

市民の語りを編みあげる情報技術と実践プログラム： 南海放送ラジオ・メディアリテラシー実践プロジェクト活動を通して

Information System and Practice Program for Weaving People's Stories: Media Literacy Practice Project at RNB Radio

沼 晃介*¹
Kosuke NUMA

飯田 豊*²
Yutaka IIDA

水越 伸*¹
Shin MIZUKOSHI

堀 浩一*¹
Koichi HORI

*¹ 東京大学
The University of Tokyo

*² 福山大学
Fukuyama University

Radio, a mass medium that collects and transmits people's stories, is rarely listened to by young students recently in Japan. RNB Radio conducted a trial for collecting and connecting people's stories again under the media literacy practice project supported by NAB. We provided a practice program and a support system for the project. In this paper, we describe the design of the practice and the system, and report the result of the practice.

1. はじめに

今日の日本においては、若者がラジオを聴く機会が減少しているという。ラジオの発信者と受信者はある種のコミュニティを築き、その在り方は同じマスメディアでもテレビのそれとは大きく異なる。一方で、昨今 Web が人と人とを結ぶ重要なコミュニケーションツールのひとつとなっているが、やはりマスメディアであるラジオとは性質が異なる。ラジオは、電波の届く範囲の地域の人々から語りを集め、つなぐ存在である。ラジオからテレビへ、そして Web へと人々の主たる情報獲得のメディアは変化しつつあるが、これは新しいメディアが古いメディアを置きかえるような変化ではない。それぞれに異なる性格を持つメディアは、相補的に今後も存在していく価値があり、ラジオもこれから終わっていくばかりのメディアではない。本稿では、ラジオの在り方を再確認する取り組みを紹介する。

日本民間放送連盟(以下、民放連)では、メディアリテラシー実践プロジェクトという取り組みを行っている。中高生が放送局員とともに番組作りを実体験し、放送メディアへの理解を深めるとともに、放送局員も中高生の活動から自己批判的に自らの役割について学ぶことを狙っている[メル 05]。2007年度までに10社の地方民放局で実践されてきた。すべてテレビ局での実践だったが、2008年度は初めての試みとしてラジオ局での実践を行った。中高生があまりラジオを聴いていないなか、テレビ局での実践と同じように単に番組作りをするだけで学べることには限りがあった。そこで南海放送と筆者らは、人々の語りを集めつなぐことを狙いの中心として、ラジオのみでなく Web や携帯電話(ケータイ)といった他のメディアをも活用し、ラジオそのものの位置付けを確認する実践を行った。活動の中心は、いかに人々から語りを引き出し、つないでいくかということである。本稿では、この取り組みで活用した実践のプログラムと、そこで用いた情報システムについて述べる。

2. 南海放送・メディアリテラシー実践プロジェクト

2008年のメディアリテラシー実践プロジェクトの採択局は、南海放送と他の2つのテレビ局であった。南海放送は、愛媛県全域を放送対象地域とするテレビとラジオの兼営局である。ラジオ

部門がプロジェクト実施主体となった。瀬戸内海を挟む対岸の広島、岡山などを含んだラジオの可聴域人口は約800万人と公称されている。実施に当たっては、主担当として現場の2名(管理職や単発企画では他に複数名)の局員と、本プロジェクト以前から局に勤めていた大学生スタッフ6名が関わった。筆者らは、協力者という立場で全体的な実践のアドバイス、そして実践プログラムと情報システムの提供を行った。活動に参加した学生は、局員が街や学校でスカウトした愛媛県下の5校から集まった男5名、女6名の計11名の高校生であった。

ラジオでは前例がなく、当初計画ではテレビの例に倣って番組作りを中心としたプログラムが想定されていた。しかしいざ高校生が集まってみると、数名を除いてラジオをふだん聴いておらず、ラジオの実践を学ぶ以前にラジオの聴き方もわからないという状況であった。

