

生涯学習におけるデジタルディバイド

岩手大学人文社会科学部 橋本 学

はじめに

この十年ほどの間に様々な視点からデジタル・ディバイド（情報格差）が大きな社会問題の一つとして取り上げられてきた。本稿ではこの問題が国内外で生涯学習の文脈においてどのように扱われてきたか、そして、今後、どのように取り組まれていくべきかという課題について論じる。

なお、次節で詳述する理由から、この論文では障害者・児を対象とし、ICT・eラーニングなどを活用する生涯学習を巡る問題を中心に論じることにする。

以下、第2章でまず、本稿の議論において中心的な役割を果たす三つの術語、すなわち「生涯学習」、「ICT/eラーニング」、「デジタルディバイド」について、解説しておく。

次の第3章では、デジタル・ディバイド（情報格差）の問題が日米両国で生涯学習の文脈においてどのように扱われてきたか、さらに、この問題に対する生産的なアプローチのあり方について模索してみる。最終章は、本論で得られた知見と今後の展望で締めくくる。

「生涯学習」、「ICT/eラーニング」、「デジタルディバイド」

1. 生涯学習の捉え方

まず、「生涯学習」は極めて多様な側面をもち、それゆえ一言では捉えにくい用語なのではあるが、まず、行政レベルで認識されている定義を挙げて分析してみることにしよう。

- (1) 「生涯学習」という言葉は、一般には、人々が生涯に行うあらゆる学習、すなわち、学校教育、社会教育、文化活動、スポーツ活動、レクリエーション活動、ボランティア活動、企業内教育、趣味など様々な場や機会において行う学習の意味で用いられます。また、生涯学習社会を目指そうという考え方・理念自体を表していることもあります。

また、「生涯学習社会」とは、「人々が、生涯のいつでも、自由に学習機会を選択して学ぶことができ、その成果が適切に評価される」（平成4年生涯学習審議会答申）ような社会であるとされています。18年12月に可決・成立した改正教育基本法第3条においても、新たに「国民一人一人が、自己の人格を磨き、豊かな人生を送ることができるよう、その生涯にわたって、あらゆる機会に、あらゆる場所において学習することができ、その成果を適切に生かすことのできる社会の実現が図られなければならない。」とされており、「生涯学習の理念」として、生涯学習社会の実現に努めることが規定されています。

（『平成18年版文部科学白書』56ページ）

この定義からも、一口に生涯学習といっても多種多様な形態、内容、対象者層等が存在し、一括して扱えないということが了解できるであろう。¹⁾

ここで重要なことは、“国民一人一人”と述べているが、より具体的には、対象者としてどのような人々のことを念頭において、教育行政を組み立てようとしているのかという基本的な問いである。この点については、第3章で詳しく検討する。

2. ICT・eラーニングの内容

ICTはInformation and Communication(s) Technology (情報通信技術) の略。同義語として日本国内では従来‘IT’という用語の方が広く用いられてきたが、本稿では、前者を用いることにする。総務省が「IT政策大綱」を2004年から「ICT政策大綱」に名称変更するなど、国内でも定着しつつある。

eラーニングの“e”はelectronic (電子的な) の頭文字であり、コンピュータやインターネット/イントラネットワークなどのいわゆるICTを用いる新たな学習の形態である。eラーニングについては、狭義には、インターネットを利用してオンライン教材の配信やテストを行うシステムであるWBT (Web Based Training) や講師が行う授業・講演を遠隔地に衛星放送を使って配信する遠隔授業などが主流であるが、広義には、CD-ROM・DVDなどを用いる学習形態も含まれる。ここでは、下記のように暫定的に定義しておく。

- (2) eラーニングとは、情報技術によるコミュニケーション・ネットワーク等を活用した主体的な学習である。これは、集合教育を全部または一部を代替する場合、集合教育と組み合わせて利用する場合がある。

コンテンツは学習目的に従って作成・編集され、コンテンツ提供者と学習者、さらに学習者同士の間で、必要に応じてインタラクティブ性が確保されている。このインタラクティブ性とは、学習を効果的に進めていくために、人またはコンピュータから適切なインストラクションが提供されたり、双方向コミュニケーションが実施されたりすることを指す。(『eラーニング白書2007/2008年版』、p.11)

いずれにせよ、eラーニングは90年代に入ってから生まれた新たな学習形態であるので、ハードウェア・ソフトウェア双方の進化に伴って、その内容も変容していく可能性がある。

3. デジタル・ディバイドとは？

インターネットをはじめとするICT革命は1990年代初頭に産声を上げて90年代中期から加速度的に進展した。当時は、この進化が世界中の人々に時間的・物理的距離の制約から解放されたコミュニケーションの手段を提供してくれるものと期待されていた。

