

e ラーニングのユニバーサルデザインは、 いかなる価値の創出をめざし得るか？

齋藤かおる

青山学院大学ヒューマン・イノベーション研究センター

近年、世界的に急速な広がりを見せているユニバーサルデザインへの取り組みは、e ラーニングの分野においても始まっている。本論は、e ラーニングのユニバーサルデザインが情報のユニバーサルデザインのプロトタイプであり、情報のユニバーサルデザインがユニバーサルデザインの前提であることの解明を通して、e ラーニングの歴史的立場と価値を検討する。

At what value can Universal Design for e-Learning aim ?

Kaoru Saito

Aoyama Gakuin University Human Innovation Research Center

The approach on the Universal Design starts in the field of e Learning.

Universal Design for e-Learning is a prototype of Universal Design for Information.

Universal Design for Information is the necessary condition of Universal Design.

1. はじめに

1990年代から世界的に急速な広がりを見せているユニバーサルデザインへの取り組みは、周知のように、e ラーニングの分野においても既に始まっている⁽¹⁾。但し、それが産業界主導で進められていることもあって、そのような取り組みの歴史的（思想的）位置や価値を見定める考察については、まだ緒にも就いていないと言わざるを得ぬ現実がある。

もちろん、その歴史的立場や価値を見定める考察が緒にも就いてないからといって、

表面的・短期的には、「e ラーニングのユニバーサルデザイン」が進まぬわけではないし、何らかの目立った支障をきたすわけでもない。けれども、e ラーニングが社会的・文化的にも経済的にも ICT (Information and Communication Technology) 時代の中核を担うであろうと期待され、その市場規模も益々拡大するであろうと予測されている現状においては、「e ラーニングのユニバーサルデザイン」の具体的取り組みを進めてゆくことと並行して、その位置と価値を見定める考察をも進めてゆくことが、長

期的には、やはり必要かつ重要なことである⁽²⁾。

そこで、本稿は、以下において、「eラーニングのユニバーサルデザイン」の位置と価値を見定める考察を進めてゆくための基礎的作業を試みることにする。

2. 「eラーニングのユニバーサルデザイン」の位置

2. 1. ユニバーサルデザインとは何か？

ユニバーサルデザインとは、狭義においては、ノースカロライナ州立大学教授であった故ロナルド・メイスによって1985年に提唱され、そのメイスらを中心に具体的に動き始め、1990年代から今日に至るまで世界的にそれへの取り組みが広がり続けている、「障がいを超えてゆく社会」の創出をめざす運動である⁽³⁾。

ユニバーサルデザインは、メイスらが策定した以下の7つの基本原則に拠って立つのが、現在のところは一般的である⁽⁴⁾。

原則1. Equitable Use

(公平な利用性)

原則2. Flexibility in Use

(利用における柔軟性)

原則3. Simple and Intuitive Use

(単純で直観的な利用性)

原則4. Perceptible Information

(認知しやすい情報)

原則5. Tolerance for Error

(失敗への寛容さ)

原則6. Low Physical Effort

(労力の少なさ)

原則7. Size and Space for Approach and Use

(接近しやすく利用しやすい大きさと同空間)

これらの7原則は、日常的な諸道具から乗り物や建物や街並みに至るまで適用可能な構成(デザイン)提案、即ち、その意図するところを汲みつつ一言に要約するなら、「個人性(固有性)の解放」の宣言とでも表現すべき包括的構成提案である。そして、そのように表現し直せることから直ちに明白であるように、ユニバーサルデザインは、その成立・発展の前提として「情報のユニバーサルデザイン」を必要としているものである。

「個人性」、即ち、一個人としての人間に固有の「個」としての尊厳は、古から今日まで連綿と、人文科学によっても社会科学によっても自然科学によっても問われ続けてきたし、宗教によって語られ続けてきたけれども、それらの問いや語りの連鎖と蓄積にもかかわらず、なかなか現実社会の様々な構造的「括り(縛り)」の力学の交錯の中に絡め取られている在りようから掬われずにきたものである。そして、それらの「括り」を漸く本格的にほぐし始めたのは、言うまでもなく、20世紀後半に幕を開けた大量情報社会である。但し、およそ情報は、それ自身が帯びているバイアスのゆえに(厳密に言えば、情報がそれ自身がバイアスを帯びているということとそのバイアスがどの程度の偏差のものなのかということへの意識を持たれぬままに処理される時に、そのバイアスのゆえに)優れた利器にも残酷な凶器にもなりえるものである⁽⁵⁾。従っ

て、「個人性の解放」としてのユニバーサルデザインを展開が、その前提として「情報のユニバーサルデザイン」を必要としているものであることは、明白なのである。

2. 2. 「情報のユニバーサルデザイン」とは何か？

「情報のユニバーサルデザイン」とは、文字通り情報の普遍的構成（デザイン）であり⁽⁶⁾、先に述べたようなメイスらによる7原則を「個人性（固有性）の解放」の宣言と捉える方向性から言えば、発信者が情報を発信するという行為の「構え」の整備、つまり情報の発信手段・発信状況の整備・改良である。そして、具体的には、それが「個人性の解放」に資するために最低限必要と思われる、以下の3要件を併せ持っているような、情報の発信手段・発信状況の整備・改良だと考えられる⁽⁷⁾。

