

研究ノート 2

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

Dialogue on disabilities through digital storytelling

－ workshop report of Media Conté Happy Map

小 川 明 子

Akiko Ogawa

伊 藤 昌 亮

Masaaki Ito

溝 尻 真 也

Shinya Mizojiri

土 屋 祐 子

Yuko Tsuchiya

1. はじめに

本稿は、2011年8月から10月にかけて行なわれたメディア・コンテ ハッピーマップの実践報告である。筆者らは愛知淑徳大学メディアプロデュース学部の学生有志14名と、日進市の障がい者グループ「ハッピーマップ」のメンバーとともに、2ヶ月かけて、ともに9本のデジタル・ストーリーを制作した。

「ハッピーマップ」は障がい者、介護者、あわせて15名の任意団体である。メンバーは、障がいを持つ人びとにとっても暮らしやすい町づくりを求めて1980年代後半から活動を始め、バリアフリー・マップを作成しつつ、行政に向けて提案を続けてきたが、団体結成から20年が過ぎ、高齢化して活動が停滞気味なるという問題が浮上したという。また、日進市の小学校で行なわれる福祉実践教室でメンバーが語る機会が多いが、その際、子どもたちや町の人たちに日常や問題点を伝える映像が欲しいということで、筆者らが勤める愛知淑徳大学のコミュニティ・コラボレーション・センターに、学生による映像制作の依頼が寄せられた。

ハッピーマップのメンバーに、筆者らが進めてきた『メディア・コンテ』プロジェクトの主旨を説明したところ、普段、障がいを持つことについて考えたことのないメディアプロデュース学部の学生たちとともに、時にぶつかり合いながらぜひ作品を作りたいとの返事があり、有志の学生を募ってワークショップが行なわれることになった。

本研究はこのワークショップの実践報告であるとともに、実践をめぐって見えてきた、障がい者をめぐるメディア表現の現状と課題について報告する。

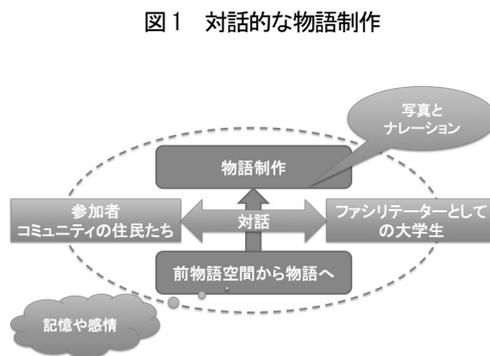
1-1. 『メディア・コンテ』ワークショップの概要

メディア・コンテとは、私たちが2008年から実施しているデジタル・ストーリーテリングのプロジェクトであるⁱ。デジタル・ストーリーテリングとは、映像のプロではなく普通に暮らす人びとが、写真と声を用いて、日常的な思いや記憶に関する2-3分の映像を制作する活動実践で、一般的には1) 参加者間で打ち解け合い、各々の語るストーリーに建設的に関わってゆくワークショップと、2) ストーリーに関係のある写真や映像をコンピュータ上に並べ、自らの声でナレーションを入れて、2分前後の映像を制作するという様式にのっとっている。この活動は、1990年代初めにカリフォルニアで始まり、現在では、ウェブ上に英語で記録されているだけで300を上回るワークショップが行われ、北米、ヨーロッパ、オーストラリアを中心に、アフリカ、アジア、南米にまで実践が広がっている (Hartley and McWilliam, 2009)。その活動目的としては、1) デジタル時代の「メディア・リテラシー」習得を目的としたもの、2) マイノリティに声を与えようとする試み、それに 3) 地域社会の再構築を行うために歴史や自分たちの経験を見直し、アーカイブしたり共有したりするプログラムなどが挙げられるが、その方向性は多岐にわたっている。しかしいずれも、そこに暮らす人びとの日常の物語から、社会の現状を見つめなおし、新たに「下からの歴史」(E. P. Thompson, 2001)を描き出し、これからの社会を作り上げていこうとする試みとして展開されている (小川, 2010)。

メディア・コンテは、欧米で展開されたデジタル・ストーリーテリングの手法と目的を大枠で受け継ぎつつ、日本の状況をふまえて、私たちが独自に展開してきたワークショップ・プログラムである。その対象として特に焦点を当てているのが「マージナリティ」であり、社会のなかで表現する機会を持たない人びとや、なかなか表現することのできない思いや悩みを対象にしている。

ちなみに昨今、日本でも、デジタル・メディアの普及で、ソーシャル・メディアや市民メディアと呼ばれるユニークなメディア表現活動が一般市民によって展開され、可能性が声高に叫ばれているが、よく目を凝らしてみれば、それらの多くは、日本語で不自由なく表現でき、しかも語りたいストーリーや主張がはっきりある健康な人びとのメディアとして展開されつつある。つまり「市民」というまとまりからすらこぼれ落ちてしまいがちな人びとや、語るべきことを認識していなかったり、日々の暮らしに精一杯だったりする多くの普通の人びとにとって、これらのメディアはまだ決して身近なものとはなっていない。

そこで私たちはこれまで在日外国人の子どもたちや、高齢者、留学生、町の女性リーダーなどを対象に6回のワークショップを行い、こうした人びとをめぐるメディア表現の課題を明ら



かにし、日常の思いや不満などをより語りやすくできるプログラムやしぐみについて研究、開発してきた。そのポイントを要約すると次の2点になる。

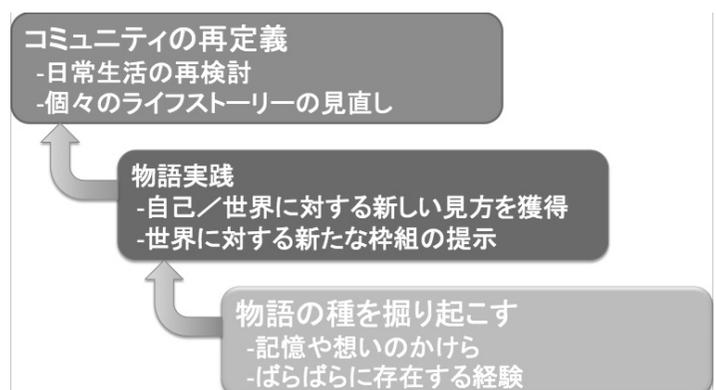
1 点目に対話の重要性が挙げられる。私たちは、欧米型の「すべての人に物語がある」ことを前提とした個人主義的ストーリーテリング手法では物語が生み出されてこないという経験を経て、物語とは、他者との関わりの中から生み出されるものと考えてきた。そもそも、聞き手がいなければ物語が語られることがないように、物語以前の、前物語空間とでもいうべき、記憶や感情のかけらがうごめく状態から、物語化していく部分こそが、人びとが語り出す際に重要なのだといえる。そこで、私たちは、何を語るかというテーマ選定の段階からファシリテータとして大学生が介入し、参加者とともに物語と作品を作っていくという協働的な物語制作方法を試みてきた。具体的には、提示されたお題をもとにおしゃべりを続け、さまざまに語りを引き出していくなから、物語の種を見つけ出し、それらをつなげ、組み合わせながら物語を作り上げていくという対話的な物語制作手法である（小川、伊藤：2010）。