そもそもラジオとはどのような存在だろうか。同じマスメディアであるテレビで放送される番組は、多くのラジオ番組と比べっけり構成されている。一方ラジオで多く見られる形式では、生放送でパーソナリティ(DJ)が、寄せられるリスナーのメッセージを取り上げ、関連付け、語りをつないでいく。リスナーたちは、番組の放送時間や放送地域などに応じてコミュニティを形成し、その中の文脈に沿った語りが編みあがっていく。寄せられた人々の語りは、パーソナリティを介して編集され、電波によってリスナーへ還っていく。南海放送での実践では、このラジオ特有のコミュニティ作りを高校生に体験してもらうことを狙った。若いリスナーが減少しているなか、もはやラジオだけを通して新たなコミュニティは作れない。この目的のため、およびラジオのメディアリテラシーを学ぶ上でラジオというメディアがどのようなものであるか理解するため、ラジオ単独でなく、Web やケータイといった他メディアとの連携は欠かせない。

そこで今回、高校生たちがケータイを道具に使うて取材を行い、集めた人々の語りを Web を介して公開し、さらにそれを構成・編集してラジオ番組を作成するというスタイルをとった。この実践には、われわれが開発した「ケータイ・トレール!」の手法をカスタマイズして用いた。

3. ケータイ・トレール!

ケータイ・トレール!は、身近なツールであるケータイを用いて、人々の語りを集め、一定のルールに従ってその語りをつないでいくワークショップである。前身となる実践は、アルスエレクト

連絡先: 沼 晃介, 東京大学 先端科学技術研究センター,
numa(at)ailab.t.u-tokyo.ac.jp



図 1: 三脚を付けたケータイ

トロナカ 2008 というアート展で、参加型の展示として行われた [Numa 09]. 本章では、この実践の仕組みについて述べる。

誰もが語るに足る物語を持っているにも関わらず、多くの人がそれを表現として他者に語ることに困難さを感じている。自身の持つ物語から何をどう切り取って伝えればいいのかわからない、語り始めるきっかけをつかめない、といった具合である。人々から語りを引き出す試みとして、デジタルストーリーテリングがあげられる [Lambert 02]. デジタルストーリーテリングは、典型的にはワークショップ形式で行われ、語りを写真やナレーションで構成し、PC を用いて編集してビデオにする。ここでワークショップとは、参加体験型のグループワーク形式で行われる学習や創造、合意形成の手法やスタイルをいう [中野 01]. 語りは、聞き手と話し手の共同行為の結果といわれるが [Bruner 90], ワorkshop にはファシリテータや他の参加者といった聞き手が存在する。

デジタルストーリーテリングのワークショップは、参加者の語りを引き出すことに成功している。しかし、大がかりなワークショップに参加することなく、もっと気軽に、日常的に、一般の人々が語ることを促進したい。それがわれわれのワークショップのひとつの狙いである。ケータイ・トレール! のワークショップでは、語りを集め、引き出すための道具として、ケータイ(携帯電話端末)を用いる。ケータイは極めて日常的なデバイスであるが、図 1 のようにこれに三脚を取り付けてみると、急にいつもの電話とは違う道具に見える。日常的な世界がふとしたきっかけで別の見え方をして、電話が表現の道具に変わる。こうした道具立てによって、参加者の気持ちを、日常から非日常、「語りのモード」へと切り替えることを狙う。どのようなものでも、視点を変えると意味が変わるということを参加者に気付かせることで、語るきっかけを与えるのが目的である。

人々が語る物語は、それぞれが完結して存在するわけではない。それらは互いに関係付けられ、位置付けられ、意味付けられている。この世の中は、個別の物語がつながりあった総体としての大きな物語としてわれわれの前に立ち現れる。自分自身の一つひとつの語りは、自らを取り巻く文脈に位置付けられて意味を持ち、その語りが新たな関係や新たな物語を誘起し、世の中に変化をもたらす。Web などのハイパーテキストはまさにこのような構造を持っているが、参加者の語りに対してこの構造を強調・単純化して取り入れるのが、われわれのワークショップのふたつめの狙いである。

そのために、参加者が語る表現に以下のようなルールのフォーマットを適用する仕組みを導入した。フォーマットは、(1) 定型文に沿って自分に与えられた質問に答える、(2) 回答をきっかけに自由に話す、(3) 次の人に質問する、の 3 パートからなる。(3)での質問は、次の人の(1)にて回答され、前の人から次の人へと Q&A ゲームや文章のしりとりのようにつながっていく。語り

