

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 6 月 20 日現在

機関番号：12601

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2012～2015

課題番号：24603006

研究課題名(和文) 循環型メディア共同体の形成を支援する文化プログラムと技術基盤の統合的デザイン

研究課題名(英文) Integrated Design Study of Cultural Programs and Technological Systems for Generating Circulatory Media Communities

研究代表者

水越 伸 (Mizukoshi, Shin)

東京大学・大学院情報学環・教授

研究者番号：60219623

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 4,200,000円

研究成果の概要(和文)：この研究は、専門家ではない普通の人々が、マスメディアやオンラインメディアの情報を消費するだけでなく、能動的に自らや地域の物語を表現、情報発信していくため、あらたなデジタル・ストーリーテリング(DST)をデザインするが目的だった。

(1) コミュニティ向けの3つのDST、「コミかるた」「美唄50音かるた」「中央区メディア・コンテ」を開発、実践した。(2) この領域に関心を持つ内外の実践者、研究者をオンラインでつなぐ2つのシステム、「System0706」と「Telephonoscope」を開発、実践した。いずれも持続的に活用されており、デザイン研究がメディア実践と結びつく一つの形を示すことができた。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this research project is to design new types of digital story telling activities. The project consist of two design works: one is to develop cultural programs and ICT systems for community people's storytellings, another is to network researchers and practitioners scattered 'glo-cally.'

After four years activities, three members of the research project has collaboratively designed five cultural programs and ICT systems, and did practices in many venues inside and outside Japan. All of them have been continuously used in several communities and online networks.

研究分野：メディア論

キーワード：メディア・デザイン コミュニティ・デザイン デジタル・ストーリーテリング メディア・リテラシー
技術基盤 ワークショップ 物語 参加型デザイン

1. 研究開始当初の背景

1990年代から内外各地で市民メディアが発達してきたがその学問的研究では十分ではなかった。一方でメディアを批判的に読み解くことの重要性を唱えるメディア・リテラシーは反メディア的市民運動のような様相を呈していた。この研究では、人々のメディア・リテラシーを育みつつ、その成果を市民メディアの発展につなげていくこと、さらに内外各地の関係者が結びつき、たがいに連携し合いながらメディア共同体を生みだしていくことが重要だと考えた。そのためにメディア論、情報デザイン、情報工学という、人文社会系、アート・デザイン系、そして理工系の研究者が越境的に協働するチーム体制を取るようになった。

研究開始当時、日本ではまだデジタル・ストーリーテリングは人口に膾炙しておらず、この研究はそのあらたなデザインに取り組むプロジェクトとなった。

2. 研究の目的

メディアの専門家ではない一般の人々が、マスメディアやネット情報をたんに消費するのではなく、コミュニティや自らの物語や感情の表現・発信と鑑賞・受容を循環的に育むメディア共同体を自律的に形成することを支援するために、人文系・理工系・デザイン系が協働して、文化プログラム(人々のメディア表現の文化的様式)と技術基盤(人々のメディア表現の支援システム)を統合的にデザインする。

地域社会に根ざした「地域メディア実践」と、各地のメディア実践をオンライン・メディアで結び、専門家、実務家、そして一般市民など市民のメディア表現について関心のある人々からなるメディア共同体を育む「メディア共同体デザイン」の2系統のパイロット実践を市民参加型でおこなう。その成果をより汎用性のあるかたちに体系化、パッケージ化し、社会にパブリッシュ(公開)していく。

3. 研究の方法

過去の研究実績から得られた日本国内での知見をもとに、日本と海外の2地域で同等の「地域メディア実践」と、日本と海外複数箇所を結んだ「オンライン・メディア実践」を並走させ、それぞれに比較文化論的検討をおこない、グローバルに通用するデザインを目指す。

いずれにおいても文化プログラムと技術基盤を統合したワークショップ型のメディア実践に対して人文社会系の研究代表者、理工系・デザイン系の研究分担者、さらにフィンランドの研究者らが密接に連携して参画し、研究メンバー全員が実践的に参加・ファシリテートする「批判的メディア実践」の手法を用いて学際的デザインを実現した。

4. 研究成果

海外パートナーの変更により研究期間が1年延びたが、上記の「地域メディア実践」と「オンライン・メディア実践」のいずれもほぼ予定どおりにデザイン、実践をおこなうことができた。

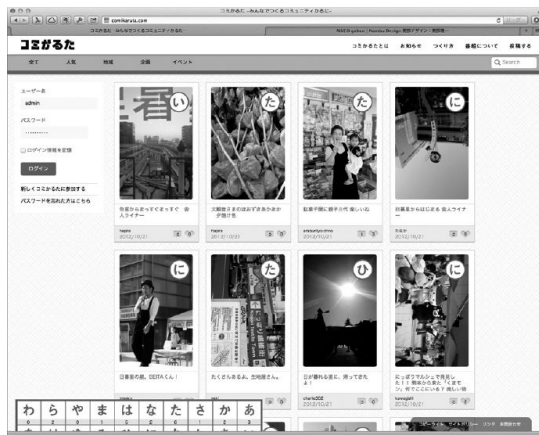
「地域メディア実践」

助成期間中に3つの実践研究を実施した。

・「コミかるた」:

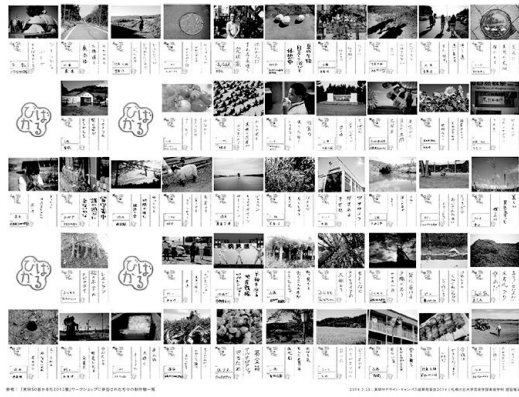
地域住民らが写真一葉と俳句のような詩的なメッセージの組み合わせをワークショップで作り、相互に鑑賞しながら地域についての思い出やイメージを自律的に生みだしていくための技術基盤、「コミかるた(コミュニティ・かるたの略)」を開発し、東京都中央区、文京区、フィンランドのヘルシンキ、ハンコなど各地でワークショップ実践をおこなった。

コミかるたのウェブサイトでは、個人のアルバムとしての機能も果たしているスマートフォンから、写真を選び、メッセージを組み合わせて投稿する。また、ひと揃いの「かるた」に見立てた表示を行う機能を持つ。メッセージは読み札、写真が絵札のように表示されるのである。このため、実践の場で撮影された写真だけではなく、スマートフォンに記録されている限りの写真から、実践参加者がきそって写真を投稿しあい、かるたの説明を行う様子などが見られ、過去の情報からストーリーが形成されるきっかけを果たした。



・「美唄50音かるた」:

地域内外の人びとが協働し、地域の出来事や思い出を50音かるた(コミかるた同様に写真とテキストからなっている)にする2日間のワークショップを、2012年夏と2013年秋に実施し、評価分析をおこなった。宮田雅子を中心となり、北海道美唄市と連携して実施した。制作されたかるたは美唄市にて保管され、地域の小学校や高齢者グループのイベント等に貸し出し、継続的に活用されている。



・「中央区メディア・コンテ」:

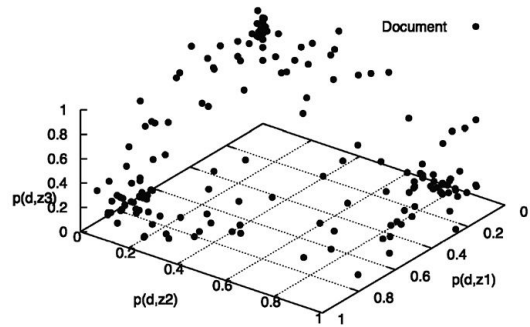
水越伸は2年間にわたって中央区の生涯学習講座の講師を務め、そのなかで「コミかるた」などを用いて地域住民を区民メディア・レポーターとして育成した。現在地域住民は地元ケーブルテレビと連携し、本科研で開発されたデジタル・ストーリーテリングなどを用いて定期的に番組制作をおこなっている。

「オンライン・メディア実践」

助成期間中に2つの実践研究をおこなった。

・「System0706」:

本研究に関心を持つ内外の関係者がグループワークで協働作業をおこない、その成果をリアルタイム、並列的に可視化するためのシステムを開発し、シンポジウムにおいて活用、評価分析をおこなった。



このシステムでは、グループワークの過程で行われる議論の記録担当者を各グループにおき、記録を逐次行う。記録された内容はグループワーク会場にグループごとに投影する他、文章を解析し2次元に配置し可視化する仕組みと合わせ、他グループの議論がどのように進んでいるか、逐次確認できるようにした。また、逐次的な記録とは別に、グループごとのまとめを作成する機能を持たせ、まとめた内容そのものは非公開としつつも、記述と同時に2次元配置し可視化し、各グループの結論がどのようにまとめられつつあるか、議事内容と同様に確認可能とした。これにより、他のグループの議論内容を参考にしつつ、各グループで独自の結論をまとめる仕組みとして活用することができた。

・「Telephonoscope」: 従来あまりなかった声のデジタル・ストーリーテリングを行うために、黒電話とiOSアプリを用いた「Telephonoscope」を開発し、内外10カ所近くでワークショップ実践をおこなった。



従来のデジタル・ストーリーテリングでは、ストーリーを形成する段階と、ストーリーを公開する段階が明示的に別れるものが多い。一方、「Telephonoscope」では、物体として黒電話がもつイメージにより、個人が自分の中にあるストーリーを思い出しながら語るシステムを目指した。

ワークショップで収集したメッセージのテーマは、「地域についての思い出」「今年を振り返ってひとことであらわす」等とした。電話の受話器を取ってメッセージを吹き込むと、内蔵した iOS デバイスから音声データがインターネット上に送信され、データベースにアーカイブされる仕組みである。写真や動画を制作するデジタル・ストーリーテリングの実践と比べて簡易に参加することができるシステムとして設計した。