2 点目に遊びやゲームといった要素の重要性である。言語化されたディスカッションのみでは、普段押さえ込んだ声を十分に浮かび上がらせることはできない。実際、他者を想定した「語る」という行為は、「話す」という行為と比べ、より統合、反省などの度合いが高く、日常生活の行為の場面からの隔絶、遮断の度合いが高いのだという（坂部、2008）。すなわち、そこに求められるのは、創発的、触発的な、あるいはむしろ身体化された相互行為としてのコミュニケーション、すなわち、遊びやゲームに類するようなものである（同上：2010）。

このように、私たちが想定しているのは、欧米におけるデジタル・ストーリーテリングが「すべての人に語るべき物語がある」と標榜するような、確立された自我を持つ個人が内面を告白するという物語観ではなく、他者との対話と遊びによって、人びとが心の中に押し込んだ愚痴や戸惑い、喜びといった想いのかけらをばらばらに掘り起こし、組み合わせながら、段階的に物語化してゆくという物語生成のプロセスである（図1）。

ちなみに、「物語」について補足しておく、情報伝達と同様、物語は、私たちの社会においてきわめて重要なコミュニケーションの様式である。私たちが思い描く未来像や成功のかたちは、情報というよりも物語によって形成されているとよい。私たちは何かの事件についてその過程を物語として理解できたとき、はじめて「理解できた」と感じる。物語はばらばらに存在する現実を組織化し、混沌とした世界に意味の一貫性を与えてくれるのである。同様に、自己も「セルフ・ナラティブ (Bruner, 1990)」によって作られていると考

図2 物語実践のモデル



える、すなわち、自己を語る行為そのものが自己をつくっていくというのが昨今のナラティブ論の主張である。自分が「自分らしく」あるためには、自己が物語のかたちで存在していることが必要ということになる（野口，2002）。

だとすれば、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なのだといえる（浅野，2001，10-11）。人も、コミュニティも、常に何らかの物語を生成し、それを受入れることによって自らを定義しているが、他者から一方的に与えられた物語を生きるのではなく、自らの物語を他者と対話するなかからともに生成することで、自己や世界に対して新たな見方を獲得し、自らの生を考えることへとつながってゆく。つまり、私たちが行なおうとしているのは、物語を作り上げ、他者に向けて表現することによって、自己を再確認し、社会に向けて、想いを、存在を明らかにしていくという物語実践の運動なのだといえる。

さて、こうして他者を媒介に紡ぎ上げられた自らの物語は、ただ個人のなかに留めおかれるだけではない。メディア・コンテの上映会では制作者やその家族、ファシリテータやスタッフとともにみんなで鑑賞し、また地域のケーブルテレビで放送してきた。そしてその物語を見た人びとにとっても、自己や世界に対する新たな見方を得たり、日々の日常生活を再検討したりする契機となる可能性がある（図2）。

1-2. 実践の目的と方法

前節のような問題意識のもと、私たちの活動は、日本における市民メディアが射程とした領域よりもより周縁部へと向かうことになる。最初に述べたように、7回目の「メディア・コンテ」実践は、本学CCCコミュニティ・コラボレーション・センターの媒介で、日進市でバリアフリー化の運動を続けてきた障がい者グループ「ハッピーマップ」との連携で行なわれることになった。作品を制作するのは、障がい者とその家族8名。今回は有志の学生を募り、メディアを専攻する14名の学生が単位なしの活動として参加し、1組のハッピーマップのメンバーに対して2名の学生がファシリテータとなって、いっしょに作品を制作することになった。

2. メディア・コンテ ハッピーマップのプログラム・デザイン

2-1. プログラム・デザインの背景

メディア・コンテ・ワークショップでは物語を生成するにあたり、分解された要素を統合するという操作に重きを置いてきた。その根底にあったのは、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ものであるとする考え方である。そこでは物事をバラバラにするという操作と、組み合わせるという操作との繰り返しから物語が生成されると考えられている。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ステップごとにいくつかの「カード遊び」の組み合わせとして実装したものが、主にこれまでのワークショップのプログラムであった（小川・小島・伊藤・稲葉，2009）。

しかし今回は、障がいをもった人びと、とりわけ重度の身体障がいを抱える人びとたちであり、長時間のワークショップが難しいということもあり、カード遊び的な物語制作の時間を十分にとることは難しい現状があった。通常なら一瞬で終わるような会話にも長い時間をかけなければならない人びとにとって、これまでのように短い時間の対話のなかから物語の種を拾い出すという方法は困難である。そこでまず 2-3 日、大学生ファシリテータが彼らの生活に密着し、行動をともにしながらそこにある問題と一緒に見つけ出し、じっくり話しを聞きながら、彼らの想いや声を拾い出し、彼らの視点から写真を撮ることが活動の中心となった。

一方、最終的に写真とナレーションで作品として表現するためには、それなりに作品制作のエッセンスを事前に理解できるような準備体操的ワークショップが必要となる。映像表現になじみのない参加者たちには、どうすれば自らの経験や思いをうまく表現することができるか、サンプルとしての映像を見るだけでは見当すらつかないはずである。

そこで今回は、気持ちや想いをモチーフや写真に託し、写真を隠喩的に用いて心象風景や思いを表現するという作業を理解してもらうために、学生と打ち解けるアイスブレイクの意味も込めて、チームごとでテーマにそって心象風景を映し出したような写真を撮ってくるという短いゲーム的事前ワークショップも考案したⁱⁱ。

今回の実践では、障がいを持った人びとの生活のなかから物語の種を探りだし、物語を立ち上げらせるという意図で行なったため、ワークショップ・プログラムの成果というよりも、学生ファシリテータのコミュニケーション力に頼るところが大きくなった。障がいを持った人びとと生活のどの部分をともにするのか。どこまで踏み込んで話しを聞けるのか、そしてどこまで表現することができるのか、学生たちは丁寧に対話し、試行錯誤しながらその境界を探り当てようとした。時にその境界を踏み越え、時に躊躇してしまい、うまくコミュニケーションがとれないというような失敗も含め、学生たちは障がいを持つ人や家族とともに、その生活空間に赴き、行動をともにしながら物語の種をさぐり、彼らの視点から写真を撮ってゆく。つまり、障がいを持つ人の、社会に向けての強い声や思いと、学生たちによって選ばれたモチーフや写真という 2 方向からの要素が組み合わせられて物語が紡がれてゆくことになる。