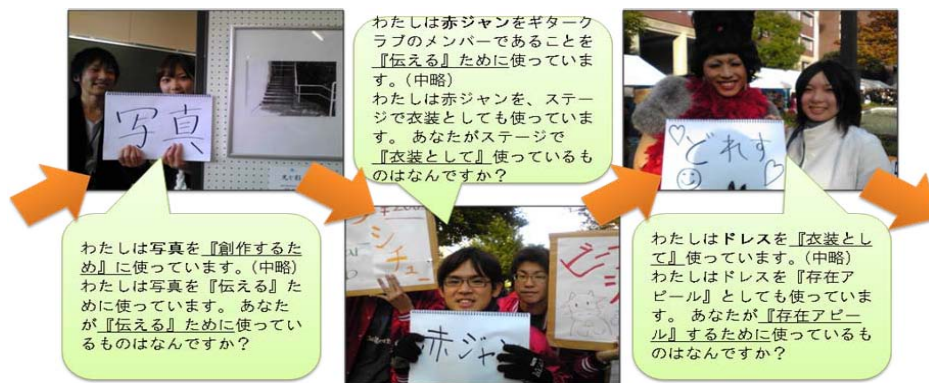


図 2: 本実践でつながった人々の「語り」 (一部)

の核となるのは(2)のパートであるが、これを引き出す仕掛けとしてもこのフォーマットは機能する。ワークショップでは、(1)~(3)のスピーチをケータイの動画撮影機能を用いて録画する。お題とフォーマットの設定によって、テーマに沿った人々の語りを集め、つないでいくことができる。結果の先取りになるが、図 2 に南海放送での実践で集められたムービーの一部のつながりを示す。前の人からの言葉が次の人に引き継がれていくさまがわかる。

ケータイ・トレール! の実践には、それを助ける情報システムが必須である。集めてきたケータイムービーを見るため、そしてそれらの間のつながりを見るためである。一つひとつの語りに注目するうちは、集合的な物語の全体像を捉えることはできない。先のアルスエレクトロニカでの実践では、会場内壁面に設置した大スクリーンに接続関係を投影して見せた。今回の南海放送での実践では、これを Web サイトで見られるようにした。

4. システム

今回われわれが用意したシステム的设计には、2 つの意図がある。第一はケータイ・トレール! の活動そのものを助けること、第二はメディアリテラシーの学びを助けることである。

システムの構成と、その実践での利用概要を図 3 に示す。実践内の活動は動画の撮影、データの登録、Web での公開、ラジオでの放送の、大きく 4 つのフェーズからなる。ケータイを用いて撮影されたビデオは、DB に登録される。集められたムービーは Web サイト上で、ネットワーク表示、地図表示、時系列表示、および一覧表示を切り替えて閲覧することができる。ラジオ放送については次章に述べる。

図 4 にシステムの動作画面を示す。ネットワーク表示では、各グループの集めたムービーのつながりが表示される。ムービーはグループごとに色分けされて、各ムービーをクリックすることで再生することができる(図 4(a)). また、撮影時の様子を大学生スタッフがレポートにまとめたものを、ムービーにひも付けて閲覧できるとともに、リスナーから寄せられたムービーへのコメントメールも併せて閲覧することができる(図 4(b)). ルールによる直接の接続関係のほか、話した内容に含まれる単語によってムービーをつなぎ換えて見ることができる(図 4(c)). この機能によって、集められた語りが作る物語を異なる物語に再構成する支援を行う。これは後述する番組構成の支援となる。システムは、これらのコンテンツをネットワーク表示のほか、様々な角度で情報を捉える支援を行う。地図表示によってムービーが撮影された場所の配置や関係を見せたり(図 4(d)), 時系列表示によってグループごとの活動の進捗を見比べたり、一覧表示によって PC やケータイで簡易に閲覧したりすることができる。これらの機能は活動そのものを助けるほか、メディアリテラシーへの気付きを与える仕掛けでもある。なお、キーワード抽出のため、語りは

