

市民の表現活動を編みあげる「ネビュラ」システムの構想と試行

Design and Trial of Nebula System for Weaving People's Expression

沼 晃介*¹
Kosuke NUMA

堀 浩一*²
Koichi HORI

*¹ 東京大学 先端科学技術研究センター
RCAST, The University of Tokyo

*² 東京大学 大学院工学系研究科
School of Engineering, The University of Tokyo

Our aim is to enrich society through encouraging people's expressions. We have developed several participatory expression workshops and support systems so far. But individual practices have limitations in their expandability. To cover this wide society, connecting and weaving multiple practices are required. We propose "Nebula" system for this purpose and this paper describes the design and our trials of the system.

1. はじめに

我々はこれまで、市民の表現支援を目的として表現ワークショップの実施とそのための支援システムを開発・運用してきた[Numa 2009][Numa 2010]. 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ひ[中野 2001], メディアに媒介された社会的・身体的な実践であるメディア実践(メディア・プラクティス)[水越 2003]の一手法となる。メディア実践を介して市民に主体的に表現する機会を提供することで、市民の表現に対する思考に変化を与え、長期的視野で表現を通じて社会を豊かにすることを狙っている。

しかしこれまで行なってきたワークショップやその支援システムは単発で独立のものであった。個別のワークショップにおいても参加者個人や参加者周辺のコミュニティに表現を通じて思考や生き方をより豊かなものにするという試みは続いているが、こうした取り組みをより広く社会に適用していくためには、個別のワークショップをつないでいくことが求められる。

ここでワークショップをつなぐとは、大きく以下の 2 つの方策が考えられる。(1) ワークショップ実践をシリーズ化し、連続的に開催したり、複数地域で開催するなどして、同じ体験を共有する人を時空間的に広げていく。(2) すでに各地で開催されているワークショップの参加者や運営者を人的につなぎ、ワークショップのネットワークを広げていく。こうして点として開かれるワークショップを線をつなぎ、やがては面的に社会に広げていくことを通じて、市民の表現を編みあげる社会づくりが実現される。

前者に関しては、これまで我々の行なってきたワークショップを対象コミュニティや地域を変えて複数行っており、またワークショップの手法やそのためのツールの公開を通じてワークショップ企画者が同様のワークショップを自ら開催できる環境を整えることで達成できるだろう。本稿では後者に関して、ワークショップや類する実践の運営者をつなぐ試みについて述べる。

次章ではこれまで表現や知識を対象として研究・開発してきた液状化と結晶化の概念とシステムを概観する。3 章でこの仕組みを実践を結びつけるために用いるネビュラシステムの構想を述べ、4 章でこの試行として MELL EXPO というシンポジウムで行った実践について述べる。

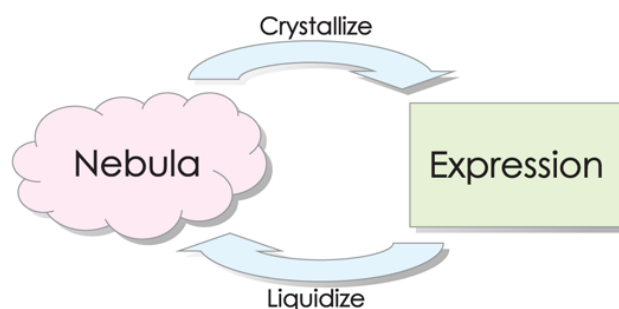


図 1: 表現の液状化と結晶化

2. 表現の液状化と結晶化

我々はこれまで、堀らの知識の液状化・結晶化のモデル[Hori 04]を市民の表現に適用し、表現支援の仕組みを研究・開発してきた[沼 2008]. ここではこのモデルを説明する。

表現は、文脈に応じて解釈される。ここでいう文脈には、表現自体が内部に持つ文脈および表現の受け手がその時点でおかれている文脈の両方を含む。従って表現が厳密な意味でまったく同じように解釈されるということはまず起こらない。表現をある文脈から引き離し、新たな文脈に位置付けることは、表現の新たな解釈を誘起する。この新たな解釈は、人を新たな表現へと駆り立てる刺激となるだろう。そして生み出した新たな表現が再び文脈を形成し、次の表現につながっていく。本章ではこのような表現と文脈の循環的な関係にモデルを与える。

堀らは、表現が持つ構造をばらし、新たに組み替えることで、循環的に表現を分解、構成するプロセスを、それぞれ表現の液状化、結晶化と呼んでいる。それぞれのプロセスをよりフォーマルに述べると、以下ようになる。

表現の液状化 表現を表層に着目して分解し、表現が内部に持つ構造や他の表現との関係構造を分析、抽出すること
表現の結晶化 分解された表現が内部に持つ構造や、他の表現群が持つ構造に基づき、すべての可能な組み合わせの中から特定の関係に着目し、再び形ある表現を作り出すこと