2-2. プログラムの概要

①「イメージ・ハント・ゲーム」と「持ちものがたり」

■イメージ・ハント・ゲーム

【手順】

1. おみくじをひき、そこにある 1 組のキーワードを確認する。
例) 表と裏, 平日と休日, 男と女
2. このキーワードを表現する写真を 30 分のうちに 2 枚とってくる。
3. 写真を見せながらなぜその写真をとってきたのか、発表する。

このゲームは、事前に瀬戸内海に浮かぶ高根島で行なったワークショップでも行い、写真で心象風景を表現することに関して効率的に練習できるという感触を得ていたが、今回、集まった人びとの障がいの程度と学生たちとの会話の様子を見て、限られた時間内で行なうのは難しいと判断した。そこで、急遽変更したのが、以前、豊橋実践でも行なった「持ちものがたり」ワークショップである。

【道具】

デジタルカメラ ホワイトボード ペン パソコン

■「持ちものがたり」ワークショップ

【手順】

1. 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ひとつ選ぶ。
2. 参加者とファシリテータのペアで、選んだ品から思い浮かんだことをホワイトボードにメモする。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。
3. デジタルカメラで持ちものの写真を撮る。
4. ごく簡単な上映会。ホワイトボードにキーワードを書いたものを見せながらその思い出を語る。(本人が難しい場合はファシリテータが語る。)

②現地取材

【手順】

1. 各自、日にちを2-3日設定し、障がいを持つ人とその生活空間とともに時間を過ごす。
2. たくさんの質問をしながら生活をともにする。携行したカード帳に、行動や話のなかから、物語のキーワードになりそうなことばやイメージをメモしておく。
3. 作品の素材となる写真を撮る。イメージ写真のほか、障がいを持つ人の目線や彼ら自身の写り込みを意識しながら、全体で30枚程度撮ることが望ましい。参加者が写真を撮る場合、ファシリテータがそれをサポートする。何を撮るか、どう撮るか、対象や構図などについて話し合いながら進める。特に、視覚障がいを持つ方に対しては丁寧に聞きながら進めてゆく。

【道具】

デジタルカメラ カード帳 ペン類

③5 コマ紙芝居

【手順】

1. キーワードに沿って物語を構成する。シートの上部にキーワードとなるカードを貼り(シート1枚にカード1枚)、そこに記入されたキーワードに関連する写真をそれぞれのシートに貼る(シ

ート1枚に写真数枚)。

2. シート間のつながりを考え、必要に応じてシートを並べ替える。これでひとまず、5つ(以上)のシークエンスから成る物語(「5コマ紙芝居」)ができあがる。
3. 必要に応じて物語を再構成する。新たなキーワードをカードに記入し、カードや写真を貼り替えて再構成する。
4. タイトルバックとエンディングの写真を選ぶ。また、タイトルを考案する。
5. 全員で簡単な発表会とディスカッション

【道具】

撮影した写真を印刷したもの 5コマ紙芝居シート カード帳 プリンタ ペン テープ 付箋紙等

④絵コンテ作成・音入れ・編集

【手順】

1. 5コマ紙芝居の内容をもう少し詳しく「絵コンテ・シート」に展開する。
2. 物語の流れを整え、ナレーションの内容を考える。ナレーションはなるべく一人称で語るようにする。
3. Windows MovieMaker を使ってナレーションを吹き込み、写真と同期させながら映像作品を編集、完成させる。今回は i-pad を3チームが使って作品を完成させた。ソフトは reel director を使用。

【道具】

パソコン (Windows MovieMaker) 絵コンテシート ペン テープ マイク 写真 I-pad (Reel Director/i-tunes), ハードディスク

⑤上映会・振り返り

【手順】

1. 書き出しされた映像を集約し、大学内のミニシアターにて上映準備。
2. 参加者とファシリテータが映像制作をめぐる思いや経験を一言ずつ紹介して上映する。

【道具】

パソコン, データを集約したハードディスク

3. 実践報告

本実践は、これまでのメディア・コンテ・ワークショップと異なり、ほぼ2ヶ月におよぶ間に、

2-3 日生活をともにして物語を考えるという長期的プロセスを経て行なわれた。参加者1人に対してファシリテータの大学生2人が組となり、時にハッピーマップのメンバーや家族とともに、対話の中でどのような物語にするのかを考え、作品化していった。本章ではプログラムを実施するにあたり、実際にどのようなことが起こったのか、そしてそこから得られた知見を記述する。

3-1. 導入ワークショップ

3-1-1. 導入ワークショップ「持ちものがたり」

私たちにはほんのひとこと、一瞬の発話であっても、障がいを抱える人には何分もかかることがある。特に、人工音声を使って会話をする20代男性や重度の障がいを持つ人びとにとって、語ることはきわめて時間を要する行為であった。そこで、予定していたイメージ・ハント・ゲームを取りやめ、急遽、持ち物について語る導入ワークショップから始めることにした。参加者に「今持っている物、あるいはテーブルの上にあるモノについて何か簡単なストーリーにしてください。」と声をかけ、何について話すかファシリテータと一緒に考えていく。思い入れのある持ち物がある参加者はそれを取り出し、ファシリテータが質問を投げかける。持ち物以外のものに関心を持った参加者たちは、それについて好きな理由、嫌いな理由などを語り始める。結果的には、昔、友人からもらった扇子や自分が織った織物のポーチ、テーブルの上にあったサイダーやミニ扇風機、障がいを抱えた自分自身の手などについて、ファシリテータの前で思い出や経験が語られた。学生たちはそれらを短いストーリーにまとめてゆき、それらを順番に発表することで簡単な自己紹介ともなった。

3-1-2. 導入ワークショップの意義

これまでのワークショップと異なり、今回の導入ワークショップは簡易バージョンであったが、それだけでもファシリテータは参加者について相当の情報を得ることになった。簡単な物語を作り上げていく過程で、参加者がどのような人で、どの程度表現したがっているのか、介護者や家族とどのような関係性にあるのかなどが理解できたからである。

とりわけ1日目の反省会では、導入ワークショップから今後の取材活動に対して重要なことが2点可視化された。

1目目に、介護者である家族と本人の主張のバランスをどのようにとっていくのか、ひいては日常の「普通さ」と生活をめぐる困難をどのようなバランスで伝えていくのかという課題が浮かび上がってきた。1日目終了後のスタッフ反省会では、文字通り声を発することが難しい重度の障がい者を担当するファシリテータから、本人とコミュニケーションをとろうと思っても、その親がなかだちになる場合が多く、結果的に子どもの本音に迫りにくいという問題が指摘された。ちなみにそうした親から強く語られる物語とは、多くが障がいを持つ子どもの親として、社会に向けて語るべき要求が強くあるため、障がいを持つ本人が表現したがっている語りが押さえ込まれがちになる。実際、重度の障がい者をめぐるこれまでのコミュニケーションは、ほぼ親を通じたかたちでなされており、本人と家族とが一体化したかたちで表現されてきたのだといえるだろう。

