現象学的計画論における映画づくりワークショップに関する研究

—ナラティブ・アプローチの実践的手法として—

Filmmaking Workshop as Phenomenology in Planning Theory:
Practical Method for Using Narrative Approach

沼田 真一
Shinichi Numata

The purpose of this paper is to clarify the possibility of filmmaking workshop as phenomenology in planning theory. I found that a filmmaking workshop was a practical method for using the narrative approach. The workshop was significant as it allowed the participants' independence, creativity, and interaction. Furthermore, the films were edited only by the participants. I conducted nine such workshops from 2009 to 2015. I rearranged the enforcement data into four categories and further divided them into sub-categories for analysis. The results revealed three advantages of such workshops: (1) they promoted consensus building and relationship building, (2) they changed participants' consciousness, and (3) the films produced by them had various layers of meaning; hence, the content could be analyzed at different levels. In conclusion, I found that filmmaking workshops, as phenomenology in planning theory, were a practical method for using the narrative approach.

Keywords: workshop, narrative, film or movie, place, meaning, consciousness
ワークショップ, ナラティブ, 映画, 場所, 意味, 意識

1.はじめに

1-1.既存研究の整理と課題

ワークショップ（以下、WS）は、L・ハルブリン⁽¹⁾、H・サノフ⁽²⁾、R・ヘスター⁽³⁾らによる紹介以降、日本の建築・都市計画・まちづくり分野において広く実施されるようになった⁽⁴⁾。写真やCCD、VRなどの映像技術を使用したWS手法が登場し⁽⁵⁾⁽⁶⁾、2010年以降は、計量的なWSの内容（会話・テキスト）分析が盛んになり⁽⁸⁾、東日本大震災の復興に関連したWS研究が増加している⁽⁹⁾。また、対話に着目した「ワールドカフェ」は、特定の学問領域を越えて広く実施されるようになったWSである⁽¹⁰⁾。ここで注目される社会構成主義⁽¹¹⁾の特徴は、教育分野において「協調学習（collaborative learning）」⁽¹²⁾にも見受けられ、様々なグループワークの技法が詳細に紹介されている。

こうした中、日本において代表的なWSの定義には木下の整理がある。すなわち、WSは「構成員が水平的な関係のもとに経験や意見、情報を分かちあい、身体の動きを伴った作業を積み重ねる過程において、集団の相互作用による主体の意識化がなされ、目標に向かって集団で創造していく方法」と定義される。木下はWSの特徴として、①身体性 ②協働性 ③創造性 ④共有性 ⑤プロセス重視をあげ、WSを『楽しかった』と参加者が感じる集会と表現している⁽¹³⁾。

社会構成主義に注目し、映像を利用したWS研究としては、沼田の研究がある⁽¹⁴⁾。沼田の研究は、インタビュー映像を用いてグループワークを行い、地域の魅力や課題、幸福像、未来像を浮かび上がらせようとする。しかしながら、インタビュー映像を語り手以外が編集し、WSで使用する行為は、語り手本来のナラティブ（「語りの内容」と「語る行為」）⁽¹⁵⁾を歪めてしまう恣意的な行為でもある。この問題

点はダニエル・ブーアスティンにより、「イメージは人工的につくられるもの」⁽¹⁶⁾として早くから指摘されている。

都市計画分野の「イメージ」に関する研究では、ケヴィン・リンチの『都市のイメージ』⁽¹⁷⁾がある。リンチは『都市のイメージ』の中で、イメージアビリティ（分かりやすさや見えやすさ）の調査のために面接法を用い、被面接者に都市の略図を描かせる。しかし、この被面接者が作成した「空間記憶マップ」は「Sequence:シーケンス（連続）」⁽¹⁸⁾として潜在的な意識を可視化するには不十分である。

さらに、クリストファー・アレグザンダーは『パターン・ランゲージ』について「Sequence:シーケンス（連続）」の語を多用して説明する。すなわち、「パタンのシーケンスは計画の『もと図（ベース・マップ）』」⁽¹⁹⁾であるという。しかし、その膨大な「パタン」を理解し、「Sequence:シーケンス（連続）」として活かすにはかなりの習熟が必要である。

こうした空間に対する個人の認識に関する議論は、木下が現象学的計画論⁽²⁰⁾として「空間を行為との相互関係の機能的な弁証法で見る捉え方にも生活意識、住意識、住要求といった主体の人間側の意識の把握は欠かせないが、顕在化された意識ではなく、潜在的な意識も今では重要な問題」と指摘する。しかし、この論のさらなる発展には、実践的手法が欠けている。

以上、列举した都市計画・まちづくり分野に関しての課題は次のように整理できる。〈1〉まちづくりに関連したWSの実践は、社会構成主義を背景に持つ対話（ナラティブ）重視のWSが増加している。こうした中で、映像技術を用いたWSは空間や景観に対する意見抽出や合意形成が中心で、参加者の潜在的な意識に言及するような研究は少ない。一方で、こうした課題に答えようとする沼田の研究において、情報密度の高い映像を用いて対話（ナラティブ）を促

進するWSは、使用する映像の編集者による恣意性が問題となる。なぜなら、編集者によってイメージを人工的に作り変えることができるからである。したがって、作り手の地域（空間）に対する意識を編集者の介入なしに抽出する必要がある。②現象学的計画論において、地域（空間）のイメージを抽出し把握するための面接法による「空間記憶マップ」は、潜在的意識を可視化するには不十分であり、加えて、「パタン・ランゲージ」の使用は習熟に相当な理解力を必要とし、実践的使用が困難である。住民であればこそ持つであろう地域（空間）に対する潜在的な意識や存在する「パタン」を抽出し、把握する方法が必要である。

1-2.映画づくりWSの定義、特徴、目的

既存研究における①②の課題に対し、筆者は現象学的計画論の実践的手法として映画づくりWSを提起する。具体的には、筆者の提起する映画づくりWSは①②の課題に対して、次のように定義される。すなわち、映画づくりWSとは編集行為において作り手以外の恣意性を排除し、作り手の意識をイメージの「Sequence:シーケンス（連続）」を通して物語として収め、「パタン」を認識せずとも潜在的な意識を表出させる現象学的計画論の実践手法の1つである。

ちなみに、映画研究では、理論研究、技術・手法研究、内容研究、産業研究などがあり、膨大な積み上げがある⁽²¹⁾。しかしながら、その研究の多くは、映画を「みる」視点であり、「つくる」視点ではない。つくる視点の既存研究は著名な映画監督の制作法であり、非専門家の住民による主体的な映画づくりやまちづくりへの応用などにはほとんど言及されない。映画による文化政策の推進と地域活性化を目指した「フィルムコミッション」⁽²²⁾や映画の読解と制作を通して学習意欲を高める教育「シネリテラシー」⁽²³⁾が簡単に紹介される程度である。

本稿で提起される映画づくりWSは前項で木下が定義したWSの特徴を十分に有している。映画づくりWSの特徴は、①非専門家である参加者の主体性、創造性、相互行為を重視する。②提示された複数の条件に基づいた映画制作であり、個々人の持つ潜在的な意識の発現を狙う。③完成した映画の「質」以上に、制作プロセスを重視し、特にそのナラティブ（「語りの内容」と「語る行為」）を重視する。

本稿で論じる映画づくりWSの主たる目的は、参加者の意識、参加者同士の関係、および参加者と地域との関係を積極的に変容させることにある⁽²⁴⁾。

1-3.本稿の目的

本稿の目的は、1-1で示された課題から、1-2で現象学的計画論の具体的手法の1つとして定義づけられた映画づくりWSを整理、考察し、可能性を明らかにすることである。具体的には、1-2で論述された映画づくりWSにおける特徴、目的から次の3つの可能性を明らかにする。すなわち、①WSの主たる目的に設定される合意形成と関係構築の促

