

# 実践報告：負の記憶を記録することの可能性と困難 —二つのデジタル・ストーリーテリングワークショップをめぐる覚書

小川 明子

## 1. はじめに

### 1-1. 負の記憶をいかに記録し、継承するか

ここ 10 年あまり、戦争や災害といった負の記憶をいかに後世に残していくのかが問われている。なかでも、20 世紀後半から続く言語論的転回を経て、叙述としての歴史に注目が集まるなかで、公的記録では描ききれない「下からの歴史(トンプソン, 2001=2006)」, とりわけ第二次世界大戦を体験した庶民の記憶やライフ・ストーリーをいかに残していくのかに関心が高まっている。

とりわけ中心的な課題のひとつとして、戦争体験者の高齢化がある。体験者の高齢化は、今後、不可避に直接的な戦争体験の語りを困難にする。そこでさまざまな方法が試みられているが、本稿で関連する先行研究として触れておきたいのは二つの研究領域である。一つはいかに直接体験者の語りをメディア化し、保存するかという、メディア化やアーカイブ領域であり、もう一つは、いかに非体験者が語り継ぎを行っていくかというライフ・ストーリー研究に端を発する研究群である。どちらの領域も風化しがちな災害をめぐる記憶など、人類が経験した負の記憶全般の継承をその射程におさめている。

メディア、アーカイブ領域に関しては、マス・メディアによるニュースやドキュメンタリーといったメディアによる記録のほか、90 年代後半以降、デジタル化による映像機器の低廉化やインターネットの普及、スマートフォンによる映像制作の簡易化が、一般の人びとや NGO や NPO による草の根の記録を促した。最近ではそうした作品をまとめてアーカイブ化しようとする大小さまざまな動きが生まれ、国家を中心とする従来のアーカイブとはことなる歴史の管理が試みられている。さらにウェブでの公開は、複数の異なる声を同時に大量に残せる点、さらに世界中どこからでも閲覧可能な点が評価されている。つまり、人びとが多様な立場で認識した、ときに矛盾するような記憶も同様に記録することができるようになり、そうした記録の全体が事象を表象するようなアーカイブも構築されるようになった<sup>1</sup>。

もう一つ、本稿で注目したいのは、非体験者がいかに学び、語り継いでいけるかという視点からなされた研究群である。たとえば、長崎原爆資料館をはじめとするガイド活動「平和案内人」に着目した富永佐登美は、戦争体験を持つガイドが高齢化していくなかで、直接体験を持たない非体験者がいかに戦争を説明することができるか、その困難と可能性について論じている(富永・葉柳, 2010, 富永, 2013)。彼女に

よれば、そもそも公的博物館におけるガイドには正確な情報の伝達が常に課されるため、徹頭徹尾事実でなければならないという抑圧が働きがちであるという。そしてその抑圧が中立的、客観的な語りを被爆者にすら促しがちで、ましてや非体験者のガイドは、常に「私に語る資格があるのか」と逡巡することになるという。彼女は、今後直接体験者が減少するなかで、出来事を知った「私」が物語るような語りを構築し、非経験者による被爆をめぐる語りの枠組を拡大することが必要になると論じる（富永, 2013:8）。一方、被爆体験の継承に注目する八木良広も、同様に、とりわけ原爆被爆者の場合、一般的には非体験者は発言者として適切ではないとみなされる風潮があると指摘する（八木, 2015:149）。そして彼は、石川良子（2009）が指摘した、沖縄国際大学平和ガイドサークルの学生メンバーが沖縄の体験者からの聞き取りや現地調査などを丹念に行うことで、戦争を自分たちの視点から語るようになったという経験や、ライフ・ストーリーとはそれを語る第一のオーサーとともに、それを理解し、構成し、呈示する第二のオーサーを必要とすると述べる、小林多寿子（2000）の「二人のオーサー論」を例に挙げ、第二のオーサーとしての非体験者の役割、とりわけ体験者の語りを解釈し、ライフ・ストーリーとして執筆する共著者の役割に着目する（八木, 2015）。これら負の体験をめぐる「語り継ぎ」をめぐる研究群が提起しているのは、当事者の語りを聴く非体験者が、いかに語り継げるのかという問題だといえる。

## 1-2. 負の記憶の継承とデジタル・ストーリーテリング実践

上記のような問題意識は、本実践で手法として用い、世界中でさまざまな実践が展開されているデジタル・ストーリーテリング実践、とりわけ、筆者らが展開してきた協働的なデジタル・ストーリーテリング実践と重なる。デジタル・ストーリーテ、リングとは、人びとがワークショップに集まり、互いの話を聞きながらともに物語化し、写真と声というシンプルな様式でスライドショー映像にし、公開する活動である（Hartley & Mcwilliam, 2009, 小川, 2016）。この活動を牽引するカリフォルニアの Story Center<sup>2</sup> や、オーストラリアのクイーンズランド工科大学のチーム<sup>3</sup>、オーストラリア映像博物館<sup>4</sup>、そしてブラジルの Museo da Passoa<sup>5</sup> などでは戦争や抑圧という負の記憶をめぐる当事者が表現するデジタル・ストーリーテリングの実践が行われている。

これらの実践は、その多くが、互いの物語案にコメントをしあったり、ワークショップのファシリテーターが作品制作に介入したりするものの、基本的には当事者個人がストーリーや映像を作ることを理想としている。しかし、一般の人びと、とりわけ抑圧状態にあったり、語りだしにくい事象を語ったりする場合には、個人で言いたいことを映像化するというのは簡単なことではないだろう。

