

Journal of Information Studies, No.98
Interfaculty Initiative in Information Studies
The University of Tokyo

CONTENTS

Opening essay:
Read Original Texts!
[*Yoshiyuki Hirono*] ————— i

Faculty Papers

A New Literacy for Media Infrastructure:
Theoretical Examination and Learning Program Development
[*Shin Mizukoshi, Atsushi Udagawa, Masahiro Katsuno, Setsuko Kamiya*] ————— 1

A New Perspective of Practice-based Research for Community Media:
With Folk Art, Design and Local Society as Keywords
[*Kiyoko Toriumi*] ————— 31

Field Review

Light and Shadow of the Tenshō Embassy:
Japanese Involvement in the Early History of Printing
[*Mihoko Oka*] ————— 53



情 報 学 研 究
JOURNAL OF INFORMATION STUDIES

学環

思考の環

原典を読め

〔廣野 喜幸〕—— i

教員研究論文

メディア・インフラのリテラシー

ーその理論構築と学習プログラムの開発ー

〔水越 伸、宇田川 敦史、勝野 正博、神谷 説子〕—— 1

コミュニティ・メディアをめぐる実践研究の地平

ー民衆芸術・デザイン・地域社会をキーワードにー

〔鳥海 希世子〕—— 31

フィールド・レビュー

天正少年遣欧使節の光と影

ーキリシタン版と製作に関わった日本人ー

〔岡 美穂子〕—— 53



思考の環

OPENING ESSAY

原典を読み

近頃は生命倫理関係の文章を發表することが多いが、私の本来の専攻は、科学史、特に生命科学・医学を対象とした思想史である。卒業研究の指導教官だったのは、日本を代表する科学史家のお一人である村上陽一郎先生だったから、科学史研究のトレーニングをまったく受けなかったわけではない。しかし、当時の興味はむしろ科学哲学にあり、また、大学院では進化生態学を専攻したので、実態としては、「独学」で科学史の研究法を身につけたに近い。独学の内実は、(1) 先輩・同輩・後輩（米本昌平・金森修・小松美彦・斉藤光・小松真理子・松原洋子・堂前雅史・坂野徹・森幸也・林真理さんたち）との読書会や研究会と(2) 川喜田愛郎（1909-96）・フーコー（1926-84）・長野敬（1929-2017）・筑波常治（1930-2012）・中村禎里（1932-2014）・鈴木善次・ゲールド（1941-2002）といった先達の成果との知的格闘になる。

そうして学んだことのうち重要度が高いのは、中村先生とゲールドの諸著作を通して身につけた、「歴史研究はとにもかくにもまず一次史料に目を通す」という習性——歴史研究において当たり前過ぎることだが——であろう。講義・解説書は分かりやすい形に変えた上で伝えられる。しかし、思想史の一次資料に目を通すと、紆余曲折しながら諸々の考察が繰り広げられており、解説書に書かれているほど明確ではない。解説に甘んじず、原典自体を紐解くべきなのである。ゲールドの科学史的エッセーは、

一般的知識と原典のあいだにある落差を印象づける事例に満ちている。

中村先生とはその後知遇を得て、口頭でもいろいろ教わった。知り合いの書籍を読むことが多くなると、書籍で知った知識か、口頭で得たのかが分からなくなりがちであるが、中村テーゼについては書籍中に探し出すことができた。

研究を志したら、その晩から研究対象の原典（日本語訳でも英訳でもよい）を読みはじめること。通史や概説はいくらよんでもきりがない。仕事が軌道にのつたと感じてから読めばよい。その上、それらは所詮他人の科学史である。自分の科学史は、自分で対象と格闘しながらつくりあげていくものだ。それに加えて、できるだけ専門的な書籍や雑誌論文を読め。また研究にふさわしい条件に恵まれていないと、つい一日一日のぼしのぼしして事が始まらなくなる傾向がある。くりかえすが、その晩から読みはじめる。原典が手許になれば、直ちにその夕方買いに行くか、あるいは発注する。これが私の体験にてらしても重要である。（中村禎里「十七世紀の生物学」『科学史研究』101：1－9, 1972年から）

その後の研究者生活で、上記が私の指針であり続けてきた。

とはいえ、あるテーマに関する原典情報を得るには、やはり、概説書等々、いろいろあたら

なければならない。現在、免疫学史の小文をも
のする仕事を抱えている。科学思想史家として
は、免疫に関する原初思想・観念・概念をお
さえておきたい。多くの専門書はジェンナー
(1749-1823) の種痘から始まり、それ以前の情
報は乏しい。そこで渉猟すると次のような大同
小異の記述群にいきあたる。

当時カルタゴ軍がギリシャ植民地を次々と攻
略していたが、特にシチリア島のシラクサの
攻防戦は二度にわたるものでありました。は
じめのカルタゴ軍とシラクサ防衛軍との戦い
は熾烈をきわめたが、ペストが発生し、両軍
とも大きなダメージを受けて、カルタゴ軍は
撤退しました。／それから八年後、カルタゴ
は再びシラクサを攻撃してきました。しかし、
再び戦線にペストが流行したのです。このと
き八年前のペストを経験し、生き残っていた
シラクサ防衛軍はペストに対しほとんど無傷
であったが、新しく部隊を編成したペストの
経験のないカルタゴ軍は、八年前と同様大被
害を被り敗退したのです。／このペスト流
行の時期（紀元前五百年）はトゥキディデ
ス（ツキジデス）の「戦記」に記載されてい
ます。（菅野雅元「古くて新しい免疫学」広
大フォーラム 346（1998.10.1））

ギリシャの歴史家で『戦史』の著者として有
名なトゥキディデスによりますと、ギリシャ
の植民都市国家であったシチリア島のシラ
クーザとアフリカのフェニキア人国家カルタ
ゴとの間で戦われた紀元前 45 世紀頃の長年
の戦の最中、戦場で天然痘が発生し中断され

たことがありました。再度の戦になったとき
新兵中心のカルタゴ兵が大きな被害を受けた
のに比べ、以前の天然痘の感染から回復した
シラクサー兵士は再度の感染を免れ戦に勝利
したという事実が記載されております。（本
庶佑「獲得免疫の驚くべき幸運」『稲森財団：
京都賞と助成金』2017、154-189。引用は
154）

本逸話の言及者は医師が多いようである。免疫
学者をはじめとする医師の間では広く流通して
いる話なのかもしれない。

思想史家としては、当然、原典を読まなけれ
ばならない。だが、どれも『戦史』としか記さ
れていない。やれやれ。通読し直さなければな
らない。

確かに、免疫に関わる記述はあった。

疾病から命をとりもどしたものは、死者
や病人にたいして深い憐みを禁じ得なかつ
た。かれらはその苦しみが如何ばかりのもの
かを既に体験しているのと同時に、今は自分
たちは安心できる状況に復していたからであ
る。一度罹病すれば、再感染しても致命的な
病状に陥ることはなかったのである。（トゥ
キディデス『戦史（上）』久保正彰訳、
岩波文庫、1966 年、239 頁）

獲得免疫という言葉こそ使われていないもの
の、紀元前 5 世紀の時点で、ある感染症に罹
たら二度とそれにはならない現象に気づいて
いる人はいたのである。

だが、これはギリシャ・シチリアーカルタゴ

戦、つまり第二次シケリア戦争（紀元前 410- 同 340 年）の文脈ではない。紀元前 430 年頃に流行った、ギリシャ内のスパルタ陣営－アテナイ陣営戦＝ペロポネソス戦争（紀元前 431- 同 404 年）における感染症、いわゆる「アテナイの疫病」の話である。シケリア戦争時の逸話については一向に見つけられない。

待てよ。考えてなおしてみると、そもそもおかしい。シケリア戦争において、連続する 2 度の戦いでともに感染症が流行り、結局はカルタゴが敗れたという話は、カルタゴ軍の第 3 回遠征時（紀元前 406 年 - 同 405 年）と第 4 回遠征時（紀元前 398 年 - 同 396 年）のことであろう（確かに 8 年後だ）。トゥキディデス（紀元前 460 年頃 - 同 395 年）の『戦史』は、ペロポネソス戦争の紀元前 411 年（！）までの記録である。時代錯誤なのではあるまいか。なるほど、死亡の詳細は不明だが、トゥキディデスは紀元前 400 ～ 395 年まで生きていたから、第 4 回遠征時の逸話について知っていた可能性はある。し

かし、『戦史』に記されている蓋然性は低いと推測しうる。

それ以降、ペロポネソス戦争が終結する紀元前 404 年までの歴史は、コリントス戦争や「マンティネイアの戦い」（紀元前 362 年まで）とともに、クセノポン（紀元前 427 年頃 - 同 355 年頃）の『ギリシア史』で扱われる。また、「シケリアのディオドロス」（紀元前 1 世紀に活躍）による『歴史叢書』の年代誌にも、そのあたりの記述がある。「ひょっとして」と思い、クセノポンもディオドロスも参照してみたが、やはり見つけられない。

悪貨は良貨を駆逐する。証拠が語る史実は、より面白いエピソードに駆逐されかねない。興味深い逸話は語り続けられてしまう——史料の裏付けがなくとも。よく考えればおかしいと気づく話でも。そうした流れに抗するためには、ことある毎に、原典に当たれと言いつけるしかないのだろう。



廣野 喜幸（ひろの・よしゆき）

〔生年月〕 1960 年 2 月

〔専攻領域〕 科学史・科学論、実践倫理学、進化生態学

〔主たる著書・論文〕

廣野喜幸・市野川容孝・林真理編著（2002）『生命科学の近現代史』勁草書房

藤垣裕子・廣野喜幸編（2008）『科学コミュニケーション論』東京大学出版会

廣野喜幸（2013）『サイエンティフィック・リテラシー』丸善

〔所属〕 東京大学情報学環教授（総合文化研究科から流動）

〔所属学会〕 日本科学史学会、日本科学技術社会論学会



教員研究論文

FACULTY PAPERS

メディア・インフラのリテラシー

—その理論構築と学習プログラムの開発—

A New Literacy for Media Infrastructure:
Theoretical Examination and Learning Program Development

水越 伸^{*}、宇田川 敦史^{**}、勝野 正博^{**}、神谷 説子^{**}

Shin Mizukoshi^{*}, Atsushi Udagawa^{**}, Masahiro Katsuno^{**} and Setsuko Kamiya^{**}

1. 背景と理論的検討

1.1 はじめに

本論文は、筆者らが進めている「メディア・インフラに対する批判的理解の育成を促すリテラシー研究の体系的構築（以下、インフラ・リテラシー・プロジェクト：文部科学省科学研究費基盤研究（B））」の概要と中間的成果を検討することを目的としている。

この研究プロジェクトは、メディア・インフラ（Twitter、Facebook等 SNSから Google、インターネット等情報通信基盤まで）の構造や機能、デザインを、技術的観点からだけでなく、政治経済的、文化的な観点から批判的に理解していくメディア・リテラシーを育成するための、新たな理論構築と学習プログラム開発を目的としている。

従来のメディア・リテラシーはメディアのテキスト（新聞記事、テレビ番組、雑誌広告、SNS のメッセージ内容等）に焦点をあてて発展してきた。しかし近年、SNS のメッセージがテレビ等とはちがってそれを支えるインフラと不可分であり、インフラ特性がさまざまなコミュニケーション現象を引き起こしていることが明らかになってきている。

テキスト系研究の陰で著しく遅れたメディア・インフラに対するリテラシー研究は、新たなメディア・リテラシーの次元を開拓するとともに、メディアとはなにか、メディア・リテラシーとはなにかを根本的に問い直す、思想的、理論的な営みだといえることができる。

1.2 背景と3つのメディア・リテラシー

メディアに盛り込まれるテキスト、コンテンツに対する批判的理解を育成するためのメディア

・リテラシー（以下、ML）研究は数多い。他方、プログラミング教室からハッカソンま

^{*} 東京大学大学院情報学環教授 ^{**} 東京大学大学院学際情報学府博士課程

キーワード：デジタル・プラットフォーム、メディア・インフラ、コミュニケーション資本主義、プラットフォーム協同組合主義、メディア・リテラシー、インフラ・リテラシー、ワークショップ、メディア論

で、技術教育もまた花盛りだ。しかしテキストやコンテンツの乗り物であるインフラを単なる技術システムではなく社会的構築物としてとらえ、その批判的理解に取り組んだ ML はほとんど見かけない。

ここで ML の歴史を駆け足でふり返っておきたい。まず本研究ではメディアを、コミュニケーションを「媒（なかだち）」するモノやコトのこととしてとらえる。メディアは情報技術とさまざまな社会的諸要因との絶え間ない交渉の中から社会的に形成される。それはたんに情報を伝達するだけの透明な手段、道具ではなく、その存在形態は、それによって媒介される人間の知覚や世界認識、社会構成の様式をも規定するものである。

私たちは、書き文字から LINE まで、衣服から建築物まで多様なモノやコトをコミュニケーションの「媒（なかだち）」としてとらえることができるわけだが、そのあり方は3つの側面に分けてとらえることができる。第一にテキスト、メッセージ、イメージなどとしてのメディアである。たとえば映画論、テレビ番組研究などが典型だが、これまで多くの人文社会科学系学問においてメディアは、詩や小説といったテキストとして対象化され、分析されてきた。第二に創造、表現行為としてのメディアである。テレビ番組の制作からウェブサイトのデザインにいたるまで、メディアは創造され、表現されるものだった。今日でも欧米系の多くのメディア学部、ジャーナリズム学部では、メディア業界で働くための実務家教育がなされているが、そこで対象とされるのがこの側面だといえる。第三にプラットフォーム、インフラストラク

チャーとしてのメディアである。これはおもに工学技術の領域とされてきたが、SNSをはじめとするさまざまなネット・メディアやソフトウェアが一般に浸透し、いわゆるデジタル・トランスフォーメーションが進行する中、工学技術が日常生活に迫り出してきている状況が明らかに becoming である。

ML の歴史を、以上のようなメディアの3側面に注目してふり返ってみると、その大半において中心にあったのは、第一のテキストとしてのメディアに対する批判的な読み解きのための教育活動とその理論だった。1970年代以降、ML はメディアに盛り込まれるテキスト（表象、コンテンツ、メッセージともいう）に照準し、当初はテレビ番組を中心とする批判的読解のための技術や素養を育成してきた。90年代以降は英国カルチュラル・スタディーズの影響を受け、それまでの「俗悪なメディアから青少年を護る」という保護主義的な態度（プロテクションイズム）を改め、さらなる発展を遂げた。しかしテキストとしてのメディアの読み解きが中核であることに変わりはない。

2000年代以降、インターネット、小型高性能なカメラやコンピュータ、携帯電話の普及が本格化し、子どもたちが学校で、一般の人々が地域社会でプロの手を借りないでテレビ番組やウェブサイト、雑誌づくりなどを展開することになった。リテラシーの観点からそれらに着目し、ML に取り入れる動きも生じるようになった。

筆者らは、MELL Project（メディア表現、学びとリテラシー・プロジェクト：2001-06）、およびその後継活動の MELL Platz（2007-12）

等を通じ、学校教育に留まらず、マスメディアからアート、デザインに広がる幅広い ML に関する教育研究の全国的ネットワークを展開した。その一部であった「民放連メディアリテラシー・プロジェクト」（日本民間放送連盟との共同研究：2001-02、04、08-10）や「放送局と市民の協働的メディア・リテラシー活動の体系的構築」（通称「ろっぽんプロジェクト」、テレビ朝日との共同研究：2007-09）において、①テレビの批判的読解と能動的表現の双方を学びながら循環的に発展させる学習プログラムの開発、②メディアの受け手だけでなく送り手にも ML が必要なことを明らかにし、双方が協働的に学べる学習プログラムの開発、を行なった。ここでとくに意識されたのは、表現としてのメディアとテキストとしてのメディアの連関だった。これらは表現としてのメディアに着目した ML の展開だったといつてよい。

2010 年代以降のメディア環境は、SNS とスマートフォンの普及によってそれまで以上の変貌を遂げた。11 年の「アラブの春」でその影響は肯定的に語られたが、その後各国で頻発したヘイトスピーチや 16 年の米国大統領選挙で猛威を振るったフェイクニュースは人々に衝撃を与え、フィルターバブルを通してしか世界認識ができなくなった人々の島宇宙化が加速化していることが多様な領域で指摘された。この問題に対処するための方法として、フェイクニュースを暴くファクトチェックの活動が各地で立ち上がり、ヘイトスピーチを野放しにしてきた SNS や Google 等メディア・インフラ企業に対する公共的規制も議論されているが、筆者らは限界があると見ている。その理由は、コン

テンツの問題は、それらが投稿されるメディア・インフラの構造や機能、デザインによって深く規定されているためだ。日常生活で当たり前になっているメディア・インフラの存在に気づき、批判的理解を育み、そのあり方を市民参加型で議論する場を生み出すことが肝要である。コンテンツ規制だけではモグラ叩きに終わる可能性が高い。

筆者らは、2000 年代半ば以降、「モバイル社会の文化とリテラシーの創出を目指したソシオ・メディア研究」（通称「MoDe プロジェクト」、NTT ドコモとの共同研究：2004-05）や、「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」（通称「Media Exprimo」、JST CREST 研究：2006-12）を通じ、メディア・テキストと表現だけではなく、携帯電話、知識支援システム等の ICT へ学際的にアプローチし、技術の批判的理解と能動的創造を市民と専門家の双方が身につけるための理論形成と学習プログラム開発を行なった。それらを通じてテキスト、表現の側面だけではなく、技術基盤としてのメディアが必然的に持っている政治経済的、文化的意味合いを批判的に理解するための ML に取り組む必要性を認識していた。ただしそれをインフラ・リテラシーというかたちではまだとらえていなかった。

2010 年代に入ると筆者らは、「ウェアラブル・メディアの社会的デザインに関する研究」（博報堂 DY メディアパートナーズメディア環境研究所との共同研究：2014）、「Co-Design of Digital Storytelling System with Geographic Information」（日本学術振興会二国間交流事業共同研究：2014-16）、「AI の社会実装と倫理・

法制度等の課題との相互作用」(NEC との共同研究：2016-17) 等を通じ、メディア・インフラに対する一般の人々のリテラシーはもちろん、大学や企業の専門家にとってもそれが必要であることを指摘した。そして一般の人々と専

