

[論文]

障害のある人と地域社会のつながりの構築をめざしたデジタルメディア実践とソーシャルワーク

舟木紳介(福井県立大学看護福祉学部講師)

藤田正一(ひと・げんばサポートセンター代表)

1.はじめに

近年、オーストラリアでは、外国にルーツを持つ若者など社会的疎外の状況に陥りやすい社会的マイノリティの社会参加とエンゲージメント(つながり)の創出を目的に、インターネットを媒介としたデジタルメディアやICTが活用されている。障害者の地域生活支援の分野においても、地域とのつながりの再構築を目的として、障害者や障害者の家族・兄弟姉妹がアーティストやソーシャルワーカー(社会福祉専門職)の支援の下、デジタルメディア作品を創作するコミュニティ文化開発プロジェクトが実践され始めている[Funaki 2011;MDAA 2012]。

本研究者は、このようなオーストラリアでの事例研究を活かして、2010年から福井県内の外国人支援分野において、短編映画製作などのコミュニティ文化開発プロジェクトを実施し、主体的に地域コミュニティでの住民意識を形成するプロセスを促進させると同時に、映像作品の「創造性」の発見をきっかけとしてマジョリティ側の住民の外国人住民に対するイメージへの肯定的変化が見られ、外国人住民と日本人住民との間の「心の壁」の解消するといった日常的な共生の問題解決への効果があることが分かった[Funaki 2014]。さらに、2012年からは、福井県内で知的障害者の地域生活支援にデジタルメディアを活用するため、藤田正一氏(ソーシャルワーカー)らと研究プロジェクトを共に立ち上げ、特にデジタル・ストーリーテリング(以下、DST)の制作を支援するワークショップを試行的に実践してきた。

本稿はこれまで障害者地域生活支援分野で知的障害者の語りを聴くワークショップ実践に取り組んできたソーシャルワーカー、オーストラリアのコミュニティ・アーティストを共同研究者、研究協力者として迎え、試行的な調査研究活動のプロセスを通して、デジタルメディアの活用した障害者生活支援分野のソーシャルワーク実践モデルの構築の可能性を探る実践研究の報告である。

以下、2.では研究の背景について、特に日本およびオーストラリアの障害者地域生活支援におけるデジタルメディア(主にDST)の活用に関する先行研究の現状と課題について論じる。3.では、オーストラリアで実施したデジタルメディアを活用した障害者生活支援活動の実践事例に関する予備調査の概要を説明するとともに、コミュニティアートおよび社会開発分野の実践者に対するインタビュー調査結果の概要を論じる。4.では福井県内で実施した知的障害者のためのDST制作プロジェクトの概要および調査方法を論じる。5.は4.の調査結果として2回のDST制作のプロセスを記述する。6.では3および5で述べた調査結果を踏まえて、全体の分析と考察を行う。最後に本研究の限界と今後の課題を述べる。

2.研究の背景

2-1.オーストラリアの障害者地域生活支援におけるデジタルメディアの活用

2000年代以降、オーストラリアでは、障害者や外国にルーツを持つ若者など、社会的疎外の

状況に陥りやすい社会的マイノリティの社会参加とエンゲージメント(つながり)の創出を目的に、インターネットを媒介としたデジタルメディアやICTが活用されてきた[Burgess 2006; Dreher 2008; Funaki 2014; Ho 2012]。近年のオーストラリアのコミュニティアートおよび文化開発プロジェクトは、政府の支援を受け、従来の伝統的なアート手法に加えて、デジタルメディアを活用し、障害者のみならず、高齢者、移民、女性といった社会的に孤立しやすいマイノリティがアートや文化を使って自らの声を発信し、新たな文化を開発し、社会を変えていくプロセスを支援してきた[MDAA 2012]。このようなプロジェクトを主導するアーティストらは、自らをアートワーカー、コミュニティ文化開発(CCD:Community Cultural Development)ワーカーと呼んでいる。これは資格が必要な専門職ではなく、オーストラリアで独自に発展してきた実践者の呼称である。

2008年には我が国の障害者アート分野で先駆的に実践してきた財団法人たんぼぼの家が主催で「文化政策とCCDセミナー -持続可能な文化発展-」が全国6カ所で開催され、オーストラリアのCCDが紹介されている¹⁾。報告書によれば、2004年に出されたAustralian Council for the Artsによる提言には、これまでCCD公的支援予算を配分していたCCD理事会を解散し、より広いアクセスと参加を目的としたCommunity Partnershipという公的支援を行うという新しい枠組みが提案された。このCCDからCommunity Partnershipへの変更は、全国アート文化連合(the National Arts and Cultural Alliance)として組織化されたアーティストやCCDワーカーらによって、CCDの社会正義的側面が弱められると猛反対にあった。結果的には、2006年6月に承認されたため、現在は公式にはCCDという政府用語は使われていない(たんぼぼの家 2009:19)。2015年現在では、オーストラリア政府は、コミュニティアートおよび文化開発という呼称を使っている²⁾。

このようなコミュニティアートおよび文化開発プロジェクトの中でも、当事者の語りをデジタル作品とするDSTは、マイノリティに声を上げる機会を与え、疎外されがちであった地域コミュニティとのエンゲージメント(つながり)の再構築や社会包摂に効果があるとされている[Hartley and McWilliam 2009]。DSTとは、写真、音楽、個人のナレーションを組み合わせた2分から3分程度の長さのデジタル映像作品である。一般的には集中的な短期ワークショップで、パソコンまたはiPadのようなタブレット型端末を利用してDSTを制作する。制作の前には「ストーリーサークル」と呼ばれる個人のストーリーを自由に一人一人が語るグループ活動が行われる。このようなデジタルメディアのプログラムは、1994年アメリカで始まり、Joe Lambert氏が主催するCenter for Digital Storytelling(カリフォルニア州)がもっとも先駆的にDSTを実践してきた。DSTは現在ではイギリス、アメリカ、オーストラリア、カナダ、南アメリカなど世界中で実践され、かつ広範囲な分野、例えば、移民若者とのコミュニティ文化開発、がん患者との医療研究といった領域で活用されているデジタルメディア実践である[Burgess 2006; Hartley and McWilliam 2009; Ogawa and Tsuchiya 2014; Salazar 2011]。ソーシャルワーク領域におけるDST実践については、Lenneteほか[2013]の研究がある。彼女はオーストラリアの元難民のシングルマザーへの支援にDSTを採用し、難民女性の自己呈示を向上させ、人生のストーリーをその人自身のものにとり戻し、エンパワメントするためのストーリーを創造するだけでなく、抑圧的な社会的スティグマや偏見に対抗する対抗的ナラティブを強化する可能性がある」と論じる。しかし、DSTはナラティブ・アプローチの一手法として近年注目され始めたばかりであり、ソーシャルワーク領域の研究蓄積は限定的である。そして、コミュニティアートおよび文化開発分野のアーティストが主導している場合、実証主義的、客観的な効果測定よりもむしろ人々の多様な暮らしやナラティブをより包括的な表現として理解しようとするDST実践研究が一般的である。そのような参加者のインタビューなどの自由な語りを整理している研究は、客観的なプログラム評価が不十分だという指摘もある[Sunderland et al.2014]。

