

## 批判的メディア実践の構図：

### 市民の表現活動をめぐる文理越境型メディア論の方法的検討

The Perspective of “Critical Media Practice”:

A methodological examination of the interdisciplinary media studies on citizen’s media expressions

水越伸<sup>\*1</sup>

Shin MIZUKOSHI

<sup>\*1</sup> 東京大学

The University of Tokyo

To design the platform for citizen’s sustainable media expressions, we need interdisciplinary collaboration between citizen oriented technological systems and socio-historically generated cultural programs. In this paper, I will present a blue picture of new “Critical Media Practice” from the standpoint of media studies. By “Critical Media Practice”, it will be able to bridge professional researchers and general citizen, also to make collaborative spheres for human / social and natural / engineering researchers.

#### 1. 問題の所在とアプローチの仕方

1990年代半ば以降、新しいデジタル機器やネット環境の充実にもとない、プロではない、一般市民がメディア表現活動をさかんにおこなうようになってきている。諸活動をおおまかに分類するならば、一方には、ニコニコ動画やエンターテイメント系コンテンツのパロディに代表される、おもに若者のポピュラーでコマース的な文化的活動がある。この種のメディア表現には多くの場合、テレビやゲームのような既存メディア産業が生み出したコンテンツに多様な加工を施し、ハイブローに消費する傾向が見られる。80年代に社会化したオタク文化の系譜上で展開しているといつてよい。他方で、パブリック・アクセス、ビデオ・ジャーナリズム、市民のネット新聞など、いわゆる市民メディアと呼ばれる動きがある。この種のメディア表現は、地域社会、福祉、ジェンダー、政治、アートといった、よりパブリックな意識に裏打ちされた人々に担われており、戦後日本の市民社会派の諸活動の延長上にあるといつてよい。

前者はしばしば、内外のコンテンツ産業からも注目されるユニークでパワフルな動きを見せるが、企業が用意したサービスのプラットフォームに安住してしまい、資本の論理に絡めとられてしまいがちである。後者は、日本のパブリックなコミュニケーション空間で今や欠くことができない存在になっているが、活動母体が自閉しがちであり、経営を維持することがむずかしい。

21世紀のデジタル・メディア社会において、ポピュラー文化的活動のユニークさ、おもしろさを保ちつつ、コマース的な論理に回収されてしまうことがない、より開放的で持続的な市民のメディア表現を育んでいくことが大きな課題となってきている。

そのような市民の表現活動を育む仕組み作りには、市民的視点に立った技術システムと、社会的文脈や人々のコミュニケーション特性を踏まえた文化プログラムの開発が不可欠である。技術システムと文化プログラムを連関させつつ展開させるには、人文系と理工系の二項対立的な協力ではなく、文理越境的なあらたな方法論が必要である。この小論ではメディア論の観点から、「批判的メディア実践」というあらたな方法論、理論的思想的枠

組みの概要を提示したい。

#### 2. 専門家と市民を結ぶ回路づくり

2000年代に入ってから市民のメディア表現活動をめぐる研究においてワークショップを活用することが多くなってきている。ここではワークショップを、数名から数十名までの人々が、あらかじめ設定されたプログラムに沿って、身体を動かして演じたり、ものを作ったりといった活動を通して、一定のテーマについて深く学んだり、経験をしていく営みと位置づけておきたい。ワークショップの有効性はあちこちで実証されつつあるが、一方でそれらが一過性のお遊びとなっていたり、発展性や拡張性に乏しいルーティンワークになっている場合も少なくない。

市民のメディア表現活動を育成し、支援していくというメタレベルの活動に取り組む際には、ファシリテーターが参加者を集めて一定の活動をおこなうだけではなく、専門的研究者と市民を架橋すること、そしていわゆる人文系と理工系を越境することという、二つの目的を達成していかなければならない。筆者がこれまで進めてきた一連のワークショップ活動(MELL Project、MoDe Project、Media Exprimio、MELL Platz など)の実践的、実証的な経験を踏まえるならば、そのようなワークショップは次のようにデザインされていく必要があるだろう。