門家が協働的に学ぶことができるワークショップ(以下、WS)の開発を手がけてきた。

以上が、第三の ML、すなわちインフラ・リテラシーへの取り組みを、本研究プロジェクトで本格展開する計画につながっている。

1.3 国内外の研究動向と本研究の進め方

北米の NAMLE、オーストラリアの ATOM、北欧の NORDICOM、日本教育工学会、日本教育メディア学会等、ML に関わる教育学的な学会等をレビューすると、モバイル・メディアや SNS のコンテンツに関するリテラシー研究、すなわち上記でいう第一のテキストの ML は数多い。しかしほぼすべての文献がメディア・インフラの存在を前提視しており、その構造や機能、デザインのあり方に政治経済的、あるいは文化的観点が色濃く介在していることを認識してその批判的理解に取り組む研究はほぼ見当たらない。

リテラシー教育から一步離れてみると、メディア・インフラの問題は、おもに次の 3 領域で議論されてきた。すなわち、① Marshall McLuhan の流れを汲むトロント学派のメディア論、その分派といえるニューヨーク大学のメディア・エコロジー研究、②ソフトウェア・スタディーズ、プラットフォーム・スタディーズ等、英米をまたいで勃興しつつある新たなカルチュラル・スタディーズ、③ソフトウェア、アプリケーションの造形、人工物と人々のインタラクション設計に企業の意向や文化のちがいを反映させなければならない情報デザイン、である。

もっとも本格的な成果をあげつつあるのは②

であり、たとえば Twitter のタイムラインのアルゴリズムや 140 文字という投稿制限の背後にあるデザイン思想、ソフトウェアのバージョンアップの背後にある商業主義的意図等が社会科学に検討されている。さらに 2010 年代半ば以降、②の系譜上でメディア・インフラを国家権力や巨大メディア資本が管理運営することを当然のこととはせず、広く市民参加型で活用していくためのオルタナティブなモデルを探ろうとする Platform Cooperativism (PC、プラットフォーム協同組合主義：本プロジェクトの研究協力者である Trebor Scholz が提唱) という市民的活動が世界各地で展開しつつある。本研究プロジェクトは、19 年秋、日本でその活動をめぐる本格的なイベントを開催した。メディア・インフラに対するリテラシーの重要性は、勃興しつつある PC 領域では理解されつつあるといつてよい。

以上の動向を踏まえつつ、本研究プロジェクトでは理論研究と開発研究を並立させ、密接に結びつけながら進めてきた。理論研究は、従来の ML 理論の他、プラットフォーム・スタディーズ、ソフトウェア・スタディーズ、情報デザイン、モバイル・メディア研究、SNS 研究等を渉猟し、①メディア・インフラに関するメディア論、②メディア・インフラに対する ML 論の

アウトラインを描いてきた。開発研究では、WS型の学習プログラムをデザイン、実践してきた。WSにおいてはアンケート形式の事前、事後テストを行ない、グループワークのビデオ

1.4 本論の構成

本論の構成はつぎのとおりである。

この第1章に続き、第2章ではメディア・インフラに関する問題系を、宇田川敦史、勝野正博がそれぞれ取り組む研究を事例としてあらためて浮き彫りにする。

第3章では、2018年度、19年度に本研究プロジェクトチームが開発実践を行なった3つの

録画と半構造化インタビュー、プロトコル分析やテキスト分析によってリテラシーの質的变化を明らかにしようとした。

タイプのWS型教育プログラムを概説する。最初に2年間の活動を神谷説子が時系列でたどった上で、3つのタイプのWSについて、宇田川、神谷、勝野が論じている。第4章では、水越が本研究の課題と、今後の展望について簡潔にまとめをする。

(水越 伸)

2. コミュニケーション資本主義の問題系

2.1 問題の所在

Google、Amazon、Facebook、Apple（いわゆる「GAFA」）といったグローバルな巨大企業が提供するサービスは、「デジタル・プラットフォーム」と呼ばれ、いまやわれわれの生活に欠かせないメディア・インフラとして浸透しつつある。伊藤守によれば、グローバルなネットワーク社会においては、発信される情報の流通＝循環それ自体が自己目的化し、その流通＝循環は、（メディア・インフラの）制御と資本の論理に分かちがたく結びついている（伊藤，2019:6）。Jodi Deanが提示する「コミュニケーション資本主義」という概念は、このようなコミュニケーション自体の「市場化」をとらえたものに他ならない（Dean, 2002；伊藤編，2019）。

本論において重要なのは、このコミュニケーション資本主義が、メディアの「物質的な

配置」によって「制御」されている次元に着目する点である。これは、Lawrence Lessig（2006 = 2007）が指摘した「アーキテクチャ」の概念や、Alexander R. Galloway（2004 = 2017）が分析した「プロトコル」のダイナミズムと符合する。これらの議論はいずれも、これまで見過ごされがちだったメディア・インフラのマテリアルな次元に焦点を当てるものであり、交換されるメッセージの表象ではなく、それを媒介する仕組みそのものに分析の視座をおくメディア論の立場とも通底する。

この視座は、インフラ・リテラシーの醸成においても重要である。すなわち、制御と資本の論理のもとで作動しているメディア・インフラの物質性そのものに気づき、そこで媒介されるコミュニケーションを異化することこそが、コ

コミュニケーション資本主義の循環に対抗する批判的な実践となりうるからだ。本章では、このコミュニケーション資本主義とインフラ・リテ

2.2 検索エンジンとランキング

Google に代表される検索エンジンは、最も日常的に利用されているメディア・インフラのひとつである。にもかかわらず（むしろ、であるがゆえに）、その存在は後景化してしまっている。すなわち多くのユーザーは、検索エンジンの検索結果ランキングがどのように生成されているかをほとんど知らないまま利用しているのみならず、それがランキングであるということ自体も意識していないと考えられる。

Google などの検索エンジンでは、「クエリー」とよばれる質問に対し、その内容に合致すると判定されたウェブページの一覧がランキング形式で提供される。多くのユーザーは、それがランキングであることを意識しないが、実際は検索結果のランキングを上位から順に確認するという行動をとっている。ここではランキングという形式自体が、ユーザーの行動の順序、すなわち情報の取捨選択の優先順位を暗黙のうちに誘導している。そして多くの場合、閲覧されるのはランキング上位の数件のみで、ランキングで下位に位置づけられたウェブページの内容は、たとえその情報がユーザーの求めるものに近かったとしても、認知されることなく排除されてしまう。ここではランキングを構成する各要素の「内容」にかかわらず、「上位である」ということ自体がメッセージ性をもつのである（宇田川, 2019）。

では、このランキングはどのように決められ

ラシーの関係について、2つの視角から論じ、本研究プロジェクトにおける実践の社会的な意義について簡潔に展望する。

ているのだろうか。検索エンジンのランキングを決める要素をランキング・ファクターと呼ぶが、CTR（Click-through rate）、すなわち表示数に対するクリック数の比率が、主要なランキング・ファクターのひとつとして知られている（ランキング・ファクターはこれ以外にも無数あり、その詳細は公開されていない）。これは、特定のクエリーに対して CTR が高いウェブサイトほど、検索者の意図にマッチしている可能性が高いという仮定に基づいている。また同時に、ランキングが上位であること自体が、CTR を上げる効果をもつこともよく知られており、CTR によるランキングの変動は自己準拠的な構造になっている。すなわち、クリック数が多いメッセージがランキングの上位に位置づけられ、ひとたび上位に位置づけば、そのランキング自体がクリック数を自己準拠的に増大させるため、さらにそのランキングが上昇し、下位との格差を拡大再生産するという循環が発生するのだ。

ここでの問題のひとつは、検索エンジンのランキングにおいて、ウェブページの内容の「正しさ」はほとんど問われていない、という点である。クリック数が多ければ多いほどランキングは上位となり、さらにクリックを集めるということはすなわち、「扇情的な見出しをつけたフェイクニュースのほうが事実よりも容易く、またより素早く流通＝循環する（水嶋, 2019:

44)」余地を生み出す。これは、まさにコミュニケーション資本主義そのものであり、水嶋一憲は、その行き着く先を、「メッセージが嘘かどうかはたいしたことではない、といった事態が常態となってしまう」と指摘する（水嶋, 2019:44）。これは、情報の価値が内容や正統性によるのではなく、アクセス数や被リンクの数によって決定されることを意味している。

この問題は、コミュニケーション資本主義において指摘される、「公開性（publicity）」の問題とも結びついている。伊藤守は、情報の流通・循環がプラットフォーム企業に担われていることについて、「より開かれた社会へ向けた施策の一つとしての『公開性』から、営利を目的とした企業活動の活性化の施策の一つとしての『公開性』へ」と評し、「公開性」がもはや公共的価値を担保しえない「袋小路」に入っていることを指摘する（伊藤, 2019:11-13）。Google のランキング・アルゴリズムは、世界中の膨大な情報にアクセスするための、現実的にはほとんど唯一の手段となりつつある。たしかに、世界中のウェブの情報は誰もがアクセス可能であり、理論上の公開性は強固になっているように見える。しかし実際は、ほとんど無限の情報空間においてなんの媒介もなしに必要な情報に到達することは不可能である。理論上の公開性が増したからこそ、アルゴリズムというブラックボックスに依存せざるをえないという逆説が生じているわけだ。

ではこの社会状況における検索エンジンのインフラ・リテラシーとはいかにあるべきだろうか。まず注意すべきなのは、単に Google というプラットフォームを批判し、その利用を回避するだけでは解決しないことである。上述した問題の多くは、コミュニケーション資本主義という社会状況に内在するものであり、Google 一社を邪悪扱いしても解消しない。むしろ検索エンジンの一元化という現状は、WWW の歴史的発展の中で構築された社会的要請を反映した結果でもあるのだ（宇田川, 2019）。したがって今考えるべきは、検索エンジンないし Google をいかに社会から排除するのではなく、その存在とメディア・インフラとしての物質性を前提とした上で、Google といかに向き合うか、そのリテラシーの覚醒はいかにして可能か、という問題である。ここで重要となるのは、メディア・インフラとして作動している仕掛けそのものへのまなざし、すなわち、検索エンジンというブラックボックスを解体し、その日常性を再構築するようなまなざしを醸成することだろう。そのためには、コミュニケーション資本主義という社会状況に内在しながら、日常の実践の水準において、そのコミュニケーションの循環自体を異化するようなプログラムが有効だと考えられる。本研究プロジェクトでは、後述する複数の WS プログラムによって、これらの実践を試みていく。

（宇田川 敦史）

2.3 利用規約、プライバシーポリシーへの同意の意味

プラットフォーム企業のサービスを利用する際には、利用規約、プライバシーポリシーへの

同意が前提となる。たとえば Google の利用規約¹には、「ユーザーは、本サービスを利用す

ることにより、本規約に同意することになります」と明記されている。また、「Google のプライバシーポリシー²では、本サービスの利用におけるユーザーの個人データの取り扱いとプライバシーの保護について記載」しているとも明記され、「ユーザーは、本サービスを利用することにより、Google のプライバシーポリシーに従って、Google がユーザーの個人データを利用できることに同意する」と記載されている（下線は筆者）。すなわち、サービスを利用するための同意は、「Google がユーザーの個人データを利用することへの同意」に他ならない。Dean はコミュニケーション資本主義が、「産業資本主義が労働力の搾取に依存したのと同じように、コミュニケーション資本主義はコミュニケーションの搾取に依存している」と指摘した（Dean, 2010:4）。利用規約、プライバシーポリシーへの同意は搾取の許諾になっているのか。Google のプライバシーポリシーをもとに現状を概観する。

Google のプライバシーポリシーには、収集する情報として「ご利用のアプリ、ブラウザ、デバイス」「お客様のアクティビティ」「お客様の現在地情報」などが記載され、「お客様のアクティビティ」として収集される情報也多岐にわたっている。

- ・ 検索したキーワード
- ・ 再生した動画
- ・ コンテンツや広告の表示やそれらへの反応
- ・ 音声機能使用時の声および音声の情報
- ・ 購入アクティビティ
- ・ コミュニケーションの相手やコンテンツの共

有相手

- ・ Google のサービスを利用している第三者のサイトやアプリでのアクティビティ
- ・ Googleアカウントで同期したChrome閲覧履歴
(下線は筆者)

ここにある「Google のサービスを利用している第三者のサイトやアプリでのアクティビティ」とは、Google 以外の第三者のサイトに Google のアカウントでログインした場合のアクティビティや、Google が第三者のサイトに提供している検索ボックスや地図サービスの利用履歴も含まれることを意味する。しかし、間接的な Google サービスの利用においても Google が個人データを収集することを、普段のメディア接触における表象的なリテラシーで捉えることは困難であろう。

Google は個人データをどのように利用しているのか。プライバシーポリシーには「サービスの提供」「サービスの維持、向上」「新しいサービスの開発」「コンテンツや広告など、カスタマイズしたサービスの提供」「パフォーマンスの測定」「お客様とのコミュニケーション」「Google、Google のユーザー、一般の人々の保護」という7つの項目が記載されている。たとえば、「コンテンツや広告など、カスタマイズしたサービスの提供」のために収集した情報は、「おすすめ情報を表示する、カスタマイズしたコンテンツを表示する、カスタマイズした検索結果を表示する」などの目的に使用されている。利用者の Google 検索や YouTube 動画の利用は、個人データに基づくアルゴリズムにより知らぬ間に自らの嗜好に沿ったものにカスタ

マイズされており、必ずしも他者と一致するものではない。Eli Pariser の指摘した「フィルターバブル」の状態である (Pariser, 2011 = 2012)。また、利用者の関心に基づき「カスタマイズされた広告を表示」することもある。たとえば「マウンテンバイク」と検索すると、その後さまざまなサイトにおいて Google からスポーツ用品の広告が配信され、まるで広告に追いかけてられているような経験を持つ人も多いことだろう。利用者が接触するコンテンツの背後には、ブラックボックス化した Google のアルゴリズムがあり、それは自らの同意によって駆動していることを改めて自覚する必要があるだろう。

一方で、プラットフォーム企業による個人データの利活用には様々な懸念が指摘されてきた。そのために EU で GDPR (一般データ保護規則) が施行されたのに続き、2020 年 1 月には米国で、GDPR より厳しいともいわれる CCPA (カリフォルニア州消費者プライバシー法) が発効されるなど、各国で法規制が強化されている。日本でも、個人情報保護委員会が「情報を提供する個人の、自らの情報の取扱いに対する関心や、関与への期待」の高まりなどを背景に「個人情報保護法いわゆる 3 年ごと見直し制度改正大綱」(2019 年 12 月 13 日) をとりまとめたのをはじめとして、公正取引委員会、総務省による新たな規制の検討が進んでいる³。

このような規制の強化の中で、プラットフォーム企業も利用者のデータコントロールの環境整備を進めている。Google のプライバシーポリシーには「プライバシーの管理」として、「プライバシー診断」「アクティビティ管理」「広告設定」「ユーザー情報」や「Google ダッシュボード」などの機能が実装されている。広告設定では利用者の興味・関心を、「アカウント情報」「サービスの利用履歴」「パートナーの提供情報」などからプロファイリングしたデータをイラスト化したタブにて表示・格納しており、利用者はその興味・関心データの使用可否が選択可能となっている。また、広告配信に利用されている Cookie 情報のオプトアウト機能も提供されている。

これまでプラットフォーム企業による個人データの収集・利活用については、サービスを利用することで同意とみなされていた。しかし、利用者の同意 = データコントロールの機会 は確実に増している。新たなツールの提供が新たな搾取を生むことなく、利用者の「同意」がコミュニケーション資本主義に対する批判的な実践となるためにも、メディア・インフラのリテラシーを底上げすることが求められている (勝野, 2019)。

(勝野 正博)

3. 研究活動の軌跡

3.1 プロジェクトの概要

ここではまず本研究プロジェクトの2019年末までの1年半の軌跡を振り返り、別項でこれまでに開発したWSのプロトタイプを紹介し、

その実践について報告する（文中の個人は敬称略）。

3.1.1 2018年度：インプットと開発実践

プロジェクトの初年度を概括すると、情報のインプットとWSのパイロット開発および実践の年であった。インフラ・リテラシーの全体的な布置を把握しながら理論的検討を進め、関係領域や国内外の専門家とのネットワークを作りつつ、WSをデザインし実践を行なった。

本研究プロジェクトメンバーを中心とした研究会では、まずプラットフォーム企業の仕組みについて楽天やYahoo!JAPANの状況をヒアリングし、また情報化社会における協同組合活動について伊丹謙太郎（千葉大学）からレクチャーを受け意見交換を行なった。さらにケータイ研究者の木暮祐一（青森公立大学）を訪問し、膨大なモバイルフォンのコレクションを見せていただきながら、モバイル・メディアとハッカビリティの歴史と現在について知見を伺った。そのほか年度末に訪日したWarren Sack（UC Santa Cruz）からソフトウェア・スタディーズについてのレクチャーを受ける機会を得た。

関係領域の専門家向けの公開セミナーも3回開催した。10月の国際セミナー「Toward a New Literacy for Media Infrastructure」では、登壇したDavid Buckingham（Loughborough University）がソーシャル・メディア時代のメディア教育のあり方とプラットフォーム企業へ

の規制の必要性を主張し、村田麻里子（関西大学）からはデジタル時代におけるメディアとしてのミュージアム再考としてネットが牽引して外国人観光客の人気を集める東京・新宿の「サムライミュージアム」の事例、渡邊英徳（東京大学）からは広島アーカイヴプロジェクトやモノクロ写真の自動カラー化プロジェクトの例がそれぞれ紹介され、デジタル・メディアが可能にする新たな公共空間や教育の可能性と課題が提示された。

12月の第4回研究会「メディア・リテラシー理論の現在：Global Media and Information Literacy Week 2018 と Media Education Summit 2018に参加して」では、国際的なML教育の潮流と動向について、10月にリトアニア、11月に香港で行なわれた会合にそれぞれ参加した本プロジェクト研究協力者の長谷川一（明治学院大学）と水越伸が、国際的なMLの動向に詳しい土屋祐子（広島経済大学）の司会のもと、デジタル・プラットフォームの台頭を踏まえたMLの動向を報告した。日本教育工学会のSIG-08（メディア・リテラシー、メディア教育）との共催で開催したこの研究会では、国際的にソーシャル・メディア時代のMLの一例としてフェイクニュースへの対抗についての

