
学術論文

コミュニティ情報化プロジェクトにおけるメディア・アート・プログラムの可能性

Media Arts Program in Community Technology Projects

キーワード：

デジタル・デバイド，メディア・アート，コミュニティ技術センター，メディア・リテラシー，地域情報化

Keyword:

Digital Divide, Media Arts, Community Technology Center, Media Literacy, Regional Information Policies

高知大学 遠山 茂樹

Kochi University Shigeki TOYAMA

要 約

米国において1990年代後半より社会問題化したデジタル・デバイド問題に対し，全米各地で草の根から取り組んでいるのがCTC (Community Technology Center) である。CTCとは，情報通信機器を整備したコミュニティ・センターであり，情報通信技術へのアクセスやIT訓練などを無料あるいは安価に地域住民に提供している。現在600を超えるCTCの中には，活動にメディア・アートを導入する取り組みも登場してきた。

当小論では，シカゴ市内でメディア・アートを核とするプログラムを開発・展開して成功をおさめるStreet-Level Youth Media (SLYM) の事例研究を通して，メディア・アート・プログラムの有効性について考察を試みた。メディア・アート・プログラムには，「新たな芸術形式としての情報通信技術」「チームワークと自尊心を培う学習モデル」「複合的メディア・リテラシーの習得」「オルタナティブ・メディア」「コミュニティとの対話創造」といった特性が見られる。これらは，貧困コミュニティ住民が情報弱者として固定化されてしまう危機を回避するとともに，彼らを取り巻く被抑圧的な「現実」の脱構築／再構築を目指す社会的実践をうながしていくと考えられる。

結論として，日本の情報化過程の中で導入可能な側面について検討を加えた。

Abstract

Since the late 1990s, 'Digital Divide' has been a critical social issue in United States. To struggle to bridge the digital divide in community, many community people started grass-roots activity called Community Technology Center (CTC). CTC is a community center that provides access and education to new information and communication technologies for community members at low or no cost. At present, there are over 600 CTCs in United States. Among of these, we can find a peculiar activity introducing media arts in their programs.

In this short thesis, I examine special features of media arts program through the case study of Street-Level Youth Media in Chicago. In the study, following special features are extracted: 'viewing ICT as new art forms', 'an education model to facilitate teamwork and self-esteem', 'acquiring multiple media literacy', 'expressing as alternative media', and 'creating conversations in the community'. These features will avoid people of underserved community become permanent 'have-nots'. At the same time, they will lead underserved people to participate in social practice in de-construction / re-construction of oppressed 'reality' surrounding them.

As the conclusion, I examine introduction of some features of media arts program into local community information projects in Japan.

1. はじめに

1990年代後半より、米国ではデジタル・デバイドが大きな社会問題として浮上してきた。当時のクリントン政権は情報格差是正の対応策として、主に情報通信技術へのアクセス提供を支援する政策を打ち立てた。(1)またコミュニティ・レベルの活動においてもアクセス提供中心のものが数多く登場する。しかしながら、アクセスを提供するだけでは情報格差は解消されないとの批判も多く出てきた。(2)

筆者は、デジタル・デバイド問題への対応として、アクセス提供に加えて、人びとが情報通信技術を使いこなして有効なコミュニケーションを行うためのメディア・リテラシー教育や、インターネットの有用性を高める有益かつ地域住民のニーズに対応したコンテンツ開発が必要であると考え。近年登場してきた地域コミュニティ・レベルのメディア・アート・プログラムは、このような「アクセス」「メディア・リテラシー」「コンテンツ開発」の要素を包含しつつ効果をあげてきた草の根のプロジェクトであり、情報格差是正に向けて成果を挙げ始めている。

当小論ではシカゴのStreet-Level Youth Mediaの事例を通して、デジタル・デバイド問題におけるメディア・アート・プログラムの有効性について考察し、結論として同プログラムの日本の地域情報化への応用について検討する。

2. デジタル・デバイドとCTC

デジタル・デバイドという言葉を一 Generally 広めたのは、米国商務省通信情報庁による報告書‘Falling Through the Net II: New Data on the Digital Divide’ (NTIA, 1998)であった。当報告書は、1994年と1997年に行われたPC所有率やオンライン接続率に関する調査結果を比較分析したものである。この中で、特に黒人やヒスパニック系マイノリティの低所得者層における情報格差拡大が指摘されており、デジタル・デバイド解消に向けた取

り組みは、前クリントン政権において重要政治課題となった。同報告書では、学校や図書館、その他のCommunity Access Centers（以下CAC）におけるコンピュータ・アクセスの提供が重要であると政策提言しており、この年を前後するように新たな政策が導入されていく。

学校及び図書館に関しては、1996年電気通信法改正におけるユニバーサル・サービス条項に従ったE-RATE事業の導入により、インターネット接続のインフラ整備が急速に進んだ。E-RATE事業では2000年度までに公立学校の98%をインターネットに接続するという成果を挙げている (NCES, 2000)。

一方、CACを支援する主な政策として、商務省のTechnology Opportunity Program、住宅都市開発省のNeighborhood Networks Program、教育省のCommunity Technology Centers Programなどが導入された。(3)これらのプログラムは、全米各地にCACの典型であるCommunity Technology Center（以下CTC）の設立を強力に促していった。CTCとは、地域コミュニティに開放されたコンピュータ施設のことであり、主に地元住民によってボランティアに運営されている。通常、CTCにはインターネットに接続されたPCが数台から数十台設置され、地域住民はこれらの設備を自由に利用することができる。また、センターではPCやインターネットに関する講座も開かれ、情報処理やネットワークについて学習することができ、これらのサービスは無料もしくは安価に提供される。また、多くの住民が初めてPCやインターネットに触れる場であり、これら最新技術のデモンストレーション的機能も果たしている。今や全米各地で600を超えるまでに増加したCTCは、情報弱者の多いインナーシティや農村部の貧困コミュニティなど、社会的に不利な条件をもつ地域において情報格差是正に向けて活動している。

