

しば 柴 た 田 くに 邦 おみ 臣

学位の種類	博士(文学)
学位記番号	文博第157号
学位授与年月日	平成15年3月24日
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当
研究科・専攻	東北大学大学院文学研究科(博士課程後期3年の課程) 人間科学専攻
学位論文題目	障害者におけるコンピュータ・メディアと社会への参加の研究
論文審査委員	(主査) 教授 正村 俊之 教授 高城 和義 教授 長谷川 公一 教授 吉原 直樹 助教授 永井 彰 教授 原 純輔

## 論文内容の要旨

### 本稿の目的

近年、社会福祉の領域でも、ITとそれを担うコンピュータに対する期待感が高まっている。特に最近では、「デジタル・オポチュニティ」、「ノーマライゼーション」というキーワードを提言する福祉行政や産業界だけではなく、現に「障害者」といわれるその問題の当事者から熱い期待が寄せられている。

しかしここで留意したいのは、それらの障害当事者は、従来のデジタル・ディバイド(情報格差)論では、健常者(非「障害者」)よりもコンピュータが利用しにくい「情報弱者」であるとされていた点である。つまりここには、「情報弱者とされてきた人々がみずからを情報弱者としている(はずの)ものに期待を寄せる」という一見ねじれた現実がある。

後に述べるような具体的な事例に注目すると、特にメディアという観点からは、コンピュータはたしかに障害当事者にとって使いにくいバリアがあるものの、従来のメディアよりもずっと利用しやすいことがわかる。それだけではなく、当事者の社会参加にとって重要なエンパワーメントをもたらしていることもわかった。それは障害当事者にとって、みずからを情報弱者にするのではなく、社会参加に結びつけるメディアとして機能しうる。もちろん、コンピュータをメディアとして利用すればすなわち社会参加になるわけではない。そこには、社会学的観点から明らかにされなければならない、「障害」とメディアをめぐるいくつもの問題が存在し

ている。

このような、障害当事者にとってのコンピュータ・メディアの社会的意味は、数少ない漠然とした言説をのぞいては、十分考察されてこなかった。特にその具体的な利用領域に注目した社会学的な研究はほとんどない。本稿は、肢体不自由を中心とした、身体障害者とされる人々が、コンピュータ・メディアを利用し、社会へ参加していこうとする領域に注目し、事例を中心に調査・検討して、その可能性を社会学・メディア研究の観点から論じるものである。

## 本稿の概要

### 第1章 問題の所在

本稿の問題意識である「障害当事者によるコンピュータ・メディアの利用」に焦点を当てる前に、議論しておかなければならない問題がある。それは、本稿においてそもそも「障害」およびそれが「ある」ということを、どのように考えるかについての、基本的な立場の表明である。そもそも、「障害」「障害者」「障害者福祉」という問題は、時として誤解や深刻な差別を生み出す、社会的マイノリティに関する問題でもあり、慎重に議論されなければならない。本稿は、そのような「障害」という問題を掘り下げていき、その本質を解明することを目的とするものではなく、あくまでメディアの利用という領域に限定して議論をおこなうものである。しかしながら、「障害」に関する議論をしないまま、「障害」に関連する問題を取り扱うことは、社会問題に対する取り組みとしても、学術的な検討としても、許されるものではないだろう。そこでまずは、本稿において「障害」というものをどのように考えるべきか、という点から議論をはじめめる。

これまで「障害」というものをどのように考えるのかについては、いくつもの立場が存在している。障害を身体的機能の問題としてのみ考える素朴な医学モデルは変更を迫られたが、障害を社会的な産物であると認めても、それを否定的に評価し解決のための支援対象とするか（社会福祉的アプローチ）、逆に肯定的に評価しマイノリティとしての文化・アイデンティティの基盤とするか（障害学的アプローチ）によって差がある。社会福祉的なアプローチでの障害の考え方は、“ある”とされる人々のスティグマとして当事者を苦しめ続ける一方で、障害の無前提な肯定は、その障害が著しい社会的な不利と一体化しているという事実、そしてそれを生んでいる社会構造への批判力を失いかねない。そのなかで求められるのは、実際には多様で当事者のアイデンティティ基盤ともなる障害という現象の中から、解決されなければならない社会的な問題としての「障害」を慎重に抽出し、その社会的構成を問う視角であろう。