筆者が研究実践チームで行ってきた「メディア・コンテ」というデジタル・ストー

リーテリングのプロジェクトでは、そうした語りにくさを踏まえ、ファシリテーターと協働的にストーリーを立ち上げることを企図し、周縁に置かれがちな高齢者や外国人労働者の子どもたちの経験をファシリテーターが聞き取り、ともにデジタル・ストーリーにしてウェブや放送で公開するという試みを続けてきた（小川，2016）。ここでの、いわばメディアの「共同執筆」は、先に八木が提起したライフ・ストーリーにおける語り手と研究者の関係と酷似している。

本実践報告では、次節で紹介するデジタル・ストーリーテリング実践を通して、負の記憶をいかに継承していくのかを二つの視点に着目して記述することを目的とする。一つはいかに負の記憶をメディア化できるかという点であり、もう一つはその記憶を協働的に記録し、表現する側がいかにその記憶を継承できるかという視点である。

## 2. 疎開と空襲の記憶と記録 ピースあいちでの実践から

### 2-1. 実践の目的と方法

今回、映像制作の舞台となったのは、名古屋市名東区にある「戦争と平和の資料館 ピースあいち」である。この施設は、2007年に、NPO 平和のための戦争メモリアルセンター設立準備会によって「国の内外に多くの犠牲を強いたあの戦争のことを、歴史の教訓として後世に伝え、次の世代の平和のために役立てることを目的に」設立された<sup>6</sup>。現在では90名あまりのボランティアによって運営が支えられ、「市民の手でつくり、市民の手で運営する」平和学習の場、そして「海外からの来館者との交流の場<sup>7</sup>」となっている。

本実践の目的は二つある。一つは、協働的なデジタル・ストーリーテリングの手法を用いて、ピースあいちに関わる人びとが有する戦争の記憶を映像化することで、「下からの歴史」を記録、公開することである。そしてより大きな目的は、メディアを専攻する本学院生たちが、人びとの記憶を作品として残すという作業を通して、一般の人びとがメディア表現をすることと、プロフェッショナルが代理的に表現することの差異と課題を実践的、体験的に把握するという教育的目的である。

### 2-2. 実践スケジュール

本実践には、ピースあいちの6名の語り部が参加者として体験を語り、国際言語文化研究科「コミュニティ・メディア論」受講の大学院生7名と研究生1名、計8名がその語りを協働的に映像化するファシリテーターとして参加した。筆者が実践を申し出て、説明に伺い、参加者募集は、当該施設の理事である斎藤孝氏に、語り部として登録されているメンバーのなかから、実践当日に都合のつく6名（斎藤氏含む）の参加者をご紹介いただいた<sup>8</sup>。参加者には、事前に、活動の主旨を伝える説明書とスケ

ジュールを送付していただくとともに、当時の写真等資料があればお持ちいただくように伝えた<sup>9</sup>。本報告は2016年1月30日にピースあいちにて実施したワークショップの記録である。詳細スケジュールは以下のとおり。

11:00 はじめに ―活動の説明

※ これまでに作られた戦争関連のデジタル・ストーリーの上映など。

11:10 「持ちものがたり」で自己紹介・・・準備体操的活動

※ 持ち物のなかから、ご自身にとって大事なものを一枚写真に撮ってもらい、自己紹介を兼ねてその思い出を語っていただく。(その際、ホワイトボードにキーワードをまとめておき、話が冗長になるのを避ける。)

※ 学校のように教育的作業ではない、楽しい作業だと参加者に理解してもらう。ファシリテーターの学生と参加者とが互いに距離を縮める。



図1 インタビュータイムの様子

11:30 インタビュータイム

※ 戦時体験をめぐるテーマをさしあたり5つ設定しておき、それを手がかりに学生がインタビュー。

※ 当時の状況を聞き取りながら、印象的なエピソードを一つ一緒に選び、それをもとに作品制作。映像の時間は1分半から2分くらいなので、テーマは一つに絞る。

12:15 休憩

13:00 五コマ紙芝居制作

※ ストーリーを5つの大まかなシーンとして構成。とりわけどうやって「つかみ」、「終わる」か考える。

13:40 五コマ紙芝居発表

※ どんな写真が必要か。その流れでいいのか、参加者全員で協力してよりよいストーリーになるようともにアイデアを出しあいながら考える。



図2 五コマ紙芝居の発表

14:30 休憩

14:40 絵コンテ制作

※ 文章は口語的で、短い文をつなぐほうが良い。方言歓迎と説明しておく。

15:10 編集作業

※ i-Pad , アプリは Reel Director で編集。

16:10 ナレーション録音

17:00 上映会

※ でき上がった映像をモニターで上映, 鑑賞

## 2-3 作品概要<sup>10</sup>

### 今だから話せる

戦時中、通信兵として働いていた S 氏は、原爆投下前に傍受した米国の無線について、なぜ上層部が対応しなかったのか、70 年間、疑問に思っていた。それが最近テレビドキュメンタリーでも取り上げられ、疑問が確信に変わったと述べる。

### 食べ物の苦い追憶

疎開を経験した I 氏は、いなごや苦いパンを食べた疎開中の食生活について語り、パンの耳を食べないという子どもたちの豊かな食生活に対して、食べることのありがたさを語る。

### 小学生の見た戦争

戦時中、小学生だった M 氏。三菱の工場近くにあった生家は空襲で消失し、そのときの記憶と三重での疎開の記憶を綴る。どんぐりや雑草を食糧として採取し、今では家畜の飼料である豆かすも大事な食事であったと語る。