進可能性 ②「空間記憶マップ」や「パタン・ランゲージ」とは異なるWS参加者の地域（空間）に対する潜在意識の表出可能性 ③地域住民等の非専門家である作り手により完成した映画に埋め込まれた情報の活用可能性を明らかにする。これらの3つの可能性は、現在まで研究対象とされなかった映画づくりWSの都市計画・まちづくり分野における貢献の端緒とするものでもある。これらの3つの可能性から、映画づくりWSが現象学的計画論として有効な手法であることのみならず、「語りの内容」と「語る行為」の両面から現実世界の意味や関係を解釈しようとするナラティブ・アプローチの実践性を明らかにする⁽²⁵⁾。すなわち、映画づくりWSが、ナラティブ「（「語りの内容」と「語る行為」）」を活性化させることを明らかにする。

ナラティブ・アプローチとは、野口が言うように「ナラティブ」という概念を使ってなんらかの現象に立ち向かう方法の総称であり、葛藤に対して「解決すべきものではなく、理解すべきもの」として向き合い、「隠された物語を『発見』することではなく、新しい物語を『生成』することへと視野を広げる」特徴を持つ⁽²⁶⁾。つまり、現象学的計画論における顕在化した「生活意識」、「住意識」、「住要求」のみならず潜在的な意識をもナラティブによって、明らかにしようとする。

類似の既存研究においては、「まちづくりオーラル・ヒストリー」があり、「口述史の集積を介し、まちづくりにおいて、『役に立つ過去』を活かした『懐かしい未来』の姿を描くことを目的とする一連のプロセスと一連の成果」⁽²⁷⁾と定義されている。しかしながら、これは景観への還元を中心にするもので、WSの特徴である「身体性」「協働性」「創造性」に乏しい。一方で、映画づくりWSはこうしたWSの特徴を持ち、テキストや写真による他の方法と比較して、物語として高密度の情報格納が可能であり、デジタル化による高い再現性と永続性、流通可能性を持つことが大きな相違点である。

2.研究方法

2-1.映画づくりWSの研究方法

映画づくりWSを対象とする研究はアクション・リサーチの研究手法を採る⁽²⁸⁾。日本において、矢守はアクション・リサーチを「(1)目標とする社会的状態の実現へ向けた変化を志向した広義の工学的・価値懐胎的な研究 (2)上記にいう目標状態を共有する当事者と研究者による共同実践的な研究」⁽²⁹⁾と定義している。つまり、アクション・リサーチとは「変化を志向」するものであり、「協働実践的」である。そして、アクション・リサーチは「目標とする社会状態」をめぐる「複数の価値を体现するナラティブをより多く引き出し、それらの間の関連性（類似点や相違点）を効果的な語りで可視化し、相互に調整し、ひいては、新たな価値を具現化した新たなナラティブを引き出す」⁽³⁰⁾具体的手法を必要とする。映画づくりWSはこうしたアクション・リサーチの特性を十分に有している。

表1 映画づくりワークショップ実施データ

		A		B			C				D	
実施概要	実施日	2009年8月26日(水)		2011年1月9日(日)			2012年8月25日(土),26日(日)				2013年11月23日(土)	
	実施期間(時間)	1日(10:00~17:00)		1日(10:00~19:00)			2日間 1日目(9:30~16:00) 2日目(9:30~16:00)				1日(14:00~16:00)	
	実施した市町村名/実施エリア/実施拠点	神奈川県横浜市/横浜開港150周年記念イベント ヒルサイド会場/会場内		埼玉県川口市/西川口駅周辺/コ・ラボ西川口			岩手県田野畑村/田野畑村全域/寒立荘				神奈川県松田町/新松田駅 ロマンズ通り商店街/ロマンズ会館	
	イベント名	シネマ・ライブ・ワークショップ		一日映画ワークショップ			たのはた映画キャンプ				2時間で映画を創ろう！ーロマンズ映画制作ワークショップー	
	主催	財団法人 横浜開港150周年協会		コ・ラボ西川口 まちの映画プロジェクト			田野畑村交流観光プラットフォーム				ASHIGARAアートフェスティバル 2013	
	目的	1.イベント会場を舞台にしたオリジナル映画の制作機会を提供し、イベントを楽しんでもらう。		1.イベント参加者が西川口を観察し、西川口の良い所・改善すべき所を発見、これらを参加者同士で共有する。 2.参加者に「みんなで、楽しみながら、映画をつくる」体験をしてもらい、映画制作へのモチベーションをあげ、今後の長期プロジェクトにつなげる。			1. 田野畑村の子ども達が語る村の「魅力」を映像として具体化することで、明確なイメージを創りだす。 2. 子ども達が作成した映画やその制作過程を撮影した映像を使って、田野畑村のPRを行い、認知度アップや好感度アップに役立てる。 3. 自ら映像を創りだす経験によって、子ども達の創造性を養い、また、大学生との交流によって、新しい気づきや発見を得てもらう。 4. 田野畑村の子ども達が情報発信の担い手として映像撮影技術を習得し、情報発信を可能にする。				1. ロマンズ通り商店街の「魅力」を映像で具体化することで、新しいつながりを創りだす。 2. 撮影した映像を使って、ロマンズ通り商店街のPRを行い、認知度アップや好感度アップに役立てる。 3. テーマに沿って映像を制作、参加者の創造性を刺激し、新しい気づきや発見を得てもらう。 4. アートフェスティバルのプログラムとして、商店街の賑わいづくりに寄与する。	
	全体進行役	K氏		K氏			筆者				筆者	
	一般公開上映会	なし		なし			なし				あり	
	Webでの作品公開	公開		非公開			公開				公開	
参加者	チーム数とチーム別人数 (ファシリテーター含む)	2チーム		3チーム			4チーム				2チーム	
		8人	9人	9人	8人	9人	6人	6人	6人	5人	9人	7人
	所属・職業等	大学生、イベント出展者		地元小学生、中学生、PTA関係者、商店街関係者、その他			中学生				小学生、神社関係者、その他	
制作条件	テーマ	なし		なし			田野畑村で起こる奇跡の物語				ロマンズ通り商店街で起こる奇跡の物語	
	ファシリテーター(助監督)	なし		なし			あり(各チーム2名)				なし	
	アイテム	なし		なし			なし				缶バッチ	
	セリフ	150年後も愛してる		10年後も、またここで会おう			田野畑村は好き(ですか)?				なし	
	場面	なし		なし			なし				なし	
	尺	5分		5分			5分				90秒	90秒
制作結果	役割	監督、役者、撮影、メイク		監督、役者、撮影、マイク			監督、役者、撮影、助監督、記録				監督、役者、撮影、助監督	
	作品名	150年後も愛してる	ラブ150	タイトル無し	初恋	西川口キャッツアイ	過去へ行く鉄道	SCREW OF THE EARTH	あの夏	たのはたッチ	伝説のロマンズパン	ロマンズ太郎のキセキ
	作品概要	主人公が「150年後も愛してる」と会場のあちこちで叫び、彼女への愛の強さを訴える。	イベント会場で起こる「少し変わった出来事」をオムニバス形式で描く。	就職のために物件を探す女子と不動産屋の男性社員が西川口で物件を探し、西川口について語る。	主人公の男の子はモテモテの副作用で子どもになったり、年寄りになったりするが、最後には好きな人と結ばれる。	猫の多い西川口。猫(に扮した参加者)たちが女の子が別れた父親と再会できるように応援する。	主人公たちが震災以前にタイムトラベルし、失くした大事な思い出の品を取りに行く。	未来の田野畑村が舞台。村の合併の危機を回避するためにタイムトラベルし、合併の危機を回避する。	東京からの転校生が野球を通して、田野畑村を少しずつ好きになっていく。	中学生が夢を叶えるために、村の外にでるか、進路に悩む。「未来人」と相談して村外に進学を決める。	交通事故で死んでしまった「兄貴」を復活させるために、商店街にあるパン屋で「ロマンズパン」を手に入れ、復活させる。	商店街で、亡くなった母親のことを思い出す主人公の少年。そして、突然、眼前に現れる母親。主人公は母親の元に駆け寄って行く。
	チーム名	はまっこヒーイ!	チームバスル	岡田燃料店	アラコメディアン19.7	チームネコタン	そろそろPデビュー	義見組	タノ動	SATANEOA(さたねこあ)	ロマンズパラダイス	グランドジークフリード
	実際の作品時間(尺)	3:32	3:10	4:59	3:41	不明	4:33	6:49	4:13	3:11	2:41	1:35