障がいを持つ人やその親にとって、障がい者をめぐる社会の改善を要求するということは、マイノリティ・グループというコミュニティを代表して当然「表現されるべき」ことがらとして捉えられてきた。しかし、そうした要求の一方で、障がい者が同じ社会の中で彼らなりに「普通」の日常を送っているという現実を伝えることが、一般住民に対してまず理解の基盤を作るという側面もある。さらに、障がいを持つ子どもの親には、社会に対して福祉や介護を声高に要求すると、結果的に自分の子どもに対する不満を述べることになってしまうという躊躇もあることがわかってきた。

こうした対立は、親子を超えて、障がいを語る際に普遍的な問題だといえるだろう。当事者の暮らしは、彼らにとって「日常」であり「普通」なことである。しかしその一方で、彼らの日常をとりまく状況はきわめて厳しく、やはり私たちから見ると非日常といわざるを得ない困難を抱えている。どちらかに焦点を当てれば、他方が見えにくくなるというジレンマのなかで、彼らの存在を可視化する日常のあれこれと社会的主張をどのようなバランスで物語化してゆけばよいのか。たった1本で参加者の物語を表現することの難しさが改めて認識されたⁱⁱⁱ。この問題は、最後の反省会までファシリテータとしての学生たちを悩ませつづけた。

2 点目に、「言いたいこと」を個人的なストーリーとして表現するデジタル・ストーリーテリングの視点と方法を参加者に理解してもらうことの困難も浮かび上がった。

これまでもメディア・コンテでは、豊橋実践で高齢の男性から個人的なストーリーを語ることに對して違和感が示されたことがあるが、今回は、とりわけ社会に対して訴えたいことがはっきりとある参加者が多く、個人の物語の前に社会的にその窮状を訴えたいという思いが強くあった。しかし彼らが置かれた窮状をそのまま訴えようとしても、残念ながら普通の市民に十分メッセージとして届かない場合が多いというジレンマがある。障がいにそもそも関心がなかったり、拒否反応を示したりする市民も少なくないからだ^{iv}。

デジタル・ストーリーテリングは、当事者の視点から、当事者の声で物語として表現することによって、他者性の強い強力なナラティブを受け入れ可能なものへと変化させ、それを見た他者が当事者を理解できるようにしようとする試みである（小川，2010）。言い換えれば、デジタル・ストーリーテリングは、そうした「伝えるべき要求」を理路整然に語るというよりも、たとえば障がい者が町のなかで経験するちょっとした断絶や困難を、物語として語ることで一般住民にとっても受け入れ可能なメッセージにしていこうとする試みなのだといえる。

しかし、これまでテレビや映画といったマス・メディア映像に慣れてきた参加者にとっては、自らの生活の中から自らの視点で語るというデジタル・ストーリーテリングの表現手法にはなじみがなく、個人的なことを人前で話すことに拒否感を感じる人もいた。「主張」なくして普通の生活はないといった状態に置かれた障がい者にとっては、とりわけ違和感が強かったといえる。たとえば第二次大戦中に爆撃に巻き込まれて視力を失った70代の男性は、1日目のアイスブレイク終了後に、もっと「社会的」な視点から「客観的」に状況を訴えるべきではないかという強い違和感が示され、当事者の視点から「物語」として表現するという方法に対して、ひいては活動自体にも強い疑問が提示されるということがあった。少数者として地域社会のなかで普通に生活してゆくために、社会

に対して自分たちの要求を明らかにし、権利向上を強く訴えかけて活動してきた人びとにとっては簡単には理解しがたい方法であったようだ。逆に言えば、導入ワークショップ後にこうした違和感が示されるということ自体、デジタル・ストーリーテリングが見慣れたテレビとは異なる視点からものを語る実践だということとはとりあえず理解されたのだといえる。

3-2. 生活空間の訪問

3-2-1. 事例：障がいをお持ちのお子さんとお母さんの訪問

夏休み中、ファシリテータの学生たちは、ハッピーマップの介護者とともに自宅を訪問したり、障がいを持った人びとと外出を楽しんだりした。なかには車いすを押していっしょに熱田神宮まででかけたり、参加者が通う病院や施設をひとつひとつ一緒に訪問したりしたチームもあった。

障がいを持っている3歳の三男をめぐる、市の福祉政策について主張したいことが山ほどあったRくんのお母さんの自宅を訪ねたチームは、そこで2人の元気なお兄ちゃんたちとゲームをしたり、ずり這いをしたりしながら仲良く遊んでいるRくんを目にして、「障がい」という「ことば」のイメージと、現実の自然さとにまず驚いたという。その後、男子大学生Tは、この家の「一番上のお兄ちゃん」となって、3人の男の子たちといっしょに遊び、面倒を見ながら、お母さんの話を聞いたり、子どもの様子を写真に撮ったりしてストーリー制作に携わってゆくことになった。時に行政批判や社会批判に及ぶお母さんの強い主張を、Tらはその理由を聞きながら少しずつ噛み砕き、Rくんと関わりのなかに消化させてゆくことでお母さんの物語の素案を作り上げていった。

3-2-2. 生活空間を訪問する意義

ファシリテータが生活空間に入り込み、そこで行動をとるとし、話を聞くという経験は、どのような結果を引き起こしたのか。

1点目に、ファシリテータである学生側への影響である。多くの場合、障がいということばが生み出すイメージが重く認識されており、自分たちでは何もできない、一生治らない、といった、固定化され、偏見をともなったイメージが伴いがちだ。しかしファシリテータとしての学生たちは、生活空間を訪問し、障がい者に付き添うことで、そのイメージや予測とは裏腹に、彼らの日常が意外にも自分たちとそれほど変わらないことにまず驚いた。そして、何気ない行動—子どもと遊んだり、彼らの手をひいたり、車いすを押したり、一緒にお菓子を作ったり、あるいはいつも歩く道と一緒にあるいてみたりする—をともにするなかから、障がいとともにある生活について、身体感覚を通じて自然に理解していったように思われる。ある学生は、「小さい頃から知らされていないからわからないだけで、こうして一緒に過ごしてみれば単純にわかることがある」とのちに語った。

障がいを持った人、あるいはその家族にとっても、何気ない行動をともにすることからふと想いが語り出しやすくなるということがあったようだ。中でも、障がいを持つ弟のことを語った小学6年生の女の子は弟のことをいつも友人などにうまく説明できずにいたという。しかし、お菓子作りや遊びを通してファシリテータに理解してもらいたいという気持ちがわき、映像を通じて友人にき

ちんと説明したいと作品制作を決意したという。

「ともにいる」ことから身体感覚で想定するといった理解の経験は、具体的な物語制作の場面においても、時折社会に向けて強く示される参加者の不満や意見を受け止める際にも有効だったようだ。なぜそのような意見が示されるのか、参加者に細かく聞き出しながら、不満の理由を彼らの現状とつなぎあわせ、彼らの目線を想定して再構成していくことができるようになったからである。