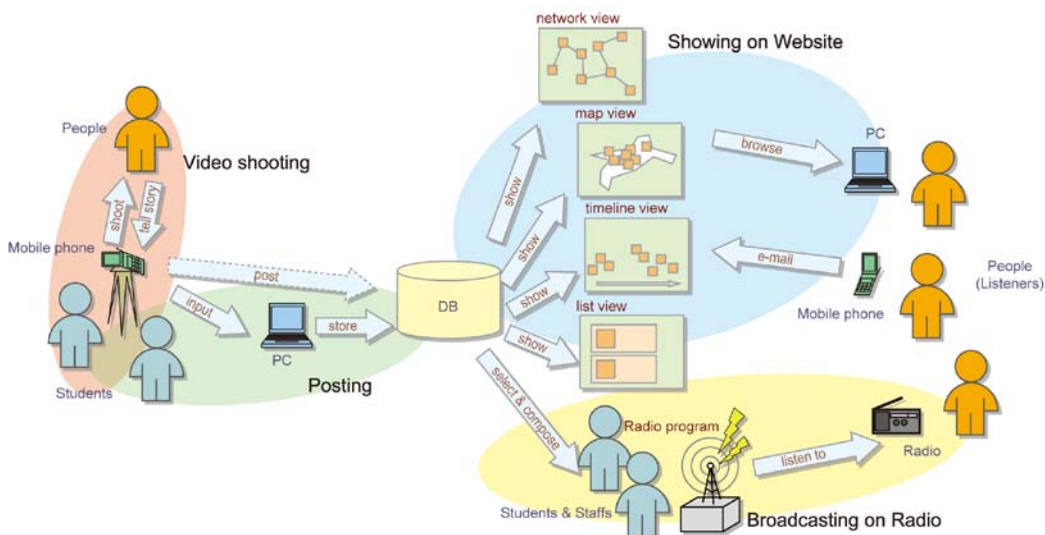


図 3: 実践の概要とシステムの構成

局員が書き起こして入力しているほか、位置情報も直接入力している。システムでは、グループごとのムービーやコメント、レポート、キーワードといったノードや、その間のつながりを、自由に表示・非表示を切り替えて閲覧することができる。実際にはこれらのシステムの各機能は、実践と開発期間の関係から、実践の過程で段階的に導入された。

5. 実践

実践は、ケータイ・トレール！を 4 つに分かれたグループごとに行った。番組作成のための素材を集める「取材」として、人々から語りを集めるために使った。お題は以下の 2 つを用いた。ひとつめは「カリスマ」を探すもので、語る人どうしの関係に注目して、直接次の人を紹介してもらうものであった。ふたつめは人々が持っている「アイテム」に関するもので、物の使い方ではないでいった。フォーマットは穴埋め式で、それぞれ以下である。

お題 1: わたしは[A]のカリスマです。([A] についてフリートーク) 。 [B] のカリスマを紹介します。

お題 2: わたしは[A]するために[item]を使っています。([item] についてのフリートーク) 。またわたしは、 [item] を [B] するためにも使っています。あなたが [B] するために使っているものは何ですか？

語りは、フォーマット部分を含めて全部で 20 秒とした。あまり多くのことは話せないが、それでもフリートークに 2, 3 の文章を入れ込むことができる程度の時間である。

実践の過程や集められたムービーは、毎週放送の関連番組で(高校生でなくスタッフの手で)伝えられるとともに、Web で公開される。活動は、2008 年 10 月から翌 1 月まで、月 1, 2 度のペースで最終報告会(ラジオ生放送の特別番組)を含めて計 7 回集まり行った。高校生たちはこれらの集まりの合間に取材活動を行った。最終報告会では高校生自身が、自チームが集めたムービーから 3 本のムービーを選び、3 分間の与えられた時間で自身の活動を報告するコーナーを構成した。編集、BGM の選曲を自身で行い、自ら出演してリスナーに伝えた。また、番組宣伝 CM や、テレビの情報番組での告知などの活動も行い、取材を通したコミュニティ作りを中心にしながら、番組のライフサイクルの一通りも併せて体験することとなった。

