

世界で広がるデジタルストーリーテリング —越境し変容するメディア実践

The Global Diffusion of Digital Storytelling: A Cross-Frontier and Transformative Media Practice

キーワード：デジタルストーリーテリング、創意工夫、越境、変容する主体、メディア・ワークショップ
Keywords : Digital Storytelling, Ingenuity, Crossing frontiers, Transformative agent, Media workshop

土屋祐子 Yuko Tsuchiya*

Abstract

Digital Storytelling (DST) is a workshop-based media expression practice involving laypeople's thoughts, family memories, and everyday lives. Generally, the storytellers create a two-to three-minute video clip called a "Digital Story," which combines their voiceovers with photographs. DST began in California, US, in the 1990s, and DST practices have spread around the world and into diverse fields such as education, museum archiving, civic journalism, therapy, advertising, and local oral history. By reviewing the mechanism of this global diffusion, I examine the dynamics of the DST workshops that facilitate these cross-frontier activities.

DST has been diffused based on the willingness and ingenuity of people. Participants of a DST workshop often transformed into its facilitators and organizers. They then held new workshops based on their own contexts: localities, professions, customs, and interests. Such practitioners transform the workshops' design and develop diverse practices. Moreover, DST workshop processes have generated interactions between facilitators and storytellers through the activities to create and share individual stories. These interactive experiences have deepened the understanding of others. DST participants could become transformative agents who were interested in others and actively involved in community and social development.

1 はじめに

「デジタルストーリーテリング」という自己を語る動画作りが、世界中で広がっている。デジタルストーリーテリングは、広義には PC で編集された動画など、ストーリー性を持ったデジタルメディア制作全般を指すが、ここで取り上げるのは、“デジタルストーリーテリング (Digital Storytelling)” (以降 DST と記述) と固有名詞のように呼ばれ、プロのメディア制作者でもアーティストでもない普通の人びとが、家族や身の回りの出来事、自分の思い、考え、記憶を題材にして、2～3分の映像作品を作

* 広島経済大学 Hiroshima University of Economics

成する活動である。ワークショップ形式で取り組まれ、写真（時に短い動画）と自分の声で吹き込んだナレーションに音楽や効果音を編集して制作される。ワークショップでは自分の想いを「語る」ことが強調され、PC操作よりも「ストーリーサークル」と呼ばれる物語を生み出すプロセスを重視する¹。取り組みは1990年代始めに米国カリフォルニアで始まり、北米、ヨーロッパ、オセアニア、アジア、南米、アフリカと世界中で取り組まれている。

こうした世界的なDSTの広がりには、地域だけでなく多岐の分野に渡っている。2009年に発行されたマクウィリアムの調査によれば、ウェブを立ち上げている約300の活動では多くのプログラムは2000年代初期に開始され、一番多いのは教育機関の123プログラム、次が地域のコミュニティ・センターやコミュニティ組織で71プログラム、文化機関が51、さらに公共放送、企業やコンサルタント、保健機関、教会などの政府、企業、宗教団体が55であったⁱⁱ。

また、各地域単独で取り組まれているというよりは国際的にネットワークしつつ発展しているという特徴もある。米国発祥ながらも、2003年にはイギリス放送協会BBCやカーディフ大学が主催したDSTの国際会議がイギリス・ウェールズのカーディフで行われた。DST活動の中心となっている「センター・フォー・デジタルストーリーテリング（Center for Digital Storytelling）」（以降CDSと記述）が大きく関わっているものだけでもオーストラリア・メルボルンで2006年、2009年にポルトガル・オビドス、2011年はノルウェイのリレハンメル、2013年にトルコのイスタンブール、2014年にはギリシャのアテネで開催された。国際会議は開催地域を中心に放送局や美術館、大学、地域機関、IT企業、市民グループなどDSTに取り組む多様な人々が国を超えて一堂に会し、実践の方法や成果、その発展について情報を共有し議論する場となっている。

