

「参加型文化」論からみた メディア・リテラシー教育の提唱

— Henry Jenkins (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture* を中心に —

砂川 誠司

(2010年10月7日受理)

Putting Media Literacy Education in Perspective of Theory of “Participatory Culture”
— The case of Henry Jenkins (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture* —

Seiji Sunagawa

Abstract: In this report, I took a viewpoint of the “participatory culture” of Henry Jenkins (2009) into account and argued what the literacy of the digital media. I clarified what kind of culture “participatory culture” is and what one participated with how. The support system between peers in the “participatory culture”, have the community which can feel relieved where the system letting each other take an equal viewpoint. I made clear that it was a problem of the media literacy education how to build this system. It is inseparable from letting learners understand an ethical model. The thought about “beta reading” Jenkins argues may give the viewpoint us what necessary for the guidance. I am sure that Media literacy education in perspective of Theory of “Participatory Culture” supplements the argument in Japanese education which using digital media make the communication activates lively or learning actively, and reinforces the fundamental part.

Key words: participatory culture, beta reading digital literacy

キーワード：参加型文化、ベータ版の読み、デジタル・リテラシー

1. 研究の目的・方法

国語科においてデジタル・メディアを積極的に活用しようとすることについての議論には、次のようなパターンがあると稿者は考えている。(1) ワープロの機能を作成の推敲に用いたり、視覚的素材を用いてプレゼンテーション資料の作成を行ったりすることから得られる、デジタル・メディアが表現活動を効果的にするものであるという議論、(2) ディスプレイに映るものを教室で共有することが話し合いを活性化したり、何人かで一台のパソコンを使いながら活動を進めることが学習者同士の対話を促したりするといった議論や、メールや掲示板などの通信機能による話し合いに

についての議論など、デジタル・メディアを用いることによるコミュニケーションの活性化についての議論、(3) 通信機能による相互交流や、インターネット上の情報を調べ学習に使う素材のアーカイブとしての活用すること、あるいはコンピュータを使うということそのものが学ぼうとする意欲を高めるといった、デジタル・メディアは学習を主体的にするものであるという議論、(4) 電子黒板やデジタル教科書などが持つ機能の紹介から、デジタル・メディアを使うことが新たな学習活動の可能性を広げるといった議論、である。

デジタル・メディアを用いることがいかに授業を面白くし、いかに効果的であるかということは、すでに実証的に、かつ多くのパターンを伴って説かれてい

る。ところが現実的には必ずしもデジタル・メディアを用いなければ授業が効果的にならないというわけではない。むしろデジタル・メディアを用いなくても、授業を活性化させる方法はあるはずである。なぜデジタル・メディアを用いなければならないのか。それはデジタル・メディアの使い方そのものが学習を行っていくための力であると考えられるからである。

デジタル・メディアをめぐる議論のなかでも、(3)のように学習を主体的にするものであるという視点は、学習者たちの能動的な参加を促す方法を探るものでもある。この視点はどのパターンの議論にも共通するものであるかもしれない。デジタル・メディアをどのように用いるかということと、学習にどのように参加していくかということはセットにして考える必要があるだろう。国語科ということに限って言えばそれは、デジタル・メディアを用いるということと、学習への参加を支える言語の運用能力とをセットに考えることであるといえる。

そこで本稿では、デジタル・メディアを用いた言語の運用能力とはどのようなものであるか、つまりデジタル・メディア・リテラシーとはどのようなものであるかを探ることを目的とし、アメリカのメディア論者である Henry Jenkins (2009) の報告に着目した。

Jenkins は、マサチューセッツ工科大学比較メディア研究科の責任者時代(2009年4月引退)にマッカーサー財団からの助成を受けて、デジタル環境が子どもに与える影響を研究し、同研究グループの研究成果に基づいて教育カリキュラムを開発することに取り組んだ¹⁾。『参加型文化の課題に立ち向かう (*Confronting the Challenges of Participatory Culture*)』はその一連の活動の報告として出版されたものである。Jenkins によれば、彼が「参加型文化²⁾」と呼ぶものにアメリカの10代は能動的に参加し、そうすることで彼らはこれまでのメディアとの付き合い方を変化させつつあるという。