しかし、90年代中期からICT革命に関わる負の側面について指摘されるようになってきた。その一つがデジタル・ディバイド (情報格差) と呼ばれる現象である。デジタル・ディバイドという用語が使用され始めたのは、アメリカ合衆国商務省の下部組織であるNational Telecommunications Infrastructure Administration (NTIA「電気通信・情報局」) がthe Census Bureau (国税調査局) の協力の元、1998年に発表した調査報告“Falling Through the Net : New Data on the Digital Divide”からであろう。この調査報告で指摘された情報格差の報告は興味深い。情報格差が教育程度や所得の違いによって生じる社会階

層格差と正比例しているという報告は、いわば予測可能な想定内の知見であったが、白人・黒人・ヒスパニックという人種間でインターネット利用率の差が年々拡大しているという報告は、アメリカ国民にとっては特に衝撃的だったというのである。²⁾

情報格差とは、コンピュータなどを利用してデジタル化された情報を入手したり発信したりすることができる者とできない者との間に生じる格差のことである。1990年代以降、情報社会の発展とともに、就業層の現代人にとってパソコンをはじめとする情報機器の操作に習熟することが、いわば必須スキルになった。逆に、そうしたスキルに習熟していないことは社会的に大きな不利として働くようになった。また、ひずみとして、情報機器に対する嫌悪感や拒絶反応（コンピュータアレルギー）から情報機器を思うように利用できない人々も少なくない。

しかし、こうした健常者間の情報格差よりも、健常者と障害者の間の情報格差は、より一層、深刻なのである。³⁾

まず第一に、そうした格差が存在してきた歴史的時間の長さが深刻である。障害者が極端に限られた情報しか入手できなかったのは、何も1990年代に入ってから始まった話ではなく、極端な話、人類の歴史が始まって以来ずっと、ほぼ放置され続けてきたのだ。

第二に、健常者と相対的に比較して、障害者がアクセスできる情報量の少なさが深刻である。19世紀後半以降、聴力障害のために言葉が聞き取れない障害者や視力障害のために文字がよく読めなかったりする障害者には、点字化された限られた数の書籍などや、健常者が朗読して吹き込んだテープといった手段でしか、情報を得ることができなかったのである。

第三に、現代社会においては、健常者であった者が様々な理由で障害者となるケースが増大している。全く意識にすら上がることがなかった情報格差の問題に直面して初めて愕然となり、一層困惑してしまうのである。例えば、脳梗塞などの脳血管障害あるいは脳腫瘍によって、あるいは、交通事故等によって脳が外傷を受けて、大脳の複数の領域に存在する言語野が損傷を受けることがある。この種の損傷によって、言葉の理解と表出に何らかの障害が生じた状態が言語障害であり、失語症とも呼ばれる。また、壮年までは健康であっても、老年になれば大部分の健常者が加齢と共に、視力・聴力の衰えや足腰の障害を抱え込むことになる。つまり、障害者が直面している社会的な不都合は健常者にとっても決して他人事ではない。肝心なことは、我々一人ひとりが、このことをしっかりと認識しなければ、この問題をめぐる課題に答えてゆくことなぞ到底できないということなのである。

生涯学習とデジタル・ディバイド

この節ではデジタル・ディバイド（情報格差）の問題が国内外で生涯学習の文脈においてどのように扱われてきたか、そして、今後、どのように取り組まれていくべきかという課題について論じる。

1. 日米両国におけるデジタル・ディバイド概観

我が国の政策の中で、生涯教育におけるeラーニングの位置づけを公的に初めて行ったのは、2000年（平成12年）11月に文部省（現文部科学省、以下同様）生涯学習審議会が提出した「新しい情報通信技術を活用した生涯学習の推進方策について」という答申である。

具体的には、社会人や高齢者を対象とした情報リテラシー学習の必要性、公民館や生涯学習センターなどの活用促進と環境整備、高等教育機関（大学、短期大学、高等専門学校及び専修学校）が生涯学習の推進において先導的な役割を果たし、衛星通信やインターネットを活用した公開講座を提供すること等々を提唱した。しかし、残念ながら、デジタル・デバイド（情報格差）の問題に関連している言及は以下の箇所だけである。

(3) <新しい情報通信技術を活用した生涯学習施策の基本的方向>

- a. 情報弱者となる可能性のある社会人や高齢者に対する情報リテラシーの学習機会を拡充することが必要。
- b. 情報リテラシーを身につける際には、情報機器の操作だけではなく、主体的な情報収集・選択・活用能力、情報発信能力、情報社会における規範や自己責任能力、危機管理能力、社会の中での実体験とのバランスの取り方などを身につけることが必要。

(3 a) の「情報弱者となる可能性のある社会人」という文言から、生涯学習審議会の委員たちや行政担当官たちは、障害者・児をeラーニングを用いた生涯学習の享受者として認識していなかったということがわかる。