2-2. 日本における障害者の社会参加における情報通信技術 (ICT) の活用

近年、我が国の障害者の社会参加や地域社会とのつながりの構築において、インターネットを中心としたICTの活用の重要性は、政府白書や調査報告書等で頻繁に言及されるようになってきている。例えば、2013年度障害者白書では「(障害のある人が)情報通信の活用によるメリットを十分に享受するためには、障害のある人を含めだれもが、自由に情報の発信やアクセスができる社会を構築していく必要がある。」と述べられている。そして、障害者の情報通信技術の利活用の機会の拡大を図るため、障害者 IT サポートセンターの運営(25都府県:平成23年度末時点)やパソコンボランティア養成・派遣等の IT 関連施策を実施する「障害者 IT 総合推進事業」が実施されている[内閣府 2013:201]。日本における障害者を対象としたICT支援は、これまでパソコンの技術取得を主目的とした各市町村社会福祉協議会やNPOが提供する障害者の自身の状態に配慮したパソコン講習会が中心であった。

しかし、障害者の障害種別を考慮すると、知的障害者の場合、パソコンおよびインターネット利用率が相対的に低いのが現状である。東京都で実施した障害者に対するアンケート調査結果によれば、パソコン利用率を障害種別にみると、視覚障害86.2%、聴覚障害88.7%、肢体不自由74.7%、知的障害28.3%と、知的障害者の利用率が突出して低い。インターネット利用度を障害種別にみると、視覚障害、聴覚障害、肢体不自由では「利用している」がそれぞれ91.7%、93.4%、82.7%と80%以上を超えている。一方、知的障害では、「利用していない」との回答が53.0%となった[総務省情報通信政策研究所2012]。また、富山県の知的障害者のICTおよび携帯電話利用に関する調査結果によれば、回答者の約50%がパソコンを利用し、約40%が携帯電話を利用していた。パソコン利用目的として、約60%の回答者がゲーム、約40%がインターネットと回答し、仕事のための利用はわずかであった[水内・武蔵 2010]。ICT活用は、これまで「情報弱者」としてできなかった社会参加に導くエンパワメントのメディアになりうるという期待感がある一方で、ICTを利用した社会参加は、経済的な自立＝就労促進が中心課題であり、そのような偏った自立概念の下でのICT支援は、障害者の特別な努力や資源を必要としている実情の困難さを無視した支援策になりかねないという調査結果もある[柴田 2006]。

我が国においても、障害者のアート活動への支援は積極的に展開されてきたが、一般的にアート活動は「裾野を広げる」個人的な趣味活動または「優れた才能を伸ばす」芸術作品の販売や商品化に二分化され、多数派である健常者社会そのものを変革し、文化を開発するようなコミュニティ・アートが注目され始めたのはごく最近である[たんぼぼの家 2009;文化庁 2013]。障害者のメディア実践分野の先駆的なDST実践事例としては小川らが実践してきた「メディア・コンテ」プロジェクトがある[小川ほか 2012]。小川らは、2011年に愛知県日進市で実践した重度の身体障害者の方々と大学生とのDSTワークショップを行い、その結果、障害を持つ当事者がデジタルストーリー制作を通して「置かれた現実を好意的に解釈し、幸せな物語の中で日々生きていくことにつながる可能性」を見出しつつも、「支配的な物語をゆるがすようなオルタナティブ・ストーリーを生み出す」ようなメディア実践には課題が残ると論じる。また、この実践では、DST制作にiPadを活用し、「障害者との確認作業のしやすさ、持ち運びが簡単で単価が安い」というメリットを挙げている。ソーシャルワークの視点からDSTを活用した実践事例は、福井県内で試行的に実践された外国人定住支援分野に限られる[Funaki 2014]。

オーストラリアの実践事例は、日本の障害者生活支援分野におけるデジタルメディアを活用した先駆的モデルとして参照する価値がある。

3. オーストラリア予備調査の概要とインタビュー調査結果

3-1. 先進的実践事例に関するオーストラリア予備調査

代表研究者および福井県内の障害者地域生活支援分野のソーシャルワーカーである共同研究者は、オーストラリア・シドニーでデジタルメディアを活用した障害者生活支援を実践するコミュニティアート団体を訪問し、実践者を中心としたインタビュー調査を行った。調査の目的は、2013年に福井県内で実施予定の知的障害者当事者を対象としたDST制作の試行的実践に向けたオーストラリアでの予備調査とアーティストによるソーシャルワーカーに対するDSTファシリテーター1日研修である。

前述の小川ら[2012]の身体障害者のDST実践においてiPadというタブレット端末が有効であった事例を参考に、福井のDST実践においてもタブレット端末利用の可能性を考慮に入れていた。そのために、オーストラリアのアーティストにiPadでのDST制作の技術研修を追加してもらうことを依頼した。渡航期間は2013年4月2日から4月9日である。インタビュー時間は30分から1時間半であり、主要なインタビューについては許可を得た上でビデオ撮影し、逐語録を作成した。逐語録を内容ごとにカテゴリー化し、整理分類して、分析を行った。DST研修については、全行程(約6時間)についてビデオ撮影を行い、逐語録を作成したが、分析結果は別稿で記したい。本稿では、障害者のためのコミュニティ文化開発プロジェクトを実践するNPO: Beyond The Square projects³⁾とデジタルメディアを活用したマイノリティとのコミュニティ文化開発プロジェクトを実践する CuriousWorks⁴⁾に焦点をあてて、主に障害者生活支援におけるデジタルメディアの活用の課題に関するインタビュー結果の内容を紹介する。

3-2. ケース1の概要: Beyond The Square projects

Beyond The Square projectsは、NSW州の西シドニー地域に位置するパラマタ市営劇場を拠点として、2011年に障害者アートプログラムを開始した非営利団体である。プログラムの内容は、クリエイティブ・ディレクターであるAlison Richardson氏がコーディネートし、Australia Council for the Arts⁵⁾、NSW Arts等のコミュニティ・パートナーシップ基金から助成を受けている。さらに2012年3月にはNSW Artsがロビー活動を行い、NSW州政府家族・コミュニティサービス省高齢者・障害者・在宅ケア担当局が障害者のアート活動に助成金1500万ドル(約1.5億円)を拠出することになり、本プロジェクトも4万ドル(約400万円)の助成を受けた⁶⁾。当団体の最大の特徴は、市営劇場を拠点に障害者アートへの参加機会を提供するための常設プログラムを展開しているところであり、同州でも例がない。当団体は「標準的規範を超えて行動し、側方的、創造的に考えるプロジェクトであり、違いを賞賛し、規定概念に挑戦するものである。さらに、障害者および地域住民が帰属意識を持って、意見を交換できる場所としてのコミュニティの価値を発展させることをめざし、ワークショップやイベントを通じて新しいソーシャルネットワークを作っていくコミュニティ開発をめざしている」というミッションを掲げ、活動している。そのため、単に劇場内におけるワークショップのみならず、地域や学校にアウトリーチ活動を行い、障害者がより参加しやすい環境を作る努力をしていた。本訪問ではAlison Richardson氏にインタビューを実施した⁷⁾。