表1 映画づくりワークショップ実施データ (続き)

		E	F			G	H		I			
実施概要	実施日	2014年3月22日(土)	2014年8月16日(土)			2014年9月21日(日)	2014年10月5日(日),11日		2015年7月31日(金),8月1日(土),2日(日)			
	実施期間(時間)	1日 (9:30~12:00)	1日 (13:30~16:30)			1日 (13:30~16:30)	2日間 1日目 (13:30~15:30) 2日目 (13:00~16:00)		3日間 1日目 (9:30~12:00) 2日目 (9:30~16:00) 3日目 (9:30~12:00)			
	実施した市町村名/実施エリア/実施拠点	神奈川県横浜市/旭区白根神社周辺/白根神社神楽殿	神奈川県横浜市/旭区民文化センター「サンハート」/旭区民文化センター「サンハート」ホール			神奈川県横浜市/旭区白根通り商店会エリア/白根通り商店会館	埼玉県川口市/西川口駅周辺/盛人大学		神奈川県横浜市/旭区民文化センター「サンハート」/旭区民文化センター「サンハート」会議室			
	イベント名	白根神社で映画を創ろう！ー映画制作ワークショップー	映画づくりワークショップ in サンハートー3時間で映画を創ろうー			映画づくりワークショップ in 白根通り商店会ー3時間で映画を創ろうー	多文化共生の未来を考えるー2024年、川口における「最高の未来」「最悪の未来」とは？ー		夏休み子ども体験講座2015ーえいがづくりー			
	主催	旭区まちづくりポット	旭区民文化センター「サンハート」			白根通り商店会	早稲田大学 S研究室		旭区民文化センター「サンハート」			
	目的	1. 白根神社の「魅力」を映画を通して具体化することで、新しいつながりを創りだす。 2. 撮影した映像を使って、白根神社のPRを行い、認知度アップや好感度アップに役立てる。 3. テーマに沿って映像を制作、参加者の創造性を刺激し、新しい気づきや発見を得てもらう。	1. 映画を作ることを通して新しい「つながり」(ソーシャル・キャピタルや一体感、達成感、空間への愛着等)を創りだす。 2. 映画を作ることを通して、教育的な効果として、構成力、表現力、創造力、調整力等を高める。 3. 旭区の魅力を発見し、発信可能なコンテンツを制作する。			1. 映画を作ることを通して、新しいつながり(ソーシャル・キャピタル)を創りだす。 2. 映画を作ることを通して、構成力、表現力、創造力、調整力等を高める。 3. 白根通り商店会の魅力を発見し、発信可能なコンテンツを制作する。	1. 川口の多文化共生の現状を踏まえ、キーワード「交流の場、機会」が良く影響したシナリオ(最高の未来)、悪く影響したシナリオ(最悪の未来)を描く。 2. 1によって完成した映画を鑑賞し、意見交換によって「最悪な未来を回避し、最高の未来へ至る」ためのアイデアを検討する。		1. 映画を作ることを通して協働して取り組むことの難しさと楽しさを体験する。 2. 映画を作ることを通して、達成感を生み出し、創造力を高める。 3. 映画を作ることを通して、新しく出会った人々と仲良くなり一体感を生み出す。 4. 映画を作ることを通して、映画制作の知識や段取りを身につけ、映画をより深く好きになってもらう。			
	全体進行役	筆者	筆者			筆者	K氏		筆者			
	一般公開上映会	なし	なし			なし	なし		あり			
	Webでの作品公開	公開	公開			公開	非公開		非公開			
参加者	チーム数とチーム別人数 (ファシリテーター含む)	1チーム	3チーム			1チーム	2チーム		4チーム			
		9人	7人	6人	6人	8人	7人	6人	7人	6人	6人	7人
	所属・職業等	小学生、その他	一般参加者、サンハート関係者			商店街関係者、その他	外国人、行政、NPO、町内会、その他		小学生			
制作条件	テーマ	白根神社で起こる奇跡の物語	サンハート物語ー音楽と出会う奇跡の場所			白根通り商店会で起こる奇跡の物語	2024年多文化共生における「最高の未来」		2024年多文化共生における「最悪の未来」			
	ファシリテーター(助監督)	なし	なし			なし	あり(各チーム1人)		あり(各チーム2人)			
	アイテム	お守り	楽器(任意)			なし	なし		なし			
	セリフ	白根神社は大切(です)	音楽は鳴る。誰の心にも。			そういえば、今日はお父さんの誕生日	なし		なし			
	場面	白根神社	なし			なし	なし		中庭のオブジェ			
	尺	90秒	90秒			90秒	5分		3分			
	役割	監督、役者、撮影、助監督	監督、役者、撮影、記録、助監督			監督、役者、撮影、記録、助監督	監督、撮影、役者		監督、撮影、役者、助監督			
制作結果	作品名	白根神社伝説	音楽のある風景	サンハート商店街	音楽仲間	白根通り商店会の奇跡	2024年川口市の多文化共生の状況-「最高の未来」	2024年川口市の多文化共生の状況-「最悪の未来」	きせきのベナント	オブジェのきせき	呪いのコンピュータ	別れの旅
	作品概要	病気で危篤になってしまった母親を白根神社のお守りの力で回復させる。	楽器によるそれぞれの「架空」の演奏シーンを集めたオムニバス。	働く皆の前に借金取りが現れる。それを救う商店会長。「故郷」の歌を皆で歌う。	音楽仲間たちの集まりから、控室での雑談の風景など、音楽仲間の一日の様子を映す。	お酒好きのお父さんに困った妻と娘が商店街のクリーニング店で、真面目な人間になるというクリーニングをしってもらう。これをお父さんに着させて真面目な人間に変身させる。	アフリカからやってきた主人公。語学などで大変な思いもしたが、多くの人に支えられ最高の10年を過ごした物語。	あちこちで怒鳴られ、居場所がない主人公。たどりついた施設で10年間の苦しみ打ち明けられる物語。	事件に巻き込まれて死んでしまったお母さん。過去にタイムトラベルして、未来を変える。	遠くに行っで会えなくなってしまった友達と奇跡が起きて再会する。	コンピューターを使って、人を操り、主人公を襲う少女。彼女はただ友達が欲しかっただけだった。	サンハートの各所に散らばったヒントから、友達が残した謎を解いていく。
	チーム名	チームレジェンド	チームショコラ	ちっちゃとジロー	ハッピーセブン	チーム満月ちゃん	なし		ライトブルー	Ramen Seven	C-6	Euboing7
	実際の作品時間(尺)	3:58	1:53	2:09	2:03	2:57	9:30	4:10	4:01	2:44	2:56	5:12

2-2.本稿の研究手法

映画づくりWSを実施、もしくは、実施報告するために作成した資料全般を扱う。具体的には実施企画書、当日進行表、当日説明資料、参加者募集チラシ、報告書、完成した映画作品、参加者アンケート、参与観察メモを扱う。対象は、2009年8月から2015年8月にかけて実施した全9回の映画づくりWSである。

まず、〈1〉映画づくりWSの実施結果を4大項目で整理し、小項目にわけて解説する。具体的には①映画づくりWSの実施にあたって、どのような概要を設計したのか、②映画づくりWSへの参加者はどのような特性をもっていたのか、③映画づくりWSは参加者に対して、どのような制作条件を提示したのか、④映画づくりWSの制作条件はどのような結果(映画)をつくりだしたのかである。次に〈2〉これらの整理に考察を加えて、映画づくりWSの可能性を明らかにする。以上をもって、映画づくりWSが現象学的計画論及びナラティブ・アプローチの実践的手法であることを明らかにする。

3.結果

筆者が関与した全9回の映画づくりWSを表1のように整理した。また進行概要を3-1で述べ、進行事例を表2に示す。表1で整理された4大項目のうち、「実施概要」を3-2、「参加者」を3-3、「制作条件」を3-4、「制作結果」を3-5とわけ、それぞれの小項目について説明を加える。