本稿では以上の観点から、オリバーらの障害学の議論や、WHO（世界保健機構）において議論されている障害モデル（ICF）の議論を参考に、「障害」の社会的な構成を、当事者の身体的特徴などに帰結するのではなく、ある当事者にとって社会環境側に存在する、社会参加を阻害するバリアの集積として考えた。本稿ではまず、従来就労などの狭い意味で言及されることの多かった社会参加を、自己実現や社会的役割という点に注目し、当事者にとって参加領域の拡大、ないしは参加領域の変質としてあらわれると評価した。そして、それを阻害するバリアを、従来のバリア・フリー論を批判的に組み替え、資源的な解決を必要とするバリアと、それでは解決できず、関係的なエンパワーメントを必要とするバリアに整理した。それらのバリアは、当事者にとって、まずメディアを獲得しようとする過程にあらわれるだろう。しかし、それらを克服してメディアを獲得することができれば、焦点はいかにメディアを利用してバリア

を克服するかにうつり、社会参加への過程として考えることができる。

以上の作業をとおして本稿における課題を設定した。すなわちそれは、コンピュータ・メディアとその場におけるバリアのありように焦点をあて、その克服によるメディア獲得と利用が、どのように障害当事者の社会参加を促進させるのか、ないしはそうではないのかを、事例に基づき分析・考察するということである。

## 第2章 コンピュータ利用の現状・先行研究・分析方法

第1章での課題設定を受け、第2章では具体的な事例分析に入るまでに必要な、現状把握と先行研究の批判、分析方法の検討をおこなった。

**現状把握** 第1節では障害者福祉においてコンピュータがどのように導入され、現在はどのような状況であるかを概略的に把握し、以後の議論の下地を準備した。そもそもコンピュータは福祉領域においては障害当事者のものではなく、むしろ行政や福祉施設といったサービス主体側の管理ツールであったが、それが当事者やまわりの人々の努力によって普及していったことがわかった。現在では日常生活を手助けする道具としてだけでなく、就労や社会にかかわっていくメディアとしての性格を強めていっている。

**先行研究批判** 以上の現状をふまえ、第1節では続いて、本稿の課題に類似する先行研究を批判した。その結果、先行研究そのものが少ないだけでなく、各議論にも不十分な点があることがわかった。まず、「福祉情報化」論と整理できるものは、障害当事者が主体的にメディアを利用する情報化と、支援者によって「情報が集められ、整理され、提供される」サービスの客体としての情報化とを区別できていない。また、福祉工学や人間工学とされる見地からの研究は、あくまでツールとしての技術を重視しているため、当事者がメディアとして利用することによる社会的な効果や影響は議論されていない。本稿のような研究はその点で先行研究の見落としを補う学術的な価値がある。

**分析方法** 第2節では、本稿における考察の枠組みと分析の方法を検討した。「障害」問題という、特定の領域におけるメディアの獲得と利用を議論するために、メディア研究においてとられることが多かった、イメージ先行の抽象論や、利用者の数量的な把握、統計的処理をとおした分析ではなく、特定領域に密着した分析方法が求められる。そこで、理論的な分析枠としては、メディア利用の領域とその社会的な意味を検討するものとして、カナダなどで発達し、近年日本においても注目されている、メディア・リテラシーという考え方に注目することとした。また、事例の調査方法としては、ひとつの事例に密着して、その対象を尊重しながら、寄り添って参与観察をおこなうエスノメソドロジーの手法を採用し、インタビューやネット利用のデータを組み合わせて分析をおこなうこととした。

## 第3章 事例分析

第2章での分析枠組み、調査方法の検討を受け、第3章において、具体的な事例分析をおこなった。

**事例の基本構造** まず第1節において本稿でとりあげた事例「西多賀社会訓練センター・憩の家」（以下「憩の家」）の基本的な性格やその内容を整理した。そもそも、「西多賀」地域は国立病院、各種社会福祉法人、社団法人などの当事者団体、福祉NPOなどが集まった仙台でも有数の“福祉地域”であるが、「憩の家」はそのなかで、施設入所者、「西多賀」周辺に住む

