

自分の役割を、語り語られることの意味

—My Role Project のつくりかた—

The Meaning of One's Role : Sharing Personal Narratives

—How to Make “My Role Project”—

ネットワーク情報学部 上平 崇仁

School of Network and Information Takahito KAMIHIRA

Keywords: contents design, interview, participatory design

Abstract

This paper discusses a case study of a participatory contents design project that aims to connect university with society. We implemented this “My Role Project” for 4years from 2010 to 2013. The purpose is to strike a balance between students’ education of contents design through the interviews conducted and the creation of social value through that content.

1. はじめに

参加型コンテンツは、個別のコンテンツの設計ではなく、コンテンツを生み出すためにどのような仕組みを設計するかが重要となる。ここでは大学と社会の連携によっておこなった参加型コンテンツデザインの取り組み事例として、インタビュー集を制作した MyRoleProject を紹介する。このプロジェクトは、インタラクティブデザイン基礎演習の最終課題として 2010 年度から 2013 年度までの 4 年間実施された。本稿は、このプロジェクトを企画し、形を変えながら実施していく際に考察したことの記録である。

2. インタビューの可能性

インタビューとは、ある人に話を聴きに行き、そこで見聞きした話を情報として他者に伝わるようにストーリーとして再構成したもの、と言える。デザインにおけるインタビューは、大まかに分けて 2 つの用途がある。まず、問題を理解するための実地調査の一環として行われる場合。ユーザやステークホルダーの立場にあたる人に対して話を聞き、問題点を整理し発想に役立てるためのインプットとして行われるものである。そしてもうひとつは、誰かを取材して記事を作成し、ウェブサイトや雑誌の読み物コンテンツとして行われる場合。いずれも、基本的に行っていることは「人の話を聞く」ということであるが、話し手の内容

は聴き手によって引き出されるものであるため、双方の相互作用によって組み立てられるという視点で捉えると、なかなか奥が深いものである。

ここではインタビューのうち、後者のコンテンツ作成としてのインタビューに焦点を当てていくが、一般的に言って、雑誌に掲載されるインタビューは有名な人であったり、何か事を為した人が受けるものである。その人が為した事柄や過程の中に、多くの人が自分の解釈を加えて受け止められるストーリーがあるからこそ、語った言葉はメッセージとなりコンテンツとしての重さも増すわけである。

しかしながら、全く無名な市井の人々であっても、他の誰にも代替できないことを行っている人の話は、時に思わず背筋が伸びるほどの力を持つことがある。それはけっして万人の心を打つものではなくても、誰かにとっては共感に打ち震える話となるかもしれない。人々の中に埋もれている実話のストーリーの魅力は、ポール・オースターの呼びかけによって集められたナショナルストーリープロジェクト [1] や、デビットリンチによって行われたインタビュープロジェクト [2] で示された通りである。

そのようなこの時代に生きる人々の心の中に埋もれている思いをすくい上げ、後の時代まで共有可能なコンテンツに変えていく試みとして、インタビューは活用できると筆者は考えている。

3. 自分の「役割」とは

誇りを持って働いている人の話は魅力的だ。どんな仕事だって、面白いこともあれば面白くないこともあるはずである。でも、そういった様々な経験を含めて、自分の取り組んでいることについて他者に真剣に語る人の姿が、いきいきとした輝きを放つのはなぜだろうか。多分、人が仕事するのは単に生活の糧を得るためだけではないのだ。社会の中で、仕事と役割に自分なりの意味を見出し、最終的な態度を決定づけているのは、それを行う人の社会への関わり方のポリシーにほかならない。

普段見ている街の中で、舗道を行き交う人々も、電車の中に何気なく立っているように見える人も、ただ存在しているわけではなく、誰もが生活を持ち、それぞれのコミュニティの中で生活している。立ち止まって目を凝らせば、街の中には、実にさまざまな仕事があり、そしてそれを担っている人は、皆小さくとも欠かせない自分の役割を持っている。それぞれの役割がゆるやかにつながり、影響し合うことで、街という仕組みは保たれている。そういった視点を知れば、すくなくとも街は変わって見えてくる。