### 時代の教科書

ひたすら天皇の系譜を暗記させられた子ども時代。お手玉の中の小豆やイナゴなどを食べた疎開生活などから、今も、小学生の頃、教育勅語のもとで学んだことはいったい何だったのかと疑問に思う日々だという。

### 空襲から救出したアルバム

東京空襲で自宅に火が回るなかで N 氏が唯一救出した女学校の卒業アルバム。そこに写っている女子学生の生活、そして写っていないことからその時代の空気について語る。

### スカートの白線が目にしみる

1945 年夏。軍国少年が病いに倒れて入院し、終戦を経て、市立高女、今の菊里高校の制服のスカートの白線を見た時のほっとしたお気持ちから戦時中を生き延びた若者の本音を探る。

## 2-4. 当ワークショップの課題 – 学生の振り返りから

### 2-4-1. 対話的・協働的制作をめぐる課題と可能性

それでは作品はどのように生み出され、また学生たちは何に戸惑い、何を学んだのか。まずは対話的・協働的手法について見えてきた利点から簡単に論じておこう。

対話的・協働的に作品制作をする利点のひとつは、まず、当時の世相を表現する用語を今の若者や留学生にもわかるように言い換えてもらったことだろう。参加者は、ファシリテーターからの質問に対して、時に「こんなことも知らないのだ」という驚きを持って説明をされることがあった。個人で作品を制作していたならば、当時当たり前に使われていた用語がわざわざ言い換えられたり説明されたりすることはなかったかもしれない。今回は留学生が多かったので、大人であっても理解しづらい用語を留学生が的確に指摘したことで、わかりやすく説明が加えられた。

2点目に、デジタル・ストーリーテリングのワークショップではよくあることであるが、「(参加者は)すべての物語を伝えたいので、話が長くなり、まとまりがつかないという状況(院生・女性)」に対して、ファシリテーターらが参加者をうまく誘導して、個別体験の核を見つけだすよう誘導することができたのは協働的制作の利点であった。

しかし、それは決して簡単なことではなかった。「本人が重要、あるいは面白いと気づいていないことを、ファシリテーターが深く掘り下げていくことが重要と感じた(院生・男性)」。「自分がしたくない話は当然しないし、したい話なら人を惹きつけるかはまた別になる。実際、自分自身のストーリーを事前に制作したときも、他人が面白いと感じたポイントは自分が気づかないところにあった(院生・男性)」。「自分がいいと思ったポイントと、語り部が語りたいポイントが違っている場合、どちらの側の意見を通すべきなのか。記憶を持っていない自分たちが選ぶ権利があるのだろうかと考えてしまった(院生・女性)」など、ほとんどのファシリテーターは自分たちが聞きたい、面白いとおもったテーマと、当事者が語りたいと考えることのギャップを感じながら作品制作に挑んだ。

メディア・コンテのプログラムは、あくまでも当事者の意見を重視しながら、対話を通して、ファシリテーターはじめ多くの人びとの心に残るストーリーを作り上げようとする。今回は5枚のお題カード<sup>11</sup>を使いながら、新たな語りを掘り起こそうと試みたが、実際、いくつかのテーマについては機能したものの、今回は普段語り部として活動する参加者であったため、語りがすでに固定されがちで、新たな視点や指摘が受け入れられづらい状況にあった。ファシリテーターはわかりにくさを指摘したり、面白さを指摘したりしながら、よりよい構成をどこまで提案していいか、それが参加者に受け入れられるか、戸惑いながら作品を制作していった。

語り手と聴き手(書き手)、どちらがイニシアティブをとるかという問題は、たとえば新聞記事であれば明らかである。取材相手の意向を確認しつつも、基本的には記者、



すなわち聴き手であり書き手の側がイニシアティブを握ることになるだろう。しかしそれが共同執筆となったとたん、そこには編集をめぐる権力が発生し、ファシリテーターは困難に直面する。そうした立場の違いを感じてもらうことも今回の目的であったが、学生たちは、「ご機嫌を損ねないように気をつけながら（院生・男性）」あるいは「相手の言葉を受け止めているというサインを返しながら（院生・男性）」と、さまざまに工夫を重ねながら、自分たちもよりよいアイデアを提起し、参加者のストーリーの中に織り込んでいった。

一方で、こうしたコミュニケーションを通してこそ、他者の経験を受容していく可能性も見えてきた。まずはその経験を正確に理解しようと試みなければ、他者の経験や想いを映像化していくことは難しいからだ。協働的に表現するという目的は、主体的な関わりと深い他者理解を必要とする。なかでも今回印象的だったのが、ある中国からの院生（女性）の振り返りである。彼女は、イナゴやサツマイモの茎など、普段なじみのない日本語を参加者に説明してもらいながら話を聞いたが、そのとき「彼が戦争中に経験したことを想像していた。苦くて真っ黒なパンを食べている子どもの様子が目の前に浮かんできた。」と述べる。彼女はそのように想像を膨らませ、そのときの参加者の気持ちを理解しようとした理由を「それはきっと、以前小さい頃に祖母が戦争の頃のことを多少教えてくれていたおかげ」と述べている。

先行研究では、若手が聴き手になる場合、両者が生きてきた歴史的・社会的世界が大部分重複せず、そこに体験を理解するうえでの限界があることが指摘されてきた（八木，2015:158-159）。想像を超えるような負の経験の場合、多くの人びとはそれを解釈できる自らの経験や認識枠組を持ちあわせていない。以前、筆者は、ファシリテーター役の学生が、理解できない他者の語りや背景を、対話や協働的なメディア表現を通じて理解していく際に、否が応でも自分の経験と呼応させながら理解しようとしていると述べた（小川，2016:184）。今回も、そうした他者の経験を理解するため、身近な人びとによる同様の語りや、メディアの物語や経験などが必要になるのかもしれないと気づかされた。