在宅療養者、職員やボランティアが集まる“交差点”のような役割をもっている。その「憩の家」でパソコンが導入され、当事者に獲得、利用されていく過程は、事例として注目する価値が高い。ここでは、現在の具体的状況だけでなく、コンピュータが入ってくる以前の状況を整理した。本節以降で、その導入による変化を分析していく。

**コンピュータの入力環境** 第2節では、事例においてまず障害当事者が直面した、コンピュータの入力環境をどのように形成するかを分析した。資源的には、パソコンそのものの有無だけでなく、キーボードやマウスが利用しにくいというバリアもあった。一方で当事者がどのような環境にいるかも影響を与えていた。内容としては、コストなどの経済的問題だけではなく、職員や家族など周りの人々が障害当事者にとってのパソコンの必要性を認識していないことが、関係的なバリアとして働いてもいた。

以上のバリアの克服は、障害当事者による試行錯誤と「工夫」によってもたらされている。入力補助装置を利用している例もあったが、それよりも身近なスティックなどを利用し、自分で入力環境をつくりあげる「工夫」の方が多く、評価することができる。それらの「工夫」は、なかなか得ることができない資源を補う点でも有効に働いていた。

**「パソコン教室」の経過とその変質** 第3節では、「憩の家」においてコンピュータ獲得の主舞台となった活動である、「パソコン教室」の経過とその変容過程を分析した。障害当事者にとって資源的なバリアとして存在していたのは、物的なものだけではなく、「知識」といった象徴的な資源もあったため、「パソコン教室」ではその取得が目標とされていたが、当事者が「してもらおう」のを待ってしまう障害者役割を取得してしまっているために、そして、講師やスタッフが作業に介入して「してしまう」ような介護関係のために、それが関係的なバリアとして働いて必要な知識が当事者のものとして獲得されないことがあることがわかった。

そのようなバリアは、単なる技術やスキルとしての知識だけではなく、「そのメディアが当事者にどのような意味をもつか」という「メディアに関する理解」が得られることで克服された。そしてその「メディアの理解」は、資源を獲得しようとするときや、介護関係を離れ、メディアを自らのものとして獲得する為にも必要である。それらの「理解」もふくめたメディア・リテラシーの獲得が求められていたことがわかった。

**電子メール、HPの獲得と利用** 引き続き、事例におけるコンピュータ・メディアの利用の形ごとに、その実態を分類して調査し、それらを利用することで、当事者にとってどのような影響がもたらされるかを分析した。

まず、事例においてもっとも一般的に利用されている電子メールとHP（ホームページ）をとりあげた。1対1のパーソナル・メディアである電子メールは、従来連絡が取りにくかったボランティアとの連絡網を確立するなど人的ネットワークの補強になるが、外部資源の拡大をもたらすことはほとんどなかった。対照的にマス（プッシュ）・メディアであるHPは、メディアが限られた障害当事者にとって、外部からの情報収集には有効だが、従来から注目されていた当事者からの情報発信という点では、「憩の家」で作成したHPへのレスポンスもきわめて限定されており、意外なほど社会参加に結びかないことがわかった。

**メーリングリスト（ML）の導入と利用** 電話や手紙に類似する電子メール、マス・メディア的性格の強いHPに対して、コンピュータ・メディアとして特徴的な性格を見せるのが、それによりネット上で集団を形成する、ミドル・メディア的な利用である。そこで第5節では、事例において最初に導入されたミドル・メディアであるMLについて分析した。

当初「憩の家」における ML は、隔離されがちな施設入所者と在宅療養者が会話できる場としての要望が強かったが、実際には事務局を中心とした連絡メディアとしてはじまった。しかし、模索的なコミュニケーションをおこなう期間が過ぎると、当初 ROM（発言を読んでいるだけのメンバー）であった障害当事者がだんだんと発言ををはじめ、障害当事者が積極的に参加するコミュニケーション空間となっていった。

