裕「メディア環境編」笹井宏益・山本慶裕編，2000，『メディアと生涯学習』玉川大学出版部，35-40頁
- (4) S. ブラウン，P. ドッグッド，2002，『なぜITは社会を変えないのか』宮本喜一訳，日本経済新聞社
- (5) 放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会，2000，5-7頁
- (6) アート・シルバークラット，2001，『メディア・リテラシーの方法』，リベルタ出版
- (7) 大串和彦，1995，「教育手段としてのコンピュータ利用とは何か」全国教育研究所連盟『だれもが身につけたいコンピュータの授業活用』ぎょうせい，所収
- (8) 放送分野における青少年とメディア・リテラシーに関する調査研究会，2000，7頁
- (9) Helen Haste, 'Ambiguity, Autonomy, and Agency: Psychological Challenges to New Competence,' D. S.Rychen & L.H.Sagalnik, 2001, "Defining and Selecting Key Competencies," Hogrefe & Huber Pub,
- (10) 大串和彦，1995
- (11) Helen Haste, pp.103-117.
- (12) アルバート・ラズロ・バラバシ，2002，『新ネットワーク思考—世界のしくみを読み解く』青木薫訳，NHK出版
- (13) 国立教育研究所『市区町村における生涯学習ボランティアバンクの活性化に関する実証的研究』1997，国立教育研究所
- (14) 山本慶裕，2000，26-30頁