## 2-4-2. 公的歴史と個人の体験のはざま

今回は、基本的に「語り部」役の参加者は、戦時中の個人的記憶について語るという前提で臨んだのだが、米軍による空襲の目的や規模、戦時記録の掘り起こし、あるいは当時の教育や社会状況についてなど、公的歴史に基づく客観的説明に当初多くの時間が割かれた。

デジタル・ストーリーでは、客観的な事象の説明というよりも、当事者の経験や視点、想いを表現することを重視し、人びとの間主観性を通じた他者理解を試みる。しかし、今回は、心に残るようなシンプルかつ個別エピソードを掘り起こそうにも、そうした

エピソードや記憶が上記のような説明に隠れてしまい、個人的な事象が語り出されるまでには相応の時間とファシリテーターの質問を必要とした。ファシリテーターとして参加した院生たちは、自分たちの世代にとっても戦争を身近なものとしてとらえられるようにと、何度も質問を繰り返し、対話しながら語り部たちの個人的な記憶や想いを掘り起こそうと試みたが、ある院生（女子）は、「自分が担当した方の場合、当時の社会を説明する話だけが長く語られ、当時の暮らしについて最初はほとんど語られなかった」、また別の院生（女子）は、「本人の（個人的な）記憶を残していくことの意義をどう参加者に伝えるかが難しかった」と述べている。結果的には、院生たちの問いかけと参加者との対話という過程を通して、ストーリーのなかには個人的な事例や身近なエピソード、あるいは当事者の感情が相当量織り込まれた。しかし、そこにファシリテーターの介入が相当必要であったことも確かであり、個人の記憶、とりわけ想いを語ることに對する戸惑いがあった。院生（男子）は「当事者特有の記憶がなければ作品として凡庸なものになりかねないのだが、当事者のなかには、個人の記憶や憶測を本当に公的な場に出していいのかという思いを抱く者もいるようだ」と述べている。

こうした傾向は、先に触れた先行研究において提起されたように、原爆の語り部たちに対して「客観的であるべき」という無言の抑圧とも共通しているように思われる。長崎の事例は原爆であり、公的博物館の事例であり、ピースあいち「市民による」資料館であるが、それでもほとんどの参加者が何らかの公式記録と重ね合わせることで、歴史年表に自らの記憶を沿わせることで何らかの正統性を確保しようとする傾向があるように見受けられた。

公的歴史と個人の記憶という点においても一つ見られた傾向は、戦争をめぐる表現に共通するステレオタイプの結論である。ある院生（女性）は、「戦争は悲惨だ。だから戦争はしてはいけないというのが行き着く先になりがち」であると指摘する。実際、今回どの作品にも、また、世界中ほとんどの戦争関連作品にそうした明らかなメッセージが存在しているだろう。ライフ・ストーリー研究の八木(2015)は、戦争をめぐつては、ある方向へと水路づけようとする「啓発の回路」と名付けられる社会的装置が、日本社会を生きる人びとを、「適切」な認識へと導いていると述べつつも、その回路に理解と思考をゆだねることは、外在的に与えられる情報にただ依存するということになりがちだと批判し、被爆者が生きてきた社会的世界を理解しようとするということではないと批判的に論じている。

上記の院生（女性）のコメントは、私たちの実践が、そうした「啓発の回路」とも無縁ではいられないことを示している。しかし彼女は「大切だからこそみんながそう思うのであって、それを批判する必要はない。むしろそこに至る過程において個人がそれぞれ違う記憶で表現することが重要」であり、それこそが凡庸な「ステレオタイ



ブ化を解決できるのではないか」と記述している。

### 2-4-3. イメージで表現する困難

デジタル・ストーリーテリングはイメージ画像を用いることでよりアーティスティックな表現を可能にし、より印象的な物語となる。しかし今回、戦争、空襲を写真で表現することは、二つの理由から通常のワークショップよりも困難であった。

一点目に、使える写真が限られているなかから選ぶことになるためきわめて困難であった。資料館からは、戦争関連の写真はたくさんあると説明されていたが、著作権上問題なく作品制作に使える写真はそれほど多くはなかった<sup>12</sup>。あるいは、資料館の写真に記録された当時のモノや服などは机の上に並べられて番号で整理されたものがほとんどで、当時のリアリティとは切り離された感があり、加工が必要となり、1日で作品を完成させるのは難しかった。こうした背景には、これまで資料館に集められたモノや写真が、新たな表現に使われるという意識が養われてこなかったからではないだろうか。

さらに、本来であればデジタル・ストーリーの強みでもある、記憶や想いを何らかのイメージ写真に付託して表現することも、戦時下の状況となると困難な作業であった。院生たちも「個人の頭の中にだけ存在する記憶を視覚化すること自体、非常に困難な作業（院生・男性）」「すべき、すればよかった、などといった単純な感情表現ではない場合、表現は難しかった。だからといってその部分を無視すればただの状況説明にしかない（院生・女性）」と葛藤を記述している。メタファー的表現については、授業のなかでも繰り返し触れ、トレーニングを行ったが、戦争という重いテーマの場合、軽々しい表現は避けられるために、結果として、空襲を意味する炎、終戦を意味する夏の青空、平和を意味する桜や花など、多くの作品が同じようなイメージ写真を用いることになってしまった。さらに戦時中の「黒くて苦いパン」など、現代社会にすでに存在しないものは、今回、メロンパンの写真を撮って白黒に加工したものを用いたが、それでも苦さやまずさが十分に伝わったとは思えない。歴史的事象、とりわけ現在は存在しない負の記憶を扱っている点で、今回は短い時間では再現不可能なモチーフが多かった。こうした場合、写真選択についてアートの視点からアドバイスできるスタッフをもう一人つける、あるいは制作に十分な時間をかけることができれば、より印象的なイメージで表現することができたかもしれない。