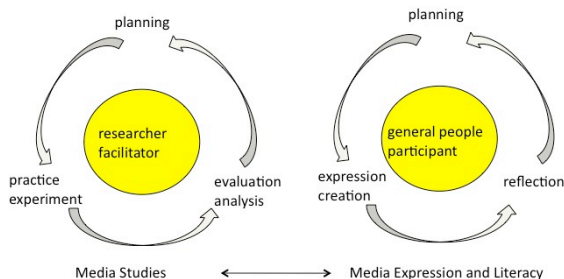
##### 2.1 円環的なワークショップ活動

図1には二つの円環がある。右が一般的なワークショップに参加する人々の側、メディア表現、メディア・リテラシーを学ぶ側からの経験を示している。すなわち主催者側で設計された活動(planning)の枠組みの中で、何らかの表現(expression)や創作(creation)をおこない、さまざまな経験を重ねる。そしてその成果をふり返り(reflection)、日常生活にもどっていく。

左側は、ワークショップを実施する側の活動、メディア研究の領域である。活動を設計する(planning)。それを実践する(practice)と同時に、何らかの実験や観察がおこなわれる(experiment)。その成果をもとに人々の振る舞いやできあがったものをプロブする、評価分析する(evaluation, analysis)。

ワークショップはこのような円環的な活動である。しかし普通、これら二つの円環的活動は分離しており、主催者が参加者にサービスするという一方向的な関係であることが大半である。

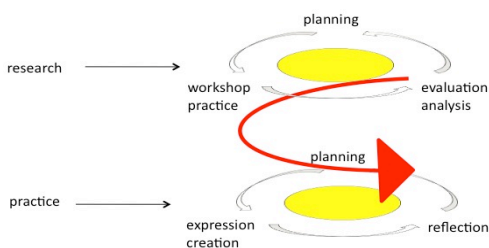
## 1. ワークショップの機能と多元性



### 2.2 研究と実践の循環

ここではワークショップ活動を、研究者らの分析的研究と市民の学習的実践を、あらかじめ分離されたものとしてとらえるのではなく、それらが循環しうるものとしてデザインしていくことを提案したい(図 2 参照)。このタイプのワークショップを、批判的分析的なメディア研究と実践的な市民のメディア表現を結びつけることを目指したものとして、「批判的メディア実践(critical media practice)」と呼んでおく(水越 2007 年)。「批判的メディア実践」には、ワークショップのような小集団活動もあり得るが、より多くの人々が係わる祝祭的なイベントなどもあり得る。ここではそれらについて詳述はしない。

## 2. 分析的研究と学習的実践の循環



分析的研究と学習的実践を結びつけ、循環させることのメリットは次の通りである(Gaver 1999)。

- 持続的なメディア表現を実現するためには、そのことに関心を持つ一般市民、地域住民などが、特定の専門家

の有無にかかわらず、自律的、主体的に活動を展開していけることが肝要である。もちろん最初から一般市民のみで何かを進めるのはむずかしい。しかしワークショップを体験し、その意義やデザインに関心を持ち、やがて自らが状況に応じた応用を施しながらそうした活動を自律的、主体的に進められることが望ましい。

- 専門家、研究者は、一般市民、地域住民の立場に自らを置き、その立場で経験できることから、より適切なワークショップのデザイン、あるいはメディア論的な批判的、分析的研究へフィードバックをしていくことを進められる。これによってしばしば専門家と非専門家のあいだの名ばかりのワークショップで起こる、一方向的な教授、啓蒙的な押しつけということを回避することもできる。

こうしたことを可能にするためには、異種混淆的なワークショップ活動をデザインしていく必要がある。また同種の活動を何度も繰り返し、らせん的に発展させてこの循環を生じさせる、中長期的なプログラムが必要となってくる。

### 3. 文理越境的な経験の共有

人文系研究者と理工系研究者が市民のメディア表現のための文化プログラムと技術システムを作っていく時にも「批判的メディア実践」の観点は重要になってくる。

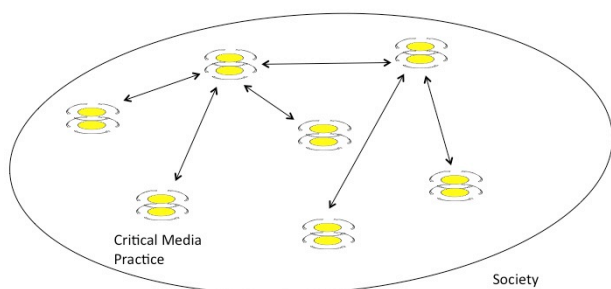
まず、人文系と理工系が、それぞれバラバラにデザインや開発をやるのではなく、現実のワークショップにともに参加し、協働すべきである。まずはとるものもとりあえずワークショップを設計し、実践に参加し、評価分析までの経験を共有する。当初は人文系が全体設計をし、理工系が部分的なシステム開発などを行うことになるだろう。しかし図 1 の左側の円環の全体を両者がともに経験することによって、有機的連関がうながされる。