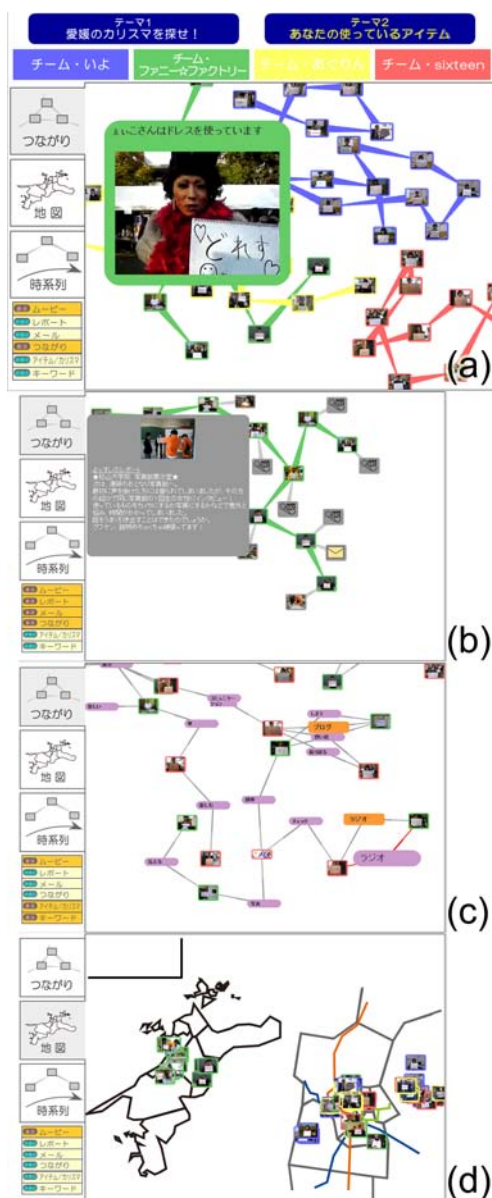


図 4: システム動作画面

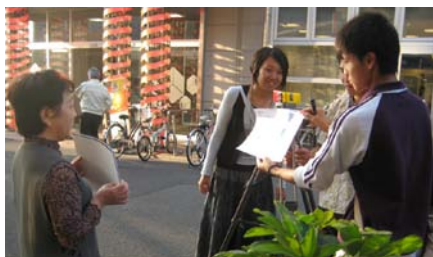


図 5: 取材風景

6. 結果と議論

高校生たちは 4 グループ (A チーム～D チームと呼ぶ) に分かれ、お題 1、お題 2 の順に取り組んだ。市街地で道行く人々に声をかけたり、学校や近隣の大学の大学祭を訪ね取材を依頼したりしたが、取材を断られることも多く苦労したという (図 5)。最終的に集められたムービー (語り) の数は、取材相手などから公開許可を得られなかったものなどを除く DB に登録されたもので、73 件であった。その一部を図 2 に示している。

お題 1 が 15 件と、お題 2 の合計 58 件に比べ少なかった理由には、高校生たちが活動に慣れていなかったことのほかに、直接人を紹介してもらった形式の困難さがあったと考えられる。前の人のお題を撮る時点で次の人を決めるが、次の人に会いに行く約束が取り付けられなかったり、取材を断られたりするなどしてすぐに接続が途切れてしまった。A チームが 0 件、C が 3 件、D が 3 件と少数にとどまったなか、B チームは 10 件を集めた。B チームの接続を見てみると、1 件、3 件 6 件の 3 つのクラスタに分かれていた。接続が切れた際、気にせずまた新たな人からスタートすることで問題を克服していたことがわかる。

お題 2 では、A チームから順に、18, 12, 13, 15 件のムービーが登録された。すべて途切れることなくひとつのクラスタとなっている。語りの接続は、前の質問に答えることのみで行われるため、次の参加者を見つけやすかったと思われる。4 チームの中では、A チームと B チームの接続が途中で各 1 箇所分岐していた。質問が難しく次の人がなかなか見つからない際などに、接続しやすいところまで戻ってやり直したという。接続のルールが次者・前者を固定しないことで、より全体としての接続がしやすくなっていたといえる。お題 2 の取材は、各チームが共通して「ラジオ」から始め、それぞれが異なる接続を経て別の物語を作り上げていった。途中で同じアイテムに出会うこともあり、物語は交錯した。複数の参加者が取り上げたアイテムには、ラジオのほかに、車、パソコン、ケータイ、ブログがあった。

