

博士論文 (要約)

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

小川 明子

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

【目次】

序章 なぜ、デジタル・ストーリーテリングか	1
1. 背景と問題意識	1
1-1. デジタル・ストーリーテリングとの出会い	
1-2. 「姿なき他者」と「現われの空間」	
1-3. 「姿なき他者」と「声なき想い」をめぐるメディアの位相	
1-4. 「現われ」の困難とメディア	
1-5. デジタル・ストーリーテリング — 「パブリック圏」を創出するメディア実践	
1-6. 「声なき想い」の可視化に向けて	
2. 先行研究の整理	17
2-1. 地域メディア論の限界 — その理想と方法論	
2-2. メディア実践をめぐるふたつの系譜	
2-2-1. メディア論と実践の位相	
2-2-2. 批判的メディア実践の可能性と課題	
2-2-3. 識字教育と綴方運動の系譜	
2-3. デジタル・ストーリーテリングの先行研究	
3. 研究の目的 — 声なき想いを物語化するメディア実践モデルの提示	35
4. 研究の方法 — 本稿の構成	36
第1章 デジタル・ストーリーテリングの誕生 — オルタナティブな映像表現の模索	43
1. デジタル・ストーリーテリングの誕生 — デイナ・アチュリーと Next Exit	44
1-1. デジタル技術と物語との出会い	
1-2. デジタル・ストーリーと物語マーケティング	
1-3. アチュリーの貢献 — デジタル・メディアと個人的物語との出会い	
2. センター・フォー・デジタル・ストーリーテリングの設立	48
2-1. カリフォルニア・モデルの特徴 1. ワークショップの導入	
2-1-1. ワークショップの概要	
2-1-2. デジタル・ストーリーテリングにおけるワークショップの多義性	
2-2. カリフォルニア・モデルの特徴 2. 当事者的視座の重視と自己表現の深化	
2-3. カリフォルニア・モデルの特徴 3. コミュニティ・アート実践との接続	
2-4. カリフォルニア・モデルの貢献	
3. 英国 BBC と『キャプチャー・ウェールズ』プロジェクト	59
3-1. 背景 — 新たな公共放送モデルを模索する BBC の取り組み	

3-2. 『キャプチャー・ウェールズ』ワークショップ・プログラムの概要	
3-3. ウェールズ・モデルの展開例 - コミュニティの境界を超える	
3-4. ウェールズ・モデルの特徴 1. 放送型公共モデルの提示	
3-5. ウェールズ・モデルの特徴 2. 写真を使った新たな様式の提示	
3-6. 『キャプチャー・ウェールズ』の貢献	
4. 小括：オルタナティブな映像表現としてのデジタル・ストーリーテリング	71
第2章 デジタル・ストーリーテリングの展開 - 姿なき他者の可視化	77
1. 『Patient Voices』プロジェクト - 物語で医療を変える	78
1-1. 『Patient Voices』プロジェクトの概要	
1-2. 『Patient Voices』ワークショップ・プログラムの概要	
1-3. 『Patient Voices』の知見-ストーリーを媒介にしたコミュニケーションへの着目	
1-3-1. 医療関係者の変化 - ストーリーがもたらす患者への共感と議論の誘発	
1-3-2. 参加者の変化-カタルシス効果	
1-4. 『Patient Voices』の貢献 - 新たな関係性の提案とコミュニケーション的視座	
2. ミュージアムのリ・デザイン-下から再構築する自らの歴史物語	87
2-1. デジタル・ストーリーという展示物 - カーディフ・ストーリー	
2-2. コミュニティの記憶、記録と物語 - オーストラリア映像センター (ACMI)	
2-2-1. ACMI の背景-デジタル化後の映像ミュージアム	
2-2-2. ACMI におけるワークショップ	
2-3. 記憶から創り出す未来 - ブラジル『ミリオン・ストーリーズ・プロジェクト』	
2-3-1. 背景としての『人びとのミュージアム』	
2-3-2. ミリオン・ライフ・ストーリーズのワークショップ	
2-4. ミュージアム・モデルの貢献	
3. 小括：姿なき他者の可視化と関係性の再構築	97
第3章 デジタル・ストーリーという様式 - その物語論的・メディア論的分析	102
1. 物語の再検討	103
1-1. 物語の生成と解釈 - 物語論と文芸批評の議論から	
1-1-1. 物語の生成	
1-1-2. 物語の構造と解釈	
1-2. 物語の共有	
1-2-1. 記憶手段としての物語	
1-2-2. 物語共同体とその変容	
1-2-3. 物語のネットワーク	
1-3. 物語と自己	
1-3-1. 物語的自己	

1-3-2. 社会を構築する物語	
1-4. 小括：物語研究から見たデジタル・ストーリーテリング –その可能性と限界	
2. ものがたりとしての写真表現	119
2-1. テクノ画像への抵抗	
2-2. デジタル・ストーリーテリングにおける写真表現 –当事者表現に向けて	
3. ものがたる声	126
3-1. 矯正された声と人格を有した声	
3-2. 電氣的な声の力	
4. 小括：デジタル・ストーリーという表現様式	128
4-1. 一人称的視座の共有 –表象ではない「現われ」を求めて	
4-2. オーディエンスの内面に現れる「姿なき他者」	
第4章 ストーリーテリング実践の思想とデザイン—声なき想いを語る実践デザインに向けて	139
1. ストーリーテリング実践の活動デザイン	141
1-1. 個人の内省と話し合いの空間 –生活綴方運動	
1-2. 「集まり」と書くことの往還 –生活記録運動	
1-3. フィードバックと書き手の平等 –ふだん記運動	
1-4. 才能ある再話者 –民話運動	
2. ストーリーテリングを促す環境設定	151
2-1. 対話から生み出すオルタナティブな物語 –ナラティブ・セラピーの理論と実践	
2-2. 「協同制作」という「遊び」 –座の文芸としての俳諧と句会	
2-3. 「ものがたり空間」の再構築 –ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバル	
3. 小括：ストーリーテリング実践の整理と分析—従来型デジタル・ストーリーテリングの実践デザインとの比較から	162
3-1. 物語を生み出すための工夫	
3-1-1. 「集まり」から生み出される物語	
3-1-2. フィードバック	
3-1-3. 参加者の平等性の担保と「遊び」というフレーム	
3-2. 従来型デジタル・ストーリーテリング・モデルとの比較 –可能性と三つの課題	
3-2-1. 従来型モデルの利点	
3-2-2. 従来型モデルの課題	
3-3. デジタル・ストーリーテリングが創出する3つのパブリック圏	
第5章 声なき想いに物語を –「メディア・コンテ」のプログラム・デザイン	173
1. 従来型モデルの改善に向けて –「声なき想い」の再検討	173
2. 方法論としての批判的メディア実践	179
3. 声なき想いを可視化する三つの手法	181
3-1. 物語化メソッド –前物語空間・カード遊び・対話	

3-2.	ワークショップの活性化 ―表現を支える「メディア遊び」と「協働」	
3-3.	ストーリーテリング・ネットワークのデザイン	
3-4.	メディア・コンテの実践モデル	
4.	メディア・コンテの活動デザイン	194
4-1.	メディア・コンテの軌跡と布陣	
4-2.	サービス・ラーニングとしてのデザイン	
5.	メディア・コンテの基本プログラム	201
5-1.	物語生成の準備ステージ	
5-2.	物語生成ステージ	
5-3.	映像制作ステージ	
5-4.	振り返りのステージ	
6.	メディア実践を分析する視点と方法	214
6-1.	関与観察とエピソード記述	
6-2.	デジタル・ストーリーの物語分析	
第6章	物語素を掘り起こし、編み上げる ―メディア・コンテ可児	222
1.	実践の背景	222
1-1.	メディア・コンテ 可児の布陣	
1-2.	背景：可児市と在日外国人の子どもたち	
2.	ワークショップ・デザイン	225
2-1.	ワークショップの内容とスケジュール	
2-2.	ワークショップ・キットと空間のデザイン	
3.	可児ワークショップの知見	227
3-1.	対話的物語生成（物語生成ステージ）	
3-2.	協働とメディア遊びの表現プロセス―触媒としての写真（映像制作ステージ）	
3-3.	ナレーションと口語表現（映像制作ステージ）	
3-4.	協働的物語制作の成果 ―プロセスが育む感情移入（終了後）	
4.	デジタル・ストーリーの分析 三つの成長物語とファシリテーターの関わり	245
4-1.	すでにある自己物語の可視化	
4-2.	将来の模索と自己の相互開示	
4-3.	ファシリテーターが掘り起こす物語の種	
5.	ストーリーテリング・ネットワークのデザインの成果	249
6.	小括：対話的・協働的物語制作プログラムの成果と課題	250
	【章末資料】	252

第7章 視点を共有する困難と可能性 メディア・コンテ ハッピーマップ	260
1. 実践の背景	260
1-1. メディア・コンテ ハッピーマップの布陣	
1-2. 背景：当事者主権としてのハッピーマップ	
2. ワークショップ・デザイン	263
2-1. ワークショップの内容とスケジュール	
2-2. ワークショップ・キットと空間のデザイン	
3. ハッピーマップ・ワークショップの知見	268
3-1. 「メディア遊び」と「物語」への違和感 ―ドミナントな映像表現の規定力	
3-2. 「声なき想い」は誰のものか ―当事者と介護者のあいだ（準備→物語生成ステージ）	
4. デジタル・ストーリーの分析	276
4-1. 写真表現と協働 ―物語と写真が出会うとき	
4-2. 重度身体障がい者と物語の多様性	
4-2-1. 母と子の協働的物語、そして二回目、三回目の物語	
4-2-2. 映像詩的物語 ―視聴者との対話	
4-2-3. 主張する物語	
4-2-4. 表現スタイルの確立 ―二回目以降の実践から	
5. ストーリーテリング・ネットワークデザインの成果と課題	285
5-1. 上映から得られた知見1. 触発される関心と感情	
5-2. 課題：視聴しない積極的理由と消極的理由	
5-3. 地域社会でのストーリーテリング・ネットワークのデザイン	
6. 小括：マージナルな声を上げる ―その可能性と課題	290
6-1. リアルなパブリック圏でのダイナミズム	
6-2. ハッピーエンドの両義性	
【章末資料】	294
第8章 声なき想いは物語化されたのか ―メディア・コンテの検証	304
1. ワークショップの検証	305
1-1. 物語化メソッドの検証	
1-1-1. カード遊び的物語化メソッドの有効性	
1-1-2. 対話的物語制作プロセスの検証	
1-1-3. 物語化メソッドの内在的課題―ドミナント・ストーリーへの回収と当事者表現の限界	
1-2. 「メディア遊び」と「協働」の検証	
1-2-1. 「メディア遊び」のフレーム	
1-2-2. 他者と協働する楽しさ ―高揚の瞬間	
1-3. 共感のプロセスとしての物語化と協働作業	
2. ストーリーテリング・ネットワークの検証	319

2-1. メディア展開の成果	
2-2. もうひとつのストーリーテリング・ネットワーク	
3. ワークショップにおける参加者の変容 —マイクロなパブリック圏は何をもたらしたのか	324
3-1. ファシリテーターの変容	
3-2. 参加者の変容	
3-3. 理解不能な他者から共存可能な他者へ	
【章末資料】	330
終章 メディア・コンテからの提言	339
1. 各章の振り返り	339
2. パブリック圏としてのメディア・コンテ	342
3. デジタル・ストーリーテリングへの提言	346
4. デジタル・ストーリーテリングからの提言 —デジタル時代のメディア・リテラシー	350
参考文献	354

序章 なぜ、デジタル・ストーリーテリングか

1. 背景と問題意識

1-1. デジタル・ストーリーテリングとの出会い

わたしが初めて、デジタル・ストーリーテリングの世界を間近に見たのは、英国ウェールズの首都カーディフでBBCが行っていたワークショップである。少し遅れて到着した会場は、文化複合施設として改装された古い図書館の一室だった。こぎれいな部屋に並べられたパソコンの前には、高齢の女性、学生のような若い男性、平日になぜここに？と思われるようないい歳のオジサン、子どもの写真をあれこれ操作している若いお母さんなど、あらゆる年代、タイプの人びとが十人ほど集っていた。

参加者の前で編集作業の説明をしているのはダニエル・メドウズというカーディフ大学の教員で、本職はプロの写真家だ。パソコンの前で何をどうしていいのかわからずに固まってしまっている高齢の女性もいる前で、ファイナル・カット・プロという比較的難しい編集ソフトを操って、自分の目を写した写真をさまざまに加工して見せていた。

それぞれがパソコン上で作業する時間になると、若い参加者たちはそれぞれに自分の写真を加工し始め、高齢の女性には若い男性スタッフがずっと寄り添ってパソコンの操作を手伝っている。時々新たに写真を撮りにふらりと外に出ていく人もあれば、思うように動かないパソコンの前でぶつぶつ文句を言いながら編集ソフトと格闘している人や、静かに文章を書き換えている人もいる。隣の部屋には、見たことのないような楽器やキーボードに囲まれた音響担当者がスタンバイしていて、参加者は「アフリカっぽい音が欲しいんだけど。」とか「お金がチャリンっていう音を入れて」などと簡単なBGMや効果音の作成をリクエストして、担当者に音源を創ってもらっている。みんな、それぞれにとっても楽しそうだ。

このときのテーマは「カーディフの思い出」。参加者それぞれが自分にとって思い出深いカーディフの町のあれこれについてものがたるというもので、中にはBBCでローカル放送されたり、のちに博物館の展示に用いられたりする作品もあるということ



図1. キャプチャー・ウェールズのワークショップ
(@カーディフ, オールドライブラリー。2005.4.29)
(撮影 小川明子)

だった。4日間にわたるワークショップの最終日には、さながら小さなパーティーのような趣の試写会が会場で行なわれた。週末の夕方、参加者の家族や友人が次々と集まってくる。そして、薄暗くなってきた部屋で、ひとつひとつ作品が紹介されていく。

映し出された思い出のストーリーは、どれも心に響くものだった。ソマリアからやってきた祖父の移民の記憶。自分の子どもを遊ばせている公園で、ふと思い出した祖父との思い出。駅のキオスクで働いていたときにやってきた有名映画俳優とのちょっとした会話。音楽の先生に音痴とレッテルを貼られた小学生の自分が、なぜか劇場でオーケストラをバックに歌うことになってしまった晴れやかな記憶など……。日常生活で起こったできごとが、写真や本人の声で語られることで、まるでモノログの映像を見ているかのように、自分の心にそのまま染み入ってくる。映像は、テレビや映画の映像とも、また市民メディアやYou Tube でよく見る映像ともまったく違っていた。2分程度の映像は、シンプルだけれど詩的で叙情的だった。主張や議論ではなくて、日常の物語なので押し付けがましくない。そこで語られるのは、誰かの小さなストーリーで、日本のテレビやハリウッド映画とは対極的な静けさと思案があった。見慣れた映像とは全く違う様式なので、技術やテクニックの未熟さもそれほど気にならない。

上映が終わったあと、「どの物語がよかった？」とスタッフに聞かれて、わたしは一つを選びきれなかった。掛け値なしに、どの物語にも共感でき、どれもいい作品だったからだ。終わったあと、わたしは参加者たちに誘われて、カーディフのパブに繰り出して一緒にビールを飲んだ。ほとんどスタッフの男の子に作品を作ってもらったんじゃないかと思われる高齢の女性も、よくきけばスポーツ・ジャーナリスト志望だというフリーターの少年も、元音痴のオジサンも、みんな一緒に飲んだ。ウェールズなまりの強い英語はよくわからなかったけれど、その間、彼らの昔の写真が頭の中にちらついて、まるで若いころ、小さい頃から知っているかのような、不思議な気分だった。思い返せば、これが、わたしにとって初めてのデジタル・ストーリーテリングとの出会いであり、そして博士論文の始まりだった。

「デジタル・ストーリーテリング」という用語は、英語では一般的に、ハイパーテキストやインタラクティブなストーリーのありよう、それにストーリーを伴ったコンピューターゲームなどを広く指す用語だが、本稿で扱うのは、1990年代半ばにカリフォルニアから世界に広がった市民のメディア実践としての「デジタル・ストーリーテリング」である²。多くの場合、1)参加者間で打ち解け合い、各々の語る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)ストーリーに関係のある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て、2分前後の映像を制作するという様式(Hartley&McWilliam, 2009)にのっとっている。ここで語られるストーリーは、生活のなかの日常的なできごとをもとにした物語だ。名前を辿ることで見えてきた自分のルーツ、子どもころの家族との何気ない記憶……。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、普通に暮らす人びとの大事な記憶や感情のかけらが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びたび例えられる。中心的に活動が続けてきた、アメリカ、カリフォルニアのセンター・フォー・デジタル・ストーリーテリングのジョン・ランバートによれば、このセンターだけで、2012年までに1000以上の団体や組織と連携し、延べ15000人にノウハウを伝授したという（Lambert, 2013）。現在では、これらのワークショップで学んだ人びとが、さらに、メディアで表現することを学ぶメディア・リテラシー活動の一環として（土屋, 2013）、あるいは、自己をめぐるストーリーの形成を活用したエンパワメントや先住民や地域住民から見た歴史の記録として、そしてBBCを初めとする地域住民の放送への参加など、より多くの、そしてより多様な実践が世界中で繰り返りひろげられている。

1-2. 「姿なき他者」と「現われの空間」

わたしがこのときデジタル・ストーリーテリングに関心を持ったのは、そこに「姿なき他者」を可視化する可能性と、ひいてはあらたな地域メディアの可能性を感じたからである。

大学3年生の時、社会福祉の講義の研修で、わたしは、牢獄のような知的障がい者施設で暮らす人びとや、認知症の施設で座ったまま放っておかれている高齢者と出会った。その施設はわたしの家の近くにあったのに、当時、その存在には気づいていなかった。そしてわたしはそのとき、同じ地域社会に暮らしているながら、壁に遮られ、見えない人びとがたくさんいることを知った。社会学を専攻し、新しい世の中の見え方を学んだわたしは、希望通り名古屋の放送局に就職し、そこでも、普段、生活しているだけでは出会わなかったであろう人びとと出会った。そして教育委員会の後援という形態で作られた、民放ではきわめてめずらしい番組を担当したときも、ベトナムから難民船に乗って日本にやってきて、高校に通いながら看護師として働いている女性や、当時まだそれほど知られていなかったパラリンピックのバスケットボール選手、過疎地でまぢくくりを行う農家の人びとなどに出会った。彼らは、現実空間においても、そしてマス・メディアにおいてもめったに現れることのない周縁化された他者として、でも、すぐ身近に、普段は「姿なき」まま暮らしていた。

わたしはここで、「姿なき他者」という用語で、現実世界においても、メディア言説においても、その存在が認識されがたい人びとを指すことにする。わたしたちは、メディアによって「他者」と出会う可能性を有しているにもかかわらず、周縁化された人びとは、ほとんどの人びとにとってメディアにも登場しない「姿なき他者」のままである。かつてハンナ・アーレントは、人間にとって、「私が他者にとって現われ他者が私に対して現われる」「現われの空間（the space of appearance）」（アーレント, 1958=1994:320³）の重要性を説いた。なぜならば、人間にとって万人に現れているものが「存在」となるのであり、人間にとって世界のリアリティは、存在が万人に現れているということによって保証されるからだ。しかしアーレントは次のように述べる。

「ほとんどの人たちはこの空間に住んでいない」（同上：320）。視覚的に「見えるか否か」というだけでなく、その存在がきちんと他者に認識されているかどうか、という点からすれば、わたしたちの多くも、実はマス・メディア社会において、互いに姿なき他者でもある。子どもを抱いた母親の姿や、道の端を恐る恐るゆっくり歩く高齢者は、ある若者に「見えて」いても、「認識」されてはいないかもしれない。他人への「現われ」を欠く人びとは、そもそも他者とのコミュニケーションが存在しないために、実際にそこに身体として存在していても、他者に十分認識されていない。周囲との関わりがないまま暮らす郊外の高齢者などが典型であるように、他者との関わりを失い、他者から認識されなくなったとき、その自己も確固たるものではなく、人間は最も過酷な「孤独」という境遇に追いやられる。

レイ・オルデンバーグ(1989=2013)が憂いたように、家、職場とは別の「サードプレイス」—居酒屋、町のカフェなどの、いわゆるたまり場—の衰退や、ロバート・パットナム(1992=2001, 1995=2006)が指摘した水平的で自発的なネットワークや社会関係資本の減少は、まさしく現代日本にも当てはまる現象であろう。そういった点で、わたしたちは、メディア、とりわけインターネットの飛躍的な発展とは逆説的に、これまでよりも多くの「姿なき他者」の間にうもれ、また自らも互いに姿なきまま生きていると言えるかもしれない。

わたしは、カーディフでのエモーショナルな経験を経て、姿なき人びとが、地域社会において、互いに「現われる」ことのできるメディア実践として、デジタル・ストーリーテリングに可能性を感じた。というのも、マス・メディアに勤務し、地域メディアや市民メディアの活動に関わりを持ち、そしてさまざまなメディア実践のワークショップに関わった経験から、こうした「姿なき他者」との出会いの空間を、マス・メディアの空間につくり出すのも、また一般的な市民メディアの活動のなかにつくり出すのも難しいと感じていたからだ。

1-3. 「姿なき他者」と「声なき想い」をめぐるメディアの位相

(1) マス・メディア — 「表象」によるジャーナリズムの限界

姿なき人びとが、他者の前に「現われる」機会について考える際に、まずわたしたちが思いつくのは、マス・メディア、とりわけテレビや新聞などによるニュースや取材だろう。姿なき他者をめぐる話題そのもの、たとえば高齢者をめぐるニュースや生活保護問題などは、報道ジャンルにおいて毎日のように伝えられている。ジャーナリズム研究の林香里が光を当てたように（林、2011）、少なくとも日本のマス・メディアでは、取材者と情報源とが同じ目線に立った人間関係を通じて、市井の身近な話題を扱い、人びとが小さな「善」を感じられるようなケアのジャーナリズム⁴が早くから模索されてきた経緯があり、そうした営みの中で「姿なき他者」の姿や声も少なからず拾い上げられてきた。そうしたケアのジャーナリズム的営みを通じて、マス・メディアは少なからず弱者に光を当て、現実世界で「現われの空間」を持たない人びとを可視化しようと

してきた。

しかしそこには避けがたい二つの課題が横たわっている。マス・メディアで彼らを扱う際は、多くがニュース報道や番組、記事などであるが、彼らがそこに現れる際には、多くの場合「女性」「障がい者」「がん患者」などと一般化されてしまっているということだ。つまり、そこに人びとの具体的な生が描かれにくいために、政治思想史の齋藤純一が指摘するように、その扱いの多くは表象としてに過ぎず、ゆえに、他の人びとと入れ替え可能な位相に還元するまなざしとして、ときに社会的、文化的、身体的に優位にある人びとが劣位にある人びとをネガティブに同定することにもつながりかねない(齋藤2000:40)。

もちろん、もう少し丁寧に描き出すことができるドキュメンタリーや取材記事などは異なるだろう。しかし、さらに俯瞰して見れば、近代自由主義的なジャーナリズムの内部評価基準や、マス・メディアの商業主義的視座からすれば、姿なき他者の話題を取り上げることは、内部の基準としてそれほどの評価が与えられる営為でもない。ゆえに、周縁化された人びとが具体的に何を考えているのか、何に困っているのかといった姿なき他者の想いや具体像は、メディアを通して、新聞の投稿欄や地方版の取材記事といった、いわば片隅の記事や、深夜のドキュメンタリーなどでしか見えてこない現状にある。

(2) 地域メディア —小さなマス・メディアとして

マス・メディアで扱いきれない「姿なき他者」の問題について期待をかけられてきたメディアのひとつに、地域メディアがある。地域メディアとは、主に、地域新聞やケーブルテレビ、コミュニティ・ラジオといった市町村単位のメディアや、地域のミニコミ、有線放送電話など、地域の人びとの生活に寄り添って身近な出来事や情報を伝えるメディアを指す。歴史的に見ても、日本では、明治後期から相当量の新聞が津々浦々で発行されており、戦後も、多様なコミュニティ紙などが各地で自主的に発行されてきた。さらに1980年代から各省庁の指揮のもと続いた地域情報化政策の恩恵によって、各市町村にはケーブルテレビが設立され、1995年の阪神大震災以降は、市町村単位でのコミュニティFM設立も相次いだ。これらのメディアは、行政や町の経済界、地域の文化状況を反映しながら独自の事業を各地で展開している。

なかでも、地域に暮らす住民としての目線で、日常に密着した内容を語るボランティア・パーソナリティが活躍したり、町の人びとが気軽に出演したりできるコミュニティFMの展開は、参加型の地域メディアとして注目を集めている。また県域レベルの地上波放送が取り上げきれない事象をつぶさに追い、メディア・リテラシー教育や環境キャンペーンなど地域社会への社会貢献を積極的に進めるケーブルテレビ局、鳥取県米子市の中海テレビ⁵や、NPOと連携した新しい紙面構成を展開している上越タイムス⁶の取り組みは、東京を主たる発信地とするマス・メディアとは異なる、地域に密着した事業展開のモデルとして参照されている。

しかし多くの地域メディアは、いわゆるキー局といわれる東京の放送局や全国紙の番組や紙面構成を真似た県域メディアをさらに真似た、より規模の小さなマス・メディアとして存在している場合が多い。以前、わたしが行った明治期の地域新聞の分析や、ケーブルテレビ局での参与観察からも、地域メディアの送り手はどちらかという、より規模の大きなマス・メディアを目標に、そのありようを模倣しながら自らの仕事を意味付けている傾向が強い(小川, 2009a, 2011)。つまり領域の広狭はあるにせよ、多くの場合、地域社会は取材対象でしかないという意味で、大都市のメディアとさほどかわりはなく、住民たちとの関わりはコミュニティFMのパーソナリティなどを例外に限られたものになっている⁷。また実際、これら小規模なメディアは、特定オーナーの意向に強く左右され、彼ら自身が担い手として強いリーダーシップをもち、責任感を感じている場合も少なくない(加藤清明, 2012)。裏返せば、こうした視座からも、規模の小さなメディアだからといって、住民が気軽に関わることにはなりづらい側面がある。

地域メディアは、マス・メディアとは異なる独自の形態で運営されていく可能性が喧伝され、期待を集めてきた。小さな領域を対象とする地域メディアでは、より参加的に、「姿なき人びと」も互いに「現われる」可能性を有し、より自由な編成も期待できるはずである。しかし現在のところ、多くの地域メディアは、どこも小さなマス・メディアの形態に留まっていて、地域社会の住民や他者の「声なき思い」が十分に現れるメディアにはなっていない。そうした課題に対して変化を迫ったのが90年代以降の「市民メディア」というコンセプトだった。

(3) 市民メディア —プログラムとデザインの不足

日本では、地域メディアを舞台にしながら、90年代以降、自ら発信するメディアやチャンネルを持って直接人びとに訴えかけていこうとするメディア実践を生み出し、市民メディア、オルタナティブ・メディア、あるいは参加型メディアなどと呼ばれる活動実践として各地に広がった。これらはもともと個人やグループ、あるいは組織が新しいメディアをブリコラージュして作り上げていった側面が強く、それぞれの実践ごとに多様な目的を有しているために、「市民」であることや「オルタナティブ」であることを彼ら自身が強く意識して始まったわけではない活動も少なくない。一方、欧米では、「オルタナティブ」という用語に現れているように、「巨大化したマス・メディアとは異なる代替的な立場に立ち、自分たちが表現した意見や作品を多くの人びとに向けて公開できるよう、メディアへのアクセスを要求したり、オルタナティブなメディアを作り上げたりする活動(ウォルツ, 2005=2008)」という側面が強く、ジェンダーやエスニシティ、先住民らのメディアが盛んに形成され、マス・メディアが提示するマジョリティの世界に対抗して、「オルタナティブ」な価値を主張するメディア空間として存在感を集めている。対して日本では、どちらかという上記のような政治的目的を掲げた運動というよりも、自分たちのメディアとしての側面が強いように思われる。

これらのメディアが「市民メディア」として結束していったのは、90年代以降、元NHKの津田正夫らを中心にメディアに市民がアクセスできる権利として、米国のパブリック・アクセス制度⁸が紹介され（津田・平塚編,1998,2006, 松野,2005）, さらに欧州型コミュニティ・メディア（松浦・川島編,2010）の概念が紹介されることで、各地で自主的なメディア・アクセスや発信活動を行っていたケーブルテレビ局やコミュニティFMなどが結びつき、「市民メディア交流集会」などを持つことによって、それぞれの実践が「市民メディア」というアイデンティティを相互確認してきたことによる。その多くは、地域住民が自主的に地域社会の話題を取材する自律的な活動として推進されるなどして、地域起こしの一環としても存在感を持ち始めた。とりわけ岸本晃が熊本で始めた「住民ディレクター制度⁹」、それに下之坊修子が始めた「カフェてれれ¹⁰」、NPOとして放送を始めた「京都三条ラジオカフェ¹¹」の事例などは、これまでの「小さなマス・メディア」としての地域メディアとは異なるコンセプトの実践としてあらたな風を吹き込んだ。

一方、日本ではそれほど数は多くはないが、聴覚障害者のための「目で聴くテレビ¹²」や「デフ・ムービー¹³」、白石草が率いる「Our Planet TV¹⁴」など、マス・メディアの「オルタナティブ」であることに焦点を当てた実践もあり、最近ではウェブ上に次々とさまざまなオルタナティブなニュースサイトが立ち上がり始めている。また映像制作ワークショップやビデオ・ジャーナリスト講座を準備している団体も少なくなく、そこから優れたドキュメンタリーや告発が生まれていることも特筆すべきことだろう。

これらの実践は、1990年代に、デジタル機器が低廉化したことによって、誰でも比較的簡単に映像が編集できることによって誕生した。これらの活動は、マス・メディア中心の情報伝達を基盤とする二十世紀型社会において、受け手に留めおかれてきた人びとが、彼ら自身の手によって声を発する活動として注目され、「受容」「解釈」という視点だけで説明のつかない、メディアの担い手としての住民、オーディエンスの登場として、研究の視座からも注目された（児島・宮崎,1998, 津田,1998）。現在にまで続くこれらのメディア実践は、これまで受け手に留めおかれてきた人びとが、他者に向けて自由に意見を述べ、表現できる仕組みを創り上げてきた軌跡として、また映像やメディア表現の新たなコードを生み出す可能性を持った実践として注目される。

しかし、ここにも課題がないわけではない。ここでは本稿の意図にそって、さしあたり二つ挙げておく。

一つは、後述するように、人びとが集まって、デジタル・メディアを駆使しながら新しいメディア実践を展開するという市民メディア活動の先進性がインターネットの進展によって色あせてしまっていることにある。基本的に複数の人びとが集まってメディア制作を行う市民メディアの活動は、機材や場所を必要とする。インターネット環境が急速に整備されたいま、手間のかかる市民メディア活動に手をださずとも、そうした負担なく、個人でも情報や意見を広く発信することができるようになったことが市民メディアへの関心を低下させている。市民メディアが有する、

複数の人びととともに活動をおこなう意味を、もう一度確かなものにする必要がある。

もうひとつの問題は、「姿なき人びと」という視点から見ると、活動が一定の人びとに担われがちだということにある。多くの活動が10年前後を迎えるにあたり、その活動をつぶさに見ていくと、市民メディア、オルタナティブ・メディアで語っているのは、十分に語りたいたことがあって、確固たる自我があり、強く主張することができる人びとが多いように思われる。「姿なき人びと」は多くの場合、まだそこでも、取材される立場に留まっている。地域メディア論の浅岡隆裕が指摘するように、少なくとも日本においては、市民参加という理念や評価に軸足を置こうとすればするほど、マジョリティとしての地域住民全体からは「浮き上がって」しまい、一般の生活人との乖離が生じ得る(浅岡,2006:92)。同様に「市民メディア・デザイン」を論じた鳥海希世子も、「市民メディアを持続発展的に運営することが非常に難しいのは、常にさまざまな参加者に窓口をひろげ、異なる視点や意見が交わされる場をつくる点」にあると述べている(鳥海, 2013:14)。つまり「市民メディア」といつつ、なかなか多くの人にとって身近なものにはなっていないが、逆説的に、むしろ「限られた市民」のメディア、あるいはここでも小さなマス・メディアに留まりがちだというジレンマが明らかになっている。

言いたいことが明らかにならず、声を抑え込まれた人びと、あるいはもっと単純に、多くの人びとを活動に巻き込んでいくような実践やプログラムのデザインについて考えていく余裕は、これまで市民メディアには十分になかったように思われる。したがって市民メディアもなお、小さなマス・メディア化を避けられず、また、姿なき人びとが簡単に声を上げられる空間とはなっていないのが現状である。

(4) インターネット —交差しないメッセージ

さて、90年代後半に普及したインターネットでは、00年代半ばからソーシャル・メディアといわれるサイトが次々に立ち上がり、誰でもケータイやスマートフォンで簡単に想いをつぶやくことができるようになった。さらにソーシャル・メディアは、文字や写真、動画といったメディアで、誰もが創作や情報発信を行えるプラットフォームとして市民権を得た。その影響力は、中東での民主化運動や、米国や欧州、日本における各種の社会運動に果たす役割からも見て取ることができる。とりわけ3.11以降、ネット上には震災をめぐって膨大なつぶやきや切実な声、叫びが溢れる一方で、震災の被災状況を瞬時に把握し、被災地への物流や支援を促すにあたり、ツイッターをはじめとするマイクロブログなど、ソーシャル・メディアと集合知は想像を超えるパワーで状況を改善してゆき、これからの市民社会に不可欠なツールであることを自ら証明していった。Our Planet TVやIWJなど、震災後の混乱のなかで、マス・メディアが伝えない情報を伝え続けることで注目を集めた市民メディア的ウェブサイトも少なくない。このように、震災後の日本では、時にマス・メディアを超える信頼と重要性が指摘されることも珍しくなくなった。

しかし誰もが発信できるメディアとして注目され、また急成長したインターネットは、2014年現在、その誕生当時ほど希望に溢れた状況ではなくなっている。確かに、デジタル・メディアは多くの人びとが情報を発信できる社会を実際に生み出し、マス・メディアの媒介や押しつけを得ずとも、自分たちで自分たちのことを描いていくことができる自由をもたらした。それが一定の領域で可能になり、成果を上げていることは先に述べたとおりだ。しかし、書き込みが容易である分、そのことばや想いは互いに行き違いがちであり、ここでも姿なき他者はやはり不可視のままである。そればかりか、時に堪え難く過激なバッシングにさらされる空間にすらなりうる現状にある。

こうしたインターネットにおけるコミュニケーションをめぐるのは、これまでも数多くの論者が分析を加えてきた。たとえば美学の西村清和は、従来の日記が自己の内面に向けての自省の対話であったのと比べ、ネット上でのやりとりは、お互いが声や文字によって同調しあうことで「つながっている」ことを確認しあい、応答しあうチューニングの遊びに過ぎないと論じている（西村、2003:148）。同様に、メディア社会学の加藤晴明は、簡単に発信され、書き込まれたネット上の情報の多くが、一見、メッセージのやりとりというコミュニケーションのように見えながら、「自己の存在が認められる」魅力と、「自分が主人公となって振る舞える」魅力のもとでなされる自己都合的なメッセージ投射（加藤、2012:136）に過ぎないとし、そこで必要とされているのは、自己を温かく承認してくれる「アイテムとしての他者」（同上：185）と「投げ捨てられたメッセージへの承認と喝采（同上:162）」に過ぎないと述べている。これらの分析から導きだされることは、LINEなどのSNSが多大な影響力を持ち、友人たちとメッセージのやりとりを続ける若者の行動の意味とその疲労感である。だとするならば、メッセージ投射とその反応だけで、人びとはほんとうに満足なのだろうか。加えて最近では、非常に多数の知人を持っている少数の人びとが存在する一方、ほとんどの人びとはそうではないといった「スケール・フリー性」に基づく不平等の拡大も明らかになりつつあり、あらたな差異が生み出されつつある。

2008年6月に起きた秋葉原連続無差別殺傷事件は、その事件の残酷さと、一見真面目だったという被告のネット上への書き込みに注目が集まった事件だった。社会学者の浅野智彦は、秋葉原事件の被告に親しい友人がいなかったわけではないことに注目し、犯行に及んだ理由を突き詰めていくなかで、犯人が求めていたのは親密性における承認ではなく、公共性の領域における尊重や敬意、具体的には「誰でもない誰か」に承認されることだったのではないかと提起している¹⁵（浅野、2008:192）。わたしたちが、こうした「誰でもない誰か」、すなわち他者からの承認を必要としているという視点は、「姿なき他者」の問題を考えていく上でも重要である。

人びとはプル型のインターネットで、自分にとって都合のいい情報や物語のみに耳を傾け、自らを否定する情報や物語を排除する。そして、情報の真偽などということ以前のつぶやきが、ナラティブの爆発とでもいえる様相で書き込まれていく。そうしたネット上のことばの蠢きから導かれるのは暴力的な言動の連鎖であり、そのなかで排除された側が自分で意見や要望を自律的に立ち上げ

ていくこと自体、きわめて困難であり、そのすべやしくみについて、わたしたちはまだ十分に意識的ではない。与えられた、自由なデジタル・メディア空間で、いかにその存在を現わし、主張を立ち上げていけるのか。そして同時に他者の声を聞き、同じ社会に暮らす他者とともに生きていく身構えをいかに示していけるのか、インターネットという空間でもまた、その方法と意義が改めて問われているように思われる。

1-4. 「現われ」の困難とメディア

これまで見てきたように、メディアにあふれた世の中で、「姿なき人びと」は三重の意味でいまだ十分に可視化されないままである。

まず、わたしたちの生きる現実の社会自体が、空間的に分離されている。メディア論のジョシュア・メイロウィッツは、従来、異なる社会集団に属する人びとや異なる社会化段階にある人びと、あるいは異なる権威レベルの人びとのあいだに伝統的にあるとされてきた差異の多くが、実は人びとを異なる経験社会に分割することによって形成されたものであり、さらに突き詰めれば、それが、壁や門などといった空間編制によって維持されてきたと指摘した(メイロウィッツ, 1985=2003)。実際、現代、同じ地域社会に生きていても、異なる社会集団に生きる人びとは用いる交通手段や訪れる場所などが異なり、分離された生活空間に生きている。メイロウィッツは、しかし伝統的な社会が築いてきた分離された空間の隅々に、ラジオやテレビ、電話といった電子メディアが入り込むことで、空間編制に基づく権威を突き崩し、そうして引き起こされたのが50年代から60年代にかけての女性運動であり、学生運動であり、公民権運動であったと論じた。確かにこれら電子メディアは、権威を持つ側の失敗や間違いをも可視化し、あるいは遠く離れたセンセーショナルな戦争や飢餓の情報を伝え、社会変革に寄与してきた。しかし、空間的に分離された、同じ地域社会に暮らす周縁的な「姿なき他者」の姿は相変わらず不可視であり、電子メディアがすべての人びとを同じアリーナへと平等に引き出すとは言いがたい。

したがって、二点目に、メディアによる不可視化という課題も挙げられる。ウォルター・リップマンが100年も前に論じたように、人びとは、メディアが描き出すことで認識した世界を、世界のありようだと信じ込む(リップマン, 1922=1987)。しかしメディアで何が描かれるかは、政治的、経済的、文化的な要因に基づいてゲートキーパーたちが選択した結果に過ぎない。逆に言えば、メディアが積極的に描き出さなかったものごとは、人びとに認識されないまま、なかったに等しいこととして無視される。つまり、世界に関する認知や表象のレベルにおいて、マス・メディアに依存せざるを得ない状況に置かれてきた。かくして、商業主義的なメディア言説の圧倒的な訴求力や人びとが発する膨大なナラティブの影で、周縁化された普通の人びとは、互いに不可視のまま取り残されている。わたしたちは、メディアによって現実を認識することに慣らされており、他者をメディアによって認識すると同時に、メディアによって出会えずにもいるのだといえる。

三点目に、インターネットをはじめとする90年代以降の新たなメディアの出現も、人びと自身がメディアを用いて「現われ出る」ことを技術的には可能にしたにもかかわらず、現実的には不可視のままそこから取り残され続ける人びとが存在し、異なる背景、関心を持つ人びとが交わりにくい状態にある。市民メディアにおいても、強い主張や意志を持った人びとが発信の中心になりがちで、姿なき人びとは、相対的にその影に隠れざるを得ない。90年代以降の新たなメディア環境も、姿なき人びとや声なき想いを十分に現わしうるメディアにはなっていないのだ。

ジャーナリズム論の林香里は、姿なき人びとが現れ出たり、声を上げたりするための道筋はいかに準備されているのか、と問う。現在、日本ではすべての国民に「言論・表現の自由」が保障されていることになっている。しかし少数者として、あるいは少数意見として、差別や偏見をおそれて声を上げることをためらう人びと、あるいはどこから語り始めていいのかわからない、ひいてはそんな資格や必要はないからと声を上げることをためらうサイレント・マジョリティにとって、表現の自由は、まだ自分とは関わりのないものと認識されているように思われる。マス・コミュニケーション研究の児島和人は、1998年の日本で、「モノを言う」ことにはいまだ困難がつきまとうとし、戦後50年余が過ぎても、社会的争点に対して、人びとがむしろ静観する傾向が強くなっていることに着目している（児島,1998:28-30）。3.11以降の理不尽な政治的諸決定をめぐる、一部の人びとはデモやネットの書き込みなどで声を上げ始めているが、多くの人びとにとって、この傾向は、2014年現在も変わっていないのではないだろうか。こうした状況を踏まえ、林は、「誰もが自由にモノをいう社会」という、19世紀的自由主義に着想されたユートピアからそろそろ決別し、「誰もがモノをいえるように支え合う社会」に向けた仕組みづくりが必要と提起している（林, 2013: 62）。

「仕組みづくりが必要」という林の指摘を、わたしたちはふたつの方向から引き受ける必要がある。ひとつにはいわゆるメディア制度面の保障であり、もうひとつは誰もが表現を立ち上げていくための、いわばリテラシーやメディア・リテラシーといった視座からのアプローチである。社会学の花田達朗は、「表現の自由」について、「表現行為の自由」と「表現媒体の頒布の自由」とが不可分のかたちで論じられてきたことに注目しているが（花田,1999：88-92）、少なくとも日本においては、メディア事業者たちが、自分たちの営為を権力から守る目的などから、後者の意味で論じることが多く、また市民運動の観点からも、表現を可能にする媒体をいかに諸制度として確立していくかという制度論が論じられることが多かった。メディアのプログラムや可能的様態、あるいはメディア・リテラシーを、表現の自由を確保するために必要となる具体的な仕組みとして明示的には接続してこなかった。言うまでもなく、表現の自由をハードとしての制度面から確固としたものにしていく努力は現在も続けられるべき課題である。しかしその一方に、わたしたちは改めて、誰もが互いの前に現れ出る仕組み、そしてモノをいえるように支え合うためのソフトとしての仕組み

を、メディア・リテラシーやメディア実践という視点から具体的に構想し、位置づけていく必要がある。

1-5. デジタル・ストーリーテリング — 「パブリック圏」を創出するメディア実践

社会的、空間的に分離され、なおかつメディアによっても十分に取り上げられがたい「姿なき人びと」が、モノをいえるように支え合う仕組みを考えていくためのひとつの手がかりとして、わたしが本論文で焦点を当てるのが、冒頭で紹介したデジタル・ストーリーテリングである。

デジタル・ストーリーテリングは、まず一点目に、写真や声という簡易なメディアを組み合わせ、とりわけ多くの人びとになじみ深い「物語」を軸にした表現様式によって、人びとの生を表現する上で強力な説得力を持つ。それは、自らが自分の経験や想いを発するという点において、また個別ストーリーで表現することによって個人の生に関心を向けるという点において、マス・メディアが表象として彼らを一般化し、客観的に論じがちであるのとは異なっている。また、市民メディアなどによって、論理的に主張することが難しい人びとでも、自らの経験をものがたることなら比較的簡単にできるというメディア・リテラシー上のメリットを持つ。

そして二点目に、参加者が互いにものがたり、耳を傾け合う「ワークショップ」という空間の存在が設けられていることである。現実社会において、互いに語りあうことのない「姿なき」人びとが互いの前に現れ、モノを言うための仕組みとしても意味を持つ。

つまり、わたしがデジタル・ストーリーテリングというひとつのメディア実践に焦点を当てようとするのは、現実社会においても、またメディアにおいても出会うことのなかった人びとが、デジタル・ストーリーテリングというメディア実践を通して、ひとつにはデジタル・ストーリーを制作し、誰かに視聴してもらうことによって、そしてもうひとつにはワークショップという構成された出会いの場で、ふだん関わりを持たない他者の生と関わりを持つ実践だという点にある。

その意義を明確に浮かび上がらせるために、ここで、江戸時代の「座の文芸¹⁶」の意義をコミュニケーションの視座から分析した池上英子による「パブリック圏」という概念を説明枠組として援用しながら、デジタル・ストーリーテリングの意義を概説しておきたい。

パブリック圏とは、身分や職業等が異なる多様な背景を持つ人びとがそこで出会い、その社会的、認知的ネットワーク¹⁷が交差するコミュニケーションの場（池上,2005:69）を指している。池上の原著では「Publics」と複数形で提示されており、最小規模のパブリック圏としては、二人の個人の出会いが挙げられる¹⁸。たまたま出会った誰かとの立ち話によって、人間は異なる世界を知ったり、考えを改めたり、感覚や意見、認識が改められることがある。池上によれば、ひとり人間は、認知的、社会的、シンボリックなネットワーク群を抱えており、このネットワーク群とは、個人が関わる政治的権力関係や、経済的取引関係や、コミュニケーション関係や、情愛関係や、

交際関係などといった具体的な紐帯や関係性と、内面的に自覚される認知連想マップやストーリーを含み込んだものとして設定される。こうした見方によれば、人と人とがなんらかのかたちで交流する場は、多種多様なネットワークが交差する場となり、そこに出現する現実的—物理的、あるいは想像的—仮想的空間、さらにはその両特性を備えた空間は、ネットワークの切り替えや接続、あるいはネットワークからの離脱が行われる空間（同上,69）として可能性を持つ。つまりパブリック圏の概念には、現実空間だけでなく、人びとの内面にもヴァーチャルに存在しうる（同上,71）と述べる。人間は、さまざまな想いや情報を選別し、考察する際にも、絶えず想像的に内的他者との対話を行いながら、自分の行為や思考プロセスを客観視しようとしている。つまり内面の、想像的な対話によって新たな他者とコミュニケーション領域に誘われるような状態が生まれる。彼女はそこにも「パブリック圏」が創出されているとみなす。

こうした視座によれば、出会うことのない他者との出会いをもたらすメディア環境の意義をこれまでとは別の角度から評価することができる。現在では、直接に誰かに会うよりも、何らかのメディアを通して情報や物語を受け取ることが多い。他者と出会う機会を与えてくれるのもまたメディアなのだ。わたしたちは、メディアを介して得た情報や物語をめぐって、内面で想像の他者と対話し、確かめながら、自己の行為や思考を形づくっていく。したがって、そうしたヴァーチャルなパブリック圏の創出を刺激する上で、メディアは今も大きな役割を担っていることになる。パブリック圏という枠組は、メディアを通じた他者とのコミュニケーションも意味付けることができる。

さらに、彼女はネットワーク理論のハリソン・ホワイトが小規模なふれあい儀礼のシンボルのダイナミズム研究から見出した「ゴッフマン・パブリック圏」のアイデアを参照しながら、儀礼で統制されたミクロな空間におけるつかの間の出会いが、既成ネットワークの諸規制から人びとを解放するという機能を紹介し（同上,69）、同様の機能が、江戸期の俳諧や茶の湯などにも見出せると述べる。それらのミクロな相互行為を基盤とするようなパブリック圏—つまり日常とは異なる礼節的、あるいは即興的なセッションとしてコントロールされた趣味の空間—は、通常では出会うことのない他者との社交を可能にし、身分や職業を超えたかたちでのあらたな創造や変革が生み出される場として意味を持っていたと論じた。そして、政治とは一見関係のない、こうした趣味や礼節にもとづく弱い紐帯のネットワークが、結果的にフォーマルなネットワークよりも影響力を持ち、日本の経済的発展や近代化を導く基盤を準備したと議論を展開する。

池上の議論が歴史的視座からの妥当性を持っているかどうかにはここでは踏み込む余裕はないが、わたしがここで注目したいのは、一見、社会変革には直接結びつかないように見える、趣味サークルなど、多様な他者が交流するミクロな「パブリック圏」という概念が示した、背景の異なる他者との出会いの意義と可能性である。

池上がこうしたパブリック圏という概念を用いて試みているのは、理性的な討議を必須とし、私的領域と区別されるものとして想定されるハーバーマスの公共圏とは異なる、複数で多層的な公共的空間の存在と意義を提示することである。ユルゲン・ハーバーマスは、19世紀以降に発達したプリントメディアとブルジョワ的教養層を主とする人びととの関わりを歴史社会学的に分析してゆくなから「公共圏」を理念的に析出した。このとき示された公共圏とは、市民が自由に討論するなかで、国家や公権力に対して、それとは異なる意見の表明を可能とする議論の空間であった。対国家、自由な討議という視座を明らかにした彼の市民社会のモデルは、言うまでもなく、今でも市民社会のありようやメディアについて考えていく上での重要な補助線となっている。

しかし一方で、ハーバーマスの初期モデルに対しては批判も少なくない。本稿の目的に沿ってその批判から主なものを2つ挙げておくと、ひとつには、あるいは、市民的連帯のもとで、合理的論争、あるいは批判的討議によって、共通問題にアプローチするという理念が提案されているために、どうしても具体的な身体を持つ人びとの実践という視点に乏しくなるという欠点や（齋藤2000, 佐藤,2012）、国家と市民とが対峙するモデルは一つの公共圏を想定してしまい、市民内部に横たわる差異や問題に十分な配慮がなされていないこと（フレイザー,1999）などが批判の対象となってきた。ハーバーマスのモデルは、西欧近代政治思想において無批判に想定されがちであった「市民」、すなわちブルジョワ男性を無批判に基準とし、単一の公共圏というモデルでは、階級、ジェンダー、民族などの理由によって「自由な討議」に容易に接近できない人びとをめぐる課題を十分に論じることができなくなってしまふ。池上は、かわりにこの「パブリック圏」という概念を用いて、よりミクロで存在論のレベルから、必ずしも討議や議論を必要としない公共性の意義を江戸時代のインフォーマルな文化的集まりから探りだそうとしているのだといえる。

ハーバーマスが論じる市民社会とコミュニケーションという視点の持つエッセンスは引き継ぎつつ、もっと親密でミクロでインフォーマルな相互行為に目を向け、そこから多様な他者との出会いの意義を見定めていこうとする「パブリック圏」の概念を用いて活動の意味を論じていくことは、「姿なき人びと」が互いに現れ、想いを述べ合う現実／メディア空間について

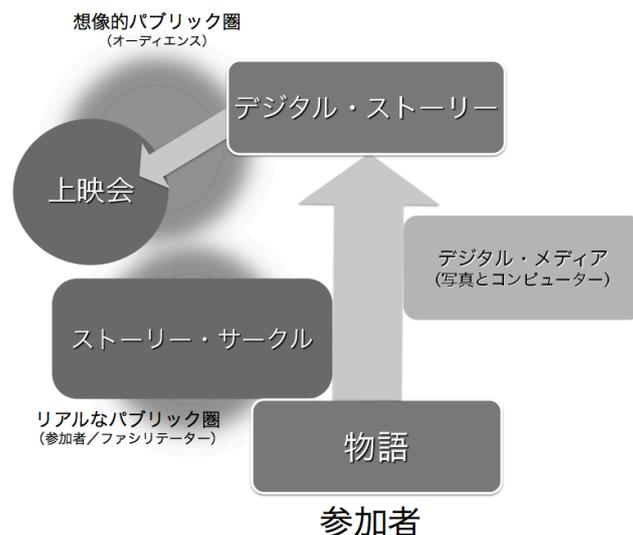


図2. 一般的デジタル・ストーリーテリングにおけるパブリック圏の創出
(撮影 小川明子)

考えようとする本稿の目的に有効な視座を与えてくれる。

欧米で展開されているデジタル・ストーリーテリングという実践を、複数で多層的な領域を示せるこのパブリック圏という概念から見ていくと、そもそもこの実践自体が多様な人びとを巻き込んで行われる「パブリック圏」となっているうえに、さしあたり2種類のパブリック圏を創出し、人びとの「現われ」を手助けしていることになる(図2)。ひとつは、座の文芸と同様、ゆるやかな創作ルールのもとで、ワークショップ、とりわけ異なる背景を有した他の参加者と、互いに自らのストーリーについて語り、コメントしあう「ストーリー・サークル」、すなわちリアルなワークショップ空間¹⁹としてのパブリック圏である。ワークショップというのは、後述するように、先行実践においても、その意義が高く評価されている部分であり(Kidd, 2005, 小川, 2006, Hartley&McWilliam, 2009, 池田, 2012, Lambert, 2013), ワークショップという現実の人工的な「仕掛け」と空間によって、参加者たちは「表象」や「想像」としての他者ではなく、現実そこにいる他者と文字通り出会い、その背景にあるストーリーに耳を傾けることで、参加者たちはまさしく他者たちの前に互いに「現われる」。

そしてもうひとつは、デジタル・ストーリーとして表現することによって、一人称で語りかける姿なき人びとは、そのストーリーを視聴したオーディエンスの内面にヴァーチャルに出現し、その「想像のパブリック圏(同上, 73)」で他者と出会うことになる。

このように、他者と交差するコミュニケーション空間(パブリック圏)を、リアルとヴァーチャルで生み出していくデジタル・ストーリーテリングは、多様な他者の生の現われに目を向ける。その空間は、個人が抱える文化と社会構造とが交差する場として捉えることもできる(同上, 63)。異なった意見を持つ人びとが行為と言論によって、互に関係し合い、複数の、それぞれかけがえのないパースペクティヴからモノの見方を多元化していくことを概念化したアーレントの主張ともきわめて近いといえるだろう(アーレント, 1963= 1995, 仲正, 2009)²⁰。

1-6. 「声なき想い」の可視化に向けて

このように、デジタル・ストーリーテリングは、比較的簡易な表現手法で、これら二重のパブリック圏を新たに創出することで、姿なき他者を互いに出会わせる草の根のメディア実践プログラムとして位置づけられる。ひいては、こうしたメディア実践が、たとえば地域メディアに採用されたりすることで、地域メディアにおける住民たちの参加性を高め、これまでとは異なる住民間のコミュニケーションを生み出す可能性を持つ。

しかし、現在の実践モデルだけでは十分ではない。本稿の問題意識である、「姿なき人びと」が「声を上げる」ためには、現在主流となっているデジタル・ストーリーテリングのワークショップ・モデルだけではまだ足りないように思われる。

一点目に、「姿なき人びと」が「声を上げる」ためのプロセス自体に目を向ける必要がある。第一章、第二章で紹介するとおり、現在展開されている従来型デジタル・ストーリーテリングは、まず、日常の中で語りた物語を参加者がそれぞれ持ち寄るところから始まり、ライティングの技法を駆使して物語が洗練されていく。つまり、「物語は個人の内奥から生み出される」とするロマン主義的な物語観(小川・伊藤, 2010)に基づき、一般的なデジタル・ストーリーテリングのワークショップでは、すでにある物語を、いかにファシリテーターの力を借りながらコンパクトに映像化するのかという点に焦点が置かれている。しかし、市民メディア実践が、結果的に「言いたいこと」をはっきりと有した人びとだけの実践に閉じてしまいがちであったことと同様の構図で、周縁化された人びと、何から語っていいかわからない人びとにとって、突然「物語を語る」ことがすでに難しいだろう。声なき想いを拾い上げていくためには、多くの人にとって、公開すべき経験や想いがいかなるものなのか、まず語るべき内容を見つけ出し、物語自体を紡いでいくプロセスから始めなければならないのではないだろうか。岩元・松浦らによる2005年の調査分析によれば、「大勢の人に伝えたいことがある」と答えた人びとは、全体の22.9%(n=515)に留まっている(岩元・松浦, 2006:130)。個人的には想像以上に高い数値であるが、それでも、それ以外の80%に近い大多数は「伝えたいことはない」と答えている。実際、長らく市民活動に携わった加藤哲夫は、近代社会は「声が大きく論理的で理性的な人間が議論の主導権を握る社会」であり、「そうでない人間」が抑圧され、排除される社会(加藤, 2002: 5, 183-200)であるとして、そのための場や仕組みづくりの必要性を説いた。そもそも普通の人びとが大勢に向けて、気軽に語れる場や仕組みがそれほど設定されてはいないなかで、人びとがもの語るの意味自体が社会的に十分に理解されていない状況にあることも問題である。従来型デジタル・ストーリーテリングのモデルでは、ワークショップとでき上がったデジタル・ストーリーの視聴というパブリック圏を創出することで姿なき他者を可視化する。しかし周縁化された「姿なき他者」たちが、まだ十分に自分でも自覚していないような「声なき想い」を物語化するための手法とはなっていない。

つまり、「声なき想い」は、ここでも取り残されたままである。さらにこのあと見ていくように、研究においても、いかに声なき想いを発していくのか、具体的にはデジタル・ストーリーへと組み立てていくのかという点には十分焦点が当てられていない。おそらく、デジタル・ストーリーテリングが実践されてきた欧米では、個人が物語を立ち上げていくことは、言語技術教育を受けていることも含め、あまりにも当たり前のこととして展開されてきた経緯があるからだろう。あるいはその部分は多くがコミュニティ・アーティストであるファシリテーターの技術として実践の中でブラックボックス化されてしまっているからといえる。しかし実は、いかに経験や想いを物語化するかという問いは、本来、どこであっても、とりわけ周縁化された人びとにとって必要とされるはずだ。

まだ詳細には描かれていないワークショップの物語化手法を、より具体的に、そして内在的に考察する必要がある。

二点目に、できあがったデジタル・ストーリーが、地域メディアやウェブサイトといったメディアとまだ十分に連携されていないという点が挙げられる。デジタル・ストーリーテリングは、メディアによる自己表現と捉えられがちであり、それをいかに人びとに視聴してもらうかという、コミュニケーション、ストーリーテリングのネットワークはまだ十分に展開されていない。デジタル・ストーリーをいかに人びとの間で共有することができるのかという課題は残されたままである。

2 .先行研究の整理

さて、「声なき想い」をいかに立ち上げうるのか、その仕組み作りを実践的に考えていくにあたり、わたしはこれまで、規模の小さな地方放送局のローカル番組や、より小さなケーブルテレビ局における住民参加を対象に研究を進めてきた。その際、軸となったのは地域メディア論が内包している課題についても整理しておきたい。というのも、わたしが、デジタル・ストーリーテリングという活動に関心を持ったのは、地域メディア論に方法論的限界を感じたからであり、デジタル・ストーリーテリングの実践が現在の地域メディアや市民メディアの可能性や意義を、これまでとは違う視座から提示するひとつのモデルとなると考えたからだ。

そこで2節では、まず2-1において、現在の地域メディア論の空白と課題について検討し、実践的な研究が求められる理由を明らかにする。そしてその上で、2-2においてメディア論の、2-3において、人びとに声を与えようとする実践の系譜とその手法が持つ可能性、さらにはその課題について検討しておきたい。実践と結びついた研究活動は、海外のメディア論やメディア・リテラシーをめぐる領域では、これまでもいくつか異なる系譜で試みられてきた。本節では、そうした実践的な研究の軌跡を確認することによって、本研究の研究上の問題意識とその系譜の位相を明らかにしておきたい。

このように、2節で実践と結びついた基礎的な理論と実践をめぐる系譜を押さえた上で、3節では、より直接的なデジタル・ストーリーテリングの先行研究について検討し、その軌跡と課題を明らかにしたい。

2-1. 地域メディア論の限界 —その理想と方法論

「姿なき他者」や「声なき想い」と出会う道筋について期待がかけられてきたひとつの領域として地域メディア論が挙げられる。まずは、地域メディア論の系譜と課題をわたしなりに2点整理しておきたい。

日本における地域メディアの研究は、マス・メディア、とりわけテレビが東京中心のネットワークを強化しはじめた 1960 年代半ばに溯る。当時は、こうした情報システムの東京一極集中化と利益優先の商業主義化が問題視される一方、アメリカから輸入されたマス・コミュニケーション研究が一段落し、研究テーマの拡散が広がるなかで、マス・メディアがなし得なかった機能を仮託するメディアとして地域メディアに関心が集まった。放送研究の藤竹暁（1973）は、1950年代にアメリカの研究成果を輸入するかたちで展開したマス・コミュニケーション論が、60年代後半に行き詰まりを迎えるなかで、徐々に個人の問題意識や関心へと研究課題を拡散させていくことになったとしているが、そうしたマス・コミュニケーション論の研究状況が地域メディアへの注目を招き、この時期に整備されたメディアの数々が 1970 年代以降、「地域メディア」として研究に明確に位置づけられるようになった（川島,2007）。それ以降、地域メディア研究は、各地のミニコミ活動やケーブルテレビの自主放送に着目し、80年代以降は、各省庁が競った地域情報化政策によって設立された各種メディア、そして 90年代以降は、阪神大震災を機に各地に設立されたコミュニティ FM の研究などを対象に、地域社会に対してこれらのメディアがいかなる役割を果たすのかが注目された。地域メディア論は、こうした新たな地域メディアの実践動向、その時々国家政策、あるいはあらたなテクノロジーの可能性といった現実の動向をまず起点にし、基本的には事例研究に牽引されて展開されてきたといえる。

地域メディアをめぐる研究は、対象とするメディアの多様性や、研究の方法論、背景とする学問領域など、きわめて多様ななかでなされているが、その問題意識と理想とするところが比較的一致している点が特徴だといえる。先に述べたように、マス・コミュニケーション論からの派生という出自は、地域メディアが、マス・メディアが果たし得ない問題を解決するメディアとして理想化されがちであることを意味する。たとえば、マス・メディア的情報環境、すなわち中央—周縁というヒエラルキー的情報環境の解消であったり、マスでは果たし得ない自律的な地域コミュニケーション・システムの形成への期待であったり、受け手と送り手の距離が近いことを生かしたコミュニティ形成、まちづくりの促進などが目的として期待されている。これらは、立ち位置や視座が異なりつつも、戦前から続く「地方紙」「郷土紙」研究や農村社会学といった地域主義に裏打ちされた研究の系譜にも、また戦後、シカゴ学派の「コミュニティ」研究に示唆を得て始まった田村紀雄らによるコミュニティ・メディア研究にも、さらには地域情報化を推進する研究の系譜にも当てはまる、いわば根強く共有された地域メディアの理想だといえる²¹。

この理想は、地域メディア論のなかで、むしろ、理想の確認がその目的であるかのように、繰り返し確認されてきた。地域メディア論の方法論として中心的でありつづけたのは、ひとつには社会心理学の視座からなされるアンケート調査をベースにした受け手の定量調査であり、さらに、ヒアリングをベースにした地域メディアの送り手の事例調査であり、あるいはその組み合わせであったが、これらの調査はそれぞれ課題を抱えている。