3-3. ケース2の概要: CuriousWorks

CuriousWorkは、2006年に設立されたデジタルメディアを活用したマイノリティとのコミュニティ文化開発を行う非営利団体である。2012年からは西シドニー地域にあるCasula Arts Centre

(Liverpool市運営)を拠点として活動し、プログラムの多くは、Australia Council for the Arts コミュニティ・パートナーシップ基金、ビクトリア州医療・保健省等からの助成を受けている。CuriousWorksは当初、オーストラリア全土の個人の物語の中で人々に知られていない物語、または語られなかったストーリーを演劇やダンスを通じてコミュニティで共有することを目的に劇団としてスタートした。その後、CuriousWorksはデジタルメディアを活用するミッションを全面に出し、現在は「支援する(特に不平等な立場にある)コミュニティが利用可能なデジタルテクノロジーを使って、彼ら/彼女ら自身のストーリーを彼ら自身によって、彼ら自身の視点から語ることを支援すること」を団体の哲学としている。本稿ではCurious Works のコミュニティ・ディレクター兼映像アーティストである Elias Nohra 氏へのインタビューを実施した。

3-4. インタビュー調査結果の概要

ケース1のBeyond The Square projects発足当時の象徴的なプロジェクトは、ダウン症当事者の映画制作プロジェクトである。Richardson氏へのインタビューによれば、プロジェクト開始当初、彼女が偶然市民劇場の前のマクドナルドで働いていたGerard O'Dwyer氏というダウン症の男性に出会い、彼が仕事に不満を持っていることを知った。その後、Richardson氏からの声かけによってO'Dwyer氏が演劇ワークショップに参加し始め、彼を主演とした映画制作プロジェクトに発展していった。2009年にO'Dwyer氏が主演した短編映画'Be My Brother'がTropfest短編映画祭で受賞し、マスコミでも注目を集めることになり、アシスタントとして、Beyond The Square projects で働き始める⁸⁾。そして、近年の同プロジェクトは、デジタルメディアの発達と社会における浸透の影響もあり、従来のコミュニティアートで実践してきた演劇、美術、音楽等の創作活動にデジタルメディアを取り入れる試みを実践している。



写真1

写真1: Richardson氏(写真真ん中)、Gerard O'Dwyer氏(写真左)許可を得て、Websiteより転載

例えば、Blue Grotto Project(青い洞窟プロジェクト)は、特別支援学校に通う知的障害のある生徒によるショートムービー制作(2011年、2013年に実施)を実施した。生徒たちがもっとも興味を示した水を活用し、水泳療法プールや水遊び用プールで、プラスチック製魚つりや紙製のボートを浮かべたシーンを水中カメラ撮影したり、水槽で海中の景色作りや海の生き物をチョークで落書きするシーンをビデオカメラ撮影した。加えて、造形アーティストが模型洞窟をデザインおよび制作し、洞窟の中で映像が上映されるように特殊スクリーンを設定し、障害児生徒全員、教員、家族が洞窟の中での上映会に参加し、没入的、感覚的な体験ができるよう試みた。



写真2

写真2: 青い洞窟プロジェクト撮影風景。許可を得て、Websiteより転載

Richardson氏によれば、本プロジェクトの課題は、第1に、これまで知的障害を持つ生徒の中でアートやビデオ制作の経験があり、デジタルメディアに興味を持っている生徒は限られることである。それゆえ、アーティストおよび教員との事前打合せや生徒への事前聞き取りが重要であり、プロジェクト開始後も、アーティストが生徒との話し合いの時間を十分にとって、生徒がもっとも関心のあるテーマを引き出す工夫が必要であることが分かった。同氏は他のプロジェクト

の事例から、デジタルメディア作品を制作するとなると、映像を撮影し、編集するプロセスの訓練に多くの時間を費やすことが障害者のデジタルメディア実践の課題である一方で、もっとも重要なことは、デジタルメディアのスキルの習得ではなく、あくまでも障害を持つ参加者の創造的な実践やアート活動を支援することであると述べていた。第2の課題は、参加者によるデジタルメディアの操作の難しさである。プロジェクトの当初は、参加した生徒自身がパソコンで編集することを想定し、編集に関するトレーニングも数回実施した。しかし、多様な障害を抱えている生徒にとって、パソコンによる編集技術の習得は短期間では難しく、最終的にはアーティスト講師が生徒と共同で編集し、できるかぎり、生徒本人の意図を組んで映像作品を制作した。第3の課題は、コミュニティ全体への関心を広げることの難しさである。本プロジェクトの上映会でも、主催者側が期待していたより、親や家族、地域住民の参加は少なかった。デジタルメディアを活用したコミュニティアートや文化開発は、障害を持つ若者にとって魅力的な側面が多い一方で、親の世代や地域の人々をプロジェクトに巻き込むためには、新たな工夫が必要であることが課題となっていた。

次に、ケース2:CuriousWorksのElias Nohra氏へのインタビュー内容を基に当団体のプログラムを説明する⁹⁾。大きな柱の1つは、草の根レベルでストーリー(物語)を創作し、コミュニティから発信するグラスルーツ・コミュニティ・プログラムである。ワークショップの形態は、その当事者コミュニティ(例えば、先住民や障害者)の持っている社会資源、ICT資源に合わせる形で変化する。例えば、教育レベルが比較的低いコミュニティではいきなりパソコンを使うことは難しいので、よりシンプルなデバイス(タブレット端末やデジタルカメラ)を使ったスタイルのワークショップが有効である。CuriousWorksの目標は、コミュニティで訓練を行い、コミュニティ自身がストーリーを語ることを(支援者である私たちが去った後でも)維持可能な状態にすることである。例えば、砂漠地帯のアボリジニ先住民コミュニティを支援するとき、最初は、多くの人々と共同作業していくが、その過程で、将来的にコミュニティでストーリーを語り続ける可能性のあるリーダー(キー・ストーリーテラー)を見つける。ここでのリーダーの意味は幅広く、例えば、障害者支援組織を支援するとして、メンバー全員がストーリーテラーとなる能力を得るとは限らず、何人かのリーダーを作っていくことになる。もちろん障害者当事者がリーダーとなるのが理想的ではあるが、現実的には支援者がリーダーとなる例も多い。ストーリーテリングの方法は多様であり、例えば、支援者の一人がウェブサイトを維持する責任者となり、参加する障害者が写真を取る責任者となる。このような当事者全員が関与できる工夫が必要である。もう1つが、一般的なオーストラリア全体の人々にストーリーを伝えるプロフェッショナル・プログラムである。一般のオーストラリアの人々は、上記のグラスルーツ・コミュニティ・プログラムで制作した(マイノリティ・コミュニティの)デジタルストーリーを見る可能性が低い。そこで、上記プログラムの中で出てきたリーダーの中で、もっとも質の高い作品を作る人に対して、プロフェッショナルなデジタルアート作品を作るところまで支援していく必要がある。そのような質の高い作品は一般のオーストラリア人の多くの聴衆に見られる可能性がある。