### 3. 火山噴火の被災記録 インドネシア・メラピ山噴火の被災経験を残す

#### 3-1. 背景

続いてのワークショップ報告は、インドネシア共和国のジャワ島中央部にあるムラピ山麓にある Huntap Dongkeisari 集落の被災記録ミュージアム（Disaster Documentary Museum）での被災経験を記録するデジタル・ストーリーテリング・ワークショップである。

ムラピ山は、2006 年より火山活動が活発になり、2010 年の大噴火では 350 人以上が死亡、30 万人以上が避難する事態となった。その後、政府は被害拡大に備え、ムラピ山麓を 1) 居住を許す比較的安全な地域、2) 危険性があるものの居住を許すゾーン（イエローゾーン）、3) 今後も危険があり、居住を許可しないゾーン（レッドゾーン）に区分している。

もともと Wikisari 村 Huntap Dongkeisari 集落は、政府が居住を許可していないレッドゾーンに位置し、村は多大な被害を受け、現在は政府が準備した災害住宅に集落ごと移住している。被災記録ミュージアム（Disaster Documentary Museum）は、集落長の Totok Hartano 氏が中心となって、災害住宅の一つを改造して、手作りで作られた。火砕流に巻き込まれた村の生活用品や写真、地図や模型などが展示されているほか、村民が被災について語ったオーラル・ストーリーも室内に流されている。今回のワークショップは、このミュージアムに展示するデジタル・ストーリーを制作するのが目的であった。

ワークショップは、1995 年に起こった阪神大震災の際に神戸に立ち上がり、その後 NPO 法人によって運営されてきたコミュニティ FM<sup>13</sup>、FM わいわい の日比野純一氏の仲介で行われた。同法人が支援に関わるインドネシア・メラピ山麓の村で、住民自らが被災を記録するデジタル・ストーリーテリングのワークショップを実施できないかという打診から始まったものである。通訳兼機材マスターとして、協力事業現地スタッフの Fatchur Rahman 氏が、またインドネシア語通訳として、和歌山大学大学院博士後期課程の間中光氏による協力を仰いだ。また当日は、編集や通訳、そしてワークショップ・ファシリテーターとして、ジョグジャカルタにあるアトマジヤ大学の学生 4 名の協力を得た。

言語の問題もあり、現地のスタッフに任せて進行した部分が大きく、ワークショップで起こったことが十分理解できたわけではないが、今後の参考のために、記録を残しておく。



図 3. 被災記録ミュージアム外観  
(撮影 宮川清氏)

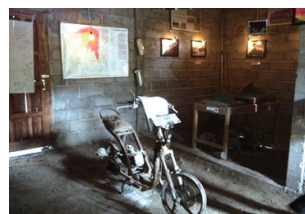


図 4. 被災記録ミュージアムの内部。  
火砕流にあったバイクや日常生活用品、写真や模型などが展示されている。



図 5. 説明する Huntap Dongkeisari  
集落長の Totok Hartanto 氏

### 3-2. 準備状況

ワークショップの開始前には、英語のPowerpointを協力者に渡し、協力者がインドネシア語に翻訳したものを各参加者に事前に送った。なお、Reel director, Sonicpics, Power Directorなどの編集アプリを紹介し、使いやすい物を事前に準備してもらうよう伝えた。なお今回は、時間の制限があるため、一からストーリーを組み立てるというよりも、ある程度作られた話を映像化することに焦点を当てた。実際、参加者は自らのスマートフォンの中に映像編集アプリをダウンロードしてサンプルを作ったり、中にはすでにストーリーに必要な写真を並べた状況でやってきた参加者もいた。

当日は、図6のような会場でワークショップを行った。被災経験を語る参加者と、ファシリテーターであるアトマジャヤ大学の学生のほかに、ジョグジャカルタから社会奉仕経験でやってきている大学生らも聴き手として実践に関わった。以下は、予定していたスケジュールである。しかし、後述するように、現実にはこのようには進まなかった。

### 3-3. スケジュール

15:00 はじめに

ワークショップの説明(10分)

自己紹介／アイスブレイキング(20分)

※ケータイの中にある写真を使って、グループメンバー間の自己紹介

15:30 五コマ紙芝居(30分)

被災者の話を聞く(15分)

ストーリーを五コマに整理する(15分)

※グループメンバーからのアドバイスを取り入れる

16:00 中間発表とディスカッション(30分)

16:30 絵コンテ作り(10分)

※口語を歓迎

16:40 映像編集／ナレーション(60分)

※アプリPower Directorを推奨。

17:40 レンダリング／アップロード(10分)

※Google Drive経由

17:50 上映会(20分)



図6. ワークショップ会場の様子。棚田を臨む屋外の集会所。正面はシートで作られたスクリーン。



図7. アイスブレイキングの様子。スマホの中の写真を選んで、それを見せながら自分の経験を語ることによって自己紹介とした。ほぼ全員がスマートフォンを所有。得意げに写真を見せる参加者たち。見る側もみんなでそれを覗き込む。