この当事者の積極性は ML 上にとどまらなかった。従来、「憩の家」での講習会や各種イベントは、事務局などスタッフや介護する職員主導の企画・運営でおこなわれ、障害当事者はなかなか関与しづらかったが、ML というコミュニケーションの場を共有したことで、障害当事者が意見を主張したり、それを実現するコーディネートをおこなうようになり、企画や運営に積極的に関与するようになっていった。また、ML を利用して障害当事者が「憩の家」の HP を作成・運営したり、各種の仕事をコーディネートするメディアともなった。ML は、このような従来の介護／被介護の役割関係を融解させる契機をももたらしていた。

しかしそれらの ML の影響は、全体として「憩の家」内向きのものであったことは否めない。その理由は、ML というコミュニケーション空間が、「憩の家」を中心としてリストに登録されたメンバーに限定されていたからであろう。その点で、たしかに当事者が参加している領域は変質したものの、参加領域を拡大させることができたわけではなかった。

**WebBBS の導入とその利用** 事例では、ML に加えてまた別のコンピュータのミドル・メディア的な利用が導入されている。それが WebBBS である。WebBBS はネットワーク上にて集団を形成する点で ML と同じであるが、技術的な面で異なっている。その差としてまず上げられる特徴は、WebBBS は発言者が特定されないという点である。ML の場合発言者は電子メールのアドレスが明示されることで特定できるが、「憩の家」の WebBBS の場合は名前などの自分をあらわす情報は空白で、自分で仮名をつかうこともできるし（ハンドル）、空欄のままでもよい。このような匿名性を特徴がとして上げることができる。もう一つの特徴は、ML の構成員が「憩の家」を中心としたすでにリストに登録されたメンバーに限定されているのに対して、WebBBS の参加者は外部に公開されており、登録されているメンバー以外でも見たり発言したりすることができる点である。そのため、発言者は ML のように限定されず、「憩の家」や「西多賀」地域の外からも、多々参加していた。

WebBBS も ML のように「憩の家」と当事者に大きな影響を与えていたが、その影響は WebBBS の技術的な特徴に規定されるものであった。第 1 に、WebBBS 上では発言者の属性を自分で設定できたために、歴史上の人物になりかわったり、独自のキャラクターを設定したりした上でのコミュニケーションがおこなわれた。それらは、「障害者」としての振る舞いを期待されてしまうことのない、属性情報にとらわれないコミュニケーション空間を障害当事者に実現させていた。ともするとスティグマが生まれかねない対面状況とは異なったこのような空間は、一度解き放たれたアイデンティティを再度自分に好ましく作り上げ、表現している空間であると考えられることもできよう。

第 2 に、WebBBS が公開されていることで、そのコミュニケーション空間には、外部からの参加者が出入りするようになった。その参加者の出入りはそれまで「憩の家」や「西多賀」にはなかった新しい情報や、時には各種の資源をも伴っており、時にはそれを契機にネット管理などの仕事を請け負うこともあった。さらに「西多賀」内部の障害当事者が外部へ目を向け、契機を提供する参加領域を広げる「社会への経路」ともなっていた。

一方で、WebBBSにはその特徴に由来する問題点も存在していた。匿名的なネット空間では「フレミング＝はげしい口喧嘩」が起こることが知られていたが、「憩の家」のWebBBSでも実際に起こっている。しかしそれは単なる口喧嘩ではなく、むしろそれまで「憩の家」や「西多賀」といった福祉空間では問題にできなかったもの——職員中心の運営、当事者から集められる会費管理など——を、匿名的なWebBBS上で障害当事者も異議を申し立てることができるようになった。その異議申し立ての過程で起こっているものもあった。これまでメディア研究ではフレミングは否定的に考えられていたが、すべてがそうではなく、隠れていた問題を顕在化させるといふかたちで当事者に効果をもたらすものもあった。

#### 第4章 考察・結論

ここまでの事例分析によって、障害当事者にとってのコンピュータ・メディアについて興味深い論点を多々指摘することができた。以上を受けて、分析枠組みに従い議論を再整理し、社会学・メディア研究の観点から展開させていくことで、設定された課題にたいして一定の結論をえる試みが第4章である。