本稿では、Jenkins が見いだす「参加型文化」の視点を参考にして、デジタル・メディアのリテラシーがいかなるものであるかを考察する。手順としてまず「参加型文化」とはどのような文化であるのかを示し、参加ということががまるところ何とどう関わることであるのかを検討する。そして Jenkins が提唱するメディア・リテラシー教育のあり方を検討し、その特徴を明らかにする。さらにそれを国語科において行っていくということの意味を探る。

2. 「参加型文化」とは

2-1. どのような人たちによって、どのような価値観が共有された文化か

Jenkins によると、参加型文化とは「新たなコンテンツを作ったり広めたりするところへ能動的に参加するよう、ファンやその他の消費者たちをいざなう文化³⁾」と説明されている。この説明は、「参加型文化」とは何かということ言い尽したものというよりは、この文化の基本的な構造を述べたものである。ここからうかがうことができるのは、この文化の担い手がファンや消費者たちであるということであり、さらに彼らは受け手として単に情報を消費することをその役割としているだけでなく、作り手として何か新たなものを生産する役割をも担っているということである。

「参加型文化」についてのわかりやすい事例としては、例えば SNS サービスを活用した Web 上のコミュニティやウィキペディアなどのサイトによって行われていることを考えるとよい。そのような空間は、共通のある話題について話し合う場所を作るため、あるいはたくさんの人がある情報を調べるときにより役立つものを作るためといった、共通の問題を解決することを目的とした人々の集まりによって形作られている。ある文化の担い手たちは一定の価値観を共有するが、「参加型文化」におけるそれは、課題を成し遂げるために他の人たちと一緒に行動すること、つまり協働を大切にするということのようである。

ファンや消費者たちは、意識的にせよ無意識的にせよ、他人との協働を大切にしながら課題に取り組んでいる。Jenkins は、「参加型文化」が次のようなことと一体であると述べるが、これは「参加型文化」におけるファンや消費者たちの協働を成り立たせる条件のようなものであると考えられよう。

1. 芸術的表現や市民活動に対して比較的壁が低い。
2. 創作や他人と創作物を共有するための強力な支援がある。
3. なにより経験によってわかることが初心者たちに伝えられる、一種の非公式な指導がある。
4. 自分たちが貢献することが意味を持つと信じているメンバーがいる。
5. お互いにある程度の社会的つながりを感じているメンバーがいる(少なくとも、メンバーたちは、自分たちが創作したのについて他人がどう思っているのかを気にかけている)⁴⁾。

ファンや消費者たちは、この文化の参加者として、

あるコミュニティに所属するメンバーとなっている。そこには「新たなコンテンツを作ったり広めたりする」参加者を支えてくれる他人が、同じコミュニティのメンバーとして存在している。先に挙げた5つの項目から想起されるコミュニティは、参加者たちが何かをやってみようとする気持ちを後押ししてくれるようなコミュニティであり、そうした活動を行う際にあまり心理的な負担を感じないで済むようなコミュニティではないだろうか。自らがやってみようと思うことに自信を持ってよいといわれているようにも感じさせられる。他のメンバーからの「支援」や「指導」を持つこのコミュニティは、参加を可能にするためのさまざまな関わり合いを基盤としているのである。

Jenkinsは「参加型文化」におけるコミュニティの性質を説明するためにJames Paul Gee (2004)が論じる「親和空間 (Affinity Space)」という概念⁵⁾を用いている。Gee (2004)は「親和空間」において、人々は違いを超えて協働するという。例えば「親和空間」は、Jenkins (2006)の著作に取り上げられている、13歳のZsenyaのコメントに見られるような性質を持っている。

多くの場合、大人は、若いメンバーを本当に警戒しようとし（名目上、私たちのフォーラムに登録する人はみな、少なくとも13歳以上にはちがいないのですが）。その大人はデンマザー⁶⁾に少し似ています。そのやり方は、本当にすばらしいコミュニケーションの方法だとは思いますが…。顔を合わせることがないことは、みんなをちょっとだけ平等にするんです。だからそれは、若いメンバーが大人と話す時に、普段感じているような威圧感を受けないようにしてくれます。そして他の面では、顔を合わせないことは、大人たちに、ある年齢や立場で生き生きとするのに何がふさわしかったのかを思い出させるのに役立つのではないかと私は思います。⁷⁾