写真3

写真3:iPadを使用したデジタル・ストーリーテリング研修

デジタルメディアを活用したマイノリティの声やストーリーの発信について、同氏は、課題を2つに分けて論じる。第1は、政治的な状況として、難民や障害者といったマイノリティがメディアで悪いイメージと評判をもたれていることがある。誰もが公平で平等な評価がされ、代表となることが可能な社会、偏見を壊すことができる社会をめざすために、デジタルメディアを活用し、マスメディアの中で、個人のストーリーを人々に見せて、イメージを変えることが重要である。しかし、個人のストーリーを語るかどうかについてはその人のモチベーションによるし、当事者にストーリーテリングを強要することはネガティブな経験や結果となりうることを考慮すべきである。

第2の課題は、インターネット・メディアの活用である。マスメディアにおいてこれまでテレビがストーリーを伝える主な手段であった。しかしインターネットが発達し、誰もがアクセスできる現在、人々は毎日You tubeを見ている。その内容は中央集権的にコントロールされたものではなく、人々によって下から生み出されたものである。そのようなメディアの質・レベルを高くすることによって、多くの人々に伝わり、それが主流メディアとなっていく契機となる。特に新しいマスメディアとなりつつあるFacebook等のソーシャルメディアを活用する方法を開拓することが重要となっていくだろう。

4. 知的障害者のための DST 制作プロジェクトの概要

4-1. DST 制作の概要

知的障害者のための DST 制作の実施にあたっては、これまでの文献研究やオーストラリア予備調査結果を参考に、2013年に2回に渡って、本番の DST 制作を想定したファシリテーション・トレーニングを実施した。その後、2013年7月および10月に共同研究者であるソーシャルワーカーがファシリテーターとして、福井県内で自閉症当事者1名(参加者リスト表1)と DST 制作を実践した。その後、障害者当事者がファシリテーターおよび家族の協力の下、当事者の語りに関する写真や絵とナレーションを iPad を使って組合せ、デジタルなフォトストーリーを制作した。参加者とその家族、本研究者に加えて、当事者や家族のセルフヘルプグループや社会福祉専門職が集まる各種会合で作品上映会を開催し、家族や当事者グループとのつながりの構築の場を形成した。

予備調査分析から浮かび上がった実践課題の1つとして、多様な障害を抱えている知的障害者にとって、パソコンによる編集技術の習得は短期的には困難であることが挙げられていた。オーストラリアのアーティストらもタブレット端末の利用によって、障害者自身が操作しやすく、DST 制作における主体的な参加という点でメリットがあるという助言を得た。そこで今回の DST 制作では、タブレット端末の iPad を採用した。使用ソフトは、代表研究者が Apple の Mac パソコンを日頃から使用していたという理由で、Mac や iPad に標準装備されている映像編集ソフト iMovie を利用した。また当初はワークショップ形式で複数の参加者ととも DST 制作をすることを想定していた。しかし、福井における事前研修を通じて、障害をもたない大学生やソーシャルワーカーが iPad を使用して DST を制作した際に、映像制作の経験がない場合は、1対1での説明や助言が必要になる場合が多々あった。集団の中でのコミュニケーションに困難を持つ傾向がある自閉症当事者にとっては、操作上の混乱を避けるためにも、1対1の DST 制作の方が効果的だと判断した。

もう1つの課題として、地域社会の中で必ずしもデジタルメディア作品が高い関心を得られるとは限らない現実がある一方で、社会における偏見などを変化させる可能性として個人のデジタル

ストーリー作品創作と発信が重要であるという指摘があった。これらの意見を参考に、今回は一般的な映画制作やドキュメンタリーの創作ではなく、当事者個人のストーリーテリングに注目するDSTの手法を採用した。本研究ではシドニーのCuriousWorksアーティストによるiPadを活用したDST制作方法の研修内容を参考に実施した。

4-2. 参加者のプロフィールとファシリテーターとの関係性

DST制作参加者Aさんは、軽度の知的障害と自閉症スペクトラム障害を併せて持っている。2012年に特別支援学校高等部を卒業した後、DST制作の時点では、地域の就労移行支援事業所を利用し、就職を目指していた。両親ともに本人の障害に対し深い理解を持ち、当事者・家族のネットワークに積極的な関わりをもっている。Aさんとファシリテーターの関係は、ファシリテーターがソーシャルワーカーとして両親が参加する当事者ネットワークに関わるようになり、両親と関係性ができたのが最初のきっかけであった。両親もしくは母親と面会する中で、息子Aさんの暮らしや就労についてのインフォーマルな相談をうけ、その際Aさんと飲食の場で次第に言葉を交わすことも増えていき、今回のDSTを制作する時点では、気軽に会話ができるくらいの関係性になっていた。

4-3. 参加者へのインタビュー調査方法

2014年4月に、自閉症当事者およびその家族に対して、ファシリテーターであったソーシャルワーカーが非構造化インタビューを行い、代表研究者が許可を得た上でビデオ撮影し、逐語録を作成した。今回のDST制作は、そのプロセスを検証することによって、知的障害者とのDST制作のファシリテーションにおける技術的な課題や今後の効果測定の方法の開発に向けた材料を見つける試行的な実践となった。そのため、参加者へのインタビューでは、非構造的な面接によってできるだけ自由に参加者に語ってもらい、その語りを整理する形で、自閉症当事者がDST制作による自己表現のプロセスをどのように感じたか、家族や当事者コミュニティを中心としたつながりの形成にどのような影響を与えたかについて、分析を行った。

DST制作およびインタビュー参加者リスト(表1)

参加者	年齢	性別	障害種別	住居形態
当事者Aさん	20歳代	男性	自閉症スペクトラム障害	両親と同居
当事者の母親Bさん	50歳代	女性	なし	Aさん、配偶者と同居

なお、本研究者は社会調査の倫理を遵守し、日本社会学会の定めるガイドラインに従い、インフォーマントの人権やプライバシーに配慮し、障害者当事者に被害を与えないような調査設計を行った¹⁰⁾。参加者本人に口頭および書面にて調査の目的と結果の取り扱いについて説明を行い、調査同意書に署名を得た。制作された映像作品やワークショップの写真・映像の著作権は参加者本人に帰属するが、研究発表等で使用する際は、使用することに本人および家族の許可の下、本研究者は利用できるものとした。

