

対話的・協働的デジタル・ストーリーテリングの提案 A Proposal of Dialogic and Collaborative Digital Storytelling Workshops

キーワード：デジタル・ストーリーテリング，対話，協働，メディア遊び，
keyword：Digital Storytelling, dialogue, collaboration, Civic media game

小川明子 Akiko OGAWA*

Abstract

In the basic DST workshop model, programs mainly start with storytelling. The participants gather at workshop called Story-circle to tell their story ideas, exchange comments, and are asked to write a script. After that, based on the script, participants prepare photos and edit them into a Digital Story using video editing software. However, it seems quite difficult for lay people who have little communication resources to generate stories by themselves. In order to solve the problem, we launched “Media Conte” workshop, which enables participants to find out their story seeds through dialogic, collaborative and playful story-weaving method. In the workshop, we established the concept of “pre-story space” and university students participated as facilitators to identify the seeds of participants’ stories there, weave them into the stories together and advise on how to use digital devices.

Through running more than 10 workshops, storytellers who are not used to expressing themselves or are unfamiliar with computers successfully created stories through continuous dialogue with facilitators. On the other hand, through the collaborative storytelling process, the facilitator students get the opportunity to deepen their understanding concerning lives and thoughts of unportrayed people.

In this study, by reviewing the concept and experiences of “Media Conte”, I would like to show how participants, both facilitator and participant deepened their mutual understanding.

1 はじめに

1.1 ストーリーテリングのコミュニケーション

メディアに溢れた現代にあっても，わたしたちが背景や考えが異なる人びとに出会う可能性は，限られている。とりわけ，社会的に周縁化された人びとや，困難な想いを抱えている人びとは，現実社会においても，またマス・メディアやネット系メディアにおいても，十分に描き出されておらず，ゆえに人びとに十分認識されないまま，

*名古屋大学大学院国際言語文化研究科 Graduate School of Languages and Cultures, Nagoya University

理解される契機を失いがちである。デジタル・ストーリーテリングは、姿なき他者として生活する人びとの生を、自ら互いに映像物語として可視化し、理解しあうメディア実践として世界的に展開されている。

このとき、鍵となるのは、「ストーリー」、すなわち物語によるコミュニケーションだ。これまで、周縁化された人びとの社会参加や政治参加の手法としては、意見表明や討論といった論理的手法が想定されてきた。しかし文化心理学者ブルーナーによれば、人びとは認識活動全般において、論理-科学的な説明様式よりも物語様式のほうにより強い関心を持っていると指摘している（ブルーナー、1986=1998, 2002=2007）。神話や伝説、民話の時代から、人びとは不可解な出来事を物語として理解し、個々の経験や歴史的な事象を物語として共同的に記憶し、伝承してきた（オング、1982=1991）。ものがたられ、共有された物語は、共同体の構成員、とりわけ子どもたちが新たな出来事や情報を解釈する際の参照点にもなっていく（Miller, 1995）。個々人のものがたられた経験は、やがて規範へと転化し、生活を形づくる。人びとは、共同体のなかにひしめきあう物語のなかに自らの物語を定位することによって自らを共同体の中に位置づけてきた（野家 2005:82-83）。しかし、複製技術の普及に伴い、物語はメディアのプロによって小説や、映画や番組などとしてパッケージ化され、人びとは単に受容するだけの存在へと変容せざるを得なくなった。臨床心理学者の河合隼雄は、現代社会において生きる意味の喪失が叫ばれる理由のひとつに、物語がマス・メディアによって独占的に語られるものになっていることがあるのではないかと問うている（河合、2001）。こうした流れに対し、1990年代以降、臨床心理学を初めとする人文社会系の研究や実践では、物語を作り、改変することで自己や社会をめぐる見方を変え、現実を変革していこうとする「ナラティブ・アプローチ」が注目され、多様に実践が展開されてきた。デジタル・ストーリーテリングもその影響を少なからず受けたメディア実践だといえる。