堀らは、表現が分解され、他の部分表現と自由に再度結合しうる状態を、頭の中のもやもやした状態になぞらえ Nebulous Knowledge あるいは Nebula と呼んだ。本稿でも、表現を分解し

抽出したそれらが持つ関係の構造を Nebula と呼ぶことにする。これらのプロセスの関係を図 1 に示す。

我々はこれまで、市民の表現を分解し Nebula の状態にする、そしてこの Nebula から表現を再構成し新たな表現の関係を選び取る、この循環をまわすことが新たな表現への刺激となるものと考え研究を行ってきた。特に、表現を分解し部分表現間の関係を俯瞰することや、その関係の多重性から新たな結合を発見し新たな表現を生み出す支援を行ってきた[Numa 2009][Numa 2010]。

本稿では、個別表現を対象としたこうした枠組みを拡張し、表現活動・表現実践を相互に関係づけ組み替える仕組みを提案する。

3. メディア実践をつなぐための「ネビュラ」システム

表現ワークショップなどのメディア実践においては、参加者によって複数の表現が生み出される。これまでの研究は、これら個別の実践の中での表現間の関係に着目した表現支援の研究であった。個別実践の単位を越えて活動を結びつけていくことにより、単独の実践が持つ以上の広がりを持って社会に影響を行使することができると考えられる。

本稿冒頭に述べた通り、ワークショップなどのメディア実践をつなぐには、共通の活動を時空間的に繰り返すことによる活動の共有という方法と、すでに各地で行われているメディア実践をつないでいく方法とが考えられる。

前者の方法では、例えばこれまでも我々の開発した「あいいうえお画文」と呼ばれる形式のワークショップ[Numa 2010]を藤沢市、豊橋市、文京区など地域を変えて、また同地域でも複数回に渡って開催している。各ワークショップでは、参加者は共通しないものの、同じ形式の表現を行い自らの地域について語った共通の体験を共有する。他の地域で生まれた作品を参照することで、視点の共通点や相違点を分かち合うことができる。また確立されたプログラムをもってシリーズ化されて開かれるワークショップであれば、新たな場所で同様のワークショップを開催しやすく、表現活動を社会に広げるには有効なアプローチである。このためにはワークショッププログラムや必要なツールを再利用しやすい状態でパッケージ化して公開することが求められる。

一方、本稿で述べるのは後者のアプローチである。すでにある多種多様なメディア実践を相互につなぐことで、これまで点として存在していた活動によって面的に社会を覆うことができると期待する。実践をつなぐには、相互に実践のことを知ること——実践で生み出される表現を知ること、実践にまつわるノウハウや考え方を知ること、実践に携わる人を知ること——が求められる。

実践に関する情報をいかに集めアーカイブするか、処理するか、利活用するか、ということが課題となるが、種類も粒度も異なるこれらの情報を一意に扱うフレームワークを示すことは不可能である。そこで我々はまず、各メディア実践で生まれる表現や関連する知識を、集め、相互の関係を俯瞰し、組み換え、再構成し、新たな表現や新たな実践を生み出す土壌となるシステムに一般的に「ネビュラ」システムと名前をつけ概念的に整理した。多種多粒度の情報を分解・再構成する枠組みは、前章で述べた表現の液状化・結晶化のモデルをよりメタに捉えたものである。

具体的に扱う情報やそれを活用するシーンは様々考えられるが、実装には依存しない。そこで、実践にまつわる情報の獲得と、その処理、活用シーンの設計という 3 点がネビュラシステム実装の課題となる。例えば、各実践で用いられる支援システムが持つアーカイブを結合し、表現を個別実践の枠を超えて分解、再構成することで、他の実践に参加する人々の思いを自らの表現に取り入れることもできるだろう。実践のプログラムを単位

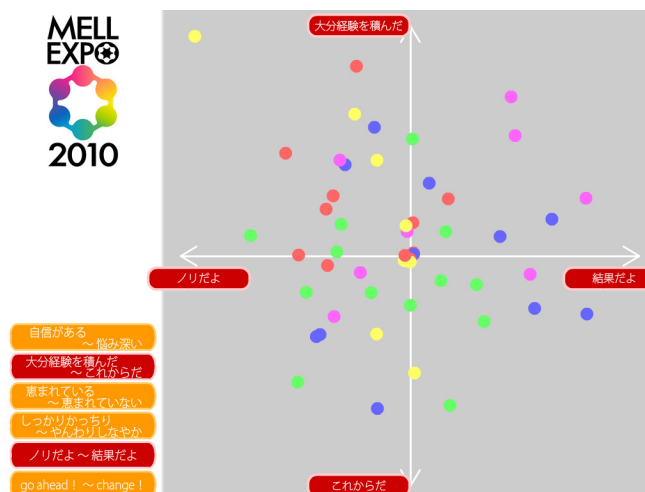


図 2: MELL EXPO 2010 で運用された「ネビュラ」システムのプロトタイプ画面例

情報として、それを組み替えて新たなワークショッププログラムを作成するようなこともできよう。具体的な実装は全く異なるだろうが、ひとまずこういったシステムをネビュラシステムと呼ぶ。次章では、ひとつの試行の例を示す。

