

第二部

実践編

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

第二部実践編に入る前に、第一部について簡単に振り返っておこう。

第一部では、デジタル・ストーリーテリングというメディア実践の現状と課題を調査しつつ、メディア実践のモデルをデザインするための理論的検討を行った。従来型デジタル・ストーリーテリング実践は、情報伝達・発信、意見・討論という視座からは現れにくい「姿なき人びと」たちを、物語という説得的で汎用性のある表現様式と、写真、声で一人称的に語られるデジタル・ストーリーによって可視化する。さらに、こうした映像表現を生み出す場として、ワークショップという空間が設定される。そこでは他者と対話し、自ら編集を進め、上映会では互いの作品を視聴しあう。そこには、序章で「パブリック圏」として示したような、他者との交流が生み出される空間、すなわち他者との対話から物語を調整する「ストーリー・サークル」というワークショップ空間や、他者の作品を鑑賞し、時に互いに感想を述べ合う「上映会」、そしてデジタル・ストーリーを視聴することによって各自の内面に創出されるパブリック圏—が創出されていた。

現実の世界においても、またメディアにおいてもなかなか出会うことのない他者と出会い、その物語を映像メディア化することによってまた他者へと手渡していくことで、「姿なき他者」の現われを手助けするデジタル・ストーリーテリングは、他者との交流が生まれにくい現代社会において意義がある。通勤電車のなかで、レストラン待ちの列で、知らない誰かと出会ったとしても、儀礼的無関心がルールとなっている現代では、なかなか会話は生まれにくい。しかし、デジタル・ストーリーテリングでは、まったくの他者とワークショップで出会い、互いの身近な話に耳を傾け、互いのデジタル・ストーリー作品を視聴して経験や想いを共有し、直接に会話する。異なるコミュニティとの交流が困難な現在、デジタル・ストーリーテリング実践、なかでも「ブレーキング・バリアーズ」のように、他者との出会いを意識した実践は、他者との交流の空間、すなわちパブリック圏を人為的に作り上げ交流を促す実践として有用である。しかし、マージナルな人びとが声を上げるためには、まだもう一つ超えなければならない課題があるように見える。

1. 従来型モデルの改善に向けて — 声なき想いの再検討

第四章で検討したように、従来型モデルは、まだ「声なき想い」を抱えた人びとのためのものとはなっていない。わたしたちが物語の語り手、すなわち参加者として特に焦点を当てようとするのは、「マージナル」な立場に置かれた「姿なき」人びとである。マージナルな立場に置かれた人びとというのは、いわゆる「マイノリティ」と重なりを持ちつつ、より広い領域を指す。マイノリティという概念は属性によって決定されるところが多いが、マージナルな立場には誰もが置かれうる。たとえば、第四章で確認したナラティブ・セラピーの考え方によれば、わたしたちは

普段、世の中で主流となっている言説、マスター・ナラティヴや、ドミナント・ストーリーに沿って生きていくことが期待されているが、その期待から逸れてしまったとき、わたしたちは「問題」を抱えることになる。だとすれば、介護や離婚といった事情を抱えれば、誰もがマスター・ナラティヴに沿わない生き方を強いられることになり、そこから「問題」が浮上しうる。そうした状況におかれたとき、他者にマージナルな想いを伝え、共有や理解を求めるのは、たとえ属性的に「マジョリティ」であっても難しく、ネガティブな内容は、ソーシャル・メディアでもあまり語られることはない。もやもやとした想いや意見は、他者に表明する機会を持たないまま抑圧するか、インターネット上に吐き出すか、仲間内で愚痴を言い合うかしてやりすごされる。しかしそうした方法からは、積極的な解決がもたらされにくい。それが多数意見でなければ、ノエル＝ノイマンが「沈黙のらせん」理論で明らかにしたように、わたしたちは少数派になることを恐れ、なおさら意見を口に出しにくくなる（ノエル＝ノイマン, 1984=2013）。そうなれば、「声なき想い」はやはり声なきまま押し込まれていくことになる。

『メディア・コンテ』では、従来型モデルに加え、そもそも語るべき想いや経験がはっきり定まらない人びとにも、「声なき想い」を物語化し、その物語を映像化し、手渡していくワークショップ・プログラムを準備する。そのとき、「声なき想い」をいかに拾い上げていくかが重要になる。周縁化された姿なき人びとは、何を語るべきか十分に意識していなかったり、何を、どのように話せばいいのか分からずにいる場合が多い。従来型デジタル・ストーリーテリングが掲げる「すべての人びとに物語がある」というフレーズは、正確には正しくないのだ。

その前に、本人も意識していない声なき想いの物語化、公開がなぜ必要なのかを確認しておきたい。最も大きな根拠は、当事者主権の視座から提示される。これまで、周縁化された人びとの物語は、ジャーナリストやドキュメンタリストが代理的に明らかにすることでわたしたちのもとへ届けられてきた。ジャーナリズム論の林香里は、近代西欧の自由主義的ジャーナリズムとは別に、すべての人が取り残されたり傷つけられたりしてはならないという「包摂」の理念に基づき、他者からのニーズにいかに対応するかを重視する「ケアの倫理」によって突き動かされるジャーナリズムがあると述べる。特に日本では、歴史的にも、社会的弱者に目を向け、市井の問題から権力を批判するようなジャーナリズムが育まれてきたために、むしろマイノリティのほうが紙面に多く取り上げられていると感じられる向きさえある。文脈や状況に依存し、かつ物語的思考様式にたよらざるを得ないケアの倫理からジャーナリズムを捉え直せば、媒体資源や言論・表現能力、情報発信において圧倒的優位に立つ職業ジャーナリストたちは、社会で助けを必要としているマイノリティ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になるわけだが（林, 2011: 31, 60）、日本のジャーナリズムは、それを十分に意識しないまま、実行してき

たといえる。

しかし、ジャーナリズムをめぐる現代の厳しい状況において、職業ジャーナリストだけにその役割を担わせておくだけでは心もとない状況にあることもまた確かである。「マージナルな声なき想い」を抱えた人びとは、ますます忙しくなるジャーナリストたちによって表象されるのを待たねばならず、また一方的に表象されるだけなのだろうか。とりわけマイノリティに関しては、そこには圧倒的な力を持つ「語る主体」と「語られる客体」という不均衡が横たわっている。まずはそのことに気づく必要がある。

「語る主体」と「語られる客体」をめぐる不均衡は、メディア表象の問題に留まらず、社会一般にも適用される。社会学者の上野千鶴子は、「ケア」の対象になる当事者をいかに設定するかという問いに対して、「ニーズの帰属する主体」と定義している。しかし、ニーズの帰属する主体という考え方から当事者を定義すれば、多くの場合、そこには矛盾が発生してしまう。というのも、ケアをめぐるニーズとは、必ずしも当事者が感得したものでなく、専門家や家族などの第三者によってパターンリスティックに決定されてきた（上野, 2011:68）ものである可能性が高いからだ。

上野は、こうした矛盾の背後に、「客観性」の名において、これまで専門家たちが、当事者よりも本人の利益や状態について詳しく理解・判断できるとみなされてきたことを挙げている。つまり、ケアが必要だと認められるような周縁化された人びとが何を欲しているか、その当人のニーズには、これまで十分焦点が当てられず、専門家や家族といった第三者が必要だとみなすニーズが掲げられてきたのではないかというわけである。いうまでもなく、その一方で当事者自身のニーズが押し込まれてきたことになる¹⁾。

上野は、こうした第三者と当事者とのニーズの違いをマトリクスで説明している（図42）。通常の4象限と見方と違うので少しわかりにくいですが、彼女の設定するニーズには4つの状態がある。ひとつ目の軸は、「専門家と一般人を含む第三者」と「当事者」という区分であり、もうひとつはそのニーズが認識されているか潜在的であるかによって区分され、計4象限に分けられている。

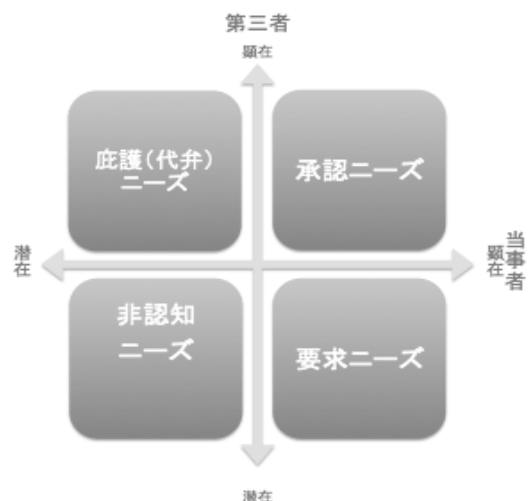


図42. 当事者ニーズの4象限(上野, 2011:71)

一つ目のニーズは、当事者にとってニーズが顕在化しており、第三者にとっても必要だと認められている「承認ニーズ」である。これはすでに社会的に認識されつつあり、誰もが社会にとって必要とみなすニーズである。二つ目は、当事者にとってはまだ潜在的で、その必要が認識されていないが、専門家や一般の人々など第三者は必要だと認める「庇護ニーズ」(「代弁ニーズ」)である。三つ目に、当事者にとっては切実で顕在的ニーズであるものの、第三者には必要と認められない「要求ニーズ」が挙げられる。そして四つ目に、まだ当事者にも第三者にも誰にも認識されていないが、潜在的にありうるニーズとしての「非認知ニーズ」がある(上野, 2011:70-72)。

前出の林は、上記の上野の議論を踏まえ、情報や知識はニーズ生成のプロセスに欠かせないため、当事者たちのニーズを社会に顕在化し、承認ニーズへと移行させる際には、メディアが当事者ニーズの生成と承認過程に大きく関わっている点に注目する。そしてその移行プロセスに、「卓越したジャーナリストたち」が関わってきたと指摘している(林, 2011:56)。卓越したジャーナリストたちは、当事者たちの小さな声に耳を傾け、対話のなかからそのニーズを掘り起こし、そのニーズを第三者にもわかりやすく提示する役割を果たしてきた。

しかしその一方に、林が要求ニーズから承認ニーズへと移行させるジャーナリストのことを「卓越した」という表現で説明していることから推察されるように、庇護(代弁)ニーズを当事者のニーズであるかのように取り上げたジャーナリストも少なくなかっただろう。ジャーナリストの佐々木俊尚は、日本のマス・メディアの記者たちが、弱者に光を当てることによって社会の歪みを露にするという構造に、「盲目的に」従って、取材・執筆活動をおこなっているに過ぎないのではないかと、²「弱者スキーム」に基づく記事を量産する日本のジャーナリズムのありようを批判的に捉えている(佐々木, 2012)。つまり、ジャーナリズムは二つのルートで当事者のニーズを第三者へと提示してきた。ひとつは、顕在化していない当事者の要求ニーズを、当事者本人との対話から掘り起こし、想像力と創造力で顕在化する「要求ニーズの理解と問題化」と

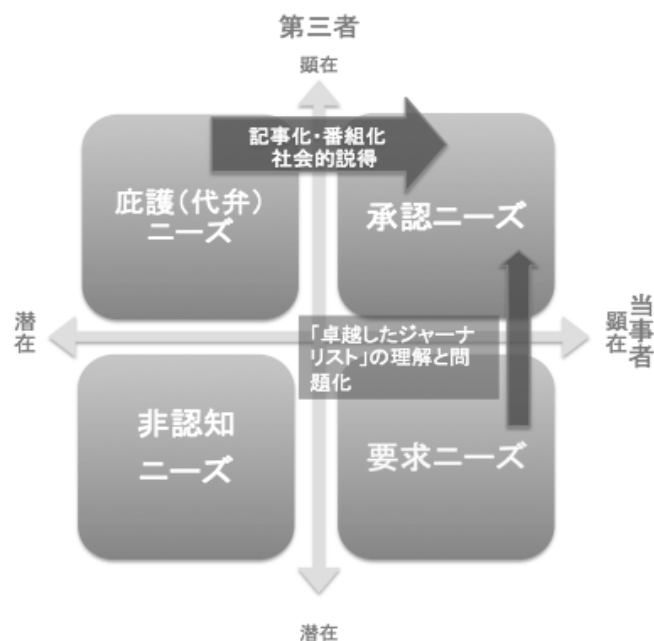


図 43. ジャーナリスト、報道によるニーズの顕在化
((上野, 2011:71) に筆者加筆)

いうプロセスであり、もう一つは、第三者のニーズを顕在化させることが周縁化された人びとの声を代弁することになると信じる「庇護ニーズの記事化、番組化」という方法である（図43）。おそらく、庇護ニーズを顕在化させることのほうが、記者にとっても簡単で、読者としての多数派にとっても承認しやすい内容になりがちであるため、当事者にとってのニーズを十分吟味しないまま、第三者のニーズ（庇護ニーズ）からのアプローチがより多く提示されてきたのではないだろうか。

マス・メディアに取材されるのを待つばかりでなく、自ら発信するメディアやチャンネルを持ち、「語る主体」になろうとする試みとして、「オルタナティヴ・メディア」「市民メディア」などにおける発信やインターネットでの情報発信が挙げられる。ここで行われていることは、当事者であることを自覚した人びと自らが、その要求ニーズを直接社会に向けて掲げ、第三者にとっても必要だと認められる承認ニーズへと移行させることだといえる（図44）。

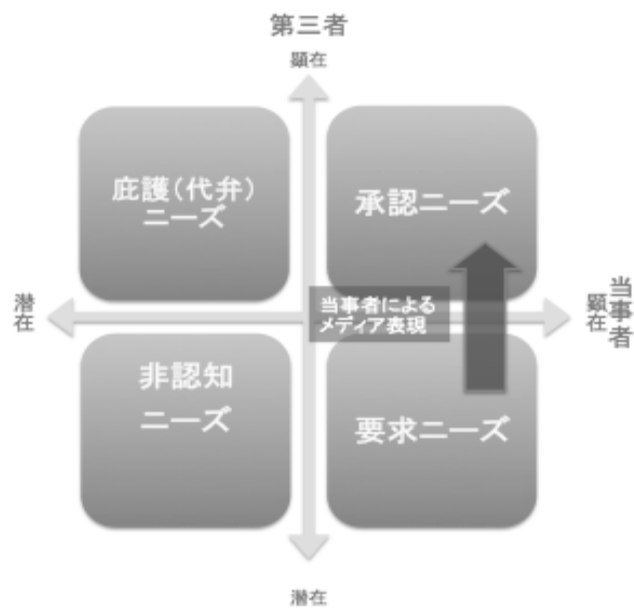


図44. オルタナティヴ・メディア、市民メディア、インターネットなどによる当事者ニーズの顕在化
(上野, 2011:71) に筆者加筆

しかしマージナルな立場にあるほとんどの人びと、すなわち第三者でない、真性の「当事者」たちは、多くの場合、語るべきことが何かに気づいていないかもしれない。序章で確認したように、南米で識字教育に携わったフレイレは、抑圧された人びとこそ、自分が何も知らないと感じ込んでいたり、抑圧を宿命として受け入れがちであったりして、何を語るべきか意識していないことに注目したのだった。わたしたちも、当事者たちの非認知ニーズからいかに当事者ニーズを見つけ出し、物語を立ち上げていくかについて考える必要がある。というのも、上記の上野の整理によれば、問題を抱えた人びとは、実質的には当事者であるはずなのに「当事者になる」ことには達成していない。つまり、上野の定義のとおり、当事者たちが、そのニーズを明らかにし、当事者であることを認め、社会に向けて表現してようやく当事者なのだとなれば、当事者に「なる」ことができない人びとは、永遠に困難やニーズを放置され、存在を無視されたままになって

しまう。社会福祉論の川は、「社会的に当事者と認識されていない当事者」(川, 2013:91) のまま、声を押さえ込まれ続けるという事態を避けるためには、「当事者」になった人びとが社会に向かってニーズを主張するという回路とは別のモデルが必要だと主張する(同上:93)。マージナルな状況に置かれた人びとが、「当事者になる」ために、つまり、自らの要求を見だし、声を上げることで当事者になることなのだとなれば、認知されていないニーズをさぐり、他者に向けて表出できるプログラムが必要になるはずなのだ。

それは、ニーズを意識していない括弧付きの「当事者」がそのニーズを自ら見つけ出し、それを自覚したうえで、自ら発信していくというモデルだといえる。マトリクスを用いて説明するならば、いまだ本人にとっても潜在的なニーズを「当事者」が見つけ出し、そのニーズを見いだすことで当事者であることを自覚し、その上でそのニーズを明らかにしていくというモデルとなる。つまり、非認知ニーズを見つげ出すところからはじめ、そのニーズを当事者が自覚したうえで、他者や社会に向けて提示していくというモデルが必要となる。

『メディア・コンテ』は、こうした状況を踏まえ、何を語るべきか明らかになっていない状態から、自分が何を語るべきなのかに気づき、それを他者に向けて表現するプロセスを、ワークショップによって可能にしようとするモデルである(図45)。付け加えておこならば、それは、当事者のニーズを丁寧に聞き取って報じる「卓越したジャーナリスト」とも、第三者が必要だと認めるニーズをそのまま報じるメディア報道とも違う。さらに、当事者が自ら想いや意見を述べるというオルタナティブ・メディアのモデルとも異なっている。語り手本人すら気づいていないかもしれないことを見つげ出し、それを物語化、メディア化することによって他者に、社会に伝えていくことを試みるモデルの提示となる。

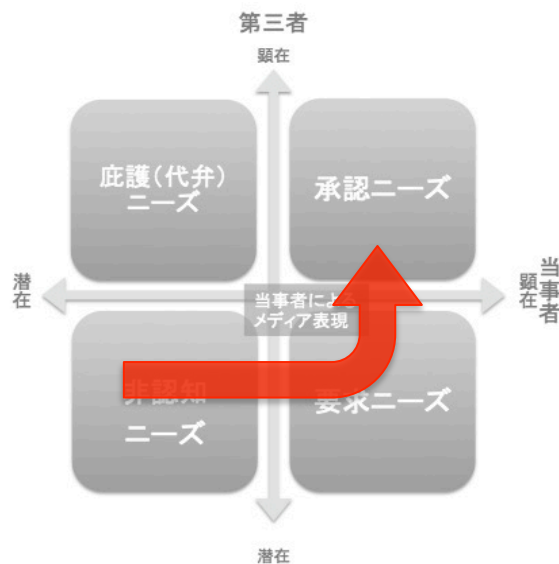


図45. 『メディア・コンテ』におけるニーズ顕在化の位相。
(上野, 2011:71) に筆者加筆。

2. 方法論としての批判的メディア実践

このように、「当事者自らがまだ気づいていないニーズ」、すなわち、「声」というかたちにならなっていない思いのかけらを、当事者自らが物語として他者や社会に向けて提示していくための具体的な方途は、たとえ卓越したジャーナリストの取材でも、またオルタナティブ・メディアによっても見出だされていない。一方、序章や四章で確認したように、フレイレを祖とする識字教育の系譜や生活綴方運動、生活記録運動の鶴見和子、ふだん記運動の橋本義夫らは、なんとかして声なき思いを可視化し、共有しようと実践を起こし、彼ら自身が声を上げることができるように工夫を重ねてきた。つまり、プロフェッショナルによるメディアに表象されることや、オルタナティブ・メディアで言いたいことがある人びとが自ら声を上げることだけではなく、なんとかして普通の人びと、当事者自らが語り出していくことをめざして、実践が行われてきたのだと言える。こうした視座は、子どもたちがメディアを用いて積極的に社会に参画することを目指したメディア・リテラシーの系譜にも共有されている。

本稿では、「批判的メディア実践」によって、メディア・ワークショップを開発、実践するなかからそれを可能にするモデルを提示してみたい。デジタル・ストーリーテリングの先行実践から、デジタル・ストーリーという様式とワークショップという手法を引き継ぎつつ、より、多くの人が語ることでできるワークショップ・モデルへの移行を試みる。

改めて説明すると、批判的メディア実践とは、研究者が置かれた問題状況に批判的に覚醒しつつも、状況を編みかえながら創造していく「人文社会系のデザイン知」のもとで、オルタナティブなメディアのありようを生み出していこうとする（水越，2007:64）方法論であり、具体的には、ワークショップを媒介に、メディアをめぐる能動的学習と批判的分析を再帰的に複合した研究実践の展開が企図される。その特徴は、1）「当たり前」のような社会的様態をとっているメディアを異化し、批判的にとらえなおすと同時に、オルタナティブなメディアのありようを想像するきっかけを与えるようなワークショップのプログラム・デザインと、2）研究者から参加者へと一方的に施すワークショップ・プログラムではなく、一般の人々が自律的、持続的にプログラムし、実践し、メディアをめぐる批判的思考を養うと同時に、能動的表現が展開できるような活動（水越，2009:1-4）とされる。

繰り返せば、批判的メディア実践は、メディアをめぐる社会的な出来事を研究対象としてとらえ、アンケートやインタビューによって観察、分析を行う「対象としての実践」や、さまざまなメディア活動を社会運動としてとらえ、研究者自らが参画していく「運動としての実践」とも異なる。ワークショップの主催者である研究者は、ワークショップを「企画、設計」し、それを具体的な時間と場所のなかで「実践」する。そして実践の成果を「評価・分析」し、その知見をもとにプログラムの企画、運営を修正しながらワークショップの性能を向上させていく工学的なアプローチをとる。そこでのワークショップ参加者（一般の人びと）は、被験者として扱われるの

ではない。何らかの興味を持って参加し、人びととコミュニケーションしつつ、協働してなにかを「表現・創作」し、後半では活動を参加者以外の人びとに発表し、互いに講評しあう（「合評・展示」）。その成果は研究者と参加者双方に振り返りをもたらし、次の表現、創作へと展開していく。つまり、研究者（主催者）と参加者が、それぞれの学びの循環をめぐりつつ、その研究活動と学習活動、研究者と実験対象、そして観察する者とされる者が複合的に関わり合い、交わり合い、より深い知的覚醒や芸術的創造が生じる場となるようにデザインされる（水越, 2011b）。

ワークショップを媒介に一般の人びとやメディア関係者と研究者が交わり、ともに何かを創り上げることを目的とした実践の場で、互いに理想と現実とをすり合わせていくことによって、研究者はメディア表現や受容を取り巻く人びとの課題を知り、知見を得る。もちろん、一般の人びとやメディアの担当者、現場で現状の改善を求める人びと、そして研究者という、背景を異にする人びとがともに何らかの活動に取り組む際には、さまざまな軋轢も生じる。研究者が正しいと信じきって行った活動内容が、一般の人びとやメディアが望んでいることとそもそも異なっていたり、その意味が理解されづらかったりする場合も少なくない。例えば、「この活動を行うことによってどういうメリットがあるのか」といった活動団体の戸惑い、ワークショップで参加者から発せられた「何のために行うのか」という素朴な問い、あるいは「なぜ、自分たちプロではなく、地域の一般の人びとが作った作品を放送せねばならないのか」といった地域メディアの現場から投げかけられる素朴で鋭い問いに真摯に向き合い、それに答えることで、研究者は自分たちと他者とのコンテクストの違いに気づき、実践や研究の意義や理論を否応なしに再確認することが求められ、現実から乖離しない理論や実践プログラムを提示する必要に迫られる。実証主義的な研究が、学問領域内の理論の正誤を問う仮説検証型の研究なのだとすれば、ワークショップの実施と観察は、学問領域の外にある一般社会で起こることと、理論や研究と現実のギャップを検証することで、その研究自体の正当性を問いつつ、これまで可視化されていない問題を抽出する仮説構築型の領域の研究法として意味を持つ。さらにそうして得られた知見を、次のワークショップへと還元することによって、ワークショップの精度を上げ、モデル化していく。長谷川(2014)の論考から補足的に説明を加えると、批判的メディア実践で中心になるのは、日常的な実践ではない。「ワークショップ」という、日常から離れた、非日常的で人為的な実践を組織し、そこで人びとが時間と空間を共有し、相互に啓発することで共同性を立ち上げる。そしてそこで他者との距離を圧縮しつつ共同的体験を行うことで、当事者的立場へと移行することにより、座学とは異なるタイプの理解を得ることが企図される。こうしたワークショップ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かたを提示しつつ、社会変革へと発展させていくことが企図されている。

「メディア・コンテ」は、こうした思想と実践の枠組をもとに、10回を超える実践を通して、何年かかけてリフレクティブに概念化されてきたプログラムである。

3. 声なき想いを可視化する三つの手法

整理しておこう。

第二部「実践編」では、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、第一部で確認した物語論やメディア論の知見、そしてストーリーテリング実践の活動デザインの検討から得た要素と、批判的メディア実践でこれまでに培われた要素を組み合わせることによって、「声なき想い」を物語化、可視化するワークショップを実践する。ひいては、そこでの知見や反省も含め、オルタナティブなデジタル・ストーリーテリングのメディア実践モデルとして精緻化していく。言い換えれば、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、第一部での検討から得た三つの要素を導入することによって、ワークショップを他者との交流を生み出す「パブリック圏」としてさらに活性化させ、そこから物語を立ち上げていくことを試みる。

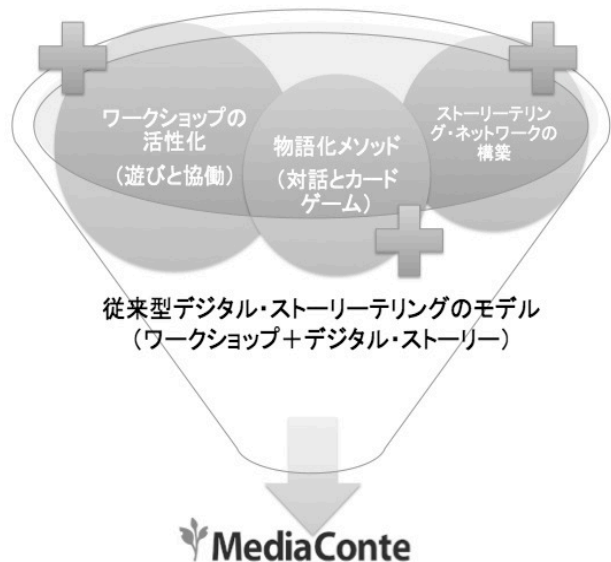


図 46. 従来型モデルとメディア・コンテの位相
(作成 小川明子)

加えるべき一つ目の要素は「物語化メソッド」である。先行実践において、物語化のメソッドに目が向けられていない現状に対して、メディア・コンテでは、他者との対話とカード遊び的メソッドを取り入れ、何を語っていいのかわからない前物語空間から語るべき物語を立ち上げていくプロセスを提示する。

二つ目は、「遊びと協働によるワークショップの活性化」である。先行実践のなかには、まだワークショップがレクチャーに近いかたちで行われているものも少なくない。そこで、ワークショップを、より協働的、メディア遊び的なものへと書き換えることで、誰もが物語制作に参加できるよう試みる。先行実践でもゲーム等が用いられてはいるが、セミナーの雰囲気をはきずっている。周縁化されたひとでも等しく参加しやすく、緊張せずに語りだせるようなワークショップ空間を作っていくためにもワークショップに遊びの要素に加える。

そして三点目に、「ストーリーテリング・ネットワークの構築」である。作品を仲間内だけで鑑賞するのではなく、ブラジルにおける若者のエンパワメント実践事例のように、ストーリーを

さまざまなメディアや機会を用いて、より多くの人びとへ、あるいは社会に向けて提示していくモデルが追求する（図46）。

以上の課題を踏まえたうえで、本章ではデジタル・ストーリーテリングのあらたな実践をめぐって、その背景、コンセプトと実践モデルとを提示する。繰り返せば、ワークショップによる制作という方法と、デジタル・ストーリーの様式という大枠は従来型実践から引き継ぎ、上記三つの要素を加えたのが『メディア・コンテ (<http://mediaconte.net/>)』であり、社会実践を目的に2008年に日本で初めて始動したデジタル・ストーリーテリングの実践プロジェクトである。それでは順にその手法とコンセプトを説明していきたい。

3-1. 物語化メソッド — 前物語空間・カード遊び・対話

それでは、いかに人びとの物語の生成を押し進めることができるのだろうか。声なき想いを探り出すのはまず、「前物語空間」である。

(1) 前物語空間から物語へ

デジタル・ストーリーテリングの実践を、物語制作のプロセスとデジタル機器（ウィンドウズ・ムービーメーカー）を操作して映像を作り上げていくプロセスとに分けると、わたしたちは当初、後者が難しいと思っていたが、難しいのは圧倒的に前者であることがわかってきた（後者は徹底的に煩わしいが、慣れれば難しくはない）。何を語っていいかわからないところから物語を立ち上げていくためにはどのようなプロセス、メソッドが必要になるのだろうか。

第三章で、物語とは、虚構、現実を問わず、2つ以上の出来事を任意で筋としてまとめた言説だと定義し、出来事や経験、想いといった「物語素」を任意に因果らしき関係性でつなぎ合わされていくことによって物語が生まれることを確認した。つまり、物語とは物語素を、任意の選択によってつなぐところから作られるのだった。

何を語ってよいかわからない人びとの内面には、同様の「物語素」が漂っている状態だといえる。わたしたちはこの状態を「前物語空間」と呼ぶ。内面にぼんやり漂う物語素が見つげ出され、つなぎ合わされることによって、物語へと紡がれていく、その前段階を示す用語である。

「物語素をつなぎ合わせる」という物語観をもとに、ワークショップをデザインするに当たって準拠した考え方のひとつは、大塚英志が提示する物語制作のアプローチである。大塚によれば物語作りとは、解体と再構成のプロセスとして定義される（大塚、2003）。つまり、いわば物語的なものをいったん要素へと分解し、それをあらためて整理し、それらをつなぎ合わせることによって物語化していくというアプローチである。こうした観点からのいわゆる生成的な物語論は、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近代的な観点からのストーリーテリングや物語論への、ひとつのアンチテーゼとして提起されたものでもあり、脱西欧的、もしくはナラ

ティヴ論的、ポスト・モダンな物語論でもある。大塚は、こうした物語論を提示することによって、作者の固有性を称揚する世界、すなわち物語を書くという行為が、その人が他の人に比べて特別であることの立証として使われがちな「文壇的文学」に徹底して抵抗しようとする。そして物語を、創作方法における水準で誰にでも使えるマニュアルにすること（大塚，2010：7-8）にこだわったストーリー生成の教授法を模索している。さらに、彼がこうした試みを続けている背景に、前米大統領ブッシュ Jr.による行動戦略や、それに従う広告代理店の動向などのなかに、説話論的なものによる支配への抵抗がある。物語的ポピュリズムに抵抗していくためには、任意の因果という説話構造に気づくことが、一般大衆にも必要であり、自分たちで物語を作ってみることが、その存在と役割に気づく重要な鍵になると大塚は考える（大塚，2004）。彼のマニュアルは主にフィクション制作を目的にしているが、三章で検証したとおり、そもそも物語は、任意の事象のなかから選択された要素をつなぎ合わせて成立するものなのであり、その構造は現実の物語であっても同じである。

大塚の「解体と再構成」という物語生成手法のエッセンスから得られたアイデアをベースに、『メディア・コンテ』では、人びとの前物語空間に漂う物語もいったん要素へと還元し、また思いのかけらや経験から物語素を選びとり、それを整理し、線形に並べ替えて表現するストーリー・ウィービング・モデルを設定した（図47）。

つまり、語り手にとって意味のありそうな事象、関心のあること、想いなどをインタビュー的な対話によって前物語空間から見つけ出し、それら物語素を分類、整理し、その関係を時間軸、あるいは物語構造に沿って他者に説明することによって、生に関わる一貫した関連や筋が見つけたされてゆく。つまり雑多な事象や行為から、一定の視角に基づいて、行為や体験といった物語素を取捨選択し、かつそれらを一定の筋にそって配列することによって物語化を試みるモデルである。

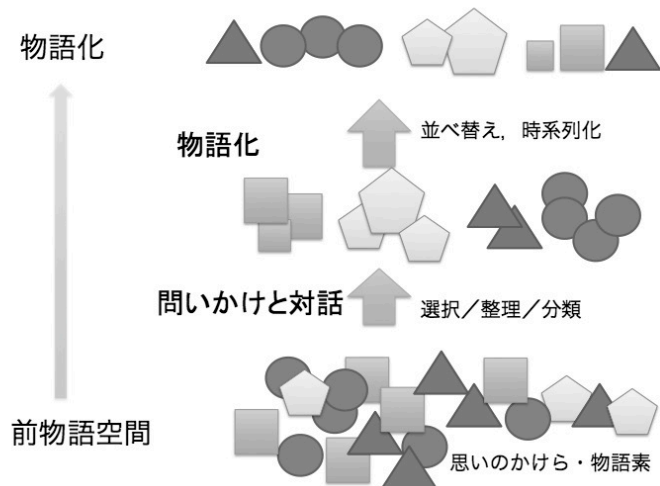


図47. ストーリー・ウィービングモデル
(メディア・コンテにおける物語制作の概念図)
(作成 小川明子)

(2) カード遊び

それでは思いのかけらや経験といった物語素をいかに整理し、時系列へと並べていけるのか。

語り手が物語を生み出していくことを考える際に重要なのが、前章で見てきたように、聴き手の存在と対話、そしてメディア遊びの協働作業である。「メディア・コンテ」では、こうした対話的な物語生成のありかたを、外国人労働者の子どもたちとの最初の実践で偶然に見つけ出し、その後、洗練していった。そのワークショップで、当初、映像化のお手伝いをする程度の役割を期待されていた学生ファシリテーターたちは、丁寧に彼らと対話を重ね、対案を出し合いながら、物語の生成に共著者的に関わっていったのである。そこからわたしたちは、物語を、個人によってではなく、対話によって協働的に編み上げていくという方法があることに気づかされた。ストーリーテリングの技法については、昨今言語技術教育などが注目を集めており、ライティング手法を徹底して学ばせるやりかたがあるだろう。しかし、「教育」という枠組は、一般的な生徒や学生には有効かつ必要かもしれないが、学校の隅で小さくなっている外国籍の子どもなど「声なき想い」を抱えた人びとにはむしろ抵抗が大きく、排除されてしまう場合も少なくないだろう。そもそも一方向的な教える—教わるという関係は、そこに暗黙のうちに権力関係が想定されており、そうなれば、参加者の声なき想いは、なおさら抑え込まれてしまうという危惧がある。

この過程で重要となるファシリテーターたちとの対話についてはこのあと後述するとして、かき集められた物語素を、整理し、物語へと並べ替えていく際に使われるのが、おびただしい数のカード類である。従来型実践においては、参加者が「スクリプト（原稿）を書く」という行為を中心にデジタル・ストーリーが組み立てられていくが、このことは、その人が持つリテラシーに大きく負ってしまうことを意味する。そこでまず、『メディア・コンテ』では、ゲーム的要素で物語を作っていくメソッドを作れないかと考えた³。

そのメソッドを具体化したのが「カード遊び」のコンセプトであり、その背景には KJ法的ブレン・ストーミングの手法がある。先に触れた大塚の議論、すなわち解体と再構成によって物語を作り上げていくというコンセプトにおいて、物語作りのための最もプリミティブな営みとしてしばしば引き合いに出されるのは、小説でもなければ映画のシナリオでもなく、「カード遊び」である。日本では1996年に発売されたポケット・モンスターのカードゲームが爆発的なヒットとなり、世界中でカード・ゲーム・ブームを巻き起こしてきた。大塚によれば、「カード遊び」は、一般に、なんらかの壮大な物語の持つ世界観や登場人物のキャラクター、機能や設定といった断片をカードに付与し、それを集めて組み立てなおすことによって新たな物語を構成する遊びである。こうした議論を参考に、このワークショップでは、前物語空間に漂う物語らしきものをいったんバラバラにするという解体の操作、あるいはバラバラに浮遊する物語素を「組み合わせる」操作

によって物語として構成していく。このとき使われるのが付箋であり、カードである。これらのカードを用いることによって、すなわち、自らの経験や印象、想いなどをいったんバラバラにして提示するという操作とそれらをあらためてつなぎ合わせて統合するという操作によって、手軽に、しかも身体的・物理的な動作として直接的に経験される遊びとして物語を作ってゆくことができる。こうした作業法は、文化人類学者の川喜田二郎が提唱したKJ法を参考にしている。前物語空間から浮上した多様な要素は、カードや付箋によってその布置を確認し、その稼働性を生かして構造化していく。

このあと紹介するさまざまなゲーム的プログラムにおいて、参加者とファシリテーターとがさまざまな種類のカードを用い、「前物語空間」の中で、日常のさまざまな経験や想いをぽつぽつと語りつつ、身体的に遊ぶなかから、聴き手と語り手とはそこに隠されている語りの種子を掘り当てていこうとする。そこでは両者が創発的・触発的で、時に身体化された相互行為としてのコミュニケーションを繰り返し広げながら、「前物語空間」にひしめくさまざまな物語のかけらをひとまず分解し、バラバラの要素、すなわちさまざまな思いの切れ端や経験などに還元したうえで、連想や対話を通じて統合し、組み立ててゆく。そうした一連の操作を段階化し、解体と再構成のプロセスを「カード遊び」の組み合わせとしてステップごとに実装することによって物語の筋を構成し、物語世界を表現する。なお『メディア・コンテ』というワークショップのネーミングは、フランス語で、物語、童話のほか、誰でも使えるデッサン用のクレヨンという意味の「Conte」、そして英語で撮影台本を意味するところによる。メディア、とりわけ絵コンテのようなカード群を用いて、誰もがプロセスに従って物語を作れる手法を生み出すことを目的としてつけられた名称である。付け加えておくと、その手法は生活綴方や日本の学校教育で「思うままに書く」とされるテキスト中心の作文的な手法とも、論理的思考に基づくライティング技法とも異なる。近年、ゲームのメカニズムを利用して、楽しみながら活動に参加できる仕組みを設定する「ゲーミフィケーション」が提唱されているが、わたしたちのワークショップも、カードを実際にあちこちさせながら、たくさんの参加者が気軽にデジタル・ストーリーテリングのプロセスを楽しめる方法を試みた。

また、何が起こるのかわくわくするような気持ちを育むために、ワークショップ空間で使うカードやペン、ファイル、付箋などは、なるべくカラフルなものを選んで彩りを添えたほか、用紙などにはなるべくロゴを印刷して参加者に「活動に参加している」という気持



図 48. 準備したカード類、付箋、用紙など

ちを感じてもらおうなど、全般に「遊び」と感じてもらえるような遊び的な雰囲気醸し出すよう心がけた(図48)。

(3) 対話

対話と協働でともに誰かの物語を生成するというのは、一般的には奇妙なことかもしれないが、第三章、第四章で検討した理論や実践においては決して珍しいものではなかったことに注意してほしい。前近代には、物語は共同体の中で協同的に編み上げられ、記憶されるものであったのだし、生活記録運動などでは、グループ内であれこれあったことをおしゃべりすることから、主張したいことの筋が見いだされることを鶴見和子は見抜いていた。ナラティブ・セラピーでは、自己をめぐるオルタナティブな物語を、セラピストとともに対話の中から作り上げていく生成的な様態として捉えていた。このように、物語とは、必ずしも語り手や書き手の内奥から生み出されるばかりではない。他者との対話や協働作業を通した物語制作手法もありうるのだといえる。

個人が内面から物語を立ち上げることを念頭にした、レクチャー的要素の強い従来型ワークショップを、マージナルな人びとが語り出すために、より対話的、協働的なものへと変化させることができるだろう。つまり、ものがたるという行為を、個人に帰すのではなく、他者との対話によって、物語を生み出すという手法を用いるのである。個人の前物語空間に、混沌としてある自己の抑え込まれた想いや、他者に語っていない経験がつなぎ合わされ、物語化されていくことで、「自己が物語的に構築される」とブルーナーは論じた。物語的自己という彼のアイディアは、「変えられる自己」として注目を集めたが、しかし社会心理学者のケネス・ガーゲン⁴は、物語化は個人によってなされるのではなく、そこには他者との相互作用が不可欠だとして、ブルーナーの理論を批判したのだった。ガーゲンは、人びとの自己語りとは、何らかの事実を正確に反映して内部から生まれるのではなく、むしろ他者との相互作用によって、自己をめぐる認識や語りが構築されてゆくところから生まれるのだと強調したのだった⁴。つまり、自己、あるいはセルフ・アイデンティティ自体、その内面から生み出されるのではなく、他の人びととの対話や他者からの評価などの相互行為によって、しかも物語的に構成されるものなのだという相互主観的な自己物語論を提示したのである⁵ (ガーゲン, 1999=2004)。だとすれば、自己の経験や想いをめぐる物語も、他者との対話を通した方が、より自然に生み出されてくるはずである。

言うまでもなく、対話のためには、まず聴き手が必要である。当たり前のことではあるが、普段、心の中でもやもや感じていることやひっかかっていることを語り出すためには、まず自分の話を聞いてくれる聴き手が必要である。臨床哲学を提唱する鷺田清一も、どんな話であっても、話をつねに誰かに向けてなされるものであり、潜在的には聴かれるという契機を内包しているはずという点を強調する(鷺田,1999:14-15)。何かを語りだすためには、まず、目の前に聴き手、うなずいてくれる人を必要とする。自分のためだけに存在してくれれば、なおさら語りやすくな