3-1.映画づくりWSの進行概要

映画づくりWSの実施期間は半日(2~3時間程度)から丸1日(7~9時間程度)、2日間(13時間程度)、3日間(3日目は上映会のみ)などさまざまである。参加者は当日初めて知り合った参加者同士でチームを作る。1つのチームは様々な年齢、職業を持つ5人以上9人以下で構成される。映画づくりWSの進行は、a.自己紹介、b.チーム名決め、c.試し撮り、d.脚本づくり、e.撮影、f.編集を経て最終的にg.上映会を行う。h.技術講座やi.その他を含むこともある。

a.「自己紹介」はゲーム性のある技法を取り入れて、初めての参加者同士でもお互いがどのような人間なのかかわかるように工夫している。たとえば、A4用紙に9分割のマスを作り、中央に名前を書いたあと、「好きなひと・もの・こと」を残りの8マスに記入し、これを使って自己紹介する。こうすることで、参加者同士が、社会的地位や立場を越えて親しくなり、この情報を基にして映画の役者を決めたり、脚本を考えたりする。

b.「チーム名の決定」はチーム内で初めて行う協働作業である。チーム名のアイデア出しから決定まで、方法は示唆しない。誰が発言の口火を切るか、アイデアを出すか、出されたアイデアについて誰がどのようにコメントするか、集まったアイデアを誰がどのように決定するか、など短い時間の中で、合意形成に対する参加者の指向性が発揮されるため、互いに性格を知ることができる。

c.「試し撮り」は実際にどのように動画が撮影できるのかを体験させ、確認させる。最も利用される撮影内容は「チーム紹介映像」であり、出来上がった作品を全員で観賞する。結果、チーム間の映像の差異から表現の多様性を実感できる。

d.「脚本づくり」は制作条件にある各項目を提示したうえで作り始める。特別な書き込み専用のテンプレートは用意せず、A3サイズ大のスケッチブックとペンを使って、自由に考えさせる。ここでいう脚本とは正確には「プロット」⁽³¹⁾のことであり、おおまかな物語の展開を書き出して、チーム内で合意がとれたものを脚本としている。このとき、併せて、チーム内の役割(監督、役者、カメラなど)を決定させる。

e.「撮影」は、おおまかな脚本ができたところで、各チームがそれぞれで開始する。どこで撮影するか、セリフとして何を語るかは、実際には即興であることが多い。

f.「編集」は、撮影した動画をPCに複製して、それぞれのチーム別に行う。編集は、撮影したシーンから、不要なシーン(失敗したものなど)を削除し、残った必要なシーンの前後を数秒カットし、不自然なシーンの連続にならないように行う。

g.「上映会」は、関係者のみの上映会(試写会)の時もあれば、誰でも参加できる公開型の上映会の時もある。一般的な会議室のような空間で行う場合もあれば、屋外で建物の壁面をスクリーンに見立てて行う場合もある。

h.「技術講座」は、簡単な映画づくりに関連した技術講座を実施することがある。映画の「質」そのものは問わないため、最低限の撮影技法を紹介する程度である。

i.「その他」は、冒頭の挨拶や終了の挨拶、まとめ(フィードバックの時間)、事務連絡、昼食などの時間がある。

表1の「D」は、映画づくりWSの全9回の中で、2時間で実施したもっとも短い進行である。これを事例とし、表2に示す。これが映画づくりWSにおける最小の構成である。

表2 映画づくりWSの進行事例(表1「D」における進行簡易版)

時間	実施項目	内容
14:00 (i)	挨拶、進行概要等の説明	目的と進行、ゴール等の共有。
14:05 (a)	自己紹介	雰囲気や和らげ、相互理解を促進する。
14:20 (b)	チーム名の決定	合意形成プロセスの簡易体験。参加者の性格の発現、相互理解。
14:30 (C)	試し撮りと観賞 (ノンカット)	撮影体験。仕上がりの確認。改善点の検討。イメージづくり。
14:45 (d)	脚本づくり(90秒)	制作条件提示。脚本(プロット)完成。
14:45 (e)	撮影	脚本を参考に即興で撮影。
15:30 (f)	編集	不要シーン削除と必要シーンのつなぎ。
15:45 (g)	上映会	全員で作品観賞。感想の共有。
15:55 (i)	まとめ	進行役からフィードバック。
16:00	終了	片付けなど。

(注) 小文字のアルファベット表記は3-1のアルファベット表記と呼応する。

3-2. 「実施概要」

- 1) 実施日：映画づくり WS の実施日は、土日祝日が多かった。これは、参加者の都合を考えた場合、平日での参加が現実的ではないからである。
- 2) 期間（時間）：映画づくり WS の実施期間は1日から3日間まで幅がある。この実施期間は映画の制作条件に大きな影響を与え、撮影場所にも大きな影響を与える。映画そのものの「質」を考えれば、2日間以上の実施が現実的である。しかし、参加のしやすさを考慮すれば半日（2、3時間）の実施もありえる。また、夕方以降の撮影は日没の関係から難しいため、結果として土日祝日の17時ぐらいまでが現実的な実施時間となっている。
- 3) 実施市町村／実施エリア／実施拠点：撮影エリアの設定は実施時間の設定と相互依存の関係にある。90秒程度の映画をつくる際には実施時間が2、3時間であることから、実施拠点から徒歩およそ5分圏内での撮影エリアを設定する。今までの実施エリアの最大範囲は、「C」の田野畑村全域であり、移動に車を必要とした。最小範囲は「F」で文化施設内のみであった。
- 4) イベント名：イベント名には「映画」「ワークショップ」の名称を利用した実施が多い。また、副題で実施エリアの名前を入れる場合が多い。「H」のみがいずれの名称も用いていない。「H」は多文化共生についての意見交換を含めたWS構成であったためである。
- 5) 主催：映画づくり WS の主催者は、施設管理団体やイベント実施団体の場合が多い。アクション・リサーチの特性上、筆者（と筆者の所属する団体）はこうした主催者と共催や協力で参加している。
- 6) 目的：映画づくり WS を実施する目的は大きく5つに集約される。①地域の魅力や課題の発見 ②参加者のつながりづくり ③映画づくりの体験、技術の習得 ④個人の気づきや発見、相互理解の促進など教育的効果 ⑤完成した映画を利用した地域の認知度向上である。
- 7) 全体進行役：実施概要は主催者を含めた関係者で調整し、決定している。制作条件は全体進行役が最終的に判断して、決定している。実際の現場では、全体進行役が参加者の状況をみながら進行を調整していく。大抵の場合は当初設定した撮影時間を超えてしまい、編集時間が短くなってしまう。ゆえに、当初計画から撮影時間を短めに伝えるなど、進行に工夫がなされている。
- 8) 一般公開上映会／Web 上での作品公開：「D」では、屋外で上映会を実施した。多くの商店街関係者や歩行者を巻き込み、WS の参加者と一般の鑑賞者に一体感をもたらした。また、「I」では、上映会の最後で、子どもたちが一言ずつ映画づくりに関わった感想を述べる時間をとった。関係者は子どもたちの感想を聞き、彼らの成長を確認することができた。Web 公開は、事前に書面にて公開する可能性について言及し、了解されているものの、個人情報などの観点で、現時点（2015年10月31日）でも未公開の作品がある。また、そもそも公開について未確

認の作品は公開されない。

3-3. 「参加者」

- 1) チーム数／チーム別人数：チームの人数は役割の設定と関係が強い。人数が多いと自身の役割を見いだせず、参加意識が希薄になる。映画づくり WS では脚本をチーム全員で考える。それゆえに人数の増加は必然的に合意形成を困難にさせる。また、編集は複数人による作業が困難であり、個人作業の面が強い。結果、映画づくり WS での1チーム人数は6人程度が望ましい。
- 2) 所属・職業等：参加者の所属や職業については一貫性がない。単純に映画制作に興味のある参加者が集まる。他の共通事項としては、参加者は撮影エリア近辺の住民である場合が多い。子どもから大人までが参加可能であり、社会的地位や立場などは無効化する。初めて会った男女が恋人役を演じたり、家族を演じたりすることがある。

