

表現を編みあげる文化的プログラム「あいうえお画文」ワークショップを例に

Cultural Program for Interweaving Expressions: From an Analysis of “Photo-Attached Acrostic” Workshop

鳥海 希世子^{*1}
Kiyoko TORIUMI

阿部 純^{*2}
Jun ABE

^{*1*}2 東京大学大学院学際情報学府
Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, the University of Tokyo

水越 伸^{*3}
Shin MIZUKOSHI

土屋 裕子^{*4}
Yuko TSUCHIYA

^{*3} 東京大学大学院情報学環 ^{*4} 慶応義塾大学デジタルメディア・コンテンツ統合研究機構
Interfaculty Initiative in Information, the University of Tokyo Research Institute for Digital Media and Content, Keio University

This paper discusses the workshop named “Shonan Photo-Attached Acrostic” done in December 8th and 16th of 2007. The workshop is designed for activating communication among local people in Shonan area in Kanagawa prefecture. Using simple way of media expression with photos and sentences, 9 participants make 30 photo-attached acrostics in total on 4 themes of “Unknown Shonan”, “Past Shonan”, “Changing Shonan” and “Reflection of the workshop”. The paper analyses the activities in the workshop such creating, presenting, sharing and reflecting photo-attached acrostics. Through the process of collaboration with others, we could find the participants’ change becoming aware of diverse perspectives toward “Shonan”. The background aim of this workshop is to find clues for designing “cultural program” to support interweaving media expressions such we could find in the workshop with relation to our everyday life.

1. はじめに

まず初めに、こちらを見て頂きたい。



(ま)まつりののりで一句かな



(み)みんなでつくった湘南姿



(む)むりな画文でごめんなさい



(め)めせんの先は湘南か



(も)もう一度あの場所で

これは、本論文で考察する「湘南あいうえお画文」という名のワークショップにて、参加者がつくった一つの「あいうえお画文」である。「画文」とは、このワークショップを実施するにあたって私たちが考案した造語であり、この例の通り、写真(画)と文との組み合わせのことを指す。

「あいうえお画文」から写真(画)を除いたものといえば、「あいうえお作文」としてお馴染みだ。ひとりで作るだけでなく、司会者を設けてそれぞれの行を異なる人に当てながら複数人でつくってみても面白い。笑点の大喜利などにはもちろん登場するが、会社の飲み会などでの遊戯として、また、小学生でも簡単に出来るため、学校での教育目的に活用されることもある。

「湘南あいうえお画文」ワークショップでは、この言葉遊びをデジタル写真の「画」と「文」と用いたメディア遊びに置き換え、湘南をテーマに個人とグループにて「あいうえお画文」をつくる試みを行った。

本論文では、「湘南あいうえお画文」ワークショップの意図や背景、実践概要とそこから見てきたものを通じて、参加者のおかれた文化的状況を理解しつつ、メディア表現とそのリテラシーを創造的に生み出す仕組みについて考察する。本論文の焦点は、メディア表現を支える技術システムとの連携を想定しつつ、ワークショップという場における表現を参加者の日常の連なりの上にあるものと捉え、表現を個人だけでなく他者との共同的な創造活動へと編みあげていくための、文化的な仕組みについてである。本論文ではそれを、表現を編みあげていくための文化的プログラムと呼ぶ。

2. 実践内容

まず初めに、ワークショップの概要を説明しよう。

「湘南あいうえお画文」ワークショップは、多角的な「湘南」を表現し合うことによって参加者が地域について考え、語り合う

かけの場をつくることを目的として実施された。つまり、一人一人の視点の違いを自覚することによって参加者の中にあるステレオタイプ化した「湘南」のイメージを崩し、表現の多様性に気づいていくことを目指したのである。

ワークショップの参加者は、湘南地域に在住もしくは通学している大学生からシニアまでの9名である。この9名は、私たち主催者の知り合いを中心に呼びかけを行い、ある程度メディアの操作や表現活動に親しみのある人々が集まった。

実施時期は2007年12月、年の暮れを目前にした師走の週末に、週をはさんで8(土)と16(日)の2日間、午後の時間帯に設定した。場所は、神奈川県藤沢市、JRと小田急線が走る「藤沢」駅近く。

