

共生社会の実現に向けてのエンターテインメント-エデュケーション の可能性

—シネマカフェ神戸の活動報告から—

中塚 志麻

キーワード：共生社会、エンターテインメント-エデュケーション、映画鑑賞

はじめに

少子・高齢化が急速に進む本邦において、多様な個人が、自立して共に社会に参加し、理解し、認め合い、支え合う社会である「共生社会」の形成は、積極的に取り組むべき重要な課題である。近年では、外国人就労の拡大と外国ルーツの子ども達の増加、子どもの貧困問題、虐待児の増加、インクルーシブ教育の推進、LGBTQ+に表される性の多様性と人権問題など、「共生」のあり方について真摯に考えなければならない社会となっている。実際に内閣府の共生社会政策では、「子供・若者育成支援」、「青少年有害環境対策」、「青年国際交流」、「子供の貧困対策」、「高齢社会対策」、「障害者施策」、「バリアフリー・ユニバーサルデザイン推進」、「交通安全対策」などの政策に取り組んでいる¹⁾。また、文部科学省では、2012年に「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進」を打ち出し、共生社会の形成に向けて、特別支援教育をインクルーシブ教育システム構築のために必要不可欠なものであるとした²⁾。厚生労働省では、2016年に閣議決定された「ニッポン一億総活躍プラン」において、高齢者・障害者等を含む全ての人々が、役割を持ち、支え合いながら、自分らしく活躍できる「地域共生社会」の実現を掲げている³⁾。総務省においては、国籍や民族などの異なる人々が、互いの文化的な違いを認め合い、対等な関係を築きながら、地域社会の構成員として共に生きていく「多文化共生」の推進を提示している⁴⁾。以上のように、「共生社会」は、社会政策や新しい社会理念として、行政や教育、福祉の分野で多く取り上げられている。このような「共生」が実現する社会を形成するためには、社会全体が共生の意味や、その視点や実践方法（共生のプロセス）などについて認識し、理解することが必要とされている⁵⁾。

社会変化を起こす方法の1つにエンターテインメント-エデュケーションがある。エンターテインメント-エデュケーション（以下 EE）とは、エンターテインメントと教育の融合であり、物語の力を通して社会的な課題にアプローチする有用な手法で、主にヘルスコミュニケーションの領域で実践されている方法論である。EEの近年における定義は「理論に基づくコミュニケーション戦略であり、望ましい個人、コミュニティ、組織、社会の変化を成し遂げるために、教育的・

社会的な課題を意図的にエンターテインメント性の高いプログラムの企画、制作、普及の過程に織り込むこと」とされている⁶⁾。日本の昔話や「イソップ物語」等西洋の童話においても、人生の教訓が織り込まれているように、エンターテインメントと教育を融合させる試みは、古くから存在するが、EE は比較的新しい概念とされている⁷⁾。

EE は、米国や欧州諸国以外に、中南米やアジア等の発展途上国でも活用されている。その多くは、予防接種の促進、家族計画・HIV/AIDS 予防、青少年の性行動や喫煙、健康情報等の社会問題を課題として取り組まれている。EE の効果については、様々な報告があるが、近年では米国のがん研究所が、医療ドラマ「ER」に EE を取り入れ、患者の相談サービスの利用意識の向上を検証した報告がある⁸⁾。また、パーキンソン病を罹患している俳優のマイケル・J・フォックス自身がパーキンソン病患者を演じる EE 形式の「マイケル・J・フォックスショー」では、パーキンソン病の理解の向上や向社会的行動の変化に一躍を担っていると記されている⁹⁾。このように EE の多くは、公衆衛生、健康教育、ヘルスプロモーション、ヘルスコミュニケーションの領域で実践されているが、今日においては偏見を軽減する手法として、また、ジェンダー等の人権にかかわる問題や障害に対する意識変革等にも活用されている^{10) 11)}。これらのことから EE は、より良い社会作りのための社会技術とされ、共生社会を目指すためのツールの1つとしての可能性が伺われる。

1. 目的

本稿では、障害関係の映画鑑賞とワークを実施するシネマカフェの活動を報告すると共に、第18回シネマカフェ視聴映画「ぼくと魔法の言葉たち」の参加者による感想文を分析し、本作の共生社会を推進する EE としての可能性を検討することを目的とする。

2. シネマカフェ神戸の活動

シネマカフェ神戸は、特別支援教育や障害者福祉に関係する映画を鑑賞しながら、人に対する高い共感性（温かいハート）を習得し、その成果を医師・看護師・理学療法士・作業療法士・介護福祉士や特別支援学校教員等の多職種の医療・福祉・教育関係者で共有することを目的として活動している。活動は、2014年1月から開始し、2020年3月までで24本の映画を鑑賞した（表1）。基本的な活動内容は、映画鑑賞後、グループワークを実施し、それぞれの立場からの意見交換を行い、交流を深める形式で行っている（図1）。活動場所は、大学や施設、病院などで、2018年からは、神戸市長田区内のN病院の協力を得て、同病院の多目的ホールで年4回（1月・3月・5月・9月）開催している。