5. 調査結果

5-1.DST制作の概要

ファシリテーター(ソーシャルワーカー)は、Aさんと接する中で、Aさんがストーリーテリングのできるだけの話題が多くあり、また他の自閉症当事者と比較して自らの言葉で話すことを得意としていると感じていた。Aさんの日頃の様々な話をもっと聞きたいという思いもあり、それを聞かせてもらう機会として、DSTを活用することを考えた。そこでまずは母親にDSTの手法や研究の目的を説明し、AさんにDST制作の意思があるかどうかを確認してもらった。その後、ファシリテーターがAさんの意思を確認し、参加が決定した。加えて、母親がDSTに非常に関心を持ち、DST制作の場の設定も含め、積極的な協力を得ながら進めた。AさんとのDST制作は、合計2回実施した。第1回目は、2013年7月に3回に分けて行い、計8時間を要した。第2回目は2013年10月に1回の制作で、計3時間を使った。場所は、一部の作業をファシリテーターの自宅で行ったものの、基本的にはAさん宅の一室を使用し、母親同席の下、実施した。

5-2. 第1回目DST制作のプロセス 作品名「ぼくの夢」

作品の時間は、約6分30秒と一般的なDST作品と比較するとかなり長い作品となった。準備物は、iPad(アプリケーションiMovie)、ペン、Aさんの写真アルバム、画用紙大のスケッチブックであった。テーマを設定するため、最初にAさんと面談を行った。その際、ファシリテーターから「たとえば、Aさんの自己紹介とかでもいいよ。」と提案したところ、Aさんが「やってみたい。」と楽しそうに答えてくれたので、暫定的に自己紹介DSTの制作を目標とした。ファシリテーターは、Aさんが自分自身でどの程度の内容についてシナリオ作りなどの物語を構成することができるのかを把握していなかった。まずは自己紹介DSTの枠組みについて、以下のようなファシリテーターの質問を通じて構成した。また、ファシリテーターはAさんが話したことをスケッチブックに書き落としていった。

ファシリテーター

「Aさん、自己紹介のときって、どんな話をするかな？」

Aさん

「名前を言う。あと、得意なこととか、好きなこととか。」

ファシリテーター

「他には？」

Aさん

「自分の夢。」

ファシリテーター

「それ、いいね。Aさん、どんな夢があるのか教えてくださいませんか？」

Aさん

「就職したいです。結婚もしたいし、旅行も行きたいです。」

ファシリテーター

「じゃあ、もうちょっとくわしく教えてくれるかな？ Aさんの得意なことは何ですか？」

Aさん

「野球、陸上。」

ファシリテーター

「好きなこと、趣味とかは？」

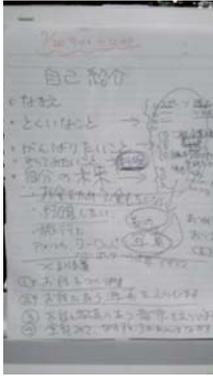


写真4:シナリオ・メモ



写真5:iPadによるDST編集

以下、このような形式で質問を続けていき、Aさんが答えたことをファシリテーターが書き落とし、シナリオの下地となるメモ(以下、シナリオ・メモ 写真4)を作成した。そして、最後にシナリオ・メモをコピーし、Aさんと母親Bさんに渡し、次回のDST制作までにこれらに関する写

真や物があれば用意しておいてほしいことを伝え、初日の制作を終えた。別日に再度Aさん宅を訪問し、本格的なDST制作に入った。まず、前回作成したシナリオ・メモの内容をAさんと共に確認した。そして、メモにしたがって、Aさんに自由に語ってもらうことから始めることを考え、以下のようにインタビュー形式で会話していった。

ファシリテーター

「野球はいつごろからやっているの？」

Aさん

「高等部からやっています。学校でもやるけど、○○○っていうチームでやったこともある。」

ファシリテーター

「守備はどこ？」

以上のように会話を継続し、話されたことに関連するキーワードをAさんと共有するためにスケッチブックに書き落としていった。書き落としていったものはキーワードの記述でしかないので、次にそれら内容を再度確認しながら、文章化していった。キーワードを文章化していくプロセスはAさんにとって難しい作業と感じたので、内容をAさんと一つ一つ確認しながら、ファシリテーターがシナリオ風の文章に置き換えていった。作成したシナリオ案をAさんに声に出して読んでもらった。その際、時間を計測するだけでなく、Aさん自身の言葉になっているか、言いやすい表現になっているかについて、ファシリテーターと母親が確認した。音読に慣れてきたところで、iPad「iMovie」の録音機能を利用し、Aさんのナレーションを録音した。録音したナレーションとシナリオを確認しながら、Aさんと協力して、写真選びをした。事前に用意してもらったアルバムの写真が使用できる場合もあったが、そうでない場合は、その場でiPadの写真アプリを利用して撮影をした。

写真をナレーションに当てはめていくiPadの操作は、当初はファシリテーターがその作業を行っていた。しかし、iMovieでは必要な写真を指でタップすれば必要な個所に挿入できる容易な操作であるため、ファシリテーターの操作をAさん自身が見よう見まねで出来るようになり、最後にはAさん自身のみで問題なく編集作業が進んだ(写真5)。作成した写真とナレーションの組み合わせを2人で確認しながらBGMの選択を行った。BGMは、事前に著作権フリー BGMを準備し、Aさんが気に入ったものを挿入してもらった。BGMの挿入されたデジタルストーリーをAさん、母親、ファシリテーターの3人で見て、内容を確認した。Aさんがタイトルを「ぼくの夢」に決定し、Aさんらとの制作を終了した。作成した作品には、ファシリテーターが別日に、最初の

タイトル、途中の見出しや吹き出し等、より作品が聴衆に見やすいようになることを心がけ、必要最低限の書き込みを行った。3回目の訪問日に、最終調整したデジタルストーリー作品をAさん、母親、ファシリテーターの3人で鑑賞し、了承を得て、完成となった。

完成した作品は1ヶ月後に、Aさんと両親が所属し、かつファシリテーターが主催している自閉症当事者のためのグループワークの場でAさんを含む当事者数名とその母親らに対して上映会を実施した。Aさん自身は、恥ずかしいというよりも誇らしげであり、観てもらうことが非常にうれしいという表情であった。

5-3. 第2回目DST制作のプロセス 作品名「福井マラソン物語」

第1回目のDST制作を終えた後、ファシリテーターが10月初旬に開催されるマラソン大会にAさんがエントリーすることを知り、それをDST作品にしてみないかと誘ったところ、Aさんが制作に意欲を見せたことから始まった。制作時間は約3時間、約1分30秒の作品となった。制作プロセスの大枠は第1回目と同様であるため、ここでは相違点のみ記述する。

今回もインタビュー形式でAさんが話した内容のキーワードを書き落としてシナリオ・メモをファシリテーターが作成した。以下のような促しをファシリテーターが行いながらシナリオ制作をすすめた。キーワードを文章化する作業はAさん自身が行い、シナリオ・メモ(写真6)に自筆していった。