日本におけるDSTの取り組みは、愛知淑徳大学メディアプロデュース学部で小川、伊藤、溝尻らが始めた「メディア・コンテ」や三重大学教育学部附属教育実践総合センターの須曾野研究室、任意団体のデジタル・ストーリーテリング研究所、学校教育を対象としたデジタル表現研究会「D-project」のデジタルストーリーテリングプロジェクトなどがあげられる。研究者、社会実践者、教育者など多様な担い手によって進められている。また、報告者自身、2006年にCDSのワークショップに参加して以来、大学でゼミや地域のフィールドワークと結びつけた実践に取り組んでおり、公開されていないものも含め、日本でも学校や地域で様々な実践が行われていると言えよう。

このようにDSTは場所、分野を越境しつつ世界中で取り組まれてきた。本報告では、こうした越境的なDSTの広がりのメカニズムをレビューしながら、越境を実現するワークショップの場のダイナミズムについて検討したい。筆者はこれまで2006年から断続的に、米国、フィンランド、スウェーデン、オーストラリア、イギリスでDST

の実践者への聞き取り調査を行なうと同時に、大学での授業実践や研究グループでの共同研究実践にも取り組んできたⁱⁱⁱ。本報告はこうしたフィールド調査と実践の関与観察に基づいた考察である。

2 DSTの誕生と展開

DSTは1970、80年代の芸術、文化活動を背景に、1990年代始めの米国カリフォルニア・ベイエリアでメディア・アーティストのダイナ・アチリー（Dana Atchley、1941～2000）らによって始められた。アチリーらはカメラや編集ソフトウェアなどの当時のニューテクノロジーと古くからの人びとが営んできた文化実践であるストーリーテリングとを結びつけ、人の想いを描くデジタルストーリー作品を制作した。祖父が撮りためたフィルム映像を素材に家族の思い出を作品化するなどして「Next Exit」と名付けた双方向的な舞台パフォーマンスの中で紹介した。その後、自分で作品作りを行うだけでなく、DSTを人びとが制作できるようなワークショップを開発し、90年代半ばから協力者と共に発展させていった。

彼が生み出したワークショップは基本的に3～4日間かけて行われ、大きく分けて2つの要素「物語作り」とそれを可能にする「PC操作」とで構成される。その手順は(1)台本作成、(2)写真や音声ナレーション、音楽などの素材準備、(3)デジタル編集というように進む。台本作りでは、手紙のように書くなどのアドバイスを受けたり、「ストーリーサークル」と呼ばれるアイデアや筋書を他の参加者に聞いてもらってコメントをもらったりして物語を紡いでいく。台本作りを終えたら、参加者は古い写真のPCスキャンや、マイクの前でナレーションを読む手ほどきなどを受けながら必要な素材を準備する。また、編集ソフトで写真をクローズアップさせたり、動かししたり、アニメーションを入れたりなど自分のストーリーを表現する方法を学びながら、デジタルストーリー作品を完成させる^{iv}。

最初のワークショップは1993年にアメリカ映画協会で行われ、その後企業や文化機関で開催していく。アチリーは仲間達と1994年、サンフランシスコに「デジタルメディアセンター」を設立、1998年にはバークレーに移動して「センター・フォー・デジタルストーリーテリング（CDS）」を立ち上げ、オフィス機能だけでなく、ワークショップを定期的に常時開催できる設備を整えた。2001年惜しまれつつもアチリーは亡くなってしまいが、彼の実践パートナーであったジョー・ランバート（Joe Lambert）らが引き継ぎ、開発したワークショップを精力的に開催。2014年現在も取り組みは継続されている^v。CDSのワークショップには教育、地域、文化機関、NPO、企業から幅広く参加者が集う。アップルコンピュータやアドビなどユーザーによる自社製品の活用の仕方を模索しようとするPC関連企業からの関心も高い。