2点目に、参加者の側におきた影響として、ファシリテータの大学生に障がいのことを説明しているうちに、自然に主張が修正されていくということもあったようだ。他者としての大学生になんとか主張を説明しようとすることによって、そしてファシリテータが時に間違った理解をするといった「伝わらなさ」を通じて、どうしてそういうことが起こるのか思いを馳せるうちにストーリーや表現方法が修正されてゆくということもあった。

3-3. 5コマ紙芝居

夏休み中の取材活動を経て、9月20日、21日の2日間で5コマ紙芝居、編集作業、そして上映会が行なわれる予定だったが、20日に東海地方を襲った台風15号のため、5コマ紙芝居までしか進めることができず、それ以降の作業は10月半ばまでに終わらせるということで急遽解散となった。

5コマ紙芝居は各参加者と実践パートナーの学生が共同で、これまで集めてきた写真、エピソードから5つの場面を設定し、作品の大筋の物語を作り出すパートである。できあがったものは学生が発表し、他のグループのメンバーや教員からコメントをもらう。この合評会での意見交換が物語を完成させるための重要な機会となる。

いずれのグループの発表も、物語の要素が詰まっており、完成度の高い5コマ紙芝居ができていた。今回の実践では学生達は参加者の家庭にお邪魔したり、一緒に出かけたり、すでに何日か時間を共に過ごしており、デジタル・ストーリーテリング実践で最初の課題となる物語の種を掘り起こすことは十分にできていたと言えよう。むしろ、障がい者、その家族の、他者に、社会に、伝えたいという思いや届けたい様々な声を、2-3分の1つの物語に落とし込むことの難しさが浮き彫りになった。

それぞれの作品ごとに写真の順番の入れ替えや言葉の言い回し、焦点を当てるべきエピソードの選定など個々のアドバイスが伝えられたが、発表から見てきた課題は(1)物語が伝わる表現の工夫(2)作品を貫く一つのテーマの必要性、という2点があげられる。

(1)について、例えば、「ある日の僕」という題の作品では、自分で起き上がるのも難しいほど身体が自由に動かず、意思を伝える明瞭な言葉も持たない成人男性の家庭での暮らしぶりを語るというものだったが、そこで描かれていたのは色とりどりの糸を使った「さをり織」という機織りに取り組み、猫とくつろぐ姿だった。写真には、明るく穏やかな日常が映し出され、特に機織りの場面からは創造的ですからある生き生きとした生活が伺われた。しかし5コマ紙芝居発表時に準備されていた写真やセリフは、機織りをしよう、できたのでお休みしよう、という表面的な行為の流れを時系列で追う単純なもので、彼の手が織り上げる表現活動として心に残るものではなかった。他の参加者達からは、「どのように糸を選ぶのか、どのように織り込んでいくのが具体的にわかる写真やセリフがあった

方がよい」「機織りの音を入れてはどうか」といった意見が出され、ディテールに焦点をあて、臨場感のある描写を用いることによって、機織りを通じた創造性が自然と浮かびあがる物語として完成させていくようアドバイスが出された。

(2) の例としては、周りを明るく照らすような笑顔をいつも浮かべている脳性マヒを持った若い男性の「これからも僕らしく」という作品の例があげられる。発表された紙芝居では、仕事として行っているパソコン作業、コンピュータを通して話される言葉、周囲からの助け、大好きな野球観戦、と様々な場面が描かれ、一つひとつは理解できるが、個々のメッセージが散らばっている状態だった。重度な障がいがある中でも自立して仕事をしていること、日ごろの周囲の方々への感謝、好きなものを積極的に楽しんでいる姿など、伝えたい内容が混在していて、結果として見る側には何を伝えたいのかわからないものになっていた。制作した学生からは、もともと本人の気持ちと母親の希望という2つの要素が混じっており、ストーリーにねじれができてしまっていること、いずれも大切な内容で削ることが難しいというコメントが返された。参加者からは、やはり必要であれば2つの作品に分け内容を絞ること、また、場面と場面を繋ぎ全体を貫く一つのテーマが必要とのコメントが出された。

この合評会を通じて参加者は、物語という様式を通じて伝えるということへの理解が深まったと言えよう。伝えたいこと伝わることにはずれが生じることも多く、作り手の思いをただそのまま言葉にして発するだけでは、オーディエンスに届くとは限らない。オーディエンスは頭で理解はするかもしれないが、心動かされ共感するには、具体的なエピソードが重要であったり、実際の音や心象風景が理解の一助となったりする。障がい者のご家族の伝えたいという思いと物語の様式を重ねていくさまざまなヒントがこの場で共有され、参加者自身、介護者、大学生が率直に互いの意見を話し合い、一つの物語として完成させていく契機となった。

3-4. 編集作業

今回は台風でワークショップがほぼ中止になったこともあり、5コマ紙芝居以降の映像制作は各自のペースで期限まで1ヶ月のうちに進められることになった。延期になったことで、参加者とファシリテータが十分に話し合いを重ね、ナレーションを落ち着いて録音し、双方が確認しながら編集作業を行うことができるというメリットが生まれた。

今回は、障がいを持った参加者も編集作業に携われるようにと、i-padによる編集も試みたが、現実的に編集作業は学生たちが主に担当することになったようだ。パソコンの映像編集ソフトを使い慣れている学生には逆に i-pad の編集方法に慣れるまで時間がかかったようだが、Windows moviemaker よりもトラブルが少ないこと、障がいを持った方と町中でも作業状況を確認できること、そして持ち運びが簡単で単価が安いことなどがメリットとして挙げられた。今後、どのような器材、ソフトを使うかは本ワークショップの重要な課題である。

3-5. 上映会

上映会予定日の午前中に学生たちが最終調整、映像書き出しを行ない、2時からの上映会に備えた。

編集作業や手直しに、当初予定していたよりも時間をとられたチームもあったが、なんとかすべてのチームが上映時間に間に合わせることができた。

事前に新聞での告知を試みたものの、結局今回の来場者はほとんどがワークショップ参加者とその家族であった。他に東京から訪れた大学院生、大学院入学予定の大学生がメーリングリストから情報を得て来校した。作品の上映前には参加者とファシリテータが一言ずつ映像に込めた思いを語り、「どうぞ」の掛け声とともに上映した。

バリアフリーで作られた真新しいミニシアターでの上映は、身近な人びとが制作した映像作品の世界を少人数でじっくり堪能できるばかりでなく、その映像を同じ暗闇の空間で視聴するものたちの間に一種の連帯感を芽生えさせた。

3-6. ティーパーティにて

終了後、飲み物とお菓子を準備してささやかなティーパーティを行なった。参加者とファシリテータ、観客とが集まり、互いの作品の感想を交換したり、課題を指摘しあったりするなどして、活動を振り返り、親睦を深めた。ここではハッピーマップのメンバーがもう一度作りたいという希望を伝え、メディア・コンテのスタッフも次の実践を約束して解散となった。