アイテムを共有するほかに、語られた内容自体も質問のつながりとは異なる関係を持った。抽出したキーワードは、アイテム名そのものともまた別のつながりを与える。とくに多くの語りに見られたキーワードを見てみると、聴く、寝る、描く、振り返る、楽しむなどの動詞と、思い出、音楽、リラックスなどの名詞が見られたが、多くは話者の日常的な活動を端的に表すものと思われる。人々の日常的な興味関心を引き出し、それらをつなぐことにある程度成功していたと考えられる。

システムにリスナーや Web の閲覧者から寄せられたコメントメールの数は全チームの合計で 14 件とあまり多くはなかった。システムでの機能の公開時期が遅かったことや PR 不足などによるところも大きい。だが限られた数のコメントでも、高校生の意欲の向上に寄与した。今回はメールを受けてさらに取材を深めるというリスナーと取材者側の双方向的・協調的な物語創造まで行うことはできなかったが、今後の実践の際には行ってみたい。

ラジオのコミュニティ作りの成果として、残念ながらこの取り組みを通し、直接的にラジオのリスナーの数や聴取率が増えたな

どという統計データはない。しかし、これまでラジオをほとんど聴かなかったという参加高校生たちがラジオを聴きはじめた。番組放送時には、友達や家族に知らせ、聴いたという。街頭で取材に答えた人が番組を聴き、メッセージを送ってくれたこともあった。このような草の根の広がりは第一歩として重要である。続けていくことで、地域に根差した語りのつながりを作っていけると考える。

またメディアリテラシーを学ぶ上での主要なシステムの成果としては、取材ムービーの地図表示によってマスメディアの伝える情報の地理的な集中を可視化できた点である。集めたムービーはすべて南海放送の所在する松山市の周辺にて撮影された。ある高校生のグループは、雨の中自転車で 1 時間以上移動し取材を敢行したが、それでも隣の伊予市内、南海放送から 20km 弱の場所であった。今回の実践では高校生の時間や交通手段の制約もあったが、それは普段のマスメディアの取材体制にとっても同様である。時間と経費の限られるなか、全国規模では大都市圏に、地方でも中心都市に、情報源が集中してしまう。取材を実際に体験して、情報の偏りを地図上で目視することで、このような構造を身をもって体験し、理解できたと考えられる。

今回の実践でシステムは、取材段階までの活動の支援が中心で、集めた情報を単につなぐ部分までが対象となっていた。試験的にキーワードによる接続を提示したが、今後はさらに集めた情報を編集する部分の支援も併せて検討したい。こうすることで、集めた情報を人々に再び返す一連のプロセス全体を支援できる。具体的には、今回の実践での生放送番組の構成や編集の過程を、より直接的に支援することなどが考えられる。

今回の実践とシステムの成果として、その両者を参加者の活動を中心として総合的にデザインしたという研究のスタイルそのものを強調したい。既存のアプローチでは、あらかじめ用意されたシステムを社会やフィールドに「適用」するものや、既存のシステムをブローカー的に用いる実践設計が中心のものが多い。今回の実践は、システムなくしてはなしえなかった活動であったし、実践なくシステムだけでは学びは与えられなかっただろう。

7. おわりに

本稿では、南海放送ラジオにて行われたラジオのコミュニティ作りのための実践で用いた、人々の語りを集めつなぐ実践プログラム「ケータイ・トレール！」と、その活動を支援する情報システムの設計と、実践の結果について述べた。

謝辞

本研究の一部は、(独) 科学技術振興機構 (JST) の戦略的創造研究推進事業 (CREST) の支援を受けた。実践は、(社) 日本民間放送連盟によるメディアリテラシー実践プロジェクトの支援のもと、南海放送 (株) が実施した。

参考文献

- [Bruner 90] Jerome S. Bruner: *Acts of meaning*, Harvard University Press (1990)
- [Lambert 02] Joe Lambert: *Digital storytelling: capturing lives, creating community*, Digital Diner Press (2002)
- [メル 05] 東京大学情報学環メルプロジェクト, 日本民間放送連盟編: *メディアリテラシーの道具箱*, 東京大学出版会 (2005)
- [中野 01] 中野民夫: *ワークショップー新しい学びと創造の場*, 岩波書店 (2001)
- [Numa 09] K. Numa et al.: Using mobile phone video function as expressing tool: design of Keitai Trail! workshop. *Int'l WS contents creation activity support with pervasive computing* (2009)