### 3-4. 当日の記録

ワークショップ会場は図6のような開放的なトタン屋根の集会所で行われた。途中、大まかなストーリー構成が決まったあたりで、強いスコールで音や声がまったく聞き取れなくなり、たびたび作業が中断した。なお、その間、来客があつて語り手が帰ってしまったたり、薄暗くなってから、大規模な停電が1時間近く続いたりといったハプニングが続きケータイの灯りを頼りに作業を行うということもあった。また、学生にイスラム教の祈りの時間が設定されていなかったことを指摘され、急遽、その時間を設けた。

もともとストーリーの映像化に焦点を当てていることもあり、ワークショップ自体はほとんどのグループで順調に進んだ。ここでも聴き手が目の前にいて、質問を繰り返すということが語り手の意欲を刺激し、協働的にストーリーにしていこうというメディア・コンテのプログラムも、概ね理解されたように思われる。FM わいわいの日比野氏によれば、日本よりもワークショップや参加型プロジェクトに多く関わっているため、こうした協働的な活動に慣れているからではないかということだった。語り手が帰ってしまったケースでも、担当した学生があとを引き継いで6時前後には作品が無事4本完成した。しかし長引く停電で中だるみしてしまったことと、プロジェクターのコネクターが使えなくなったこともあり、ノートパソコンでの上映となってしまったことは残念であった。

### 3-5. 作品概要

#### Merapi Hijau Kembali ムラピ山は蘇る

火砕流や炎、灰に覆われた空など、ムラピ山の噴火当時の様子を語りながら、山が与える巨大な恵みに感謝し、また緑をたたえるムラピ山の様子を賛美する。

#### When my eyes burned by Merapi ムラピ山に目を焼かれたとき

当時高校生だった作者は、火山噴火は最初、学校が休み



図8. インタビュータイム。被災者（右から2人目）の話を聞く。女子大学生たちが対話しながら話を聞く。被災者も彼女たちの反応を見ながら、徐々に語り気がヒートアップ。



図9. 被災者のストーリー構成をワークシートを用いて協働的に考える参加者たち。

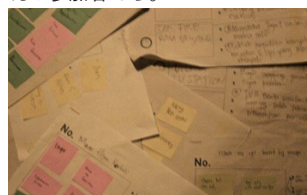


図10. 物語制作に使われたワークシート。付箋を用い、それを整理することで物語化していく方法は、インドネシアでも効率的に機能した。

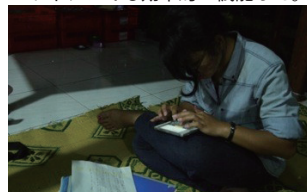


図11. 小さなスマートフォンの画面で被災者のデジタル・ストーリー編集を仕上げるアトマジャヤ大学の大学生。映像や写真のインポートは、各自の携帯のデータ回線とGoogle Driveを用いた。



図12. 上映会の様子。プロジェクターとパソコンをつなぐコネクターのピンが一本折れてしまい、小さなパソコン画面上で上映となってしまったが、作品には大学生たちの歓声が上がった。



になる楽しい瞬間だと感じていたが、テレビで噴火のインパクトと被災した人びとの様子を見て、そしてムラピの門番<sup>14</sup>と言われた勇者がなくなったのを聞いたとき、どうにも悲しい気持ちになった。政府は何も準備できなかった。そのことを知ってひどく混乱した。では、自分には何ができるのだろうか。

### **Selamat dari Maut 生存者たち**

2010年10月26日、ムラピ山が噴火した。友だちとともにムラピ山の様子を観測していた作者は、夕方になって、バンバンという音が響き、黒く赤い雲が高く立ち上るのを見た。パニックになりって走り出し、バイクにまたがったが、エンジンがかからない。そのときのことを思い返すと、ほとんど意識はなかったと思う。よかった。自分はまだ生きている。

### **Dibalik Kegelapan 暗闇の向こうに**

その日、家族はみんな緊張し、みなパニック状態だった。突然、音が鳴り響き、火砕流と灰が襲ってきた。自分の家は被災して崩壊した。バラックに避難すると、そこには多くの被災者が集まっていた。ムラピの門番は責任を果たした。しかし、マス・メディアは正確な情報を流さなかった。だから、私たちはまだ不安なまま暮らしている。

## **4. ふたつの実践から見えてきた可能性と課題**

駆け足で二つの実践を振り返った。どちらもきわめて限られた時間であったが、新たな可能性とともに共通する課題が見えてきたように思う。

新たな可能性とは、負の記憶について、単にメディアを残すだけではなく、記憶を持つ当事者の語りをメディア化するファシリテーターが媒介になる語り継ぎの可能性である。語り手の記憶や経験を非体験者が第三者として作品化／メディア化する際には、その語りをじっくりと聴き、その背景や当事者の心の動きを深く理解し、ことばや画像を選び抜く必要がある。そして時代も背景も異なる他者の記憶を深く理解するためには、自らの経験や他者から伝えられた物語を解釈の枠組として用いながらそのときの当事者の気持ちや状態を想像する必要がある。そうした表現のプロセスと語り手の承認を通じて、その記憶は二人のものとして制作者の側にも受け継がれる側面がある。そうした経験は、時が経つにつれ、当事者の話を聞いた「第二の当事者」としての経験として価値を持つのではないだろうか。

ピースあいちでの作品制作に臨んだ学生たちのうち5名は、この経験をもとに、翌月、東日本大震災の被災地・女川で被災者の語りを聴き、その経験を今度は自らの経験としてデジタル・ストーリーにして公開するプロジェクト (Bridge!Media 311) にも参加した。この実践では、被災者のインタビューをそのまま他者の語りとしてまとめる