とはいえ、大学生や高校生といった若い世代が、そういったリアリティある人々の姿を知る機会は少ない。あまり主体的に歩んでこなかった若者達にとって、彼らの目的地は、それまでの狭い生活半径の中で接した情報によってできた先入観で決められがちである。しかし、そういう生き方を実践している人々の背中が見えれば、学生達ももうすこし広い視野から、自分の今後の道を再考してみるきっかけになるのかもしれない。

そんなことを考えているうちに、筆者が常日頃感じている個人的なモヤモヤがゆっくりと接続した。筆者は大学に勤め、学生達から日々様々な提出物を受け取る。研究室の机の上に積み上げられたレポートの山を眺めていると、そこに集積された時間を想像して頭がクラクラしつつも、複雑な気持ちになる。ほとんどの学生は、どんなに真面目に考えてレポートを書いたとしても、他人に読ませることはしない。この書類の山には、筆者しか読者はいないのだ。同様に、世の中の多くの学校で行われた課題は減多に共有されることもなく、採点という出来事だけを残して、やがて本人の記憶からも忘却されていく。

それを「もったいない」という言葉で解釈するには語弊があるかも知れないが、その終着点に問題意識を感じるか感じないかは、主に学びを設計している側が考慮すべきことだろう。学生達はなにかを学び、成長していく過程で、強い熱や力を放出している。意外にそれらは侮れなくて、普段接している我々教員は時折その強烈さに冷や汗をかきほだ。その力を変換することで新しい価値を生み出せないものか、とそのレポートの山を見るたびに考えさせられていたのである。

そんな思いから考えついたのが、この MY ROLE インタビ

ュープロジェクトである。これは人々が関わりながら協同で作り上げることを通して、教育と社会の双方の場に意義をもたらすような読み物を企画・デザイン・出版するというものである。学生達は社会人の元に取材に行き、話を聞き、記事を作成する。社会人の側は、自分の語りを活字として記録することで、周辺の人々と共有できるようにする。いわばインタビュー集であるが、単にインタビューするだけではなく、実はこのプロジェクトには多様な意図が込められている。

4. プロジェクトの仕組みを作る -相互贈与関係-

その意図について述べてみたい。インタビューイとして取材される社会人側の視点から捉えてみよう。どんな仕事をしている人でも、何年も同じ気持ちのままで仕事し続けているわけではない。誰もが職場のコミュニティの中で新人から古株へ少しずつ移行し続けており、事業のフェーズや自身の役割によって、さらにはプライベートとの関係によって、仕事を通して芽生えることや、そして大切にしていることも、少しずつ変わっていく。しかし、日々の業務に追われていると、立ち止まってふりかえることはなかなか難しい。時折それを問い、対話を紡ぎながら自分自身について省察することは、改めて自分の姿に気付く貴重な機会でもある。見方を変えれば、このインタビュー集を学生と共に作り上げることは、一般の読者が読むコンテンツを作るということ以上に、異なる世代からの視点を通しながら、一人の人間としての存在を描き描かれ、今を生きる自分自身を物語化していくことに他ならない。

そう言う意味ではこのプロジェクトは、大学と社会の新しい関係性を探ることでもある。学生が取材に行くだけでは、学習に協力してもらい、経験者が無知な者を教え諭す、というような普通の主従関係で終わりがちである。そうではなく、学生から社会人に向けてプレゼントを送り届けるような、お互いにとって嬉しい相互贈与関係が作れば、もっと違う形で関わることができるのではないかと。そして、その関係性を誰でも取り組めるような仕組みに落とし込んで発信していくことで、おおげさに社会変革を唱えなくても、埋もれている小さな価値を改めて見直していけるような、ささやかなきっかけになるのではないかと。この試みの背景には、そんな願いがある。

5. 実行してみた

以上の経緯をふまえて、2010年に新設されたインタラクティブデザイン基礎演習の課題として実施した。試行錯誤しながら行った4年間の変化を記してみたい。

インタビューは、向かい合って対話しそれを書き取って記事するだけのように見えるが、そう簡単なものではない。人はなかなか本音は言わないし、聞き方によっても話の流れが変わる。話す方の体調や機嫌によっても話は大きく変わっていく。したがって学生が学外にでて初体面の人に話を聴きに行くというのは、失敗するリスクもそれなりに存在することである。したがって、短期間の演習では自分で探しに行くというのは難しい。そこで教員側で事前に内諾を頂いた方をリストアップするという作戦を採ったが、これがまた至難の業であった。無償で引き受けてくれることに加えて、かつ、演習で取り組む以上は一定の編集方針でまとめなければならず、それなりに母体を持つ集団を探す必要があった。