3-7. 出来上がった作品のタイトルと内容

- ・May I Help You? (長谷川了示) 視覚障害を持つ 70 代の男性の物語。アメリカで多くの道ゆく人びとから「May I Help You?」と声をかけられた経験を元に、他者と声をかけあい、手を差し伸べあう共生社会の重要性を語った作品。
- ・ある日の僕 (水野淳一) 身体障害を持つ 40 代の男性の物語。右手だけでカラフルな糸と織り機を自在に操り、さをり織と呼ばれる織物を作る制作者の日常の様子と、ものづくりの楽しみを表現した作品。会話も不自由なため、主に写真とテロップで説明しながら、要所要所で織機の音や、本人の声などを挿入した。
- ・これからも僕らしく (浅井和貴&里美) 脳性マヒを持つ 26 歳の男性とその母親による物語。食事移動も一人では難しい当事者の苦悩と、そんな中でも作業場でパソコンの仕事を行い、その給料でCDを買ったりプロ野球の試合を見たりする日々の楽しみをユーモラスに表現した作品。声が出せないため、テロップと音声出力機器を使って表現した。
- ・今を生きる～溜希とともに～ (山下織里絵) 脊髄性筋委縮症の 3 歳の息子を持つ母親の物語。難病を抱えながらも、兄弟や幼稚園の仲間とともに明るく生きる様子と、そんな息子への母親の想い、および差別のない社会に向けた願いを語った作品。
- ・溜希の電動車いす (山下織里絵) 自力で移動することができない 3 歳の息子のために、電動車いすを購入した母親の物語。行政の支援制度の不備からくる苦労と、電動車いすによって息子が自分の意思で自由に動けることができるようになった喜びを語った作品。
- ・三本目の足 (芦田こまつ) 足が不自由ながら、杖を使って毎日町を散歩しているという、60 代の

女性の物語。散歩の楽しみや、30代で杖を使わざるを得なくなったときの苦悩、そしてそれでも外を歩きたいという強い思いについて語った作品。

・私の弟 原因不明の重い障害を抱える弟について、小学6年生の姉が語った物語。初めて歩いたときの喜びや、障害を抱えた弟を持ったからこそ学んだ、前向きに生きることの大切さ、そしてそんな弟に対する感謝の気持ちに満ちた作品。

・笑顔のために 重い障害を持つ息子に対する思いを語った母親の物語。障害を一つの個性として受け止める本人の思いや、周囲のあたたかい支援、そして成長していく息子に対する感謝の気持ちにあふれた作品。

・自由を求めてコノヤロー（二村裕之） 重い身体障害のため車いすが必要な50代の男性が、街でひとり移動する難しさを語った物語。協力してくれる駅員に「いつもありがとうございます」と語りかけるシーンや、点字ブロックの上に止められた自転車に対して「コノヤロー邪魔だい！」と叫ぶシーンが印象的。

4. おわりに一課題と展望

4-1. 実践の振り返り

4-1-1. 参加者にとってのデジタル・ストーリーテリング実践

今回、参加者たちは、他者に向けて写真と声という映像で表現した。その内容は、普段からもややと心の中に押し込められている感情の発露であったり、自分たちの現状を理解してもらいたいという強い主張であったり、もっと単純にその存在を知ってほしいという気持ちであったりしたが、いずれもこれまで行なったことのない類の表現を試みる実践であったといえる。実際、世界的に見ても、デジタル・ストーリーテリングのワークショップで障がいを持った人びとの作品は決して多くはない^v。

印象的だったのは、当初、この活動に違和感を覚えると訴えた視覚障がいを持った男性の感想である。彼は上映会が終わったあと、「他の参加者の方の作品を聞いて、泣きそうになった。この活動の意味がようやくわかった。」と語った。自分もその視聴者になってみて、社会的な要求にいたる前に存在する個人的な困難や経験について自分の視点から自分のことばで語ることが、視聴者や受け手の理解を得られるとわかったというのだ。これまで、私たちが目にする障がい者をめぐる映像といえば、ドキュメンタリーやイベントのニュースといった客観的スタンスによるものがほとんどといえる。そのことは、必ず本人以外の誰かの視点によって編集され、他者のことばで表現されてきたことを意味する。そして私たちはそれを当然として受け入れてきた。今回の実践はそうした自明性を崩し、あらたな表現形態を示すきっかけにはなったといえるだろう。

しかしそうだとしても、障がいを持つ本人が満足いく表現になったかといえば、まだ十分でないことにも注意しておきたい。実際、参加者たちは、でき上がった作品には概ね満足だったようだが、大学生との作業のなかで「自分たちの立場や主張を本当に理解してもらっているのだろうか」という不安が常につきまとったという。「障がい者本人が制作する」といっても、実際のところ、大学生

という他者との対話と映像編集によって表現が加えられたり、書き換えられたりしてでき上がったものがほとんどである。このことには前述したように、他者性の強い強力なナラティブを受け入れ可能なものへと変化させる意味があるものの、結果的に本人の主張とずれてしまうという両義性があることにも注意しなければならないだろう。

だとしても、参加者にとっては、メディアでの表現を他者とともに試みるという活動は、単に取材者のストーリーの枠にはめられる従来の表現とは異なる経験をもたらした。「自分の想いを代弁してくれる第三者の存在はと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（ハッピーマップ世話人）」として捉えられたようだ。

また、障がい者と言っても、その程度や状態は異なる。障がいとともにある生活に慣れた高齢者や家族と、宣告されて間もない家族とでは受け止め方も異なる。今回はさまざまな世代の参加者がともに作品を作ったことで、若い家族はこの先のヴィジョンについて示され、また高齢の家族は若いころの苦労を思い起こすなど、異世代の交流が生まれることになった。障がいを抱えた人びとの間にも他者性があり、そこにまた交流が生まれたことにも注目しておきたい。

4-1-2. ファシリテータにとっての実践

今回、ファシリテータとして参加した学生たちは有志である。そのことはすなわち、大学外の世界、すなわち他者との対話を強く求めてこの活動に参加したのだといえる。その結果、「障がいがある人のことを自分たちと一緒に人間として理解することができた（3年女子）」「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）」「障がい者の生活を理解できていなかったが、彼らと一緒にいて新しい発見がいっぱいあった（3年男子）」など、普段対話することのない障がい者との出会いが、彼らにとって結果的に新たな視角を与え、社会の多面性を感じさせるものとなったようだ。

その一方で、長い時間一緒に過ごし、さまざまな話しを聞き出した中での編集作業は「人の気持ちを編集することになってしまい、心苦しかった（2年女子）」「障がい者の家族には伝えたいことがたくさんありすぎて、まとめるのが大変だった（2年女子）」という苦労を述べる感想にもつながったようだ。