**社会参加とメディアの諸相** まず、事例分析を再整理し、そこで見られた各種の影響が、障害当事者にとっての社会参加として評価しうるかどうかを第1節にて検討した。第1章で示したように、当事者にとっての社会参加は参加領域の拡大・変質で評価することができる。

事例における参加領域の拡大としては、「憩の家」を舞台にパソコンを獲得した当事者が、MLやWebBBSを利用して、HP作成やネット管理の仕事を受託するようになった例をあげることができる。また仕事ではなくても、パソコンの学習を希望してきた新しい初心者に、同じ当事者の観点からパソコンを教えたり、困っているときのサポートをするボランティア活動をはじめたことも、社会参加の一形態として積極的に評価できるだろう。それ以外にも、これまで施設や自宅にこもりがちであった当事者が、外部の学校やイベントに参加するようになっている。

以上の社会参加の事例は、同時に参加領域の変質としても評価できる。このように参加領域の拡大はその変質を伴い、相互に促すものであると考えることができる。それ以外に注目できる参加領域の変質は、「憩の家」を舞台とした「パソコン教室」、そして各種の事業やイベントの企画や運営に、障害当事者が積極的に関与するようになったという点である。従来存在していた、運営する支援者／サービスを受ける障害者という区分の減退という変化は、それ以外のさまざまな社会参加促進の基盤となっていた。

**メディア獲得とバリア** 以上の社会参加の諸相は、障害当事者がコンピュータ・メディアを獲得し、利用していく中での成果である。そこで引き続き、コンピュータ・メディアが社会参加の阻害現象としての「障害」——具体的にはそれを構成するバリア——をどのように克服したかを考察する必要がある。第2節ではまず、メディアを獲得する過程とバリアについて議論をおこなった。

事例分析を振り返ると、障害当事者がコンピュータ・メディアを獲得するため重要であったのは、そのメディアの自分にとっての意味を「理解」し、それを「工夫」する知識やノウハウであり、さらにそれを主体的に得ることであった。物的資源におけるバリアを克服するためだとしても、当事者の多様な身体的事情に対して、「誰にでも利用できる」デザインは準備されようが無く、もしも均一なメディアの仕様が志向された場合は、必ずそのメディアから排除さ

れるマイノリティを生むだろう。事例において、資源的なバリアの回避が当事者の主体的なカスタマイズによってなされていた事実は、これまでまったく気づかれていなかったが、その意味を積極的に評価する必要があることがわかる。また当事者主体については、知識などの象徴的資源においては、より重視されなければならない。事例において当初、メディアの理解にかかわる知識が当事者に獲得されなかった理由は、福祉の領域では「当事者にかかわるもの」であるにもかかわらず、当事者が取得する必要がなく「援助者が提供し続ければよいもの」とされるような知識のあり方が頻繁に見られることに起因していた。本節では、このような象徴的資源の内部に引かれた「当事者のもの／援助者のもの」という境界線を、専門職と知的占有の問題に関連づけて考察した。類似の構造は、当事者を包み込む社会関係にあらわれるバリアにも、見いだすことができる。資源的に「援助し続ける」ことが資源的なバリアを解決したように見えても、「援助・介護関係」が固定化されるというバリアが残り続けることがありうる。このバリアを克服するために必要であったのが、障害者役割や援助関係を越えた主体的なメディア獲得を促す、当事者自身のためのメディア・リテラシーであったと考えられる。本節では以上を立岩や土屋、李らの理論を援用しつつ議論をおこなった。

社会参加という観点からは、メディアを獲得するということは、獲得した人間と社会とがどのように結ばれるかという形式をあらわしている。それゆえその獲得のされ方が問題となるのであり、「主体的な獲得」が当事者の主体的な社会参加の契機となる。メディア獲得の資源的な支援を社会的責務とする一方で、そのことにより障害当事者が従属関係に置かれ続けてしまうことをさけるために、当事者が自らのためにメディアを「理解」し、主体的に獲得するためのメディア・リテラシーが求められていることがわかる。

