

# メディアを巡る大冒険

## Take Us Out to the Media Game!

— 序 —

関 口 久 雄

### 1. メディアと呼ばれる存在

現代の情報化社会を象徴するキーワードの1つである、と同時に、社会のさまざまな場面で用いられながらも、その意味や役割等がわかりにくいことばが「メディア(media)」であろう。その理由は、メディアが一義的に定義できないからかもしれない。

「中間」「媒介」等を意味す「medium」の複数形であるメディア<sup>(1)</sup>は、一般に「人間がコミュニケーションするための手段(人間の意思表示ならびに情報伝達を助け、助長する媒体)」、そして、「アナログ」「デジタル」「マス」「マルチ」等を加え、多義的な概念として、社会生活のあらゆる場面で使われている。

メディアを考察する論者によっても、そのとらえ方はさまざまで、たとえば、メディアに媒介された「表現」と「学び」、そして「メディア・リテラシー」についての実践的な研究を目的としたゆるやかなネットワーク型の研究プロジェクトである「メルプロジェクト(Media Expression, Learning and Literacy Project)」によれば、メディアとは—

- 人間を拡張すると同時に、人間を社会的に枠付ける役割を果たす媒介のことである。人間の身体から始まり、マス・メディアだけではなく

私たちを取り巻くあらゆる人工物がメディアとなる潜在可能性をもっている。

- 歴史社会的に生成されてきたものである。現在のメディアの姿は絶対的、固定的ではなく、絶えず変容していく。
- 歴史と社会を生きる私たちは、これからのメディアと人間関係を主体的に形作っていく、組み替えていく責任があり、その潜在力をもっている。

[<http://mell.jp/symposium/2002/eduNet/mdlit2001/mdlit62.html>]

それとともに、かつてはメディアを語る際に用いられた「送り手」「媒介」「受け手」などという発想そのものが、今日においては無意味となりつつある。というのは、メディアが、単なるコミュニケーションの「通路」ではなく、むしろコミュニケーションそのものを成立させる「場」として機能しているからである。

いわばギリシャ神話に出てくる「キメラ」のような複雑怪奇な存在であるメディアゆえ、その重要さを十分認識しながらも、その対峙は容易ではないであろう。しかし、だからと言って、“時代の流れ”に振り回されるかのように安易に利用するだけであったり、身近な場面では、インターフェイス(=操作性)に代表される技術の進化および機器類の低価格化等々によって、より能動的にかかわることができるようになった(なりつつある)にもかかわらず、あくまでも「受動的」、これまでの“特権性”を維持するための「閉鎖的」、あるいは他人事のように「傍観する」「批評家然」としたままで良いのであろうか。<sup>(4)</sup>

## 2. メディアについてのある授業

2004年の春学期、京都学園大学人間文化学部の基幹科目として「マルチメディア論」が開講された。<sup>(5)</sup>メディアを“基本的”に「人間がコミュニケーションするための手段・道具」「人間の意思表示ならびに情報伝達を助け、助長する媒体」として定義し、<sup>(6)</sup>まず、「文字」「映像」「電話」そして「コンピュータ」といった基本的なメディアの特徴をその歴史に焦点をあて概観し、新たなメディアの登場によって人間および社会のコミュニケーションがどのように変容していったかを、その可能性を含めながら考察し、表現の世界や教育の現場等でのメディアの活用やさまざまなメディアが錯綜することが予測される今後のメディア社会においての新たな問題等を、映像教材等を多用しながら検討することによって、「メディアでなにができるのか？(=メディア・リテラシー)」<sup>(7)</sup>を考えていった。<sup>(8)</sup>

そして、最終試験として以下のような出題をした。

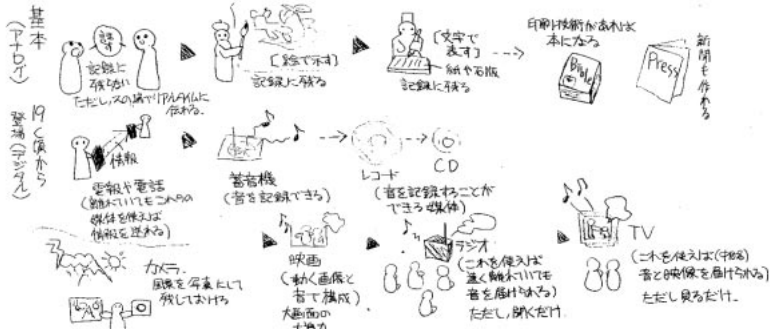
[1] ここに、これまで「メディア(media)」ということばを聞いたことがない人がいます。この人に「メディアとはなにか」を、文章およびイラスト等を用いて、わかりやすく具体的に説明して下さい。