学生たちは、物語として語りをもとめていく過程で、障がい者コミュニティのなかで「伝えるべき」と認識されていることと、伝えることのバランスをとりながら、普段、会話することのないような、まさしく「他者」とのコミュニケーションを開いていった。時に理解できない感覚を互いに抱えながら、他者の表現を請け負い、作品制作という目標に向けて忍耐強く対話を続けていくことで、ファシリテータとしての学生たちは驚くほどの成長を見せた。「普段のコミュニケーション能力が向上したのを実感する（3年男子）」という意見や、「コンテンツを作るという作業を通じてコミュニケーションができるようになった。何かを媒介にコミュニケーションすれば差別はなくなるのでは（2年男子）」「本題だけを話し合うのでは、決して良い作品は作れない。相手の方との信頼関係を築き、本題ではない、何気ない話しをすることから気持ちを通わせることができるということを実

感した(3年女子)」といった意見も寄せられた。

4-1-3. 関係性を育むメディアとしてのワークショップ

メディア・コンテには2つの「メディア性」があるのだといえる。ひとつは、でき上がったコンテンツとしての映像作品が誰かに見られることによってその内容が理解されるという、コンテンツを媒介としたメディア性であり、基本的にテレビを初めとするマス・メディアと同様のメディア性である。メディア・コンテでは、2分の映像作品制作をとりあえずの目標と設定し、その作品を作り上げ、地域の視聴者、ひいては住民に見てもらい、そのメッセージを共有することを目的としてきた。

その一方で、メディア・コンテの制作ワークショップ自体にも、普段出会わないような人と人が関わりあうことによって、ものごとや思いが伝えられ、対話の中で理解されていくという親密なメディア性が含まれている。「メディアとしてのワークショップ」は、ワークショップに参加した人びとに、他者との深く貴重なコミュニケーション体験をもたらす。一緒に作品を作るという目的のもとで同じプロセスを共有するという経験は、普段、障がい者とは関わりを持たないファシリテータたちにもメッセージを共有させることになり、ひいてはそうした人びとが増えることが、障がいを抱えた人びとの理解者を増やしていくことにつながってゆくのだといえる。

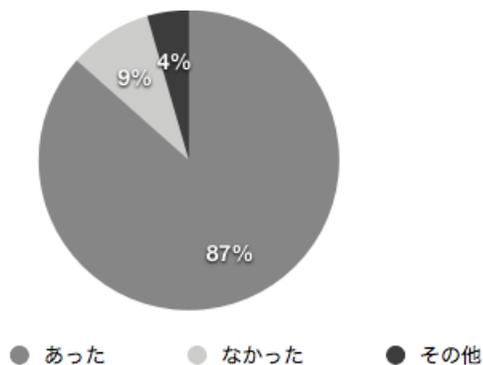
4-2. 作品の評価

4-2-1. 学生に対する視聴調査

それではワークショップを経験していない人びとは今回制作された作品を視聴してどのような感想を持つのだろうか。小川が担当する「メディア・リテラシー」を受講している大学1-2年生64名に視聴してもらい、その感想をシートに書き込んでもらった。

まず、これらの映像を見て、何か感じることや考えることがあったか、あったとしたらどのようなことかという問いに関しては、87%の学生が「あった」と答えている。具体的には「自分にとって当たり前の日常なことでもこんな目線、こんな思いで見ているのかと改めて感じた。頭で考えるよりガツンと入ってくる感じがする(1年女子)」「障がいのない人間の視点とは違う新鮮さを感じた(2年女子)」「障がい者の息づかいや苦悩、楽しさ、希望が写真、話しぶりからひしひしと伝わってきた。皆、強い意志を持っているんだなと思った(2年女子)」といった好意的な評価が多かったが、その一方で、「障がい者が懸命に生きていることはすぐ伝わってきた。でも、あまりこういうのは好きじゃない。なんかず

グラフ1 映像を見て感じることを考えることがあったか



るくないですか？五体満足の人だって、悩んで、挫折して、懸命に生きてるし！と思ってしまう（2年女子）」というような意見も数件あった。また実際に日進に住んでいる学生は「見慣れた景色が多く、同じ地域の中にこうしていろんな人が生活していて、今を必死に希望をもって生きてると感じた。（1年女子）」と、同じ地域社会に暮らしているという特別な親近感を持って作品を見ているのがわかる。

次に、これらのデジタル・ストーリーがテレビやケーブルテレビで放映されたとして、見るかどうかを自由記述で尋ねたところ、「見る」と「見ない」がそれぞれ37%、38%とほぼ同数であり、そして「NHKなら見る」「番組としては見ないかもしれないが、たまたま流れていたら見る」「落ち込んでいたら見ない」など「条件付きで見る」と答えた学生が25%であった。「見る」と答えたのは、多くは映像を見て「自分もがんばって生きていこうと思える内容だから」といった感想を持った学生たちであった。中には、「普段知らない社会の一側面を理解することを普段から心がけている」「社会の大事な側面を伝えてくれている」といった、普段マス・メディアや教育の中で表立って可視化されていない社会の一側面を理解しようとする意志を持った学生のほか、「障がいを持った家族がいる」「家族が障がい者施設で働いている」など、身近に障がいについて考える機会が多い学生たちがいた。

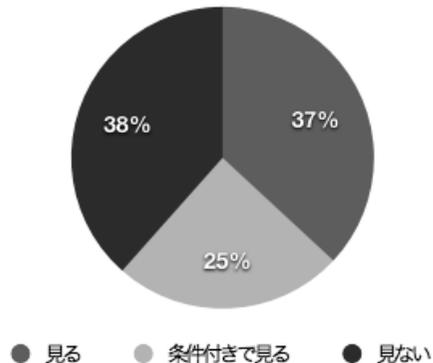
「見ない」と答えた学生の多くはほぼ一致して「暗い気持ち、かわいそうな気持ちになるようなものごとはハッピーエンドであっても普段から見ないようにしている（3年女子他）」「他に楽しい番組があれば間違いなくそちらを見てしまう（2年女子他）」「健康な自分がどれだけ甘えているかを痛感させられてしまうから（1年女子）」という理由を挙げている。他に「自分は五体満足で良かったと思うのが嫌（2年女子他）」「さらし者になっている気がする（2年女子）」というように障がいについてセンシティブに考える学生もいて、これらについてはまた別稿で検討すべき内容を含んでいるように思われる。また「テレビ自体を見ない」という学生も少なからずおり、学生たちの映像視聴メディアがネットへと移りつつあるなかで、多くの人びとが共通して映像を視聴する機会が減少しつつあることも伺えた。

これらの感想をまとめると、今回制作されたようなデジタル・ストーリーは、学生たちにとって、わざわざチャンネルを合わせてまで見ない類の映像かもしれないが、たまたま関心のある番組がなく、一本見てその物語に何らかの感銘を受けたり、その経緯や意義がきちんと説明されれば、見られる可能性のある映像と位置づけられるのではないかと。