Zsenyaは、ウェブ上でのコミュニケーションが直接顔を合わせないので、かえって年齢や立場を超えて平等に話せるかもしれないということを、13歳の実感として持っている。このような平等なコミュニケーションが行われるというのが「親和空間」の持つ性質のひとつである。参加者たちは面と向かい合うよりも、いくらか素直に支援を求めることができるかもしれない。「親和空間」は、参加者同士の円滑な関わり合いを促す作用があるのである。「参加型文化」におけるコミュニティが、あまり心理的な負担を感じないで済むようなコミュニティであることには、このような作用が大きく関わっているのだろう。

以上のように「参加型文化」は、ファンや消費者たちによる、他人との協働を大切にする文化である。また、お互いの違いを超えて協働することが比較的行いやすいような空間を持ち、参加を可能にするためのさまざまな関わり合いを基盤としたコミュニティが形成された文化である。次に「参加型文化」ではどのようなことが行われているかについて、デジタル・メディアを用いた活動のあり方を参考にしながら考察する。

2-2. どのようなことが行われている文化か—虚構の学校新聞「日刊予言者新聞 (The Daily Prophet)」の事例を中心に—

Jenkins (2009)は、豊富な事例を交えて若者たちの今日の文化への参加の形態を示している。しかしまたそれは報告書であるという性格からか、事例については紹介程度に扱われており、詳細な検討までは示されていない。ここではその事例のひとつとしてHeather Lawverが立ち上げたサイトに「日刊予言者新聞 (The Daily Prophet)」関連するものを扱うが、より詳しく言及されているJenkins (2006)を用いることで、具体的にどのようなことが「参加型文化」において行われているのかを示す。

Heather Lawverは「日刊予言者新聞」というウェブサイトを立ち上げた。これは『ハリー・ポッター』シリーズに登場する「ホグワーツ魔法魔術学校」の学校新聞という体裁をとった『ハリー・ポッター』のファンサイトである。このサイトに集まる子どもたちは、『ハリー・ポッター』のファンであるか、ファンとはいわないまでもそれを読んで知っている消費者である。彼らは『ハリー・ポッター』のストーリーやキャラクターを拡張するなどして、原作とは別の虚構作品を作り出し (Jenkinsはこうしてできた作品を「ファン・フィクション」と呼んでいる)、それを新聞記事として「日刊予言者新聞」に投稿するのである。このサイトに集まる子どもたちは、こうした記事を書くことを通じて、一つの虚構世界を作り上げることを課題としている。

「日刊予言者新聞」への参加者たちは虚構の自己を演じること、つまり想像上の学校ホグワーツの生徒として、またその学校における学校新聞の執筆者としてのアイデンティティを持つ。例えばある参加者は、次のような虚構のプロフィールを書いている。

私はハリー・ポッターのたった一人の姉です。今年、グリフィンドールのクィディッチのチームでチェーサーをするつもりです。一番の友達にはチョウ・チャン。そして彼氏はドラコ・マルフォイ (ハリーはそれについて喜ばしく思っていないけどね)。あと、仲のい

い友達とは共同執筆者のライリー・レーヴンクローです。私は何匹かベットを飼っていて、ポストリオっていう名前のセストラルの羽がついた子と、ユニコーンの子馬のゴールドン、そして（ヘドウィグみたいな）真っ白なフクロウのキャシディーアです。ヴォルデモート卿が家族をねらって攻撃してきた時は、ゼルディおじさんとアイルランドで休暇を過ごしていたから、攻撃を受けなくてすみました。でもママとパパを亡くしたことは悲しい。スキーターさんが私の弟について書いていたことがひどくて腹が立ちました。なので彼女のところにボバチュパーの膿をそのまま、特別美しい袋に入れて送ってやりました(笑)⁸⁾

ここで紹介されている執筆者は、虚構の自己のアイデンティティを構築するために、家族やベット、友人、恋人などの情報を詳しく描いている。ここでは、『ハリー・ポッター』における虚構の登場人物、動物、植物などの固有名（ハリー・ポッター、グリフィンボール、クイディッチなど）、あるいは出来事やプロット（ヴォルデモードによるポッター家の襲撃、それによってハリー・ポッターは両親を亡くして孤児になった）などが利用されている。執筆者は、ハリー・ポッターの姉を演じるために、『ハリー・ポッター』の設定をぜいたくに用いるのである。このサイトには「アバター」と呼ばれるような視覚的に自己投影を行うキャラクターは用いられていないが、それでも参加者たちは想像を巡らし、文章を書くことによってアイデンティティを示してみせている。