★“この人”は、基礎的な学力を有し、日本語と英語を理解できます。

※なんでも持ち込み可(ただし、まわりに迷惑をかけるものは×)

結果、その多くの答えは、“伝える相手”を意識せずに、毎回配布したレジュメや図書館の本のコピー等に記されていた自分の中でも咀嚼できていない単語(概念等)を“適当に”羅列したものであった。<sup>(9)</sup>

けれども、このような答案にも巡り会えた。



これらの媒体・情報伝達手段をまとめたようなものが

コンピュータ

疑念的とは言え、双方向通信や建物を3Dや実写で  
表示することをやれば、その場で会話、その場にいらるような  
気分になる。  
インターネット上ではHTMLを使い、音や映像、  
文字や静止画像を送れる事ができる。

○これらは全て Xタイプ という  
情報を伝える手段、及び伝えるための媒体となるものごとである。

あるいは、示唆に富む独自の答えを導きだす者もいた。<sup>(10)</sup>

★…平成の熊さん、八つつあん ●…大家さん

- ★「ねえ、大家さん。メディアってなんです？ちかごろメディア、メディアってうるさいんですけど、なにがメデテェ、めでたいんですかね」
- 「ウーン、そうだなあ。まあ、おまえさん達は朝から寝るまでメディアとつきあってるんだ。お気付きかい？」
- ★「つきあってるっていわれても…こいつ(互いに指さし合って)か、カカアかがキぐらいで…。そして大家さんだ！」
- 「そうだ、顔を見るだけじゃないだろう。そこで会えばおまえさん達のことだ、かまびすしいことだ、話をするだろ？」
- ★「へえ、そいでネ、朝から大ゲンカ!!新潟の人が洪水が出て気の毒だってカカアがヘソクリを送るって言いやしてネ。そんなとこ送る位なら

テメェのあるじ、オレにくれてもいいじゃねえか！って…」

- 「まあまあ、できたおカミさんじゃないか。そうやってしゃべる“声”，洪水のことも知った“ラジオ”や“テレビ”“新聞”これがメディア。おまえさんやおカミさんが物を知る，世の中のニュースを知る，そいでもって互いに話をしたり，時には派手なケンカもしたりする種を提供してくれる，まっ仲人みたいなものや。この仲人はな詳しく見てきたような，実際見てきたことも話すんだが，丸のみしちゃいけないよ“仲人口”<sup>なこうどぐち</sup>っていうだろ。知ったとしてもおまえさんの頭でちょっとは考えるんだよ」
- ★ 「へえ，判りやした。メディアってのは“口のうまい仲人”なんですネ。そういや大家さん，ウチのカカアと一緒にいる時，仲人してくださったじゃありませんか。金も時には貸してくださる。家賃も負けてくださる。カカアも良い女で，よく働かし…そうかメディアってのは(と，大家の顔をつくづく見て)ありがたやありがたや…」
- 「そんな，又，家賃を踏みたおそうたって…そうはいけねえ。とっとこの店<sup>たな</sup>から出ていっておくれ。かんべんならん！」
- ★ 「おやメディアはこえー」

### 3. ある体験授業

2004年9月14日，京都学園大学において，京都学園高等学校の1年生参加による「一日体験入学」というイベントが開催され，各学部で特色ある授業がおこなわれた。人間文化学部メディア文化学科の授業の1つが「メディアってなに？～メディアを体験してみよう！」，以下のような授業紹介の告知で事前募集をおこない，26名の1年生たちが参加を希望してくれた(当日1名欠席)。

「メディア」ということばを，新聞，TV，インターネット…毎日ど

こかで目にしているはず。最近は「マルチ」などまでくっついて、「マルチメディアで社会が変わる！」なんてことも聞いたことがあるかもしれない。そもそも「メディア」とはいったい何なのだろう。テレビも新聞もコンピュータも「メディア」で、「コミュニケーションを媒介する手段」とか難しいことが教科書に書いてあったけどイマイチよくわからない… じゃあ、とりあえず身近な「メディア」を楽しく体験して、それから「メディア」について考えてみよう！

「メディアってなに？」は、いわゆる講義形式ではなく「ワークショップ」という方法論を用い<sup>(11)</sup>、担当教員もあくまでも1スタッフとして参加し、京都学園大学の人間文化学部の計5名(1回生3名, 2回生1名, 3回生1名)にスタッフとして企画運営をサポートしてもらい、夏休み以前から準備を重ねていった<sup>(12)</sup>。