3. CTCにおけるIT訓練プログラム

CTCの多くで、アプリケーション・ソフトやイ

ンターネットなどの操作訓練プログラムを無料あるいは安価に提供している。例えば、バーモント州バーリントン市のケーブルテレビ局の下部組織として1995年に設立されたCyberSkills/Vermontでは、他の多くのCTCと同様、無料のIT講座を開講している。当センターで開講している講座は、「コンピュータの基礎」、「Microsoft Windows98」、「Microsoft Word 2000初級・中級」、「Microsoft Excel 2000 初級・中級」、「Microsoft Access 2000 初級・中級」、「インターネット入門」、「Quick Books 2000 (会計ソフト)」、「Microsoft Frontpage 98」、「ウェブデザイン」、「HTMLレベル2」、「Publisher 2000 (文章編集ソフト)」などである。(4)

このようなCTCによるIT訓練の多くが成果をあげるなか、そこで一般的教育手法として採用されている教育モデルは、いくつかの危険性を孕んでいる。

一つは、CTCにおけるIT訓練プログラムの多くが学校教育における教育モデルを踏襲している点である。そこでは教科書やマニュアルに従い、アプリケーション・ソフト操作方法がインストラクターによって学習者へ伝達される。このような「教師」から「生徒」へ一方的に語りかけるという関係は、「生徒」の能動的学習意欲を減退させ、学習への拒絶反応を引き起こす可能性を秘めている。Illich (1970)によれば、健全な「生徒」たちは、「教師」による包括的な操作に対して直感的に抵抗を示すという。それは「教師」が「生徒」の学習しなければならない内容と時期とを決定するというすべての学校に共通する基本的アプローチに対する抵抗である。多くのマイノリティが学校教育から落脱していく現実を見ると、学校と同じ教育モデルによるクラス運営は、時として十分にその成果を生むことが困難になることが予想される。(5)

もう一つは、CTCによるIT訓練プログラムにおいて、アプリケーション・ソフト操作の習得が目的に転化してしまうという、「目的」と「手段」の混同の危険性である。多くの場面において、PCやインターネットは、何らかの目標達成のた

めの「道具(ツール)」であり、手段である。多くのCTCで開講されるIT講習会の内容が、単なるアプリケーション・ソフト操作技法に限定されるならば、そこにおける学習効果は疑わしくなる。明確な目的意識をもち、目標達成に向けていかに効果的にツールとしての情報通信技術を使いこなせるようになるか、あるいは日常生活の中でどのように活用していくか、といった視点からIT訓練プログラムのあり方を見直す必要がある。

4. Street-Level Youth Media (SLYM) の事例

通常のCTCは、マルチメディア・センターという施設を中心に(center-based)、インターネットやIT訓練への「アクセス」を提供することにより、地域住民の情報化への適応を支援してきた。これらの取り組みは、短期的な情報格差是正には大きく貢献してきたが、社会的に不利な条件下のコミュニティが抱えるより大きな社会格差の問題に対しては、まだ十分な有効性が見出せない。そんななか、メディア・アートという表現活動を核とするプロジェクトを基に(project-based)、組織や活動を構築するという特徴のもと成功をおさめてきたのが、シカゴでコミュニティ情報化に取り組むStreet-Level Youth Media (以下SLYM)である。(6) 近年、一部のCTCではメディア・アートをプログラムに導入しており、CTC関係者の間にもメディア・アート・プログラムへの関心が高まってきている。(7) 当小論では、CTCの中でも先駆的にメディア・アートを採用して成功しているSLYMの事例研究を通して、メディア・アート・プログラムのもつ特性やその有効性について考察を試みる。(8)

4. 1 SLYM設立の経緯

SLYMが活動拠点とするウェストタウンは、イリノイ州クック郡シカゴ市インナーシティ西部に位置し、人口の60.7%がヒスパニック系住民(主

にメキシコ及びプエルトリコからの移民)で構成され、世帯数の56%でスペイン語が話されているという特色をもつコミュニティである。世帯の40.5%が年間所得1万5千ドル未満の低所得者層であり、人口の32%が連邦政府の定めた貧困レベルを下回っている。失業率も12.7%と、シカゴ市(11.3%)、イリノイ州(6.6%)、全米(6.2%)の比率よりも高い。25歳以上人口の最終学歴も、54%が高校卒業資格を持たず、シカゴ市(33.9%)、イリノイ州(23.8%)、全米(24.7%)の数値とは大きくかけ離れている。女性の一人親世帯の比率も21.8%と、シカゴ市の19.6%、イリノイ州の12.0%、全米の11.6%と比較しても高い。また犯罪について1千人あたりの犯罪発生率を指標化した数値を比較しても、クック郡の69、シカゴ市の87と比較して、ウェストタウンが133と非常に高くなっている。さらにウェストタウンが属する警察管轄地区の13区は、2001年から2002年にかけての犯罪増加率がシカゴ市内でもっとも高い地区でもあり、治安が非常に悪い。これらの統計数値からみても、ウェストタウンは様々な社会的問題を内包するインナーシティの様相を呈しており、エスニック・マイノリティが多く、低所得、低学歴、高失業率、高い一人親世帯比率、高犯罪率という特色をもつコミュニティであることがわかる。(9)