るかもしれない。わたしたちは、目の前の他者に話しながら考えを整理し、反応を確認しながら、語りとしてまとめていくことで、自分もその状況を理解しようと試みる。そして聞き手に質問されることによって、私たちは自分が意識しない事象や側面にも改めて目を向けることができる。

ただし、誰かが同席すれば即「対話」になるというわけではない。対話にもデザインが必要である。経営学習論の中原淳と長岡健は、組織コミュニケーションにおける対話の重要性を提示するなかで、対話を 1)共有可能なゆるやかなテーマのもとで、2)聴き手と話し手で担われる、3)創造的なコミュニケーション行為として定義している。その際、「わたし」を前面に出した一人称的発話と聴くことにこだわることで、今まで気づかなかった意味が生み出されたり、物事の理解が深まったり、新たな視点や気づきが生まれたりすると指摘している（中原・長岡、2009:93-94）。対話が生まれるためには、それなりのしかけが必要になるのだ⁶。

中原らの定義を参考にすれば、具体的には、対話のきっかけになるテーマをいくつか設定すること、聴き手はただ聞くだけでなく、参加者に自らをとりまくさまざまな事象について多角的に質問を投げかけること、そして、参加者と聴き手には、デジタル・ストーリーを完成させるという共通の創造的目標に向かう協働作業が用意される。参加者は家族や学校でのできごとやそのときの想いをぽつぽつと語りだす。聞き手であるファシリテーターは参加者の話に頷き、キーワードを書き留め、また質問を繰り返しながら、うまく語りにならない語りの種を掘り起こそうと試みる。やがて両者は対話の中から物語の種を探り当て、選び出し、ともにつなぎあわせてゆく。そのときようやく「前物語空間」から物語が立ち現れてくるのだといえる。

言うなれば、欧米でのデジタル・ストーリーテリングは、物語化のプロセスが持つ醍醐味を軽視してしまっている。これまでの物語研究やストーリーテリング実践の検討を経て、物語生成そのものを他者との対話にひらくことができることによって3つの利点があることを確認してきた。

一点目に、自己に閉じた物語生成における困難と混乱を回避するという点である。他者によって問いかけられ、説明を試みることによって、ようやく人びとは物語を立ち上げていくことができる。物語化という作業は、任意に出来事を選択し、並べることで、自分や世の中に起こった出来事を意味づけてゆく作業なのだった。そしてその作業を通してこそ、人びとは、バラバラに存在した出来事や経験を、他者とのあいだに提示するとともに、自分にとって意味ある経験として意味づけ、納得することができるようになる。「Patient Voices」でも、考えのまとまらない患者たちにファシリテーターが質問をし、そこから対案を提示し、そこから患者たちが選び取って、物語にしていく過程で、意味付けられることのなかった体験や辛かった経験が整理され、物語化されることによって、納得できるストーリーとなってカタルシスが起きるのではないかと論じた。従来型実践で「副次的効果」と片付けられているこうした語り手の満足と、それを導く物語化作業のプロセスは、「副次的」と片付けてしまうにはもったいない要素をいくつも含んでいる。

こうした可能性に、先行研究や実践もまったく気づいていないわけではない。「Patient Voices」では、病気や障がいなどで物語がうまく語れない人びとに対して、ストーリー・サークルの部分インタビュー形式にし、スタッフがまとめるというやりかたも採用しているが、インタビューと対話のなかから調査者と語り手とが意味を見いだしながら創られる物語は、ライフ・ストーリー研究の昨今の知見からすれば、共著として記録されるアクティヴ・インタビューの方式ときわめて類似したものとして捉えられ、それはポストモダンの物語のありようとして学術的にも認められつつある手法である。そもそも、欧米でナラティブ・セラピーが展開されてきたことを考慮すれば、個人による物語制作をめぐる困難は、本来、西欧においても多かれ少なかれ見いだされるはずである⁷。自分について理解するためには、他者の視線が不可欠だからである。だからこそ、キャプチャー・ウェールズでも、参加者がワークショップの成果として「他者と話せたこと」をいちばんの利点として挙げているのではないだろうか。このように考えていくと、実は、従来型デジタル・ストーリーテリング実践や、日本の綴方運動全般に暗黙のうちに設定されている「物語とは個人が生み出すもの」と考える視点が、近代の特権的な「才能ある作者」という考え方と地続きのものとなっていることに気づく。

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」

続いての要素は、ワークショップの活性化である。基本的に研修に似た雰囲気のもとで行われている従来型実践は、否が応にも学校的な雰囲気のもとで行われている。第一部で見てきたように、従来型実践やさまざまなストーリーテリング実践においても、これまで「遊び」は積極的に取り入れられてこなかったように見える。キャプチャー・ウェールズの実践でも、ストーリー・サークルにおけるゲームが設定され、作業の最中に互いに相談し合ったりする雰囲気もある。あるいはマッチに火がある間に何か物語をひとつ語るといような、内容とリンクさせたストーリー・ゲームが、場をなごませるためにいくつか準備されていて、通常の研修や講義とは異なったカジュアルな雰囲気ではある。しかしそれでも多くの場合、遊びはいわゆる「場を温める」程度の役割しか期待されていないように思われる。

「メディア・コンテ」では、声なき想いを表出しやすくするために、ワークショップに「遊び」と「協働」という要素を導入することで、デジタル・ストーリーテリングという活動が優劣を競うものではなく、誰もが気軽に参加、制作でき、人びとと交流できる場であるということを積極的に示していく。そして同時に、見知らぬ他者と協働してデジタル・ストーリーを制作するという「遊び」と目標が設定されることによって、参加者同士、あるいはファシリテーターと参加者とは対等な関係で物語を制作していくことを企図する。

(1) メディア「遊び」というフレーム —参加者の平等と社会的しがらみからの解放

声なき想いを抱えた人びとが、見たこともない仲間やファシリテーターたちに自己を開示し、ともに物語を作る雰囲気へと誘っていくにはいかなる空間を整備したらいいのだろうか。「ふだん記運動」や「座の文芸」からは、周縁化された人びとが社会的規範や肩書きなどから離れるために、参加者が平等に扱われることに注意が払われていた。

抑え込まれた想いを解き放ち、参加者が平等に扱われるためには、批判的メディア実践の経験からみると、遊びが有効である。ここで、遊びとは、さしあたり、ヨハン・ホイジンガにならって、日常生活とは別にあるもの、とし、気晴らしからゲーム、エンターテインメントにいたるまで広義の概念としてとらえておく。なぜ遊びかと言えば、それは、仕事や学校などの日常生活から離れ、そこで遊びに夢中になることで、いったん日常の規範を解除し、非日常的な状況で、ようやく人びとは他者と平等に向きあうことができ、あらたなものを生み出す素地を得ることができるからである。「メディア・コンテ」の活動にとっては、「あたりまえ」を作っている従来の物語のありようをほぐし、解体しながら、参加者の抑えこまれた声を探りだして行くことを目的としているため、凝り固まった常識やあたりまえを笑い飛ばすような感覚が必要になる。三章で見てきたように、物語自体が、社会や共同体における規範や常識の構築に大きく関わっているのだとすれば、通常、参加者たちは、日常を取り囲むドミナント・ストーリーやマスター・ナラティブの影響に飲み込まれたまま、それらにそった物語制作を行うことになりかねないからだ。教室的な空間では、これらの圧力から抜け出すことは難しくなる。

とはいえ、現実的には、ストーリーを制作するという作業は、少なからず遊びではない要素も含まざるを得ない。しかし繰り返せば、この活動を、仕事や作業の一環としてではなく、ワークショップ自体が「遊び」だと参加者に認識されるフレームのなかで設定することがさしあたり必要なのではないだろうか。参加者たちにとって、厳しく能力ややる気の評価されたり、優劣が評価されたりする類の活動ではないということが理解される必要がある。つまり、グレゴリー・ベイトソンが定義するように、「これが遊びだ」というメタ・コミュニケーション（ベイトソン、1955=2000:261）が成立しているか否かが問題だといえる。「遊び」だという認識が了解され、領域が設定されることによって、その空間では日常生活の掟や慣習、そして身分や職業などが効力をもたなくなる空間が出現するからである。つまり、日常生活とは異なる「遊び」だということを示すメタ・ルールがワークショップに新たに設定されることによって、わたしたちは、普段のしがらみやこわばる身体からようやく解放される。四章で確認した座の文芸でも、そこに連歌という遊びのルールや茶の湯など趣味の礼節が設定されることによって、武士や町人といった区別が一旦消去されるのだった。

なおこのワークショップはさらに、メディア遊びの要素も持つ。メディア遊びとは、メディアを使って遊んでみることによって、メディアと人間の関係性を批判的にとらえ直し、新たな可能的様態を探る営みを指すために水越伸が掲げた概念である⁸。遊びの中でメディアと人間の固定化

した関係性を壊し、メディアをいつもの価値観や機能性から解放し、戯れてみることによって、日常生活世界におけるメディアとの関わりを批判的に捉え直し、硬直化しがちなメディア・リテラシーをもみほぐし、活性化させていくことを企図している（水越，2014:181-182）。普段、友だちや家族を撮影するだけのデジタルカメラや、必要な情報を検索するだけのコンピューター、使ったことのないマイク機能や無料でついていた映像編集ソフトなども、ストーリーテリングで遊びのように使ってみることで、単なる受信専用のメディアでなく、発信として使えるメディアだと認識を変えることになるだろう。ひいては、それらのメディアを単なる記録や受信だけに用いるのではなく、自らが発信、表現する側へと立場が変わる経験をするのが期待されている。

（2）協働作業

もう一点、「協働的に作業する」ということも重要な要素となる。英語の Collaboration の訳語として使われることが多い協働という概念は、明確な目標や組織を持たないインフォーマルな協力関係である協同(cooperation)と比較して、自らが属する組織や文化の異なる他者と一つの目標に向けて互いにパートナーとしてともに働くことを意味する。その意味では、文化の異なるファシリテーターとマージナルな立場に置かれた参加者が、デジタル・ストーリーの「作品の完成」という「一つの目標」に向けて互いに物語制作作業を行うというのは、まさしく「協働」の定義に当てはまるといえる。

協働という要素が、活動に対する満足感が高まりうることは、チクセント・ミハイの影響を受けたキース・ソーヤーによる「グループ・ジーニアス」「グループ・フロー」という概念の提示によって昨今注目されている。ソーヤーは、ジャズ・セッションを事例に、即興的な演奏が互いにうまく影響しあうと（協働すると）、集合的な精神状態に達し、一種の至高体験とでもいえる状況が生まれることを指摘し、そうしたグループ・フローが人びとの創造性にも影響を与えると指摘した（ソーヤー，2007=2009）⁹。

つまり、従来型モデルでは個人が完成させるべきデジタル・ストーリーを、協働的な制作へと開くことによってまた、他者との交流が生み出され、協働的な表現を通して、新たな創造や表現が生まれる可能性が開かれる。実際、教育工学の領域で早くからデジタル・ストーリーテリングの展開を試みてきた須曾野仁志らも、デジタル・ストーリーをグループで協働的に制作するという試みを学生の間で展開しているなかで、制作にあたって多様なアイデアを出しあい、それをともに検討することは、協力して「ひとつの作品を作り上げた」という喜びを参加者に与えるほか、他のグループが同様に行っている作業や内容、コメントとも影響しあって作品ができ上がるために、参加者の満足度が高かったと述べている（須曾野・下村・織田・大野，2007）。個人化する社会において、協働の経験自体が減っているなかで、協働的作業がもたらす満足と高揚感、人びとの物語制作を背後から支えることになるのではないか。

(3) 空間

メディア遊び的要素の導入は、ワークショップ・デザインを考え直すことを意味する。メディアやワークショップの道具、技術システム以外にも、教育工学の美馬のゆりや山内祐平が提示するように、ワークショップ空間のレイアウトやプログラムのスケジュールリングといった「空間」、一定の環境のもとに参集する集団としての「共同体」そして、ワークショップの「活動」をあらためてデザインの対象として見つめ直す必要がある（美馬・山内：2005）。

とりわけ、先にも述べたように、マージナルな立場に置かれた人びとが語りやすい環境を創り出すこと、自由な言説を生み出すことができる空間を設定することは、本ワークショップの重要な要素となる。たとえば、学校的な雰囲気を持つ会場は、時にたとえば外国籍の子どもたちを萎縮させてしまったり、参加者に学校的なひとつの正解を求められる活動だと誤解させてしまう恐れがある。活動を「メディア遊び」として位置づけ、非日常的な祝祭的雰囲気を醸し出すことを考えて、会場はなるべく開放的な雰囲気のところを選び、お菓子やジュースを配置し、そうではない場合には、装飾を施すことによって、祝祭的な雰囲気を出すように心がけた(図 49)。また、なるべくファシリテーターや他の参加者と語りやすい雰囲気になるように、椅子や机の配置にも配慮した。多くの場合、少し大きめの島型に配置して、参加者が友だちと離れず、それでいてファシリテーターと向き合えるソシオペタル型¹⁰⁾に設置した(図 50)。



図 49. 学校的になってしまいがちな黒板を折り紙等で装飾した例。(松阪 09.08.10)
(撮影 小川明子)



図 50. 子どもたちが他の参加者と一緒に、かつファシリテーターとも向き合えるソシオペタルな机の配置。(松阪 09.08.10)
(撮影 小川明子)

3-3. ストーリーテリング・ネットワークのデザイン

三点目の課題は、ワークショップ内で制作されたストーリーをどのように必要なところに届け、いかにフィードバックが得られるかというストーリーの流通をめぐる検討、すなわち、ストーリーテリング・ネットワークの再検討である。

デジタル・ストーリーテリングは、オルタナティブ・メディアや市民メディアのように、施設や装置を必要とはしない。したがって、マス・メディアに対抗しうる表現という意味ではオルタナティブなメディア活動、たとえばパブリック・アクセスなどと重なりを持ちつつも、異なる位相で展開されている。欧米の多くのデジタル・ストーリーテリング実践では、作品制作や上映会までを活動の対象としており、作品をどう見せていくかについては、基本的には作者に一任されている。物語の公開は、デジタル・ストーリーテリングの先進地、欧米でも、まだ多くの場合、具体的なところで手探りの状態にある¹¹。現在では、ウェブという比較的安価でデジタルな共有方法に過剰に関心が集まっており、したがって、ストーリーはウェブのプル型で閉じたスタイルの公開に留まっている。強い関心を持った人だけがアプローチして視聴するかたちになっていて、コミュニティの外の人びとや関心の薄い人びととつながりにくい。こうした構造は、デジタル・ストーリーテリングそのものがどうしても一般への広がりやに欠けてしまう点にもなる (Hartley, 2009b: 123)。

もちろん、不特定多数に公開するという想定が、参加者に発言を押し留まらせる可能性があることにも注意しなければならない。しかし Patient Voices などの実践では、患者側から見た経験が医療関係者という、患者にとってはいわば「他者」に伝わるのが目的とされてきた。また4章では『ふだん記』運動などでも他者からのフィードバックが、書き手のやる気に影響を与えているといった事例を見てきた。つまり、参加者がより多くの人に物語を見聞きしてもらいたい、理解してもらいたいと望んだ場合、どのように作品を見てもらうことができるのか、どうしたら他者に視聴してもらおうのか。その可能性と課題を探る必要がある。そこで、地域メディアやウェブを通じたストーリーテリング・ネットワークのデザインに関しても、実際にローカル・メディアに掛け合ったり、ウェブを制作したりして自ら実践を続けながら考察していく。

人間の側、市民の側からメディア環境を構築していく視点を提唱するソシオ・メディア論の水越伸は、マス・メディア、特に中央集権的な東京のメディアだけが卓越した現代日本のメディア環境を問題化し、大きなメディアから小さなメディアまでがさまざまな主体とともに多様性を確保しながら活動できるメディア環境を形成して

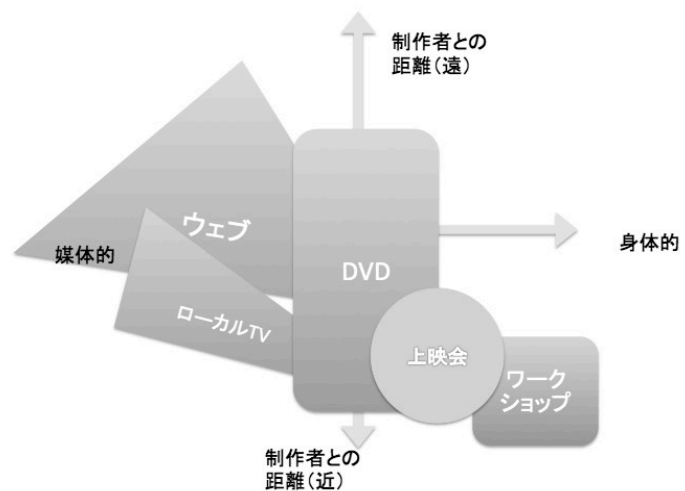


図 51. 作品を公開するメディアの数々 (作成 小川明子)

ゆく必要性を述べる。そしてその際、ビオトープに倣い、1) 小さなメディアに着目すること、2) 小さなメディア同志をネットワークさせること、3) 日常的な生活空間に根ざした活動をおこなっていくこと、4) メディア活動の仕組みやノウハウを整備してゆくことの必要性を述べる(水越,2005:65-94)。水越が述べたことをデジタル・ストーリーテリングの展開に読み替えるならば、たとえば BBC ウェールズのように大きな公共放送、テレビだけでなく、ケーブルテレビなどもっと小さな公共的メディア、あるいは身内だけの上映会や DVD といった手渡しのメディアにも目を向け、デジタル・ストーリーを媒介とした小さなコミュニティやネットワークをいかに開いていくかという視点も必要になる。また一方で、ウェブにシフトしつつある情報発信の状況は、人びとの物語やアイデアをより広く、あるいはもっと必要としている人のところに届けていくことを可能にした。デジタル・アーカイブとしてのウェブは、空間と時間を超えて作品の視聴を可能にする。メディア・コンテででき上がる作品は2分の映像にすぎず、たとえば上映会で見る観客も決して多くないが、さまざまなメディアで繰り返し上映したり、共有したりすることによって、積算視聴回数は伸びていくだろう。ありとあらゆるメディアや空間を用いて、ストーリーをより多くの人に届けようとするメディア・コンテのようなゲリラ的なストーリーテリング・ネットワークの拡張を常に続けてきた。

その主たるメディアを、媒体的—身体的、制作者との距離の遠近をもとに図 51 に提示した。メディア・コンテでは、ワークショップや上映会という身体的な空間から、新聞などの紙媒体(活動告知のみ)、そしてケーブルテレビ、地上波テレビと地域コミュニティ全体へと内容を伝えるメディア、そして空間を超えて海外からも視聴できるウェブサイトと、なるべくたくさんの人びとに活動を知ってもらい、作品を見てもらえるように試みる。

3-4. メディア・コンテの実践モデル

ここで一度整理しておきたい。メディア・コンテのワークショップは、従来型モデル(図 52)に加え、物語化までの過程をワークショップの対象とする。その物語化は、参加者と学生ファシリテーター、あるいは参加者同士の対話とカード遊び的物語化メソッドによってようやく物語になる。その対話や協働がうまくいくために、また参加者がなるべく自由に語れるように、このワークショップ活動自体が遊びであると認識してもらおうようなしつらえを設定する。さらに、制作された作品は、なるべく多種類のメディアによってより多くの人に視聴してもらおう道筋を作っていくことを目標とする(図 53)。

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

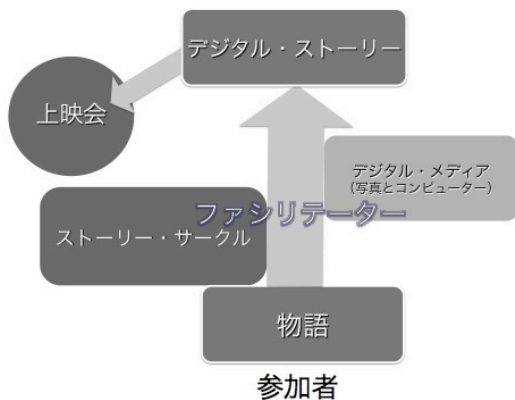


図 52. 従来型デジタル・ストーリーテリングのワークショップ・モデル (CDS を基準。作成 小川明子)

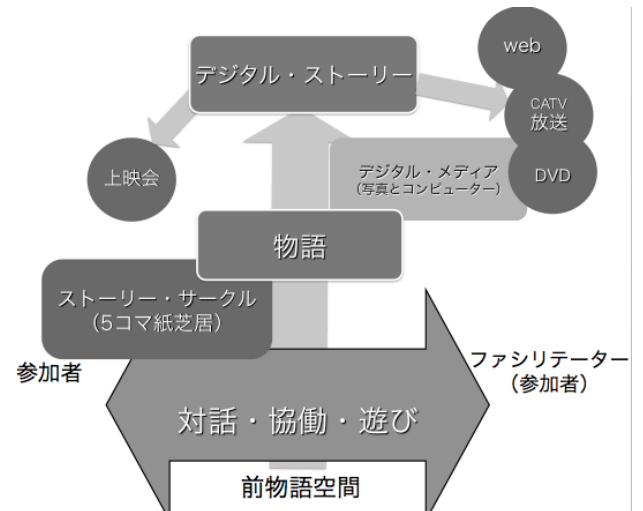


図 53. メディア・コンテのワークショップ・モデル (作成 小川明子)

4. メディア・コンテの活動デザイン

4-1. メディア・コンテの軌跡と布陣

「メディア・コンテ」の名の下に行われた実践は、2008年に開始され、これまで17回のうち10回の実践を私が統括責任者として主催し、また、いわき、中央区、西条の実践では、メタ・ファシリテーターの役割を勤めてきた。そのうちいくつかの実践は、愛知淑徳大学コミュニティ・コラボレーションセンターで単位認定科目として開講された「コミュニティ・サービスラーニングⅢ」をもとに展開し、受講した大学生たちとともに、在日外国人労働者の子どもたちや障がいを持つ方のストーリー制作を行った（可児 2008，松阪 2009，ハッピーマップ第2回目 2012）。そのほか、有志の学生たちと、留学生(2008)や愛知県豊橋市に暮らすお年寄り (2010)，また愛知県日進市の障がい者団体「ハッピーマップ」(2011,2013) との実践を実施した。また学生が関わらなかった実践として女性団体(ウィルあいち 2010)や、市民活動に関心のある人びと(高根島 2011)との間でワークショップを実施。それ以降、新たに溝尻真也(いわき/秋葉原)，水越伸(尚綱学院/東京・中央区)，土屋祐子(広島・西条)がワークショップを展開しており、それらのワークショップに助言、補助をしながら観察を行ってきた。ちなみに2013年秋に行われた「メディア・コンテ カラコミュ」「メディア・コンテ ときめき」は、ハッピーマップの活動に感銘を受けた学生たちが自主的なサークルを作って自ら企画、運営した学生主体のワークショップとなった。また在日外国人労働者の子どもたちとの実践を行った小島祥美は、簡易化した実践をすでに自分で10回近く行っている。さらに実践記録や方法論をウェブや紀要で公開する

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

【表2 メディア・コンテの軌跡】			
可児 08.8.22-23	岐阜・可児市国際交流協会 @フレピア 統括責任者 小川明子	ケーブルテレビ可児 ／シンポジウムでの 上映／ウェブサイト	可児市に暮らす在外外国人労働者の子どもたち 11名と愛知淑徳大学学生 13名(単位認定授 業)、メディア・コンテ・スタッフ
アイハウス 08.11.30,12.6	@愛知淑徳大学留学生会館 統括責任者 小川明子	スターキャット(名古屋) ／ウェブサイト	愛知淑徳大学の留学生4名と愛知淑徳大学学生 6名(単位なし授業)、メディア・コンテ・スタッフ
松阪 09.8.10-11	三重・松阪市教育委員会 @第二隣保館 統括責任者 小川明子	松阪ケーブルテレビ ／ウェブサイト	松阪市に暮らす在外外国人労働者の子どもたち 11名と愛知淑徳大学学生(単位認定授業)
豊橋 10.6.19-20	豊橋市こども未来館ここにこ @豊橋市こども未来館ここにこ 統括責任者 小川明子, 阿部純(東京 大学大学院学際情報学府:当時)	豊橋ケーブルネットワ ーク／ウェブサイト	豊橋に暮らすお年寄り7名と愛知淑徳大学学生5 名(有志)、メディア・コンテ・スタッフ
ウィルあいち 10.10.3,6,17	愛知県男女共同参画財団 @愛知淑徳大学長久手アトリエ 統括責任者は小川明子	ウェブサイト	愛知県に在住, 在勤の女性7名とメディア・コン テ・スタッフ
高根島(広島) 11.7.23-24	カフェ放送てれれ(大阪) 高根島 あーねこーね塾 統括責任者は小川明子	カフェ放送てれれ	全国で市民活動をおこなっていたり, 映像制作に 関心のある男女とメディア・コンテ・スタッフ
ハッピーマップ ★1回目 11.8.6, 9.20-21 10.23(台風のため 上映会別日程) ★2回目 12.11.17,12.8,1.12	愛知県日進市・ハッピーマップ(任意団 体) @愛知淑徳大学長久手アトリエ, ミニシ アター 統括責任者は小川明子	cc-net (一部名古屋と日進含 む郊外)	1) 日進市周辺に暮らす障がいを持つ人とそ の家族7組と, 愛知淑徳大学学生(有志)と メディア・コンテ・スタッフ 2) 日進市周辺に暮らす障がいを持つ人とそ の家族9人と, 愛知淑徳大学学生(有志)と メディア・コンテ・スタッフ
いわき 11.11.4-5,	福島県いわき市・東日本国際大学 @同上+いわき産業創造館 上映会(愛知)11.29-12.1 統括責任者は溝尻真也, 坂田勝彦	ひまわりネットワーク (豊田)	東日本国際大学の大学生 15名と愛知淑徳大学 学生(有志)10名, メディア・コンテ・スタッフ
尚綱学院 12.3.19-20	宮城県名取市・尚綱学院大学 @同上 統括責任者は水越伸, 菊地哲彦		尚綱学院の大学生9名と東京大学学際情報学 府の大学院生, メディア・コンテ・スタッフ
Recalling 12.12.1-2	宮城県名取市・尚綱学院大学, 福島県いわき市・東日本国際大学 @尚綱学院大学 統括責任者は小川明子	ひまわりネットワーク (豊田)	東日本国際大学と尚綱学院大学のメディア・コン テ参加者を中心に12名
秋葉原 12.9.	東京・秋葉原 @区民会館 統括責任者は溝尻真也	TCN(東京ケーブルネ ットワーク／荒川区文 京区千代田区)	秋葉原に通う男性7名と愛知淑徳大学学生 15名
中央区生涯学習講 座『区民メディア・ リポーターになろ う』★1期 12.4-12 ★2期 13.4-7	東京・中央区 @築地社会教育会館 統括責任者は水越伸	東京ベイネット(中央区 ／江東区)	中央区に在勤, 在住の市民 20名(生涯学習コー ス「区民リポーターになろう」参加者と東京大学 大学院スタッフ
カラコミュ ★一回目 13.9.14./11.16 ★二回目 14.3.8/9	愛知県日進市・ハッピーマップ(任意団 体)他 @愛知淑徳大学 統括責任者は愛知淑徳大学学生カラコ ミュ 安藤菜 中津川市 ラブピース @加子母研修施設ふれやいのやかた	cc-net (一部名古屋と日進含 む郊外)	日進市周辺に暮らす障がいを持つ人4名と, 豊 田市の自動車整備工 OB, 名古屋大学の中国人 留学生, 愛知淑徳大学学生グループ「カラコミュ」 (有志) 中津川市に住む知的障害を持つ5名とその母。
西条 13.9.22-23	広島県東広島市のコミュニティ・マンシ ョン c-core の住民と近隣住民 統括責任者は土屋祐子		東広島西条地区に暮らす住民 5名と広島経済大 学の学生

うちに、わたしたちとはまったく関係がなかった人びとがワークショップを開催したり、参考にしたりするようになってきている（池田,2011, Funaki, 2013）。

メディア・コンテの立案と実施は、科学技術振興機構（JST）戦略的創造研究推進事業(CREST), 「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築（代表, 須永剛司, 通称:メディア・エクスプリモ）」水越伸グループの研究として展開され、水越にはスーパーバイザーとして助言を依頼してきた。また、伊藤昌亮, 溝尻真也がコアメンバー兼メタ・ファシリテーターとして、また個別実践では、阿部純（豊橋）土屋祐子（東広島）水越伸（中央区）がワークショップのメタ・ファシリテーター（後述）として活動のデザインやコンセプト形成にも携わった。わたしはそのうち10件の統括責任者として、ワークショップ全体の企画、統括、機材管理、提携団体との折衝、ファシリテーター教育、メディアへの広報、ケーブルテレビとの折衝、参加者へのフォローアップ、上映会の運営などを統括してきた。また、このワークショップに参加したファシリテーターや参加者には、自由にノウハウを引き継いでもらい、それぞれの文脈で展開してもらえるようにした。

このワークショップが、地域社会において、どのような布陣で行われたかを示しているのが図54である。このプロジェクトは、大学と地域活動団体、地域メディアの互惠関係のなかで展開されてきた。地域活動団体は、ワークショップの場所、人材を提供する一方で、デジタル・ストーリーテリングの手法、きっかけとノウハウ、広報の機会を得る。ローカル・メディアは、そのチャンネルや時間を提供する一方で、地域社会をめぐるストーリーを得ることになる。大学は、後述するように、学生がファシリテーターとして地域社会で活動する経験を得るとともに、研究、教育的な知見を得る。そして、ローカル・メディアを通じて、地域の住民たちは活動や団体のこ

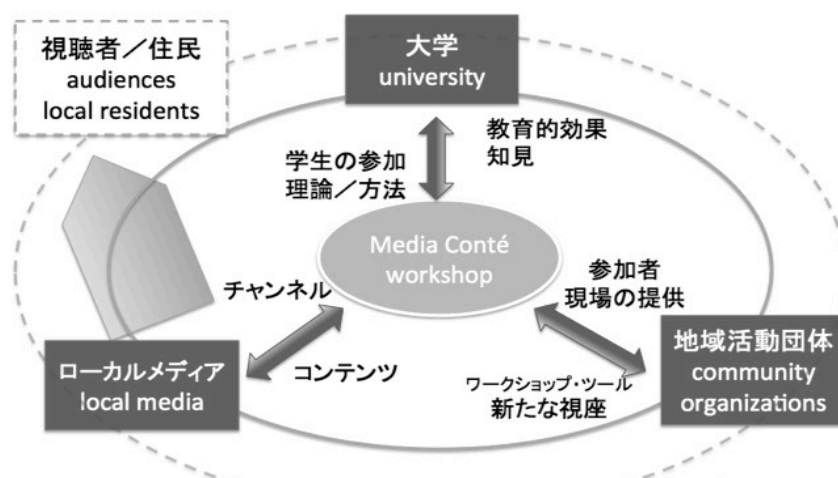


図54. メディア・コンテ ワークショップと地域社会
(作成 小川明子)

とを知ることになる。メディア・コンテは地域社会のアクターのなかにこうした循環を生み出すエンジンとして機能してきた。言い換えれば、このワークショップを媒介に、地域活動団体と地域のメディア、大学がつながれることによって、コミュニケーションの回路が生み出されることになる。

さて、このあと「サービス・ラーニングとしてのデザイン」でも論じることになるが、メディア・コンテで参加者の語りを引き出し、映像制作を支えるファシリテーターには、この実践が、当初、サービス・ラーニングという教育活動として行われていたこともあり、メディア研究/制作を専攻する大学生たちを参加者ひとりにつき、ほぼ一人設定した。

また、学生ファシリテーターたちが行き詰まった場合など、課題を早めに発見し、指示を出し、統括するメタ・ファシリテーターの役割は、主にメディア・エクスプリモ水越グループに属した大学教員、あるいは当時の大学院生が担った。メタ・ファシリテーターはほかにも彼らに付き添って随時指示を与えるとともに、現場での課題解決に当たった(図 55,図 56)。また、大学生のファシリテーターが十分に集まらない場合などには、メタ・ファシリテーターがワークショップを誘導しながら、参加者同士が互いのファシリテーターになるというかたちで行なった(図 56)。

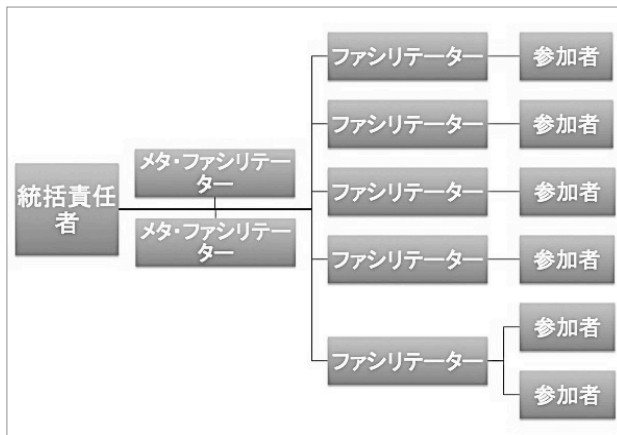


図 55. ワークショップにおけるファシリテーター構成 (通常時) (作成 小川明子)

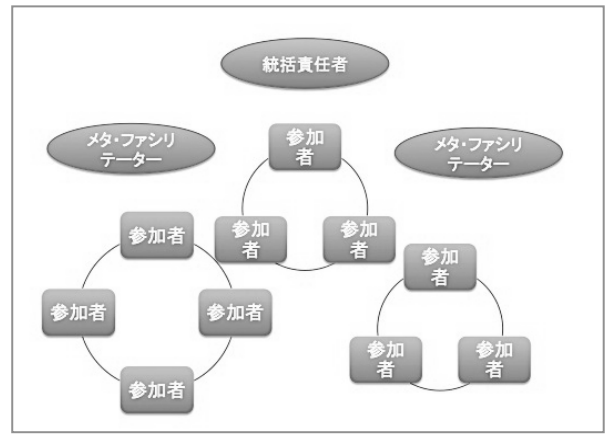


図 56. ファシリテーターを設定しない場合の構成 (事前ワークショップ, ウィルあいち, 高根島, Recalling, 中央区一回目) (作成 小川明子)

4-2. サービス・ラーニングとしてのデザイン

メディア実践モデルについて論じるにあたっては少しそれることになるが、メディア・コンテは、当初教育として始まり、学生教育としての意味も持っている。2006年9月に愛知淑徳大学に立ち上げられたコミュニティ・コラボレーション・センター(通称:CCC。サービス・ラーニング, ボランティア支援, 地域社会との協働を目的とした研究/教育活動を進めている)において、「地域に根ざし、世界に開く」「違いをともに生きる」というモットーの下、初めて提供されるサービス・ラ

ーニング科目「サービ斯拉ーニングⅢ（地域メディア）」としてこの実践は始まった。2007年に学生のボランティアやインターンシップの受け入れ先を開拓するために、外国人労働者の子どもたちの教育活動を推進するCCC付の小島祥美講師（当時）とわたし（CCC運営委員，当時）が、センターの委員として可児市の教育委員会やケーブルテレビ局を訪問した際、この企画が浮上した。わたしは2005年にBBCのキャプチャー・ウェールズを視察し、デジタル・ストーリーテリングの活動を日本でも進めることができないかと考えていた。当時の可児市は、在日ブラジル、フィリピン人が増加するなかで、先進的に多文化共生に取り組んでおり、国際交流協会も、在日外国人の子どもたちの権利向上や教育に熱心な組織で、小島はその活動に職員として関わっていたことから、彼らが社会で自信をつけられる実践を模索していた。さらに、可児のケーブルテレビでパブリック・アクセス（市民のメディア・アクセス）を進めていくことを考えていた尾石美智代は、外国人の子どもたちの存在を地域社会に示し、理解を求めていくような活動ができないかと考えていて、わたしたち三人の関心がデジタル・ストーリーテリングという点で一致したのである。こうして可児でCCCの初めてのサービス・ラーニング授業として在日外国人の子どもたちとのワークショップが行われたところからメディア・コンテの実践は始まった。具体的な地域の課題に対するアクション・リサーチという側面と、学生たちがまなんだことを地域社会に還元すると同時に、地域社会からまなぶというサービス・ラーニングの両面を抱えた実践としてのスタートだった。

授業で実践を行う場合は、日本語教育、メディア制作、異文化交流などを専攻とする、全学から募集した大学生が集まった。活動目的としては、外国人の子どもたちが抱える思いや声をデジタル・ストーリー化すること、そしてその作品を、ケーブルテレビで放送して地域社会で共有することであるが、学生ファシリテーターの学びとしては、それだけでは不十分である。この授業は、サービス・ラーニングとして設定されており、社会貢献の意味合いも持つ。そこで授業としては、各専攻上の目標とサービス・ラーニングという二つの異なる側面から目標を設定した。

まず、各学生の専攻上の目的設定であるが、たとえばメディアについて学ぶ学生に対しては、1) 映像制作の補助作業そのものの完成、2) メディア表象についての実践的検討、3) 普段目にするドキュメンタリー表現やテレビ番組の構成についての批判的考察を、福祉系の学生であれば、1) 対象者との対話の技術の向上、2) 当事者の置かれた状況に対する理解と対処が挙げられる。言語あるいは異文化コミュニケーションを専攻する学生たちにとっては、1) 参加者への現状理解、2) 日本語教育技術の向上が挙げられるだろう。このように、専攻上の目標は学生によっても異なるものとして設定した。

二点目には、サービス・ラーニングという側面からの目的がある。コナリーとワッツは、サービス・ラーニングを、デューイ以降の経験学習とコミュニティ・サービスを結びつける教育のモデル（Connolly&Watts, 2007=2010）と定義し、他者に奉仕するという実践的経験を通じて、専門的領域の学びを深め、モラルや市民としての価値を強化すること、創造的に問題解決に取り組むことや、

チームの一員になること、情報を活用し、判断し、意思決定できる人になることを目標とするものとしている¹²。本実践においては、上記を踏まえ、日頃なかなか「現われる」ことのない人びとの現状について、本人との対話の中から理解し、大学の教養や専門の講義や実習で学んだことをできるかぎり生かして、彼らとともにデジタル・ストーリーの制作を行いながら、座学では学ぶことのできなかつたことに気づく機会と位置づけた。さらに、さまざまな判断はできるだけ自分で行うこととし、本当に問題が起きそうなときだけ、教員に訴えるように伝えた。

さらに、社会的にマージナルな位置におかれていたり、コンピューターの操作が十分にできなかったりする参加者と実践を行うにあたっては、その前に三つのことを学生に周知しておくことを心がけた。

まず、この活動自体が何なのかを十分説明することである。当時、デジタル・ストーリーテリングを社会実践に用いていたケースは、管見の限り日本にはなく、デジタル・ストーリーテリングの概略、意図、活動内容を学生たちにわかるように一から説明しておく必要があった。初めての実践ではBBC実践の映像を見せたり、世界的な潮流を語ったりしながら説明をし、その後はメディア・コンテで作られた映像を利用しながら説明したほか、事前に自分たちでデジタル・ストーリーを制作することを課した。二点目に、より重要なこととして、参加者たちが置かれている社会的状況を事前に理解しておくレクチャーを行ったり、自分たちで新聞記事やネットニュースなどで事前に調べたりする機会を設定して、事前準備を周知した。つまり参加者の語りを、単に個人の事情として捉えるのではなく、彼らを取り巻く背景や構造、抱えている状況を個人に帰さずに社会的に構築されたものとして考える視点が持てるよう心がけた。たとえば在日外国人の子どもたちが抱える困難は、日本における移民の歴史、母国の状況、日本での労働環境、ひいてはグローバルな労働市場の問題と直結している。こうした事情は障がい者や、福島についても同様である。三点目に、機材の操作である。このワークショップに携わるうえで最もトラブルを生むのは機材の操作、管理である。多くの人が実践終了後にも自分で作成できるようにという理由で、ウィルあいちの実践（2010）までは、windowsのマシンに初期設定として無料で導入されていたWindows movie makerを利用していたが、このソフトは編集が比較的容易にできる一方、容量がある程度に達するとフリーズして作り上げたものがすべて消えてしまう、あるいは作業が見えなくなってしまうという致命的なトラブルがよく起きた。また制作者を悩ませたり、驚かせたりする修復可能なトラブルも多く、その理由と 解決方法をひとつひとつ解明し、学生に徹底しておかなければならなかった。2011年夏の高根島以降は、i-padと「reel director」というアプリケーションの組み合わせを用いることが多くなったが、これも、従来の映像編集とは異なるシステムであるために、むしろ映像編集をしたことがある学生や参加者には頭の切り替えが必要となるが多かった。さらに、写真の同期や移行には著作権保護の限定がかかることなどから、トラ

ブルがたびたび発生した。2008年以降、メディアやソフトはヴァージョンアップの繰り返しで、一つが解決しても、また新たに問題が持ち上がる状況が続いているが、こうした機材操作の面でも学生が当日問題を起こすことのないように、ある程度要領をマニュアル化し、また操作に慣れさせておくことが必要であった。