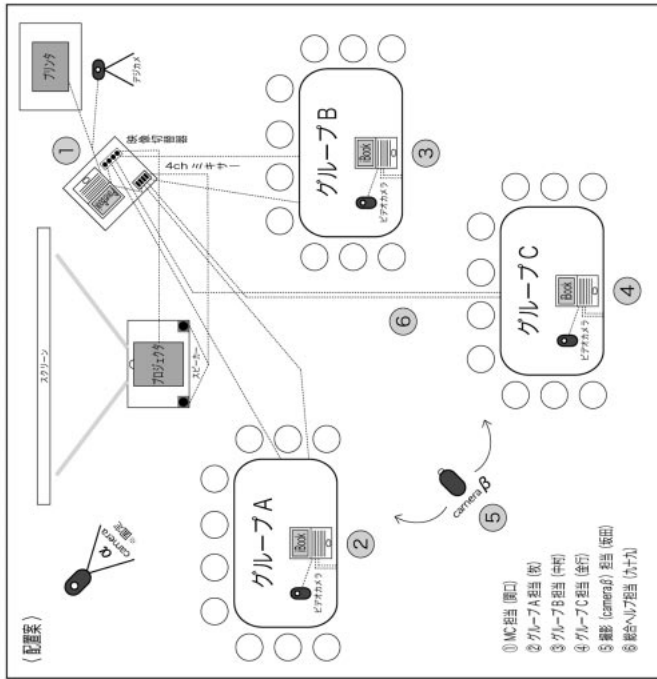
本番の授業では、まず最初にメディアの歴史等についての簡単な講義はおこなった<sup>(13)</sup>が、授業の中心は「メディア(=コミュニケーションするための道具)を使って“作品”をつくってみよう！」。具体的には、グループごとに「move!(動け!)」というテーマの1～3分程度の映像+オリジナル音楽(映像メディア+音メディア)をつくる<sup>(14)</sup>、であった(機材等の配置案含めた授業の構成は[図1]参照)。作品完成後<sup>(15)</sup>、各グループの作品の発表会をおこない<sup>(16)</sup>、なんとか無事に授業を終了することができた<sup>(17)</sup>。

【図1】本番では、固定カメラの位置等、若干の変更あり

「メディアってなに?～メディアを体験してみよう!」授業案 ver.0.92b

日時:3/4(水)10時20分～2時20分(全20分)体験期間1年生25名(1グループ8-9名)

場所:大分県立大分大学 新館3F 第3講義室(20名定員)



(必要機材等)

- PowerBook x1, iBook x3, プリンタ (PNI6700C) x1
- 映像機器 (6数機), 4chミキサー x1, スピーカー x1
- ビデオカメラ (mmDV) x1, デジタルカメラ x1, 三脚 x4
- Sケーブル x5, ビデオケーブル x3, ステレオミニケーブル x4
- FireWireケーブル x4, USBケーブル x2, 延長ACケーブル x5
- ※ 学校から借りるもの
- プロジェクタ x1, スクリーン x1, ビデオカメラ (mmDV) x5
- 本机 x3, 小机 x3, 椅子 x35

(授業構成案)

- 00分
  - ・挨拶等
  - ・「メディア」についての簡単な「お題」お返 (keynote使用)
  - ・「メディア体験=作品制作」の説明, グループ分け
- 10分
  - ・各グループに分かれ, 作品制作
    - ① 本館内探行を台むせ, 簡単な絵コンテ制作
    - ② ビデオカメラによる撮影
    - ③ GarageBandによる音づくり
    - ④ iMovieによる映像編集 (QuickTimeへの書き出し)
- 100分
  - ・各グループの作品発表&VJタイム (?)
- 120分
  - ・まとめ, 終了

(制作するメディア作品案)

- テーマは「move it!」の
- 1~3分程度の映像 + オリジナル音楽 (録音メディア + 音メディア)
- ※ 制作風景「音」をデジタル撮影してCD-Rラベルに印刷 (プリントメディア)

#### 4. メディアを巡る大冒険

さて、改めて確認するが、メディアと真摯に対峙するのは非常に困難である。そして、前述のように、その重要さを十分認識しながらも、いくつかの素朴な疑問にぶちあたり、立ち往生してしまう。時代に振り回され、安易に利するだけで良いのか… あくまでも「受動的」「閉鎖的」「傍観」「批評家」で良いのか… メディアという「媒介」は、はたして“なに”と“なに”を“<sup>なかだち</sup>媒”しているのか…

そのような難問と格闘するために、換言すれば、メディアと呼ばれる存在と“折り合い”をつけるために、無謀なる「メディアを巡る大冒険」がはじまる。

メディアとの関係を、たとえば、時代のきな臭い状況を十分に考慮し、<sup>(18)</sup> “形而上”的に探求したり、“(文化)政治的”な側面に焦点を当てることも可能であろう。<sup>(19)</sup>あるいは、よりグローバルに社会／情報／生命といった観点からの分析も必要であろう。<sup>(20)</sup>言いかえれば、近年、メディアについての論議は、矮小な“技術(決定)論”から“歴史的／社会的／文化的省察”へとシフトし、さらに、それらを“止揚”するさまざまなアプローチ方法での研究が世界中で活発に行われているが、<sup>(21)</sup>それゆえに、もう1度「なぜメディア研究か？」と原点に立ち返ることも、そして、もともと「メディアなど存在しない」とメディアの本質的な“不在”をまた新たな視点から<sup>(22)</sup>問い直しても良いのかもしれない。<sup>(23)</sup>