また、シカゴ市インナーシティは全体として情報化が遅れている。例えばある報告による1998年度調査結果では、シカゴ市インナーシティ世帯におけるPC保有率が19%、インターネット接続率が9%と、全米のPC保有率42%とインターネット接続率25%と比べて非常に普及が遅れていることが指摘されている。(10)

このようなコミュニティにおいて、1993年に第一回「ビデオ・ブロック・パーティー」が開催された。このイベントは、シカゴ出身のメディア・アーティスト達が地元の子どもたちと共にビデオ作品を制作し、街中に数十台のテレビを配置して、ビデオ作品を上映するというものであった。(11) 地元の子どもたちは、自分たちの生きる世界を普

段どのような眼で見つめているのかをテーマにビデオ作品を制作し、自らの「言葉」で、自らを取り巻く世界について語った。このイベントは成功をおさめ、参加した子どもたちは活動の継続を強く望み、イベントに参加したアーティスト達が非営利団体として1995年にSLYMを設立する。

SLYMが対象とする社会的に不利な環境下にあるインナーシティの子どもたちやその家族は、社会階層の底辺を構成している。デジタル・デバイド問題において最も危惧される点は、これらの社会的弱者が、社会の情報化過程の中で、再び弱者として構成され、社会の最下層に固定化されてしまうことである。(12) このような危険性を察知したSLYMのアーティストたちは、デジタル・デバイド問題への対処も含めた支援活動としてプログラム開発に取り組む。こうして「メディア・アート」「情報通信技術」「コミュニティ」といった領域が交差する空間において、被抑圧的な環境の下にある子どもたちのエンパワーメントを支援するというSLYMの現在形が構成されたのである。

4. 2 SLYMの運営状況

SLYMでは、多くの問題を抱えながら生活する子どもたちが自らの問題に正面から取り組めるようエンパワーすることを目的に、メディア・アートの作品制作過程を通して「チームワーク」「創造性」「批判的思考」「自尊心の獲得」に向けた教育を提供している。

現在、SLYMは基幹のマルチメディア・センターをウェストタウンに設置し、その他に市内北部のエッジウォーターにあるセンターを運営している。

SLYMの組織は、意思決定機関として11名から構成される理事会があり、日常的組織運営を営む13名のスタッフはほとんどがプロのアーティストである。現在、年間約1800名以上の子どもたちがプログラムに参加しているという。SLYMの活動資金の約3割は事業収入からであり、2000年度のSpecial Projectsでは約8万ドルの収入を得ており、

In-School Programからの収入もある。予算規模も拡大傾向にあり、2001年度予算は86.2万ドルになり、事業収入以外にも、一般企業からの資金や現物支給による支援や、財団助成金、政府補助金、個人寄付金などによって賄われている。

SLYMは設立以来、延べ1万人を超える子どもたちに対し、情報通信技術へのアクセスやこれらを活用する機会を提供してきた。これは、十数名のスタッフでウェストタウン人口（約8万7千人）の1割強に情報化の恩恵を提供してきた計算になり、情報弱者への「アウトリーチ（援助を必要とする人へ手をさしのべる救済・奉仕活動を意味する）」という点において大きく貢献してきたといえる。また、メディア・アートを核とするプログラムを開発することにより、CTC活動の中ではそれまであまり見られなかったインターネット・アクセスやIT訓練以上のサービスを提供することに成功した。さらに、アート活動の成果を収入に換え、財政面の独立性を高めるとともに、地域内の様々な団体（行政、美術館、学校、その他メディア企業など）とのパートナーシップという新たなビジネスモデルを展開したという点においてもコミュニティ情報化活動における成功事例として知られている。

4. 3 学習プログラム

SLYMで取り組まれている学習プログラムは大きく三つに分類される。しかしながら、これらのプログラムは参加者の自主性を重んじた学習モデルという点で共通している。

例えば、「環境」というテーマでプロジェクトを行う場合、まずこのプロジェクトへの参加希望者を募り、同時に各参加者の技術レベルもチェックする。この場合、大テーマの「環境」はスタッフ側から提示されるが、サブテーマやアプローチ手法などは、すべて参加者によって、ブレインストーミングなどの手法を取り入れながら、意思決定される。この段階でテーマを深く理解するため

の議論する時間が十分に確保される。次に作品制作に必要な機器やスキルといったものを列挙し、参加者間で役割分担を決め、詳細なスケジュールを作成していく。プロジェクトにおいて、常に参加者が編集権をもつプロデューサーであり、スタッフはあくまでもファシリテーターとして助言を行い、参加者達意思決定を支援することになる。このような基本的姿勢の下、SLYMでは以下の三種類のプログラムが行われている。

4. 3. 1 Drop-In Program

名前のとおり、センターに気軽に「立ち寄り(drop-in)」、興味のある活動に取り組むためのプログラムである。誰もがセンターのPCやインターネットを自由に扱うことができ、情報弱者に対し情報通信技術へのアクセスを公開している。テーマ別のプログラムも定常的に組まれており、アート作品の制作過程を通して、情報機器操作も学んでいくよう構成されている。

4. 3. 2 In-School Program

当プログラムでは、CAPE(Chicago Arts Partnership in Education)という団体と共同でアート作品制作を既存の学校カリキュラムに埋め込んだ授業を開発し、シカゴ市内の公立学校において実際に授業を実施している。またSLYMは、学校へのアーティストの派遣やコンサルテーションも行っている。

4. 3. 3 Special Projects

SLYMのパートナーとなっている団体からの依頼により、特定テーマの下で作品制作を行うプログラムである。パートナー団体との契約の下、仕事を請負、アート作品制作にあたるため、参加した子どもたちには報酬が与えられる。またSLYMにとっても貴重な収入事業となっている。