(3 b) で「情報機器の操作だけではなく」と述べているが、これは健常者にとっては十分可能な目標であるが、チャレンジドにとっては、情報機器へのアクセスそのものが、バリアになっているということには思いがいたっていなかったのではないだろうか。

一昔前までは、何らかの障害をもつ人々にとって、音声/文字言語で他人とコミュニケーションをとり合い、情報を交換することは容易なことではなかった。日本では、絵やシンボルを用いたノートや黒板などのローテクが長い間使われてきた。

同じ時期に、アメリカの状況がどうであったかを調べてみよう。同じ2000年にアメリカ合衆国商務省「電気通信・情報局」は“Falling Through the Net: Toward Digital Inclusion” (2000) という報告書を刊行している。この中で、全3部のうち第3部まるごとを障害者・児のインターネット利用状況の統計と分析に当てている。

(4) PART : INTERNET ACCESS AND COMPUTER USE
AMONG PEOPLE WITH DISABILITIES :

“Part , for the first time, examines the use of computers and the Internet among people with disabilities that adversely affect their ability to walk, to see, to hear, to use their hands and fingers, or to learn. In general, Internet access is half as common among people with disabilities as among other people, and computer access is even more skewed. To some degree this may reflect the fact that on average, disabled people are older and less likely to be employed, and also have lower incomes than people without disabilities. All of these variables are associated with lower computer and Internet use.

この第3部の要旨を解説しておこう。まず、アメリカでさえも障害者・児のインターネット利用状況の統計を取るのには、これが初めてであった。障害の種類としては、肢体不自由・視覚障害・聴覚障害・学習障害が挙げられている。⁴⁾ インターネットへのアクセスについては、障害者は健常者の約半分、コンピュータを使いこなしての作業についても、半分以上、という統計結果が出た。その理由としては、障害という要因と年齢や就業・非就業、所得層とリンクしているからではないか。つまり、障害者は老齢であることが多く、就業していない確率が高く、所得も低い、従って、ICT環境を整える余裕がないからではないか、という分析をしている。

また、この報告書では、‘ Digital Divide ’ではなくて‘ Digital Inclusion ’を表題に掲げている点が注目される。これは、ICT革命の影の側面よりも、光の側面に焦点を当てていこうとする行政当局の前向きな意志表示の現れであると考えられる。もちろん、この報告書では、“ ~ there is still much more to be done to make certain that everyone is included in the digital economy ” (op.cit. p.8、「誰もがデジタル経済社会の恩恵を受けられることを確実にしていくためには、まだまだ成すべきことがたくさんある」と述べており、あくまでも努力目標であることを明示している。NTIAは、この後も“ A Nation Online : How Americans Are Expanding Their Use Of The Internet ” (2002) ・“ A Nation Online : “ Entering the Broadband Age ” (2004) という具合に精力的に調査報告を行っており、障害者に関する追調査も行っている。

2. チャレンジドを取り巻く現状と障害に応じた支援技術の必要性

前節でも触れたように、「デジタルディバイド」は、まず、健常者間に生じた問題について問題提起されたし、今でもそうした視点で捉えられることのほうが圧倒的に多い。しかし、チャレンジドの場合は、ICTを利用して情報にアクセスすること自体に多大な困難を伴うことから、生涯学習(及び特別支援教育)においてスタートラインにさえ立てていない現状を考慮すれば、チャレンジドと健常者の間に歴然として存在する情報格差の方がより緊急の課題なのである。それゆえ、教育と経済的補助と健常者の協力、この三つの側面からの支援が是非とも必要とされているのである。なお、障害者・児がICTを利用して情報にアクセスできるように支援する技術のことを、アクセシブルテクノロジー (Accessible Technology) とか、アシスティブテクノロジー (Assistive Technology)、あるいは、アダプティブテクノロジー (Adaptive Technology) と呼んでいる。

米国では全大学生のうち約11%が、学習障害、肢体不自由をはじめとする障害を持ちながら、アクセシブルテクノロジーを活用して学習に取り組んでいる。一方、日本では、障害のある学生の大学進学率は0.16%に留まっている。この点に関連して、平成16年に「教育の機会均等の保障」・「ユニバーサルアクセスの実現」を目指して設立された「日本学生支援機構 (JASSO)」が‘ 障害学生修学支援事業 ’の中で地道な支援活動を行っている。例えば、障害学生修学支援セミナーや障害学生修学支援コーディネーター養成講座の定期的な開催によって、障害学生と支援学生、教員を結び、必要なサービスのコーディネートを行ったり、支援コーディネーター配置の必要性や、支援学生の確保、質の向上・安定などといった支援体制上の課題についても啓蒙活動を行っている。同機構が調査・発行した