本稿では、そのようなさまざまな論考に依拠しながらも(批判的検討含め)、あくまでも、現実社会(特に教育の現場)に土台を置き、“開かれた形”で、メディアと社会の“インターフェイス(=折り合いのつけ方、葛藤の場)”<sup>(24)</sup>を、より実践的に考察していく予定である。

さあ冒険だ！



注

- (1) 時に単数扱い。よって、後に論じることになるであろうマーシャル・マクルーハンの有名なフレーズ「メディアはメッセージである」も、“The medium is the message”あるいは“The media is the message”と英文表記される。
- (2) マクルーハンは、メディアという存在を明確に規定せず、「信号体系」「回路」という抽象的なものから「映画」「ラジオ」「テレビ」ばかりでなく、一般的にメディアとはみなされない「衣服」「住宅」「貨幣」などまでをも同列にメディアとして論じている。([マクルーハン1987])。
- (3) キメラ〈chimera〉1. ライオンの頭、蛇の尾、ヤギの胴をもち、口から火を吐くというギリシア神話の怪獣。キマイラ。2. 生物学で、異なる遺伝子型の細胞が共存している状態の一個体。植物では接ぎ木したものにみられ、動物では異系統の発生初期の胚を融合させて作った人工キメラマウスなどがある。大辞泉 [http://dic.yahoo.co.jp] より。
- (4) 「国際」「情報」の時代を経て、時代のブームに乗るかのようになり、近年「メディア」を冠にかかげた学部、学科等が全国に誕生している。しかし、そのほとんどは、メディアを自明の存在のごとく扱っている。言いかえれば、その多くの大学等のホームページを覗いてみればわかるように、メディアに対してほとんど関心もないか、「メディア＝マスコミもしくはインターネット等のデジタル的なもの」としてお茶を濁し(カリキュラムはじめとした“既存のなにか”を単に“現代風”に言いかえたのみ)、そして、いわゆる機器としてのメディアとの“関係”も、「メディアなんて…でも時代の要請だから仕方がない」と軽薄な非アカデミックなものとして蔑視するか、あるいは何の方向性も考えずに単に「メディアをマスターする(for media)」に過剰な力を注ぐ「メディア中心主義」のようなものばかりで、メディアについて正面から取り組んでいるところは珍しい(敢えて筆をすべらせれば、メディアを“客寄せ”にしか用いていないと言われても仕方がないところばかりである…)。そのような風潮に対して、その内実(カリキュラムやスタッフ等)は預かり知らぬが、ホームページの冒頭で独自にメディアを位置づけている数少ない大学の1つとしては [http://www.jiu.ac.jp/media/index.html]。
- (5) 週2回の半期講義科目(履修登録者：175名)。シラバスは以下のようなものであった。

「マルチメディア論」…月・木の2限(4単位)

担当者名：関口久雄

主題：マルチメディア社会を考える

教材：教科書 必要に応じてプリント等を配布する

参考書 吉見俊哉・水越伸『メディア論』放送大学教育振興会1997

評価方法：総合的に評価

受講者への要望：主体的に参加することを望む

講義の概要(講義の順序とポイント)

「メディア(media)」ということばは、一般に「人間がコミュニケーションするための手段」「人間の意思表示ならびに情報伝達を助け、助長する媒体」として用いられている。その歴史をさかのぼれば「声」や「文字」、いわゆる“技術”を介することによって「電信」「電話」「蓄音機」等を経て、今日の「デジタル」な時代に至る。デジタル技術は、原理的にあらゆるデータを「0/1」というビットに変換し、さまざまなメディアを統一的に扱うことを可能にした。身近な例をあげれば、携帯電話によるコミュニケーションは「音声」や「文字」だけでなく“静止／動”の「画像」によってなされつつあるように、情報の表現力、伝達力は格段に高まってきている。これが「マルチメディア」と呼ばれるものである。そして、デジタル技術によるマルチメディアは社会の至る場面に登場しはじめ、私たちの社会生活をより豊かに、より便利にしてくれる。しかし、同時にデジタル技術によって、これまで想定されなかった新たな問題も生じてきている。