CDSはバークレーで、また招聘された先でワークショップを次々と開催した。その

後、それぞれの参加者が自分の所属している組織や地域で DST のワークショップを自分達で開催していき、結果、DST の取り組みは草の根的に全米中に広がっていった。こうした参加者が更に参加者を生むという取り組みの連鎖は、イギリス、スウェーデン、オーストラリアを皮切りに世界中でも展開されていった。イギリスの場合、BBC が関心を持ち、ウェールズ地方の人々の声を拾い上げるというキャプチャー・ウェールズというプロジェクトが立ち上がり、地域の大学や文化機関と連携しながら大きな取り組みへと発展していった。また、オーストラリアではメルボルンの映像ミュージアム ACMI (Australian Centre for the Moving Image) が関心を寄せ、2006 年には米国やブラジルから実践者を招聘し DST 国際会議を開催し、それまでの自分達の実践を報告しながら、CDS などの取り組みを共有、議論する場を設けた。こうしたワークショップでの経験が次の実践を生み出し、さらにフェスティバルや国際会議という場でさらなる実践の共有や相互作用を生み、DST の試みは展開していったのである。

このように DST の展開で重要なのは、それぞれの取り組みにアレンジが加えられ、この活動のリンクは言わば有機的に発達し、ダイナミックな変容のしくみを持ちつつ発展していったことである。これにより分野や場の越境も容易となった。現在もさらに多岐に渡って進んでいる DST は、大きく 2 つの方向に展開している。一つ目はデジタルストーリーの制作プログラムを深化させることで自己表現を追求する「自己表現モデル」である。ストーリー作成時の自己のふり返りの手法を改めてデザインしたり、よりマージナルな人々の声を拾い上げたりという試みが行われている。もう一つの方向は制作したデジタルストーリーの社会的活用に関する動きである。ワークショップによって形を与えられ他者からアクセス可能になった個人の映像物語をどう見せていくのか、生かしていくのか。主に放送局やミュージアムといった社会的な文化機関によって進められている「社会活用モデル」である。こうした作品が活用される場について考えるということは、その場のためにどのような作品が必要かを考えることと重なってくるため、「自己表現モデル」と「社会活用モデル」は相互に関連して取り組みは進んでいる^{vi}。

3 ワークショップのダイナミズム

3.1 転換的な普及モデル

上述したように DST では自分が参加した後に、次は自分の所属する機関や地域におけるワークショップの担い手となる。つまり DST で果たす役割を転じるケースが多く見られる。そうした特徴は (1) 参加者が次のワークショップを開催する、(2) 次のワークショップで参加者はファシリテーターに転じる (3) 自分の所属している地域や分野、慣習、関心に依じて創意工夫する、という 3 点にまとめられる。これを図式化したものが「図 1: ワークショップの転換的普及モデル」である。左の円の

中で示している最初のワークショップで参加者だったメンバーが、次はファシリテーターとなり、自らの目的や文脈、関心に合わせてワークショップの形そのものが変わっていくことを表している。こうした担い手の役割の転換とワークショップのデザインの変容は伴って進む。

例えばミュージアムのスタッフであれば、作品を地域の人びとのオーラルヒストリーとして展示することなどが目的となり、過去の写真や品物を用いたワークショップデザインを考える。完成した作品そのものより、制作プロセスを重視する災害被災者のケアや異世代間コミュニケーションを目的としたワークショップの場合、プライバシーを重視し非公開としたり、対話の機会を増やしたりなどの調整をするであろう。「物語作り」とそれを実現する「PC操作」という基本的なワークショップ構成要素はそのままに、DST作品をそれぞれの目的に沿って完成させる手法やしかけのヴァリエーションは実に実践者の数だけある。こうした担い手の主体性に基づく実践の柔軟性がDSTの草の根的な普及を支え、個々の取り組みの自律性を担保し、越境を可能にしていると言えよう。