そこで、まず、われわれが初年度に依頼したのは、専修大学の職員の方々であった。大学職員の方々には大学にとって不可欠な運営業務をおこなっているにも関わらず、学生達にとっては何の仕事をしているのが不明なことも多く、近くても遠い存在である。教務だけでなく、さまざまな部署を含めると30ぐらいにはなり、約120名の履修者がグループでいくのにちょうどよいぐらいの人数が引き受けて下さりそうであった。大学の中であれば、実績のない学生達でも比較的協力を得やすい。人事部長の計らいでインタビューも業務時間内に対応してもらえるように配慮して頂いた。

プロジェクトのおおまかなプロセスを図1に示す。まずグループでインタビュー対象者を決め、アポを取り、話を聴きに向かう。インタビュー計画を元に対話し、写真を撮り、録音し、文字おこしする。それらのデータをもとにチームメンバーで議論し、協力ながら再構成し、記事として

まとめ、グループで1本の原稿を作成する。ここまでがグループワークである。次に記事を1箇所プールし、集まった全原稿をもとに、個人が編集方針を立ててタイトルやキャッチコピーを考え、それに沿った目次と前書き・後書きをつくる。そしてビジュアルのディレクションを行い、サイトのインタフェースデザインを行い一つのコンテンツとしてまとめていくというものである。したがって進行していく中で、インタビューと記事作成のスキルのみならず、集められた記事を編集していく情報設計のスキル、ウェブサイト実装のスキル、グラフィックデザインのスキルなど総合化しながら同時に学んでいくことになる。個人で出来ること、チームで出来ること、クラスで成果物を集めて出来るものがミックスされ、いわば120名での力をあわせたグループワークであるとも言える。インタビュー準備に1週（取材期間3週）、制作に5週、計9週間の期間をかけて行われた。1コマしかない演習時間では詳細な指示は難しいため、ウェブサイトに3クラス共通の教材を作成して課外活動を支援した[2]。

この課題の面白いのは、まったく同じ素材を元にここまで変わるか、というほど変化に富んだアウトプットがでてくることで、さまざまな制約の中でそれぞれのデザインの方法について比較考察できることである。初年度の学生達はまったく選考例もない中で暗中模索ながらも自分なりに考え、なんとかやりとげた。何名かは取材した大学職員からのメッセージに心を打たれ、それを反映して心がこもった作品を提出して来た。それは通常の課題では到達できない作業量であり、学生が短時間でここまでできるのか、と社会人を驚かせるには十分な質であった。