こうしたことを事前にひととおり体験するために、自分たち自身がファシリテーター役と参加者役を兼ねて一度作品を制作することを事前の課題とした。制作のプロセスを一旦自分自身が踏まえてみることで、問題になりそうなところ、困難なプロセス、役立ったコツなどを抽出し、ある程度の時間配分を体感する。実践の前には、メディア・コンテの概要、ミッション、機材のレクチャーを行い、授業時間にして八コマ近くにわたる事前研修を授業時間外で行ってきた。また、メディア・コンテの活動は、有志の学生で行う場合も少なくないが、その場合もほぼ同様の手順を踏んだ上で、自分でも作品を作ってもらおう。また、以前に参加したことのある学生たちには積極的に企画立案から関わってもらい、お題の設定や時間配分、見せ方などについても提案してもらい、後輩の指導にもあたるよう依頼した。教育活動である以上、何らかの評価を行わねばならないが、基本的にサービス・ラーニングの授業は、「Pass/Non-pass」の評価であるために、先のサービス・ラーニングの学びや、各専攻の視点からの学びが得られたかどうか、実践や準備、その後の上映会企画等に対する積極的な参加態度とも重ね合わせたうえで評価した。

ちなみに教育実践でもあり、「単位」がかかっている（場合がある）本活動を、メディア実践のモデルとして提示することには多少躊躇もある。ワークショップを今後、各地、各団体で実施していく際には、なかなかこれほど手厚くファシリテーターを準備できないかもしれない。そのことについては二つの視点から、さしあたり見解を説明しておきたい。

まず、わたしが本稿で示そうとしているモデルは、そのまま適用されることを期待したものではないということだ。あくまでもこれを「モデル」に、主催者が、その要素を、自らの組織や地域の状況に合わせて加減、工夫し、換骨奪胎しながら組み立てていけるものを目指している。したがって、学生ファシリテーターが必ずいなければならないというわけではない。わたしたちは、学生ファシリテーターが果たしている役割がどの程度かを確認するために、ファシリテーターを設定しないワークショップも何度か設定し、その比較検討を行ってきた。結果を先取りすれば、学生ファシリテーターの存在は大きく、また一対一で対話を進めることは望ましいが、参加者同士が関わり合うことでも、十分実践可能なモデルを提示している。

二つ目に、後述していくように、今後の大学組織の存在意義、あるいは学生への教育効果という視点から、大学がこうした実践モデルに関わることは意義があると個人的には感じている。メディア・コンテは、大学の財政/設備という視点や人材やノウハウの活用という利点を生かし、現在の大学の教育に組み込むという提案も視野に入れたモデルでもある。しかし繰り返せば、大

学が支援し、学生が一对一で参加者と向き合うというのは、最善のモデルであるつつ、そうでないかたちでの展開も可能であることを付記しておきたい。

5. メディア・コンテの基本プログラム

さて以下のモデルは、第一部の検討から導きだされた要素を組み合わせ考案したメディア・コンテのプログラム・モデルである。ここからは、メディア・コンテの一般的なプログラムについて見ていく。メディア・コンテは、物語生成の準備ステージ、物語生成ステージ、映像制作ステージ、振り返りのステージという4段階で進められる。先に述べたように、このプログラムでは、「物語生成」の過程を重要視し、時間をかけて想いを物語化してゆくフェーズに時間をかけていくことにした。

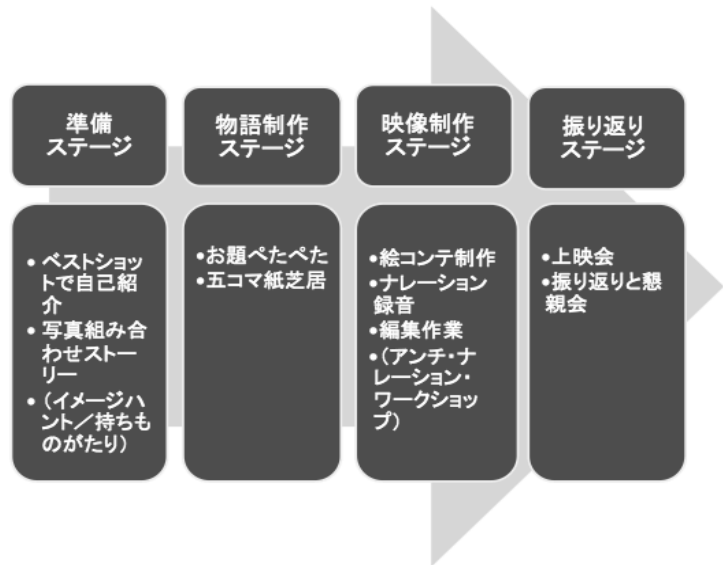


図 57. メディア・コンテ プログラムの一般的プロセス
(作成 小川明子)

5-1. 物語生成の準備ステージ

物語生成フェーズでは、参加者と、ファシリテーターとが、創発的で身体的なコミュニケーションを繰り返しながら、子どもたちの愚痴や不満、喜びなどの思いのかげらを掘り起こし、多様なカードを用いながら段階的に物語としてゆくことを試みる。本実践では4つのプログラムを配置することとした。なお、これらのプログラムは第一回の可児実践のときに大枠を考案したものを中心としているが、その後の実践の内容によって異なるバージョンのものを準備したり、回数を重ねることによってプログラム自体を改変させたりしたものもある。詳細は第6-8章でも述べるが、ここで紹介するのは、そうした試行錯誤を経たあとの、ある程度確立したバージョンであることをはじめに断っておく。その意図と概要を説明していこう。

A. ベストショットで自己紹介 (20分)

【方法】

このプログラムでは、写真の撮り方について簡単なレクチャーを学んだ後、まず参加者とファシリテーターが視線を交わし、かつ最も魅力的に写るよう、インスタントカメラで「ベストショット」の撮影に挑む。そして、仕上がった写真のなかで最も良いと思うものを互いに選び、小さな丸シール（「いいね！」シール）を貼り合いながら、最も評価の高かった一枚にマジックペンで名前を書き添えて、ワークショップ期間中の自分のネームカードにする。

【目的】

①アイスブレイク

一点目に、参加者同士が視線を交わし、打ち解け合うことである。写真を撮るという行為は、自分をさらす恥ずかしさを含んでいる。それを、思い切りポーズをとったり、笑わせたりして、魅力的に写るようにフレームを操作するという身体的な関わりによって打ち崩し、参加者同士、あるいはファシリテーターとの間で打ち解けることを企図している。

②写真の基礎を学ぶ

二点目に、アングルやサイズなどにこだわった写真の撮り方の基礎を体験してみることで、日頃何気なく撮影している写真の撮り方や写り方にあらためて意識を向け、文字通り、対象にクローズアップしたり、俯瞰してみたりすることで新たな視座を得ることも目的としている。そのため、時間が許す限り、写真を撮る前に、アングルやサイズ、接写や広角、光の当て方などといった写真の撮り方についての簡単なレクチャーをしたうえでプログラムを始める。単に写真に収めるだけでなく、フレームを意識することによって、対象に向き合い、写真を撮ること、選ぶことへの関心が高まるようになる。

③対象を切り取る

三点目に、目についた何かをカメラのフレームに切り取ることで、改めてその容貌や意味に注目したり、心の中にあるなんとなくもやもやとしたイメージを何らかのモノに見立ててメタフォリカルに映し出したりする写真表現のための準備プログラムとしての意味も持っている。もともとデジタル・ストーリーテリングでは写真が中心的に用いられるが、欧米では前提した物語に沿って写真を撮り、選ぶというプロセスが主となっている。つまりここでは、何らかの物語を実体化するための表象としてヴィジュアル・イメージが使用されている。しかし、物語がすでに存在するとは考えない私たちのアプローチでは、バルトの「プンクトゥム」のように、普段凝視しない何かに焦点を当てることで、そこから物語を発展させられることもあるかもしれないと考える。まだ何を語り出してよいかわからない人びとにとって、日常の気になる風景やシーン、ちょっとした綻びやお気に入りのモノなどを改めて見つめ、写真に撮って対象化するなかから物語の種が見つけ出されることもあるかもしれないのだ¹³。このプログラムでは、フレームの中に何かを切り取り、凝視するところから、メディアによっていつもとは違う関心の向け方を喚起することも企図している。

④他者のまなざしを意識する

そして四点目に、他者から見た自分と、自分が見ている自分にズレがあることを確かめるという目的もある。写真に写る自分は、鏡で見ている自分と違うだけでなく、他者からの評価でも違っている場合が多い。自分がいいと思った写真が必ずしも他者評価を得られるとは限らない。つまり、自分が信じ切っている自己像とは異なる自己を提示する可能性が提示されうる。



図 58. ベストショットで自己紹介の1シーン（岐阜県可児市での第一回実践
08.8.22 撮影：稲葉莉奈）

B. 写真組み合わせストーリー (30分)

【方法】

アマガエルや紅葉した山、ケーキや滝、犬などが写された多種多様な写真のなかから、参加者は1人1枚を選んで台紙カードに貼り付ける。その後参加者同士が2人組になって、互いの写真2枚を組みあわせ、その2つのモチーフをつなぐ物語を制限時間内にひねりだすゲーム的プログラムが「写真組み合わせストーリー」である。

そのまま2枚の写真をつなぐ物語を作るのは容易ではない。しかし、それぞれの写真に映し出されたモチーフには、さまざまな記号や意味が付与される。その写真のモチーフからイメージされる記号や事象を大学生とともにたくさん付箋に書き付けて貼り付けていくことで、潜在的な物語の構成要素（物語素）が抽出され、可視化される。それを適宜用いながら、なんとか物語にしてゆく。たとえば、「アマガエル」と「ケーキ」の写真をつなぐ物語を作成することになったとしよう。アマガエルとケーキを直接結び付ける物語を作るのは難しく、あるいは「アマガエルがケーキを食べた」という単純な物語しか生み出されない可能性が高い。しかし「アマガエル」の写真から、「大量の卵」や「仙人」「ヘビににらまれる」といったイメージ（コノテーション）が、連想されれば、それを付箋に書き付ける。一方、「ケーキ」の写真から「パティシエ」「高級」といったイメージが付箋に書き付けられれば、こうした付箋＝物語素を互いに結びつけあいながら物語が生成できる。参加者たちは、何らかの物語を制限時間内に作りあげなければならないというミッションのもと、付箋（＝コノテーション）を手がかりに、表象を分解するという操作とそれらを統合するという操作を行いながら、ゲーム的な遊びの中から物語をアクロバティックに作り上げていく。ちなみに、下記の例は、大学生同士のセッションから生み出された物語である。制限時間は15分である。

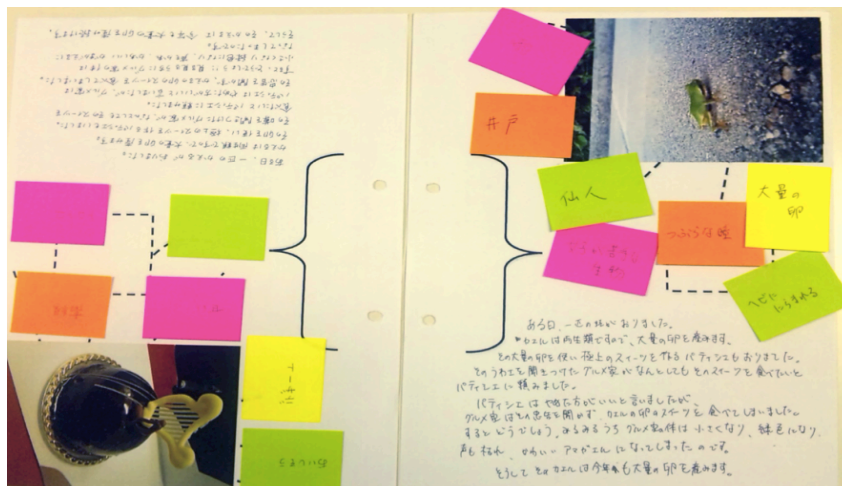


図 59.学生たちが事前準備で実際に作った「写真組み合わせストーリー」

「ある日、一匹のカエルがおりました。カエルは両生類ですので、たくさんの卵を産みます。その大量の卵を使って、極上のスイーツを作るパティシエがおりました。その噂を聞きつけたグルメ家が、なんとしてもそれを食べたいとパティシエに頼みました。パティシエはやめたほうがいいと言いましたが、グルメ家はその忠告を聞かず、カエルの卵のスイーツを食べてしまいました。するとどうでしょう。みるみるうちに身体が小さくなり、緑色になり、声も枯れ、かわいいアマガエルになってしまったのです。そしてそのカエルはまたたくさんの卵を産みました。(松岡マルコス利彦、石倉悠衣 松阪ブレ実践2009)」

【目的】

① 付箋を用いた解体と再構成の物語生成法を学ぶ

いったん解体された要素（物語素）を再びつなぎ合わせることによって物語を生成するというこのワークショップの意図を学ぶ。写真から導きだしたいくつかの物語素をふたたび組み合わせることで物語が構成可能であることを体感する。

② メタファーによる表現レッスン

先にも述べたように、ヴィジュアル・イメージは「前物語空間」の曖昧模糊とした状態を結晶化させる際の媒介にもなりえる。そこで、写真から何かの意味を記号論的に読みとることと、写真で何が表現できるかを考えることをセットとして学ぶという目的である。バルトがモノや記号が持つ言外の意味、「コノテーション」を次々と読みとっていったように、一枚の写真、あるいはひとつのモチーフから多様な意味を記号論的に想起していくこと、そしてそうして得られた物語素を組み立てて物語にしていくという作業を体験する。つまり、先に述べた、物語の解体と再構成を写真の側面からまず体験する。

③ 「正誤」のない活動であることを理解する

このようにしてでき上がった作品は、物語の構造がそもそも限られているために、どこかできいたことがあるような話であるかもしれない。あるいは物語とはいええないようなゆるい構造のもとでき上がった物語かもしれない。しかしここから参加者は他の参加者とともに物語を作ることの面白さを知り、その物語が同じく参加者を笑わせたり、驚かせたりする楽しさを知る。ここで重要なことは、自分が表現した物語、制作した物語が人を動かしようと気づくことで、自らの表現が伝わる実感を持つことにつながる。ちなみに、この段階では、どんな物語であっても、ファシリテーターは、大きく反応することが事前に仕込まれている。これは初回のワークショップで学んだことである。外国人労働者の子どもたちをめぐる支援活動について研究を進める小島祥美によれば、参加する子どもたちは日本の学校で誉められるという経験がほとんどないため、時に大人や日本人との会話の際に、極端に萎縮したり、反抗的になってしまったりすることがあるという（小島、2006）。このプログラムは、こうした緊張を解きほぐし、学校的な、正解を求められるワークショップではないことを示すために有効である。子どもたちに限らず、マージナルな立場に置かれた人びとが心の奥底に秘めた不満や愚痴、そして思いを表出してもいい場なのだということを体感してもらうためにも、突拍子もないストーリーを発表して、失敗も含め、みんなで笑いあい、誉めあうことのできるプログラムである。物語を作るということは、論理的思考や合理的討議とは異なり、唯一の正解はないということに気づき、自由に活動に参加できるきっかけを作ることも重要な目的となる。

B-α イメージ・ハント・ゲーム

【方法】

写真組み合わせストーリー以外に、大人向けの写真ワークショップとして考えたものに「イメージ・ハント・ゲーム」がある。これはもともと障がいをもった人びとのためのワークショップとして考えたのだが、天候などの理由により実施できず、かわりに市民活動や市民メディアに関心のある参加者とともに瀬戸内海の島、高根島での実践で行った。参加者がまず、「おみくじ」をひくとそこには1組のキーワードが書かれている（例：表と裏、平日と休日、男と女、過去と未来など）。このキーワードを表現する写真を30分のうちに2枚撮影し、自分なりに対句にしてみる。たとえば高根島でのワークショップでは、



図 60. 高根島での作品 男（屋根）と女（雑草）



図 61. 高根島での作品「過去と未来」

「男と女」については、男を屋根、女を雑草として表現し、「男はいつも上に立って物事を俯瞰しようとするが、女は地面に立ってそこからなんとか立ち上がろうと努力する」と説明した女性や、「過去と未来」では、過去を真新しい鉄金具、現在をさびついた鉄で表現し、「若かった自分はキラキラしていたが、今ではすっかり錆び付いている」と説明した男性、過去を若い苗木、未来を墓場として表現し、「行くべき未来」と評した若い女性もいた。

【目的】

①メタファー表現のレッスン

このゲームは、写真で心象風景やメタファーを表現する練習となる。普段何気なく見ているものを、表現のモチーフとして評価しなおし、新たな意味をそこに生み出していくことを目的としている。

②シーンから物語を立ち上げる

気になるシーンを写真に撮影し、そこから物語を立ち上げていく方法を模索する。意識化しないまま気になったものに、着目することで、そのシーンになんとか意味付けを施し、それと対になる何かを見つけだし、つなぎ合わせることによって、対照的な事象を組み合わせることによって物語化し、言語化されていない想いや問題意識を表現することを目的とする。

B-β 持ちものがたり

【内容】

外に出ることが難しい場合や、記憶語りなどの高齢者向け簡易ワークショップである。テーブルの上に置かれたさまざまなモノや自分の持ち物の中から参加者がひとつ選ぶ。参加者とファシリテータのペアで、選んだ持ち物から思い浮かんだことをホワイトボードにメモしていく。実際の思い出でもよいし、自由な想像でもよい。そのメモがナレーションの元になる。その後、デジタルカメラで持ち物の写真を撮り、ごく簡単な上映会を行う。メモ、すなわち話の種になるような情報が記されたホワイトボードを見せながらその思い出や空想の物語を語る。ホワイトボードを用いたのは、話が冗長にならず、そのテーマに絞って話すことを理解するためである。



図 62. 持ちものがたりの様子。大事な持ち物を写真に取り、大きなスクリーンで見せながらものがたる。写真と物語を組み合わせることを簡単に実感する。(ハッピーマップ 2011.8.6) (撮影 小川明子)

【目的】

①物語をつくるという意識づけ

このプログラムは、きわめて単純ではあるが、ただ話すのではなく、身近な何かを説明するような何気ない話のなかから、ある程度完結した物語を立ち上げることを意識してもらおうと効果的である。とりわけ豊橋では、このワークショップを行ったグループと行わなかったグループでは、その後のプログラムの理解度に大きな差が出たこともあった(小川・阿部・伊藤・溝尻, 2010)。

②写真と物語の組み合わせを学ぶ

このワークショップでは、手っ取り早く写真と物語が組み合わされて表現されることを学ぶことが理解する。これらをさらに複雑に組み合わせて物語ができあがっていくということを感じとして理解してもらう。

5-2. 物語生成ステージ

いよいよここから物語生成のステージへと移行する。対話によって物語の種を掘り起こし、中心となるテーマを見つけ出し、おおまかな構成を行うのがこのステージである。図47の「ストーリー・ウィービング・モデル」では、前物語空間から物語素を拾い上げ、整理分類し、大まかな時系列化を行うプロセスにあたる。

C. お題べたべた（1時間）

【内容】

このプログラムから各自のストーリー制作へと進んでゆく。まずカードをケースから取り出すと、そこには5枚のお題カードが入っている。たとえば、日系外国人の子どもたちの間で準備したのが「わたしの宝物」「これ、やっかいやわ」「私の夢」「いちばん大事な行事」「わが家の発明」など、子どもたちが経験を語り出しやすそうな質問を一つずつ書き入れた名刺大のカード5枚である。ロゴのシールが貼られたカードケースから、5枚のお題カードを取り出すと、参加者はそのなかから1枚好きなお題を選び、ファシリテーターに、そのお題に関連する話をしなければならない。このお題は、ワークショップごとに検討し、ワークショップのしつらえ自体は非日常的に設定する一方、お題にはある程度日常を再検討、省察させるようなモチーフを埋め込むように留意した。教育学の山内祐平らは、創る活動の課題が「非日常」な切り口で設定されることで参加者を惹きつける内容であることが有効としながらも、あまりにも現実からかけ離れた課題にしてしまうと、経験を日常に紐づけて意味付けすることが困難になると指摘する（山内・森・安斎，2013：63）。わたしたちのワークショップでは、遊びを取り入れた非日常的しつらえを準備しながらも、テーマ自体は適度に日常を省察できる内容であるように設定した。

5枚のうち、好きなものを選んで話を始める。5枚という複数のお題を準備したのは、一つのお題だと語り出しにくいのではないかと考え、多面的に物語の種を掘り起こすことを試みたからであった。また、カード形式にしたのは、そのお題が参加者に対して語りにくいものであった場合、すぐにほかのお題に取り替えられるということからで

ある。またモノのワークショップ・デザインの視点からすると、「カード」「付箋」であることが決定的に重要である。私たちはこれまでに、書き込むやり方を試みたこともあるが、自由に取り消したり、動かしたり、物語素をカテゴリ分けする際に、カードや付箋という稼働性のあるツールであることが自由な発想を生かすうえで重要であることがわかってきた。



図63. お題カード（外国籍の子どもたちとの実践（松阪）で使用したもの）

カードがケースから1枚ずつ出てくることのドキドキ感、選べるという選択の自由、うまくいかなければすぐにお題を変えられるという自由さ、堅い紙の質感が参加者をひきつける。

聴き手となるファシリテーター、あるいは他の参加者は、参加者が選んだカードをA3の白紙の中心に置き、そのテーマについていくつか質問を重ねてゆく。参加者は、お題カードを見つめながら、学校生活や家族のあれこれをファシリテーターに語り出す。その話の中に出てくる重要なキーワードをファシリテーターが付箋に書き留め、また時に自分の印象なども書き込んで、お題カードのまわりにべたべたと貼り付けてゆく。参加者も、話しながら気になったことを付箋に書き込んで貼ってゆく。ファシリテーターはそのキーワードから連想されることや自分の意見を書き込み、また質問してゆく。こうして、物語の種子になりそうなモチーフやエピソードを共同作業のなかから間主観的に掘り起こしてゆくのである。テーマが参加者の語りに沿わないものであったり、思うように語りを引き出せなかったりした場合は、カードを交換し、違うお題のもとでもう一度試みる。付箋に書き込まれたキーワードは他のトピックに話に移った場合でも再び使える可能性があるのもそのまま貼っておく。また話の中で面白いトピックが出てきたら、中心に置いたお題カードは捨てて、そのトピックや印象的なエピソード、モチーフを記した付箋を新たに中心に据えてはりつけ、それにまつわる話を中心に同じ作業を続ける。その作業を繰り返すと、膨大な付箋が用紙に貼付けられる。最終的には、繰り返し出てくるキーワードや、印象的なトピックやエピソードをひとつ決めてその付箋を改めて中心に据え、まわりに関係する付箋を再配置してゆく。つまり、物語素である経験や想いが付箋へと解体され、そして次の5コマ紙芝居の段階で、関連する付箋を並べ替え、線形に整えることによって物語化をはかる（再構成する）。

【目的】

①物語の種を掘り起こす

言うまでもなく、デジタル・ストーリーを作り上げていく上で、最も重要な点である。多面的なインタビューを通して、本人も意識していない想いや意見などの「物語の種」を、ファシリテーターとともにできるだけ数多くを掘り起こしていくことが本プログラムの目的である。聴き手は自分の経験などを思い起こしながら問いを発し、あくまでも間主観的に思いのかけらを掘り当てていく。



図 64. お題べたべた（アイハウス
途中経過。撮影 小川明子）

インタビューされるという非日常感、カラフルな付箋が増えていく楽しさ、話した内容が一見してわかり、あとで分類、整理できる利便性がある。大きさはキーワードが書ける程度のものがよい。大きすぎると、文章を書き付けてしまい、あとで組み立て直しにくくなる。

D. 5コマ紙芝居 (30分/発表やコメント 各5-10分程度)

【方法】

表出された思いや経験、印象的なモチーフなどを書き付けた付箋の山から、物語の種子になりそうな要素を選び出して中心に据え、関連する付箋を5枚の紙芝居カードに貼りかえて物語のあらすじを作っていく。4コマでなく5コマにしたのは、紙芝居という形式上、とくに4コママンガなどの起承転結構造が過剰に意識されるのを防ぎ、いわゆる「オチ」にとらわれる事のない自由な物語制作を試みたためであった。

集めた付箋のなかから中心的な意味を持つものをまず1つ挙げ、それに関連する付箋を大枠で5つのまとまりに整理しなおす。付箋は四角の中に貼り付ける。その後、5枚の並べ順を考え、あらすじを紙芝居のように台紙に書き込み、ファシリテーターと参加者がペアになってストーリーの筋を発表する。内気な参加者の場合は、ファシリテーターが発表する。

その後ようやく、いわゆる欧米の「ストーリー・サークル」と同様、全員で質問やコメント、アドバイスを交換し、物語にどのような写真をはめ込むと印象的かを参加者全員で考える。このプログラムで、多様な視点からアドバイスを得ることが、非常に重要である。もちろんここでのアドバイスは活かしても、活かさなくてもよく、参加者の判断に委ねられているが、この段階ではファシリテーターもすでに参加者の物語に没入しつつあるため、もういちど他者の目によって、わかりにくい点が指摘され、新たな視点から評価されることで、改めてよりよい表現を考える契機となる。また同じ内容であっても、いかなる「始まり」と「終わり」にするのか、5枚の並べ方でストーリーの求心力は大きく変わる。2日間で行われるワークショップの場合、5コマ紙芝居でのアドバイスを受けて、次回までに撮ってくる写真や持ってくる品のアイディアを考えて、1日目のワークショップは終了となる。

【目的】

① 物語の種を整理、グループ化し、時系列に並べる。

お題べたべたで何度か出てきた中心的なモチーフや意見と、さまざまな思いのかけらをつなぎ合わせ、再び整理し直したうえで、ふたたび時系列に並べ替えるというプロセスは、最も難しいプロセスでもある。お題べたべたが解体のプロセスだとすると、5コマ紙芝居は再構成のプロセスとなる。

② 物語案に他者の目を加える

個人、あるいはペアで考えた物語案に対して、さらに多くの人びとから質問やアイディアが付け加えられることで、よりわかりやすく、魅力的な物語にしていくプロセスでもある。欧米のストーリー・サークルの段階とも重なりをもつ。



図 65. 5コマ紙芝居の発表風景

(松阪 09.8.10) (撮影 小川明子)



図 66. 5コマ紙芝居の台紙 (改良後)

当初、台紙の右側には罫線を引き、そこにあらすじをかけるようにしておいたのだが、この段階でそこまでナレーションを決めきれないため、2回目の実践からポイントのみを書き込むように変更したところ、この段階では大枠だけを考えればよいという意図が伝わりやすくなり、時間短縮にもつながった。のちに、四角部分にお題べたべたのふせんがそのまま貼付けられるようになった。

5-3. 映像制作ステージ

2日目のワークショップは、大まかなあらすじにそって写真を並べ、ナレーションをつけるという映像制作作業が中心となる。絵コンテを制作することによって、1日目にあらすじとなつたストーリーをより精緻なものとし、写真やナレーションを加えて映像編集し、作品化してゆく。図5のモデルでは、時系列化にあたる。

E. 絵コンテ制作（1-2時間）

【方法】

2日目は、前日に参加者が撮ってきた写真や準備した写真を、プリンターですべて印刷するところから始まる。持ち寄った古い写真はスキャナーで取り込み、デジタル・データ化した上でプリントする。

ファシリテーターは、参加者が撮ってきた写真を手に取りながら、その内容や撮影意図についてさまざまに質問を重ねる。ファシリテーターにとっては、物語制作のフェーズではイメージしにくかった参加者の背景や物語上のものごとを、写真になって表現されることで、より具体的なイメージを得、ファシリテーターにも共有されたうえで映像制作に進むステップとなる。ここから写真を媒介に質問がなされ、物語が修正されることも少なくない。およそ20-25枚の写真を並べつつ、絵コンテのカードに貼り付け、大まかな内容を書き入れて、あれこれ並べ替えながら物語の構成を考えてゆく。途中で構成を変える場合は、紙を切って並べ替える。

【目的】

①対話と交渉

参加者とファシリテーターが対話し、交渉しながら、物語案を最終的に構築、修正する。

②物語と写真を調整する

物語と写真を組み合わせることで、映像制作の大枠のイメージを完成させることが目的となる。そのほか、ナレーションの構成など、物語案からデジタル・ストーリーを制作していく中心部分となる。

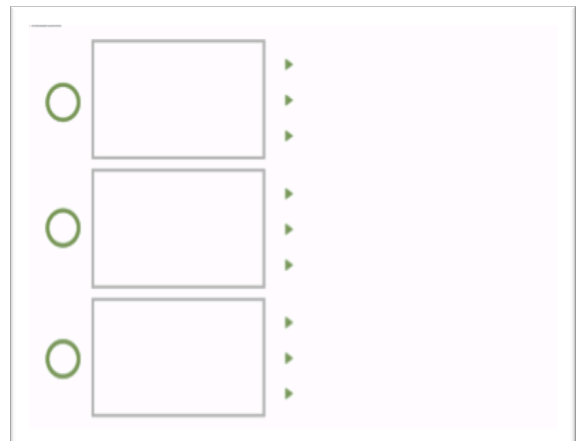


図 67. 絵コンテのシート。左の○枠に順番を入れ、四角枠に写真を貼る。視覚的なシーケンスについて考えやすくする工夫と、構成を直しやすい工夫を加えた。途中で順番を変えようとおもったら切ってテープで貼り替えてもよい。(作成 伊藤昌亮)

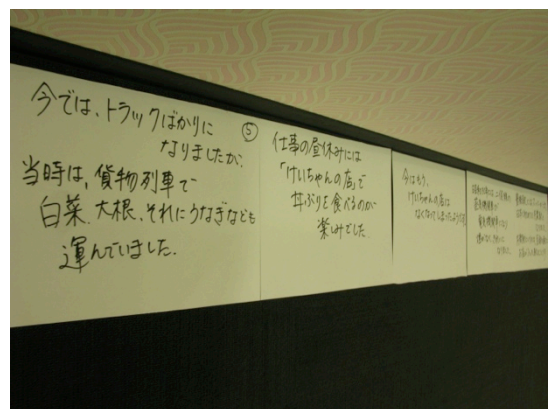


図 68. 小さな文字を読みにくいお年寄りのために紙のホワイトボードで構成したナレーションと絵コンテ案(豊橋)。自由にことばを調整でき、順番を変えることができ便利だった。(2010.6.20@豊橋ここにこ) (撮影 小川明子)

F 映像編集作業（2-3 時間）

【方法】

参加者が絵コンテに並べ替えた写真データを、ファシリテーターがパソコンに取り込み、windowsの標準ソフトとして入っていた「ウィンドウズ・ムービーメーカー」を用いて編集する¹⁴。最近ではi-padにreel directorという安価なアプリを導入して編集するかたちに変えつつある。いずれにせよ、中学生以上になると、この作業を自分たちで行おうとする参加者も少なくない。

多くの場合、その日のうちに上映会を行うことが多く、そのため上映開始時間に必ず間に合わせる必要があるが、どの実践でも2-3本、ギリギリ、あるいは間に合わないというチームも生まれる。時間に間に合わせなければならないというあせりが、できあがったときの達成感を高め、チームワークを実感させる上でも有効である。早く終わったチームがあれこれ手伝ったり、片付けを始めたりしながら声かけをして応援する。しかし、本来は、事情が許せば、この部分で余裕をとることのできるスケジュールにしたいところである。



図 69. 編集作業の様子
(松阪市隣保館 09.08.11)
(撮影 小川明子)

【目的】

① 映像化

ファシリテーターと参加者が対話し、相談しながら、コンピューター上で、物語と声、写真を統合し、映像化し、時間内に完成させる。

G. ナレーション録音（30分）

【方法】

原稿ができ上がったら、静かな場所を見つけて声を吹き込む。最初から最後まで一気に入れることのできる参加者は3分の1くらいであり、残りの3分の2は、緊張して、時々間違えたり、押し黙ったりしてしまうため、少しずつ区切って録音してゆく。また日本語が不自由な子どもたちには大学生が口移しのようにしてナレーションを教え、文単位で録音していった。

G-α アンチ・ナレーション・ワークショップ

【方法】

このワークショップは、事件や事故のNHKのニュース原稿を、自分が家族や友人に語るように書きなおし、しゃべって伝えてみるというワークショップである。もともとの驚き、悲しみ、ワクワク感がニュース原稿というフォーマットになることで、どれだけ削ぎ落されるかを体験してもらい、それとは異なる自分らしい語り方を模索するプログラムである。

【目的】

① 口語的表現を追求する

自分が普段使っていることばがどんなものであるかを意識し、方言、語り方の癖などを活かす。

② 自分の視点から語ることを意識する

いずれにせよ、アンチ・ナレーション・ワークショップによる話し方をめぐる指導が、自分の見方、すなわち当事者の視点から語るというパースペクティブを参加者に徹底することを意味する。通常のテレビ番組のように、客観的に対象と距離をとって何かをレポートするのではなく、自分の頭で考え、自分の心で感じたままを自分の立ち位置から、当事者が一人称で語るということが、デジタル・ストーリーテリングにとって重要である。

5-4. 振り返りのステージ

ワークショップでは、参加者による振り返りが重要である。でき上がった作品をともに鑑賞することは、実践の結果を確認することであり、また他者の反応を得ることは、反省的に活動を振り返るとともに、次の活動や未来への動機づけを育む機会ともなる。そこでメディア・コンテでは、なるべく多くの人びととともに映像を鑑賞し、その後、それぞれの映像について感想を述べあうことのできる場を設定したり、振り返りシートの記入をするなどの活動を設定してきた。

H. 上映会 (30分)

【方法】

できあがった作品は、参加者／ファシリテーターはもちろん、同時に行われていた地域のイベントやシンポジウムで上映したり、一般の人々にも来てもらえるような上映会を開催したりして、できるだけ多くの人とともに鑑賞する機会を設けるように心がけた。大きなスクリーンで自分の物語が上映されるという経験は、参加者にとって、時に「ハレ」を意識させる瞬間でもある。

各作品を上映する前には、参加者、あるいはファシリテーターがペアで簡単な作品紹介と感想を述べる。



図 70. 上映会の様子

(第1回ハッピーマップ 11.10.23 @愛知
淑徳大学ミニシアター) (撮影 小川明子)

【目的】

① 物語の共有

地域社会を含め、多くの人びとに物語を見てもらおうと同時に、参加者同士も物語を共有する。大きなスクリーンで町の人や来訪者、ほかの参加者らと一緒に作品を鑑賞し、観客の生の驚きや笑いといった作品の反応を直に知ることは、放送局の局員であっても、また何万、何十万アクセスを得たウェブ上の映像制作者でも体験することが難しい機会である。あわただしく編集を終えたところで得る生の反応と拍手は、参加者の達成感を高めているように思われる。

② 活動の振り返り

でき上がった作品をスクリーンで観賞して達成感を味わうと同時に、参加者や関係者の反応を得ることで、次への動機づけとする。

I. 振り返りと懇親会 (一時間程度)

【方法】

上映会のあとは、活動を振り返るために、振り返りシートを準備し、ワークショップでの活動においてわかりにくかった点や困った点、それに楽しかった点などを尋ねた。簡単な懇親会やティーパーティが行われることもあり、そこではもっと打ち解けた雰囲気の中で、互いの作品について感想を述べあうなどといったかたちでのフィードバックが行われる。活動の最後には、必ず集合写真を撮影する。参加者たちは、ともに活動した他の参加者やファシリテーターとともに、上映にまでこぎ着けたハードな2日間の締めくくりとして笑顔で写真に納まることになる。

【目的】

① 活動の振り返り

参加者、ファシリテーターらが2日間の活動を振り返り、感想を述べあうことで、次回への反省点や改善点が見出だされるとともに活動の達成感を感じることもつながる。

② フィードバックと参加者／ファシリテーター間の交流

参加者同士、あるいは他のファシリテーターと映像について感想を述べあうことによって、自分の作品に対して協働的なフィードバックを得ることができ、また今後につながる交流や変革へと移行させていくことを目的とする。



図 71. 活動終了後の写真
(第1回ハッピーマップ 2011.10.23
@愛知淑徳大学ミニシアター)
(撮影 小川明子)

6. メディア実践を分析する視点と方法

ここで一旦整理しておこう。これまで見てきたように、メディア・コンテは、まず、「声なき想い」を可視化するためのデジタル・ストーリーテリングのプログラムであり、マージナルな立場に置かれた人びとが、自己や世の中について振り返り、自分の想いや意見を語り出すメディア実践モデルを開発することを目的とする。そのため、このプログラムでは物語が個人の内面にすでに「ある」とするのではなく、生成のステージから手厚く準備すると同時に、マージナルな領域にいる人びとが緊張せずに他者と対話、協働して物語生成ができるよう、メディア遊び的フレームのもとで実践される。さらに、参加者の作品をより多くの人に見てもらい、フィードバックを返してもらえよう、ストーリーテリングのネットワークをデザインしていく。

それに加え、本研究は批判的メディア実践として行なわれるために、もっとも重要なこととして、ワークショップにおける目標が達成されるか、されないのだとしたら、それを阻害するのは何かといったことを検証する「研究」としての目的も存在している。以下、その具体的な方法論について検討してみたい。

6-1. 関与観察とエピソード記述

この複雑な関係は、本研究における「わたし」の立ち位置の複雑さに端的に現われている。研究者であるはずの「わたし」は、メディア・コンテ実践の企画者であり、ワークショップのプログラムの全体を統括し、実施や進行を担う。一方で、実践に関わる学生たちにとっては教員としての振る舞いが期待される。参加者に対してもときどきファシリテーターとなり、さらにファシリテーターとしての学生を導く「メタ・ファシリテーター」としての役割も担うことになる。そうした複数の役割を担った「わたし」が、いわゆる観察者として十分「客観的に」関与できるのかといった疑問が投げかけられるに違いない。

しかし、批判的メディア実践において、その立ち位置の複雑さは避けがたいこととして引き受ける必要がある。主催者は、ファシリテーター役として介入もすれば、実践自体の観察者でもあり、また研究者の内側に潜在的に眠っていた一般の人びとの思考や発想を覚醒させること(水越, 2014:137-142)までが想定されているからである。それではワークショップの省察と記述はどのように両立可能なのだろうか。序章でも触れたように、批判的メディア実践は、これまで具体的な分析と記述の方法を十分開拓してはいない。同様に、ワークショップ研究の方法論に関して、他領域においてさまざまな方法がすでに準備されているものの、管見の限り、多くのワークショップの分析、評価について、「決定的な」方法論はないように見受けられる。最も整備されていると思われるのが教育学の領域であるように思われる。そのうち教育工学の山内祐平らが示している評価基準として、「工学的アプローチ」と「羅生門的アプローチ」がある。工学的アプローチでは、客観性、妥当性、信頼性が要請され、行動目標に達する到達度を順序尺度、感覚尺度、

比例尺度のいずれかを用いて客観的に測定し、序列化、数値化、数量化することによって評価が行われる。それに対して、一方の羅生門的アプローチでは、むしろ最初に設定した一般目標に関わる側面に限定せず、その活動によって引き起こされたすべての事象を観察し、記録する。評価はその記録に基づいて、「目標にとらわれない評価」がなされる。したがって、研究自体、事例、個別研究が重視される一方で、多面的な観察によるあらゆる事象が評価活動として受容されることになる（山内・森・安斎，2013：164）。

「声なき思い」を物語化し、他者に共有してもらおうといったメディア・コンテは、作品制作をめぐる参加者の満足やその作業によって獲得された能力といった教育的指標だけでは、十分にワークショップの多義的な意義を捉えることはできず、得られた知見を生かすことも難しいため、必然的に羅生門的アプローチが採択されることになる。しかし、同時進行的に実践が進行する以上、いくらビデオや音声で記録しても、多面的に「すべての事象を観察し、記録」することには限界がある。

あらゆることが研究の対象になる濃密なワークショップのなかで、いかに記述し、提示するか、わたしも常に悩まされてきた。そもそもメディア論的に得られる示唆は、当事者として巻き込まれながら、あれこれ気持ちをゆさぶられ、常識と思っていたことが覆され、立ち尽くすその瞬間にこそ得られるように感じられる。こうした感情の動きや知見が浮かび上がる瞬間は、客観的視座に基づく記録という手法だけではうまく捉えきれないのだ。

批判的メディア実践と同様、教育学の植村朋宏は、ファシリテーターの育成を狙いとした立場（参加者の学び、などと置き換えてもよいだろう）と研究者の理論構築という目的を融合させるための研究手法について論じているが、その際、ワークショップが計画的に順序だてられたままに進行するのではなく、常に偶発性を伴って生起するものである以上、時間の流れに従って、できごとが生まれ、変化していく過程を観察することがまずは不可欠であると述べる。

さらに植村は、「活性化した場」に着目することが重要だと述べ、それらが生起するまでの混沌とした状況からの経緯や文脈を捉えることがポイントだとしている（植村,2012:207）。こうした視座は、ワークショップを何度か行っている実践者から見ると、ワークショップの成果や課題を捉えるうえで最も納得のいくものであるように思われる。