1.2. 従来型ストーリーテリングの課題

ところで、物語という表現様式は、虚構、現実を問わず、二つ以上の出来事を筋としてまとめた言説と概ね定義できる（やまだ、2000、野口、2002、土方、2010）。さらにできごとが因果で結びつけられることでより物語らしくなる。

欧米で展開されている従来型のデジタル・ストーリーテリングでは、語りたい物語があることを前提に展開されることが少なくない。しかし周縁化された人びとにとって、個人で自らの物語を立ち上げ、映像化していく作業は2つの意味で困難を孕む。まず、周縁化されがちな人びとが個人、すなわち一人で因果や構成を考えることの困難であり、もう一つは、何を語るべきか自体がよくわかっていない場合が多いということだ。

実際、これまで周縁化された人びとの想いや経験を物語や作文として世間に発表す

ることを企図した実践の多くでも、その困難は意識されてきた。たとえば、南米の貧しい農村で識字運動を展開したフレイレは、自ら置かれた抑圧的状况を意識化することの困難を指摘し、文字や書くことをいかに動機づけていくか、その手法の開発に焦点を当て、対話という契機を重視してきた（フレイレ,1970=1979, 伊藤,1979）。日本でも、作文という文章表現活動を通して子どもたちの言語能力を育て、書かれた作品を中心に仲間と話し合うなかから主体的な人格の形成をめざす「生活綴方運動」が展開されてきたが、この運動に影響されて、社会人を対象に鶴見和子が展開した生活記録運動でも、いかに語るべき内容を見つけ出すか苦心されている。そのとき鶴見は「集まり」に着目し、「（参加者は）どこから書いていいかわからない。一つのできごとと他のできごとの、前後、及び原因結果のつながり方がわからないのである。そして自分一人で考えていると、ものごとの関係や意味がわからないのだが、集団の中に持ち込んで、書いたものを発表し、みんなで討論し合っているうちに、だんだんに事物の関連性、体験の共通性、できごとの起こってきた条件や原因などがはっきりしてくる。そうしたときに、できごとの本質的な意味がわかってくる（鶴見,1998, 337-338）」と指摘し、経験や思いから物語を編み出し、洗練していく作業を個人の内面に帰すのではなく、他者との対話において行う意義を提起している。

2. 対話的・協働的デジタル・ストーリーテリング・モデルの提案

2.1. 対話型ストーリーテリングのメソッド

わたしたちが2008年から展開しているワークショップ「メディア・コンテ」は、社会において周縁化されがちな人びとがデジタル・ストーリーを立ち上げていく際に、他者からの問いや対話を取り入れることで、自分でも気づかない日常のあれこれに改めて目を向け、協働的に物語として立ち上げていくことを企図している¹。まず、参加者がものがたる

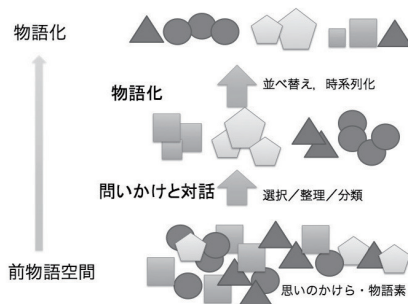


図1. ストーリー・ウィービング・モデル

べきことを探り出していくために、対話の相手としてファシリテーターや参加者同士の対話の機会を設定した。参加者はファシリテーターの問いかけと同意のもとで徐々に自己を開示する。何を語ってよいかわからない人びとの内面に漂う個別経験や出来事、思いや感情といった「物語素」を、ファシリテーターの質問や対話の中からともに選びとり、整理し、時系列、因果のもとで繋ぎ合わせながら物語を紡いでいくアプローチである（図1）。（小川・伊藤, 2010, Ogawa& Tsuchiya, 2014）。