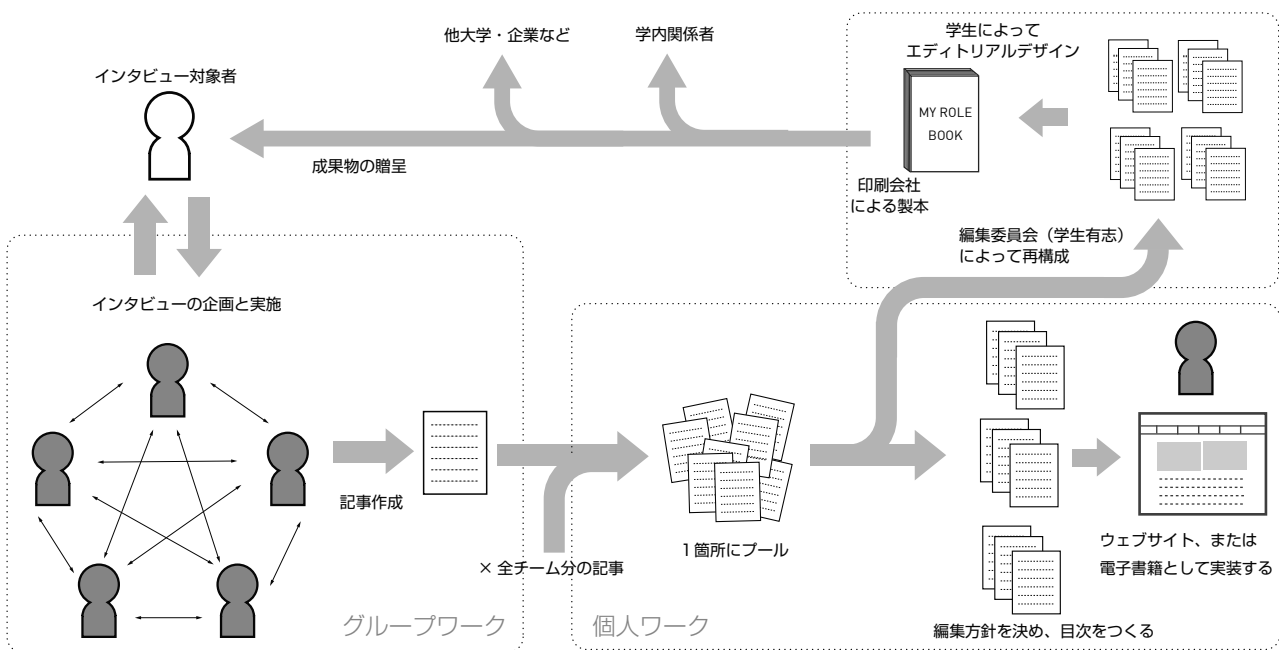


図1 MY ROLE Project 全体概要



図2 2010年度 学生作品例 (電子書籍版)



図3 2011年度 学生作品例 (ウェブサイト)



図4 2012年度 学生作品例 (ウェブサイト)



図5 2013年度 学生作品例 (ウェブサイト)

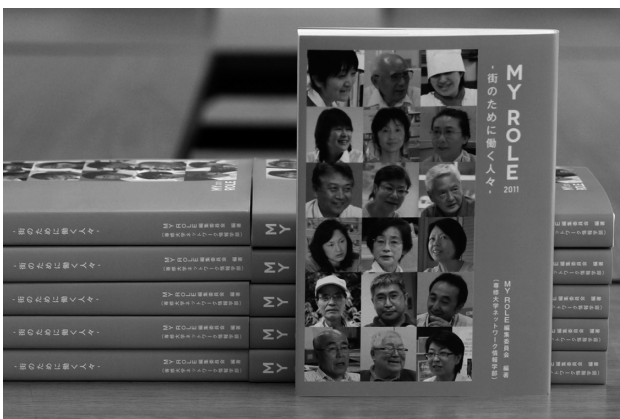


図6 2011年度 MY ROLE Project BOOK
「街のために働く人々」

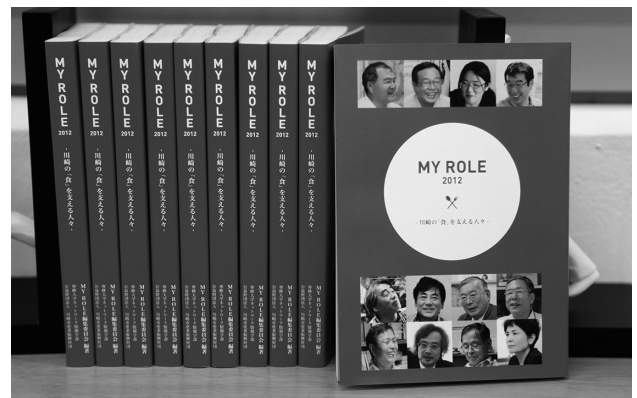


図7 2012年度 MY ROLE Project BOOK
「かわさきの『食』をつくる人々」

そうして出来た初年度のアウトプットは大きな実績となった [図 2]。作品を紹介することでイメージも共有でき、インタビュー先を探す際の協力者を得ることができた。その成果が繋がり、次の年には、川崎市近辺でソーシャルビジネスに取り組んでおられる方々をお願いすることが出来た [図 3]。また、出来上がったインタビューコンテンツを再利用して出版するための助成金を情報科学研究所から得ることができた。履修生のうち有志 4 名が編集委員会を結成し、タイトルと目次の構成、コンテンツの修正などを行った。そして筆者の研究室の学生がエディトリアルデザインを行った。そうして書籍「MY ROLE 2011 一街のために働く人々」が完成した。 [図 6]