**メディア利用とバリア** メディアは獲得すれば終わりなのではなく、それを利用することで社会参加できなければならない。それはいいかえれば、メディア利用がどのように資源的な、ないしは関係的なバリアを克服させ、障害当事者の社会参加を実現させるか、ということでもある。実際のところ、障害当事者にとって、メディアを使ってどのように資源的な状況を改善させていくかは、社会参加をめざすさいに、常に最大の問題であり続けている。それはボランティアやリフト付き福祉車両などの調達だけではなく、各種情報の象徴的資源の面で、より言うことができる。

これらの資源的なバリアは単純に考えると、従来アクセスできなかった資源に、コンピュータ・メディアを利用してアクセスできるようになることで解決されるようにおもわれる。ところが、事例において HP が意外なほどに効果をもたらさなかった理由を分析すると、単純に資源アクセスの機会を均等に解放するだけでは、障害当事者は、平等にみえるなかで実際にはマイノリティが不利を強いられる土俵に上がるだけに過ぎないことがわかる。本節では石井、ましこの議論を参考に、当事者の事情、それによりそぐわないルール設定に問題を見いだした。それに対して、ML や WebBBS は当事者が各自の事情を協力して「調整」し、自らの不利を「工夫」する資源戦略をおこなう場と働いていた。ML や WebBBS は障害当事者にとって資源的なエンパワーメントをもたらす場として機能することができる。

単純に機会を均等にすれば問題が解決するわけではないことは、関係のバリアにも言うことができる。本節では、三品（金井）や武井の議論を参照し、ノーマライゼーションをめざしてひとつ垣根をとりはらっても、当事者のまわりに新たな垣根を生んでしまう＝新たな関係のバリアを生産してしまう可能性に言及した。それを避けるためには、垣根の設定といった政治領

域にまで参画しその承認にも影響を与えていくような参加のあり方、単に「社会の仲間に加わる」のではなく、社会の企画や運営にまで携わっていくような参加のあり方がもとめられよう。現実としてその道はバリアが山積し未だ険しいが、事例においてMLやWebBBSにみられたような、当事者が企画・運営に携わるようになった関係面でのエンパワーメントは、その道を進むための重要な示唆を与えているのではないだろうか。

ここで事例を振り返ってみて注目できるのは、上記の資源的、関係的なエンパワーメントがMLやWebBBSといったミドル・メディアの利用によってもたらされていた事実である。正村はそのような利用を「インターネット・コミュニティ」と呼び、脱場所的かつ脱空間的で、匿名的でありながら、場所を定義するコミュニケーションをつうじて親密な空間を形成しているとした。そこにおける障害者カテゴリーの融解やアイデンティティ形成、そしてフレミングにおける問題構造の告発などを分析すると、障害当事者がそのような「インターネット・コミュニティ」の特徴をうまく工夫して利用することで、それを資源的、関係的なエンパワーメントをもたらす場としていたことがわかる。

もちろん単に人々が集まってインターネット上でコミュニティをつくれればいいわけではない。たしかにインターネット・コミュニティは、これまで障害当事者の周りで失われていたコミュニケーション空間を再生させ、それが社会との間に中間集団として入り柔軟に働くことで、バリアを緩衝、ないしは軽減させ、社会へと接続させる経路を実現させている。しかしそれは、誰かに与えられるものではなく、メディアを利用してコミュニケーションの場を自由に形成し、それを自らのエンパワーメントとして社会参加につなげていくような当事者自身のリテラシーによって、はじめて成立しうるだろう。本節では以上のような結論を得るとともに、社会的なサポートが障害当事者自身のメディア利用を促進させるようなかたちでおこなわれる必要があることを指摘した。

## おわりに

以上の議論をふりかえると、我々がいかに、目の前にあるメディアのかたちやその利用の状態に、あまりに無頓着であったかを、強く認識させる。メディアのあり方が、人々の社会参加の、すべてではないが重要な一部を規定する以上、そこに目を向けるのは、社会学にとっての責務のひとつである。しかしながら、障害当事者が、従来どのようなメディア環境におかれており、コンピュータというメディアが、それをどのように変化させる可能性があるか、そしてそれらがどのような社会的な意味をもつと評価できるのかについては、従来、ほとんど検討されてこなかった。