同様の視点を、より具体的に提示した調査手法が、「関与観察」と「エピソード記述」という具体的な方法論である。発達心理学の鯨岡峻は、現象学をベースに、そもそも臨床で最も重要なはずの、相手の思いや生き生き感、あるいは自分の中にわき上がる感動や身にしみて感じられる辛さが、従来の行動科学の枠組や客観主義の立場では観察不可能、記述不可能なものとして扱われてきたと問題点を指摘する。彼は、実践や研究に携わる当事者に「感じられる」さまざまな事柄や、情動が揺さぶられる経験、目から鱗が落ちるような深い気づきなど、臨床には「私」の主観

を潜り抜ける中でしか捉えられない間主観的な体験があるとし、これまで客観主義的な手続きのなかで捨象されてきたこれらのことこそが、実はその場の「あるがまま」を描き出そうとするうえで重要なのだと提起する。そして彼は、私たちの身体が感じ取るものに依拠した間主観的アプローチによって「当事者の真実」を描き出していく方法の必要性を挙げ、「関与観察」と「エピソード記述」という質的研究の方法論を提案する（鯨岡，2005）。

関与観察とは、一方で現場に携わりながら、他方で患者の様子を観察するという方法論で、もともとは臨床精神医学の領域で用いられてきた方法論である。関与観察では、関与することと、観察することが切り離されず、関与観察者と関与対象とは「共にある」ものとして捉えられる。そもそも関与観察者はそこに現前すること自体、対象者にとって何らかの影響が及ぼし続けているのであり、そこでは自分の関わりが、関与対象者にどのように影響したのかも常に考慮されねばならない。その意味において、関与観察者は「客観的（脱自的）」である必要がある。そして、ともにある関係においては、関与観察者自身も対象者のありようによって現前のありかたに修正を迫られるといった再帰的な関係に置かれる。観察者は、そうした相互主体的な関係のなかに自分が巻き込まれていることを認識しつつ、観察を記述する主体として、関与や観察を「客観的」に見なければならぬ。つまりこの方法において、観察者は、従来の科学における主観、客観から脱却したあらたな間主観的な人間科学のパラダイムを打ち立てていくことが求められる（鯨岡，2005:63-75）のである。

「客観性」への疑義と、観察や聞き取りをめぐる相互主体的な関係という視座については、現在、多様な領域や方法論をめぐる噴出ししている。ナラティブ研究やライフ・ストーリー研究などでは、リアリティを、現にあるものが語りや言語行為によって反映されたものとするのではなく、言語行為をとおして、聴き手である研究者を含む関与者の間でかたちづくられていく構築物（桜井,2012:98）とみなすのが常識的見解となりつつあり、関与観察のポジションとも多くを共有する。社会構成主義の立場では、「客観的」かどうかは、記述や表現方法のスタイルの一つに過ぎないとみなされる。たとえば ケネス・ガーゲン は、R. クノーの『文体練習』を引きながら、同じ状況を描いた文学的、隠喩的な記述とエッセイ風の記述、それに科学的記述を比較しながら、科学的、客観的とされる記述が、私たちにとって必ずしもその現状を明瞭に描き出すものではないという限界を明らかにしている（ガーゲン,1999=2004b:38-40）。またこれまで客観的な研究手続きを重視してきたはずの内容分析ですら、なぜそうした分析を行ったのかという個人的な動機や、資料収集や分析過程において、その主観を徹底して排除することの困難が訴えられており（藤田，岡井編，2009），こうした困難は定量分析をはじめとする実証主義的研究の多くにもあてはまるように思われる。

これら従来の客観主義的アプローチに対抗し、鯨岡は関与観察の具体的手法、すなわち自らの関与や観察を客観的に分析するための手法として「エピソード記述」を提案する。エピソード記

述とは、関与観察者が、本人の興味、関心、知識、経験、理論などを背景に、全体から印象深かったエピソードを切り取って記述し、分析する手法である。

関与観察者（研究者）は、ふだんはまわりの様子やさまざまな対象者や出来事にあれこれ視線を向けている。しかし、時にふと目を奪われ、注意を惹かれる印象的な出来事が起こる。そうした出来事は、観察者にとって「浮き上がって」見える。そのように「浮き上がって」見えたのはなぜか。1) そのエピソードを取り上げるにいたった対象者の背景や観察者の意図、現場の状況を客観的に描きつつ、2) エピソードとして、観察者自らに感じられたこと、考えたこと、解釈とともに記述し、3) メタ観察として、その観察者自身の主観過程を記述し、そこに見いだされた知見や課題の構図を明らかにするのが、エピソード記述法の骨子である(鯨岡, 2005:63-75)。もちろん、間主観的に「わからない」ことも存在する。そうしたことも含め、「客観的」であることの限界を認識した上で、逆にできるだけあるがままに現場をとらえようとするのが、この方法の特徴である¹⁵。

ワークショップを繰り返した経験から見ると、この方法は、どうしても無機質な分析に留まりがちな事後的なアンケート調査などの客観的分析を超え、ワークショップを経験した経験者が描き出したい「生き生きした感情」から意味を見いだそうとする点ですぐれていると思われる。実際、こうした瞬間に、新たな知見がもたらされることが多い。ワークショップの生き生き感、すなわち、人と人とが関わり合うことによって生まれる「雰囲気」や「状態」を含め、ふと注意を惹かれる瞬間を描き出すことは、普段、わたしたちが自明だと疑ってやまない様態や条件を否定し、あらたな可能性やブレークスルーを提示してくれる可能性がある。『メディア・コンテ』のような複雑な立ち位置からワークショップの記述を試みる視座からすると、今のところ、関与観察とエピソード記述という方法がもっとも適しているように思われる。実際、三章で確認した通り、私たちは物語で理解することで、ようやく納得できるのであり、エピソードはまさしく「物語」なのである。むしろ、「ワークショップの物語」がどのような手続きで知見へと結びついていくのか。私たちが知見を導きだすにいたる状況を最も正直に再現できるのは、実はこうした「知見獲得の物語」の開示ではないだろうか。エピソードが浮かび上がるにいたるコンテクスト、気を惹かれたエピソード、そしてそのときの自分の気持ちや関連づけの仕方などを明らかにしておくことこそが、ポスト・モダンのオルタナティブな研究の「客観性」として意味を持つように思われる。

そこで、メディア・コンテの実践報告である第六章と第七章では、関与観察という立場とエピソード記述という方法によって、ワークショップで起こったことをエピソード中心に記述し、そこから分析を施してみたい。実際、数年前に行ったワークショップでも、鮮やかに蘇るエピソードがいくつもあることに改めて気づかされる。しかしわたしが記憶（記録）するエピソード記述だけでは、十分に課題の構図を描き出すこともできないだろう。そこで併用するのが、実践後の

メモや写真、ファシリテーターや参加者による反省会等のコメントやリフレクション・シート、メール、そしてインタビューである。筆者の思い込みをできるだけ排除するため、これらの資料を補佐的に用いることでワークショップを多角的に検証していきたい。

6-2. デジタル・ストーリーの物語分析

さらにもうひとつ、デジタル・ストーリーの物語分析も併用する。ワークショップを評価するひとつの方法として、どのようなプロセスで物語ができあがったか、そしてそれらの物語が、社会的言説のなかでどのような位相にあるのかについても検討しておく必要があるだろう。マージナルな立場にある人びとが語るという場合、結果を先取りすれば、その語りは、必ずしもオルタナティブな語りになるとは限らない。むしろ、マスター・ナラティヴに沿った物語であることのほうが多いかもしれない。そのことを踏まえた上で、デジタル・ストーリーを制作すること、とりわけ協働的に制作することによって、彼らの語りの種がいかに発掘され、協働的に編み上げられていくのか、その過程と結果についても記録することで、ワークショップをめぐる補足的な考察対象としておきたい。

¹ こうしたパターナリズムに対抗して起こったのが当事者主権の運動であり、だからこそ、当事者でなくてはわからないこと、当事者だからこそわかることを重視する主観的な立場（上野&中西，2003：17）がこれらの運動では主張される。こうしたスタンスは、デジタル・ストーリーテリングの初期実践で主張されてきたこととも重なりを持つ。

² 佐々木によれば、日本のマス・メディアは、政治や警察等との間に、〈記者会見共同体〉という表の顔とともに、〈夜回り共同体〉という隠された共同体を形づくり、権力と密接に結びついてきた。そうした結びつきを否定するために、一方で「市民感覚」「市民目線」という言葉を用いながら、本来存在しない幻想の「市民」、純朴で穢れがなくピュアな「市民」を、プロフェッショナルな市民運動に仮託して描いてきたにすぎない。つまり弱者や被害者の気持ちを勝手に代弁し、権力批判をしてみせることが、結果的に権力との密着の免罪符に使われてきたのではないかと彼は批判する（佐々木，2012）。

³ カード遊び化というアイデアは、伊藤昌亮、水越伸、宮田雅子といったエクスペリモのメンバーとの協働のなかから生み出されたものである。

⁴ 自己が物語によって構築されるという考え方は、その外枠として存在する「大きな物語」や社会システムをあまりにも軽視した考えだという批判が根強く存在していることにも念のため注意を払っておく必要がある（たとえば木原活信「ナラティヴ・モデルとソーシャル・ワーク」加茂陽変『ソーシャルワーク理論を学ぶ人のために』世界思想社，2000。P. 54-84，秋山薊二「社会構成主義とナラティヴ・アプローチ」関東学院大学人文科学研究所 2003 年度所報，27，2003。P. 3-16。）

⁵ 私たちは普通、自己を、無数の行為と体験の中心にあるものと信じている。しかし、その整合性は自然に生まれてくる類のものではない。G.H. ミード以降の自己論では、一般的に信じられているように、人が生まれ落ちてすぐ自己があるのではなく、親子に始まる社会関係や人びととのコミュニケーションのなかから生み出され、また維持される類のものとして分析され、描き出されてきた（Mead, 1934=1973）。ガーゲンの社会構成主義もこの系譜の影響を強く受けている。同様の視座は、アンソニー・ギデンズが、自己が「再帰的プロジェクト」になっていると指摘していることとも重なるように見える。近代社会は、人びとが身分や職業、地域と分ちがたく存在していた前近代社会と異なり、これらから解放されたものの、一方で

常に自分が何者であるかを問われ続けねばならない。その問いに答えるなかで、つねにわたしたちは自らの生活や経験を反省的に振り返りながら、「自己の物語」を再構成していく（ギデンズ、1991=2005）。

⁶ 対話とは、相手を打ち負かすためのものではなく、また同調するだけでもない。対等な立場で、レッテルを貼らず、自由な質問や答えを許し、かつ相手との差異を積極的に見つけていくことが必要とされる。また意見が変わる可能性に常に開かれ、あらたな了解へと向かうことが共有されている点も重要である（中島、1997）。

⁷ 欧米であっても、たとえばいじめに遭っている子どもたちや、身近な人びとの死といった喪失体験を経た人びとにとって、あるいは移民にとって、物語を構成することは簡単なことでないだろう。実際、オーストラリアのQUTやACMIでのセッション、また2013年の第五回デジタル・ストーリーテリング国際会議（トルコ・アンカラ <http://www.digitalstorytelling2013.hacettepe.edu.tr/>）での発表（Akiko OGAWA and Yuko Tsuchiya “Does a vulnerable person really have a story to tell?” では、協働的に物語制作を行うというアイデアが日本に限らず、欧米でもマージナルなポジションに置かれている人びとに対して有効であるという好意的なコメントが寄せられた）。

⁸ 水越らが展開したメディア遊びの代表例として、ケータイ・トレールとあいうえお画文について付記しておく。「ケータイ・トレール」は、毎年オーストラリアのリントで開かれるアルス・エレクトロニカ2008を皮切りに、一般の人びとによる集会的なメディア表現の可能性を追求して考案されたプログラムである。ほとんどがプライベートな用途で使われるケータイを使って、ケータイ・ムービーで多くの人びとのストーリーを撮影し、それをつないでいくことで、自分の表現が誰かの表現へとつながっていくような集会的ナラティブを描き出すこと、そしてプライベートな用途しか想定されていないケータイをパブリックなものとして使う可能性を示しだすことが企図されていた。この活動では、ケータイ・ムービーを撮影するキットや、ケータイ・ムービーを会場スクリーンのプロジェクションで、またウェブサイト上で、タイムラインとともに見ることができるシステム、それに江戸時代の旅人を模したファシリテーターの服装、また、人びとが短い時間で語ることができ、他者とつながることのできる語りと撮影のフォーマットが準備された。語りと撮影は、「わたしの△は□です。（□についての語り）□は△でありつつ、○でもあります。あなたは何か○を持っていますか」と、前者から引き継いだ△な持ち物に、○という意味を新たに付与して、そこから次に引き継ぐ人へと問いを渡してゆく様式がデザインされ（例として次のようなものが挙げられている。「わたしが持っている“かわいいもの”はデディベアです。あなたが“いつも持っているもの”は何ですか。」「わたしが“いつも持っている”ものはメガネです。わたしはいつもそれを“おしゃれにも使って”います。あなたが“おしゃれにを使って”いるものは何ですか?」「わたしが“おしゃれにを使って”いるものは時計です。それを“時間をチェックする”ためにも使っています。あなたが“時間をチェックする”ために使っているものは何ですか。」というふうにつないでゆく。Jun Abe et, al. “Keitai Trail! Mobile Video Workshop” Campus Tokyo Presentation, Ars Electronica 2008, Brucknerhaus, Linz, Austria, Sep. 8, 2008.）、この様式のもとで撮影されたモバイル・ムービー・メッセージ(MMM)が、日本とオーストラリアほか29カ国の218名から集められた。この活動を通じて、見ず知らずの人びとがそれぞれの物語を通じてつながりあうという連歌的デジタル絵巻ができ上がり、ケータイを用いた新たな集会的ストーリーテリングのありようが示されることになったのだった。見ず知らずの人びとと物語でつながりあう関係が、普段使っているケータイと、あらたなプラットフォームの構築によって可能になったのである。一方、あいうえお画文は、ふだんはプライベートなものとして保存されている地域の写真に、伝統的な言葉遊びの様式である「あいうえお作文」を添えることによって「画文」をつくることを媒介に「地域の協同的物語り」を生み出すプログラムである。頭文字に意味をもたせる折句や、複数の人びとが場を介して創作を行なう座の文芸「連歌」、それに俳画といった庶民の文芸や芸術を参考に、デジタル時代の庶民文芸、民衆芸術のデザインを試みた活動である。2007年の神奈川県湘南地域を皮切りに、愛知県豊橋市、それに東京都文京区などで1-2日のワークショップとして開催され、現在も東京ケーブルネットワークなどとケーブルテレ

ビやウェブを活用した活動として継続されている。

(あいうえお画文ウェブサイト <http://gabun.jp/themes/theme07/> 2013. 10. 13 アクセス)。地域古写真の展示などはどこでも大にぎわいであるが、このワークショップはそれを超えて、地域コミュニケーションを活性化させるために3つの目的を設定して行われた。一つは、プライベートな写真を媒介に、個人的記憶を語ることによって他の参加者との記憶の共有がはかれること、次に「画文」という物語の形式にそった遊びが、他者との協同のなかで創造的に作り出されること、そして合評やコメント付けといった協同的な活動によって学びが深まったり、また新たな個人的な記憶が呼び起こされたりという循環が起こることであった(鳥海, 2010:159)。実際、活動では、ほぼ企図されたとおりに、個人的な記憶が共有されることの重要性や、歴史的な写真を媒介に、参加者が時に聞き手となることで会話が弾んだこと、また遊びや合評会を媒介にして会話が進み、そこからまた新たな物語が語られる様子が見受けられた。普段、ふれあうことのない参加者同士が、ともに生活する地域の写真を媒介に、地域の記憶や思い出を物語として語り合うという空間は、現代においてありそうでない貴重な契機となったという。

⁹ 座の文芸で起きていることも、池上が連歌において「阿吽の呼吸が盛り上がる瞬間にこそ、躍り上がるほどの感情の高揚が生まれる」と論じているのは、まさにこの「グループ・フロー」なのだといえる。こうした至高体験が参加者を結びつけ、さらに創造的な仕事を生んでいく側面をソーヤーは指摘する。

¹⁰ ソシオペタル型とは「人間同士のコミュニケーションを誘発するレイアウトであり、円卓やL字型ソファなど対話が生まれやすいレイアウトを指す。たとえば少人数が島型に配置したテーブルを囲んで座るかたちなどがそれにあたる。対して、プライバシーを重視し、コミュニケーションを阻害するレイアウト、たとえば教室で教卓に向かって個々の机が配置されるようなレイアウトをソシオフィーガル型と呼ぶ(山内・森・安斎, 2013)。

¹¹ そうした課題を認識し、あらたな構想を立ち上げているのが、オーストラリア、クイーンズランド工科大学のチームである。QUTでは“Co-creative media”構想を立ち上げ、地元メディアと人びとがともに連携しながらデジタル・ストーリーテリングを制作し、作品を流通、公開していくことを試みたプログラムが実施されている。

<https://www.qut.edu.au/research/research-projects/community-uses-of-co-creative-media>(2014. 08. 09 アクセス)

¹² 具体的には、1) 問題解決を通じて、地域社会とのつながりを構築すること、2) 自分自身が地域社会に不可欠な要素であるという自覚を促すこと、3) 多様性への気づきを生むこと、4) 民主的な価値と市民性を強化すること、5) 新しい技能の獲得を助けること、6) 学業上ではない生き生きとした力を認めること、7) 学業上のカリキュラムを増進することを挙げる(同上: 93-98)。サービス・ラーニングが掲げる目標は、最近学校教育に取り入れられつつある「新しい能力(松下, 2010)」などとも重なりを持つだろう。こうした能力の検討も必要ではあるが、本稿では教育的側面には焦点を当てていないため、十分に論じる余裕はない。しかしこうした「新しい能力」には、批判的な視点もあることを付け加えておく。教育社会学者の本田由紀は、これらがハイパーメリトクラシー下で手続きの公正さの薄いところで人びとの業績が深部まで評価されることや家庭環境が大きく影響することによる残酷さを指摘し、新たな能力をポスト近代能力主義として批判的に捉えている(本田, 2005)。わたしたちの実践も、比較的余裕のある私立大学で行われたことを付記しておきたい。

¹³ 実際、こうしたプログラムを経て、ある程度物語を創ったのち、撮ってきた写真のインパクトが強い場合、その写真の持つ力を生かして物語が組み替えられていくことがよくある。また、メディア・コンテ ウィルあいち、メディア・コンテ高根島の実践では、「気になるシーン」を撮影した写真から語り出すという方法を試みた。この方法からは、心象風景がともに写し出されることが多くなるため、その写真に参加者が付与した意味の読み取りが難しく、ストーリー自体への視聴者の理解度が高くないという限界を持っていた。

¹⁴ 標準ソフトということもあり、パソコンのスペックが足りないとすぐにフリーズしてしまったり、写真が見られなくなってしまったりと、たいへんトラブルも多かった。しかし、どの windows パソコンにも入っているという利便性からほとんどの実践でムービーメーカーを利用してきた。

¹⁵ 鯨岡は、エピソード記述が満たすべき条件として、以下の十のポイントを挙げている。1) 目的を有すること、2) その場にいる人々を生き生きとよみがえらせること、3) 関わり手の場への関与を明らかにする。4) メタ観察主体としての自分と自分は若干の距離をとること、5) 事実に忠実であること、6) すべてを網羅するのではなく、印象的な出来事を提示すること、7) 目的、関心、背景という地に対して浮き出た図をとらえること、8) 関与者の感動が読み手を説得すること、9) 多層的な意味を引き出すメタ観察を伏して初めてエピソード記述といえる、10) 人の善し悪しでなく、事態の動きの意味を探ること(鯨岡, 2005:158)。

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

さて、第一部では欧米のデジタル・ストーリーテリングを概観し、物語研究やメディア論、そしてこれまで展開されてきたストーリーテリング実践の活動デザインを通じて、欧米型ワークショップ・モデルの可能性と課題を見出だした。その課題とは、1) 前物語空間からいかに声なき想いを拾い上げ、物語として立ち上げることができるのか、その物語化メソッド、2) それを可能にする誰でも参加できるワークショップ空間の設定、3) 制作されたストーリーを、いかに他者に手渡していけるかというストーリーテリング・ネットワークのデザインという三点だった。その課題を克服するために、第5章では、1) 対話とカード遊びによる物語化メソッド、2) メディア遊びと協働によるワークショップの活性化、3) ストーリーテリング・ネットワークの構築という三つの手法を掲げ、プログラム・デザインの概略を示した。

その後、第6章では在日外国人子弟との可児実践を振り返りながら、対話的・カード遊び的ストーリーテリング・モデルがいかに機能したかを中心に、第7章では障がい者らと行ったハッピーマップの実践を例に、マージナルな領域に置かれた人びとがいかに想いを綴り、発信していけるのかを中心に、その可能性と課題を抽出した。第6章と第7章で扱った実践からは、メディア・コンテのプログラムをめぐる代表的な知見が析出されたが、本章ではそれに加え、他の地域や団体と展開してきたメディア・コンテ実践例もふまえつつ、記録や実践後の振り返りシート、インタビューなどから総合的に『メディア・コンテ』というメディア実践モデルの成果と課題を検討する。

これまでわたしが実施した実践において、最後まで完結できなかった参加者は、初期に行った留学生との実践での2名だけであり、残りの参加者すべてが制作することができたという意味で、メディア・コンテの物語化プログラムは有効に作動したとあって良いだろう。結果を先取りすれば、先の1)と2)の課題に関してはそれぞれ内在的、構造的課題がありながらも、概ね有効に作用した。さらに、対話的、協働的なデジタル・ストーリーテリングは、参加者やファシリテーターらの間の想像以上の相互理解をもたらした。また3) ストーリーテリング・ネットワークのデザインに関しては想定した成果を十分には上げることはできなかった。しかしその困難から、社会的に周縁化されている人びとが発信する際の問題点と新たな方向性を描き出すことができるように思う。

さて、検証を始める前に、ひとつ確認しておくことがある。

第5章で触れたように、誰でも想いを可視化することのできるメソッドの確立という目標に対して、物語制作や映像編集という根幹部分でファシリテーターの力を借りるということはその個人が語ったことになるのか、という疑問を持たれるかもしれない。この疑義にはさしあたり2つの回答を返すことができる。

ひとつには、以前にも述べたように、ワークショップの時間や条件を見直せば、個人で物語化、デジタル・ストーリー化することも可能だという回答である。パソコンによる編集を行っていた時代には困難だった映像編集も、ここ数年でタブレット端末が出現したことでより簡易化し、インターフェイスも格段に向上した。2-3日という限られた現在の設定時間で行うのは困難かもしれないが、時間とある程度のサポート体制があれば、ほとんどの人にとってデジタル・ストーリー程度の映像編集は可能になった。物語化についても、満足度さえ問わなければ、カード的な手法と、参加者同士の対話があれば、ある程度可能である。

もうひとつは、「物語とは個人が生み出すもの」という、わたしたちが疑うことのない視座自体をアクロバティックに疑ってみる必要があるのではないかという回答である。むしろ物語化のプロセスに対話なくして、周縁化された人びとが声を上げることがほんとうにできるのだろうか、と逆に問いたい。結論から先に述べれば、他者との関わりがあってこそ、声なき想いの物語化は可能なのではないだろうか。

1. ワークショップの検証

1-1. 物語化メソッドの検証

最初に、物語化メソッドについて検証していこう。

先にも述べたように、人びと自らが仕上げた89本の物語表現ができ上がったという点において、概ね、この手法が有効に作動したとあってよいだろう。そこには、これまでのマス・メディアの限られた紙面や番組では十分に描き切れていない障がい者や外国籍の子どもたちの日常の様子や想いの数々が、オルタナティブなプレゼンテーションとして提示されていった。こうした新たなイメージや物語は、ステレオタイプや偏見の解消に寄与するのではないだろうか。

1-1-1. カード遊び的物語化メソッドの有効性

カード遊び的メソッドがもたらした成果は、カード遊びのプロセスをカットして行ったワークショップとの比較で明らかになった。たとえば大人にはわかりきったこととして、あるいはふざけていると思われるのではないかと、わたしたちは何度か「写真組み合わせストーリー」のプログラムを省略したが、その場合、ワークショップは最終的に活性化しなかった¹。突然物語を作るのではなく、物語制作の要素を準備ワークショップにしのばせ、遊びの中から何をするのが徐々に理解されるという物語制作過程を経ることによって、参加者は何をするか、徐々に感覚として理解していく。その過程を省略すると、物語素を組み合わせることによって物語が生まれるのだという基本的なコンセプトが十分理解されずに始まってしまい、活動自体が十分理解されないまま開始され、結果的にその混乱を取り戻すためにかえって時間がかかってしまった（小川・阿部ら 2010、溝尻・坂田ら、2012）。このことは、逆に、これらのメソッドが機能していたことを示す証左ともいえるだろう。

(1) 物語制作の身体化、協働化 —リテラシーからクリエイティビティへ

カード遊び的な作業によって物語を組み立てていくという手法は、より多くの人の参加を促すことにつながったといえる。物語制作の方法を、物語論的に、あるいは作文指導のようにレクチャーしたならば、マージナルな立場に置かれている人びとは、そこで関心を失ったかもしれない。参加者とファシリテーターとが、物語の種や関連するイメージを書き入れた付箋を共に選び取り、写真もふんだんに使い、まさにカードを集め、手に取って組み立てていくプロセスとして物語化作業を可視化したメディア・コンテのプログラムは、従来の綴方教育とは二つの点で異なるものとなった。

一点目に、物語化の作業を個々人の頭の中から解き放ち、誰にも見えるかたちで外化すると同時に、身体の作業へと置き換えた。カードを分類したり、接続したり、入れ替えたりすることで、書き直しを容易にし、よりよい案を見出だしていくことが可能になった。こうした身体の作業によって、物語の構造化という困難な部分を、視覚的、身体的に考えていくことができるようになった。

二点目に、上記のように、身体の作業として行われる物語生成は、個人的に頭の中で考え続けたりするのは異なり、その作業の様子が可視化される分、他者との協働を巻き込みやすかった。さらに、カードを入れ替えながら、写真を当てはめていくといった作業は、物語の立ち上げのエンジンを、個人の物語化能力から他者との創造的なメディア遊びのプロセスへ転換することになった。つまり、参加者の「リテラシー」ではなく、協働的な「クリエイティビティ」を刺激する作業へと置き換えることができたと思われる。ちなみにこうした物語化メソッドによって、ある程度の補助があれば、小学校高学年頃から物語生成が可能であるように思われる²。

なお、このカード遊び的モデルは、国際的なデジタル・ストーリー会議でも関心を集め³、個人が物語を生み出すことを前提とする欧米でもニーズがあることが明らかになった。

(2) 口語表現の活用 —フォーマルなナレーションからインフォーマルな語りへ

さらに、カードを組み合わせるという手法は、口語の持つ豊かな表現力を生かしやすい。ワークショップから見えてきたことは、すなわち文字や作文で構成されたテキストベースの語りに対する、人びとの強い抵抗感と、口語によるストーリーテリングが持つ躍動感と説得力であった。

5章で見たように、ディスカッションのレベルではまったく問題がなかった子どもが、語る段になってナレーションを読むことに戸惑い、拒否感まで示したように、豊橋の歴史語りでも、実践当時 80 歳前後の高齢の男性がナレーションの録音途中で、昔を思い出し、感極まって、突然自分の言葉で自由に語り出すということがあった。あるいは、メディア・コンテ中央区では、準備されたナレーションのひとつに参加者がつまずき、何度も録音したがうまくいかなかったが、参加者自身の言葉に書きなおした途端、一気に録音できたという経験が語られた⁴。

作文調のナレーションは、多くの人にとって自分の言葉として表現できないもどかしさをもたらす。かわりにわたしたちは、文章を書くのではなく、発話をそのままカードに書き込み、それをつないで組み立てていく方法を提示した。徹底して口語的に表現すること、方言や若者言葉をなるべ

く活かすこと、そして短い文をつないでいくことは、参加者の生き生きした感情をより豊かに表現する。学生がやってみせたように、「わたしは理想的な男性と出会ったのです」という説明口調よりも、写真と感情を最大限に生かして、「うわ！ イイ男！ 好みのタイプ、キター！！」と表現したほうが、その作者の性格や感情がより伝わってくるのではないだろうか。普通の人びとがものごたるためには、視覚表現と同時に、口語表現や方言が持つ豊かな可能性をむしろ積極的に取り入れることが求められるのではないか。

カードを用いた構成は、自由な口語表現を生かす方向にも作用し、この点において綴方教育とは異なる。「思うままに書く」としても、綴方運動のなかでは、基本的にはフォーマルな「綴方」が基準にされていたように思われる。たとえば「ふだん記運動」などでも、とにかく下手でもいいから書くということが求められていたが、そこでもある程度フォーマルな文章が想定されていた。ガーゲンは、こうしたフォーマルな文語が、基本的に教養ある一部の人びとに有利な言語表現であり、明瞭かつ効率的な報告のための記述スタイルとして開発されたものだとして、暗黙のうちに人びとを従属的な立場におこうとするものであると批判を展開している（ガーゲン、270-280）。現在、「口語的」とされるテレビでもラジオでも、それでも基本的に、フォーマルな文語をもとにした語り口が求められている。しかし、誰に向かって何を語るのかを考えた場合、デジタル・ストーリーテリングや綴方運動は、必ずしも文語の報告スタイルに沿う必要はないのではないだろうか。

(3) マニュアル化の両義性

要素を組み合わせることで物語にしていくという手法であっても、時に、組み合わせの方法が思い浮かばない「煮詰まり」を経験してしまうことがある。「煮詰まり」は、時にメディア遊びの雰囲気や台無しにし、参加者を膠着状態に落とし込んでしまう。こうした事態を解消するために、カードゲーム化にあたって参考にした、大塚英志がモデル化するストーリーの知識や、三章で確認した「闘い」「解決」「回復」「転機」といったナラトロジーのモデルを転用するといった方法もある。なお、弱い構造を補強する「繰り返しの使用⁵⁾」「ループ的物語構造⁶⁾」「キャラクターの性格を強める⁷⁾」「対照的な事象との比較⁸⁾」など、このワークショップを経て学生たちが見出だしていった方法を当てはめることも可能だろう。

あるいは、ハッピーマップのF氏が自分のスタイルとしていったように、物語の種をつなぎ合わせる際に、その状況や想いをいったん想像の世界に置き、理想的物語を空想で描いていくという方法もある。写真で表現するデジタル・ストーリーは、そのシーン自体を創造的に写しだすこともできる。こうした手法は臨床心理学でも応用されているという。やまだようこは、今ある世界の現実を超える可能世界や想像世界を生成していけることがナラティブの強みだとしたうえで、「想像してみよう」という呼びかけや、「もし・・・」という仮定、ありえない世界を設定してみることなどが有効に働くと指摘する（やまだ、2008：31-39）。これらのことばは、人びとを現実世界や既存概念から「はなす（離す）」働きをするため、こうしたテクニックを用いて自由に想像を広げ、オルタナティブな世界観を提示するのも、エンパワメントの視点から見ても有効な方法だろう。

マニュアルは物語化を容易にするだろう。しかし気をつけたいのは、安易なマニュアル化は、このあと述べる他者との協働の楽しさを奪うことと表裏一体である。「煮詰まり」を協働的に解消できた時の喜びこそ、このプログラムの醍醐味だからである。こうした手法は、メタ・ファシリテーターが適宜提示できるようにしておくという程度の準備が望ましいように思われる。

1-1-2. 対話的物語制作プロセスの検証

(1) 聴き手の存在

まず対話の前に、周縁化された人びとにとって、「他者」と出会い、目の前で聴き手となって自分の声に耳を傾けてくれるという状況自体が大きな意味を持っていることに気づかされた。可児実践で、互いに弟についてぼんやりと持っていた不満や愚痴を、ファシリテーターに聴かせるでもなくぶつぶつ言いあっていた男子中学生たちのことを思い出してほしい。彼らは、頷き、同意してくれるファシリテーターたちに、よりわかってもらおうと、自分の普段の努力やがまんと対比させ、その苦境を説明するなかからともに物語を立ち上げていった。無視されず、恐怖を抱かずに話せるという安心感、好奇心を持って話を聞いてくれる相手がいるということが、普段、マージナルな場に置かれた人びとにとって重要である⁹。目の前の他者は、愚痴や意見を聴き、承認欲求をかなえてくれるかもしれない聴き手として重要な意味を持ち、参加者の語りを促進した。付け加えれば、愛知淑徳大学のファシリテーターたちは、概ね、その役割を十分に果たした。誰かに存在を認められたいという承認欲求は、人間のもっとも根源的な欲求といえる。心理学者のやまだようこは、他者に「私の物語」を語ることは、経験の共有者としての「私たち」を生み出す行為（やまだ、2000：157）でもであると述べている。目の前のファシリテーターが自分の話に頷いてくれれば、それはすでに外に向けて話すことがためられることではなく、自信と安心のうちに他の誰かにも聞かせることのできることばへと変化する。

しかしワークショップでは、時に、ファシリテーターらとの対話を必要とせず、自分のやり方を貫こうとする参加者もあった。ファシリテーターよりも参加者の方がものごとをよく知っている場合、あるいはうまく表現できるという自信がある場合が多く、ひとことでいえば、確固とした自我を持つ参加者であった。この場合、ファシリテーターの側は、自分の問いかけやアイデアが参加者にまったく考慮されないために、対話を続ける目的や楽しさを見失ってしまう。その場合、参加者がひとりで作り上げた物語に対して本人の満足度が高いかという点必ずしもそういうわけでもない。というのも、一般的な聴き手を十分に意識していないために、上映の際に、目の前で視聴した参加者が十分に反応せず、求めているような評価が得られないためである。さらにたとえば、五コマ紙芝居の段階で、多くのファシリテーターや参加者が作品について意見を述べ合い、そこでよりよい作品になるという期待が生まれたとすれば、そこに参加した人びとは、でき上がるストーリーにそのアドバイスがいかにか採用され、さらに参加者がそれをどう発展させているかを上映会で期待する。しかし、最初の物語から何も変更がなされていなければ、見る側が満足していない様子が、上映会で醸し出されてしまうからである。つまり、自分が言いたいことを言うだけでは、ワークシ

ヨップという場では、結果的に他者に十分に理解されない。この点は、課題でありつつも、解決策を探るのは困難であるようにも思われる。さしあたり、メタ・ファシリテーターが、一カ所だけでもアドバイスを受け入れるように働きかけるといったことが必要だろう。

(2) 問いかけの重要性

聴き手の側に、「最終的にデジタル・ストーリーにする」という目的が設定されていることによって、聞き流しそうな話題でも真剣に耳を傾け、不明な点には数々の質問を投げかける。そして聴き手の問いかけは、それまで参加者に意識化されていなかった事象や想いに図らずも光を当てる。参加者はその説明を試みるために、語られていない事象や経験、想いをさらに引きずり出す。

東京・中央区で水越伸が行った実践で、ファシリテーターとともにデジタル・ストーリーを制作した語り手（女性）は、「声なき想いを物語化する」プロセスがどんなものだったかを説明する際に、「言いたくて言えないことが声なき想いではなく、気づいていないようなこと、それが声なき想い。心のなかにつまみついて、自分でも気づかなかったことを、ファシリテーターが掘り起こしてくれた」と語っている¹⁰。他者からの問いかけは、自分が普段意識していて、すぐに返答できることばかりではない。他者であるがゆえに、異なる方向からの質問が投げかけられることによって、参加者には通常とは異なる視座からの省察が生まれる。あるいは、そして自分にとって当たり前なことが他者にとってはそうでないといった要素に気づくことから、物語へと展開する「種」となる可能性を持っている。

震災半年後の福島県いわき市でのワークショップは、まさしく聴き手を媒介として、原発事故後の被災地の大学生たちに自らの経験を振り返るきっかけをもたらした実践であった。ちなみにわたしたちは、この実践で、いまだ傷の癒えぬ、進行中の問題を無理矢理掘り起こそうとしたわけではない。わたしたちは震災について語らないという自由度を残したお題「いまだから〇〇が見たい！」を設定し、いわきの学生にその判断を委ねた。結果的に震災に触れた参加者がほとんどであったが、東京で開かれたシンポジウム「MELL EXPO 2012¹¹」で自らの経験を発表したある学生は、当初、ワークショップで震災について作品を作るつもりはなかったといい、その理由は「自分よりひどい被害を受けたひとがいっぱいおり、」当時の彼は、それほどの被害を受けなかった自分が語るのには申し訳ないと思ったからだとして述べている¹²（溝尻・坂田ら、2012）。メディアからの情報を頼りにするばかりで、自分たちの状況を他者に伝えようなどとは思ってもいなかった。しかし、震災の被害をほとんど受けなかった愛知の学生に、震災の状況やその後の生活について真剣に尋ねられ、それに答える中で、震災後、そもそも自分が何をしていたのか、そして自分が何に困っていたかについて改めて思いを馳せ、「今思うと」、その過程で「初めて震災後の経験に向き合うことができ、限定付きの当事者として経験を伝えたいと思った」という（同上、2012）。一方愛知の学生は、相手の表情や反応に繊細な注意を払いながら問いを発し、他者ならではの視点から多様な解釈を示しながら、意味の構築を手助けしていった。

震災のような先の見えない混乱のなかにある人びとが、彼らの視点から何かを伝えたいと考える

ようになるためにも、問いかけを発する聴き手の存在は大きいといえる。混乱や苦悩の最中にいるとき、伝えるべきこと、語るべきことは、目の前に他者がいて、問いかけられて初めて気づく類のものかもしれない。自分たちよりも悲惨な経験をした人びとがたくさんいるという理由で閉じ込められたいわき周辺の学生たちの非日常的で過酷な経験や想いは、震災を経験しなかった学生たちの問いかけとまなざしを通して整理されていくと同時に、いわきの学生たちに、自分たちが経験した未曾有の災害について等身大で語ることの意義をも自覚させていった。そして漠然とした経験の束（たとえば水が出ないなか生活する大変さ）をともに整理し、その経験についての解釈や意味付けの仮説を提示しあうことによって、たとえば「自分にとって身近であたりまえなものが、いったん失われればいかに大変か」という説話的意味すら持つ物語へと立ち上げられていった。あるいは、石巻で家族や家をなくした東日本国際大学の学生は、自分の被災には触れないまま¹³、被災後にかり出された様々なボランティアを経験することで、それまで関心を持てなかった福祉が自分の進む道だと思えるようになったと自分の進路を意味付けながら、災害がもたらした意味を愛知の学生に説明しようとするとともに、そしておそらく自分自身も納得しようとしたのだといえる。

ちなみに、聴き手と参加者が、互いを参照しながら生成していった物語は、他者の視点という、個人のみからは生み出せない、しかし決定的に必要な視点をかいくぐることによって、独自のならず、背景やコンテキストを異とする他者にも理解しやすい物語となりやすかった。

繰り返せば、他者からの問いかけによって、物語を協働的に生み出すというコンセプトは、これまでのデジタル・ストーリーテリングはもとより、日本における綴方教育などでもあまり追求されてこなかったものである。自己が他者との関係のうちに構成されるということは、ミード以降の社会学的自己論では、当然のことと認識されてきたが、こと綴方には十分に取り入れられてはこなかった。実際、指導者が対話的に聞き出していたらうし、鶴見和子をはじめ、物語化における他者との対話の必要性に気づいていた人びとも少なくないが、それでも綴る主体としてはあくまで個人が想定されていた。コミュニケーションのための言語スキルを身につけることを目的とした言語技術教育などでもそれは同様である¹⁴。いずれも、すべて基本的にはものがたるという行為が、現実であれ、想像であれ、根源的には他者との対話の中から生み出されてくるということは理解されながらも、「物語」は個人によって立ち上げられるものという近代の観念に支えられている。しかし、現実には、「個人」が自分にオリジナルなことを語り出そうとすればするほど、むしろ他者との違いが明らかにされなければならないはずであり、本来、そこには何らかの対話が必要となるはずである。物語とは、本来、人びとの頭の中にあるのではなく、コミュニケーションを通じて立ち現れてくるものだ。ガーゲンが強調したのもこの点であった。

(3) 「他者性」が誘発する創造性

全体的に見て、聴き手と背景が異なる方が、物語が創出されやすいようにも思われた。

理由としては、背景が異なる方が、そもそもの事情や背景から話さねばならず、ゆえに前物語空間からの解体と再構成が進みやすいからとみられる。他者性が高ければ高いほど、一から語ってい

かなければならない。そのプロセスによって、固まりつつあった物語は、ふたたび前物語空間へと押し戻され、異なる語りの可能性へと開かれる。他者性が高い相手との対話は、参加者の経験や記憶を「物語化」し、「映像化」するという目的に向けて、より多様で多くの問いを必要とする。聴き手であるファシリテーターは、物語や映像制作のために、わからないままでは済まされない。その理解のリソースを掘り起こすために、必死で問いを投げかけ、声に耳を傾け、経験や知識、想像力を総動員しながら理解しようとする。むしろそのわからなさから、理解されたい、理解したいという気持ちが双方に高まり、より対話と相互理解が進むように思われる。たとえば、豊橋での高齢者たちは、その歴史を全く知らない学生ファシリテーターたちを相手に語っていくなかで、彼ら世代だけが理解できる物語としてではなく、多くの受け手にも理解しやすいよう説明を加え、学生と対話するなかから、新たな意味が協働的に創出されていった。空襲がどのようなものであったのか、当時の豊橋がいかなる街であったのか、彼らだけ自己満足として思い出語りをするのではなく、なぜ目の前の学生に伝える意味があるのかを振り返りつつ、学生にとっても意味がある物語へと協働的に紡ぎ直されていったのである。他者との協働は、結果的にあまりにひとりよがりな分析や表現を修正する。