本講義では、まず、メディアの歴史をその“移行”に焦点をあて概観し、新たなメディアの登場によって人間および社会のコミュニケーションがどのように変容していったかをその可能性を含めながら考える。次に、さまざまなメディアを統合していくデジタル・メディアの特質を整理する。さらに、デジタル技術の社会への応用について教育の現場やアートの世界等でのマルチメディアの利用例をみるとともに、さまざまなメディアが錯綜することが予測される今後のマルチメディア社会における新たな社会問題等を具体的な事例をもとに検討していく。

- (6) カリキュラム(制度)上、すでに名称づけられていた「マルチメディア論」における「マルチ(multi=多数の、多様な)」の位置づけについても、いわゆる「コンピュータに代表される“デジタル”を使えばマルチメディア」といった今日の安易な前提にはよりかからず、授業の冒頭において「人間とはそもそも“マルチメディア”的存在である。人間の思考や行動は、文字・映像・音楽…(多面的な現実)を渾然一体と処理している。新しい言葉のように思われている“マルチメディア”は、コンピュータを中心とした新しいテクノロジーが、ようやく“人間”という存在に近づいてきたということである」と補足説明をした。
- (7) 「メディア・リテラシー」をはじめとしたメディアについての授業(方法)については、改めて十分なスペースで多面的に論じる予定である。なお、「今日われわれが『視聴覚教材』と当然のこのようにいうのは、われわれ

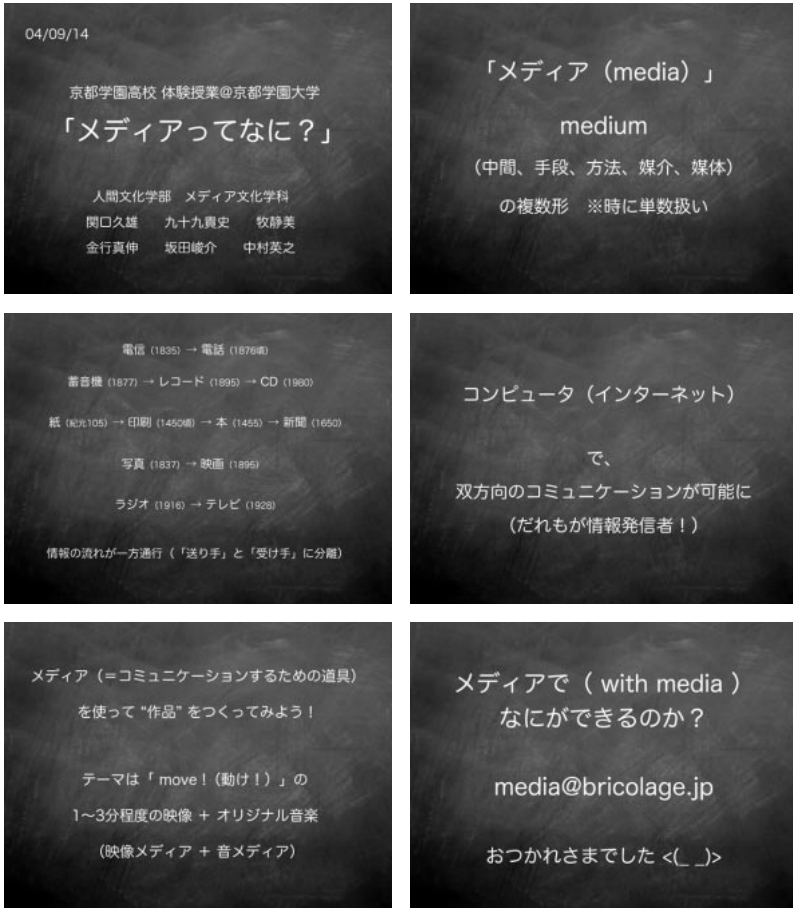
がいまだに本を標準と考え、他のメディアを付随的なものと思っているからである」(「壁のない教室」[マクルーハン+カーペンター編著2003, p.105])という有名な論考は言うまでもなく、すでにさまざまな場面で「多様な概念／実践」として流通しつつある「メディア・リテラシー」についても、「メディア・リテラシーは、ただ単にメディアに関わる人間の能力を意味しているだけではなく、メディア自体を自らのものとして使えるように組み替えることや、それが媒介して成り立つ新たなコミュニケーションの場の形成、社会の変革といったプロジェクトに展開されていく潜在性を秘めた概念なのである」([水越伸2002, p.100])をその基本姿勢とし、いわゆるメディアに関する知識の習得というよりも、「この複雑な情報化社会で自らがコミュニケーションの手段としてのメディアでなにができるかを各自が自問する」ことに重点を置き、授業を展開していった(さらに、青臭いながらも、大学は「教わる」ではなく「学ぶ」場である、をことあるごとに強調した)。