3-4. 「制作条件」

- 1) テーマ：テーマの設定は映画の脚本に大きく影響を与える。たとえば、「奇跡の物語」とテーマを設定すると、参加者のつくる物語は、ある葛藤を奇跡によって解決する物語になる。「奇跡」のテーマ設定は、脚本づくりの議論を活発化するのに有効である。しかし、このテーマは脚本にパターンをつくりだしてしまう弊害がある。すなわち、このテーマは、身体的、精神的な「変身」や「復活」の物語を生み出しやすい。
- 2) ファシリテーターの有無：ファシリテーターが進行補助として必要となる場合がある。具体的には参加者が小学生や中学生のみの場合である。なぜなら、設定された時間の中でWSを進行する必要があり、時間のある程度管理する必要が生じるからである。また、映画づくり WS では合意形成が連続する。ファシリテーターの関与が映像の質のみならず、参加者の達成感、充実感に大きな影響を与える。ただし、ファシリテーターがチームの意思決定の中心になってしまうと、参加者の主体性が損なわれてしまう。
- 3) アイテム：あるアイテムを使うという制作条件は、物語の展開に影響を与える。あるアイテム（たとえば、「缶バッチ」「お守り」など）を集めることで、奇跡が起こるといった展開である。指定されたアイテムを集める、交換する、組み合わせるといった行動から物語が展開する。
- 4) セリフ：制作条件で提示されたセリフは、物語の後半、終盤で使用される場合が多い。セリフの設定は、参加者の潜在的な「行為」と「空間」の関係を探る意図がある。
- 5) 場面：撮影場面の設定は脚本をつくる際に物語の方向性や展開を成立させる重要な制作条件になる。たとえば、「I」では、屋外のオブジェのある空間を使うように制作条件を提示した。結果、物語における重要な「出会い」や「別れ」の場面が描かれた。
- 6) 尺：尺（作品時間）の設定は、90秒、3分、5分である。

これらはWSの実施時間の長さに合わせて設定している。実際に完成した作品を鑑賞すると、ある「葛藤」からその「解決」を描くまでに90秒では短く、5分では若干冗長になる。現段階では3分が適当な設定であろう。

7) **役割**: 映画制作に必要な最低限の役割設定を与える。具体的には監督、役者、撮影(カメラ)である。脚本は全員で作成する。編集役は設定せず、チームの状況に委ねる。また、半日(2、3時間)の映画づくりWSでは、進行役が参加者の指示を受けて代理編集することもある。「A」「B」に関しては「マイク」を機材として用意した。「助監督」はファシリテーター役が担当。助監督はすべての役割を補佐する。

3-5. 「制作結果」

- 1) **作品名**: 作品名は提示したテーマと関連した結果になりやすい。「奇跡」と入った作品名が多いことから、テーマは脚本をつくる際に最も重視された制作条件とわかる。
- 2) **作品概要**: 映画の内容はテーマ設定から大きな影響を受ける。脚本のもっとも重要な要素は「葛藤」である。「葛藤」をどのように「解決」するかを描くのが一般的な映画の脚本である。たとえば、「I」で、小学生がつくる4つの脚本は、友達との関係を描くものがほとんどであり、小学生たちが人間関係に葛藤を抱えて生活していることがよくわかる。
- 3) **チーム名**: チームにはそれぞれ名前をつけさせる。このワークは、それぞれ参加者が互いの性格を知る機会であり、役割分担を自然と促す効果もある。加えて、自分たちのチーム(とそのメンバー)に愛着を生み出すことを狙う。チーム名を決めるその1つの行為でもチームメンバーの意見をまとめる必要があり、映画づくりの冒頭で合意形成の難しさを体験させている。
- 4) **作品時間(尺)**: 90秒の作品時間(尺)を提示した映画は、結果、すべて90秒の作品時間(尺)を超えている。また、3分以内とした「I」では、4作品中2つが3分以内であり、残り2つが3分を超過した。5分以内と提示した作品は11作品中9作品が尺の時間内に収まっている。

4. 考察

4-1. 空間と愛着と場所の関係

映画づくりWSは、人と地域の関係構築プロセスであり、参加者に「空間」に対する「愛着」を抱かせ、「場所」を創り出す。

たとえば、「F」「G」では実施後の簡易なアンケート結果によって実施地域(空間)への愛着の醸成を確認できた。

「F」では「サンハートに愛着が生まれましたか？」(n=17)という問いに対しては「生まれた」が5人(29%)、「どちらか」と生まれた」が7人(41%)であった。また「G」では「白根通り商店会に愛着が生まれましたか？」(n=8)という問いに対しては「生まれた」が8人(100%)であった。

イーファー・トゥアンは『空間の経験』の中で、「場所すな

わち安全性であり、空間すなわち自由性である。つまり、我々は場所に対しては愛着をもち、空間には憧れを抱いているのである。」⁽³²⁾と論じる。トゥアンは、空間を「自由性」と見なし、場所を「安全性」と見なす。空間から連想されるのは解放、自由、脅威、動的といったイメージであり、場所から連想されるのは安定、安全、愛着、静的といったイメージである。

さらに、パッツィ・ヒーリーは『メイキング・ベター・プレイス』⁽³³⁾の中で、「場所」について次のように論じる。

私たちが「場所」と認識しているものは、その地点や周辺に流れてくる様々な活動が具体的な型を伴って蓄積され、更に、こうした事物や流れ、それが産みだす対立に私たちが意味や価値を見いだすことによって作られている。・・・中略・・・場所とは、様々な濃度で、その地点を横切り、あるいは「存在する」社会的関係性が集まり、それが結びついた結果として存在するものである。(pp.61-62)

ヒーリーは、「場所」とは空間に「意味や価値」を見いだすことであり、「社会的関係性が集まり、そして結びついた結果」だと説く。

つまり、空間は、各個人が過去から現在へと連なる時間と経験の蓄積を通し、愛着を育むことで、特別な空間、すなわち「場所」として認識される。

映画づくりWSの参加者は、脚本づくりのために地域について深く知る機会を得る。そして、脚本を映像化するために、空間から空間を移動する。さらに、自らが「演じる」行為によって、空間に対する擬似的な経験を得る。最後に完成した映画を鑑賞し、その物語を消化する。結果、映画づくりWSは、参加者にとって、特別に思い入れのない「空間」を「愛着」ある「場所」へと変容させるのである⁽³⁴⁾。

4-2. 「成解」と合意形成

映画づくりWSは、人と人の合意形成プロセスであり、個々人の意思で「成解」⁽³⁵⁾の物語を創り出す。

トゥアンは「未来とは思い描く幻影(ヴィジョン)」であり、そして、「幻影と意志の力」が困難を克服すると説く⁽³⁶⁾。ヴィジョンは人の数だけあり、多様である。映画づくりWSは多様に存在するヴィジョンから1つの「解」を1つのチームとして物語化する。そして、たとえ制作条件が同じだとしても、それぞれのチームが全く同じ物語をつくることはない。なぜなら、物語は参加者同士による相互行為の結果として生成されるからである。たとえば、「C」の「たのはタッチ」では、中学生たちが高校の進学に迷う場面が描かれる。この物語では、結局、夢を叶えるために村外の遠くの高校に進学するが、それ以外の選択も可能であり、実際に物語中でも、他の選択が進路として間違っていないことを語る場面がある。ここで理解されるのは、絶対の「正解」があるわけではなく、地域に多様な人々が暮らしている

以上、そこに存在する物語も多様であるという至極当たり前のことである。しかし、それに気づくことが難しいのが現実であろう。しばしば、WSは「正解」を見つける、もしくは「正解」を創り出す合意形成を重視するあまり、個人の存在を蔑ろにしてしまう。しかしながら、映画づくりWSは、個人の思いから「ありえたかもしれない現在」や「ありえるかもしれない未来」についての意見交換を促す。すなわち、映画づくりWSは、よりよい「場所」や「地域」をどのように創り出すかについて、個々人の気づきと発見、及び相互理解を促すのである。