ファシリテーター

「まず、結果のことを書こうか。」

Aさん

「順位があがりました。」

ファシリテーター

「じゃあ、それを書いてくれる？」

Aさん

「順位がいきにあがってうれしかったです。」

ファシリテーター

「何位になったかも書こうか。」

Aさん

「60位から36位まであがったことです。」

ファシリテーター

「記録のことも話してたよね？」

Aさん

「21分32秒から21分13秒になったことです。」

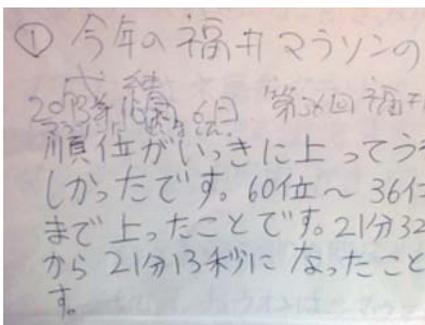


写真6: シナリオ・メモ

このようにシナリオ・メモのキーワードをファシリテーターがAさんと確認しながら、できるだけAさんの言葉をそのままつかって文章化していった。AさんはiPadでナレーションを録音後、Aさんがシナリオに合ったマラソン大会当日の写真およびBGMを選択した。できた作品をファシリテーターが別日に、タイトルの挿入やBGM等の微調整を行い、Aさんと母親の了解を得て、完成とした。作品の公開は、1本目同様、ファシリテーターが主催する

グループワークで上映会を実施した(写真7)。作品が1分半という長さだったので、当事者である参加者が非常に集中して観ていた。また、Aさんにとって2回目の上映会であり、自分の得意な話を聞いてもらえるということについて非常に満足感のある表情であった。

写真7: デジタルストーリー上映会



写真7

6. 調査結果の分析

6-1. 障害者の地域コミュニティへの声の発信

本研究で注目したDSTというメディア実践の手法は、オーストラリアのコミュニティ文化開発の実践分野で近年、頻繁に活用されてきた手法であり、マイノリティに声を上げる機会を与え、疎外されがちであった地域コミュニティとのエンゲージメント(つながり)の再構築や社会参加に効果があると論じられてきた。訪問調査でインタビューしたアーティストらも、「マイノリティ当事者のストーリーを彼ら自身によって、彼ら自身の視点から語ることを支援すること」を目的に、DSTを活用し、個人のこれまでマスメディアでは語られなかった声を発信する意義を当事者自身に体感してもらうことを大切にしてきたことが分かった。このような当事者の物語(ストーリー)に注目する実践は、ソーシャルワーク実践領域ではナラティブ・アプローチとして1990年代以降、新たな実践モデルとして注目されてきた[Lenette 2013]。

福井における自閉症当事者AさんとのDST実践においても、オーストラリアの事例と同様に、Aさんとその家族は、作品制作および作品公開のプロセスを通じて、これまで一部の人たちにしか伝わっていなかった自分自身の個人のストーリーをデジタルメディアを通じて「誇らしげ」に伝える、発信する方法を体感することで、第1回目の作品制作から、第2回目の作品制作につながっていったと思われる。Aさんはインタビューにおいて「(ぼくの夢は)時間はかかったけど。いい表現ができた。どこがよかったかという自分がこうしたいなと思うことを発言できた。映画の予告編みたいなものができた。」と自分が作品の中で語った文章や言葉を繰り返しながら、自分の語りを再確認するかのように感想を述べていた。母親Bさんのインタビューでも「障害をもっていたり、精神的に挫折した人たちがDSTを作って作品を見せ合い、勇気を持てたり、立ち直るきっかけになったらいいかな。テレビのような大きなドキュメンタリーではないが、自分の夢やがんばっていることを表現して、身近で小さなドキュメンタリーを共有することで刺激しあえると思った。¹¹⁾」という発言があるように、上映会で観客であった自閉症当事者やその家族の中から、自分もDST作品を作りたい、声を発信したいというニーズも表れており、DSTというメディア実践が他者の声の発信をエンパワーする側面もみることができた。

一方で、知的障害(自閉症スペクトラム)を持つ当事者にとって、断片的である自分自身のことを1つのストーリーとして再構成し、他者へ伝える作業は容易ではない。シナリオは、全体の流れ(構成)を意識しながらつくる必要があり、ファシリテーターは、テーマに基づいて大まかな話を聞き、いくつかのパートに分けるところまでを支援者として行った。さらに、全体の流れ(構成)を意識しながら、ストーリーをシナリオ化していく作業に、ソーシャルワーカーであるファシリテーターの側面的かつ協働的な支援の必要性が認識できた。ファシリテーターはDST制作をふりかえり、「普段の支援のための面談の中では、(Aさんのような当事者は)これだけ長い時間、

じっくりと自分のことを聴いてもらうという経験はしていない」とも発言している¹²⁾。知的障害をもつ当事者たちの話をしっかり引き出す上では、大人数で作業をするのではなく、個別的な関わりを通してその人のペースや状況に合わせて聞くというケースワーク的な関わり方の技量に加えて、聴くための時間も重要であることが分かった。おそらくは、Aさん以外の当事者にとっても、その人の状態やコミュニケーションの方法により対応を変える必要があるが、同様の支援が必要な場合が少なくないと推測する。

6-2. 障害者と家族、地域とのつながりの再構築の課題

上記に論じたDST実践による障害者当事者からの声の発信は、デジタルがゆえに、もともと当事者の物語が「見える」形となりやすい。ナラティブ・セラピーの創始者とも言われるWhite [2003]は、コミュニティワーク分野において、大きな喪失に対するコミュニティヒーリング、社会的不正義の提示などのコミュニティ実践におけるナラティブ・アプローチも提唱してきた。オーストラリアの事例でも、インターネットが広がった社会でのデジタルメディアの効用を最大限に利用して、作品公開することが推奨されていた。一方で、インターネットの効果はいまだ限定的であり、「コミュニティ全体への関心を広げることの難しさ」や「コミュニティ自身がストーリーを語れる能力を維持することの難しさ」が指摘されていた。ソーシャルワーク領域でDST実践を行ったLeneteほか[2013]によれば、DSTの構造は語りに対する「西欧」のアプローチを基本としているため、特権化した立場の人々や専門職の視点からは見逃されがちな複雑さが見逃される可能性があること、簡潔に完全に結論付けるようなストーリーを必要としないストーリーを作るプロセスそのものを大切にするような「非西欧」的なストーリーテリングの形式や伝統とは異なることを理解しておくことが重要だと論じる。実際に、日本の外国人支援分野における一般公開のデジタルメディア作品の上映会は、日常生活においてマイノリティの個人の物語に慣れていない人々や高齢者のようにデジタルメディア作品そのものに慣れていない人々にとって、重要な意義を見いだせない事例もあった[Funaki 2014]。

本研究では、ウェブサイトやSNSを通じて、支援者主導で当事者の作品公開を一般公開することや地域社会での公開上映会を実施することも検討した。しかし、本プロジェクトはまだ試行的な段階であり、見る、聞く側の地域住民がマイノリティのデジタルメディア作品を受容しやすい環境づくりの体制が整っていないと判断し、当事者やその家族を中心とした日常のネットワークにおける上映会の開催にとどめ、一般の地域コミュニティ全体への発信までには至っていない。