関心は高いものの、メディア・インフラに対するリテラシーの理論はほとんど見出せないことが明らかになり、またメディア論と教育学との接合のあり方をめぐる関心も共有された。

2019年3月に開催した2018年度末セミナーでは、水嶋一憲（大阪産業大学）がコミュニケーション資本主義をめぐる問題について講演し、パネルディスカッションでは中橋雄（武蔵大

学）、川瀬達也（Yahoo!JAPAN）と修士論文でメディア・リテラシーの現状を分析した吉村奏（学際情報学府修士課程）が登壇し、それぞれの観点からメディア・インフラの現状認識や課題について議論した。本研究プロジェクトチームもこの場で年度内にデザインした、後述するT1、T2のWSのパイロット実践報告を行なっている。

3.1.2 「4段階仮説」から「4類型モデル」へ

ここで、この研究で開発するWSの理論的仮説に触れておきたい。我々が目指すのは、当たり前の存在になったメディア・インフラをとらえなおし、そのオルタナティブなあり方を想像するトレーニングを促す学習プログラムとしてのWSだ。主な対象は大学生以上の学生、企業人などの専門家、地域社会に暮らす住民など、小中高の学校教育を終えた、いわゆる大人たちである。研究の出発点にあった構想は、水越が提案したモバイル・リテラシーを獲得するための4つの学習段階に基づいたWS型学習プログ

ラム（水越, 2014:232-236）を応用した、表1に示したメディア・インフラの批判的理解に関する4段階仮説である。

この仮説に基づいた各レベルのWSの開発を念頭に、2018年度にはL1とL2に当たるWSをデザインし実践したが、その過程ではたしてこの類型は段階、あるいはレベルなのかどうか議論の対象となった。2019年度に入ると本研究プロジェクトメンバーは、「レベル」ではなく「タイプ」が、「仮説」より「モデル」が、より概念としてふさわしいと判断し修正した。

表 1. 4段階仮説

段階	WSの目的	所要時間
L1	自分のメディア・インフラ利用を振り返ることができる	1-2時間
L2	メディア・インフラという存在を批判的に意識できる	4時間（半日）
L3	メディア・インフラを企業の意図とは違う形で活用できる	8時間（2日間）
L4	オルタナティブなメディア・インフラのあり方を想像できる	1-2週間

表 2. 4類型モデル

種類	WSの目的	所要時間
T1	自分のメディア・インフラ利用を振り返ることができる	1-2時間
T2	メディア・インフラという存在を批判的に意識できる	1-2時間
T3	オルタナティブなメディア・インフラのあり方を想像できる	1-2週間
T4	新たなメディア・インフラを創造できる	1-2週間

当初 L1 と L2 と分類していたものは T1 と T2 へと変更した。その後、後述する T3 の実践と参加者への事後インタビューを経て、これまで開発した 3 タイプの WS に加えて「新たなメディア・インフラを創造する」という新しいタ

3.1.3 2019 年度：理論形成と開発実践

プロジェクトの 2 年目となる 2019 年度のこれまでの活動であるが、初年度より行なってきた理論的検討を深化させると同時に、特に T3 に当たる既存のメディア・インフラのオルタナティブなあり方を想像する学習プログラムとしての WS の実践と評価分析、仮説の検証を中心に動いてきた。6 月の終わりから 7 月下旬にかけて開催した T3 の WS は合計 5 日間という大掛かりなものであったため、参加者集めから講師の依頼、事前事後のアンケートやインタビューの設計とその実施、開催場所の確保や当日の運営や記録など、準備に手間と時間がかかった。

同時に準備を進めていたのが 9 月 21 日と 22 日に日本協同組合連携機構（JCA）と協力して開催した国際シンポジウム「プラットフォーム協同組合主義の現在」である。東京大学大学院情報学環で行なわれ、初日シンポジウム「プラットフォーム協同組合主義とはなにか？：デジタル経済における協同組合の可能性を探る」（JCA 主催、水越研協力）では Trebor Scholz（The New School）が基調講演し、彼が提唱するデジタル・エコノミーによる新たな社会経済モデルである Platform Cooperativism（プラットフォーム協同組合主義）とその具体的な実践の紹介があった。また、本プロジェクトの研究協

イプ（T4）の WS が検討されるべきであることも見えてきた。以上の修正を加えた現時点での新たな 4 類型モデルは表 2 のとおりである。WS の評価分析と同時にこのモデルも引き続き検証していく予定である。

力者である中野理（日本協同組合連携機構／日本労働者協同組合連合会）は、日本の協同組合の運営の紹介とデジタル経済をめぐる協同組合の動向を概説した。この場で浜地研一（生活協同組合コープこうべ）が報告した、生活協同組合コープこうべのアプリを使ったデジタル実践およびコミュニティをアナログとデジタルで繋ぐ仕組みについての構想は、GAFA のオルタナティブとしての具体的な取り組みであると考えられ、120 名を超える参加者の間で話題呼んだ。

同シンポジウムの 2 日目は本研究プロジェクトが国際セミナー「Toolbox of Infra Literacy（インフラ・リテラシーの工具箱）」を主催し（JCA 協力）、プロジェクトの概説と T3 の中間報告を行なった。パネルディスカッション“How to Become Aware of the Existence of Media Platforms?”では、Scholz に加えて水嶋一憲、そして田口純子（東京大学）を交えてディスカッションを行なった。T3 を視察した田口からは、WS 自体が「協同組合的プラットフォーム」として機能しているのではないかという指摘があった。

なお、2019 年度はカルチュラル・タイフーン（慶應大学）、International Convention of Asia Scholars（オランダ・ライデン大学）、ナ

ミュール大学（ベルギー）、総務省、日本教育メディア学会（徳島大学）で講演、発表なども行なった。2020年1月現在、T3の調査データの分析を続けると同時に、3月下旬に開催予定の年度末研究会の準備を進めている。プロジェクト最終年度は理論の体系的モデルを構築する

とともに、T1-T3のWSの再実践を行ない、評価分析を進めながらその有効性を確認し、学習プログラムとしてのパッケージ化を進める予定である。

（神谷 説子）

3.2 T1・T2 WS：風景写真とデジタル・プラットフォーム

3.2.1 WS概要

本研究では、T1/T2 WSとして、一連の3つのWSプログラムを構想し、実践した。2章で述べた検索エンジンのインフラ・リテラシーの醸成を目指し、(1) 検索エンジンがランキングに依ること、その順位の根拠が曖昧であることに気づき、(2) しかし、われわれの日常の情報収集が検索エンジンに依存してしまっていることを実感し、(3) もしも検索エンジンがなかったら、どんなオルタナティブがあるかを想像できるようになることを目標に、デザインしたものである。

WSは「風景写真とデジタル・プラットフォーム」と題し、2019年3月2日午後に東京大学本郷キャンパスにおいて、全体で4時間半のプログラムとして開催された。WSの目的は、風景写真の「検索」という行為を通じて、「検索エンジン」というメディア・インフラの存在に

気づき（T1）、それを批判的に意識する（T2）というもので、以下の3つのWSで構成される。

・WS1 風景写真ランキングを作ってみよう

（40分）：T1

・WS2 風景写真の場所を探してみよう

（45分）：T1

・WS3 過去の「検索」を想像してみよう

（130分）：T2

参加者は、本研究プロジェクト関係者のネットワークからスノーボール方式で募集した、10代から70代の男女計16名である。本WSでは、この16名を、4グループ（1グループ4名）に分割した（表3）。その際、各グループとも異なる年代・性別・職業の人が混在するように配置した。これは、メディア経験が（特に時代的に）異なる者同士がディスカッションをすることで、メディアの日常性を相対化しやすくなる

表3. 各グループの年代別分布

グループ	10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代	計
A		2			1	1		4
B		2	1				1	4
C	1	2			1			4
D		2		1	1			4

という仮説に基づいている。

3.2.2 WS1. 風景写真ランキングを作ってみよう

WS1 では、まず参加者に 10 枚の風景写真を見せて、自分が行ってみたい、見てみたいと思う順に 1 位から 5 位までのランキングをつけてもらった。用意した 10 枚の風景写真は、本研究プロジェクト関係者がプライベートで撮影した海外・国内の風景写真で、いずれも SNS を含むインターネット上に公開していないものである。

ランキングの投票は、オンラインのフォームを使ってスマートフォンで行なう。各参加者は、ホワイトボードに貼られた風景写真をじっくりと見て回り、各自のスマートフォンを使って 1 位から 5 位までのランクづけを行なった。

16 名全員が 10 分以内にランクづけを終えていた。

オンラインで即時に収集した各参加者の投票は、2 つの異なる重みづけのアルゴリズムによって 2 種類の全体ランキングを算出する。1 つは、1 位に 10 点、2 位に 8 点、3 位に 6 点、4 位に 4 点、5 位に 2 点とスコアを均等配分したもの、もう 1 つは、1 位に 10 点、2 位に 5 点、3 位に 2.5 点、4 位に 1.25 点、5 位に 0.625 点と、1 ランク下がるごとにスコアを半分にして配分したものである。この 2 種類の集計結果を参加者に提示し、見比べてもらい、さらに 2 種類の集計アルゴリズムについて解説を行なうこと



図 1. ランキングの集計結果

で、ランキングの算出方法の多様性についての気づきを促す。

集計した結果、2つのアルゴリズムによって異なるランキングが算出された（図1）。

3.2.3 WS2. 風景写真の場所を探してみよう

WS2では、WS1で使用した10枚の写真から2枚を抜き出して参加者に提示した。1枚は国内の風景写真で比較的特徴があり、探しやすいと推察されるもの、もう1枚は海外の風景写真で手がかりが少ないと推察されるものを選定した。参加者には、手元に自身のスマートフォンを用意してもらい、写真だけを頼りに、その風景が撮影された場所がどこなのかを探してもらう（グループで話し合いながらのワーク）。ここでのねらいは、日常の調べ物がいかに検索エンジンに依存しているかに気づいてもらうことだった。

1枚目の写真は、長野県の奈良井宿で撮影されたものである（図2左）。全員がGoogleでの検索で特定を試みたが、1枚目の写真では、10分以内に正答にたどり着いたグループは1グ

この結果と、2つのアルゴリズムについて解説するミニレクチャーを行なうことで、ランキングの多様性について理解を促した。

ループのみであった。あるグループには、「実際に行ったことがある」と言った参加者が2名いたが、いずれも勘違いであったため正答には至らなかった。

2枚目の写真は、比較的手がかりの少ない海外の風景で、イスラエルのハイファで撮影されたものだ（図2右）。

こちらは、10分以内に2グループが正答にたどり着いた。1つのグループでは、風景写真をスマートフォンで再撮影し、それをGoogleの画像検索で検索して正答を導いていた。ただし、同じやり方で数人がトライしたが、正答にたどり着けないケースもあった。もう1グループでは、Googleのキーワード検索を試行錯誤し、「庭園、シンメトリー、ドーム」という組み合わせで正答にたどり着いていた。1名を除



図2. WS2の課題（左：奈良井宿・右：ハイファ）

き、Google 検索で様々なキーワードを組み合わせて探し続けていた。1 名は、建物と海の組み合わせの特徴から地中海とあたりを見つけ、

Google Map を使って類似のスポットを探すことを試みたが、正答には至らなかった。

(宇田川 敦史)

3.2.4 WS3. 過去の「検索」を想像してみよう

過去にタイムスリップしたと仮定して、その時代に WS2 で使った写真の風景がどこかを探すにはどうすればよいか？ WS3 ではこれをグループ内で話し合い、まとめた結果を発表してもらった。具体的なタイムスリップ先は 1988 年と 1998 年。前者はインターネットがまだ一般に使われていなかった時代、後者は Google 登場直前の年である。WS3 がねらうのは、検索エンジンのないメディア環境でものごとをどのように探索していたかを想像することを通じて、検索エンジンを相対化する視座を得ることだ。今回はそれぞれの年に 2 グループず

つ割り当て、各グループに模造紙、付箋、ペンを配布し、参考資料としてメディア史年表、『情報通信白書』の抜粋、当時の雑誌や書籍等を用意した。また iPad を 1 台ずつ配備し、ロイロノートという教育支援ソフトウェアでグループ内の議論や作業の途中経過を記録しつつ、最終的なプレゼンテーションのツールとして使ってもらった。

グループ・ディスカッションが始まると、どのグループでもまず観察されたのは、年長者が設定年代のメディア環境を思い出しながら語り出し、年少者の質問に答えつつ解説する様子



図 3. WS3 のグループ・ディスカッションの様子

だった（図3）。繰り返しいえは参加者の年齢層は70代から10代と幅広かった。当時の記憶や体験が共有される中で若者からは驚きの声が上がリ、当時を知る世代が対話を通じて記憶を更に喚起する様子もうかがえた。同時にスマートフォンで検索を行ない、結果を共有する姿も観察された。対話をきっかけとした情報収集を通じて当時のメディア環境に対する理解と共通認識が構築されていく中で、出されたアイデアの実現性についても主に年長者がアドバイスしていた。WS3では、Googleがなかった時代のメディア環境について、年長者が年少者に教えるという場面が多く観察され、それによって、現代の検索環境が当たり前でないことに気づく

プロセスが醸成された。

では各グループは、どのような探索方法を考えただろうか。1988年グループからは「図書館・百科事典で調べる」「旅行好きの友人・知人を探す」「専門家（旅行会社・研究者）に聞く」「放送局や新聞社に聞く」「実際に旅行に行く」などが挙げられた。1998年グループからは上記に加えて「インターネットの掲示板で聞く」「自分のホームページに写真を掲載して答えを募集する」「知人に（写真を添付した）メールを同報する」「懸賞金をつけてインターネットの掲示板に出す」などのアイデアも出た。図4は、2つの1988年グループのうち1つの発表資料である。



図4. WS3のアウトプット例（1988年グループ）

表 4. 事後 WS 評価の結果 (n=16)

	とても思う + まあまあ思う (%)
楽しかった	94
内容に満足した	94
色々話すことができた	94
続きがあれば、またやりたい	88
プラットフォームについて自分で考えたい	88
見方が変わった気がする	81

3.2.5 WS 後の質問紙調査

参加者には、WS 実施前・実施後にそれぞれオンラインでの質問紙調査を実施した。

まず WS の感想は表 4 の通りで、特に「プラットフォームについて自分で考えたい」が 88%、「見方が変わった気がする」が 81% と、多数がプラットフォームに対して何らかの気づきを得た自覚があることがわかる。

WS の必要度を問う設問では、「このようなワークショップは必要だ」が 93% となり、その理由を問う自由記述では、以下のような回答が見られた（原文ママ）。

- 教育現場でプラットフォームの功罪を若い人たちに考えてもらうことは、とても価値があり、是非広まってほしい

- 自分が生きていない時代背景やメディア環境について、詳しく知ることができる機会はなかなか無い
- 昔の時代背景や情報を得るための行動と今を比較して、現代を再定義しなおすことは必要だ
- Google や amason が支配的なプラットフォームを持っている中、物事がそれに頼り切っているのか考えることが多い

これら一連の WS を通じて、検索エンジンというメディア・インフラそのものの日常性に気づき、そのオルタナティブを構想する視座を得るという目的に対し一定の到達がみられたと考えられる。

（神谷 説子・宇田川 敦史）

3.3 T3: もし Apple がなかったら

WS 「Media Landscape Without Apple 2019」（図 5）は、メディア・インフラのリテラシーとして今ここにはないメディア環境を想像する、すなわち「オルタナティブなメディア・インフラのあり方を想像できる（T3）」ことを目的に企画・デザインされた。ここまでに紹介した WS と比べて、さらに本格的で時間もかかり、

参加者に負担がかかるプログラムだった。WS では、冒頭に水越より課題の説明があった。

2007 年に Apple がなくなり、iPhone が発売されなかったとします。

そうなったとき、2019 年のメディア環境はどうなっているのでしょうか。



図 5. WS 記録動画より

そのシナリオを描き、5分程度のスライドショーにまとめて発表してください。

水越は、シナリオは「バラ色の未来ではなくリアルの世界を描く」こと、そのためには参加者の「共創」が重要であることを強調した。社

会科学における社会の一般的な区分に従い「行政・公共」「生活・文化」「産業・ビジネス」の3チームに分かれてグループワークを重ね、その領域ごとにオルタナティブなメディア環境のシナリオを構想することが目標だった。

3.3.1 WS 概要

本WSは、2015年に実施された「Wearable 2015: Media Landscape Without Apple」の経験を基にデザインされたものである⁴。今回は、

WSの記録体制（映像、音声、インタビュー、アンケートなど）を整え、事後分析を詳細に行なった。

スケジュール：土日 を 5 日間確保

本WSは5日間をかけて行なう大掛かりな内容である（表5参照）。WSのキックオフとして目的と実施概要の説明、レクチャー、参加者の顔合わせを土曜日の午後13時から17時まで半日をかけて行なった（Day 1）。次にグルー

プワークの1回目を土日2日間、10時30分から17時まで実施した（Day 2、3）。そして2週間のインターバルをあけて2回目のグループワークを、再び土日2日間、10時30分から17時まで行なった（Day 4、5）。

表 5. WS 実施概要（スケジュール）

日程	開催日時	場所	概要
Day 1	2019年6月29日（土） 13時-17時	福武ホール 第1会議室	・オリエンテーション（水越伸：東京大学教授） ・モバイル・メディアの歴史（飯田豊：立命館大学准教授） ・災害とスマートフォン（関谷直也：東京大学准教授） ・スマホ最適化の10年（宇田川敦史：東京大学博士課程） ・ワークショップメンバー顔合わせ
Day 2	2019年7月6日（土） 10時30分－17時	工学部2号館 9階92B	グループ作業と発表・議論
Day 3	2019年7月7日（日） 10時30分－17時	工学部2号館 9階92B	グループ作業と発表・議論
* チームによって適宜打ち合わせなど			
Day 4	2019年7月27日（土） 10時30分－17時	工学部2号館 9階92B	グループ作業と発表・議論
Day 5	2019年7月28日（日） 10時30分－17時	工学部2号館 9階92B	グループ作業と最終発表・議論

参加者：老若男女、文系・理系、学生・社会人の多様性

グループワークで活発な議論を行なうため、老若男女、文系・理系、学生・社会人が混在するように4名から5名でチームを編成した。今回のWSには表6にあるように、東京大学大学