たとえば、「H」では、多文化共生における未来として実施年（2014年）から10年後の「最高の未来」と「最悪の未来」の2つの脚本づくりを行った。外国人、行政担当者、支援NPO、町内会など多様な参加者がこの両極端な脚本づくりに関わった。ここでは外国人が来日して、「どこで誰と出会ったか」が人生を大きく変える要因になることを生々しく伝える。これは脚本づくりを通した、多文化共生についての意見交換を実現している。結果、参加者は「交流の場と機会」の検討が必要であると合意を形成するに至った。

つまり、映画づくりWSは、そのプロセスにおいて、地域とその地域に暮らす人々の固有性について相互理解を深めるのである。

4-3.空間や生活の意識化による意味と価値の再発見

映画づくりWSは、参加者に対して既知の空間や生活に存在する様々な物象（資源³⁷⁾とも認識していなかった建築物、造形物など）について意識化³⁸⁾を促し、新しい意味や価値を付与する。行為と空間の関係に、ある造形物が介在し、非日常の設定がなされて、地域の持つ物語が豊かな可能性を帯び始める。

たとえば、「C」の作品「SCREW OF THE EARTH」はタイムトラベルの物語である。村の公園にある「地球のネジ」という造形物（オブジェ）を実際に回転させることでタイムトラベルする。

村の人々はこの造形物（オブジェ）を普段、ほとんど気に留めることはない。しかしながら、映画づくりWSでは、この造形物（オブジェ）に「タイムトラベルするための装置」という設定を付与することで、その存在を「再発見」する機会になった。

また、現実の生活にある商店街の店舗が、新しい物語の一部となって登場することがある。「D」の「伝説のロマンスパン」で登場するパン屋が特別なパン屋（死者が復活するパンを売っている店）になり、「G」の「白根通り商店会の奇跡」で登場するクリーニング屋が特別なクリーニング屋（真面目な人間に変身させるクリーニングができる店）になる。鑑賞者は、つくられた物語がフィクションであることを理解しつつも、1つの可能性として愉快で楽しい地域の生活をイメージする。

ブーアスティンが言うように「イメージは人工的につくられるもの」であり、「イメージ」は、「信じられうるものであ

り、受動的で、いきいきとしており、単純化され、あいまいなもの」である³⁹⁾。

ブーアスティンがいう「イメージ」は終始、否定的な語として登場する。なぜなら、ある出来事の恣意的編集行為により作られた「イメージ」は、「社会を創り変えてしまう」からである。しかし、その特徴は、社会構成主義の裏返しだともいえる。また、2015年現在、ブーアスティンが批判した情報技術は、個人で安価に使用可能な技術にまで発達しており、その技術革新が映画づくりWSの実施を可能にしているともいえる。

4-4. 新しい物語の生成と世界を変容させる経験

映画づくりWSは、参加者に対して物語を自由に生成させ、主体的に地域を変容させる経験を与える。

映画づくりWSはパウロ・フレイレのいう「人間は世界の中に生きているだけでなく、世界とともに生きている。」⁴⁰⁾ことを気づかせる。ここでいう「世界」は「地域」と置き換えることもできる。

つまり、映画づくりWSは、社会構成主義に基づき、現在、未来を理想的な世界へと「変える」力を持つ⁴¹⁾。それは、映画づくりWSの制作条件で提示される「テーマ」や「セリフ」によって可能になる。

例えば、「奇跡」のテーマは「死者の復活や病の回復」「タイムトラベル」「変身（性格、年齢、容姿）」の物語を生み出す。「C」の「SCREW OF THE EARTH」は未来の村に起こる合併の危機を回避する物語であった。「B」の「10年後も、またここで会おう」というセリフ設定は、実際に10年後に起こる未来の場面を導き描いている。

結果、創り出した物語は「オルタナティブ・ストーリー」⁴²⁾として鑑賞者に抵抗なく受容される。なぜなら、映画はフィクションだからである。そして、たとえ物語がどんなに現実性を欠いていても、登場人物は自分たち自身であり、その存在は否定しようのない現実だからである。登場人物が実在し、生活する地域であればこそ、完全なフィクションともノンフィクションとも言い切れない「曖昧な世界」が現出する。そして「曖昧な世界」は「可能性の物語」でもある。

この「可能性の物語」は、鑑賞者に共感を持って迎えられる時がある。そのとき、「可能性の物語」は作り手だけでなく、その鑑賞者にとっても共有しえる「コレクティブ・ストーリー」⁴³⁾となる。すなわち、個人の抱える葛藤や地域の抱える葛藤は「私」の物語から「私たち」の物語へ昇華するのである。

4-5. 個人の葛藤と地域の葛藤

映画づくりWSは、現実の個人や地域が抱える潜在的な、もしくは、顕在化した葛藤（課題）を物語化する。

映画づくりWSは個人や地域の理想や課題を葛藤として描き出す。個人の葛藤と地域の葛藤は1つの物語として重なりあって現れる時がある。特にそれは、「奇跡」のテーマ

を持つ場合に顕著に現れる。

たとえば、「C」の作品群では、震災で失った大切な思い出を取り戻せるか、夢を叶えるために村の外へ出て行くか、未来にある合併を回避できるかなどの物語が描かれる。それぞれの物語は自身の葛藤と村の葛藤をつないでいる⁽⁴⁴⁾。

参加者が脚本をつくるために対話を行えば、映画がフィクションであったとしても現実にある課題が現れてくる。それは「いまだ語られぬ物語」である。つまり、「いまだ語られぬ物語」とは① 語り手が「秘密」を明らかにする物語、② 語り手が語りたくとも相手がいらない、機会や場がないので語られない物語、③ 語る行為の中で意識化され、生成される物語である⁽⁴⁵⁾。

参加者は、映画づくりWSを1つのきっかけとして、こうした「いまだ語られぬ物語」を語り始める。映画づくりWSは「いまだ語られぬ物語」を誘発する。そして、この物語から、潜在的な、もしくは顕在化した個人や地域の課題に迫ることができるのである。

4-6. 行為と空間の関係

映画づくりWSは、日常生活での行為と空間の関係を暗示し、また、可能性として提示する。

映画づくりWSでは、行為と空間の関係が描かれる。ある行為はある空間をイメージさせ、ある空間はある行為をイメージさせる。つまり「秘密の告白」を描くとすれば、「秘密の告白」に適切な空間をイメージし、限定された撮影エリアからその空間を選択する。逆に、ある空間の撮影を制作条件として提示すると、参加者はその空間でどのような行為が起こりえるかをイメージして、映画を作り上げる。すなわち、人は自身の経験から空間にいくつかの行為をイメージし、紐付けることができる。また、その逆も可能である。

たとえば、「B」の作品群では、秘密を打ち明ける場面や不思議な人間に出会う場面として「公園」を選択している。

「別れ」の場面では「駅」を選択し、「再会」の場面では「鉄橋（歩道橋）」を選択している。「I」の4作品では、制作条件にオブジェのある屋外空間を設定したところ、3つのチームがこのオブジェのある空間を「出会い」や「別れ」の場面に選択した。

「秘密の告白」を行う空間は、実際の生活空間の中でも限定的である。なぜなら、その行為と空間の関係が適切でなければ「場違い」な印象を与えるからである。したがって、参加者は、制作時間に制限があったとしてもリアリティを追求する。参加者は物語を描くために、もっともふさわしい空間を無意識のうちに選択する。人々の潜在意識の中には、秘密を明かす行為や出会う、別れるという行為に「適切な」空間があると理解できる。逆説的に考えれば、「公園」という空間があるからこそ、「秘密の告白」という行為が可能になるのである。すなわち、ある空間はある行為を誘発するのである。

4-7. 行為と空間に記録された歴史、文化、時間、記憶

映画づくりWSは、行為や空間に対して地域に由来する歴史や文化を埋め込み、また、時間を固定することで、記憶を記録する。

たとえば、「E」の「白根神社伝説」は地域にある神社を舞台にした奇跡の物語である。「神社」での「祈り」は、空間に埋め込まれた行為である。そして、この行為が映画に収められる時、歴史と文化が無意識に記録される。