- (8) 試験は論述形式全2問(A3用紙, 表裏使用)。2005年7月15日の授業時に実施したので試験時間は80分。もう1問は— [2] 今後の「情報化社会」は一体どうなるのであろうか、明るい未来が訪れるのか、それとも... そして、その社会をどう生きるべきであらうか。以下のキーワードを用いて自分の考えを述べて下さい。【キーワード】コンピュータ、インターネット、ダイナブック、インタラクティブ、ハイパーテキスト、著作権、ユビキタス、デジタルデバイド、パノプティコン、メディアリテラシー ★キーワードは3つ以上用いて下さい。イラスト等を用いても可。
- (9) 特に1問目については、“相手にわかってもらいたい(=コミュニケーションを成立させたい)”を自覚しているかどうかを、その評価基準の1つとした。
- (10) 時代の“リテラシー”の状況を鑑み、いくつかのことばに注釈をつけ加えておく。大辞林 [http://dic.yahoo.co.jp/] より。
- かまびすし <喧しい／囂しい> (形) [文] シク かまびす・し  
うるさい。やかましい。さわがしい。「一・い話し声」「波の音常に一・しく／方丈記」(古くはク活用で、鎌倉時代頃からは、シク活用に用いられた。「かまびすくなくひよ鳥にねぶたげもなし／為忠集」)
  - 仲人口 <なこうど・ぐち なかうどー>  
仲人が縁談をまとめるために、双方に対して相手方を実際以上にほめていう言葉。桂庵(けいあん)口。「一は半分に聞け」
  - 店 <たな>  
借家。「一子」
- (11) 後に検討することになるであろう「コミュニケーションの場としてのメディア」を考える場合には、「ワークショップ(workshop)」という形式／方

法論を軽んじることはできない。ワークショップとは、もともと「作業場」「工房」を表わすことばであるが、現在では「共同で創作活動をする場」あるいは「頭で考えるだけでなく、身体も動かしながら学び合う場」という、参加する人たちがお互いに刺激し合い、助け合い、学び合う“共育”を実践する“場”として、演劇や美術などの芸術分野、環境教育や住民参加のまちづくりなど、学校教育や社会教育の枠を超えて様々な分野で用いられている方法論である。そして、ワークショップを考える際に、特に注目すべき点は、いわゆる「高いところから教えるを垂れる」といった、歴然と分けられ固定化した一方的に教えるという、従来の教師と生徒の役割(上下関係)を否定している(=誰もが教師になりうる)ということである。

- (12) 人間関係学科の1名を除き、残り全員メディア文化学科所属の学生たちであった。なお、設備や予算はさておき、まず「自分が高校生だったらどんな授業を受けたいか」を第一に、各自で授業案を考え、それらを持ち寄り実現へと向け討議を重ねた。
  - (13) 講義には、プレゼンテーション用のアプリケーション「Keynote」を使用し、授業の終わりにも“まとめ”的なお話もした。[図2] 参照。
  - (14) 演劇部や美術部等が公演にも用いる「大学ホール」を会場にし、使用した機材等については、ノートパソコン(AppleのPowerBookとiBook)は教員および学生スタッフが自分所有のものを持ち寄り、ビデオカメラやプロジェクタは大学所有のものを借りた。そして、キャンパス内のいろいろな場所で撮影をし、Macintoshに標準装備されている初心者でもすぐに操作が可能なアプリケーション「GarageBand」によって音づくりを、「iMovie」によって映像編集をおこなうことにした。なお、スタッフ間の最低限の作品制作ルールとして、事前に以下の項目を共通確認して本番に臨んだ。
    - “動き”を映像化することを念頭に(事前にある程度ネタと構成を考えておく)
    - なるべく参加者たちにビデオカメラの操作や編集等をやってもらう
    - 全体の休み時間はもうけないので、各グループで適時に
    - 「オープニングタイトル」を参加者たちと相談してつける
    - 「エンドクレジット」をつける(参加者+グループリーダーの名前等)
    - 音楽はできれば“フェイドアウト”で終わらせる
    - 最終的に「QuickTime形式」で書き出し(デスクトップに保存)
- ※暇そうで手持ち無沙汰にしている参加者がいたら、“制作風景”をデジカメで撮影してCD-Rラベルに印刷作業をやってもらう
- (15) いくつかの小さなトラブルが重なり、当初の予定とは異なり「オリジナルの音楽をつくる」および「エンドクレジットをつける」ができなかった。
  - (16) 作品発表後、いわゆる“クラブ(音平板の方の娯楽場)”での“環境”とも

[図2]



いうべき、音と映像の「シンクロ(=同期)」の楽しさ／不思議さを体験してもらうために、各作品の“おいしい部分”を5~10秒ほど選んでもらい、それらを基に、単純なスイッチングながら、即席の「VJ(ビデオジョッキー)」もどきを実演した。