受け手へのアンケートを中心とした定量調査は、地域メディアをめぐる一般的状況を把握するのに有益である。何と言っても数によって状況が明示されるというのは説得力がある。しかし、その数値データから何が読み解けるかとなると、途端に説得力をうしないがちだ。たとえばアンケート調査では、たびたび「地域メディア（あるいは地域情報）が必要ですか」と問われる。そう問われれば、よほどの異論がなければ、多くの人は「必要」だと答えるだろう。しかし、地域メディアがそこにあっても、まだ多くの人びとは日常的に用いていないという現状がある。あるいは具体的に「生活情報や行政の情報をどういったメディアを使って得ますか」「どんな情報が欲しいですか」と問われる。それらの数値から、ユーザー側と行動との相関関係はなんとなく示されるが、因果関係までは十分に導きだせない。結果は地域メディア側にフィードバックされるかもしれないが、結果的には理想と現状の確認と終始しがちであり、そこから何か新しいビジョンや理論は生み出されにくい。また実際、そのとおりにメディアを作り上げてみても、視聴者がそのとおりに利用するとは限らないのだという不満も聞く。あるいは、研究者が準備した質問以上のあらたなビジョンは提示しにくい。いきおい、定量的研究そのものは実態分析を超えることはなく、ひいては現状肯定となりがちである。さらに実証や客観という視座が、現状肯定になりがちだということは、そこにあるかもしれない抑圧や不平等を隠蔽することさえありうることに注意しなければならない。

一方の送り手側へのヒアリング調査に基づく先進事例の紹介や事例分析は、成功事例やそのアイディアを知る上で有益である。何しろ、マス・メディアの状況に望みを託せなくなればなるほど、期待に沿った実践事例が存在すること自体が一筋の光のように感じられる。しかしそこにも課題がないわけではない。

水越伸は、マスメディア産業論の研究者たちが、70-80年代にかけて地域メディアを含む送り手研究に取り組んだ際の視座と矜持について振り返っている（水越，2006）。当時は「ニューメディア」と同義でもあった地域メディアの研究は、オルタナティブなメディア研究という側面も持ち、彼らはその持続的な存立要件を探ろうとする意志を有していたという。多様な領域の研究者は、そのときチームとなって多角的に聞き取りを続け、労働組合などにも足を運ぶなどして、新たなメディアのありようや地域ジャーナリズムをデザインしていこうとする意志に貫かれていたのだという。同様の方法と視座は、いまもなお多くの地域メディア研究者、あるいは市民メディアの研究者に引き継がれているはずである。

しかしそこにも課題はある。たとえば、マスメディア産業論者たちが繰り広げた緻密なインタビュー調査やフィールドワークの成果は、従来の論文の執筆作法においては削ぎ落されてしまい、結果的には紋切り型の概説のようなものに留まりがちであり、そこで働く人びとのアクチュアリティを捉えるエスノグラフィックな手法、あるいは人類学的なフィールドワークを生かした手法や参与観察などによる研究は十分に確立されてはこなかった（同上：154）。結果として、事例レポートに過ぎないものが量産されることになりがちである。さらにつけ加えるならば、研究者が暮らす地

域とは異なる地域メディアを対象にする場合、その番組や紙面内容を十分に踏まえないうちに一回限りの訪問となりがちであること、成功事例を聞き取って整理したレポートは研究者の間では共有されても、メディアの現場には届きにくいこと、また経営状態やコミュニティの規模など個別事情が違えば現場には参考にはならないことなども問題として挙げられる。

もうひとつ、地域メディアをめぐる方法論として一領域をなしつつあるのが、情報工学的な方法論である。80年代以降の地域情報化政策は、地域メディア論にも大きな影響を与えた。日本の家電産業によって開発されたキャプテンシステムやケーブルテレビなど、ニューメディア、マルチメディアと呼ばれた新たなメディア技術を、地域開発に積極的に取り入れることによって社会的に定着させていこうとするこの政策には東京と変わらない情報環境を日本の津々浦々にもたらしたいとする行政や人びとの期待があった。インターネットの普及以降は、情報格差をなくすための地域情報化を掲げる政策や研究は息をひそめたが、それでもメディア技術、あるいはメディア実践を導入することで、地域を活性化させようとするメディア論は近年もきわめて多い。こうした視座からは多様な情報技術を有意義に組み合わせて活用する技術システムや情報プログラムが提案される。新たなシステムやプログラムの提案は、本来、地域メディアに新しい試みや視座をもたらし、新しい地域コミュニケーションのかたちを作り上げていくためには望ましいことであり、自分たちで新たに技術やしぐみを開発するという点において、未来志向の研究となりうる。しかしこれらの研究を微細に見ていくと、従来型の工学のやりかたで、新たな技術やアーキテクチャーを一方向的に提案し、ユーザーの経験を探る、あるいはここでも展望を語ることに終始した研究が少なくなく、ここでも実験報告で終わってしまう可能性が高いように思われる。せっかくの技術は、住民や地域メディアの送り手たちと共にそのプログラムについて考案、検討し、そこで何が起こったのかをともに自省的、批判的、循環的に検討することによって、ようやくメディアとして地域の人びとに受け入れられ、用いられるようになるのではないだろうか。技術が開発されることと、それが社会的に受け入れられていくことは別である。開発された技術は、社会的に受け入れられるところまで付き添ってようやく「メディア」になる。しかし現在の状況はまだそこまで地域社会との関わりを有していないように思われる。

もう一点、地域メディア研究が全般的に抱えている視座についても課題がある。

地域情報化政策以降の地域メディア研究では、地域メディアがいまだに情報伝達的手段として捉えられる傾向が強い。情報伝達という視点のみから地域メディアについて論じようとする傾向は、この分野が他の人文社会系の研究から大きく取り残されているという状態を意味している。たとえば、本稿でも中心的に論じる「物語」や「ナラティブ」という視座、あるいは「記号」や「表象」、オーディエンス・エスノグラフィーといった視座からなされた研究すらほとんどない状態である。地域イメージを扱った研究（田中,1997,多田,2004,黒田,2005,坂田他,2011）や、地

域メディアに携わる人や語りの位相に注目した研究(坂田,2005, 加藤,2010, 加藤・寺岡, 2010)などいくつか例外はあるものの、全体として見れば、研究のほとんどが「地域情報とその伝達」という視座に捕われてしまっている。これは「オルタナティヴ」をめざす地域メディア実践や研究においてすら同様であり、市民や住民がメディアで情報発信するという一方向的な情報流が基本として想定されてしまっている。

地域メディアは、情報を伝達するだけではない可能性を秘めているはずだ。たとえば、加藤が指摘するように、(住民)自身がメディアに登場することの快感(加藤, 2012:52-53)や、身近な人や場所がそこで表象される喜び、メディアを通じて人とコミュニケーションをとること、あるいは自分の町にメディアがあること自体の意味、そしてそこで生成する物語の影響など、まともきらないが、見過ごされている点がある。地域メディアは、もっと人びとの生の側からも丁寧に意味付けられる必要がある、さらにもっと人文社会系の知見を参照し接続することで、地域メディアの現場を支える理論化を行なっていく必要がある。単なる一方向的な情報供給のためのメディアという視点ではなく、人びとのコミュニケーションを媒介するツールやシステムとして地域メディアを意味付けていく必要があるだろう。

これらの問題点を踏まえたうえで、わたしが研究としてデジタル・ストーリーテリングに関心を持ったのは、一点目に、現状肯定的、観察的な研究方法ではなく、もっと人びとや地域メディアで働く人びとに内在し、ともに表現に関わるなかからその課題や可能性を見いだしていくような、アクティヴで現状改良的な手法を求めていたからだったといえる。そして二点目に、それが「情報」ではなく「物語」という視座から住民の参画を可能にしている点であった。「議論」や「討議」と異なり、物語は人びとの生活に溢れており、人びとの自己をかたちづくり、社会へと接続し、未来を作る。地域メディア論の空白を、ナラティヴ論や物語研究といった視座で満たす可能性を感じたのである。わたしはデジタル・ストーリーテリングという「声なき想い」を明らかにするひとつの実践に立ち会い、そこからともに内在的に分析することで、地域メディア論が抱える方法論的限界を突破できないかと考えたのだった。

2-2. メディア実践をめぐるふたつの系譜

さて、実践的なメディア論、とりわけデジタル・ストーリーテリングを媒介とする実践的研究は、ふたつの実践的研究の系譜へと位置づけられるだろう。ひとつは、メディア論、とりわけ水越伸が提唱する批判的メディア実践の系譜であり、もうひとつは、識字教育、あるいは生活綴方教育といった識字／作文教育の系譜である。

2-2-1. メディア論と実践の位相

日本においてメディア論は、1990年代に領域として形成された。従来の社会心理学をベースとした米国のマス・コミュニケーション論の系譜に加えて、ウォルター・ベンヤミンやベルトルト・ブレヒトのメディアをめぐるエッセイ、ハロルド・イニスやマーシャル・マクルーハン、ウォルター・オングといったトロント学派の知見や、キャロライン・マーヴィンらのメディア社会史を新たに参照しながら、メッセージの背後で十分に注目されていなかったメディアの形態そのものに照準する研究領域が開拓された。また同時期に、日本にカルチュラル・スタディーズが導入され、その影響も受けながら、メディア論は批判的志向を有した理論として展開されていった。

メディア論が参照したこれらの先行研究やエッセイには、共通した視座があるように思われる。それは、ひとつに、新たなメディアがシステムとして形づくられていく移行期に、その新たなメディア状況に対して、政治的、経済的、文化的に注意深く目を向け、分析的、批判的な視座を提示している点である。たとえば、ベンヤミンは、町の中に出現した新たなメディア状況に鋭く着目すると同時に、新聞や雑誌といった新たな活字メディアが普及することによって、新聞記者や小説家といった一握りのメディアの専門家によって語りが独占されていくことにいち早く危機感を表明していたし（ベンヤミン1936=1996）、マクルーハン(1964=1987)やオング(1982=1991)は、テレビなどの新たな電子メディアの普及を同時代に体験しながら、その影響力や変化のありようをコミュニケーション社会史的な視点から見極めようとしていた。マーヴィンは、たとえば電話がいまの双方向的通話のメディアになるまえの多様な用いられ方に目を向け、メディアの「あったかもしれない」可能的な様態や現状のかたちに関与したポリティクスを描き出した（マーヴィン,1990=2003）。彼らは、それまでメッセージだけに向けられてきた関心をメディアやコミュニケーション・システムへと向けただけでなく、それらのメディアが社会的諸力とのあいだで形成され、媒介作用に関わっていくダイナミズムに着目したのだった。それは、たとえば長谷川如是閑や戸坂潤などによる日本の新聞学の系譜でも共有されていたスタンスでもある（吉見,2004:47-49）。

二つ目に、そうしたダイナミズムをめぐる分析や批判が、単に文献の中で行われるのではなく、時に何らかの新たな実践のヴィジョンを生み出した点である。たとえばベルトルト・ブレヒトは、ラジオ放送の草創期である1920年代に、一方的に情報を受信させるラジオのありかたを批判しつつ、新しいはずのメディアが旧態依然とした情報を流し続けていることも批判した。そして彼は、聴衆を情報発信の主体として組織化することで、ラジオを「コミュニケーション装置」へと転換させる可能性を論じ、聴衆を制作者に作り変えるためにラジオの機能転換を訴えた。こうした彼の主張は、それからずいぶんのちに展開されることになる自由ラジオ運動や、オープンチャンネル開設などにも影響を与え続けた（川島,2006）。またテクノ・メディア論として読まれることの多いマクルーハンも、一方で、子どもたちのメディア経験に対し、教師も子どもたちもあまりにも無自覚であるとして、メディアの性質や生活に及ぼす効果について教える重要性をアメ

リカや地元でたびたび指摘した。そしてその教え子たちは、彼の主張を引き継ぎつつ換骨奪胎しながら、カナダにおいてメディア・リテラシー教育を先駆的に展開していったのだった（上杉,2004:27, ダンカン,2003）。

さらにカルチュラル・スタディーズも同様の側面を持っていた。この潮流を牽引したスチュワート・ホールが初期に行っていたことは、商業主義的なメディアによって媒介されるポピュラー文化批判と同時に、労働者階級へのメディア・リテラシー教育であり（水越, 2006:63）, 日本の放送大学にあたるオープン・ユニバーシティにおける教育や雑誌の発行などといった、いわばニューレフトの実践と連動したメディア実践だった。そうして提唱されたカルチュラル・スタディーズは、1950年代のレイモンド・ウィリアムズやリチャード・ホガートの影響を強く受けつつ、現代文化センターやオープン・ユニバーシティを舞台に、英国労働者階級のポピュラー文化を分析的、批判的に検討しながら理論と実践とを往復する運動でもあった。言語論的転回などの現代思想の諸潮流を踏まえつつ、現代社会に対する批判と現状変革を求める実践との両方に目を向けてきた。さらに特徴的なことは、カルチュラル・スタディーズが、常に研究者の立ち位置に疑義を突きつけてきた点である。研究者自身も、生まれ育ち、性別といった社会的文脈のなかに埋め込まれているはずであり、研究者だけが社会を傍観者的、客観的に事態を観察することができるのかを問うた。自らもそこに巻き込まれているという自覚と視座は、文化の政治性という観点から、人文・社会科学の権威すらも徹底的に疑うことへとつながっていく。しかしながら、日本におけるカルチュラル・スタディーズは、いくらかの例外を除き、人文学の伝統を引き継ぐかたちで観念的に論じられがちで、メディアや文化の現場に積極的に関わっていくという実践性、あるいは改良的な視点をあまり持ち合せておらず、また研究者自身の立ち位置や権力性にも十分自覚的ではない。しかし本来のカルチュラル・スタディーズは安楽椅子からの分析に留まるのではなく、労働者階級のメディア・リテラシー教育やオルタナティブ・メディアの表現活動といったアクチュアルな活動に携わりながら、社会との積極的な関わりを大事にしつつ展開されてきた（ターナー,1999, 水越, 2014）。

あるいは、メディアシステム依存理論を提唱し、米国のメディア・コミュニケーション研究を牽引したサンドラ・ボール＝ロキーチは、現在、自らが暮らすロスアンゼルスのエスニック・コミュニティのコミュニケーション研究を「メタモルフォーシス」プロジェクトとして進める一方で、多文化、多言語状況で分断されたコミュニティを、メディアを新たに立ち上げることによって包摂しようとするプロジェクト「アルハンブラ・ソース」を立ち上げている²²。このように、メディア教育やオルタナティブなメディア実践を通じて関係者が提起する新しい関心が、一方でまたメディア研究に影響を与えるという相互作用の回路が開かれてきたこともメディア論のひとつの特徴だといえる（水越,1999,吉見,2004:258-263）。

このように、メディア論の系譜には、日常の構築に深く関わっているメディアに対して、自らそこに深く埋め込まれている研究者自身が、常に分析的、ときに批判的なまなざしを向ける困難が自覚されつつ、現状を所与のこととして捉えるのではなく、社会との積極的な関わりを通してさらに望ましい方向へと改善していこうとする志向、そしてその実践の現場から学ぼうとするという志向性が少なからず内在してきた。

メディア論が有するこうした社会改良的なスタンスは、とりわけ社会心理学的、定量調査的なマス・コミュニケーション論の多くが、実証主義的、客観主義的な社会科学として確立していくことを目指すと同時に、客観科学としてメディアの現状そのものを、結果的に肯定的に捉えがちであったのとは対照的な位相にある。繰り返せば、メディア論は、新しいメディアが勃興し、新しい情報技術が台頭してくる過程で、それらの現実的な動態から立ち現れてきた。メディア論の祖となった論者たちは、メディアがある一定の形態へと集約されていく過程や、権力や支配のシステムになっているような状況に目を向け、メディアの形態を所与として扱うのではなく、その可能的様態に常に意識的であろうとし、現状を変革していくことを少なからず目指していた。メディア論と状況論を接合させたメイロウィッツは、新しいコミュニケーション・メディアが導入されることで、広い範囲の諸状況が再構成されるとした上で、そこには新しい社会的パフォーマンス群と、状況のセッティングが必要になると論じている（メイロウィッツ,1985=2003）。言い換えれば、メディアは技術だけで成り立たず、ゆえにメディアについて論じることは、文化やリテラシーと不可分である。デジタル・ストーリーテリングという新たなメディア実践をテーマにする本研究は、こうしたメディア論をめぐる先行研究や実践の視座を共有する。

2-2-2. 批判的メディア実践の可能性と課題

このようにメディア論の実践の系譜は、英国やカナダではメディア・リテラシー教育ときわめて近い位相で展開されてきた。とりわけ英国のメディア教育は、記号論をはじめとする現代思想の知見を取り入れながら、多様な人文社会系の知と結びつきながら理念と実践とを往還しながら展開されていった。

日本でも、こうしたメディア論的な実践の思想と、後述する識字教育の流れを汲む批判的教育学的手法とが結びつき、メディアと教育、学びとリテラシー(Media, Education, Learning and Literacy)を考えるメルプロジェクト(2001-2006)が生み出された。これは、メディア論、メディア実践、教育学、教育実践、市民活動/NPOという5つの領域を射程に、「メディア・リテラシー」に関心を抱く約80名の人びと(研究者、院生、教諭、メディア・プロフェッショナル、活動家やデザイナーなど)とともに市民のメディア表現やメディア・リテラシーをめぐる実践的なネットワーク型研究活動を展開するために東京大学情報学環に立ち上がった5年間のプロジェクトだった。ここで共

有された志は、コミュニケーションの媒介となるメディアという存在に気づき、その存在を分析的、批判的にとらえると同時に、それによって社会の変革を射程に入れる実践であった²³。

このプロジェクトで中心的な役割を果たしたのが、教育現場や市民活動で洗練されてきた「ワークショップ」という手法であった。自らも深く関わりのあるメディアについて学ぶことは、単に読書などによって観念的に考えたり、頭をつかって批判するだけでは完結しづらい。メルプロジェクトでは、メディア・リテラシーをめぐる、自分たちで手や身体を動かし、演じたりすることによって、観念的ではなく、体感的に深く学び、理解する活動として、ワークショップを中心に多様な活動がデザインされていった(水越, 2014:167-169)。このプロジェクトでワークショップという手法がいかなる機能を持ち、役割を果たしたかについては、プロジェクトに関わった長谷川一による以下の整理にまとまっている。

一点目に、ワークショップという人為的な実践を組織し、そこでひとひとが相互に啓発しあうことで共同性を立ち上げ、かれらが埋め込まれているメディア化された日常を把握しなおすなかで批判性を獲得していくという視点である。具体的には、そうして「参加」した人びとが、時間と空間を共有し、対象、すなわち他者との距離をほとんど密着せんばかりまで圧縮した共同的な「体験」をおこなうなかで、それまでの傍観者的視点から当事者的立場へと移行し、座学とは異なるタイプの理解を得ることである(長谷川,2014:86,90)。

わたしが関わった活動で説明するならば、初期の民放連プロジェクトでは、民放局の送り手と受け手である生徒とが映像を制作するという目的のもとワークショップで出会うことによって、送り手は自分たちが自明だと信じている表象のコードや制作手法について再検討を迫られると同時に、受け手側はそもそも対等に理解することは原理的に不可能である送り手の立場を擬似体験してみることで、メディア・コンテンツがいかに「構成」されたものであるか身をもって理解する(東京大学情報学環メルプロジェクト/日本民間放送連盟編,2003:107-138)。

あるいは『ローカルの不思議』というワークショップでは、異なる「地方」に暮らす学生たちが、自らの地域をめぐるクイズ映像を制作し、互いに視聴し、クイズに答え合うのだが、クイズを考案する過程で、学生たちは交流先の学生の認識を擬似的に想定し、その認識を覆すようなクイズを作ろうと試みる。その過程において彼らは、「われわれ」と「他者」との境界を見定めると同時に、文化がそれほど明確な境界を持ったものでもないことや、時に構成されていること、そしてテレビのクイズ番組がいかに意図的に構成的に作られているかについても気づくことになる。そして振り返りの過程と意見交換を通して、学生たちはいわば座学で教え込まれるのではなく、上記のことに自分たちで気づいていくことで学んでいった(北村・坂田ら 2005, 坂田・小川ら,2011)。

二点目に、メディア実践という視座からすれば、ワークショップによる人為的、構成的な実践をいくつも連鎖させていくことで、メディア社会のオルタナティブなあり方を共同的に構築し、

その実現へ向かいながら社会変革へと発展させていくことが企図されていた(長谷川,2014:86)。民放連プロジェクトやローカルの不思議のワークショップは、さまざまな放送局や教育機関が入れ替わり立ち替わり関わり、引き継がれ、展開されていくことによって、放送局におけるメディア・リテラシーの必要性を結果として提示したり、自明として疑うことのない東京一極集中的なメディア構造を相対化して認識したりする流れを導いていった。

そして長谷川は触れていないが、もうひとつ、重要なこととして、これらの活動が、あらかじめ想定した学びだけでなく、想像することもなかったようなあらたな知見を、実践を行う研究者自体に与えてくれたことがある。参加者が何につまずくのか、どういった行き違いが起きるのかといった、デザイン論や工学の領域でのユーザー・エクスペリエンス・リサーチとされる手法を含むだけでなく、自らも深く組み込まれているメディア環境を観察しようと思ってもなかなか得られない知見を得るのに役立った。たとえば、ワークショップにおける制作過程から、わたしたち自身も自明として疑わないようなテレビ表現の権力性やそれをめぐる人びとの解釈、メディアの可能的様態など、フィールドワークとインタビューと実験を一緒に行ったような気づきや仮説を得ることになった(坂田・小川ら, 2011)。

こうした「めくるめく体験」としてのメルプロジェクトが終了したあとも、コアメンバーであった水越伸は mode プロジェクトやメディア・エクスプリモといったプロジェクトを、さらにメディア産業界や自治体、市民団体との間で展開し続けることで、「批判的メディア実践」という方法論を提示した。批判的メディア実践とは、人文社会系の研究が担ってきた批判的な分析知と、工学やデザイン研究が担ってきた能動的な創造知をアマルガムのように組み合わせた、人文社会系の研究にとっての新たな技法を体現するものであり、ワークショップなどの実践を媒介として、アカデミズムと市民社会との間に回路を生み出していく営みだとされる(水越,2011a)。ワークショップを媒介にした批判的メディア実践のワークショップについては、理論的背景に関する標準的な理解の枠組がまだ十分に整備され、共有されているとは必ずしも言える状況にはないが(長谷川,2014:89)、「批判的メディア実践」の名において水越が試みようとしていることとは、人びとの日常的な経験に寄り添いながら、日常を構築している既存のものややり方や考え方の外部においてワークショップを立ち上げることで現実への介入を行い、ひいてはその非日常空間で社会のあり方を批判的に炙り出し、ボトムアップ型に望ましい方向へと編み変えていく研究方法の提示(同上,84)であり、アカデミズムと人びとの知の接続を企図した新たな方法論の提示であるといえる。

以上の整理からわたしが関わった民放連プロジェクトやローカルの不思議、そしてその後の教育活動のなかで展開してきた「東京パッチワーク」や「CCC ラジオ」「ラジクエ!」といった批判的メディア実践のワークショップを改めて振り返ってみれば、すべて「他者との出会い」を組み込んで来たことに気づく。そこには、メディアを媒介、あるいは触媒としながら、他者との非

日常的出会いと共同的制作作業によって当事者の立場を互いに擬似体験することで理解を深め合うというプロセスが含まれている。民放連では送り手と受け手、ローカルの不思議では異なる地域に暮らす学生たち、東京パッチワークでは、表象の東京ではなく、現実の東京の人びとと学生たちが、CCC ラジオ²⁴では、デイケアのお年寄りと学生たち、そして視聴者たちを出会わせる非日常の空間としてメディア・ワークショップを設定してきた。土屋祐子とともに展開した『ラジクエ！』は、これまで話しかけたことのない町の人びとに放送を目的にインタビューをすることで、学生たちと他者との会話を開いていこうとする体験授業だった。これらの経験を通して、そしてそこで参加者たちは、それまでメディアによって表象としてしか受容してこなかった他者のリアルな存在に気づくとともに、対話や制作といった共同作業を通してその他者を理解し、その表象を修正しつつ、互いに自らのアイデンティティを確認する。そしてそのプロセスには研究者である自分自身も含まれている²⁵。

従来型デジタル・ストーリーテリングをこれらの経験から見直してみると、「ワークショップ」という手法自体は共有しているものの、そこに参加者間の十分な対話や制作といった非日常的な共同作業、研究者が内在的にワークショップを分析する視点は含まれていない。批判的メディア実践のワークショップによって育まれてきたこれらの手法を従来のデジタル・ストーリーテリングに導入することで、ワークショップをさらに有意義に、「声なき思い」を可視化する空間として展開できるはずである。

しかし、批判的メディア実践の手法にはまだいくつか解決すべき点もある。ふたたび長谷川の自省的な指摘に従ってさしあたり二点挙げておこう。

一つ目に、ワークショップで、参加者たちが内在的、主体的にメディア社会を批判的に捉え直し、メディア・リテラシーに「覚醒」することを求める構図は啓蒙的であり、結局、覚醒したものできないものという二分法を導いてしまうのではないかという批判である。さらにそうした批判を受けた側、すなわち泥にまみれるようなプロジェクトを行ってきた側は、自分たちがなんとかして現実の改良を試みているにも関わらず、現実世界と直接の関係を切り結ぼうとせず、客観的に批判する近代知のあり方を逆に批判して、その立場や経験を特権化してしまい、「やったことがなければわからない」というような独善的実践になってしまう危うさを含んでいる（長谷川,2014:101-102）。

自戒も込めて振り返れば、確かに、参加者や研究者にどのような変化や気づき、学びが得られたかについて、これまで批判的メディア実践を掲げるワークショップにおいて、経験したことのない人に向けて十分説得力のあるかたちでの記述がなされてきたとは言いがたい。批判的メディア実践は、まだ「思想的」であり、「具体的な記述の方法論」としては十分開拓されていない。ワークシ

ワークショップにおいて何が起こり、参加者には何が得られたのか、そこに参加していない人びとも理解できるような、微細かつ多角的な記述や説得的な記述方法を見つけ出す必要がある。

二点目に、非日常的状況において気づきを生みだそうとするワークショップの手法自体が、特定の価値を注入するのに適した状態になってしまい、使い方を間違えれば、動員のプロパガンダ手法としても効果を持ってしまうという危険性が指摘される(同上,102-107)。社会学者の宮台真司も、効果的なワークショップであるほど、自発性を越える内発性を用いた、しかし巧妙な洗脳手法であり得る(宮台,2012:180)と述べている。また強い共感をもたらさうるワークショップのありようは、同情や共感という高ぶった感情に対して、人としての正しいありかたを押し付ける排他的な価値観につながりやすく、人びとを全体主義へと誘いかねないと疑義を抱くアーレントの危惧(アーレント,1993=1995,107-113)にも重なる危険性もある。

こうした危険性を無視することは、アカデミズムと市民知の間に回路を見出だしていくという批判的メディア実践のコンセプトと矛盾をきたす可能性もある。実際、デジタル・ストーリーテリングの先行実践でも、多くのワークショップでコミュニティ・アーティストがその卓越した力でワークショップを牽引しており、ときに、参加者が感激で泣き出すほどの強い指導力を発揮することもあるといい、その是非が議論されている(Hartley, 2009b)。しかしどのような実践／研究方法論にも欠点があることを踏まえ、その論理的陥穽には自覚的でありつつ、ワークショップの持つ危険性をなるべく避けるように心がけながらその恩恵を生かしていくことを考えていくべきではないだろうか。たとえば本研究の結果を先取りすれば、障がい者のデジタル・ストーリーを共に作るというワークショップは、単に街ですれちがったり、あるいは介護研修で役割を与えられて接するのは異なる、深い理解や学び、満足を学生に与えることになった。こうした理解や満足はワークショップという手法によってこそ得られるものだったといえる。

先に挙げた宮台は、ワークショップの非日常的状況がいかに危険であれ、自分を制約するエトスや「見たくないものを見ない」という習慣から自由になるという意味では適宜必要だと述べている。(宮台, 2012:189-184)。そのように考えると、ワークショップの持つ危険性に目を向けて、その手法から完全撤退するのではなく、その危険性を回避する努力を行ないながら、その利点を生かし、学びや知をともにもたらししていくプログラムを慎重に考える必要がある。その意味でも、本稿でも後述するように、デジタル・ストーリーテリングのワークショップを、才能あるファシリテーターだけに託すのではなく、参加者との間で、より対話的、協働的に組み替えていく必要がある。

2-2-3. 識字教育と綴方運動の系譜

さて、「モノを言うしくみ」としてのデジタル・ストーリーテリングの実践的研究の系譜として、メディア論に加え、もうひとつ、識字教育の系譜を位置づけておきたい。デジタル・ストーリーテリングは、あらたなメディア環境を作り上げる実践であると同時に、人びとが「声なき想

い」を「ものがたる」リテラシーを獲得する実践でもあるのだ。

ここで扱う識字教育は単に文字の読み書きを習うことを意味しない。南米の貧しい農村で識字運動を展開したパブロ・フレイレは、世界や自らの現状を理解し、ものごとや意見を表現、創造し、究極的には社会に参加する権利と関わるために識字を位置づけた。そのとき彼は、自ら置かれた抑圧的状况を「意識化」することの難しさを指摘し、この「意識化」が、自然に生ずるものではなく、批判的な教育的努力からこそ生まれるのだとして、ラテンアメリカを中心に世界各地で教育実践を繰り広げた。つまり彼の識字教育は、「モノを言うしくみ」としてのリテラシーを人びとの側から確かにしていく運動であり、まさしく社会に関わっていくための方法と同義であった。

フレイレの運動が注目を集めた理由のひとつは、抑圧下にある人びとの文化を「沈黙の文化」にあると表現し、そこからの脱却について論じた点にある。抑圧下にある人びとは、呪術や神話に支配されているため、自らを被抑圧にあると自覚できないばかりか、抑圧を宿命として受け入れがちで、さらに抑圧者の生き方や価値観を自らも内面化してしまっているため、自ら声を上げることがない（フレイレ,1970=1979：47-54）。そこでまずは自らの状況を確認する演劇や対話から始めることで、状況をめぐっての意識化を促したうえで、徐々に識字教育へと人びとを動機づけていくというプロセスを準備した。彼は、字の読み書き以前に、農民の読み書きに対する意欲の低さを感じ、彼らの学習意欲をいかにして呼び覚ますかに力を注いだ。そして、そもそも、自らの人生を宿命だと信じている人びとは、学習意欲がわかず、ましてや誰も字の読み書きをしようとは思わないのだと気づいた彼は、まず人間、文化、自然、労働といった概念を示すための身近な場面を、絵や写真、スライド、時には演劇で人に見せ、討論させることによって、民衆が置かれた状況そのものを説明し、ファシリテーターと質問を発しながら、自然と文化の違いや、労働をとおして現実をかえていく創造的な存在としての人間、人間の必要性、それを満たす労働の役割について、民衆自身が確認し、理解してゆく方向へと議論を導く。そして、スラム、食物、給料など、彼らの置かれた生の現実と討論とを結びつけることばが学びの対象とされ、文字を獲得することと、現実世界を読み取ることを同時に体験していくことによって、彼らに文字の読み書きを動機付けていったという（伊藤,1979：255-304）。

フレイレが展開した識字教育は、農民たちに影響を与えただけでなく、「批判的教育学」という新たな領域を形成し、教育学をはじめとする人文社会系の研究視座に少なからぬ影響を与えた。その理由のひとつとして、まずは、「沈黙の文化」からの脱却が、決して自然には行われないうとして、そこへの教育実践の必要性を主張した点にある。つまり彼は、自由とは獲得されるべきものであり、そのためには理論を学ぶだけでなく、現実実践すること、すなわち行動することと、それをめぐる反省の必要性を論じたのだった。抑圧された思考を乗り越える批判的意識は、単に知的な努力を通じてもたらされるのではなく、実践を通じて、行為と反省の真実味のある統一を

通じてこそなされると考えたからだ（小柳，2003：16）。

ここでの「実践」とは、息の長い活動である。しかし二点目に、識字運動のエッセンスは、教育的活動におけるキーワードとして整理されている。たとえば、教師が生徒に一方的に知識伝達し、生徒はそれに黙って従うという教育形態、すなわち「預金型教育」への批判はそのひとつである。フレイレは、預金型教育のような、知識を詰め込むだけの一方的な教育方法こそが社会における人びとの抑圧的態度や行動を助長することになるのだとして、かわりに「課題提起型教育」、それを可能にするために、社会的な「対話的思考」を提唱した。その理念は、のちに批判的教育学の流れとして引き継がれるとともに、50年代から60年代の米国で起こった公民権運動や女性解放運動で普及した「エンパワメント」の概念を補強する説明概念ともなり、ひとつのムーブメントを形成することにつながっていった。とりわけ国際開発の分野において、モノ中心の開発から、人間中心の開発へとパラダイムシフトが起こるなかで、彼のフィールドと実践に根ざした理論が果たした影響はきわめて大きい。

参加型アクション・リサーチ(Participatory Action Research)の流れもこうした系譜から生み出されたものである。そこでは専門家がすべてを知っているとする知識観がまず否定され（Herr& Anderson, 2005:10），専門家も人びとも対等な位置に立つ。さらに、課題提起型教育、対話的思考といったフレイレのコンセプトは、部分的に英国のメディア・リテラシー教育にも共有されており（小柳，2003），その後の水越の批判的メディア実践の思想などにも少なからず影響を与えていることになる。

ところで、「書くこと」を従来の教授型のスタイルから解き放ち、当事者として社会に加わっていくための素養として注目し、実践を牽引していく運動は、フレイレばかりではなく日本にも存在した。『思想の科学』のメンバーでもあった社会学者の鶴見和子は、無着成恭の『山びこ学校（1951）』に感銘を受け、子どもに生活を具体的に見つめさせ、自分のことばで思ったまま綴ることを推奨した生活綴方運動や成人の生活綴方運動である「生活記録運動」に関心を寄せ、これらが大人の自己再教育、内発的思想運動として有効だと考え、自らもその実践に深く関わっていった。

鶴見和子は、渡辺慧，都留重人，武谷三男，丸山眞男，武田清子，鶴見俊輔らとともに1946年に雑誌『思想の科学』を設立するなかで、大衆と切れたまま、日本の近代化や民主化の必要を力説し、そこから自分を埒外に置こうとする戦前・戦後の知識人の姿勢に対して強いアンチテーゼを表明していた。そして学問の垣根を取り払い、人びとに目を向け、一人一人が自主的、自発的に思想を創造することでともに新しい思想の流れを作っていくとする運動を立ち上げてきた。

彼女が、民衆自らが想いを明らかにし、自ら思想を立ち上げていくという視座から期待を寄せたのが生活記録運動²⁶であった。彼女は、1952年に三重県四日市市の紡績工場のサークルに刺激

を受け、さらに試行錯誤しながら2年後には「生活をつづる会」を自宅に立ち上げた。ここでの試みや活動、文章をまとめた数々の書籍によって、「自らの生活を記録し、他者に公開していくことで、自省的に状況を把握する」という運動の理念が提示されていく。原稿用紙二―三枚という表現様式は、平安時代の日記文学における身辺雑記の記述習慣や、短歌風の感情表現といった日本の表現の伝統と結びついていたとも評価される(鶴見, 1998:337)。

四章で後述するように、鶴見は、この活動を単なる個人的な作文執筆と捉えるのではなく、集団的な話し合いや対話のなかで、人びとが経験をまとめ、その想いを文章として、さらには思想として立ち上げていくプロセスを重視した。第二次思想の科学に位置づけられる雑誌『芽』では、こうした生活記録運動が中心に据えられ、彼女が平易な文章で導入を書くなど、その紹介にも中心的な役割を果たした。『芽』の創刊号には、この雑誌が「ちがったもののぶつかりあいによって、新らしくものを見るきっかけをさぐる。わずかの期間の討論を通して意見のくいちがいなくなり、完全に統一されてしまうことは好まないこと、「思想のにない手が私たちひとりひとり」であり、「思想家の集団が民衆からはなれた別のところであって、そこで思想がくみだてられ、それが民衆に配給されるという考え方」に反対すること、「日本文化の中にある「学問」「芸術」「政治」というふうなカキネを破り、交通を活発に」することなどが宣言されている²⁷。

つまりここで提示されているのは、戦後の反省のもとで、人びととともに、その生に内在しながら研究を行うあらたな研究法であり、その必要性である。彼女は、生活綴方運動が、「一つの村、都市の共通の生活実践を媒介として、そこに起こる共通のもんだいをつきつめて話し合い、調べ合うことによって、先生、生徒が互いに自己開発を行うような教育」に感銘を受けていた(鶴見, 1998:323)。生活記録運動に関わっていく際にも、自らが展開してきた定量的な実態調査を振り返りながら、そうした実態調査をどれだけ繰り返しても、そこに暮らす人びとに何の変化も起こらないというならば何のためなのかと自ら問いかけ、そのやり方にも「暗さ」があるのではないかと述べている(鶴見, 1998:323)。そしてどんなに小さな規模で、論理が荒削りであったとしても、人びとの表現としての生活綴方や生活記録運動に内在的に関わって、「ガラス工のおかみさんや紡績の娘さん」が「わたし自身」の中に生き、紡績の娘さんの中に「ガラス工のおかみさんや、会社の事務員や大学生」とともにわたしが生きるような関係性を作り上げ、観察/記述する側とされる側という区別のないところから研究活動を展開しようと試みた。彼女は、「知識人というものから与えられるリクツが、こんにちの労働者に対して、天にはしごをかけるみたいで役に立たない(同上:325)」として、人びととともにある新たな研究の方法と、新たな研究者像を模索した。研究者と対象者がともに学び合うことを重視し、作文教育を思想へ、社会へと結びつけるものとして捉える彼女の姿勢は、こうしたデューイのプラグマティズム的コミュニケーション観を背景とした哲学に基づくものであると同時に、フレイレをはじめとする批判的教育学、そしてカルチュラル・スタディーズのそれとも重なりを持つスタンスだといえる。

エリート研究者であった鶴見が、どれほどまでに「ガラス工のおかみさんや紡績の娘さん」の視座を共有できたのか、またひとつの理論へと昇華することができたのかについては、本人の反省（鶴見,1998）とともに、立ち位置や論理の不十分さに対しての批判や新たな分析などが多々あり（たとえば和田,2003, 小林,2008, 猿山, 2011）, ここではそれを十分吟味する余裕はなく、また本論の趣旨から離れるのでのでおこなわない。しかしここで鶴見が試みた先駆的な実践とその課題は、1990年代以降に人文社会科学に大きな転回を迫ったナラティヴ・アプローチや社会構成主義の議論を先取りしていたように思われる。当時、彼女はすでに、客観的、観察的な研究者の立ち位置からなされる研究では、「声なき人びとの想いを立ち上げていく」ことができないことに気づいていたように思われる。

2-3. デジタル・ストーリーテリングの先行研究

デジタル・ストーリーテリングの先行研究においても、英米圏、特にイギリスやオーストラリアにおいては、各大学の研究者が少なからず実践に関与してきた。特にオーストラリアのクイーンズランド工科大学²⁸やウェールズのサウス・ウェールズ大学²⁹では、現在、デジタル・ストーリーテリングのワークショップを研究者自身が展開しながら実践的な研究教育が進められている。

「Patient Voices」のハーディらも実践を通して内在的に課題を探りつつ、よりよい活動の展開をめざして研究と実践とを往復し続けている。これらの理論的背景に、ごく自然なかたちでカルチュラル・スタディーズがあることは、ハートレーがこの実践の研究に関与していることから見ても明らかであろう。

さて、冒頭のエピソードが示すように、わたしがデジタル・ストーリーテリングに出会ったのは2005年のことであり、そのころはまだデジタル・ストーリーテリングに関する論文はほとんどなかった。人文社会系の視座から書かれた論文集は、ノルウェーのメディア研究者、ナット・ルンビー編、「Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representation in new media」(2008)に始まる。ルンビーは運動としてのデジタル・ストーリーテリングを一例に、誰もがメディアを使って自己語りをするネットカルチャーにおいて、いかにメディア化された自己が再帰的に形成されていくのかを提起した。続いて翌年、カルチュラル・スタディーズの旗手、ジョン・ハートレーとケリー・マクウィリアムが編集した「Story Circle」が出版される。マクウィリアムは、当時世界で展開されていたデジタル・ストーリーテリングの実践の概要を数量的に追い、メディア・リテラシーをはじめとする教育の領域で行われているものが最も多いこと、次に地域をはじめとするコミュニティ関連の実践（パブリック・ヒストリー、マイノリティのエンパワメント、戦争など不幸な記憶からの回復）、続いてビジネスや宗教などの実践が多いことを明らかにした（McWilliam, 2009）。この本ではほかに、第一章で紹介するジョー・ランバート（Lambert,2009）やダニエル・メドウズ（Meadows,2009）らが記した実践記録、第三章で紹介するヘレン・サイモンドソン（Simondson,2009）らによるオース

トラリアでのパブリック・ヒストリーをめぐる実践など、多様な活動の概要やコンセプト、実践記録が記されており、当時すでに相当量の実践が世界各地で行われていたことが推し量られる。とりわけ、「声なき想い」という視点からは、オーストラリアの参加型開発研究のジョー・タッチ

(Tacchi,2009)が東南アジアの貧困地帯での実践研究ツールとして、デジタル・ストーリーテリングを使った「Finding a voice」というプロジェクトを紹介している。ここではジャーナリスティックな記事の書き方をベースに、身近な問題を映像で表現し、その作品を見ながらディスカッションをしていくという方法でエンパワメントが行われた。そこからは、社会変革に「有効な」ストーリーも生み出されたが、むしろそうしたストーリーにいたるまでの、人びとの「クリエイティブ・エンゲージメント (Tacchi,2009:174)」に可能性があるのではないかと述べている。他に、ニコ・カーペンティエは、デジタル・ストーリーテリングの活動形態が、いわゆるメディアというものを持たずに、人びとが外から集まってきてかかわり合う空間で行わるものとして、コミュニティ・ラジオの実践と近い活動と分類している (Carpentier,2009:189)。

一方、デジタル・ストーリーテリングをマクロに現代社会のメディア環境と結びつけて論じたのが『テレビを読む』の共著者でもあるジョン・ハートレーである。彼はテレビが文化における吟遊詩人的機能であることと比較しながら、デジタル・ストーリーテリングをものがたりの新しいメディア形態と提示している。アーティストらファシリテーターたちの力を借りながら自分たちの物語を表現するこの実践に、ハートレーは、映像制作をめぐるプロフェッショナルとアマチュアの境界が揺らぐなかで生まれるあらたな表現のありようとして着目し、そのプロとアマの関係性の変化についてアーティスト主導のカリフォルニア・モデルと、公共放送主導のウェールズ・モデルの違いを提示しつつ整理している (Hartley, 2009a, 2009b)。

他方、デジタル・ストーリーテリングを牽引してきたセンター・フォー・デジタル・ストーリーテリングの代表、ジョー・ランバートは、“Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community” (2013)において、デジタル・ストーリーテリングのコンセプトと主要実践の概要を詳述しており、その運動の目的や概要を把握するための有用な書籍となっている。これらの書籍を含め、2010年前後から世界中の多様な領域で爆発的に実践報告が出され始めた。

日本でも、教育工学の視点から、いち早く須曾野仁志ら (2007, 2008) が大学の授業内で行うデジタル・ストーリーテリングの実践報告を提出しており、デジタル・ストーリーテリングにおいて、グループで協同的にストーリー制作に取り組むことで、他のメンバーやグループとの支援が生まれること、作品視聴において制作者の視点からコメントできること、多面的に考えることができるようになったという成果が教育工学の視座から指摘されている。教育工学の領域では、同様に教室での実践報告などとともに、佐藤朝美らによる、家族間のストーリーテリングをめぐるワークショップ実践報告 (佐藤・椿本・朝倉,2013) もある。

後述するように、わたしたちの実践報告 (小川・小島ら,2009,小川・阿部ら,2010,小川・伊藤,2010,

小川・伊藤ら, 2012) が活字化されるに伴い, 自らワークショップ実践を行った池田 (2012) が龍谷大学提出の修士論文で, デジタル・ストーリーテリングについてその効果を検証している。彼女は, デジタル・ストーリーテリングにおいて, ワークショップのなかでも, 他者のストーリーにアドバイスをしあうプログラム, ストーリー・サークルが, 傾聴による相互理解, 一人では思いつかない物語のアイデアをもたらす可能性があると結論づけ, 最も重要なプロセスだと論じる。さらに一方的に取材されるインタビューとも, まとまらないまま語り続けるナラティブとも異なる簡易な表現が, 自己の成長と他者との関係性を育むのに有用だと論じている(同上, 42-45)。その他, 奈良のまちづくりを目的に, ゼミを中心にデジタル・ストーリーテリングのワークショップを行った松川恭子の実践事例では, デジタル・ストーリーにすることで, ゼミ生の同じ経験が多様な視点から表現されたことが成果として報告されている(松川, 2012:59)。オーストラリアでデジタル・ストーリーテリングに触れ, わたしたちの論文を参考にしながら, 福祉の領域でデジタル・ストーリーテリングのワークショップを展開している舟木紳介は, 外国籍の若者たちとキャンプ形式で行った実践を報告している(Funaki, 2014)。そこでは, 1) 外国籍の若者が, その土地の文化に関心を持つと同時に, ローカルな住民たちも外国籍の若者たちへの理解を深め, 互いにステレオタイプを超えて理解しあったこと, 2) デジタル・メディア表現を媒介にすることによって, コミュニティへの関心を深めたことが利点として上げられている。と同時に, まだ表現することに対して抵抗のある子どもたちが少なくないといった課題が指摘されている。ちなみにアカデミズム以外のところでは, 「デジタルストーリーテリング研究所」が被災地で被災者の声を集めるなどして, ウェブ上で公開している³⁰。また長谷川一や土屋祐子が大学教育のなかで自己をめぐる切実な物語を制作するワークショップや地域の記憶を拾うワークショップを行うなど³¹, 多くの大学におけるメディア系カリキュラムのなかでストーリー制作や映像制作の基礎を学ぶ目的で授業が設けられつつあり, 実践も盛んに行われている。

しかしここでも自戒を込めて述べれば, わたしたちが記した実践報告を含め, これら多くの報告論文が, 実践の概要やアイデア, そして可能性を推し量るには有用でありつつも, この活動を他の人文社会科学の知と学術的に意義づけたり, ワークショップでなにが起きているのかを緻密な内面的分析によって十分に明らかにしてきたわけではない。おそらくその背景に, 論文の文字数という具体的な問題とともに, 実践のなかで感じる感触や, そこから得られる知見の大きさが, 論文という限られた様式と字数のフォーマットにはなじまないということがあるだろう。ここにも批判的メディア実践と同様, 実践的研究をめぐる記述の困難という問題がある。

一方で, 博士論文や修士論文という学位論文のボリュームになると, その実践はより詳細に論じられる。英国ウェールズでBBCを背景に展開された『キャプチャー・ウェールズ』の参加者調査を行ったジェニー・キッドの博士論文(カーディフ大学, 2005)では, 参加者に対して行った

アンケートを中心に、この活動の概要を示しだしており、参加者の高い満足度が提示されるとともに、こまやかな感想が集められており、代表的な実践の場で何が起こったのかを伺い知ることができる。彼女はここで、参加者が自己を振り返る活動として意味を持ったこと (kidd, 2005:267-269)、人びとの作品を見たオーディエンスの側はそこに自分と似た人間の想いを見つけ出し、その作品にフィードバックを試みるという活動が起こったことや (ibid:270-271)、ウェールズのアイデンティティが高まったこと (ibid:273) など定量的に分析している。また、心理学の視座から第二章で紹介する『患者の声』プロジェクトを分析し、その患者に与える影響を調査したシア(2010)の修士論文や、プロジェクトを主催しつつ論文にまとめたハーディ(2009,2011)の調査からは、患者や医療教育におけるデジタル・ストーリーテリングでのプログラムの評価と課題が論じられている。

しかしそれでも、デジタル・ストーリーテリングのワークショップや視聴をめぐるプロセスそのものを内在的に分析した研究や、人文社会系の知と接続しながらその意義を論じた論文は管見の限りほとんどない。従来型デジタル・ストーリーテリングの観察的、事例報告的分析や、単に理論的に意味付けるだけの研究に留まるのではなく、2-2で検討してきたような実践的メディア論や識字教育の系譜を引き継ぐ研究としてデジタル・ストーリーテリングを捉え、ワークショップという実践に内在しながら、理論と往復しつつ論じる、本格的なデジタル・ストーリーテリングの研究が、いま、必要となっている。

3. 研究の目的 — 声なき想いを物語化するメディア実践モデルの提示

改めて本稿の目的を明らかにしておきたい。本稿では、何を、どこからどう語ってよいかわからないような、姿なき人びとの「声なき想い」を拾い上げ、そこからデジタル・ストーリーという説得力のある表現様式に立ち上げることで、人びととその物語を共有していくメディア実践のモデルを提示することを目的とする。その際、従来型デジタル・ストーリーテリングのモデルを、ナラティブ論やメディア論といった理論、そして対話や協働、メディア遊びといった要素を駆使した批判的メディア実践のワークショップ・プログラムのもとで提示することによって、マージナルな人びとでも経験や想いをものがたり、また他者の理解や共感を推進するようなワークショップへと書き換えることを試みる。さらに臨床心理学などにおいて提唱されている「関与観察」と「エピソード記述」というアプローチでワークショップを微細に記述することで、その成果を検証する。ひいては、この研究モデルが、市民メディアや地域メディアでのメディア実践に対しても、新たなモデルと実践の意義を提示することを企図している。

このように本研究は、「実践」を組み込んだ参加型アクション・リサーチであり、その骨子と

なっているのは、先に述べたように批判的メディア実践のモデル（水越,2014:138-139）である。ゆえに、教育的目的に沿って、参加者の学習到達度や変容を事前事後評価という視点から定量的に評価、分析してモデルを精査することを最終目的とする研究や、実践例を観察して分析する研究とは異なっている。もちろん、参加者のエンパワメントはモデル提示の意義でもあるため、参加者からのヒアリングやアンケートによる評価はその重要な指標ではある。しかしわたしたちが進めてきた批判的メディア実践に基づくワークショップ・モデルの実践と検証は、それだけを評価基準にするわけではなく、それ以外にも2つの異なる評価基準を有していることにも注意してほしい。

一点目に、研究者としての「わたし」自身がワークショップを通じて戸惑い、気づき、学び、変容もする、そのプロセスのなかから、ワークショップで起こる出来事や、自明となっているメディアや環境自体に潜む課題を改めて見だし、その知見に対してプログラムを変化させていくという分析的・批判的視点と工学的視点を併せ持ったものだという点である。実践の成功が第一義的な目的というよりも、実践の過程から双方向的な学びが生じることを目的とした社会実験の一種（水越, 2003:45）なのであり、一方向的に目標が設定され、それに対して評価がなされる類の研究とは異なっている。声なき想いを可視化するデジタル・ストーリーテリングの新しいモデルを、実践とそのリフレクティブな概念化を通じて、参加者たちに、そして社会に提示していく、その過程を描き出すことも目的といえる。

二点目に、参加者自身が次にワークショップを行い、広げていくことができるようにすることを念頭においているため、研究者－被験者という一方向的な関係性に沿ってのみ行われる実践ではない。世界のデジタル・ストーリーテリングの多くが、参加者が自分の関心をもとに次の主催者へとになっていくという「転換的普及モデル（土屋,2013）」で広がっていることも踏まえ、いかに人びとに手渡していけるかという点も、批判的メディア実践の評価対象として設定されることになる。

4. 研究の方法 一本稿の構成

さて、「声なき想い」を可視化するメディア実践モデルのデザインにあたっては、次の三つの層からアプローチする。これらは異なる位相にあるが、ゆるく重なりを持っていく。

一点目に、想いや経験を、誰もが簡単に物語化、映像化でき、声なき想いをストーリー化する制作プログラム（メソッド）を考案するというフェーズである。そして二点目に、その制作メソッドを十分機能させるために、論理的な議論に困難を感じたり、教育を受けていなかったりする人びともコミュニケーションに加わることでできるワークショップ活動、空間をデザインするという層である。三点目に、制作されたデジタル・ストーリーをより多くの人びとに共有してもらうためのストーリーテリング・ネットワークをデザインしていくという三つの側面がある。

とりわけ一点目と二点目、ワークショップをめぐるデザインに関しては、従来型デジタル・ストーリーテリングのワークショップに加えて、日常とは異なる他者との非日常の出会いや対話、そして共同制作という、批判的メディア実践で蓄積された実践の要素を織り込むことによって、日常では起きにくい他者との対話や共感を誘発し、ともに物語を生み出し、共有していくことを試みる。繰り返しれば、マイクロな「パブリック圏」としてのワークショップ空間を、さらに新たな遊びのルールや対話、協働的制作といった要素でコントロールすることによって活性化することを試みる（「座の文芸」のように！）。そうした非日常的な遊びの空間においてこそ、「声なき想い」を他者との対話と協働によって掘り起こし、つなぎあわせて物語化することが可能になり、これまで声を発することのなかった人びとの想いを可視化することができるのだといえる（図3）。

こうした新たな対話的、協働的デジタル・ストーリーテリングは、いまだ「沈黙は金」という感覚が支配しがちな日本だけでなく、アジアなどにおいても、そしておそらく欧米においても、周縁化されている人びとが声を上げるために必要な手法となるはずである。何を語っていかかわからない人びとはどこにでもいるに違いないからだ。

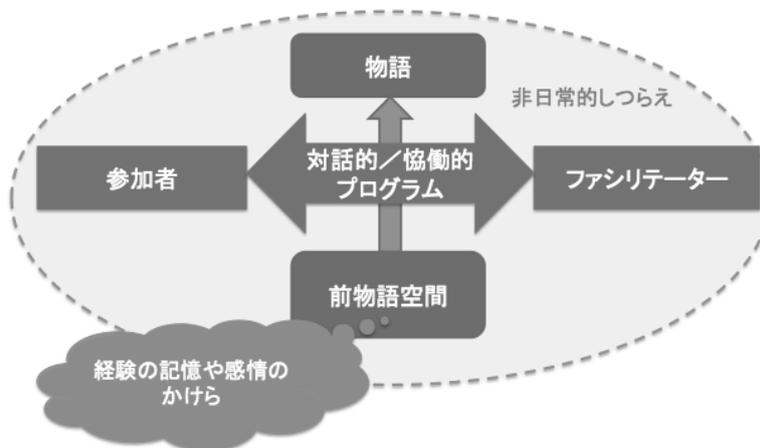


図3. メディア・コンテの対話的・協働的モデル
(作成 小川明子 伊藤昌亮)

このプログラムを提示するために、大まかに2つの研究領域を設定する。

第一部は、ワークショップ・モデルをデザインするためのリサーチであり、具体的にはデジタル・ストーリーテリングの先行実践の調査とその意義を確認し、プログラムやメディア実践のデザインの構成要素を抽出するための理論的分析を行う。

はじめに、これまでの代表的なデジタル・ストーリーテリングの実践モデルを検証する。第一章では初期のパイオニア的实践に、第二章では、「声なき想い」に焦点をあてた二つの実践に注目し、その背景や目的、課題を概観し、そのワークショップ・モデルと実践デザインを分析する。

続いて、第三章では、デジタル・ストーリーという表現様式（物語、写真、声）という側面からデジタル・ストーリーテリングの意義を再確認し、それらの様式を考察することによって、作品を

分析的に考察する際の手がかりと、プログラム・デザインにあたっての要素を得ることを目的とする。

第四章では、「声なき想い」を抱えた人びとに声を与えようとする運動や、遊びとしてのストーリーテリング活動の活動デザインを分析する。その上で、従来型のデジタル・ストーリーテリングのモデルを再検討し、あらためて課題を抽出する。

第二部は、ワークショップ・モデル「メディア・コンテ(ウェブサイト:<http://mediaconte.net/>)」の提示と実践報告、そして分析である。

第五章は第一部で抽出された要素を操作的に組み立てて示したワークショップ・プログラムを提示する。前物語空間からの物語化プロセス、対話的・協働的物語制作、そしてストーリーテリング・ネットワークのデザインという3つの柱を中心に、そのプログラムの目的と方法について示し、具体的なプログラムを提示する。

第六章は、可児で行われた在日外国人労働者の子どもたちとの実践報告と、そこから得られた知見の記述である。第五章で提示されたモデルの一つ目の実践報告でもあり、特にここではワークショップでわたしを含む参加者たちがなにを感じ、何が起こったのか、物語や表現を協働的に生み出すことによって生成する想定外の理解と共感について、エピソード記述で報告する。

第七章は、障がいを持つ人びととの実践を例に、マージナルな想いを語る際の問題点や生成されたストーリーが生み出すヴァーチャルなパブリック圏の成果と課題を提示する。

そして第八章では、六章、七章で得られた知見をもとに、他で行われた実践報告も加えながら、「ストーリー・ウィービング・モデル」を検証し、デジタル・ストーリーテリング実践を対話的／協働的なものに組み替えることによる成果と課題を論じる。

終章では、各省を振り帰りながら、「パブリック圏」モデルからみた実践の成果を報告し、デジタル・ストーリーテリングとメディア・リテラシーに対する提言で締めくくりたい。

序章：なぜ、デジタル・ストーリーテリングか	
第一部：調査・理論編	
第一章 デジタル・ストーリーテリングの誕生 —オルタナティブな映像表現の模索	第二章 デジタル・ストーリーテリングの展開 —姿なき他者の可視化
第三章 デジタル・ストーリーという様式 —その物語論的・メディア論的分析	
第四章 ストーリーテリング実践の思想とデザイン —声なき想いを語る実践デザインに向けて	
第二部：実践編	
第五章 声なき想いに物語を —「メディア・コンテ」のプログラム・デザイン	
第六章 物語の種を掘り起こし、編み上げる —在日外国人の子どもたちとの実践事例	第七章 視点を共有する可能性と困難 —障がい者とその家族との実践事例
第八章 声なき想いは物語化されたのか—メディア・コンテの検証	
終章：メディア・コンテからの提言	

¹ 通常、学術論文では「筆者」と記述される場所だろうが、本稿では、客観的な立場からの記述を意味する呼称をできるだけ避け、「わたし」として記述していくことにしたい。後述するように、本稿の核となるメディア実践の報告部分で、具体的には関与観察とエピソード記述といった手法で実践を記述しており、その際、観察中の自分の印象や心の動きを「わたし」の視点から描き出しており、事象を客観的に眺めて記述することが全体として統一されない。さらに、客観性を意識した「筆者」という記述は、自らの視座やコンテキストに意識的であるはずの批判的メディア実践として、あるいは本稿がよってたつ社会構成主義的な視座とも齟齬をきたす可能性がある。

² こうした社会実践、教育実践としてのデジタル・ストーリーテリングは、一般的なデジタル空間でのストーリーテリングと区別して、英語では“Digital Storytelling”と大文字で記すことが約束になっている。DSTと訳されることもある。

³ 志水速雄訳のちくま学芸文庫版では「出現の空間」と訳されているが、ここでは、意味がわかりやすく、また通常用いられている「現われの空間」という訳を用いている。

⁴ ケアのジャーナリズムとは、正義の倫理に基づく近代自由主義型ジャーナリズムとは異なるジャーナリズム実践の蓄積に倫理的根拠を与えようと、林香里があらたにケアの倫理を導入することによって定義を試みたジャーナリズムの分析的カテゴリーである。ケアの倫理とは、心理学者キャロル・ギリガンによって最初に問われた概念であり、女性たちの多くに従来の正義感とは別の、「手の届く身近な人間への心配りと相互

依存を前提とした人間関係の維持に価値をおく倫理観（林，2012:30）」が持ち合わされていたことから探求が始まった倫理である。ケアの倫理の視点を導入することによって，媒体資源や言論，表現能力，情報発信において圧倒的に優位に立つ職業ジャーナリストたちが，社会で助けを必要としているマイノリティたちや絶対的弱者たちに対して優先的に声を与える義務を負っていることが評価できるようになった（林，2012）。

⁵ 中海テレビ <http://gozura101.chukai.ne.jp/index.html>（2014.07.30 アクセス）

⁶ 上越タイムズ <http://www.j-times.jp/>（2014.7.30 アクセス）

⁷ また，ケーブルテレビやコミュニティFMといった放送系地域メディアでは，領域内の事件や事故の報道は，視聴者間で諍いを引き起こしかねないとして扱わない場合も多く，ジャーナリズム的要素を持った局はきわめて稀である。

⁸ パブリック・アクセスとは，一般的に市民が公共の資産にアクセスする権利を指すが，ここでは米国でケーブルテレビ局が，電線や道路といった公共の財産を使い，地域独占権を得るかわりに，コミュニティや教育，政府関連の番組にはチャンネルを開放しなければならないことを義務づけた制度を指す。

⁹ 地域のなかで住民自らが地域社会の話題や課題を取材し，番組を作り，ケーブルテレビなどで放送するという活動。単なる番組制作を目的とするのではなく，住民が取材活動を通じて，自律的に地域社会を理解し，変革していくことを射程に入れた実践である。詳しくは，岸本（2002，2003）を参照。

¹⁰ 「誰でも」「どんな作品でも」提携のカフェやお店で流し，関心を持つ人びとが集まって一緒に映像作品を鑑賞し，感想を述べ合う活動。フランスのテレ・ボカルという試みを参考にしている。2013年の活動休止を経て，2014年から活動再開。ユニークな内容や経緯は下之坊（2012）にまとまっている。

¹¹ 京都三条ラジオカフェ <http://radiocafe.jp/>（2014.7.30 アクセス）

¹² 目で聞くテレビとは，聴覚障害者のために字幕と手話で番組を制作し，ケーブルテレビ等に提供する放送局。1998年からはCS放送も行っている。詳しくは<http://www.medekiku.jp/>（2014.5.6 アクセス）参照。

¹³ 聴覚障害者が創造する映画の一ジャンル。ここ10年で作家の層が厚くなり，京都ではこれまで10回の「さかの聴覚障害者映像祭」が開かれているという（津田，2014）。

¹⁴ 東京メトロポリタンTVを辞めた白石草が始めた非営利のメディアで，インターネットを利用して，ジェンダーや子ども，環境や人権などのテーマを中心に独自に制作したドキュメンタリー番組やインタビューを配信。地域やコミュニティの記録，表現によって，社会の課題を共有することを目的としている。震災以降は，マス・メディアが伝えきれていない福島の問題やデモ報道に積極的に取り組んでおり，数々の賞を受賞している。<http://www.ourplanet-tv.org/>（2014.5.6 アクセス）

¹⁵ 浅野は，容疑者が普通の容姿であったのに，執拗に顔に劣等感を持っていたことに注目し，彼がこだわっていたのは，容疑者本人の顔ではなく，コノテーションとしての「顔」へのこだわりと見る。すなわち彼が気にしていたのは，容疑者の体裁，世間体といったことであり，世間，すなわち他者からいかに評価されているかということであったのだと論じている。

¹⁶ 座の文芸に関しては4章でも後述するが，日本において「場」が資格の相違を問わずに集団を結束させてきたことは注目されてよい。社会人類学者の中根千枝(1967)が，とりわけ日本社会が資格よりも「場」を優先させる傾向を持つことを論じていたことも想起される。

¹⁷ ここで社会的ネットワークとは，政治的，経済的な関係や，情愛関係，交際関係といった具体的な外在的なネットワークを指し，認知的ネットワークとは，内面的に自覚される記憶や物語のネットワークを指している（池上，2005）。