制作された映画は、ある時間を固定し、何気ない建築物、造形物を風景の一部として記録する。さらに、地域の住民が映画に収まることで、彼ら自身の生きた時間と空間が記録される。住民でさえ曖昧な空間に対する「記憶」は、映画として確かな「記録」になる。そして、見るものに特別な価値をもたらすことがある。

たとえば、「A」の作品はイベントを実施した仮設空間での物語であり、現存しない空間である。映画づくりWSは、この仮設空間の断片的な様子を結果として収め、記録することになった。また、この作品での共演者（参加者）が以後、交際し、結婚するに至った。この映画づくりWSで完成した映画は、彼らが交際を始める前日譚を記録した、「彼らにとって」特別な価値を持つ物語でもある。それぞれの映画は、こうしたある個人にとっての特別な価値を内包していくのである。

4-8. 本章の整理

本章では、実施された映画づくりWSを考察することによって、7つの可能性を示した。改めて記述すると次の通りである。

①映画づくりWSは、人と地域の関係構築プロセスであり、参加者に「空間」に対する「愛着」を抱かせ「場所」を創り出す。②映画づくりWSは、人と人の合意形成プロセスであり、個々人の意思で「成解」の物語を創り出す。③映画づくりWSは、参加者に対して既知の空間や生活に存在する様々な物象について意識化を促し、新しい意味や価値を付与する。④映画づくりWSは、参加者に対して物語を自由に生成させ、主体的に地域を変容させる経験を与える。⑤映画づくりWSは、現実の個人や地域が抱える潜在的な、もしくは、顕在化した葛藤（課題）を物語化する。⑥映画づくりWSは、日常生活での行為と空間の関係を暗示し、また、その関係の可能性を提示する。⑦映画づくりWSは、行為や空間に対して地域に由来する歴史や文化を埋め込み、また、時間を固定することで、記憶を記録する。

5. 結論

5-1. まとめ

本稿の目的は、現象学的計画論の具体的手法の1つとして定義づけられた映画づくりWSを整理、考察し、可能性を明らかにすることであった。対象は2009年8月から2015年8月にかけて実施した全9回の映画づくりWSである。

映画づくりWSを対象とする研究はアクション・リサーチ

チの研究手法を採り、本稿は、実施や実施報告するために作成した資料全般を扱った。これを用いて〈1〉映画づくりWSの実施結果を4大項目(「実施概要」「参加者」「制作条件」「制作結果」)で整理し、さらに小項目にわけて解説した。次に〈2〉これらの整理に考察を加えて、映画づくりWSの可能性を明らかにした。

本稿で論じてきた現象学的計画論の実践として、映画づくりWSにおける7つの可能性は、次のように3つに再整理できる。

(1) 合意形成と関係構築に関する効果

映画づくりWSは、人と人の合意形成として、「正解」ではなく「成解」を創りだし、人と地域の関係構築として「空間」に「愛着」を育み「場所」を創り出す。

(2) 参加者の意識変容に関する効果

映画づくりWSは、参加者に対して空間にある物象への意識化を促し、新しい意味や価値を付与する。そして、新しい物語を生成する主体的な経験を与える。

(3) 完成した映画に埋め込まれた情報に関する効果

映画づくりWSによって完成した映画には、参加者個人や地域の持つ葛藤が埋め込まれ、行為と空間の関係が埋め込まれ、さらに、この行為と空間に対して歴史、文化、時間、記憶などが記録される。

以上から、映画づくりWSはナラティブ・アプローチの特徴を満たすといえる。なぜなら、映画づくりWSは、個人や地域の課題を直接解決しない。あくまで、映画として「オルタナティブ・ストーリー」を生成するだけである。しかし、これは、地域の「現象」に立ち向かい、「変化を志向」する1つの方法でもある。すなわち、映画づくりWSは、その特性から「協働実践的」であり、葛藤(課題)に対して「解決すべきものではなく、理解すべきもの」として向かい合う。言い換えれば、映画づくりWSは、人と人の合意形成や人と地域の関係構築を目指すのである。また、完成した映画は、「Sequence:シーケンス(連続)」そのものである。潜在的な「パターン」が収められ、様々な分析を可能にする。しかしながら、映画づくりWSの実態はまさに、「隠された物語を『発見』することではなく、新しい物語を『生成』することへと視野を広げる」のである。映画づくりWSでのナラティブの創造は、「世界の『中にある』自分から、世界と『ともにある』自分に気づかせる。つまり、「意識化」を促す。したがって、映画づくりWSは、現象学的計画論の優れた実践的手法であると同時に、ナラティブ・アプローチの優れた実践的手法であるといえる。

5-2.今後の課題

本稿の意義は、映画づくりWSが都市計画・まちづくり分野に限定されず、学際的研究を可能にする点である。1章で論じた既存研究の整理ではその射程を示している。しかしながら、今後、取り組むべき課題は多くある。ここでは、次の3点を挙げておく。

1点目は、映画づくりWSの可能性を広く論じたものの、

その論理的帰結に関しては実証性が高いとはいえない。ゆえに、各アンケートデータ等を用いた計量的、定性的な検証が必要である。

2点目は、映画づくりWSは教育学や社会学、臨床心理学などの成果を援用しつつ、論じられる点が多々ある。しかしながら、こうした学問領域に関して、十分論述できなかった。こうした学問領域との関係も個別詳細を論じていきたい。

3点目は、映画づくりWSはよりよい成果のための諸設定(「実施概要」や「制作条件」)が多く不明である。どのような「実施概要」や「制作条件」が参加者に有効なのか比較検討されていない。この点に関しても、実施回数を増やしながら検討していきたい。

補注

- (1) Halprin, L., Bums, J., 杉尾 伸太郎・杉尾 邦江訳(1989),『集団による創造性の開発: テイキング・パート』, 牧野出版
- (2) Sanoff, H., 小野 啓子訳(1993),『まちづくりゲーム: 環境デザイン・ワークショップ』, 晶文社
- (3) Hester, R. T., 土肥 真人著訳(1997),『まちづくりの方法と技術: コミュニティ・デザイン・プライマー』, 現代企画室
- (4) 原科 幸彦, 村山 武彦ら(2005),『市民参加と合意形成: 都市と環境の計画づくり』, 学芸出版社 など
- (5) 河村 信治, 玉川 英則(1998),「フォトランゲージによる都市イメージの形成プロセスに関する研究: 都市イメージ評価ポイントに関する分析」, 日本建築学会計画系論文集, 第508号, pp.145-151
- (6) 三宅 諭, 後藤 春彦, 早田 幸, 赤尾 光司(1997),「景観イメージの合意形成手法に関する研究: CCDカメラを用いた都市景観模型の評価特性と景観シミュレーションワークショップへの応用」, 日本建築学会計画系論文集, 第491号, pp.157-165
- (7) 大畑 浩介, 有馬 隆文, 瀧口 浩義, 坂井 猛, 萩島 哲(2004),「空間理解とイメージ共有のためのワークショップ支援システム(その1)」, 日本建築学会計画系論文集, 第584号, pp.75-81
- (8) 佐々木 邦明, 丸石 浩一(2011),「テキストマイニングを用いたワークショップの討議内容の特徴把握と可視化に関する研究」, 都市計画論文集, vol.46, no.3, pp.1039-1044 など。
- (9) 園田 千佳, 坂本 慧介, 石川 幹子(2013),「復興まちづくりの計画策定プロセスにおける住民ワークショップの役割に関する研究: 宮城県岩沼市における復興まちづくりを通して」, 都市計画論文集, vol.48, no.3, pp.849-854 など。
- (10) CInü では、香取 一昭(2008),「NTT 西日本 ワールドカフェを活用したインタラクティブな社員対話会を開催 ダイアログの文化を社内に広げる(特集 対話〈ダイアログ〉で育む組織の育力)」, 企業と人材, 第41巻, 第922号, pp.18-23 から、2015年10月31日現在まで、110件の関連論文が存在する。他のWS手法との比較などでは 伊藤 雅春, 原田 和成(2011),「市民参加手法の比較検討: まちづくりワークショップ、市民計議会(プラーメンクスツェレ)、ワールド・カフェの事例を対象として」, コミュニティ政策研究, 第13号, pp.63-83 を参照。
- (11) 社会構成主義は「ことば(を介した相互作用)が現実(社会)を創り出す」という考え方。Berger, P. L., Luckmann, T., 山口 節郎訳(2003),『現実の