4. MELL EXPO 2010 における「ネビュラ」システムの試行

メディア表現とリテラシーに関する有志団体の MELL platz は、国内のメディア実践者向けの集会として MELL EXPO と呼ばれるシンポジウムを開いている。シンポジウムの趣旨自体が実践者をつなぐ目的であるが、我々は MELL platz と協働して 2010 年 3 月のシンポジウムにおいて EXPO 出展者(メディア表現やリテラシーに関する実践者)を結びつけるきっかけとなるワークショップ形式のイベントと、このための支援システムを開発し運用した。

前章に述べたネビュラシステムの実現に考慮すべき情報獲得、情報処理、活用シーンの 3 要素のうち、特に活用シーンを出発点に設計、実装した事例である。このシンポジウム自体が各地で実践を行う人々を集めるものであり、この中で開かれるワークショップは実践をつなぐ実践というメタなものである。

限られた時間の中で、気軽に参加してもらうため、「交流イベント」という柔らかい位置づけとし、いかに実践同士を引き合わせるかという点に狙いを定めた。そのため各実践から得る情報は簡潔なものとした。

出展者には事前に、各自が行っているワークショップ等のメディア実践に関しての情報と、実践に関係する Yes/No 形式の質問票に回答してもらう。入力された情報と質問票への回答に基づき複数の評価軸に基づき出展を得点化する。任意の 2 軸を選択することにより、システムが描画する平面上に各実践を配置することができ、視覚的に各実践間の類似性を理解することができる(図 2)。

シンポジウムにおいては、このシステムを活用して参加者の行っている実践を分類し、その分類に基づくグループ分けを行い相互に結びつける試みを行った(図 3)。シンポジウムでは表示する軸を切り替えることにより、グループの組み合わせをシャッフルすることができた。グループごとに自己紹介と定めたテーマでのディスカッションを行う簡単なワークショップであったが、



図 3: MELL EXPO 2010 でのワークショップ風景

一定の成功を収めた。アンケートの回答の一例であるが、例えば「多くの人と出会えて、今後の活動の新たな目標がまたみつかりました。同じ悩みをもつ皆さんとお話するなかで、自分にとって足りない点や、もっとプロジェクトの客観的よさを知ることができました。」というような声が聞かれた。

5. おわりに

本稿では、市民の表現を社会に広げるため、メディア実践を相互につながるネビュラシステムというフレームワークを提案し、ひとつの試行として 2010 年 3 月に開かれた MELL EXPO シンポジウムでの事例を紹介した。

実践をつなぐ実践、という観点でのネビュラシステムの実装は、同様の取り組みを 2010 年 9 月の武蔵野・三鷹メディアフェスと呼ばれる市民メディア関係者の交流集会で運用し、さらに改善となるバージョンを 2011 年の MELL EXPO でも運用予定であった。しかし 2011 年の MELL EXPO は震災の影響により中止され、改善版の実装ならびに運用は完了していない。今後代替のイベントの企画がなされれば導入したいと考えている。

また、他の実装を試行したいと考えている。我々自身の行ってきた個別のワークショップでは、それぞれに支援システムを持っている。これらを結合する有機的アーカイブのような形式の実装を検討している。

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)における研究領域「デジタルメディア作品の制作を支援する基盤技術」の研究課題「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」の一環として行われた。

参考文献

- [Numa 2009] Kosuke Numa, Tatsuo Sugimoto, Masako Miyata, Kiyoko Toriumi, Jun Abe, Yuri Tanaka, Sumaru Niida, Koichi Hori: Using Common Devices as Collaborative Tools for Collecting and Connecting People's Stories. In 6th International Conference on Innovations in Information Technology (Innovations'09), Al Ain, United Arab Emirates, December, 2009.
- [Numa 2010] Kosuke Numa, Katsuaki Tanaka, Mina Akaishi and Koichi Hori: Reuse and Remix: Content Recomposition System based on Automatic Draft Generation. In Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence, Vol. 2, No. 3, 2010.
- [中野 2001] 中野民夫: ワークショップ—新しい学びと創造の場, 岩波書店, 2001.
- [水越 2003] 水越 伸, 吉見俊哉: 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.
- [Hori 04] Hori, K., Nakakoji, K., Yamamoto, Y., and Ostwald, J.: Organic Perspectives of Knowledge Management: Knowledge Evolution through a Cycle of Knowledge Liquidization and Crystallization, Journal of Universal Computer Science, Vol. 10, No. 3, 2004.
- [沼 2008] 沼 晃介, 田中克明, 赤石美奈, 堀 浩一 : 表現候補の自動生成とインタラクションに基づく表現の液状化・結晶化サイクルの促進. 人工知能学会全国大会(第 22 回)論文集, 2008.