¹⁸ たとえば池上は，高齢者との立ち話で，猛烈ビジネスマンが自分の仕事中心の世界とはちがう認知体系に出会ったといったコミュニケーションによって，人びとの感覚，意見，認識は変化を迫られることになるという例を挙げる（同上：70-71）またもう少し広がりを持つ具体例として，誰かが高級車を購入した時に，その車や背後の事情をめぐって，質素な近隣住民たちは，立ち話をとおして議論し，評価し，批判等を活発に行って，ミクロなパブリック圏を地域コミュニティに生成させているといえる。そして人びとはこうしたパ

ブリック圏に参加することで、他者に対する見方や評価を変えたり、自分自身の趣味や嗜好に影響を受けたりするかもしれない。と同時に、その町全体の雰囲気もそうしたコミュニケーションによって変わっていくことになるかもしれないのだ。逆に見れば、猛烈ビジネスマンと対話した高齢者は、そこから彼が置かれた深刻な競争社会の現状を知ることになるかもしれない。

¹⁹ 五章で後述するが、もともと「工房」「作業場」等を意味するワークショップとは、現在ではその多くが、主体的に参加したメンバーが協働体験を通じて創造と学習を生み出す場（森・加藤, 2008）として設定されている。

²⁰ パブリック圏の概念は、アーレントがパースペクティブの複数性をその第一条件とし、そこでの同情や同一化を排除しようとしたのとは一線を画している。アーレントは、全体主義に対する批判のために、逆に弱者への共感や同情を用いた戦略が、人間の正しいありかたを押し付けるような排他的な価値観につながりやすいと問題視したが、池上の提示するパブリック圏ではパースペクティブの複数性はそこまで強調されず、むしろミクロな公共性に焦点を当てることで、他者との接触による人びとのアイデンティティの構築や私的なネットワークの構築や、文化変容を捉えるための分析枠組として提示されている。

²¹ こうした中であって、加藤清明の「コミュニティ放送の事業とディレンマ-コミュニティFMの事業現場の景観から」はその理想や物語を事業としての視点と重ね合わせて、批判的に検討している点で興味深い。

²² アルハンブラ・ソース <http://www.ahambrasource.org/> (2014. 8. 3 アクセス)

²³ メルプロジェクトの軌跡は以下のアーカイブサイトを参照のこと：<http://mell.jp/> (2014. 8. 3 アクセス)

²⁴ 愛知淑徳大学で行った「CCC ラジオ」は、お年寄りのデイケア施設において、CCC に集う学生とお年寄りが行うゲームの対話を u-stream で放送することによって、異なるコミュニティをつなぎ、会話を生み出そうとする実践であった（小川・溝尻, 2011）。

²⁵ たとえば、坂田邦子、崔銀姫らと考案した「ローカルの不思議」は、結果的に 311 以降、ここで築かれたネットワークを用いて被災地の情報をそのまま自分たちの地域に持ち帰って放送する「Bridge Media 311」の実践にも結びつくなど、あらたなメディア・ネットワーク像の提示にもつながった。こうしたメディアをプログラムとして提示し、実践することによって、そのメディア実践が孕む課題や可能性、ひいてはメディアによるコミュニケーションにおける可能性や課題に内在的に気づくことにもなった。たとえば坂田・小川ら（2011）が提示したように、実験的なワークショップから、わたしたち自身も自明として疑わないようなテレビ表現の権力性やそれをめぐる人びとの解釈など、フィールドワークとインタビューと実験を一緒に行ったような気づきや仮説を得ることになった。これらは、自らも深く組み込まれているメディア環境を観察するだけではなかなか得られないタイプの知見であったり、日常の中であまりに当たり前であるために気づけずにいることであった。

²⁶ 生活記録運動を研究した大串隆吉によれば、この運動は、戦前の芸術の大衆化を背景としたプロレタリア文学運動にまでルーツを溯れるとし、信濃毎日新聞の「農村雑記」を例に挙げている（大串, 1984: 51）。

「農村雑記」などの綴方運動は、当初、プロレタリア文学の作家教育という目的を持ち、いかに農村の矛盾や過酷な状況を文学として昇華させるかが問われていた。しかし議論が進むにつれ、その文学的表現を経て、農村に暮らす主体が「いかに生活するか」、その再帰的記録としての意義が視野に入れられるようになってくる。そこでは、「主体的真実」、すなわちその農村の状況を主体がいかに感じ、それに対していかに行動したのか、気分や感情をともに描くことによってその主体、農村での生き方を問いなおすことが重視されるようになったのだという。それを再帰的に描き出すためにこそ、「文学的手法」「文学的精神」が必要だと考えられるようになっていった（大串, 1984: 51-52）。つまり、文学教育から、自分の生活を生活者自身が言語化し、文章化して他者に伝える能力を育むリテラシー運動へ、そして自己や共同体を変えていくひとつの運動的手法へと転換したのだといえる。大串は、こうした運動の理念が戦後の生活記録運動へと引き継がれていったのではないかと述べている（大串, 1981, 1984）。

²⁷ 『芽』創刊号 建民社 1953.1 巻頭。

²⁸ クイーンズランド工科大学のデジタル・ストーリーテリングプロジェクト：

<http://digitalstorytelling.ci.qut.edu.au/> (2013. 12. 15 アクセス)

²⁹ サウス・ウェールズ大学のデジタル・ストーリーテリングプロジェクト

Story Works: <http://www.storyworksglam.co.uk/team.html> (2013. 12. 15 アクセス)

³⁰ デジタル・ストーリーテリング研究所：ウェブサイト

<http://www.learning-v.jp/dst/> (2013. 12. 10 アクセス)

³¹ 明治学院大学文学部芸術学科ウェブサイト：http://www.mg-geika.net/dst_about.html (2013. 11. 20 アクセス) 広島経済大学メディアビジネス学科 土屋祐子研究室

<https://sites.google.com/site/yukonyu/archive/communitymemorylink-saijo> (2013. 11. 20 アクセス)

第一部
調査・理論編

第1章 デジタル・ストーリーテリングの誕生 —オルタナティブな映像表現の模索

デジタル・ストーリーテリングは、現在、世界のありとあらゆる場所へ、そしてあらゆる目的へと広がっているメディア表現のプログラムである。本章と第二章では、この実践がいかなる経緯で誕生し、いかに展開されている活動なのか、その系譜を辿りながら、「物語」「デジタル・メディア」「ワークショップ」「当事者性」「公共性」といったデジタル・ストーリーテリングの中心的要素について抽出、検討していく。

第一章では、デジタル・ストーリーテリングの誕生と、その普及を担った米国カリフォルニアの『センター・フォー・ストーリーテリング』、そしてBBC ウェールズの『キャプチャー・ウェールズ』プロジェクトに焦点を当てる。一節ではまず、デジタル・ストーリーテリングの様式を生み出したメディア・アーティスト、ダイナ・アチュリーの軌跡を追う。二節では、その後の活動の展開を方向付けたセンター・フォー・デジタル・ストーリーテリング (CDS) の動向を検討することで、その誕生をめぐる、当初、いかなる社会背景と問題提起が存在していたかを振り返り、プロトタイプとなった CDS のワークショップに注目してその展開の意義を探る。三節では、CDS という小さな組織で行われていたワークショップが世界に知れ渡るきっかけとなった BBC ウェールズの『キャプチャー・ウェールズ・プロジェクト』の軌跡を検討する。当時の BBC では、2004年6月に公開された BBC の将来構想「公共的価値の構築 (Building Public Value)」のもと、デジタル時代において公共放送がいかなる理念を持つべきかをめぐる議論が続いており、送り手—受け手の新たな関係をめぐる試みのひとつとして『キャプチャー・ウェールズ』が展開された。公共放送が関与することによって、デジタル・ストーリーテリングは新たなフェーズに入ったといえる。

本章では、現在のモデルとなる初期の実践が、どのような理想のもとで、どのように展開されていったのかを、主に先行研究の文献調査と現地視察、インタビュー調査から探る¹。現地調査には、CDS については、2010年にロサンゼルスに立ち寄った際、郊外アルテデナにある Neighbours Empowering Youth という失業者対策のコンピューター訓練施設で行われていたワークショップ（映像編集部分）を見学し、ファシリテーターのラシード・アリにヒアリング調査を行った²。一方、英国キャプチャー・ウェールズに関しては、カーディフ市内で行われていた映像制作ワークショップの視察 (2005.4)、BBC 関係者やプロデューサー役を担ったカーディフ大学のダニエル・メドウズ、デジタル・ストーリーテリングのプロジェクトをウェールズの元炭坑町に立ち上げたケイト・シュトウルトヴィックらへのヒアリング調査を行った³。2007年3月には、「メディア・エクスペリモ⁴」の現地調査として、メドウズとシュトウルトヴィックの他、カーディフのミュージアム「オールド・ライブラリー (当時)」の学芸員、ヴィクトリア・ロジャースらにもヒアリング調査を行った。2012年9月には、BBC が手をひいたあとのプロジェクトの状況について、

『キャプチャー・ウェールズ』のBBC側の担当者であったカレン・ルイスとギャレス・モーライズ、メドウズ、そして現在のブレーキング・バリアーズ・プロジェクトの担当者にも再びヒアリング調査を行った⁵。

1. デジタル・ストーリーテリングの誕生

-ダイナ・アチュリーと Next Exit

1-1. デジタル技術と物語との出会い

一年に一度、家族が全員で家の前に立ち、ホームビデオの前で一回転してみせる。毎年少年たちは少しずつ成長し、母の身長を越し、やがて自分の子どもを抱いて一回転してみせる。

1940年代に撮影されたものとは思えないクリアなカラー8ミリ映像で映し出されるのは、デジタル・ストーリーテリングを生み出したとされるメディア・アーティスト、ダイナ・アチュリー(1941-2000)⁶の祖父が映した家族の記録である。最初のデジタル・ストーリーテリングとしてたびたび紹介されるこの映像は、きわめてプライベートで個人的な家族の映像記録であるはずなのに、アチュリーの声で語られる思い出を聴くうちに、観る者は自分の家族と重ね合わせ、懐かしく、またどこか流れ行く時に想いをめぐらせる。

これらの映像が最初に公開されたのは、90年代に彼が行った『Next Exit』というパフォーマンスであった。『Next Exit』とは、本来、太古から人びとが営みとしてきたストーリーテリングの空間をデジタル・メディアの時代に再構築しようとする映像パフォーマンスである。シアターの照明は落とされ、丸太に座ったアチュリーの足元にはモニターに燃え続ける火が赤々と映し出された「デジタル・キャンプファイアー」が置かれている。彼はそこで、デジタル・スーツケースという名のPCに詰められた70本ほどの映像クリップの中から、まるで吟遊詩人のように、その日の気分や聴衆にあわせて映像を見せ、物語を語った。語られたのは、彼の祖母のロマンス、家族との思い出など、彼の人生やルーツをめぐる個人的な物語である。先ほど紹介した「Turn」という家族の8ミリ映像も、アチュリーが好んで人びとに語り聞かせてきた映像物語のひとつだ。人は「あのとき両親が出会っていなければ」「あのとき、あんな出来事が起こったから」といった大事な瞬間を物語として記憶し、繰り返し誰かに話すことで家族やコミュニティの絆を確かめながら生きている。彼はこのパフォーマンスを通して、たとえきわめて個人的な話であったとし



図4. D・アチュリーの作品「Turn」の1シーン
Atchley,D. "Next Exit"

<http://www.nextexit.com/drivein/driveinframeset.html>
(2013.10.7 アクセス)

でも、普通の人びとの物語、とりわけ家族やルーツをめぐる物語が、人びとの興味をひくと確信したという⁷。彼は、自らの家族や自分自身についての記憶や経験をストーリーとして作成してゆくなから、身近で日常的な物語を普通の人びとの間からあらためて掘り起こし、共有していく面白さに気づくとともに、その物語を表現する手法として、メディアを活用することを考え始めた。

物語を語るツールとなったのが、当時その全貌が明らかになりつつあったデジタル・メディアであった。アチュリーは、デジタル機器のプリコラージュに天性の才能があったようだ。彼は7歳のときに親からカメラを与えられて以降、祖先の写真をスクラップブックにまとめ、先ほどの祖父のフィルムやアニメーション、ビデオ、声やテキストといったさまざまなメディアの使用を表現媒体として使うことを試みてきた。しかし当時は、メディアどうしを融合させることは、まだ困難であり、彼は常に不満を抱いていたという。そんな彼の目に、デジタル機器、とりわけコンピューターは、多様なメディアを統合できるうってつけの表現媒体と映った。彼は、デジタル・テクノロジーを手にしたときに非常にワクワクしたと述べ、その登場以前から、デジタル・メディア的思考が

自分の中にあっただのではないかとインタビューで語っている (Stepanek,2000)。さらに1990年代半ばに普及したインターネットは、彼の仕事や物語を広めてゆくうえで最良のツールとなった。アチュリーは、新たなデジタル・メディアを先駆的に試し、ウェブでの表現可能性をアーティストとして縦横に試みた。彼のウェブサイト『Next Exit』には、その後花開くデジタル表現時代を先取りしたような、インタラクティブなメディア・アートの数々がアーカイブされている。

真新しい最先端のデジタル機器を自在に操るアチュリーだったが、一方で彼が一貫して考えていたのは、物語が持つ力を現代に活かすことだった。彼は人と人とを最も深いところで結びつけるには物語が必要だと確信していたという。そして、現代に生きる普通の人びとがメディアを使って何かをものごとたり、ローカルで普遍的なストーリーを他の人びとと共有できるよう、誰でも簡易に語れるデジタル・ストーリーテリングの原型を模索し、一般市民に向けて、作品制作のワ



図5. アチュリーのパフォーマンス「Next Exit」
Atchley,D. “Next Exit” ウェブサイトより
<http://www.nextexit.com/nextexit/nextframeset.html> (2013.10.7 アクセス)

ークショップを開くようになった。この背景には、ベイエリアのNPOやアカデミズムの協力が少なからずあったという。UCバークレーと共同で、マルチ・モダルな表現を行う教育プログラムとして整備されていったという。(Lambert, 2013:34-35)。アチュリーが活動した1990年代前半のサンフランシスコ・ベイエリアは、メディア・デザイナーやアーティスト、社会実践家が集まるコンピューター・テクノロジー最先端の地であり、ちょうどシリコンバレーが注目を浴びて、カリフォルニアの2度目のゴールドラッシュとも呼ばれた時期であった。パソコンによって、文字だけでなく、画像や音声、映像を融合させることができるようになり、それまでプロしか行えなかった高価な編集機材による映像編集が、一般の人々にも可能になってきたのだ。カリフォルニアに花開いたデジタル・メディア文化の恩恵を最大限に活用して、1994年、アチュリーは、ジョン・ランバートを初めとする仲間たちとともに、のちにデジタル・ストーリーテリングの教育や普及に携わる「センター・フォー・デジタル・ストーリーテリング」の前身、「サンフランシスコ・デジタルメディア・センター」を開設し、数日間のワークショップで物語を映像化するワークショップを始めた。アチュリーの個人のルーツを探る物語への関心と、普通の人びとによるデジタル・メディア表現の可能性とが、ようやく結びつくべきときにきていたのだといえる。

1-2. デジタル・ストーリーと物語マーケティング

現在では、どちらかといえば教育や市民活動に適用されることの多いデジタル・ストーリーテリングだが、当時のアチュリーは、商業的な付加価値を高める新しいアイデアとしても捉えていた⁸。コカ・コーラなど大手企業と提携⁹して、消費者の側が物語によって商品を意味付けるような表現や提言としてデジタル・ストーリーテリングを活用し、それを広告や社内研修に展開することを考案した。そのひとつが「コカ・コーラ」をめぐる個人の思い出や物語をデジタル・ストーリーにして広告化するプロジェクトであった。1997年にはラスベガスのメインストリートにコカ・コーラのミュージアムが建設されたが、そのとき彼のアイデアでデジタル・ストーリーテリング・シアター¹⁰が併設された。アチュリーは、アメリカ人なら誰もが有している「コカ・コーラをめぐる思い出」を全国から募集し、庶民とコカ・コーラをめぐる笑い話、懐かしい話などを古い写真とともに映像化していった。なかでもよく引用されるのが、インディアナのケビンとその家族の、コカ・コーラをめぐる不思議な物語である。

第二次世界大戦に出征したケビンは、6本のコカ・コーラを持って出征した。1本はインドで空けられ、その後ビルマで仲間とともに4本が開けられた。戦地をくぐり抜け、ケビンとともに無事に持ち帰られた1本は、彼の帰還をもたらしたお守りとして大事にされ、暖炉の上に飾られていた。ところがその後、家が火事に見舞われてしまう。しかしそのとき、ケビンはそのコカ・コーラを持ち出して難を逃れたのだった。その大事なコカ・コーラは、彼が亡くなった今も暖炉の上に置かれて家宝として大事にされているのだという¹¹。

こうした伝説のような物語から、誰もが共感するような何気ない物語まで、コカ・コーラをめぐる庶民のストーリー映像は、コカ・コーラを他のメーカーとは異なるユニークな商品として差異化する一助となった。それを見た観客は、コカ・コーラを改めて自分の人生と結び付け、物語のなかに意味付けるだろう。シアターでは、物語を見終わった後、観客たちが自分とコカ・コーラの思い出をコンピューターに残せるように設計され、開館から3週間に打ち込まれた物語の数は1800に上ったという(Rosenfeld, 1999)。

アチュリーは、コカ・コーラとの企業連携プロジェクトで、「エモーショナル・ブランディング」、企業が何をミッションとし、いかなる価値を重視しているのか、個々の思い出やストーリーなどを集めながらブランディングしていくことを先駆的に提案した。商品にまつわる物語は、消費者にとってその商品がどのように使われ、どのような意味を持っているのかをものがたるため、集められた物語は、求人や従業員のトレーニング、広告販売、ブランディングなど多様な用途で生かすことができる。商品の価値が物語に埋め込まれ、物語を通して人びとにシェアされ、物語として思い起こされることで、商品や企業を特別なものとして提示することができる(Stepanek, 2000)というアチュリーのアイディアは、当時、通常の商品広告が、プロフェッショナルによって制作された音楽や映像やグラフィックを活用し、視聴者に対してイメージを提示することで一方的に消費を促そうと試みるのとは異なる「双方向性」を指し示していた。消費者側が商品をめぐる「意味」を探りあて、それを商品に加えていくという、双方向的で循環的なコミュニケーションを企業活動の中に創り出そうとする試みは、2014年現在、広告コミュニケーションの領域で盛んに提唱されている「共感マーケティング」や「物語マーケティング」を先取りしていたともいえる。

1-3. アチュリーの貢献 —デジタル・メディアと個人的物語との出会い

アチュリーの考えていたデジタル・ストーリーテリングは、このときはまだ図6のようなシンプルなものであったが、この初期モデルで、アチュリーはすでに三つの貢献をしている。

ひとつには、個人的な物語が、十分コミュニケーションに寄与しうると考えた点にある。ビジネスでの用途を中心に活用方法が考えられていた当時のデジタル・メディアを、人びとが「ものがたる」ために用いようとした彼の貢献はまずもって大きい。物語をめぐるパフォーマンスやプロジェクトの経験から、アチュリーは、これまで個人の中にとどめられてきた経験や想いが、物語として映像化され、可視化され、視聴されることによって、関わりを持たない人びとにも十分共有され、共感をもたらしうる貴重なコンテンツになると確信していた。

二つ目に、彼の多様なデジタル・メディア・アートとデジタル・ストーリーテリング手法の開発により、消え行くことが運命づけられていたはずの個人的で口承の小さなものがたりがメディア化され、記録／再現可能な物語へと転換されて、語り手が直接の交流を持たない人びとも伝わっていく。つまり、ある個人の物語が、他者へと伝わっていく道筋が見つけられたのだと言い換えることもできる。

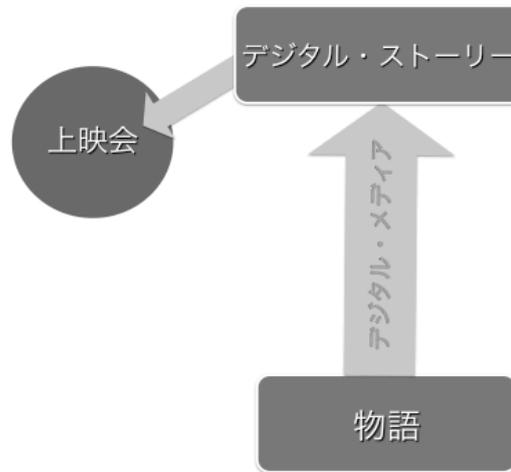


図6. アチュリーによるデジタル・ストーリーテリングのモデル
(作成 小川明子)

そして三点目に、パフォーマンス・アートの視座を生かし、同じ映像を見て笑いや歓声で反応を伝えあうことのできる上映会という空間が重視されたことである。自分の物語に対して何らかの直接の反応が返ってくるという点において、上映会はフィードバックを感じられる満足度の高い空間だといえる。

残念ながらアチュリーは2000年に病気で逝去し、以後、彼の先進的なウェブサイトが更新されることはなくなった。一般の人びとが新たなデジタル・メディアを用いてものがたるというアイデア、そしてでき上がった物語を共有し、循環させるというアイデアは、その後、センター・フォー・デジタル・ストーリーテリングの活動として引き継がれていくことになる。

2. センター・フォー・デジタル・ストーリーテリングの設立

アチュリーの死後、一般の人びとに対するデジタル・ストーリーテリングのワークショップは、彼が、妻デニス・アチュリーや、のちにセンター代表となるジョー・ランバート、プログラマーのパトリック・ミリガンらとともに1998年にバークレーに設立した「センター・フォー・デジタル・ストーリーテリング(以下CDS)」の活動へと引き継がれた。CDSでは、一般の人びとがコンピューターを用いて映像ストーリーを創りだすためのワークショップが開発されたほか、そのワークショップに参加した参加者が、自分の領域で、また世界各地でデジタル・ストーリーテリングの実践を展開していくというワークショップの転換的普及モデル(土屋, 2013)によって世界に広まっていくことになる。CDSは、アチュリーの死後、教育的内容から社会的展開へと舵を切り、

その様式を確立していく。その過程では、写真に声をつけた作品を制作することで社会的弱者の社会参加を促す「フォトボイス¹²」プロジェクトや、1970年代のアパラチアにおけるメディア教育とコミュニティ・メディアのコンセプト、オーディオのストーリーテリングを手がけるオーラル・ヒストリーのプロジェクトである「Story Corps¹³」、人前でストーリーテリングを行う「The Moth¹⁴」（米国）などと互いに影響を受けあいながら確立されてきたという（Lambert, 2013: 46-49）。実際、これらのプロジェクト群は、またそこから多様なストーリーテリングの実践を生み出しており、人びとのストーリーテリングを促す活動は、デジタル・ストーリーテリング以外にも、指数関数的に広がっていると見ることもできる。

CDSは、2005年の段階で40カ国以上5000以上のストーリー制作に寄与しており(Kidd, 2005: 106)、2012年の段階では1000以上の団体や組織と連携して、延べ15000人にノウハウを伝授したという（Lambert, 2013）。その対象や活動は、市民運動や種々のエンパワメントから企業内研修などにまで及んでいる。



図7. CDSのウェブサイト

<http://storycenter.org/> (2013.10.7 アクセス)

2-1. カリフォルニア・モデルの特徴1 ワークショップの導入

CDSを起源とするデジタル・ストーリーテリングの活動は、単なる映像制作のレクチャーではなく、「ワークショップ」という様式で実施されている点が重要な意味を持つ。

ワークショップとは、「創る」という参加者の能動的な経験から学習を生起させる活動である（山内・森・安斎, 2013: 5-7）。教育工学の山内祐平らの整理によれば、こうした学びの系譜は、大まかに、1) クルト・レヴィンのトレーニンググループと呼ばれる人間関係に関するトレーニング技法や、実験研究と社会実践とを統合する方法論であるアクション・リサーチ、2) 学習主体の認識が環境との相互作用によって成長していくことや、主体の経験の中で能動的に知識を構

成することなどを明らかにしたジャン・ピアジェの発達心理学、そして3) ジョン・デューイによる民主主義社会を支える対話的教育といった理念や、能動的行為から学習が始まるという考え方へと系譜を溯ることができる(山内・森・安斎,2013:7-9)。いずれにおいても、フレイレが「預金型教育」と呼んだ、一方的な知識の伝授や覚え込みとは異なる教育のありようが模索されており、こうした視座は、ワークショップという形式で行われる多くの実践に共有された視座だといえよう。

CDSが示しだす6つの価値(次ページ参照)においても、その活動は単なる映像教室ではなく、参加者たちが物語を創り出す制作活動としてデザインされており、そこでは、通常の映像制作を教える際に重視されるテクノロジーやスキルの習得という要素が後景化している。それよりも個人が「ストーリーテリング」によって自らを表現すること、他者の話を聴くことなど、現実社会における参加者の相互行為に焦点が当てられており、従来型教育で見落とされがちであった「聴くこと」「創造」「物語の共有」といった要素が重視されている。とりわけ、世界のとらえ方が多様であることや、他者の語りを聴くためには、理論や事例を一方的的に教授され、それを覚え込むことでは完結しない。教育学者の苅宿俊文らが述べるように、自明と信じてやまない日常生活における多様なことからの「まなびほぐし」(苅宿・佐伯・高木, 2012a,2012b,2012c)を起こすためには、文化的なワークショップ・プログラムとそれを遂行するファシリテーターが必要とされる¹⁵。

ファシリテーターという存在は、ワークショップを支える重要な人材である。ファシリテーターとは参加者に対して事例を紹介したり、アドバイスをしたり、選択肢を提示したり、手助けをしたり、会話が弾むように問いかけたりする役割で、たとえばマス・メディアのディレクターのようにストーリーを一方的に説明したり、編集を強制したりする権力を持つわけではなく、また一般的な教員のような一方的な教授法とも異なる。かわりに、一般の人々が議論し、表現する際に、その意図や真意が伝わりやすいように調整し、参加者たちがポジティブに活動に参加できるようにいざなうのがファシリテーターの役割である。こうしたポジションは、その場で起きていることを生かしながら即興的に学習に生かしていくことを要求するデューイの教師論や、学習者同士の創造的コラボレーションを支援するソーヤーの教師論の影響を生かしたものだといえる(山内・森・安斎, 2013:117-118)。

CDSでは、後述するように、コミュニティ・アーティストを中心にファシリテーターを依頼、あるいは養成して、ここで経験を積んだファシリテーターたちが、全米各地でワークショップを行っている。

CDS のワークショップで重視される6つの価値

<http://www.storycenter.org/mission-vision/>

1. 誰もが語るべき物語をたくさん有しているはずである

人びとは自らの経験をつまらない、ありふれたものと認識しがちで、それらを語ろうとはしない。しかし、そのヴィヴィッドで複雑な物語をともに見聞きすることはとても重要なことである。

2. 聴くことは難しい

多くの人は聴くということに慣れておらず、ぼんやりと聞き流してしまったり、集中しすぎて疲れてしまったりする。しかし、セラピストやソーシャルワーカーといった、聴くことを生業とする感情労働についている人でなくとも、誰でも深く耳を傾けることができる。話にじっくり耳を傾けてあげることで、語り手もより自分の気持ちについて考えることができるようになる。

3. 世界の捉え方は人それぞれである

ということは、人が物語を伝えるためにとる様式もアプローチも人それぞれだということになる。すばらしい物語を作るための公式も処方箋もない。あるのは、物語を作り上げるための地図を提示すること、可能性を照らし出すこと、そしてフレームワークを提示することだけである。

4. 創造することは人間にとって大事な行為である

人は、誕生と同時に音楽を作り、描き、踊り、物語を語る。しかし、大人になるにつれ、人びとはそうしたアートが、プロフェッショナルな人びとによるものだけであることを内面化してしまい、創造的な取り組みに参加しなくなってしまう。アートを媒介にした自己表現は、個人的、かつ共同体的な変容を促す可能性を持つ。

5. テクノロジーは創造性を発揮するために強力なツールとなる

多くの人がこれまでテクノロジーに触れる機会を与えられてこなかったにもかかわらず、テクノロジーに関して自分の無知を気にしている。しかし、テクノロジーそのものがよいよい世界をつくるのではない。なぜ、どのようにテクノロジーが使われることが肝要であるのかを思慮深く、参加的に考えてゆく必要がある。

6. 物語の共有はよりよい変革を生み出す可能性を持つ

個人的な物語 (Personal stories) は見た人を感動させたり、その経験を振りかえらせたり、その行為を修正したり、誰かに共感したり、不公平について声を上げさせたり、政治や市民性に目覚めさせたりする。オンラインであっても、ソーシャルメディアであっても、ローカルなコミュニティであっても、あるいは組織や政策のレベルにおいても、物語を共有することは、何か本質的な変化を引き起こす力になりうる。

2-1-1. ワークショップの概要

それでは CDS のワークショップはどのようなものなのだろうか。ウェブサイトと Lambert (2010, 2013) を中心に概観してみたい。現在、CDS のワークショップは、初心者向け、ファシリテーター向けなどさまざまなバージョンがあるが、基本的には8人から15人のグループで行われ、そこに数人のファシリテーターが付き添って、3—5分のストーリーを各自が制作する。基本的には物語案の発表 (ストーリー・サークル)、原稿の執筆、ソフトウェア指導(映像制作指導)、そして試写というプロセスで行われる¹⁶。2010年にヒアリングを兼ねてロスアンゼルスで行われた関連ワークショップの現地調査を行った際には、ワークショップの参加者は9名、このときはほぼすべてが母乳育児のNPOのメンバーであり、ファシリテーターはラシード・アリ1名だった。

(1) ストーリー・サークル

制作ワークショップのなかでも、とりわけ各地のデジタル・ストーリーテリングに大きな影響を与えたのが「ストーリー・サークル」と呼ばれる導入部分である。明示されていないが、ストーリー・サークルとは、CDS が位置するカリフォルニアの伝統を引き継いだ方法と思われる¹⁷。カリフォルニアの先住民族の集まりでは、輪になって座る「車座」が多用される。というのも、輪というかたちは、上下を気にせずに、参加者同士がフラットな形態で互いの顔を見て話をしたり聞いたりすることを可能にするためである。そして時にはざっくばらんなゲームや会話で打ち解けあったあと、参加者たちはデジタル・ストーリー案を持ち寄って語りあう。そしてその物語に対して質問したり、感想を述べたり、新たな視点やアイデアをつけ加えたりして物語を研ぎすましていく。CDS を初め、デジタル・ストーリーテリングのワークショップ冒頭部分ではほとんどがこの「ストーリー・サークル」を行うが、物語映像を制作する前にこうした場を持つことで、他の参加者が聞き手としてそこに存在していることを自覚させ、とりあえず彼らに対して語るということが自覚される契機となる。また、ストーリー・サークルは、参加者が語り手となり、聞き手ともなる空間であり、他者の意見や質問を聞き、それに答えるという相互の関わりの中からは物語を洗練させてゆく空間となる。つまり、ストーリー・サークルにおける他者との関わりによって、個人の物語は他者にとってもわかりやすく魅力的な物語となっていくのである。ちなみにここでの改善は、従来型の教師-生徒図式によってもたらされたものではなく、これまで「受け手」とされてきた一般の人びとが、自分たちで主導権を握りつつ物語を作り上げていくというプロセスによってもたらされている。

ストーリー・サークルによって物語の大枠ができると、参加者は次にコンピューターに向かって、個人でナレーション原稿を書き始める。

(2) 映像制作

ファシリテーターが原稿をチェックすると、映像制作に進む。パソコンを使ったことのない参加者はファシリテーターの指導を受けながら、映像編集ソフト¹⁸を使って、写真や短い動画をきれいに修正し、並べ、フェードやディゾルブといったシンプルなトランジションを加えて制作する。この部分は、基本的にファシリテーターの講義形式であり、参加者はその指示に従って映像編集を行う。物語の説得力を高めるために、BGM を入れることもある。映像制作やパソコンの操作に慣れた参加者はより高度なテクニックを用いて自分たちで制作を進める。その後、ナレーションや効果音を録音し、簡単なBGMをつけるなど最終的な編集を加える。一般的に、デジタル編集は、それぞれが個別に作業を進めていくことが多い。

(3) 上映会

制作活動の最後には、ともに物語を視聴し、語り合う「プレビュー」、すなわち作品の上映会が設定されている。つまり、物語をストーリー・サークルとともに生み出し、でき上がった物語を共に視聴する空間が設定されることで、ワークショップででき上がる物語は、「私の物語」であると同時に「私たちの物語」となってゆく。

2-1-2. デジタル・ストーリーテリングにおけるワークショップの多義性

さて、このように様式化されたデジタル・ストーリーテリングのワークショップは、映像制作の方法を学ぶという意義だけでなく、それ以外に、自己をめぐるストーリーテリングでもあり、参加者に多様な意義をもたらさう。日本で初めてワークショップについて整理、紹介をした中野民夫は、ワークショップの目的をワークショップが何らかの成果を参加者の内面にもたらそうとするのか、それとも何らかの表現や創造といった成果物をもたらすことを目的にしているのかを問う軸と、そうした成果が個人にもたらされるのか、それとも社会に対してもたらされるのかを問う軸で4つの次元に整理しているが(図8)、CDSをはじめとするデジタル・ストーリーテリングのワークショップは、デジタル・ストーリーの制作を媒介に、自己や社会に対して多様な目的を持ちうる。このマトリックスを用いてデジタル・ストーリーテリングのワークショップを位置づけてみると、これら4つの目的すべてに関係しながら展開されていることがわかる。デジタル・ストーリーテリングの実践において、自分の経験や想いを物語化し、映像作品として構成し、自らの多様な経験のうちからいくらかを選び取り、物語として作り上げることはまさに「個人の内面を表現する」ことにほかならない(I)。さらに、でき上がったデジタル・ストーリーを互いに鑑賞するプレビューでは、他者が描き出した新たな世界を対面的に共有できるよう企図されている。つまりこうした活動から背景を同じとしない他者の物語を見聞きすることから、自らが属する社会とは異なる社会のありようや知識を学び(III)、また物語として何かを世の中に訴えたり、それを見た側が時に社会を変革していったりする一歩になる可能性もある(II)。一方で、自らの経験や想いを表現することが個人の内面を深めたり、心を癒したりことにもつながる可能



図8. ワークショップの分類 (中野,2000:18 より転載)

性もある(IV)。つまり、デジタル・ストーリーテリングのワークショップは、自己の省察と社会変革という逆のベクトルを持つ行為が、ともに引き起こされる可能性を有している。

実際、CDSのワークショップは、その後、ベイエリアの多様な市民運動やアーティスティックな領域に導入され、そこから多様な実践、そして世界へと広がっており、これまでの提携先や資金提供者などは、300以上に上り、大学から企業まで、また領域もありとあらゆるところへと広がっている¹⁹。主な活動領域としては、医療福祉分野、社会正義、歴史文化、教育、環境、市民参加という6つの分野が挙げられているが、ウェブ上での展開を辿ったマクウィリアムによれば、教育のなかで使われている割合が最も高いようだ(McWilliam, 2009)。

2-2. カリフォルニア・モデルの特徴 2 当事者の視座の重視と自己表現の深化

さて、CDSにおけるデジタル・ストーリーテリングは、アチュリーが個人の物語や表現を重視するアーティストであったことに加え、ランバートがかつて政治アクティビズムに関わり、そののちにアートの世界に希望を託したことなどから、「個人」を重視し、かつその主観や視点の独自性を重視している点が特徴的である。実際、CDSをめぐる広報書類には、個人の視点を重視することが必ず記載されている。以下のランバートの記述は、その典型といえるだろう。

私たちの活動では、もとよりストーリーが「中立」かどうかは重要でなく、ワークショップで例として紹介するストーリーも「バランスがとれている」必要はないと考えている。私たちはまず「視点」から入る。なぜなら、すべての人が独自の視点を持っているということを知る必要がある。(中略) そのことは小さなことのように見えるが、実は小さいことではなく、私たちを取り囲む支配的な文化と対峙してゆくうえで、関係があることだ。私たちは、視点のなさをぼんやり許容しているわけにはいかない(Lambert, 2009:82)。

誰もがその生や社会的背景に応じた立ち位置や視点を有している。しかし、普段私たちが見るテレビは、中立、客観といった「バランス」を重視して放送され(ることになっ)ていて、視聴者は多くの場合その視点を意識することなく視聴しており、同時に自分の視点についても意識的ではない。ここでランバートが主張しているのは、中立、客観として描かれる出来事を見無批判に視聴することが世の中のあたりまえや権威を正当化することにつながりかねないという危機感だ。客観性という名の下で正当化される「視点」に対してあまりに人びとは無関心であり、自分の視点についても自覚的でないからこそ数多くの問題が引き起こされているのだと彼は主張する(Lambert, 2009: 82)。

個人の視点、日本流に言えば「当事者の視点」を重視することは、個人のルーツや立ち位置の探索にもつながる。移民国家アメリカで、CDSで制作される作品には、自らのルーツを再発見したものも少なくない²⁰。特に、移民や商売の変遷など、家族の歴史に対する関心を改めて喚起し、そのアイデンティティを再発見する作品も多い。カリフォルニアのワークショップに参加した土

屋祐子は、ここでのワークショップが自己表現の深化を目的にしていると述べている（土屋，2013）。

他にも、主観の重視、当事者的視座の追求は、団体の広報活動²¹にデジタル・ストーリーテリングを用いようとする際にも強調される。わたしが2010年3月にロスアンゼルス近郊で開かれたCDS主催のワークショップを訪れた際も、ファシリテーターのアリは、自分の経験をもとに表現することを強調していた。そのときは、母乳育児を推進するNPOの関係者がウェブ上で自分たちの活動を紹介するデジタル・ストーリーを作るためにワークショップに参加していたのだが、そこでファシリテーターのアリが強く指導していたのは、単に会の理念を抽象的に述べるのではなく、母乳育児の利点を自分の経験や思いをもとに主観的に語ることだった。彼によれば、活動をめぐる広報にデジタル・ストーリーテリングを用いようとする場合、どうしても会の一般的な理念や目標、たとえば母乳の栄養素や心理学教育学的な効用などを客観的・説明的に語ろうとする傾向がある。その際、ファシリテーターがしなければならないことは、参加者自身が気づいていない

自らの視点から語るように促すことである。なぜ自分がその活動に関わっているのか、その活動の何が良いのかを徹底的に聞き出すことによって、自分自身の経験や思いから主観的に語るよう働きかける。アリによれば、視聴者は、抽象的、科学的にその効果を述べられてもすぐ忘れてしまうので、母乳育児による経験談を、一人称で、唯一の物語として具体的なエピソードから語り、その人から見て間違いのない「物語」として語ったほうが、見た人びとにも関心を持ってもらえるはずだというのだ。実際、インタビューにおいて、ある参加者は、当初は会の紹介ビデオのようなものをイメージしていたが、ファシリテーターに問いかけられているうちに、どうやら思っていたのとは違うタイプの映像を作ることが求められていると気づき始めたという。なぜ母乳育児がいいのかを徹底してアリに問いただされ、それに答えるうちに、ようやく求められているスタイルの映像がどのようなものかがわかり、自分の経験を語った方がいいのだと気づいた、と語っていた²²。

このように、消費文化に左右されない「自分たちの」文化や表象を見直し、自ら創造するというランバートの主張に沿うことは、自分たちだけでは困難なことである。わたしたちは客観性を装ったテレビの視点や映像文法に慣れすぎており、「自分の視点」を重視して作品を作ること自体、想像すらつかないのが現状ではないか。逆に言えば、その視点の違いを、問いかけによって参加者に確認させることがファシリテーターの役割だといえる。



図9. CDS 主催ワークショップ会場（ロスアンゼルス）。写真はファシリテーターのアリ。映像編集ワークショップは各自がパソコンに向かって個人的に行う（2010.3.27）。（撮影 小川明子）

2-3. カリフォルニア・モデルの特徴 3 コミュニティ・アート実践との接続

CDS のもう一点の特徴は、カリフォルニアでの実践が、アートの要素を有した文化的実践として展開されている点である。そしてその中心に居るのが、元劇場の支配人であったランバートと、コミュニティ・アーティストを中心としたセミ・プロフェッショナルなファシリテーターたちである。このモデルをハートレーは、文化施設を中心としたカリフォルニア出自のアート型モデルとして提示する (Hartley, 2009b:127)。ハートレーは、CDS のワークショップのモデルを、インディペンデント・フィルムなどの流れを汲むオルタナティブな表現の系譜に位置づけ、CDS におけるワークショップ実践者の多くが、「アーティスト」としての性向を持っており、文化運動の流れを受け継いだモデルになっていると分析している。つまり、後述する英国ウェールズとは異なり、作品を一般の人びと向けに公開したり共有したり放送したりすることよりも、インディーズ映画のように、アーティストらしいラディカルさやユニークネス、そして自由で個人の特長を打ち出した作品が称揚されている。したがって、自らを自省しつつもアイデンティティをかけて主観的に表現する作品を作り上げることが重視される傾向が強い。ハートレーは、CDS のワークショップで、結果としてファシリテーターの強力な介入によってストーリーが作られることに対して、アートの専門家と一般の人びととの視点が混じりあうときに新たな物語が生まれる面白さを評価している (Hartley, 2009b:131-132)。

アートといっても、高級文化としてのアートではない。ランバートはこの活動を「コミュニティ・アート」として提示している (Lambert, 2013)。日本ではあまり馴染みのないことばであるうえに、地域や国、実践者などによって異なる概念であるため一概に定義しにくいのだが、コミュニティ・アートとは、芸術品の「かたち」に焦点を当てて作品を評価することに意義を見出だすフォルマリズムに対抗し、日常生活の中で行われる芸術的「営み」を再評価しようとする運動 (Congdon, 2004) といえる²³。芸術はことばや音だけでは意味を共有することができない深層を創造し、伝達しようとするが、コミュニティ・アートのルーツには、表現することによってコミュニケーションするのだというジョン・デューイの『経験としての芸術 (1934)』がある²⁴。デューイによれば、芸術とは、人間を分割する障壁、日常の交際においては乗り越えられない障壁を打破するものであり、コミュニケーションと深く関わるものである。しかし、かつて宗教儀式や祭礼、あるいは家庭生活のなかで人びとの経験とともにあったこうした芸術は、近代化によって本来的な儀式や祭典、そして人びとの経験やコミュニティや風土から乖離し、分離して、制度化していった。資本主義の発展が、その繁栄と文化的地位を証明しようと美術館や画廊、劇場を生み出す一方、芸術は人びとの土着的、伝統的な文化や生活から引き離され、特別な才能をもった専門家としての芸術家に担われるようになった。そして芸術家たちが孤立した個人主義的自己表現を強いられる一方で普通の人びとは芸術的な表現、創造行為から切り離されていった。デューイ

は、こうして孤立した芸術のほうを、むしろ特殊な芸術とみなし、芸術を制度化された閉鎖的な活動から、ふたたび一般の人びとの日常的なコミュニケーションや活動へとひらき、そのなかから芸術を創出するための方途を模索しようとした（デューイ,1934=2008：9-19）。

こうしたデューイの思想を引き継ぎつつ、ファイン・アート、高級芸術とは異なるアートを、アメリカから生み出そうとして実践されたのがコミュニティ・アートである²⁵（上野正道, 2012：213）。具体的には伝統的、民族的な習慣や儀式、家庭内での生活や経験を振りかえるなかから、人びとの営みと芸術の関係を再検討しつつ、人びとが自ら表現することでメンバーの絆を強めていこうとする運動として実践される。ひいては、コミュニティをめぐるなされた表現から問題点を見つけ出し、コミュニティの今後を考察してゆくためのツールとしてプラグマティックに活用されることもある。

CDS のランバートは、デジタル・ストーリーテリングもこうしたコミュニティ・アートと目的を共有すると述べている。デジタル・ストーリーテリングとは、単にテレビの真似をして映像を作ってみるだけの「浅はかな」メディア教育とは異なり、もっと深い部分で自己やルーツを発見したり、メディア表象を自分たちの手に取り戻したりすることを目的とした運動だというのが（Lambert, 2009:82）²⁶。CDS で徐々に形づくられてきたデジタル・ストーリーテリングというワークショップの様式は、日常生活でのコミュニティや家庭、仕事上の経験や、自分や家族のルーツに焦点を当て、それらを短い映像として表現する活動であり、人びとの日常やコミュニティに目を向けるコミュニティ・アートの思想を共有しているといえる。「コミュニティ・アート」という概念は、それまでプロフェッショナルが独占的に表現してきた映像をデジタル・ストーリーテリングにおいて一般の人びとがわざわざ制作する意義を支える説明枠組になったことだろう。

さらにCDSがファシリテーターを介した「ワークショップ」という活動モデルを引き継いだことで、アーティストが自分個人の作品を作るのではなく、一般の人々が作品を制作するのを手伝うことで表現するというスタンスを得た。それは、プロフェッショナルとアマチュアという二分法を再考するコミュニティ・アートの理想を、まさしく結果的に共有した活動となっている。

2-4. カリフォルニア・モデルの貢献

CDSにおけるワークショップ・モデルの確立は、デジタル・ストーリーテリングの実践に3つの新たな視座をもたらしたといえる（図10）。

一点目に、当事者的視座から語るというスタンスの徹底である。アチュリーの「個人の物語」に対する関心は、ランバートの社会運動経験を経て、「当事者の視点」を重視した方針に集約されていった。そのスタンスは一方で、テレビが装う客観的、中立という概念を疑うことも意味している。

二点目に、「ワークショップ」という手法の洗練である。「当事者としての視点」を有した人びとがストーリー・サークルに集まり、それぞれの物語を語るという空間や、みんなとともに視聴する上映会という空間がワークショップのプロセスとして設定されることによって、それは単なる個人の物語映像制作という意味を超えて、それぞれの経験や想いを共有する「パブリック圏」を生み出す場となったのだといえる。

三点目に、コミュニティ・アートという系譜に位置づけられることによって、プロフェッショナルではなくても、一般の人びとが自らの物語を映像として語ることが意味付けられたといえる。

ちなみにそこでは、コミュニティ・アーティストたちが、人びとが表現するのを手助けするファシリテーターとして活躍している。ハートレーは、デジタル・ストーリーテリングについて述べた文章の中で、いわゆる「参加型メディア」「個人の物語」「主観の重視」と言いつつもセミプロが加わり、彼らが強い影響力を持っていることに疑問を呈している。しかし自らも原発問題などでワークショップを実施してきた社会学者の宮台真司は、ワークショップにおいて、何らかを「まなびほぐ」すためには、自発性を超える内発性が生まれる必要があり、それには集合的沸騰や、通常ありそうもない「変性意識」が感情的境界線のシフトをもたらす必要があると述べて、そのとき、時にファシリテーターは「導師」とでもいえる力を発揮する必要があると、危険性を踏まえた上でその役割について論じている（宮台,2012:163-196）。

CDSにおけるデジタル・ストーリーテリングのモデルは、アチュリーのアイディアに加え、他者とじかに出会い、話を聞くストーリー・サークルと、作品をともに視聴する上映会というワークショップのパブリック圏を新たに設定し、さらに、当事者の視点で表現されたデジタル・ストーリー群を「コミュニティ・アート」と捉えることで、アマチュアの表現活動の持つ意義が提示されることになった。

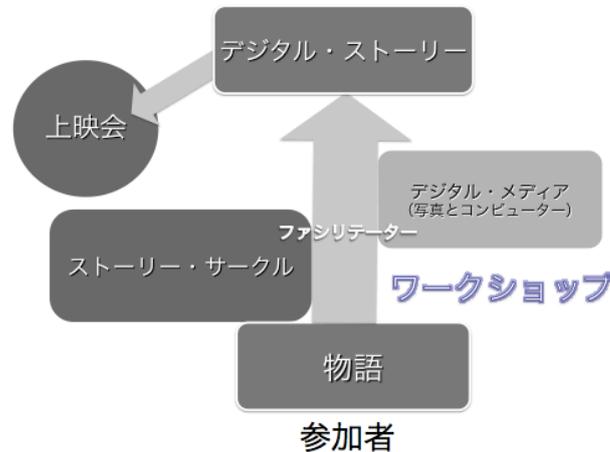


図 10. CDS のワークショップモデル
(作成 小川明子)

現在では、本拠地カリフォルニア・バークレー以外に、コロラド州デンバーとワシントンDC、シカゴなどにも拠点があり、その他の地にも認定のファシリテーターがいてワークショップを行っている²⁷。こののち述べていくように、その活動は国を超え、領域を超えて広がっている。また、CDSでは、2010年代に入り、アメリカ国内、あるいは世界のなかの異なるコミュニティをつなぎ、個々の問題を解決するために特化したワークショップを世界中のパートナーたちと行いながら、その手法等を検討してゆく『Story Lab』²⁸プロジェクトを展開し始めたほか、ジェネレーション・ギャップ、ドメスティック・バイオレンスや個別社会運動などに対するプロジェクトが次々と立ち上がっている。また数年に一度、世界デジタル・ストーリーテリング会議を主催するなど、CDSは現在も世界各地のデジタル・ストーリーテリングのプロジェクトにプロトタイプを供給し、その情報ネットワークのハブとして機能し続けている。

3. 英国BBCと『キャプチャー・ウェールズ』プロジェクト

「センター・フォー・デジタル・ストーリーテリング」という小さな組織が行っていた実践を世界的に有名にしたのは、BBC ウェールズを舞台とした「キャプチャー・ウェールズ・プロジェクト（2001-2008）」だといえる。BBCが携わることで、国内外にお墨付きが得られ、一気にさまざまな活動へと伝播した。専門家集団としてのジャーナリズムを追求し、対外的にも、客観性を標榜してきたBBCが、普通の住民の「個人的＝主観的」でフィクションさえ含むストーリーを、公共放送として公開しているという点はジャーナリズムやメディア研究に驚きをもって受け入れられた。

キャプチャー・ウェールズは2008年にBBCが手をひき、2009年以降はウェブサイトのみが保存され、ワークショップ等の制作活動は終了しているが、その後も、このプロジェクトから展開したデジタル・ストーリーテリングのプロジェクトが各地で継続されている。私は、都合3回のウェールズの調査でその展開と変容を調査してきたが、デジタル・ストーリーテリング普及の原動力として、キャプチャー・ウェールズが果たした役割は多大だと感じている。まずは、このプロジェクトの誕生と展開について概観しておこう。

第1章：デジタル・ストーリーテリングの誕生
—オルタナティブな映像表現の模索

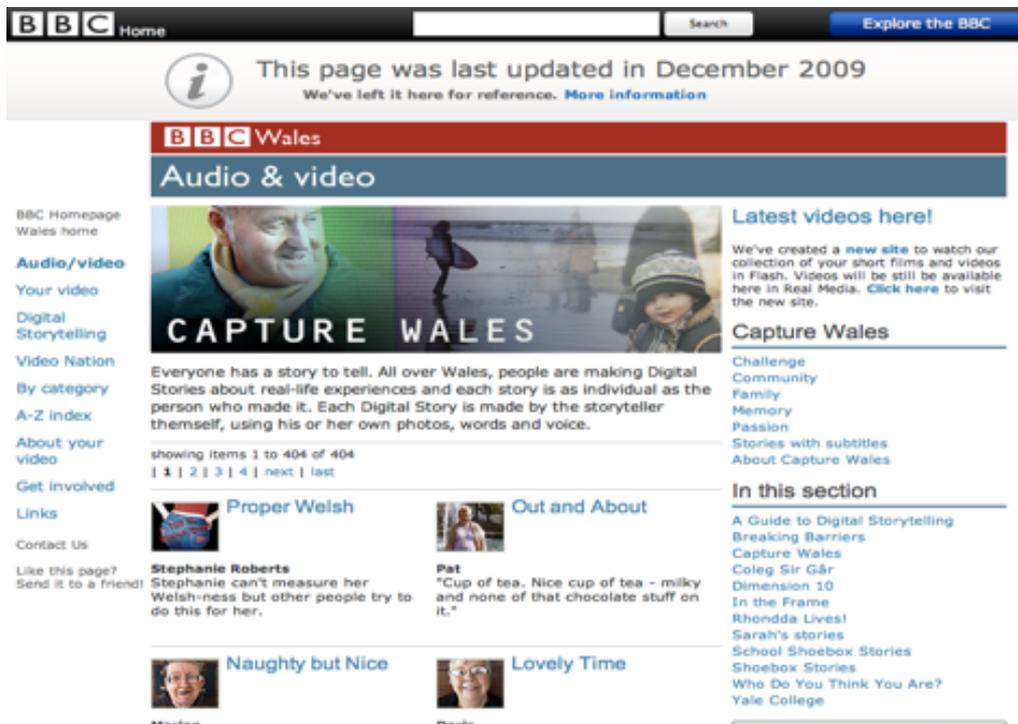


図 11. BBC Capture Wales のウェブサイト

<http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales>(2013.10.12 アクセス)

3-1. 背景 —新たな公共放送モデルを模索する BBC の取り組み

BBC が展開したプロジェクトといっても、キャプチャー・ウェールズの実質的なプロデューサーは、当時カーディフ大学教員であったダニエル・メドウズである²⁹。もとはフリーランスの写真家であり、中古のバスを買い、それに乗って旅に出て、町で出会った人びとを写真に撮り、また何十年かの中に同じ人を探して写真を撮り、そのストーリーとともに掲載するという活動「Photo bus」が彼の代表作である(図 12)。バスで旅をしながら写真を撮っていたメドウズは、普通の人びとの物語を集めるというコンセプトで、キャンピング・カーで各地を回っていたカリフォルニアのダイナ・アチュリーに似たものを感じ、年度末の研究予算を使ってカリフォルニアの CDS に視察に出かけた。そのとき彼はアチュリーと意気投合し、デジタル・ストーリーテリングの手法やコンセプト



図 12. Photobus のウェブサイト

<http://www.photobus.co.uk/>

2013.10.7 アクセス

に共感し、同様のプロジェクトをウェールズでも展開することを考え始めた。帰国後、「市民自らが物語を語る」というメドウズのデジタル・ストーリーテリングの企画は、カーディフ大学ジャーナリズム・メディア・文化研究学部のイアン・ハーグリーブス教授を経てBBC ウェールズに提案される。この企画は当時のBBC ウェールズ局長として、地元のコンテンツを欲していたメナ・リチャーズを「感激」させ、当時のBBC 会長、グレグ・ダイクにもきわめて好意的に受け入れられるなど、上層部の便宜がはかられて企画が通ったのだという³⁰。ウェールズ限定とはいえ、庶民が制作するデジタル・ストーリーをBBC で放送するという大胆な試みに、当時BBC の上層部が積極的であったのには主に3つの理由があったと考えられる。

一つ目に、BBC が今後、視聴者との関係をどのように構築するかが問われていた時期だったことが挙げられる。当時BBC は、2006年の特許状見直しにあたり、公共性、とりわけデジタル時代における市民／視聴者との関係に関して検証が重ねられており、2004年には、将来構想「公共的価値の構築(Bulding Public Value)」が提示された(BBC, 2004)。市民／視聴者との関わりの再検討について、BBC では、すでに90年前後から送り手と受け手の関係性を大胆に組み替える可能性を模索しており、住民と連携した制作番組として「オープンドア(1973-83)³¹」、「ビデオ・ダイアリーズ(1990-93)³²」、「ビデオ・ネーション(1993-2000)³³」などを編成してきた。これらの取り組みは、視聴者を受動的な存在として捉えるのではなく、人びとが公共放送で表現するという視聴者参加型の関係性を模索しつづけたものである(魚住, 2006)。前述の番組では、視聴者にカメラを貸し出して日々の生活を撮影してもらい、それをBBCスタッフが編集して放送するというスタイルを採用することで、プロに撮影しきれない日常かつ親密な映像表現が国内外で評判を呼び、「主流メディアにおいて視聴者参加を推し進める事例」として内外で一定の評価を得てきた(魚住, 2002, 2006、Carpentier, 2003.)。キャプチャー・ウェールズに至るこれらBBCの視聴者制作番組は、いずれもエリート大学の出身者たちで占められるBBCのスタッフが基準と考える社会のありようを視聴者に押しつけるのではなく、むしろテレビへの露出度が低いと感じている人たちに、積極的にテレビ番組の出演や番組制作をしてもらい、それによってテレビに現実社会を反映(魚住, 2006: 137)させていこうとするものだった。

しかし一方で、これらの番組は、どれだけ視聴者が撮影しつづけ、本人に伝えたい内容があっても、最終的にはプロのスタッフの視点によって「編集される」という限界を抱えていた。その点、キャプチャー・ウェールズは、スタッフの手を借りながらも、基本的には自らがものがたることを最優先に、より個人の声を重視した構成となっている。そのためBBC関係者も、「従来の視聴者と制作者の関係を非常に大きく変化させる(Richards, 2003)」として、視聴者が放送にアクセスできるしくみとして期待を寄せたのだった(Kidd, 2005: 165-168)³⁴。

二つ目の理由は、BBC ウェールズ、すなわち公共放送の地域貢献という目的である(Kidd,

2005：169）。

キャプチャー・ウェールズの開始当初は、英国全体でも人口の5分の1がインターネットに接触したことがない時代であり、ウェールズは、なかでもデジタル機器への接触率が低いというデータが示されていたほか、多チャンネルを可能とするデジタル放送のありようが模索されている時期でもあった。BBCはキャプチャー・ウェールズをウェールズ地方全体に展開してゆくことによって、人びとのデジタル機器への接触率を高め、デジタル化へといざなうことで社会貢献的役割を担おうとしたのだといえる。

2001年から2008年までの7年間に、BBCでは80前後のワークショップをウェールズ各地で開き、でき上がったデジタル・ストーリーは800近くに上る。ちなみにワークショップの拠点となったのは、ウェールズ内5カ所のBBCのスタジオと、BBCバスである。BBCバスとは、当時、英国で進められていたデジタル・デバインド解消のための政策と連動するかたちで設置されていたバスで、ブロードバンド環境のない僻地でも市民がさまざまな活動ができるようにコンピューターやスキャナーなど、一連の装備を積み込んだバスである。自分の物語を語る、あるいは自分が映像に出演するといった楽しみを伴ったワークショップにおいて、こうした最新型の機材に触れることで、心理的なデジタル・デバインドを解消するという企図もあったのだった。

三つ目の理由は、ウェールズの言語文化的事情である。

ウェールズには、ケルト系言語であるウェールズ語を母語として話す人びとが70万人近くおり、デジタル・ストーリーテリングでウェールズ語の作品を作ることも奨励された。さらにデジタル・ストーリーテリングについてウェールズの人びとや局の理解を得ていく上で、ウェールズがケルトの神話物語を有する物語の都としての歴史を持ち、その伝承者としての吟遊詩人を抱えていることなど、ウェールズ文化の振興という目的もあるように感じられる。

BBCウェールズという局は、1923年にラジオ局として開局し、その後もウェールズ語の番組や専門チャンネルを手がけており、地域貢献やアイデンティティの形成に対する役割意識が強い（BBC Wales, 2003, Kidd, 2005:142-146）。ちなみにウェールズでは、産業革命以前にはケルト語の流れを汲むウェールズ語が日常的に話されていたが、炭坑等の開発によってイギリスの他地域から人口が流入することによって英語話者の数が優位になっていった経緯を持つ。現在でも北西部はウェールズ語を母語とする住民が多く暮らしており、2000年前後でウェールズ語を話せる



図13. BBCバス @BBC ウェールズ 2007.3.15) (撮影 小川明子)



図14. BBCバスの内部 (@BBC ウェールズ 2007.3.15) (撮影 小川明子)

住民は言語政策もあって20%に上る³⁵。2001年のデジタル化では、文化の多様性を確保する意味でウェールズ・チャンネル(BBC2W)が新規に設けられ、ウェールズ語の専門チャンネルやウェールズに特化したニュースなどを制作してきた。こうした経緯からも見てとれるように、BBC ウェールズはそれまできわめてロンドン中央集権的であったBBCのありようを変えていく地域放送局のありようを模索しつつあった局でもある。BBC ウェールズにとって、全世界的に展開しつつあったデジタル・ストーリーテリングをいち早く取り入れることは、BBC ウェールズを、そしてカーディフをデジタルな物語の都にしていくことであると当時の上層部は戦略的に考えたのだといえる。結果的にこのプロジェクトに対する関心は世界的に見ても高く、各地からの視察も多く、また年に一度は、デジタル・ストーリーテリングの大会も開かれている。さらに、2章で後述するようにミュージアムの設立などにもつながっているほか、さまざまなプロジェクトがデジタル・ストーリーテリングを取り入れ、コミュニティの歴史や現状の発信力にも寄与している³⁶。

3-2. 『キャプチャー・ウェールズ』ワークショップ・プログラムの概要

さて、このような経緯を経て、2001年から08年まで、作品制作指導にあたるワークショップ・チームがメドウズのもとで組織された。彼は大学での仕事とは別に、この企画のプロデューサーに任命され、手渡された「制作費のような」資金を用いて、ウェールズ各地で毎月ワークショップを開き、一回に十本ほどの作品を制作した。

BBC ウェールズ側はニューメディア局のカレン・ルイスとギャレス・モーライズが担当となり、BBC 本体とワークショップ・チームの橋渡しを行ったが、基本的にはメドウズが組織したワークショップ・チームが指導に当たった。メンバーとしては、各方面からファシリテーターとして圧倒的な信頼を寄せられているコミュニティ・アーティストのジリー・アダムズ、フリーランスのミュージシャンで効果音を自在に創り出すサイモン・ターナーなどが活躍した。またコンピューターに触ったことがない高齢者も少なくなかったので、カーディフ大学でメドウズからデジタル・ストーリーテリングを学んで興味を持った、リサ・ジョーンズをはじめとする若手スタッフがサポートにあたった。メドウズは、放送に載せることを勘案しつつ、デジタル・ストーリーのフォーマットを以下のように確立して、制作を指導した³⁷。



図15. メドウズによる編集レクチャーの様子 (@カーディフ, オールド・ライブラリー 2005.4.29) (撮影 小川明子)

- ① 原稿 250 単語前後。
- ② 時間 2 分。テーマをひとつに絞る。
- ③ 映像 アルバムにある写真を中心につないでゆくが、写真が見つからないものに関しては、そのイメージを静物や建物の写真などで代用し、編集する。
- ④ ストーリーの内容 個人的な内容であることが重要。たとえば普段からひっかかっていること、大好きな人、嫌いな場所、今夢中なことなど。強く物語りたいことであれば、事実でもフィクションでも構わない。そもそも事実とフィクションは、厳密に区別しがたいものである。
- ⑤ 語り BBC のナレーションとは異なる自らの「普段の語り」を生かす。
- ⑥ 音楽・効果音 多用せず、ポイントとして効果的に用いる。
- ⑦ その他 著作権、肖像権など権利処理に留意し、最終的には自己責任で行う。