参加者には、それぞれワークショップの当日までに、画文の「画」に使用する写真を「知られざる湘南姿(しょうなんし)」をテーマに15枚ずつ用意してもらい、専用のウェブサイトに説明文と共に投稿をお願いした。デジタルカメラやPC、または携帯電話から保存してあった写真を取り出してきたり、テーマを伝えられて新たに撮ってきたり、湘南の歴史的建造物や仏像、海岸沿いのお店のおいしい料理、紅葉した葉や海に沈む夕日、幼い頃の写真などさまざまな写真が投稿された。

2日間の活動の流れは、基本的に画文を個人もしくはグループで作り、それらの画文をみんなで合評し合い、思ったことや気に入った画文にコメントをつけること、の繰り返しである(写真1参照)。事前に参加者によって投稿された写真を印刷し、ワークショップ当日はアナログな活動を目指した。

表1に、2日間の流れをまとめる。画文のお題は、A~Dまで計4つ出題された。9名の参加者を3名ずつの3つのグループに分け、2日間通してグループでの作成は同じメンバー同士で行ってもらった。

画文は常に5つの画と5つの文の組み合わせとし、お題と共に「行」として「あ行」~「わ行」がその場で発表される。4つのお題のうち、Aの「知られざる湘南姿」は参加者から持ち寄ってもらった写真を用いたが、Bの「帰らざる湘南姿」には昭和30年代の湘南地域のモノクロ写真を主催者側で用意し、Cの「行く街、来る街」ではAとBに使用した写真の全てから選択できるようにした。そして最後、Dの「2日間の感想」がお題となった際には、予め撮影しておいた2日間のワークショップ自体の記録写真を加えた合計260枚の写真の中から5枚を選ぶことになる。最終合評会の後、主催者からの意図説明と参加者とのディスカッションを経て2日間の実践は終了した。

表1

「お題」と活動の流れ	行と選択可能な画(写真)の枚数
<ワークショップ当日前(オンライン)> 「知られざる湘南姿」というテーマで、写真をひとり15枚ずつ用意する	
<1日目> 12/8(土)13:00~17:00「遊行寺蔵まえギャラリー」にて お題A:「知られざる湘南姿」を個人でつくる お題Aの合評会 画文×9:ひとりずつ発表→コメント(花)をつける	あいうえお 15枚から
お題A':「知られざる湘南姿」をグループでつくる お題A'の合評会 画文×3:グループごとに発表	たちつてと 45枚から
お題B:「帰らざる湘南姿」をグループでつくる	はひふへほ

お題Bの合評会 画文×3:グループごとに発表→コメント(花)をつける	64枚から
<1日目と2日目の間(オンライン)> お題C:「行く街、来る街」を個人でつくる	かきくけこ 199枚から
<2日目> 12/16(日)14:00~17:00「藤沢産業センター」にて お題Cの合評会 画文×12: 1)ひとりずつ発表 2)主催者も発表(技術システムの支援によって作成した画文)→コメント(花)をつける	
お題D:「2日間の感想:湘南あいうえお画文」をグループでつくる お題Dの合評会 画文×3:グループごとに発表→コメント(花)をつける	まみむめも 260枚から
最終合評会:一番画文にコメント(花)の多いグループに賞品授与	
ワークショップ全体の振り返り、主催者からの意図説明、アンケートやディスカッションなど	
<ワークショップ後> 専用ウェブサイト上での画文作成支援システムの試用、掲示板の設置	

3. 実践の考察

2日間で出来上がった画文は計30個。その作り方はグループごとに異なった。一つのグループは、1人がリーダー的存在となって議論をまとめていき、一つは個々に考えたものを持ち寄ってそれを組み合わせさせていき、もう一つは誰が先導するでもなく、回ごとにそれぞれがアイデアを出し合っていた。

画文の作成方法は参加者によってさまざまで、初めこそ写真をじっと見つめる様子が見られたが、数分もするとサブテーマを決めた上で、それに合った文章や写真を探す方法や、とりあえず使いたい写真を選び、その後に文章を落とし込んでいく方法、全くメモを取らずにあっという間に作り上げる人などである。初めの画文でも、まだお互いを見知っていない段階ではあったが、最後の段階ではどちらの写真にするかグループ内で話す場面も見られた。

回数をおうごとに各グループ共にコミュニケーションが増え、「だんだん緊張もとけてきて、知恵を出しあうのがとても面白かった」「世代の違う方といっしょにものを作るのがはじめてだったので楽しかった」など、グループの共同活動や世代間交流の楽しさに対する感想は、アンケート全体から多く見られた。