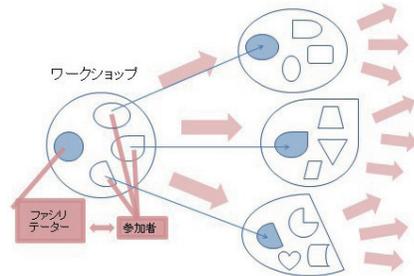


図1：DSTワークショップの転換的普及モデル

3.2 変容をもたらす制作プロセス

このように参加すると次回は自分が主催しようと主体を転換させるDSTワークショップでは何が起きているのだろうか。ワークショップはデジタルストーリーを生み出すプロセスの場であり、他者との協働作業の中で制作は進められていく。ファシリテーターは決まった知識や方法を一方的に教える教師ではなく、参加者と対等の関係であり、あくまで参加者が主体として作品を生み出していくための伴走者である。言葉や構成をアドバイスしたり、写真を選び直したり、物語制作の編集者的役割を果たし、必要に応じて録音や編集などPC操作について補助をする。こうした協働的な制作プロセスによって、DSTは他者からは見えず触れられない一人ひとりの心の内をデジタルストーリーとして外在化する。他者が人の思いに共感し心動かされる端緒が生まれるのである。加えて、そこではアーティストや映像制作などの専門家は自ら作品を作るのではなく、他の人々が表現を形作る後押しをしており、専門家の役割を変容させる取り組みとも言える。また、YouTubeなどの動画配信サイトへ制作した動画を公開するという行為とDSTの営みは、このファシリテーターと参加者、または参加者間の相互作用、という点で異なる活動ということができよう。

さらに、「図2：DSTワークショップの相互作用と理解」に図示するように、こうした相互作用はファシリテーターと参加者、参加者間の相互理解を深める。もともと

DSTの取り組みは人の心の内を描く作品を作り上げ、それを伝えることで、異文化の人、身近な人、他者への理解を深めるという一面を持っている。しかし作品鑑賞よりも、共に作品を制作する体験はより大きな気づきを生む。DSTの制作プロセスでは、人の人生や内面に潜む想いを共有し、参加者それぞれが意味を見出す。常識や自らのパースペクティブを変容させつつ学び合い、他者を理解していく過程となる。

対話と協働を重視したプログラムを行っているメディア・コンテプロジェクトでは、大学生をファシリテーターに障がい者や地域のお年寄り、日系外国人らのデジタルストーリーを制作している^{vii}。大学生は例えば障がい者の方々の生活を知る中で、その生き生きとした日々の暮らしに驚き、困っていることに共感を覚える。彼らの声を伝える意義を見出し、当事者意識を持って作品作りに取り組むようになっていく。教員に勧められたり、授業の課題として始めた受け身の活動が、自分たちでワークショップを企画、運営するなど主体的な活動へと転じていくことも起きる。DSTの活動は他者と向き合い、地域や社会と能動的に関わり、自分自身だけでなく、地域文化をも変容していくような主体「トランスフォーマティブ・エージェント」を生み出す可能性を持っている。

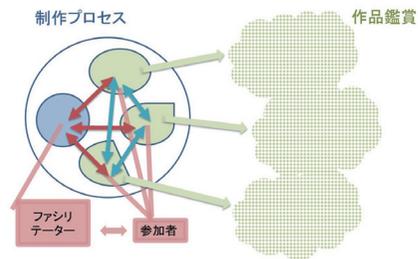


図2：DSTワークショップの相互作用と理解

4 おわりに

DSTの世界的な広がりは人の共感と創意工夫に支えられ、それに関わってきた一人ひとりの行動によって実現してきた。個人の想いを表現するという取り組みが、他者理解の社会的実践へと展開し、さらには社会を改革する活動とも接続する可能性を持つ。社会改革とは大きな言葉だが、身の回りの社会に等身大の関心を持ち、語り手当事者に、ファシリテーターに、ワークショップの開催者になるにせよ、人びとの想いを一つひとつ拾い上げていくような実践は、今の民主主義を支える広義なジャーナリズム、あるいは市民活動の新たな形を示唆してくれる。DSTによって社会が動いていくような萌芽となろう。