院修士課程5名、同社会人博士課程1名、情報学環教育部社会人履修生2名、行政官庁1名、一般企業3名の様々なバックグラウンドを持つ人材が参加した。

表 6. ワークショップ実施概要（参加者）

チーム名	人数	学生 (内社会人)	社会人	男性	女性	20代	30代	40代
行政・公共	4	3（2）	1	1	3	1	2	1
生活・文化	5	3	2	3	2	4	1	-
産業・ビジネス	4	2（1）	1	2	2	3	1	-

プログラム：共創でアイデアを発酵させる

Day 1：レクチャー

本WSでは参加者に共通の知見と議論の手がかりを与えるために、事前に3人の専門家によるレクチャーを行なった。飯田豊（立命館大学）の「モバイル・メディアの歴史」は、モバイル・メディア機器の発展史、コミュニケーションの変化に着目した社会史、そして技術の進化と日

常社会の関係を技術史の視座から説明した。関谷直也（東京大学）の「災害とスマートフォン」は、2017年九州北部豪雨における被災者のTwitterの拡散と救助の実態の事例から、災害時のスマートフォンやソーシャル・メディアの活用には、新たなMLが求められていることを

示した⁵。宇田川敦史の「スマホ最適化の10年」では、スマートフォンのユーザーインターフェイスの変化を Apple の世界観が主導し、Google

に対応するウェブ構造がユーザーエクスペリエンスの理想形となるなど、プラットフォームの生態系が及ぼす影響について指摘した。

Day 2、3、4、5：WS

WS は土日2日間ずつを利用し、前半・後半の2回に分けて行なった。1日の基本プログラムは10時30分から17時まで昼食も含めて6時間30分とした。Day 2のオリエンテーションと連絡事項以外は、それぞれにシナリオ制作を進める自主性を尊重したプログラムである。グループワークのバラつきやシナリオの重なり、アイデアの行き詰まりを防ぐために、午後に進捗状況の共有と質疑の時間を設け、各チームが5～10分程度の発表を行ない、全員参加の質疑によってアイデアをまさに発酵させていった。このように毎回6時間近く行なわれたグループワークでは、一度始まると議論は途切れることなく、まるで尽きることのない湧き水のように、昼食時も常に誰かしらの発話が続くものであった（図6）。

「毎回思ったこと、普段の授業や研究室では分野が近い人が多いので、議論は進むが視点や知識が一緒に現実的なところがわかってしまい、つまらない。このWSでは、様々なバックグラウンドの人たちとの議論があった。そこで普段自分が見ている視点の狭さを思い知らされた。意見がぶつかることもあり、それがまた新鮮であった。教授とはぶつかっても言いにくいので回りくどく話したりする。ここではストレートに話せて相手がなにを言いたいのかもわかるので、理解の深まることも多くそれが良い経験となった。」（修士2年・男性20代）

本研究プロジェクトメンバーは、スペース（机・椅子）、ホワイトボード、電源、モニター、



図6. グループワークの様子



図7. グループワークの記録映像

プロジェクター、フェルトペン、カラーマーカー、付箋、模造紙などを準備した。また、昼食（弁当）と飲料、スナック菓子なども用意し、参加者が議論に集中できる環境を整えた。各チームのテーブルには、オンボードカメラ（コ

ダック SP360）を設置して、グループワークの記録として映像と音声を収録した。また、ロイロノートを利用した記録担当者も1名配置した（図7）。

最終発表：オルタナティブなメディア環境のシナリオ

各チームのシナリオは、5～10分のスライドショー（説明もPPTに音声録音）として構成してもらった。3チームのシナリオをおおまかに紹介すると次の通りである。

○行政・公共チーム「Suicaの可能性にかけていた」

スマートフォンは存在しないが、PCやすでにあったサービスの「アカウント」に着目してシナリオを作成した。2001年に導入されたSuicaが、エンターテインメントコンテンツとの接触も媒介するようなオルタナティブな発展を遂

げ、2019年にはSuicaのアカウントに蓄積された接触履歴、購買・決済情報、位置情報などをクラウド環境で管理する一大プラットフォームとなっている。

○生活・文化チーム「避難所情報共有プラットフォーム HINANJO」

スマートフォンが存在しないためにSNSの発達も未熟な世界では、PCや大型電子掲示板（ディスプレイ）がコミュニケーションの中心となる。2014年に首都圏直下型地震が発生したという想定の下、避難所にあるPCや大型ディスプ

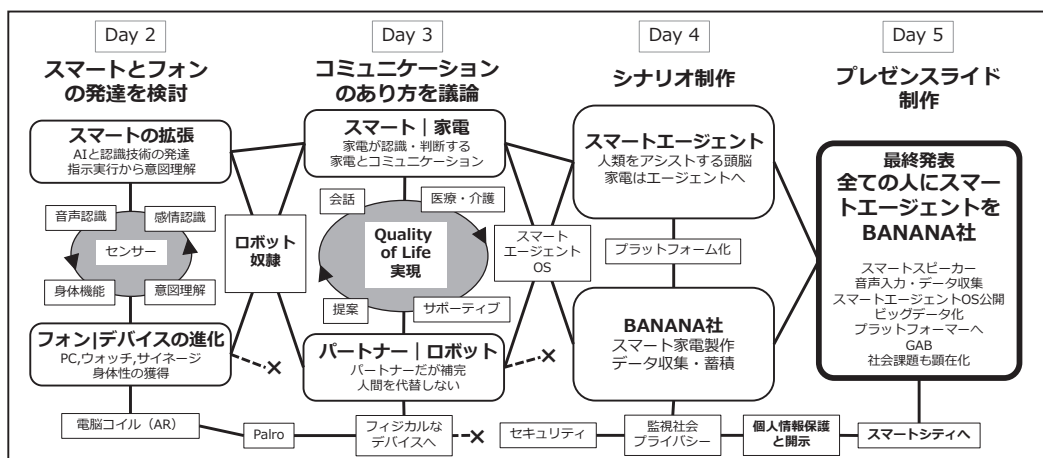


図 8. グループワークの推移 (産業・ビジネスチーム)

レイをつなぐソフトウェア「HINANJO」が活用され、地域住民の生活を支えるプラットフォームとなり、新たなコミュニティ形成につながっていく。

○産業・ビジネスチーム「すべての人にスマートエージェンツを：BANANA社」
Appleがなくなりスマートフォンが存在しない世界では、家電の音声認識技術を発展させ「スマート・エージェンツOS」を開発したBANANA社が、業界他社や異業種を巻き込んだプラットフォーム企業となり、Google、Amazonと並び「GAB」と称される存在となった。ここでは、個人情報の保護派と開示派の争いが社会問題となっている。

図 8 は、産業・ビジネスチームが行なったグループワークの推移を、ロイロノートと音声記録から筆者が再現したものである。前半 2 日間、スマート (AI・人工知能など技術開発) とフォン (デバイス) の進化をそれぞれコミュニケーションのあり方を含めて議論した。様々なアイデアの取捨選択を繰り返し、「スマート家電」と「パートナーロボット」をキーワードとして、技術とデバイスの考え方を煮詰めていった。後半 2 日間では、オルタナティブなメディア環境のリアリティ (人類をアシストするスマートエージェンツ・家電から出発したプラットフォーム企業 BANANA 社) を、グループ外の参加者のアドバイスも取り入れながらシナリオに落とし込む作業を行なっている。

3.3.2 WS の成果

メディア・インフラに対するリテラシーの醸成

WS 参加者に行なった事前・事後アンケート（「スマートフォンに対する意識」「プラットフォームに関する知識」）の結果によると、「スマートフォンに対する意識」では、事前と事後でスマートフォンがないと「生活に支障が出る」が減少し、「生活が不可能だ」「あまり支障がない」が増加するなど、スマートフォンに対する考え方の変化がみられた（図 9）。

また、参加者の「プラットフォームに関する知識」は、「よく知っている」が 16.7% から

33.3% に増加し、「聞いたことがない」は 0% になるなど、WS によって向上したことが示されている（図 10）。

以上のように本 WS でのグループワークを経て、参加者のメディア・インフラに対する知識の獲得と意識の変化が見受けられた。このことは、事後インタビューでも確認できる。

「いろいろ考えたなと思う。iPhone とはなんなんだろう、スマートフォンとはなんなんだろう

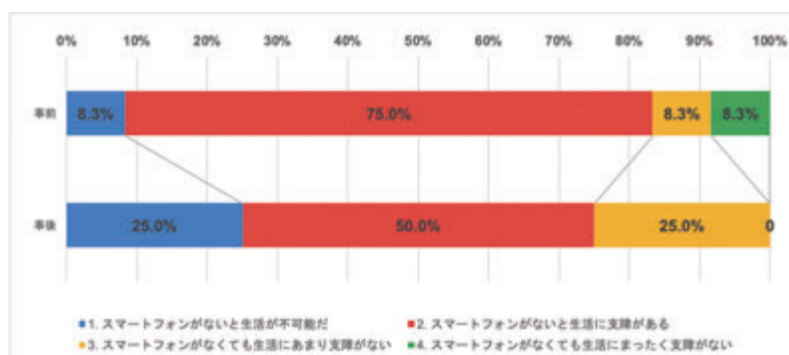


図 9. スマートフォンに対する意識の変化

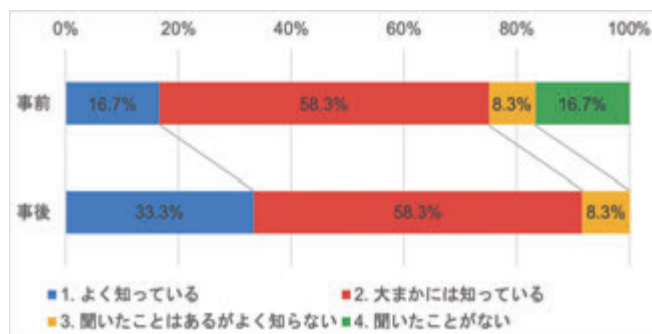


図 10. プラットフォームに関する知識の変化

う、Appleは我々の何を変えたのか、などこのWSに近いところから、あとはなんかプレゼン作ろうとか。役割分担してプレゼンつくるのは、今回映画つくるような感じで、みんなの担当分野が違って、いろいろつき合わせたりして、すごくクリエイティブな現場であった、いろいろな経験ができたということ。メディアということでは、普段全く考えないようなことを無茶苦茶考えた。想像力が試されたり、養われたりではないか。途中から思ったより直下型怖いという話をされていて、想像できていないんだあ我々、と思うと同時に、想像できていないことをどうやったら想像できるか、ということのヒントなるかもしれないと思った。」(修士2年・男性20代)

そして、T3の「オルタナティブなメディア・インフラのあり方を想像できる」という目的に対する本WSの成果は、次の発言が物語っている。

「このWSはよく考えたら、企業の人たちが会社にとっていいようなメディアの環境を作ってこ

うという状況になったのかなあって、このWSを経てほんやりと考えていたんですけど。そう思うと、このWSで問われていたことって、一番下にいる普通の人が一から自分たちにとってどういうメディア環境がいいのか、なんかこう、自分たちで考えるって結構、全く違ったメディア環境になるはずなんだよなって、いうのを感じて。今の状況は企業が作り上げた環境で、本当に下の、こういう私たちだったらどういうのを求めるのかって、それを一から考えようと思うと、改めてメディアのどういう機能を私たちが求めているのかを、もう一回考え直すっていうことだったのかなって、あまりうまく言えないですけど……。今もうWS終わってしまいましたけど、どういふものをメディアに求めたいのかなあっていうのをちゃんと振り返ってみたいなあっていう気がします。」(社会人・女性20代)

以上が、T3「Media Landscape Without Apple 2019」の概要である。なお、WSの成果物は後注に列記した⁶。

(勝野 正博)

4. おわりに

最後に今後の課題や計画と、次なる展望を示

しておきたい。

4.1 今後の課題

まず、本研究プロジェクトの今後の課題はつぎのとおりである。

(1) 当初4段階に分けて想定していた学習プログラムを、段階的なものではなく、

WSのかたち、タイプの違いとしてとらえなおした。そのうえで2018年度以降約1年をかけて、T1からT3までの3つをパイロット研究として実施した。まずはそれぞれについての詳細な

結果分析を行ない、その成果を公開していく必要がある。

今後はこれら3つの学習プログラムを繰り返し実践して、よりよいものに発展させる必要がある。同時に、それらの延長上にありうるT4のWS型学習プログラムをデザインし、実践する必要がある。またT1からT4までの学習プログラムの切りそろえ方を再検討していく必要がある。場合によればT4は、この研究プロジェ

4.2 今後の展望

最後に本研究プロジェクトの今後の展望を2点、記しておきたい。

(1) まず、ロボット×AIリテラシーへの取り組みである。本研究で用いた諸概念を精査し、理論的深化をはかる際には、近年急速にロボットやAIが社会に迫り出してきていることを考慮しなければならないと考えている(Sakura, 2018)。

Marshall McLuhan (1964 = 1987) は、メディアを人間の身体機能や精神を拡張するためのモノやコトと考えていた。耳の延長が電話であり、眼の延長が千里眼、すなわちテレビジョンだとした。耳や眼といった身体の部分を超えて人間全体を拡張するとなれば、それはロボットということになる。電話やテレビのリテラシーがあるのであれば、ロボット・リテラシーがあるのは必然だろう。我々がロボットとどのように付き合うのか、ロボットのメカニズムやコミュニケーションをいかに批判的にとらえるか、そのうえでいかなるかたちでロボットと共生していくか。このことに取り組んでいく必要がある。

クトの次の段階において進めた方がいいかもしれない、そのことを含めて検討していきたい。

(2) 本研究における生態系、プラットフォーム、インフラストラクチャーなどの諸概念は今後、理論的に深化をはかるべきだろう。そのことを踏まえ、2020年度はインフラ・リテラシーの理論と学習プログラムを国際的なMLの研究ネットワークの中で発表していく予定である。

一方のAIはロボットのようなものや機械の系統ではなく、プログラミングやコンピュータ科学の中から発展してきた。本研究プロジェクトの観点からは、AIはiPhoneのSiriやソフトバンクのPepperなどとして、人間のようなもの、生き物のようなものとして社会に姿を現しつつあることに注目したい。すなわちロボットはAIを組み込むことでロボットとしてあり、AIは人間や生き物のようなインターフェイス、パーソナリティを持つことで社会的に存在するようになってきているのだ。

ロボット・リテラシーはAIリテラシーであり、さしあたり両者を複合した「ロボット×AIリテラシー」という領域が想定される。AIは今日のメディア・インフラを駆動するエンジンそのものであり、逆にメディア・インフラなしには存在し得ない。ロボット×AIリテラシーはインフラ・リテラシーや、テキスト分析、メディア表現のリテラシーなどとともに、ML全体の重要な一部をなすものとして位置づけられるはずである。

(2) 本研究では学校教育ではなく、大学以上の高等教育、企業人などの再教育、生涯学習、地域社会の住民を対象とした成人教育などを対象として想定してきた。

それは、学校教育では「情報」という科目が存在しプログラミング教育などで一定の教育実践がすでに行なわれていること、インフラ・リテラシーがテキスト・リテラシーなどにくらべてそれなりの社会経験や知識を必要とすることなどの理由にもよっていた。しかし少子高齢化、地域社会の衰退などの社会的趨勢と、ネット上の炎上、フェイクニュース、いわゆるネット右派の存在がもたらす諸問題などを考える

と、以前にも増して一般の成人向け ML の必要性が高まってきている。

冒頭で述べたプラットフォーム協同組合主義(PC)の動きとも呼応するかたちで、今後は、地方自治体の生涯学習活動だけではなく、日本各地の協同組合の組合員らを対象としてパイロット実践を行ないつつ、成人向け教育プログラムの開発を進めていく。同時に組合員を対象にしたインフラ・リテラシーなどに関する意識調査も実施し、教育プログラムの効果を検証していく予定である。

(水越 伸)

研究助成

本研究は JSPS 科研費 JP18H03343「メディア・インフラに対する批判的理解の育成を促すリテラシー研究の体系的構築」(研究代表者：水越伸)の助成を受けた。

註

- ¹ Google 利用規約 <https://policies.google.com/terms?hl=ja> (2019 年 1 月 17 日最終取得)
- ² Google プライバシーポリシー <https://policies.google.com/privacy?hl=ja> (2019 年 1 月 17 日最終取得)
- ³ 個人情報保護委員会「個人情報保護法 いわゆる 3 年ごと見直し 制度改正大綱」(2019 年 12 月 13 日)、公正取引委員会「デジタル・プラットフォーム事業者と個人情報等を提供する消費者との取引における優越的地位の濫用に関する独占禁止法上の考え方」(2019 年 12 月 17 日)、総務省情報通信審議会「電気通信事業分野における競争ルール等の包括的検証 最終答申」(2019 年 12 月 17 日)が公表されている。
- ⁴ この WS は、2014 年度下半期に株式会社博報堂 DY メディアパートナーズメディア環境研究所と水越ら東京大学大学院情報学環のあいだで行なわれた共同研究「ウェアラブル・メディアの社会的デザインに関する研究」において生み出された(水越・飯田・劉, 2018:234-238)。
- ⁵ 2017 年九州北部豪雨では、被災者が Twitter で発信した救助要請のツイートは 224 件あり、推計 4230 万人の利用者に届いたが、実際に警察などへの通報は 4 件しか確認できなかったという。朝日新聞デジタル 2017 年 10 月 5 日『ツイッター「救助要請」、通報結びつかず 九州北部豪雨』<https://www.asahi.com/articles/ASKB45TBXKB4TIPE027.html> (2020 年 1 月 13 日最終取得)
- ⁶ WS「Media Landscape Without Apple 2019」の主な成果物は以下の通り。
 - ・最終発表シナリオ(音声付 PPT スライド×3 チーム)
 - ・WS 全工程記録映像(サシミメディアラボ)
 - ・グループワーク映像・音声: コダック SP360・オンボードカメラ
 - ・ロイロノートによるグループワーク観察記録
 - ・事前事後アンケート
 - ・事後半構造化インタビュー(WS 終了後と約 1-2 ヶ月後の 2 回)
 - ・WS 概要説明動画 2 タイプ(20 分・5 分、英語字幕付き)

参考文献

- Dean, J. (2002) *Publicity's Secret: How Technoculture Capitalizes on Democracy*. Cornell University Press
- Dean, J. (2010) *Blog Theory: Feedback and Capture in the Circuits of Drive*. Polity Press
- Galloway, A.R. (2004 = 2017) *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. MIT Press. (北野圭介 (訳) 『プロトコル——脱中心化以後のコントロールはいかに作動するのか』人文書院)
- 勝野正博 (2019) 『プライバシーポリシーの歴史の変遷——生活者と事業者のコミュニケーションに関するメディア論』東京大学大学院学際情報学府修士学位論文
- 伊藤守 (編) (2019) 『コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求』東京大学出版会
- 伊藤守 (2019) 「デジタルメディア環境の生態系と言説空間の変容」伊藤守 (編) (2019) 『コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求』3-34. 東京大学出版会
- Lessig, L. (2006 = 2007) *CODE Version 2.0*. Basic Books. (山形浩生 (訳) 『CODE Version 2.0』翔泳社)
- McLuhan, M. (1964 = 1987) *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill Book Company. (栗原裕・河本仲聖 (訳) 『メディア論——人間の拡張の諸相』みすず書房)
- 水越伸 (2014) 『改訂版 21 世紀メディア論』一般財団法人放送大学教育振興会
- 水越伸・飯田豊・劉雪雁 (2018) 『メディア論』一般財団法人放送大学教育振興会
- 水嶋一憲 (2019) 「コミュニケーション資本主義における個人と集団の変容」伊藤守 (編) (2019) 『コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求』35-60. 東京大学出版会
- Pariser, E. (2011 = 2012) *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin Press. (井口耕二 (訳) 『閉じこもるインターネット——グーグル・パーソナライズ・民主主義』早川書房)
- Sakura, O. (2018) *De-contextualizing the Relationship between People and AI/robots* (「人と AI / ロボットの関係を、一度脱臼させよう」英日併記) 『5: Designing Media Ecology』9th issue. 18-27.
- 宇田川教史 (2019) 「検索エンジン・ランキングのメディア史——パソコン雑誌における検索エンジン表象の分析」『マス・コミュニケーション研究』(94). 131-149.