①検証（論理武装）可能性の提供

現代の情報システムは、情報の受信者に、その受信者の意思あるいはその受信者自身にかかわる膨大なデータを提供し得る。しかも、その膨大なデータを、その受信者が自らの意図に沿った様々な処理を施せるような形式で、提供しえる。それは、換言すれば、本来なら個人ではとても対峙できぬような事態に向けての、時系列を踏まえた検証可能性（と、必要に応じた論理武装可能性）を、受信者に提供することである。

②双方向性（可塑性）の提供

現代の情報システムは、情報の受信者に、膨大なデータを、それに双方向の関係性を

切り結ぶ徴という意味合いを帯びさせて、提供しえる。それは、換言すれば、提供するデータを、データである以上に双方向性の仲介者としても機能しつつ情報の発信者と受信者の関係性の中で止揚・更新されてその経緯によって発信者と受信者の双方にそれぞれの在りようの可塑性への気づきを啓いてもゆくという、ある種の触発スパイラルを進みゆくものとして提供しえる、ということである⁽⁸⁾。

③複合的アクセシビリティの提供

現代の情報システムは、情報の受信者に、ハード面においてもソフト面においても、ある特定のアクセシビリティを、時々刻々進みゆくアクセシビリティの進化・改良をリアルタイムに反映しているものとして提供しえる。しかも、その特定のアクセシビリティを、その向こうに広がっている多様な可能性の連鎖への入口（突破口）として提供しえる。それは、換言すれば、そのアクセシビリティが組み込まれている複合的アクセシビリティ、即ち、「起こりえる将来」を「起こしえる将来」へ変えるための決断（意欲）を繰り返し繰り返し求め続ける装置としての、複合的アクセシビリティを受信者に提供することである。

これらの3要件は、どれも、現代の情報システムが持ちえる、それが欠けると「個人性（固有性）の解放」の可能性の確保に支障をきたすような、ハード面にもソフト面にも該当する基本的要件である。

2. 3. 「eラーニングのユニバーサルデザ

イン」とは何か？

eラーニングをどのように定義するか、またその使命をどのように定義するかについては、様々な立場があるが、それら様々な立場のほぼすべてに共通しているのは、eラーニングを従来の通信教育や遠隔地教育を超える豊かな可能性を孕むICT活用教育として強く意識していることである。そして、そうであってみれば、「eラーニングのユニバーサルデザイン」とは、狭義においては、間違いなく「情報のユニバーサルデザイン」のプロトタイプである。そしてそれは、「eラーニングのユニバーサルデザイン」が、そもそもユニバーサルデザインという世界的な運動そのものの「鍵」だということでもある。

ここで一つ注意しておかねばならないのは、「鍵」の構造である。「eラーニングのユニバーサルデザイン」が「情報のユニバーサルデザイン」のプロトタイプであり、「情報のユニバーサルデザイン」がユニバーサルデザイン的前提であるということは、「eラーニングのユニバーサルデザイン」は、前提のプロトタイプということになる。つまり、論理的先後関係においては、「eラーニングのユニバーサルデザイン」は、「情報のユニバーサルデザイン」やユニバーサルデザイン全般よりも前に位置するものである。けれども、現実的時系列においては、そうではない。「eラーニングのユニバーサルデザイン」と「情報のユニバーサルデザイン」やユニバーサルデザイン全般との間の位置関係は、論理的先後関係とは真逆であったり、迷走的並行関係であったりする。従って、「eラーニングのユニバーサルデザ

イン」には、そのような論理的先後関係と現実的時系列のねじれを包摂しつつ機能してゆくような、固定化・システム化されぬ姿（ということは普遍化されぬ姿）が求められていることになる。

では、固定化・システム化されぬ姿が求められているとは、いかなることであろうか？ それは、歴史的（思想史的）には、古よりの「ただ生きるだけでなくよく生きること、よく生きるだけでなく共に生きること」の探究の蓄積が迷い込んだ中世の森からの出口の模索であり、近現代の社会を拘束してきた「最大多数の最大幸福」とい人道的でありながら非人道的なシステムの矛盾への挑戦でもある。

3. 「eラーニングのユニバーサルデザインの可能性」

3. 1. どこに価値が問われるのか

eラーニングは、ガスや水道や電気や基本的交通網の整備のような、ほぼ無条件的にその必要妥当性が承認される類の社会インフラではないから、基本的に価値概念の対象である。そして、そのようなeラーニングをユニバーサルデザインすることにおいては、固定化・システム化されぬ姿が求められるのであるから、「eラーニングのユニバーサルデザイン」は、その行為よりも、その行為が生み出すところのものにおいて、より価値が問われるということになる。つまり、「eラーニングのユニバーサルデザイン」をめぐって問われるのは、その無条件的な必要妥当性ではなく、それに価値があるかどうかでもなく、それがいかなる価値