キャプチャー・ウェールズのワークショップも、ほぼ CDS と同じ要領で、5 日間のワークショップが標準とされている。

(1) ストーリー・サークル

ウェールズでは、ゲーム感覚の自己紹介³⁸を行ないながら、ストーリーの流れを考え、発表する。キャプチャー・ウェールズの参加者調査を行ったジェニー・キッド (2005) によれば、なんらかのかたちで『語るべき物語』をあらかじめ準備してきた参加者は 7 割にのぼり、そのうちさらに 7 割の参加者がストーリー・サークルでの対話から物語の内容に変化がもたらされたと述べている (Kidd, 2005: 231-232)。米国の実践者と同様、「キャプチャー・ウェールズ」の関係者も、ワークショップを重視しているが、ここでは BBC が公共放送であり、その新たなかたちを模索したプロジェクトであることから、参加者は民族、性別、年齢、職業の多様性を織り込んで選ばれることになっている。コミュニティ・センター、学校、放送などで募集し、応募された中から 10 名前後が選ばれるが、10 名を集めるのは決して簡単でなく、時には関係者に頼んで参加者を集めてもらうこともあったと参加者選考を担当していたリサ・ジョーンズは述べている³⁹。キッドによる調査によれば、その努力の甲斐があつてか、参加者のジェンダー、出身地、年齢などの人口構成比は、ウェールズ全体の構成比とほぼ同じであったという (Kidd, 2005: 300)。ワークショップは各地の学校、コミュニティ・センターなどで、主に 5 日間にわたって行われるため、必然的に、主婦、求職中の若者、高齢者が多くなるが、仕事を休んで参加する人も少なくない。こうして集まった人びとは、メドウズの言葉を借りれば、「working wounded(傷ついた労働者たち)」が少なくなかったという⁴⁰。

参加者たちは「ストーリー・サークル」で、まず自分が語りたい内容について話すわけだが、背景が異なる 10 名がそれぞれの「物語」に耳を澄まし、討論しながらお互いの物語作りに関わってゆく。ここで行われていることは、自分の言いたいことが、異なる境遇の人々にどう理解され、どういう印象を引き出すのかを実感し、異なる文化的背景を持つ人々に、その主張や想いをどのようなことばや映像で伝えたら効果的かを討議するプロセスだ。つまり、コミュニティを仮想的に作り上げた英国の「ストーリー・サークル」では、話者の「思

い込み」や強い個別性を有したナラティブが、他者にとっても共有可能なメッセージへと変化してゆくことが企図されている。巧みなファシリテーションがあるものの、放送制作者がそのストーリーの編集を強制したりしてしまうのではなく、あくまでも個人が、参加者同士のコミュニケーションを経て、放送可能なメッセージを発することができるようになるしくみが準備されている。メドウズによれば、参加者の多くは、コンピューターに関心がない⁴¹が、物語に関しては興味を持っている。作品制作を強制するのではなく、やる気を引き出すためには、これまでの作品を見せることと、ストーリー・サークルでの対話が最も重要だと彼は語る⁴²。

(2) 映像制作

その後、各自でナレーションのスク립トを考え、それに沿った写真やヴィジュアルが選ばれ、時には新たに写真も撮影される。その後、Adobe Photoshop や Final Cut Pro といった比較的難易度の高いソフトを用いて、参加者自らが映像化する。初心者やコンピューターに触れたことのない高齢者には若手スタッフが手厚くフォローし、またコンピューターに慣れた参加者は新たなソフトの使い方をこのワークショップの中で覚え、ソフトの機能を縦横に活用しながら、時間をかけて審美的に映像が整えていく。ストーリー・サークルを経ているので、他の参加者の進捗状況や手法を覗き込んで参考にしつつ、雑談を交えながらストーリーが編集されてゆく。互いにかかわり合いながら技術を教え合って習得してゆくという点で一方的な教授スタイルとは異なっており、また参加者たちも孤立せずに作業を終えることができる。ナレーション録音と、効果音や部分的に入れる BGM などは、専属のサウンド・プロデューサーが担当する。サウンド・プロデューサーは、小銭を出す音、アフリカっぽい BGM など、参加者がリクエストする音を指定された長さで創り出す役割もこなす。

(3) 上映会と作品の放映

そして最後には上映会が行われ、活動が締めくくられる。「プレビュー」には、制作者だけでなく、家族や友人も詰



図 16. 高齢の女性による編集作業とファシリテーター @カーディフ、
オールド・ライブラリー2005.4.29)
(撮影 小川明子)



図 17. サウンド・クリエイターの作業風景 (@カーディフ、オールド・ライ
ブラリー 2005.4.29)
(撮影 小川明子)



図 18. プレビューの様子
(@カーディフ、オールド・
ライブラリー,2005.4.30)
(撮影 小川明子)

めかけ、パーティ形式の会で一緒に視聴する。5日間かけて制作した作品がスクリーンに上映され、人々が発する反応—驚きや笑いなど—が生で感じられ、上映後のパーティでは率直な感想が直接制作者に寄せられる。ここで、参加者たちは、少なくとも他の参加者とその関係者合わせて数十名に、自分のメッセージが生で伝わった満足感を得る。

また、制作されたストーリーは、2006年から地上波BBC 2W(ローカル)で火曜日21:55-22:00に放送され、放送の前には、以下のようなナレーションが入れられた。

すべての人には語るべき物語があります。

ウェールズのいたるところで、BBCはワークショップを開き、人びとが実際の経験をもとにデジタル・ストーリーを作り続けています。

家族のアルバムから取り出した写真、お気に入りのものを写した写真、倉庫に眠っていた宝物を撮影した写真。これらを使って作られた物語は、作者と同じようにそれぞれが個性的です。さあ、物語を聴いてみましょう。

上映後には、制作を希望する視聴者に対して参加が呼びかけられ、連絡先が表示された(Kidd,2005:172)。制作された作品は、そのほとんどをBBCのウェブサイトでも閲覧できる⁴³ほか、デジタル放送のデータ放送コンテンツとしてもアーカイブされ、現在に至っている。

さて、キッドによれば、ワークショップに参加した他の参加者に対して否定的な感情を抱いた参加者は、191人中4人(Kidd,2005:242)であり、参加者たちはBBCが設定した一時的な出会いと創作の空間に満足だったようだ。ワークショップに参加していた子育て中の主婦は、「久しぶりに異なる世界にいるひとたちと話せたような気がする。同じ地域に住んでいる異分野の人たちと知り合いになるのが今回の一番の目的。そういう意味では、全く違う仕事をしている人のストーリーを聞き、話し合えたのが何より面白かった⁴⁴。」と語っていた。

3—3. ウェールズ・モデルの展開例 —コミュニティの境界を超える

こうした「他者との出会い」を、もう一歩突き詰めて追求しているのが、「ブレーキング・バリアーズ」である。ウェールズでは、BBCのキャプチャー・ウェールズに触発された人たちが、その後、それぞれのフィールドで多様な活動を展開しているが、その象徴的な実践のひとつとして高く評価されているのが、このプロジェクトであり、新たな公共性を模索したBBCのコンセプトをコミュニティのなかで色濃く引き継ぐ実践として期待されている。

「ブレーキング・バリアーズ」は、コミュニティ・アーティストとして文化行政に携わるケイ

ト・シュトゥルドヴィックが設立したプロジェクトで、その名のとおり、社会やコミュニティに存在する見えない境界を破っていこうとする試みである。彼女はBBCのワークショップに参加して、ワークショップという方法とデジタル・ストーリーの作品の力に感銘を受け、その後、当時勤めていた「ブラックウッド・コミュニティカレッジ⁴⁵」でデジタル・ストーリーテリングのワークショップを始めた。当初は、若者たちのクリエイティブ・ライティング教室の一環としてデジタル・ストーリーを制作していたが、そこで才能あふれる若者たちが写真や映像を用いて、次々と思いつかないような物語を作り上げていくのを見て、その可能性を再確認したという。その後彼女が企図したのが、同じ地域に暮らしていても、よく知らない人びと、すなわち異なるコミュニティに属する人びとが互いを理解するためのデジタル・ストーリーテリングのプロジェクト「ブレーキング・バリアーズ」であった。

移民を受け入れ、また貧富の差が大きい英国では、コミュニティのなかに多様な境界線が存在し、人びとが互いに思いや意見を交わす機会が多いとはいえ、そのことがコミュニティの不満を高めている。気楽で人びとと楽しい時間が過ごせる「第三の場所」(オルデンバーグ、1989=2013)が減少している英国でも、たとえば世代間の敵意と誤解が高まっている。時に、若者は、高齢者から何も知らないとか、常識はずれだとかいって軽蔑されたりする一方、事件を起こしかねない存在として恐怖の対象になったりもする。逆に若者は、高齢者の抱える問題や背景、事情を十分理解していない。そこでシュトゥルドヴィックは、若者が喜びそうな「ウェディングドレス」という共通テーマを準備し、同じテーマのもとで作品を制作することで、互いの時代や考え方の違いを確認し、理解することを試みたという。シュトゥルドヴィックは、表現を通して、自らのありようを提示することで互いが理解できるきっかけを得、同じコミュニティに生きる人びとの生に共感することが、コミュニティの安全を保障することにもつながっていくはずだと述べ、デジタル・ストーリーテリングをカフェリ郡に伝わる30年余に及ぶコミュニティ・アートの歴史に位置づけている。つまり、ワークショップが、



図19. Breaking Barriers Project サイト
<http://www.breakingbarriers.org.uk/>
(2013.10.7 アクセス)



図20. シュトゥルドヴィック(右)とブラックウッド市長(中央)。(@カフェリ郡ミュージック&アートサービス 2007. 3.16) (撮影 小川明子)

単なる映像制作でなく、異質な「他者」を居合わせ、理解を育むための、対話と創造の小さな公共空間として設定されていて、ここではむしろ、映像制作は後景化している。

プロジェクトはその後、彼女の異動に伴って、カフェリ郡ミュージック&アートサービス⁴⁶に移り、現在ではスランヒスレス (Llanhilleth) で、社会的企業 (Social Enterprise) ⁴⁷として引き継がれ、今ではデジタル・ストーリーテリングだけでなく、異なるコミュニティをつなぐ表現活動プロジェクト全般を3名の職員が展開している。しかし英国におけるデジタル・ストーリーテリングの活動全般同様、その資金繰りがきわめて困難というのが現状のようである。

3-4. ウェールズ・モデルの特徴1 放送型公共モデルの提示

ところでハートレーは、英国、あるいは英国を経由して展開したオーストラリアでのデジタル・ストーリーテリング実践では、放送が担ってきた役割、すなわち社会統合の機能が強く意識されていることを挙げ、アチュリーやランバートによってカリフォルニアで始まったCDSのアート型モデルと区別して、キャプチャー・ウェールズのプロジェクトを「放送型モデル」として区別している (Hartley,2009b: 122-141) ⁴⁸。ここで重視されるのは、個人にとって世界がどう見えているのか、ストーリーにして他者に見せること、伝えること、そして他者のストーリーの共有という、コミュニケーション活動が持つ公共性である。実施主体が公共放送であるBBCであったことが影響して、ウェールズのモデルでは、はからずも、CDSのモデルを、より公共性を帯びたものへと転換させていくことになった。

多文化社会を標榜する英国においても、階級、性別、民族、職種などのコミュニティを架橋するのは決して容易ではない。キャプチャー・ウェールズでは、従来、放送が架橋してきた異なるコミュニティをふたたび架橋し、相互理解を深めることが強く意識されている点が特徴的である。繰り返せば、「キャプチャー・ウェールズ」は放送のありようを見直す方針のもとで行われたプロジェクトでもあった。それは、クリティカルなメドウズによれば「特許状更新のため」かもしれないが、BBCが単なる見せかけの貢献としてだけでこうしたプロジェクトを8年近くも行っていたとは考えがたい。実際、キャプチャー・ウェールズと、当時の方針との一致は、先に述べた2004年BBCの将来構想「公共的価値の構築 (Building Public Value)」⁴⁹のなかにも見出すことができる。多メディア・多チャンネル化が進行するデジタル時代において、「公共放送」の存在意義が問われる現状は英国においても同様である。BBCは135ページに及ぶその構想で、「民主的」「文化/創造的」「教育的」「社会的/コミュニティ」「グローバル」な価値という視点から「公共の価値」を創造していくという自らの意義を提示し (BBC,2004: 30)、番組内容や組織形態、開かれた組織像などに関する9つのマニフェストを掲げた。そこでは、放送を「われわれのものの見方や価値を形作り、学びを与え、人々をつなぎ、経験を共有する機会を与えてくれる」貴重なシステム (同上: 26) と再定義し、公共放送という形態には、民放を基本とするアメリ

力的な商業主義的放送形態だけでは達成されえない価値があると主張したのだった。つまり、誰もが安価に公平に多くの「良質な」情報にアクセスできる「ユニバーサル・サービス」としての放送こそが「英国的」な理想だと提示している。従来の放送事業に関しては、「公共の価値の構築」という明確な目的があるとし、その価値を実現するため①情報が行きわたった活動的な市民社会、②英国の文化・創造をめざす、③新たな学び方の提案、④コミュニティをつなぐ、⑤世界への発信（同上:12-15）という役割が明示されている⁵⁰。こうした視座は、キャプチャー・ウェールズの活動目的と合致している。特に④においては、背景に移民、家族形態、地域文化、職業など、様々な「差異」が顕著な英国において、その「差異」の存在を明らかにし、マイノリティと呼ばれる人々にとって何が問題になっているのかを報道する一方、彼らの情報発信を手助けし、人々の理解を得ることがBBCの役割だと謳っている。BBCを研究する門奈直樹は、こうした方針を、「利害を異にし、様々な顔を持つ市民」の「私的空間を公的空間に拡大し、コミュニケーションのパラダイムを構築するところに公共の価値を見出した。（門奈,2006:156）」と分析している。つまり「オックス・ブリッジ」と呼ばれる有名大学出身のエリート・ジャーナリストたちが特権的に「公共的なもの」を提示するのではなく、さまざまな人びとが自ら情報や想いを発信することを手助けするかたちの新たなプロフェッショナリズムをBBCは模索しようとしており、その一つの事例として、大学から提出された「キャプチャー・ウェールズ」が位置づけられたのだといえる。

逆に言えば、こうした公共放送の価値を取り込みながら、「キャプチャー・ウェールズ」は既存のテレビに対抗的な動きをつくりだす実践として展開されてきたといえる。

3-5. ウェールズ・モデルの特徴2 写真を使った新たな様式の提示

このように、英国のキャプチャー・ウェールズは、BBCという近代社会の放送モデルとなった公共放送を舞台に、従来の放送モデルを批判しながら繰りひろげられてきたが、現実的にプロジェクトを運営したのは、写真家であり大学教員のメドウズなのであり、携わったBBCのスタッフも、首都ロンドンから離れたBBCウェールズの、しかもニューメディア局に勤める転職組のスタッフであった。そして彼らをダイクやリチャードといった当時の幹部が深い理解とともに支えるという構図のもとで展開されたひとつの「試み」であった。基本的に「キャプチャー・ウェールズ」のスタッフは放送業界とそれほど強いつながりのない人びとで構成されており、たとえばBBC側で対応をしたニューメディア局の二人も中途入社組である。モーライスはスリランカでコミュニティ・ラジオの立ち上げに携わった経験を持ち、ルイスは教員出身であって、BBCの生え抜きのプロフェッショナルではなく、BBCでの番組制作経験はない。彼らは、マス・メディアに対抗するような人びとの表現の様式と場を、テレビそのものに足場を借りながら、その様式の外に創り出そうとしたのだといえる⁵¹。

インタビューで明言しているとおおり、アーティストであるメドウズにとって、現在の大衆志向のテレビは、(BBCであっても!)「下品でくだらなく、馬鹿げた、嫌悪するもの」であり、彼がキャプチャー・ウェールズを推進する背景には、現在のマス・メディアに対する強い嫌悪が存在してきた。高額な機材と編集テクニックを駆使して作り上げられるプロフェッショナルなテレビのまねをしようとしても、一般の人々はその技術を超えることはできないうえ、見慣れたテレビと比較することになってしまい、その作品は、つまらない、見る価値のないものとして評価されてしまいがちになる。しかし、放送する以上、あるいは視聴者に見てもらうためには、一定のクオリティに達している必要がある。そこで、写真家であるメドウズは、特に写真中心の構成にすることで、デジタル・ストーリーの映像を、徹底して見慣れたテレビとは異なるタイプの審美的映像に作り替えることに尽力した。審美性に対するメドウズのこだわりは、市民参加型番組において、視聴者がある程度満足させる映像を作らねばならないと苦心してきたBBC側の要望とも一致している。

さらに、従来、放送のプロフェッショナルたちが市井の人びとをレスポンス・ナラティブ(Responsive Narrative=問いかけに応じてもらうかたちのナラティブ)で描き出してきたことを強く批判し、メドウズも自ら表現することを重視してきた。つまり、従来、テレビ制作者にはあらかじめこう答えてほしいという答えがすでにあり、その答えを引き出すために一般の人びとに質問し、それに沿ったコメントを編集して放送しているに過ぎない。一般の人びとが画面で話していたとしても、それは単に送り手が望む答えとして選択されているに過ぎないと彼は批判している⁵²。さらに、わたしたちは、明らかにカメラの、ひいては制作者の視点からものごとを一緒に見ているにも関わらず、その立ち位置をあえて意識することはなく、メディアの視点を自らの立ち位置として、できごとを眺めることに慣れてしまっている。つまりメドウズも、CDSの「主観の重視」というテーゼを引き継ぎつつ、マス・メディアの外面的客観性を批判すると同時に、その描写方法が、制作側、視聴側に深く埋め込まれていることに注意を向けている。であるからこそ彼は、表現する際には、参加者自らがコンシダード・ナラティブ(Considered narrative=本人が熟考して作っていくナラティブ)で表現せねばならないのだと主張する。その際、自分の視野をそのまま切り取って表現できる写真というメディアは、人びとにとって強力な表現ツールとなる。

3-6. 「キャプチャー・ウェールズ」の貢献

このように、「キャプチャー・ウェールズ」には、主に3つの側面においてデジタル・ストーリーテリングへの貢献が見られる(図21)。

まず、メドウズによって、写真を用いた審美的様式が確立したことである。「キャプチャー・ウェールズ」では、CDSではたびたび用いられてきた動画をなるべく用いず、写真でつなぐスラ

イドショー形式を確立していった。三章で後述するように、写真をつないだ映像表現は、動画と違う簡易な様式として、さらに表現しやすくなったといえよう。

二点目に、このプロジェクトが公共放送という場で行われたプロジェクトだったために、多様な背景を有した参加者があえて選ばれ、ストーリー・サークルに集うことで、多方面からストーリーに質問やコメントを加え、独りよがりにならない表現を追求する方法が生みだされた。つまり、ストーリー・

サークルは、単にストーリーに対してコメントするというだけでなく、より明確に、多様な社会的、文化的、認知的なネットワークが交差することによってストーリーが織りなされる、リアルな「パブリック圏」としての意味を持つ空間へと変化した。

三点目に、参加者の内面に焦点を当てるのが目的とされたCDSでは、その作品を他者へと広げていくことには、それほど関心が示されなかったが、放送、ウェブという空間を超えた視聴空間が設定されることによって、個人のデジタル・ストーリーが、より遠くの人びとへと広がっていく道筋を得た。つまり、ここでも、ヴァーチャルな「想像のパブリック圏」が、放送というマス・メディアやウェブといったメディアを介することで、より多くの、多様な人びとのもとに生まれる可能性を生み出した。

4. 小括：オルタナティブな映像表現としてのデジタル・ストーリーテリング

さて本章では、初期のデジタル・ストーリーテリング実践に着目し、その系譜について振り返った。デジタル・ストーリーテリングの祖といわれるメディア・アーティストのアチュリーは、1990年代初頭に人びとの身近な「ものがたり」を再評価し、登場したばかりのデジタル・メディアと組み合わせながら、誰もが身近な物語をかたることのできるデジタル・ストーリーテリングの基本的なフォーマットを創り上げた。

その活動を引き継いだCDSは、シリコンバレーのデジタル・メディア産業や、バイエリアの市民活動、アカデミズムとも関係を結びながら、一方向的な教授法を否定するワークショップという参加型手法を取り入れながら、一般の人びとが自分の視点から語り、他者の物語にも耳を傾け

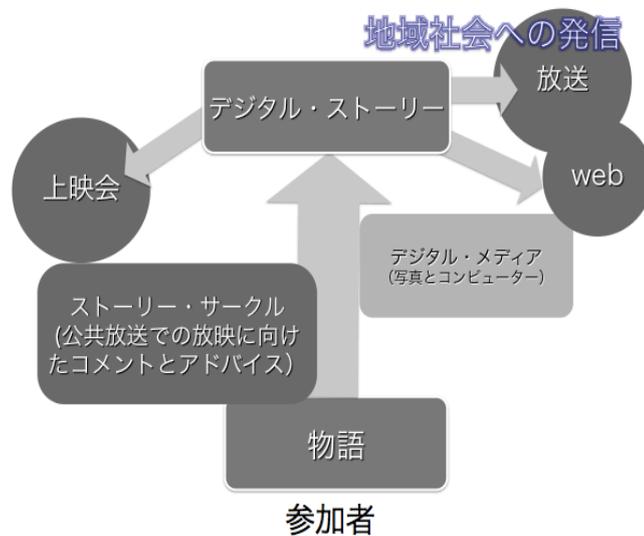


図21. 『キャプチャー・ウェールズ』のモデル (作成 小川明子)

るというコミュニティ・アートとしてのストーリーテリング実践として意義づけられていった。その底流には、生活のなかから生まれる人びとの表現を重視する米国コミュニティ・アートの系譜と、元劇場の支配人で、政治活動に敗北感を抱いていたランバートの商業主義的テレビに対する強い違和感とがあり、それらが結びつきながら、マス・メディアとは異なる、市民による一人称表現が強く模索されるようになった。

さらに BBC ウェールズにおける「キャプチャー・ウェールズ」は、CDS の方法とスタンスを概ね引き継ぎながら、新たな公共放送のパイロット実践として三つの可能性を提示した。

ひとつは、放送やウェブへと視聴できるメディアを広げ、交差させることによって、より多くの人びとに「個人の物語」を届ける可能性を提示したことである。

二つ目に、こうした人びとの視点から描きだされた映像を放送に取り込むことによって、テレビを多文化的にしていく可能性を提示した。BBC は、インターネットが普及し、多メディア化が進むなかで、（公共）放送の役割のひとつとして、視聴者自らが語ることによって、主流の立場に立つ記者や放送関係者とは異なる視座から各自が自らの日常を描き出すことで相互理解を進めていくと定義した。しかし裏返せば、そうした目的は、結果として放送を多様化するというよりも、むしろデジタル・ストーリーテリングという活動に、これまで放送が担ってきたような、人びとが有する多様な社会的、文化的なネットワークを交差させる役割を担う可能性を与えたといえる。「ブレイキング・バリアーズ」プロジェクトがその最たるモデルであるように、デジタル・ストーリーテリングという活動そのものが、単なるメディア制作活動を超えて、他者とつながるためのワークショップとしての意味を持ち始めたといえる。

三点目に、テレビとは異なるオルタナティブな様式を追求する過程で、プロジェクトの中心に立ったメドウズの写真家としての背景が影響し、動画を極力抑え、静止画だけで表現する方式が生み出された。誰もがシャッターを押しさえすればなんとか表現でき、過去の様子や心象風景も表現できる写真中心のデジタル・ストーリーテリングは、テレビや映画といった見慣れたマス・メディアの映像とは異なる様式として、それでいて独特の叙情的な様式へと確立されていった。

さてこのように、初期の実践、すなわちカリフォルニア・モデルからウェールズ・モデルへと続く実践の双方を振り返ってみると、そこには、既存マス・メディアに対する強い違和感が見取れる。デジタル・ストーリーテリングの活動は、マス・メディアによる一方的、特権的な表象に対するアンチテーゼを背景に、視聴者自らが当事者として表現することのできる様式を確立しようとして誕生したのだといえる。

こうした初期実践の底流はいかに引き継がれたのか。第二章では、デジタル・ストーリーテリングを個別問題領域に応用することで事態を変革していこうとする試みをふたつ紹介する。医療

と歴史という2つの領域で繰り返しひろげられているデジタル・ストーリーテリングの実践は、これまでの支配的な学術的視座にも疑義を突きつける実践として検討に値するように思われる。

¹ インタビューは基本的に現地調査の折にそれぞれ約1-2時間の半構造化インタビュー方式で行っている。

² 本来であれば、ストーリー・サークルの部分を見学したかったのだが、ストーリー・サークルは公開されていないとのことであったので、映像編集部分を見学し、参加者とアリへのヒアリング調査を行った。なお同様に「キャプチャー・ウェールズ」等においても、参加者が語りやすいよう、心理状態を整えるという意味で、ストーリー・サークルは非公開となっている場合が多い。

³ 堀情報科学財団 2004 年度助成「地域からの映像発信-市民参加型映像アーカイブの可能性と課題」に基づく調査による。記して感謝したい。

⁴ 独立行政法人科学技術振興機構の戦略的創造研究推進事業(CREST)「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」領域 共同研究「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの創出(2007-11年度, 研究代表者 須永剛司)」の通称。

⁵ このときの調査は、愛知淑徳大学研究助成(2012年度)「ケとケガレのメディア論」による。

⁶ デイナ・アチュリー(1941-2000)ボストン生まれ。イエール大学でポール・ランドとウォーカー・エヴァンスにグラフィック・デザインを学んだのち、ダートマスカレッジで、レイ・ナッシュ教授の「印刷とグラフィック・アート」という授業で、教授が図書館の地下に持っていた印刷機を使っているうちにその魅力に取りつかれ、Chandler & Price社のjobbing pressを自分で購入し、書籍やさまざまな冊子を印刷するStygian Pressを設立する。メディア・アートにも関心を持ち、そのパフォーマンス『Next Exit』はデジタル・ストーリーテリングの源泉と言われる。

⁷ 彼の妻、Atchley, Denise(2003) ウェールズで開かれたデジタル・ストーリー会議の際のコメント。

<http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/conference/deniseatchley.shtml> (2009アクセス, 現在は閉鎖。)

⁸ 当時、アチュリーの試みはさまざまなメディアで取り上げられるなどして注目を集めたが、マーケティングにおけるストーリーテリングへの着目という意味では、大塚英志が注目した80年代日本におけるストーリー・マーケティングの潮流や、現在、多様な領域で進む物語を応用した社会実践や共感マーケティング、それに物語マーケティングのありようとも重なりを持つ。

⁹ 他の提携企業等に関してはNext Exit ウェブサイト参照：

<http://www.nextexit.com/dap/whatis.html> (2013. 10. 15アクセス)

¹⁰ ストーリーテリング・シアターがどのようなものであったかは、アチュリーのサイトの中にある以下の映像の中で見ることができる。<http://www.nextexit.com/dap/woc/wocdemo2.html> (2013. 10. 15アクセス)

¹¹ この映像は、本人の声をベースに、アチュリーらが編集して制作。映像はアチュリーのウェブサイトNEXT EXIT <http://www.nextexit.com/dap/woc/truestory1.html> で視聴可能。(2013. 10. 15アクセス)

¹² フォト・ボイス(英国)プロジェクトとは、もともとは写真と声で想いを残すという活動で、社会的弱者と呼ばれる人びとに表現の機会を与えるプロジェクト。現在はデジタル・ストーリーテリングの手法も採用するなど相互の交流がすすんでいる。<http://www.photovoices.org/> (2013. 10. 15アクセス)

¹³ 「Story Corps」ウェブサイト オーラルヒストリーを中心に収集するプロジェクト。

<http://storycorps.org/> (2013. 10. 15アクセス)

¹⁴ 「The Moth」ウェブサイト 三章で後述するストーリーテリング・フェスティバルを元に展開されたプロ、アマ両方のストーリーテリング・イベント<http://themoth.org/> (2013. 10. 15アクセス)。

¹⁵ デジタル・ストーリーテリングの動向を分析するハートレーは、CDSのスタッフたちに、従来型教育方法

に対して強い違和感があると指摘している (Hartley, 2009:128)。実際ランバートは、従来の学校教育、とりわけ単純に「臆病者 (注：マス・メディアのこと) の見方や映像文法をまねて映像を作ることを指導するような」教育のありように対して強い拒否感を示している (Lambert, 2009:82)。

¹⁶ 2013年にランバートが執筆した“Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community”の第4版では、ワークショップ部分のノウハウがより詳しく書かれている (P. 87-93)。たとえば、小さなカードに思っていることを書きだしていく手法や、絵葉書を誰かに出すという設定、質問に答えていく方法、写真やシーンから想像する手法、インタビューを行う方法、詩的制作方法などがその例として挙げられる。CDSが09年から13年にかけて開発した手法は、わたしが本論の後半で述べる問題意識やアイディアと共通する部分も多い。本論文は2009年に書き始めているために、これらの研究について十分資料がないところからスタートしてしまっている。

¹⁷ 中野によれば、カリフォルニアのネイティブ・アメリカンの間ではこうして輪になったうえで「トーキング・スティック」を用いて話をするという。トーキング・スティックという「普通の棒」を持っている人だけが話すことができ、持っていない人はとにかく聞くというシンプルなルールを人びとに課するという。(中野, 2000:2-8)

¹⁸ わたしが2010年にロサンジェルスでワークショップを一時訪問した際には、ソニーの映像編集ソフトが使われていた。CDSではその時々状況やワークショップ会場に応じてソフトの選択を模索しているという。

¹⁹ これまでのCDSの提携先に関しては <http://www.storycenter.org/clients-funders/> (2013.12.10アクセス) 参照のこと。

²⁰ CDSでは、ルーツをめぐるストーリーが多く制作されており、日系人でデジタル・ストーリーの制作を経て、映像作家として活躍するホシノ・リナもCDSでデジタル・ストーリーテリングを創った際、家族の歴史について語り、そこから“Caught in between”などの一般的映像作品制作へと関心を移していったという。欧米では祖先の歴史を辿ることが人気で、後に述べるカーディフを初めとする英国でも、家族の歴史に関する関心は高い。日本ではこれまでほとんど話題となっていないが、最近では、NHKが『ファミリー・ヒストリー』という番組で、著名人に代わって、本人も知らない祖先の歴史を辿って映像化する試みを行っており、ここでは著名人の祖先に、わたしたちが歴史と認識する事象とのつながりがあることが明らかにされていく。個人の歴史を表現するという点でデジタル・ストーリーとも関わりを持った番組として興味深い。番組ウェブサイト：<http://www4.nhk.or.jp/famihis/> (2013.10.16アクセス)。

ちなみにCDSではほかにも物語の様式として次のようなカテゴリーを紹介している。1) 誰か、あるいは自分の性質等についての物語、2) 記憶の物語、3) 冒険の物語、4) 完成の物語、5) 場所の物語、6) 自分がしていることについての物語、7) 再生の物語、8) ラブ・ストーリー、9) 発見の物語 (CDS発行の手引き「Digital storytelling cookbook」p.13)。

²¹ カリフォルニアという地域の性格上、デジタル・ストーリーテリングを自分たちの活動の広報に用いようとするNPO団体などは少なくない。逆に言えば、一回あたり700ドルという参加費の支払いは、団体や企業でないと難しいともいえる。

²² 2010年3月27日、ロスアンゼルス郊外アルテデナにあるNeighbors Empowering Youthという失業者対策の施設で行われたワークショップでのR.アリ (CDSファシリテーター) と母乳育児団体の参加者へのインタビュー。

²³ 日本では、たとえば増山(2001)が、その定義は難しいとしながら、「コミュニティに関するテーマを有する市民参加型のアート活動」と規定しており、そこに共同的活動が織り込まれていることなどに触れている。

²⁴ デューイの芸術をめぐるこうした思想は、鶴見俊輔の「限界芸術」論にもつながるとされている (鶴見俊輔『限界芸術論』1956)。現在日本の各地で起こっているメディア実践、コミュニティ・アート実践を、日本における限界芸術と比較しつつ、その系譜に位置づける作業も今後必要になるように思われる。

²⁵ 教育学の上野正道は、コミュニティ・アートが米国で盛んになった起源に、世界恐慌の最中にニューディ

ール政策の一環として大規模な連邦美術プロジェクトを牽引したホルガー・ケーヒルの働きを挙げる。彼は、デューイの思想を受け継ぎ、全米22州に100のコミュニティ・アート・センターを設立して数百人の美術教師やアーティストを雇用し、のべ800万人の人びとをワークショップに参加させた。コミュニティでの生活に関わるアート活動は、ここから根付いていったという（上野，2012：213）。

²⁶ ランバートは、若いころに政治運動に関わり、失敗した経験から、デジタル時代のアート実践のなかに社会変革を志向する要素を注入したかったと告白している（Lambert, 2009：81-85）。そういった意味で、CDSの活動は、社会変革的要素を少なからず含んだものとなっている。

²⁷ ちなみにCDSでは2013年10月12日現在、さまざまな目的や対象に沿った10種類のワークショップを展開しており（<http://storycenter.org/public-workshops>），デジタル・ストーリーテリングのエッセンスを学ぶ初心者向けの手軽なコースから、ファシリテーター養成コースまで多様なコースが準備されている。またワークショップに参加した参加者が、次のワークショップを開くといった「Train the trainers（トレーナー育成）」と呼ばれる普及の側面があるのもデジタル・ストーリーテリングの特徴のひとつである。

²⁸ Story Lab ウェブサイト <http://www.storycenter.org/about-storylab/>（2013.10.12アクセス）

²⁹ メドウズは2012年夏にカーディフ大学を退官。現在、デジタル・ストーリーテリングについては、彼のもとで学んだジェニファー・キッドがカーディフ大学で彼の後を引き継いでいるが、基本的には調査、研究であり、実践は行われていない。

³⁰ 2012.9.13 カーディフ大学におけるメドウズのインタビューによる。

³¹ 番組テーマを公募し、さらに応募者自身が番組制作に参加するという番組。アクセス番組の草分けになったとされる。扱われたテーマは社会問題など公共放送の趣向に合致するようなものが多く、また当時の機材の関係でほとんどがスタジオ収録であったという。ここでは常にBBCのスタッフが常駐し、混乱があっても起承転結の番組に仕上げられたという（魚住，2006：134）

³² 1990年からBBC2で放送。家庭用ビデオカメラの普及を受けて一般市民が撮影する方式を採用した。1970年代末のグラスゴー大学のメディア研究グループが、黒人の頻出度、女性の役割などが、BBCの番組に十分反映されていないことを指摘したのに影響を受けて始まった。とりわけ外国人労働者としてイギリスにやってきた移民の多くは、自分たちの声を代弁してくれないことに不満を持っていたが、この番組によって、全英に向かって語れるようになったと評価されたという（魚住，2006：135-136）。

³³ 視聴者自らがビデオカメラで日常を映し、語るという作品。BBC職員によって1-2分にまとめられ、1300本ほどが制作されたという（魚住，2006：130-133）。

Video Nation：<http://www.bbc.co.uk/videonation/network/index.shtml>（2013.10.16アクセス）。

³⁴ 魚住によれば、1970年代にかけて組織された「放送の将来に関する委員会（通称アナン委員会）」で放送のアクセス権について論じられたことがあったという。しかしこのときはまだ電波の希少性が高く、アクセス番組に対して「表現の自由に多様性をもたらす」可能性を高く評価しながらも、それを万人の権利として放送メディアに認めることにはまだ疑問が呈されていた（魚住，2006：140）。デジタル化は、こうした電波の希少性をめぐる問題のハードルを下げたといえる。

³⁵ 浦田和幸「ウェールズにおける言語状況と言語政策」

http://www.tufs.ac.jp/common/fs/ilr/EU/EU_houkokusho/urata.pdf

³⁶ ちなみにこのプロジェクトをモデルに、BBCブラックバーンとハル（いずれもイングランド）でも同様の試みが展開されている。

³⁷ ワークショップ参加者に手渡される資料（2005年4月分）の翻訳。

³⁸ 例えば、「マッチ・ゲーム」では、一人一人が、軸の長いマッチをすり、火がついている間に、今、情熱を持って携わっていることについて話をする。このゲームでは限られた時間内に語ることの難しさやその解決法について考えるという意味をもつという（Meadows and Kidd, 2009）。また会場で「Why」「Umbrella」「Mannequins」などの用語を使って自由に物語を作るというゲームを行うという（Kidd, 2005）

³⁹ ワークショップにおけるリサ・ジョーンズへのインタビュー (2005. 4. 29)。

⁴⁰ こうした作業はパソコン教育の一環とみなされ、EUのデジタル・デバイドの解消や、英国の失業者対策ともつながりをもって理解され、時に補助の対象みなされてきた側面もある。メドウズによるインタビュー (2007. 3. 16 @カーディフ大学)、シュトルトヴィックによるインタビュー (2007. 3. 17 @カフェリ・ミュージック&アートサービス)。

⁴¹ メドウズによるインタビュー (2007. 3. 16)。参加者へのインタビューでは「初め、他の人の作品を見たときには自分にできるわけがないと思っていたが、出来上がったものを見て、自分にもできたと興奮した。」などコンピューター一般に対して持っていた恐れがなくなったことも語られた。(2005年4月29日のカーディフ・オールド・ライブラリーで行われたワークショップでの女性参加者へのインタビューによる)。ほかにKidd(2005:246-250)。

⁴² 2007. 3. 16 @カーディフ大学におけるインタビュー

⁴³ 「キャプチャー・ウェールズ」ウェブサイト <http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/>
作品は今もウェブにアーカイブされているが、日本からアクセスすると、視聴地域外という表示が出てブロックされる時もある。されずに見られることもある。

⁴⁴ 2005. 4. 29のカーディフ図書館で行われたワークショップでの女性参加者へのインタビュー

⁴⁵ ブラックウッド・コミュニティカレッジとは、元炭鉱町で鉱夫のための教育施設として存在してきたマイナーズ・インスティテュートをその起源に持ち、現在では若者の就業支援等を行っている施設である。ここではEUのデジタル・リテラシー向上関連の事業としてプロジェクトのファンドレイジングが行われていた。コミュニティ・アートをめぐる論考において、増山尚美は、アーツ・カウンシルのような公的機関が公的資金の分配を行っていること、そして専門家の雇用が英国での隆盛をもたらしていると分析する(増山, 2001)。シュトルドヴィックもそうした制度の上で実践を展開していた。

⁴⁶ こうした公共的な組織においてデジタル・ストーリーを制作してゆくための費用としては、各マイノリティ・グループ支援のための基金などを組み合わせて申請し、ファンドレイズを行ってきたという。(2007. 3. 16 カフェリ・ミュージック&アートサービスでのインタビュー)

⁴⁷ ソーシャル・エンタープライズとは、社会的企業と訳されることが多いが、谷本寛治はソーシャル・エンタープライズを、事業型NPOに近いものと説明する(『ソーシャル・エンタープライズ-社会的企業の台頭』中央経済社1998.)。またその特徴として藤江俊彦は、有償の社会的事業をスキルのあるスタッフで実施していること、組織運営がソーシャル・アントレプレナーシップと効率性に基いていること、主な資金源を事業収益とすること、企業や政府とコラボレーションの関係にあることを挙げる(「民間の社会的事業体によるソーシャル・マネジメント概念について-ソーシャル・エンタープライズ概念との相違点などから」『政策情報学の視座』日経事業出版センター, 2011.)

⁴⁸ 余談になるが、ハートレーは、カリフォルニアとウェールズがいずれも西洋の都市文化の周縁に位置していると注意を喚起している。(Hartley, 2009:128)

⁴⁹ BBC 将来計画 <http://www.bbc.co.uk/thefuture/> (2004. 現在は閉鎖)

⁵⁰ BBC関係者からは、これまでBBCが行ってきたさまざまな視聴者参加型番組の経験がこの綱領に盛り込まれていることを確信しているという指摘が数件あった(2005年4月27日、BBCマンチェスター/29日のカーディフ・オールド・ライブラリー会場でのヒアリング調査による)。

⁵¹ 実際、BBCとメドウズの間には常に緊張感がつきまとっていたようだ。BBC側でこのプロジェクトを担当したカレン・ルイスは、BBC本体の制作部など、映像制作のプロフェッショナルたちとメドウズの間立ち、非常に厳しい仲立ちを強いられ、「ダニエルの部屋をノックしなければならないときにはものすごい緊張感があった」と語っていた。(カレン・ルイスへのインタビュー。2012. 9. 14 カーディフ市内にて)

⁵² ダニエル・メドウズへのインタビュー。2012. 9. 13 @カーディフ大学

第2章 デジタル・ストーリーテリングの展開 — 姿なき他者の可視化

第一章では、デジタル・ストーリーテリングの初期実践のなかに、マス・メディアに対して対抗的な動きを作り出し、人びとが語り出すことができる新たなメディアをデジタル環境におい創出しようとする底流があることを見てきた。デジタル・ストーリーテリングはその後、世界各地で多様な目的や領域で展開されるようになり、現在ではありとあらゆる社会的実践に活用されている。本章では、これまで「現われ」ることが難しく、声を押さえ込まれてきた人びとが声を発していくことで生まれる新たな世界像を、その代表的な実践から描き出してみたい。「声なき想い」を可視化するデジタル・ストーリーテリングのプログラムを提示するという本稿の目的に鑑み、エンパワメントに焦点を当て、医療／社会福祉領域とパブリック・ヒストリーの領域における代表事例に注目する。ちなみにこの二つの領域は、社会的に展開されているデジタル・ストーリーテリングの中心的な実践領域でもある。

一つ目に取り上げる事例はこれまで表に出ることが少なかった患者側の声を明らかにする『Patient Voices（患者の声）』プロジェクトである。患者という弱者側の声を可視化することによって、硬直化した医療を「人間化(Humanize)」していくことを考えるこのプロジェクトの主旨とデザインは、医療領域とICTといった議論において、技術的／経営的側面ばかりがクローズアップされがちな日本に、新たな視座を提供してくれる。患者の立場に立ち、物語や経験の共有という視点から医療を見直していくとするユニークネス¹は、医療教育や医療ジャーナリズムにおける数々の賞の獲得²につながっており、ポスト・キャプチャー・ウェールズを代表するプロジェクトとして注目されている。第一節では、このプロジェクトを牽引するピップ・ハーディとトニー・サムナーとのヒアリング調査(2012)と、ランバートのレポート(2009,2013)、ハーディの論文(2005,2007,2011)、そしてこの活動を心理学的、組織論的に分析したシア(2010)、モス(2011)の修士論文等を重ね合わせながら、その活動の概観を示した上で、コミュニケーション論的意義を分析する。

二つ目の実践群は、人びとの語りから歴史を記録していくミュージアム実践である。デジタル・ストーリーテリングの精力的な活動が展開されているウェールズやオーストラリアでは、その活用にミュージアムが積極的に参画し、人びとが自ら経験や記憶を映像で残していくための模索が続けられている。これまで歴史に残ることが少なかった普通の人びとの声を集めることによって、それまで専門家に任せきりだった「歴史」を再考しようとするミュージアムでの実践群を追うことは、姿なき人びとの声が物語化／メディア化されて残される意味を示しだす。本章では、カーディフにおける歴史博物館「カーディフ・ストーリー」の視察(2007,2012)や、オーストラリア映像センター(ACMI)の視察と中心的な役割を担ったヘレン・サイモンドソンらのヒアリング調査(2012)、それらを記した書籍やウェブサイトなどから、デジタル・ストーリーテリングのコンセプトが人び

との記憶や歴史にいかに関与可能かを考察し、姿なき人びとの物語をメディア化し、記録していくことの意義を問う。

そして最後に、「姿なき人びと」が物語として現れるためのデジタル・ストーリーテリング実践が、従来のコミュニケーションや人びととの関係性をいかに変化させうるのかについて論じることにはしたい。

1. 「Patient Voices」プロジェクト —物語で医療を変える

1-1. 「Patient Voices」プロジェクトの概要

「Patient Voices (患者たちの声)」プロジェクトの目的は、あまり表に出ることのない患者や介護者の経験や想いをデジタル・ストーリーにすることで、ケアの専門家や医療関係者にその経験を共有してもらい、より人間味あふれた医療を達成することである。病気に苦しむ人びとやその家族、医療ミスに遭遇した人びと、あるいは医療関係者としての教育をまだ十分に受けていない学生などがワークショップに参加し、そこで自らの経験をデジタル・ストーリーにまとめあげ、それらのストーリーは医療教育の現場やウェブサイトで開催されて医療教育に生かされる。

このプロジェクトでは、2012年9月までにワークショップが100回以上開かれ、600以上のストーリーが制作され、うち400はウェブサイト³でも閲覧可能になっている。ウェブサイトには、なかなか理解されない慢性疾患をめぐる経験、精神的な病気に苦しむ患者が自分から見える世界について語ったストーリー、医療ミスの経験を患者側から描いた作品、アルツハイマーの宣告を受けた経験を語った80代の女性の心境、20代でガンに侵された恋人を看取る決断や、10代で脳死となった息子の臓器移植をめぐる家族の決断など、病気や死、トラウマを扱ったストーリーは多岐にわたって公開されている。また、看護師や医師をめざす学生が、研修中の経験や学び、違和感を語った作品もある。ストーリーは他のデジタル・ストーリーテリング実践と同様、おおむね2—3分で、静かなBGMも挿入される。

このプロジェクトを中心的に牽引しているのが、1980年代後半からワークブック教材の編集やeラーニング・プログラムの制作をしてきたP.ハーディ⁴と、コンピューター・プログラマーのT.サムナーである。二人は、ワークブックを含む教育メディアのコンサルテーションの仕事を進めてゆくなかでデジタル・ストーリーテリングを知り、これを医療教育に応用するために、2003



図22. ハーディとサムナー
(@オフィス イギリス・ケンブリッジ
2012.9.11) (撮影 小川明子)

年に社会的企業（Social Enterprise）としてこのプロジェクトを立ち上げた。もともと医療と直接関係を持たない彼女らが、当時、デジタル・ストーリーテリングを医療教育に適用しようとしたのは、彼女らが病院に行ったり、家族を介護したりする日常経験、あるいは医療教育プログラムの作成に関わるなかで、医療現場での対応や専門教育が、非人道的で心が通わないと痛感することが多かったからであり、医療を「人間化（Humanize）」する必要性を痛切に感じていたからだという（Lambert,2013）⁵。

現在、医療教育や看護の現場で最も重視されているのは、検査に基づく科学的データの変化に注目する EBM、すなわちエビデンス・ベースド・メディスンであり、治療の根拠となる一般的な科学的データや患者個人のデータを示すことである。日本でも、コンピューターばかり覗き込んで患者を見ない医師の問題が話題になることがあるが、あまりに EBM 重視の状況に対して、患者の語りへの関心と対話的な医療を求める動きが求められるなかで関心が高まっているのが、「ナラティブ・ベースド・メディスン（NBM）」である。

医師で人類学者のアーサー・クラインマンは、従来の医療教育や官僚主義的な現代医療の機構が抱える問題点として、病気を、単に技術的修理が必要な機械的障がいという「疾患」として扱うばかりで、その文化的側面に目を向けてこなかったことを批判する。その上で彼は、病いの経験について患者や家族の語りから理解しようとすることを医療教育の中心的な位置に据えるよう提唱し（クラインマン,1998=1996:34-35）、医学生らがライフ・ストーリーや民族誌といった方法を学び、患者の語りや表情、行為を読みとることをとおして人びとの現実を理解する技能が必要と主張している（クラインマン,1988=1996:336-337）。また文学博士で医師でもあるリタ・シャロンも、医療関係者が（相手の）語りに身を任せる姿勢やスキルや、語り手のリアリティに寄り添い、現実をどう理解しているかを認識する能力を育成し、多様な、時に自分とは相反する視点を許容する能力を育むために、患者が語る物語に耳を傾ける研修の重要性を挙げている（シャロン,2005=2011）。

ナラティブ、すなわち語りへの関心が高まる中で、同様の提言は日本においてもなされている。内科学、医療教育学の斎藤清二は、「語り」という視点から医療を考察しなおすことによって、医療現場において医療従事者が不可避免的に悩まされてきた「概念（医学知識等一般的な真実とされているもの）と現象（目の前で実際に起こること）の不一致」「客観性と主観性の乖離」といった認識論的な葛藤に一つの和解がもたらされる可能性がある」と述べる。そして、科学的根拠を過剰に意識せざるを得ない現代の医療／医学が、「一種のパラダイム・シフト」とさえ言える転換を起こす可能性があるとして、「語り」に注目する意義を指摘する（斎藤,2005:445-448）。患者側の声が明らかになり、その視点から医療が再検討されることで、専門家としての絶対的な医療者と、その指示と治療方針に従わざるを得ない患者という関係性は見直しをせまられる。患者の語る物語を最大限に尊重することを通じて、医療現場において患者が人間的に疎外されるという現代医療の陥穽を根本的に打開する端緒が開かれる可能性がある」と斎藤は述べる（斎藤,2005:448）。

「Patient Voices」は、こうした世界的なナラティブ・メディスンへの関心を共有しつつ展開されているプロジェクトであるといえる。「非人間的」と感じられがちな医療を「人間的」なものにするためにデジタル・ストーリーテリングという表現様式を応用し、医療者や管理者に患者の声や経験を物語や映像として伝える。ひいては、従来のパワーバランスを見直し、医療システムの問題を明らかにし、ひょっとしたら起きたかもしれないミスを明らかにし、相互のコミュニケーションを活性化することが目指される(Hardy, 2005:27)。したがって、「Patient Voices」のサイトには多様で膨大なデジタル・ストーリー群が保存され、誰もが無料で視聴し、その経験を共有できるようになっているが、あくまでもプロジェクトの目的は学校や医療機関における医療教育の改善であり(Lambert, 2009:147)、医療関係者や管理者が、単なるサーベイ調査や統計だけで患者を診断しようとするのではなく、患者の視点や経験を、その語りを通して理解し、患者中心の医療を行ってゆく必要性に気づいていくことに主眼が置かれている。

1-2. 「Patient Voices」 ワークショップ・プログラムの概要

このプロジェクトには、NHS 関連の団体や行政なども自らの経験をデジタル・ストーリーとするプロジェクトに参加しているほか、特に、治療が難しいとされる慢性の病いやガン、アルツハイマーといった病気を有した人びとや患者団体などとの間でもワークショップが開かれている。その点で、「Patient Voices」は最もプライバシーや配慮を必要とする語り手たちと向き合わなければならないプロジェクトでもある。

(1) ストーリー・サークル

デジタル・ストーリーの制作は、セラピーや個人的な表現を重視するカリフォルニア・モデルを医療教育用に応用して、6-8人の少人数グループで行われる。その際ハーディとサムナーのほかに信頼のおける数名がファシリテーターとして患者の話をまとめ、映像化を手伝う。つまり、参加者のふたりに一人程度の割合でスタッフが付き添いながらストーリーにしていくという。ハーディは大学で精神力学 (psychodynamic) のカウンセリング・コースを修了しているが、配慮を必要とするワークショップの場合には、他に専門のカウンセラーをもうひとり常駐させて、精神的に立ち行かなくなった参加者が出ても、カウンセラーがその参加者につきっきりになれる状態を準備している⁶。参加者には高齢者も少なくなく、病気をめぐる経験を聞くために、準備段階を重視している。ワークショップの数週間前には説明会を開き、苦痛の経験を語れるかどうかを確認してもらう。ワークショップ前日には参加者たちとなるべく夕食を共にして、他の参加者やスタッフとの間に信頼関係が生まれるように心がけるといふ。時には打ち解けてもらえるようなストーリーを事前にスタッフで作って、自己紹介代わりに流すなどして親睦を図る。また、ワークショップには落ち着いて話ができる場所が求められるため、宗教的な修養会などに使われるリトリート・センターを利用することが多い。リトリート・センターを利用するもう一つの理由は、病院から離れて、ネガテ

ィブな語りを引き出しやすくするためでもある⁷。ワークショップは基本的にカリフォルニア・モデルとほぼ同じスタイルである。まず、参加者同士が、自分が語るべき話に対して大まかな案を話し合う「ストーリー・サークル」を行う。ここでは互いの物語や経験に対してコメントをしあい、物語を誰にもわかるかたちに修正してゆく。

(2) 映像制作

その後は各自で映像制作に入ってゆく。ナレーションの草稿を書き、声を吹き込み、コンピューターによる編集に入る。なるべく多くの人々が扱えることを重視して、編集ソフトはウィンドウズ・ムービーメーカーという簡易なソフトを利用し、サムナーをはじめ、技術スタッフが丁寧に指導する。時々スタッフがアドビ・フォトショップなどを利用して写真を加工したりする。また終わったあとに、スタッフが音声など微調整を加え、その後本人の試聴と承諾を得て作品がウェブサイトアップされる。本人たちが制作するのが困難なことも多く、その場合はスタッフがファシリテーターとしてインタビューを重ね、実際に患者たちが語ったことばをそのまま引用してナレーションにし、できるだけ本人たちが自分たちの物語だと感じられるようなかたちに編集してゆくことも少なくない(Hardy, 2005)。精神的に苦痛を伴うような語りとなった参加者には、終わったあとも何度かフォローアップの電話やメールを入れて精神的なケアをするように心がけているという(Lambert, 2009: 151)。ハーディらは、こうした領域を扱う限り、スタッフと語り手の信頼感が最も大事だと述べる。

(3) 医療教育としての上映

ハーディらが視聴対象として想定しているのは、まず、これから医療を担う学生たちである。ハーディらが患者や介護者と制作したデジタル・ストーリーは、自分が担う仕事がどう見えているのか視聴してもらい医療教育のカリキュラムの一環として、大学などの教育機関で頻繁に使われている⁸。

「Patient Voices」は先に述べたような医学教育をめぐる語りとナラティブの重視という転回に呼応しており、デジタル・ストーリーの制作⁹や視聴を通じて、医学や看護学の学生たちが患者にとっての意味や現実を理解しようとすることの必要性に気づいてもらうことを目的としたプログラムである。ひいては、治療方針の決定を行う立場にある多忙な現役医療関係者もその視聴対象として設定されている。彼らに、短いデジタル・ストーリーで患者や介護者の語りを気軽に視聴してもらうことで、患者の語りに耳を傾ける重要性に気づいてもらい、患者側の状況を理解し、その多様なニーズを学びとって実践に活かしてもらうきっかけにするという目的があるからだ。

1-3. 「Patient Voices」の知見 —ストーリーを媒介にしたコミュニケーションへの着目

繰り返せば、「Patient Voices」は医療関係者への教育が主たる目的である。それでは作られた物語によって、視聴した医療関係者らは何を学ぶことができ、またそれに貢献した患者たちは何を得たのだろうか。ハーディは、大学や医療現場の教育活動や反省会などで「Patient Voices」のデジタ

ル・ストーリー作品を視聴した40名に対し、後日面接調査や調査票調査を行い¹⁰、教育学的視座からその効果を検証している(Hardy, 2007:12)。ハーディによれば、医療関係者たちの間では、患者側からの物語を視聴することによって、自らの仕事を振り返り、改めて自分たちの医療実践について問うようなディスカッションが誘発される。つまり、デジタル・ストーリーの視聴が組織や体制を再考するきっかけとなり、組織における自省的なコミュニケーションが誘発されると述べる。一方参加者側も、デジタル・ストーリーを制作すること、ワークショップに参加することで変化を感じているという。

1-3-1. 医療関係者の変化 —ストーリーがもたらす患者への共感と議論の誘発

ハーディ(2005, 2007)による医療関係者の視聴調査¹¹を検討すると、まず、患者の経験が手短かにストーリー化されることで、患者側から見た経験がコンパクトに伝わり、視聴者側に感情的な反応がもたらされたことが示されている。「強い感情的な反応を呼び起こす」「語った人がどのように経験を捉えたのかを考えずにはいられない」(Hardy,2007:13)といった意見の他にも、「会議の場に患者を連れてくるようなインパクトがある」などのコメントが寄せられたという。医療関係の学生たちに対する調査でも、「どんどん引き込まれていくのを感じた」「当事者にとってどのように見えているのかがわかって面白かった」「ジャーナルを読むより理解しやすい」などの感想が寄せられ、まずは患者の視点から病いを捉える必要性が、医療関係者に容易に認識されるようになった点をハーディは評価している。多くの医療関係者にとって、質的データ、すなわち患者をめぐるストーリーなどの記録は、読むのに時間がかかることもあって、必要性を認識されていたとしても、あまり参照されない。しかしデジタル・ストーリーはほんの2—3分と短いために、忙しい医療関係者にとっても視聴しやすい。医療関係者とのコミュニケーションを開き、自省を促すうえで、デジタル・ストーリーという様式は効果的であり、患者側からのデジタル・ストーリーを視聴した関係者たちは、改めて、ベッドサイドで患者が語る訴えや経験の意味に注目する重要性にも気づくという(Hardy,2007:13-16)。

しかしその一方で、深刻な内容を扱った物語も少なくないために「感情に訴えかけすぎるといけないか」という問題も指摘されている¹²。「Patient Voices」の試みは、人権問題と重なりを持つ領域、例えばガンやアルツハイマーの経験、臓器移植を決断した親のストーリー、時には死といった問題にも及び、そうした状況に立たされた人びとの気持ちを代弁する。こうした耐え難いリアルな経験の物語は、時に、視聴者に心理的な負担を与える場合もあるため、感情を大きくゆさぶりするストーリーには、事前に警告文が入れられる(Hardy, 2007:15)。

日常的に生死に立ち会う医療関係者のこうした反応は、現状の医療で専門家になっていくことが、患者の痛みを感じるような普通の身体や感情を捨てざることを逆照射しているようにも見える。前出のシャロンは「医師が生まれながらに持っている他者の苦しみに対する共感、苦しんでいる他者

の尊重、倫理的な洞察などは、医学教育の過程で失われ、医師は教育を受ければ受けるほど、目の当たりにする苦しみに対して無感覚になっていく」(シャロン, 2006=2011:11)と現代の医療教育を批判する。もちろん一人一人の痛みや悩みに深く向き合っていたならば、医療行為はスタッフにとって、あまりにもストレスの多いものになってしまう可能性がある。しかし、こうした状況は、圧倒的多数の患者から見れば、患者中心の医療とは言いがたいものである。患者たちはたったひとつの命をめぐり、自らの意志や社会的立場において、どのような選択をすればいいのか(できないのか)を知り、自ら決定していかなければならないからである。

視聴した医療関係者の多くは、ストーリーを視聴することによって他者の経験を自ら疑似体験してみることができるようになると評価しており、「これまで自分は仕事で早急に反応しすぎていた。これからは人びとの語りに耳を傾け、彼等がどの程度できるかを考えて仕事をしていきたい」「最初は静かにはじまったが、見ているうちに悲しみや怒りがわき上がってきた。見た医療者たちはほとんど話し出し、どうしたらいいか、改善策について語り出した」と振り返る(Hardy,2007:14)。医療や保健の従事者は、日常の仕事のなかで患者の精神的なケアにまで想いを巡らすことが稀になっていきがちで、例えば患者が痛みを訴えれば、それに見合ったモルヒネを処方するというふうに対疾患的に対応しがちになるという。デジタル・ストーリーによって患者側の経験を聞くことによって対応を見直し、患者が本当は何を訴えようとしているのか見きわめ、全人的なケアを推進していく方法についても効果的に考えられたという評価が得られたという(Hardy, 2007:15-16)。

さらにハーディらは、ワークショップに参加したNHSのスタッフらが、デジタル・ストーリーを視聴することによって、医療実践をめぐる課題や議題が手際よく提示でき、活気ある議論がもたらされると評価していることに触れ、デジタル・ストーリーの視聴、とりわけ集団視聴が、日々の実践をめぐる率直な議論を誘発する利点を指摘する(Hardy,2005:22, Hardy,2007:14)。映像の視聴と個人の反省に留まらず、そこからどうすればいいのかについて現実空間で対話が繰り返されることによって、さらに患者に対する理解が深まり、感情移入(empathy)がもたらされるのだという¹³。「Patient Voices」のデジタル・ストーリーで語られる医療をめぐる経験は、視聴する医療関係者にとって、自分自身の仕事に関わる経験や担当した患者の話でもない。基本的には他者の物語であるからこそ、冷静に自らの行動や実践を振り返ることができる側面もあるかもしれない(Lambert,2009:145)。

こうしたトレーニングは、現実には患者と対応する場合にも同様に、患者の現状や発言の意図をさぐり、その心情や状況を理解することにつながるほか、学術的研究の一次素材として研究対象にもできるとハーディは提起している(Hardy,2007:28-29)。先に述べたように、この実践は医療教育という視点を重視して行われており、現在は大学教育や組織改善のカリキュラムに、ハーディらのデジタル・ストーリーの制作や視聴の実践プログラムを取り入れるかたちで活用されている。デジ

タル・ストーリーを題材として用いることで、普段の医療者同士の対話や議論が活性化し、ときにはより上層部に対しても視聴が促されることによって、硬直した組織をデザインしなおす方向へと向かう可能性があるというハーディは期待を込めて述べている¹⁴。

1-3-2. 参加者の変化 —カタルシス効果

ところで、このプログラムでは、基本的に医療教育の効果が強調されているが、苦痛の経験を語り、メディア化し、他者に見てもらおうという語り手、すなわち患者の側にも、副次的効果として、カタルシスの効果がもたらされていることが報告されている。他のデジタル・ストーリーテリングのワークショップでも同様の効果は指摘されており(Kidd,2005:255-260)、反響も大きい。患者たちを対象とするこのプロジェクトではなおさらのようなので、心理学の視点から Patient Voice 参加者への影響を分析したマーク・シアの知見を通して確認しておこう (Sear,2010)。

(1) 聴いてもらう経験

そもそも、デジタル・ストーリーテリングのワークショップに患者たちは、自分の辛い経験を聴いてほしい、あるいはそうした経験を語ることによって誰かの役に立つかもしれないという期待を持って参加していることが多いという (Shea,2010:15)。患者たちは、ワークショップを通じて、辛い経験を思い出すという過酷な状態に置かれるが、その一方で、トラウマともいえる苦しかった自分の経験を、ほぼ初めてちゃんと聞いてもらえたという満足感も得ているという (Lambert,2009:146, Shea,2010:16-17)。苦しかった経験は、誰かに語るだけでも参加者に癒しを与え、さらに自分が語った物語が、起きるかもしれなかった医療ミスを防ぎ、同じ病気に苦しむ患者たちの役に立つ可能性があるということは強い満足感も参加者にもたらす。そのため多くの語り手は、自分の物語を公開して、多くの人に聞いてもらうことを強く期待しているという (Lambert, 2009 : 149) , 困難な経験を経た人びとにとっては、聴かれること、理解されることが重要な癒しのプロセスであることが示唆されている。

(2) グループ・セラピー、あるいはセルフヘルプ的効果

一方で参加者たちは、他者の物語の聴き手ともなる。シアによれば、同様の経験をした患者同士が語り合うことによって、自分だけが辛い思いをしたのではないということが確認され、自らの現状を同様の経験を持つ仲間とともに改善してゆこうとするセルフヘルプと同様の効果があったと指摘する (Shea,2010 : 14-27)。他者から物語に対してコメントされ、自分も他の参加者の物語にコメントする。そして制作したデジタル・ストーリーが誰かに共有されるという経験は、多くの参加者に「1年間セラピーを受け続けるよりも効果的」「今まで生きてきたなかで一番のグループ・セラピーだった。この経験を経て、自分には神様がいるのだとようやく信じられた!」という好意的な

反応をもたらした (Hardy,2011:26)。このようにカタルシス的に、「語ること」と同時に他者の語りを「聴くこと」がセラピー的な効果をもたらしているという点にも注目しておきたい。

ハーディやシアの研究では触れられていないが、おそらく、ウェブサイト等でデジタル・ストーリーを視聴した、同じ経験をした患者や家族にもあてはまるのではないだろうか。自分の困難な経験が自分だけのものではないと確認されることが、同様の経験をした人にとっても重要であるように思われる。