水越 伸 (みずこし・しん、担当：1章・4章)

[生年月] 1963年3月
[出身大学または最終学歴] 東京大学大学院社会学研究科博士課程中退
[専攻領域] メディア論、メディア・リテラシー
[主たる著書・論文]
『メディア論』放送大学教育振興会、2018年
『改訂版 21世紀メディア論』放送大学教育振興会、2014年他
[所属] 東京大学大学院情報学環
[所属学会] 日本マス・コミュニケーション学会、International Communication Association 他



宇田川 敦史 (うだがわ・あつし、担当：2章 (2.1, 2.2)・3章 (3.2))

[生年月] 1977年9月
[出身大学または最終学歴] 東京大学大学院学際情報学府修士課程修了
[専攻領域] メディア論、メディア・リテラシー
[主たる著書・論文]
「検索エンジン・ランキングのメディア史——パソコン雑誌における検索エンジン表象の分析」『マス・コミュニケーション研究』(94) 131-149、2019年
[所属] 東京大学大学院学際情報学府博士課程
[所属学会] 日本マス・コミュニケーション学会、社会情報学会、日本教育メディア学会



勝野 正博 (かつの・まさひろ、担当：2章 (2.3)・3章 (3.3))

[生年月] 1959年10月
[出身大学または最終学歴] 東京大学大学院学際情報学府修士課程修了
[専攻領域] メディア論、メディア・リテラシー、広告
[所属] 東京大学大学院学際情報学府博士課程
[所属学会] 日本マス・コミュニケーション学会、日本広告学会



神谷 説子 (かみや・せつこ、担当：3章 (3.1, 3.2))

[生年月] 1973年4月
[出身大学または最終学歴] 東京大学大学院学際情報学府修士課程修了
[専攻領域] メディア論、メディア・リテラシー、ジャーナリズム
[主たる著書・論文]
“The Media in Decay: The Asahi Shimbun Fiasco and the Anti-Asahi Hysteria” 『5: Designing Media Ecology』(03) 76-84、2015年
『世界の裁判員——14か国イラスト法廷ガイド』、共著、日本評論社、2009年
[所属] 東京大学大学院学際情報学府博士課程
[所属学会] 日本マス・コミュニケーション学会、日本教育メディア学会、法と教育学会

A New Literacy for Media Infrastructure: Theoretical Examination and Learning Program Development

Shin Mizukoshi*, Atsushi Udagawa**, Masahiro Katsuno** and Setsuko Kamiya**

This paper reports the progress of an ongoing 3-year project titled “A New Literacy for Media Infrastructure,” which aims to establish a new media theory and design educational workshop programs to develop new media literacy in the age of digital media.

Existing approaches to media literacy which originated in the age of mass media primarily focus on the “text” or the content that people see and read. However, in the age of “communicative capitalism” when people have access to all kinds of media via digital platforms and services provided by companies such as Google, Apple, Facebook, and Amazon (GAFA) , it is crucial to develop a new media literacy for the media infrastructure as GAFA’s structure, function and design characteristics control the content of people’s communication. But this has yet to be achieved.

Against this backdrop, this project aims to establish new media literacy that nurtures critical thinking toward media infrastructure not only from technological aspects but also from political, economic, and cultural perspectives. This paper provides a mid-term overview of our research activities that include interviewing those related to the field, holding international seminars as well as conducting experimental workshop events using the workshop programs that we have designed during this time. The project is supported by JSPS KAKENHI Grant-in-Aid for Scientific Research (B) from 2018 to 2020.

*Professor, Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo **Ph.D Student, Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, The University of Tokyo

Key Words : Digital Platform, Media Infra, Communicative Capitalism, Platform Cooperativism, Media Literacy, Infra Literacy, Workshop, Media Studies.

コミュニティ・メディアをめぐる実践研究の地平

—民衆芸術・デザイン・地域社会をキーワードに—

A New Perspective of Practice-based Research for Community Media:
With Folk Art, Design and Local Society as Keywords

鳥海 希世子*

Kiyoko Toriumi

1. はじめに

「コミュニティ・メディア」とは、コミュニティを基盤に営まれるメディア表現活動を指し、その営みの中心は基本的に一般市民、アマチュアの人びとである。日本の歴史においては戦後以降のミニコミ誌、ケーブルテレビ局の自主放送やパブリックアクセス番組、コミュニティラジオ、さらにはインターネット上の放送局や、ソーシャルメディアを活用した発信活動や情報共有まで幅広くその対象とされる。近年では地震や豪雨など、度重なる自然災害時における役割の再評価から、その活動が取り上げられることも多い（松本、2016；災害とコミュニティラジオ研究会、2014 など）。

このようなコミュニティ・メディアに対する先行研究は、一般の人びとの日常に根ざした市民運動、地域活性化や再生を目指すまちづくりからメディア・リテラシーなどの教育活動まで、幅広いメディア表現の営みをその対象としてきた。研究が盛り上がりを見せる1990年代

以降、各地の事例に基づく調査研究がその多くを占めるのには、こうした対象の多様性が示されている。しかし一方で、それらの研究は各地の活動を詳らかに把握することには成功してきたものの、コミュニティ・メディアという営み全体を俯瞰的にとらえることには到達できないでいる。また、理論研究や歴史研究においても、その多様性は十分に体系化されていない。

本稿の目的は、まずコミュニティ・メディアをめぐる先行研究を俯瞰的に整理すること。そのうえで、新たな方法論としての「実践研究」について提案することである。具体的には、次章にて先行研究における視座の特徴をアクティビズム、ローカリズム、アマチュアリズムという3つの視点に分類し、十分な接続がおこなわれてこなかったアマチュアリズムの領域を補強するものとして、「民衆芸術」の思想と実践について考察する。次に、それら3つの先行研究の視座もふまえつつ、これまでの調査や理論、

* 東京大学大学院情報学環

キーワード：コミュニティ・メディア、民衆芸術、デザイン、地域社会、実践研究

歴史をベースとした研究から、実践をベースとした研究のありようについて提案する。それは、コミュニティ・メディアにおける「活動のプロセス」をモデル化した「デザイン」の視座

である。最後にそのデザインの枠組みを示したうえで、本論文の成果と課題について総括する。

2. コミュニティ・メディアをめぐる3つの視点

2.1 用語の変遷

コミュニティ・メディアは、これまでメディアやコミュニケーション研究を中心に、社会学や政治学、カルチュラル・スタディーズ、メディア教育や地域研究、コミュニティ組織や政策論など、幅広い分野において論じられてきた。ことメディア研究やコミュニケーション研究において「コミュニティ・メディア」という用語は2000年代半ばから国内外で広く用いられているが、その起源は一般に1960年代から70年代にかけての市民運動の時代に求められてきた。ここで、その歴史を少しだけ振り返っておきたい。

1960年代、世界で初めて誕生したラジオの海賊放送は、1960年に北海上からオランダに向けて放送を開始した「ラジオ・ベロニカ」とされている。1964年には、英国でもイングランド東部のフェリックストール沖から「ラジオ・カロライン」が放送を開始。これら非合法のラジオ局は、ポピュラー音楽番組を中心に若者から絶大な人気を博した。政府は取り締まりに動くが、それらはいたちごっこに終わる。その後、英国の初期人気海賊ラジオパーソナリティは英国放送協会（BBC）に引き抜かれて活躍し、一方イタリアでは1976年に電波の届く距離と聴衆者数を限定したうえで、誰でも放送

局を開設することのできる「自由ラジオ」が登場。合法化の流れはフランスやドイツ、米国にも及んでいった。

パリで五月革命が起こる1968年の前年、SONYはPortapakという、その後の携帯型ビデオカメラの代表格となる製品を発売する。ビデオカメラとテープレコーダーのセットからなるPortapakは、それらを1人でも持ち運ぶことができた。外での撮影には重い機材を運ぶのに複数の人手が必要だった時代、Portapakは革新的なメディアとしてプロフェッショナルだけでなく、アマチュアにも普及。機動性が高く、まさしくストリートで撮影をおこなうには最適の最先端技術だった。こうしたメディア技術の進化とも相まって、アクティビストやアーティスト、一般市民によるビデオ制作も活発化、多様な映像作品が作られるようになっていく。

米国では1971年、ボストンの公共放送局WGBHが、平日の毎21時というプライムタイムに市民による企画・制作番組である『キャッチ44』を始めている。ケーブルテレビ網が全土をめぐる米国では翌1972年、放送への市民参加の仕組みとして、アクセスチャンネルの制度化に踏みきる。このチャンネルでは、一定のルールに従い、一般市民が自主的に企画・制作

した番組の放送がおこなわれた。この制度はケーブルテレビを基盤とした「パブリックアクセス」として、欧州や東アジア諸国などの国々に広まっていく（津田・平塚, 2006）。

ここでコミュニティ・メディア史の起源の語られ方の特徴として、次の2つを指摘したい。ひとつには、それが主にラジオやテレビという「放送に対する市民参加」という意味合いを強く帯びて位置づけられてきたこと。そしてもうひとつには、グローバルにつながる大きな「社会・市民運動との関係性」のなかでその営みがとらえられてきたことである。

これらのうち特に後者については、現代のコミュニティ・メディア研究にも引き継がれる特

徴だ。ソーシャルメディアの普及以降、例えば2010年代前半のオキュパイ・ウォール・ストリートに代表される経済や労働問題、2020年現在のエクステンション・リベリオンに代表されるような環境問題など、グローバル化するさまざまなデモや抗議活動の運動は、ストリートとネットワーク上を行き交う新たなコミュニティ・メディアとしてとらえられている（Coban, 2015）。

コミュニティ・メディア研究の現在を考えるためにも、ここで改めて「コミュニティ・メディア」という用語の位置づけについて確認しておこう。なぜなら、コミュニティ・メディアを「コミュニティを基盤に営まれるメディア表現活

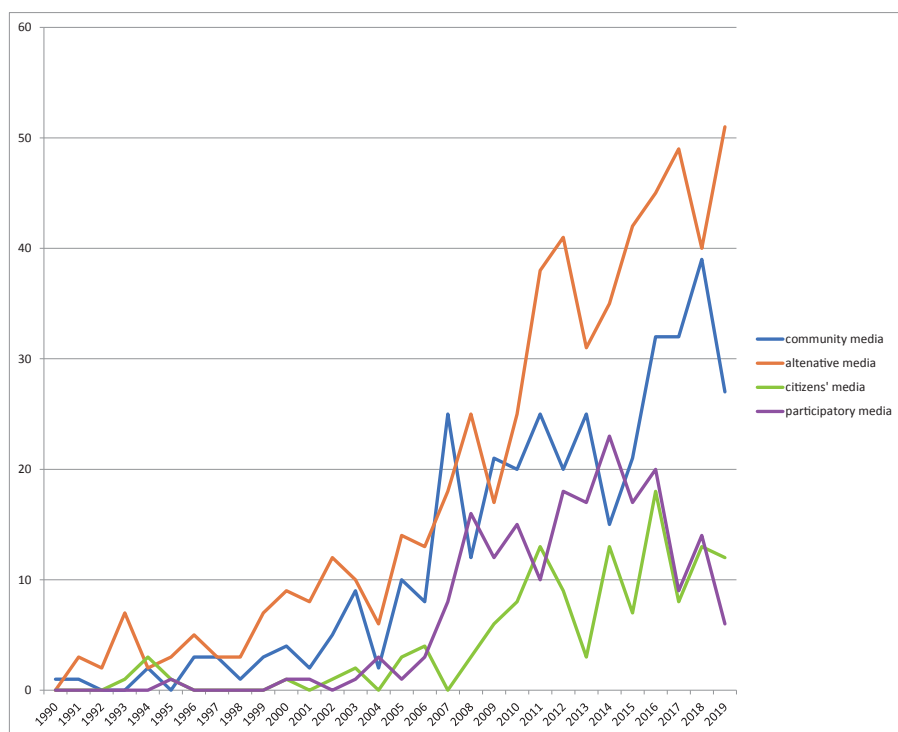


図 2.1.1 コミュニティ・メディア研究における用語の変遷（英語文献）

動」と広くとらえた場合、それらを対象に取り組まれてきた先行研究は、その他にも実にさまざまな呼び名を用いてきたからである。例えば、オルタナティブ・メディア、市民メディア、ラディカル・メディア、アンダーグラウンド・メディア、民衆メディア、インディペンデント・メディア、草の根メディア、参加型メディア等々である。

図 2.1.1 と図 2.1.2 は、これらのうち特に多用されるコミュニティ・メディア、オルタナティブ・メディア、市民メディア、参加型メディアについて、書籍・学術論文・専門誌等のタイトルに登場した回数の 1990 年から 2019 年までの変遷を示している。図 2.1.1 は、主に英語で書

かれた研究を、図 2.1.2 は日本語で書かれたものについてのグラフである¹⁾。

検索したサイトや方法が厳密には異なるため、これらの図は先行研究の動向を大まかに掴むための目安にすぎない。しかし、ここでは 2 つの図から 3 つのことを指摘しておこうと思う。

1 つ目に、2000 年代半ば以降徐々に存在感を増す community media に対し、英語で書かれる研究において依然として最も用いられるのは alternative media であることだ。alternative media という言葉には、1960 年代後半以降、国や地域で支配的であったり、主流であるメディアに対して「もうひとつの・また別の

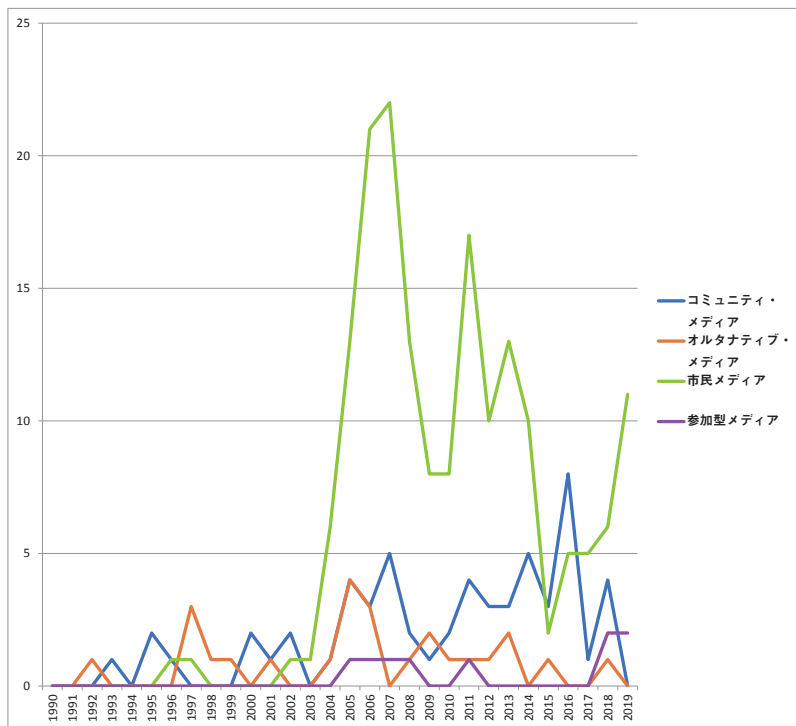


図 2.1.2 コミュニティ・メディア研究における用語の変遷（日本語文献）

(alternative)」という対抗の意識が込められてきた。言い換えれば、alternative media は常に主流メディア（特に商業資本や、権力の象徴としてのマスメディア）の対概念として意識され、使用されてきたのである。2000 年代後半以降、その 2 項対立的な図式によって現代のメディア状況を論じることへの限界が指摘されているが（Kenix, 2011 など）、ソーシャルメディアの普及を背景に Alternative Media 研究は今なお拡大していることが分かる²。

2 つ目に、community media は 2000 年以降に増え始め、今後も増加することが予想されることである。ここでの「community」には、オンラインのそれではなく、地域的なコミュニティや、物理的「場」への問いかけが含意されている。*Understanding Community Media* の編者であるハウリーは、「文化的な実践や伝統にとって、人びとのアイデンティティと場との関係性はとても密接である」（筆者訳）と指摘し、グローバリゼーションの時代における「場（place）」の再考を唱える（Howley, 2009：9）。経済や情報格差、移民、貧困、高齢化問題など