下記に、ワークショップを通じて見えてきた事柄について箇条書きでまとめる。

- 多角的な「湘南」の再発見

まず、ワークショップの目的であった、表現の多様性と多角的な「湘南」への気づきは達成されたといえる。「同じお題でもこうもいろいろできるのかと感心!」などの感想が、多く寄せられた。

また、この気づきには合評会の役割は大きい。合評会で私たちは、全員の制作物が一望できる状態にあること、一言でばんと貼ってもらえるような程よい大きさのコメント用紙を用意することに気がついた。1人ずつ発表して終わりではなく、他の人の作品と比較したり、議論を深めたりする中で新たな表現の展開や可能性が開けてくるからだ。

こうした合評会の役割は、ある程度効果があったと思われる。ただし、「文字で間接的に感想を伝えるよりも、口で直接言った

ほうが効果があったのでは」というコメントもあり、今後、合評会により時間と工夫を加えることもできよう。特に、大人数のワークショップの場合には、それぞれの作成過程を共有することが難しい分、合評会の役割が重要となるだろう。

- お題に対する意識の相違

1 日目前半の段階では、「湘南」のタイトルにこだわり、なかなか発想がわいてこなかった、「最初だったのでとりあえず何も考えずにルールに合うものを作った。テーマを決めてしまえばあとは簡単だった。」など、お題に対して忠実に画文をつくっていく意識が見受けられ、回数を重ねるごとにつくることに対する慣れは全員から感じられたが、お題に対する意識は参加者によって多少異なった。

例えば、お題 C の「行く街、来る街」とは、それまでに用いた現在と過去の写真を使って、未来の湘南に関する想いを込めて画文を作成するということがテーマであったが、それに対する反応は、容易だと感じた参加者と、難しかったと感じた参加者とに分かれた。

容易だと感じた参加者からは「1日目のワークショップで、自分なりのつくり方ができたので、カンタンだった」などの感想がよせられた一方、困難だったと感じた参加者からは、「時間の流れとしてとらえようとして、未来の写真がないと思い、そこをどうするのかまよった」など、お題に対する意識を再び強め、それに沿うための試行錯誤が見られた。また、「ひとりやってみるとこれで行こうと決めることが、やはり難しかった」と、ワークショップという共通の場でなく、宿題として各々が個人でつくって持ち寄るということに対する意思決定の難しさについてふれた参加者もいた。

- 自ら新たなルールを設定する

お題 B では、3つのグループ全てが自ら新たな枠組みを設定して画文づくりを行うということが発生した。これまで誰も挑戦していなかった半濁音画文としたり、文を短歌形式にしたり、「江ノ島(きみ)と藤沢(ぼく)」といったように、修辭的に凝った表現や古語の文体で表現を一貫させたルールが発案された。

「テーマをその場で与えられたことでグループの同期をとることが難しいし、面白かった」「共同での創作がやれたなあと感じた。ストーリーづくりが本格的になった」「文を五七五七七にまとめることへの挑戦が面白かった。こうした「枠」を与えられるのも面白いかもしれない」など、1日目最後の画文づくりを迎え、参加者にも熱がこもった様子が見ええる。

- 対抗意識と自グループ自賛の出現

「他のグループも同じように苦労している。負けられないとの思いが先行した」や、昔の写真を用いる際に学生参加者が「昔のことをほとんど知らないの、あまりチームに貢献できなかったように思う」など、他グループへの対抗意識や、チームへの貢献についての感想が多く見受けられた。また、合評会でのコメント付けでは、最終的には自分たちのグループの画文を褒め合う光景が全グループ共通に見られた。

- 技術システムの課題

お題 C では、画文の作成を支援する技術システムが開発された。合評会では、そのシステムによる機械的な作成支援を受けてつくった画文を、主催者が参加者と同様に発表した。ワークショップ終了後、専用ウェブサイトでそのシステムを公開し、参加者に試してもらえようをお願いをした。

その後、参加者のうち2名がそのシステムを活用した画文を作成、公開している。2名に共通するのは、写真や文字、ビデオ

を活用した作品制作そのものに日頃から特に関心のあることである。このシステムが、画文作成そのものだけでなく、それによって新たに生まれるコミュニケーションまでをサポートするものへ今後発展させていく必要がある²。