のではなく、被災者に聞いた「自らの経験」として捉え直し、その経験に対する想いや考えを短いデジタル・ストーリーにまとめることとした。すなわち、被災地外からの参加者が、他者の語りから自己の主体的な語りを生み出す「リレー型デジタル・ストーリーテリング」のプログラムへと移行したわけである。坂田・土屋は、被災を直接経験した当事者だけでなく、被災地の来訪者や観光者などが当事者と深い信頼を結んだ上で、被災経験を聞き、その経験を自己語りという自己を媒体としたメディア表現の可能性について検討していく必要があるのではないかと論じる。つまり、被災を直接経験した当事者だけに「語りの許可証」を出すのではなく、こうした媒介者や中間者にも語り継ぐ可能性を広げていくことができるのではないかと提起している（坂田、土屋、2016）。これまで何かと語りのメディア化に注目が集まってきたが、そのメディア化という契機をとおして、作品制作に関わる第二の当事者にまで語りを広げていくことが可能なのではないだろうか。

一方で、二つのワークショップにはさまざまな課題が浮かび上がったが、一点、二つのワークショップに共通している点として、戦争、あるいは災害の写真をめぐる著作権問題がある。インドネシア実践の場合、当初、著作権意識がないまま、参加者やファシリテーターはウェブ上からさまざまな写真を集め、作品に用いていた。また日本の実践の場合も、管見の限り、著作権フリーのかたちで大戦時の記録をまとめて使えるようにした公的サイトは見当たらなかった。これまでの負の記憶をめぐるメディア・アーカイブ問題では、集めた素材をどう活用していけるかという二次使用については中心的なテーマになっていないように感じられる。しかし、集めるだけでなく「使える」措置を講じなければ、負の記憶の表現や語り継ぎも困難になるのではないだろうか。博物館や放送局などによる挑戦を期待したい<sup>15</sup>。

本研究は、平成 27-29 年度科学研究費基盤 C「地域における社会的包摂とメディアをめぐる実践的研究（15K00464 代表：小川明子）」、平成 27-29 年度科学研究費基盤 C「地域を語り継ぐ自己メディア表現とコミュニケーションについての研究（15K00475：代表：土屋祐子）」による助成を受けている。記して、感謝の意を示したい。

## 参考文献

- 小川明子『デジタル・ストーリーテリング ―声なき想いに物語を』リベルタ出版、2016。  
坂田邦子・土屋祐子「災害を語り伝えるメディア表現：〈他者〉表象から〈自己〉語りへ」社会情報学会 2016 年大会発表資料 <http://www.sgu.ac.jp/soc/ssi/papers/31.pdf> (2017.1.3 アクセス)  
桜井厚・石川良子編『ライフストーリー研究に何ができるか ―対話的構築主義の批判的検討』新曜社、2015。



高野明彦・吉見俊哉・三浦伸也『311 情報学—メディアは何をどう伝えたか』岩波書店, 2012.  
竹沢尚一郎編著『ミュージアムと負の記憶 —戦争・公害・疾病・災害：人類の負の記憶をどう展示するか』東信堂, 2015.

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)pp.191-199; 2013.

富永佐登美, 葉柳和則「非体験者にとっての継承活動の現状 - 長崎・元平和案内人への聞き取りからの考察」長崎大学総合環境研究 12(1), pp.29-40; 2010.

富永佐登美「語りの継承における課題と可能性—平和案内人の活動を手がかりとして」長崎大学東アジア共生プロジェクト ワーキングペーパー 8, pp.1-9; 2013.

[http://asia.prj.nagasaki-u.ac.jp/NU\\_EA\\_kyosei\\_WP\\_2013\\_8.Tminaga.pdf](http://asia.prj.nagasaki-u.ac.jp/NU_EA_kyosei_WP_2013_8.Tminaga.pdf)(2017.1.5 アクセス)

トンプソン, P.『記憶から歴史へ—オーラル・ヒストリーの世界』(酒井順子訳) 青木書店 2001=2006.

Hartley, J. & McWilliam, K. “*Story Circle*”, Wiley Blackwell, 2009.

八木良広「ライフストーリー研究としての語り継ぐこと」桜井厚・石川良子編『ライフストーリー研究に何ができるか —対話的構築主義の批判的検討』新曜社, 2015.

- 
- 1 そうした試みの一例として、ヒロシマ・アーカイブをはじめとする渡邊英徳の一連の試みを挙げることで、原爆の投下について多声的に記録を残し、次世代に継承するかを模索したひとつの成果といえる。ヒロシマ・アーカイブ [http://hiroshima.mapping.jp/index\\_jp.html](http://hiroshima.mapping.jp/index_jp.html) (2017.1.3 アクセス)
  - 2 Story Center <http://www.storycenter.org/> (2017.1.3 アクセス)
  - 3 QUT Digital Storytelling <http://digitalstorytelling.ci.qut.edu.au/> (2017.1.3 アクセス)
  - 4 Culture Victoria : Digital Storytelling at ACMI <http://www.cv.vic.gov.au/stories/creative-life/digital-storytelling/digital-storytelling-at-acmi/> (2017.1.3 アクセス)
  - 5 <http://www.museudapessoa.net/pt/home>
  - 6 このミュージアムの設立は、予算削減の折、愛知県と名古屋市によって予定されていた資料館の開設が難しいことを新聞で知った加藤たづ氏（当時 84 歳）から現在の土地と建物建設費 1 億円の寄付がなされたことによる。設立経緯をめぐってはウェブサイトを参照。2010 年には、愛知県教育委員会から博物館相当施設としての指定を受けている。  
<http://www.peace-aichi.com/npa-aichi.htm> (2017.1.3 アクセス)
  - 7 詳細はピースあいちウェブページ <http://www.peace-aichi.com/introduction.html> (2017.1.3 アクセス)
  - 8 語り部たちは、普段から学校訪問などの要請に応じて 30 分から 1 時間程度、戦争体験を語っている。高齢者であることから、外出が困難である場合、あるいは逆にさまざまな趣味や家族の用事で忙しい参加者が多く、1 日のスケジュールとなった。こうした事情もあり、参加募集は斎藤氏によるご尽力なしではうまくいかなかった。記して感謝したい。
  - 9 デジタルストーリーテリングの活動については、「人びとの戦時下の体験や日常を語った短い映像物語を作ります。映像は写真と声で構成されます。学生らとひとっしょに作品を作ることで、その経験をみんなで共有し、よりよいメディアの表現についてもひとっしょに考えることができる点が世界