さらにこの紹介文には「日刊予言者新聞」に参加する別の参加者（ライリー・レーヴンクロー）も組み込まれている。このサイトの参加者たちは『ハリー・ポッター』における設定だけでなく、「日刊予言者新聞」における設定や、そのメンバーたちが作り出したものをも利用して、作品を生み出していくのである。例えばこの紹介文の執筆者（アリー・ポッター）は、次のような新聞記事を投稿している。

最近、ハリーの姉妹詐称についての多くの噂があると聞いたニュース記事が出されました。それによると、ハリーは「本当に姉妹がいるかどうか、わかっていない」と主張しました。この主張は、おかしなふう聞こえますが、その時には真実でした。1週間後、彼は**本当の姉妹**、アビー、アリー、そしてラリッサ・ポッターと再会しました。彼は、彼の家族に会うことに大喜びでした。リータ・スキーターはインタビューを望んで学校に現れましたが、ハーマイオニーが話しかけると突然彼女は消えてしまいました。ハーマイオニーは

リータにインタビューをやめさせるために何を言ったのでしょうか。

注：ハリーの姉妹を詐称する者は誰であっても、現在は魔法省の取り決めによって20ガリオンの罰金が科されます。⁹⁾

「本当の姉妹」とされている人物たちは、執筆者が作り出した新たな虚構の人物ではなく、「日刊予言者新聞」のサイトに参加している参加者たちであり、自らをハリー・ポッターの姉妹と設定している参加者たちである。この記事は虚構の自己のアイデンティティを正当化するような形をとっているが、このようにして「日刊予言者新聞」の参加者たちは、お互いに他の参加者たちを自らの作品に誘い入れることで、虚構世界を一緒に作り上げる役目を果たしている。

「日刊予言者新聞」の事例から、参加者たちが他人との協働を大切にしている姿が見えてくる。彼らは自発的にお互いを誘い入れる。それは彼らが『ハリー・ポッター』のファンや消費者であるからであり、また記事を書くことで虚構世界を一緒に作り上げるという課題を共有しているからである。Web上の空間であることが虚構の自己を演じることを可能にするからこそ、彼らはお互いの違いを気にすることなく、作品の中に誘い入れることを容易に行えるのかもしれない。

3. 参加型文化における メディア・リテラシー

3-1. 参加に必要な能力

「日刊予言者新聞」のサイトへの十全的参加を果たすためには、虚構の自己のアイデンティティを持つことが必要である。一時的であれ、こうしたアイデンティティを採ることができることが、このサイトにおいて新聞記事を書くことを可能にする。

また、「日刊予言者新聞」において新聞記事を書くことにもさまざまな能力が用いられていると考えられる。例えば「ハリーの姉妹を詐称する者は誰であっても、現在は魔法省の取り決めによって20ガリオンの罰金が科されます」という注記は、現実世界における新聞がどのようなものであるかについてのその執筆者なりの解釈が用いられている。すでに新聞という形態がどのようなものであるかを理解できること、さらにその形態を用いて自分なりの世界を立ち上げることができること、こうした能力も、「日刊予言者新聞」のサイトに参加していくためには必要である。

さらにオンライン上の他の参加者とどう協働すべきかについて彼らはよく知っている。彼らは時には「ス

キーターさんが私の弟について書いていたことがひどくて腹が立ちました」という言明をすることによって議論を引き起こすことも必要であると考えている。彼らはお互いにサイトがどのようにあることが望ましいかを気かけ、どう解決すべきかについての見解を持つことができるのである。

以上のようにみえてくると、参加者たちが「日刊予言者新聞」のサイトに参加するためにはさまざまな能力が関係していることが見えてくる。参加は簡単には成し遂げられることではないことがわかる。これらの能力が備わっていないために参加が困難な者があることも想像できるだろう。しかし Jenkins は、この点を育むことのすべてを指導者が行わなければならないとは考えていない。彼は、仲間同士の支援体制によってある程度この問題は解決できると考えている。

3-2. 参加をいざなう仲間同士の支援体制

「日刊予言者新聞」のサイトでは、参加者たちが協力し合いながら虚構世界を作りあげることが課題である。この課題をクリアしていくためには、その参加者たちに新聞記事を書くのに必要な諸々の能力が備わっていないなければならない。