さらに双方の他者性が高い場合、聴き手は、語り手とは異なる解釈やアイデアを提示しやすく、想いもしないような意味付けがなされることがある。学生とお年寄り、障がい者など、他者性が高い場合、相手の解釈と異なる場合も多く、そこから参加者にとって新たな意味付けが生まれ、予想外の物語が生み出される可能性が開かれる。とりわけ学生の若々しく、コンテキストに捕われない解釈には、「そういう見方があるのだ」と参加者やわたし自身、驚くことも多々あったが、他者との対話はそうした新たな解釈と出会う空間ともなり、新たな意味が創出され、物語化が促進される。こうしたプロセスを通じて、参加者、ファシリテーター双方ともに、自己のパースペクティブが複数化し、またゆるやかに自己も変容する。逆に学生同士、友だち同士の実践など、立場が似た者同士だと、実はよくわかっていないのに自明なものとして捉えてしまい、なんとなく深く介入しないままに終わってしまうことが多かった。

付け加えるならば、さらに、他者であるからこそ語れることというのも多かった。たとえば、原爆の被爆経験者が差別を受けるかもしれないからと「家族にも話したことがない。家族には逆に話せない（広島西条：被爆経験者、男性）。」といったように、自分が押し込めた想いはまったくの他者にしか引き出せない側面もある。逆に言えば、こうした経験や想いは、これまで発せられる場がないまま押し込まれていた。あるいは豊橋の高齢男性のストーリーテリングに付き添った家族が、「こんな話、今まで聞いたことない」と驚いていたように、他者にわざわざ問いかけられたからこそ本人にとってあまりに当たり前な話や忘れていた話があらためて引き出される可能性もある¹⁵。メディア・コンテでは、他者性の高い参加者とファシリテーターが出会う場が準備されているからこそ、そこに想いもしないアイデアや創造が生まれ、他者性が高い参加者を理解しようとするプロセスを経ることによって相手への共感が高まるのだといえる。

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

さてここからは実践から見てきた構造的な課題について考察してみたい。

まず対話的、協働的に物語が紡ぎ上げられるということは、ファシリテーターによる相手への配慮や、ファシリテーター側が持つ価値観によって、ドミナント・ストーリーやハッピーエンドに回収されやすいという課題が提起された。物語例で見てきたように、協働的に物語を立ち上げていく課程で、ファシリテーターたちは、どこかに希望の光を見だし、それを結末に置きたがった。そもそも物語の構造分析が明らかにしているように、多くの物語は構造的にハッピーエンド、あるいは未来に開かれて終結することが多く、ハッピーエンドにならない物語構造や、未来に開かれない構造で他者の物語を締めくくることが、居心地の悪いことに違いない。

しかし障がいのある子どもを持つ母親たちが、ファシリテーターの問いかけに答えるうちに、行政に対する怒りをクールダウンさせていったように、目の前の他者に向けて怒りをぶつけることが難しくなったり、むしろ聴き手の側が遠慮や配慮から隠してしまったりして、一つ間違えば、結果として彼らの切実な声をかき消すことになりかねない。あるいは、協働の高揚のうちに互いに理解できるようになる反面、差異が消し去られてしまうことで、そこにあった重要な他者性が消し去られてしまうのではないかという危惧も生まれる。

同様に、わたしたちが「マージナルな想いに物語を」といったとき想定していたのは、マス・メディアや世の中ではあまり表に出て来なかったり、十分論じられていない社会問題を当事者の視点から「批判的に」明らかにすることだった。しかし、結果的には、当初意図したような物語にはなりづらかった。たとえば、原発事故後のいわきでの作品群は、メディア報道やウェブでの情報に注視してきたわたしから見ると、自分たちの状況についてあまりに楽観的であるように見えた。ほとんどの作品で、深刻な放射能の影響や今後の問題には触れられていない。正確に言えば、どの作品にも少しは放射能や原発のことが触れているが、いずれも中心的なテーマとしては扱われてはいない。いわきが原発からの距離からすれば比較的放射線量が少なかったという事情や、震災後半年という、いまだ「震災ユートピア」の続く時期だったことも影響しているかもしれない。

しかしそれよりも当事者にとっては、ある程度楽観的にしていなければ、そこに住み続けられず、自分たちで大丈夫だと常に言い聞かせながら生きているという現実があるからだろう。当事者が語るこの意味は言うまでもなく大きい。しかしその一方で、マージナルな領域にいる人びとの当事者表現だけでも十分に背景やマクロな社会状況まではとても説明しきれないという限界も見てきた。自分自身の置かれた状況を、政治経済や社会的なものと結びつけて論じるということ自体が、おそらく普通の人びとにとって困難なことであり、であるからこそ、フレイレや生活綴方、生活記録運動、あるいはナラティブ・セラピーといったラディカルで息の長い活動が目されてきたのだといえる。『メディア・コンテ』は、物語化を可能にはするが、社会に対して無批判な人びとに、その場で社会批判の視座を与えることまでは準備しきれない。

参加者の側に目を向ければ、創られた物語が、個人の未来や現在を制限してしまうという、物語が持つ現実制約作用とともに注意される必要もある。3章で、物語化というプロセスには現実を組織化し理解可能なものへと変換していく現実組織化作用とともに、現実理解を方向付け、制約していく作用がある（野口，2006）ことを確認した。ファシリテーターや参加者たちは、世の中に流布するドミナント・ストーリーの影響を受けているため、それらを意識的、無意識的に参照しながら、たとえば外国籍の子どもたちの経験や想いを、「日本のいい子」として物語化したり、障がい者の多くが、社会で感謝や満足とともに生きているという物語にしがちである。つまり、むしろドミナント・ストーリーを行為や体験の側がなぞっていくということもあり得る。これらのストーリーは視聴するマジョリティの側に感動すら覚えさせうるが、一方で、本当に彼らが心の奥底で抱えている不満を表しにくくしてしまう危険性を孕んでいる。親や兄弟を幸せにしてあげたいと努力する「いい子」として自らをものがたった子どもたちは、そのありように少なからず縛られ、親や兄弟を放っておいてでも自分の好きなことをするという選択肢を失うかもしれない。実は健常者の側が変わるための物語が作られるべきだったのかもしれないのに、感謝や満足とともに努力を続ける障がい者たちという物語にすりかえられてしまい、障がいを持つ彼らのほうがいい人を演じ続けてしまう可能性も捨てきれない。もちろん、それがうまく機能しているうちは問題ない。しかしでき上がったハッピーエンドの物語が、当人たちを縛り付けてしまう可能性に、わたしたちは意識的であるべきだろう。

しかしこうした課題は、物語という様式そのものが持つ限界に基づく側面もあり、避けがたくもある。物語は、事象の任意の選択によって成り立つのだと述べた。であるならば、すべての物語に選ばれなかったものが存在しているわけであり、別な語りの可能性もあったはずである。しかし物語はそうした可能性や矛盾を隠蔽することによって自然性を装う。つまり、構成と隠蔽とは表裏一体であり、隠されたものに無頓着でいると、ドミナント・ストーリーの力や、権力やイデオロギーへの認識が脆弱なものとなりかねない。この点について言えば、メディア・コンテでは、ファシリテーターへの事前講義や下調べによって、学生ファシリテーターたちがある程度マクロな構造との擦り合わせをしながら物語を作り上げていったが、それでもなお、課題が残った。ドミナント・ストーリーが疑いを持たれないかたちで存在している以上、それを批判的に見ることは簡単なことではない。

その一方で、メディア・コンテの経験から逆説的に言えることは、「他者との対話の経験」「声を上げる経験」こそが、周縁的な参加者にも政治経済や社会的なことへと目を向けさせる可能性があるのではないだろうか、ということである。障がい者とのワークショップで、当初、幸せな日常について語っていた参加者は、三回目の実践で、自分の経験を語りつつ、障がい者向けタブレット端末への補助を求める映像を制作した¹⁶。彼は、常日頃、次のワークショップで何を表現しようか考えているうちに、そのことをテーマにしようと気づいたという。声をあげる機会を与えられることは、徐々に身の回りのことから社会へと、何か発信するべきことがないかと目を向けていくことに

つながるのではないか。つまり、声は、聞いてもらえる場や制度的な文脈が整えられることによってこそ、生まれてくるものという側面も、確かにあるように思われる。

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) 「遊び」のメタ・フレームが誘発する協働

「遊び」というフレームをワークショップに設定したことは、当初の想定以上に大きな意味を持った。とりわけ、準備体操的なストーリー表現遊びである「写真組み合わせストーリー」のワークショップは、このワークショップがレクチャーや学習ではないということを参加者に体感してもらう上で大きな意味を持った。「遊び」を冒頭で省略してしまうと、ワークショップ自体がレクチャー的に始まって参加者が緊張に包まれたり、正解を見つけ出すことを目的とした活動ではないということが理解されづらく、結果として個人で物語を立ち上げていくという感覚から逃れることが難しくなってしまったのである。あるいは、またどんな物語でも手をたたき、ともに失敗を笑いあうことは、参加者を平等にし、ものがたるといふこと自体、正解、不正解を見つけ出したり、オリジナリティを厳しく問われたり、優劣をつけたりする類の問題ではないということが了解されるうえできわめて重要だった。わたしたちはどうしても机の前に座らされると、優れた成果を出さなければならぬとこわばりがちである。そのこわばる学校的身体をほぐし、従来型教育的活動とは異なる遊びによって体感されることが想像以上に協働を押し進め、ワークショップの満足度を上げることにつながったように思う。

「遊び」のメタ・フレームが果たした役割はそれだけではない。わたしたちは当初、人びとを日常から切り離して、平等な立場に置き、凝り固まった常識や規範から離れて自由な発想を生み出すために遊びを設定しようとしたに過ぎない。しかし、メディア・コンテにおける「遊び」フレームはそれ以上の効果をもたらした。ワークショップで行う作業全体があらたにゲーム的なものとして捉えられ、そのことがひいてはワークショップにおける他者との協働を誘発する役割を果たした。具体的に言えば、「デジタル・ストーリーを制作する」という活動がゴールに設定され、ひとつひとつの作業を他ペアとのゲームとして競い合い、互いにたたえ合い、乗り越え合うような視座と楽しさを参加者に与えた。そして細かく設定された締切時間も、参加者とファシリテーターとのペアにとっては、マス・メディアの送り手を真似るような、クリアすべきゲームとなり、またペアワークによって創造的な物語や表現のアイデアが提示されるたびに、参加者たちにグループ・フローを生み出したのだった。

ソーヤーが示す「グループ・フロー」が生まれる条件（ソーヤー,2007=2009:58-73）を見ると、そこには適切な目標があること、深い傾聴があること、全員が同等であること、ある程度の緊張感があること、自主性を持ちながら、適度な親密さを有していることなどが挙げられている。つまり、

メディア・コンテの物語化メソッドと遊びのフレームのなかに、協働作業が楽しいと思えるような「目標」や「傾聴」や「平等性の担保」といった条件が当初は、図らずも準備されていたのだといえる。

(2) メディアに登場する快樂

メディア表現のワークショップは、ただテキストやことばで表現する活動と異なり、デジタル・メディア環境によって主人公になる感覚や表象される快樂を人びとに与える。デジタル・ストーリーテリングの写真は、自分の姿をまったく写さずに、自分から見える視界や心象風景だけで構成してもよいし、後ろ姿や影を含む自由なレベルで自分を作品のなかに登場させることもできる。個人差はあるだろうが、基本的にメディアに登場することは、非日常的でハレの場となる。普段、有名人や何かを成し遂げた人にしかなされない「インタビュー」をファシリテーターが自分に対してしてくれるという状況設定、ほんの少しであってもカメラの前で演じてみることに、マイクに向かって、静かな部屋でナレーションを録音すること、時間内に制作を済ませなければならないという「本番前感覚」、そして大きなスクリーンで自分や友人、好きな何かを映し出してみることに、ケーブルテレビなどで上映されることといった、非日常的なメディア環境も、人びとの語りや表現を促進する要素になっていた。

こうしたメディア環境を生み出す、空間的なしつらえやメディア遊び的なワークショップ・プログラムによって、ワークショップ空間は一時的に創造のコミュニティとなる。このような「メディアに表象される」ことをめぐる快樂は、加藤晴明が指摘した、コミュニティFMのボランティアがガラスで仕切られたラジオブースの中でマイクに向かう快感や新聞に載った自分の記事を切り取って保存すること、あるいはブースティンが、マッカーサーの凱旋パレードに出かけた見物人が、帰ってテレビに映し出される自分の姿を確認したという指摘（加藤，2012:79）と重なる。すべての人びとがそうだとは言わないが、「恥ずかしい」と言いながらも、自分が写り込んだ写真をたくさんならべて作品を作ろうとする参加者、自分の身近な何かの写真を見せたいと使い切れない数の写真を持参する参加者たち。メディア遊びは、ふだんまなざすだけのメディアに対して、そこに自分が登場する感覚、すなわち立場を逆転させることである。それはまさに、受け身的なメディア



図108. 兄によって図書館に連れて行ってもらったときの手を再現する参加者とファシリテーター、そしてカメラマン役のメタ・ファシリテーター。(©豊橋 2009) (撮影 小川明子)

観が異化される瞬間ともいえる。

ちなみに自己だけでなく、自分が愛する人たちやモノ、町が表象されることも「メディアに登場する（させる）快樂」の延長線上に位置するように思われる。日進のハッピーマップ実践の作品のなかに自分たちの街が映し出されていることがうれしかったと指摘した学生のコメント、自分の生まれ育った街の古い風景写真をたくさん入れこんだ豊橋の高齢者たち。自分と自分の好きなもの、人、好きな場所。これらを自分で画面の中に、スクリーンに映し出せること、そしてそれを人に見せること。こうした行為は、自分の旅の思い出アルバムや子どものケータイ写真を他人に見せることの延長にある、きわめて自然な欲求からなされている。ものがたるといことは、単に言語によってものがたるばかりではなく、写真によってもものがたることはできる。何かを表現したいというだけでなく、何かを見せたいと望むこともまた、表現を促進する隠れた原動力になっていることにも気づかされた。

1-2-2. 他者と協働する楽しさ —高揚の瞬間

この実践において、最終的に作品を創り上げた参加者たちがこの活動を面白いと思えたかどうかは、作品のアイディアに対して、ファシリテーターと参加者が協働的に知恵をしぼった否かが重要で、創造活動における協働を面白いと思えたペアの満足度が高く、創造力も高い傾向にあった。以下は、留学生とのワークショップで、満足度の高かった参加者とファシリテーターのペアが別々に語っている内容である。

参加者P（留学生）。

なんでこれに参加したか？学生さんが授業にきた時はあまりわからなかった。けど、みんながやるから、僕は、じゃあ一緒にやると言った。きてみて、まあ楽しかった。一日目より今日。今日のほうが楽しかった。一日目が嫌だったというのじゃなくて、今日はI（ファシリテーター）といっしょにたくさん写真を撮って遊んだ。それが楽しかった。

ファシリテーターI。

あの…一日目は、なんでこれ、作っとなねやろ？って。留学生といっしょに作るって、なんで？って。可児の実践の方が面白かったなってちょっと思って。でも今日（二日目）、写真が出てきて、やるが見えてきたんで、それでだんだん楽しくなってきて。一緒に写真撮ってるうちに、Pもすっごく変わってやる気になったっていうか。

留学生とのアイハウス実践でも、写真で遊ぶプログラムを省略してしまっており、写真やメタファーで表現する楽しさ、いくつかのイメージやことがらを組み合わせることで物語が簡単にできる楽しさを早いうちに十分参加者に理解してもらうことができず、二名の脱落者を生んでしまった。テキストと対話中心的なワークショップだけでは、彼らの創造性を十分刺激することができず、活動自体にのめり込めなかったのだ。そのあと、物語をともに映像化していく創造活動において、ようやく表現活動が面白くなってきたというのだ。つまり、物語化、作品化という、い

わば合理的な視点からだけデジタル・ストーリーテリングのワークショップを捉えるのではなく、他者との遊びや「創造性」を刺激する作業が、結果的に、のめりこむような楽しさにつながり、結果的に、物語化、作品化の動力となっていく。そしてその祝祭的で非日常的な雰囲気の中かで、ペアになった相手と親しくなり、日常の延長では思いつかないような豊かな物語や表現のアイデアが協働の中かで生み出されていく。逆に言えば、単なる遊びが日常を縛り付ける常識やドミナント・ストーリーから逃れやすくするのはなく、協働によってもたらされるフロー状態が生まれてこそ、自由にアイデアを広げることができるようになるのだといえよう。

なお協働は、偶然からも生み出される。隣のチームからたまたま聞こえてきた無駄話に触発されて、あらたな物語や表現のアイデアが創出されることで、双方のペアが「躍り上がるほどの感情の高揚」を感じることもあった。わたしたちは、このことにあまり関心を払っていなかったが、たまたま石巻の被災地で行ったワークショップで、参加者がひとりとなってしまったことがあった。そのとき、参加者よりも多いファシリテーターが数名で参加者を取り囲み、質問をたたみかける光景は、さながら「取り調べ」状態であった。そのとき、わたしたちは、普段のワークショップでがやがやと他人が話していることが普段なら思いもかけないことを思い出すきっかけになったり、創造的なアイデアが生み出されたりするきっかけになっていることに気づいたのだった。

他者との関わりの中で、普段一人では思いつかないような秀逸なアイデアを生み出していく喜びや高揚感は、江戸時代の座の文学とも重なりを持つだろう。多様な人びとががやがやと集まるワークショップ空間自体が意図せざる協働も生み出す場ともなっていた。

1-3. 共感のプロセスとしての物語化と協働作業

ワークショップの成果として、想定外の知見として挙げられることとして、可児の事例で見たように、対話型物語制作と、メディア遊び的ワークショップのフレームの中かで、参加者とファシリテーターとの間に相互主観的理解と強い感情移入が見られたことがある。上記で述べてきたことを、参加者とファシリテーターとが理解を深め、共感を得ていく過程として、改めてまとめておこう。付言しておく、これは可児のケースだけに限らず、他の活性化したワークショップでも見られた現象であり、異なる背景を有する他者を理解する上できわめて有効なプロセスの発見であったように思われる。そこでそれらがどのようなプロセスだったかを改めて振り返っておきたい。

(1) 物語化=納得のプロセス

まず、物語化ステージにおける聴き手による問いかけと参加者の応答、物語化のプロセスは、参加者の体験や行為や想いなど、雑多な事象が一定の視角のもとで取捨選択され、整理され、筋へと配列されることである。三章で振り返ったように、こうした作業は、本来関係がないかもしれない事象に任意の意味を発生させることを意味し、物語化の作業は、結果として参加者とファシリテーター双方に納得をもたらすことを意味する。堪え難い経験も、数々の事象や想いが並べ替えられ、

因果的に意味付けられ、物語化できたときによろしく身近な人びとにとって納得できるものとして受け入れられるようになる。このことは、他者の経験の物語化に関わるファシリテーターにとっても当てはまる。参加者の雑多な経験を物語化する作業は、その行為への意味付けを伴い、ひいては相手を理解する作業ともなる。

(2) 内面に再現される他者の世界

続いて、ファシリテーターにとって、参加者は、当初、どのような背景を抱えているのかわからない文字どおりの「姿なき他者」として目の前に現われ、どこからコミュニケーションをとっていいのかわからない戸惑いから始まる。しかし、相手に質問を投げかけ、答えを得ることによって、相手のコンテクストが徐々に開示されてくる。そのときファシリテーターたちは、自分の経験や解釈の枠組を動員しながら、頭の中に相手の語りの世界を再現（Re-present）することで理解しようと試みている。デジタル・ストーリーという成果物をともに作るという最終目標を有したメディア・コンテでは、ファシリテーターたちは、わからないままでは許されず、参加者の経験やそのときの感情を自分の経験や解釈の枠組とともに何度も参照し、確かめながら、その世界と背景を推し量ろうとする。

(3) 写真が促進する理解

さらに、映像編集作業において、写真によっても同様に理解を深め合おうとする。参加者は身近な写真を撮影し、持ち寄るが、そのときファシリテーターは、写真に映し出されたさまざまなモノや人、たまたま写り込んだものから、自分の経験や記憶を働かせながら、ここからもなんとか参加者の背景や想いを読みとろうと試みる。それはまさしく、写真をじっくり眺め、そこから何らかの意味を紡ぎだそうとする「垂直の読み」の実践の繰り返しである。可児の外国籍の子どもたちとの実践で、ファシリテーターたちが写真に写り込んだ子どもの家族や家庭内の様子を見、自分の経験と重ね合わせながら解釈し、そこから意味を見いだそうとしたように、写真は言語が完璧には通じない両者の経験を重ね合わせ、理解を促進するうえでも有効に機能した。同様のことは、歴史や空間を共有しない豊橋のお年寄りとの実践などにも当てはまる。言語だけではどうしても理解できないことを、写真は補完する。そして参加者が語らないこと、語れないことも、写真は雄弁に物語る。その繰り返しによって、ファシリテーターたちは徐々に参加者を理解する精度をあげていく。

(4) 協働的表現による非日常的、感情的結束

さらに、そうして生成された物語を表現するうえで、理解したメッセージを、多くの人に伝わるメタファーやシンボルとして表現する作業、たとえば、実際にその様子を演じてみる、誰にも伝わるメタフォリカルな写真をともに考えるという作業は、まさに相互主観的に相手の心象風景を探りつつ、ともに表現することによって意味を協働で創出する作業でもある。愛情を表現する「つながれた手」、友だちとの仲違いを意味する「後ろ姿とそれを追う姿」などは、多くの人びとが実際の

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

生活で、あるいはこれまでのメディア接触などで共有しているイメージだといえる。そうしたシンボルやメタファーを他者と提案、確認しあい、デジタル・ストーリーの表現に取り込んでいくという行為は、互いの持つ表象やイメージの理解をすり合わせ、時にメジャーなイメージをずらし、ドミナントな表象を横領しながら意味を紡いでいく行為にほかならない。視覚で表現することは、物語表現に加えて、当事者の状況をより強く意味付け、説得する表現でもあり、またここでの確かな表現のアイデアが出されたときには参加者とファシリテーターの間にフロー感覚が訪れ、その感情的な高揚がまた両者の感情的結束を促進することになる。

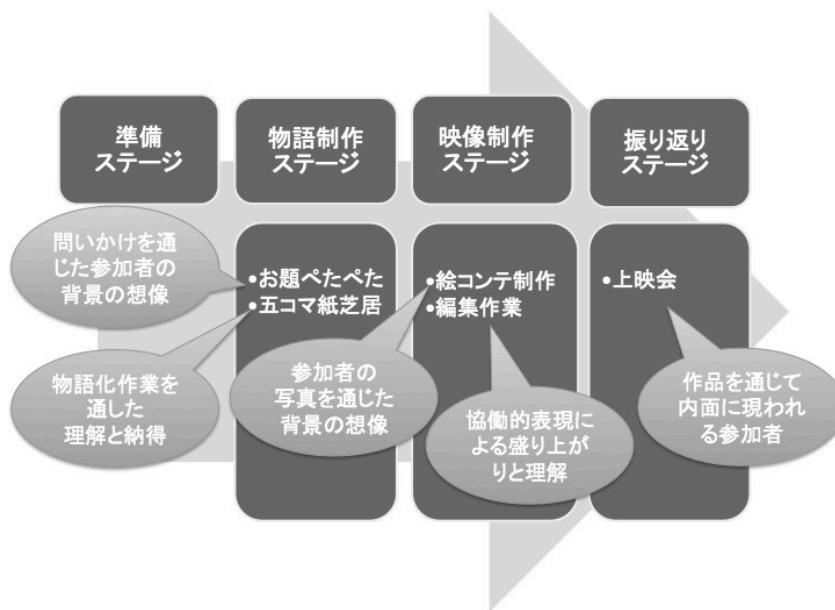


図 109. メディア・コンテにおける相互主観的理解のモデル
(作成 小川明子)

以上のプロセスを図化したものが、図 109 である。こうしたデジタル・ストーリーの制作プロセスは、図らずも参加者のグループ・フローをもたらす条件ともなり、日頃対話や理解が困難な他者との距離を縮めるのに貢献した。

2. ストーリーテリング・ネットワークの検証

2-1. メディア展開の成果 (章末資料参照)

さて、わたしたちの実践ででき上がった物語は、ワークショップ内の上映会を皮切りに、開催地でのケーブルテレビによる作品放映、大学内などでの対外的な上映会、参加者や関係者への DVD の手渡し、そしてウェブサイト開設 (<http://mediaconte.net/>)¹⁷などを行ってきた。水越らが行った東京の実践も含め、現在 197 本がアップロードされており、世界中どこからでも視聴可能となっ

た。また上映会などには新聞の取材依頼も出し、いくつかの新聞にその様子や事前告知が掲載された。まずは、これらメディア展開事例の大きさはひとつの成果だといえる。

社会心理学者サンドラ・ボール＝ロキーチらのコミュニケーション・インフラストラクチャ理論（CIT）¹⁸によると、地域において市民参画型社会を創り上げるためには、ローカル・メディアを含む、地域社会の現実のアクターがストーリーテリング（ここではおしゃべりなどインフォーマルなストーリーテリングを含む）を活性化させることが、住民のコミュニティへの帰属意識を高め、市民としての自覚を持つようになる上で重要だという。彼女らも、ハーバーマスの「生活世界」という概念が、相互理解をめざしたコミュニケーション行為によって構築され、維持されるものであるといいながら、合理的な言説に限られすぎていると疑問視し、むしろ、人間がコミュニケーションをするうえでは、ストーリーテリングという様式が重要で、合理的とはいえないおしゃべりのようなことがきわめて重要な意味を持っていると述べている（Kim & Ball=Rokeach, 2006: 177）。そして地域活動団体、地域メディア、そして住民という三種のアクターが、互いに連携し、情報を伝え合い、コミュニティに関する言説が構築、再構築されてゆくことで、より強いコミュニティ意識が形成され、市民参加が促されると実証的な視点から論じている（Kim & Ball=Rokeach, 2006, 図110 参照）。



図 110. コミュニケーション・インフラストラクチャ理論の概念図
(Kim & Ball-Rokeach, 2006)

このモデルに従えば、メディア・コンテというワークショップはまさしくこれらのアクターの結節点となった。ケーブルテレビ局と活動団体の間をつないだ例も少なくない。地域で活動している団体などは、ここでつながれた縁を生かして、イベント告知や活動報告などに協力を仰ぐようになった。これまで地域のテレビ局のことをよく知らなかった参加者たちも、自分たちの作品が放送されるということで地元にあるテレビ局の存在に気づき、またケーブルテレビの側も地域団体の活動

について目を向けるようになった。あるいは何か問題が起きたときに、大学教員に連絡をして、そこから解決策を提示できそうな専門家を紹介するという手段を学んだ。

しかしワークショップで得られた知見と比べれば、当初想定したストーリーテリングのネットワーク・デザインは十分機能しなかったと言わざるを得ない。それは、わたしの働きかけが足りなかったということだけでなく、内在的な課題によるものといえる。ハートレーは、繰り返し、この活動にいかなるメディア・アウトリーチ展開が可能なのかと問い続けている(Hartley,2009a, 2009b)。誰かに教えられなくても、撮影した映像をそのままウェブ上に公開することのできる You Tube や SNS, Wikipedia が、人びとの日常のアーカイブとして開放性を持つとは異なり、デジタル・ストーリーテリングは、誰かに教えられることを必要とし、ワークショップを介して伝えられていく。それらは家族や、関心と同じくするグループや、友人たちなどによって共有されたり、地域団体や文化施設や、教育や文化などのコミュニティによって広められるだけというある種の閉鎖性を持つ点で、同じ「カリフォルニア生まれ」のソーシャル・メディアと決定的に異なっており(Hartley, 2009b:130) 機動性や広がりには欠けると彼は指摘する。さらに「自己物語」的出自を持つために、再利用されたり改変されたりすることが少なく、ハイパーテキスト的要素を持たないという、比較的閉鎖的なテキストでもある。したがって、デジタル・ストーリーがウェブで公開されることに、今のところ、特別な価値を見いだせないハートレーは指摘している(同上：131)。

たしかにメディア・コンテでも、ウェブサイトは他のソーシャル・メディアの情報とリンクしながら、一定数の人びとに見られているだろうが、参加者をいわゆる炎上やヘイト・スピーチの危険性から守るために、メディア・コンテでもフィードバックが不可能なことに設定しており、作品に対してのフィードバックや議論をウェブ上で誘引してこなかった。また、ケーブルテレビでも一定量の視聴はあっただろうが、そのフィードバックは限られたものに過ぎず、ハートレーの指摘通り一回限りで閉鎖的なものに留まっている。メディア・コンテのワークショップ・プログラムそのものが、実践や学会、研究会などで公表されることで、引用されたり、他に展開されていったのと異なり、メディア・コンテで制作されたデジタル・ストーリー自体はむしろ残念ながらケーブルテレビ局やオーディエンス側の関心を十分惹きつけることができなかった。さしあたり想定される理由を挙げておこう。

大きな理由として、まず、地域メディア側やミュージアムという現場が、まだ一般の人びとの一人称的な映像を受け入れることに十分慣れていないということが挙げられる。冒頭、序章で述べたように、従来からの東京キー局のテレビを中心とした映像文法を自明と認識しているために、どうしてもそこから離れづらいということ、また視聴者に様式が異なる映像がどのように受け入れられるか、自信がなかったように見受けられた。したがって、作品はすべて番組という従来の枠組の中で流された。たとえば黒い枠で囲い、「視聴者制作」と強調されたうえで放映されたが、こうした放送に対して、視聴者がどのような意味を持つ映像として捉えたか、何を感じたかについては十分調査できていない。また、ミュージアムにおいても、過去の写真等やライフ・ストーリーについて

の関心は高まっているものの、一般の人びとが自ら一人称で語るスライドショー映像が持つ意義についての理解は、まだ十分進んでいなかった。一度、放送されてしまえば問題がないことはわかるのだが、そこまで持ち込むのに苦労した。こうした点に関しては、メディアやミュージアムなどとも協働的にワークショップを展開していく必要があるだろう。ただ、限られた職員しかいないケーブルテレビなどでは、打ち合わせを含め、ワークショップに参加する余裕が現状ではほとんどないという課題もある。

いずれにせよ、地域メディアなどでの放映は進めていく必要があるだろう。テレビの総合編成のように、見るともなく見た映像に影響を受けることは誰にでもあり、偶然に誰かによって視聴されることもあるからだ。あるいは、福祉を専攻する学生、外国語教育の専門家など、ある程度のターゲットを絞ってみせていくという方法や、『患者の声』のようなウェブサイトは、今は必要がなくても、家族や自分が同じ病気を持ったとき、解決策や対処の仕方、他者への説明を求めらるうえて、きわめて貴重なアーカイブとなるに違いない。

しかしそれでもなお、こうした伝わり方は、当人にフィードバックがもたらされにくく、いったんメディアを介するという方式は、生身の人間が持つリアリティが表象化されてしまう点で、マス・メディアと同様の限界を抱えることになる。

2-2. もうひとつのストーリーテリング・ネットワーク

したがってもうひとつ重要な視点は、20世紀的マス・メディアとは異なる方法で伝えていく方法であり、参加者自身が物語を伝えていくという、草の根のストーリーテリング・ネットワークの再評価である。

(1) 小さなメディアを手渡ししていくこと

—ストーリーテリング・ネットワークへの接続とフィードバック

今回、意外と影響力があったのが、DVD というメディアであり、そのストーリーを必要とする人にまさに手渡されることが大きな意味を持った。できあがったストーリーを携えて福祉教室に出向くことによって、それまでとは全く違う子どもたちの反応が得られ、子どもたちの関心を得ることができたという障がい者の事例からは、必要とされる場や人のところに行き着けば、小さなメディアが威力を発揮することを示している。その人の背景や想いを手短かに紹介する映像は、その人をめぐる理解を促すと同時に、必要とする人に手渡されていくことで、その人にとってきわめて大きな意味や変化をもたらしたり、あらたなつながりをもたらしたりする可能性もある。あるいは、障がいのある子どもを持った母親が、同じような経験をしている若い母親に DVD を手渡すことによって、同じような悩みを抱えている人がどのように事態を意味付けたのかを学ぶこともあるだろう。それは、誰かが、自らを救済するような物語に出会うことを助けることになるかもしれない。

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

そうした誰かに物語が伝わることは、参加者にとって大きな満足感を与えたが、それはおもにDVDを上映するという直接的な対面空間でもたらされることが多かった。上映会では、参加者本人、あるいは物語制作に関わったファシリテーターがしっかりとコンテクストを説明した上で上映するので内容も伝わりやすい。そして否が応でも逃げ出せない環境で、じっくりと鑑賞し、その後、あれこれコメントしたり質問したりするという空間で、他者のフィードバックやコメントが多く寄せられた。フィードバックやコメントを得ることは、自分の物語が他者に伝わったということ、あるいは他者に何かを考えさせたことを意味し、参加者の存在を安定させる上でも重要な意味を持った。

上映会では、単なる感想に留まらず、そこから次の交流が起こるということもたびたびあった。作品を観賞したあと、ハッピーマップ実践に参加した年長の母親がより若い母親に感想を述べ、さらにアドバイスをし、あらたな交流が始まるという事例もあった。若い母親は自分の子どもの可能性をいかに伸ばせるか、まだ努力の最中にあり、子どもの可能性が自分の努力と比例している状態であるために、同年代の母親同士で話していても癒されないことがあるという。しかし、それをすべて経験した年長の母親からのアドバイスは、また違う側面から彼女たちを支えたに違いない。同じ状況に置かれた人びとの間にも、他者性は存在しており、そこでの対話や作品からまた新たなパースペクティヴを得ることもつながっていく。

自分の物語が誰かに伝わることに対する責任感や喜びは、自己の存在という意味から見ても重要であるように思われる。ワークショップでは、自分が生きた証や経験を後世に遺し、教訓にしてもらいたいという参加者の強い意志に何度か出会った。豊橋で地域の歴史を語る実践では、空襲の経験と、出征してなくなった父のことをどうしても語りたいと、退院してまもない高齢の女性が参加したことがある。そして上映後に「本当にこの経験が伝えられてよかった。このことを誰かにちゃんと伝えるまでは死ねないと思って。私以外にもこういう経験を語りたいと思っている人はたくさんいると思う。私はこの物語を語るために、神様に病気を治してもらったのかもしれない。」と語った。同様に、障がいのある子どもを持つ母親やジェンダー問題を表現した参加者などは、ドミナント・ストーリーとは異なるオルタナティブな世界観を提示することに、強い責任感をもって取り組み、その物語が、他者にも参照され、影響を与えることが、強く希求されていた。人びとの経験や記憶は、物語となって共同体に記憶され、社会と接続したがっているようにすら感じられることがあった。ここから想起されることは、自分の経験や記憶を語り継ぐということが人間の強い存在意義になるという点である。これまで、物語を語ることによって語り手が得るカタルシスは「キャプチャー・ウェールズ」や「患者たちの声」でも副次的効果として述べられてきたことであるが、これは決して「副次的効果」なのではなく、むしろ人びとが物語表現をするうえで最も重要な点なのではないだろうか。おそらく、物語共同体の担い手としてストーリーテリング・ネットワークに接続することが、現在でも、多くの人びとに求められているように思われる。

(2) 聴くことと聴かれること —ワークショップ空間の再評価

ところで、第7章で提起した、いかに「見せるか」という問いは、それほど簡単な解決策を持たない。

カルチュラル・スタディーズの研究群が示唆するように、「見方」は日常的、社会的に構築されていくものであり、そうした自明の「見方」を疑い、新たな見方、楽しみ方を提示するようなワークショップが、メディア・コンテのように「作る」ワークショップとはまた別に必要だといえる。ここ数年、You tube やニコニコ動画の普及によって、映像はプロが作るものという思い込みはずいぶん軽減された。You Tube に慣れた若者には、アマチュアが作るデジタル・ストーリーも、すでに違和感はあまりないかもしれない。しかし、メディア・コンテの作品群を、地域社会の空間を含め、どのような場所で、どのようなコンテクストのもと、いかに「見るべきか」というモデルは十分提示できなかった。

しかし現実のところ、マージナルな声を語るのが難しいのは、一般の人びとがマージナルな声を聴くことが難しいからだ。人びとは自分の手が及ばないネガティブな話題を嫌い、見ようとはしない傾向を持つ。インターネットの隆盛は、見たいものだけ見たいという消費社会の心性とマッチし、わたしたちはますます見たくないものを避けがちである。そうして聴かれる機会を持たないことによって、マージナルな声がますます抑え込まれていく。

逆に言えば、だからこそ、語るだけでなく、「聴くこと」がセットになったメディア・コンテのような現実のメディア実践をさまざまな空間に開いていくことが必要なのではないだろうか。「姿なき他者」の声を聴くことなくして、語りをめぐる不均衡を是正することはできないからである。

3. ワorkshop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

さて、最後に、ワークショップ・モデルの検討を、参加者の変容という視座からまとめることによって、その成果と課題を確認しておこう。

3-1. ファシリテーターの変容

このワークショップにおいて、もっとも変容が大きいのは、学生ファシリテーターだといえる。

(1) 基層的メディア・リテラシーの体得

まず、この活動を通して、基層的なメディア・リテラシーが体得された。それはファシリテーターにとっては、ステレオタイプ化された表象の他者との違いを理解することであり、決められた様式や時間内で他者の姿や想いを編集することの困難として体験された。学生たちは、表象としてしか知らない他者と実際のワークショップで出会い、会話や協働を求められる。これは彼らにとって、

当初は立ちすくむような、どうしていいかわからない経験である。外国籍の子どもたちも、障がい者も、目の前にいる他者は、みんな少なからず、テレビや映画のなかの表象とは異なる動きやしやべりかたをし、思わぬことを語り出す。しかし、二分という物語を制作するためには、なんとか質問を続け、対話し、ともに協働していかなければならない。

ファシリテーターの省察コメントに一番多く出現するのが、普段異なる環境で暮らす参加者たちと実際に会って話をしてみることの重要性であった。そしてそこで得られる理解や感情移入は、文字やメディアによる表象によって間接的にもたらされるものとは異なり、実際に身体感覚で遊び、語り、作品を作っていく作業をともにするなかで育まれる。そこでは、たとえば「障がいを持つ人を自分が助けるという思い込みがあった。しかし、実際には助けられることもあるし、それより一緒に何かをすること、関わることが楽しかった。(大学生女子3年)」というように、ステレオタイプが裏切られる。外国籍の子どもたち、福島の学生たち、いずれもメディアを通してステレオタイプ化され、そのイメージに対して対応しがちな人びととの協働作業によって、彼らは自分の他者イメージを壊し、新たな認識を体得していった。これは、たとえば障がい者や外国人のメディア・イメージを、現実の統計やイメージと比較してみるようなメディア・リテラシーのありかたとは根本的に異なる強烈な経験として、彼らの中に蓄積される。

さらに学生たちは、メディアの送り手の立場を擬似体験する。参加者が語るたくさんの出来事の中から、事象を選び取って物語にしていくということは、そこから捨て去るものがあることを意味する。彼らはそのジレンマを「想いを編集するようで心が痛かった¹⁹」と表現した。メディアに表現すること、物語化することはそれ以外の事象を切り落とすということなのだという鉄則についても、彼らは敏感に体得したといえる²⁰。

(2) 日常の異化とパースペクティブの複数化

さらに「障がいのある人を通して、新しいモノの見え方、考え方を得ることができた(2年女子)」といったファシリテーターの反応からは、彼らがこれまでとは異なるパースペクティブを獲得し、自らのパースペクティブを複数化するようになったことが伺える。可児のファシリテーターたちが、子どもたちの発話から、思いもしなかった人生観を聞くことで、日本の片隅にそうした子どもたちが存在してきたことに気づき、同じ社会に自分とは異なる状況におかれた人びとが入るということに気づく経験をし、自省する。一方で外国籍の子どもたちは、大学に招かれることで大学で学ぶという新しい世界を知る。あるいは、障がい者との実践で、彼らの視線をなぞり、問題がないかを確かめるなど、パートナーとなった障がい者のパースペクティブを借りながら、学生たちと参加者とは自分とは異なる視座から世の中を見ることを学び、ひいては、地下鉄の駅で視覚障害者を見たときに、声をかけるようになったといった行動やふるまいの変化がもたらされる。彼らは、自分たちの日常を異化するような他者のパースペクティブを対話的、協働的作業の中から獲得し、内在化させることによって、複数のパースペクティブを得、あらたなふるまいを身につけたのだといえる。