(3) ナラティブ・セラピー的効果

ハーディは、患者たちが、過去の経験と不安な未来をストーリー化することによって、自ら経験として再構成し、さらに他者のストーリーやアイデンティティと関連づけていくことによって、新たな未来を構築していくことにつながっていると指摘しており (Hardy,2011:26-27)、第四章で後述するナラティブ・セラピー的な効果を持っていると論じている。彼女は具体例として、当初はまわりに疑いの目を向けていた反社会性パーソナリティ障害の参加者の例を挙げる。彼はストーリー・サークルを経ることによって、幼少期に遭遇した虐待やネグレクトから自分がどのように戦ってきたかに気づき、これまでの人生の道のりを足跡と曲がりくねった道筋として表現し、『長く困難な道のり¹⁵⁾』というタイトルのデジタル・ストーリーを制作した (Hardy,2011:26-27)。その後、2回目のワークショップでは、最初の物語を作ったことによって自分がどのように癒されたか、そして作品制作をきっかけに少しずつ世の中や人びとに対する態度が変わり、いかに明るい未来が確信できるようになったかを彼自身が語っている¹⁶⁾。ナラティブ論の説明に重ね合わせてみれば、患者は自らが求めたわけでもない不可解な病いの経験を誰かに語ることによって整理し、それに物語の構造をあてがうことで、その経験を自分の人生にとって、意味あるものとして意味付けようとする。そして意味ある物語が完成したとき、あるいはそれが誰かに聞き届けられたと感じられたときに、ようやく苦痛の経験が自分にとって意味あるものとして認識されるようになる。それは、その困難に終止符を打つことを意味するはずである。

1-4. 「Patient Voices」の貢献 — 新たな関係性の提案とコミュニケーション的視座

本節では、「Patient voices」というデジタル・ストーリーテリングのプロジェクトが、昨今関心を集めている NBM の教育手法としての役割を果たし始めているほか、病気や死という痛ましい経験をした人びとの自己変革にもつながることを見てきた。ハーディらは、医師による、科学中心の度にかつ過度に客観性に基づいた患者の捉え方に疑問を呈するために、患者側の視点から経験を伝えようとした。そしてそのとき用いたのは、感情に訴える物語で、それをデジタルでヴィジュアルな力を伴って表現しようとするデジタル・ストーリーテリングという様式だった。

このプロジェクトが、デジタル・ストーリーテリングにもたらした貢献は三点ある。

一点目に、デジタル・ストーリーテリングによる患者側の変化と視聴した医療関係者側の変化というコミュニケーション過程に関心が寄せられている点である。初期の実践でも、どちらかといえば人びとが「語ること」そのものに関心が寄せられていたのに対し、この実践では、医療教育という目的の下、それを聞く

側、受け止める側の変化や、語った患者の変化にも焦点が当てられている。つまり、デジタル・ストーリーを介したコミュニケーションや、デジタル・ストーリーのその先の活用に目が向けられているといえる。

二点目に、デジタル・ストーリーの視聴を通じて、対話を生み出すことが企図された点である。医療関係者たちは、普段接する患者側のストーリーを集団で視聴することによって、そこから自分たちの仕事を見つめ直し、どう接するべきかを議論することになった。デジタル・ストーリーを媒介にしたパブリック圏の創出が企図されている。

三点目に、これまで押さえ込まれてきた患者側の声を、「語り」そしてストーリーというかたちで明らかにしていくことによって、医療現場における関わりの変容や、医療をめぐる構造の変革にまで切り込む視座が提示されたことが挙げられる。

デジタル・ストーリーは、単なる文字による医療記録とも、またテキストだけで表現される物語とも異なり、豊かなイメージと本人の声、そして音で患者の語りを一つの作品として豊かに浮かび上がらせる。デジタル・ストーリーテリングと医療との結びつきは、ハーディらの思いつきとその後のいねいな活動の展開によって世界に広がりつつある。しかし、それは彼女らの単なる「思いつき」だけで始まったものとはいえない。その思いつきの根底には、ここにも、放送と同様、近代とともに創り出された特権的な医療プロフェッショナルに対する人びとの要求があり、その人生の質をめぐる、患者と医療関係者とのあらたな関係性が提案されているように感じられる。

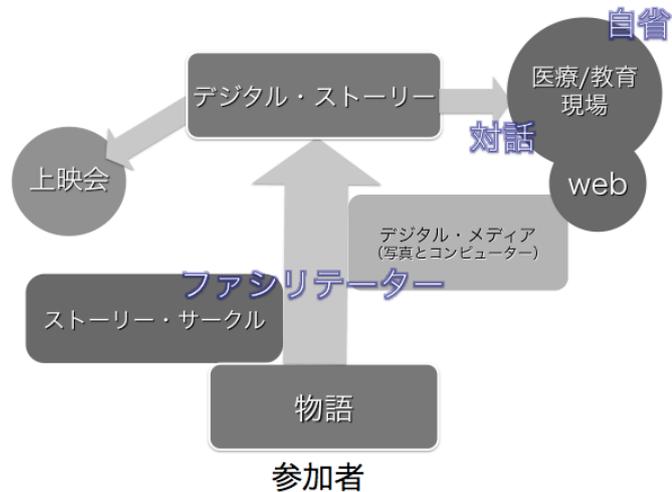


図 23. Patient Voices のモデル (作成 小川明子)

2. ミュージアムのリ・デザイン-下から再構築する自らの歴史物語

さて、デジタル・ストーリーテリングの潮流において、医療領域とともにもうひとつ特徴的な実践として展開されているのがパブリック・ヒストリーの領域である。通常、ミュージアムとは、保持する「モノ (Objects)」の集合体としてのコレクションを基軸とする組織であり、「モノ」の保管と公開という軸が、ミュージアムの全ての活動、全ての理念を貫いている(村田, 2007)。しかし、このあと紹介するミュージアムはモノを扱うというよりも、ストーリー、とりわけ一般の人びとが制作したデジタル・ストーリーを収集の対象としている点で新たな試みであり、歴史的表象をめぐる新たな視座を提示しているといえる。本節では、英国ウェールズの「カーディフ・ストーリー」、オーストラリアの ACMI, そしてブラジルの「ミリオン・ストーリーズ」という3つのミュージアムに焦点を当てて、その背後にある歴史認識の変化について見ていきたい。

これらの実践の背景には、「パブリック・ヒストリー¹⁷⁾」の流れがある。パブリック・ヒストリーとは、庶民から見た民衆史を重視し、人びとの生の語りを記録したライフ・ストーリーやオーラル・ヒストリーなどを博物館や図書館などにアーカイブすることで、歴史を広く社会に還元しようとする試み(熊本, 2007)である。アナール学派歴史学と同様、個人の生活のなかの記憶と重ね合わせながら歴史を記述していこうとする歴史学であり、ミュージアム、ライブラリーといった場で展開されている実践でもある。

2-1. デジタル・ストーリーという展示物 —カーディフ・ストーリー

『カーディフ・ストーリー』は、デジタル・ストーリーテリングをその展示に据えたミュージアムとして、2011年カーディフ市内のオールド・ライブラリーに開館した。カーディフ市は、BBC『キャプチャー・ウェールズ』プロジェクトと連携し、2005年頃からカーディフに暮らす人びとのライフ・ストーリーを短いデジタル・ストーリーとして可視化し、保存するプロジェクトを開始した。それに伴い、カーディフの記憶をものがたるストーリー作品の制作、展示が旧図書館で行われるようになり、それが『カーディフ・ストーリー』という新たな市立ミュージアムの設立につながっていった。本項では、その前段階から追っていく。

(1) カーディフ・ストーリーにおけるワークショップ —町を多声的に記録する

2005年のカーディフ調査の際は、ちょうどBBCのチームのもとでカーディフ市と提携した作品制作が行われていた。ワークショップ会場は、カーディフ中心部にあるオールド・ライブラリーで参加者は7名。テーマは「カーディフの思い出」だった。制作されたストーリーは、一般の老若男女がカーディフという土地をめぐる記憶する日常的な思い出である。たとえば30代の主婦、サラ・ナーサンは、2人の子どもを普段遊ばせているローズ公園をテーマに物語を作成した。彼女にとってローズ公園は、大好きだった祖父と子ども時代によく遊んだ思い出の公園である。ストーリーでは、自分の母親や祖父との懐かしいやりとりの思い出とと

もに、世代が変わり、自らが母になった途端に、自分の母と同じように口やかましく子どもに注意することになった感慨が語られる¹⁸。序章の冒頭でもエピソードとして紹介したように、他にも、小学生の頃、教師に「音痴」とレッテルを貼られた少年が、たまたま市の劇場でオーケストラをバックに立派に歌を歌うことになった思い出¹⁹や、カーディフ駅のキオスクで売り子をしていた年配の女性が駅に来た有名人の思い出を語るストーリー、船員としてカーディフに住みつき、祖国の独立を願って亡くなったソマリア出身の祖父の物語など、町の歴史と人々の歴史が重なりあった物語が手持ちの写真や記録写真、そして新たに撮影されたイメージ写真とともに映像化されていった。これらの物語は、テレビ(BBC2W)やウェブで公開されたほか、オールド・ライブラリーでの企画展でも公開された。

(2) 展示 —ストーリーの展示, 収集, 記録

2007年の視察の際には、オールド・ライブラリーを会場にした市の歴史をめぐる企画展示に、デジタル・ストーリーが中心的に用いられていた。さまざまな土地からカーディフに住み着いた市民らの個人史や家族史をパネルに仕立てて紹介したうえで、デジタル・ストーリー作品が見られるモニターが設置されており、観客はその背景となっている市の公的な歴史と、そこに生きた人びとの個人史とを相互に参照しながら見ることができる。ポーランドからの移民と移住初期の生活、移民の次世代の子どもたちがいかに地域になじみ、現在どのような職業に就いているのかといった情報がパネルで紹介され、移民本人がデジタル・ストーリーで移住の物語を自ら語る。繰り返せば、ここにモノはない。あるのは、パネルとモニター、そして個人の物語だけである。

これらのストーリーを見て記憶を触発された人びとは、自分の記憶や物語を備え付けのコメントシートに記入し、連絡先を記して、設置されたボックスに入れる。時間が許せば、その観客が、次のデジタル・ストーリーの制作者になるという仕掛けである。デジタル・ストーリーの制作は1本作ったところで満足してしまい、2本目、3本目と制作が続かないという課題



図24. オールド・ライブラリーでの特別展示。パネル仕立ての物語紹介。(2007.3.15)
(撮影 小川明子)



図25. デジタル・ストーリーの視聴風景 (@カーディフ・オールドライブラリー—2007.3.15) (撮影 小川明子)

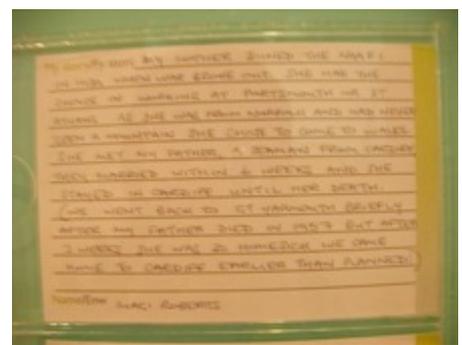


図26. 視聴、観覧後、コメント・シートに記された観客の町の記憶 (2007.3.15) (撮影 小川明子)

や、次の参加者を見つける困難が指摘されているが(Kidd,2005, Hartley, 2009b), 他の人びとのライフ・ストーリーや地域の記憶に触れた人びとがそれに触発されて、自らの記憶やストーリーを語り、次の語り手として勧誘されるというコメントカードのシステム(図 26)は、地域の人びとの「語りの輪」を作り上げ、広げていく小さなしかけとして評価できる。カーディフやオーストラリアの都市では、ふと偶然に立ち寄って見ることのできるミュージアムという現実空間に、個人のストーリーが展示されていることも多い²⁰。

カーディフをめぐるこれらの展示企画は、2011年4月に『カーディフ・ストーリー』²¹というミュージアムに統合されて正式にオープンした。1300年代に小さな市場から始まった都市の歴史について、さまざまな映像や模型、インタラクティブな設備が設置されている。企画展と異なり、デジタル・ストーリーはメインの展示物とはなっていないが、大戦後の暮らしを紹介する部分などに市民が制作したデジタル・ストーリーが埋め込まれている。第二次世界大戦後の暮らし、また現在の都市と郊外、田舎の関係などが、そこに暮らした人の視点から語られる。結婚して郊外へ移り住んだ女性が感じた戸惑い、iPhone を買いに、ウェールズの地方の町からカーディフへ買い物に来た家族の驚きなどがデジタル・ストーリー化され、本人たちの声で語られている。

2007年にヒアリング調査を行った展示担当の学芸員、ヴィクトリア・ロジャースによれば、1980年代以降、英国のミュージアム、特に社会史を扱うミュージアムでは、単にモノを展示するのではなく、モノがどのように使われたのか、そのモノが使われた背景を、人びとの個人史や語り、映像のなかで見せていくことに重点を当てるようになってきたという²²。こうした変化の源泉に、ポスト・コロニアルな文脈からのミュージアム批判と、歴史学におけるナラティブ・ターン、それに録音機器の普及を背景にしたライフ・ストーリー研究の隆盛といった潮流が存在することは改めて述べるまでもないだろう。ちなみに、日本の博物館でもたびたび民具をはじめとする歴史的史料が展示され、最近ではさまざまな説明映像が導入され、「モノ」がどのように使われたか説明されるようになっているが、それが具体的に誰によって、いかに使われてきたかという物語は、歴史的人物が使用したものでない限りめったに詳述されることはない。あくまで匿名の群衆の使用物として、一般的な使用法が説明されるに過ぎない。展示されたモノは、空間的にも、時間的にも、まさにそのオリジナルなコンテキストから切り離されて展示されている。その一方、デジタル・ストーリー、すなわち「物語」を展示するという発想は、「モノ」を展示する従来のミュージアムとは逆の志向



図 27. デジタル・ストーリーの展示風景
(@『カーディフ・ストーリー』2012.9.13)
(撮影 小川明子)

である。ミュージアムにおいて、デジタル・ストーリーは、出来事の記録だけでなく、そのときそこに生きた作者が何を感じたか、日常を、地域の空間を、どのように意味づけて生きていたのかを自分の写真と声で表現した短いライフ・ストーリー史料でもある。それは、作品の制作という時点で振り返られた過去であり、そのとき構築された限定付きの過去ではあるが、その時代を庶民がどのように捉えているのか、生きられた経験を説明する物語として、従来の調査方法からだけでは得られない貴重な歴史的ナラティブになる。『カーディフ・ストーリー』における物語の展示は、ポスト・コロニアルな文脈からなされたミュージアム批判を意識しつつ、カーディフに暮らす一般の人びとの記憶語りを積み重ねることによって、そこに暮らす多様な当事者たちの語りから多声的に町の歴史を描き出そうとするひとつの試みである²³。

2-2. コミュニティの記憶、記録と物語 —オーストラリア映像センター(ACMI)

2-2-1. ACMI の背景 —デジタル化後の映像ミュージアム

カーディフ・ストーリーと同様、ミュージアムを舞台とした実践でありつつ、「映像ミュージアム」という文脈から展開されているデジタル・ストーリーテリング・プロジェクトの拠点として、オーストラリア・メルボルンのオーストラリア映像センター²⁴ (Australia Center for the Moving Image) が挙げられる。オーストラリアは2008年の段階で8州のうち5州でデジタル・ストーリーテリングの実践が行われるなど、その国土の広さからかデジタル・ストーリーテリングが盛んな地域で、ハートレーが所属していたクイーンズランド工科大学などでも、デジタル・ストーリーテリングを用いたコミュニティ開発²⁵、あるいはローカルなメディアと連携した「Co-creative Media」をめぐるプロジェクト²⁶などが展開されている。

ところで、ACMI のルーツは、1946年、ドキュメンタリーや教育映画の収集・保存を目的に、映画産業の中心地メルボルンに設立された「ヴィクトリア州フィルム・センター」に遡る。1970年代には政府が自国の映画産業の奨励を決定し、それと同時に、商業映画や独立系映画、学生映画もコレクションに加えた規模へと成長した。80年代には映画の配給や保存といった目的以外に、映像教育の役割も加わるようになった。



図 28. ACMI の外観
(2012.2.23) (撮影 小川明子)



図 29. ACMI のミュージアムスペース(2012.2.23) (撮影小川明子)

転機が訪れたのは、2002年には、メルボルンの都心部に新たな州立の文化施設 ACMI としてリニ

ューアル・オープン²⁷することになったときである。構想当時に、映像を扱う文化施設は世界を見わたしてもあまりなく、さらに2002年という時期は、映画中心のコレクションを主とするミュージアムの限界が見え始めたころであった。そこでACMIは、2つの特徴を備えてスタートすることになった。一つには、デジタル・メディアを含めた多様な映像がもたらすインパクトが明らかかな時代となっていたため、ACMIのミュージアムの展示や保存には、ホーム・ムービーの記録やデジタル・ストーリーといったアマチュアが制作した映像も資料として採用されることになった(Simondson, 2009:118-119)²⁸。

もう一点は、メディアのデジタル化が進む中で、いわば「メディア・リテラシー」の推進といった役割である。新しい施設では、映像コレクションと上映といった役割だけでなく、映像を市民とともに制作していく教育拠点としての役割も求められるようになった。ミュージアムには、映像の歴史やメディア・アート、人びとと映像の関わりについて学べるインタラクティブな展示スペース(図29)のほかに、制作スタジオ(図30)や、小さな上映会を行えるミニ・シアターなどが併設され、人びとの制作拠点としての役割が期待されるようになったのである。

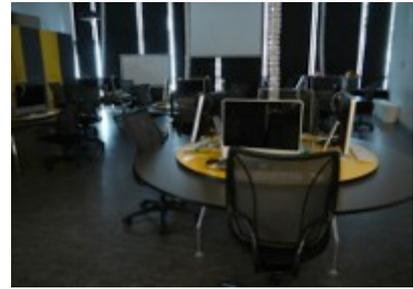


図30. ACMIのトレーニングスペース(2012.2.23) (撮影小川明子)



図31. 映像視聴スペース
「メモリー・グリッド」
(2012.23) (撮影 小川明子)

2-2-2. ACMIにおけるワークショップ

ACMIはこうした施設として、ふたつの新しい役割を担うことになった。庶民の映像記録の保存と、メディア表現をめぐる教育活動である。このふたつを兼ね備えた簡易な映像制作手法として、デジタル・ストーリーテリング活動は00年代半ばまで、その目玉として中心的な活動に据えられ、子どもたちや住民たちとの間でワークショップが企画、実施され、200を超える作品が制作された²⁹。CDSから講師を呼んで、州の教員に対して行った教育カリキュラム『My Story』はその後、学校での展開を後押しすることにもなったという。

映像ミュージアムとして、人びとの記録を残すという点からも山火事や洪水といった災害からの生存者の証言がデジタル・ストーリー化され、公開された。さらに自分たちの存在や声を他者に伝え、記録されることを望む、アルツハイマー財団や種々の福祉団体、退役軍人らとの提携プロジェクトなどが数多く行われた。その方式や中心人物等は毎回異なるが、学芸員としてデジタル・ストーリーテリングに積極的に関わってきたサイモンドソンは、その意義を二点明確に挙げている³⁰。

一点目に、大量の、すなわち多数の人物の映像記録を残せるという点である。それを可能にするためには、誰でも扱える簡易な映像フォーマットと、無限に記録可能なデジタルの恩恵

が不可欠であった。視聴者が受け手としてのみ存在する20世紀のマス・コミュニケーションのシステムと異なり、21世紀のデジタル・メディアの時代には誰もが「クリエイティブ・パートナー」としてコンテンツの制作に関わることができる時代になったが、そのためには何らかの初歩的な映像教育が必要となる。デジタル・ストーリーテリングはその基礎的な様式であるうえに、センターにとっては、経験がストーリー化された庶民の生の映像記録として残すリソースともなった(Simondson, 2009:119)。また、庶民の映像記録を多量に残せる背景に、作品が従来の美術品やこれまでの映像フィルムのように博物館のスペースを占拠するわけではなく、無限に収集可能であるというデジタル・メディアの性質が関わっているという点も重要である。

二点目に、映像、とりわけデジタル・ストーリーテリングを用いたコミュニティ開発の可能性を挙げている。サイモンドソンは、ミュージアムがコミュニティの団体とつながり、情報のハブとなる必要性を述べる。ミュージアムは従来、ある町に存在していても、限られた来館者や関係者に閉じた空間であった。しかし、そこに地域の住民たちが訪れ、自分たちの作品を「制作する」という新たな活動を埋め込むことによって、ミュージアムが地域社会にひらかれ、情報や交流において重要な空間になりうると構想している。実際、デジタル・ストーリーテリングを媒介させることによって、それまでならミュージアムでは会うこともなかったかもしれない乳がん予防やアルツハイマーの団体や³¹、先住民のお年寄りと若者、山火事生存者たち³²などがミュージアムを訪れ、そこで出会い、デジタル・ストーリーを制作することによって、それまでミュージアムが持つことのなかった地域住民との連携が生み出されていった。デジタル・ストーリーテリングのワークショップは、地域社会のセルフ・ドキュメンタリーの作成であり、コミュニティの歴史の記録であり、それを皆でパブリックに生み出すスタジオの役割を果たしていると彼女は語る。そうしてコミュニティで制作されたストーリーを集め、コミュニティに還元し、作品を多くの人に視聴してもらい、循環させてゆくことによってむしろコミュニティらしきものができ上がってくる。開拓や移民の記憶、戦争の記憶、地域の記憶などを記録したこれらの作品は、貴重な地域の記録、歴史であるばかりでなく、人びとがともにオーストラリアの歴史を再発見したり、再検討をせまったり、アイデンティティを確かめたりすることにもつながってゆく。

デジタル・ストーリーテリングを介して、地域に存在するミュージアムが、コミュニティを形成する活動の拠点となり、できあがった映像を次世代に伝えることができる。サイモンドソンは、ACMIが、英国BBCの「放送モデル」と異なる、オーストラリアからの「ミュージアム・モデル」を提示しようと述べている³³。ちなみにここで制作された作品はウェブサイトでの公開³⁴のほかに、ミュージアムの展示、オンデマンドで多様な映像を見ることのできる「メモリー・グリッド」という視聴スペース(図31)でもゆっくり視聴することができる(Simondson, 2009:119)。

2-3. 記憶から創り出す未来 —ブラジル「ミリオン・ストーリーズ・プロジェクト」

カーディフ・ストーリーがストーリーの展示というコンセプトを持ち、またACMIでの実践が、現実のミュージアムを舞台に、一般の人々によるストーリーの制作と保存をめざした活動だとすれ

ば、ブラジル『ミリオン・ストーリーズ』は、具体的な空間さえ持たないヴァーチャルなミュージアムである。

2-3-1. 背景としての「人びとのミュージアム」



図 32. Museu da Pessoa (Museum of the Person)のウェブサイト

http://www.museudapessoa.net/_index.php/home (ポルトガル語)

2013.10.7 アクセス

ミリオン・ストーリーズ・プロジェクトは、1991年にブラジル・サンパウロに設立された「Museu da Pessoa (Museum of the Person)」というウェブ上の「ミュージアム」であり、2006年に開始されたプロジェクトである。Museu da Pessoaは、ブラジルに暮らす人びとのパーソナルなライフ・ストーリーや記憶を記録し、公的な歴史からこぼれおちてしまう周縁の人びとの声を集めることで、歴史を多声的なもの書き替えていこうとする歴史学的かつ実践的な企てである。具体的にはライフ・ストーリーのポータル・サイトとなっており、現実的な空間を持たないウェブ上のミュージアムである。

ブラジルにおいてライフ・ストーリーが重視される理由は、1964年から85年まで続いた軍事独裁政権下に遡る。この時代、ほとんどの人びとは、自治はもちろん、自由に語ることも許されず、十分に人権を守られてこなかった。そのため選挙こそ行われてきたものの、人びとには参加するリテラシーすらなく、2000年前後でも60%程度の識字率に留まっていた (Clarke, 2009: 148)。

Museu da Pessoaは、歴史学者・ウォークマンらによって、語ることをすら許されず、また文字の記録に残されない歴史、とりわけ周縁に置かれてきた人びとのオーラル・ヒストリーを数多く収集、提示することによって、多声的な歴史へと書き換えることを目指して1991年に設立された。

このヴァーチャルなミュージアムの設立者であるウォークマンは、ユダヤ系の移民として、ホロコースト生存者のオーラル・ヒストリー集を母親とともに出版した経験を持つ (Hinchberger, 2005)。彼女は歴史家として、歴史は単に過去の記録としてのみ参照されるのではなく、現代のコミュニティ構築にこそ活かされるべきであり、歴史はボトムアップで作られていくべきだと考えていた。特に周縁化された人びとのライフ・ストーリーは、研究資料として蓄積されるだけでなく、現実の社会正義にこそ活かされていく必要がある。そのためには、メディアやアカデミズムといったシステムを通して言説が生成され、流通されて常識になってゆくように、人びとのライフ・ストーリーとい

うナラティブが、メディアを通して人びとに認識され、流通することによって、世の中の偏見や問題を解決する可能性を持つのではないかと彼女は考えていた。

設立当初は、聞き取ったストーリー、写真、日記などの収集として始まったが³⁵、90年代後半にインターネットが世界につながる経路として登場したことによって、ウェブ上のミュージアムという構想が立ち現れる。2003年には、ライフ・ストーリーのポータルサイトを開設。ヴァーチャルな「ミュージアム」がウェブ上に建設され、その後は、月々3万6千人が視聴するサイトへと成長した。ウェブ上のミュージアムであるため、場所代等がかからず、ほとんど公的な援助をうけずに、全国に50–60人いる協力者と企業からの寄付を中心に成り立っているという(Worcman, 2006)。「アーカイブ」でも「ストーリー集」でもなく、ミュージアムという名称にこだわったのは、単に人類の遺産を継承するだけでなく、知識の獲得が積極的に行われる教育的な場所になってほしいという期待が込められているのだという(Worcman, 2004)。

アーカイブされているのは、あらゆる人びとの語りである。その代表的な一例として「ココナッツ・ブレイカー」がある。1980年代、平和裏にココナッツから石けんを作っていた女性たちのリーダーが、ピストルで武装してヤシ畑を牧場に変えていこうとするガンマンたちから自分たちの土地を守ろうとした運動の物語である。結果的に女性たちの地権は法的に認められたが、彼女らは、当時「警察はガンマンたちを警護してしまっており、私たちは顔を出すことすらできなかった」状況を語っている(Moffett, 2009)。こうした庶民側の声を記録したストーリー資料は、2006年の段階で、すでに1万点以上集まっているという。90歳で職を見つけようとしたホームレスの男性が125歳で亡くなった話、世界的に有名なサッカー選手ペレとの庶民の思い出、そして大統領になる以前にルイス・イナシオ・ルーラ・ダ・シルヴァが語った父の虐待のストーリーまで、ブラジル国民のあらゆるライフ・ストーリーがアーカイブされているという(Worcman, 2006:3)。

デジタル・ビデオやカメラをはじめとする多様な記録メディアの普及は、文字が読めない人びとも自分たちの記憶や想いを簡単に表現、公開することを可能にし(Worcman, 2006: 2)、研究者やスタッフだけでなく、一般の人々によってもオーラル・ヒストリーの記録が可能となったことを意味する。さらに、ウェブサイトでは、人びとが自ら史料を自由にアップロードできるようになった。ウォークマンらは、この「ミュージアム」というヴァーチャルな空間において、その後一般の人びとがオーラル・ヒストリーを残しあうプロジェクトを次々に立ち上げていく。お年寄りが他の人びとのライフ・ストーリーを聞き取るためのトレーニングを行い、別のお年寄りにライフ・ストーリーを聞き取ってもらう「歴史の立役者たち (Agents of History) (1997–2004)」というプロジェクト、全国の小学校での歴史の聞き取りプログラムの導入に尽力し、子どもたちが地域の人びとにインタビューを行って、地域の歴史物語を残すプロジェクト(Worcman, 2006:3)など、一般の人々同士がライフ・ストーリーを記録しあう手法は、その後、非政府組織やボランティア団体、企業や組合などにも伝えられ、さまざまなエージェントが歴史を残す取り組みに加わるようになり、これ

らのプログラムは、ブラジルにおける長年の2つの重要な課題、すなわち識字率の問題とデジタル化の問題を解決する戦略として評価されるようになったという (Worcman, 2006:3)。

2-3-2. ミリオン・ライフ・ストーリーズのワークショップ

さて、ヴァーチャルなミュージアムにおけるライフ・ストーリーや生の記録の収集という活動は、デジタル・ストーリーテリングの様式や手法、コンセプトと出会うことで新たなフェーズに入り、世界のデジタル・ストーリーテリングの動きと同期しはじめた。中でも若者の社会参加を促す Aracati というブラジルの団体と Museu da Pessoa との連携で2006年に開始された「Million Life Stories」は、デジタル・ストーリーテリングの手法を採用し、若者たちの社会参加を目的とした大規模なプロジェクトである。「一人の物語は物語に過ぎないが、100万の物語は運動になる」というスローガンを掲げ、(1億9000万の人口中)100万の若者のストーリーをブラジル全土から集めることで社会の変革を目指すという野心的なプロジェクトである (Clarke, 2009)。「参加することは若者の権利だが、誰も生まれながらに参加的な市民であるわけではない。人生を通じて、社会に参加することを学んでいくものなのだ。」というスローガンのもと、とりわけ周縁化されているブラジルの若者たちが自らの物語を制作することで自省的に状況を振り返りつつ、行動的な主体となって自分たちのコミュニティの未来に参画することを推進する。

ここでのワークショップは、単に自らの物語を語ることや自省的に自分の将来を考えることだけではない。その経験を自らが所属するグループやコミュニティのために活かし、広げていくために「ストーリー・サークル」を行う。つまり、ここでは物語案を披露し、検討するだけではない。自分が作ったデジタル・ストーリーを媒介にしながら、友人たちのあいだでストーリー・サークルを開き、そこから彼らのストーリーを拾い上げることで、自分が経験したデジタル・ストーリーテリングの手法を、次に自分が所属するグループやコミュニティへと広げていく。つまり、映像作品とストーリー・サークルは、もはやここでは手段として後景化し、その先には、他者との対話によって自らの状況を確認し、そのなかから自分たちの文化や規範が生まれ、それを積極的に他者と共有する術を模索するという、より大きな目的が掲げられている。

Aracati によれば、変革とは、自分たち「から」自発的に変わるだけでなく、コミュニティ「から」変えられていくという双方向のコミュニケーションによって成立する。グループ内の、あるいは他の若者の物語との間に共通のテーマや関連性を見つけ出し、自分もものがたり、それを仲間同士で確認しあうことで、自分たちの意見や文化を作り上げていくことが企図される (Clarke, 2009)。

さらに、自分たちの想いやストーリーを異なるコミュニティに「届ける」ことも重視される。たとえば、「初恋」という共通テーマで作られた作品はCD-ROM化し、互いに視聴するだけでなく、自分たちでコミュニティ・ラジオ局やローカル・テレビ局に持ち込んで世代を超えて視聴してもらおうという。それによって若者たちに向けられた「暴力的」「攻撃的」といったステレオタイプを打破し、若者のおだやかでセンシティブな側面を理解してもらおうというのだ。あるいは、地方行政やコミュニティで正当に扱われない問題を物

語化する。そのCD-ROMを行政に持ち込んで訴えに理解を促す。若者は自分たちの想いをストーリー化し、デジタル化して映像というメディアにすることによって、社会問題に對峙し、社会に参画する（Clarke, 2009:151-152）。

日本でも盛んになっているライフ・ストーリー研究だが、多くの場合、まだそれらは記録され、主に学術的な研究対象として、アーカイブに保存されたり、論文化されたりしている。しかしここでは、創り上げたストーリーを単にアーカイブするだけでなく、それを積極的に多くの人びとと共有し、そこから議論を生み出すことが企図されている。そうしたツールとして用いられることによって、デジタル・ストーリーテリングは、自らの存在を表現する活動であると同時に、他者とのコミュニケーションを拓いていく政治的なツールとして機能しはじめた。これらは、人びとの日常から社会の現状を記録する下からの歴史（トンプソン, 2001=2006）を明らかにし、それを社会へ提示していくことによって、社会の見え方を再構築しようと試みる実践といえる。

Museu da Pessoa—人びとのミュージアムというパブリック・ヒストリーの試みは、デジタル・ストーリーテリングというツールとフォーマットを新たに得ることによって世界とつながり、現在では、アメリカ、カナダ、ポルトガルにも設立され、世界中に広がりつつある³⁶。

2-4. ミュージアム・モデルの貢献

デジタル・ストーリーテリングの手法によって記憶を博物館にアーカイブしていこうとするミュージアムの事例を駆け足で概観した。それは立派な建物を持つものから、ウェブ上に設定される民間の実践まで様々である。しかしいずれも、一般の人びとの経験や記憶を保存する空間として設定されており、さらに従来博物館が所蔵してきた「モノ」ではなく物語であり、デジタル・ストーリーである点で共通している。庶民が自ら経験した出来事を、体験した当事者の視点で自ら語るライフ・ストーリー、オーラル・ヒストリーへの評価が80年代以降、高まるなかで、デジタル・ストーリーは、庶民の記憶を手短な物語として保存する手段として注目されるようになっていく。

ミュージアム・モデルの貢献として、一点目に、「Patient Voices」と同様、ストーリー制作そのものを目的としているのではなく、そのデジタル・ストーリーをいかに社会へと還元していくかに焦点が当てられている点が挙げられる。Patient Voicesが、優位に立つ医療関係者に、患者側の視点

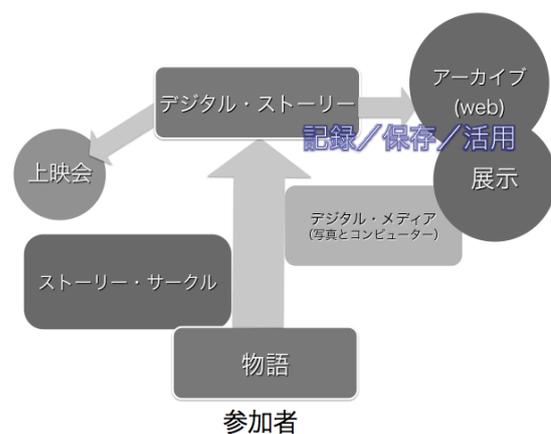


図 33. ミュージアム・モデル (作成 小川明子)

を伝えることによって医療の現場を改善していこうとしているのと同様、ミュージアム・モデルでは、これまで歴史家によって描かれてきた歴史のありようを多声的なものにすると同時に、あまり明らかになってこなかった一般の人びとの側から歴史や経験を語ることで、人びとの社会の見え方を変えることが企図されている。

二点目に、ミュージアムという空間が、デジタル・ストーリーテリングの制作という場を媒介に、コミュニティにおけるストーリーテリングのハブとなろうとしていることが挙げられる。つまりミュージアムという場を、ストーリーを媒介に、他者と出会い、語りあう、地域社会のストーリーテリング空間、記憶の空間として位置づけ直そうとしているのだ。過去の災害、昔の町の様子、人びとの困りごと。ACMI ではテーマを設定しながら、地域で起こった出来事の記録を担い、またその記憶が記録、共有、展示、上映されることなどによって、あらたなコミュニティ像を提示する役割を担おうとしている。サイモンドソンが明確に述べたように、コミュニティの歴史を皆でパブリックに生み出すスタジオの役割を果たそうとしているのだといえる。こうした「スタジオ」は、これまでメディアの中に創られるものだと信じられてきた節がある。しかし、その役割をミュージアムが担えるということが示されたといえる。さらにその空間は、地域の様々な人びとが集う空間ともなりうる。

三点目に、ブラジルの例では、さらに進めて、社会変革のツールとしてデジタル・ストーリーテリングが用いられている。軍政下の歴史から、実証主義的、客観主義的、文書主義的な手法によるとされる歴史家の歴史認識や記述に対する懐疑のもと、人びとが自らストーリーを語ることで新たな歴史を提示しようとする試みや、若者たちが自らストーリーを作ることによって、また活動を広げ、また多様な「ストーリーテリング」のメディアが模索されながら自分たちの主張を現していく試み。こうした活動の展開は、CDS のランバートやウェールズのメドウズが企図していた当事者的表現だけでなく、そこで表現されたデジタル・ストーリーを現実にアーカイブし、また手渡していくことによって、より多くの人びとへとメッセージを広げていく実践になっている。

3. 小括：姿なき他者の可視化と関係性の再構築

手法をまなんだ人びとが、自分の問題関心に沿って新たにプロジェクトを立ち上げていくというデジタル・ストーリーテリングの実践は、現在も数えきれないプロジェクトを日々生み出している。ここで挙げた民間の動き以外にも、ユネスコが途上国の地域コミュニケーション開発のためのワークショップや³⁷、教育ワークショップ³⁸、平和構築ワークショップ³⁹、若者たちのエンパワメント・プログラム⁴⁰など、ありとあらゆる側面からデジタル・ストーリーテリングを推進している。また世界各地の高等教育でもデジタル・ストーリーテリングがさまざまな用途で活用されている。CDS のランバートによれば、現在、高等教育、アイデンティティ／多様性(障がい、移民、職業、若者)、チ

ーム・ビルディング／組織変革，アクティビズムや市民ジャーナリズム，世代間理解，歴史，国際開発／土地計画，環境問題などの領域で盛んに用いられているという(Lambert,2013)。

さて、本章では、Patient voices とミュージアムの実践を中心にその活動モデルについて検討した。医療とミュージアムという、全く異なる二つの領域での実践から見えてきたことは、従来無意識に受容してきた専門家との関係性を見直し、新たな関係性を人びとの間に作り上げていくために、デジタル・ストーリーテリングという方法が活用されていたという点だ。初期の実践で、ランバートやメドウズは、いわゆるマス・メディアのプロフェッショナルによる表象行為のありように異議を唱え、人びとが当事者の視点を大事にしながら自ら表現することの意義を訴えた。当事者の視点を重視するという方針は、医療福祉やミュージアムといった領域では、対マス・メディアとしてではなく、むしろその領域における専門家や世の中が自明として疑わない視座へと向けられている。Patient Voices では、患者側が経験した病いや医療行為を、物語とデジタル・メディアの力を借りて可視化することで、その経験を医療関係者にも擬似的にメディアで共有してもらうことで、関係性の改善を訴える。ブラジルでは過去の圧政に苦しんだ人びとが、同様に、当時の経験を語り、可視化することで、まさに歴史において姿を現し、歴史家によって一方的に記述された歴史を多声的なものとし、その姿を後世に残そうとする。あるいは若者たちが、自分たちの存在や想いを自ら可視化して、同じ時代を生きる人びとに提示することで、従来とは異なる新たな見方を提示し、彼らとの新たな関係性の構築を訴える。いずれも、これまで存在が不可視であった人びとがその経験を持ち寄り、デジタル・ストーリーとして可視化することで、直接関係のない人のところにも届けることで、人びとと新たな関係性を構築する実践となっている。

繰り返せば、実践の方向性は多様であるが、今回見てきた実践の根底に共通しているのは、普通の人びとがものがたり、写真や声で物語映像として表現することで、世の中で自明とされている見え方を変え、人との関わりや、ひいては世界を変えていこうとする意志である。一章では、これまでマス・メディアによって一方的に表象されてきた人びとの視点から世界を提示する様式が模索されてきた経緯を見た。そして本章では、科学的治療体系のもと、専門用語で描写されてきた患者たちが自分たちから見える世界を提示しようとし、また政治家や歴史家によって、その生を十分に描かれて来なかった人びとがいわば「下から」の視点で事象を表現し、自分たちで新たな歴史やコミュニケーション回路を拓いていこうとする事例を振り返った。このように見てくると、90年代、誰もが無限大に表現できるデジタル空間の登場と、アチュリーらによるストーリーテリングの再評価という、まさに「デジタル」と「ストーリーテリング」が結びつくことによって、人びとが新たな世界を提示しようとしているのであり、その実践が、これまでのマス・メディアや専門家による表象の正統性を問い返すものになっている点が興味深い。デジタル・ストーリーテリングは、世界を創りなおす実践として、これまで光が当たらなかった場所に、いまでも広がり続けている。

¹ 同様の試みは、後述するナラティブ・メディスンという視座が広まるにつれて、他にも展開されるようになってきている。日本における同様の試みとして、最近では、NPO 健康と病いの語り DiPEX Japan が患者のインタビューをデータベース化する活動を展開している（佐藤・和田，2008）。

² この活動は、英国メディカル・ジャーナル医療教育部門2010年度の優秀賞を、また医療ジャーナリスト連盟からも2010年度の最優秀賞を受賞するなど数多くの賞を受賞しており、英国の数あるデジタル・ストーリーテリングのプロジェクトでも代表的なプロジェクトとなっている。

³ 『患者の声』ウェブサイト <http://www.patientvoices.org.uk/> (2013. 10. 16 アクセス)
作品はサイト内「Find Stories」のタブから見るができる。

⁴ ハーディは、このプロジェクトを進めると同時に生涯学習の視点からアルスター大学で修士号を取得し、後述するようにケンブリッジ大学でPsychodynamicsのカウンセリング課程を修了。現在はカーディフ大学で医療教育におけるデジタル・ストーリーテリングの効果について博士論文を執筆中である。

⁵ Lambert, J. ” Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community 3rd edition” Routledge, 2010. (Reproduced Version by Digital Diner Press, p. 147) 第4版は近日出版予定。

⁶ Pip Hardy と Tonny Samner へのインタビューによる (2012. 9. 11 @Pilgrim Project オフィス)

⁷ 同上

⁸ サムナーの調査によれば、ウェブサイトでの視聴は、医療関係機関からが50%前後、医療系大学や専門学校からが20%となっているという。(Pip Hardy と Tonny Samner へのインタビューによる。2012. 9. 11 @Pilgrim Project オフィスにて)

⁹ 視聴だけでなく、研修医の振り返りや、精神科勤務の看護師らが、その経験や初期のとまどいをストーリーにして後輩たちに残すという制作プロジェクトも行っている。

ライセスター大学医学部研修医の作品 <http://www.patientvoices.org.uk/lssc.htm>,

ノッティンガム大学 精神科看護師の作品 <http://www.patientvoices.org.uk/un.htm>

¹⁰ 調査はまず作品を用いて活動を行ったことが明らかな100名以上に対してe-mailで協力を依頼し、そこから調査協力を承諾した40名に対して行われた。調査法は、フォーカス・グループを初めとしたインタビュー、メールによるヒアリング調査、調査票、オンライン・ディスカッションによって回答が集められた。また30名の看護学生(2年生)に対しても、作品視聴をめぐっての調査票調査を行っている(Hardy, 2007)。これら計70名の内訳は、医療系大学、専門学校の学生が49名、それ以外の学生が5名、NHS関係者が10名、それ以外が6名となっている。

¹¹ デジタル・ストーリーを視聴した医療関係者へのアンケート/ヒアリング調査。35名中14名が回答(Hardy, 2005:21)

¹² 恋人をガンで失ったときの希望と変容を語った ” For the love of Lee”

(<http://www.patientvoices.org.uk/flv/0054pv384.htm> 2013. 10. 16 アクセス) などは時に見るものに動揺をもたらしたようだ(Hardy, 2007, p. 15)。また、物語の影響力に対しては、患者側のメッセージを効率的に強力に伝えることができる反面、懸念として、その経験の曖昧さが消し去られたり、ささいなことが大げさに取り上げられたり、プロパガンダ的に利用される懸念を述べた参加者もいたという。(Hardy, 2007, 18-34)

¹³ ストーリーをめぐる対話や議論によって医療看護や介護についての学びが深まるという点には同意するが、同業者らとの対話や議論を通して患者への「感情移入」が起こるという点について、わたし個人としては疑問が残る。

¹⁴ ハーディらへのインタビューによれば、看護領域での教育や実践は進んでいるものの、すでに仕事をしている医師に対する教育にはまだあまり理解が得られていない状況にあるという(Hardy と Samner へのインタビュ

一。2012.9.11 @Pilgrim Project オフィス)。また、このプロジェクトについての概要をデジタル・ストーリーテリングと組織変容という視座から博士論文で取り上げているマリアン・モスは、矛盾に満ちた庶民の物語の数々を提示し、共有することは、常にポジティブな物語だけを提示したがる病院において、組織を「リデザイン」するきっかけになっていると述べる。(Moss, 2011:207)

¹⁵ anonymous “A long and troubled road” <http://www.patientvoices.org.uk/flv/0209pv384.htm> (2013.10.16 アクセス)

¹⁶ anonymous “A clearer road ahead” <http://www.patientvoices.org.uk/flv/0388pv384.htm> (2013.10.16 アクセス)

¹⁷ パブリック・ヒストリーを提唱するポール・トンプソンは、これまでの文書中心の研究状況に対して、口述史料を歴史研究の史料に位置づけるべく意義を申し立てる。もともとは文書のなかにも口述史料に基づいたものが少なくないことや、文書資料であっても筆者のバイアスから無縁でないことを主張した(トンプソン, 2001=2006)。実際、これまでの公的文書を根拠とする歴史研究は、翻せば、当時貴重だった印刷手段や紙などといった特権のメディアを持つことができた為政者によって記された史料に基づいていたのであり、その記述は、彼らによる視点からの記録に影響された記述となっている可能性が高いことが指摘されるようになっている。

¹⁸ Sarah Nathan “Roath Park” http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/media/pages/sarah_nathan_01.shtml (2013.10.16 アクセス)

¹⁹ David Alexander “Tone-deaf?” http://www.bbc.co.uk/wales/arts/yourvideo/media/pages/david_alexander_01.shtml (2013.10.16 アクセス)

²⁰ オーストラリアでは、通常の博物館における展示、とりわけ災害の歴史をはじめとする近年の歴史のミュージアム展示等において証言者のストーリーが占める割合が高い。デジタル・ストーリーテリングが採用されているのを見かける。またクイーンズランドでは州立図書館などもデジタル・ストーリーの制作を手がけ、その保存、展示がシステム上で行われている。

²¹ カーディフ・ストーリー ウェブサイト <http://www.cardiffstory.com/> (2013.10.16 アクセス)

²² オールドライブラリー (当時), 展示担当のヴィクトリア・ロジャースに対するインタビュー (2007.3.15 @オールドライブラリー, カーディフ)。またウェールズ博物館に関しては美濃部 (2009) にも記述がある。

²³ ポスト・コロニアル的状况であることを重視するのならば、ミュージアムにおける展示でも、たとえばどのような説明とともにストーリーが放送されるかといったことと同様に、人びとのストーリーがどのように分類され、陳列されるかについても注意を払う必要があるだろう。

²⁴ Australian Center for Moving Image website: <http://www.acmi.net.au/> (2013.10.16 アクセス)

²⁵ 大学が位置するケルヴィン・グローブという町のパブリック・ヒストリーを掘り起こすプロジェクト (Burgess&Klaube, 2009)。ウェブサイトは2013.10.7 現在閉鎖されている。

²⁶ クイーンズランド工科大学 デジタル・ストーリーテリングプロジェクト <http://digitalstorytelling.ci.qut.edu.au/linkage> (2013.12.10 アクセス)

²⁷ その奇抜な外観が観光名所ともなっている ACMI は、映像の歴史やしくみが展示されたインタラクティブなミュージアムである。その展示内容を見ても、オーストラリアが英米の映画にどのように表象されてきたかと同時に、自らがどのように描いて来たかを対比的に描いている展示となっている。

²⁸ サイモンドソンは、制作された作品の公開だけでなく、必要となる素材をめぐる著作権などが、放送ともウェブとも異なるために、デジタル・ストーリーという視聴者制作映像をミュージアムという場で公開する際の権利処理がきわめて困難であったと語る。また、どのように作品を分類していくかという点においても、その正統性について微妙な判断をせまられることがあったという (Simondson, 2009: 121)。また ACMI では、独立系映画を初め、商業化されていない映像の視聴をどのように広げていけるかということもテーマに、公共施設としてさまざまなアプローチを試みているという。乳がんの啓発団体との連携で行われたワークショップの作

品は、フットボールの試合のハーフタイムで大型ビジョンで放映された (Simondson, 2009:123)

²⁹ ヘレン・サイモンドソンに対するインタビュー。現在もマーク・シルバーがセラピー関連のワークショップを積極的に行っており、子どもとお年寄り、障がいのある人びととのワークショップなどを開催している。
(2012. 2. 23 @ACMI)

³⁰ サイモンドソンによるデジタル・ストーリーテリングの説明ビデオ:

http://www.acmi.net.au/dst_about.htm (2013. 10. 16 アクセス)

³¹ アルツハイマー・アソシエーションとのワークショップ:

http://www.acmi.net.au/dst_alzheimers_assoc.htm(2013. 10. 16 アクセス)

³² 山火事の記憶: http://www.acmi.net.au/dst_bushfire_stories.htm(2013. 10. 16 アクセス)

³³ ヘレン・サイモンドソンに対するインタビュー 2012. 2. 23 @ACMI。さらに大学が中心になり、コミュニティの記憶を残し、地域のメディアと連携してゆく QUT の試みもオーストラリアで特徴的な実践である。

³⁴ デジタル・ストーリーの紹介サイト:

ACMI Community sites about people: http://www.acmi.net.au/video_community_people.htm(2013. 12. 10 アクセス)

³⁵ 当初は、書籍の出版や展示の企画を行い、有名なサッカーチームをめぐるライフ・ストーリーのインタビューや労働組合のストーリー集などを CD-ROM 化して販売していた。90 年代前半には、ライフ・ヒストリー映像が見られるジュークボックスのような機械を設置し、公的な空間で多くの人に見てもらうことも想定していたという。またテレビやラジオとも提携してストーリーを上映することもあった (Worcman, 2006: 3)。

³⁶ Museum of the person はその主旨に賛同するものが世界中にネットワークできる機構として広げようとしている。Museum of the person USA のウェブサイト <http://www.museumoftheperson.org/> (2013. 10. 16 アクセス)

³⁷ UNESCO, International programme for the Development of Communication のウェブサイト: News “Story telling comes of age”

http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=21492&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
(2013. 10. 15 アクセス)

³⁸ UNESCO, education community のウェブサイト

<http://ict.unescobkk.org/resources/digital-storytelling/>(2013. 10. 15 アクセス)

³⁹ UNESCO Bangkok のウェブサイト

<http://www.unescobkk.org/news/article/making-media-building-peace-a-media-literacy-and-digital-storytelling-peace-workshop/> (2013. 10. 15 アクセス)

⁴⁰ UNESCO Culture Sector のウェブサイト

http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=18453&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html (いずれも 2013. 10. 7 アクセス)

第3章 デジタル・ストーリーという様式—その物語論的・メディア論的分析

第1章、2章では、代表的なデジタル・ストーリーテリング実践を俯瞰し、そこで希求されたオルタナティブなコミュニケーション実践について概観した。当初は個人の物語をデジタル・メディア化するという活動だったのが、ワークショップという出会いや語りの場を設け、さらにデジタル化、映像化した物語を放送したり、アーカイブしたり、手渡して他者との間にコミュニケーションを開いていくような活動として、多様な目的の下で展開されている様子を見てきた。

序章でも述べたように、本研究は、姿なき人びとが、「声なき想い」を拾い上げてデジタル・ストーリーという説得力のある様式に立ち上げ、その物語を、他者と広く共有していくワークショップ・モデルを提示することを目的としている。そこで本章ではまず、デジタル・ストーリーの構成要素である物語や写真、声、そしてその組み合わせが個人や社会に対していかなる役割や効果を有しているのかに焦点を当てつつ、デジタル・ストーリーテリング実践と重ね合わせることでその意義を示すとともに、デジタル・ストーリーテリングの可能的様態を描き出すことを目的とする。

第一節では、物語に焦点を当てる。「姿なき人びと」が声を上げることを考える際には、何かと討議や議論といった民主的手続きや、情報発信という側面から論じられがちだが、デジタル・ストーリーは、「デジタル」といいつつも、表現において物語構成が占める割合が高い。物語という様式による表現は、近代社会において、また第二次世界大戦を経た現代において、前近代的で感情的で不確かな表現方法として周縁化されてきた側面がある。しかし、物語は依然大きな力を持ち続けており、むしろその様式のもつ力について改めて考察しないことによって、多様な領域で問題が引き起こされている。物語という様式に目を向け、その力を改めて検証することは、デジタル・ストーリーテリングのみならず、今後のメディア研究等にも必要な作業と思われる。

物語研究の領域はきわめて広く、また多様な学問によって研究が進められており、そのすべてを系統立てて説明することは困難である。しかし「物語」という表現様式については、ここ数十年の間、人文社会系のあらゆる領域において、そしてさまざまな社会实践において再評価が進み、「ナラティブ・ターン」と言われる状況が進行している。とりわけ、今世紀に入り、物語の活用方途をめぐって、物語論を再評価しながら考察する研究が人文社会系領域において増加している（たとえば やまだ, 2000, 浅野, 2001, 野家, 2005, 藤井・長谷川・中野・羽鳥, 2011）。雑駁に分類すれば、物語そのものを扱う歴史学や文芸批評、心理学などの領域と、物語の活用に焦点を当てる臨床心理学、社会学、土木・都市計画といった領域とに分かれている。ちなみに、メディア論の領域では、物語研究と接続した研究はまだ決して多くない。数年前から、津田正太郎らがメディア環境における物語と公共圏についての考察をはじめているほか、(津田, 2007, 金井・土

橋・津田, 2013)。まちづくりや地域メディア論においても「物語」の重要性が指摘されつつある(加藤,2007, 北郷,2009)。しかし物語についてはまだ抽象的に扱われるに留まっており、物語という様式が、わたしたちの社会においていかなる役割を果たしているのかについて、あるいは行為としての「ものがたり」がもたらす意義についてなど、十分検討されていない点も多い。本節では物語をめぐる展開されてきた議論からデジタル・ストーリーテリングの意義を逆照射するとともに、今後の市民メディア論、地域メディア論におけるナラティブ・ターンに向けた素理論の整理を行いたい。

そこで本稿ではデジタル・ストーリーテリングの実践、ひいては一般の人びとによるメディア表現の意義やメディア・リテラシーについて評価、考察する上で有用となる議論を中心に、1) 物語論, 文芸批評の視座から, 物語の生成と構造について 2) 人類学や民俗学, 社会学の視点から, 物語と共同体との関わりについて, そして 3) 臨床心理学やナラティブの視点から, 物語と自己をめぐる観点について, 研究領域を横断しながら概観し, それぞれデジタル・ストーリーテリングの展開と関わり合わせながら論じていく。

第二節では、デジタル・ストーリーで用いられる写真表現の意義と鑑賞のプロセスについて、メディア論の視座から考察する。写真も、人びとが表現するにあたって、またデジタル・ストーリーテリングにおいて重要な媒体であるが、いかなる性質を持つ表現手法であるのかを探る。第三節では、声に焦点を当てる。わたしたちがもっとも簡単に使う表現媒体が声であるが、わたしたちはあえて声のもつ力に目を向けることはほとんどない。本節ではその声による表現について論じる。そして第四節では、これらの表現を組み合わせたデジタル・ストーリーという様式を分析し、その特徴を明らかにする。

1. 物語の再検討

1-1. 物語の生成と解釈 —物語論と文芸批評の議論から

1-1-1. 物語の生成

物語は世界各地にあふれ、人びとはあらゆるものに物語を読みとろうとする。物語と一口に言っても、定義するのはきわめて難しい。ファンタジーのような虚構の物語や、ドキュメンタリーのような現実社会を対象に構成された物語、一方で、神話や伝説、説話や昔話といった口承の物語があれば、整った筋が文字や映像で表現された小説や映画も物語として扱われる。自伝に代表される個人の物語もあれば、民話のように共同体のなかで伝えられてきた物語、神話など集合的無意識で共有されているレベルの物語もある。定義によっては、私たちが何気なく行なうおしゃべりもある種の物語であり、最近ではロールプレイング・ゲームのなかの物語や、ブログやSNSの語り、それにケータイ小説などもデジタルな世界の物語として注目されるようになっている¹。

物語という概念は、言語によっても、また研究領域や論者によっても定義がさまざまに統一見解がなく、そのこと自体が、この、あまりにあたりまえで身近な概念をとらえることの困難を示している。

しかし、大枠で共通しているのは「筋がある」という点である。筋があることによって、わたしたちは何らかの出来事を理解できるようになる。物語研究の土方洋一は、「物語」とは、少なくとも2つの出来事を結び付けた「出来事の推移の記述」とゆるく定義し、より物語らしさを求めるとするならば、それらの出来事の間に関係やつながりが配置されていること、すなわち筋があることを挙げ、以下のような例を挙げて説明する（土方，2010）。

- 夏目漱石は大正五年に死んだ。
- 夏目漱石は大正五年十一月に胃潰瘍による出血のため重体に陥り、十二月九日に死んだ。
- 芥川龍之介は昭和二年七月二十三日、『続西方の人』を脱稿、翌二十四日未明、致死量の睡眠薬を飲んで自殺した。
- 芥川龍之介は昭和二年七月二十三日、『続西方の人』を脱稿、翌二十四日未明、神経衰弱の悪化のため、致死量の睡眠薬を飲んで自殺した。

最初の文は単なる事実の報告でしかない。しかし、その次の文章以下のようにつながりのありそうな事象がつけ加えられていくにつれて、読者を引き込んでいくことがわかる。そのため多くの論者が、物語の定義として「二つ以上の出来事がつながれて筋になっていること」を挙げている（やまだ，2000，野口，2002，土方，2010）²。そこで本稿でも「物語」を、「虚構，現実を問わず，2つ以上の出来事を筋としてまとめた言説」とし、ある程度「筋」が明確になっている言説を「物語」と定義する。作者、あるいは語り手が、ある程度意識的に筋を見出し、また読み手、聴き手にも見出させる言説が「物語(story)」となる。一方、筋のある物語を含め、とりとめなく話されたり、語られたりするなかで、まだ筋が明確にはなっていない言説を、本稿では「語り(narrative)」と定義する。さらに、筋が見出だされているか否かに関わらず、人びとが誰かに語る行為をひらがなで「ものがたり(storytelling)」、あるいは「ものがたる」として表記することにする。付け加えておくと、本稿では、文字によって記されたものだけでなく、口頭で話された「おはなし」や映像、デジタル空間のストーリーも、2つ以上の出来事が結び付けられ、筋が見出だされるものは「物語」として扱う。

さて、二つ以上のできごとが、つながれて筋になるだけでなく、さらに因果で結び付けられると、より物語らしくなっていく。「王が死に、次いで王妃が死んだ」だけでなく、「王が死に、悲しみのあまり王妃が死んだ」というように因果が明らかにされると、物語性は高まる。しかしここで重要なことは、「悲しみのため」かどうかは究極のところでは証明不可能ということだ。同

様に「彼は彼女に早く逢いたかったので、はやる気持ちでアクセルを踏み、事故を起こした。」という文は、複数の出来事を時間的コンテキストの中に任意に位置づけ、関連づけた物語であるが、ここで重要なのは、物語とは、因果を任意に関連づけることによって成立するものだという点である。実は事故を起こしたのは、彼女に逢いたいとあわてていたからとばかりはいえない。要因は大小たくさんあるはずだ。寝不足かもしれないし、普段からいつ事故が起こってもおかしくないようなそそっかしい運転をしていたのかもしれない。さらに、強くアクセルを踏んでスピードが出過ぎたこと、ハンドルを切り損ねたこと、ブレーキをかけるのが遅かったこと、それらのいずれかが直接要因だろう。実際、警察の事情聴取ではこれらの直接的要因が調書に書かれる。

事象は結果として「任意の」選択によってつなげられてこそ物語になる（プリンス、1996=1982:5）。物語論（ナラトロジー）研究のジェラルド・プリンスは、物語を「現実であれ虚構であれ、少なくとも二つの状況・事象の時間連鎖のかたちでの再現表象であり、さらに、その二つの状況・事象のいずれも他の一方を前提としたり必然的に伴って来たりしてはならない」と定義し、物語化という行為が「必然」ではなく「任意」の作業であることを協調している。物語は、時間軸をベースにした出来事の「選択的な」構造化なのであり、ゆえに時には矛盾する複数の因果が林立することすらある。物語がもつこうした性質は、たとえば歴史学のありようそのものや歴史が有する課題にも密接に関わっている³。

これまで、溢れる情報のなかから要素を選び取り、物語化していくのは、マス・メディアの仕事であった。そしてわたしたちは、その物語を見聞きすることによって、不可解でわかりにくい事象を「理解できた」と感じる。マス・メディアが物語化という作業を行っているのは、映画やドラマだけではない。バラエティ番組やドキュメンタリー、ひいてはニュースでさえも、一種の「ストーリー」としての要素を少なからず有し、人びとを説得してきた。たとえば殺人事件は、推し量られる理由や動機、その背景、社会状況などが紹介され、因果が暗示されることで、ようやく人びとは意味あるストーリーを創り上げ、理解する。しかし、その理由や背景は、あくまでも多くの場合「仮説」でしかなく、究極的には、たとえ当事者がそのように語ったとしても、ほんとうにそのとおりだったかどうかは、裁判という合理的、論理的手法でもってしても究極のところではわからない。しかし、それらの情報を、疑いをもたれないかたちで物語化し、人びとに提示し、納得させるのがマス・メディアの役割だった。限られた人びとによる情報の選別と物語化過程は、わたしたちにはほとんど不可視だが、民主主義やジャーナリズムの観点から市民社会に必要な情報が報じられることに「なっている」と同時に、知るべき情報を端的にわかりやすく伝えるために有効なシステムであった。逆に言えば、わたしたちは、専門家にそうした情報の取捨選択や物語化を任せておくことで、自由時間を増やしつつ、民主主義社会に加わることができるようになったのだといえる。その

ことは一方で、「任意」であるはずの事象が物語化され、さらにはプロパガンダ化されていくことに対して、わたしたちが無頓着になりがちであることも表裏一体である。

人びとは、こうして任意に選択された事象によって「つくられた」物語を、雑多なものごとを理解し、納得するために求めている。文化心理学者、J. ブルーナーは、人間の認識のありかたに2つの様式があると論じた⁴。一つは、論理—科学的様式であり、自然科学に代表されるような「記述や説明にかんする形式的な数学体系の理念」にもとづくパラディグマティックな思考様式で、一般性と無矛盾性を特徴とする。先の例で言えば、警察の調書や科学的分析結果等がこれに近く、現代を生きるわたしたちは、学校教育において、あるいはビジネスなどにおいて論理的な情報処理に依拠するパラディグマティックな思考様式と知識を叩き込まれてきた。そしてもう一つの思考様式が、「みごとなストーリー、人の心をひきつけるようなドラマ、信じるに足るような歴史的説明」に代表される物語的様式である(ブルーナー,1986=1998:18-20)。ブルーナーは、自らの多種多様な実験や文化人類学の知見を検討するなかから、人間が認識活動一般において、物語的様式のほうにより強い関心を持っていることを明らかにした(ブルーナー, 2002=2007:126)。日々、さまざまな話題をめぐるって繰り返されるテレビのワイドショーや週刊誌の記事、あるいはツイッターのおしゃべりは、不可解な事件をなんとか理解しようとする人びとの試行錯誤なのだといかえられるかもしれない。結果や科学的説明だけが無機質に知らされるニュースだけでは十分に満足できず、人びとはその背景や因果関係の説明を求めて、ワイドショーにチャンネルをあわせ、週刊誌を購入し、掲示板で語りあいながら、その事件を意味付け、納得させてくれる「任意の因果関係」を求めようとしているのだろう。