周囲を囲われた場所、開けた場所、建物の地下、あるいは開けた場所などさまざまな設置状態や、あらかじめストーリーの概要を示す 1 文字や短文を記してから語る場合、受話器から流れる質問だけを受けて語る場合など、いくつかの語るきっかけを変えての運用を通して、「思い出しながら語る」役目が果たしていることを確認した。現在も、これらのしつらえと表出される語りと関係など、研究を進めている。

なおこのシステムは水越が代表を務める JSPS 二国間交流事業共同研究「空間情報を組み込んだデジタル・ストーリーテリングの共創的デザイン」(略称 Storyplacing : 2014-2016) と連動してデザインした。



最後に 2 点付記しておきたい。第一に、研究開始当初予想した以上に多くの内外の地域での実践をおこなう機会に恵まれ、国内外の学会その他での発表をおこなうことができた。このことは、こうした越境的で社会実践型のデザイン研究の必要性が高まっていることを示している。開発したシステムやワークショップは、すべて現在も各地で活用されており、当初願っていた持続的で循環的なメディア共同体を育むことに役立っている。社会的に意義のある研究をすることができたと考えている。

第二に「オンライン・メディア実践」については分析的な研究、評価分析を今後さらに進めていく必要があると考えている。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計 16 件)

田中克明、黒電話を用いた個人の語りを収集するシステムの構築、情報コミュニケーション学会第 13 回全国大会論文集、査読無、2016、pp. 88-89.

Shin Mizukoshi, Beyond Anti-Intellectualism: An Attempt to Design a Media Community, 5: Designing Media Ecology, 査読無, vol.1, 2014, pp.18-27.

Joo-Young Jung, Kiyoko Toriumi, Shin Mizukoshi, Neighborhood storytelling networks, Internet connectedness, and civic participation after the Great East Japan Earthquake, Asian Journal of Communication, 査読有, Vol. 23, Issue 6, 2013, pp. 637-657.

DOI: 10.1080/01292986.2013.819930

宮田雅子、地域におけるメディア・デザイン実践:「美唄 50 音かるた」の試み、札幌大谷大学・札幌大谷大学短期大学部紀要、査読無、43 巻、2013 年、pp.11-21.

水越伸、メディア論と生涯教育、日本生涯教育学会年報、査読無、33 巻、2012 年、pp.107-124.

[学会発表](計 31 件)

Masako Miyata, Designing the Place of Co-creation: Overcoming Stereotypes and Understanding the 'Other,' National Association for Media Literacy Education, June 27, 2015, Philadelphia (U.S.A).

Shin Mizukoshi, Critical Media Practice: Social Design Theory of Cultural Programs and ICT Systems for People's Digital Storytelling, Metamorphosis Project, Workshop, June 25, 2015, Los Angeles (U.S.A).

Shin Mizukoshi, Digital Storytelling and Communal Archive: Media Practices after 3.11 in Japan, Asian Center Colloquium,

Seoul National University, November 6, 2014, Seoul (South Korea).

宮田雅子、地域の価値を共有するためのデザイン実践：「美唄式あぜ道ピクニック」の事例から、日本デザイン学会春季研究発表大会、2014年7月6日、福井工業大学（福井県・福井市）。

宮田雅子、参加者の協働により地域のイメージを創出するデザイン方法論の研究、第24回日本基礎造形学会札幌大会、2013年9月23日、札幌市教育文化会館（北海道・札幌市）。

Shin Mizukoshi, Kiyoko Toriumi, Comikaruta: A practical and critical examination of mobile media play for civic engagement in Japan, NORDMEDIA 2013, August 9, 2013, Oslo (Norway).

宮田雅子、地域のイメージを共有するためのメディア・デザイン実践：「美唄50音かるた」の事例から、日本デザイン学会第60回春季研究発表大会、2013年6月23日、筑波大学（茨城県・つくば市）。

Shin Mizukoshi, (Re)weaving collaborative storytelling networks via mobile media practices, 2012 SNU-UT Symposium: Social Media and Public Communication, November 9, 2012, Seoul (South Korea).

〔図書〕（計5件）

長谷川一・村田麻里子、宮田雅子他、三省堂、大学生のためのメディアリテラシー・トレーニング、2015、160。

水越伸、放送大学教育振興会、改訂版 21世紀メディア論、2014、296。

〔産業財産権〕

出願状況（計0件）

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況（計0件）

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕

ホームページ等
テレフォノスコープのブログ
<<http://storyplacers.tumblr.com/>>
コミかるたのウェブサイト

<<http://comikaruta.com>>

中央区メディア・コンテ広報文書

<https://www.city.chuo.lg.jp/bunka/syogai_gakusyu/chuokuminkarejji/shougai_gakusyu.files/25z6shosapo.pdf>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

水越 伸 (MIZUKOSHI, Shin)
東京大学・大学院情報学環・教授
研究者番号：60219623

(2) 研究分担者

宮田 雅子 (MIYATA, Masako)
愛知淑徳大学・メディアプロデュース学部・准教授
研究者番号：20431976

田中 克明 (TANAKA, Katsuaki)
一橋大学・情報基盤センター・助教
研究者番号：80376657