(3) メディエーターへの変容

何かと友だちとの同質化を強いられがちな現代の若者である学生ファシリテーターにとって、「他者」に「他者」として関わるメディア・コンテはきわめて異質な機会であった。当初、彼らはその異質性に戸惑いながらも、1-3で示したような物語化と協働制作のプロセスを潜り抜けることで、他者を理解していった。他者の物語制作に関わるという重責を担うことによって、他者の発話を理解しようと試み、なんとか時間内に作品制作を終えようと必死で編集作業を行い、でき上がったときには普段感じることのない達成感や連帯感を得るといった空間の中で、他者への理解を深めていったのである。第6章や前項でも触れたように、非日常的しつらえのもとで、時に彼らはファシリテーターから「メディエーター」とでもいうべき役割へと変容していった。彼らは、参加者の想いを、文字通り伝えたいと、ワークショップ後も自主的に上映会を企画して、制作した作品に対してより多くの視聴を求めて奔走すると同時に、参加者がメールで悩みを相談する相手ともなった²¹。あるいは、その後、外国人労働者の解雇問題が話題になったときには、子どもたちの行方に想いをめぐらせた。あるいは他の外国人支援活動へと関心を向けていった。それは、作られたデジタル・ストーリーがより多くの視聴を得るということとは違う、人間を介した、密度の濃いメッセージの伝わり方だったといえる。「自分の想いを代弁してくれる第三者の存在はとにかく想像以上にありがたく、当事者を勇気づけるもの。仲間が増えるという感覚だった（ハッピーマップ世話人）」という参加者側の感想も、ファシリテーターが周縁化された人びとにとってのメディエーターへと変容したことを表しているといえよう。メディア・コンテは、一時的、非日常的なワークショップに過ぎない。しかしそこでの濃密な経験は、その後のファシリテーターたちの行動にも少なからず影響を与えたといえる。

3-2. 参加者の変容

(1) 相互主観的に描かれる自己

まず、ストーリーの制作を通じて、参加者は自らの生活やアイデンティティを改めて捉え直すことになった。参加者たちはさまざまに問いかげられるなかで、普段意識化してないような環境や自分の将来像を考えたり、アイデンティティを捉え直したりした。そして、他者の目を借りて物語化作業を行うことによって、前物語空間に漂っていた想いや経験が整理され、ときに、生活上の不満や失敗をメタに捉えてユーモアへと転換したり、未来へとつなげて将来像を描き出したりすることにつながっていった。他者との間で改めて言語化された経験や想いは、今後、自己を表現していくうえでのツールとなるだろう。自分ひとりで語りを組み立てようとすると、ときに独りよがりな他者に通じないものになりかねないが、そこに他者の視点やことばを取り込むことで、他者にも共有可能なものとなる。なおナラティブ研究の視点から見れば、自己の物語を納得のいくように語るということは、他者の視点を前提にして初めて意味を持つものであり、それが共有された現実になるの

は、自己と他者の視点の差異が乗り越えられることによってだといえる（浅野,2001,10-11）。ファシリテーターがうなずきを繰り返し、質問を繰り返し、参加者のありようを温かく肯定的に捉える視点を示すことで、参加者たちは、自らの生活や生そのものを肯定したり強化したりするモデル・ストーリーを描き出していった。

一方で、こうした参加者の経験や想いは、生身の身体を超えてストーリー化、メディア化されることで、見知らぬ他者にも伝わることになった。他者の目をかいくぐった多くの語りは、誰にとっても受け入れられやすいものとなったように思われる。これら、相互主観的に描かれていく参加者のありようは、現在のメディア状況においてきわめて特殊な性格のものだ。BBCが自覚していたように、これまでマイノリティをはじめ、一般の人びとをめぐるテレビ取材は、プロフェッショナルの視点から一方的に描かれるという限界を持っていた。そこでは生のリアリティが、他者の視点から一方向的に規定されてしまいがちであった。一方で、そうしたテレビの独占を破り、映像の新たな時代を創りつつあるネットの動画投稿サイトでは、逆に、個人の趣味的世界から他者の目をまったく通過しないまま映像が投稿されている。そこでの生のリアリティは自己中心的に投射されているに過ぎない。しかし、メディア・コンテはその間にある。自己は他者と関わり合い、ぶつかり合う中から物語的に生み出されてくる。だとすれば、そうした地平から「語り」を紡ぎ出すこと、あるいは「語ること」を通じてそうした地平を改めて再発見することが望まれているのではないだろうか。今回私たちが試みた実践は、20世紀的なテレビ的世界と、新たに立ち上がったYouTube的メディア世界の狭間に眠る、協働的で相互主観的な物語世界の可能性を浮かび上がらせているように思われる（小川・伊藤,2010）。

（2）表現することで獲得される内発性

「遊び」的なフレームで行われたワークショップは、あえて従来型教育モデルを排したプログラムで行われたために、参加者がどの程度物語を「ものがたる」こと、「発信すること」の意味を理解したかを具体的には明らかにできていない。

しかし、一つ言えることは、先にものべたように、逆に受け入れられる場と表現する機会が与えられることによって、あらためて参加者が注意深く身の回りを見渡し、そこから自身が物語の種を見出だしていくようになるという兆しである。繰り返せば、たとえば福島いわきの大学生たちは、自分たちの作品を見るために100名近い人が集まってくれたことに驚き、そこから自分たち自身が震災について語り出すことの意義に気づき始めた。また複数回の実践（ハッピーマップ）では、当初、何を語るべきかわかっていなかった障がい者が、徐々に、「次のワークショップでは何を伝えるか」という視線から生活を見直すようになったのだった。自ら発信していくことができるという気づきは、もういちど、自分たちの身近な状況から見直し、そのことについて考え、伝えていくということが模索されることにつながったのである。

それは、いわゆる市民運動やオルタナティブ・メディアのような、明らかに世の中に対してなされる発信や、批判的視座のもとからなされるストーリーテリングではないかもしれない。それよりも、自分がメディアに出ることの快楽や、遊び的にストーリーを練り上げていくのが楽しかったからかもしれない。しかし、理由はいかにせよ、話を聞いてもらえた、作品を見てもらえたという経験が、まわりの身近な状況に目を向け、発信を促す内発性を喚起している。表現したいことがあるから表現する、という回路ではなく、むしろ表現する場が準備されることによって、何を語るべきかが模索されるという逆の回路が必要とされているようにも見受けられる。

3-3.理解不能な他者から共存可能な他者へ

このように、他者との対話や協働といったワークショップの過程で、参加者とファシリテーターは、それぞれに他者理解を進めていったわけだが、そのとき、他者性が交わることによってただただ融合の方向に向かうわけではない。そこには、他者と自分とが近づき、融合するようなベクトルがあり、他方に、他者性が克服され得ないということが理解できる、あるいはどうしても何のことも理解できないなど、距離感、他者性が際立つベクトルがある。早めに断っておくと、距離感が際立つ場合というのは、早晚仲違いする、とか結局わかり合えないとかいうことではなく、異なる背景を抱えているということが理解される状態である。

たとえば障がい者と学生とが出会う場合、初め、学生にとってその他者性は限りなく大きく感じられることだろう。しかし、対話的・協働的物語制作過程では、これまで述べてきたように、物語化、協働の盛り上がりなどの力によって、両者は急速に融合のベクトルへと突き動かされる。しかしあるときまた、発話や背景をめぐるわからなさから、他者性の大きさに気づかされ、立ち止まり、揺り戻される。ファシリテーターも参加者も、対話で、写真で、その二つのベクトルの間を行きつ戻りつしながら協働的にデジタル・ストーリーを作り上げていく。

しかしそのプロセスを終えるころには、当初の不気味な他者性の大きさは消え去り、相性などの差こそあれ、他者性はある程度残りながらも、少なくとも共存可能な他者へと変貌している。物語化や遊びに基づく協働という要素は、他者との差異を残しつつ、人びとを融合のベクトルへと強く誘う仕掛けとなる。

メディア・コンテのワークショップは、互いに交差するはずのない他者との交差を現実世界の、しかし非日常のワークショップ空間のなかに仕掛けることによって、「姿なき他者」を、互いに理解可能な他者として、ワークショップのなかに、そしてデジタル・ストーリーのなかに「現われる」ようにする、ひとつの仕掛けとなったといえるのではないだろうか。それは、仕事や家庭とも違う、一時的に立ち上がり、そして消える非日常空間だ。それは「帰属感」までもたらずものではないし、自分を取り巻く環境を批判的に捉えるところまで導くことは難しい。しかしその浮き上がった非日常の、遊び的ワークショップ空間のなかでこそ、失敗も許され、ナラティブをストーリーへと編み上げることで、見知らぬ他者と会話をし、遊びの中でしがらみから解放され、他者に共感する契機

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

を得る。繰り返せば、非日常空間における対話とカード遊びに基づく物語化メソッドと、メディア遊びフレームのもとでの協働は、どう接していいかわからない他者との対話を促進し、理解を深める「仕掛け」となった。

さらに付け加えておくと、このワークショップでは、参加者とファシリテーターとの他者性が高ければ高いほど、共感や融合へと向かうインパクトは大きかった。メディア・コンテのワークショップというパブリック圏は、理性的な討議の空間とも、趣味によるおだやかな交流とも明らかに異なり、自己を揺さぶられるような、情緒的で動的な、他者との「瞬間の」コミュニケーション空間となったといえる。

章末資料

ストーリーテリング・ネットワークの軌跡

1. 地域上映会

ここで扱うのは、ワークショップ以外に改めて開催する類の上映会である。まず、カフェ放送てれれの主催者である下之坊修子の依頼で行われたメディア・コンテ 高根島の作品は、このワークショップの共催となったカフェ放送²²てれれのネットワークを通じて、関西を中心に、名古屋、東京の喫茶店やカフェ、食堂での上映が行われ、見ず知らずの人にも上映されていった。

また、いわきの東日本国際大学の学生とともに制作した作品に関しては、被災地の現状にショックを受けた愛知淑徳大学の学生たちが、自分たちで学内上映会を企画した。上映には、のべ45名の学生や教職員が集まったほか、学生の広報を通じて読売新聞、朝日新聞の新聞記者による取材が行われ、その告知記事を通じて、活動や映像のおおまかな内容が地域の人びとに伝えられた。このほか、可児での外国籍の子どもたちの作品、また障がい者団体ハッピーマップの作品についても上映会が行われており、授業やオープンキャンパス等でも作品が上映されている。同様に、いわきの東日本国際大学でも同様の上映会が行われ、100名近い観客が訪れた。

2. ケーブルテレビ

交渉のうえ、依頼したケーブルテレビ局はすべて映像の上映を受け入れ、作品が繰り返し放送された。ケーブルテレビの視聴率は、多くの場合高くはないが、最近では、デジタル化にともなって、リモコンの初期チャンネル12のひとつとして設定されている場合も多く、見る気がなくても、チャンネルを変えているうちに見てしまうこともあるだろう。中には積算放映回数は40回近くに及ぶこともあり、ケーブルテレビを視聴する習慣のある人びとには一度は目に触れることになっただろう。ちなみに参加者にはすべて放映についての許可を取ったうえで上映している。



図 111. 上映会の告知ポスター（いわき実践。学生制作）



図 112. ケーブルテレビの取材風景（松阪09.08.10）（撮影 小川明子）

(表 11. ケーブルテレビでの放映)

	提携先	ケーブルテレビ	映像内容
可児	岐阜・可児市国際交流協会	ケーブルテレビ可児 (2008.10. 25-26)	すべての作品と指導した教員 へのインタビュー、活動コンセ プトを挟んだ 30 分の特別番組 「外国籍の子どもが番組づく りに挑戦」(数回放送)
アイハウス	愛知淑徳大学留学生会館	スターキャット (名古 屋) (2009.3.22)	すべての作品と指導した教員、 学生や留学生へのインタビュ ーを挟んだ 30 分の特別番組の 放送
松阪	三重・松阪市教育委員会	松阪ケーブルテレビ (2009.8.17-9.14)	夕方のニュース枠で 1 日 1-2 本ずつ、すべての作品を放映
豊橋	愛知県豊橋市・こども未来館 ここにこ	豊橋ケーブルネットワ ーク (2010.10.25-26)	すべての作品と制作者へのイン タビューをまとめた特別番 組「あなたの豊橋物語」として 計 35 回放送
ハッピーマ ップ1回目	愛知県日進市・ハッピーマッ プ (任意団体)	cc-net (一部名古屋と日進含 む郊外) (2012.3.19-25)	活動コンセプトとすべての作 品、参加者と学生の振り返りイン タビューで構成した 1 時間 番組 (学生/筆者制作) 17 回 放送
ハッピーマ ップ2回目	愛知県日進市・ハッピーマッ プ (任意団体)	cc-net(一部名古屋と 日進含む郊外) (2013.3.11-17,3.1 8-24)	同様。30 分ずつ二回にわけて 放映。ケーブルテレビ制作。計 14 回×2パターン。
いわき	福島県いわき市・東日本国際 大学	ひまわりネットワーク (豊田)	朝の番組で、名古屋から参加し た学生がいわきでの活動報告 と、いわきの学生の作品を 1 本 ずつ紹介 (5 分×2 名)

東海地方のケーブルテレビは、ローカル資本によって運営される中小規模の局が多く、津田正夫らの「パブリック・アクセス」をめぐる地域メディア関係者との勉強会が名古屋で開かれてきたこともあり、住民が制作した映像を放映することに対しては比較的理解がある。可児や豊橋のケーブルテレビ局からは、こうした映像がこれからもコンスタントに創られることが期待された。しかし松阪等では、当初、プロフェッショナルこそが映像を作るべきだという意識があり、放映には否定的であった。ところが、ワークショップを取材する過程で、ケーブルテレビの局員は作品の面白さに気づき、最終的にはすべての作品を上映するに至っている。これらの放送では、ほとんどの場合、本人たちが制作したという記述とともに作品が枠の中で紹介され、さらに、活動概要や参加者のコンテクストがつけ加えられて放映されるという方式であった。ここから見えてくることは、ケーブルテレビ局であっても、プロフェッショナルが創った作品と一般参加者が創った作品とはきちんと区別すべきであり、見栄えという視点からの映像の「質」の確保が重視されている点である。

放映された作品の反応については、各ケーブルテレビ会社に尋ねてみたものの、そもそもそうしたフィードバックの回路を持ち合せていないらしく、何らかのコメントが寄せられたということは今のところない。これらを明らかにしていくことも今後の課題である。

3. ローカル新聞

作品上映そのものではないが、この活動について、参加者募集や上映会の告知を初め、活動の内容を取材してもらうよう、各ローカル・メディアに連絡をしてきた。そうした活動を取材してくれたのがローカル新聞、あるいは全国紙の地方版である。これらを見ると、いわゆるマス・メディアの記者たちが、この活動をどのように捉えたか、またどのような内容がマス・メディアの記者たちの期待に沿っているのかがわかって興味深い。記者の多くが、この活動を自分たちで映像制作を行う試み、あるいは「聞き取り」という作業として捉えていることがわかる。

(表 12. 地方紙の記事)

	新聞社	内容
可児	岐阜新聞 08.08.24 朝刊	「外国人児童生徒の生活—支援方法次々と提言—可児市で教育シンポ」
	中日新聞(岐阜版) 08.08.24 朝刊	「外国籍生徒物語作り—パソコンで映像編集」
	読売新聞(中部版) 08.08.23 朝刊	「日本での生活や思い、地域に伝えたい—愛知淑徳大生が外国人中高生と映像制作」
松阪	中日新聞(三重版) 09.08.11 朝刊	「写真映像で自己表現—松阪の外国籍児童ら」
豊橋	中日新聞(三河版) 10.06.20	「お年寄りの思い出 2分間の映像作品に」
	東愛知新聞 10.06.20 朝刊	「映像でつづる豊橋の“思い出”—お年寄りに聞き取り調査」
いわき	読売新聞(中部版) 11.11.25	「福島の被災体験 短編映像作品に一現地で聞き取り」
	朝日新聞(中部版) 11.12.12	「福島の学生の思い形に—写真にナレーションつけ作品化」
Recalling	いわき新報 12.12.11 朝刊	「東日本国際大学の学生、映像制作ワークショップに挑戦—宮城県の学生とともに被災地の情報発信」

4. 県域放送

地上波テレビ局にも取材依頼を毎回だしているが、これまで一度も取材されたことはない。しかし、作品の放送ではないが、三重県松阪市での実践では、ファシリテーターとなった学生たちが2名、ワークショップの活動報告というかたちで三重テレビ塔のローカルワイド番組『とってもワクドキ!』のなかで10分程度のコーナーに出演した(09.09.03)。映像は私たちが記録して編集したものを用い、どのようなプロセスで映像を作り、彼らが何を学んだかということを中心にして活動報告がなされた²³。この件でも、作品そのものを上映してもらうことを交渉したが、1作品選ぶことが共催である教育委員会の事情で難しいこと、また彼らが作った作品をすべて地上波で流すことは難しいといったことから、作品の放送は断念せざるを得なかった。

なお、学生たちの自主企画、メディア・コンテカラコミュでは、学生メンバーが、県域FM局(ZIPFM)で活動内容について発表した(14.4.31)。

5. DVD

作品は、毎回、すべて参加者にDVDとして持ち帰ってもらった。障がい者グループとの実践「ハッピーマップ」の参加者たちは、日進市の学校で行われる福祉教室での上映や、福祉会館でのリピート上映に用いるDVDを作成することを当初の目標としており、その後の教室では上映して好評を得た。さらに、メディア・コンテ豊橋でも、でき上がった作品を昔の豊橋の写真アーカイブ収集の発展版として、映像にし、DVDとして保存、寄贈した。映像は豊橋市の歴史写真アーカイブに写真を提供した人にも配られ、また新聞を見て上映会に来た観客からもリクエストがあって手渡された。単に語りあうというだけでなく、作品という完結した物語に仕上げることによって、より明確なメッセージとなり、視聴対象も時間的、空間的に広がった。

5. ウェブサイト

せっかく制作された作品を、なるべく多くの人に見てもらいたいと、2011年にウェブサイトの開設に踏み切った。ウェブサイトの構築をめぐっては、統括責任者である小川と、メンバーである伊藤昌亮が構成を行い、中学生の時からウェブページの制作を請け負っていたというIAMAS大学院生の植松頌太に実質的な構築を依頼した。依頼にあたって気をつけたのは以下の4点である。

a. 動画中心のサイト

1点目に、まず、この活動では、作品そのものをきちんと見せられることが重要である。なるべくきれいな画質で、作品中心のサイトにした。トップページでは、各ワークショップで作られた作品のなかから印象的なものをサムネイルに切り取って並べ、そのままクリックすると作品が見られるようにしたほか、作品を見終わったら、次に他の作品や自分の関心にあったものを探せるように、おすすめ作品が出るようにした(図113)。またキーワード検索も行えるようにし、関心のあるワードから作品を選べるしかけも施した(図114)。キーワード検索にしたのは、たとえば障がい者のストーリーやいわきのストーリーにも関心がない人でも検索からたどりつく可能性を模索したかったからである。ワークショップごとに見たい場合には、Theaterタブから映像が見られるようになっている。



図113. メディア・コンテのウェブサイト(トップページ)
動画に関心が向くように配置した。

<http://mediaconte.net/>(ウェブサイト制作 植松頌太)

b. 素材ダウンロード

続いて、このワークショップに関心を持った人びとが、自分たちでもワークショップを行うことができるように、マニュアルと必要ツールをダウンロードできるように試みた。サイトの「ワークショップ」のタブから、その手順の大まかな説明に飛び、流れを理解することができるようになっている。そして「写真組み合わせストーリー」「お題カード」「5コマ紙芝居」「絵コンテ」とすべて必要な用紙をウェブ上からダウンロードすることができるようにした。

c. コンセプトの説明

3点目に、このプロジェクトやデジタル・ストーリーテリングが何を企図しているのか、プロジェクトのことを知らない人びとに説明してゆくために、コンセプトやプログラム・デザイン、メディアとの関係などを、「対話と遊びから始まるデジタル・ストーリーテリング」「声なき想いに物語を」「遊びから芽生える物語」「対話から紡がれる物語」などといったキャッチフレーズとともに一般の人々にもわかりやすく簡潔に説明するように内容を整理し直し、書き改めた。

d. 多言語化

4点目に、地域社会だけでなく、世界中の人びとが見られるというインターネットの特性を生かし、在日外国人の子どもたちに関するものはポルトガル語、またそれ以外の作品も徐々に英語の訳をできるだけ載せるように試みている。たとえばブラジルのライフ・ストーリー収集サイト、「人びとのミュージアム」等、今後は海外のサイトとも連携していくことも考えている。そのほか、リンク先、連絡先などをまとめて載せており、何かイベントがある場合にはトップページのニュースリンクから伝えられるようになっている。



図114. キーワード検索の画面



図 115. ウェブサイト「コンセプト」ページ
<http://mediaconte.net/concept/>
(ウェブサイト制作 植松頌太)

7. ソーシャル・メディアの使用

上映会の告知、ケーブルテレビの放送告知、そのほか簡単な活動終了報告等には、twitter や facebook といったソーシャル・メディアの個人アカウントを活用してきたが、2012年9月からは、facebook のグループページも立ち上げ、メンバー内での交流に使用している。今後は専用ページを立ち上げるなど、SNS による広報戦略の模索が次の課題となっている。

¹ 中央区実践を取り仕切った水越伸も同様の印象を語っている（2014.2.24 論文へのコメント）。

² 実際松阪では2名の小学生が、高根島では1名の小学生が作品を制作している。

³ 5th International Digital Storytelling Conference, Ankara, Turkey, 2013.5.9.における参加者からのコメント。なお、このときのフルペーパーを、デジタル・ストーリーテリングの展開をまとめた書籍に掲載したいという申し出があり、現在その方向で進んでいる。

⁴ メディア・コンテ 中央区ワークショップにおけるヒアリング（2013.6.29 @築地社会教育会館）。

⁵ 単純ではあるが、一つずつ内容が積み重ねられていくことで情報量も増え、一枚ずつ写真が変わることで、テンポが生まれる。

例『どっち？』（ウィルあいち K氏）

「弱いつてこと？どんなこと？」「いつ来るかわからないエサを待ち続けるカマキリ？それともエサを待ち続けるふてくされた飼犬？」「どっちが弱者なんだろう？」「長年愛され続け、壊れてしまった椅子？それとも誰も座らない、展示するために飾られ続ける椅子？」「介護されてる老人、でもいつもニコニコ笑ってる。介護してる健常者、でもいつも疲れてる顔してる」「常に変化することなく、割き続ける造花 わずかな光を求めてがんばって背伸びしている生きてる葉っぱたち」・・・

⁶ 最初と最後がつながるループ構造の面白さで惹きつける。

例『わたしの2030年』（事前準備ワークショップ 女子学生 I）

「おっと。コンタクト落としちゃった。困ったな。」「『コンタクト、一緒に探しましょうか？』、うわ！いい男、好みのタイプ、キター！」・・・「わたしたちの子どもも目が悪い。家族みんなでコンタクト。娘もそろそろお年頃かな。」・・・「娘にかっこいい男の子が『コンタクト、一緒に探しましょうか？』」

⁷ 登場人物の性格を強めることによって、物語にメリハリをつける。

例『はやいよゲンジくん』（松阪 G）

・・・「フィリピンのときは算数が難しかった。でも日本に来ていっぱい勉強したから簡単になった。今では簡単すぎて、こまーる！」「先生が言ってることもほとんどわかるぜ。」「2分の1たす3分の1は6分の5。超簡単だぜ。」・・・「よっしゃー、終わった。リラックスできるわ。でも早く終わりに過ぎて暇だなあ。」・・・

⁸ 自分とは対照的な人物やものごとと比較しながら進めていくことによって、構造が際立つ。写真やモチーフを対照的にすることでなおさらその比が強調される。

『獅子のぼやき』（ウィルあいち K氏）

（名古屋郊外の祭り獅子と富山の祭り獅子の対話）・・・「最近の子どもんたー、弱なった？」「あんたんところの祭りは、新しい土地やからなーんもだやーなったげあがいうがいね。ばあちゃんとこの祭りはすっごいぞ。みーんな楽しみにしとって、都会行つとる姉ちゃんちの子もみーんな見に来るがいちゃ。」・・・

綾屋紗月（アスペルガー症候群）と身体障がいを持つ医師熊谷晋一郎は、ネガティブな話を他者にはならないという規範の中で生きてきたと振り返り、たとえば「さみしい」という感情は、誰かに共有されたと思うだけで消えるものだとわかったと語る（綾屋・熊谷、2010：157）。さらにそうした弱音を吐ける相手がなかなか近くにいないとも述べている。

¹⁰ 中央区実践をレポートしたテレビ朝日の番組『はい！テレビ朝日です』『オトナのメディアリテラシー2013』2013.9.1放送分より。バックナンバーウェブサイト：<http://www.tv-asahi.co.jp/hai/>（2013.11.5アクセス）

¹¹ 2012.3.10/11. @東京大学弥生講堂。メル・プラッツでの一般発表とともに、『メディア・コンテ』でも『声なき想いに物語を～デジタル・ストーリーテリング「メディア・コンテ」の可能性と課題』と題したセッションを行った。

¹² メディア・コンテ Recalling における振り返りコメントから。このように、自分が震災について語れるのか、語ってもよいのかという逡巡は、同じく被災地に近い宮城県名取市の尚絅学院大学で行った実践でも同様に見られた。（2012.3.10,11 メル・プラッツ シンポジウム@東京大学, 2012.12.1 @尚絅学院大学でのワークショップ ReCalling 後の飲み会）

¹³ なぜここで親の死という事態が語られなかったかは慎重に検討されるべきだろう。このときのワークショップは、震災半年後ということもあり、被災地でのワークショップにメディア遊びのフレームを設定することがまたためられた。その学生のファシリテーターになった愛知の学生は、震災からまだ1年経っていない状況で、そのことについて自分から聴くことは怖くてできなかったと語っている。わたしも石巻で同様の経験をしたが、薄々気づいても尋ねることができなかった。本人が自発的に語り出すのを待つべきだと思ったからだ。しかし、もしかしたら、うっすらにおわせることによって、そのことを語り出したかったのかもしれない。今でもどちらかよくわからない。

¹⁴ 突き詰めれば、言語技術教育でも、語るべき内容が他者との対話のなかから生み出されることには着目しているが、その他者とはあくまでも文学のなかに表象された他者とおいてである。通常の生活の中では経験できないような時代や状況下で苦悩する人間について、文学作品を分析、批判的に考察し、論理的に議論することで、その主人公の人生や生活が追体験され、そうした積み重ねが人間性を熟成させ、自ら主張や物語を立ち上げていく際のリソースになると考えられている（三森、2013）。

¹⁵ 「声なき想い」を掘り起こす際には、一対一のほうが望ましいように思われる。女性参加者を対象にしたウィルあいちの実践や、市民活動家を対象にした高根島の実践では、特定の聴き手、すなわちファシリテーターを設定せず、参加者同士で、語る時間、聞く時間をそれぞれ設定し、語り手と聴き手両方を体験する時間を設けたが、その際、参加者は、どうしても自分の物語のほうに気を取られてしまい、自分と同じ背景であると無意識に想定してしまって聴き手としては専心できず、一対一の実践ほどに他者の前物語空間に注視することにはならなかった。ファシリテーターとの一対一の関係がもっとも有効であるものの、参加者同士で問いかけあう場合でも自己省察は起こった。女性参加者同志が互いにファシリテーターになったウィルあいち実践で、終了後アンケートに回答した6名中5名が、自由回答欄に「自分の見つけ直しになる」「自分にはない、人による見方や切り込み方によって、今までとは違った自分や自分の世界観に気づくことができた」「自分自身を客観的にみることでできる作業であり、そうした作品になった」などと他者の目を借りながら自らを振り返ったという感想を述べている。

¹⁶ 映像『話すことって楽しい』<http://mediaconte.net/2014/03/話すことって楽しい/>

¹⁷ ウェブサイトの開設に当たっては、科学技術振興機構（JST）戦略的創造研究推進事業（CREST）「情報デザインによる市民芸術創出プラットフォームの構築（代表、須永剛司）」水越伸グループから予算を得た。なお、本稿では、予算のことについて十分な説明をしておかなかったが、JSTのプロジェクト下の予算を用いて2008年から11年までは上記の予算を、2012年から2014年度は、科学研究費「メディア表現によるワークショップ型ケアの理論と実践」を用いて展開してきた。

¹⁸ 彼女らの研究は、コミュニティ・メディアに対する現状分析に留まらず、それらをもとにしたコミュニティ・メディアに対しての実践的な提言を行ない、大学を巻き込んだ実践にまで発展している点で注目される。たとえばロサンゼルス近郊コミュニティで行なわれている Alhambra project は多言語で展開されるプロジェクトの一つである。<http://www.alhambraresource.org/alhambra-project>

¹⁹ ハッピーマップ第一回目のファシリテーター0の振り返りシート。要求がたくさんあった障がい児の母親を担当している。

²⁰ 「メディア・リテラシーの獲得」という意義においては、批判的メディア実践について長谷川が自省的に懸念していたように（長谷川、2014:112）、その「楽しさ」の一方で、省察を通してメタ認知を生起させる契機が排除されていく側面がなかったわけではない。つまり、生じていたメディア・リテラシーの獲得が、参加者自身に十分認識されていたかはわからず、またこれまでも論じてきたように、メディア・コンテによって、彼らが置かれた社会的状況まで批判的に認知するようになったとは言いがたい。このように考えると、長谷川の批判は一般的には理解できる。しかし、「声なき想い」を上げていくことを目的とした本ワークショップでは、第一段階として、まず、ものがたる喜びや表現する意義が、フィードバックや活動の楽しさとともに参加者に理解されることが重要だったように感じられる。繰り返せば、いわきの学生たちが大勢の聴衆に自分たちの作

品が視聴されたことで自分たちが語る意義を認識したように、また障がいがありつつも対して大きな問題を感じずに生きていたK氏が、表現することを目的に、徐々に身の回りの状況や社会に関心を向けるようになった様子などからもその重要性が押し量られるのではないだろうか。

²¹ 他者に対して深い理解や共感をもたらされるという経験は、ファシリテーターの学生たちにとっても、参加者にとっても貴重な経験となった。たとえば、2009年に在日外国人の子どもたちとの松阪実践に参加したある女性ファシリテーターT（当時大学2年生、現在はケーブルテレビのディレクター兼レポーター）は、「メディア・コンテ」の参加がどういう意味を持ったかとの問いに対し、「参加者との深い感情的結びつきを感じられたこと」を挙げた。彼女は、実践後1年たったとき、ファシリテーターとして物語制作に携わった参加者J（当時中学生）に会いにいったのだという。Jは作品制作中に妹と対立して途中で席を立ってしまい、翌朝は来るかもわからないと担当者から告げられた。Tはその晩、「これまで誰かにこんなふうに拒否されたことはなかった」と泣き続けながら、それでもメタ・ファシリテーターや他のファシリテーターとともに、Jが「お題ぺたぺた」で残したことばを再び振り返り、そのなかから彼女の想いを推測し、物語の筋をいくつか大雑把に考えた。翌朝、予想外に明るくやってきたJにその案を話すと、JはTとともにイメージ写真の案について考えたり、一緒にそれを撮影したりしながらデジタル・ストーリー制作に積極的に参加していった。Tの記憶によれば、一緒にポーズを考え、指示していくなど、写真を撮りあううちに打ち解けていったという。作品が上映された後にはお互いが抱き合うほど通じ合い、ハイタッチで終わったことは、Tにとって忘れられない経験だったと述べる。ちなみに現在、彼女はケーブルテレビのレポーターとして勤務しているが、その仕事と比較すると、メディア・コンテでは、まわりの人たちとアイデアを出し合いながら物語や作品を作っていくことが楽しく、またそうすることによって協働的な感覚が生まれる点や、仲良くなりたいたいという気持ちが相乗効果を生んでいく点で優れていると述べる（2013.3.12 私信メールへの返信）。

²² カフェ放送てれれ ウェブサイト：<http://www.terere.jp/>

カフェ放送てれれは、大阪の下之坊が2003年に始めた活動で、アマチュアが制作した映像作品を町中のカフェで上映し、視聴した人びとが自由に感想を述べあうという活動である。

²³ 学生たちは、番組のなかで、外国人の子どもたちとふれあうことによって、固定観念をもって人と接することがどれだけ危険なことかを身を持って感じたと述べた。またこの活動について番組解説者（三重大学教授）は、「違いを認めることが心のグローバリズムになる」と活動を評価するコメントをしていた。また学生は今後の希望を聞かれ「メディアについて学んでいるので、今後は、マイノリティのひとたちが言いたいことを伝えるメディアを作っていくことに関わっていきたい」と語り、実際、その学生は名古屋のケーブルテレビ局で活躍している。

終章 メディア・コンテからの提言

最後に、本稿で論じたことを振り返っておく。

本稿では、現実世界でも、メディア言説においても、その存在が認識されがたい「姿なき人びと」が互いにメディアに「現われ」、声を上げる仕組みとして、デジタル・ストーリーテリングというメディア実践に注目した。しかし欧米で実践されてきた「すべての人に物語がある」とする従来型のワークショップ・モデルでは、スクリプトライティングが中心で、個人が内面から物語を立ち上げる点をはじめ、まだマージナルな領域に置かれた人びとが簡単に語れるメソッドにはなっていなかった。そこで、本稿は、デジタル・ストーリーテリングを、抑え込まれた「声なき想い」を表現することができる発展的なメディア実践モデルとして提示しなおすために、「批判的メディア実践」によって、理論と実践、分析を循環しつつ、その可能性と課題を検討した論文である。

1. 各章の振り返り

第一部は調査・理論編とし、第一章と二章では、先行実践の分析を行った。

第一章では、カリフォルニアのメディア・アーティストが始めたデジタルな表現技術と人びとの物語との融合というデジタル・ストーリーテリングのアイデアが、対話やエンパワメントといった要素を持つワークショップ実践へと組み替えられていく軌跡を確認し、そのなかに、コミュニケーションとして芸術を捉えたデュイの思想を汲む「コミュニティ・アート」の思想が埋め込まれていることを確認した。カリフォルニア生まれの対抗文化的運動は、その後英国に渡り、ウェールズのBBCに足場を借りながら、多様な背景を持つ人びとの「現われ」を目指した公共的なメディア実践として試行されるようになった。第二章では、こうして形づくられたプロトタイプをもとに各地で展開されている多種多様な活動のなかから、医療と博物館領域における実践を取り上げた。科学的データに基づき、医療関係者によって一方的に診断されるだけだった患者側から声を上げることで、よりよい医療コミュニケーションを目指す「Patient Voices」の実践と、市井の人びとがその視点から経験や歴史を語り継ぐパブリック・ヒストリー関連の実践には、いずれも底流に、従来、専門家によってなされてきた一方向的な表象に対する抵抗と、当事者の視点から世界を提示し直そうとする意志を見いだした。第三章では、「声なき想い」をデジタル・ストーリーという様式にしていく際の意義と、プログラム化のヒントについて、これまでメディア論や地域メディア論では十分に論じられてこなかった「物語」と、「写真」「声」という表現様式に焦点を当て、理論的側面から整理した。物語研究からみると、デジタル・ストーリーの制作メソッドを考案したり、物語の共有の意義を提示したりするにあたって、次のような物語の性質が関与しているように思われる。一点目に、物語の構造、因果は、ニュースなどであっても究極のところ任意であり、ゆえに本来可

变的であること。したがって、物語化とは、雑多な事象や感情を任意に意味付けることと同義であり、裏返せば、物語化されないものを結果的に隠蔽すること。そして二点目に、物語が持つ、他者理解と共同体形成の機能である。前近代的な共同体では、説話的、歴史的物語を、共同的に生成、共有、記憶することで規範や共同体が維持され、人びとはその物語を記憶し、確かめ合うことでそのネットワークに安定的に定位されてきた。三点目に、自己をめぐるストーリー、セルフ・ナラティブの生成が自己アイデンティティの形成につながる点である。また、映像に用いられる写真は、一人称的物語表現と人格を含み込んだ参加者の声とメディア上で融合されることによって、そのゆったりしたテンポは、見る人びとに対して、作品をめぐる背景の解釈や意味の創造を必然的に促し、コミュニケーションを誘発する様式ともなった。

第四章では、これまで日本で「姿なき人びと」が語りだすことを目標に展開されてきた綴方系の運動や実践、民話運動の活動デザインにおいて、多くが、教育的視座から展開され、基本的には物語（綴方）を個人の能力によって生み出すものという前提で捉えてきたことが挙げられる。しかしその中にも、たとえば参加者同士の「話し合い」による物語構想や、言説空間が力のある人びとに支配されがちなことに配慮した「平等性やフィードバックの設定」といった仕組みが施されていたことに注目した。

第二部では、第一部で検討した要素を操作的に用いて、わたしたちが実装、実践した、対話型・協働型デジタル・ストーリーテリングのワークショップ「メディア・コンテ」のプログラム・デザインのコンセプトと概要を提示するとともに、実践から得られた知見について検討した。

まず第五章では、声なき想いを物語化する「メディア・コンテ」のプログラム・デザインの概要を提示した。一つ目に、「声なき想い」を抱える人びとが、何を語るべきかに自覚的ではない場合が多いことを踏まえ、ファシリテーターという他者とともに、人びとの前物語空間から物語素を協働的／対話的に拾い上げ、カード遊び的な協働作業によって時系列化、物語化していく「ストーリー・ウィービング・モデル」を提示した。二点目に、参加者が、学校教育的な正解を求められていると感じたり、失敗を恐れたりしないように、また、自由かつ平等にストーリーテリングに関わることができるよう、「遊び」を生かしたメディア遊び的、協働的なワークショップのプログラム化を試みた。さらに、地域社会の中で、作られた物語が共有されていくためのストーリーテリング・ネットワークのデザインについても検討し、章末では、研究としてワークショップを分析・記述する方法論として「関与観察」と「エピソード記述」について有効性を検討した。

第二部では、第一部で検討された要素を操作的に用いて、わたしたちが実装、実践した、対話型・協働型デジタル・ストーリーテリングのワークショップ「メディア・コンテ」のプログラム・デザインのコンセプトと概要を示し、実際の実践から得られた知見について論じた。

まず第五章では、声なき想いを物語化する「メディア・コンテ」のプログラム・デザインの概要を提示した。一点目に、「声なき想い」を抱える人びとが、何を語るべきかに自覚的ではない場合が多いことを踏まえ、ファシリテーターという他者とともに、人びとの前物語空間から物語素を協働的／対話的に拾い上げ、カード遊び的な協働作業によって時系列化、物語化していく「ストーリー・ウィービング・モデル」を提示し、従来型デジタル・ストーリーテリングで重視される「ストーリー・サークル」のワークショップへとつなぐ道筋を提示した。二点目に、参加者が、学校教育的な正解を求められていると感じたり、失敗を恐れたりするのではなく、また、自由かつ平等にストーリーテリングに関わることができるよう、「遊び」だと認識されるような、メディア遊び的、協働的なワークショップ・デザインを試みた。さらに、地域社会の中で、作られた物語が共有されていくためのストーリーテリング・ネットワークのデザインも提示した。章末では、研究としてワークショップを分析・記述する方法論として「関与観察」と「エピソード記述」について有効性を検討した。

第六章、第七章では、これまで10回以上行ってきた実践のなかから、象徴的な実践の一つずつを選び、メディア実践プログラムの有効性と課題を検討した。第六章では、在日外国人の子どもたちとの実践を例に、対話的・協働的物語制作手法がいかに機能したか、ファシリテーターとの関わりを中心に検証した。プログラムはほぼ想定通りに機能したといえるが、想定外の知見も見出された。それは、デジタル・ストーリーを対話的、協働的に制作するという作業が、聴き手と語り手、あるいは参加者同士に、強い相互理解と感情移入をもたらすという、いわば発見であった。「メディア遊び」というルールで統制された物語表現のワークショップ空間は、他者との対話を通じて互いの想像や解釈を促進し、他者との協働を育み、協働作業によってもたらされるグループ・フローが互いの距離を縮めていった。

第七章は、障がい者とその家族のワークショップ例を題材に、マージナルな想いがいかに表現され、共有されうるか、ストーリーテリング・ネットワークをいかに構築するかを検討した。この実践においても、六章とほぼ同様の成果が得られたが、同時に課題も提示された。客観的、論理的に討議し、主張を立ち上げるという一般的な映像手法が、いかに当事者を含むわたしたちに疑わざるべき自明のこととして強く根付いているか。あるいは、当事者の視点と介護者の視点をいかに一本の作品のなかに調整するかといった「当事者」表現をめぐるジレンマが提示された。そしてこれらの映像を視聴した学生たちの感想からは、「マージナルな領域に置かれた人びとが一人称で語る」という見慣れないデジタル・ストーリーへの好意的評価とともに、ステレオタイプに基づき、「見たくない」という思い込みが根づいていることも確認された。

第八章では、六章、七章で抽出した可能性と課題を、他実践も含めて再び検討し、「声なき想い」を物語化しようとする「メディア・コンテ」モデル一般の成果と課題について検討した。対話的・協働的物語制作については、基本的にプログラムが想定どおり概ね機能したこと、そして予想外の

