

論文の内容の要旨

論文題目：声なき想いに物語を 対話的・協働的デジタル・ストーリーテリングの理論と実践

氏名：小川 明子

デジタル・ストーリーテリングとは、1990年代半ばに、アメリカ・カリフォルニアで誕生し、その後世界中に広がった市民のメディア実践活動である。多くの場合、1)参加者間で他者のストーリーに建設的に関わってゆくワークショップ(ストーリー・サークル)ののち、2)写真や映像をコンピューター上に並べ、自らの声でナレーションを入れ、二分前後の映像を制作するという様式 (Hartley&McWilliam, 2009) にのっとっており、生活のなかの日常的なできごとが扱われている点が特徴である。写真をスライドショー形式でつないだシンプルな映像と声で、人びとの大事な記憶や感情のかけらが当事者の視点から映し出された映像は、デジタル時代のソネットや俳句にもたとえられる(Hartley, 2009)。2001年にBBCウェールズがこの活動を採用したことから世界中に広まり、現在では、ユネスコをはじめ、メディア教育、エンパワメント、パブリック・ヒストリー、地域づくり、医療・ケアなどの領域において、世界各地で多様なアクターによるプロジェクトが展開されている。

本稿では、現実世界でもメディア言説においても、その存在が認識されがたい「姿なき人びと」が、互いにメディアに「現われ」、声を上げる仕組みとして、この実践に注目する。しかし欧米で実践されてきた従来型のワークショップ・モデルでは、個人によるスク립トライティングが中心で、誰もが簡単に語り出せるメソッドとは言いがたい。そこで、本研究では、抑え込まれた「声なき想い」を表現する発展的なデジタル・ストーリーテリングの実践モデル「メディア・コンテ」を提示することを目的に、「批判的メディア実践」のアプローチによって、理論と実践を循環しつつ、その可能性と課題を検討した。

第一部は調査・理論編であり、第一章と二章では先行実践の分析を行った。第一章では、カリフォルニアのメディア・アーティストが始めたデジタル・ストーリーテリングのアイデアが、対話やエンパワメントといった要素を持つワークショップ実践へと組み替えられていった軌跡を確認し、デューイの思想を汲む「コミュニティ・アート」としての位置づけを確認した。当事者視点を重視する対抗文化的運動は、その後英国に渡り、ウェールズのBBCに足場を借りながら、多様な背景を持つ人びとの「現われ」を目指した公共的なメディア実践として展開される。第二章では、これらのプロトタイプを基にした多様な活動の中から、医療と博物館領域における実践を取り上げ、そのどちらの実践にも、従来、専

専門家によってなされてきた一方向的な表象に対する抵抗と、当事者の視点から世界を提示し直そうとする意志を見出した。続く第三章では、「声なき想い」をデジタル・ストーリーとしていく意義とプログラム化のヒントについて、これまでメディア論で十分に論じられてこなかった「物語」と、「写真」「声」という表現様式に焦点を当て、理論的側面から横断的に整理した。物語研究から検討すると、デジタル・ストーリーテリングをめぐって、以下のような物語の性質が関係する。一点目に、物語の構造や因果は、究極のところ任意なのであり、ゆえに本来可変的である。物語化とは、雑多な事象や感情を任意に意味付けることと同義であり、裏返せば、物語化されない事象を結果的に隠蔽する。二点目に、共同体形成の機能である。前近代的共同体では、説話的、歴史的物語を、共同的に生成、共有、記憶することで、規範や共同体が維持され、一方、人びとは互いに物語を生成、記憶しあうことで、そのネットワークに安定的に定位されてきた。三点目に、自己をめぐるストーリー、セルフ・ナラティブの生成が、アイデンティティの形成につながる点である。また写真を中心とした映像は、一人称的物語表現と参加者の人格を想起させる声と、メディア上で融合されることによって、見る人に対して、作品をめぐる背景の解釈や意味の創造を、必然的に誘発する様式となっていた。第四章では、日本の綴方運動などストーリーテリングをめぐる活動デザインの利点と課題を検討し、その上で後半は、ナラティブ・アプローチなど、新旧の試みから、「声なき想い」を立ち上げていく際のアイデアを検討した。

第二部は実践編である。

第五章では、「メディア・コンテ」のプログラム・デザインを提示した。主なコンセプトとして、多くの人びとが、何を語るべきかに自覚的でないことを踏まえ、1) 参加者の前物語空間から物語素を対話的・協働的に拾い上げ、カード遊び的な協働創作によって時系列化、物語化していく「ストーリー・ウィービング・モデル」の提示、2) 参加者が表現することをこわばったり、失敗を恐れたりせずに、自由かつ平等にストーリーテリングに関わることのできる他者との「メディア遊び的」・「協働的」ワークショップの提案、さらに3) 地域社会の中で、デジタル・ストーリーが共有されていくための、メディアやストーリーテリング・ネットワークのデザインの三点が挙げられる。なおワークショップを分析・記述する方法論としては、「関与観察」と「エピソード記述」を用いることとした。