そしてその翌年 2012 年度は助成金という書籍化の切り札が使えないというピンチになったが、前年度の成果の本の実績を元に、学科の正式な予算として認めてもらうことができた。そしてまた、前年度の書籍をサンプルとして、インタビュー先として、川崎市産業振興財団の協力を得て、広く食に関わる市内のユニークな取り組みをしている企業の経営者の方々の協力を得た。 [図 4][図 7] そうして「MY ROLE 2012 一川崎の食を支える人々」が完成した。川崎市産業振興財団はこの書籍を高く評価し、県立図書館に収蔵するという手配まで行って下さった。このような協力者が現れることは大変貴重なことである。

そして 2013 年度。それまでのネットワークを利用すれば大学近隣の人々は協力してくれそうなことは分かったが、過去 3 年間の指導を考慮すると、演習運営がマンネリ化していく危険も感じた。自分自身が読みたいものではないものになっていく気配もあったため、そこでさらなる挑戦としてインタビュー先を日本在住の外国人に設定した。学生たちは英語が苦手なので日本語が話せるというより難易度の上がる注文つきである。しかし、川崎市国際交流センターや国際 NGO、知り合いの知り合いなどのツテを使いまくって、なんとか 25 チーム分は集めることができた。内諾を頂いていてもキャンセルされたりとピンチの連続だったが、外国の人と話すことは全く初体験の学生が多く、新鮮な異文化体験には特に教育効果が高かった [図 5]。書籍は 2013 年冬現在、編集中である。新しい取り組みとして書籍には、5 人の編集委員によって収録された記事について語り合う座談会を含めた。

以上が 4 年間のテーマ設定と成果の変遷である。こうして振り返ってみると、前年度の実績をうまく活用して、新しい組織へのお願いを繰り返して来たことが分かる。依頼の仕方や段取りなどについては、過去の書類や手順の蓄積が活用できるのでその辺は年々楽になっていった。カリキュラムの都合で 4 年間 (2010 ~ 2013 年) しか実施出来なかったが、多くの人に関わるプロジェクトの仕組みとしては、良く出来ていたと考える。

6. 結果と考察

初年度プロジェクトの中で、定年退職を控えた事務職の女性が最後に語った言葉がある。

「このインタビューのおかげで事務的にやっていた今の仕事についてふっと考える機会が与えられました。改めて大学の多くの人の郵便物等を取り扱っていることに誇りと責任を感じ、明日からまた頑張りたいと思います」

彼女は教員からも人気者の気さくなおばあちゃんといった方だったのだが、インタビューを受けることでそういう言葉が自然にでてくるんだ、というのは非常に印象に残った。日常の仕事に追われると、多くの仕事はルーチン化しがちである。長年の仕事に対してあたためて気付くきっかけをつくったのは、学生への仕事内容の説明であったということは特筆すべきことである。自分の働き方について他者に説明することで、その人の中に何かが起こる。インタビューされることは、自分の生き方を振り返り、意味づけすること。読者のことを考える以前に、当事者同士の中でも発見できることがたくさんある。そういった価値が生まれることに筆者は確証を持った気がする。

もう一点、学生の側の言葉も引用してみよう。4 年目の取り組みで日本在住の外国人に取材したある学生の編集後記からである。

私が取材をした方はマレーシア人と日本人のハーフの方で、今までは進学等の理由で、世界各国で暮らしてきました。4 年前に日本国籍を取得し、今は日本の研究機関で研究をされています。彼女は生まれてからほんの数年間、そして現在所属している研究機関へ入学してから今までの 3 年間、この日本で生活しています。そんな彼女への今回の取材で特に印象に残った言葉が 2 つあります。1 つは、なぜ日本を拠点に研究をされているのか尋ねた際に言われた言葉です。

「日本国籍を選んで日本人として生きるなら、日本の事を知らなければならぬと思ったのです。文化や政治、日本人の良いところや、悪いところについて」

この言葉に私はとてもショックを受けました。私は生まれてから 19 年間 (早生まれです) この日本で生活していますが、彼女が話していた「日本のこと」は、私にとって日常の当たり前なのです。当たり前のことを改めて説明しようとする、なかなか言葉が出てこないのです。日本人として当たり前だと感じてしまうことを、彼女は観察し、知ろうとしているその姿勢に、私は「生まれてきてからずっと日本で暮らしているのに、私はこのままで良いのだろうか」と疑問やら焦りやらをおぼえました。

それほど年齢も変わらないのに自分と全く違う境遇の人の考え方を聞いたことで、これまで考えたこともなかった当たり前の世界が激しく揺さぶられた事が伺える。この人は特殊な例であるが、多くの学生が同世代の友人間では全く気づけなかった視点に気づききっかけになったようである。