報告書「大学等における障害学生の修学支援の在り方について」では、障害学生に対する支援が、その支援を行う学生に対しても大きな教育効果をもたらすことが報告されており、たいへん興味深い。また、同書42ページに載っている統計資料によると、盲学校から大学への進学率は12.3パーセント、聾学校からは16.7パーセント、養護学校からは0.7パーセントという数字が載っており、健常者のそれと比較していかに進学者が少ないかがわかる。大事なことは、米国と同様に障害のある生徒にICT活用のノウハウをサポートすることで多くの障害者・児の大学進学が可能になると推測されており、そうした支援が早急に求められているのである。

ICTに適切なアダプティブテクノロジーを用いれば様々なバリアを克服できるので、障害者も本来持っている潜在能力を十分に発揮できる。例を挙げれば、支援技術を用いると視覚障害者・児でも自分でコンピュータを操作してネットサーフィンをしたり、メールで他人とコミュニケーションをとったり、大量の印刷物を読んだりできるのである。

その際、重要なことは、障害者個人個人の障害に応じた支援技術を提供することである。例を挙げると、視覚障害者のための支援技術の主な種類としては、音声合成、拡大システム、点字プリンタや、OCR（光学式文字認識システム）がある。スクリーンリーダーはワープロ・データベース・表計算・ブラウザといったようなアプリケーションを使用する際に、サウンドカードを用いてその内容を音声化する機能を持ったソフトである。

本の読書用には、掌に乗るような拡大読書器もある。これは、マウス位のサイズでテレビにも繋げられ、大型のデスクトップより安価な選択肢である。自由に動くアームや、マウント装置によって、カメラを本や印刷物の上に留めることができる。読む場合だけではなく、書く場合にも拡大しながら文字が書けるので便利である。旅行に持参してホテルのテレビにも接続することができる。

現在市場における最もよく利用されている拡大技術は拡大ソフトウェアである。それらのソフトウェアによってパソコンのユーザーは、コンピュータの画面に表示される文字の大きさを拡大することができる。拡大ソフトウェアによっては、文字と画像の両方を拡大できる。音声出力機能も備えており、拡大と同時に音声出力も可能なソフトウェアもある。通常の印刷形式をした本や雑誌は言うまでもなく視覚障害者にはアクセスできない。電子図書の到来によって状況は変わりつつあるが、残念ながら印刷した形でしか手に入らないものもまだまだたくさんある。幸いなことにスキャナーとOCRソフトの組み合わせは、印刷物固有の多くのバリアを克服してくれる。スキャナー+OCRソフトは印刷物をパソコンに取り込み、ユーザーが最適と思うやり方でその内容を読んでくれる。いったん本をコンピュータにスキャンしたら、その内容を音声や点字や拡大文字で読むことができる。外出する際には読み取った文章を点字メモ機に移して持ち運ぶこともできる。

21世紀に入りICT革命が進展した結果、ICTを利用した補助・代替コミュニケーション（AAC）という支援技術の可能性が拓かれつつある。簡便なAAC機器の例としては、イラストや文字を組み合わせる液晶画面上に表示する「コミュニケーションエイド」や音声合成技術を応用して文字入力によって合成音声を再生する「トーキングエイド」などがある。さらに、近年、手持ちのデスクトップやノートパソコンに代替コミュニケーションソフトをインストールすることによって健常者と同じように使いこなすことが可能になって

いる。その際、障害者にとって一番の問題はインターフェイスや入力方法であり、タッチスクリーンやスキャンキーボードといった特殊な入力装置を使う必要がある。例えば、後者は本体とスイッチから構成されており、キーボードの画像をディスプレイ上に表示するソフトである。まず、ユーザーが決めた速さで一文字ずつ点滅するようにセッティングしておく。ディスプレイ上のキーボードの文字が決めておいた速さで点滅するので、自分の選びたい文字が点滅している時にスイッチを押して選択すればよいのである。このように、ICT/eラーニングのシステム全体が出来るだけバリアフリーに設計されており、アクセシブルであることがまず先決なのである。(cf. ラザーロ (2002) を参照)⁵⁾

アクセシブルテクノロジーは、アメリカで90年代初頭から急速に開発された技術である。なぜアメリカの研究機関や企業がそれほどまでにこのテクノロジーの開発にエネルギーを傾注しているのかを理解するには、我々日本人が発想の転換を図る必要がある。

その答えの一つが、アメリカ人の徹底したプラグマティズムに基づいた発想法であり、この場合、チャレンジドたちを潜在的に優れた生産労働者予備軍であると捉える認識の仕方なのではないだろうか。実際、米国や北欧諸国の一般企業で働くチャレンジドたちは信じられないほど闊達に企業で活躍している。たとえば、マイクロソフト社やIBM社などのコンピュータ関連会社は、チャレンジドたちの意見を汲み上げて、それをWebデザインをはじめとする自社製品のいたるところに生かし反映させてきたのである。そればかりか、チャレンジドたちが活躍する職種はコンピュータ関連企業にとどまらず、医療保険業界、金融業界、小売業界、果ては、政府職員にまで、広がりを見せているのである。(cf. モールトン (他) (2003) を参照)