論理科学モードと物語モードという2つの思考様式は、どちらも因果関係を含む叙述である点では一致しており、また相補的關係にある⁵。前者では、検証による公式化が探求され、物語様式では公式化には関心を向けず、意味の併存を許容する点で異なっている。繰り返せば、本来ふたつのできごとに関わりがあるかは、究極のところでは理解不能といえる。しかし、あえてそのふたつを任意につなげ、時に思わせぶりに因果関係を示して物語化されたストーリーを見聞きすることで、私たちは、自分の身の上におきた事象や他者の経験を理解する(正確には理解した気になる)。物語とは、さまざまに生起する事象を選びとり、つなげることによって生まれ、必要のない事象を切り落とすことによって成立する。人びとはあいまいでぼんやりした体験の断片を物語のかたちへと構成していくことによって、それらの体験を「経験」としてようやく認識できるようになる。このように考えると、わたしたちは日々物語のなかに生きているといっても過言ではない。メディアとの関わりでいえば、ニュース・ストーリーのなかの因果関係、Facebookなどで語られるストーリー、これらは、任意の事象をつなげた因果に基づいて「誰かによって」作られており、そしてそれらはきわめて自然にわたしたちの認識を形づくっていく。

したがって、任意の選択によって構築されていく物語の構造には、その性質上、注意しておかなければならない課題がある。一点目に、その物語には、必ず「他の語り方がある」ということである。「悲しみのために」死んだわけではなく、具体的な病名があるだろうし、その病気を導く他の理由があったかもしれない。あるいは「任意」である以上、「悲しみのために」という理由づけ自体がまったくの嘘かもしれない。しかし、物語に対しては、真偽というよりも、筋として納得できるかどうかのほうが優先される傾向がある。

そして二点目に、物語を作りだしてゆくプロセスが、物語化されえない何かを、その物語から排除し、結果的に隠蔽するということである。出来事を任意に選択、配列し構造化する過程は、同時に意図しているか否かに関わらず、隠蔽と排除の過程でもある（浅野，2001：8）。何らかの歴史を語るということは、異なる視点からの歴史を隠蔽することにもなりうる。

デジタル・ストーリーテリングの語りについても、同様のことがいえる。人びとはあいまいな出来事や想いの数々を物語化することによってできごとを物語化し、納得すること、させることができるようになる。「ストーリー」という、ある種完結した様式は、すでに人びとを納得させる力を少なからず持っている。あるいは、あいまいな物語が、ストーリー・サークルにおいて明確な構造をとるようになるプロセスによって、参加者たちは改めて自分の考えや経験を納得できるようになる。

第二章で取り上げた「Patient Voices」のワークショップで、それまで納得のいかなかった病いの経験が、ファシリテーターらとの物語化を潜り抜けることによって意味あることとして当人にも認識されるといったケースを紹介したが、その例が典型だといえる。他者に説明するための物語化作業は経験の整理につながり、不可解な事象の数々も何らかの因果のもとに意味付けることによって、自分自身もその雑多な体験を物語として理解、納得することができるようになる。だからこそ、シアが述べるように、語り終わった患者たちにカタルシスが起きるのだと言えるだろう（Shea,2010）。同様のカタルシスは、キッドによる『キャプチャー・ウェールズ』の調査（Kidd,2005）でも明らかになっている。

逆に言えば、わたしが焦点を当てたい「声なき想い」を物語化するという過程については、これまで従来型のストーリーテリング実践ではあまり取り上げられていないが、そこでブラックボックス化されている過程—すなわち多様な展開の可能性のもとで、事象を選び取り、結びつけ、意味付けていく作業—こそが、そのあいまいな経験や気持ちを整理するうえで有効、かつ必須のプロセスなのだといえる。どこから語っていいかわからない想いや経験が何らかの意味づけのもとでつながれ、因果関係のもとで整理されていくことによって物語となり、説得力を持つ主張への手がかりになるのだから。

1-1-2. 物語の構造と解釈

ところで多種多様に見える物語も、実は限られた構造しかない。逆に言えば、であるからこそ、国や民族を超えて、物語は容易に理解できるのだといえる。ロシア・フォルマリストであるウラジミール・プロップが記した『昔話の形態学（1928=1983）』によれば、一見バリエーション豊富に見えるロシアの魔法昔話に最小単位とされる 31 の機能と 7 タイプの登場人物の役割を見つけ出した⁶。その後、クロード・レヴィ＝ストロースが構造研究を神話研究へと応用し、神話が、宇宙や世界、あるいは事物がなぜ現在の姿であるかということや、自分たちの存在理由を、宇宙論、天文学、気象学、動物学、社会学などあらゆる層を通じて、「筋」でもって答えようとするものだと論じた（レヴィ＝ストロース、1978=1996、1979、1988）。さらに彼は、神話のモチーフや登場人物が土地ごとに変化していても、そこから導きだされる関係性に二項対立や変換など同様の構造が保たれていることを明らかにし、物語の構造が超歴史的で超個人的な特徴を表していることを明らかにしていった。こうした視座は文明—未開という区別を根底から突き崩し、近代という価値の転回を促すモーメントを生み出すことになった。

その手法を引き継ぎ、物語が持つ形態的側面、構造に注目する構造主義の隆盛は、小説、映画などへと範囲を広げ、その手法を洗練させていくが、その過程で、文学研究において徹底的に「テキスト」そのものとして分析し、読み解いていくテキスト中心主義への移行がもたらされた。この動きは、それまでの作者中心主義ともいえる評価のありように衝撃を与え、変化を促すことになった。バルトは、文学の中心に位置した「作者」の特権性に疑いの目を向け、物語や小説を、小説家が唯一創り出す「作品」として捉えるのではなく、表現されたひとつの「テキスト」と捉えたうえで、それを「引用の織物」（バルト、1979：85-86）と表現した。そしてその一方、読み手の側にも、自由に読むことの「快楽」、そして意味の創造を積極的に認めていこうとした。そこでは、作者のオリジナリティ、独自性の現れとしてテキストをとらえることの無意味さが指摘され、むしろ、読み手が、与えられた素材や記号表現から、所与ではなく、元のを凌駕するような新しい記号表現、新しい現実を創造してゆくことが期待されたのだといえる。

読者側に期待をかけるこうしたバルトの視座は、ほぼ同時期に発展した読者反応理論とも重なりを持つだろう。ドイツでも、同じ頃、文学者 ロベルト・ヤウスとヴォルフガング・イーザーが、テキストを一つの完結した客体と見なし、その内在的諸構造を分析しようとするテキスト理論を超えようとしていた。彼らは、受容美学の立場から、文学テキストとは、それだけでは意味をなさず、読者によって読まれることによって、初めて意味形成がなされるものとみなし、作者やテキストに力があるのではなく、受け手としての読者がそのテキストを読むことによって意味が生成されるという相互作用に注目した。そして読書という行為を、読者とテキストが対話するコミュニケーションの場として、読者がテキストの意味を生成する過程であると現象学的に捉えかえしたのだった（イーザー、1976=1998）⁷。

このように、60年代後半から70年代にかけて、作者やテキストそのものに注目するだけでなく、文芸理論の中では、物語やテキストをめぐって、「読む（観る／聴く）」という行為が読み手（受け手）との相互的なコミュニケーションとして理解されるようになっていく。こうした視座の転換は、のちに、特定の目的をもった共同体によって、いかにテキストが構成されていくのかを読み解く批評や、伝統や社会的な力学がテキストにどんな影響を及ぼすのかというポスト構造主義の研究へと結びついていく。テキストを読者との意味生成の場として捉えるこれらヨーロッパ大陸の研究は、その後、カルチュラル・スタディーズの牽引者ともなった英国のスチュワート・ホールによって、エンコーディング／ディコーディングモデル（Hall, 1973）として理論化され⁸、その後の文化研究に大きな影響を与えることになった。

物語の構造研究からポスト構造研究にいたる潮流から導きだされたことは、物語が決して個人的な資質からのみ生み出されるものではないという視点である。作者とは、物語が複製技術時代に書籍というメディアへとパッケージ化されるに伴って生まれた権威のありようということもできる。後述するように、物語とは、共同体のなかで生み出されるものであり、またテキストが「引用の織物」だとするバルトの視座は、ストーリーテリングを一般の人びとのものとして取り戻していく意義を考えていく際にひとつの根拠ともなりうる。

さらに、従来型実践においてはどちらかといえば「表現する」ことに焦点が当てられてきたが、読者反応理論や受容美学の視座からはデジタル・ストーリーが「視聴される」ことにも意義があることが示しだされる。つまり、デジタル・ストーリーを視聴するオーディエンスがいて、解釈されることによってあらたに意味が生みだされるという重要な意義を提示してくれるのだ。デジタル・ストーリーテリングにおいて、姿なき他者は、その映像作品を媒介にオーディエンスの前に現れることになる。そのとき、注意しておきたいのは、近代小説のように強い物語構造や詳細な描写を持たないデジタル・ストーリーの解釈は、相当にオーディエンス側に開かれているということだ。同じストーリーを視聴しても、皆が同じことを感じるのではなく、それぞれのオーディエンスが有する社会的、文化的、認知的ネットワークを介し、自分のコンテキストに引きつけて他者を理解しようとする。デジタル・ストーリーに限ったことではないが、その作者がどういう人物かわからず、コンテキストを共有しないオーディエンスからしてみれば、強いメッセージが伝えられるという側面だけでなく、「読みの多様性」「読みの自由」にひらかれたコンテンツとしても注目できる。

1-2. 物語の共有

人類学、民俗学、社会学といった視座からは、物語が共同的に生み出され、物語が共同体を創っていくという視座が提示されている。物語は、何らかの事象や生活を意味付け、人びとを納得させるために用いられる表現様式である。だからこそ、人びとが社会と接続されていく際にも、

また共同体の維持にも物語が不可欠とみなされている。

1-2-1. 記憶手段としての物語

共同体と物語の関係を論じていく上でまず確認しておきたいのが、ウォルター・オングの『文字の文化と声の文化（1982=1991）』である。オングによれば、活版印刷普及以前の、記録媒体や文字を持たない前近代の「一次的な声の文化」において、物語は、記憶の技術として、重要な記録媒体でもあった。オングは前近代の民衆が、声で語るだけでは消えてしまう出来事を記憶するために、常套句や韻律を効果的に用いつつ、比較的短い物語にすることで語り継いできたことに着目した(オング, 1982=1991)⁹。そのとき、ある出来事や教訓は、個人にではなく、共同体において、構成員によって共同的に物語化され、共同で人びとに記憶され、そしてたびたび披露しあうことによってそれらが集合的記憶となって語り継がれていくのだという。

物語が記憶の技術のひとつであるという指摘は、認知心理学の研究成果とも符合する。認知心理学のシュank&エイベルソンは、理解や納得はもちろんのこと、知識や経験も物語化されて記憶されるのだと述べ、記憶とはそもそも物語としてしか存在しえないと論じている。必要のない記憶は忘れられてしまうだけで、必要な記憶は物語化されることで長期に記憶可能になる。物語として思い起こし、語ることで定着し、さらにその物語としての記憶は、新しい経験をする際に適応されていくという (Schank&Abelson, 1995)。さらに、同じく認知心理学者のP.J.ミラーは、個々の記憶が家族を含めたコミュニティにおいて共有されており、こうして共有された物語が、共同体の構成員、とりわけ子どもたちが新たな出来事や知識を解釈する際の参照点になっていくと述べている(Miller,1995)。

物語によって他者や共同体の記憶が構成員に共有されていくことには、日本でも柳田國男が民俗学の視座から関心を寄せ、さらに物語を語りあう「ものがたり」行為が、人と人との共同体的結合を生成する世代間コミュニケーションの手段ともなってきたこと、また、そうした物語の語り手と聞き手がいかに共同の「場」を形づくってきたかにも関心を寄せている。印刷に基づくニューメディアができる以前は、人びとの間でかわされる世間話が、その時々的事件や話題をストーリー化したものとして、現代の三面記事のような役割を果たしていた。共同体のなかで起きた出来事や経験は、その時々構成員のあいだで「世間話」として語られ、共有され、記憶された。柳田によって記録された『遠野物語』のなかにも、実際に村や町で起こった出来事をもとにしたと思われる物語がいくつか含まれており、そうした町の語りが物語化していく過程は、遠野物語拾遺のなかにおさめられている昭和初期の飛行機をめぐる物語からも推し量ることができる(石井, 2009: 140)。また、めずらしい物語、興味をひく物語は、旅する人びと¹⁰によって、空間を超え、遠く離れた地域へと伝えられていった。現在と比べれば、閉ざされた共同体で聞く

ことのできる物語の数は限られていたために、何ごともない平和な山村では、時に既存の物語の登場人物や筋を少し変えて語りなおしていったのではないかと柳田は推測している¹¹。いずれにせよ、世間話のものがたりを通じて、人びとはその事件について互いに意味付け、解釈し、意見調整を続けてきたのだといえる。こうした口承、すなわち伝承の時代には、何が「真実」であり「正統」な物語かといったことは現代ほど重要ではなく、また物語を誰が創ったのかといったこともさほど重要ではなかったと推測される。むしろ真偽や作家云々よりも¹²、その語りの中から、出来事が記憶され、語り継がれること、その物語に対してどんな判断がなされるのかといったことのほうが重視された。

デジタル・ストーリーテリングの実践においても、オーストラリアの ACMI の災害プロジェクト、ブラジルのパブリック・ヒストリー・アーカイブなどにおいて見られるように、「記憶」はデジタル・ストーリーテリングの重要な目的として認識されるテーマでもある。現在では日本でも、東日本大震災の被災地などで、人びとの経験や記憶を共同体の記憶としていかに残していくかが課題になっているが、現代ではその記憶の方法として、単に人びとの記憶に留められるかわりに、デジタルな大容量サーバーが役立ち始めてもいる。わたしたちは記憶する身体や共同体を失ったかわりに、雄弁に表現するコンピューターと大容量の記録サーバーを得た。正統な歴史以外の、あらゆる「下からの歴史」を保存し、共有していこうとするパブリック・ヒストリーの潮流も、その底流にはそれを記録することのできるレコーダーやサーバーの存在がある。大容量の記録媒体は、選別することなく多くの声を保存できるようになった。物語はウェブ上にアーカイブされることで、地域を越え、時代を超えて、全く知らない他者へと手渡されていく。

しかし大容量のサーバーがそのまま後世の人びとや他地域の人びとに経験を伝えるかといえばそうではないだろう。そこには、人びとの記憶を誘発するストーリーや仕掛けが必要となるに違いない。デジタル・ストーリーテリングは、膨大な生の語りのデータでもなく、取り出されやすい2-3分の「物語」だという点において、記憶という側面からも注目されている。

BBC 主催で展開された「キャプチャー・ウェールズ」のウェブサイトでは、いまま作品がアーカイブされているが「情熱」「記憶」といったカテゴリーとともに、場所やコミュニティといった観点の情報もタグづけされ、さらに、視聴者からのコメントも書き込まれることで、他の物語や視聴者と関係性のなかにも位置づけられている。「たまたまクリックしたらすごく面白い物語だった!」「ウェールズのアクセントが素敵」「自分の祖父も同じ経験を語っていたので親近感を抱く」など、フィードバックによっても物語が他者と接続されていく様子が見えてくる。単に自分が自己顕示欲から語りたいたいというだけではなく、誰かがものがたりたいと思う背景には、キッド(2005)やハーディ(2007,2011)の研究にもあるように、自分の語りが誰かに参照されたり、役に立ったり、記憶されたりすることが希求されていた。記憶は、人間の身体を通したものから、

メディア化されたものへと変容している。自分（たち）にとって大事な人が亡くなったとき、自分が経験から得た教訓を多くの人と分かち合いたいとする気持ちや、誰かの物語に救いを求めたいとする気持ちは、民話の中の説話や英雄伝を生み出してきた過去の人びとと心情と同様だといえないだろうか。経験を語る物語でもって他者の役に立ちたい、あるいはつながりたいという欲求や、他者の物語やコメントに励まされる喜びは、エイベルソン&シャンク(1995)、ミラー(1995)らが指摘した心理学的な物語の効用とも重なりを持っているだろう。

1-2-2. 物語共同体とその変容

共同で記憶された「物語」は、その構成民にどのような影響を与えるのだろうか。柳田は、「常民」たちが、囲炉裏端や宴会、労働の合間などで物語を聞くこと、伝えることによって共同体の規範を学び取り、それを子孫に伝えていくというプロセスに着目していた。そうした柳田の分析を踏まえ、哲学者の野家啓一は、歴史哲学の視座から物語について網羅的に論じた『物語の哲学』のなかで、物語が、共同体の中で個々の経験を伝承し、共同化する言語装置として機能し、人びとの生に意味を与えてきたと指摘する。

物語られた経験は、絶えざる解釈を通じて生活世界の下層に沈殿し、やがては「規範」に転化することによってわれわれの生活形式を形づくる。人びとは共同体のなかにひしめきあう物語のなかで自らの物語を定位し、自らを位置づけてきたのだ（野家、2005：82—83）。

人びとが共同体で語り継いできた「おはなし」には、荒唐無稽に見えても、構造のなかにその共同体の人びとの知恵や教訓が組み込まれている。子どもたちは、昔話や童話に触れることによって、勧善懲悪を知り、社会の規範を身につけてゆく。有能であっても不真面目な人間より、不器用であっても勤勉な人間の方が信用に足り、最終的には成功するというような価値観は、情報や実体験によって形づくられたというより、童話や民話によって植え付けられたものといって過言ではないだろう。物語は、前近代的な共同体のなかで、人びとを地域社会の歴史や共同体の規範と結び付け、まさに共同性を成立させる役割を担ってきたといえる。読書による物語体験が、自己の態度や行動に少なからず影響を与えていると結論づける実証研究もあり（羽鳥,2011）、物語が人びとの価値観や人生観に少なからず影響することは想像に難くない。つまり、共同体は、物語を媒介に、その規範を構成員へと伝え、人びとはその規範的な物語と自己の物語とを沿わせてその生を理解しようとしているのだといえる。社会学の浅野智彦も、物語の価値観や人生観を共有している人びとの範囲を「道徳の共同体」と名付け、物語と共同体とが規範の伝達という点において密接な関係にあることに注目している（浅野、2001：10-11）。地域社会の歴史や共同体の規範を伝える物語は、その物語を伝える人びとの態度や行為にも少なからず影響すると同時に、

物語をかたりあうこと、語り継ぐことでそのメンバーは、共同体のアイデンティティを得ていくのだといえる¹³。同様の物語を共有することによって記憶や規範を共有し、維持される共同体を「物語共同体」と名付けておこう。

前近代の人びとは、物語の単なる聞き手として存在していたのではなく、多くの人びとが時に語り手となり、伝え手となりながら、自分の身体を通じてダイナミックに共同体の物語の生成と伝承に関わっていたと推測される。そしてそれは記録媒体を十分にもたない彼らにとっての必然でもあった。逆に言えば、現代、さまざまなメディアに幾重にも囲まれたわたしたちは、近代化とともに、そうした手法と身体を失い¹⁴、物語共同体から切り離されてしまったといえる。多くの人びとが関わることができ、また語り手によって自在に改変される類の自由さと民主性を持った前近代の物語共同体は徐々に変化し¹⁵、その空間は、印刷物の普及とともに、才能ある小説家が孤独の中で新しさと独創性を追求しつつ生み出す近代小説やジャーナリスティックな読みものによって代わられていった。世間話や説話として人びとが口にした出来事は、新聞記者という専門職が「客観的」立場から取材し、新聞紙上でそのフォーマットにのっとなって記事にされ、改変の余地のないものとなっていった¹⁶。近代化によって、強い紐帯と伝統、そして儀礼や宗教とともに、物語によって地域共同体に縛られてきた人びとは、徐々にそれらから解放されて自由を得る一方、かわりに寄る辺なさや意味の喪失を感じるようになっていく。共同的な物語空間と異なり、個人のなかから誕生し、記録され、印刷されて流通することになった長編小説は、孤独の中にある個人を基盤として、むしろ寄る辺なさを浮かび上がらせる媒体として成長していく¹⁷。

共同体から切り離された孤独な人びとに、新たな世界の意味付けや説明を与えたのもまた、出版産業によるあらたな「物語」だった。ベネディクト・アンダーソンの『想像の共同体—ナショナリズムの起源と流行』は、出版産業の隆盛が新たな時間・空間の認識をもたらし、その中心地の言語を「国語」とすることによって、人びとを国民国家という「想像の共同体」へと回収していく姿を描き出した(アンダーソン, 1983=1997)。近代化とともに出版資本主義によって普及した物語が、マス・メディアのもとで国家的なレベルに再編成されていくのに伴い、多くの人びとは物語の「受け手、消費者」としてのみ存在するようになって、「ものがたり」との関わりを失っていく。J.フィスクとJ.ハートレー(1978=1991)は、初期のカルチュラル・スタディーズの代表作となった『テレビを読む』で、語り部(Bard)に代わって、テレビが、文化の中心として、現代の分化した社会の成員に対して話しかけ、人びとの関心を集めようとしているとし、テレビが単純に情報や物語を伝えているように見えながら、その日常の営みを通じて、現代世界を正当化し、文化の一員であるというような感覚を人びとの間に作り上げようとしていることに注意を促した(フィスク&ハートレー, 1978=1991:112-134)。

印刷物の普及，そしてテレビや映画といった華やかなマス・メディアのエンターテインメントやコンテンツへと関心を向けるうちに，人びとは，「ものがたるコミュニティ，空間，そして身体」のいずれをも失い続け，商業的な物語の受け手であることを自明のこととして疑うことなく暮らし，ぼんやりとした「想像の共同体」のなかに漂っている。こうした状況，すなわちわたしたちが，物語の受け手，消費者の立場に留め置かれる現代の状況に対する強いアンチテーゼを，アチュリーやランバートといった初期の実践者のなかに見出すことができた。いずれも庶民の側から，日常のなかから物語を立ち上げ，その物語を互いに解釈し，共有していくことを求めて，「すべての人びとに語るべき物語がある」という標語を掲げながら，デジタル・ストーリーテリングのプロジェクトを各地に立ち上げていったのだった。

つまり，デジタル・ストーリーテリングは，物語を「共有」する「物語共同体」を再創出していこうとする試みでもある。とりわけ公共放送をベースにした「キャプチャー・ウェールズ」で指揮をとったメドウズはそれを意図的にしかけていた。そしてそれを支えたBBC ウェールズの幹部たちも，ウェールズという，ロンドンのような大都市とは異なる地域で，日常生活の物語を提示することによって，自分たちの日常世界を意味付け，共有していく試みに，そして新たな地域密着の放送としてのあり方に期待をかけたのだった。個人が語る何気ない地域の物語は，空間を意味で満たし，日常をめぐる「姿なき」人びとの認識枠組を書き換えていく。普通の人びとが自分の経験や記憶，想いを語り，互いに意味付け合うことは，自分たちの日常や生をめぐる，マス・メディアによって提示されるのとは異なる新たな自分たちの認識枠組を提示することといえる。なかでも「ブレイキング・バリアーズ」プロジェクトは，「ものがたり」が持つ共同体醸成機能に焦点を当てたワークショップとして，普通の人びとの生や想いを物語化，映像化，アーカイブ化することで，現代の地域の物語の集合体を作り直し，それを互いに参照しあうことによって，普通の人びとによる現代の「物語共同体」を，デジタル・メディア上に擬似的に作り上げることを試みた実践だといえる。

1-2-3. 物語のネットワーク

現代社会で人びとが抱える問題も，こうした「物語共同体」から個人が切り離されていることに起因するのではないかと，物語と人びとのアイデンティティについて，早くから注目していたのが，臨床心理学者の河合隼雄である¹⁸。彼は，現代社会において生きる意味の喪失が叫ばれる理由として，物語がマス・メディアによってある種独占的に語られるものになってしまっているからではないかと仮説を立て，本来，いかに人間が身近で日常的な物語によって生かされ，さまざまなささいなものごとに意味を付与し，生活世界の中で，他者—ときに見知らぬ他者—との間に関係性を結び，社会のなかに自らを定位しているかを問うた¹⁹。人びとは，ものがたりあうことに

よって生き、他者の物語は、それを聴いた人びとも蓄積される。そして同じ病気になったとき、何か仕事を始めなければならなくなったとき、そうした他者の物語の結末が自分の決断に少なからず影響を与える。人びとはかつて、共同体の物語の片隅に自らを位置づけることで安定的な自己を持ちえていた。しかし河合は、現代社会において人びとがこうした物語行為や物語の体系から疎外されるという、「ものがたりからの疎外」を指摘している（河合，2001：14-17）。

デジタル・ストーリーテリングは、そうした疎外を克服しようとする試みでもある。『キャプチャー・ウェールズ』を分析したキッドは、参加者の中に自分の経験や記憶を誰かと共有したいと願う強い意識があったことに注目している。たとえば、「誰にも気づかれずに忘れ去られていくであろう短い一生をなんとかして神聖なものとして提示したかった」「叔父の生涯を回顧しつつ、そこから何かポジティブなものを伝えたかった」「母親の死を悲しむだけでなく、その生涯を称揚し、生があることに感謝するよう人びとに伝えたかった」など、誰かを悼み、その人生を他者ととも共有したいとする気持ちや、自分のストーリーを「話すべき」だという意識が参加者によって強く示されているという。そしてその理由を辿っていくと、そこに、同様の経験をした他者や問題に直面している他者に対して、「意味ある解釈や決断ができるように助けていきたいとする気持ち」や「有意義な知識」を手渡していくことへの熱意が強くあったと分析している（Kidd,2005:226）²⁰。また『キャプチャー・ウェールズ』では、何らかの障害を乗り越える経験が多く語られており「その経験を人びとに伝えたい」「〇〇といった期待を込めて物語を語った」「もしわたしの物語が誰かを助けることができたなら」というフレーズがとりわけよく用いられていたという（Kidd,2005:230）。つまり物語によって、他者の役に立つことが強く求められてもいるようなのだ。「患者の声」の参加者たちに対する調査においても同様に、自分の語った物語が誰かの役に立つこと、二度と同じようなことを繰り返さないように医療関係者に伝わるのが参加者たちに求められていたという（Sear,2010:15-17）。誰かのために、何かを語り継ぎたいという思いは、前近代の人びとが民話や説話を生み出し、語り継いできた行為と同様であるように感じられる。デジタル・ストーリー制作に携わった参加者たちは、自分が普通であわない他者と出会うこと、そして自分の物語が他者と接続し、参照されることで、社会的な「物語の銀河系」に位置づけられることを期待しているように見える。

1-3. 物語と自己

1-3-1. 物語的自己

このように、物語は個人にも影響する。最後に参照するのが、物語を生成的なものと捉え、日常生活の中に生起する小さな物語の作用に着目し、それを臨床で活かしていこうとする生成的、実践的な物語研究の領域である。ブルーナーの文化心理学、ひいては社会構成主義を背景にした

臨床心理学、とりわけ昨今では「ナラティブ・プラクティス」「ナラティブ・アプローチ」として医療、看護の領域で注目を集める実践的な物語理論であり、その多くが自己の概念に焦点を合わせている。この領域では「ナラティブ」という用語がキーワードとして用いられる。ナラティブということばには、「語り」と「物語」両方の意味が含まれており、通常、前者は「語る」という行為に重点が置かれ、後者は「語られたもの」の形式や構造に重点が置かれることが多い。付け加えておくと、こうした動的なとらえ方は、文芸理論で主に扱われるストーリー、物語が「語られたもの」「書かれたもの」として完結しているのとは対照的である。昨今の心理学的研究では、文芸理論のように物語を静的構造ととらえること自体には批判的であり（たとえば、やまだ、2000）、物語が人びとの語りの中から生み出されてゆく側面と、そうして作られた物語に人びとが自分の人生を重ね合わせてゆく側面の両方を合わせ持つ動的な用語として用いられている。つまりナラティブとは、「語り」と「物語」がもつ相互的かつ連続的な関係を指し示す動的な概念（野口、2005:20-22）である。

「物語モード」の重要性も指摘したブルーナーの議論は、「自己」も物語によって構築されると論じた。彼によれば、自己とは自己をめぐる種々の物語「自己物語（セルフ・ナラティブ）」を作り上げることによって形成される。私たちは、経験としての物語を試行錯誤のうちに作り上げることによって、自分や他者の身の上におきた事象を受け入れることができるようになり、それが積み重なることで自分らしきものが生まれてくるというのである。人びとは、自分が生きていこうとする状況に折り合うように、自己を定義する物語、すなわち「セルフ・ナラティブ」を作りだしていく。そして、自己アイデンティティは、断片的な要素を一つにまとめるように自ら自分に語る物語、「たえまなく続く自分とおしゃべり」のなかから構成されていくというのだ（ブルーナー、2002=2007,132）。

自己が物語によって構築されていくという視座は引き継ぎつつも、社会構成主義を掲げるケネス・ガーゲンは、「自分とおしゃべり」で自己物語を作り上げていくと考えるブルーナーの自己物語論を否定し、物語化には他者との相互作用が不可欠だと論じた。そもそも自己をめぐる物語を語ろうとすれば、他者との関わりや他者からの評価など、他者が必然的に入り込んでくる。たしかに自己とは物語的に構築される。しかしそれは正確には自己の内面においてではなく、「他者に向けて」自分自身をものがたろうとするとき、はじめて生まれるものだというのだ。

1-3-2. 社会を構築する物語

さて、心理学者のブルーナーがもう一点、物語について論じていることとして、物語が社会を構成していくという積極的な側面がある。彼はストウ夫人の『アンクルトムの小屋』を例に、物語が社会に与えるインパクトを指摘する。この小説はフィクションであるが、議会のどの論争よりもアメリカ南北戦争の勃発と奴隷制の否定に大きな役割を果たしたと彼は評価する。物語は、

フィクションであっても、規範的な現実を構成しているものを弱体化させ、ときに、政治を覆す種になり得る(ブルーナー, 2002=2007:126)。物語は、人びとが心の中に持つ「フォーク・サイコロジー」に訴えかけることによって、事実かフィクションかに関係なく、現実を作り替え、構築していく可能性を持つと論じた。

ブルーナーの提示した「物語が社会を構成していく」という逆転の視座は、その後、現象学や社会学の知見と撚り合わされ、社会構成主義(構築主義)のなかに引き継がれてゆく。社会構成主義も構築主義も、ともに「ことばが、現実/世界を作る」と考える点で共通しており²¹、世界や現実がまずあって、それがことばで指し示され、表現されるのではなくて、いずれにおいても、ことばがある(生成される)ことによって、ことばが指し示すかたちで世界が新たに認識される、経験されるようになるを考える。したがって、物語をあらたに提示することは、世界をつくっていくうえでもきわめて重要である。マスター・ナラティブと呼ばれる支配的な言説や、その社会で正統とされ、支配的とされるドミナント・ストーリーに対して、何らかの物語が作られることによって、ある行為や世界観があらたに認識され、ドミナント・ストーリーに対抗する「オルタナティブ・ストーリー」として認識されるようになる可能性もあるからだ。

堅く一貫した自己、変えられない自己という従来の考え方を否定し、自己や社会を物語という可変的なものとしてとらえるこうした文化心理学、社会構成主義の視座は、マイノリティのエンパワメントにも影響を与えた。なぜなら、自分の人生を必然、不変と思いこんでしまいがちなマイノリティのエンパワメントにおいて、今ある世界の現実を超える可能世界や想像世界を(自己)物語として生成していける(やまだ, 2000,156-157)というのは、きわめて重要な点であるからだ²²。デジタル・ストーリーテリング、とりわけこうしたマイノリティや若者の存在を物語によって明らかにしようとするブラジルの Million Stories や、先住民のエンパワメントなどを試みる ACMI の活動、それに国連関連のさまざまなプロジェクトなどにおいても、自己を可変的であると捉え、物語を作る行為はきわめて重要なポイントになるだろう。このように考えると、デジタル・ストーリーテリングにおいて自己の経験や想いを物語としてデジタル化し、他者に提示するということは、自己を作り上げていくひとつの契機になるということの意味する。実際、ノルウェーのメディア研究者ナット・ルンビーは、“Me”を主張する自己語りが増える時代に、物語を作ってそれを「見せる」というデジタル・ストーリーテリングの行為は、単に語るだけとは異なり、再帰的なアイデンティティ形成として意味を持つと述べている(Lundby,2008)。

他者に自らの物語を聞き入れてもらうために、多くの場合、自己物語は「物語の社会的ストック(片桐,2006)」を参照しながらものがたられる。自分がどのような人物でありたいかは、社会的に共有された物語のなかから「選ばれる」。容易に想像がつくのは、いわば物語化されやすい消防士や医師などの専門職をめぐるストックは多いのだろうが、一般的な販売業や製造業をめぐ

るストックはそれほど多くないということだ。デジタル・ストーリーテリングはこれまで描かれていないタイプの、市井の人びとが参照できるストーリーを提供しうる点でも意味を持つ。

なお、セルフ・ナラティブが自己を作ると考える際に、問題になるのが、物語が持つ現実制約作用（野口，2002: 26-27）である。すでに知られたある物語がモデルとして参照されるとき、私たちの現実理解は一定の方向づけを受けることになる。それと同じように、物語化をめぐるこうした問題は、自己物語についてもあてはまる。先にものべたように、生成され、他者に提示された自己物語によって、現実や未来が制限される側面がある。物語化することは、それ以外の可能性を追いやり、人びとをその物語に従わせる作用、すなわち先に確認した「現実制約作用」があることにも注意しておきたい。

ブルーナーや社会構成主義の視座から見れば、物語は社会を構築していくことでもあった。デジタル・ストーリーテリングも、その思想を共有しているといえる。とりわけ「Patient Voices」で医療業界を変えていこうとする試みや、ブラジルの『ミリオン・ストーリーズ』をはじめとするパブリック・ヒストリーといった実践は、まさにこれまでとは異なる社会像を人びとの側から提示しようと試みる実践であった。そしてその物語を作るという作業がまた患者や若者たちを変えていくことになるだろう。物語を作るということは、認識論的に言えば、世界をあらたに創っていくことでもあるのだ。

1-4. 小括：物語研究から見たデジタル・ストーリーテリング —その可能性と限界

本節では、物語の構造と解釈、物語の共有、生成的物語という視点から物語研究を多角的にレビューし、社会や個人に対してデジタル・ストーリーテリングが秘めている可能性と課題について考察した。そこからは「姿なき人びと」の現れをめぐる、3つの可能性が見えてきた。

一つ目の可能性は、何らかの事象や想いを、他者に伝えるために改めて説明しようとする試みが、多様な事象や体験を何らかの因果関係のもとに物語化していくことと同義であり、参加者自身がその体験を経験として自らのうちに意味付け、納得するのに寄与するということである。そしてそうした物語化は、自己を作り上げていくこと、あるいは作り替えていくことと同義である。

二点目として、「物語共同体」の形成の可能性である。デジタル・ストーリー群が提示、共有されることによって、あらたなデジタルの物語共同体を自分たちで作成し、そこに語り手が位置づけられていく。「ものがたり空間」が失われがちな現在、ストーリー・サークルや上映会で、他者と経験や考えを述べ合ったり、想いを共有したり、共同体の歴史や規範を改めて自分たちによって創り出したり、確かめ合ったりする可能性がある。そのことによって、共同体的な価値観が生まれるとともに、自己も物語を通じて定位されていく。先行実践の研究からも、デジタル・ストーリーテリングの参加者の中に、物語を通じて他者との関係性を築いていきたいとする強い

欲求が見られることを確認した。また経験や想いが、映像物語のコンテンツとなって他者に手渡されることによって、見ず知らずの他者の内面にも現れ、そこからまた新たな解釈や物語が生み出されていく。

三点目に、こうして制作されたデジタル・ストーリーがより多くの人に手渡されることで、誰かの経験が見知らぬ他者の認識を変え、決断に影響を及ぼすということも十分にありうる。人びとのデジタル・ストーリーが、他者のそれとリンクしながら提示されていくことで、人びとは社会的な存在として他者の前に互いに現れ、認められることになる。

一方、物語が持つ限界も指摘された。

一点目に、物語が、二つ以上の事象を「任意に」つなげたものである以上、別の語り方が必ずあるということである。交通事故の事例で確認したように、原因と結果は論理科学モードを含む複層的な位相から多種多様に語られうる。一方でそのことは、世の中や自己をめぐる何らかの物語が生成される際に、他の語られ方や解釈を結果的に隠蔽していることを意味する。しかしそれは、マス・メディア言説を含め、いかなる語り方をしたとしてもついで回る限界でもある。

二点目に、物語化することによって、現実制約作用が生まれるという限界もある。デジタル・ストーリーテリングでは、自己や共同体の物語を生成する、そしてその物語に納得するということは、そののち、いったん作られた物語から今度は自分自身が逃れにくくなり、その物語に沿った選択をしがちになることを意味し得る。

三点目に、存在する「大きな物語」や社会システムをあまりにも軽視した考えであるという批判に対しても真摯に向き合う必要がある。当たり前のことではあるが、物語をひとつ作ったからといって、世の中が簡単に変容するわけではなく、そこにはやはり圧倒的な支配的解釈や規範が存在していることを見逃してはならないだろう。

2. ものがたりとしての写真表現

第一節では物語研究を横断しながら、デジタル・ストーリーテリングの様式を分析してきた。しかし、デジタル・ストーリーテリングの特徴は、物語だけにあるのではない。その物語が写真や声とともに構成された映像表現であり、そのマルチ・モダリティも特徴のひとつである(Lundby,2008, Hartley,2009a,2009b)。人びとのストーリーとしてのデジタル・ストーリーは、オンガが指摘したような、その場で消えてなくなる人びとの「声」によることばだけの物語や、手にした個人しか見ることのできない自伝とは異なっている。創始者であるデイナ・アチュリーが感嘆を持って述べたように、デジタル・メディアはこれら多様なモードで記録された素材を統合し、ひとつの作品として提示し、多くの人と共同で視聴可能な、新たな表現のフォーマットを

人びとに提供した。そしてこのデジタル・ストーリーテリングのシンプルで静謐な様式は、硬直化したテレビや映画とは異なる様式として受け入れられた。

とりわけ写真を伴った表現であること、作者の声で物語が語られることは、本の中の物語や文字テキストで表現された物語に加えてさらなる影響力を持つことを意味する。そこで本節では、物語がデジタル・メディアによってエンパワメントされ、より多くの人びとに伝わっていくことの意義と可能性、課題について検討していくことにしたい。一節では物語をヴィジュアル化してみせる「写真」についての議論を振り返り、写真や映像といったヴィジュアル・イメージが席卷する世界の課題と解決法について論じる。

2-1. テクノ画像への抵抗

わたしたちは、現在、雑誌やポスター、テレビや映画、ウェブサイトなど、どこでもヴィジュアルな複製メディアに取り囲まれている。さらにわたしたちも、プリクラから始まり、携帯カメラでおびた数々の写真を撮影し続け、交換するなど、写真を用いたコミュニケーションは2000年代に入って日常的なものとなった。デジタル・ストーリーが写真によって表現されるメディアであることについて論じていく前に、まず写真、そして動画といったヴィジュアルなメディアに慣らされたわたしたちの日常生活という背景を確認しておきたい。そうした支配的な視角に慣らされたわたしたちへの警告は、多くの論者によってもなされている。

その代表的な論考のひとつがS.ソントグの『写真論（1977=79）』である。彼女はまず、写真がただ現実を記録するのではなく、事物の私たちへの現れ方の基準となっている点に着目し、写真が、現実の観念、リアリズムの観念そのものを変えてしまったと指摘する（ソントグ、1977=1979：94）。彼女は、現実を主観化し、客観化するカメラの対の機能（同上、180）に着目する。写真はある人物によってシャッターを切られているという点で主観的な表現であるにもかかわらず、できあがった写真は、無機質な機械が「いま、ここ」を捉えたものとして客観性を装い、支配的な視点をあたりまえのように増幅させる。写真や映像は、主題をどのようにでも切り取ることができるために、フレーミングはすべて、本来、物語表現と同様、任意なものである。ソントグはカメラの客観性を信じることによって警告を發しつつ、だからこそ、世界を見かけ通りに受け入れないことによるのみ、ほんとうの理解が可能になるとの主張を展開する（同上：28-30）。

ソントグの危惧は、V.フルッサーによってより明確に示される。彼は発達したメディアを「メディア装置」と表現し、その装置を用いて仕事をする人びと、つまり写真家たちをオペレーターとみなす。人びとは、そうして撮影された写真を、まるで窓から景色を眺めるかのような、客観的な像としてみなして違和感を覚えない。しかしそれらはその装置のオペレーターである写真家の視点に基づいてシャッターを切られた像なのであり、さらにその写真家たちも、結局のところ、巨大化、システム化し、ソフト化した権力体制のもとで、商業的、政治的な指示と意図に従って

シャッターを切りつづけているに過ぎない。

フルッサーがこうして描き出す「テクノ画像」的なものが、システムの期待を読みとったオペレーター＝写真家たちによってコード化されていく一方で、現実の悲惨な事象や問題は資本の論理のもとで隠蔽されてゆく。意図されるか否かに関わらず、映し出されなければ隠されたと同義であり、さらに写真は、装置のフィードバックを進め、わたしたちを機能従事的に振るまわせることで批判的な意識を抑圧する。つまり人びとをその単なる消費者として生産し、無毒化するシステムを、フルッサーはなかば絶望的に描き出した(フルッサー, 1980=1992,1997)。

確かに、わたしたちが評価しがちなのは、そうしてコード化された写真かもしれない。しかし、それだけでもないのではないだろうか。プロフェッショナルによって撮影され、広告や商品としてまき散らされるこれらの写真以外に、アマチュア写真の世界はわたしたちの間で確実に育っている。バルトは、日常のメディア接触のなかで身につける文化的コードに沿った画像、「ストゥディウム」に対して、「プンクトウム」に期待をかける。プンクトウムとは、刺し傷、小さな穴、斑点、裂け目のことであり、ここでの刺し傷は、多くの人にとっては、素通りしてしまう類のものである。しかしそれを見た誰か、当人にとっては関心をひきつけられて止まない何かを映し出している写真があるとして、Rバルトは、アマチュア表現のありように積極的に意味を見出していく²³ (バルト, 1980=1985:39)。あるいは、最近では、写真家やドキュメンタリストこそが、むしろそうしたテクノ画像的なものから意識的、無意識的に外れることを試みて、私的表現やセルフ・ドキュメンタリーに挑んでいるという側面もあるように思われる。

2-2. デジタル・ストーリーテリングにおける写真表現 —当事者表現に向けて

デジタル・ストーリーテリングは、そうしたプロフェッショナルな写真とは異なる「アマチュア写真」を基に創作されると同時に、それまで「動く」ことに価値があった映像を、わざわざ写真によって「止めて、見せる」。「キャプチャー・ウェールズ」で指揮をとった写真家メドウズは、市井の人びとの写真を撮ることや、アマチュアの写真を生かすことを重視することで、画像によってコード化された社会のありようを意識しながら、その自動化した往復運動から逃れるための方法を模索してきたアーティストでもある。日常性や家族といった身近なモチーフにあえてこだわった「物語」へのアチュリーらの思いとともに、もうひとつ重要なこととして、ランバートやメドウズがこだわった、見慣れたプロの映像との差別化というテーマが挙げられる。デジタル・ストーリーテリングのリーダーたちは「自分たちの視点」を強く意識し、その視点を生かしていくために、誰もが撮影できる写真を重視して、写真のコードを適当に横領しながらテクノコードに対抗しようとした試みと捉えられる。

実際、アマチュア写真は、テクノ画像の影響を受けつつも、独自の世界を形成している。80年代に日本でフィルムカメラの世帯普及率が100%を超えて以降も、おびただしい数のプリクラや

記念写真が撮影され、さらに、スマホやケータイ、デジカメで日々膨大な量の写真が撮影され、アップロードされ、交換されている。老若男女ともに、生活に密着したアマチュア写真の撮影には、主に二つの目的のもとで行われているといえるだろう。

ひとつは、目の前の何かを、まだ目にしたことのない人に見せたいという欲望である。風景写真や、家族や友人の写真がそれにあたるだろう。人びとは、空間的、時間的に隔離され、見たり、会ったりすることのないものごとをカメラで記録して、それを見せようと保存する。もうひとつは、記録や記憶ツールとしての使用法である。とりわけ、家族写真²⁴、記念写真、旅先の写真などはその典型だろう。協同で記憶を確かめ合うような語り場を失った現代のわたしたちは、むしろメディアで記録することによって記憶する。デジタル・ストーリーテリングでは、こうしてすでに撮られた写真や新たに撮る写真などを用いて表現されていく。こうしたアマチュア写真の撮影について、その利点を見ていくことにしよう。

(1) 簡易性

一点目に、ワークショップ参加者は、そのまま見た世界や気に入ったモノに対してシャッターを切りさえすれば、とりあえず視覚的に表現できる。特に、欧米のデジタル・ストーリーテリングの実践では、先に物語、具体的にはナレーションが設定されており、写真は、その物語を視覚化することで、より豊かな意味を含んだデジタル・ストーリーへと変化させる役割を担っている。確かに、人びとの無意識はテクノ画像の増殖に寄与もするが、表現するという側面から見ると、対象をフレームに囲い込んでシャッターを切りさえすれば、その風景やモノを「再現＝表象 (Re-Presentation)」することができる手軽なメディアでもある。

さらに、写真を組み合わせれば、フォト・モンタージュとなり、ストーリーまで創作可能になる。たとえば子どもが何かを眺めている写真のあとにピアノの写真を組み合わせれば、ピアノに関心を持っているという意味を、お菓子を組み合わせれば、同じ写真が、お菓子をねらう子どもへと意味を転換させ、物語を展開することができる。二つの写真を組み合わせることで、それぞれのショットにはない全く新しい意味を生み出すことになる。したがって、デジタル・ストーリーテリングにおいて、写真は、単なる物語の添え物を超えた、ことばを必要としない表現をも可能にする。こうした特徴は、ことばによって表現することが苦手な人びとにもものがたる手法を与えることになる。

写真は、既存の権力関係のなかで構築されていくイメージやステレオタイプの再生産に寄与するだけでなく、一方で、その簡易な操作性によって、テクノコードに回収されないオルタナティヴな表現、下からの表現を可能にする側面を持つ。実際、こうした写真の力によっても、デジタル・ストーリーという様式が人びとのメディア表現の、オルタナティヴな意味生成の様式として世界に広がっているのだともいえる。

(2) 当事者の視点とその多様性の表現

わたしたちの世の中の見方がメディアによって方向付けられているのだとすれば、それとは異なる見方を提示するためにも、カメラは潜在的な可能性を秘めている。

実際、映像ドキュメンタリストたちは、テクノコードに抗うようにして、被写体の側から世界を再現しようとしてきた。しかし、テクノコードに対抗するドキュメンタリストたちであっても、従来、対象者を「被写体として」撮らざるを得ず、そこには否応なく対象者との距離と視角の差が生じていた。ドキュメンタリーやジャーナリズムでは、カメラを回すのがプロ、すなわち取材者となり、そのポジションから被写体として撮影する限り、対象者との間には否応なく距離や視角の差が生じてきた。

しかし最近のカメラの簡易化は、誰でも簡単に撮影できるために、当事者が、まさしく自分の視点から表現することができる²⁵。たとえば、子どもの視点、車いす使用者の視点などから撮影された写真は、その人から見えている世界をそのまま映し出すため、わたしたちが見慣れた、自明としている風景に、当事者の視点から疑義を突きつける。たとえば車いす使用者は、取材対象者として映像に映し出されることはあっても、彼らの視点から撮影した映像が見せられることはまずない。しかし本来、当事者が手軽なカメラによって表現することで、本人が強調したいものを少なくとも彼らの視角から切り取ることが可能なはずである。高すぎる券売機の位置、狭い改札、駅のホームの怖さなどは、その視点から表現されないと理解できないことも多いのではないだろうか。ソントグやフルッサーが「客観性」を装いながら「主観的」であるというカメラの二重のありようを告発したのだとすれば、カメラによってその当事者から映し出される世界は、テクノコードに支配されたイメージや、客観性を装う画像とは異なる、当事者の視角を表現する媒体として前面に押し出されてもいい。もちろん、テクノコードに支配されたわたしたちが、そこからまったく自由に表現できるとか、異なる世界を受容できるとか、それほど楽観的には捉えられない。しかし、当事者が自分の視点から描き出す世界は、一方で「そこに、あった」ことを証拠にしながら、その人から見える世界、すなわち世界の別の見方を提示することである。カメラは同様に、鳥瞰的、俯瞰的視点、ローアングルの視点、子どもの目線、近接空間の視点、超近接の視点などによって表現することが可能であり、そうしたいつもと違う視点やアングルから撮影することによって、まさしくテクノコードから外れた「異なる視点」から事象を見せることも可能である²⁶。そこに、お決まりのテクノコードを突き破る可能性が潜在的にはあるはずだ²⁷。

しかし残念なことに、見慣れたコードから離れて作品を作ることは、普通の人びとにとってそれほど容易なことではないということにも意識的でありたい。もちろん、ゴダールの映像やトリン・ミンハのドキュメンタリー、クリステヴァの小説のように、多くの人々が理解可能なコードから逸脱した作品を生み出すことで従来のコードに異議を突きつける方法もある。わたしはその有

効性を否定しない。しかし一般には、そうした作品を理解したりつくり出したりするのはほとんど不可能ではないだろうか。対してデジタル・ストーリーテリングが試みているのは、他者にもある程度理解できるコードを用いながら理解や承認を進めるということといえる。そのように考えると、むしろテクノ画像のコードを適度に利用、横領しながら、都合よく自分たちの多様な視座、自分たちの表現を創造し、流通させていこうとする戦略は、わたしたちにとって有効ではないだろうか。そして多くの当事者の視点から撮影された写真の集合体こそが、まさしく視点の多様性を反映した公共的な視角になるのだといえる。

(3) 共通経験の共有

写真は、われわれが現実的に見るもの（デノテーション）を映し出すだけでなく、そこから派生する直接的な文化的意味（コノテーション）をも映し出している。そしてわたしたちはコノテーション、そしてそのコノテーションから派生する文化的意味をも読みとろうとしている。その意味作用は意図的に仕掛けられる場合もあれば、そうでない場合もあるだろう。いずれにせよ、直接的に写された被写体から離れた意味や情景をも想起させる自由さを有している。

デジタル・ストーリーでは、写真によって作者の心象を描き出す。心象を何らかのメタファーに託して写真で映し出すというのは分析的かつ創造的な作業である。トンネルの先に見える光、虹のかかった青空、コンクリートの裂け目に咲くタンポポ。これらの写真表現は語りと組み合わせられることによって、作者の心境を映し出すのに寄与する。これらの表現は、元を正せば、マス・メディアによってコード化された表現手法であろう。しかし、心象がこうしたメタファーによる表現に託されることによって、それを見た視聴者は覗き見ることができない参加者の内面を覗き込んだような感覚を抱き、その想いを共有することができたかのように感じる。

偶然そこに写り込むものとのバランスも含めて、画像は見る側のさまざまなコンテキストにしたがって多様な意味を提示しうる。ことばによる表現よりも、自由な解釈をわたしたちに与える。デジタル・ストーリーテリングの写真は、物語のテキストとともに表示されるために、作者の物語を補強しつつ、適度に自由なオーディエンスの解釈を許す余白を持っている。

さらに、わたしたちは過去の写真によっても、その経験を表現することができる。わたしたちは、今、ここにはない過去を語るリテラシーを駆使するかわりに、古い写真で「かつて、あった」ことを示し、その記憶を共有することができる。多くの人びとは、すでに家族写真をはじめとする過去の写真を数多く所有しているだろう。古い写真には、誰もが懐かしさを抱く風景やモノが映り込んで、当時の社会背景や雰囲気閉じ込められる。さらに写真は、時間が経てばたつだけ、個別被写体よりも時代背景の方が意味を持ち始める。古い写真そのものには、誰もが共有する古い写真の質感もあり、それだけで「過ぎ去った昔」というコノテーションを想起させる²⁸。

デジタル・ストーリーテリングで用いられる過去の写真の多くは、公的な記録写真というより

も、家庭のアルバムの中から「生きられた生活の形見（バージャー，1980=2005:76）」として引っ張りだされてきた私的な写真である。そうしたプライベートな写真は、プライベートなものでありながら、むしろ「過ぎ去った昔」という共通の意味をまとっているがゆえに、地域、あるいはコミュニティの記憶として、地続きのものとして視聴され、共有される可能性を持つ。こうしたプライベートな写真にも、ある種のコードが適用されている。たとえば、入学式や卒業式の写真には、決まった写り方があり、その地域の学校に通った子どもたちは多くの場合、同じような背景で、同じような服を着て、同じような場所でポーズをして写真におさまっているはずだ。多くの人びとに観賞されるデジタル・ストーリーテリングで、過去の写真が用いられると、作者の記憶が物語として共有される一方で、その写真によってもオーディエンスの記憶が刺激され、コミユナルな記憶として改めて人びとに記憶されてゆく可能性を持つ。物語同様、使われた写真が、地域のコミュニティの記憶に接続していく可能性もある。

（4）写真が創り出す未来

欧米のデジタル・ストーリーテリング実践では、物語に沿って写真を選び、配置していくわけだが、どうしても手持ちの写真がない場合、なんらかのかたちで再現したり、何らかのモチーフを撮影したりといったかたちで埋め合わせをする場合がある。このように、何らかの意図があって表現されたスナップ写真を、飯沢耕太郎に倣って「創造的スナップショット（飯沢，2009:123）」と呼んでおこう。

デジタル・ストーリーには、創造的スナップショットが数多く用いられている。手元のないイメージを表現するために、参加者たちは自分の目指す被写体やシーンを追求し、探し、撃ち取ることによって自分のものにしようとする。それは、写真、ひいてはデジタル・ストーリーという表現のために、見慣れた世界をカメラのファインダー越しに見つめ直し、そこに自らのストーリーや思いを託すシーンを見だし、それをしとめようとする行為である。それは、フレームの中に、自分の描き出したいものを閉じ込めることで、逆に、自分が意図するところや現実を改めて認識する行為ともなる。

ところで、物語について論じた第一節で、社会構成主義が、現実が「ことば」によって構成され、人びとによって認識可能なものになることを論じると同時に、ことばや表現によって現実の認識枠組を作り上げていくことを目指してきたと述べた。同様に、写真もものごとを映し出してみせることによって、その可能態を描き出す。実際、広告は、現実にはない風景や状況を描き出すことによって新たな情景や価値観を提示し、人びとはその情景や価値観があたかもどこかにあるように感じ、その商品を購入してその世界観の現実化に貢献する。同様に、創造的スナップショットも、「まだ、ない」ものを描き出すことによって、それを人びとに可能なものかもしれないと感じさせ、世界をつくり出していくことを可能にする。

写真として描き出すことで現実を構築しているという視点から、昨今注目されるのが、デジタ

ル加工という行為である。欧米のデジタル・ストーリーテリングでは、Photoshop など画像編集ソフトを駆使して、写真を加工することを前提に学びながら、ストーリーに写真を当てはめていくため、そこにはないものを合成して見せることも可能である。つまりデジタル時代の写真は、ソニタグやフルッサーが写真という装置が信じこませる虚偽の客観性に異議を申し立てたのとは逆に、デジタル・イメージ処理が明々白々な虚構のプロセスとしてみなされるようになっている。実際、写真論の G.バッチェンは、こうしたデジタルの合成写真が、写真が持っている「かつて、そこにあった」という感覚を変え、実は「もはやわからない」というかたちに人びとの認識を変えるのではないかと論じている。デジタル処理が可能になった写真は、写真イメージの生産を、ふたたび創造的な人間の手指の恣意へと立ち戻らせる可能性がある。バッチェンは、デジタル化がそれをふたたび顕在化しつつあることを指摘している（バッチェン、1997=2010:326-333）。

同様のことはデジタル・ストーリーの写真に当てはまる。写真でまだここにはない現状を創り上げ、提示してみせることは、あり得るかもしれないこととして認識されることになりうる。

3. ものがたる声

3-1. 矯正された声と人格を有した声

デジタル・ストーリーは、文字やプロの語り手ではなく、本人の声によって語られる。そしてそこに本人の表情や身ぶりが現われるわけではないため、声だけに関心が集中される。声には心身の健康状態、性格、気分などが如実に反映され、その高低、緩急、間合い等から、わたしたちは数多くの情報を無意識のうちに読みとっている。実際、話す言葉の中身よりも、声の高さや大きさ、速さなどのほうがものをいう場合があるが、こうした発話に伴う言葉以外の特徴を、心理学の領域で「パラ言語²⁹」と呼ぶ。イントネーションやアクセント、スピードや強弱などのパラ言語は、話し手に対する印象を大きく左右し、声の特徴の印象が、顔から得られる印象よりもストレートにパーソナリティ認知に影響を与えているという研究成果もある（今川、1994:32-43）³⁰。人類学者のエドワード・ホールは、上流のイギリス人が声をコントロールすることに優れていることに着目し（ホール、1966=1970:67）、英国では階級によって語り方が異なることが話題になってきた（カーブ、2006=2008:181-201）。つまりわたしたちは、無意識のうちに、その声から話し手の性格や素養、感情を読みとろうとしている。

考えてみれば、声は、他者やメディアを介入させることなく、自分の内面からそのまま表現する。そして声が、脳や肺、器官や筋肉といった人間の身体の複雑な器官を通して生み出されてくる以上、声にその心身の状況が少なからず反映されているのは当然ともいえる³¹。このように声で表現される物語は、単なるテキスト、活字で伝えられるのとは異なる多義的なものとなる。他者に対して大きな印象を与えるということは、声は、何らかの強い印象を与えたい人びとにとって、

重要なトレーニングの対象ともなり、権力者は古代から、声を自由に操りながら人びとを魅惑する術として雄弁術を追求してきた。

声が電子メディアによって媒介されるようになってからは、アメリカ大統領であったルーズヴェルトは、普通の演説と放送とが異なることを早々に理解して、演説調ではなく、そのまま普通に話をするような調子で国民にラジオで語りかける「炉辺談話」で支持を得ようとした。一方、ヒトラーはラジオを用いた演説の技術を磨き、強い憎悪の感情を示し、人びとを巻き込み、鼓舞することに成功した。レーガンやサッチャーも、秘かに声の訓練を行いながら、人びとを説得する技術を身につけていったという³²。

一方、電子メディアの発達に伴って、ナレーターやアナウンサーという声の専門職が形成されてきた。彼らもまた、メディアによってより多くの人に情報を伝達できるよう、トレーニングを積んでいる。しかしここで必要とされるトレーニングとは、その人が持つスピードや抑揚、間や強弱を標準化、すなわち画一化し、誰にきいてもわかりやすく、聞き取りやすいように矯正すること、すなわち規律化にほかならない。そうして語られるナレーションは、基本的にはその感情を最大限に排除したものとなる。もちろん、感情を排除したら、感情が伝わらないかといえばそうではなく、むしろ、感情を排除するがゆえに伝わることもある。

こうした点から強調したいことは、こうした「矯正された声」と異なり、普通の人の声のなかに、実は声のプロよりも多くの情報が含まれているという点である。デジタル・ストーリーテリングでは、基本的にあまり大げさな音楽を用いない。それは、音楽によって物語に対する印象がある程度方向付けられてしまうことを避けるためであると同時に、写真や物語、そして声といったデジタル・ストーリーテリングにおいて重要な、その人自身を現わす要素にオーディエンスが注視することを促すためでもある。政治家たちやアナウンサーとは対照的に、デジタル・ストーリーテリングの物語は、語り手、すなわち本人のパーソナリティとともに、その人の身体から、その感情とともに発せられる。デジタル・ストーリーテリングでは、多くの場合、本人から見える世界が写真で映し出され、本人の姿が映し出されるわけではない。しかしわたしたちはその声の肯定やピッチ、イントネーション、スピードなどからその人物の性質や感情を想像しながら視聴することになる。普通の人の声は、感情豊かで多様な情報を含み込んでいる。文字媒体がすべてのコンテキストを切り離して物語を伝えるのとは異なり、また、アナウンサーや政治家の規律化された声とも異なり、デジタル・ストーリーテリングでは、その人の声によって、語り手、すなわち当事者本人のパーソナリティや感情がともに伝えられる点が特徴的である。わたしたちは、語り手の情緒的な側面も声の表情から読み取ることになる。

自分の声で自分の物語を語ることを考えることは、放送文化や映画などにおいて、文字どおり、人びとの声自体、「抑え込まれ」ていたことに気づかされることでもある。

3-2. 電氣的な声の力

インターネットの普及とテクノロジーの進歩は、わたしたちの社会において、「声」の出番を減らしていると言われる。すでに、わたしたちは電話よりもテキストによって会話している。初音ミクをはじめとするヴォーカロイドなど、最近では人工的な音声にも違和感がなくなりつつあった。だからこそ、声という直接的な方法で語られる経験は貴重なものになっている。

声が記録されるようになったことは、人前で語らずとも、録音した声によって多くの人に伝えられることを意味する。1000人の前で語ることはできなくても、1000人の人に声を伝えることはできるのだ。

とはいえ、デジタル・ストーリーテリングの「声」は、本人から発せられた声をデジタル技術によって記録し、再現した声であって、じかに聞く声とは異なっている。その点では、たとえばラジオや電話など、電氣的に再現された声を聞く行為とも重なりを持つ。電氣的に再現された声を聞くという行為は、声を発する人との間に親密な関係をもたらすとマーシャル・マクルーハンが述べ（マクルーハン、1964=2008）、ラジオが大多数の人びとに親密な対一の関係をもたらし、著者=話し手と聞き手との間に暗黙の意思疎通の世界をつくり出すと説明した。音だけのメディアに「人の心と社会とをまったく一つの共鳴室に変えてしまう」（同上、311）。W.オングもまた、電子メディアが生み出す新たな声の文化を「二次的な声の文化」として捉え、かつての口承文化の基本的特徴と同様、人びとが参加して一体化するという神秘性や共有的な感覚を持つと指摘している（オング、1982=1991: 279）。彼らが指摘したかったこと的背景には、第二次世界大戦中のラジオプロパガンダや演説が持った危険性があり、ラジオと映像、デジタル・ストーリーを同等に扱うわけにはいかないが、電子的な「声」でもって物語を聞くという経験は、どこか、親密な関係を感じさせる。こうした声の性質は、ネット上の無機質なテキストと異なっているということに注意しておきたい。

4. 小括：デジタル・ストーリーという表現様式

本章では、物語論とメディア論の視座からデジタル・ストーリーの特徴を分析してきた。その両方を踏まえたうえで、改めてデジタル・ストーリーテリングという様式、そして実践を総合的に分析することで見えてくる特徴について見ていきたい。

4-1. 一人称的視座の共有 —表象ではない「現われ」を求めて

CDSや「キャプチャー・ウェールズ」といったデジタル・ストーリーテリングの実践の多くで、当事者の視座から主観的に語る事が主張されてきたが、デジタル・ストーリーという様式の中には、しっかり「一人称 (First person)で語る」点が強調、重視されている。創始者とされるアチュリーは、ふつうの人びとの物語こそが面白いのだと述べ、ふつうの人びとがものがたる意義を