そして出来上がった成果である各年度のインタビュー集は、当の学生たちの学び以上に、さまざまな反響があったと言える。

インタビューされたその人自身の事実に基づく経験とそれを通して思いが凝縮された記事は、どれも思わず背筋が伸びるほどの真摯さに溢れていた。そしてそれは一冊の本として構成されることで、単独で読んだ場合と異なる、新しい行間を持ちはじめた。取材に協力して頂いた方に成果物の本をお送りしたところ、完成度の高さに驚くとともに自分の語りが収録された本をたいへん大事に思ってくださっていることが伺えた。

次に、2年目、3年目は、完成した書籍をブログで紹介したところ、メディア教育に関わっている教員や中等教育の先生達、北から南まであちこちの大学からも問い合わせを頂いた。またこの取り組みを参考にして、自分で同様のプロジェクトを始められた方も現れた。また書籍は学内の先生方にも配布されたが「おもわず読みふけた」と教えてくれた方も数名いたということで、出版した意義は総合的に見て評価してもらえたと判断できる。

ただ、筆者自身の正直な感想を言わせてもらおうと、完成したものを精読するとやはり商業出版物のクオリティと学生の課題レベルの文章の違いに肩を落とし、あらためて出版社の仕事というのは凄いな、と気付かされることになったわけだが、それはそれとしてここまで外見的にはここまでちゃんとした体裁の「本」になるとは、非常に感動したことは事実である。オンデマンド出版というのは平たく言うと自費出版なのだが、現在はプリンタの性能が上がったこともあり、少部数の製本のコストは結構下がっている。我々の場合、一冊1100円ほどで制作できた。(B6版280P) 全くの原価なのでそれを勘案するとすれば高いが、10万ほどで100冊近くできるわけで、安いと言えば安い。

7. ここからの展開

MY ROLE プロジェクトとは、いくつかの角度から説明することができる。教育的な立場で言えば、学生が社会に気付きキャリア教育としての視点。インタビューや記事ライティング・構成の学習としての視点。コミュニケーションスキルの学習としての視点。そして専門的なスキルとして、コンテンツ制作の視点、情報のつながりや組み立て方などの情報設計の視点、目に見えるビジュアルを与えるグラフィックデザインの視点など。さまざまな学びが埋め込

まれた目的指向の演習課題として成立している。

だが、それだけでなく、学生が社会に対してギブするという、大学と社会の新しい関わり方という点での意義を主張したい。たとえ拙いものであっても、行動を起こし、かたちにすることで変えていこうという思想が大事であるように思う。それが単なる教育を越えた試みとしての大学発のプロジェクトのあり方だと筆者は考える。

そしてもう一点、プロジェクトを名乗る理由として構想しているのは、このMY ROLEという名前や仕組みをスケールさせ、日本や世界のあちこちで展開できる参加型の仕組みであること。シンプルな名称が示すように、聞く人がいて、「私の役割」について語るというそれだけで当事者になれるわけだし、いつでもどこでだれがやっても、人それぞれに個別のストーリーがあるように全く同じものにはならないはずだ。

教育現場によっては、課題内容に困っているところもあるかもしれない。有名な人ではなくても、ふと耳を澄ませば人々の語りは魅力に溢れている。なにも無いように思える地域でも、切り口次第でコンテンツはつくれるはずで、そういった教育現場の支援にもなるかもしれない。オープンソースの教材としてやり方を公開・共有したり、コンテンツ化(ウェブサイトや出版)に対するノウハウや、その他アイデアを付け加えて成長させていけるのではないだろうか。

以上、4年間にわたって実施したMY ROLEプロジェクトの概要である。そしてこれは、大学に勤める筆者自身が自分にできる役割を熟考した結果、大学発による社会に向けたデザインとしての小さな試みでもあった。

参考文献 / 参考ウェブサイト

- [1] ナショナル・ストーリープロジェクト ポールオースター編 柴田元幸 新潮社 2005
- [2] デビッドリンチ インタビュープロジェクト interviewproject.davidlynch.com
- [3] インタラクティブデザイン基礎演習ウェブサイト <http://www.ne.senshu-u.ac.jp/~ixd/13/index.html>