では、次に、これほどまでにアメリカでアダプティブテクノロジーの開発が強力に推進されたのかを、アメリカの障害者・児に関わる法政策の観点から分析してみよう。

- (5) a. Americans with Disabilities Act (ADA、「障害を持つアメリカ人法」)
1990年制定
- b. Section 508 of the Rehabilitation Act (「リハビリテーション法 第508条」)
1973年制定、1998年修正
- c. Section 255 of the Telecommunications Act (「電気通信法 第255条」) 制定
1996年制定

(5 a) が米国における障害者福祉法の根幹を成す法律であり、障害に基づく一切の差別を禁じている。さらに、司法省・連邦通信委員会・雇用機会均等委員会が各条項の執行を行っている。ゆえに企業は、ADAが義務付けている、障害者・児のための措置を講じなければならない。その措置に活かされるのがアダプティブテクノロジーなのである。(5 b) は連邦政府及び政府の出先機関において、使用している機器を障害者・児も使えるように改良しなければならないとしている。(5 c) は電気通信設備及び顧客宅内の機器は、障害者・児にもアクセスできるように、デザイン・開発・製造されなければならない、としている。これら三つの法規が、互いに補完し合いながら相乗効果で障害者・児の人権を強固に保護しているのである。ひるがえって日本の法規はどうなっているのだろうか？

(6) a. 障害者自立支援法 (厚生労働省) 平成18年10月31日

「障害者及び障害児がその有する能力及び適性に応じ、自立した日常生活又は社会生活を営むことができる」ように定められた。

障害者に費用の原則 1 割負担を課す。保護よりも、障害者の自立を促す目的でつくられた法律。

b. 障害者等情報処理機器アクセシビリティ指針 (通商産業省) 平成 7 年 4 月20日
障害者等が情報機器へのアクセシビリティを確保できるよう、機器の入出力手段の改良や、特殊な入出力装置の接続により、操作上の障壁を可能な限り克服、軽減し、使いやすさの向上を目的とした指針

c. 障害者等電気通信設備アクセシビリティ指針 (郵政省) 平成10年10月30日
障害者・高齢者が円滑に電気通信サービスを利用できるように、電気通信設備に求められる機能等の指標を定め、電気通信のアクセシビリティの確保を計り、情報化の均衡ある発展を目的とした指針

(6 a) には障害者・児のアクセシビリティやデジタル・ディバイドに関するサポートなどに言及している箇所がそもそもない。障害者の自立を促すと謳っておきながら、自立するための手段については知らん振りというのは、自家撞着と言わざるを得ない。(6 b) は米国「リハビリテーション法 第508条」のような、政府の定める調達基準にはなっていない。(6 c) も米国「電気通信法 第255条」のような政府の定める設計基準にはなっていない。つまり、日本の場合はあくまでも指針どまりであって、実質的・法的拘束力を持たないということである。

2000年 (平成12年) の「新しい情報通信技術を活用した生涯学習の推進方策について」(. 1 . で紹介済み) 以降も、ICT・eラーニングと障害者対象の生涯学習関連の施策・報告活動は、少なくとも単体ベースでは、パツタリ途絶えている。一方では、「世界最先端のIT国家となる」ことを目標に掲げるe-Japan戦略が打ち出された。これまでの施策展開をまとめると次のようになる。

(7) 2000 / 11 : 「高度情報通信ネットワーク社会形成基本法 (通称はIT基本法)」成立

2001 / 1 : 省庁横断組織として「高度情報通信ネットワーク社会推進戦略本部」を内閣に設置し、「e-Japan戦略」(IT基盤整備中心) を決定

2003 / 7 : 「e-Japan戦略」(IT活用中心) を決定

2006 / 1 : 「IT新改革戦略」(IT活用中心) を決定

このうちICT・eラーニングと障害者対象の生涯学習関連の施策をkaroujite載せているのが、「e-Japan戦略」である。そこで、関連する箇所だけを引用する。

(8) < 4. 利活用時代のIT人材の育成と学習の振興 >

・実現したいこと :

我が国の国際競争力向上のために必要な高度なIT人材を広範に育成するとと

もに、遠隔教育等を活用して海外のIT人材の育成・確保を図る。さらに、ITを利活用した学習の振興等により、障害者や高齢者も含めて全ての人々が知的満足の享受や新たな価値の創造を可能とする社会を形成する。