SLYMでは、これまで様々なプロジェクトに取り組んできた。例えば2001年の'Peace Signs: Youth Anti-Gun Violence Billboard Project'では、プロのアーティスト6名と地元の子ども6名がペアとなり、銃犯罪反対を訴える看板を共同制作した。この看板はシカゴの街中に掲示され、さらに市営ギャラリーでも展示された。作品公開の際には大々的な記者会見も開かれ、全国放送のニュースでも取り上げられたという。

その他にも、1998年には公共放送サービスPBSの番組と連動した企画として'Chi-identified'と名付けられたプロジェクトも行われた。当時PBSではアフリカ系アメリカ人の歴史を辿りながら「アメリカ人とは何か」を問う番組を制作していた。SLYMではこの番組と連動し、シカゴのインナーシティに居住する子どもたちにとってアメリカ人とは何かという問いに答えるべく、コミュニティ・フォーラムを開催したり、「アメリカ人」を表現するコラージュを作成したり、ビデオ作品を制作して「ビデオ・ブロック・パーティー」で上映したりした。

これらのプロジェクトに共通するのは、取り扱うテーマが参加している子どもたちに密接なものであり、各自が抱える問題に直接的・間接的に影響を及ぼしている内容であるという点である。

SLYMでは、アート作品制作を通して、各自の直面する問題に立ち迎えるよう子どもたちをエンパワーすることを重視しているため、この趣旨に沿うテーマのみ取り扱うよう留意しているという。

5. メディア・アート・プログラムの考察

ここではSLYMが開発したメディア・アート・プログラムに内包される特性について考察することにする。

5. 1 新たな芸術形式としての情報通信技術

アートとは何かを定義づけすることは非常に困

難な作業のようである。Read (1949) はアートを「心楽しい形式をつくる試みである」と一般的に定義し、Collingwood (1939) は芸術を自身の「情緒の表現」だとした。しかしde Duve (1989) が「誰でも芸術についてひとつの、あるいは複数の考えを持っている」と指摘するように、芸術理論の数だけアートの定義が存在する。そこに共通するのは「表現活動」という点であろう。この「表現活動」における形式も、時代とともに大きく変容してきた。特に20世紀以降、芸術における表現形式は多様化の一途をたどり、それまでの文芸、絵画、彫刻、音楽などの伝統的な形式から、アートをめぐる思潮の変容（「写実」から「概念」へ）やテクノロジーの発展とともに、「キュビズムやダダイズム、未来派、ロシア構成主義から戦後のアクション・ペインティング、ポップ・アート、パフォーマンスやランド・アート（アース・ワーク）まで」、さまざまな新しい表現形式が探求されていった。（三井、2002）

当小論で論じているメディア・アートとは、一般的にはビデオやコンピュータなどのテクノロジーを利用した芸術作品全般を指す用語である。（堀、2000）伝統的に芸術として認識される造形芸術などとは異なり、メディア・テクノロジーを利用した制作者の「情緒の表現」がメディア・アートと言える。（13）メディア・アートの特徴の一つにインタラクティブ性がある。オーディエンスによる鑑賞ではなく、高い参加により相互作用・対話を促すのである。そして、このインタラクティブ性が、「作り手と受け手とをつなぐコミュニケーションのメディアを作ることを目的とした作品」を生み出していく。（藤幡、2001）

SLYMでは、情報通信技術の道具的（インストルメンタル）側面も認識しつつも、最新の情報通信技術を新しい芸術的表現形式として捉え、メディア・アートを活動の中心に据えている。これは究極的に社会変革を目指すSLYMにとって、インナーシティの子どもたちが自己表現することや社会とのコミュニケーションを創造していくことが

非常に重要であり、インタラクティブ性に富むメディア・アートという表現形式が自らの活動に最適であると判断しているためである。

5. 2 チームワークと自尊心を培う学習モデル

SLYMのプログラムでは、子どもたちの自主性を尊重する学習モデルを採用している。なかでもメディア・アート作品の制作過程の多くが集団による作業となるため、必然的にチームワークが重要となる。この集団作業は、実質的には子どもたちの社会的スキルのトレーニングとして機能している。SLYMが活動拠点するコミュニティには家庭環境に恵まれない子どもたちが多く居住している。劣悪で機能不全に陥っている家庭環境下では、子どもたちは適切な社会的スキルの獲得ができずに、その発達段階での適応が悪いばかりでなく、将来、重大な適応上の問題を引き起こすと言われている。(相川・津村, 1996) 将来成人となり社会の構成員として自立するためには、社会適応のための社会的スキル獲得は重要であり、アート作品過程における集団作業はトレーニングの場と化していく。

また、SLYMでは子どもたちの自尊心を育むことを特に重視している。SLYMには、アイデンティティ確立の重要な時期である青年期を過ごす子どもたちが多く活動している。自尊心は自己の価値を査定するとともに、その後の行動に与える影響も大きいと言われる。(落合・伊藤・齊藤, 1993) しかしながら青年期における自我感情の中核を占めるのが劣等感であり、この劣等感をより深化させてしまう条件がインナーシティ・コミュニティには整っている。インナーシティのマイノリティであることは、否定的ステレオタイプというフィルターを通して他者より見つめられるという被抑圧的な環境で生活することであり、インナーシティ住民たちは自尊心が歪められ、他者からの抑圧的な視線を内面化し、深いレベルの劣等感を抱く可能性が高い。