このサイトでは、そうした力が自らに十分に備わっていないと思う者でも、サイトに参加していくことができるようにするために、Lawver をはじめとした新聞の編集者たちによる支援や指導がある。彼女らは、投稿された記事を読んで互いにチェックし、例えば文法やプロットなどについての指摘を行う。参加者がよりよく記事を書くことができるようにするための彼女らの活動を、Jenkins は「ベータ版の読み (beta reading)¹⁰⁾」であると述べている。「ベータ版の読み」とは、主に「ファン・フィクション」を作る際の仲間同士での批判的な読みのことであり、物語の創作意欲をさらに掻き立てることにつながっていくものとされている¹¹⁾。

Jenkins はオンライン講座の「作家の大学 (Writer's university)」というサイトから、「よいベータ版の読者 (A good beta reader)」を引用し、「ベータ版の読み」が行われる体制のあり方を探っている。

よいベータ版の読者は：

- ・自分自身を長所と短所がある書き手であると認めます。例えば、“私はプロットのベータ読みは得意だけど、スペリングは苦手だ！”というように。誰か他の人のスペリング、文法、そして句読点をチェックすると申し出る人ならおそらく、英語の得点が少なくとも堅実に B ランク、望ましくは A ランクをとるに値しなければならないでしょう。

- ・批判的に読みます。文体の問題、一貫性、プロットの矛盾点、曖昧さ、流れや行動の滑らかさ、言葉遣い (単語の選択)、会話のリアリズムや適切性などを分析するために。 unnecessary 描写や背景設定で行き詰まっているか？登場人物は著者が想定するものであるかのように“思える”か？プロットは論理的か、そして登場人物はみなそうする動機を持っているか？
- ・編集するよりも提案します。大抵の場合、ベータ版の読者は、書き直しや問題の修正だけをするべきではありません。書き手に問題への注意を促すことは書き手が自分を知るのに役立ち、その結果問題は改善されます。
- ・ストーリーについて、自分が好きだと思いを言います。たとえそれがこれまでに読んだなかで最もひどい物語だと思っても、何か建設的なことを言いましょ！何か建設的なことをいろいろと言いましょ。あらゆる物語に可能性をみましょ…。
- ・機転を利かせて言います。書き手が大きな欠点だと考えているものにでさえ機転を利かせて言いますーただしこれは、正直に言うということでもあります。
- ・書き手のスキルを改善します。もしあなたが書き手の役に立ちたいと真剣に思うのなら、ページ下のいくつかのリンク先にある、書くことに役立つ資料を読んでみてはどうでしょう。それはファン・フィクションの書き手がしがちな過ちについての重要な考え方を示してくれるでしょう。さらに、すぐれた文章を書くのに何が役立つかということについての基礎的な情報を示してくれるでしょう。¹²⁾

「ベータ版の読み」に価値を置く Jenkins は、前提として、あらゆる知識が個人に備わるとは考えない。「ベータ版の読者」であることは、専門性を持つ個人でありながら自らもベータ版の書き手であることを受け入れる。こうした人たちの集まりによってベータ版の文章が改善されていくのである。したがって、ここにあるのは、単に能力の高い者が低い者を教えるという体制ではなく、互いの専門性の違いを受け入れさせ、彼らを対等な立場に立たせる体制である。そして、こうしたベータ版の読者がいることが、新たな参加者にそこへの参入をしやすくするのであろう。

こうした仲間同士の支援体制が整えられている点が「日刊予言者新聞」のサイト運営を問題なく行うことを可能にしていると考えられる。しかしこれは少なからず倫理的な問題を含んでいるだろう。インターネット上の議論は、とすれば単なる非難になることもあるが、こうした体制が整えられたコミュニティにおいてはじめて、仲間同士の支援は可能になると考えられ

る。「日刊予言者新聞」の参加者たちは少なくとも、倫理的な面において安心できるコミュニティであると感じていると思われる。

こうした支援体制は、「日刊予言者新聞」などのサイトなどのコミュニティに参加していくことの壁をいくらか低くするという働きをもつものであろう。お互いを対等な立場に立たせる体制が整っていること、そして支援体制が整えられた安心できるコミュニティであることが、新たな参加者をいざなうものであると考えられる。参加型文化におけるメディア・リテラシーは、仲間同士の支援体制によって獲得されていくという特質があり、倫理的な面を含めたその支援体制の整備がそれを可能にする条件である。