メディアが実際に社会と人間を媒介する役割に注目すると、そのメディアそのものが、どのように人間と人間との関係、人間と社会との関係を構築しているかがはっきりしてくる。この意味でメディアと社会参加の問題は、障害当事者に限らず誰にでもいえることであろう。問題なのは、高度情報化社会においてメディアをとおした社会参加が大きな割合を占めてくる中で、そのようなメディアによる社会関係の規定について、十分に目が向けられてこなく、特に社会的マイノリティのメディア利用については全くといって良いほど考慮されてこなかった点である。

コンピュータというメディアはバリアを取り払い社会参加を実現するメディアとしての可能性を見せているが、獲得や利用のされ方によっては、そのような可能性を喪失させることにも



なりうる。重要なのは人間と社会との間にあるメディアとそのリテラシーの領域に注目し、メディアのあり方を問うことで、問題の当事者としての我々人間と社会とのあり方を問い直すことであろう。

## 論文審査結果の要旨

本論文は、障害者の社会参加に果たすコンピュータ・メディアの役割を社会的に解明しようとしたものである。近年、社会福祉の分野でも情報化に関する研究が盛んであるが、障害者の視点に立ったメディア研究は皆無に等しい。そうしたなかで、障害者の視点からコンピュータ利用の実態とその社会的意味を問うている点に本論文の特色がある（なお、以下では、本論文の内容を紹介するときには「障害者」を「障害当事者」という本論文の言葉で表記する）。

論文は、「はじめに」「おわりに」と、四つの章（第一章「問題の所在」、第二章「コンピュータ利用の現状・先行研究・分析方法」、第三章「事例分析」、第四章「考察・結論」）から構成されている。

まず、「はじめに」において本論文の課題が設定される。福祉領域では、情報化への期待が高まる一方で、「デジタル・デバイド（情報格差）」の拡大が懸念されている。このような現状を踏まえて、著者は、障害当事者が自らを情報弱者としてしまうコンピュータを望むのは何故かという問いを提起する。そして、この問いに答えるべく、障害当事者のコンピュータ・メディアへの関わりを調査し、社会的に究明することが本論文の課題であるとする。

第一章では、障害に関する先行研究が紹介され、本論文の基礎概念が検討される。最初に、障害に対する捉え方には、障害の原因を個人の身体的機能に帰属させる「医学モデル」と、障害の社会的構成を強調する「社会モデル」があり、障害当事者の社会参加を考察するためには、後者に準拠する必要があること、そして社会モデルのなかにも「社会福祉的アプローチ」と「障害学的アプローチ」があり、この二つのアプローチにはそれぞれ一長一短があることが指摘される。すなわち、「社会福祉的アプローチ」が障害当事者に対する援助を促進する反面、援助という行為をつうじて障害当事者に対する差別を再生産してしまう危険を孕むのに対して、「障害学的アプローチ」は「健常者/障害者」の区別を取り払える反面、援助の必要性を軽視してしまう危険がある。このことから、著者は、二つのアプローチを補完的に取り入れる必要があると説く。

次に、バリアと社会参加の関係が理論的に考察される。障害を社会参加に対する「バリアの集積」として規定すると、バリアフリーとは、バリアの除去による障害当事者による社会参加として把握できる。その際、「バリア」には、「資源的バリア」と「関係的バリア」が存在し、障害当事者の社会参加に立ちはだかる「健常者/障害者」の差別も関係的バリアであるとされる。ここでは「バリア」が広義に解釈され、二つの「社会モデル」に内在している問題が「バリア」という共通の枠組のなかで捉え直されている。つまり、障害当事者への援助の必要性を説く社会福祉的アプローチが資源的バリアの克服に力点を置いているのに対して、障害を一つの個性と見なす障害学的アプローチは、関係的バリアの克服を目指していることになる。障害当事者の社会参加を資源的バリアと関係的バリアの克服として捉える発想は、本論文に独自のものといえる。