このような被抑圧的な状況からの解放に参考となるのが、ブラジルの教育学者Freireの提起した「課題提起教育」の考え方であり、実際SLYMの学習モデルにはその影響が垣間見られる。(14) 例えば課題提起教育では、教師と生徒の垂直的関係性から脱却し、人びとがお互いに教え合う関係を求める。自主性を重んじるSLYMでも、スタッフはあくまでもファシリテーターであり、子どもたちと垂直的な関係は築いていない。また、課題提起教育では状況そのものを課題にする。「状況がかれらの認識対象となるにつれて、かれらの宿命論を生みだしてきた閉じられた呪術的知覚は、現実を知覚するときでさえもその知覚行為自体を知覚することができ、かくして現実を批判的に客体化することができる知覚に道を譲りわたすのである。」(Freire, 1970) 真実の解放—人間化の過程—を目指す課題提起教育において、状況を意識化することが実践の出発点となる。一方メディア・アート・プログラムにおいても、否定的なステレオタイプを通してインナーシティ住民を見つめる世界、とりわけそのような否定的メッセージを再生産し続ける主流メディアに対して批判的にその内容を解読し、世界の抑圧的イデオロギーを意識化し、社会との対話を生み出すための表象活動に取り組むという点で共通項が見出せる。

5. 3 複合的メディア・リテラシー習得のためのプログラム

コミュニティ内外での対話を求めるメディア・アート・プログラムは、新たなコミュニケーション創造を目的とするため、必然的にメディア・リテラシー獲得を目指すことになる。水越(1999)はメディア・リテラシーを、「人間がメディアに媒介された情報を構成されたものとして批判的に受容し、解釈すると同時に、自らの思想や意見、感じていることなどをメディアによって構成的に表現し、コミュニケーションの回路を生み出していくという、複合的な能力のこと」と定義してい

る。ここでの複合的な能力とは、メディア使用能力（メディア機器を操作する能力）、メディア受容能力（メディアのメッセージを批判的に受容する能力）、メディア表現能力（多様なメディアを駆使して意見・思想・感情などを表現できる能力）であり、これら三つが相互に関連してメディア・リテラシーを構成するとしている。

CTCで開講されているIT訓練の多くは、アプリケーション・ソフト操作などの「メディア使用能力」に重点が置かれたものである。またマスメディアの理解と利用のプロセスを対象とするメディア・リテラシー教育では、「メディア受容能力」の側面が重視されるケースが多く、カナダ・オンタリオ州教育省によって提唱されたメディア・リテラシー論はこれに該当するであろう。（Ministry of Education, Ontario, 1989）これらの取り組みでは、上述の三能力をバランスよく包括的に取り込むことにはなにくいと考える。

メディア・アート・プログラムでは、作品制作に必要な機器操作やアプリケーション・ソフト操作を学ぶステップ（メディア使用能力）、テーマ下における先行作品を批判的に解読するステップ（メディア受容能力）、そして作品を制作することで自らの意見・思想・感情を表現するステップ（メディア表現能力）といった一連のステップを必要とする。複合的メディア・リテラシーの獲得は、SLYMが重視する批判的思考と創造性の実践となり、世界を意識化して省察する力を身に付けていくことにつながる。

5. 4 オルタナティブ・メディアとしての表象実践

SLYMが活動拠点とするコミュニティの住民たちは、インナーシティ住民というだけで否定的な属性のスティグマが刻印され、周囲からはステレオタイプ化された否定的イメージをもって見つめられるという、非常に被抑圧的な環境下で生活している現実がある。

主流メディアが産出する否定的にステレオタイプ化された描写に対抗し、SLYMの子どもたちは自らの視点から、自分を含めた身の回りの世界を描き伝えようとしており、SLYMはオルタナティブ・メディアとしてメッセージを発信し続けている。SLYMの子どもたちは、アート作品を通してコミュニティ外の人びととの対話を実践し、インナーシティ住民としてカテゴリー化されたステレオタイプを通じて画一的に見つめられるのではなく、個人化された存在として見つめられることを望んでいる。そして、コミュニティ外から見つめる人びとと、コミュニティ内の住人とを統合可能な新たな社会的カテゴリーの再カテゴリー化を試みることで、スティグマの払拭を目指しているといえる。（15）

インターネットの登場と普及は、それまで主流メディアにほぼ独占されてきた社会の情報流通チャンネルを多様化し、とりわけ個人や小集団さえも容易に情報発信ができるようになるという好機をもたらした。これはデジタル・オポチュニティの一側面といえる。そしてこの好機を活かしたオルタナティブ・メディアとしてのSLYMの実践は、被抑圧的環境下にいるマイノリティたちに、偏見や差別に立ち向かうための情報通信技術活用の一モデルを提示しているといえる。

5. 5 コミュニティにおける対話創出とコンテンツ制作

これまでのデジタル・デバイドに関する議論の中であまり取り扱われてこなかったのがコンテンツ不足の問題である。ある調査結果によると、情報通信技術へのアクセスのない情報弱者にとって、インターネットは危険なものと認識され、アクセスしなくとも彼らの日常生活に何ら支障を来たさないと考えられている。（Lenhart et al., 2000）このような情報弱者の認識は、オンライン上に彼らにとって有益かつ価値あるコンテンツとして認められるものが不足している現状を反映している

ためだと考えられる。The Children's Partnership (2000)によると、コンテンツに関連した障壁(バリア)の主要なものとして、「ローカル情報の不足」「リテラシー障壁」「言語障壁」「文化的多様性の欠如」の四点を挙げている。インターネット上において、地域コミュニティ住民が最も必要とする情報は、自らのコミュニティにおけるローカルな情報であるが、これらの情報提供はオンライン上であまりなされていないのが現状である。また、オンライン情報は主として平均的識字能力を持つ人びとを対象としているが、米国の成人人口の22%あまりが十分なリテラシーを獲得していない状況にある。母語を英語としない人口が多く住む米国であるが、インターネット上の情報の87%が英語表記である。現在のインターネット上のコンテンツは、文化的多様性が見られず、エスニック・コミュニティを対象としたコンテンツ量が、実際の人口構成比からみても非常に少ない。これらコンテンツ不足も、デジタル・デバイドを生み出している一要因なのである。特に、情報弱者であるインナーシティ・コミュニティに住むエスニック・マイノリティたちの求める情報がインターネット上に十分に存在していない点が問題である。