具体的には、問いかけと対話から、キーワードを付箋に抜き出すことで物語素を可視化し（『お題ぺたぺた』）、それを整理、分類してある程度の流れを作り（『五コマ紙

芝居』), それらをどうつなげていくかを考えながら, その後のナレーションや絵コンテ制作へと導いていく(小川・伊藤 2010)。

2.2. 「遊び」のフレーム下での協働創作

このワークショップにおいてももう一つ重要なのは, 経験や想いを語り出しやすい空間設定とプログラムである。参加者の緊張を解きほぐし, 生き生きした語りを育むためには, この活動が, 研修や教育活動と異なり, 優劣を問われる活動ではないということが参加者に理解される必要がある。人びとは何かをするとき, 無意識のうちに優れた成績や作品を残そうとしがちであり, 周縁化されがちな人びとにはうまくできないことに対する恐怖や戸惑いが少なくない。ゆえに「メディア・コンテ」が, 正解のない活動で, 作品の優劣を競うわけではないこと, また参加者とファシリテーターとは, 教える-教えられるという上下関係やその能力を測るような関係でなく, 平等に活動に関わっていく活動であることが理解される必要がある。

参加者とファシリテーターとが平等に, かつ日常のしがらみや常識から解放されるためには, 「これは遊びだ」というメタ・コミュニケーション(ベイトソン, 1955=2000:261)がワークショップの中に成立していることが前提となる。わたしたちは作文やスクリプトを個人で書くという方法と異なり, 遊びを意識したプログラムを準備した。ファシリテーターと参加者とは, 簡単なキーワードや文を記したカードを, ともにあちこち並べ替えながら, カード遊びのように協働的に物語化する。すなわち, 物語制作を個人の能力を基盤としたリテラシーから解き放ち, 他者との対話を通じた協働的な創造力によって成し遂げようとするのがこのプログラムの中心的なコンセプトである。

3. 対話的・協働的デジタル・ストーリーテリングの利点

3-1. 対話的物語生成と他者理解のプロセス

いくつかの課題を抱えつつ, 「メディア・コンテ」は改良を重ね, デジタル・ストーリー制作メソッドとしては概ね機能しているといえる。ファシリテーター, 聴き手という他者の存在や問いかけは, 参加者に十分に意識化されていない事象や想いに囚らずも光を当て, 自分にとって当たり前であっても, 他者にとってはそうでないという要素に気づかされる契機となる。そのことが, 他者に聞かせるべき物語の種を探し出すこととなった。

同時に, 対話的・協働的にデジタル・ストーリーを生成するというプロセスのなかには, 普段出会うことのない他者を理解する契機がいくつも潜んでおり, そのプロセスこそがこの活動の大きな特徴になり得ることに気づかされた。そのうち3点挙げておきたい。

まず1点目に, インタビューや対話によって背景の異なる他者を理解し, 物語化を

試みようとするとき、少なからず他者への想像を必要とする。ファシリテーターの側は、自分の経験や解釈の枠組と照らし合わせながら、語りの中に、参加者の置かれている状況を推測しようと試みる。2点目に、そうして想像していた参加者の暮らしや経験が、写真によって提示されることによって、そこからまた参加者の置かれた文脈や事情を読み取る作業が行われる。そして背景に写り込んだモノや人、その表情からも、ファシリテーターや他の参加者たちはきわめて多くの情報や想いを読み取ろうと試みる。それは、ファシリテーターのそれまでの経験や記憶を参照しながら行われる作業でもあるため、わがことのような親しみが生まれやすい。3点目に、参加者の経験や想いを整理し、要素を組み合わせ、意味付けながら物語化する作業は、人びとを納得させる因果のもとに物語を生成させることと同義といえる。つまり、他者の物語を生み出すという作業そのものが、参加者を納得のいくかたちで理解していくプロセスにほかならない(小川, 2014)。

3-2. 遊びと協働がもたらすグループ・フローと表現の動機づけ

さて、遊びのメタ・フレーム下での協働的プログラムも物語映像の制作において概ね有用に作用した。遊びの中で物語化を試みるメソッドは、逆に、その遊びを省略した際には、参加者たちにその方法や企図が伝わりにくくなり、作業にさらなる時間を有することになった(小川, 阿部他, 2010)。