一方、本研究のDST実践では、障害者当事者と家族とのつながりの再構築への効果が見られた。Aさんの母親は「自分の息子がこんなことを考えているんだということが、この作品づくりを通じてわかった。」とインタビューでも述べており、日常生活を共にしている家族にとって、今回の「僕の夢」「福井マラソン物語」というDST作品は当事者Aさんが普段のコミュニケーションでは伝えきれない事実、感情、思考がデジタルメディアやアートによって「視覚化」されることにより、より伝わりやすくなったといえる。さらに、単に伝わりやすくなったというコミュニケーションの方法の工夫だけでなく、数時間におよぶファシリテーターによる十分な聞き取りとシナリオ作りのプロセスそのものの重要性も見逃してはならない。今回は事前にAさんと作品作りの後に「誰に観てもらおうか」ということを詳細には設定していなかった。しかし、作品作りのプロセスの中で、ファシリテーターとAさんは、作品を「誰かに聞いてもらいたい」という想いは共有していたので、当事者と家族のグループでの上映会につながったと思われる。Aさんは上映会後のインタビューでも「みんなにおもしろいと言われたことが良かった。友達や友達の家族、まだ見て

ない人にも見て欲しい。」と答えている。この「誰かに聞いてもらいたい」という想いは「誰か」という他者とのつながりへの想いであるし、このような作品作りを継続していくことで、地域コミュニティ全体とのエンゲージメント(つながり)への想いが表現されるきっかけとなりうると考える。

6-3. 障害者のデジタルデバイドを克服するための実践の課題

これまでの我が国の先行研究でも知的障害者のパソコン利用率・インターネット利用率の低さとデジタルデバイドの問題は指摘されてきたが、オーストラリアでのコミュニティ文化開発の実践でも、多様な知的障害を抱えている生徒にとって、パソコン技術の取得は容易ではなく、さらに作品のテーマ探しのために、当事者との十分な話し合いと打合せが必要であることが指摘されていた。当事者の生活面での経験や環境の違いによって状況が異なるが、今回のDST制作ではタブレット端末を使用し、マウスを利用する通常のパソコンとは違って、指先で感覚的に操作できるため、様々な状態の人たちにとっても使いやすい。AさんはこうしたICT機器に関心があり、家族の中にスマートフォンやタブレットを所有している人がいた。そうではない参加者にとって、タブレット端末自体がパソコンに比べて普及率が低いので、まずはタブレットの操作に慣れるためのウォーミングアップも必要だろう。参加者の話を引き出す際、やはり彼ら彼女らの緊張のしやすさを考慮することは不可欠である。今回のAさんとファシリテーターの場合は、以前から知り合いであり、雑談のようなやりとりも出来ていたので、この点は自然にクリアされていた。しかし、初対面かそれに近い関係であれば、やはり本人の警戒を解き、話しやすい関係をつくるための試みとして、アイスブレイキング的なゲームをタブレット端末を使って行うことも工夫として考えられる。

しかし、コミュニティアートおよび文化開発分野のデジタルメディアの活用は、デジタルメディア技術の取得が第一の目的ではなく、参加者の創造的な実践やアート活動の支援にとって効果的な一手法でしかない。今回の参加者は普段から携帯やタブレット型端末に触れる機会があり、iPadを活用したが、それぞれのデジタル機器の利用度や状況にあわせて、何を活用するかを検討すべきである。さらに、地域社会とのつながりの構築をするためには、マイノリティ・コミュニティに関する予備知識の提供、デジタルメディア作品鑑賞のウォーミングアップ、主流な社会や住民への批判を感じさせない構成、作品の中のストーリーへの尊敬やプライバシーへの十分な配慮[Lennete ほか 2013:14]といった倫理的な配慮が必要であろう。

7. 本研究の限界と今後の課題

7-1. DST実践研究における効果測定

本研究は、障害者およびその家族を対象としたDST制作での自己表現のプロセスと地域コミュニティでのつながりの再構築の効果について、調査・分析することを目的にスタートした。しかし、当初は、調査にあたって、参加者がデジタルメディア作品の創出によってどのような肯定的な感情が生まれ、そのことが社会参加や地域コミュニティとのつながりにどのような影響を持つかについての効果測定を試みることも視野に入れていた。しかし、オーストラリアの予備調査や文献研究において、類似した調査や効果測定の方法を見つけることができず、客観的に効果を分析することができなかった。

その後、2014年にオーストラリアで追加調査をした際、北シドニー圏域で精神障害者・知的障害者の介助者(ケアラー)へカウンセリングおよびレスパイトサービスを提供しているBradfield

Park Carers Programを訪問した¹³⁾。そこで、アートを活用したコミュニティプロジェクト(クラブ創作やデジタルメディア作品制作など)における参加者の感情や主観的な幸福感の変化を効果測定するスケールとして、オーストラリア・ディーキン大学のロバート・クミン教授らの研究グループが開発したPersonal Wellbeing Indexを紹介された。このスケールのメリットは、1)知的障害者・認知障害を持つ成人や子どもを対象に利用しやすいように絵や図を採用した指標を作っていること、2)当事者の生活の質の主観的な側面(主観的ウェルビーイング)を測定するために開発されたこと、の2点である。今後のDST制作実践においては、この指標を用いて参加者の主観的な感情や自己肯定感の度合いなどについて効果測定を行い、調査結果を見えやすい形として参加者や地域社会にフィードバックすることによって、DST制作実践の意義を広めてきたい。

本研究終了後、2014年、2015年には福井県内のソーシャルワーカーや他の対人援助職がDST制作を実践に取り入れるための支援者向けのDST研修会を試行的に実施した。DST制作におけるICTやデジタルメディアの技術的な要点にとどまらず、参加者に対する倫理的配慮の課題などを共有した。現在、参加した実践者らによる定期的な研究会を行い、支援者向けのDST制作マニュアルの作成準備を進めている。

7-2. コミュニティアートおよび文化開発と障害者ソーシャルワークの協働実践の可能性

本研究のオーストラリア訪問調査により示唆された知的障害者の社会包摂に向けた実践として注目されるのは、デジタルメディアを活用したコミュニティアート・文化開発と障害者ソーシャルワークの協働実践の可能性である。オーストラリアのコミュニティアート・文化開発は、アーティストやコミュニティ住民らが、アートやデジタルメディアを使って自己表現し、個人や集団の文化的能力を高めると同時に社会変革をめざす実践であり、人権や社会正義を基盤として社会変革をめざすソーシャルワークのグローバル定義と理念的に大きな重なりがあることが分かった。このグローバル定義は、2014年7月に14年振りに国際ソーシャルワーカー連盟によって改定されたものであり、特徴として2点が挙げられる。1点目は、ソーシャルワーカーが主導する個人への援助が定義から削除され、社会的なマイノリティ当事者による社会変革、社会開発、エンパワメントをソーシャルワーカーが側面的に支援する意義が強調されたことである。2点目は、ソーシャルワークの根源的価値として、社会正義や人権に加えて、文化的な承認や文化的市民権の確立を必要としている社会的マイノリティと主流社会との社会的結束を促進することが定義化された¹⁴⁾。