・実現のための方策：

障害者や高齢者が、経済・社会に積極的に参画し、能力を発揮することができるようにするため、情報バリアフリー政策を推進する。また、全ての人々のITの利活用を促進するため、全国の生涯学習施設に対する支援体制の整備を推進する。（「e-Japan戦略」p.29、但し、の項目は省略した）

本節で見てきたように、障害者にとっては、一人ひとりの障害の種類や程度に応じて提供されるきめ細かい支援でなければ、意味はないので、このようなきめの粗い、概念的な方策では役に立つとはとうてい思えない。

日本の場合、アクセシビリティについて生産的な活動を行っているのは、省庁・行政機関ではなくて、むしろ、企業やNPO法人である。その中の先導的な事例のいくつかを紹介する。最初に紹介する企業は、富士通である。

- (8) A. 「JIS X8341-3 高齢者・障害者等配慮設計指針 - 情報通信における機器、ソフトウェア及びサービス - 第3部：ウェブコンテンツ」を踏まえた上で、ホームページ制作側が配慮すべきアクセシビリティの観点を「富士通ウェブ・アクセシビリティ指針」として独自に策定、公開した。
- B. 視覚障がい者や色覚障がい者のアクセシビリティを高めるための診断ソフトウェアツール群「Fujitsu Accessibility Assistance」を開発した。
WebInspector 5.18 (ウェブサイトのアクセシビリティを診断するソフト)、
ColorSelector 5.1 (背景色と文字色の見やすさを判定するソフト)
ColorDoctor 2.1 (ディスプレイ上での表示内容を、グレースケールや各色覚特性に応じてシミュレート表示するソフト)

筆者は、WebInspector 5.18を用いて、岩手県立生涯学習推進センターが管理しているサイト「まなびネットいわて」ホームページのアクセシビリティを検査してみた。

結果は、修正を必要とする優先度1位のチェック項目に4つも抵触していることが判明した。筆者は何気なく普段何の問題も感じずに閲覧していたサイトであったが、障害者・児にとっては、アクセスするのが困難なサイトであったわけだ。

次に紹介するのは、「社会福祉法人プロップ・ステーション」の活動である。引用が長くなるが、そうするだけの価値がある発言なので、この法人を立ち上げた代表自身のメッセージを紹介しよう。

- (9) プロップ・ステーション (略称プロップ) は、ICTを活用してチャレンジド (challenged) の自立と社会参画、とくに就労の促進を目標に活動しています。
「チャレンジド」というのは最近の米語で、「神から挑戦という課題、あるい

はチャンスを与えられた人」を意味し、障害をマイナスとのみ捉えるのではなく、障害を持つゆえに体験する様々な事象を自分自身のため、あるいは社会のためポジティブに生かして行こう、という想いを込めた呼称です。

私は、自分が重症心身障害を持つ娘を授かったことをきっかけに、この34年間多くのチャレンジドに出会い、ともに活動して来ましたが、娘が障害を持っていなければ私がこうした活動を始めることはなかったやろうな、と思うと、娘も私も「チャレンジド」といえると思います。

プロップでは、全国各地の在宅チャレンジドが、家族の介護を受けながらも、ITを活用し、「仕事人」を目指して勉強し、実力を身につけ、まだまだ少ない量ではあるものの在宅ワークに励んでいます。プロップの役割は、技術習得のセミナーを開催することと並行して、企業や行政から彼らの仕事を受注し、在宅でそれが行えるようコーディネートする重要な部分を担っています。重度のチャレンジドが「何が出来る人か」、「どれくらい出来る人か」を知らない企業や行政機関が、不安感を持たずに仕事を発注するためには、きちんとしたコーディネート機関が介在し、その不安を取り除くことが必要です。また「チャレンジドゆえに安く使われる」ということのない、価格の打ち合わせなども重要な役割です。従って、プロップでは専従スタッフ以外に、様々な仕事のプロフェッショナルたちがボランティアとして参画し、チャレンジドの実力アップを支援し、また適切な評価を下さっています。産官政学民の広範な人たちが、それぞれの立場で、プロップの目指す方向にご協力を下さっており、大変ありがたいことだと思っています。

プロップのスローガンは「チャレンジドを納税者にできる日本」という「刺激的な」ものですが、私は「日本という国はいま、チャレンジドや高齢者の力を必要としている」という私なりの現実認識のもとに、あえてこういう「誤解を受けやすいスローガン」を掲げて活動を進めてきました。

長年、草の根で活動を展開してきたプロップですが、1998年9月、第2種社会福祉法人として厚生大臣認可を取得しました。既存の福祉観とは異なるスローガンを掲げ、なおかつコンピュータネットワークを活用するという、全く新しいタイプの活動が「社会福祉法人」として認可されたことに、時代の変化をしみじみ感じます。