4-2-2. ケーブルテレビでの放映をめぐる

作品と上映会、ティーパーティーの様子は、地元ケーブルテレビ cc-net の10分枠のニュース「Cス

グラフ2 放送されていたら見るか



ーション」で取り上げられ、10月末に繰り返し31回放送された。また今回の作品は、今回参加した学生たちが、他の実践で作られた作品と合わせて、改めて1時間の番組にして3月末に放送されることになっている。

今後、作品を放送することをめぐって、ケーブルテレビ側とデジタル・ストーリーの見せ方についても、ともに考えていく予定である。

4-3. 課題と展望

今回の実践を振り返ると、検討してきたように、当初の目的に対しておおむね成功だったといえるが、ここではさしあたり2点の課題を挙げて、次回以降の活動につなげていきたい。

4-3-1. 「見る」ことの革命

メディア・コンテは7回目となり、プロフェッショナルではない人びとが映像作品を作り、想いを表現する手法やワークショップ・デザインに関するノウハウの蓄積はある程度達成されてきたように思われる。

しかしその一方で、これまで「見る」立場からの検証を十分に行なってきたとはいいがたい。デジタル・ストーリーテリングが本当に人びとにとって意味あるものになるには、見る側の革命も必要になる。ワークショップの参加者たちは、きわめて濃密なコミュニケーションのなかで作品を制作するため、そのコンテキストを共有した参加者たちにとっては、すべての作品が価値のある、興味深い作品として捉えられがちだ。しかしコンテキストを共有していない一般の視聴者が作品を見たときにはその限りではないだろう。普段、テレビや映画を見慣れている一般の人びとにとって、日常を映し出したデジタル・ストーリーは、制作者／参加者が期待するほど十分に心に響くものではないかもしれない。参加者が経験する深い感動を、どこまでコンテンツや見せ方に織り込むことができるのか。今後の検討課題である。

そもそも、テレビという普段華やかなシーンを映し続けるモニターからいったん離れて、どのような「見せ方」ができるのか、考えてみる必要があるだろう。もう一度、明治期の幻灯や初期の活動写真のように人びとがどこかに集まって映像を見るという空間や、ウェブやスマートフォンでデジタル・ストーリーを見せる方法、そしてそれらに対してコメントをしながら見ていく方法などを模索することもできるのではないだろうか。

またその一方、見せるという目的を設定することによって、表現できることがありきたりのストーリーになってしまう可能性もある。次節に述べるような物語の限界とともに、見せることそのものの方法やプロセスについても、今後考察する必要がある。

4-3-2. 物語化の両義性

最後に自らの想いを「物語化」することの両義性を挙げておきたい。

ばらばらに存在する想いや不満、困惑を物語という様式にまとめあげることは、不可解であいまいな現実を組織化し、一定のまとまりを持った現実として、改めて本人や他者に理解させてくれる。さらに自己論の分野で語られるように、自己ですら、自己についての語りがその都度語りなおされることによって成り立っているのだとすれば、私たちの生命はまさに物語によって意味付けられる。

そのように考えれば、今回、他者である大学生とともに物語を制作するという実践は、たったひとつの物語を作っただけであるけれども、無限の生きられた現実から重要な出来事がともに選ばとられ、並べられることで、「私」の、そして他者に向けての自己物語が提示されたのだといえる。理由のいまだわからない障がいがあっても、弟が、息子が大好きという気持ちを改めて確認し、助けてくれる人びとに改めて感謝し、その日常をありがたいものとして再確認するという物語は、混沌とした日々の現状を、改めて理解し、意味付けなおした結果でもある。そのことは、非日常的困難のなかで生きる彼らにとって、置かれた現実を好意的に解釈し、幸せな物語の中で日々生きていくことにつながる可能性がある。

しかし、それで十分なのだろうか。

物語には、現実を組織化し、理解可能なものへと変換していく作用とともに、現実理解を方向付け、制約していく作用もある^{vi}。世の中に流布する支配的な物語（マスター・ナラティブ）に自らを沿わせてしまい、本当に心の奥底にある不満を表せたのだろうか。実は、一見平和に見える健常者の世の中をぶちこわしてしまいたいというような破壊的な欲求や、絶望的とも思えるような感情がうまく物語化されず、誰もにとって受入れられやすいハッピー・エンディングにすり替えられてしまっていないだろうか。

障がいを持たない他者との物語制作は、強力なナラティブを受入れやすいものにする反面、本当に受入れがたい想いを表現不可能にしてしまう可能性もある。いや、物語化することで、そうになってしまう可能性は、残念ながら低くないのではないか。

今後、支配的な物語をゆるがすようなオルタナティブ・ストーリーを生み出すことは可能なのか。だとすれば、どのように生み出すことができるのか。ケア、ナラティブ論やセルフヘルプなどの知見、あるいはワークショップ・デザインを通して考えてゆきたい。

参考文献

- 浅野智彦『自己への物語論的接近』勁草書房 2001
- 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 2010「ストーリーテリングと地域社会」『コミュニティメディアの未来』晃洋書房
- 小川明子・小島祥美・伊藤昌亮・稲葉莉奈. 2009「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・サービスマーケティングⅢ実践報告」『コミュニティ・コラボレーション』第2号
- 坂部恵『かたり-物語の文法』筑摩書房 2008
- Thompson, E.P. “History from below” The Essential E.P.Thompson, The New press 2001

野口裕二『物語としてのケア』医学書院 2002

Hartley and McWilliam “Story Circle”, Wiley-Blackwell 2009

Bruner, J. “Acts of Meaning” Harvard University Press 1990

岡本夏木・仲渡一美・吉村啓子訳『意味の復権 - フォークサイコロジーに向けて』ミネルヴァ書房 1999

ⁱ 「メディア・コンテ」は、独立行政法人科学技術振興機構（JST）に設定された研究領域「デジタルメディア作品の制作を支援する技術基盤」（平成14年度スタート：研究総括：原島博東京大学大学院情報学環教授）の3期目の研究チームの一つ media exprimo（正式名称は「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」）の共同研究実践の一環として位置づけられる。

ⁱⁱ しかし実際に参加者と話してみても、この案を実行するのは、障がいを抱えた人びとには、時間的・空間的に難しいと判断し、急遽簡易化したワークショップに切り替えて活動が始まった。

ⁱⁱⁱ ちなみに、こうした問題を避けるために、1人の参加者について複数の作品を制作するチーム、1人の参加者をめぐって親と姉、2名の視点から作品を作るチームも生まれた。

^{iv} 豊橋におけるケーブルテレビと障がい者をめぐる調査においても、障がい者側の要求の強さに対応しきれないということが問題として挙げられている（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）。

^v 他の事例としてはアフリカの障がい者人権団体 SADPD によって南アフリカで行なわれたデジタル・ストーリーテリングのプロジェクトがある。

<http://www.comunit.com/africa/content/digital-stories-disabled-people>

^{vi} 野口, 2002