東京都中央区では、DSTの手法を用いた区民レポーターの活動が2014年4月から始まっており、CATVベイネット中央の自主制作番組の枠で、連日デジタルストーリー作品が放送されている。彼らの取り組みは東京大学水越伸研究室が講師を務めた中央区の生涯教育の講座で行われたメディア・コンテワークショップが土台となっている。参加した40～70代の男女20名は、2年の講座の中で、最初は自分の物語を、次いで参加者の物語を、続いて知り合いの区民の物語を、最後には「中央区を生きる」という地域の物語を制作し、積み重ねてきた経験を活かして今や地域の語り手として主

的に活動している。政治や経済を追うマスメディアと異なり、送り手の顔が見え、人びとの暮らしを丁寧に追う彼らのレポートは DST が拓いた一つの新たなメディアの可能性となるだろう。

-
- i Hartley and McWilliam (2009).
 - ii McWilliam, (2009).
 - iii フィールド調査の概要は土屋 (2013)。大学の授業では、2006 年、07 年武蔵大学「メディア社会学表現ゼミ」、2007 年新潟大学「メディア表現行為論 III」、2009 年-13 年広島経済大学「デジタルメディア表現 I」で DST に取り組む。2013 年リレー型 DST 「コミュニティ・メモリー・リンク」を開発、実施。2010 年-14 年現在対話・協働型 DST 「メディア・コンテ」プロジェクト (<http://mediaconte.net/>) に参加。
 - iv Lambert (2012=2002), (2010).
 - v CDS のウェブサイト www.storycenter.org 参照。
 - vi 取り組みの詳細は土屋 (2013)。
 - vii メディア・コンテプロジェクトの詳細は小川 (2014)、Ogawa and Tsuchiya (2014)、小川・伊藤・他 (2012)、小川・伊藤 (2010) 他。
 - viii 個人が文化変容に大きな動きをする「トランスフォーマティブエージェント」の概念は Shiramizu (2013) が論じている。

参考文献

- Hartley, John and Kelly McWilliam (2009) "Computational Power Meets Human Contact," John Hartley and Kelly McWilliam (eds.), *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*, Wiley-Blackwell, pp.3-15.
- Knut, Lundy (ed.) (2008) *Digital Storytelling, Mediated Stories: Self-Representations in New Media*, Peter Lang, New York.
- Lambert, Joe (2012=2002), *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, Routledge.
- Lambert, Joe (2010) *Digital Storytelling Cookbook*, Center for Digital Storytelling (PDF)
- McWilliam, Kelly (2009) "The Global Diffusion of a Community Media Practice: Digital Storytelling Online," John Hartley and Kelly McWilliam (eds.), *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*, Wiley-Blackwell, pp.37-75.
- 小川明子 (2014) 「声なき想いに物語を —対話的・協働的デジタル・ストーリーテリングの理論と実践」東京大学大学院情報学環提出博士論文
- 小川明子・伊藤昌亮 (2010) 「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 Vol.14, No.2, pp.115-128.
- 小川明子・伊藤昌亮・溝尻真也・土屋祐子 (2012) 「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」愛知淑徳大学メディアプロデュース学部論集2号、pp.95-114.

OGAWA, Akiko and Yuko TSUCHIYA (2014) “Designing Digital Storytelling Workshops for Vulnerable People –A Collaborative Story-weaving Model from the ‘Pre-Story Space.’” *Journal of Socio-Informatics*, Vol.7, No.1. pp. 26-36.

Shiramizu, Shigehiko (2013) “The Creation of Ethnicity: Hawaii’ s Okinawan Community,” *Japan Social Innovation Journal*, Vol.3, No.1, pp. 19-35.

土屋祐子 (2013) 「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), 広島経済大学経済学会, pp191-199.

謝辞

本研究の一部は JSPS 科研費 24616020 の助成を受けたものです。