共感と理解を参加者、ファシリテーターに生み出したことなど、次節2でまとめる成果を確認するとともに、三点の課題が提起された。一点目に、ファシリテーターの善意や当事者本人が、時にネガティブな事象を意図せず隠してしまうという限界である。これらは、主に、物語や表現行為が持つ限界とも関わりを持つが、さしあたり実践からは二つのことがいえる。一つ目に、したがって、当事者表現が彼らの現実をそのまま現しているとの考えは問題を孕んでいるという指摘である。この点については、のちほど、メディア・リテラシーへの提言部分で対処策を論じたい。二つ目に、マージナルな領域に置かれた人びとにとって、社会状況と自分自身の置かれた状況とを結びつけて論じること自体、簡単なことではない上、声を上げずにいたほうが周囲との軋轢を生まず、短期的には利益が大きいことが挙げられる。したがって、批判性の獲得は、一回限りの本ワークショップだけでは限界があり、他の活動とともに展開されるか、持続的に展開されることが望ましい。三つ目に、より重要なこととして、彼らが権力や不平等に対して意見を持ちにくいのは、これまで、声を聞いてもらう経験を持ってこなかったからではないかとも提起できる。障がいを持ったK氏が、安全な表現の場を持ったことによって、何を表現するかという点から徐々に自己や社会について想いをめぐらせるようになったことや、いわきの大学生たちが、他者に認めてもらえた自己承認的喜悦から発信する意義を自覚していった事例が挙げられた。

さらに二点目の課題としては、一般の人びとの物語をいかに「見せるのか」という点である。オルタナティブ・メディアや地域メディア全般に関わることだが、マス・メディアによって作られたネガティブなステレオタイプが強固である場合、オルタナティブなコンテンツはいかに視聴されるのか、課題が残った。これまで、一方向的に「放送」したり「掲載」したりといったプッシュ型の情報伝達の可能性しか模索されてこなかったが、「姿なき」人びとの生の存在や想いが伝わるためには、マス・メディアとは異なる、草の根のストーリーテリング・ネットワークを構想することが必要だろう。

2. パブリック圏としてのメディア・コンテ

草の根のストーリーテリング・ネットワークについて考えるにあたって、ふたたび、パブリック圏の議論に戻りたい。

序章で述べたように、わたしが「パブリック圏」という概念を用いて行いたかったことは、デジタル・ストーリーテリング実践、なかでも対話的・協働的なデジタル・ストーリーテリングのワークショップと、そこから生み出されるストーリーテリングのネットワークを、背景の異なる他者の文化や社会構造が交差する場ととらえることで、メディア実践の意義を、マス・メディア・コミュニケーションとは異なるかたちで指し示すことであった。当初、メディア論を出自に持つわたしは、ストーリーテリングのネットワーク、すなわちメディアでいかに作品を上映し、見てもらえるかを

中心にそのデザインを考えていた。しかし、現実的には、リアルなワークショップ空間で、メディア実践を通して起こった変化から、メディア実践の別の意義に気づくにいった。

「パブリック圏」を提示した池上は、いわばハーバーマスの単一の公共圏とは異なるミクロな公共圏の姿と意義を江戸時代の趣味のネットワークのなかに見出だそうとしてきた。そして政治の表舞台からは切り離された、趣味や礼節によって統制されたインフォーマルな空間での多様な人びととの交流の場が、それぞれが有するネットワークの結節点となり、そこから得られる知や交流が人びとのアイデンティティの改変や社会的通念の省察などをもたらし、ひいては明治以降の近代化、民主化プロセスにおいて重要な役割を果たしたのだと論じた。

それでは、メディア・コンテは、いかにパブリック圏の創出に関わり、社会的貢献としてはいかなる射程を持ったのだろうか。

(1) 他者理解を促進する非日常的仕掛け

先にも述べたように(8章1-3)、メディア・コンテのワークショップでは、メディア表現の過程を協働創作として行うことによって、「問いかけ、対話を通じて内面に再現される他者の世界」「物語化による納得」「プライベートな写真が促進する理解」「協働的表現による感情的結束」など、参加者とファシリテーターたちが、相互理解と、強い感情的結束を得ることになった。

物語化作業において、他者の経験はファシリテーター自らの経験とすり合わされながら解釈され、共有され、相互主観的な「わたしたち」の物語として結晶化していった。他者の表現プロセスに関わることによって、心の中で他者の視点から考えてみるという経験をした彼らは、他者の視点を借りたパースペクティブを自らのうちに得ることにつながった。参加者の側も、たとえば障がいを持つ子どもの母親が、一般の人びとのパースペクティブや理解度に改めて気づいたことなど、他者のパースペクティブが擬似的に獲得された点では同様である。他者のパースペクティブをこのように内面に持つことは、他者との視座の差異が認識されることにもなり、自己にもやわらかな変容をもたらす。つまり、当初「彼ら」であった他者は、他者性や差異を認めつつも、互いに理解しあえる「わたしたち」へと境界を越え、定義しなおされていったのだといえる。その過程は「二人以上の人たちの間で慎重に営まれるトランス・アクション」を、「その質において社会的」とし、「共同の所有になるまで経験を分かち合っていく過程」(デューイ,1927=1969:17)としてコミュニケーションを意義付け、民主主義のポテンシャルを見いだそうとしたデューイのコミュニケーション観そのものを体現したようなプロセスだったといえる。

わたしたちは、当初からこうした効果を十分意図していたわけではなかったが、対話や協働によるデジタル・ストーリーの創作プロセス、すなわちメディア遊びや表現のなかでこれらを生み出す契機が埋め込まれていたのだといえる。従来型実践でも、図116のように、互いの物語を参照しあうワークショップや上映会といった空間で他者との交流の機会、すなわちパブリック圏が創出されていた。それに加え、メディア・コンテでは図117のように、他者性の強いパートナーとともに対

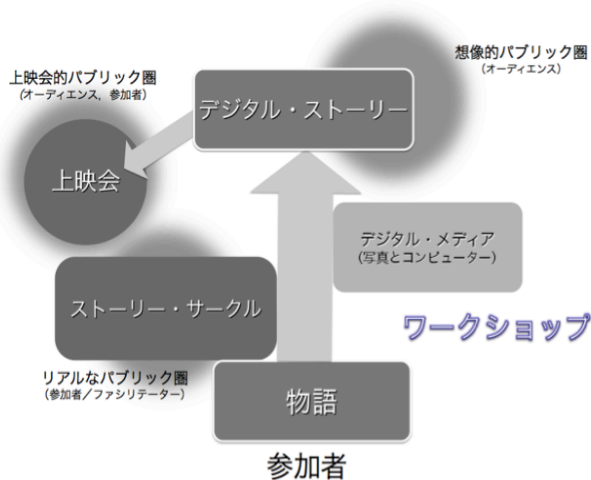


図 116.従来型モデルが創出するパブリック圏
(作成 小川明子)

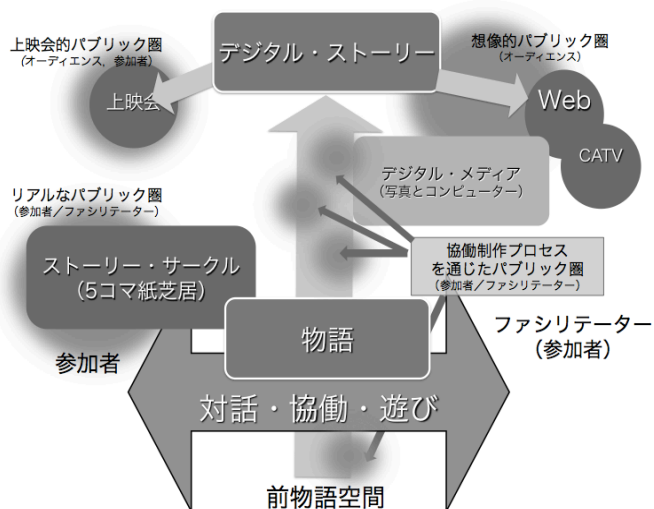


図 117. メディア・コンテが創出するパブリック圏
(作成 小川明子)

話や協働，創作のプロセスを潜り抜けることで，その内面に，互いとの濃密な交流空間が生じるとともに，他者への相互理解や共感が生み出されていった。

ちなみに，これらの変化は，たとえば，介護実習やボランティアなどでも少なからず経験されることかもしれない。しかし，大学時代のわたしが，施設見学から帰ったのち，障がい者のステレオタイプを根本的に見直したり，駅で障がい者に会ったときに手助けをしたり，具体的な活動に関わったりはしなかったように，参加者が日常生活を異化したり，相手の文化を対等に受け入れたりするほどのインパクトを与えるのだろうか。繰り返せば，対話や理解は，ただそこにいれば生まれるというものではない。参加者のデジタル・ストーリーに協働的に関わるというメディア・コンテの物語化メソッドと，遊び的，協働の表現活動というプログラムがともに「仕掛け」として作動して互いの境界や非対称性を溶解させていったのだといえる。そして非日常的で一時的なパブリック圏は，一期一会的な祝祭的機会として，その高揚のうちに瞬時に消え，ゆえに，普段の生活ではありえないかもしれない平等の感覚や強い感情的な結束が，人びとの中にそのまま留めおかれることになった。

(2) ふたたび日常へ —ストーリーテリング・ネットワークとの接続

非日常的なワークショップ経験を経た参加者たちは，さらに自身でパブリック圏を拡張していく。メディア・コンテが，いかにパブリック圏をひらいていくかを図化したものが図 118 である。

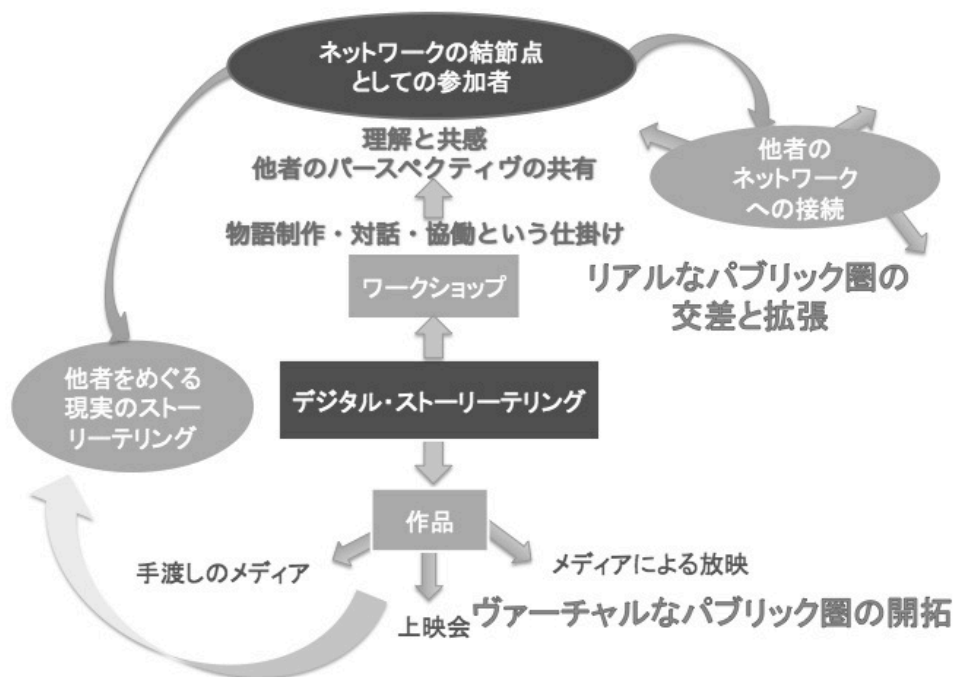


図118. メディア・コンテとパブリック圏としてのメディア・コンテ
(作成：小川明子)

ひとつには、でき上がったデジタル・ストーリー作品がさまざまなメディアによって媒介され、見知らぬ人びとに視聴されることによって開かれる、ヴァーチャルなパブリック圏の開拓である。上映会の開催、手渡しのメディア、ウェブやケーブルテレビでの放送などがそれにあたる。

それとは別に、もうひとつ、ワークショップが終わってから、参加者たちを媒介にリアルなパブリック圏の交差と拡張があったことにも気づかされる。ワークショップの他の参加者やファシリテーター、大学やメディアなどとの出会いそのものが、個々が有するネットワークを接続する結節点となったのである。ワークショップが終わってからも、団体はメディアや大学と新たな関係性を持ち、関わった学生ファシリテーターの中には、外国人労働者や障がいを持つ人びとの団体で新たに活動を始めるということも起こった。あるいは、もっとミクロに見れば、障がいを持つ人と学生とがメールを交換して就職活動の状況を報告したり、外国籍の子どもたちの進学をめぐる悩み事を相談しあったりという情報交換が生まれた。つまり、当初は互いに「姿なき他者」であった参加者たちが、ワークショップの経験を経て、互いに異なるネットワークを結びつける結節点になったのだといえる。

さらに、異なる文化と強烈に触れ合う経験をした参加者、とりわけファシリテーターたちのなかには、そこでの経験を契機に、他者の物語を伝えるために、新たなネットワークとの接続を開拓していった者もいた。障がい者や福島の子どもの経験を可視化した学生たちは、大学でボランティアや多文化共生社会に関心のある学生に映像を公開し、その経験をその場で語り、ソーシャル・メディア上でつぶやき、その経験や物語は、ネットワークを通じて、インフォーマルに家族や友だちなど

へも伝えられていくことになったのだった。

(3) 成果と課題

本研究は、「姿なき人びと」をめぐる、マス・メディアが第三者的に情報を広く伝達し、議論を喚起するという従来の解決策とは逆のコミュニケーションを提起しようとした。すなわち、ミクロな相互作用を通じて人びとの生を意味付けるストーリーを他者とのあいだで立ち上げ、各自のネットワークを交差させながら互いに想いや経験を共有していくという、あらたなデジタル・メディアと批判的メディア実践の手法による「下からの」コミュニケーションという道筋である。同時に、ストーリーやメディア創作のワークショップを通じて、人びとの生活や内面に生まれる、他者への想像や視座の複数性、連帯への可能性についても提示した。

それは、言論がどんどん封じこめられようとしている現代の日本では、眩暈がするほど、か弱く細い道筋に過ぎない。しかし、ジャーナリズムの矜持を正し、幅広い人びとへの政治参加を訴えるといった、単一で包括的な公共圏を想定した議論とは別に、それを支える基礎となるような、こうした小さく身近なパブリック圏の創出こそが、いま、必要とされているのではないだろうか。また、本研究の、メディア、物語、対話、協働、他者性、遊び、ワークショップといったキー概念は、そうしたミクロなパブリック圏の創出に関わろうとする他の多様な実践全般に対しても、何らかの示唆を与えられるのではないかと期待している。

一方、本研究のもっとも大きな反省点は、ワークショップの意義やそこで起きたことを説明するために、メディア論だけでなく、物語論、ミクロ社会学、臨床心理学、批判的教育学など、結果的に相当広域の理論を学際的に網羅せざるを得ず、予想を上回る時間と自分の能力を超えた労力を必要としてしまったために、十分な理論的検討ができなかったことである。この件に関しては、課題として受け止め、今後、真摯に努力を重ねたい。

3. デジタル・ストーリーテリングへの提言

さて、以上の考察を経て、ここからは、ささやかな社会変革を、草の根のメディア実践によって成し遂げていくための提言を行いたい。

(1) 実践上の提言

『メディア・コンテ』のプログラムは、誰にでも展開可能なように、ウェブ上から資料がダウンロードできるようになっている。その上で、実践する際に気をつけることとしてさしあたり三点付け加えておきたい。

一点目に、実践自体を一人で進めようとせず、誰かと対話的、協働的に企画し、練り上げていく

ことである。本論と同様、対話と協働の作業自体がグループ・フローを生み、新たなワークショップのアイデアを創造し、参加者間の結束を高めると同時に、誰にとってもわかりやすいプログラムへと転換されていくからだ。協働の必要性は、ワークショップの企画においても同様であり、誰かが手伝わされていると感じるとうまくいかない。本プログラムも、立場や関心の異なる研究者、ファシリテーターたちが集まり、対話を重ねながら創り上げてきた。メンバーそれぞれが異なる思惑や背景を抱えて参加しており、それが対立することはめずらしいことではない。ただ、聞こえない声を物語化することを共通の目標に置き、対話を重ね、解決を試みる。その過程自体がワークショップを企画、実施する醍醐味でもある。わたしがうまく地域メディアを巻き込めなかったと感じている理由の一つは、この過程を地域メディアの担当者と共有できなかったことにあるかもしれない。実践地が離れていると、どうしてもそこまでの労力をかけられず、いきおい、放送だけを頼み込むことになってしまう。この部分が協働的に企画されていれば、おそらく担当者も当事者としてこの実践に関わることになり、彼らの視点を取り入れることでまた違った提示策がもたらされただろう。

二点目に、メディア「遊び」なのだから、何があっても事態に柔軟に対応することである。機材がフリーズしても、学生ファシリテーターが大幅に遅刻しても、コアメンバー同士が一触即発の状況に陥っても、「遊び」の雰囲気壊さないために、そこで動揺したりしてはいけない。すべて柔軟に対応することを常に念頭においておくことで、もっとも大事なワークショップの「遊び」のルールが守られることになる。プログラム自体に関しても柔軟であるべきだ。ここで提示したことはあくまでも「モデル」であって、必ずしもこのとおりにしなくてはならないわけではない。メディア・コンテは、参加者一～二人に対してファシリテーターが一人付くという手厚い手法で行われている。基本的にはこのモデルが、参加者の声にじっくり耳を傾け、想像しながら聴くという意味でも望ましい。しかし、現実的には難しい場合がほとんどだろう。そのときは、参加者同士で話をするというだけでも、一人のファシリテーターが複数の面倒を見るというかたちでも構わない。ワークショップの場所が日常的な場所でも、映像が多少短くても、他の要素を少し多めに埋め合わせすることを心がければいいと思われる。

三点目に、研究者にとっても実践者にとっても、ワークショップが非日常であり続けることが重要である。あまりに何度か繰り返せば、徐々にそれは日常になってしまう。ひとつひとつの準備も面倒になり、一期一会的感覚も薄れ、疲れてきてしまうというのが正直なところだ。あくまでもひとつの祝祭的イベントとして継続するということが実は重要であると考えている。

(2) 実践フィールドをめぐる提言

さて、今後、身近な他者理解、協働的創造、自己物語（セルフ・ナラティブ）の生成、異なるネットワークへの接続などの利点が伴う対話的・協働的デジタル・ストーリーテリングの実践は、以

下のような領域で展開されていくことが期待できるだろう。

小さく親密なミクロな空間での事例としては、たとえば、疎外感や孤独感を抱えている人びとに対しての実践、たとえば、高齢者デイサービスや、母親サークル、生きづらさを抱えた若者や、セルフヘルプグループなどとの実践が考えられる。他者と語りあい、自らの状況を確認し、また身近な他者理解も進めていくことができる実践は、孤立した人びとにとって特に意味を持つだろう。たとえば現在の高齢者デイサービスは、テレビを見たり、各自が絵を描いたりするだけで、互いの背景や現状を知ることが、プライバシーの名の下に、ほとんどタブーとして扱われているのだという。しかし本来、彼らは互いの背景を知ること、豊かな人格を持つ人物として互いに「現われる」ことになるのではないだろうか。そこには、経験や想いを語る、ストーリーテリングが必要である。

しかし、そうしたストーリーテリングには、ここまで見てきたように、何らかの仕掛けが必要である。民俗学者で、現在、高齢者のケアハウスで働く六車由実は、入所者に民俗学の「聞き書き」を行うこと（仕掛け）が、高齢者にとって、弱っていく受動的な自分を忘れ、「教える」という立場に立つことで、職員との関係を一時的に逆転させる場として意味を持つと述べる（六車、2012）。彼女は、高齢者施設での聞き取りが、一方で民俗学の学生のフィールドワークの場にもなるのではないかと提案しているが、ここ10年あまりで飛躍的に増加したメディア系学部の学生にとっても同様、他者の話を聞き、それを表現していくデジタル・ストーリーテリングは、教育機会としてきわめて優れている。福祉などの領域では、メディアの影響に関してはほとんど関心が寄せられておらず、こうしたメディア実践が果たせる意義についても十分に理解されていないのが現状だと思われるが、おそらく今後は、あらゆる領域のケア活動において、「現われ」、すなわち他者からの承認をいかに得られるかが、キーワードとして浮上するようになると思われる。なぜなら、「現われ」、すなわち他者にそこにいると認められることが存在のリアリティを確かにするのであり、さらにそうした承認こそが、人間の根源的な欲求として必要とされているからである。そのとき、デジタル・ストーリーテリングのような活動は、人びとの生をメディア化し、その現れを司る小さなメディア実践として意味を持つのではないだろうか。

もう少し大きなメゾレベルでの展開としては、たとえば「デジタル・ストーリー・ナイト」のようなイベントを開催することもできるかもしれない。見知らぬ他者が集まる場所でのワークショップは、異なるネットワークに接続する場となり、また協働的にアイデアを生み出すパブリック圏になりうる。現在、異業種交流や「街コン」など、異なる背景を持つ人びとと互いに水平のネットワークを作り上げていくかが様々なかたちで模索されているが、物語と協働で一気に他者との距離を縮め、創造の可能性を高めるメディア・コンテは、うってつけのツールとなるに違いない。何しろ、制作される物語にはその人物の人柄が色濃く反映されるものだ¹。

最後にマクロな展開として、こうした物語が「群」として存在するようなプロジェクトというものもありうるだろう。それには、地域メディアとの連携や、アーカイブといったメディアが必要にな

るだろう。

わたしたちのワークショップから発展し、すでに進行している一例を挙げよう。

メディア・コンテは、2012年頃からわたしの手を離れ始め、さまざまな地で展開され始めたが、そのうち今後のモデルとして興味深いのが、東京大学の水越伸が東京・中央区の生涯学習講座『区民レポーターになろう』で展開した『メディア・コンテ 中央区』である。この講座は、修了後、ケーブルテレビなどで、行政が発信できないような身近な話題や問題を提示する「区民レポーター」の養成を目的とし、20名が参加し、デジタル・ストーリーの制作を通じて、住民自らが身近な話題や問題を見つけて発信していく理念と術を学んでいる。2013年度前半は、自分が話を聞きたいと思う街の人に声をかけ、区民レポーター候補生がファシリテーターとなって、その人のデジタル・ストーリーを制作する方式がとられた。この活動は、岸本晃らが展開してきた住民ディレクターというコンセプトに、デジタル・ストーリーという様式と、協働的制作手法を加えた応用実践となり、地域社会におけるひとつの住民参加型メディア実践モデルとなった。

地域社会のなかで「区民レポーター」という、いわばまったくのプロでもアマチュアでもない人びとが「話を聞きたいと思う人」に声をかけ、一緒にストーリーを制作するという方法は、協働的物語制作ワークショップの運営的な課題であった一対一のファシリテーションを可能にしたうえで、参加者をアレンジする負担を個々に分散した。レポーターたちは、日頃街で気になる人びとに積極的に声をかけ、交渉し、話を聞き、一緒にストーリーを創り上げていった。時間的な問題等から十分協働的に制作されなかったものもあるが、ストーリーを作るという目的を持つことで街に暮らす人びとと関係性を結び、物語の主人公として可視化し、その豊かな生と生きられた経験の物語を示す新たなコミュニティ観を提示するモデルだといえる。レポーターたちは、気になる町の人びとに積極的に声をかけ、話を聞き、デジタル・ストーリーを制作した。神主のストーリーを一緒に制作した女性は、日々、黙々と掃き掃除を続ける若い神主を見て、その経歴や想いを聴き取って、日々の影の努力が人を成長させると物語化した。街にある小さな豆腐屋が気になっていた女性は、その歴史や商品開発を通して、小規模店主の想いとこだわりを物語にしていっていった。彼女らはメディアで伝えることをきっかけに町の中に関係性を構築し、そのストーリーが、地域のケーブルテレビで放送された。そこで生きる人びとの物語は、地域社会の歴史やアイデンティティを提示し、そこに暮らす人びとの存在意義を照らしてくれる身近なモデル・ストーリーになりうる。ストーリーは、単純に「情報」を流し続けるだけ、受け取るだけでは得られない。人びとの中にある想いのかけらや経験、そして地域社会の中に眠るさまざまな情報を、誰かが掘り起こし、つなぎ合わせ、物語化していくことなくしてストーリーにはならない。これまでその物語化はマス・メディア、地域メディアが定型の様式のもとで行ってきた。しかし、デジタル時代には、表象の専門家システムに過度に頼ることなく、人びとが自分たちで編み上げていくことができる。それは、ケーブルテレビなどで見られるように、単に行事に参加した子どもに通り一遍の感想を聞くような取材映像とは異なる、

あらたな参加型地域メディアのかたちを示すことになるだろう。

また、物語と記憶をめぐる視点からいえば、デジタル・ストーリーのアーカイブが意味を持つ実践もある。第二章で見てきたような患者の声や、民衆から見た歴史は、必要となったときに参照できるシステムが必要である。たとえば東日本大震災の記憶や、亡くなった人びとの追悼などにも、今後、この方式を生かしていくことができるかもしれない。

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

さておしまいに、インターネットの爆発的普及によって、混沌とした情報環境にある現在、メディア・リテラシーとはいかにあるべきかを提言して本稿を閉じたい。

情報が溢れるデジタル・メディア社会では、戦後日本を支えてきた大きな物語が後退し、モデルとなるストーリーが見出だしにくく、自己と社会との関係がますます把握しにくくなり、溢れる情報の中から自分と社会を接続する物語をいかに紡いでいけるかが大きな課題になっている。デジタルの恩恵で、誰もが簡単に情報を発信することが可能な時代になったといわれる一方、ネットワーク理論は、自己の主張や想いを十分にメディア上で表現でき、人びとの関心を集められるのがほんの一握りの人びとへとますます集中するというネット時代の特徴を暗示している。2014年現在、ネット上ではそれまで曲がりなりにも作り上げられてきた市民社会の物語のほうがいとも簡単に壊され、愚痴が吐き捨てられ、排他的なナショナリズム言説や政治的権力に影響された物語が人びとを惹きつけ、在日外国人や先住民、弱者に対するヘイト・スピーチを増大させている。ここ数年はそうした罵詈雑言がネットの世界を飛び出し、現実社会にまで溢れ出ている。

こうした状況をめぐり、わたしたちが物語制作メソッドの原案として参照した評論家の大塚英志は、ネットを中心に影響力を与え続ける排他的な言説や物語は、単純に政治権力やマス・メディアによって操作されたものと考えより、新たなメディアを手にしたユーザーが、むしろ自ら「民意」を創り上げながら権力化していく「独裁者不在のファシズム」（大塚、2012:18）となっていく危険性に言及している。彼は、関東大震災における一般市民による朝鮮人虐殺という、噂＝物語によって、大衆が自発的に、しかも過剰に国家意識を代行してしまった例を挙げながら、現代のネット社会のなかにも、普通の善良な市民たちが不確かな物語に動員されながら「私刑」に奔走する状況を見出だして、警鐘を鳴らす（大塚、2012：20-23）。つまり、官製の大きな物語とは違ったかたちで、新たな大きな物語がむしろ民意の中から不気味に復興しつつある現状に注目しているのだ。

こうした大塚の危機感をわたしが共有するのは、メディア・コンテの実践から、一般の人々が発したナラティブをいかに読み解いていくのかという、これまでのメディア・リテラシーと異なる課題の存在に気づかされたからである。いわきの実践で、わたしたちは、マージナルな領域に置かれた人びとが自ら声を発するという、当事者が声を上げるということが、自分たちの過酷な現状

をむしろ肯定する物語となりがちだという問題に直面した。そうした肯定の物語は、短期的には彼らの生を支える物語として必要なものであったかもしれない。たとえば、原発事故後のいわきで、自らについて問われた学生たちは、原発の現状や事故に翻弄された自分たちの悲惨さに目を瞑りながら、そこに残ってがんばり続けること、故郷を愛することの意味を紡ぎだし、そしてその物語が彼ら自身によって「生きられて」いった。障がい者たちは自らの生活について他者に語るうちに、社会に対する強い欲求が押し込められ、感謝の念を語りがちであった。不安定な状況に置かれた当事者たちにとっては、むしろマスター・ナラティブに自己物語を沿わせて生きていく方が安定し、他者や世の中から認められやすい。いわきでの実践や、障がい者との実践が提示したのは、当事者による物語化が、時にマスター・ナラティブを肯定し、結果的に社会の抑圧状況をそのまま肯定してしまったり、あらたな抑圧を生んでしまったりする逆説的な危険性だった。わたしは参加者とファシリテーターが作り上げた個別ストーリーはとやかく否定することはできない。かわりにわたしがしなければならないことは、そのストーリーやナラティブをそのまま鵜呑みにし、手放して褒め称えてワークショップを終えない、ということだ。ひとつひとつのデジタル・ストーリー「作品」が、作者の手を離れてメディア空間に漂い、ただの「テキスト」となったとき、それはまた読者によって自由な—多くが都合のいい—解釈がなされがちである。そのとき、彼らの置かれた状況やコンテキスト、あのワークショップの、苦しくも豊かな時空間は消失してしまう。

本研究では、当事者たちが描き出す虫の目からの物語が、その当事者の状況や心境を伝えるものであり、また関わったものの中に一定の理解を育むと、その重要性を一貫して述べ続けてきた。しかしいったんメディア・コンテを通過してみると、当事者本人は、自分を支えるシステムや制度の困難、すなわち被抑圧状況を十分に理解していないかもしれず、当事者表現だけでも、協働的な当事者表現だけでも十分ではなく、逆説的に、俯瞰的視座、すなわち、当事者が置かれたマクロな社会構造を分析する、鳥の目的、俯瞰的視座がふたたび必要だと主張せざるを得ないのを感じる。「第三者的」であったとしても、当事者の声の一方には、社会的な構造をマクロに分析し、現状を告発していくプロフェッショナルな活動がやはり必要である。つまり、デジタル・ナラティブをいかに読解するかという「読み」の技術として、ふたたび、ジャーナリスティック、アカデミックな、俯瞰的、分析的な視座の必要性が不可避に浮上する。その鳥の目的視点と、当事者の想いや状況を表現する虫の目的視点とが噛み合っこそ、初めてその状況が—それでもぼんやりと—概観を表すのだといえる。もちろん言うまでもなく、ジャーナリズムやアカデミズムの言説を無批判に受け入れればいけないわけではない。俯瞰的、分析的言説もまた、批判を受け入れ、当事者の声と反復させながら、批判的、分析的に読み解かれ、改善されていくべきだろう。

このように、マス・メディアの権力性を批判することを目的とした読解中心的な従来のメディア・リテラシーだけでも、そして自分たちが意見を発信したり、表現したりする技術や構えを学ぶメディア・リテラシーだけでも今後は不十分になってくるだろう。ナラティブが噴出する混沌とし

たデジタル・メディア社会を生きていくには、いずれのタイプの「物語の暴走」にも注視するとともに、むしろ自らのデジタル・ナラティブ自体をいかに注意深く批判的に読解し、制御しつつ、意見の異なる他者のナラティブといかに向きあい、対話していけるかについて考えていかねばならない。とするならば、マス・メディア言説を含めた「他者」のデジタル・ナラティブにいかに目を向けるか、ひいてはナラティブにすらなっていない「姿なき他者」や「声なき想い」にいかに想いを馳せられるか。つまり、内面にいかに「ヴァーチャルなパブリック圏」を設定できるかが、「市民」の素養として必要になる。障がい者のデジタル・ストーリーを見ることについて、ほとんどの学生がその内容を評価しながらも、過半数の学生たちが「見なければならぬ状況にあれば見るが、そうでなければ見ない」と答えた。ネット化、多メディア化は、伝えるべきことと視聴者が知りたいことを混合させながら伝えてきた総合編成的なマス・メディア的情報伝達と異なり、見たいもの、聞きたいものだけに触れ、信じたいものだけを信じられるような閉じられた世界の林立を生み出している。「見ない」という反応は、一見、ただ避けているだけ、あるいはナイーブな反応であって、チャンネルを変えたり、消したりしているに過ぎないように見える。しかし「見ない」と、避けることは、結果的に差別や偏見、抑圧を助長する可能性もある²。インターネット空間の中だけで、あるいはマス・メディアのなかだけで、他者、とりわけ憎悪の対象とされたり、無視されたりしている人びとを、果たして好意的に理解できるのだろうか。

であるからこそ、現実世界での小さなメディア実践がていねいに開かれていく必要がある。メディア・コンテは、参加者たちが、メディアによって互いに現われ、物語をメディア化し、見知らぬ人びとと共有していく困難と楽しさを身体レベルで理解するのにささやかながら役立った。そしてその楽しさと高揚は、これまで、メディアのプロフェッショナルたちが独占してきたことにも気づかされた。「デジタル」なストーリーテリングは、その表現の楽しさを、わたしたちに気づかされてくれる実践なのだといえる。

※ この研究は、

堀情報科学振興財団 2005 年度「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」(研究代表者 小川明子)、2007-11 年度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」(研究代表者 須永剛司) 2012-14 年度科学研究費基盤 (c)「メディア表現によるワークショップ型ケアの理論と実践」(研究代表者 小川明子) 2012-2013 年度愛知淑徳大学特定課題研究助成「ケとケガレのメディア論 試論」(研究代表者 小川明子) の助成を受けている。

¹ 構想中のイベントであり、具体的な実践事例はない。しかし、ワークショップでペアになった男女がその後付き合いはじめることは珍しくないので、人びととの交流を進めたり、自己を開示していくという目標に対して、相応の手応えはあると思われる。

² 栗原彬は、近代化の啓蒙に伴って、「差別は悪い」という言説が一般化したことによって、逆にこの言説が人を差別の前で素通りさせている（遮断するまなざし）と分析する。わたしが学生のコメントの中に見出した、「差別してしまうから（障がい者を扱った映像は）見ない」という視聴者の反応のなかにも、この遮断するまなざしが存在するだろう。栗原は、差別行為はまだ相手をまなざしていると述べる。しかし遮断するまなざしは、一見、無害に見えながら、結果としてマージナルな人びとの存在を無視するという点で冷徹な差別の貫徹につながる。関わらない、目を背けるということこそが、実は差別の根源にあるというのだ（栗原, 1986）。メディアは、取り上げないことで差別を助長する。そして人びとは「見ない」ことで安心する。

【参考文献】(アルファベット順)

A

- アンダーソン, B. 『想像の共同体-ナショナリズムの起源と流行』白石隆・白石さや訳 NTT 出版 1983=1997.
- アンダーソン, H. & グーリシャン, H. 「クライアントこそ専門家である」 M. マクナミー・K・J・ガーゲン編 野口裕二・野村直樹訳 『ナラティブ・セラピー -社会構成主義の実践』 金剛出版 1992=1997
- アンダーソン, H. 『会話・言語・そして可能性 -コラボレイティブとは? セラピーとは?』 野村直樹・青木義子・吉川悟訳 金剛出版 2001.
- 安齋利洋 「カンブリアン・ゲーム-未来のテキスト」 水越伸編著 『コミユナルなケータイ』 岩波書店, 2007.
- アパデュライ, A. 『さまよえる近代』 (門田健一訳) 平凡社 1996=2004.
- アーレント, H. 『人間の条件』 志水速雄訳 ちくま学芸文庫 1958=1994.
- アーレント, H. 『革命について』 志水速雄訳 ちくま学芸文庫 1963=1995.
- 浅岡隆裕 「地域住民による〈メディア活動〉をどのように捉えるのか」 林茂樹編 『地域メディアの新展開-CATV を中心として』 中央大学出版会, 2006.
- 浅野智彦 『自己への物語論的接近-家族療法から社会学へ』 勁草書房 2001.
- 浅野智彦 「孤独であることの二つの位相」 『アキハバラ発 -00年代への問い』 大澤真幸編, 岩波書店, 2008.
- 浅野智彦 『趣味縁から始まる社会参加』 岩波書店, 2011.
- 綾屋紗月・熊谷晋一郎 『つながりの作法 -同じでも違うでもなく』 NHK 出版, 2010.
- 東浩紀 『動物化するポストモダン オタクからみた日本社会』 講談社現代新書 2001.

B

- バッキンガム, D. 『メディア・リテラシー教育 -学びと現代文化』 鈴木みどり監訳 世界思想社 2003=2006.
- Ball-Rokeach, S. J., Kim, Y-C. and Matei, S. 2001. Storytelling neighborhood: Path to belonging in diverse urban environments. *Communication Research* 28(4): 392-428.
- バルト, R. 『神話作用』 篠沢秀夫訳, 現代思潮新社 1967=2010.
- バルト, R. 「物語の構造分析序説」 花輪光訳 『物語の構造分析』 みすず書房, 1979.
- バルト, R. 『明るい部屋-写真についての覚書』 花輪光訳, みすず書房 1980=1997.
- バルト, R. 『現代社会の神話 (ロラン・バルト著作集3)』 下沢和義訳 2005.
- バッチェン, G. 『写真のアルケオロジー』 前川修, 佐藤守弘, 岩城覚久訳 青弓社, 1997=2010.
- ベイトソン, G. 『精神の生態学』 佐藤良明訳, 新思索社, 2000.
- BBC Wales “Wales on air” BBC, 2003.
- ベンヤミン, W. 「物語作者」 『ベンヤミンコレクション2 エッセイの思想』 1936=1996.
- ベンヤミン, W. 『複製技術時代の芸術』 晶文社 1999.
- バージャー, J. 『見るということ』 飯沢耕太郎監修 笠原美智子訳 ちくま学芸文庫 1980=2005.
- ボネット, J. 『クリエイティブ脚本術 -神話学・心理学的アプローチによる物語制作のメソッド』 フィルムアート社 1999=2003.
- ブーアスティン, D. 『幻影の時代』 星野郁美, 後藤和彦訳 東京創元社, 1964.
- ブルーナー, J. 『可能世界の心理』 (田中一彦訳) みすず書房 1986=1998.
- ブルーナー, J. 『意味の復権 フォーク・サイコロジーに向けて』 (岡本夏木・仲渡一美・吉村啓子訳) 1990=1999.

ブルーナー, J. 『ストーリーの心理学 一法・文学・生をむすぶ』 岡本夏木・吉村啓子・添田久美子 訳 ミネルヴァ書房 2002=2007.

ブルデュー, P. 『写真論-その社会的効用』 山縣熙・山縣直子訳, 1965=1990.

Burgess, J. & Klaube, H. “Digital Storytelling as Participatory Public History in Australia” “*Story Circle*”, Hartley & McWilliam Wiley Blackwell, 2009.

C

Carpentier, N: “The BBC’ s Video Nation as a participatory media practice” *International journal of Cultural studies* Vol6(4) sage publications 2003.

Carpentier, N: “Digital Storytelling in Belgium” Hartley, J. & McWilliam, K. “*Story Circle*”, Wiley Blackwell, 2009.

シャロン, R. 『ナラティブ・メディスン 物語能力が医療を変える』 斎藤清二訳, 医学書院 2006=2011.

Clarke, M=A. “Developing Digital Storytelling in Brazil” Hartley and McWilliam “*Story Circle*”, Wiley Blackwell 2009. P. 144-154.

Clarke, M=A. “Brazil’ s Million life stories of Youth” Movement: Constructing a Pedagogy for social mobilization” 4th International Digital Storytelling Conference (Lillehammer, Norway) 2011.2.6 発表資料
http://www.academia.edu/1678134/Brazils_One_Million_Life_Stories_of_Youth_Movement_Constructing_a_Pedagogy_for_Social_Mobilisation

Congdon, K., “Community Art in Action” Davis Publication 2004.

コナリー&ワッツ 『関係性の学び方-「学びのコミュニティとサービスマーケティング」』 山田一隆・井上泰夫訳 晃洋書房 2010

Couldly, N. “Mediatization or mediation? Alternative understandings of the emergent space of digital storytelling” *new media and society* 2008:10

カラー, J. 『文学理論』 荒木映子・富山太佳夫訳 岩波書店, 1997=2003.

チクセントミハイ 『楽しみ社会学』 新思索社, 1975=2000.

D

ダンカン, B. 「カナダにおけるメディア・リテラシーのデザイン」(坂田邦子訳) 水越伸・吉見俊哉 『メディア・プラクティス-媒体を創って世界を変える』 2003.

デューイ, J. 『デューイ=ミード著作集 9 民主主義と教育』 河村望訳 人間の科学社 1916=2000.

デューイ, J. 『現代政治の基礎』 阿部斎訳 みすず書房 1927=1969.

デューイ, J. 『デューイ=ミード著作集 12 経験としての芸術』 河村望訳 人間の科学社 1934=2008.

E

遠藤大輔 『ドキュメンタリーの語り方: ボトムアップの映像論』 勁草書房 2013.

F

フルッサー, V. 『写真の哲学のために』 深川雅文訳 勁草書房 1980=1999.

フルッサー, V. 『テクノコードの誕生-コミュニケーション学序説』 村上淳一訳, 東京大学出版会, 1997.

フィスク, J. & ハートレー, J. 『テレビを読む』 未来社, 1978=2000.