同様に、メディアに自ら登場したり、親しいものごとや場所を登場させたりする快楽や、工夫して表現するという遊びの感覚が参加者の満足感を高め、参加者の表現欲求やストーリーテリングを誘発することにつながった。遊びの要素を取り入れたチームは、そうでないチームよりも満足度が高かった。さらに他者との対話や協働によって、一人では思いつかないようなアイデアが生まれたときには、ソーヤーが「グループ・フロー」と呼ぶ至高体験のような状態(ソーヤー, 2007= 2009)が生まれ、その非日常的な盛り上がりの中で参加者間の結束が高まり、そこに他者を理解するための心理的状态が準備されたように見える。

3-3. 参加者とファシリテーターの学びと変容

このように、対話的・協働的デジタル・ストーリーテリングは参加者間の他者理解を進めたが、参加者やファシリテーターから見ると、この体験はいかなる学びや変容を生んだのだろうか²。

3-3-1. 参加者の学びと変容

参加者の側にとっては、まず、ファシリテーターや他の参加者という他者の視点を借り、その差異を乗り越えつつ物語化を試みることによって、自らの生や生活を肯定

するストーリーを描き出していくことにつながった。他者に多様に問いかけられ、それに答えようとするなかで、思いもしなかった将来について自ら考えたり、押し込まれた生活上の不満や失敗をファシリテーターと笑い飛ばし、ユーモアに転換した物語として提示したりすることで、自己中心的にならず、他者にも伝わりやすい物語が生み出されることになった³。

さらに、何度かワークショップを続けた場合に、次のワークショップで何を表現するかが日常の中で模索されるようになるという事例も見受けられた。これまで、オルタナティブ・メディアをめぐる議論などでは、表現したいことがあるから表現するという回路が模索されてきたが、こうした議論では、何を表現してよいかわからない人びとは、そのまま取り残されてしまうという課題があった。しかし、むしろ表現の場や聞かれる場が準備されることで人びとが何を表現すべきか考えるようになる可能性が提示されたように思われる。

3-3-2. ファシリテーターの学びと変容

ファシリテーターの側では、まず、基層的なメディア・リテラシーの体得が挙げられるだろう。それは、ステレオタイプ化され、表象化された他者と直に会い、対話と協働制作を繰り返すことによって、その認識の限界に気づくと同時に、決められた様式や時間内で他者の姿や想いを編集し、表現することの困難として体験された。

二点目に、パートナーとなって、ともにそのストーリーを創り上げた外国人労働者の子どもたちや障がいのある人といった他者性の高い人びとの経験や視点を通して、自分とは異なるモノの見え方、考え方を知るなど、自分たちの日常を異化するようなパースペクティブを得ると同時に、彼らとともに過ごすうえでの新たな身体技法も身につけていった。三点目に、ファシリテーターとしての経験から、学生たちは、参加者の想いや経験を伝えたいと、ワークショップ後も多くの視聴を求めて上映会を開催したり、ケーブルテレビ局で放送するための番組を編集したりすると同時に、参加者の悩み相談の相手になったり、支援活動へと関心を向けた学生も現れた。ワークショップはほんの一瞬、非日常的な瞬間に過ぎない。しかし、だからこそ、そこでの濃密な経験が鮮明に記憶され、その後のファシリテーターの視点や行動にも少なからず影響を与え続けることになったのではないだろうか（小川，2014）。

4. おわりに

このように、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では、当初、特にファシリテーターにとって、参加者は圧倒的な他者性を持って立ち現れる。しかし物語化プロセスと協働的制作の楽しさを通して、彼らは互いに近づく。しかし一方で、時に圧倒的に異なる背景を持つ他者であることを否応なく感じさせられる瞬