高齢化と少子化が大変なスピードで同時進行している日本では、フルタイムで働ける人や残業もいとわない、という人がどんどん少なくなっています。そうした社会にあってなお、福祉的財源（人とお金）を維持して行ける国であるためには、「一人でも多くの人が“自分の身の丈に合った”働き方で支える」という構造に日本の社会システムが変化しないと持ちません。

「働く」あるいは「働くことで誰かの役に立ちたい」という気持ちは、人間ならではの素晴らしい感覚です。日本が、「チャレンジドや高齢者が、元気と誇りを持って働ける国」になって欲しい、と同時に私の娘のような「働く」という形で社会貢献できない人間も、尊厳を持って存在できる国にあって欲しい！そういう国にするために、自分もプロップの活動を通じて役立ちたい、と切に思う毎日

です。

すべての人が持てる力を発揮し、支え合って構築する「ユニバーサル社会」の実現をめざして！！ http://www.prop.or.jp/namis_room/message.html

他のページを読んで知ったのだが、ここで紹介されている「在宅チャレンジド」の方たちは40を過ぎてから「プロップ」の講座に通いITスキルをものにして、「仕事人」になったケースが少なくないという。こうした学びこそ、まさに‘生涯学習’と呼ぶに相応しいのではないだろうか。代表はマイクロソフトの取り組みに刺激を受けたそうであるが、プロップの取り組み方は米国に逆に‘輸出’すると喜ばれそうである。なぜなら、アメリカの全人口の約五分之一が何らかの障害を患っているので、米国にとっては経済的にも大問題なのである。ちなみに、日本の場合、約二十分の一だということである。

この法人のような取り組みが、ICTやeラーニングを生涯学習の文脈の中で本当の意味で生かすことになるのではないかという予感がする。また、こうしたNPO活動は、障害者・児にとってだけでなく、ニートやフリーターを対象とした「学び直し」の機会の提供にも有効なのではないだろうか。

実際、文科省をはじめとする省庁は『若者の自立・挑戦のためのアクションプラン（改訂版）』の名のもとに、平成18年度から、ニートを支援しているNPO団体などと連携し、専修学校を会場にして、ニートの社会的自立を目指した職業教育を支援する事業を実施している。また、地域の教育委員会・公民館及びNPOなどが雇用関係機関、企業などと連携し、ニートを持つ保護者等を介したニート対策事業や児童・生徒を持つ保護者等を対象としたニート予防に関する事業を公民館などにおいて実施している。

．結論と今後の展望

本稿では、日米の生涯学習の施策やサービスにおけるICT革命の現状をデジタル・ディバイドの問題を軸に分析してきた。日本では、ブロードバンド網をはじめとして、ICTのインフラ基盤整備は恐らく世界一進んでいるものと判断される。「世界最先端のIT国家となる」こともそう難しい課題ではないであろう。インフラ基盤整備という点で日本と比較すると、米国は所得間格差、人種間格差や地域間格差が存在しているために、画一的には進展していない。

行政施策や法政策の点からいうと、日本は米国より10年ほど遅れているが、物理的時間以上に差がついている。やはり、きっちりと法的拘束力を備えたADA法が、しっかりと効力を発揮している。米国民が障害の有無を問わず、1973年から30年あまりも「リハビリテーション法 第508条」の恩恵を受けてきていることも原因の一つだと考えられる。

日本のプランや指針は、行政官たちがスマートだと誤解しているカタカナ言葉で溢れかえっているが、それらが内実を伴って施行されている保証はどこにもない。⁶⁾

米国では公表するのが当たり前の評価レポート（Assessment Report）や説明責任レポート（Accountability Report）が日本ではそうではないということも要因かもしれない。

デジタル・ディバイド問題の解決に一番貢献しているのは、日米共に、マイクロソフトやIBM、富士通といった大企業（とベンチャー企業）であろう。特に、マイクロソフトは

ADA法が施行された90年代の初頭から自社製品をアクセシブルなものに改良していくことに資金と人材を投資することを惜しまなかった。マイクロソフト社のホームページからアクセシビリティ・ホームにアクセスすれば、そこには、至れり尽くせりの『ステップバイステップガイド』や「身体に障害をお持ち等の理由により電話でのお問い合わせが困難な方のための窓口」まで、障害者・児や高齢者にとって有益なコンテンツが用意されているのである。

本稿では、EUの動向について取り上げることができなかったが、いずれ講を改めて論じてみたい。広瀬（2005）によると、高等教育における障害者支援の発展については、EU諸国の方が米国より20年は遅いということである。しかし、EU内の学生や教員の人材交流を目的として1987年から始まっているエラスムス計画において、障害を持つ学生の留学制度は、その経済的支援やサポート体制の充実ぶりをみると、我々日本人にとっても大いに参考になるのではないかと思われる。（EC（2004）やOECD（2005）を参照）