コミュニティ内外の人びととの対話を創り出そうと表象実践に取り組むSLYMであるが、そこで創作されるアート作品のほとんどが必然的に地元コミュニティと不可分な問題を中心に構成される。地元コミュニティの子どもたちが問題と認識し、コミュニティ内外に対話を呼びかけるテーマは、コミュニティ内の他の成員にとっても関心の高いテーマである。SLYMにおけるアート作品制作は、コミュニティに潜む問題を提起しているという点で、コミュニティの関心に添ったコンテンツを創造しているといえ、ローカルなコンテンツの蓄積に貢献している。またSLYMにおいては、作品制作においてローカルな問題を取り上げ、制作過程で複合的メディア・リテラシーの獲得を支援し、コミュニティに多く居住する英語を母語と

しないヒスパニック系住民にも門戸を開き、子どもたちの自文化に立脚した作品創りであると同時にコミュニティが内包する多文化性をそのまま活かすような作品制作を支援するという点でも文化的多様性を尊重した活動となっており、コンテンツをめぐる障壁に対応しているといえる。

6. おわりに

これまで論じてきたメディア・アート・プログラムをそのまま日本へ導入することは、地域コミュニティの情報化をとりまく日米の環境の違いを考慮すると非常に難しい。日本における地域情報化は、地域開発政策を源流としながら公共事業と同じ政策スタイルを継承し、中央省庁の地域情報化構想の支援を受けて、地方自治体による計画立案・事業遂行という行政主導のトップダウン型で進められてきた特徴をもつ。また、公共投資と同じ政策原理のもと展開されたため施設建設が重視され、計画立案の多くがシンクタンクによるなど「中央に依存」して進められてきた。このため、技術先行によるハード面の整備進展の一方でソフト面の整備が遅滞し、地域固有のニーズや地域住民の視点が配慮されないなどの問題が指摘された。(16)

日本の公共事業で指摘される弊害を内包しつつ、地域情報化政策の下、多くの地域で情報インフラの整備が進展してきたことは確かである。しかしながら、施設(建設)至上主義のもと展開されてきた地域情報化には新たな発想に立った政策試行が求められている状況にあり、またその萌芽も一部の地域において観察できる。(17) 次に取り組むべきは、住民の情報化意識の向上と複合的メディア・リテラシーの習得であると同時に、住民の日常生活において有用性の高いコンテンツの開発・提供であると考えられる。

SLYMの事例が提示する重要な視点の一つは、「施設」ではなく「プロジェクト」を中心に事業を構築することで、地元住民のニーズに柔軟に対応

してきた事業手法である。SLYMのプログラムも、利用者による評価作業などのフィードバックを得ながら何度も再構築されてきた。

また、CTCのもつ情報通信技術のデモンストレーション的機能や、メディア・アート・プログラムのもつ効果的なメディア・リテラシー教育の提供なども、住民本位の情報化を推進するための参考となるモデルを示してくれる。

さらに、メディア・アート・プログラムはその成果として地域向けコンテンツを産出する特徴をもつが、日本の地域情報化においても、今後コンテンツ開発の重要性が高まることが考えられる。日本のデジタル・デバイド問題において情報弱者を構成するグループの一つが高齢者層であるが、彼らが情報通信技術を利用しない理由の一つに有用コンテンツの不足が挙げられる。(18) 有用なコンテンツ開発の取り組みは、デジタル・デバイド解消のためにも重要であり、地域のニーズを十分に認識している住民自身の発想によってコンテンツ開発が進められていくことが望ましい。そのためには、地域住民の多くが新たな情報通信技術に接し、インターネット・メディアを取り巻くリテラシーを獲得しつつ、情報化への意識を向上させていくことが課題となる。

日本の地域情報化では、施設建設を中心とする情報インフラ整備事業から、次の段階への展開が求められている。今後の地域情報化において、住民の情報化意識の向上やメディア・リテラシー向上、あるいは地域コンテンツの充実など、住民を主体とするソフト面充実の推進を考える上で、メディア・アート・プログラムは示唆に富む。地元のアーティスト、美術系学校の教官や学生、美術館の学芸員、学校、メディア企業などとの協働作業を模索することも、地域情報化の新たな方向性を考えていく上で有効であると考えられる。

注

(1) 「デジタル・デバイド」という問題は、前ク

リントン政権の政治的パフォーマンスであるとする意見もある。(木村, 2001) 筆者もこの指摘に同意できる点を多く見出せる。しかしながら、ここでより重要と考えるのは、現存する経済的・社会的弱者たちが、進展する社会のデジタル化から取り残されていく現実であり、弱者たちは何らかの支援を必要としている現状認識である。

(2)例えばMack (2001) はMarcia StepanekのBusinessWeek Onlineの記事を引用しながら、PCやインターネットへのアクセス提供だけでは、「書物を与えながらも、読むことを教えないのと同じだ」という指摘を紹介している。また、The Children's Partnership (2000)は、これまでのデジタル・デバイドの論議の中でコンテンツの側面が無視されてきたとし、情報弱者となる人びとのニーズに即したコンテンツ開発の必要性を説いている。

(3)これらCTCを支援する補助金プログラムは、現ブッシュ政権の政策転換により、2003年連邦政府予算案では廃止されて他の一括補助金(block grants)に統合される予定である。