強く主張した。デジタル・ストーリーテリングのワークショップを普及したCDSも、普通の人が、自分の視点から語ること、一人称で語ることを重視して指導していた。一方、「客観報道」「客観性」に対する疑義がたびたび論じられるなかで（たとえばコヴァッチ&ローゼンステール,2001=2002, 大井,1999, 林,2002）, BBCが行った「キャプチャー・ウェールズ」でも、ファシリテーターらの手助けはあるにせよ、当事者自らがその視点からものがたり、写真を撮影し、表現することに意義が見いだされていた。

参加者の「主観の重視」という共通項は、その表現様式のなかにも徹底されている。

まず、物語という視座から見てみると、デジタル・ストーリーテリングの語り手は、その人から見える自己や社会、すなわち物語世界を一人称の語り(First Person Narrative)でもものがたる。ここでは多くの場合、語り手は「私 (I)」の視点から「私(Me)」の経験を語る構造になっている。物語論のジュネットは、物語と語り手の構造を以下の表のように整理した。その整理に従えば、語り手は以下の4つのポジションから物語を語る事が可能である。はじめに、語り手が作中人物として筋の内部に存在する場合である。物語の内部から語られたものである場合、それは作中人物、多くの場合主人公がものがたることになる(1)。次に、作中人物でありながら、ある証人が主人公の物語内容を語るような場合(2)。続いて、作中人物ではない場合、内部から語ろうとする場合には分析家、あるいは全知の人間が物語内容を語るということになり(4)、外部から物語を語る場合は、主に作者などが俯瞰的にものがたることになる(3)(ジュネット, 1972=1985:217)。デジタル・ストーリーテリングにおける語り手は、物語の主人公でもあり、主人公として自らの物語内容を語る。シンプルに(1)のポジションから語りだそうとする試みだといえる。

表 1 語りのパースペクティヴ (ジュネット, 1972=1985 : 217)

	内部から分析された出来事	外部から分析された出来事
作中人物として筋の内部に存在する語り手	(1) 主人公が自らの物語内容を語る	(2) ある証人が主人公の物語内容を語る
作中人物として筋に不在の語り手	(4) 分析家ないし全知の作者が物語内容を語る	(3) 作者が外部から物語内容を語る

物語だけでなく写真表現においても同様に、何らかの行為や事象を本人の視点から撮影したり再現したりした一人称表現の写真がきわめて多く使用されている。こうした一人称的表現は、これまでわたしたちが見慣れている映像が、多くの場合、主人公を客観的なポジションから撮影し、この方法で撮影された映像から、わたしたちが発話内容とその表情、口調によって、主人公の思いや状況情報を読みとってきたのとは異なっている。そうでなくとも、参加者が写っている過去

の写真を用いたり、他者があえて創造的に撮影してみたりと、多くは、本人からみえる視界、本人の心象、本人の様子を表現した写真で綴られる。

当事者が語るというデジタル・ストーリーテリングでは、作者から見える視界や心象イメージが採用されることによって、直接作者の視界や心象を共有するポジションからも物語を観賞することを可能にする。実際、映像においても、こうした一人称的な視点、すなわち主人公の視点を用いたカメラ撮影は、「凝視 (Gaze)」と呼ばれ、登場人物の心理状態に引き込み、同情や共感をもたらすのに有用だとされる (シルバブラット, 1999=2001:256)。自分から見える世界や心象風景を託した写真を用いて物語を表現するという方法は、主観的なポジションからの表現を目指すモノログ的視角に基づいているが、これは、映画やドラマといったフィクションを除き、客観的に被写体を映し出すことを基準とするノンフィクションの映像表現では、特殊な場合を除いて見かけることがない。モノログ的視角は、何らかの事象を無難な位置から、客観的に、観察的に眺めることを許さず、主人公、すなわちデジタル・ストーリーテリングでは作者の視角や内面を共有するよう要求するポジションといえる。ゆえに、心象風景の写真をつないだこれらの作品では、観賞者の側も、作者と視点を共有することを強いられるポジションに立たされることになる。

このように、デジタル・ストーリーは、物語的にも、映像的にも、語り手の視角がそのまま提示された当事者性の強い視点から表現される傾向が強い。くわえて、声という、人格を有したハイコンテクストのメディアが動員されることで、その視角を重視した当事者表現として、患者や抑圧された民衆など、語り出すことを求めている人びとに、強い説得力を与えることになるのだといえる。

当事者的視点から語るということの背景には、いずれの実践においても、各領域におけるプロフェッショナルリズムの見直し、とりわけ専門家との関係性の再構築が意図されている。ハートレーは、放送のプロフェッショナルを念頭におきながら、基本的には、デジタル・ストーリーテリングが、専門家集団によって担われてきた映像制作の世界を徐々に変容させてゆく可能性について述べている。彼は、哲学者カール・ポパー (1972) の言語のレベルをめぐる類型を用いて、デジタル・ストーリーテリングについて分析しているが、ポパーが示した言語の四段階、すなわち (1) 自己表現、(2) コミュニケーション、(3) 記述、(4) 議論のうち前者2つが主観的になされるのに対し、後者は客観的な知識を導き出すことになったと指摘する。そしてその記述や議論を可能にしたのが印刷メディアと教育の普及であると論じた。さらに述べるならば、印刷や教育は、記述や議論を通して、ジャーナリズムや科学、文学や娯楽の発展に貢献していくという相補的な発展を遂げた一方、現在のデジタル・ストーリーテリングが、前者二つ、すなわち主観的なコミュニケーションを重視していることに目を向ける。デジタル・ストーリーテリングで重視されるのも「自己」表現であり、人びととの協同的なコミュニケーション活動であるとした

うえで、記述、議論を得意とするプロフェッショナルな表現者（ファシリテーターを含む）と、その場所や物事に対して誰よりもよく知っている当事者とが協同して何かを語り出すことによって、新たなデジタル・メディア時代の知のモデルが提示できるのではないかと提起している（Hartley,2009:141）。

ハートレーが指摘しているとおりに、その未来に、客観性と主観性を併せ持った新たなメディアの専門家モデルを構想することも可能である。しかし、おそらくこれまで見てきたように、デジタル・ストーリーテリングの実践家たちはその方向には向かわないだろう。「主観」あるいは当事者性へのこだわりの根源には、従来の客観的、科学中心的な人間把握のありようや、過度に専門化した現代社会に対する強いアンチテーゼが存在しているように思われる。そしてそのアンチテーゼが専門家主義への批判をもたらし、当事者的表現を求めている点を軽視することはできないだろう。つまり、現代社会の科学偏重的な客観主義や、専門家主義に対するアンチテーゼとして、むしろ一人称で語るデジタル・ストーリーテリングのような様式が活用されているのだと考えられる。

そもそも、CDSの活動は、コミュニティ・アートの系譜に展開されており、アートと日常を切り離し、制度化した芸術と社会から切り離されたアーティストのありようにアンチテーゼを突きつけ、プロ、アマといった区別なく、日常のコミュニケーションとして芸術として位置づけようとしたのだった。人びとが日常のあれこれを映像物語として表現する。それはアーティストとしての表現とは異なり、日々の生活を改めて意味付け、また他者と共有するという、まさしく日常的なコミュニケーションとしてアートを捉え、その活動の一環としてデジタル・ストーリーテリングが活用されていった。「キャプチャー・ウェールズ」でも、エリート・ジャーナリストたちが特権的、客観的に周縁化された人びとのことを語るのではなく、一般の人びと、視聴者が自らその表象生成に関わっていくことが明らかに企図されていた。メドウズは、放送のプロが周縁化された人びとを一方的、固定的に描くのではなく、さまざまな人びとが自ら情報や想いを発信することを手助けするような新たなメディア・プロフェッショナル像を模索し、人びとがもっと自分たちのメディアとして放送に関われるモデルを提案したのだといえる。

マス・メディアとは関係が薄い「Patient Voices」においても医療プロフェッショナルの視線をめぐる、そのプロフェッショナルの科学的、専門的なまなざしのもとに自らの身体を委ねることに対しての違和感が見られる。科学的な「疾患」を客観的に見つけ出して治療することを目的に発展してきた医療と医療者。これまでの医療は、「病い」をめぐる患者の経験や想いにはあまり目を向けず、当事者であるはずの患者たちの要望や抵抗は隅に置かれたままだった。そうした慌ただしい医療の現場に、患者側から見た病いのストーリーが持ち込まれることによって、科学的、客観的に「疾患」だけを見つけて出す医療を「人間的」なものにすることが期待され、そのときデ

ジタル・ストーリーという様式が採用されたのだった。

3つのミュージアム実践でも、歴史家や行政によって自らの体験した経験が残されなかったり、書き換えられたりすることに対する違和感が存在していた。権力者が書き残し、歴史家が文書から見つけ出した史実によって、客観的かつ専門的に叙述されてきた歴史とは異なるかたちで、そこに生きた人びとが自ら物語、すなわち歴史の構築にかかわっていきこうとするパブリック・ヒストリーの潮流の上に展開された記述様式が、一人称的なデジタル・ストーリーだったといっていよう。

このように見ていくと、デジタル・ストーリーテリングが多くの領域に取り入れられてゆく背景に、やはり主観的、当事者的表現への期待とともに各領域において専門家のみが表象を司ってきたことへのアンチテーゼが少なからず存在しているように思われる。それは、印刷術によってもたらされた客観的な記述や議論と論理的な思考によって練り上げられ、作り上げられた近代的な専門家システムからこぼれ落ちる事象に対する異議申し立てと捉えることもできよう。一方的に表象されるのではなく、自らのことを自らが語り、記述や議論ではなく「物語」という誰にもなじみのある方法で誰もが簡単に表現できること。つまり大げさにいえば、デジタル・ストーリーテリングのムーブメントには、単なる表現上の可能性だけでなく、近代の表象システムやそれを司ってきた専門家システム、そして科学万能主義に対して、一方的に語る主体と語られる客体との関係を作り直すことが根底にあることにも注目しておきたい。

4-2. オーディエンスの内面に現れる「姿なき他者」

写真は、見る側にじっくり考える時間を与える。そのため、次から次へと場面が展開する動画と異なり、見る側に思考運動をもたらす可能性があることが多くの論考で指摘されてきた（バルト 1980=1997, フルッサー, 1980=1999, 飯沢, 2009）。S.ソントグは、観賞時間を作家が定め、編集が許すスピードでしか知覚できない映画や、選別度の低い映像の流れが、つぎつぎと先行のものを取り消していくテレビに対して、スチール写真はそれを自分のものにしてもう一度眺めることができるとし、動く映像よりも記憶に留められうると述べている（ソントグ, 1977=1979; 25, 88-89）。デジタル・ストーリーテリングは、映像でありながら、基本的に写真一枚あたり数秒から十数秒が流れることになるので、その間、ナレーションを聞きながら写真を集中して眺めることになる。視聴者はデジタル・ストーリーを見る間、ナレーション、すなわち作者の規律化されていない豊かな声を手がかりにしながら、写真からも意味を探ろうと試みる。デジタル・ストーリーテリングに使われている写真は、テキストを手がかりとしてわたしたちに与えながら、繊細な読みを要求する。

美学の視点から写真を分析する西村清和は、写真を「物語素の束」と表現している。伝統的な

絵画、宗教画や歴史画は、だれにとっても周知の物語の一場面を描いている。それに対し、写真はそうした大きな物語の一場面を撮影したものではない場合がほとんどだ。だからこそそれは、未知の物語の構造化された切片となる可能性を持つ。意識的、無意識的に写り込んだディテール—なにかしら不安をたたえたような笑顔、きつく組まれた手、しわのよった衣服、古びた調度といった細部は、なにごとかを語る最小単位として、なおかつ全体が、未知の物語の「物語素」となる(西村,1997:45)。そこには、本人が意図していないものも写り込んでいるかもしれないが、それは誰かにとってのプンクトゥムになり得る。そしてまたそこから物語が自由に想起されていく。

プライベートな写真を静止画でつないで表現するデジタル・ストーリーテリングの映像が世界各地どこでも—すなわち言語が異なり、異なるコードを有する国においても—心を打つ理由には、こうしたヴィジュアル・コミュニケーションの特性があるだろう。それはむしろ、テクノ・コードによって共通に培われたものかもしれない。静止画であるために画面に集中し、自分なりの意味を導きだす時間が得られる。その際、観賞する側は目にしたイメージを通して意味作用に加わっていく。そのとき、とりわけ語彙と比べて厳密なコードを必要としないヴィジュアルなコミュニケーションは、観賞者が比較的自由に、画像から多義的な物語素を見つけ出し、自由に解釈することができる。言い換えれば、自分の経験や想いにひきつけて解釈することが可能になる。もちろん、デジタル・ストーリーテリングには音声、すなわち言語としての物語に沿っているため、受け手側がまったく自由に意味を生成することはできないが、写真と声という、比較的ゆるい「クールな」構成であるからこそ、人びとは、デジタル・ストーリーテリングの作品に自らの経験を投射し、その作用を通してシンパシーを抱くのだけと言えるかもしれない。つまり、デジタル・ストーリーテリングという実践は、他者のストーリーを「聴くこと」「見ること」による参加を人びとに要求していく実践でもあり、それを見た人びとの内面に小さなパブリック圏を作り上げていく実践でもある。

さて、三章では、デジタル・ストーリーテリングという様式について論じてきた。しかしこの活動のもうひとつのユニークネスとして、ワークショップというパブリック圏のありようや運動としての側面がある。そこで次章ではストーリーテリングの運動や実践、すなわちストーリーを生み出し、共有する「運動」や「遊び」の実践例と活動デザインについて論じてゆくことにする。

¹ たたとえばジャネット・マレー(2000)は、ウェブなどのデジタル・メディア上で物語がどのように展開可能なのか、それが従来のメディアの物語とどのように異なるのか、その未来を描出しようとする。たとえば—時期話題になったケータイ小説をめぐる、石原千秋(『ケータイ小説は文学か』ちくまプリマー新書 2008)

をはじめ、さまざまな論者がその可能性を論じている。

² 主に日本では、いずれの領域においてもこの点で一致している。たとえば心理学の立場から、やまだようこは「二つ以上の出来事 (events) をむすびつけて筋立てる行為 (emplotting)」とナラティブ的なダイナミズムを表現するかたちで定義している (やまだ, 2000)。臨床社会学, 医療社会学の野口裕二も, 「さまざまな出来事や思いをつなぎ合わせてなんらかの結末へと向かうお話, それらはすべて「物語」と呼ぶことができる」として基本的には2つ以上の出来事を結び付けたものを物語とする定義を示している (野口, 2002: 20-21)。

³ 歴史哲学の領域においても, 歴史=物語という観点が取り入れられつつある。歴史は常に事後的な観点からの任意の取捨選択と配列, 構造化によって成り立っているものであり, そうなると歴史と物語との共通点も少なくない。しかし, ポール・リクールは, 1) 歴史においては概念化や客観性を要求される一方, 非歴史的な物語においてはそうした客観性が求められないこと, 2) 非歴史的物語においては, 登場人物が現実には存在しなくてもかまわないが, 歴史においては存在が必要とされること, 3) 非歴史的物語においては, 人間にとっての時間と実際の時間とは異なっても構わないが, 歴史において人間にとっての時間と実際の時間とは乖離しないことを挙げている (リクール, 1983=1987, 309)。歴史学が科学かどうかという議論は常にあるが, やまだようこは, 科学的説明も因果的記述であるとし, 問題以後の出来事が問題以前の出来事の記述方法を変えていく点からすれば物語的要素を多分に含んでいるとの指摘をしている (やまだ, 2000)

⁴ ブルーナーは, 人文学のなかでも, 実証主義的, 科学的立場を特に重視してきた心理学において, 人の心を扱う心理学の中心概念を, ふたたび「意味」「文化」に置き, 意味の構築に関わる過程や交渉作用に焦点を当てるべきだとして, 社会や文化のなかで人びとの心理を考察してゆく文化心理学の必要性を提唱した (ブルーナー, 1986, 1990, 2002 など)。彼は, 人びとが自らの行為に対して行なう, 日常的で素人的な説明や常識のありようを「フォーク・サイコロジー (素人の心理学)」と名付け, そのなかでも人びとの日常の心理において, 特に物語が思考の不可欠な要素となっていることに着目している。彼の研究成果と思想は, 実証主義的な方向に傾倒していた心理学に「意味の復権」をもたらし, またひいてはストーリーテリングへの着目やナラティブ・アプローチの成立を促すことにつながったと評価される。

⁵ つけ加えておくと, ブルーナーは, 近代心理学にナラティブ的要素を持ち込む必要性を論じるために, 「物語モード」を設定した。彼は「一方の様式 (論理科学モードか物語モードか) を他方へ還元しようとしたり, ことを全部一方に負担させておいて他方を無視しようとしたりする試みは, 必ずや思考の豊かな多様性を捉えそこなうことになる (ブルーナー, 1986=1998:16)」とはっきり述べており, 論理・科学と物語とを二項対立として捉えるのではなく, ふたつのモードが存在することを提示しつつ, それらが相補的であることの意味を強調している。教育学の今井康晴は, ブルーナーがこのような二元論的な説明をしている理由としては, 実験の回答をコンピューターの関数的, 計算的な解釈に委ねるような近代心理学のありかたを批判したかったことが大きいのではないかと述べる (今井, 2010:56)。そしてその背景には, 子どもの学習を考えるにあたり, ヴィゴツキー的な発達, 学習概念を背景に, 物語的発見や思考, 物語意味や解釈を適用し, メタ認知的センスを科学的思考の中に育むことが企図されていたように思われる。ブルーナーは「科学を創造する過程もまたナラティブである (ブルーナー, 1996=2004:169)」として, 論理科学を物語として捉える可能性も示唆している。

⁶ たとえば, 彼が対象にした魔法物語においては, すべての作品に「導入」から始まり「結婚」にいたる流れがあり, 「留守」や「謹慎」, 「出立」といった機能も必ず用いられていたことが示される (プロップ, 1928=1983)。

⁷ イーザー『行為としての読書 (1970=1976)』の訳者である響田収は, イーザーの「読者の役割 (傍点筆者)」とはという問いが生まれる背景に, イーザーが研究対象としたイギリスの新聞雑誌の発展が関係していると見る。イーザーは, こうしたマスメディアによる対話の形式を手がかりに独自のテキスト作用理論に至ったと響田は指摘している。W. Iser “Der Akt des Lesens” 1976 イーザー, W. 『行為としての読書』響田収訳 岩波書店, 1998

⁸ エンコーディング、ディコーディングモデル（1974）は、「メッセージ」を対象にしたモデルである。テレビニュースというコンテンツを例に考えると、テレビニュースはさまざまな記号を用いて制作、すなわちエンコードされる。たとえば出演者のフォーマルなドレスコードであるとか、ふるまいなどによって権威や信用性、客観性などを体現しつつ、またインタビュー、解説、レポートなどを組み合わせ、言説的にコード化されて「こう読み解いて欲しい」という意図のもとで物語が生産されてゆく。こうしてコード化されたメッセージは、視聴者に解読されてこそ意味を持ち、意味作用は基本的に視聴者が「見る」ことによって生まれる。その際、視聴者は、自らの社会的背景によって、常識や自明性に基づく「優勢的」な読みときを行ったり、判断を保留するような「折衝的な」読みを行ったり、そのメッセージに抵抗や反感を感じる「対抗的」な読みを行ったりする。優勢的な意味は、常識に依拠するので、支配的な文化秩序と関係することにも注意しておく必要がある。

⁹ こうした場でものがたりが重視される創造性とは、その物語自体のユニークネスという創造性というよりも、物語が語られるたびごとに、そのときにしかないようなしかたで語り手が新たに要素を盛り込んだり、組み替えられたりするなかで、聴衆とある特別の交流をつくりだすというかたちの創造性であった（オング、1982 =1991, 93）。

¹⁰ 町や村をめぐる物語、とりわけ説話や伝説を伝えた者として、柳田國男は旅芸人や盲人、各地の神官に収まることの多かった小野氏一族や宗教家を挙げている（柳田、1998:166-170）。一方松本は、それに加え、商人（薬売り、呉服屋、買い付け問屋、行商人など）も担い手として挙げている（松本、1991:189-192）。

¹¹ こうした柳田の指摘は、物語の構造から、昔話に限られた物語構造しかないことを見いだしたV.プロップや、一見多様に見える神話が同様の構造から派生したものであることを指摘したレヴィ=ストロースの発見とも共通する興味深い視点である。

¹² したがって口承であるゆえに枝葉末節が語り手によって異なることも稀ではなかった。昔話を語る際に「あったそうな」「あつたげな」という伝聞報告というかたちで終わるのは、その語り手が話に責任を負わないためとする説もある（西郷信綱、1977）。

¹³ 一方、人類学者のアルジュン・アパデュライは、ローカリティについて語った文章の中で、ローカリティを単に伝統という本質的解釈に委ねるのではなく、本質的に瓦解しやすい社会的達成だと捉えるべきだと主張している。彼は、通過儀礼をはじめとする社会的儀礼などは、放っておけば遠くへと向かう人びとの意識を留めおくために、ローカル・コミュニティがそのローカリティを身体に刻印するための技法なのだという見方を提示している（アパデュライ、1996=2004）。すなわち、ローカルな主体とは、もともとそこにあるのではなく、これらの儀礼や表象、言説を通して常に「生産」されていくのだという、従来とは逆の発想である。だとするならば、共同体のなかで紡がれる「物語」も、同様の役割を担ってきたはずである。むしろ、単なる社会的儀礼よりも、共同体に対して、そしてそこに存在する主体に対して、物語が、規範や道徳、地域への愛着やアイデンティティという観点から見ても大きな影響力を与えていることは想像に難くない。

¹⁴ 語りについて考える際に、遠野の語り部や落語家といった人びととの比較は興味深い。彼らは100の単位で物語を語れるといい、おそらく私たちとは異なるかたちの口承の記憶法を身につけているに違いない。オングが示したように、物語の構造やそれを慣用句等でつなぐといった技法を用いて語っているのであろうが、彼らが特殊な能力を持った人物であるのか、それともわたしたちが一般的にそうした技法を失っていったのか、興味深いテーマではあるが、そこまで論じる余裕は本稿にはない。

¹⁵ 自由さと「民主性」と述べたが、こうした視座に関しては、人類学/民俗学的物語研究者の間で議論にもなっており、その解釈自体が物語に過ぎないとする批判もある。むしろ、支配と服従の関係性のなかで、厳しく語り制限されてきたことを問題視する研究者も少なくないことを付け加えておく。現実的に民主的であったかどうかは本論においても重要な論点であるが、本稿ではそれを検証することが目的ではないので、ここではそうした議論があることを述べるに留めておく。むしろ、本稿の目的は、そうして制限されている人びとの語りを民主化していく契機を見いだしていくことにある。

¹⁶ 私は以前、明治期の愛知県豊橋市におけるローカル紙を調査したことがあるが、初期のローカル新聞には、まるで今の2ちゃんねるのような、根拠がわからない地域社会のうわさ話や中傷が溢れていて驚いたことがある。そこには、一般の人びとがおそらく町で交わっていたような、まったく主観的な印象や意見の記述、物語があふれていた。そうしたあやふやな記述は、新聞の所在地がある都市の都市度が上がるほど減り、また時代を減るにつれて減っていき、徐々に現在に近い紙面のフォーマットへと整えられていく(小川, 2009)

¹⁷ 柳田國男は、そうして「想像の共同体」への人びとの回収に気づいていたために、あえて民話や物語の伝承に着目したのではないかと歴史哲学の野家啓一は分析する。そして、柳田が民話や物語の伝承に着目したことについて、彼が物語の伝承の場に一種の受容美学や、「解釈学的創造」とでもいうべき積極的特質を見だし、当時の状況下で、ありうべきもう一つの近代を構想する「生活世界の解釈学」を展開したかったのではないかと述べている(野家, 2005:65)。

¹⁸ 河合は、臨床心理の現場で、科学的、客観的な研究発表よりも、一事例報告が役に立つことから、心理療法に「物語」が大きく関わることに気づき、物語研究へと関心を広げていった。そしてのちに彼は、人びとが心の中に抱く物語を深層心理から読み解いていく精神分析的物語論とも関わりが深いことに気づいていく。

¹⁹ 以下のような例を挙げて説明している。

コップに野草の花がひとつ挿してある。それだけのことなら、別に誰もその花に注目しないかもしれない。しかし、それは病気で寝ている母親を慰めようとして十歳の少女が下校のとき摘んできたのだと知ると、その花が単なる花でなくなってくる。その花を介して、その少女に親しみを感じ、その母娘の感情がこちらに伝わってくる。そこに「関係づけ」ができてくる。そのことに感激すると、そのことを誰かに話をしたくなる。友人に話しをするとき、少女が花を買おうと思ったのだが、彼女には高すぎたので困ってしまったが、ふと野草の花を見つけて・・・というふうに話しが少し変わることもある。それを聞いた人が他人に伝えるときには母親がその花を見て嬉しく思うと、高かった熱がすうーと低くなって・・・とつけ加えるかもしれない。・・・だから「物語」は信用できないという人がある。それも一理ある。物語を文字通り真実だというのは馬鹿げているが、だからと言ってそれが無意味というのもおかしい。物語を語ることによって、母娘の関係の在り方がわかり、それに感動することによって、語り手と聞き手の間に関係が生まれ、このように「関係の輪」が広がっていくところに意味がある。かかわりのなかの真実が、それによって伝わっていく(河合, 2001:13)。

²⁰ 具体的には、「自分のストーリーが、誰かを励ますことができたなら意義ある経験だと思う」「自分が間違った道に進もうとしている若い人に忠告できたらと思った」「障がいを持った他の子どもたちに勇気を与えられたら」「後ろを見るだけでなく、前を向くことの大事さを見る人に伝えたかった。過去は変えられないけれど、未来は変えられるから」「すべての人がユニークで、価値と尊厳を持っている。そして共生していかなければいけないと伝えたかった」など(Kidd, 2005:226-227)。

²¹ ちなみに社会構成主義と(社会)構築主義とはほぼ同義であるが、構築主義という用語が主に社会学とその関連領域でマクロに用いられるのに対し、社会構成主義という用語は、心理学系の領域でミクロに用いられることが多い。社会学者の上野千鶴子らは、何らかの問題にミクロな視点からアプローチしてマクロと統合するのが社会構成主義、マクロからアプローチしようとした場合には構築主義の用語が当てられることが多い(上野, 2001:11-12)と整理する。しかし、わたしには、それらに加え、研究者の立ち位置も異なっているように思われる。社会学等において用いられる「構築主義」的研究においては、上野が述べるように、多くはマクロな「社会的言説」に焦点を当てることになるため、研究者という確固とした立ち位置から(多くの場合批判的に)事象に目を向けがちである。一方、社会構成主義では、専門家による知識の生産を対象にするのではなく、日常生活を営む普通の人びとにとって知識がどのような意味をもつかに目を向けることになるため、普通の人びとの認識を対象にした研究や実践が行なわれる傾向が強く、研究者もその相互作用に関わっていることに注意している。さらに3章で述べるように、積極的に社会に対して学問を超えて働き

かけを行なっていく傾向もきわめて強いことには言及しておくべきだろう。

²² 物語として自己を捉えるということは、過去の自分や将来の自分など、自己を「時間的存在」と位置づけることを意味する。そして、臨床心理学のやまだようこは、自己がこどもであったときや老人になったときといった時間軸に位置づけることで、「自己が他者になる」、あるいは「他者が自己になる」といった変身の可能性を含んだ存在として捉えられる可能性を生み出すことがナラティブの強みだとし、物語形成が持つエンパワメントの側面に注目する（やまだ、2008：31-39）。

²³ 同時に、バルトが『神話作用』のなかで、写真週刊誌の表紙を例に、そこに潜む現代の神話の構造を読み解いてみせたのは、構造分析によってメディア表現のプロたちがエンコードした意味を解明してゆくことで、体制的な意味の構造を明らかにし、そのことによって「読む自由」を権力の手から取り戻すことを企図していた。わたしたちは実物ではなく、メディア写真を通してすべてのものを見ることで、そのシステムにすっかり巻き込まれ、そのことに違和感を持たずに過ごしている（佐野、2005：38-59）。バルトは、その神話の構造を解明してみせることによって、メディアの「神話作用」に対抗しようとした。

²⁴ ブルデューは、家族を撮影することも、家族を作っていく儀式なのだという視点を提示し、写真を撮影すること、その写真を見ることが、家族集団自身や集団の統一性などに関して抱いている感情を再確認し、その集団の結合や一体化を強化する（ブルデュー、1965=1990:37-38）と論じているが、これまでにないシーンを写真として撮影する行為には、むしろ社会をつくっていく儀式が含まれているとみることもできるだろう。ソントグは、さらに、こうした家族写真を撮影するという儀式が、現実の家族制度の揺らぎとともに出てきていることを鋭く指摘している。また、メディア・イメージが現実を創り出していくことについてはボードリアールのシミュラクルの議論や、北欧における「メディアタイゼーション」の議論（Hjarvard, 2008, Couldly, 2008, Lundby, 2008）, 多田（2004）を参照。

²⁵ 1990年代以降、映画の世界でも、また日本では特にアマチュアのセルフ・ドキュメンタリーも目立つようになるが、そのなかで、当事者的なカメラワークにも注目が集まっている。写真の領域では、岐阜県の徳山ダム建設をめぐる、住民の視線から写真を撮影し、記録し続けた増山たづ子の写真集などがその一例だろう。まさに写真は、そこに暮らすものの視点から現実を切り取ることができるメディアでもある。

²⁶ 林田真心子(2007)は、『コミュニティなケータイ』のなかで、ケータイ・カメラを使った子どもたちとのワークショップ『世にもまれな地図づくり』での事例を報告している。子どもたちが生き物になりきってその目線からケータイ・カメラで撮影するというメディア遊びでは、ミミズになったりコウモリになったりしながら、その生き物の目線を想像しながら大人には想像もつかないやりかたで撮影したという。ここにも視点の多様性が自明のものとして疑われることのないテクノコードをつき崩していく可能性が秘められているかもしれない。

²⁷ さらに進めると、先に述べたように、わたしたちがこれだけの数の写真を自由に撮る時代、メディアのプロフェッショナルによって撮影されたテクノ画像とは異なる写真表現のありように、わたしたちは慣れ始めているように感じられる。たとえばこれまで失敗写真とされて捨てられてきた写真を「味写 <http://www.1101.com/ajisha/>」とあって笑いあって楽しむサイトや書籍の登場、あるいはおびただしい数のスナップ写真を撮ってスクロールしながらブラウズする経験など、ウェブへの投稿があたりまえになってきた現在、整った様式を要求するテクノコードから人々はすでに逸脱しつつ、商業写真とは異なる、新たなコミュニケーションとしての写真のありようが立ち上がっている。むしろ十年前とは異なり、マス・メディア的なコミュニケーションから、デジタル・メディア的なコミュニケーションへ、すなわちアマチュアによるヴィジュアル・コミュニケーションの新しいありようが現れているように感じられる。デジタル・ストーリーテリングの写真は、そうしたYouTube的映像に慣れた人びとから見れば、それほど素人っぽさが気にならなくなりつつあるかもしれない。

²⁸ そうした過去の写真から、大事な記憶や経験が呼び起こされたり、当時の想いなどが甦ってきたりする可能性がある。センター・フォー・デジタル・ストーリーテリングのワークショップなどでは、物語を語り出

す際に有効な触媒になる可能性としても認識されている。また、地域の古写真を集めた展示会はどこでも人気であり、最近では地域古写真集も次々と発行されているほか、大阪のNPO remo(記録と表現とメディアのための組織)の松本篤は、AHA(人類の営みのためのアーカイブ)において、地域社会に眠るハミリ映像をデジタル化し、地域の人びとと共同で見ることで会話を誘発するという興味深いワークショップを各地で開催している。

²⁹ パラ言語とは、コミュニケーションの媒体としての人の声や話し方を指す。準言語、超言語とも呼ばれる。パラ言語とは、発話における言葉の内容以外のすべての側面を含むものであり、発話の中で直接的には文字化できない部分と定義されるもの。具体的には声の大きさ、高さ、抑揚、アクセントやそれらの変化のパターン、話す速さ、休止、沈黙、間合い、発話時間の長さなども含まれる。また聴覚的に感知される、笑う、なく、あくび・しゃっくり・せき・くしゃみ・いびきなどの行為を含めて考える場合もある(吉田, 1994:16)

³⁰ 今川は、声のトーンなどによる影響が個人的なパーソナリティ認知には当てはまるものの、相手が誠実で信頼できる人かどうかといった「社会的な」次元にまでは及ばないとしている(今川, 1994:43)。

³¹ 吉田(1994)によれば、パラ言語の特徴と推測される話者の性格や感情の間には、過去の経験の蓄積から多くの人に共通した一定の関係が存在する一方で、それが明確に意識されていないために、「自らの」パラ言語には十分な関心が払われていないという。パラ言語が通常の水準から逸脱していることが、同時に生起している言語内容や表情などの他の行動に注意をより強く向けさせ、それらの行動の効果を強めるといった可能性があるという。

³² 『声の魅力』を記した社会学者のA.カーブによれば、マス・メディア時代の政治家たちは、大げさな美辞麗句よりも、庶民的で、「仲間」と認識される声で人びとに語りかける傾向があるという(カーブ, 2006=2008: 225-243)。

第4章 ストーリーテリング実践の思想とデザイン

—声なき想いを語る実践デザインに向けて

さて、ここまでのところを振り返っておこう。

第一、二章では、デジタル・ストーリーテリングの実践を振り返り、第三章では、物語という様式と、写真、そして声を伴ったデジタル・ストーリーのマルチ・モダリティについて、物語研究の系譜とメディア論によって各々意味付けると同時に、これらの表現様式が人間や社会において果たしてきた役割について確認した。そしてデジタル・ストーリーテリングという様式が個人や社会に対して有する可能性と課題についても検討した。

デジタル・ストーリーテリングは、一、二章で見てきたように、デジタル・ストーリーの完成だけを最終目標としているわけではない。人びとが物語を作り上げていくプロセスも重視されている。市民メディアについて論じたクレメンシア・ロドリゲスは、市民メディアに2つのタイプがあることを指摘している。ひとつはできあがった作品の質が問われる実践であり、もうひとつはむしろその制作過程において、自己やコミュニティの脱構築や再構築を目指す実践である(Rodriguez,2001)。デジタル・ストーリーテリングは、作品だけでなく、見てきたように、むしろ後者の目的からも実践が行われてきた。ストーリー・サークルという場で、人びとがともに語りあい、聴き合う空間や、ともにでき上がった映像を視聴するコミュニケーション空間も重視されていて、それは、ともに姿なき他者である人びとが、まずは身体を居合わせ、そして物語を通じて「現われ」、互いの主張や思いに耳を傾け、それによって認識をあらたにしたり、意見を変えたりするような空間、すなわちリアルな「パブリック圏」の創出という意味でも重要な意味を持っているのだった。

序章で、わたしは、「声なき想い」を物語化するためのワークショップ・モデルを提示するにあたり、コンテンツとしてのデジタル・ストーリーの制作メソッドとともに、そのストーリーを生み出すための活動環境、すなわち姿なき人びとや声なき想いを可視化するワークショップ空間をいかにデザインするかについても考察する必要があると述べた。そこで本章では、これまでに展開されてきた同様の実践における活動モデルを検証するなかから、ワークショップの活動デザインについて考察したい。

ところで、デジタル・ストーリーテリングに関心を持ち、生成的な物語のありようを考えていくうちに、一般の人びとが、物語や作文で、あるいは「ものがたる」ことによって、自己や共同体の変革や形成を試みる実践が、古今東西、幾度となく構想され、多様に展開されていることに

気づき始めた。ワークショップ・デザインという視点からその系譜を振り返ってみると、多くの人がそうした言語表現活動に関わっていくためには、意識的、無意識的な工夫がなされていたことが見えてくる。そして人がどのように物語を生み出し、誰が、どんなメディアで発表するのか、制作されたストーリーをいかに手渡していくのかといった活動デザインの違いはその運動の理念を物語ってもいるように感じられる。

そこで、本章では、デジタル・ストーリーテリングの活動デザインを考案していくにあたって、ことばによる言語表現活動の先行実践を、幅広く「ストーリーテリング実践」とみなし、その活動デザインを幅広く検証していく。早めに断っておくと、綴方運動や座の文芸、あるいはナラティブ・セラピーまでを「ストーリーテリング」と一括りにしてしまうことには疑問をもたれるかもしれないし、これらをストーリーテリング実践と呼べば、関連の活動は無限大に広がるといえる。さらに、わたしがそこから恣意的に選んだ運動やストーリーテリングの空間は、位相も目的も異なったものである。しかし、活動の可能的様態を探るためには、その幅広さが重要であるように思われるので、ひとときご容赦いただきたい。

改めて、本章の目的を挙げておくと、「姿なき他者」たちが集い、「声なき想い」を上げていくためのデジタル・ストーリーテリングの活動デザインを探るために、ストーリーテリング実践の活動形態を比較し、またそれらをデジタル・ストーリーテリングと比較することで、従来型デジタル・ストーリーテリングに欠けている要素を見つけ出し、ワークショップにさらに必要な要素を操作的に抽出することである。

はじめに、日本で展開された作文教育や実践、ものがたり運動の活動デザインを検証する。

一つ目に、代表的な事例として、デジタル・ストーリーテリングと同様に、生活のなかから題材を見出し、文章表現活動を通して主体的な人格形成をめざして、主に学校で展開された生活綴方運動と、それを参考に、女子労働者などとの間で社会的に展開した生活記録運動について考察する。そして次に、それらと同様の試みとして1968年に東京・八王子の橋本義夫が独自に行った「ふだん記」運動に注目する。この活動は、生活記録運動や自分史執筆を研究する社会学者、小林多鶴子による細やかな実践分析資料がある上に（小林,2005,2008）、この運動が現在も各地で存続しているという点からも、注目に値する。そして、日本に伝わる民話を再評価し、新たに人びとの間から庶民の物語を立ち上げていこうと、戦後、木下順二らが立ち上げた日本における民話運動を例にとり、これらの活動において、どのように作文や物語が生み出されたのかを検討する。

続いて、これらの作文教育や作文実践から得られた要素をさらに生かした実践、あるいは押し進めた実践として少し位相の違う3つのストーリーテリング実践に着目する。一つ目は、他者と

の「対話」によって自己物語を書き換えることで問題を解消しようとするナラティブ・セラピーである。ナラティブ・セラピーは、家族療法の方法論であるが、最もラディカルなかたちでストーリーテリングの可能性と意義を象徴しており、ナラティブ・ターンの牽引という役割を果たした運動的要素を伴った実践でもある。続いて、「フィードバック」「メンバーの平等性」といった点を重視した、俳諧、連歌など江戸期の「座の文芸」に注目する。座の文芸は「遊び」というのであるが、「協働的」な創作活動という点において、そして他者が交流する空間として、デジタル・ストーリーテリングにも関連する要素を有している。そして三つめに、米国で広がったストーリーテリング運動を取り上げる。この活動は、米国、そして世界に向けて、コミュニケーションとしてのストーリーテリングの再評価を促し、その後、多くのストーリーテリング実践を生み出した点が評価されている。

生活綴方に代表される、これらのストーリーテリング実践をめぐる先行研究は少なくないが、活動の理念や系譜、意義に関心が向けられており、活動をいかにデザインし、人を巻き込み、物語を作り上げ、それを公開していくのか、今後の「実践のための研究」はまだ多くはない。本章では、これらの先行研究を生かしながら、その主催者たちが、いかに活動をデザインしてきたかを検証していきたい。

1. ストーリーテリング実践の活動デザイン

1-1. 個人の内省と話し合いの空間 —生活綴方運動

「生活綴方」とは、生活世界を対象に、書き、綴るという文章表現活動を通して言語能力を育てると同時に、書かれた作品を中心に話し合うことを通して、主体的な人格の形成をめざす仕事をいう(志摩,1992:106)。生活綴方運動は、明治末期に芦田恵之助の随意選題綴方の主張や、『赤い鳥』を創刊した鈴木三重吉のリアリズム運動の影響を受けて始まり、1930年代に小砂丘忠義や国分一太郎、村山俊太郎など、主に農村部の教師たちによって、日本各地で同時多発的に広まった教育運動である。文部省的なおしつけ教育に抵抗したため弾圧の対象になり、1940年の全国一斉検挙でいったん終わりを告げたが、戦後、中学生が自分の村の生活を自ら記述した無着成恭編『山びこ学校(1951)』が話題になったのを皮切りに息を吹き返し、多様な関心のもとで実践されていった。その実践の多くは、権威的な家族や村落共同体からの解放、貧困からの脱出の運動という側面を強く持ち、戦後民主主義を体現した活動として注目を浴びた。

文章表現活動を通して主体的な人格形成をめざす「綴り方」の文章は、生活のなかに書く題材を見出だすことを奨励し、いずれも短いストーリーであるという点において、デジタル・ストーリーときわめて近い性質の物語といえる。

生活綴方における作文制作のプロセスや指導のありかたは、多種多様なものがあるが、冒頭で志摩の定義を引いて述べたように、おもに2つのプロセスによって特徴づけられる点では共通していると言える。

ひとつは、物語研究で振り返ったように、綴る、すなわち物語化するという行為であり、それは雑多な経験をつなぐことによって意味を生み出していくプロセスであった。つまり、子どもたちが日常生活のなかで得た経験を、改めて思い起こし、文章として綴ることによって、その行為や出来事の意味を改めて確かめ、自分の意見として立ち上げていくプロセスである。そこには、教員の「綴方指導」が媒介する。その方針では、何がどう描写されるかはあくまでも手段とみなされて表現力や描写力をつけるといった目的は後景化し、むしろ、その背後にある生活をめぐる主体的な姿勢、積極的な生き方の育成が重視されることになる。

そして二つ目に、より重要なプロセスとして、できあがった作文を題材に、文集を創ったり、書かれた内容を互いに見合うことによって、自分たちの生活や未来について、仲間内で話し合うことが挙げられる。この話し合いを通じて、同じクラスの仲間が置かれた現状を理解し、自分の問題と友人、あるいは地域の問題が重なっていることなどに気づいていくことが求められる。

こうしたプロセスからも明らかなように、生活綴方運動は単なる国語教育の域を超え、フレイレの批判的教育学やフレネの自由作文教育などにも通じる、主体的な人間教育としての側面を有している。さらにメディア論の視点から付け加えると、作文を、「文集」というかたちに印刷し、それを全員で共有し、家に持ち帰って読み合うというメディア化の作業は、メディア実践として捉えることもできる。教員や子どもたちにとってはひとつの思考の軌跡であり、成果としてのメディアであったらうし、離れたところの相手にも届けられるメディアでもあったらう。

このように、生活綴方運動では、作文、すなわち表現することを通じて、自らの現状を分析し、その問題を見だし、そして互いに共有することでより大きな共同体や社会の問題として捉える主体的な視座を持つことが企図されていた。

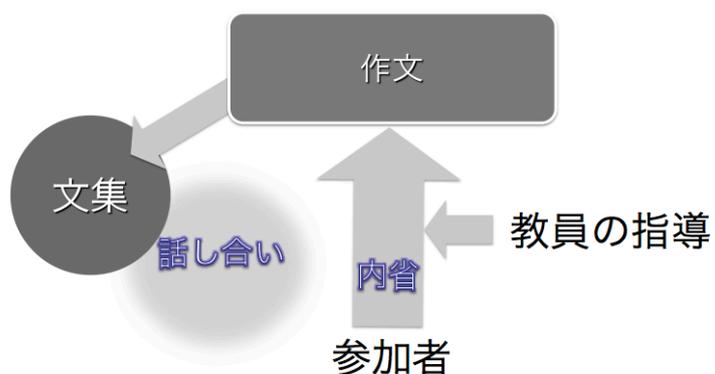


図 34. 生活綴方運動の実践モデル
(作成 小川明子)

その過程では教師が質問を投げかけたり、指導をしたりもするが、基本的には作文にするまでは主に個人の内省的な作業として想定されている。しかし、結局のところ、技巧的に優れた作文を書くことが求められてこなかったこともあってか、そうした身の回りのできごとから作文へと立ち上げていく手法に関して、十分検討されてきたとは言いがたい。それは、次の文章によく現れている。

子どもが原稿用紙に向かいながら、全神経を集中し、よく思い起しながら対象をとらえ、自己と対話しながらことばにおきかえ、文・文章を作っていく活動は、子どもをとりまく生活世界にある自然、社会、文化、人間を対象化し、ものの見方、考え方、感じ方、生き方（生活意識）を確かなものにしていく意味を持っている(日本作文の会活動方針：1991-1992)

整理すると、生活綴方は図 34 のようなモデルとなる。参加者が「全神経を集中し、よく思い出しながら対象をとらえ」、時々教師の指導を受け、「自己と対話しながらことばにおきかえ、文・文章を作っていく」活動である。すなわち、物語を作る力は個人に託されている。

1-2. 「集まり」と書くことの往還 —生活記録運動

生活綴方の運動を大人にも適用したのが生活記録運動である。序章でも触れたように、生活記録運動は、『山びこ学校（1951）』に感銘を受けた鶴見和子が、研究者として各地の生活記録運動にも積極的に関わりながら自ら展開していった運動である。彼女は、子どもたちを対象にした生活綴方に出会い、「ひとつの村、都市の共通の生活実感を媒介として、そこに起こる共通の問題を突き詰めて話し合い、調べ合うことによって、先生と生徒が互いに自己改造を行うような仕方の教育（鶴見、1998:323）」の可能性を評価し¹⁾、同じことが大人の自己再教育、内発的思想運動としても有効だと考えた(同上,323)。鶴見は各地の実践に参画しながら、1954年には自宅を開放して、自ら「生活をつづる会」を発足させている。「自らの生活を記録し、他者に公開していくことで、自省的に状況を把握する」という運動の理念は、こうした鶴見の実践や活動、そして綴られた文章をまとめた書籍によって提示されていった。

生活記録運動も、生活綴方運動とほぼ同様のプロセスで行われていたが、雑多な思いを「綴ること」と同時に、鶴見が目をつけていたのが、仲間たちとの「集まり」である。鶴見は、生活綴方の特徴を以下のように説明している。

- 1) 「思想」という名に値しないような、まだ体系化されない考えや、感じや行ないをしており、「文学」という表現の約束を知らない生活者の集まりによる新しい文学であると同時に、よりよく生きるために工夫する努力の一部。
- 2) 独立した個人のひとりごとやためいきではなく、心のつながりを持ち合った人びとが、

互いに生き方のノートを比べ合い、遠慮なく叩き合い、また自分の苦しみやよろこびが、他人の苦しみやよろこびにつながっていることを感じさせ、知らせあう集団的事業。

- 3) 書くということが、自分自身、および自分の生活に跳ね返るものとして行われている。さらに自分自身および自分を取り巻く人間関係をつくりかえていくきっかけになっている。(鶴見, 1998:329)

ここで注目したいのは、「思想にまでいたらない、体系化されない考えや感じや行ない」、すなわち「声なき想い」がうずまく内面についての内面に着目されていることである。そして鶴見は、仲間たちと語り合う「集まり」のなかでそれらが整理され、そのうえで、綴るという内省的な行為によって、物語として像を結んでいくというプロセスを提示している。このプロセスを鶴見は以下のように説明する。

(参加者は) どこから書いていいかわからない。一つのできごとと、他のできごと、前後、および原因結果のつながり方がわからないのである。そして自分一人で考えていると、ものごとの関係や意味がわからないのだが、集団の中に持ち込んで、書いたものを発表し、みんなで討論し合っているうちに、だんだんに事物の関連性、体験の共通性、できごとの起こってきた条件や原因などがはっきりしてくる。そうしたときに、できごとの本質的な意味がわかってくる(同上, 337-338)

どこから書いていいかわからない、まさしく「声なき想い」は、一人で考えていても、どう表していいかわからない状態に置かれている。鶴見は、労働や生活のなかで感じる納得できない怒りや漠然とした問い、喜びや落胆などがなくまぜになった、いわば物語になる前の、参加者の内面に着目している。

そこから物語を立ち上げていくのは、「集まり」における対話である。生活記録運動に集ったのは、女性が多かったようだが、多様な階層、職業のひとからなる集団であつたらしく、その背景の違いを受け入れつつ、身の回りの出来事を親しさのなかで楽しく語り合い、また批判し合うなかから、想いや経験を文章として立ち上げ、さらに推敲していく、そうした「集まり」の存在を彼女は重視した(中谷, 2006)。つまり、図35で提示したように、物語を生み出すエンジンは、本人の内面ではなく、あれこれ話し合う「集まり」のなかにあるというのが、鶴見が内面的に見出したひとつの結果だったといえる。そしてその

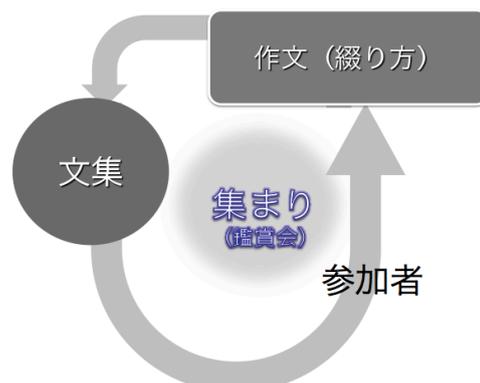


図35. 生活記録運動の実践の構図
(作成 小川明子)

集まりそのものにも彼女は関心を寄せている。

わたしたちひとりひとりが、自分だけの体験という狭い枠を出て、お互いの立場にたって、自分自身をみることができるようになったときに、こんどは自分の体験だけに密着した綴り方ではなく、自分にとってねうちのあることが、ほかの多くの人にとってもねうちのあるような作品ができるようになるのではないかと思います(鶴見,1998:384)。

言い換えれば、鶴見は、この「集まり」の場に、異なる背景を持つ人びとを集わせる「パブリック圏」を創り出すことによって、綴ること、それをメディアに出すことだけを目的とするのではなく、人びとのあいだで語るべき内容を探り、そこから物語を立ち上げていくことを企図していたのだといえよう²。最近明らかにされた、教育学の猿山隆子による「話し合い」記録ノートの分析によると、これらの集まりでは、書き手やレポーターが読んだ生活記録についての題名や簡単な内容とともに文章表現に関する議論と、共感や批判などの内容に関する議論が記述されており、そこから書き方よりも、生き方や考え方を重視し、体験そのものに対する共感や批判について書かれている割合が多く、体験そのものに照準されたものだったという(猿山,2011:566)。その話し合い過程では、自らの活動の形態自体にも議論が及び、鶴見は自分の立ち位置を自省し、メンバーは自分たちのありようについて考え直すなどして、当初、鶴見の指導にまかせきりであったり、逆にリーダーシップのありように批判的であったりしたメンバーも、徐々に受け身的な姿勢から脱却していったという(同上:568)。また、ライフ・ストーリー研究の小林多鶴子は、書かれた文章の内容分析から、書き手が繰り返し書くことによって、徐々に社会的な視点を持つようになっていることを指摘している(小林, 2008:23)。

1-3. フィードバックと書き手の平等—ふだん記運動

次に紹介するのは、生活記録と同様の主旨を持ちつつも異なる経緯で始まった「ふだん記」運動である。人びとの日々の生活から立ち上がってくる生活上の物語を共有してゆこうとする「ふだん記」運動は、自ら経験したできごとや思いを作文として綴り、人びとと共有することを目的として、橋本義夫(1902-1985)が東京・八王子で始めた。日常生活のなかで自分の経験を書いた短い文章「ふだん記」を人びとから集め、『ふだんぎ』という冊子にして地域グループごとに定期的に自主刊行する活動である。ふだん記はいわば全員が素人の書き手であり、ガリ版35ページの冊子である。最初数人のグループで始まったふだん記運動は、数年後には全国に広がり、橋本の死後も、現在にいたるまで、北海道、東北、関東を中心に、全国各地で17のグループが活動を続けている³。この運動を自筆のライフ・ストーリー、自分史の一形態と捉えて研究する社会学者の小林多鶴子によれば、この運動では、1968年から2008年現在に至るまで、20以上の地

方グループが百号以上の『ふだんぎ』を刊行し、500冊以上の個人本を生み出してきたという。またふだん記の内容は、日常生活を描写したエッセイがもっとも多く、旅行、入院、誕生日、孫の話、同窓会といった平穏な日常生活が書かれ、過去の経験や戦争等と関連した自分史、父母の思い出、追悼記などもよくみられるという（小林, 2008:27）。

この運動を率いた橋本義夫は、研究者でも教育者でもなかったが、異なる場で、鶴見和子らと同様の問題意識を共有するようになっていた。1902年に現在の東京都八王子市に生まれ、地元の農学校を卒業後、農民自治の運動に加わった後、1929年に内村鑑三の思想に影響されて書店を経営。この書店は、文化センターとしての役割も果たしつつ、非戦運動を展開する場にもなった。第二次世界大戦中も非戦運動を繰り広げた彼は、治安維持法で逮捕され、終戦を獄中で迎え（色川, 1978:177-178）、戦後は、地方文化運動に関わりつつ、一般の人々が「書く」ことに関心を寄せていった。彼が関心を寄せていたのは、小林によれば、「書く〈リテラシー〉」（小林, 2008:26）の不均衡である。教育やプリントメディアの浸透で、庶民にとってもある程度の「読むこと」が普及した一方で、「書くこと」をめぐる心理的な距離感は、一般庶民の間にまだまだ大きく、文字や文章が、まだ一部の特権者やそのための文章職人のものとして上意下達の内容に留まっていると考えた⁴（小林, 2008:26）。

「ふだん記」は、1960年代に民衆思想史の領域を開拓した色川大吉にマス・メディアで紹介されたこともあり、全国各地に活動が広がっていったほか、多くの実践がインターネット全盛のこの時期にも継続している。自分史、ライフ・ストーリーが専門の小林は十分にに取り上げていないが、こうした活動を持続的に展開していくという視点から見た場合、橋本が、いわゆる普通の人びとが何かを書けるようにするために、きわめて注意深くこの実践をデザインしていることに気づく。

まず、書いたものを発表する「発表機関」、いわばメディアの重要性を認識していたことだ。橋本によれば、「発表機関」である多くの既存メディアは、知識階級によって排他的に占有されている。橋本は、自分たちの間で「発表機関」を創りだすことが可能だと考え、誰でも書くことのできる冊子というメディアを創出することによって、〈書くリテラシー〉の不均衡な状態を是正し、知識階級との分断を埋めてゆくことを構想していた。

然し、世の多くの発表機関は今だに過去の習慣の中に沈み、（あとから理屈をならべているが）門を閉ざしている。文字が万人のためであるには発表機関も又門が開いていかなければならない。我々は、我々に開かれた発表機関を各地、各方面で持つ必要がある。殊に末端にこうゆう機関がある事が万人に機会を与へる上に極めて必要である。我々の課題は必要なそれを作ることだ。人類文化の発展の公道にあるという。その旗の下にある機関とは云へ、お目にかけるものは何とささやかなことよ。（中略）言語も、文章も、共に習慣、つまりく

りかえしの技術である。ささやかなこの印刷物にもられた文は何十何百回とこれからくりかえすだらう。くりかえしとつみあげの一步である。多くの仕事はこうしたものの上に築かれるのだらう。我々の一九六八年はここから始まる⁵。

二点目に、「万人」「平民」「庶民」「無名」の人びとが学歴や職業との関係なく発表できるよう、彼は書き手の平等を提唱した。そのため、新人を優先し、地位や身分、年功序列については示さないという方針を貫いた⁶ (小林, 2005:9)。さらに〈書くリテラシー〉は繰り返し書いてゆくことによって高められていくと考え、難しい漢字や言い回しといった難解な文章を価値あるものだとする先入観をぬぐい去るよう常に心がけ、繰り返し「誰もが書ける」と訴え続けた (橋本, 1978)。たとえば、プロが書く名文・美文を真似することを徹底的に排除し、できるだけ短文にし (同上: 70-72), 印刷物の支配力を排して「口でいうことを文章にする」ことを奨励し、方言を生かすことを訴えた (橋本, 1978:67, 76-83)。

三点目に最も興味深いことは、彼が発表機関としてのメディアを単なる発表に留めるのではなく、そこから書き手、読み手との交流を企図していたことである。彼は運動を進めてゆく上で、書いた文章に対するフィードバックを重視した。このアイデアは、彼が「ふだんぎ」としてした 1958 年の回覧ノートのはじめに、「ふだんぎは生活そのもの」と書き、この回覧ノートを手にした誰かが日常のあれこれを書き付け、また誰かに回してゆくことによって、他者の文章もじっくり読むことを勧めた。そして一貫してその作者に手紙を書くことを強く勧め続けた。つまり、読むことによって書く能力が高まり、また手紙を書くことが文章を書く訓練になるという循環を想定したうえで、書くことは「文友」を作ることでもあり、またその存在が書くことを動機づけると彼は考えたのだ。つまり彼は、書くこと、表現を続けるためには、フィードバックが必要であること、コミュニケーションの相手が必要であることを見抜いていたのだと言える。ふだん記活動に参加

していた足立原美枝子は、1973 年から 10 年間に交わされた手紙を整理した『師と友の手紙—ふだん記運動を中心として』という書籍で、この間、819 人から 9898 通の手紙を受け取っているといい、うち 38 人が足立原に 50 通以上の手紙を送っているという。また創始者である橋本自身による感想の手紙も 417 通にのぼり、書いたものを読んだ感想とさらに書くこ

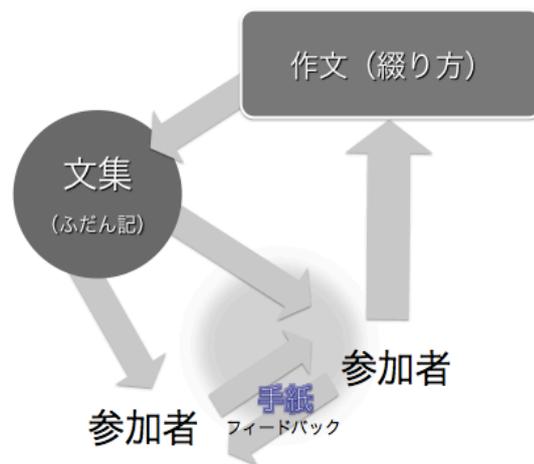


図 36. ふだん記運動の構図
(作成 小川明子)

とを促す言葉で占められているという（小林，2005:11）。橋本はまた，地方紙にも文章を投稿して，地方文化を盛りたてていく主体になっていくこと（橋本：72-74）も同様に奨励し，積極的に書いたものを公開するように勧めた。

小林は、『読書の文化史』や『書物の秩序』で，R. シャルチュエが文化的行為としての読書論を展開した「読者共同体」という概念に示唆を受け、『ふだん記』をめぐる橋本が「書く共同体」の生成に尽力したとし，おびただしい数の手紙を媒介とした相互コミュニケーションによって，共属感情と情緒の交感が生み出される共同体（同上，12）が生成したと述べている。そしてこの運動が広がりを見せ，創始者や強力な後継者が次々と逝去しても続いている理由のひとつに，この「書く共同体」の存在を挙げている。ふだん記と手紙というメディアが，ヴァーチャルなパブリック圏となって，お互いを知らない「姿なき他者」たちが，コミュニケーションするリアルなパブリック圏を生み出したのだといえる。

「ふだん記運動」をモデル化すると，橋本の運動は，欧米発の現在のデジタル・ストーリーテリングの理念とも大きく重なりを持つ。そのとき，「語るべき物語を語る」ために，単なる文章教育に向かうのではなく，メディアを立ち上げ，対等な立場でのフィードバックを促進し，また書き手であると同時に読み手としての教育も行い，社会へと接続するコミュニケーションのしくみとしてデザインされたところに，どうしても教育に閉じがちで独白型になりがちな作文運動を長続きさせた理由があるのではないだろうか。

1-4. 才能ある再話者 —民話運動

一方，物語によって，マス・メディア中心の世界に異議申し立てを試み，庶民の側から民話のように物語を立ち上げていくことを試みた活動として，日本で戦後に誕生した民話運動を挙げたい。民話とは口頭で伝承されてきた説話，「民間説話」の略称である。民衆によって伝承されること，そして口承で伝承されるという点において特徴づけられ，選ばれた個人の創造性を根幹とする近代文学とは対峙する位置にある。

日本で民話についての関心が高まったのは戦後まもなくのことだ。木下順二の民話劇『夕鶴』の上演を契機に，岡倉士朗，山本安英らが集まって1952年，「民話の会」が結成されたころに遡る。当時はまだテレビ放送は開始されていないが，近代化に伴って，語りや家族構成，娯楽や共同体が変容していくことを憂う風潮はすでにあり，廃れいく民話をあらたなたちで復興させようとする運動が芽吹き始めていた。その活動の中心となったのが，木下順二であり，象徴としての民話であった。ここで彼は，ただ民話の復興を叫んだわけではない。彼は民話の忠実な伝承ではなく伝承に込められた民衆の知恵や感情を，発展的に現代に継承する運動として構想し

ていた。彼はその復興にかける理由を、当時、以下のように語っている。

なぜ民話はいくつ先の代まで生きていた（らしい）のに、現代ではその意味を失ってしまっているのだろう。するとそこには、例えば昔話などをのんびり語っているには現代はあまりにも話題が多すぎるとか、子どもたちが利口になりすぎているとか、いろいろ様々な理由が考えられるのだが、それら全部をひっくるめて、どうも日本の近代というところに問題がありそうに思われる。（中略）既に日本の近代化が始まっていた明治時代には既に民話の意味は失われかけていたのであり、だからもっと時代をさかのぼって封建体制の確立されていた頃の農村にあてはめて考えれば、民話の意味はもっとはっきりして来る筈なのだ。

つまり民話というものは、何百年かの時間をかけて、代々自然に、言い換えれば「歴史的に」蓄積された僕たちの知恵であるわけなのだ。（中略）何千年もの時間をかけて、さきほども云ったとおり代々自然に、つまり「歴史的に蓄積された」知恵であり、だからそれだけ本当に民衆の血となり肉となっているわけなのだ。（中略）その歴史的に蓄積されている知恵を、僕は仮に「テーマ」という言葉で呼ぶとしよう。そして確かに日本民話は、日本のテーマの一つである。（中略）即ち、何ゆえにことさらに民話を現代に生かそうとするのか。答えは簡単である。日本の社会の中にあるテーマを、僕は更に豊かに発展させようと思うからだ。（木下,1952:445）

木下が廃れいく民話に読み取っていたのは、民話、すなわち民間説話という物語の中に蓄積された民衆知だといえる。それらを読み返し、ふたたび掘り起こすこと、そして現代のあらたな知と感情を物語の中に埋め込み、あらたな物語として人びとと共有することだった。彼は、日本の民話とギリシャ神話を対比させながら、日本の民話を「素朴であり、矮小であり、温和である」と多少卑屈に指摘しながら、だからこそ、現代の日本において、力強いテーマを自ら創りだしてゆく必要を劇作家らしく主張している。

まだはっきりと形は成さないながら、「現代の民話」の種が僕たちの社会の中に生まれてきつつあることは疑いが無い。その種は突飛なようだがあるいは「税金」であるかもしれない。「再軍備問題」であるかもしれない。「菅証人事件」であるかも知れない。僕は僕なりに戯曲を書く人間としての立場から、これらテーマの素材とも云うべきもの—それらは確かに複雑であり巨大であり強烈である—を現代という決定的な瞬間に置いて生々しく定着させたいと思う。それは僕たちが僕たちの祖先の遺産を継承し、そこから新たな伝説を創りだしていくためにどうしても必要なことなのだ（木下、同上）。