を創出しえるかだということである。

3. 2. 功利主義を超えられるか

論理的先後関係と現実的時系列のねじれを包摂しつつ機能してゆくような、固定化・システム化されぬ姿が、「最大多数の最大幸福」の矛盾への挑戦となりえるのは、それが自己塑像する姿のシステムだからである。そこにおいては、幸福の主体が常に新たに塑像されることになるからである。

4. おわりに

もし、「eラーニングのユニバーサルデザイン」が、自己塑像する姿のシステムとして功利主義の矛盾を克服しえるものなら、それは、取りも直さず、近現代が言葉としては表現できても体现できずにきた在りよう——ヒューマンイノベーションへの可能性を拓くことでもある。ソーシャルイノベーションとは違って、それを起こすことができずそれに突入することのみができる、ある種の継続であり、人自身が構築要素となっているシステムダイナミクスである、20世紀が終に体现できなかつたところの、ヒューマンイノベーションと呼びえる状況的価値である。

註

(1) 「情報のユニバーサルデザイン」全般についての国内外の状況については、以下のサイトなどを参照。

<http://www.udit.jp/index.html>

情報へのアクセシビリティ、ユーザ

ビリティなど、「eラーニングのユニバーサルデザイン」の周辺については、以下のサイトを参照。

<http://www.kokoroweb.org/>

諸大学の取り組みとしては、以下のサイトなどを参照。

<http://sugp.int-univ.com/GPHP/working/universal.html>

<http://home.hiroshima-u.ac.jp/achu/>

http://www.jasso.go.jp/tokubetsu_shien/sodan.html

(2) 産業界主導で進んでいる日本のユニバーサルデザインは、その個々の事例においては、それにユニバーサルデザインという言葉が被せていることに関して意味不明なものも少なくない。忌憚なく言えば、「とにかくユニバーサルデザインという言葉が被せておかねば、時流に遅れて、ビジネスに支障が出る」という本音が透けて見えるような事例も少なくない。長期的な観点からすれば、そのような事例を放置することは、好ましくないどころか危険ですらある。なぜならば、そのような事例は、功利主義的とは似て非なる新たな筋道の探究としてあらねばならぬユニバーサルデザインを、あからさまに功利主義の轍に引き戻す要因として機能しかねぬからである。従って、このような事態への歯止めとして、功利主義と近現代のかわり全般も顧慮しつつの、ユニバーサルデザインの歴史的（思想史

的)位置と価値を見定める考察が必要なのである。また、それは、単に必要なだけでなく、様々な社会的財の浪費を避けるために、とても重要なことなのである。(3)ユニバーサルデザイン全般については、主に以下のサイトを参照。

<http://www.design.ncsu.edu/cud/index.htm>

(4)以下のサイトを参照。

<http://www.design.ncsu.edu/cud/index.htm>

(5)情報は、自然発生的なものでなく、必ず発信者や仲介者の手によって提供されているものであるゆえに、およそ情報には何らかのバイアスがかかっているし、そのバイアスを払拭することは不可能である。けれども、バイアスをコントロールすることは可能である。但し、それは、いわゆる情報操作、即ち、発信内容の改変という形式の、発信者側からの働きかけのバリエーションの域を出ぬものとして語られてはならない。なぜならば、それでは、バイアスを乗じてゆくことにしかならないからである。そうではなく、むしろ、情報の可能的コントロールとは、受信者側の思考と行動の可能性を広げ得るような、発信手段・発信状況の整備・改良として語られるべきである。

(6)ユニバーサルデザインと普遍概念については、「情報のユニバーサルデザインの哲学的地位と価値——

ICT時代における『普遍』への挑戦」『基督教論集第52号』青山学院大学同窓会基督教学会、2009年3月所収予定、の「『情報のユニバーサルデザイン』は『普遍』をめぐる哲学史への挑戦である」を参照。

(7)これらの3要件が「情報のユニバーサルデザイン」の基本的要件であること(つまり情報の構成を「普遍的なものとして成立させているということ)が一体どういうことであり、これらの3要件における「普遍」の現れが「普遍」をめぐる哲学史の流れの中で一体どのように位置づけられ価値づけられるものであるのかについては、「情報のユニバーサルデザインの哲学的地位と価値——ICT時代における『普遍』への挑戦」の「『情報のユニバーサルデザイン』には3つの基本要件がある」ならびに「『情報のユニバーサルデザイン』は『普遍』をめぐる哲学史への挑戦である」を参照。

(8)そのような情報の発信は、個々のデータがそれぞれに持っている元々のデータ性を失ってゆくこと、即ち、およそデータというもの一般的に持ち得る何らかの証示性と予言性が双方のアイデンティティポリティクスの破壊(発展的解消)なども惹き起こしつつ変容してゆくことを、あらかじめ念頭に置いたうえで為されるような、双方向性(の分かち合い)の提供(提案)であると言える。