がグローバル化とともに広がり、コミュニティが分断されるなかで、現代における人びとの地域的・集合的な感覚、例えば所属意識や信頼性などは再考される必要があるだろう。増加する Community Media 研究の根底には、こうした問題意識が共有されている。

3 つ目に、一方で日本における研究では「オルタナティブ・メディア」の使用は非常に限定的であり、突出して用いられてきたのは「市民メディア」、その次に「コミュニティ・メディア」であることである。2004 年、日本では全国的な活動の盛り上がりを受け「第 1 回市民メディア全国交流集会」が開催された。同年以降の「市民メディア」論文・記事の急増は、このメルクマールのイベントの影響を少なからず受けていると考えられる。図 2.1.2 では、2010 年代後半に「市民メディア」が上昇しているように見えるが、連載記事を考慮した場合、この上昇は必ずしも研究の増加を表しているわけではない。いずれにしても、用語の変遷からは、日本での研究が英語による研究とは比較的独立したかたちで進められてきたことが見てとれる³。

2.2 アクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズム

コミュニティ・メディアに対する先行研究をやや大雑把ではあるが整理すると、私はそこに有機的に関連しあう次の 3 つの視点がみられると考えている。すなわち、1 つ目には、その起源の特徴に見られたような、メディアを活用した市民運動として、社会改革の思想と共鳴する「アクティビズム」の視点である。そして 2 つ目には、地域活性化や再生、多文化共生などの取り組みと結びつけられ、特定の地域社会を主

な対象とする「ローカリズム」の視点。そして 3 つ目には、テクノロジーに対するマニアックな関心や、趣味や日常的慣習としてのアートや表現をめぐる「アマチュアリズム」の視点である（図 2.2.1）。

1 つ目のアクティビズムは、前述のオルタナティブ・メディア研究や社会運動論、または、市民ジャーナリズム論のなかに特にみることができる。具体的なオルタナティブ・メディアに

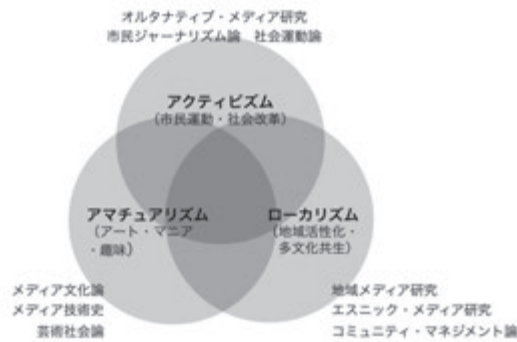


図 2.2.1 コミュニティ・メディア研究をめぐる視点①

は、湾岸戦争の際に米国の主流メディアがこぞって賛同するなか、パブリックアクセス番組を通して反戦運動のようすを放送した「ペーパータイガー TV」や、東京電力福島第一原発事故以降、「東電テレビ会議映像」を編集し⁴、市民とともに震災と事故、日々の記録をとり続ける「Our Planet TV」などが思い起こされる。アクティビズムの視点が重視するのは、優れたオルタナティブ・メディアが発信するジャーナリズム運動であり、その実践をもって提起される強かな批判精神である⁵。

2つ目のローカリズムは、特にコミュニティ・メディアを含む地域メディア研究やエスニック・メディア研究、またコミュニティ・マネジメント論のなかにみられる視点である。非営利組織として運営されることの多いコミュニティ・メディアには、有償の運営スタッフからボランティア、アーティストやジャーナリストまで、多様な人びとが関わる。これまでの調査研究の多くは、こうした「人」に着目し、運営の実態をレポートしてきた。また運営の観点か

らは、自治体や学校、美術館や他のコミュニティ組織などとの連携のありようも照射される。ローカリズムとは、地域社会の歴史文化やそれらを構成するさまざまな主体とのダイナミックな関係性のなかにコミュニティ・メディアのあり方をとらえる視座である。

1960年代後半から70年代にかけてカナダでは、国立映画委員会によって「変革への挑戦」プロジェクトが進められた。いち早く携帯型ビデオカメラを取り入れ、ドキュメンタリー映像の制作を通して地域住民のあいだに対話を生み出そうと試みた、参加型プロジェクトのパイオニアとして知られている (Waugh, Baker & Winton, 2010)。多民族社会におけるコミュニケーションを支え、エンパワーメントすることを目指した点ではローカルなアクティビズムの要素を有する事例といえる。ただし、ここでは上映会を通して地域コミュニティの課題を共有し、行動に結びつけることを試みた点で、ローカリズムの視pointsの強い実践として示しておきたい。

一方で日本では、初めて独自のパブリックアクセスチャンネルを設けた鳥取県の「中海テレビ」や、阪神淡路大震災を契機に設立された多言語ラジオ局「FM わいわい」など、地域の歴史やその文脈から誕生するコミュニティ・メディアの活躍が目立っている。そのルーツには、同人誌やミニコミ誌、1960年代に始まる難視聴地域のケーブルテレビを利用した自主放送などがあげられよう（児島・宮崎，1998）。このように日本のコミュニティ・メディアをふり返ると、歴史的にローカリズムの視点を生み出す素地が強いことが分かる。

Community Media 研究の広がりに見たように、グローバル化の進む現代社会において地域の様相は変容し、「ローカル」の見直しが始まっている。地域のさまざまな主体が連携し、コミュニケーション回路を見出そうとする試みは、コミュニティを再生しようとする世界各地の自治体やコミュニティ組織、アート・プロジェクトなどによっても取り組まれていよう。コミュニティ・メディアが連綿と受け継ぐこの「ローカリズム」の視点と実践は、文化や背景、意見の異なる人びとを媒介する知恵と技法の蓄積として、今後も再考される余地があると考えている。

最後に、アマチュアリズムの視点である。この視点は、コミュニティ・メディア研究のなかで最も論じられ難く、アクティビズムやローカリズムに比べて十分な議論が蓄積されていない領域である。

私はここで、「アマチュアリズム」に複数の意味を持たせている。1つ目は、芸術家だけでなくコミュニティとともに、もしくはコミュニ

ティが主体となって展開されるようなアート活動の要素である。2つ目は、カメラやオーディオ機器、かつてのパソコン通信などのメディアや情報技術をめぐるマニアックな関心やその活動の要素だ。3つ目に、日常的な趣味としての要素である。

1960年代のコミュニティ・アートについて論じた研究（Mckay, 2009）や、自由ラジオやアマチュア無線家に関する研究（粉川，1983）などの一部を除き、アマチュアリズムの視点を持つ多くの研究は、これまで十分にコミュニティ・メディア研究として位置づけられてこなかった。しかし、スマートフォンさえあれば画像加工も映像編集も、それらをソーシャルメディアに乗せて共有することも容易にできるようになった今、このアマチュアリズムの領域はますます広がっていくことが予想される。既におこなわれている研究との接続も含め、コミュニティ・メディア研究における位置づけや検討が求められていよう。

本節では、コミュニティ・メディアに対する先行研究をアクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズムの3つの視点に分けながら考察した。しかし当然ながら、これら3つの視点は完全に分離したものではなく、それぞれの研究によって割合を変えながら融合している場合の方がむしろ多い。市民ジャーナリズム論にもローカルな視点はあり、メディア技術史のなかにも運動の要素はある。しかし全体として指摘したいのは、他の2つに対して立ち後れている、アマチュアリズムをめぐる研究視座を補強していくことの必要性である。

3. 民衆芸術の思想と実践

3.1 「民芸」の創造に対する思想

私はかつて、コミュニティ・メディアを「コミュニティを基盤に営まれるメディア表現活動」ととらえたうえで、一般の人びとによる創作と学びに関する営みの系譜を日本、広くは東アジアの歴史のなかに求める試みをおこなった（鳥海，2013：71-105）。本章ではその試みのなかから、アマチュアリズムの視点のひとつとして、民衆芸術の思想と実践について論じていく。

コミュニティ・メディアにつながる一般の人びとによる創作と学びをめぐる歴史をふり返るために、私は日本における2つの時代区分に着目した。ひとつは、大正デモクラシーや社会主義の気運の高まりを背景に、農民芸術運動などが数多く起こされた1920年代。もうひとつは、戦後民主主義が広まるなか、生活記録運動や歌謡運動のほか、新たなサークル運動が全国的に開花した1950年代である。このなかから、本章では、1920年代に始まった柳宗悦らによる民芸運動について考察していきたい。

1926年、民芸運動は思想家の柳宗悦、陶芸家の浜田庄司、河井寛次郎らによって「日本民藝美術館設立趣意書」の発行によって開始された。柳らは、芸術を美術館や劇場にだけでなく、日常の暮らしのなかにもあるものとしてとらえた。なかでも日々使われる日用品には実用的な美しさがあり、それを「雑器の美」や「用の美」と呼び、無名の職人たちによる手仕事の技術を再評価する。

「民藝（以下、民芸）」とは、民衆的工芸の

略である。民芸運動は、当時の近代美術がもっていた権威性やプロフェッショナリズム、そして大量生産型の広がる物づくりのあり方に対抗した芸術社会運動であった。

私がこの運動に関心を持ったのは、それが新たな芸術のありようを提唱する単なる思想運動であったのではなく、国内外の地域社会におけるコミュニティ実践をともなっていたからである。そして、その実践では新たな「民芸」の協働的創造が目指されていた。すなわち、民芸とは職人や芸術家、地域住民らによるコミュニティによって生み出される、暮らしのなかの芸術とされていたのである。

コミュニティ・メディアが人びとの日常的な表現活動である場合、それは民芸の思想に照らせば、暮らしにおける民衆芸術的な営みとしてとらえることができる。哲学者の鶴見俊輔のいう、生活とも見え、芸術とも見える「限界芸術」と言ってもよい（鶴見，1967）。この民芸としてのコミュニティ・メディアを、では具体的な社会实践としてどのように枠組みづけることができるだろうか。そのヒントを探るため、民芸運動の思想から、その実践がどのようにとらえられていたのかをコミュニティ・メディアの営みに引きつけながらみてみたい。

図3.1.1は、1936年に柳宗悦が発表した「民芸の流行」（柳，1936）という論考をもとに、「民芸」の創造に対して必要な、柳の言葉を借りれば「精進すべき」活動について私が図としてまとめたものである。柳宗悦はこの論考のなかで

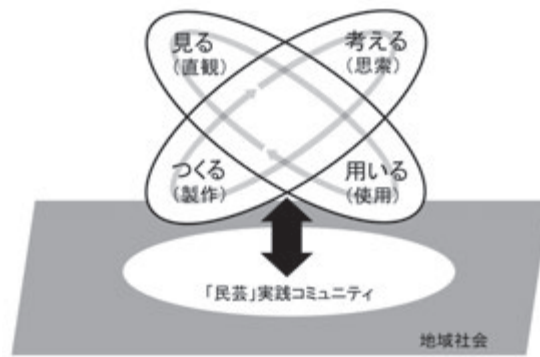


図 3.1.1 民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する枠組み

図を描いていない。そのため、これは私のコミュニティ・メディアへの関心に即して描いたものであり、「民芸」の創造だけでなく、コミュニティ・メディアの創造にも通じる枠組みとして位置づけている。そのため、タイトルは「民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する枠組み」としている。

「民芸の流行」は、民芸運動の立ち上げから10年、民芸品の蒐集や展示会、講演会や民藝館の設立などに各地を飛びまわるなかで、「民芸」という言葉の誤った広まりを感じた柳宗悦が、民芸とは何かについて改めて社会へ問いかける目的で書かれたものである。

柳は「民芸に対して精進すべき事柄」として、次の3つを主張する。すなわち、民芸を見ること・考えること・つくることである。「むづかしくいえば直観と思索と製作」だという（柳、1982：454）。この論考を書いたとき、柳の念頭にあったのは職人や作家などだったのかもしれない。しかし民芸運動は、民芸の創造には一般の人びとも参加し得ることを説いてきた。その

ためここに、「用の美」としてくり返し主張されてきた「用いること（使用）」を加えたいと思う。

すなわち、「見る（直観）・考える（思索）・つくる（製作）・用いる（使用）」という4つを、ここでは民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する4つの「活動」として位置づけることにする。これらの活動のうち「見ること（直観）」とは、普段使いの日用品として用いやすく、愛着を持って、価格も手頃なものを選び抜く、民芸に対する審美眼のこと。「用いる（使用）」とは、日々の生活のなかで実際に使われることを指している。「用の美」とは、いかに職人の高い技術によって生み出された優れた器でも、家の棚の奥でほこりをかぶっていては美しいとは言えない、日常において用いられてこそ成立する美しさであるとされていた。

民芸とは、これら4つの活動が相互に影響しあい、混ざり合うなかで創造されると考えられていた。そして4つの活動のうち、職人や芸術家には全てに関わりつつも、特に「考える・つ

くる」の役割を、一般の人びとには「見る・用いる」への参加を求め、これらの活動が実際に暮らしのなかで実践されることで、その美しさは高められると考えていた。

さらに民芸運動では、4つの活動を通して新たな「民芸」を創造するためには、それを実践する職人と地域住民、芸術家らによるコミュニティが必要であるとも考えていた。民芸運動の言葉を借りれば、職人を中心とした「ギルド」的な集団を各地に誕生させることが、「民芸」という思想と実践を国内外に広めていく戦略でもあったのである。図3.1.1では、それを「民芸」実践コミュニティ」と表している。

また、その「民芸」実践コミュニティ」は、「活動」から生まれるとともに、より広い「地域社会」の文脈のなかに位置づけられながら形成される。図3.1.1は、これら3つの位相、つまり「活動・民芸」実践コミュニティ・地域社会」から構成される。

少し早足で「民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する枠組み」について説明してしまったが、問題はここからである。ではこうした思想が、実際の「民芸」実践コミュニティに

どうつながり、新たな民芸の創造がおこなわれたのか。初期の民芸運動の過程をふり返ってみると、その思想や中心的「同人」と呼ばれる思想家や芸術家たちが、初めは各地域社会の習慣やしがらみのなかで苦戦するようすがわかってくる。「よそ者」である彼らに対して一体なにをやりたいのか、怪しいことをしているのではないかと噂がたち、近所から警戒され、土地の有力者から反発を受ける。美しい思想を語る一方で、その実践はそう容易には進まなかったのである。

次節では、民芸としての「益子焼」を例に、その具体例を考察する。しかしここで議論を先取りすれば、歴史を掘り起こして分かるのは、思想と運動の融合、もしくは「民芸」実践コミュニティの誕生を促すのは、民芸運動の同人たちというよりも、土地の歴史に染み込んだ作法や考え方にしばられず、新たな可能性をその思想に見出すことのできた地域の人びとであった、ということだ⁶。そうした地域の人びととのあいだに生み出される関係性こそが、その後の運動の広がりを促す素地となるのである。

3.2 「益子焼」をめぐる実践

栃木県の南東部に位置する芳賀郡益子町は、「益子焼」の産地として知られる日本有数の「やきものの里」である。湯のみや茶碗など、シンプルでありながら手作りの温もりがあり、かつ最近ではモダンなイメージを「益子焼」に持つ人もいるだろう。群馬県の横川駅(JR信越本線)の有名な駅弁「峠の釜めし」を思い起こす人もいるかもしれない。主に山地と丘陵地から成る

自然豊かな町であり、2019年の人口は約2万2000人。そこへ1966年から続く春と秋に実施される「陶器市」には、あわせて60万人もの人が集う。

この益子に1924年、民芸の思想を胸に移住したのが浜田庄司(1894～1978年)である。柳宗悦の相棒ともいえる運動の中心人物の一人であり、民芸としての「益子焼」誕生とその発

展の立役者として知られる陶芸家だ。1955年には、第1回重要無形文化財技術保持者（人間国宝）に富本憲吉（同じく民芸運動同人）らとともに認定され、1968年には文化勲章を受けた人物でもある。東京や沖縄、また海外へ赴く機会も多かったものの、1924年の移住から生涯にわたり益子に暮らし、作陶の拠点とした。

本節では、図3.1.1「民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する枠組み」にそって、益子における民芸運動をふり返る。ここで歴史の詳細にはふれないが、「民芸」としての益子焼が誕生するまでの過程において注目すべきポイントは、次の3点であると考えている。

1つ目は、益子での民芸運動における「活動」は、浜田庄司と若手陶工との交流から始まったことである。保守的な風土の残る益子において、浜田は異質な存在として迎えられた。現在の神奈川県川崎市生まれ、東京育ちの浜田には、益子の方言が伝わらない。また、益子の前には英国に住んでいた浜田庄司、その持ち物には見慣れぬ怪しい英語の文字が書かれていた。町の人びとが怪訝な目を向けることも想像ができよう。「浜田先生がはじめて益子へきた時は、人柄がわかんねえから、どうもきちげえ（間違い）みたいな人が毎日毎日歩いているって、町中で噂したもんだ」（清水，1973：27-28）と語るのは、当時の若手陶工の一人、見目喜一郎である。

この見目喜一郎、および佐久間藤太郎という当時20代の若手陶工こそ、その後、浜田庄司のつくるやきものや、蒐集された民芸品に魅せられ、民芸・益子焼の素地をつくっていく人物である。仕事を終えた夜から夜中にかけて浜田

と3人で集まっては、夜な夜な議論や試作を続けたという。浜田庄司が移住した頃の益子の窯業は、貧しく不安定な時代であった。見目や佐久間がここから出来あがった新作によって経済的な安定を得るまでに、浜田庄司との交流が始まってから、少なくとも10年の歳月が流れることになる。

見目と佐久間との議論において、浜田がどれほど民芸運動の思想について語ったかの詳細は明らかではない。しかし、ここでの3人の活動を図3.1.1に照らせば、それは「考える・つくる」の往復としてとらえることができる。一方で、見目喜一郎と佐久間藤太郎にとって浜田のつくるやきものや、国内外で蒐集された民芸品は、新作開発のうえでの参考であり見本、目標であったはずである。これらのモノに実際にふれることによって、自然と「見る」素養も身につけていったと考えられる。

2つ目は、見目や佐久間による新作の販売が少しずつ軌道に乗り始めた1930年代半ば以降、浜田によってより多くの職人たちを巻き込む「民芸」実践コミュニティづくりへの挑戦が実行されていたことである。ひとつは、1937年から翌年にかけて、益子の藍染業者や鍛冶屋、家具・木工師、荷鞆造り、竹籠・簾（すだれ）などの職人に声をかけ、何度か開催されていたもの。もうひとつは、戦後の1952年に「民芸」という言葉を店名に掲げた益子で初めての民芸販売店「民芸店ましこ」を開店する前に実施されていた、益子の複数の窯元との話し合いの場である⁷。