中で評価されています。」「みんなで想いを語りあう、気軽な活動だと思って下さい。」「お手伝いをする学生にもいろんなことを教えてあげて下さい。」と事前に紙面で説明したほか、当日、その意図とプロセスについて、パワーポイントと過去のデジタル・ストーリーを紹介して説明した。しかし、テレビ映像を見慣れた参加者たちには、インタビューされるだけと考えた人も少なくなかった。多忙な人びととはいえ、やはり一度事前にお集りいただくなどして説明ができれば、より満足度が高いものが仕上がった可能性もある。

- 10 メディア・コンテピースあいち 作品一覧 [http://mediaconte.net/peace\\_aichi/](http://mediaconte.net/peace_aichi/) (2017.1.3 アクセス)
- 11 5つのテーマは院生たちが中心になって、「今、若者に伝えたいこと」「戦後 70 年、今まで言えなかったこと」「私の習慣／私のルール」「好きな食べ物／嫌いな食べ物」「戦時中、これが楽しかった」を準備した。「今、若者に伝えたいこと」からは、若者が食べ物を残すことに対する不満や、教育や政府に対する不信感などを想起させるきっかけになった。「戦後 70 年、今まで言えなかったこと」からは、通信兵として傍受した情報に、なぜ大本営が対応しなかったのかを問いかける内容を引き出した。「私の習慣／私のルール」や「好きな食べ物／嫌いな食べ物」は現在の暮らしについて聞いているものの、そこから見えてくる戦時中の辛い経験や習慣にアプローチできるのではないかと考えたテーマであり、ここからは疎開中の辛い食生活などが語られることになった。逆に「戦時中、これが楽しかった」は当時の楽しみを聴くことで、それ以外の困難浮かび上がらせようとする試みであり、「河原で女子生徒たちがみんなで宝塚の音楽を歌ったのが楽しかった」などあまり表に出て来ない当時の秘かな女学生の楽しみが表現された。
- 12 戦時期の惨状写真のうち、誰もが作品に使える (Creative Commons) 写真として公開されているものはきわめて少ない。しかし長崎新聞の記事によると、社団法人・著作権情報センターでは、「被爆惨状写真のケースは著作権の帰属いかんにかかわらず、撮影時期から見て、現在、すべての写真に著作権は存在しない」との判断を示しているという。写真が撮影された 1945 年は 1899 年に施行された旧著作権法の適用下にあり、旧法では制作または発行後 10 年で切れている。1971 年施行の現行著作権法では、写真の著作権を発行後 50 年としたが、その際も訴求措置はとられていないために、日本国内では 56 年以前のもはすべて著作権の保護対象にならず、無料で使用できるとある。しかし原爆関連の写真は、写真家がネガを GHQ から守り抜き、適切に保管し続けたという事実があり、撮影者や遺族の間での課題となっている。長崎新聞「2001 長崎の論点・被爆惨状写真の「著作権」」<http://www.nagasaki-np.co.jp/peace/2001/kiji/09/0401.html> (2017.1.3 アクセス)
- 13 FM わいわいは、1995 年の阪神淡路大震災発生時に、言葉の壁によって情報入手が困難であった外国人被災者のために設立されたコミュニティ FM 局である。同局は阪神淡路大震災の経験をもとに国内外のさまざまな団体とつながり、2011 年からは JICA 関西事務所の草の根技術協力事業としてインドネシアの村落におけるコミュニティ防災力の活動を行っている。なお同局は 2016 年に免許を返上し、インターネットでの活動に移行している。
- 14 ムラビ山を霊的に守るとされる神職だった彼は、2006 年の噴火の際も自分には山に残る責任があるとして避難勧告に従うことなく怪我をしながら仕事を全うした。2010 年の噴火の際にも彼は彼に従う人びととともに山に留まって祈り続け、後日、祈りの場所から遺体で見つかった。(BBC, *Spiritual guardian of Indonesian volcano dies*, 27.Oct.2010 <http://www.bbc.com/news/world-asia-pacific-11634824> 2017.1.5 アクセス)
- 15 博物館に関しては、それぞれの所蔵写真等を何らかのかたちで語り継ぎや作品に利用できるサイトなどが求められる。あるいは放送局側の一つの可能性として、NHK クリエイティブ・ライブラリーに期待したい。クリエイティブ・ライブラリーは公共放送ならではの優れた映像クリップが一般の使用のために公開されるというきわめて有意義な試みであるが、そこにも戦争や災害の映像はなく、イメージ映像のなかにも代用できそうなものは見当たらない。(NHK クリエイティブ・ライブラリー <http://www1.nhk.or.jp/creative/> 2017.1.5 アクセス)