3. 方法

1) 対象者：第18回シネマカフェの参加者 12名（内訳：中学校教員1名・特別支援学校教

員4名・知的障害当事者1名・視覚障害当事者及び家族3名・小学校教員1名・支援員2名)

2) 日時・場所：第18回シネマカフェ 2018年X月 N病院多目的ホール

表1 シネマカフェ神戸で視聴した映画一覧

回	タイトル	障害・病名・キーワード	製作年	監督名
1	学校Ⅱ	知的障害	1996	山田洋次
2	ハーヴィー・クランベット	トゥレット症候群	2003	A・エリオット
3	サイモン パーチ	マルキオ症候群	1998	M・S・ジョンソン
4	逃げ遅れる人々 東日本人震災と障害者	障害者と災害	2014	飯田 基晴
5	人生ここにあり!	健労	2008	ジュリオ・マンフレドニア
6	私の中のあなた	小児がん・デザイナー・ベビー	2009	ニック・カサベテス
7	シンプルシモン	自閉症スペクトラム	2010	アンドレアス・エーマン
8	雲隠	てんかん	1997	ジム・エイブラハムズ
9	くちづけ	知的障害・グループホーム	2013	塚宰彦
10	グレートゲイズ1-夢に挑んだ父と子	肢体不自由	2013	ニルス・タベルニユ
11	ぼくのバラ色の人生	性の多様性	1997	アラン・ベルリネール
12	釜石の奇跡-子どもたちが語る3.11-	災害・子どもの力	2013	NHKエンタープライズ
13	レインマン	自閉症スペクトラム	1989	ラリー・レビンソン
14	星の国から帰るたり 「自閉症児」の贈りもの	自閉症スペクトラム	2009	植坪紗鶴子
15	おとと	発達障害	2010	山田洋次
16	奇跡のひと マリーとマルグリット	重複障害	2015	ジャン ピエール・アメリス
17	みんなの学校	インクルーシブ教育	2015	真鍋俊水
18	ぼくと魔法の言葉たち	自閉症スペクトラム	2016	R・ロス・ウィリアムズ
19	チョコレート・ドーナツ	性の多様性・ダウン症・児童虐待	2014	トラビス・フライン
20	ワンダー 君は太陽	トリニチア・コリンズ症候群	2017	スティーブン・チョボウスキー
21	君が僕の息子について教えてくれたこと	自閉症スペクトラム	2014	NHKエンタープライズ
22	ちづる	自閉症スペクトラム・知的障害・家族	2011	赤崎正和
23	暗くなるまで待って	視覚障害	1967	テレンス・ヤング
24	こんな夜更けにバナナかよ	障害者の自立・肢体不自由	2018	前田哲



図1 シネマカフェの活動風景

3) 視聴した映画：「ぼくと魔法の言葉たち」2016年製作 91分

本作品は、ピューリッツァー賞受賞歴のあるジャーナリストで作家のロン・サスカインドが執筆した原作「ディズニー・セラピー 自閉症のわが子が教えてくれたこと」を映像化したドキュメンタリー映画である。監督のロジャー・ロス・ウィリアムは、ゲイであることをカミングアウトしているアフリカ系アメリカ人で、ダブルマイノリティとしての自身の経験により、自閉症の少年に共感し、本作を製作した。彼は映画を通して、障害者を含むマイノリティの生き辛さを表現し、社会が彼らをアウトサイダーとして軽視することは社会の損失であるとインタビューで訴えている¹²⁾。そのような背景で製作された本作は、「共生社会」をテーマとしたEEには適切な作品であると考え、視聴映画に選定した。映画は、2歳のときに突然言葉を失った自閉症スペクトラムのオーウェンが、ディズニー・アニメを通して言葉を取り戻していく幼少期の様子と、大学卒業後に自立していく奮闘を1年半の密着取材で撮影された内容の2部構成となっている。

4) 方法：参加者に対する視聴後の感想の記入はメモ形式で実施した。その感想文をテキスト化し、作成したテキストから、テキストマイニングの手法を用いた。テキストマイニングとは、テキストデータを形態素解析し情報を抽出する手法の一つである。分析方法は、テキストマイニングソフトウェア KHCoder¹³⁾ を用いて頻出語彙を抽出し、それぞれの語彙の結びつきを可視化する共起ネットワーク分析を実施した。EEの可能性に関しては、Singhal 等が示した「一般的なエンターテインメントとEEの相違図」の5項目^{6) 14)}に照らし合わせ、EEとしての可能性を検討した。

4. 倫理的配慮

研究に先立ち、感想文をデータ化すること、データは、研究以外に使用しないこと等倫理的遵守に関して参加者に口頭で説明した。また、感想文は無記名とし匿名性を保証し、回答は自由であることを確認した。