間も残る。ファシリテーターと参加者は、引き寄せられたり、引き離されたりしながら、他者性や差異を認識し、同時に、想像的とはいえ、他者のパースペクティブを内面に持つようになる。こうして当初理解困難であった「彼ら」は、徐々に共存可能な「わたしたち」へと定義しなおされていくのだといえる。付け加えておかなければ、これまでの経緯を振り返れば、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力が大きかった。重要なことは、こうした理解が、ただともにそこにいれば生まれるというものではないことだ。繰り返せば、ともに映像物語を生成していくこと、なるべく平等でリラックスした空間で協働的に表現活動に携わるといふ「仕掛け」があってこそ、互いの境界や非対称性が溶解していったのだといえる。

対話的・協働的に行われる小さな物語とメディアの実践は、他者への想像と理解への契機を含んだメディア実践として意味を持つように思われる。

※この実践と研究は、2007 - 11 年度独立行政法人科学技術振興機構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) のもとで行われた。記して感謝したい。

参考文献

- ベイトソン, G.(1972=2000) (精神の生態学) 佐藤良明訳, 新思索社, 706p.
- ブルーナー, J.(1986=1998) 『可能世界の心理』(田中一彦訳) みすず書房 315p.
- ブルーナー, J. (2002=2007) 『ストーリーの心理学 —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, 181p.
- フレイレ, P.(1968=1979) 『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, 336p.
- 土方洋一 (2010) 『物語のレッスン—読むための準備運動』青蘭社 251p.
- 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, 336p.
- 河合隼雄 (2001) 『物語を生きる—今は昔, 昔は今』小学館, 269p.
- Miller, P.J. (1995) Personal storytelling in everyday life: Social and cultural perspectives, Wyer, R.S., Knowledge and Memory; The Realstory, Lawrence Erlbaum Assoc Inc, New York, p.177-184.
- 野家啓一 (2005) 『物語の哲学』岩波現代文庫, 374p.
- 野口裕二 (2002) 『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, 212p.
- 溝尻真也・坂田勝彦・伊藤昌亮・小川明子 (2012) 「「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.
- 小川明子・阿部純・伊藤昌亮・溝尻真也 (2010) 「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.
- 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, 第14巻2号 p.115-128.
- 小川明子・伊藤昌亮・溝尻真也・土屋祐子 (2012) 「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.
- 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』東京大学提出博士論文 366p.
- ソーヤー, K.(2008=2009) 『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, 384p.
- 鶴見和子 (1998) 『鶴見和子曼荼羅Ⅱ 人の巻』藤原書店, 664p.
- やまだようこ (2000) 「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,p. 146-161.

- 1 メディア・コンテのコンセプトや履歴, 作品, ツールなどは, ウェブサイトに掲載。他に, 小川・伊藤 (2010), 小川・阿部他 (2010), 小川・伊藤他 (2012), 溝尻・坂田他 (2012) がある。(http://mediaconte.net)
- 2 ワークショップにおける関与観察, 参加者, ファシリテーターへの半構造化インタビュー, 振り返りシートによる。詳しくは小川 (2014)。
- 3 他者に伝わりやすい物語である反面, ファシリテーター側の意向でハッピーエンドに回収されがちとなるなど, 当事者の強い怒りや困難をかき消してしまう危険性も捨てきれない。とりわけ, 若い学生は, 十分に経験の重みを評価できないこともあった。本稿では十分に述べられなかったが, 他にも1) 参加者が自ら物語を立ち上げ, 編集もすべてできるほどに十分な手法の伝達までは, ときに困難なことがあった。最近では, タブレット端末の普及等で, 問題はある程度解消されている。2) 短いワークショップであるため, 十分に社会に対しての批判的視点をかいくぐった物語になりづらい。非日常的な雰囲気を保ちつつ, 何度か繰り返すこと, 他の活動の表現実践として位置づけられる必要性などがある。3) ナラティブの現実制約作用。すなわちでき上がった物語が当人たちの将来などを縛り付けてしまう可能性などについても意識的であるべきだろう。