(4)CyberSkills/Vermontについてはホームページ(<http://www.cyberskillsvt.org/>)を参照。

(5)米統計局CPS調査の2000年3月の統計データによると、25歳以上の成人で高校卒業資格を持たない人口が全米で16%に対し、黒人は21%、ヒスパニック系では43%と、エスニック・マイノリティの数値が高い。学校教育システムに馴染めないマイノリティの姿が覗える。U.S. Census Bureau (<http://www.census.gov/population/www/socdemo/educ-attn.html>)

(6)当小論では、米国におけるCommunity Technology (Project) に対応する用語として「コミュニティ情報化」を使用している。同様の活動の多くは、住民自らが立ち上げた非営利活動であるため(一部行政から支援を受けるケースもある)、この用語には「草の根による情報化活動」という意味を含めて使用してい

る。一方、「地域情報化」は、日本の地域開発政策の一部として推進されてきた「地域情報化政策」の過程を指す用語として使用しており、各地で住民参加が行われていることは認識しているが、主導権という点において「行政主導の情報化活動」という意味で区別している。

- (7) ニューヨーク市ハーレム地区のPlaying To Win (<http://www.playing2win.org/>)やシリコンバレーのPlugged In (<http://www.pluggedin.org/>)など、少数であるが一部のCTCにおいてメディア・アートをプログラムに導入している。また、ここ数年のCTCNet全国年次総会におけるメディア・アート関連のセッションには多くの参加者が確認でき、CTC関係者の関心は高まっている。しかしながら、新たなプログラム開発や運用において必要とされるノウハウや人材の欠如が普及を妨げる要因となっているようである。
- (8) SLYMに関する情報は、1999年から2001年に渡るCTCNet全国年次総会の各種セッションにおける情報、1999年CTCNet全国年次総会の中で行われたSLYMマルチメディア・センターへの視察、SLYMを取り扱った雑誌記事、SLYMのホームページ情報(<http://streetlevel.iit.edu/>)、SLYMスタッフへの対面および電子メールによるインタビューなどにより収集した情報をまとめたものである。
- (9) 当小論執筆時点のCensus2000ではシカゴ地域のコミュニティレベルのデータが公表されていないため、人口・人種・所得・貧困レベル・家族形態に関するデータはCensus1990のものを使用した。出所は、シカゴ市、イリノイ州、全米については、U.S. Census Bureau, American Fact Finder (<http://factfinder.census.gov/servlet/BasicFactsServlet>)、ウェストタウンについては、Chicago Area Geographic Information Study (CAGIS) laboratory, 'Community Area Demographic Reports' (<http://www.cagis.uic.edu/demographics/careptreq.html>)を参照。犯罪指標については、Chicago Tribune, 'Crime pulse

: Chicago area crime rates' (<http://cgi.chicago.tribune.com/homes/commun/crum.htm>)を参照。

- (10) MPC Telecommunication Working GroupのRay Romero氏の報告による1998年度の数値を元に記述。
出所は、Metropolitan Planning Council, 'Getting Wired: Connecting Chicago's Neighborhoods' (<http://www.metroplanning.org/resources/104section1.asp?objectID=104>)。
- (11) 1998年当時、コロラド大学の修士課程に在籍したAnne-Barrie Hunter女史が行ったインタビューの中で、創業者の一人であるTony Streit氏は次のように指摘している。「私は“子どもたち(kids)”という用語を柔軟に使用している。基本的には、5歳から21歳くらいまでの若者を指している。」(Hunter, 1998) 当小論でも「子ども」「子どもたち」という用語を「児童期」「学童期」「青年期」までを含む幅広い年齢層に対して柔軟に使用している。
- (12) Mack (2001) は、歴史的に構成されてきたそれまでの人種間格差の影響を理解しないことには、現存のデジタル・デバイドにおいて、情報弱者が永遠に貧困階層へ追いやられる可能性が高まってしまうと指摘している。
- (13) ここでの「メディア・テクノロジー」とは、さまざまなメディア同士を結びつけ、一体化し統合したシステムにする技術を指して使用している。これらメディア・テクノロジーを包括する概念としてIT（情報技術）がある。（三井、2002）
- (14) 筆者が行ったEメールによるインタビューの中で、SLYM創業者の一人であるTony Streit氏は、特定の教育モデルからの直接的影響については否定しつつも、過去にFreireやIllichの文献に親しんでいたことは認めている。
- (15) ステレオタイプに関する記述については上瀬由美子(2002)『ステレオタイプの社会心理学』サイエンス社を参考にした。

- (16) これまでの日本の地域情報化の展開や特徴、問題点については、小林（1997, 1998, 2000）、大石（1992）、田崎（1994）、中村・田中・清原（1996）、林（1996）、多喜（1989）を参照した。これらの著書では、地域情報化政策における問題点として地域住民の視点の欠如が共通して指摘されている。
- (17) 例えばアート関連の地域情報化事業として、芸術文化的施設を中心に各種プログラムを推進する「せんだいメディアテーク」などの例や、文化財のデジタルアーカイブを促進する「石川新情報書府」などの例が見られる。「せんだいメディアテーク」（<http://www.smt.jp/smt/index.html>）は、仙台市教育委員会から管理運営業務を委託された財団法人仙台ひと・まち交流財団によって運営されている事業で、アートギャラリーや図書館など「施設」を核に「美術や映像文化の活動拠点」を目指して、表現活動や芸術文化活動のための「空間」を提供している。さらにこの「空間」において市民が参加する各種プログラムの運営も行っている点で特徴的である。また、石川県の「石川新情報書府」（<http://shofu.pref.ishikawa.jp/>）では、「石川の豊かな文化資産を最先端の情報技術で記録・保存し、世界に向けて発信」する目的で、石川の伝統工芸・伝統芸能のデジタル化に取り組んでおり、これらは従来の建設主義の地域情報化とは一線を画す性格をもつといえる。しかしながら、当小論で論じるメディア・アート・プログラムは、地域の文化資産やアーティストの作品制作・展示を対象とするのではなく、一般市民による表現活動・創作活動を中心に構成されるプログラムであり、住民の参加ではなく（「参加」には様々なレベルがあるが）、住民が主体となるプログラムという点において、日本の事例と異なっている。SLYMにおいても、住民参加ではなく、地元子どもたちの表現活動を中心（住民本位）にすべての活動や組織を構成して