ソーシャルワーク理論研究においても、伝統的な社会正義の言説である財の「配分の正義」という経済的な支援に加えて、多様なマイノリティによるアイデンティティ、文化、言語を尊重する「承認の正義」という文化的な市民権の議論が必要であることが認識されるようになっている[Funaki 2011; 児島 2013]。障害者ソーシャルワーク研究分野で、コミュニティ文化開発、アート、デジタルメディアの活用についての研究は数少なく、今後の学際的な共同研究の蓄積が待たれるところである。

謝辞:本研究にご協力いただいた参加者Aさん、Bさんに心から感謝を申し上げたい。また本研究は2012年度ユニバーサル財団研究助成を受けて、実施されたものである。

注

- 1) CCDという言葉は、これまでCommunity Artsと呼ばれてきた実践概念を、1987年にオーストラリアで初めて公式に Australian Council for the Artsによって提唱された実践概念である。イギリスやアメリカでは同様の言葉としてコミュニティアーツ (Community Arts) が使われる事が多い[Goldbard 2006:1]。
- 2) CCDは、オーストラリアのコミュニティアートの歴史の中で重要な位置を占める一方で、あまりに幅広い範囲の実践活動を含む用語となり、CCDを包括する定訳の理解や総合的な理論がないという論者もいる[Hawkins 1993, Badham 2010]。
- 3) Beyond the Squareのウェブサイト <http://beyondthesquare.org> [2015年5月22日参照]
- 4) CuriousWorksのウェブサイト <http://www.curiousworks.com.au/> [2015年5月22日参照]
- 5) Australia Council for the Artsの助成事業については、たんぼぼの家[2009]に詳しい。
- 6) 本助成金の目的は、障害者がアートおよび文化活動に参加する機会を増やすこと、障害者の創造的実践を支援すること、アートおよび障害者支援プロジェクトの質的向上を支援することを目的としている。助成金の詳細は、以下のウェブサイトを参照。
<http://www.arts.nsw.gov.au/index.php/arts-in-nsw/new-arts-funding-for-people-with-a-disability-in-nsw/> [2015年5月22日参照]
- 7) 2013年4月8日にインタビューを実施した。
- 8) 同氏は当団体で勤務するとともに、2013年度に Accessible Arts NSW(障害者アート支援組織)の障害者アーティスト養成助成金を獲得し、ウェブサイト制作や映像制作研修をしている。本助成金を活用し、コミュニティアーティストの支援を元にO'Dwyer氏が制作したウェブサイトは、右記のとおり。 <http://gerardodwyer.allaroundyou.com.au> [2016年1月18日参照]
- 9) 2013年4月6日にインタビューを実施した。
- 10) 日本社会学会倫理綱領にもとづく研究指針
<http://www.gakkai.ne.jp/jss/about/researchpolicy.php> [2016年1月18日参照]
- 11) 2014年4月13日にインタビューを実施した。
- 12) 2014年3月14日にインタビューを実施した。
- 13) Bradfield Park Carers Program <http://www.thekirribillicentre.org> [2016年1月18日参照]
- 14) 2014年7月には14年振りにソーシャルワークのグローバル定義が国際ソーシャルワーカー連盟によって改定された。国際ソーシャルワーカー連盟(IFSW)とは、116カ国で構成されるソーシャルワーク専門職の世界的組織である。
<http://ifsw.org/get-involved/global-definition-of-social-work/> [2015年4月22日参照]

参考文献

- Badham, M., 2010, Legitimation: The Case for 'Socially Engaged Arts' - Navigating Art History, Cultural Development and Arts Funding Narratives, *Local-Global: Identity, Security, Community*, 7, pp.84-99.
- Burgess, J., 2006, Hearing Ordinary Voices: Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling, *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, pp.201-214.
- 文化庁, 2013, 『障害者の芸術活動への支援を推進するための懇談会中間とりまとめ』文化庁.
- Dreher, T., 2008, Media, multiculturalism and the politics of listening, ANZCA08 conference, Power and Place, Wellington, July 2008.
- Funaki, S., 2011, Creating Community Engagements between migrants and local community through digital media production in Japan, 21st Asia-Pacific Social Work Conference proceedings, Tokyo, July 2011.
- Funaki, S., 2014, The Diversity Digital Media Project: Engaging Migrant Youth in Japan through Creative Practice, *The Japan Social Innovation Journal*, 4(1), pp.9-19.
- Goldbard, A., 2006, *New creative community – The art of cultural development*, New Village Press.
- Hartley, J. and McWilliam, K., 2009, *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*, Wiley-Blackwell.
- Hawkins, G., 1993, *From Nimbin to Mardi Gras, constructing community arts*, Allen & Unwin.
- International Wellbeing Group, 2013, *Personal Wellbeing Index: 5th Edition*, Australian Centre on Quality of Life, Deakin University.
<http://www.deakin.edu.au/research/acqol/instruments/wellbeing-index/index.php>
[2016年1月18日参照]
- 児島亜紀子, 2013, 「2012年度学界回顧と展望 理論・思想部門」『社会福祉学』54,3, pp.97-109.
- Lenette, C., Cox, L. and Brough, M., 2013, Digital Storytelling as a Social Work Tool: Learning from Ethnographic Research with Women from Refugee Backgrounds, *British Journal of Social Work*, 45, pp.988-1005.
- 水内豊和・武蔵博文, 2010, 「知的障害者の情報機器の活用実態調査」『富山大学人間発達科学部紀要』4(2), pp.75-80.
- 内閣府, 2013, 『平成24年度版障害者白書』内閣府.

MDAA Multicultural Disability Advocacy Association (MDAA) of NSW ,2012, The CALD Sibling Support Network http://www.mdaa.org.au/service/advocdev/Creative_Siblings_Index.html
[2013年12月20日参照]

小川明子・伊藤昌亮・溝尻真也・土屋祐子,2012,「研究ノート:障がいをめぐる対話とデジタル・ストーリーテリングゲームメディア・コンテ ハッピーマップ実践報告」『愛知淑徳大学メディアプロデュース学部論』2,pp.95-114.

Ogawa,A. and Tsuchiya, Y. ,2014, Designing Digital Storytelling Workshops for Vulnerable People: A collaborative story-weaving model from the 'pre-story space', Journal of Socio-Informatics, 7,1, pp.25-36.

Salazar, 2011, Digital stories and emerging citizens' media practices by migrant youth in Western Sydney, 3CMedia Journal of Citizen's, Community and Third Sector, 6, pp.55-76.

Sunderland, N.et all.,2014,1000 Voices: Reflective online multimodal narrative inquiry as a research methodology for disability research,Qualitative Social Work, 14,1,pp.48-64.

柴田邦臣,2006,「〈情報弱者〉の社会参加 ―障害者のICT利用と'自立'をめぐる」『社会情報学研究』15,81-93.

たんぼぼの家 ,2009,『文化政策とCCDセミナー ―持続可能な文化発展―』

総務省情報通信政策研究所,2012,『障がいのある方々のインターネット等の利用に関する調査研究』総務省.

White, M.,2003,Narrative practice and community assignment, International Journal of Narrative Therapy and Community Work, 2, pp.20-55.