第二章では、福祉領域におけるコンピュータ利用の現状と先行研究が紹介されたあと、本論文の分析方法が提示される。1970年代においてコンピュータは、主に行政や福祉施設の管理ツールとして利用されていたが、1980年代中盤以降になると、障害当事者によるコンピュータ利用も進んだこと、こうした状況変化に対応して、福祉情報化に関する議論も、サービス提供者の側に立った見方からサービス受容者の側に立った見方に変化してきたが、それでもなお、議論の焦点がコンピュータ・メディアの技術的側面に偏っていることが指摘される。そこで、本論文では、メディアを社会的コンテクストのなかで捉える「メディア・リテラシー論」が分析手法として採用され、当事者視点に立って分析することが宣言される。著者によれば、近年の電子メディア論のなかで登場してきたメディア・リテラシー論の考え方は、障害当事者とコンピュータ・メディアとの関係を分析する際にも有効であるという。

以上のことを踏まえて、第三章では個別事例の分析に入り、仙台市にある西多賀社会訓練センター「憩の家」を対象に、著者が数年間にわたって携わってきた参与観察の成果が披瀝される。コンピュータの「獲得・利用」の中心舞台となった「パソコン教室」の性格とその歴史的経緯が説明されるとともに、障害当事者のコンピュータへの関わりが分析される。分析をとおして、障害当事者にとってコンピュータ・メディアのもつ意味がメディアの機能的形態に応じて異なるということ、すなわち「電子メール」と「ホームページ」がいずれも予想に反して、障害当事者の社会参加に結びつかないのに対して、著者が「ミドル・メディア」とよんだ「メーリングリスト」や「電子掲示板（WebBBS）」は、従来の介護/被介護という役割関係を融解させることによって社会参加に寄与するということが明らかにされる。このような福祉領域におけるメーリングリストや電子掲示板上の会話分析は、類例がなく、新しい試みといえる。

続く第四章では、全体的な考察をつうじて更なる知見が引き出されるとともに、結論が提示される。まず、コンピュータ・メディアが資源的バリアの克服をつうじて就労機会を拡大する効果をもちうるとはいえ、社会参加は、より広い意味で解釈されねばならないことが指摘される。著者によれば、健常者の世界に仲間入りすることだけが社会参加なのではなく、福祉現場のなかで「健常者/障害者」の垣根が取り払われることも社会参加に繋がるという。こうして、「バリア」の概念的拡張に対応するかたちで「社会参加」の概念的拡張がはかられる。

次に、コンピュータ・メディアによる社会参加の可能性や課題が、「メディア獲得」と「メディア利用」という二つの段階に即して論じられる。「メディア獲得」の段階では、メディアに関する技術的な知識とともに、その社会的意義を規定するような知識が当事者の間で共有されねばならず、それには、当事者が「介護者/被介護者」という垣根を超えてメディアの意味を主体的に発見しなければならないこと、そして「メディア利用」の段階では、ミドル・メディアのなかでも、特に匿名性を帯びたコミュニケーション共同体を形成しうる「電子掲示板（WebBBS）」が「健常者/障害者」の間に存在する関係的バリアの克服に役立つことが示される。

最後の「おわりに」では、メディアによる社会参加が福祉という特定領域の問題ではなく、人間と社会における一般的な問題であることが指摘されて、論文が閉じられる。

以上のように、本論文は、「バリア」や「社会参加」の概念的拡張をはかりつつ、当事者視点という新しい視点から、障害者の社会参加を促進するコンピュータ・メディアの役割を解明している。社会福祉学や障害学の最新の成果を踏まえて、社会参加に関する理論枠組を構想し、

障害者とコンピュータの関係を参与観察的手法に基づいて詳細に分析したこと、そしてこのような理論研究と実証分析の総合をとおして、福祉情報化に関する新しい知見を引き出したこと、ここに本論文の優れた成果を見ることができる。

よって、本論文の提出者は、博士（文学）の学位を授与されるに十分な資格を有するものと認められる。