4. 「参加型文化」論からみた メディア・リテラシー教育

4-1. 参加を作り出すリテラシーの運用能力の育成

以上にみてきたような支援体制を基礎とした「参加型文化」にあつては、どのようなメディア・リテラシーが求められるのだろうか。Jenkinsは、参加者がより十全的参加者となつて、課題を達成していくために必要な「新しいスキル」を11ほどリストアップしている。

遊ぶ 問題解決の形式として、周りにあるものを試してみる潜在的な可能性。

パフォーマンス 即興や発見の目的のために、代替的なアイデンティティを採ることができる力。

シミュレーション 現実世界のプロセスのダイナミックなモデルを解釈し構築できる力。

アプロプリエーション メディアコンテンツを意味があるようにサンプリングしリミックスできる力。

複合的作業 周りの状況を読み取り、際立つもののひとつひとつに焦点を移すことができる力。

分散認知 精神の潜在的な可能性を拡張するツールと意味あるように相互に影響しあうことができる力。

集合知 知識を溜めることができ、そして共通の目的に向かつて他人と考えを比較できる力。

判断 異なる情報の信頼性や信憑性を評価できる力。

トランスメディア・ナビゲーション 多様な様相を横断してストーリーや情報の流れを理解することができる力。

ネットワークキング 情報を検索し、総合し、広めることができる力。

交渉 多様な観点を見分け尊重し、そして代替的な基準を把握し理解しながら、異なるコミュニティを横断していくことができる力。¹³⁾

Jenkinsによると、これらは「新しいメディア・リテラシーの先行研究のレビューと参加型文化で起こっている非公式的な学習の形式を調査することによって判明してきた¹⁴⁾」スキルである。つまりすでに「日刊予言者新聞」の参加者たちのように、「参加型文化」を形成してきた参加者にどのようなスキルが備わっていたのかということの一覧である。例えば「日刊予言者新聞」のサイトでいえば、参加者たちは、虚構のアイデンティティをとって「パフォーマンス」をしながら、新聞づくりという形式を「遊ぶ」のである。あるいは専門性を個人に求めない「集合知」のスキルを持ち、原作との対応をもとに自らや他の参加者たちの虚構のアイデンティティに応じた新聞記事を書くといった「アプロプリエーション」を行っている。

Jenkinsはこれらを「スキル」と称しているが、これらは一般的にはスキルと呼べるようなものではなく、特定の活動を言い表すものだと考えられる。Jenkinsは、「新しいメディア・リテラシーは社会的スキル、つまりより大きなコミュニティの中で相互交流する手段として見られるべきであり、個人的な表現のために用いられる単なる個性を発揮するスキルとして見られるべきではない¹⁵⁾」と述べている。つまりJenkinsはリテラシーを社会的活動とみているのである。彼は、ニューメディア共同事業体（New Media Consortium）が提示する「21世紀のリテラシー」をさらに拡張しなければならないこと述べる中で、次のようにいう。

学生たちが新しい参加型文化に関与することができる以前は、彼らは読み書きができなければならないのである。若者たちは、新しいものへ道をあけるために古いスキルを脇へ押しやるのではなく、彼らに求められているコンピテンシーを拡張しなければならない。¹⁶⁾

「古いスキル」と述べられているのは、読み書きのスキルのことである。しかし、それらはコンピテンシーとして、つまり型どおりの知識やスキルとして持つておくことではなく、どのように運用することができるかが問題とされる。例えば「彼らは図書館を通して本や記事にどのようにアクセスするか」や「どのように二次資料をノートに取り統合するか」といったことである¹⁷⁾。図書館にはどのような蔵書があるか、二次資料に何が書かれてあるか、などがわかるだけではなく、その理解が実際に何かの活動に必要な場面で、どのように運用することができるかが問題なのである。

このように運用の仕方を強調する点に「参加型文化」論からみたメディア・リテラシー教育の特徴がある。

このメディア・リテラシー教育は、リテラシーの運用能力の育成に焦点を当てている。したがって11のスキルを身につけていくためにどのような活動を組み立てていくかが、指導者には求められることになるだろう。つまり「参加型文化」論からみたメディア・リテラシー教育では、活動をいかに組織するかということが課題である。