4. 実践の意図と背景

4.1 共同・循環・持続のプログラム

繰り返し「あいうえお画文」をつくることによって、数十、数百枚の写真(画)の中で、おのずと何度も選ばれ、登場するものがでてくる。例えば、冒頭で紹介した画文は、お題 D の「2日間の感想」の回につくられたものであるが、「[む]むりな画文でごめんなさい」の写真は、その前のお題 A「知られざる湘南姿」の「た行」でも、「[と]とおりもん(通り者)ちょっと寄ってって!湘南へ」という文が添えられて登場していた。さらに元を辿れば、この写真は大学生の参加者による「石蔵さんのトモダチ」というタイトルの写真で、ある公園に置いてある椅子であり、彼女のお気に入りの風景として投稿されたものであった。

このように、同じ写真がさまざまなつくり手を巡りながら意味を変えたり、異なる文脈に置かれたりすること、また、そうした表現の連鎖や循環を、個人の表現活動と他者とのグループによる表現活動の往復を通じて創りだすことを本ワークショップは目指していた。更には、こうした持続性あるメディア表現の循環を、ワークショップという一時的な空間のみならず日常の生活世界へ拡げていくことによって、より豊かなメディア社会を築きたい、という大題目も背景としてある。

4.2 個人表現の集合から集合的な表現へ

個人の表現活動、もしくはそうしたものの集合として、近年新たなメディア表現として注目されている SNS や CGM(Consumer Generated Media)などが挙げられよう。これらは商用サービスであり、基本的には本ワークショップの目指す公共的な、もしくはコミュニティ的な共同のメディア表現の創出のために開発されたものではない。SNS や CGM では、ネット環境さえあれば、誰でもいつでもどこからでもコンテンツを公開することができる。こうした無数の個人表現は、一見平等に混ざり合っているように見えてはいるが、ネットや PC などの環境の有無や、言語の問題などを考えれば、世界のある特定のグループの中で平等に使用されているという実態は否めない。

また、前提として私たちはサービスの Consumer(消費者)であり、共同性を創造し、その仕組みまで考えていくような表現者ではない。グローバルに展開するサービスでは、当然ながらコンテンツの後ろにある人々の顔やコミュニティは見え難く、そこに新たな共同体やコミュニケーションをデザインしていく手動的な思惑は、サービス供給者にとって必要ないのである。

CGM 的グローバルな個人表現の集合がある一方で、本ワークショップのように地域に根ざし、個人表現が編みあがることで共同的な集合表現のあり方を、新たな技術システムと共に考えることが必要とされている。

4.3 今後の発展可能性

本ワークショップにおける「湘南」をめぐるお題は、とても幅広く緩やかなものである。これは、年齢や関心も異なる多様な人々に参加してもらうための文化プログラムのデザインであった。また、本ワークショップの直接的な目的が、多角的な「湘南」を表現し合うことによって多様な人々が地域について考え、語り合うきっかけの場をつくるというものであったためでもある。

しかし一方で、このお題や目的、会場の空間的設えを変えれば、異なる対象者にとって面白味あるプログラムにすることも可能である。例えば、昨今話題のチベット問題をお題に、大学のゼミでの議論のきっかけとしたり、繰り返すことを最小限してプログラムを簡略化することで、公民館などで親子用の講座として実施することも出来るだろう。

参考文献

安齋利洋・中村理恵子「メディアアート(連画)への招待」水越伸・吉見俊哉編『メディア・プラクティス 媒体を創って世界を変える』せりか書房,2003年

荻生待也編『図説ことばあそび遊辞苑』遊子館,2007年

水越伸『メディア・ピオトープ メディアの生態系をデザインする』紀伊国屋書店,2005年

Gaver, W., Dunne, A. and Pacesnti, E. Cultural Probes, Interactions: New Vision of Human-Computer Interaction, vol.6, No.1, 1999

¹過去の写真については、『昭和 30 年代の神奈川写真帖<上巻>』『同<下巻>』(アーカイブス出版,2007年)の写真を使用させて頂いた。

²システムについては、次を参照。Kosuke Numa, Kiyoko Toriumi, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi, Koichi Hori: Participatory Workshop as a Creativity Support System. In 12th International Conference on Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems (KES2008), Zagreb, Croatia, September, 2008