おり、さらに「市（city）」より小規模な近隣地域（community area）を主なサービス提供エリアとするため、よりアウトリーチ的性格が強く押し出されている点が特徴的といえる。

- (18) (財) 情報通信学会主催「第16回コミュニケーション・フォーラム」（2000年11月9～10日）におけるセッション2「デジタル・ディバイド：情報強者と情報弱者」の中での橋元良明氏の発言などで指摘されている。

参考文献

- 相川充・津村俊充編（1996）『社会的スキルと対人関係』誠信書房、pp20～21.
- The Children's Partnership（2000）*Online Content for Low-Income and Underserved Americans: The Digital Divide's New Frontier*, The Children's Partnership, 8p.
- Collingwood, R.G.（1939）*The Principles of Art*＝近藤重明訳（1973）『芸術の原理』勁草書房、164p.
- de Duve, Thierry（1989）*Au De L'Art*, Les Éditions de Minuit＝松浦寿夫・松岡新一郎訳（2001）『芸術の名において』青土社、pp16～17.
- Freire, Paulo（1970）*Pedagogia Do Oprimido*, Rio de Janeiro : Paz e Terra＝小沢有作・楠原彰・柿沼秀雄・伊藤周訳（1977）『被抑圧者の教育学』垂紀書房、90p.
- 藤幡正樹（2001）「フィールドワークス」、川俣正十ニコラス・ペーリー十熊倉敬聡編『セルフ・エデュケーション時代』フィルムアート社、pp130～131.
- 林茂樹（1996）『地域情報化過程の研究』日本評論社
- 堀元彰（2000）「モダニズムを超えて」末永照和監修『カラー版20世紀の美術』美術出版社、pp190～196.
- Hunter, Anne-Barrie（1998）*A Conversation between Tony Streit, Co-Founder of Street-Level Youth Media, and Anne-Barrie Hunter*, 未公開の議事録.
- Illich, Ivan D.（1970）*Deschooling Society*, Harper & Row＝東洋・小澤周三訳（1977）『脱学校の社会』東京創元社、85p.
- 上瀬由美子（2002）『ステレオタイプの社会心理学』サイエンス社、pp144～155.
- 木村忠正（2001）『デジタルデバイドとは何か：コンセンサス・

コミュニティをめざして』岩波書店, pp44～57.

小林宏一 (1997)「地域情報化政策の展開とその問題性」日本社会情報学会会誌 第9号, pp.7～16.

小林宏一 (1998)「二一世紀の地方を切り拓くデジタルコミュニティズ」デジタルコミュニティズ推進委員会編『デジタルコミュニティズ これで地方が甦る』TBSブリタニカ, pp.214～222.

小林宏一 (2000)「日本における地域情報化政策の展開とその問題点」東京大学社会情報研究所紀要 No.59, pp.1～18.

Lenhart, Amanda, Lee Rainie, Susannah Fox, John Horrigan, and Tom Spooner (2000) *Who's not online: 57% of those without Internet access say they do not plan to log on*, Pew Internet & American Life Project, <http://www.pewinternet.org/reports/index.asp>.

Mack, Raneta Lawson(2001) *The Digital Divide: Standing at the Intersection of Race & Technology*, Carolina Academic Press, xiiip., xxp.

Ministry of Education, Ontario; Forum for Citizens' Television (1989) *Media Literacy : Resource Guide*, Toronto : Ontario Ministry of Education=F C T市民のメディア・フォーラム訳 (1992)『メディア・リテラシー：マスメディアを読み解く』リベルタ出版.

三井秀樹 (2002)『メディアと芸術』集英社新書, pp.11～14, pp.130～133.

水越伸 (1999)『デジタル・メディア社会』岩波書店, pp91～92.

中村広幸・田中淳・清原慶子 (1996)「地域情報システムの変容Ⅰ：地域情報化政策をめぐる」東京大学社会情報研究所編『情報行動と地域情報システム』東京大学出版会, pp.246～296.

NCES : National Center for Education Statistics. U.S. Department of Education (2000) *Internet Access in U.S. Public Schools and Classrooms : 1994-2000*, <http://nces.ed.gov/pubs2001/2001071.pdf>.

NTIA : National Telecommunication and Information Administration. U.S. Department of Commerce.(1998) *Falling Through the Net II: New Data on the Digital Divide*, <http://www.ntia.doc.gov/opadhome/digitalnation/index.html>.

落合良行・伊藤裕子・齊藤誠一著 (1993)『青年の心理学』有斐閣, 33p.

大石裕 (1992)『地域情報化：理論と政策』世界思想社

多喜弘次 (1989)「地域情報化の陥穽」竹内郁郎・田村紀雄編『新版 地域メディア』日本評論社, pp.91～110.

田崎篤郎 (1994)「地域情報化の現状と問題点」東京大学社会情報研究所編『社会情報と情報環境』東京大学出版会, pp.147～159.