第六章、七章では、これまで10回以上統括してきた実践から、在日外国人労働者の子どもたちと、障がい者とその家族を対象とした、印象的な二つの実践を取り上げ、そこで何が起きたかをミクロに検証した。第八章では他のワークショップから得られた知見とあわせ、プログラムの成果と課題を論じた。

結果的に、対話的・協働的物語制作の手法とワークショップは、概ね機能したことを確認するとともに、参加者とファシリテーターとが、物語化とメディア創作のプロセスをともに潜り抜けることで、相互理解と共感を生み出すという予想外の知見も得られた。

課題も残った。「物語」そのものが有する特性もあって、ストーリーは、いずれもハッピーエンドやドミナント・ストーリーに回収されがちであった。周縁化された人びとが批判性を獲得するのは、一回限りの本ワークショップだけでは限界がある。しかし、一方で、彼らが批判的な視座を持ちづらいのは、これまで、声を聞いてもらう経験を持ってこなかったからではないか。安全な表現の場を持ち、聴き手を得ることによって、人びとは何を表現できるか、自分やまわりの環境、そして社会へと目を向けるようになった。さらに、有名人でない一般の人びとの物語映像をいかに見せられるかについても課題が残った。マス・メディアによって作られたステレオタイプがネガティブで強固だった場合、なかなか人びとが関心を寄せないという限界も見えてきた。

そうした意味からも、他者性の高い人びととの対話的・対話的デジタル・ストーリーテリングのワークショップは、背景の異なる他者の文化が交差する「パブリック圏（池上英子、2005）」として意味を持った。メディア・コンテのワークショップでは、まず、物語化作業において、他者の経験がファシリテーター自らの経験とすり合わされながら解釈され、相互主観的な「わたしたち」の物語として結晶化した。他者を表現するプロセスに関わることで、内面に他者のパースペクティブを擬似的に獲得したファシリテーターたちは、自分との差異に気づくことで、やわらかな自己の変容を経験する。さらに、協働の末に的確なアイデアが見つかった際の感情的な高揚、すなわちグループ・フローは、当初「彼ら」であった他者が、互いに理解しあえる「わたしたち」へと境界を踏み越えるのに寄与した。その過程は、コミュニケーションを「共同の所有になるまで、経験を分かち合っていく過程」と意義づけ、そこに民主主義のポテンシャルを見出だそうとしたデュエイ（1927=1969:17）の思想そのものを体現したような過程であった。繰り返せば、メディア・コンテの物語化メソッドと、メディア遊び的、協働的メディア・ワークショップのプログラムが、他者との境界や非対称性を溶解させる「仕掛け」として作動したことになる。さらに、非日常的かつ一時的なワークショップは、一期一会的、祝祭的パブリック圏として、その高揚のうちに瞬時に消えるがゆえに、平等感覚や強い感情的結束をそのまま人びとの中に留めることになった。

本研究は、「姿なき人びと」を互いに現わすにあたり、第三者的に情報を伝達し、議論を喚起するというマス・メディア／ジャーナリズム的解決策とは逆に、人びとの間から互いの生を意味付けるストーリーを立ち上げ、各自のネットワークを交差させることで想いや経験を共有していくというパブリック圏の可能性を実証的に提示した。さらに、他者との協働

作業による物語化やメディア創作という実践を通して人びとの内面に生まれる他者への想像力や視点の複数性,そして連帯のためのメディア・リテラシーも提示したといえる。それは、言論がどんどん封じこめられようとしている現代日本では、眩暈がするほどか細い道筋に過ぎない。しかし、マスを対象とした公共圏の議論とは別に、それを支える基盤となるような、身近でマイクロなパブリック圏の創出や、他者と向き合うための素養こそが、いま、必要とされているはずだ。本研究で用いたキー概念は、そうしたマイクロなパブリック圏の創出に関わろうとする実践全般に対しても、何らかの示唆を与えられると自負している。

参考文献) デューイ, J. 『現代政治の基礎』阿部斎訳 みすず書房 1927=1969.
Hartley, J. & McWilliam, K. “Story Circle”, Wiley Blackwell, 2009.
池上英子 『美と礼節の絆』NTT 出版, 2005.

¹ 「メディア・コンテ」ウェブサイト <http://mediaconte.net/>