同時にそのワークショップは 2 で述べた研究と実践の循環をはらんだものである必要がある。とくに専門特化した研究に従事する理工系研究者にとっては、一般参加者の立場に立ってワークショップに参加し、市民レベルの経験をしながら、すなわち立場を変えながら市民のメディア表現について考えることは得がたい経験となる。また何度も繰り返すワークショップの場を基点として、人文系と理工系のあいだの異文化コミュニケーションが徐々に生成し、充実していく。理工系のセンスを持った人文系研究者、人文系のセンスを持った理工系研究者、デザインマインドのある分析者、分析能力のあるデザイナー、こうした専門家をより育成しやすい状況が生じるのである。

こうしたことは、立場や役割の交換という、ワークショップが可能にする非日常的体験によってはじめて可能になる。一般的な会議や学会では生じにくいことがらだといえる。

### 4. 「メディア・ビオトープ」の展開

### 3. 「メディア・ビオトープ」戦略



筆者は、グローバル化とデジタル化が併行して進む 21 世紀のメディア社会において、市民のメディア表現を持続的に展開するための戦略として、「メディア・ビオトープ」という隠喩を用いてきている(水越 2005 年)。ビオトープとは、生物が棲息するのに適した小さな生態系を意味する。日本では里山保全、学校ビオトープなどを通して、人々の日常生活に隣接した、小規模な生態系を保全したり、回復すること、さらにそれらを相互にネットワークさせて徐々に大状況を変化させていくことまでを射程に入れた生態学的活動として知られている。「メディア・ビオトープ」は、そうした生態学的活動をメディアを生態系と見なし、当てはめた隠喩の体系である。

ここまで論じてきた「批判的メディア実践」としてのワークショップ活動は、「メディア・ビオトープ」を生み出すための具体的な戦略の一つとして位置づけることができる(図 3 参照)。

現代日本のメディア社会においては、相変わらずマスメディアを介した、東京一極集中的でコマーシャル性の高い情報が支配的な位置を占めている。一方で一億台を超えたケータイは、おもに親密な交友関係に閉じた中での短いメッセージのやり取りに活用されており、社会の断片化が進行している。

人々のコミュニケーション空間は、資本や企業が提供するコマーシャルで、ビジネスライクな情報に満たされた空間と、限られた人数による親密な交友関係、繭玉のようなコミュニケーション空間に二極化されつつあるといつてよい。こうした中で、パブリックな、あるいはコミュニティなコミュニケーション空間の重要性の認識が高まる一方、その縮減の危機が叫ばれても来ている。

### 4. コミュナル/パブリック空間の展開

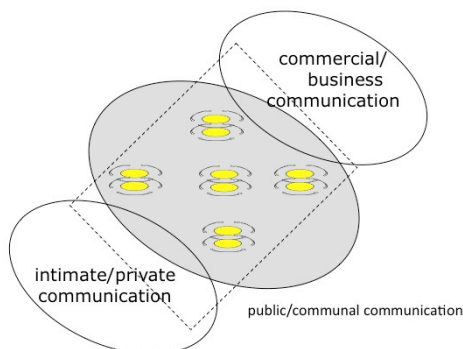


図 4 に示したとおり、「メディア・ビオトープ」はとくに、パブリック/コミュニティなコミュニケーション空間をメディアの生態系の中で回復、保全していくための戦略であり、その具体的な活動として「批判的メディア実践」を位置づけることができる。いうまでもなくそれらは、円環的なワークショップ活動を「扇の要」として、分析的研究と学習的実践が循環するような多元性をおびたものである。さらに市民のメディア表現を持続的に育成しようとする人文系と理工系の研究者の協働が、ワークショップの現場において持続的に発展していくような仕掛けを組み込んでいる。

そうした「批判的メディア実践」が、地域社会のなかの学校、大学、博物館、図書館、NPO、自治体、さらにはローカル放送局や新聞社、ケーブルテレビのような地域メディアなどを受け皿として展開されていくことが構想される。

#### 参考文献

- [水越 2007 年] 水越伸編: コミュナルなケータイ: モバイル・メディア社会を編みかえる, 岩波書店, 2007 年.
- [水越 2005 年] 水越伸: メディア・ビオトープ: メディアの生態系をデザインする, 紀伊國屋書店, 2005 年.
- [Gaver 1999 年] Gaver, W., Dunne, A. and Pacenti, E. : Cultural Probes, Interactions: New Visions of Human-Computer Interaction, vol. 6, No 1, <<http://www.equator.ac.uk>>, 1999.