4-2. 参加を可能にしていくための課題

Jenkins は、「なぜ私たちはメディア・リテラシーを教えなければならないのか：3つの核となる問題」という節の冒頭において、次のように述べる。

何人かの新しいデジタル文化の擁護者は、まるで若者たちが大人のおせっかいや監督なしで自らこれらのスキルを簡単に獲得することができるといったぐあいに振る舞ってきた。子どもたちや若者たちは確かに、大抵の親や教師よりもこれらの新しいメディア環境についてよく知っている。批判的対話はこうした経験の直感的な理解をもっと明瞭に言い表せるようにするが、実際にそれに関わらせることほどには子どもたちを保護する必要はない。子どもたちがメディアの犠牲者ではないということは、複雑でいまだ新たに出現しつつある社会実践を、彼らが他の誰よりも十分に修得しているということではない。¹⁸⁾

「参加型文化」は、すでに多くの子どもたちがそこに参加し活動を行っているものである。このようなことを行う力は自然と発達するかのようにみえるかもしれない。もちろん中には先に挙げた11のスキルをうまく運用していく力を比較的容易に獲得してしまう子どももいるだろう。しかしそうした議論が見落としがちなのは、こうした力を身につけることに困難を抱える子どももいるかもしれないということである。

この引用に続き、「参加型文化」にあってメディア教育をおこなっていくうえでの課題が、「参加格差」、「透明性の問題」、「倫理的課題」の3点から考察されている。

自由競争主義には3つの核となる欠陥がある。一つ目は、アクセスにおける基本的な不平等に本気で取り組んでいないということである。それは若い人たちの新しいメディア・テクノロジーへのアクセスや、彼らが表現するために参加する機会へのアクセスである（私たちが「参加格差」と呼ぶもの）。二つ目は、子どもたちは自らのメディア経験を能動的に内省しており、それゆえ参加することで学んだことを明瞭に言い表すことができると想定していることである（「透明性の

問題」）。三つ目は、オンラインでの複雑で異なる社会環境とうまく付き合っていくために必要な倫理的規範を、子どもたちが自ら発達させることができると想定していることである（「倫理的課題」）。参加型文化の時代において意義あるメディア教育を提供しようとするあらゆる試みは、これら3つの核となる関心事に本気で取り組むことによって始めなければならない。¹⁹⁾

メディア教育の課題が「自由競争主義」に起因するものであるかは判断の難しい問題であるが、参加に必要なスキルを持たず参加すること自体に困難を抱える子どもの存在については「透明性の問題」と近く、そして「よきベータ版の読者」について触れた際にみた基盤を整えることの必要性が「倫理的課題」と近い。そして、デジタル環境の整備について「参加格差」の問題となる。「参加型文化」論からみたメディア・リテラシー教育は、単にスキルを身につけさせるといったものではない。すでにみたように、Jenkinsの言うスキルは運用能力のことであった。Jenkinsはそれが運用できる場面を倫理的な面や、テクノロジーへのアクセスの面に求めている。

倫理的な面については、「よいベータ版の読者」の議論が参考になるだろう。すでに考察したように、お互いを対等な立場に立たせる体制が整っていること、そして支援体制が整えられた安心できるコミュニティであることが、新たな参加者をいざなうものであった。こうした体制のどう整えるかということ、そのうえでリテラシーの運用場面をいかに用意するかということが、「参加型文化」論からみたメディア・リテラシー教育の課題である。

5. 結 論

「参加型文化」は、ファンや消費者たちによる、他人との協働を大切にす文化である。また、お互いの違いを超えて協働することが比較的行いやすいような空間を持ち、参加を可能にするためのさまざまな関わり合いを基盤としたコミュニティが形成された文化である。Jenkinsの議論から導かれる「参加型文化」論から見たメディア・リテラシー教育は、参加者たちが他人との協働を大切にしながら、課題を達成していくことの利点を生かしているところに意義がある。そしてその文化の十全的な参加者となるために、11のスキルをうまく運用することができる場面をいかに用意することができるかが、「参加型文化」論から見たメディア・リテラシー教育のひとつの課題である。