フレーザー, N. 「公共圏の再考-既存の民主主義の批判のために」 G. キャルホーン編 『ハーバーマスと公共圏』 新田滋・山本啓訳 未来社 1992=1999.

フレイレ, P. 『被抑圧者の教育学』 小沢有作・楠原彰・柿沼秀雄・伊藤周訳 亜紀書房 1979.

フレイレ, P. 『希望の教育学』 里見実訳, 太郎次郎社, 2001.

- 藤竹暁「テレビ研究の二十年」日本新聞学会編『新聞学評論』22号 p.2-14, 1973.
- 藤井聡, 長谷川大貴, 中野剛志, 羽鳥剛史「『物語』に関わる人文社会科学の系譜とその公共政策的意義」土木学会論文集F5, 67(1). p.32-45, 2011.
- 藤田真文・岡井崇之編『プロセスが見えるメディア分析入門-コンテンツから日常を問い直す』世界思想社, 2009.
- 藤原幸男「民話の再話に関する教授学的考察」琉球大学教育学部紀要第一部(26):247-262. 1983.
- 福田正治『共感-心と心をつなぐ感情コミュニケーション』へるす出版 2010.
- Fuller, L.K. “Community Media -International Perspectives” Palgrave macmillan, 2007.
- Funaki, S. “The Diversity Digital Media Project” Engaging Migrant Youth in Japan through Creative Practice” Japan Social Innovation Journal, Vol. 4, No. 1, 2014.
- G**
- ガーゲン, K. J. 『社会構成主義の理論と実践-関係性が現実をつくる』(永田素彦 深尾誠訳) ナカニシヤ出版 1994=2004a.
- ガーゲン, K. J. 『あなたへの社会構成主義』(東村知子訳) ナカニシヤ出版 1999=2004b.
- ギデンズ, A. 『モダニティと自己アイデンティティ-後期近代における自己と社会』(秋吉美都 安藤太郎 筒井淳也訳)ハーベスト社 1991=2005.
- ジュネット, G 『物語のディスクール』(花輪光 和泉涼一訳)水声社, 1972=1985.
- ゴッフマン, A. 『集まりの構造』丸木恵祐・本名信行訳 誠信書房, 1963=1980.
- 権 安理「ハンナ・アーレントとポスト・ハーバーマスの公共論 -社会学におけるアーレント公共空間論の受容をめぐる」ソシオサイエンス Vol. 12. 2006. 3.
- H**
- ホール, E. 『沈黙のことば-文化・行動・思考』國広正雄訳 南雲堂, 1966=1970.
- Hall, S. ‘Encoding/Decoding’ In the center for contemporary Cultural Studies: Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, pp.128-138, 1973.
- 花田達朗『メディアと公共圏のポリティクス』東京大学出版会, 1999.
- 濱田国佑・菊地千夏・品川ひろみ・野崎剛毅・上山浩次郎「ブラジル人の子どもの教育と保育」『調査と社会理論』研究報告書 28. P.63-97. 2009.
- Hardy, P. “Patient Voices: an investigation into improving the quality of healthcare using digital patient stories” (アルスター大学提出論文) 2005.
<http://www.pilgrimprojects.co.uk/papers/pvpreview.pdf>
- Hardy, P. “An investigation into the application of the Patient Voices digital stories in healthcare education: Quality of learning, policy impact and practice-based value” (アルスター大学提出論文) 2007
<http://www.pilgrim.myzen.co.uk/papers/phardymisc.pdf>
- Hardy, P. “Mindfulness-informed digital storytelling in health and social care: a qualitative study” (カーディフ大学提出論文)2011.
- Hartley, J. & McWilliam, K. “*Story Circle*”, Wiley Blackwell, 2009.
- Hartley, J. “TV Stories: From Representation to Productivity” :In Hartley & McWilliam “*Story Circle*”, Wiley Blackwell, 2009a, pp16-36.
- Hartley, J. “//the uses of digital literacy// “ University of Queensland Press 2009b.
- 長谷川一『ディズニーランドする社会で希望はいかに語りうるか -テクノロジーと身体の遊戯』慶応義塾大学出版会, 2014.
- 橋本義夫『だれもが書ける文章』講談社現代新書 1978.
- 畑仲哲雄『新聞再生-コミュニティからの挑戦』平凡社新書 2008.

- ホークス, T. 『構造主義と記号論』(池上嘉彦ら訳) 紀伊国屋書店 1977=1979.
- 林香里 『マスメディアの周縁, ジャーナリズムの核心』 新曜社, 2002.
- 林香里 『オンナ・コドモのジャーナリズム-ケアの倫理とともに』 岩波書店 2011.
- 林香里 「Giving Voice to the Voiceless 声なき人たちに声を与える -ケアの倫理から考えるマスメディア・ジャーナリズムの「正義」」内藤正典・岡野八代編著『グローバル・ジャスティス-新たな正義論への招待』 ミネルヴァ書房 2013.
- 林茂樹 「地域情報の制作・流通の事業動向とその受容に関する実証研究」平成 16-18 年度科学研究費補助金基盤研究(B)(2)研究成果報告書(代表者 林茂樹) 2007
- 林田真心子 「世にもまれな地図づくり-携帯されるカメラをめぐる」水越伸編著『コミユナルなケータイ』 岩波書店 2007.
- Herr, K. & Anderson, G. “The Action Research Dissertation -A Guide for Students and Faculty” Sage, 2005.
- Hinchberger, B. “Brazil Museum: the Virtual Museum of the Person” Brazilmax. com(2005. 12. 3) http://www.brazilmax.com/news.cfm/tborigem/fe_society/id/24 (2013. 12. 10 アクセス)
- 土方洋一 『物語のレッスン-読むための準備運動』 青蘭社 2010.
- 広井良典 『コミュニティを問いなおす-つながり, 都市, 日本社会の未来』 ちくま新書 2009.
- 広井良典 『ケアとは何だろうか -領域の壁を越えて』 ミネルヴァ書房 2013.
- Hjarvard, S. “The Mediatization of Society -A Theory of the media as Agent of Social and Cultural Change” Nordicom Review 29, pp.105-134, 2008.
- ホルスタイン, J. & グブリアム, J. 山田富秋・兼子一・矢原隆行訳『アクティヴ・インタビュー-相互行為としての社会調査』 せりか書房 1995=2004.
- 本田由紀 『多元化する「能力」と日本社会-ハイパー・メリトクラシー化のなかで』 NTT 出版, 2005.
- 堀公俊, 加藤彰 『ワークショップ・デザイン-知をつむぐ対話の場づくり』 日本経済新聞出版社 2008.
- Howley, K. “Community Media” Cambridge University Press 2005.
- Howley, K. ” Understanding COMMUNITY MEDIA” Sage 2010.
- ホイジンガ, J. 『ホモ・ルーデンス』 高橋英夫訳 中公文庫, 1971=1973.
- 飯沢耕太郎 『写真的思考』 河出ブックス 2009.
- 池田佳代 「成長と関係性の構築を促すデジタル・ストーリーテリング -デジタル・メディア・ツールを用いた手法の考察」 龍谷大学大学院政策学研究科修士論文 2011.
- 池上英子 『美と礼節の絆』 NTT 出版, 2005.
- Ikegami, E. “Bonds of Civility: Aesthetic Networks and the Political origins of Japanese Culture” Cambridge University Press, 2005.
- イーザー, W. 『行為としての読書』 轡田収訳 岩波書店, 1976=1998.
- 今井康晴 「ブルーナーのナラティブ論に関する一考察」 広島大学大学院教育学研究科紀要 1-59 号, 2010, p. 51-57.
- 今川民雄 「音声とパーソナリティ認知」 化粧文化, 1994, p. 32-43.
- 井上俊 『遊びの社会学』 世界思想社, 1977.
- 色川大吉 「ある常民の足跡 -橋本義夫論」 橋本義夫『だれもが書ける文章』 講談社現代新書, 1978.
- 石原孝二編 『当事者研究の研究』 医学書院, 2013.
- 石井正己 『「遠野物語」を読み解く』 平凡社新書 2009.
- 伊藤周 「解説: パウロ・フレイレの人と教育思想」 フレイレ, P. 『被抑圧者の教育学』 小沢有作・楠原彰・柿沼秀雄・伊藤周訳 亜紀書房 1979.

岩元萌・松浦希「市民の情報発信とコミュニティ放送-京都コミュニティ放送のパブリック・アクセス」津田正夫・魚住真司『メディア・ルネサンス』風媒社, 2006.

J

Janowitz, M. “The Community Press in an Urban Settings -The Social Elements of Urbanism” 1952

K

金井明人・土橋臣吾・津田正太郎編著『メディア環境の物語と公共圏』法政大学出版会, 2013.

カープ, A. 『声の秘密』 梶山あゆみ訳 草思社 2006=2008

片桐雅隆『自己と語りの社会学』世界思想社 2000.

片桐雅隆「過去を担う自己と社会」富永健一編『理論社会学の可能性-客観主義から主観主義まで』新曜社 2006.

荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編『ワークショップと学び1 まなびを学ぶ』東京大学出版会, 2012a.

荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編『ワークショップと学び2 場づくりとしての学び』東京大学出版会, 2012b.

荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編『ワークショップと学び3 まなびほぐしのデザイン』東京大学出版会, 2012c.

加藤晴明「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」田村紀雄・白水繁彦編『現代地域メディア論』日本評論社 2007.

加藤晴明「ラジオ・パーソナリティ論のための予備的考察」中京大学現代社会学部紀要 第4巻1号 133-178, 2010.

加藤晴明・寺岡伸吾「メディアとパトリの島・奄美-地域から情報発信とその文化的苗床との連関を焦点にして」中京大学現代社会学部紀要第4巻1号 2010, p. 81-139.

加藤晴明『自己メディアの社会学』リベルタ出版 2012.

加藤哲夫『市民の日本語』ひつじ市民新書 2002.

川 英友「自らを語り得ぬ人々」からの「当事者概念」の考察」静岡英和学院大学紀要 11号, 2013, P. 85-94.

河合隼雄『物語を生きる-今は昔, 昔は今』小学館 2001.

河井孝仁・遊橋裕泰『地域メディアが地域を変える』日本経済評論社 2009.

川元祥一『差別と表現 -画一から差異へ』三一書房 1995.

川島隆「ブレヒト「ラジオ理論」の射程: ドイツ連邦共和国における市民メディア八天市との関連から」マス・コミュニケーション研究(69), p. 41-56, 2006.

川島安博「地域メディアに関する研究動向」林茂樹編「平成16年~18年度科学研究費補助金基盤研究(B)(2)研究成果報告書「地域情報の制作・流通の事業動向とその受容に関する実証研究」2007.

Kidd, J. “Capture Wales -Digital Storytelling and BBC” カーディフ大学 (ジャーナリズム・メディア・カルチュラルスタディーズ学部) 提出博士論文 2005.

Kim, Y-C. & Ball=Rokeach, S. “Civic Engagement From a Communication Infrastructure Perspective” Communication Theory 16 2006, p. 173-197.

木下順二「民話管見-劇作家の立場から」『文学』5月号 1952 p. 440-447.

岸本晃「IT時代の紫式部と國創り」津田正夫・平塚千尋編『パブリック・アクセスを学ぶ人のために』世界思想社 2002 p. 245-265.

岸本晃「熊襲の國の住民ディレクター」水越伸・NHK「変革の世紀」編『変革の世紀II インターネット時代を生きる』2003 p. 122-132.

北郷裕美「コミュニティ放送と広告-地域メディアを支える意味とは」日本社会情報学会 JSIS

- 第14回研究大会（新潟大学）発表資料 2009.
- 北村順生・坂田邦子・小川明子・崔銀姫「地域理解のためのメディアリテラシー実践」教育メディア研究 11 巻 2 号, 2005, p. 73-79.
- クラインマン, A. “『病いの語り-慢性の病いをめぐる臨床人類学』誠信書房 1988=1996.
- 小林多寿子『物語られる「人生」』学陽書房, 1997.
- 小林多寿子「「ふだん記」運動の展開過程と戦後のリテラシーの変容に関する実証的研究」平成 15-16 年度科学研究費補助金 基盤研究 C(2) 研究成果報告書 2005 年 5 月
- 小林多寿子「ライフストーリー論からみる 1950 年代の生活記録運動とリテラシー変容の経験的研究」平成 17-19 年度科学研究費補助金 基盤研究 C 研究成果報告書 2008 年 6 月
- 小林恭二『俳句という遊び』岩波新書, 1991.
- 小玉美意子『メジャー・シェア・ケアのメディア・コミュニケーション論』学文社, 2012.
- 小森康永・野村直樹「ナラティブ・プラクティスに向けて」現代のエスプリ 433 「ナラティブ・プラクティス」至文堂 2003. 8. p. 5-12.
- 児島和人・宮崎寿子『表現する市民たち-地域からの映像発信』NHK ブックス, 1998.
- 小島祥美『外国人の子どもの就学と不就学に関する研究』大阪大学博士学位論文 2006.
- 小島祥美「すべての外国人の子どもの教育権が保障される社会をめざして」部落解放 589 号, p. 41-51, 2007a.
- 小島祥美「不就学の子どもたち」『外国人・民族的マイノリティ人権白書』明石書店 2007b.
- コヴァッチ, B. & ローゼンステール, T 『ジャーナリズムの原則』加藤岳文, 斎藤邦泰訳 日本経済評論社 2001=2002.
- 鯨岡峻『エピソード記述入門-実践と質的研究のために』東京大学出版会 2005.
- 熊本博之「オーラル・ヒストリー研究の現状と沖縄研究におけるオーラル・ヒストリー」『早稲田大学琉球・沖縄研究所編 琉球・沖縄研究 (1), 2007, p. 9-20.
- 倉石一郎「排除・差別問題における当事者とは誰か」好井裕明編『排除と差別の社会学』有斐閣選書 2009, p. 41-57.
- 栗原彬編『講座：差別の社会学 2 日本社会の差別構造』弘文堂, 1996.
- 栗原彬編『講座：差別の社会学 4 共生の方へ』弘文堂, 1996.
- 黒田勇編『送り手のメディア・リテラシー 地域から見た放送の現在』世界思想社 2005.
- L**
- Lambert, J. “Where it all started - The center for Digital Storytelling in California” J. Hartley & K. McWilliam “Story Circle” Routledge, 2009a.
- Lambert, J. “Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community 3rd edition” Routledge, (Reproduced Version by Digital Diner Press) 2009b.
- Lambert, J. “Digital Storytelling Cookbook” . Digital Diner Press 2010.
- Lambert, J. “Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community 4th edition” Routledge, 2013.
- レイヴ, J. & ウェンガー, E. 『状況に埋め込まれた学習-正統的周辺参加』(佐伯胖訳) 産業図書, 1991=1993.
- レヴィ=ストロース, C. 『神話と意味』(大橋保夫訳) みすず書房, 1978=1996.
- レヴィ=ストロース, C. 『構造・神話・労働』(大橋保夫編) みすず書房 1979.
- レヴィ=ストロース, C. 『現代世界と人類学』(川田順三, 渡辺公三訳) サイマル出版会 1988.
- Lenette, C. Cox, L. Brough, M. “Digital Storytelling as a Social Work Tool: Learning from Ethnographic Research with Women from Refugee Backgrounds” British Journal of Social Work, Advance Access, 2013.

- Lewin, K. 『社会的葛藤の解決-グループダイナミックス論文集』末永俊郎訳, 創元新社, 1954.
- リップマン, W. 『世論 (上・下)』(掛川トミ子訳) 岩波文庫 1922=1987
- Lundby, K. “Digital Storytelling, Mediatized Stories: Self-representations in new media” Peter Lang Publishing 2008.
- M**
- マーヴィン, C. 『古いメディアが新しかったとき-19世紀末社会と電気テクノロジー』新曜社 吉見俊哉・伊藤昌亮・水越伸訳 1990=2003.
- 増山尚美「コミュニティ・アートに関する一考察」北海道浅井学園生涯学習システム学部研究紀要 1号 p. 77-89, 2001.
- マスターマン, L. 『メディアを教える-クリティカルなアプローチへ』宮崎寿子訳 世界思想社 1985=2010.
- 松川恭子「デジタル・ストーリーテリング (DST) を利用した地域文化の理解・発信に向けて」奈良大学総合研究所所報, 20号 45-62, 2012.
- 松下佳代『〈新しい能力〉は教育を変えるか-学力, リテラシー, コンピテンシー』ミネルヴァ書房, 2010.
- 松本孝三「説話伝承の系譜-昔話伝承の担い手とその機会」福田晃編『民家説話-日本の伝承世界』世界思想社 1991 p. 189-192.
- 松野良一『市民メディア論-デジタル時代のパラダイムシフト』ナカニシヤ出版, 2005.
- 松谷みよ子『民話の世界』講談社新書 1974.
- 松浦さと子・小山帥人『非営利放送とは何か-市民が創るメディア』ミネルヴァ書房 2008.
- 松浦さと子・川島隆編『コミュニティ・メディアの未来-新しい声を伝える経路』晃洋書房, 2010.
- マクルーハン, M. 『メディア論-人間の拡張の諸相』栗原裕・河本仲聖訳, 1964=1987.
- McWilliam, K. “The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online” :In Hartley & McWilliam (eds.) *Story Circle*, Wiley Blackwell, 2009, p. 37-76.
- ミード『精神・自我・社会』(稲葉三千男・滝沢正樹・中野収訳) 青木書店 1934=1973.
- メイロウィッツ, J. 『場所感の喪失〈上〉電子メディアが社会的行動に及ぼす影響』安川一・上谷香陽・高山啓子訳 新曜社, 1985=2003.
- メイヤロフ, M. 『ケアの本質』ゆみる出版, 1971=1987.
- Miller, P. J.; ‘Personal storytelling in everyday life: Social and cultural perspectives’, Wyer, R. S., Knowledge and Memory; The Realstory, Lawrence Erlbaum Assoc Inc. 1995
- 美馬のゆり・山内祐平『「未来の学び」をデザインする-空間・活動・共同体』東京大学出版会 2005.
- 港千尋『予兆としての写真-映像言論』岩波書店 2000.
- 三森ゆりか『大学生社会人のための言語技術トレーニング』PHP 研究所 2005.
- 美濃部京子「ウェールズの昔話研究と国立歴史博物館」静岡文化芸術大学研究紀要 Vol. 10. 2009. p. 67-73.
- 見田宗介『まなざしの地獄』河出書房新社 2008.
- 三浦展『ファスト風土化する日本-郊外化とその病理』洋泉社新書 2004.
- 宮台真司「まなびとワークショップの社会学」『ワークショップと学び1 まなびを学ぶ』東京大学出版会, 2012 p. 163-193.
- 宮本太郎『社会保障』岩波新書, 2009.
- 溝尻真也・坂田勝彦・伊藤昌亮・小川明子「「被災」を見つめなおすストーリーテリング実践-メディア・コンテいわき実践報告」愛知淑徳大学アクティブラーニング第3号 P. 25-39 2012.
- 水越伸『デジタル・メディア社会』岩波書店 1999.
- 水越伸・吉見俊哉『メディア・プラクティス-媒体を創って世界を変える』2003.

- 水越伸『メディア・ビオトープ-メディアの生態系をデザインする』紀伊國屋書店 2005.
- 水越伸「送り手研究のこと」東京大学大学院情報学環紀要 情報学研究 No. 71. 2006.
- 水越伸『コミユナルなケータイ-モバイル・メディア社会を編みかえる』岩波書店, 2007.
- 水越伸「メディア論にとって実践とはなにか」情報メディア学会第11回研究会(東京大学) pp. 1-4. 2009. 12. 5.
- 水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編『メディアリテラシー・ワークショップ: 情報社会を学ぶ・遊ぶ・表現する』東京大学出版会, 2009.
- 水越伸「批判的メディア実践と文化プログラムのデザイン」人工知能学会誌 26 巻 5 号 2011a.
- 水越伸『21 世紀メディア論』放送大学大学院教材 2011b.
- 水越伸「メディアと文化のデザインのために」『「情報があふれかえる社会」から「表現が編み上がる社会」へ』メディア・エクスプリモ研究活動最終報告 2006-2012, p. 28-35 2012.
- 水越伸『改訂版: 21 世紀メディア論』放送大学大学院教材 2014.
- Moffett, M. “At Brazil’s Museum of the Person, 10,000 Voices Tell a Nation’s Story” The Wall Street Journal オンライン版 2009. 3. 16
<http://online.wsj.com/article/SB123716837027436821.html>
- モンク, G., ウィンズレイド, J., クロケット, K., エプストン, D., 『ナラティブ・アプローチの理論から実践まで-希望を掘り当てる考古学』北大路書房, 2008. 門奈直樹「BBC に見る放送の公共性と市民社会」現代思想 34(4) 2006. 3. p. 145-157.
- Moss, Mari Ann, “Critical Story Sharing as Communicative Action in Organisational Change” ワイカト大学(経営学) 提出博士論文 2011.
<http://researchcommons.waikato.ac.nz/bitstream/handle/10289/6726/thesis.pdf?sequence=3>
- 無着成恭『山びこ学校』岩波文庫, 1995.
- 六車由実『驚きの介護民俗学』医学書院 2012.
- 村田麻里子「ミュージアムにおける「モノ」をめぐる論考」京都精華大学紀要 33 号 2007. P. 30-51.
- マレー, J. 『デジタル・ストーリーテリング-電脳空間におけるナラティブの未来』有馬哲夫訳 国文社 1997=2000.
- ## N
- 中原淳・長岡健『ダイアローグ 対話する組織』ダイヤモンド社, 2009.
- 中島義道『「対話」のない社会 -思いやりと優しさが圧殺するもの』PHP 新書, 1997.
- 仲島陽一『共感の思想史』創風社, 2006.
- 仲正昌樹『今こそアレントを読み直す』講談社現代新書, 2009.
- 中根千枝『タテ社会の人間関係』講談社現代新書 1967.
- 中西正司・上野千鶴子『当事者主権』岩波新書, 2003.
- 中野民夫『ワークショップ-新しい学びと創造の場』岩波書店 2000.
- 中谷いずみ・杉本星子・西川祐子「鶴見和子と生活記録運動(連続公開ミニ・シンポジウム〈特集〉追悼・鶴見和子)」人間学研究 7. p. 37-48, 2006.
- 西川祐子「鶴見和子と生活記録運動(連続公開ミニ・シンポジウム〈特集〉追悼・鶴見和子)」人間学研究 7. p. 37-48, 2006.
- 西川祐子「シンポジウムの記録と鶴見和子さんの紙上参加について」京都文教大学「人間学研究」 8. 2007, P. 54-59.
- 西村清和『視線の物語 写真の哲学』講談社新書メチエ 1997.
- 西村清和「同調のメディア-電脳遊戯の現在」谷釜彌守一編『リアリティの変容?-身体/メディア/イメージ』新曜社 2003. p. 131-196.

- 西尾秀和『差別表現の検証- マスメディアの現場から』講談社, 2001.
- 野家啓一『物語の哲学』岩波現代文庫 2005.
- ノエル・ノイマン, E. 『沈黙の螺旋理論(改訂復刻版): 世論形成過程の社会心理学』池田謙一, 安野智子訳 北大路書房, 2013.
- 野口裕二「臨床のナラティブ」上野千鶴子編『構築主義とは何か』勁草書房 2001.
- 野口裕二『物語としてのケア-ナラティブ・アプローチの世界へ』医学書院 2002.
- 野口裕二『ナラティブの社会学』勁草書房 2005.
- 野口裕二編『ナラティブ・アプローチ』勁草書房 2009.
- 野村直樹「ナラティブ・セラピーとフィールドワークの接点」現代のエスプリ 433 「ナラティブ・プラクティス」至文堂 2003. 8. p. 22-32.
-
- 小川明子「可能態としてのCATV, そしてパブリック・アクセス」社会情報学研究 9 巻 1 号 p. 13-26. 2005.
- 小川明子「デジタル・ストーリーテリングの可能性 -BBC キャプチャー・ウェールズを例に」社会情報学研究 10 巻 2 号 p. 25-35. 2006.
- 小川明子「小さな物語の公開, そして共有」松浦さと子編『非営利放送とは何か』ミネルヴァ書房 2008.
- 小川明子「ローカル新聞と日露戦争-豊橋『新朝報』における読者参加を例に」マス・コミュニケーション研究 75 号 p. 92-110 2009a.
- 小川明子「ローカルの不思議」水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編『メディアリテラシー・ワークショップ: 情報社会を学ぶ・遊ぶ・表現する』東京大学出版会, 2009b, p. 60-71.
- 小川明子・小島祥美・伊藤昌亮・稲葉莉奈「多民族多文化共生のためのストーリーテリング実践- コミュニティ・サービ斯拉ーニングⅢ 実践報告」愛知淑徳大学コミュニティコラボレーション 2, p. 13-30. 2009.
- 小川明子・阿部純・伊藤昌亮・溝尻真也「記憶を揺り起こすストーリーテリング実践 -とよはしメディア・コンテ実践報告 愛知淑徳大学アクティブラーニング第 3 号 p. 1-10. 2010.
- 小川明子「ストーリーテリングと地域社会」松浦さと子編『コミュニティメディアの未来』晃洋書房, 2010.
- 小川明子・伊藤昌亮「物語を紡ぎ出すデジタル・ストーリーテリング実践-メディア・コンテ・ワークショップの試み」社会情報学研究 第 14 巻 2 号 p. 115-128 2010.
- 小川明子「研究ノート: あるケーブルテレビ局におけるフィールド調査の記録 -送り手から見た「地域密着」とは何か」愛知淑徳大学論集メディアプロデュース学部篇 1 号, p. 33-51. 2011.
- 小川明子・ジョン・ジューヨン「地域メディアと住民、そしてコミュニティ活動-豊橋におけるストーリーテリング・ネットワークの分析から」愛知淑徳大学論集メディアプロデュース学部篇第 1 号 p. 15-32, 2011.
- 小川明子・溝尻真也「デイ・サービスをラジオ空間に-お年寄りと若者を結ぶメディア実践 -コミュニティ・サービ斯拉ーニングⅢ授業報告」愛知淑徳大学アクティブラーニング第 5 号 2011, p. 75-79.
- 小川明子・伊藤昌亮・溝尻真也・土屋祐子「研究ノート: 障がいをめぐる対話とデジタル・ストーリーテリング-メディア・コンテ ハッピーマップ実践報告」愛知淑徳大学論集メディアプロデュース学部篇 第 2 号 p. 95-114 2012.
- 小川明子「医療と患者をつなぎなおすデジタル・ストーリーテリング実践 -英国『Patient Voices』プロジェクトの試み p. 33-47」愛知淑徳大学論集メディアプロデュース学部篇第 3 号 2013.

- 荻野昌弘『文化・メディアが生み出す排除と解放』明石書店, 2011.
- 小熊英二『社会を変えるには』講談社現代新書, 2012.
- 大串隆吉「生活記録運動-戦前と戦後」人文学報, 教育学 16, p. 141-158, 1981.
- 大串隆吉「生活記録運動の歴史的研究-プロレタリア文学運動から生活記録運動へ-」人文学報, 教育学 19, 27-76. 1984.
- 大井眞二「客観報道の起源を巡って-アメリカ・ジャーナリズム史のコンテクストから」鶴木眞編『客観報道』成文堂, 1999
- 大澤真幸『電子メディア論』新曜社, 1995.
- 大澤真幸編『アキハバラ発』岩波書店, 2008.
- 大塚英志『物語の体操-みるみる小説が書ける6つのレッスン』朝日文庫, 2003.
- 大塚英志『物語消滅論-キャラクター化する私, イデオロギー化する物語』角川書店, 2004.
- 大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』アスキーメディアワークス, 2008.
- 大塚英志『物語の命題-6つのテーマでつくるストーリー講座』アスキー新書, 2010.
- 大塚英志『物語消費論改』アスキー新書 2012.
- 岡真理『記憶/物語』岩波書店 2000.
- オルデンバーグ, R. 『サードプレイス』忠平美幸訳, みすず書房 1989=2013.
- 小内透「日系ブラジル人のトランスナショナルな生活世界: 第4章 デカセギと帰国にともなう子どもの教育問題と解決の視点」『調査と社会理論』研究報告書 21, p. 55-78, 2006.
- オング, W. 『声の文化と文字の文化』林正寛 糟谷啓介 桜井直文訳, 藤原書店 1982=1991.
- 小野秀雄『日本新聞発達史』五月書房 1982.
- 小柳和喜雄「批判的思考と批判的教育学の「批判」概念の検討」奈良教育大学教育実践総合センター研究紀要(12) p. 11-20, 2003.
- P**
- パットナム, R. 『孤独なボウリング』柏書房, 柴内康文訳, 1995=2006.
- プリンス, G. 『物語論の位相-物語の形式と機能』遠藤健一訳, 松柏社 1996=1982.
- プロップ, V. 『昔話の形態学』北岡誠司・福田美智代, 白馬書房, 1928=1983.
- R**
- Rennie, E. "Community Media-A Global Introduction" The Rowman and Littlefield Publishing Group, Inc, 2006.
- Richards, M. "Capture Wales Conference"
<http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales/conference/mennarichards.shtml>
 (2006年採録。現在は削除されている)2003.
- リクール, P. 『時間と物語Ⅲ』(久米博訳) 新曜社 1985=1990.
- Rodriguez, C. "Fissures in the Mediascape: An International Study of Citizens' Media"
 Hampton Pr. 2001.
- Rosenfeld, J. "Experience the real thing" "Fast Company" 1999. 12. 31
<http://www.fastcompany.com/38762/experience-real-thing>
- S**
- 西郷信綱『神話と国家』平凡社 1977
- 斎藤純一『公共性』岩波書店 2002.
- 斎藤清二「患者と医療者の物語~Narrative Based Medicineの意義」理学療法学第32巻第8号 2005.
- 斎藤清二「ナラティブ・ベイスト・メディシンの現在」『ナラティブとケア』遠見書房 2010.
- 齋藤孝「半歩踏み出す身振りの技化-語るスタンスから動くスタンスへ」栗原彬編『講座: 差別の

- 社会学4 共生の方へ』弘文堂, 1996, p.130-147.
- 坂部恵『かたり-物語の文法』筑摩書房 2008.
- 酒井順子「イギリスにおけるオーラル・ヒストリーの展開」『日本オーラル・ヒストリー研究』創刊号 2008, p. 76-97.
- 坂本旬「「協働学習」とは何か」法政大学「生涯学習とキャリアデザイン」2008.
http://repo.lib.hosei.ac.jp/bitstream/10114/6703/1/cd-gak05_sakamoto.pdf
- 坂田謙司『声』の有線メディア史：共同聴取から有線放送電話を巡る「メディアの生涯」』世界思想社, 2005.
- 坂田邦子・小川明子・崔銀姫・土屋祐子・川上隆史「地域イメージにおけるステレオタイプの考察-地域間交流学習『ローカルの不思議』の実践事例から」社会情報学研究15巻1号 p. 51-64. 2011.
- 桜井厚『ライフ・ストーリー論』弘文堂 2012.
- 佐野寛『メディア写真論』パロル社 2005.
- 猿山隆子「鶴見和子の生活記録運動における学習組織の展開：「生活をつづる会」に置ける話し合い記録ノートの分析から」京都大学大学院教育研究科紀要 57. 2011. p. 559-572.
- 佐々木正道「サービスマーケティング」大学と教育 409 1999. 3
- 佐々木俊尚『「当事者」の時代』光文社新書, 2012.
- 佐藤健二「公共性の歴史的転換」『公共社会学(1)リスク・市民社会・公共性』盛山和夫・上野千鶴子・武川正吾編 東京大学出版会, 2012.
- 佐藤(佐久間)りか, 和田恵美子「『患者の語りデータベース』を活用した医療コミュニケーションの試み」科学技術コミュニケーション 3号 2008, p. 89-100.
- 佐藤 朝美・椿本 弥生・朝倉 民枝「Family Narrative 支援活動「未来の君に贈るビデオレター作成WS」のデザインと実践。」日本教育工学会論文誌, Vol. 37, No3, pp. 229-239. 2013.
- ソーヤー, K. 『凡才の集団は孤高の天才に勝る-「グループ・ジーニアス」が生み出すものすごいアイデア』金子宣子訳, ダイヤモンド社, 2008=2009.
- Schank, R. C. & Abelson, R. P. ' Knowledge and Memory: The Real Story' Wyer, Jr (ed) Knowledge and Memory; The Realstory, Lawrence Erlbaum Assoc Inc. 1995, p.1-85.
- 千田有紀「構築主義の系譜学」上野千鶴子編『構築主義とは何か』勁草書房, 2001 p. 1-41.
- Shea, M. "An exploration of personal experiences of taking part in a digital storytelling project" Sheffield Hallam シェフィールド ハラム大学 (心理学)提出修士論文 2010
<http://www.patientvoices.org.uk/pdf/papers/MarkSheaMScThesis.pdf>(2013. 12. 10 アクセス)
- 志摩陽伍『生活綴方再入門-自己表現力と認識の形成』地歴社 1992.
- シルバークラット, A. 『メディア・リテラシーの方法』安田尚監訳 リベルタ出版 1999=2001.
- Simondson, H. "Digital Storytelling at the Australian Center for Moving Image" J. Hartley & K. McWilliam "Story Circle" Routledge, 2009, p. 118-123.
- 下之坊修子『人と場をひらく映像表現』ブイツーソリューション, 2012.
- スミス, J. N. 『ストーリーテラーたち-現代アメリカのフォークロア』阿彦周宣訳 大修館書店 1988=1992.
- ソクタグ, S. 『写真論』近藤耕人訳 晶文社 1975.
- Spurgeon, C. "Co-creative Media: Theorising Digital Storytelling as a platform for researchinf and developing participatory culture" ANZCA09 Communication, Creativity and Global Citizenship, Brisbane, July 2009.
<http://eprints.qut.edu.au/25811/2/25811.pdf>(2013. 12. 10 アクセス)

- スピヴァク, G. 『サバルタンは語る事ができるか』上村忠男訳, みすず書房, 1998.
- Stepanek, Marcia “Tell me a (digital) story” Business Week E.Biz (2000. 5. 15)
http://www.businessweek.com/2000/00_20/b3681103.htm (2013. 12. 10 アクセス)
- 須曾野仁志・下村勉・織田揮準・大野恵理「協働参加型学習のためのストーリーテリング制作」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要27号 p1-6, 2007.
- 須曾野仁志・下村勉・鏡愛・大野恵理「大学授業における「もったいない」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要28号 p27-32, 2008.
- 鈴木みどり『メディア・リテラシーを学ぶ人のために』世界思想社 1997.
- 鈴木みどり『メディア・リテラシーの現在と未来』世界思想社 2001.

T

- Tacchi, J. “Finding a voice -Participatory development in Southeast Asia” Hartley, J. & McWilliam, K. “*Story Circle*”, Wiley Blackwell, 2009.
- 多田治『沖縄イメージの誕生 -青い海のカルチュラル・スタディーズ』東洋経済新報社, 2004.
- 竹内郁郎・田村紀雄『地域メディア』日本評論社 1989.
- 田村紀雄『コミュニティ・メディア論』現代ジャーナリズム出版会 1972.
- 田村紀雄『地域メディアを学ぶ人のために』世界思想社 2003.
- 田村紀雄・白水繁彦編『現代地域メディア研究』日本評論社, 2007.
- 田中美子『地域のイメージ・ダイナミクス』技報堂出版, 1997.
- トンプソン, P. 『記憶から歴史へーオーラル・ヒストリーの世界』(酒井順子訳) 青木書店 2001=2006.
 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 「民放連メディアリテラシープロジェクト報告書」2003.
- 鳥海希世子「「あいうえお画文」ワークショップ-地域における共同的物語りの創出をめぐる実践的メディア研究-」社会情報学研究 14 巻 2 号 2010 p. 155-169.
- 鳥海希世子『市民メディア・デザイン』東京大学大学院学際情報学府提出博士論文, 2013.
- 富山英彦『メディア・リテラシーの社会史』青弓社, 2005.
- 津田正夫・平塚千尋編『パブリック・アクセス-市民が作るメディア』リベルタ出版, 1998.
- 津田正夫『メディア・アクセスとNPO』リベルタ出版, 2001.
- 津田正夫・平塚千尋編『新版パブリック・アクセスを学ぶ人のために』世界思想社 2006.
- 津田正夫・魚住真司『メディア・ルネサンス』風媒社, 2006.
- 津田正夫「「コミュニケーションをつくりだす力」をめぐるメディア発信の臨界的周縁から-」立命館産業社会論集第 42 巻 4 号 2007.
- 津田正夫「映像文化に一石を投じるデフムービーの世界」調査情報 2014. 3-4. p. 50-53.
- 津田正太郎「共感と象徴-国民共同体への「愛」の原理とマス・メディア」社会志林 54(1) 2007.
- 津田正太郎・金井明人・土橋臣吾編著『メディア環境の物語と公共圏』法政大学出版会 2013.
- 辻大介「インターネットにおける「右傾化」現象に関する実証研究 調査結果概要報告書」2008.
<http://d-tsujii.com/paper/r04/report04.pdf> (2013. 9. 18 アクセス)
- 土屋祐子「デジタルストーリーテリングのグローバル展開 -転換的・共創的に広がる市民メディア実践」広島経済大学研究論集35(4)p. 191-199. 2013.
- 鶴見和子『鶴見和子曼荼羅Ⅱ 人の巻』藤原書店, 1998.
- 鶴見俊輔『限界芸術論』ちくま学芸文庫, 1999.
- ターナー, G. 『カルチュラル・スタディーズ入門』作品社, 1999.

U

- 植村朋宏「ワークショップの分析ツールのデザイン」 荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編 『ワークショップと学び3 まなびほぐしのデザイン』 東京大学出版会, 2012c, p. 205-236.
- 上野千鶴子編『構築主義とは何か』 勁草書房, 2001.
- 上野千鶴子『ケアの社会学-当事者主権の福祉社会へ』 太田出版, 2011.
- 上野正道「アートの公共空間をひらく-プラグマティズムの学びへ」 荻宿俊文・佐伯胖・高木光太郎編 『ワークショップと学び1 まなびを学ぶ』 東京大学出版会 2012.
- 上杉嘉見「カナダ・オンタリオ州におけるメディア・リテラシー教育の発展過程：社会批判カリキュラムの追求と限界」 教育學研究 71 (3), 314-3325. 2004.
- 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』 ハヤカワ文庫 2011.
- 魚住真司「イギリス公共放送におけるアクセスのかたち」『パブリック・アクセスを学ぶ人のために』 世界思想社 2002, p. 148-165.
- 魚住真司「英国におけるパブリック・アクセスのかたち」『新版 パブリック・アクセスを学ぶ人のために』 世界思想社 2006, p. 130-144.
- 牛山佳菜代『地域メディア・エコロジー論』 芙蓉書房出版, 2013.

W

- 和田悠「1950年代における鶴見和子の生活記録論」 慶応義塾大学大学院社会学研究科紀要 56 75-88. 2003.
- ウォルツ, M. 『オルタナティブ・メディア』 神保哲生訳, 大月書店, 2005=2008.
- 鷺田清一『「聴く」ことの力』 阪急コミュニケーション 1999.
- 渡辺雅子『納得の構造-日米初等教育に見る思考表現のスタイル』 東洋館出版社 2004.
- ホワイト&エプストン『物語としての家族』 小森康永訳 金剛出版 1990=1992.
- ホワイト, M. 『ナラティブ実践地図』 小森康永・奥野光訳 金剛出版 2007=2009.
- Worcman, K. “The Museum of the person” ICOM news No3. 2004.
http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/ENG/p4b_2004-3.pdf (2013. 12. 10 アクセス)
- Worcman, K. Transcript of paper presented at First Person: International Digital Storytelling Conference, ACMI 2006. 2. 6
http://www.acmi.net.au/global/docs/first_person_worcman.pdf (2013. 12. 10 アクセス)

Y

- やまだようこ「人生を物語ることの意味-なぜライフストーリー研究か」 教育心理学年報 39, 2000.
- やまだようこ『人生と病いの語り』 東京大学出版会, 2008.
- 山内祐平『デジタル時代のリテラシー』 岩波書店 2003.
- 山内祐平・森玲奈・安斎勇樹『ワークショップデザイン論-創ることで学ぶ』 慶應義塾大学出版会, 2013.
- 矢守克也『アクションリサーチ-実践する人間科学』 紀伊國屋書店, 2010.
- 柳田國男「言語芸術/民間伝承論(1934)」 柳田國男全集 8 筑摩書房 1998 p. 156-174.
- 柳田國男「口承文芸史考」『ちくま文庫版柳田國男全集 8 卷』 筑摩書房 1990.
- 柳田國男「言語芸術/民間伝承論(1934)」 柳田國男全集 8 筑摩書房 1998 p. 156-174.
- 柳田國男『遠野物語-付遠野物語拾遺』 角川書店 2004.
- 吉田寿夫「話し方 (パラ言語) による性格や感情の推測」 化粧文化 No. 31 1994 15-24.
- 好井裕明「障害者表象をめぐる“新たな自然さ”を獲得するために」 荻野昌弘『文化・メディアが生み出す排除と解放』 明石書店, 2011.
- 吉見俊哉『メディア文化論』 有斐閣アルマ 2004.