前者は、その後メンバーの招集や軍事徴用のために立ち消えになってしまったというが、浜

田は戦後にも同様の構想を持ち続けていたとされている（萬木，1997）。「民芸店ましこ」には開店当初、浜田が益子の窯元をめぐり、選ばれた商品のみが販売されていた。開店前に開いていたとされる話し合いの場では、「民芸店ましこ」を開店させるうえでの浜田なりの思想や戦略が共有されていたと考えられる。この店の位置づけ、商品を浜田がどのように選んでいるのか、各窯元がどのように関わるのか等である。

図 3.1.1 の枠組みに即していえば、これら「民芸」実践コミュニティの試みはどちらも複数の職人が集まり、共に「考える」場を目指していたといえる。見目・佐久間との活動と異なるのは、ここでの「つくる」には浜田は直接関与していないことだ。「民芸店ましこ」には、浜田庄司の作品は置かれていない。ただし、浜田が益子の窯元をめぐり、よいと思う品を「見る」（選んで店に並べる）行為は、集まった職人たちにも「民芸」とは何かを考えさせ、自らの「見る」や「つくる」素養へのふり返りを促したことだろう。

3つ目に、民芸・益子焼の動きが「地域社会」へ広まる流れには、より組織的な企てが影響していたことである。そのひとつに、1937 年、独立窯の後継者 12 名による「十二年会」という組織の結成があげられる。これは、益子の窯元たちが初めてつくった共同組織であった。見目喜一郎と佐久間藤太郎も、その 12 名に名を連ねている。

家族経営の小さな窯元が多い益子において、明治時代から彼ら・彼女らを苦しめていたものに「仲買人」という制度があった。当時の品物の流通経路は、窯元から仲買人、そこから東京

または他の地域の小売店、そして消費者に届くというもの。消費者の手に届く品物の値段は、窯元の卸値の約 5 割増しであったという。仲買人の多くは資産家で、窯元から品物を安く買い叩いては、資本のない窯元に資金を貸し付けることによって支配力を強めていたのである。

「十二年会」は、この「仲買人」へ対抗するために結成され、後に「益子陶器工業組合」へ、そして戦時中に政府の指針によって統制会社となり、仲買人の権力からついに開放されることになる。益子の窯業を長らく苦しめてきた「仲買人」制度に抗った「十二年会」は、組織や流通経路のあり方等、窯業を支える大きなしくみを改革する流れとなったのである。「十二年会」結成に始まるこの一連の歴史は、より広い益子の「地域社会」へと民芸運動が拡大する過程における、重要な流れのひとつと言えるだろう。

図 3.1.1 の枠組みは、柳宗悦の民芸の創造に対する思想を、コミュニティ・メディアの営みに結びつけつつ図式化したものであった。本節では「活動・「民芸」実践コミュニティ・地域社会」に即して益子での実践をふり返ったが、これをコミュニティ・メディア実践に対する枠組みとする場合の修正点も明らかになったと考えている。

特に「活動」に関しては変更を加える必要がある。「見る・考える・つくる・用いる」は、個別の活動要素として考えるためには役に立つが、全体の関係性をとらえる枠組みとしては難しい側面がある。浜田庄司や職人等、主体によって関わる要素やその構成が異なるためでもあるだろう。そのため、この「活動」については時間的な流れにそって当てはめられるかたちに更

新したい。「活動」から生まれる実践コミュニティや、地域社会への広がりを組み込むために

も、その方がコミュニティ・メディア実践に即していると考えている。

4. コミュニティ・メディアの実践研究

4.1 実践者としての研究者

日常的なツールとなったソーシャルメディア、また人工知能や AR（拡張現実）などの最先端技術やそれらを取り巻く社会状況は、今後私たちのコミュニケーション環境に変化をもたらすとされている。情報技術をめぐる問題は、いまやグローバル化する経済問題や政治問題とも直接的に結びつく。

そうしたなかで、コミュニティ・メディアに対するアクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズムという枠組みは、研究の視点としても実態としても、なおいっそうその境目が曖昧になっていくことが予想される。図 2.2.1 の3つの円は静止し、定まったサイズの内ではなく、時代や活動によって流動的に大きさを変えながら、互いに影響を及ぼし合うものとしてとらえた方がよいだろう。

先行研究においてもこれら3つの視点は混ざり合いながら、その方法論として活動を実態的にレポートする調査研究、アクティビズムの視点が多くみられる理論研究、また3つの視点それぞれにみられる歴史研究が用いられてきた。それらに対して、ここで提案するのは実践研究であり、そのデザインの視座である。益子の民芸運動にみたような、地域社会のなかで思想と実践との往復を試みるような視座といってもよい。境目の曖昧になるアクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズムの全体を俯瞰的に眺

めつつ、コミュニティ・メディアの新たなかたちを実践的・実験的に創作していく方法論である。

オルタナティブ・メディア研究を代表する著作のひとつに、コロンビアのアンデス地方で1980年代からビデオ・ドキュメンタリーの制作に関わった、クレメンシア・ロドリゲスによる *Fissures in the Mediascape* がある。彼女はそのなかで、自身の実践経験をふり返りながら次のように述べている。「これら全ての経験を概念化しようとするとき、私自身が切り離されてしまっていることに気づく。私はそのとき、私たちコミュニケーション研究者がオルタナティブ・コミュニケーションやメディアを探索し、理解するために用いる理論的枠組みや概念が、その実態とは異なる領域にあること理解したのである。私たちの理論化の範疇は、オルタナティブ・メディアに関わる者の生きた経験をとらえるには限定されすぎている（筆者訳）」（Rodriguez, 2001: 3）。

実践の経験を研究としてまとめることの難しさ。その豊かな実態の一方で、研究という型のなかにおさまったコミュニティ・メディアの魅力は乏しく、狭められてしまっている。このロドリゲスの指摘からは、2つのことが言えると考えている。ひとつは、少なくとも2001年の時点で、このようなコミュニティ・メディアを

めぐる研究と実態とのずれが指摘されていたこと。そしてもうひとつは、コミュニティ・メディア研究者らの実践者としての側面が見落とされてきたことである。

ロドリゲスのように、コミュニティ・メディア研究全体において、その研究者のなかには、コミュニティ・メディアやマスメディアなどの現場での経験を持つものが少なくない。日本の「市民メディア」研究を牽引してきた研究者らもまたしかりである。そして、かく言う私も2002年から2015年にかけて、地域住民によるインターネット放送局の運営に携わっていた⁸。このような実践者としての研究者の、経験に裏打ちされた実践知ともいえる素養は、しかし、コミュニティ・メディア研究のなかで十分に活かされてきていない。

研究とは、伝統的に客観的で分析的なものであるとされてきた。ロドリゲスの指摘のように、コミュニティ・メディアの研究もまた、対象を外側から眺め、観察し、理論的な枠組みや概念を巧みに用いて分析しようと試みてきた。しかし、それらを担ってきた研究者の多くは、同時に実践家でもあったのだ。そう考えたとき、彼ら・彼女らが研究対象としてのコミュニティ・メディアを見る視点は、外側から観察するというものだけでなく、内側を知り、関わり、主体的に意見することもできるものであった。しかし、このコミュニティ・メディア研究の多くが潜在的に有してきた、研究対象に対する内在的な視座は、「研究」の視点として扱われてこなかったのである。

コミュニティ・メディアの実践研究とは、対象に研究者が積極的に参加し、外側だけでなく

その内側からみえる景色と感覚を「研究」のなかにおさめ、さらにそれらを通して新たなコミュニティ・メディアのありようを未来に向けてデザインしていこうとする試みである。つまり、研究対象の「中」に参加しながら感じることと、「外」から眺めて思うこととを往復する思考のなかで、新たなコミュニティ・メディアを社会実践として企画、運営し、実践者としての内在的（ときに主観的）な視点をも取り入れながら、研究としてまとめること。そうしたややアクロバティックで複眼的な研究方法のことを指している。それを、ここでは実践研究における「デザイン」の視点と呼んでおきたい（図4.1.1）。

メディア研究全体に目を移せば、2000年代以降、環境のごとく社会を包むメディアや情報技術を研究対象として客観的・傍観者的に分析することの限界はすでに指摘され、研究対象に介入し、デザインする実践研究の可能性は論じられている（水越・吉見, 2003）。なかでもメディアの実践研究を牽引してきたのは、メディア・リテラシーの分野であろう。コンテンツの批判的な読み解きだけでなく、新しいメディアのありようについて実践を通して考え、表現、創造していく活動がおこなわれてきたためである。それらの実践研究は、メディア教育に関わる研究者と、学校教育や社会教育、美術館や博物館、コミュニティ・メディアやメディア産業などに属する実践家との協働のなかで進められてきた（水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編, 2009）。

メディアやコミュニケーションをめぐる実践研究の方法論や理論は、まだ十分に体系化され

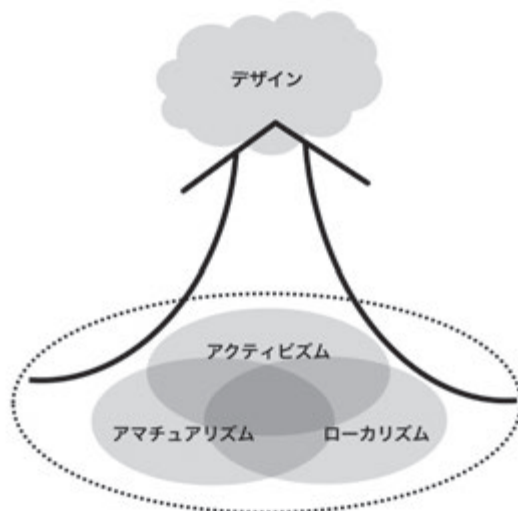


図 4.1.1 コミュニティ・メディア研究をめぐる視点②

ていない。メディア・リテラシーだけでなく、コミュニティにおける参加型デザインやアクション・リサーチ、創作活動を含む実践をベースとしたその他の分野の知見も批判的に受け継いでいく必要もあるだろう。そのうえで、対象

に対する内在的な学びのありようを組み込んだ実践研究に取り組んでいきたい。そこにコミュニティ・メディア研究の新たな可能性があると考えているためである。

4.2 デザインの枠組み：創作・合評・公開

最後に本節では、前章の「民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する枠組み」(図3.1.1)の考察につなげながら、それを発展させた「コミュニティ・メディアの創造に対するデザインの枠組み」(図4.2.1)について説明していきたい。

コミュニティ・メディアの実践研究においては、そのデザインの対象を活動のプロセスとしていきたいと思う。図4.2.1は、先の「民芸／コミュニティ・メディアの創造に対する枠組み」への考察をもとに、「批判的メディア実践」(水越, 2011)等のメディアの実践研究からの

知見や、『経験としての芸術』のなかでジョン・デューイが日々の活動プロセスそのものが芸術であると論じた「プロセスとしてのアート」(デューイ, 1934=2003)等もふまえながら、コミュニティ・メディアの営みに即して描いたものである(鳥海, 2013)。

この図は、大きく「活動・メディア実践コミュニティ・地域社会」という3つの位相によって構成されている。さらに「活動」は、「創作・合評・公開」という3つの要素から成る。「創作」とは、記事や番組を個人やグループで制作する

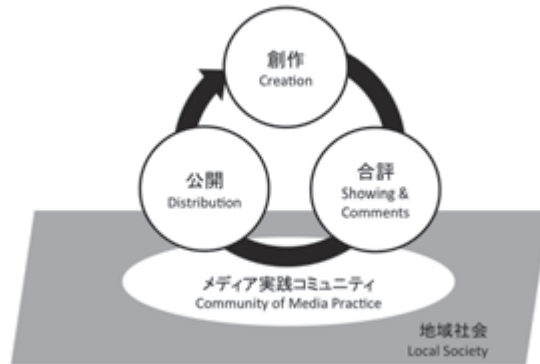


図 4.2.1 コミュニティ・メディアの創造に対するデザインの枠組み

活動である。「合評」は、編集会議や上映会などにつくったものを共有したり、意見を交換する活動だ。そして「公開」は、完成した作品や番組をインターネットや放送、紙面、ミュージアムやギャラリーの展示などを通して発表したり、流通させる段階の活動のことを指している。「創作・合評・公開」は、コミュニティ・メディアの基本的活動を示したものだ。これらは個別の活動というよりも、循環的なプロセスとして位置づけられている。

「創作・合評・公開」による活動プロセスを通して、コミュニティ・メディアは多様な実践コミュニティを生み出す。ここでいう実践コミュニティとは、エティエンヌ・ウエンガーらのいう特定の問題や専門性によって生まれる「Community of Practice」（ウエンガー、マクダーモット、スナイダー、2002）よりもずっと多様でゆるやかな集まりである。メディア表現を通して知り合い、対話し、学び合うコミュニティである。ここではそれを、「メディア実践コミュニティ」と呼ぶことにする。

コミュニティ・メディア研究をめぐるアクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズムの議論に立ち返れば、ここでは特に、近年再考されるローカリズムと、今後さらに広がることが予想されるアマチュアリズムの視点に依拠しつつ、「地域社会」における「メディア実践コミュニティ」について考えていきたいと思っている。この地域社会のとらえ方に関しては、南カルフォルニア大学のサンドラ・B・ロキーチらが、1998年よりロサンゼルスで取り組むプロジェクトから実証された「コミュニケーション・インフラストラクチャー理論」（Ball-Rokeach, Kim & Matei, 2001；Kim, Matsaganis, Wilkin & Jung, 2018）を参照したい。

ロキーチらの研究は、社会調査の方法論にもとづく実証研究である。大学院での授業や研究プロジェクトを通して、移民がそのコミュニティの大半を占めるロサンゼルスにおいて、20年以上に渡って継続的な調査をおこなっている。そして、そこにはNPOをはじめとする地域組織や住民個人との密接な関係性が構築され

ている。

かつてフランスの社会学者、エドガール・モランは、調査とは研究者にとってはもちろんのこと、被調査者にとっても役に立つものでなければならないとして、それを「交換の義務」(モラン, 1967=1975) と呼んだ。コミュニティ・メディアの実践研究も同じように、それが研究者の学

びの場になるのと同時に、地域の人びとにとっても役に立ち、楽しく、気づきの多い学びあいの場になる必要がある。実践研究における「デザイン」の視点とは、そうした研究者と地域社会の人びとが互いに学び合い、関係性を構築するプロセスのなかに位置づけられる必要があるだろう。

5. おわりに

本論文は、コミュニティ・メディアに関する先行研究を俯瞰的に整理すること、および新たな方法論としての実践研究の提案を目的としていた。そのうえで、2章では先行研究における用語の変遷をふり返り、これまでの調査・理論・歴史研究における視点をアクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズムの3つに分類した。

3章では、アマチュアリズムに関する議論を補強するものとして、民衆芸術の思想と実践について考察した。なかでも1920年代に起こされた日本の民芸運動に着目し、柳宗悦の「民芸の創造」に対する思想を、コミュニティ・メディアのそれに置き換えながら図式化した。そのうえで、浜田庄司と益子における民芸運動の実践を手がかりに、思想がどのように具現化されたかについて考察した。

4章では、アクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズムによる先行研究の視座全体を俯瞰的に引き継ぎながら、実践研究を方法論とする「デザイン」の視座について提案した。

十分とは言えないが、本論文の成果として次の3点をあげておきたい。まず、先行研究を「ア

クティビズム・ローカリズム・アマチュアリズム」という3つの視点によって整理したことがある。次に、それらに対して実践研究を方法論とする「デザイン」の視座を提案したこと。そして最後に、民衆芸術の歴史がアマチュアリズムの視点を補強するコミュニティ・メディアの先行研究として、また先行実践として位置づけられることを明らかにした点である。

一方で、課題として次の2点をあげておきたい。ひとつには、デザインや実践研究のありようについては、今後より体系化された議論をおこなう必要があることである。そのためには、コミュニティ・メディアに限らず、広義のデザインや実践研究に関する先行研究との接続が必要であろう。もうひとつは、コミュニティ・メディアとソーシャルメディアとの関係性についての考察が十分におこなえなかったことである。

4章でふれたように、情報技術のさらなる進化やそれを取り巻く社会の状況によって、コミュニティ・メディアのあり方はこれからも変容する。例えばコミュニティFM局が電波による放送をやめ、インターネット上での配信に

切り替えたり、YouTube でパーソナリティの話をようすを同時に動画配信するようになるのは自然な流れともいえよう。さまざまなソーシャルメディアを活用した表現活動のどこからどこまでがコミュニティ・メディアということになるのだろうか。

それについて考えるために、少しだけ図 2.1.1 と図 2.1.2 に立ち返ってデータを示したい。図 2.1.1 において、「Social Media」の件数は 2010 年に 1000 本を超え、その後 2019 年まで約 1000 本ずつ増加し続けている（2019 年の数は、9810 本である）。一方「ソーシャルメディア」では、2011 年の 372 本をピークに減少傾向にある⁹。日本語文献における減少傾向は興味深い、いずれにしても、これらの数値は図 2.1.1 と図 2.1.2 で扱った用語とは、日本語では 1 桁、英語文献に至っては 2 桁の違いがあるということになる。

もちろん、これらの全てがコミュニティ・メ

ディアの研究として位置づけられるわけではないだろう。しかし、多様な分野においてソーシャルメディアを対象とした研究が大きな潮流となっていることは間違いない。コミュニティ・メディアは、これからもソーシャルメディアを含む複数のテクノロジーを積極的に組み合わせながら（もちろん紙媒体などのアナログメディアも活用しながら）その営みをデザインしていく。アクティビズム・ローカリズム・アマチュアリズム、そしてデザインの視点から、今後この大きく広がるテーマとの関係性も吟味していく必要があるだろう。

ここまで述べてきた成果と課題を引き継ぎながら、コミュニティ・メディアの実践研究を展開していきたい。そこでは、「活動・メディア実践コミュニティ・地域社会」から成る図 4.2.1 の枠組みを活用しつつ、地域社会の人びととともに学び合う「デザイン」の視座について更に考察していきたいと考えている。