社会的構成：知識社会学論考』新曜社を参照。

- (12) Barkley, E. F., Cross, K. P., Major, C. H., 安永 悟訳(2009), 『協同学習の技法：大学教育の手引き』, ナカニシヤ出版
- (13) 木下 勇(2007), 『ワークショップ：住民主体のまちづくりへの方法論』, pp.3-16, 学芸出版社
- (14) 沼田 真一(2015), 「インタビュー映像を利用したワークショップの研究：岩手県田野畑村の震災復興過程におけるナラティブ・アプローチ」, 日本都市計画学会, vol. 50, no. 3 pp. 438-444 を参照。ナラティブに関する既存研究を詳細に論述しており、計量テキスト分析を使った震災復興に関する研究でもある。
- (15) 野口 裕二(2009), 『ナラティブ・アプローチ』, 勁草書房 によればナラティブは『語り』または『物語』と訳され『語る』という行為と『語られたもの』という行為の産物の両方を同時に含意する用語 (p.1)である。ちなみに、本論中、野口の引用は原文のまま「ナラティブ」と表記し、筆者は「ナラティブ」と表記している。
- (16) Boorstin, D. J., 後藤 和彦・星野 郁美訳(1964), 『幻影 (イメジ) の時代：マスコミが製造する事実』, p.195, 東京創元社。以降、本文中においてブーアスティンからの引用は「イメジ」と訳文に忠実に表現する。
- (17) Lynch, K., 丹下 健三・富田 玲子訳(2007), 『都市のイメージ』, 岩波書店
- (18) リンチ (2007) は「人と場合によって、あべこべになったり、とぎれたり、見捨てられたり、他のシーケンスと交差したりする。」(p.1) と述べている。
- (19) Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., 平田 翰郎訳(1984), 『パタン・ランゲージ：環境設計の手引』, 鹿島出版会
- (20) 木下 勇(2006), 「空間の質と都市計画」, 高見沢実編著『都市計画の理論：系譜と課題』, pp.107-131, 学芸出版。引用はp.110を参照。リンチ(2007)やアレグザンダー (1984) に言及。
- (21) 岩本 憲児, 波多野 哲朗(1982), 『映画理論集成』, フィルムアート社 など多数。
- (22) 長島 一由(2007), 『フィルムコミッションガイド：映画・映像によるまちづくり』, WAVE 出版を参照。「フィルムコミッション」が人やまちの潜在能力を引き出すとし、市民参加の促進など映画とまちづくりについて幅広い論点を紹介している。
- (23) 柳沼 宏寿(2011), 「シネリテラシーの教育的意義：シネリテラシーフェスタ in 新潟の取り組みを中心に」, 美術科教育学会誌, 第 32 号, pp.429-439 を参照。オーストラリアの多文化共生施策の一環として、「シネリテラシー」を紹介している。
- (24) 類似の活動としては、「子ども映画教室」(<http://www.kodomoeiga.com/>) (2015 年 10 月 31 日アクセス) が行う映画づくり WS がある。「子ども映画教室」は著名な映画監督を招き実施する。テーマや進行等は実施する監督ごとに異なり、対象は子ども (小学生) に限定されている。2014 年 11 月 22 日 (土) から 24 日 (月) で実施した映画づくり WS では、是枝裕和氏が先生役となり、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館と大隈小講堂を使い実施している。テーマは「謎を探る」であり、小学生たちは早稲田大学界限でドキュメンタリー作品を制作した。子どもを参加対象に限定している点で、本稿で述べる映画づくり WS とは異なる。
- (25) ナラティブに関する都市計画・まちづくり分野の論考は (14) 参照。
- (26) 引用部分の順に前掲書 p.275, p.274, p.266
- (27) 山崎 義人, 後藤 春彦, 佐久間 康富, 田口 太郎(2009), 「まちづくりオーラル・ヒストリー：個々人の口伝の人生史を積層させることから社会的文脈を出現させる試み」, 都市計画, vol. 58, no. 1, pp. 35
- (28) Reason, P., & Bradbury, H. (2008). *The sage handbook of action research : Participative inquiry and practice* (2nd ed ed.) Sage では、クルト・レヴィンを起源とするアクション・リサーチに関して、700 ページを超える項数で体系的に整理している。
- (29) 矢守 克也(2010), 『アクションリサーチ：実践する人間科学』, p.13, 新曜社
- (30) 前掲書, p.17
- (31) 野口(2009)は『プロット』とはいわゆる『筋立て』のことで、複数の出来事の関係を示す。(p.3)と述べる。
- (32) Tuan, Y., 山本 浩訳(1988), 『空間の経験：身体から都市へ』, p.1, 筑摩書房
- (33) Healey, P., 後藤 春彦・村上 佳代訳(2015), 『メイキング・ベター・プレイス：場所の質を問う』, 鹿島出版
- (34) ヘスター(1997)は「コミュニティ・デザイナーは人々の行動と空間との関係をじっくりと観察し、その行動に適した空間を提示できなくてはならない」とし、また、「愛されている場所、愛されていない場所を観察する方法」として SD 法を提案している(pp.79-82)。映画づくり WS はこうした素養を育成するとともに、新しい観察方法でもある。
- (35) 映画づくりには正解がない。正しい答えがなく、より望ましい答えもない。すべての作品が「成解」である。矢守(2010)はアクション・リサーチにおける「成解」について『成解』は、『正解』とは異なり、ユニヴァーサル (普遍的) ではなく、常に、空間限定的 (local) で、かつ、時間限定的 (temporary) な性質をもつ。・・・中略・・・『成解』は、今この現場 (フィールド) では『成解』かもしれないが、他の現場では『成解』たりえない可能性はあるし、同時に、同じ現場においても、過去あるいは将来においては、別の『成解』が成立するかもしれない (p.22)とする。
- (36) 前掲書, p.315
- (37) ハルブリン(1989)は「資源とは、与えられた状況における知りうるかぎりの、また、制御しうるかぎりのすべてのものを含む」(p.35)と定義する。
- (38) パウロ・フレイレの用語。筆者は「自らの環境、状況への自覚と自己肯定感の醸成」と解釈する。Freire, P., 三砂 ちづる訳(2011), 『新訳 被抑圧者の教育学』, 亜紀書房を参照。
- (39) 前掲書, p.195
- (40) Freire, P., 里見 実・楠原 彰・桧垣 良子訳(1982), 『伝達か対話か：関係変革の教育学』, p.15, 亜紀書房
- (41) たとえ過去の出来事でも、その意味や価値を「変える」経験はできる。
- (42) 野口 (2009) によれば、フリーコーに由来する概念で、「ドミナント・ストーリー」がある状況を支配している物語であり、「オルタナティブ・ストーリー」はその代わりに現れる物語。前掲書, p.13 参照。
- (43) 野口 (2009) は「ある個人の物語であると同時に、ある社会的カテゴリに属する人々に共通の物語」(p.14)と定義する。
- (44) 特に、「過去へ行く鉄道」では、「奇跡の物語」であつても死者やまちそのものの「復活」は描かれていない。「奇跡」はあくまで、過去への「タイムトラベル」であり、「思い出の回収」に留まる。ここに参加した中学生たちの現実の認識と葛藤が描かれている。沼田 真一(2014), 「復興まちづくりにおけるナラティブ・アプローチ：岩手県田野畑村における映画づくりワークショップを事例として」早稲田大学・震災復興研究論集編集委員会 (編) 『震災後に考える：東日本大震災と向きあう 92 の分析と提言』, pp.446-457, 早稲田大学出版部を参照。
- (45) 野口(2009)が「いまだ語られていない物語」として整理している内容を筆者が要約した。前掲書, p.265 を参照。

(2015 年 11 月 9 日 受付)