- (17) 担当教員の能力不足そして学生スタッフもこのようなイベントを“仕切る”ことに不慣れだったため準備段階からバタバタとし、また、いわゆる

“座学”に慣れきった(おとなしく座っていさえすれば、適当に時間は過ぎ去っていくであろうと考えていた)参加者たちにとっては、ワークショップ特有の主体的に動き、出会ったばかりの者たちと交流しなければならぬ等々が面倒で苦痛な時間であったかもしれないが、この体験授業にかかわった者たちにとって、少なくともメディア(=コミュニケーションの場)についての貴重な実践学習の場になったはずである。なお、その授業風景のダイジェスト映像(約50秒)は [[http://www.kyotogakuen.ac.jp/~o\\_nyushi/nyushi/faculty/media/index.html](http://www.kyotogakuen.ac.jp/~o_nyushi/nyushi/faculty/media/index.html)]。

- (18) たとえば [水島2004]。
- (19) たとえば [北田2004]。
- (20) たとえば [西垣2004]。
- (21) たとえば [吉見編2000]。
- (22) たとえば [シルバーストーン2003]。
- (23) たとえば [斎藤2002-]。
- (24) 本稿の方向性は、あくまでも“孤立/閉鎖: I alone will be lost in thought.”ではなく“連帯/開放: Take Us Out to the Media Game!”であり、「インターフェイス=折り合いの付け方・葛藤の場」([関口2002])や「メディア遊び」([関口2003])といった論考をも活用しながら、コミュニケーションの可能性/不可能性等を含め検討するとともに、メディアを巡る現実社会のさまざまな“齟齬”をドキュメントしていく予定である。なお、この“Game”のルール(勝敗の方法?)およびイニング数(連載回数?)等々は未定であるが、基本的に通常の論文形式(文字と静止画等)を採用し(ただし、本文と注は、いわゆる主従の関係ではなく同格の“表裏一体”として扱う)、最終的には、音や動画や空間等々アナログからデジタルまで雑多なメディアを活用して、そして、いろいろな人たちを巻き込み“publish”する予定である。

さて、ミニマムなものからグローバルまでメディアを巡るさまざまな課題と対峙していく方針であるが、次号においては、アナログ/デジタル問わずメディアの活用を目的として2005年4月に京都学園大学に開設予定の「メディア《つくる》工房(仮称)」の開設までのプロセスおよびその活用方法等を中心に報告するつもりである。

次回以降の扱うテーマとしては— たとえば、この“冒険”には“テーマ曲”を設定している。それは、作詞: 森高千里 with S.Itoi(作曲: カールスモーキー石井、歌: 和田アキコ)の某有名な曲である。その歌詞をここに転載したかったのであるが、今回は断念した。というのは、「著作権」という大きな問題が存在するからである。では、不可能なのであろうか。“研究活動”等においては、“引用”が可能である。「著作権法第32条: 公表された著

作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない」である。今回の場合、少くともメディアを研究すると称する論文ゆえ、引用は可能であるかもしれない。ただし、かつて存在したことはないであろう“論文のテーマソング”というのは、「公正な慣行に合致するもの」といえるであろうか。そもそも「公正な慣行」とは一体なに？「報道、批評、研究その他」の“その他”とはどの範囲まで該当するのか？また、この論文の英文表記名も、誰でもわかるように、ある有名な外国曲のパロディである。そして、この論文の主旨に応じた替え歌を創作したが、そうなると、外国曲でパロディ(替え歌)の場合は、はたしてその取り扱いはどうなるのか？また、この論文がホームページやビデオ等いろいろなメディアに転載された場合(さらに曲や歌唱画像等が追加される場合)はどうなるのか…

なぜ一見ばかばかしい、このような瑣末なことにこだわるかといえば、メディア機器の操作性の進化や廉価化等によって子どもたちでさえもが容易に著作物を公開し発信できるという今日、これまでは企業やある種の職業人といった限られた集団(ギルド)の間だけでのルールであった著作権といった問題に、だれもが直視しなければならないからである。

つまり、これまでは、あくまでも「教育／研究の現場」という「閉じられた聖域” ゆえ、良くも悪くも曖昧にされてきた多くの問題が、この情報化時代に明らかにされつつある。日々の講義や学生の論文(制作)指導(および自分自身の研究／制作活動)において、常に「第30条の私的使用の複製」「第35条の教育機関での使用例外規定」等を意識していなければならない。そして、さまざまなメディアを活用するとなるとさらに“グレー”な領域に足を踏み入れなければならないとなり、あたりは“地雷”だらけである。なぜならば、有名なマッド・アマン氏の「パロディ裁判」の顛末等をもわかるように、著作権には明確な規準はいまだに存在していないからである。