註

- ¹ 図 2.1.1 には Google Scholar を、図 2.1.2 には CiNii を利用している。前者は、各用語が「フレーズ」としてタイトルに採用されているものとし、「Community, Media, Society」などは除外している。また、「citizens' media」には、citizens media、citizen media、civic media も含めている。後者では、2005 年の「コミュニティ・メディア」には専門誌『地域開発』（通巻 493 号、日本地域開発センター）の特集記事「特集 地域とコミュニティメディア」が 11 本検索されたため、これらは 1 本として加算している。最終アクセス日は、どちらも 2020 年 1 月 21 日である。
- ² オルタナティブ・メディア研究に関する理論体系については、藤原（2017）を参照されたい。
- ³ 日本の「市民メディア」研究に対する批判的考察は、鳥海（2013：37-69）を参照されたい。
- ⁴ 報道ドキュメント「東電テレビ会議 49 時間の記録」（NPO 法人 OurPlanetTV 製作、2013 年、206 分）
- ⁵ Alternative Media 研究を代表する Radical Media（Downing, 2000）や Alternative Media（Atton, 2001）等は、いずれもこの視点を共有しているといえるだろう。
- ⁶ これは民芸運動に限らず、1920 年代のその他の農民芸術運動にもいえることである（鳥海, 2013：71-105）。
- ⁷ 「民芸店ましこ」の店主、中村隼男氏へのインタビューによる（2005 年 10 月 21 日）。
- ⁸ 神奈川県藤沢市を拠点に活動した「湘南市民テレビ局」である。高校生からシニアまでのメンバー 10 名前後とともに、映像作品の制作・上映・配信活動などをおこなっていた。
- ⁹ 図 2.1.1、2.1.2 と同様に検索した。最終アクセス日は、2020 年 1 月 25 日である。

参考文献

- Atton, Chris (2001) *Alternative Media: Culture, Representation and Identity*. London: Sage Publications Ltd.
- Ball-Rokeach, S. J., Kim, Y.C., & Matei, S. (2001) "Storytelling neighborhood: Paths to belonging in diverse urban environments". *Communication Research*. 28 (4) , 392-428.
- Coban, Baris ed. (2015) *Social Media and Social Movements: The Transformation of Communication Patterns*. Lexington Books.
- デューイ, ジョン (1934=2003) 河村望訳『経験としての芸術 (デューイ = ミード著作集第12巻)』人間の科学新社
- Downing, D. H. John (2000) *Radical Media: Rebellious Communication and Social Movement*. Sage Publications, Inc.
- 藤原広美 (2017)『デジタル時代のオルタナティブ・メディアの理論体系の構築および有効性の実証研究－米国新興デジタル・ニュース・メディアの実践を手がかりに』立命館大学大学院社会学研究科 (博士学位論文)
- Howley, Kevin ed. (2009) *Understanding Community Media*. Sage Publications, Inc.
- Kenix, L. Jean. (2011) *Alternative and Mainstream Media: The Converging Spectrum*. London: Bloomsbury Academic.
- Kim, Y., Matsaganis, M., Wilkin, H., & Jung, J. ed. (2018) *The Communication Ecology of 21st Century Urban Communities*. New York, NY: Peter Lang.
- 粉川哲夫編 (1983)『これが「自由ラジオ」だ』晶文社
- 児島和人・宮崎寿子 (1998)『表現する市民たち—地域からの映像発信』日本放送出版協会
- 松本恭幸 (2016)『コミュニティメディアの新展開：東日本大震災で果たした役割をめぐって』学文社
- McKay, GA (2009) Community Arts and Music, Community Media: Cultural Politics and Policy in Britain since the 1960s. Howley, Kevin ed. *Understanding Community Media*, Sage Publications, Inc., pp. 41-52.
- 水越伸・吉見俊哉編 (2003)『メディア・プラクティス—媒体を創って世界を変える』せりか書房
- 水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編 (2009)『メディアリテラシー・ワークショップ—情報社会を学ぶ・遊ぶ・表現する』東京大学出版会
- 水越伸 (2011)「批判的メディア実践と文化プログラムのデザイン」『人工知能学会誌』26巻5号、pp.432-439
- モラン, エドガール (1967=1975) 宇波彰訳『プロデメの変貌—フランスのコミュン』法政大学出版局
- Rodriguez, Clemencia (2001) *Fissures in the Mediascape: An International Study of Citizens' Media*. Cresskill, NJ: Hampton Press.
- 災害とコミュニティラジオ研究会編 (2014)『小さなラジオ局とコミュニティの再生：3.11 から 962 日の記録』大隅書店
- 清水裕子 (1973)『益子焼—やきものの里』三一書房
- 島海希世子 (2013)『市民メディア・デザイナー—デジタル社会の民衆芸術をめぐる実践的メディア論』東京大学大学院学際情報学府 (博士学位論文)
- 津田正夫・平塚千尋編 (2006)『新版 パブリック・アクセスを学ぶ人のために』世界思想社
- 鶴見俊輔 (1967)『限界芸術論』勁草書房
- Waugh, Thomas, Baker, Brendan Michael & Winton, Ezra ed. (2010) *Challenge for Change: Activist Documentary at the National Film Board of Canada*. McGill Queens University.
- ウェンガー, エティエンヌ、マクダーモット, リチャード、スナイダー, M. ウィリアム (2002=2002) 櫻井裕子訳『コミュニティ・オブ・プラクティス—ナレッジ社会の新たな知識形態の実践』翔泳社
- 柳宗悦 (1982)「民芸の流行」『柳宗悦著作集』第10巻、pp.454-457 (初出は「民芸の流行」『ホーム・ライフ』第2巻第11号、大阪毎日新聞社、1936年)
- 萬木康博 (1997)「濱田庄司と益子の「手仕事集団」をめぐって—燃えつづけた工芸家村構想」萬木康博、長田謙一監修『イギリス工芸運動と濱田庄司』イギリス工芸運動と濱田庄司展実行委員会、pp.144-146



鳥海 希世子 (とりうみ・きよこ)

[生年月] 1981 年 7 月

[出身大学または最終学歴] 慶應義塾大学卒業、東京大学大学院学際情報学府博士課程修了

[専攻領域] メディア・コミュニケーション研究

[主たる著書・論文]

「[合評]としてのワークショップ」『日本バーチャルリアリティ学会誌』24 (2)、pp.33-36 (2019 年)

「[オイソラ] 連中が語り始めるときー戦後農村サークルにみる市民メディア・デザインの考察」『デザイン学研究』特集号 17 巻 4 号通巻 68 号、pp.28-37 (2011 年)

「[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、pp.155-169 (2010 年)

[所属] 東京大学大学院情報学環・特任助教

[所属学会] 日本マス・コミュニケーション学会など

A New Perspective of Practice-based Research for Community Media: With Folk Art, Design and Local Society as Keywords

Kiyoko Toriumi*

The aim of this study is to propose practice-based research to previous studies which basically have been research, theory and historical research in community media. This paper consists of three parts. The first part reviews the changes in terminologies such as community media, alternative media, citizens' media and participatory media. This part also classifies previous literature's perspectives into three groups: activism, localism, and amateurism. The second part then examines the philosophy and practice of *Mingei* (Japanese folk art) movement to reinforce the debate on the amateurism. This part also illustrates the framework for the creation of *Mingei* in the context of community media. The final part proposes the perspective of "design" which uses practice-based research as a methodology while comprehensively taking over the previous research by activism, localism and amateurism. This paper concludes with proposing the design framework for practice-based research consisting of activity, community of media practice and local society.

* Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo

Key Words : Community Media, Folk Art, Design, Local Society, Practice-based Research



フィールド・レビュー

FIELD REVIEWS

天正少年遣欧使節の光と影—キリシタン版と製作に関わった日本人

岡 美穂子

はじめに

16～17世紀の日本におけるキリスト教布教といえば、ザビエルやヴァリニャーノ、フロイスなどの、ヨーロッパ人宣教師が想起され、「西洋の」宗教が日本で受容されたエキゾチックなイメージが先行する。実際には、イエズス会（とくにイタリア人の東インド巡察師ヴァリニャーノ）は、日本人に「日本の在来宗教」との違和感を感じさせぬよう、随所に細やかな工夫を施した布教方針を定めた。これを先行研究では「適応主義」と呼ぶ。中でも重要だったのが、日本

人宣教師の活用である。より率直に言えば、「キリシタン」の伝道や指導の大半は、日本人宣教師（伊留満^{いるまん}、同宿^{どうじゅく}、着坊^{かんぼう}等）によっておこなわれた、と言っても過言ではない。とりわけ重用されたのが、元は仏教僧侶の宣教師であったことが近年の筆者の研究で分かってきた。これらの日本人宣教師たちは、日本では画期的であった活版印刷事業、いわゆる「キリシタン版」製作でも重要な役割を果たしていた事実をここでは紹介したい。

天正少年遣欧使節と活版印刷

「キリシタン版」は大きく4つの種類に分けることができる。1) 日本人にキリシタンを弘めるにあたり、日本人宣教師が学ぶべき教理等を印刷 2) ヨーロッパ人宣教師が日本語を学ぶためのテキストを印刷 3) 辞書類 4) 信徒が唱えるオラショ（祈祷）や簡易教理書の印刷物、である。

日本に最初の活版印刷機がもたらされたのは、天正少年遣欧使節の帰国の際であった。よく知られている4人の少年（伊東マンショ、千々石ミゲル、原マルチノ、中浦ジュリアン）以外

に、印刷技術を学ぶため、3人の少年がヨーロッパへ派遣されたことはほとんど知られていない。この少年達の名はジョルジ・デ・ロヨラ（1562?-1589）、コンスタンティーノ・ドウラード（1566?—1620）、アゴスティーノ・ドウラード（コンスタンティーノの兄弟か?）である。中でもコンスタンティーノ・ドウラードは、ラテン語とポルトガル語に秀でており、父親がポルトガル人商人であったという説もある。コンスタンティーノは長崎の諫早出身で、1570年代にはイエズス会の教育施設にいた。そこで同

宿として勉学に励み、少年使節と共に渡欧、帰国後しばらく経った1595年、イエズス会にイルマンとして正式に登録された。すなわち、イエズス会施設で働くようになってから20年近くの間、正式なイエズス会士ではなく、宣教師

たちを補助する同宿の立場に留めおかれた。江戸幕府が禁教令を發布した(1614)後にマカオへ渡り、1616年にマラッカで司祭に叙階された。マカオに戻った後、イエズス会のセミナリオの院長を務めたが、1620年に死去している。

日本イエズス会の組織構造

日本のイエズス会は正式会員であるパードレ(司祭)、イルマン(修道士)の他に、同宿、看坊、小者などと呼ばれる日本人が属する大規模組織であった。実際にはヨーロッパ人宣教師の数は限定的で、宣教師の圧倒的多数を占めたのは、同宿、看坊、小者に分類される日本人で、名前すら分らない者も多い。看坊は領主による集団改宗でキリシタンに転じた仏教寺院の僧侶で、教会に転用された旧来の寺院に住み、キリシタン(旧檀家)の面倒を見る役割を担った。ゆえに葬儀、日常的な宗教指導などは、同宿、看坊が中心に行っていた。布教活動の中で印刷業務の大半を担ったのは、このような日本人であった。1570年代から1590年代にかけて、東インド巡察師としてインドから日本までの布教区を統括したアレッシャンドロ・ヴァリ

ニャーノは、日本での宣教に現地人が不可欠である理由を次のように述べている。

「当初から今日に至るまで、日本人修道士の数は不足しており、言語や風習は我等にとって、はなはだ困難、かつ新奇であるから、これらの同宿がいなければ、我等は日本で何事もなし得なかったであろう。今まで説教を行い、教理を説き、実行された司牧の大部分は、彼等の手になるものであり、教会の世話をし、司祭たちのための交渉の文書を取り扱い、先に述べた茶の湯の世話をするのも彼等である。…彼等はまた、埋葬やミサ聖祭、聖体行列、および盃や肴をもって客を接待するのを手伝う。」(アレッシャンドロ・ヴァリニャーノ著『日本諸事要録』1582年より)

琵琶法師とキリシタン布教の密接な関係

天草版と呼ばれる初期のキリシタン版に、ローマ字の日本語で書かれた『平家物語』(1592)がある。『平家物語』そのものは、室町時代初期から盲目の琵琶法師たちが語り継いできた物語で、日本人の死生観に極めて大きな影響を与えている。イエズス会の日本布教では、上で述

べたような仏僧の他に、これらの琵琶法師たちも活用されていた。よく知られているのは、平戸出身のロウレンソ了斎(1526～1592)、山口出身のトビアス等である。ロウレンソは宣教師が織田信長や豊臣秀吉などの為政者や武将等と面会する際には、必ず付き添い、仏教諸宗派と

の宗論もロウレンソが主体となって行われた。もともと琵琶法師という職業特性上、語りを得意とし、大名や武将との交流に必要な礼儀・所作を体得していたと思われ、戦国時代のキリシタン武将として有名な高山友照、右近父子の入信はロウレンソの功績によることが知られる。16世紀後半、「^{けんぎょう}検校」と呼ばれる朝廷から特殊な許可を得た京都の盲人50人のうち、5人が

不干斎ファビアン

不干斎ファビアンは、天草版『平家物語』『伊曾保物語』の編者、『妙貞問答』の著者として知られる。キリシタン入信以前は臨済宗の本山（大徳寺もしくは南禅寺）の仏僧であった。頭脳明晰で、受洗後かなり短い期間でイエズス会の正式な修道士であるイルマンに採用され、日本人の若者が神学その他を学ぶコレジオで教鞭を執った。ファビアンが教える天草のコレジオでは、帰国後の天正少年遣欧使節のうち、伊東マンショ、中浦ジュリアン、千々石ミゲルの三人が勉学に励み、有能な原マルチノだけが別格扱いで、ヨーロッパ人の布教長の秘書を務めた。1603年以降は、京都の下京教会にあって、主に徳川家康や諸大名との交渉で中心的な役割を果たした。

1607年頃、京都の下京教会には、ファビアンの他に、イルマンとして中浦ジュリアン、原マルチノらが所属していたが、秀吉の時代から政権と深い繋がりを持ち、学識の深いファビアンこそが京都のキリシタン界の中心人物であった。しかしながら翌年、突如ファビアンはキリシタン界を棄て、女性信者と駆け落ちする（イ

キリシタンの宣教者となった。仏教の知識が豊富な寺院勤めの元仏僧のほか、「語り」を得意とする琵琶法師も大いに活用されたことを考えれば、外国人宣教師の日本語学習のために作られたとされる天草版『平家物語』は、語学のみならず、この物語に込められた日本的な「哲学」を、学習者が体得するのに有益であったろう。

エズス会史料に拠ればであるが。）

先行研究では、この唐突なファビアンの棄教



図 大英図書館所蔵 天草版平家物語 パブリックドメイン

の陰に、同じ教会にイルマンとして所属していた原マルチノと中浦ジュリアンの司祭叙階が決定した事実があったことが言及されたことはない。しかしながら、筆者はこれこそが、ファビアンの突然の棄教の理由であったと考えている。

当時、日本人が司祭に叙階される例は僅少であったが、留学エリートで、イエズス会の日本布教のシンボルとも言える存在であった天正使節の彼等は、語学に秀で、ヨーロッパ人宣教師

との繋がりも深かった。ほぼ同年齢で自分の後進であったマルチノやジュリアンが司祭に叙階されるという事実が、どれほどファビアンを傷つけたかは想像に難くない。ファビアンは脱会にあたり、上長のペドロ・モレホン（スペイン人）に対して、イエズス会内部の様々な問題点を論じた書状を送ったと言われる。それ以後ファビアンは「背教者」として、それ以前の功績も抹消され、日本語で書かれた彼の著作のみが残った。

おわりに

キリシタン版の制作には、1) 日本語が堪能なヨーロッパ人、2) ヨーロッパ言語（ポルトガル語・ラテン語）が堪能な日本人、3) 日本文化の教養レベルが高い日本人、4) 印刷業に専従する同宿たちの4つの立場の人々が主に関わっていたと考えられる。代表者として名前が残りやすいのは第3の「教養レベルが高い日本

人」で、彼等は、日本人が元来有する宗教的フレームワークに、キリスト教を融合させる役割を果たした。その結果、生まれたのが「キリシタン」というシンクレティズムの宗教であり、日本人の宣教師の存在なくしては、日本にはキリスト教は如何なる形でも根付かなかったと考えている。

参考文献

- アレッシャンドロ・ヴァリニャーノ著（松田毅一監訳）『日本巡察記』平凡社東洋文庫、1973年（「日本諸事要録」「補遺」を所収）。
岡美穂子「僧形の宣教師」齋藤晃編『宣教と適応 グローバル・ミッションの近世』名古屋大学出版会、2020年。
岡美穂子「キリシタンと統一政権」藤井譲治編『岩波講座日本歴史 近世1』第10巻、2014年。
Oka, Mihoko, "The Christianity as a sect of new Buddhism -focusing its appearance and adaptation policy- (tentative) ", *Cambridge History of Japan*, vol.1, Cambridge University Press (forthcoming) .



岡 美穂子（おか・みほこ）

【専攻領域】 海域アジア史／宗教史／日本における外国文化
【最近の編著書】
Haneda Masashi, Oka Mihoko (eds.) , *A Maritime History of East Asia*, Kyoto University Press, 2019.
ルシオ・デ・ソウザ・岡美穂子『大航海時代の日本人奴隷』中央公論新社、2017年
【所属・職名】 東京大学大学院情報学環 准教授 史料編集所（兼）
【所属学会】 日本宗教文化史学会

CONTENTS

Opening essay

Read Original Texts!

[Yoshiyuki Hirono] — i

Faculty Papers

A New Literacy for Media Infrastructure:
Theoretical Examination and Learning Program Development

[Shin Mizukoshi, Atsushi Udagawa, Masahiro Katsuno, Setsuko Kamiya] — 1

A New Perspective of Practice-based Research for Community Media:
With Folk Art, Design and Local Society as Keywords

[Kiyoko Toriumi] — 31

Field Review

Light and Shadow of the Tenshō Embassy:
Japanese Involvement in the Early History of Printing

[Mihoko Oka] — 53

東京大学大学院情報学環紀要 情報学研究 No.98

発 行 日 令和 2 年 3 月 31 日

編集・発行 東京大学大学院情報学環

〒113-0033 東京都文京区本郷7-3-1

製 作 株式会社創志企画