「民話の会」は、現代の喧噪の中で人びとが失ってしまった「聴く耳」と「語る力」を取り戻す試みであり、木下の民話観を共有して、民話の採録、再話に留まらず、現代における再創造を目的とした。そこでは過去の民衆と、現在の民衆とが合作することによって、新しい日本文化の

創造を手がけることが企図されていた(藤原,1983:250)。後述するアメリカのストーリーテリング運動が文芸的、かつ口述的に展開していったのとは異なり、民話運動は当初、社会性を孕んだ運動として構想されると同時に、伝統的な物語の保存だけでなく、今でいう都市伝説のようなものも採話し、また自ら創りだしていくことも企図していたのだ。

民話の会でその後中心的に活動することになった松谷みよ子の業績はその設立意図をよく表している。各地の民話のエッセンスを再構成し、現実社会の問題を民話の世界に融合させた『龍の子太郎』をはじめ、多数の子ども向け書籍の出版を行ったほか、各地の民話や怪談、都市伝説の収集、整理、出版といった業績は、民話の会が目指していた方向性を典型的に表している。

彼女は、各地の民話の会の人びとと交流し、「語りの中にこめられる人びとの心、祖先とのめぐり合いをからだで感じることができた(松谷,1974:16)」のだという。彼女はこうした経験をきっかけに、各地の民話を採話し、再構成していく。松谷の業績を辿った藤原幸男によれば、彼女には民話の精神に対して共感的な姿勢があったうえで各地の民話の採集を行い、そしてその民話が再話されるために必要な意味付けを自己の人生体験をもとに行っている点が特徴的だと指摘する。つまり、彼女は再構成にあたって、単に聞いた話を現代語に直すのではなく、そこに、日本各地で伝承される民話に眠る共通のエッセンスや、松谷自身の生活体験や人生体験を埋め込むことによって、今、なぜ再創造されなければならないかという必然性を確認しつつ、構成されなおしていったということだ。単なる再話ではなく、最終的に彼女の個人的な人生体験をもとにして民話の精神を提示し直している点、そして登場人物の語り口、表現に文章を沿わせていく点に、彼女の独自性があると藤原は分析している(藤原,1983:252-253)。

現在、どこの図書館や学校にも民話をもとにした書籍が必ず所蔵され、どの教科書にも民話を取り上げられていることが示しているように、民話運動は民話の再評価という意味ではある一定の成果を上げた。また民衆の物語を伝承しながら、現代の問題意識や生活観を加えながら再構成して再提示するという物語の生成法は、欧米のロマン主義的、個人主義的な物語観とは異なるものとして注目できる。そして人びとの—具体的にはその物語を語ってくれた人の生の声や方言、語り口を活かした独自の物語表現をも生み出したこともその貢献といえる。こうした民話は、そうした「語り」を生かした語りの場を各地に生み出した。図書館などでの読み聞かせは、子どもたちが互いに話しに聞き入る、独特のストーリーテリング空間を生み出している。

民話運動は松谷のようなスター的語り手を生み出した。しかしながら、一方で「民話の会」の機関紙『民話』は1960年で打ち切りとなり、会自体も1961年でいったん閉鎖となっている⁷。誰もが語ることのできる口承文芸としての民話を再評価し、現代に復興させようとする運動の中心人物が、『文学』という論壇において民衆知の意義を語るという、いささか矛盾含みの文脈がすでに暗示しているように、また松谷という才能と実行力を持った人物にその活動が代表されていってしまったように、そこでの活動は、一部の才能ある人びとを中心に、日常、庶民とは異なった次元で牽引されていかざるを得なかったように見える。現在、民話の会の活動で、「語りの場」を開き、語りにも耳を傾ける機会を創りだすことも会の重要な活動として現在も続けられているものの、当初、木下が夢想した民衆運動的民話運動の構想は、活動の中で、結果的に立ち消えになってしまっているように見える。

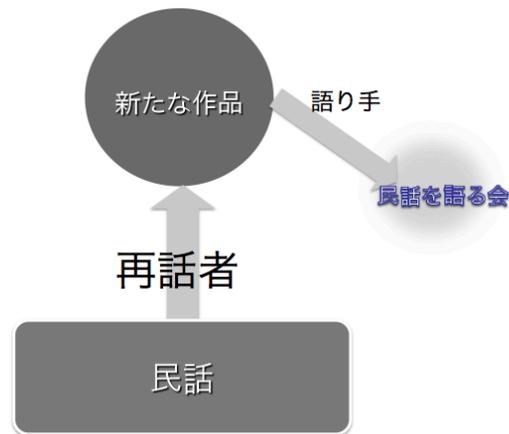


図 37. 民話運動の構図
(作成 小川明子)

2. ストーリーテリングを促す環境設定

さて、「姿なき人びと」が現れ、声なき想いを語ることを目的として実践のデザインを4つ振り返ってきた。ここからストーリーテリングを活性化していくために必要だと思われることをまずは整理しておこう。

まず、生活綴方運動や鶴見が重視した「集まり」の重要性である。綴方において、作文という行為は、基本的には個人の内面から綴られるものだとする前提があることに注目した。そのうえで、いずれも「話し合い」「集まり」に関心を寄せている。綴り方では、書かれたものをいかに解釈するかという集まりであり、生活記録運動では、書きたいことを立ち上げていくために重視されていた。鶴見和子は、何を語っていいかわからない人びとが、「集まり」であれこれ話し合うなかから、語るべきことが整理されてくるプロセスに着目していた。鶴見が「集まり」のなかに見出だそうとしていたことは、こんにち、ナラティブ・セラピーなどにおいて、オルタナティブな物語を構築していくうえで対話が重要な役割を果たしていることと同様の視座を提示している。つまり、他者との対話から、語るべきことが立ち上がってくるという考え方である。

二つ目にフィードバックである。綴方運動の集まりでは、書いたものについての意見交換が行なわれる。市井で綴方を推進した橋本義夫は、誰でも書けると口語的文章を推奨し、書き手の平等を訴え、フィードバックを重視し、そのフィードバックが、書き手に次に書くことを促していた。先の指摘とも重なるが、自分の語ったことが、他者に伝わったという感覚が書き続けていくためには重要であるように思われる。

三つ目に、民話運動は、庶民が語るという目的から少し外れ、結果的には才能ある書き手へと創作が集中していった側面を確認した。同様の危惧は、たとえば橋本も抱いていた。常にメンバーが平等な立場で書けるように、詳細な注意を払っていたのである。話し合いの「集まり」においても、執筆においても、「綴る」「表現する」という言説行為は、何かと力のある人びとが支配的になりやすいという課題が挙げられる。つまり、「普通の人びと」が語りだすためには、いかにその場の平等性を担保していくのかを考えていかなければならない。

これらの実践は、それぞれ異なる目的や位相にある。その雑然とした状況をわきまえた上で、しばらくの間、これらのストーリーテリングの現場から、「普通の人びと」がいかに語りだせるのか、ストーリーテリングのコミュニケーションに加われるのかを、別の実践から探ってみたい。

2-1. 対話から生み出すオルタナティブな物語 —ナラティブ・セラピーの理論と実践

「集まり」も「フィードバック」も、いずれも、他者との関わりであり、他者との対話であると言いかえることができる。、周縁化された人びとが、一人で何を表現するのか考え込むのではなく、いかに自らにとって意味のある物語を立ち上げ、提示していけるかについて参考になるのが、「対話」による物語制作を基本とするナラティブ・セラピーの理論と実践である。

ナラティブ・セラピーとは、もともとは臨床心理学の領域に始まり、人の人生の意味を物語的手法で理解することによって、そこでの「問題」を理解し、人生のストーリーを再著述することで「問題」を解消しようとするアプローチである（小森・野村，2003:5-6）。ナラティブ・セラピーは、「ナラティブ・ターン」や「ナラティブ・アプローチ」の発展に多大な影響を与え、ナラティブ・ターンの起源としてみなされる場合もある。そのもととなるブルーナーの文化心理学やガーゲンの社会構成主義の理論については、第三章で触れたとおりである。

このアプローチでは、ある人物をめぐる、あるいは家庭や職場で起こる「問題」とは、本質的に存在しているのではなく、わたしたちが交わす言葉の中に宿っているものとする。そして、言葉の中に宿っている何らかが問題なのだと思えば、その人の語りの変化や物語の変更を促すことによって問題の変化につながる（野村，2003:25）と考える。しかし、それではどのように問題の解消が可能なのだろうか。ナラティブ・セラピーにはさまざまな技法や立場が存在し、紙幅の都合、これらをすべてここで述べることはできない。そこで本稿では、ナラティブ・セラピーの

根幹とされる2つの代表的なアプローチを紹介することでそのエッセンスを抽出し、そのコンセプトについて概略を説明することで、人びとがいかに語りだせるのか、そして語り出すことがいかに未来を変えていくのかについて概観しておきたい。

(1) 物語の書き換え - ホワイトとエプストン

一つ目は「物語の書き換え」を試みるマイケル・ホワイトとデービッド・エプストンの実践である。彼らは、先にも述べたように、物語が任意の因果によって構成されている以上、変化可能であるという点に目をつけた。ある人に出会ったことによって自分の人生が新たに開けたという物語も、次の瞬間、何か別の出来事と結び付けられることによって、あの人に会ったから自分の人生が間違った方向に進み始めたという物語へと変化しうる。物語は常に別の物語へと書き換えられ、変更される可能性を有している。

ホワイトらは、日常生活の中で起こる単なる事象であっても、ありふれた物語、すなわち世の中で支配的な物語（ドミナント・ストーリー⁸）のなかに固定されることによって「問題」となってしまう可能性があるのだとした⁹。たとえば、「毎日酒を飲まずにいられない人びと」は、ある社会ではまったく問題として扱われないが、酒を飲むことを良しとしない社会や、アルコールの摂取を減らそうとする社会においては、「アルコール依存症」として問題になる。同様に、喫煙は、数十年前の日本ではさほど問題視されなかったが、現在では意志の弱さの現れや反社会的行為とみなされ、治療の対象となる。ならば、逆にある社会で「問題」とされる行為も、異なる文脈のもと、新たな物語のなかに位置づけることによって、問題は「解消」されうると彼らは考えた。

わたしたちは、ふだん、ドミナント・ストーリーに制約されながら生きている。周知のように、第二次世界大戦時には多くの人びとが「お国のため」という支配的な物語に沿わせて自らの人生を位置づけ、行動を正当化し、また行動を制約されて生きた。多くの方は、支配的な物語に自らに沿わせ、その物語に沿わない行為や事象は、あっても切り捨てられ、あるいは忘れられてゆく。つまり「問題」は、そうした支配的な物語と自らのありようや欲望との擦り合わせのなかで浮上してくる。そこで彼らは、縛りつけられている支配的な物語からクライアントを解き放ち、自らが納得して生きることのできる代替的なオルタナティブ・ストーリー¹⁰をセラピストとともに生み出すことによって問題の解決を図ろうとした¹¹。

通常、問題とは、自己ないし他者の自己に内在するもの、すなわち、自分、あるいは他者が問題なのだ信じられている。しかし、この信念に基づいて解決しようとしても、結局、ダメなのは自分だ、誰かだ、ということになり、いずれ誰かを沈みこませてしまいがちである。そこで用いられる具体的な方法のひとつが「外在化」である。ホワイトらは、「問題が問題なのであって、

人間やその人間関係が問題なのではない」ということを起点とし、問題をとにかく客体化して、人から切り離そうと試みる。たとえば、ADHD(注意欠陥／多動性障害)の少年ジェフリーをめぐるセラピーでは、その問題をジェフリーや家族、まわりに起因させるのではなく、「ADHD」という悪者のせいだとして個人から切り離す。そしてそのADHD(ジェフリーは「AHD」と呼ぶ)がジェフリーやまわりの人びとにどのように悪いことをするのか、ジェフリーや両親とともに確かめてゆく¹²。つまり、具体的にはジェフリーの人生を支配しようとしている悪者AHDに打ち勝つという物語がこしらえられることによって、皆が一丸となって悪者＝問題に立ち向かっていけるようになるというのだ(ホワイト,2007=2009)¹³。

つまり、周縁化された人びとが自らの状況に何か「問題」を感じているという状態は、そのことを「問題」とみなすような言説に取り囲まれているのだということが出来る。ナラティブ・セラピーの前提となるこうした視座は、デジタル・ストーリーテリングでマージナルな領域におかれた人びとが語っていく意義をとらえる際にも重要である。しかし、オルタナティブなストーリーを作っていくことは決して簡単ではない。そこで重要なのが「対話」であり「協働的(コラボレイティブ)」なアプローチなのだとされる。

(2) 対話による「コラボレイティブ・アプローチ」—アンダーソンとグーリシャン

もう一つ、ナラティブ・セラピーの代表的な実践のひとつとして挙げられるのが、ハーレーン・アンダーソンとハロルド・グーリシャンの「無知のアプローチ」がある。こちらは聴き手としての他者、すなわちここではセラピストの役割と態度に焦点を当てる「社会的」に作られてしまった問題を解消するために、個人がオルタナティブな物語を創作するのは簡単でない。そこでそれを助けるのがセラピストという他者の存在である。要約すると、ひたすら相手の話に耳を傾けることで「いまだ語られることのなかった物語」が語られ、新たな自己を生み出す可能性にかけるという実践だ。

家族療法家であったグーリシャンは、同僚のアンダーソンとともに、当時、家族療法で主流であったシステム論に基づいた考え方に限界を感じていた。システム論的な治療理論では、人間を単純な情報処理機械として規定してしまい、人間が意味を生成する生き物だという側面を捉えない点で、実用性には限界があると感じていた(アンダーソン&グーリシャン, 1992=1997:61)。そんな中で、彼らは、自らの実践を通じて、語り、言葉、会話の思いがけない展開が重要な意味を持つと考え、対話のプロセスを重視したセラピーを確立していった。つまり、ここでの治療とは、ある問題をめぐって、セラピストがクライアントとともに「対話」を通じてアイディアの交換を行ない、そこからこれまでと異なる新しい意味を発生させることで、問題を「解決せず解消する」ことを目的とする。彼らの言葉を借りれば、セラピストはマニュアル的な質問や特定の解

答を求める質問ではなく、あるいは何らかの解答を与えることではなく、クライアントに「無知の姿勢」で質問するという専門性なのだという。

第三章でわたしは、自己物語とは、都合良く任意の因果で組み立てられていると同時に、まだ語られていないこと、隠されている要素があると論じた。であるならば、そうした要素にこそ新たな物語を創り出す契機が潜んでいるかもしれない。それを根気よく掘り起こすのがセラピストの役割だというのだ。したがってセラピストがしなければならないことは、自分の理論を正当化する法則性や一般性を当てはめながら、あるいは追い求めて、なんらかの解釈を施しながら話を聞くことではなく、ただ物珍しさと新しさを求めてクライアントの独自のストーリーに耳を傾け、受け入れることなのだという¹⁴。無知の姿勢と好奇心で話を聞き続けるという態度が会話の領域を広げ、新たな物語を生み出すのに重要な態度なのであり、セラピストはその物語を聞き取りながら、新たなクライアントの物語をゆっくりと共同執筆し、進化させていくのが仕事なのだという。これは、クライアントのナンセンスさや病理性に注目し、既存の理論枠組に沿って解釈しようとする従来の治療姿勢とは真逆のアプローチであり、むしろ、クライアントに対して興味をもって質問し続け、クライアントのよって立つ前提を明らかにしようとすることで、そこには協同の探索プロセスがスタートし、複数の考えや信念や意見を受け入れる「対話空間」が立ち現れる。そうすることでようやく、内部の参加者たちによってその物語の理解が間主観的に作り上げられていく。このプロセスをゲーリシャンらは物語の「コラボレーション」アプローチと呼んだのだ（アンダーソン、2001:144）。

(3) 対話から生みだされる物語

少し長々と引用したが、ナラティブ・セラピーを経て、物語生成のありようについて考え直したとき、バルトが「引用の織物」と呼んだ物語は、「対話の織物」でもあることに気づく。自己物語が自分との絶え間ないおしゃべり（ブルーナー、2002=2007）、あるいは日常生活のなかから形づくられてくるのだとすれば、物語自体、まさに現実の、あるいは想像の他者との間で紡がれていったものだといえる。自分を縛りつける物語から解放され、新たな自己物語を立ち上げていくためには、二つの意味で他者が必要である。

ひとつは、自分では気づけない語り方を見つけ

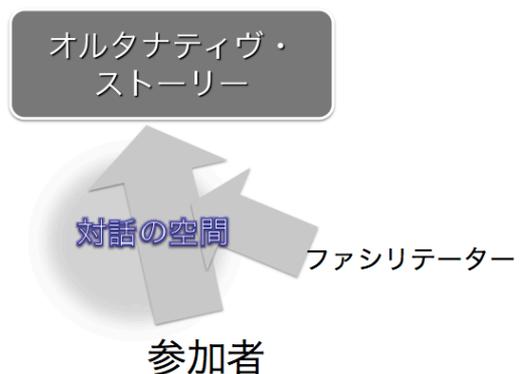


図38. ナラティブ・セラピーの構図
(作成 小川明子)

出すためである。ゲーリシャンによれば、すでにクライアントには話すべき世界がある。それを静かに聞き、受け入れながら、共同執筆していく他者が必要だと述べる。

そしてもうひとつは、見つけ出した語り方を了承してくれる最初の他者になるということである。ホワイトらをはじめ、ナラティブ・セラピーの多くが、「物語の書き換え」を家族とともに行っていることが示しているように、書き換えられた物語は、誰かが承諾してくれなければ、自らの物語としては認められない。自己物語は、「自己」物語であっても、他者と共有されて、初めて意味を持つのだ。

つまり、ナラティブ・セラピーでは、物語を個人が生み出すものとは捉えない。他者との対話によって生み出され、他者との間で共有されるものとして捉えられている点において、新たな、対話的物語生成のあり方を提示している。そもそも自己物語も、日常のちょっとした物語も、誰かが頭をひねって考えだすというよりも、元を正せば会話の中で偶然に生み出された場合が多いだろう。たとえば、ある人物が自分の財産をある福祉施設に寄付したという出来事をめぐって、近所の人々は、その人物の功績を語り、しかし他の住民は、彼が危ない商売に手を染めているという噂を聞いたと違和感を示すかもしれない。あるいは相続税対策だという人もいるかもしれない。子どもがころころだった、あんなことがあったというようなことも含め、多種多様な評価が、評価を下す人物の力関係や下される人物の地位や過去の評価によって作られてくる。逆に言えば、物語は変化しうる。ナラティブ・セラピーの理念は、自らの「問題」を縛り付ける旧来の語り方ではなく、問題を解消するような語り方を探ろうとする。そのとき、異なる語り方を見つけて出すために重視されるのが、セラピストを含む「他者」との「対話」であった。

2-2. 「協同制作」という「遊び」 一座の文芸としての俳諧と句会

序章で、わたしは、物語を、虚構、現実を問わず、二つ以上の出来事を筋としてまとめた言説、と定義した。その点からすると、ある瞬間、シーンを切り取っただけの俳句や短歌は物語とは言えず、厳密にはストーリーテリングとは言えないかもしれない。しかし一人一人が発するのは「物語素」だとしても、ここでは協同的にストーリーテリングがなされており、そこに注目してみたいと考えている。

歴史社会学の池上英子は、江戸時代の人びとを分断する封建社会において、芸能や文芸という審美的目的のために人びとが集うことで、ソトとウチを区別する境界が設けられ、それによって内部に実質的な「公」的空間が創出されてきたと論じている。つまり、封建社会において分断されてきた身分違いの人びとも、言葉遊びという目的のもとで座に集うことで、互いの他者性を中和し、同等のパートナーとなれるような空間として機能してきたというのである。一人の人間は、無数の社会的、文化的、認知的ネットワーク群を引きずっているのだから、パブリック圏の本質は、

ネットワークが交差する場に出現するコミュニケーションの場である。したがって、池上によれば、身分を超えて人びとが集う「座」は、各自が有するネットワーク群が交差して、複雑性が飛躍的に増加する場であり、ゆえに新しいことが起こる変化の起点となる可能性を秘めていると論じている。

注目すべきことは、これらの「座」において重視されたのが、結果として詩ができ上がることよりも、座という場集った人びとの生き生きとした相互行為的経験にこそある(池上,2005:112), という点だ。つまり俳諧という文芸活動、ひいてはストーリーテリングという遊びそのものは、目的のように見えながら、実は座を活性化するための仕掛けとして機能しているというのだ。

現代の句会は、そうした機能を失っていると小説家で俳人の小林恭二は批判する。近代化によって俳句は個人の詩作となり、さらに活字化、印刷されることで、句会は発表のための前座とみなされ、先生によって一方的に評価されるだけの空間になってしまっているというのだ(小林, 1991)。

それでは江戸期の俳諧とは、どのようなものだったのか。もともと俳諧連歌といわれ、五・七・五からなる17音の発句で始まり、その後七・七の第二句、そして五・七・五の第三句、続いて七・七と交互に続けていく協同詩作であり、この協同制作で生み出されるユーモアや破壊、共鳴の瞬間こそがその醍醐味とされた。俳句は本来、あくまでも遊びであり、本来の座の醍醐味こそが再評価されるべきだと小林は指摘する。彼が提案する「句会」は、個別に俳句を詠み合う会として設定されており、江戸期の連歌とは異なっているが、そこでは「座」の持つ機能を生かすためのデザインがいくつか施されている。

一点目に、句会は、遊び、すなわちゲームとして設定される。ゲームとみなされることで、まずは評価をめぐる深刻な対立を避けることができる。具体的には、最も良いと思う句(プラス点)と、評価できない句(マイナス点)を選び、その合計によって点数を競うのだが、その点数が絶対的な評価というわけではない。句会によっては、いちばん票が入ったものを野暮として二番目の句をより評価するところもあるといい、句会では句そのものが優れているか否かの評価よりも、その解釈の可能性や違いをいかに楽しめるかが重視されるという。つまりゲームであるというフレームのなかで「楽しむ」ことが優先され、誰もが平等に参加することができるようになる。強固な物語構造を持たず、解釈の余地が大きい俳句には多様な解釈が施され得る。したがって、俳句の評価は、その句そのものが評価されるというよりも、その句を鑑賞する側が提示する解釈とともに多様に評価されていく。つまり句会という空間は、解釈する側の人物が持つ知識や背景とともに意味が新たに生成される場なのであり、その解釈もまた、他者のそれと比較されることで新たな意味を創出していく。そこで起こるコミュニケーションは、まさしく異なるネットワークが交差し、新たな意味が生まれるパブリック圏である。

二点目に、句を選ぶ作業では、日常世界の名前や身分が評価に影響しないように、相当の手続きが設定されている。まず、集う人びとは俳号を持ち、日常のしがらみから切り離される。さらにそれぞれの句は一旦出題者のもとで短冊に書き写されることで、その筆致などから誰の句かわからないよう匿名状態にされ、その詠み手の名前や身分が評価に影響しないように細心の注意が払われたうえで投票が行われる。

こうした行われる遊びとしての句会は、その句の是非を問うというよりも、そこでの解釈のありようを確かめ合うことで自分と言葉の関係のあり方を確かめ、あるいは出席者に表明し、自分と他人の立場の違いや距離を測るというコミュニケーション（小林，同上：249）だと小林は述べる。

さらにもうひとつきわめて重要なことは、そうした協同制作においてしばしば感じられる参加者の高揚感である。池上は、とりわけ「連歌」という形式は、座というコラボレーションの場で、ダイナミックな、あるいはしみじみとした心の共鳴が起こるところに存在意義を見いだしている。連歌は、その歌そのものに価値があるというよりも、協同的に制作される連結詩では、その生み出されるコンテキストのなかで、阿吽の呼吸で盛り上がる瞬間にこそ、「躍り上がるような感情の高揚」が生まれ、そのとき、人びとは日常で縛り付けられているものから解き放たれる。その感情こそが、その醍醐味であるという（池上，2005:475-477）。

つまり、「座の文芸」は、身分や背景を超えて多様な人間が平等に楽しむことのできる「遊び」として巧妙にデザインされている。誰もが平等で「答えのない」活動として設定することで、異質な人びとと集まる場が作られる。そ

して、多様な背景を有する人びとが、協同的に句をつなげていくことによって、その句は思いもかけないシーンやストーリーを創出する。そうした協同作業に関わることによって生まれる感情の高揚は、他者との間に親密な感情を生み出し、他者との交流を触媒することにもつながる。「遊び」というフレームが準備されることで、人びとは日常のしがらみから解き放たれるとともに、協同作業の高揚感からも、人びとはその差異を超えて交流することが

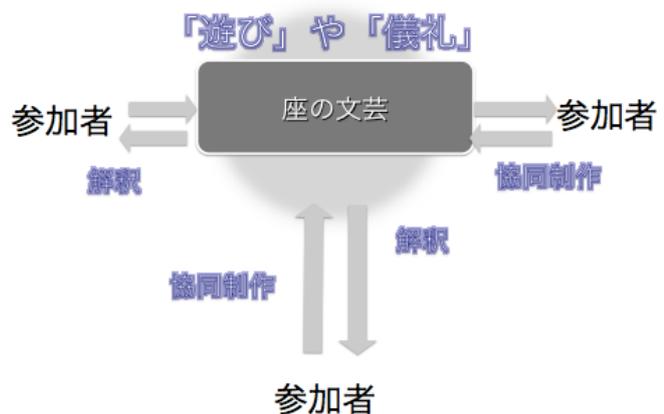


図 39. 座の文芸における空間
(作成 小川明子)

できるようになるのだ。

2-3. 「ものがたり空間」の再構築 —ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバル

民話運動において進められてきた「読み聞かせ」や「語り」の空間の設定は、アメリカからの影響もある。ここでは、そのもととなった「ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバル」に着目してみよう。この系譜では、物語を「ともに聞く」ことが企図されている。それでは、「語る」ことの対極にある「聴く」こと、とりわけ「ともに聴く」ことの意味についてしばし考えてみたい。

もちろんアメリカでもさまざまな物語が長く語り継がれてきた。しかし、ラジオや映画、テレビといった中央集権的なマス・メディアが普及し、人びとが日常生活の中でさまざまなメディアにどっぷりと浸って生きるようになるにつれて、誰かからお話を聞くという機会は徐々に減り、口承の物語は徐々に存在感を弱めてゆく。かわりにソープオペラやハリウッドの物語が人びとに求められ、映画館や家庭において消費されてゆく一方、作者不明で真偽の区別も不明な物語や民話の存在は、アメリカでも疎んじられ、徐々に忘れられる運命にあった。このように人と人とのコミュニケーションの喪失が問題視された1960年代後半から70年代のアメリカで、「ストーリーテリング」の世界が、ふたたび注目を浴びることになる。そうした復権運動の嚆矢となったのが、1973年にテネシー州のジョーンズボロで始まった「ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバル」であった。

この祭典は、テネシー州ジョーンズボロという小さな町の町おこしとして始まった。南アパラチアの山岳地帯に位置するこの町は、テネシー州で最も古く、1973年当時200年の歴史を持つ。ジョーンズボロは、当時、隣接する町のショッピング・モールに客を奪われて経済が落ち込んでおり、町の指導者たちは、その没落を避けるための「町おこし」として、歴史を基軸にした街並の整備や、子どもたちが町の歴史と伝承を祝う祝典を企画するなどしてある程度成功をおさめていた。これらの一連のイベントの延長線上で「ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバル」が開催されることになるのだが、その企画を立ち上げたのは、近くの高校でジャーナリズムを教えていたJ.N. スミスだった。

そのアイデアが浮かんだときのことを彼は以下のように語る。ある日、彼は、学校新聞を印刷するために、生徒たちを引率して車で町に向かっていた。そのときカーラジオから、たまたま流れてきたのが、ミシシッピのアライグマ狼のほら話だった。最初はなんとなく聞いていた生徒たちが、その語りを聞くうちに、徐々にくすくす笑い始め、お互いにひじを突つきあったり、ひざをたたいたりして、最後には乗っていた全員が爆笑の渦に巻き込まれたのだという。スミスはこのとき、人々に忘れられかけていたストーリーテリングや物語空間の潜在的な可能性を感じ

たのだという。一緒に話を聞くこと、笑うこと、それらがそのとき、改めて幸せなこととして実感されたのだという。そこで彼は、もともと豊かな物語を有するアパラチアの小さな町に、全米からさまざまな語り手を集めてお話を聞く祝祭を行なってみたらどうかと考え、市民基金委員会にアイデアを提案したのだった（スミス、1992=1998）。第一回目の大会は、語り手、聴き手合わせても60人に満たない小さなイベントとして始まったが、そこに集まった60人にとって、ストーリーテリングが想像以上の経験を与えたとスミスは振り返る。

私たちは、郡庁舎前の広場に、農作業に使う古い馬車を引っぱりだした。そして小春日和の陽光のもと、時計台が影を落とす馬車からお話が語られたのである。ストーリーテラーたちが集まった。アーカンソーの元議員、テネシーの銀行家、大学教授、ノース・カロライナ西部の農民たちだ。彼らはみんな自分のお話を語ることで、初の「ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバル」を盛り上げてくれた。そして椅子や縁石に座ったり、緑の草にあぐらをかいてお話を聞く人びとの小さな輪の中に、ある種の絆が生まれていった。さらに、現在に生きる私たちといにしえに生きた人々との間にも名状しがたい絆ができあがった。（中略）・・・何かが起こったのだ。お話に聞き入っているときでさえ、私たちは来年も再来年もここで再会したいという気になっていた。それはまるで、いにしえの記憶が呼び戻されるような気分だった。私たちは時間を超えて一緒にお話を聞くという、聞き手の一団と化していた。お話が口承で伝えられていた時代に連れ戻されていたのだ。どのくらいの間、我々は口頭による伝承から遠ざかっていたのか？我々を遠ざけていたのは、一体何だったのだろうか？（スミス、1988=1992：8）

スミスが述べる名状しがたい絆は、いかにして生まれたのか。彼は以下のように分析する。

ストーリーテリングというアートは、語り手と聴き手両者に働きかける共同創造のプロセスであり、お話全体の生地である縦糸と横糸を織ることを必要とする。語り手がお話を語り進めるとき、聞き手は起こっている内容をイメージとして創造し、心の映像を創り上げる。すると、そのお話に命が宿るのだ。語るにつれ、ある種の絆が語り手と聞き手の間に生じ、その絆の安らぎの中で、聞き手はストーリーテラーの言葉を自分なりに映像化していく。（同上：418）

語り手も聴き手も、物語世界のイメージをそれぞれ脳内に自由に描いているに過ぎない。しかし、ものがたり空間をともにした語り手とそれぞれの聞き手たちが、同じストーリーを、声という聴覚のメディアで聞くということは、その物語世界と「ものがたり」空間を共有しているという感覚を人びとの間に生みだし、そこに「ある種の絆」が生まれるとスミスは指摘する。

彼の指摘は、「ものがたり空間」が持つ2つの要素の可能性を提示している。

まず、バルトを初めとするポスト構造主義の議論や、イーザーをはじめとする受容美学の議論を想起させる。受容美学の立場からイーザーらが提示したのは、文学テキストとは、それだけでは意味をなすものではなく、読者によって読まれることによって、初めて意味形成がなされるとみなす見方であった。彼らは読書という行為を、読者とテキストが対話するコミュニケーションの場であり、読者がテキストの意味を生成する過程であると現象学的に捉えかえした(イーザー, 1970=1976)。だとすれば、それまで読書によって個人の頭の中に作られていた語りと解釈をめぐる場が、ストーリーテリング空間では語り手と聞き手が同席する場に立ち現れているといえる。

普段、私たちが慣れ親しんでいる小説、雑誌やビデオ映像、最近ではスマートフォンやパソコンといったメディアを介した物語の消費は、他者との経験の交換を含まない経験であり、コンテンツと自分とがそのまま向き合う孤独な作業である。そもそも文字は、多くの場合、個人で向き合うしかないメディアである。それに対して音声メディアである「声」は、多

くの人が、同時に同じ物語を聞き、頭の中にそれぞれの像を浮かべることができる。そしてそこに浮かんだ像の差は互いに比較することはできないため、物語を聞く人びとの間には、その差よりも「同じ」物語世界に関与しているという感覚が生まれているといえるのではないか。

もう一点、重要なポイントは、空間を同じくする語り手と聞き手のフィードバック、そして聞き手同士のコミュニケーションという視座である。最近では国際線の飛行機で上映される映画や、家庭内のテレビなども個人視聴となり、共同視聴が減少しているが、現実の空間を共有する聴衆は、語りに対する理解や反応を笑いや驚きといった表情で表す。語り手は、そのときの雰囲気に応じて、抑揚やリズムなどを駆使して語り、聞き手は、その表情や他の聞き手の反応に影響されながら物語を聞く。そしてまた語り手は聴衆の反応を確認しながら語りを進めてゆく。聞き手の間にも笑いや拍手等、互いの反応に対して相互作用が起き、語りをめぐる解釈が、語り手と聞き手、聞き手間の相互作用のなかで高まっていく。反応を返さない文字とは異なり、空間をともにする声による語りは、身体を介した双方向のコミュニケーションであり、そこには同じ物語を共有しているという一体感も生まれる。

「ものがたり空間」は、孤独なメディア消費とは異なる共同的な物語消費のありようを改めて



図40. ストーリーテリング・フェスティバルの構図
(作成 小川明子)

人びとに思い起こさせたのだといえる。物語を媒介に同じ物語空間に居合わせることで、語り手と聴き手の間に生まれる共同性や親密性に改めて惹かれたといえるのではないだろうか。「名状しがたい絆」に酔いしれた多くの人々は、改めて共同的に聞く物語や物語空間が持つ力を認識し、ふたたびストーリーテリングという口承文化の復権をめぐるさまざまな試みを展開しはじめる。フェスティバルの2年後には全米ストーリーテリング協会が立ち上げられ、教員や親、会社役員、図書館司書、スピリチュアルなリーダーたちが、ストーリーテリングの魅力を日々の生活の中で生かすことを考え始め¹⁵、人々の前で物語を語るという行為を生かしたワークショップが次々と生み出されるようになった¹⁶。現在でもジョーンズボロではナショナル・ストーリーテリング・フェスティバルが毎年開かれており、各地から多くのファンが集まってくる。メディアによるコミュニケーションが溢れる現代において、人びとがともに物語を聴く空間を復活させることで、再び連帯感を生み出そうとする「物語空間」の創出が試みられている。

ストーリーテリング・フェスティバルがもたらした影響は多岐にわたる。ちなみに、「誰もが語るべき物語を持っている (Everyone has a story to tell.) というスローガンは、この「ストーリーテリング・フェスティバル」の運動のキャッチフレーズと同一である。デジタル・ストーリーテリングの創始者たちが明確にこの動向を意識していなかったにせよ¹⁷、CDS が影響を受けたという「Moss」プロジェクトは、この運動から展開されたものであることなどから、広い意味でこの運動の影響を受けていると思われる。

おそらく陰に陽に、こうしたナショナル・ストーリーテリング・フェスティバルやその後の潮流がデジタル・ストーリーテリングのコンセプトや普及に間接的に影響したと予想される。しかし民話運動と同様、やはりここでも、語り手は、才能のある、選ばれた人びとが興味をひく物語を人前で語るかたちへと収斂し、ものがたり自体もパフォーマンスに近いものとなっている。民衆が生活の中で物語を生み出したり練り上げたりするという要素は、この運動のなかに含み込まれておらず、一般の人々はあくまで聴衆として設定されたままである¹⁸。

3. 小括：ストーリーテリング実践の整理と分析

—従来型デジタル・ストーリーテリングの実践デザインとの比較から

さて、位相や目的はそれぞれ違うものの、ストーリーテリング実践や遊びとしてのストーリーテリングの活動デザインを検証した。ここから見えてきたことは、対話や遊び、協同や共同的聴取空間という要素であった。それでは、「声なき想い」を物語化していくために有用となりそうな要素について検討していこう。

3-1. 物語を生み出すための工夫

まずは、本稿の目的である「姿なき他者」が声なき想いを物語化していくために、各実践がどのような工夫をこらしていたかに注目してみよう。それは、物語とはいかに生み出されるべきなのかという思想や認識とも密接に関わっていた。

3-1-1. 「集まり」から生み出される物語

数々のストーリーテリング運動や実践のなかで、鶴見和子は生活記録運動における「集まり」という、まさに「パブリック圏」を重視していた。「集まり」は、他の活動でそうであるように、でき上がった物語の発表と討論の場として想定されていただけでなく、物語化以前の「体系化されていない考えや感じや行ない」を整理する場としても位置づけられていた。鶴見は、物語化されるまえの状態に目を向け、そこから物語を立ち上げていくために、参加者間の対話を重視していた。

これは、従来の綴方運動とも、そしてひいては欧米で展開されてきた従来型デジタル・ストーリーテリングなどとも異なった視座である。通常、物語を立ち上げていくのは個人だとみなされている。実際世界的に見ても、論理的、分析的なものごとを検討し、問題解決能力を高め、さらに自在に表現することのできる言語技術を系統的に教える「言語技術教育」が標準になっており、ここ10年あまりは、日本でも積極的に取り組まれるようになった（三森, 2013）。しかし多くの日本の大人たちは、自分たちの経験を物語化するための教育を国語教育の中で十分に受けていない。教育社会学の渡辺雅子(2004)は、日米両国の作文指導を比較するなかから、日本における指導スキルの欠落を以下のように指摘する。日本の小学校で指導される作文は、運動会や遠足といった共通体験を素材に書くものが多く、「自由に」「感じたままの気持ち」を書くように指導されているに過ぎない。その結果「自由に」という指示とは対照的に、時系列に沿った似通った内容ばかりになるというパラドキシカルな状況に陥っている（渡辺, 2004: 87）。一方、米国の教室では文章の規範や多様な様式をまず徹底的に模倣させ、そこからテーマやアイデアに沿った書き方を選んで主張することを学ばせる。物語論で考察したように、物語化は、いくつかの体験や事象を任意に結びつけるという作業である。米国でも、個性や創造力を表現するアイデアや主張は、個人の中に混沌としてあるとのイメージが持たれているが、それらを整理し明確に伝えるためには、様式による訓練が必要だとみなされる。つまり、アイデアや主張を読者に伝えるために、最適な文章の様式を選択するプロセスにおいてこそ、個性や創造性が発揮されると考えられている（同上: 89）というのだ。一方、日本における「感じたままをかく自由な作文」は、結局、必然的に個人の能力に負うことになってしまう。しかし「作者」という近代の捉え方に慣れたわたしたちは、個人で物語を書く以外の方法を思いつかなくなっている。

生活綴方をはじめ、多くのストーリーテリング実践は、文字化すること、作品を生み出すことを第一義的に捉えており、そうした空間の創出やありようには、それほど関心が寄せられてこなかったように思われる。物語が、個人の能力によって生み出される、という感覚は、多くの綴方教育にも、従来型デジタル・ストーリーテリングにも踏襲されている。しかし物語素とでもいべき感情のかげらや体験を、訓練や才能などによって個人で物語へと紡ぎだすというのはひとつの方法に過ぎない。むしろ、そこに期待する限り、結局声なき人びとの声は掘り起こされることがないままに終わってしまうのではないか。そのかわりに鶴見和子が着目したのが「集まり」であった。そこには、他者との対話がある。それをもっと進めれば、新しい物語を他者との間で編み上げる、ナラティブ・セラピーをはじめとする社会構成主義的、協働的な物語制作手法が見えてくる。

そもそも、誰にでも、多かれ少なかれ、親しい人びとの間で何度も語られたり、誰かに記憶されたりするような自己物語がある。たとえば、子どものころに起こした大事件、子どもならではの無邪気な笑い話などである。そうした物語は、最初、誰かがちょっとした驚きや笑いを加えて語り、それに対する反応やコメントを織り込みながら徐々にできあがっていくような、他者との関係の中で紡がれた物語なのではないだろうか。自分をめぐる物語というのは、多くの場合、誰かとの対話のなかで、ある事象について語り合うなかで、たまたま要素の組み合わせがうまくいき、本人にとって、そして多くの人にとっても納得のいくものとして認められたときに明確になるのだろう。ナラティブ・セラピーは、日常の物語は対話によって生み出されてくる側面に注目し、そうしたドミナントなストーリーに対抗するストーリーをセラピストとの対話から生み出そうとしているが、セラピストでなくとも、わたしたちは日ごろ何気ないストーリーテリングのなかから物語を立ち上げている。

物語が個人から生み出されるという考え方、あるいは物語が個人の中にあるとする考え方にこだわると、結果的に、文才のある人びとに語りを集約させていってしまう可能性がある。第三章でも、共同体の中で物語が反復されたり、改変されたりしながら共有され、記憶されるという、民俗学的、共同体的で、対話的な口承の物語のありようを確認した。本章では、他者との対話空間を創り出すことで協働的にオルタナティブな物語を生み出していくナラティブ・セラピーの挑戦、民話の再話といった方法についても見てきた。物語は、個人が生み出すばかりではなく、他者との対話を通して生み出され、改変され、共有されていくものでもあるのだった。

3-1-2. フィードバック

もう一点、重要なこととして、いくつかの実践が何らかのかたちで「フィードバック」を重視していた。できあがった物語は聞かれなければ意味がなく、またそこでの反応が参加者に満足を与えることになる。生活綴方運動や記録運動では作文に対して話し合いの機会がもたれ、「ふだ

ん記運動」では、主催者の橋本が、手紙を書くように強く呼びかけた。表現したことに対して誰かがそれを見聞きし、フィードバックがあることが書き手の動機づけになることが強く明示的に意識されていた。

俳諧などの座の文芸は、まさに、自分の句に対しての「フィードバック」を主眼においた遊びともいえる。対話的という視座とも通じるが、協同的に句を継いでいくことで、メンバーの間に連帯感が生まれ、非日常的なコミュニケーション空間へと誘われる。もちろん、逆にフィードバックがないことが、表現の意欲を削ぐことにも注意しておくべきだろうが、誰かからのフィードバック、すなわち相互作用は、ものがたるうえでの大事な動機づけになりうる。

3-1-3. 参加者の平等性の担保と「遊び」というフレーム

ふだん記運動でも、座の文芸においても、多くの人が社会的な肩書きや身分などにとらわれずに表現できる空間が作られていた。私たちの日常生活における発話は、肩書きや役割の影響を多分に受けている。周縁化されている人びとは、なおさら自分の語りを抑え込みがちである。なぜなら、多くの場合、そうして声をあげずに従った方が受け入れられやすいからである。

そうした人びとも声を上げやすい空間を作っていくために、ふだん記運動では、平等性を担保することを重視し、新人を優先し、地位や身分、年功序列については示さず、順番についてもランダムにするという方針が貫かれていた。

もうひとつ、平等性を担保する仕組みのひとつが、遊びである。遊びは、ルールのもとで参加者を平等に扱い、人びとの垣根をはずすうえで効果がある。優劣が競われるのであれば、語ることや制作することは、そこで拒否される怖さや、他者と比べられる怖さを伴ったものになる。物語は強い説得力を持つ表現方法ではあるが、その表現の優劣を気にする気持ちは誰にでもあり、とりわけマージナルな領域に置かれた人びとはなおさらのことあるだろう。表現をする人にとっても、そしてできあがった作品をオーディエンスが評価する際にも、その行為が、遊びの自由なフレームのもとで行われていると了解されることによって、誰もが発言しやすい雰囲気生まれる。実際、俳諧は、優劣を競うというより、むしろ多彩な解釈を楽しみ、協同的に詩作をする「遊び」として設定されたことによって、多くの人びとが参加でき、ともに交流することができる活動となった。そしてそのためには、参加者の社会的背景が影響を与えないような、平等性を担保するこまかな取り決めや儀礼が必要だったのである。

3-2. 従来型デジタル・ストーリーテリング・モデルとの比較 —可能性と三つの課題

デジタル・ストーリーテリングの可能性と課題を整理するにあたって、これら多様なストーリーテリング実践と比較してみると、デジタル・ストーリーテリングの従来型モデルは、ストーリ

ーテリング実践と重なりを持ちつつ、その実践が孕みがちな課題をうまく解消している様子も見えてくる。

3-2-1. 従来型モデルの利点

一つ目の利点として、平等な表現様式が参加者間に設定されていることが挙げられる。

ストーリーテリング実践は、平等をうたっていても、どうしても語り手が才能のある人びと、強い意志を持った人びとに収斂されてしまう課題を抱えている。あるいは誰かがその場を長々とv独占して語り続けるということもありうる。そのために、ストーリーテリングの実践や遊びは、平等性を担保する仕組みや仕掛けを準備していた。言説の空間が誰か限られた人びとに支配されないように、平等な空間を作ることが必要となりがちだ。デジタル・ストーリーテリングでも、写真と声という限られた要素をだけ用いて、限られた分数の作品を作り上げるという平等な表現様式を参加者に与えることで、表現者の偏りをなるべく排すことが企図されている。

二つ目に、才能のあるなしにできるだけ還元されず誰もが自信を持って物語作品をつくり出せるように、ストーリー・サークルというリアルなパブリック圏が設定されている。そこでの他の参加者による解釈や承認によって、そしてファシリテーターが関わることで、ストーリーの中にある個人の思い込みを排し、誰でも理解可能な物語へと修正されていくプロセスが内包されている。と同時に、そこに対話が設けられていることで、物語に新たな視点や解釈が付け加えられることになる。

三つ目に、デジタル・ストーリーテリング、とりわけ英国におけるウェールズ・モデルでは、物語を共有する空間が二重に設定されている。ナショナル・ストーリーテリング・フェスティバルや民話の会のように、語り手と聞き手がともに身体を居合わせて物語を聴くパブリック圏の創出を企図して、聴き手がいることが想定されており、単なるモノローグに終わらないように、語り手自身がその反応を、フィードバックを得られる空間が設定されている。同時に、デジタル・ストーリーテリングは、アーカイブというヴァーチャルなメディア空間に作品をストックしたり、放送したりするかたちで、その場に居合わせることもない他者にも物語視聴を可能にすることで、よりフィードバックの満足が得られるようにデザインされている。

3-2-2. 従来型モデルの課題

従来型モデルを他のストーリーテリング実践と比較し、これらの利点を踏まえた上で、まだ3つの課題が残っている。

(1) 物語化プロセスの再検討

一点目に、物語の生成というプロセスが十分に重視されていないことである。

先行するデジタル・ストーリーテリング実践では、「すべての人に語るべきストーリーがある」というスローガンを掲げている。しかし日本に暮らす私には、「すべての人に語るべきストーリーがある」とは自信を持って言えない。というのも、西欧社会における、確立された自我を持つ個人がその内面を告白するという意味での、つまり、あらかじめ意識化・言語化されている物語を披露するという意味での「ストーリーテリング」に、わたしたちは十分に慣れていないからである。欧米におけるワークショップでは、事前に参加者各自が語りたいストーリーを準備してやってくる。ストーリー・サークルは、参加者が自らに向き合って、それからストーリーを意識化・言語化していくというよりは、むしろすでにある程度意識化・言語化されている自らのストーリーを他者の視点からあらためて見直すための場として位置づけられている¹⁹。実際、「キャプチャー・ウェールズ」では、7割近い参加者がすでに物語案を携えており、そのうちほぼ8割がストーリー・サークル後にアドバイスを受け入れて物語案に変更を加えた(Kidd,2005: 231-232)。つまり従来型モデルのストーリー・サークルは、参加者各自の中ですでにあらかじめ言語化されている物語に他者の視点を導入することによって、より入念に構成されたストーリーを成立させるための空間としてデザインされているに過ぎない。つまり、物語が個人の内奥から、個人の力、あるいはスキルによって生み出されるとするロマン主義的な考え方が前提にあるのだといえる。

フレイレも、そして生活記録運動に内在して人びとの思想を立ち上げていこうとした鶴見和子も、ものがたるまでのプロセス、いかに姿なき人びとが声をあげられるかに碎身していた。あるいはナラティヴ・セラピーでは、「問題」を抱えてやってくる患者たちの語りを聞き、いかに問題を解消するかを、対話の中から探っていくという方法がとられた。「個人」で語るのが難しいならば、そこには何らかのメソッドが必要となる。

(2) ワークショップ・プログラムと空間の再検討

二点目に、ワークショップ自体が、まだ一方向的な教授法と評価の雰囲気をはきずっていることが挙げられる。先にものべたように、デジタル・ストーリーテリングに限らず、ストーリーテリング実践は目的遂行的になりがちであり、その目的に沿った評価が作品にも人にも設定されがちである。しかし、そうした評価の存在を感じさせる活動デザインでは、多くの人びとがそこに関わりにくくなる。したがって、この実践自体が、それらとは関わりのない「遊び」というフレームのうちに実施される必要があるのではないか。従来型ワークショップ・モデルでも、部分的にアイスブレイクなどにおいて遊び的要素が採用されている。しかし、「座の文学」がそうであったように、遊びというフレームをそこに設定することによって、またさらに、創作プロセス自

体をよりゲーム的なものにしていくことで、より裾野の広い人びとが伸び伸びと表現し、コミュニケーション空間を楽しむことができるようになるように思われる。

(3) ストーリーテリング・ネットワークの再検討

三点目に、できあがったストーリーをいかに他者に広げていけるのかという課題が挙げられる。従来型実践群は、デジタル・ストーリーの制作が第一義的な目標となっている場合が多く、まだそれほどその流通には関心が払われていない。しかし、ふだん記運動などでは、意図的に誰もが平等に語るための取り決めを設定し、冊子になった文章をともに読み合い、なおかつ手紙というメディアによってフィードバックがもたらされることで、フィードバックが表現者に返ってくるデザインも施されていた。フィードバックの楽しさは、Facebookの「いいね！」ボタンなどとも重なり、人びとに語る動機づけを与えることになるだろう。すなわち書くことの先に、読み手と対話を置くことが企図されていた。デジタル・ストーリーテリングにおいても、いかに視聴を促していけるか、そのストーリーテリング・ネットワークが問われているといえる。

3-3. デジタル・ストーリーテリングが創出する3つのパブリック圏

もう一点、本章で振りかえったストーリーテリング実践のなかに、三つのタイプのパブリック圏を見出すことができる。改めて、池上が提示するパブリック圏について説明しておく、他者との交流が生まれる空間、であった。具体的には、最小のものは一対一の出会いから、もう少し制度化されたものとしてはハーバーマスが提示したカフェやサロン、読書サークルなども当てはまり、それがより進むと学校や会社、議会という制度化されたパブリック圏となる。あるいは新聞、テレビ、インターネットなどが創出するコミュニケーション圏も規模の大きなパブリック圏であり、さらに、自己の内部では、常に内的対話が行われるヴァーチャルなパブリック圏が存在する。このように、パブリック圏という概念は、きわめて多元的、複層的な複数性を持ったものとして設定されている（池上、2005:69-71）。

繰り返せば、デジタル・ストーリーテリングのなかには三つのタイプのパブリック圏が含まれて、他者の現れを支えている。

一つは、座のパブリック圏とでもいうべき、人びとが直にある空間に集い、互いにある一定の儀礼や趣味のもとに集うことによって、多様な他者との交流が促されるような現実のコミュニケーション空間である。デジタル・ストーリーテリングではストーリー・サークルがそれにあたる。

二つ目に、三章で確認したように、物語や映像作品を介して、他者と出会い、他者のことばやイメージが自分に変更を迫るような、個人の内に創出されるヴァーチャルなパブリック圏がある。このとき、声で語られる物語や、ふだん記などを含む文集、デジタル・ストーリーといったメディア化されたストーリーがその創出を媒介する。

そしてもう一つ、座のパブリック圏と想像のパブリック圏の間とでもいえる形態として、上映的パブリック圏とでもいべき空間も見出させた。これには、デジタル・ストーリーテリングの作品上映会や、ストーリーテリング・フェスティバルでの語りの空間などがあてはまり、単に個人が各自に想像のパブリック圏を内に創出するだけではなく、他の聞き手の反応が少なからず影響し、ともに同じ物語世界を共有していると感じるような連帯感が付加的に生み出されるのが特徴といえる。

次章からは、第二部実践編に入る。第二部では、新たなワークショップ・モデル『メディア・コンテ』を提示し、その実践を振り返りながら、新たなデジタル・ストーリーテリングモデルの可能性と課題を抽出する。第五章では、欧米実践の課題を踏まえて開発した『メディア・コンテ』の目的とプログラム・デザインについて、そのコンセプトやプログラムの詳細について、第一部で得た知見を手がかりに記述する。第六章では岐阜県可児市在住の在日外国人労働者の子どもたちを対象に、第七章では愛知県日進市在住の障がいを持つ方とその家族による実践の記録と知見を整理し、『メディア・コンテ』のプログラムが、個別実践でいかに作動したのか／しなかったのかをエピソード記述や参加者インタビュー、振り返りコメント、そしてでき上がった物語の分析から検証する。そして第八章では、これまでのメディア・コンテ・ワークショップ全体から得られた知見と第一部で行った調査や分析と重ね合わせながら、このプログラムの有効性を一般的

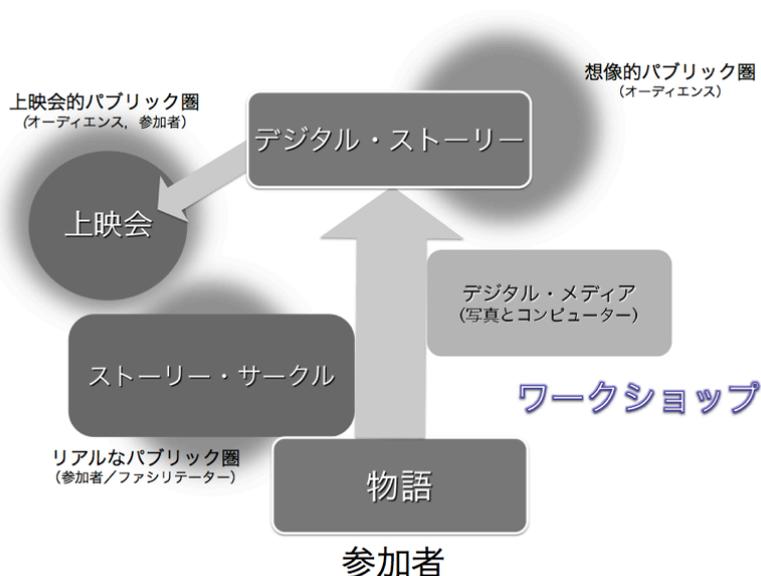


図 41. 従来型デジタルワークショップ・モデルとパブリック圏
 (作成 小川明子)

に検証することにしたい。

¹ ここに、研究者としての鶴見が、「ひとびと」との関係性をめぐって当時感じていた違和感が表れているといえる。アンケートを中心にしたそれまでの定量調査やそれを基準とした「自分を含まない」集団として人びとをみなしていることに強い違和感を感じていた鶴見は、「自分を含む集団」への研究として、生活記録の研究を進めていく（鶴見，1989，西川，2006）。

² 鶴見は、著書で、中国における集団創作のありようにも注目している。マス・コミュニケーションによって話し手と聴き手が分離された現代において、「生活を共にし、話し合いをすることを通して、交流しながら作品へと結晶化させていく、話し手も聴き手も一緒になって文学創造の担い手になるようなかたちの創作法」に関心を寄せる（鶴見，1998:474）

³ ふだん記ウェブサイト グループ案内：<http://homepage3.nifty.com/fudangi/sub4x.htm>（2013.10.20 アクセス）

⁴ 彼が創刊号に載せた文章をそのまま小林（2008）から引用しておく。「人類の勝利の大きな原因の一つはみんなが言語をもつことであった。だがその勝利を一層決定的なものにしたのは、文字とその組み合わせによる文章をもつことであった。然し、この文字、文章も、長い長い間は、直接には一部の特権者やそのための文章職人等のものであり、上意下達的存在であった。・・・とに角言語と文字は人類社会を今日の如く大きく発展させた。更に其の能率を高めるためには、『言語が万人のものである如く、文字も又万人のものでなければならぬ』と信じる。これが我々の道である。」「ふだん記」創刊号1968年1月15日発行

⁵ 「ふだん記」創刊号1968年1月15日発行

⁶ ふだん記の書き手に、当初より女性が多く、創刊号から20号までの女性執筆者の割合が60.9%（同上：8）ということも、橋本のこうした問題意識と是正への努力を体現しているといえる。

⁷ 1970年にふたたびこの会の志を引き継ぐかたちで「民話の研究会」が発足し、現在では「日本民話の会」として活動が存続されている。しかしホームページを見る限り、どの会が「正統」かが争われているなど、複雑な内部事情も推し量られる。

⁸ このドミナント・ストーリーとオルタナティブ・ストーリーというアイディアは、もともとフーコーの知と権力に関する議論に由来するものであり、ここでドミナント・ストーリーとは、ある状況を支配している物語という意味で用いられる。（野口，2009：13）

⁹ たとえばアルコール依存症や喫煙行動は、以前は医療の範疇に入っていなかったし、問題でもなく、またそれらが問題視されない社会は、現在でもある。

¹⁰ ちなみにドミナント・ストーリーの強さは、誰もが疑うことのできない物語だということによっており、疑いを寄せ付けないことによって、ドミナントであり続けることができる。しかし、そのストーリーに対して代案といえるようなオルタナティブ・ストーリー（たとえば、「夫婦が役割分担して働いたほうがなにかといい」）が現れて、なんらかのきっかけで支持を得れば、今度はオルタナティブ・ストーリーのほうがドミナント・ストーリーへと転化する可能性もある（野口，2009:12-13）。

¹¹ 具体的には、1）その人の人生や人間関係を貧しいものにしていく知識や物語（多くの場合、社会的に力を持つマスター・ナラティブ）から、その人自身が離れられるよう手助けをする。2）その人が服従を余儀なくされている自己や人間関係に対抗できるよう援助する。3）そしてその人にとって望ましい結果をもたらすオルタナティブな知見またはストーリーにそった方向で自分の人生を書き換えられるように励ます、というのがそのアプローチである。

¹² 具体的には、たとえば他のADHDの子どもが書いた「悪者AHD」の絵を見せて、ジェフリーのそれがどんな

かたちなのかを絵で描くように依頼し、彼と家族はその患者 AHD の絵を手がかりに、その AHD の悪さやたくらみによって自分のこれからや人生が支配されないようにと考え、互いに決意を確かなものにしていくのだという。

¹³ M. ホワイトは、こうしたオルタナティブ・ストーリーを作っていく際に、メタファーが重要であると述べている。たとえば、ある問題に対して、「問題を払いのける（魔術的的人生理解）」「問題に対抗してストに突入する（市民活動的）」「問題に装具をつける（馬術的）」「問題の手から自分自身の人生を買い戻す（商業的）」「問題という天体から旅立つ（旅のアイディア）」「問題を教育する（教育的）」「問題を打ちのめす（戦闘的）」などといったさまざまな領域から借用したメタファーを用いることによって、問題状況を物語化してゆこうとする。彼が挙げるメタファーはこれ以外にも全部で 30 近くあり、それらはどれも魅力的な外在化のアイディアである。詳しくはホワイト(2007=2009)。

¹⁴ 「無知の姿勢」の意義を示す成功例としてよくひかれるのが、伝染病にかかっていると長い間信じ込み、他人にも移し続け、死に至らしめたのではないかという思いにとらわれていた男性(40歳)のケースである。何度精密検査を受けても病気はみつからず、心理療法も受けていたが、クライアントは伝染病にかかっているという確信をぬぐい去ることがどうしてもできなかった。その彼に、グーリシャンが「この病気にかかってどのくらいですか」と相手を受け入れた上で尋ねると、その男性は、驚いた表情を見せながら、その経緯を語り始める。船乗りだった彼は、アジアで売春婦と性的関係を持ったのだが、その後、以前船上で聞いた性病のことを思い出し、自分が性病にかかってしまい、治療が必要だと恐怖にかられる毎日を過ごすことになった。帰国後、彼はクリニックでそのことを打ち明けるが、看護師にも相手にされず、他に誰にも打ち明けられないまま検査を受け続け、どんどん悩みを膨らませていったという。彼は、グーリシャンがそのジレンマとクライアントが語る物語に関心を持って話を聞くにつれ、徐々に落ち着きを見せるようになり、自分の物語をセラピストが信じてくれたことを喜び、彼の生活状況はその後徐々に改善し、当初の問題は、もはや問題ではなくなっていったのだという。

¹⁵ 全米ストーリーテリング・フェスティバルの歴史についての詳細は以下に詳しい。

Web サイト:<http://www.storytellingcenter.net/festival/history/>

また、自ら日本の民話のストーリーテラーとして活動している前田 Dworkin 素子のウェブサイトによれば、こうした流れを汲むアメリカのストーリーテリングには三つの特徴があるという。一つは、個人の体験を重視し、一人一人の経験の中にユニバーサルな価値を見つけ出そうとする点である。自分の人生を語ること、聞くことが、民主主義社会の本質だと捉えられているのだという。二つ目に多文化主義の影響を受けていること。さらに三つ目には、人と人をつなぐのにストーリーテリングが有効ということで、教育、医療といった分野や歴史、文学、企業研修、警察官の訓練等幅広い分野でストーリーテリングが活用されているということが挙げられる。

¹⁶ ジョーンズボロでは、現在に至るまで毎年フェスティバルが開かれており、各地から人びとがこの小さな町を訪れ、その時期にはともに物語を楽しむ祝祭空間と化す。ここでの語り手もさまざま。日本で言えばさしずめ講談師や落語家といったプロの語り手だけでなく、地元で伝わる怪談話や昔話を語るローカルな語り手たち、ギターを弾き語り、最近では、パフォーマンスを伴ったアーティスト、アジアの物語の語り手などさまざま。前出の前田 Dworkin 素子のウェブサイトによれば、歴史が浅いエンターテインメントとしてのストーリーテリングは、まだダンスや音楽と比べて十分に市民権は得ているとはいえない状態であるという。しかし一方で、1997年にニューヨークで始まった、普通のひとたちの「ちょっと変わった体験談」を聞く「The moth」というイベントが注目されるなど、マイムなどを取り入れたものも増え、ひとつのアートのかたちができつつある様子が見えつつある。ちなみにこの祭りを企画したスミス氏はその後、ジョーンズボロの市長となった。

前田 Dworkin 素子のウェブサイト『folk tales』 <http://motoko.folktales.net/>

¹⁷ CDS のランバートによれば、こうした運動があることは知っているが、デジタル・ストーリーテリングがこの動きに影響されたということはないと述べている（2013.5.10, ランバートとの対話から@ハジェテペ大学, トルコ・アンカラ）。

¹⁸ ちなみに、こうしたストーリーテリングを重視する米国の動きは日本にも伝わった。しかしそれらは、主に図書館等での読み聞かせ、とりわけ絵本の読み聞かせへと矮小化されて伝播することになった。

¹⁹ CDS のワークショップでは、物語案が生まれないときには何枚かカードを渡して、そこに印象的な経験などを書き付け、そこから物語を発想することが推奨されたり、手紙にしてみるというやり方が試みられたりしているようだ(Lambert, 2010)。しかし、それは「ヘッドライトに照らし出されたシカ」状態にある参加者に限られており、さらにそこでの作業はあくまでも個人的なものでありつづけている。