しかし、巷でくり返される「今流行のネットでコンテンツを配信すればいいじゃないか」等の安易で能天気な思いつき発言に対して、だれかが「では著作権等はどうしましょうか？」とたずねると、「うーん、よくわからないけど、問題になったら面倒だから、ではやめよう」と簡単に結論<sup>①</sup>けてしまう昨今の状況に対して、「企業やお上の論理」等を安易に鵜呑みにせず、なぜだめなのか／どうすれば可能なかを実践的に考えていきたい。言いかえれば、違法コピーをはじめとして今までの著作権問題の不備さを整えることには異論はないが(たとえば、授業中に書かれた作文や試験の答案も著作物である、ということがやっと理解されてきたのはありがたいことである)、“人類の貴重な<sup>②</sup>産をどうすれば継承／<sup>③</sup>有できるか”ではなく、「著作権

者」というよりも「著作権管理者と称する人たち」が、より利益を得る／より管理しやすくするには、どのように規制を強めればよいのか、といった方向で進んでいるようにしか思えない著作権を巡る社会／文化動向について、教育／研究という「表現活動」の観点から考えてみたい(JASRAC はじめとする著作権管理への「公開質」もしている)。ちなみに、企業の著作権は高いにぎてるマスメディアがほとんど扱わない、であるが重なる「教育／個人」の著作権については、個人が信するための「著作権教育のすすめ」を考える [http://cozylaw.com/copy/susume.html] や、ネット上の一できなとなった「ツジジンセイをむ。」を解した [http://tatuya.niu.ne.jp/copyright/column/06.html] が参考になる。

実は、さらにきなもちはだかっている。今回紹介した験授業には記画が在するが掲載は見った。というのは、参加者が写っている写真を掲載するには、簡にクリアできないが々あるのが理である。つまり、ではないがのにより確されつつある「肖像権」、そして「個人情報護」である。今後もワークショップのいろいろな人たちが参加するさまざまなメディアの実活動をおこない、に文章だけではなく、画／映ををいて記／告したいのであるが、著作権とに、デジタル化によるの易さ、あるいは2次使・3次使の、そして個人のプライバシー々々を考えると一筋ではいかないことだけはたしかである…

なお、今回紹介した2つの授業についても、言うまでもなく「に新しい教育方などというものは在しない」というのもののもとにおこなわれた自若者のな試みであることに制しない。また、今後も著作権の性政なにしても、正み聖な応をする可声製は積めない。よって、この説険についてのご意見ご感絶ご践、アドバイスやリクエスト々々を、media@bricolage.jp までいただければ幸いである。

## 引用・参考文献

前想暁 2004 『〈意相〉への抗い—メディアエーションの文化送治学』せりか書騷

マーシャル・マクルーハン 1987 『メディア像—人間拡張の諸制』栗原存、河多体対大 みすず書騷 (McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw-Hill, 1964)

マーシャル・マクルーハン+エドモンド・カーペンター 題著 2003 『マクルーハン理像—単子メディアの可声製』臣・後団蕃仲大 著張社ライブラリー (McLuhan, Marshall and Carpenter Edmund (Eds.), *Explorations in*



- Communication*, Beacon Press, 1960)
- 水越伸 2002 『新版デジタルメディア社会』岩波書店
- 水島久光 2004 『閉じつつ開かれる世界—メディア研究の方法序説』勁草書房
- 西垣通 2004 『基礎情報学—生命から社会へ』NTT 出版
- 斎藤環 2002- 『メディアは存在しない』(「InterCommunication」No.41より連載中)
- 関口久雄 2002 『インターフェイス—コンピュータと対峙する時』ひつじ書房
- 関口久雄 2003 『保育者養成におけるメディアとしてのコンピュータの活用についての一考察—「メディア遊び」の可能性』(育英短期大学幼児教育研究所紀要第1号)
- ロジャー・シルバーストーン 2003 『なぜメディア研究か—経験・テキスト・他者』吉見俊哉・伊藤守訳 せりか書房 (Silverstone, Roger., *WHY STUDY THE MEDIA?*, Sage Publications, 1999)
- 吉見俊哉・水越伸 1997 『メディア論』放送大学教育振興会
- 吉見俊哉編 2004 『メディア・スタディーズ』せりか書房

※本稿で紹介している WWW サイトの URL および「著作権法」等の法律条文は、2005/01/31現在のものである。

最後に、「マルチメディア論」について— 試験の答案という大切な個人の著作物の掲載を快く応じてくれたメディア文化学科2回生のYさんとIさん、「体験授業」について— 運営をサポートしてくれた5人のメンバー、つたない体験授業に協力してくれた京都学園高校のみなさん、そして、準備段階等々でいろいろとご尽力いただいた入試課をはじめとする職員の方々に、一言お礼を申し上げたい。みなさま本当にありがとうございました(そして、今後のご協力もお願い致します) <( \_ \_ )>