また、今後、障害者の活動領域をさらに平準化するためには、どのような支援対策や技術開発が必要なのかという課題について展望してみたい。

さらに、我々が日常生活では意識することの少ない、障害者を取り巻く状況を分析することを通して、人類にとって情報化が内包する「光」と「影」の両義性というテーマを取り上げてみたい。

(注)

- 1) 生涯学習に対する様々な視点からの捉え方については、藤田（2004）の第4節が詳しく論じており参考になる。
- 2) 実は、1995年にNTIAはサーベイを既に行っており、“Falling Through the Net : A Survey of the “Have Nots” in Rural and Urban America”として公開されているが、この時点では、‘Digital Divide’ という述語は導入されておらず、‘Information Haves/Information Have Nots’（情報を持つ者たちと持たざる者たち）という言い方で記述されていた。なお、1999年にも“Falling Through the Net : Defining the Digital Divide”と題したサーベイを公刊し、引き続きデジタル・ディバイドを中心に報告している。
- 3) 筆者は、「健常者・児」と「障害者・児」は連続的な概念であり、従って、そのような二分法に基づく人間の範疇化に実質的な意義を見出さない者の一人である。しかし、記述上、最も人口に膾炙している、この2つの術語を便宜上用いることにする。表記に関する議論から「障がい者」/「障害を持つ人」/「障害のある人」/「障害者」など、様々な案が出されているが、本質的には何ら違いあるとは思えない。但し、次節で詳しく紹介するが、当事者である障害者・児の視点からみて、はるかに好意的に受け入れられ始めている「チャレンジド」（試練を与えられた人々）という術語も使用することにする。
- 4) 現在、これら以外にも言語障害 (language disorder)、知的障害 (mental retardation)、注意欠陥・多動性障害 (AD/HD : Attention Deficit/Hyperactivity Disorder)、アスペルガー症候群 (AS : Asperger syndrome、自閉症) などが障害として認知

されるようになってきている。

- 5) アクセシブルテクノロジーを利用した商品については、「百聞は一見に如かず」の諺通り、目で見てどんなものなのかを確かめるのが早道である。

Cf. ABLEDATA <http://www.abledata.com/>

- 6) この現象を柳父章は「カセット効果」と呼んだ。日本人が英語から借入する際に平仮名ではなくて漢字で訳したのは、難しそうな漢字で表記された翻訳語には何か有難くて重要な意味があるのだと受け手が思い込んでしまう効果のことである。

例、individual 「個人」 その時代には漢字表記は『宝石箱』だったのであるが、現代日本人にとっては、よほど難しい漢字でなければ、漢字の表意性によって意味はわかるし、硬くかつ古臭く感じられてしまう。そこで、現代では、漢字の代わりに借入語を日本語に直すときには、新しい宝石であるカタカナが使われるようになったのだという。(cf. 柳父 (1982) を参照)

参考文献

- 経済産業省商務情報制作局情報処理振興課 (編) (2007)、『eラーニング白書2007 / 2008年版』、東京電気大学出版局
- 中央教育審議会・生涯学習分科会答申 (平成20年2月19日)、「新しい時代を切り拓く生涯学習の振興方策について」
- 内閣府 (2006) 「若者の自立・挑戦のためのアクションプラン (改訂版)」
- 日本学生支援機構 (編) (2005)、「大学等における障害学生の修学支援の在り方について」
日本学生支援機構
- 日本労働研究機構研究所 (編) (2002)、『高等教育と生涯学習者 - その変化に関する各国の状況 - 』、日本労働研究機構
- 広瀬洋子 (2005) 「欧州における高等教育の障害者支援HEAGデータベース」、『メディア教育研究』第1巻・第2号、pp.155-167
- 藤田久仁子 (2004) 「生活規範の変容と生涯学習」、『岩手大学生涯学習教育センター年報 (第3号)』、pp.26-40.
- モールトン・ゲイリー (他) (2003) 『アクセシブル・テクノロジー』、日経BPソフトプレス
- 文部省・生涯学習審議会 (2000) 「新しい情報通信技術を活用した生涯学習の推進について」
- 文部科学省 (2007)、『平成18年版文部科学白書』
- ラザーロ・ジョゼフ (2002) 『アダプティブテクノロジー - コンピュータによる障害者支援技術』、慶應義塾大学出版社
- 柳父章 (1982) 『翻訳語成立事情』、岩波書店
- Disability and Ability, *eJournal USA: Society & Values*, Volume 11, Number 11
November 2006
- European Commission (2004) “The New Generation of Community Education and

Training Programmes after 2006 ”

NITA (1998) “ Falling Through the Net : New Data on the Digital Divide ”

NITA (2000) “ Falling Through the Net : Toward Digital Inclusion ”

OECD (2005) “ Students with Disabilities, Learning Difficulties and Disadvantages :
Statistics and Indicators ”