11のスキルは、参加者たちの十全的な参加をどう促

すかを考える手がかりとなるかもしれない。それは、「参加型文化」において行われている活動がどのようなものであるのかということ知る枠組みでもある。それはデジタル・メディアの用い方そのものが学習をおこなっていくための力であるという考え方でもある。その力はまた、テクノロジーの用い方や倫理的規範の理解とセットのものである。

これらのスキルがうまく活用できていないがために参加が困難な者をどう手助けしていくことができるかという点が、「参加型文化」論からみたメディア・リテラシー教育のもうひとつの課題である。「参加型文化」は、すでに多くの子どもたちがそこに参加し活動を行っているものである、このようなことを行う力は自然と発達するかのようにみえるかもしれない。もちろん中には11のスキルをうまく運用していく力を比較的容易に獲得してしまう子どももいるだろう。「参加型文化」における仲間同士の支援体制は、新たな参加をいざなうお互いを対等な立場に立たせる体制が整えられた安心できるコミュニティをもつ。こうした体制の整備をどう行っていくかが、この課題を解決していくことにつながるだろう。

こうした支援体制の整備を伴う「参加型文化」からみたメディア・リテラシー教育は、倫理的規範を理解することと分かちがたい。その意味で、このメディア・リテラシーは国語科に限った力ではない。しかし11のスキルは、デジタル・メディアを用いた言語の運用能力と深く関わっている。また「ベータ版の読者」についての考えはその指導に必要な視点を与えてくれる。これらの視点をもつ「参加型文化」からみたメディア・リテラシー教育は、デジタル・メディアを活用することがコミュニケーションの活性化の議論や学習を主体的にするものであるといった国語科での議論を補充し、その基礎的な部分を補強するものであるにちがいない。

【注】

1) 同研究グループはそれぞれ以下の著作でその成果をまとめている。

Cathy N. Davidson and David Theo Goldberg (2009) *The Future of Learning Institutions in a Digital Age*, Mass: MIT Press

Mizuko Ito, Heather Horst, Matteo Bittanti, danah boyd, Becky Herr-Stephenson, Patricia G. Lange, C. J. Pascoe, and Laura Robinson (2009) *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*, Mass: MIT Press

Carrie James (2009) *Young People, Ethics, and the New Digital Media*, Mass: MIT Press

Joseph Kahne, Ellen Middaugh, and Chris Evans (2009) *The Civic Potential of Video Games*, Mass: MIT Press

Henry Jenkins (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- 2) 本発表で用いる「参加型文化」という言葉は、“participatory culture”に対する砂川の試訳である。
- 3) H. Jenkins (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, p.331. 巻末に示された「用語解説」の項目“participatory culture”における説明。本発表ではJenkins (2009)を中心としながら、より彼の議論を理解できるようにするために付随的にJenkins (2006)で示されていることを参照しつつ検討を行う。
- 4) H. Jenkins (2009), pp.5-6
- 5) James Paul Gee (2004) *Situated Language and Learning: A critique of traditional schooling*, New York: Routledge. pp.77-89. Geeが「Affinity Space」の議論でねらいとしているのは、レイヴとウェンガーの「実践共同体 (community of practice)」の概念をさらに発展させることにある。
- 6) デンマザーとは、ボーイスカウトにおけるカブスカウト組のお母さん役のこと。
- 7) H. Jenkins (2006), pp.186-187
- 8) <http://www.dprophet.com/columnists.html> / H. Jenkins (2006) p.184
- 9) <http://www.dprophet.com/international.html>
- 10) 「ベータ版」という用語は、コンピュータのソフトウェア開発で用いられる用語を使ったものである。「ベータ版」とは、ソフトウェアの製品版を出す前に、一般の利用者に公開しプログラムのバグなどを見つけもらうことで改善していくためのものである。
- 11) H. Jenkins (2009), p.10
- 12) H. Jenkins (2006), p.189. この引用は、引用元のサイトが確認できないため、孫引きの形をとっている。
- 13) H. Jenkins (2009), p.xiv/p.106
- 14) H. Jenkins (2009), pp.33-34
- 15) H. Jenkins (2009), p.32
- 16) H. Jenkins (2009), p.30
- 17) H. Jenkins (2009), p.30
- 18) H. Jenkins (2009), pp.15-16
- 19) H. Jenkins (2009), pp.15-16

(主任指導教員 山元隆春)