5. 結果

1) テキストマイニングにおける内容分析

参加者12名の感想を分析した結果、総抽出語数は1490語であった。抽出語(名詞)の出現頻度は、家族16、支援14、思い10、自閉症10等が多く出現した。次に、出現されたそれぞれの語彙の結びつきを探るために、共起ネットワーク分析を行った。共起ネットワークは、出現パターンの似通った語(共起の程度が強い語)を線で結び、ネットワーク図を描き、出現語の結びつきを可視化する分析である。描かれたネットワーク図では、それぞれの語の共起の程度が強いほど線は太くなり、出現数の多い語は大きな円で示される。

表2 品詞別単語出現頻度 (一部)

名詞	頻度	サ変名詞	頻度	形容動詞	頻度
家族	16	支援	14	大切	7
思い	10	失敗	4	必要	5
自閉症	10	心配	4	不安	4
主人公	10	理解	4	素敵	2
世界	10	感動	3	複雑	2
映画	8	希望	3	まじめ	1
障害	7	教育	3	ハッピー	1
学校	6	苦悩	3	リアル	1
自分	6	肯定	3	嫌	1
兄弟	5	挫折	3	後天的	1
言葉	5	成長	3	好き	1

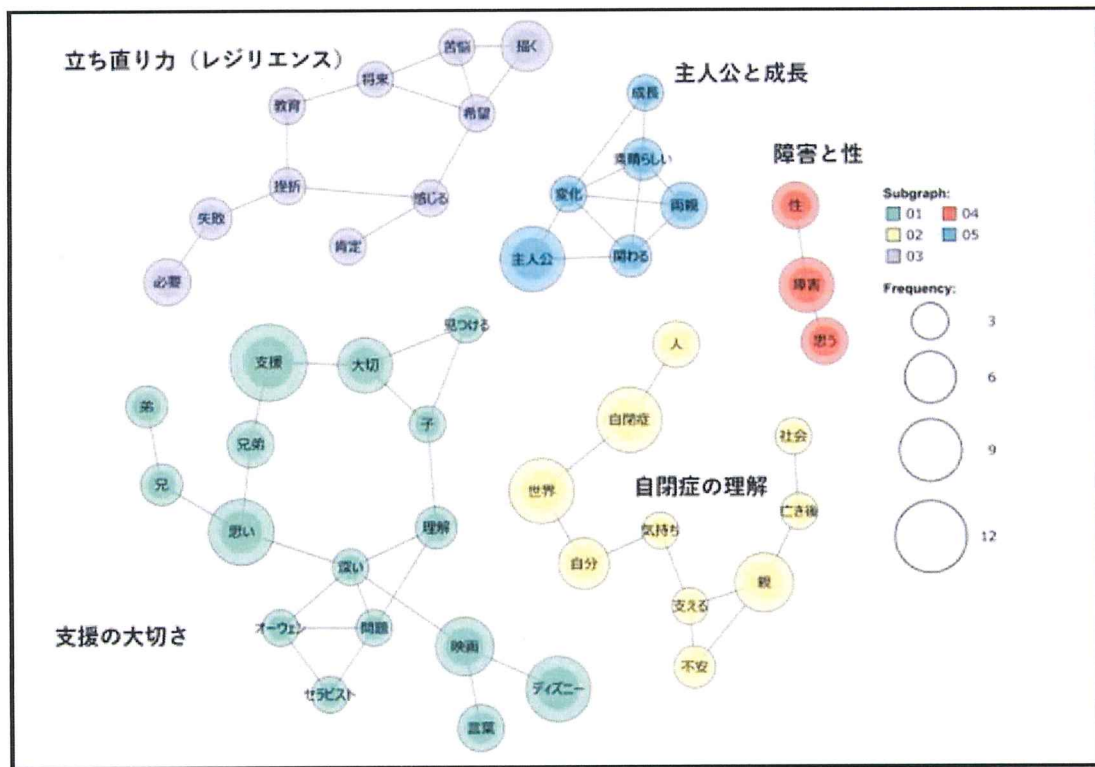


図2 5つのカテゴリーが検出された共起ネットワーク

また、サブグラフ検出により、比較的強い結びつきのある語彙同士を自動的にグループ化される。本研究では、5つのカテゴリーからなるサブグラフが検出された。5つのカテゴリーは図2に示されるように、それぞれ「立ち直り力 (レジリエンス)」「主人公と成長」「自閉症の理解」「支援の大切さ」「障害と性」と命名した (図2)。

2) 映画「ぼくと魔法の言葉たち」のEEとしての可能性

EE と一般的なエンターテインメントとは異なる重要な点がいくつかある。図3は一般的なエンターテインメントとEEの相違を記した比較図¹⁴⁾であり、映画「ぼくと魔法の言葉たち」をこの図に照らし合わせ、EEとしての可能性を検討した。

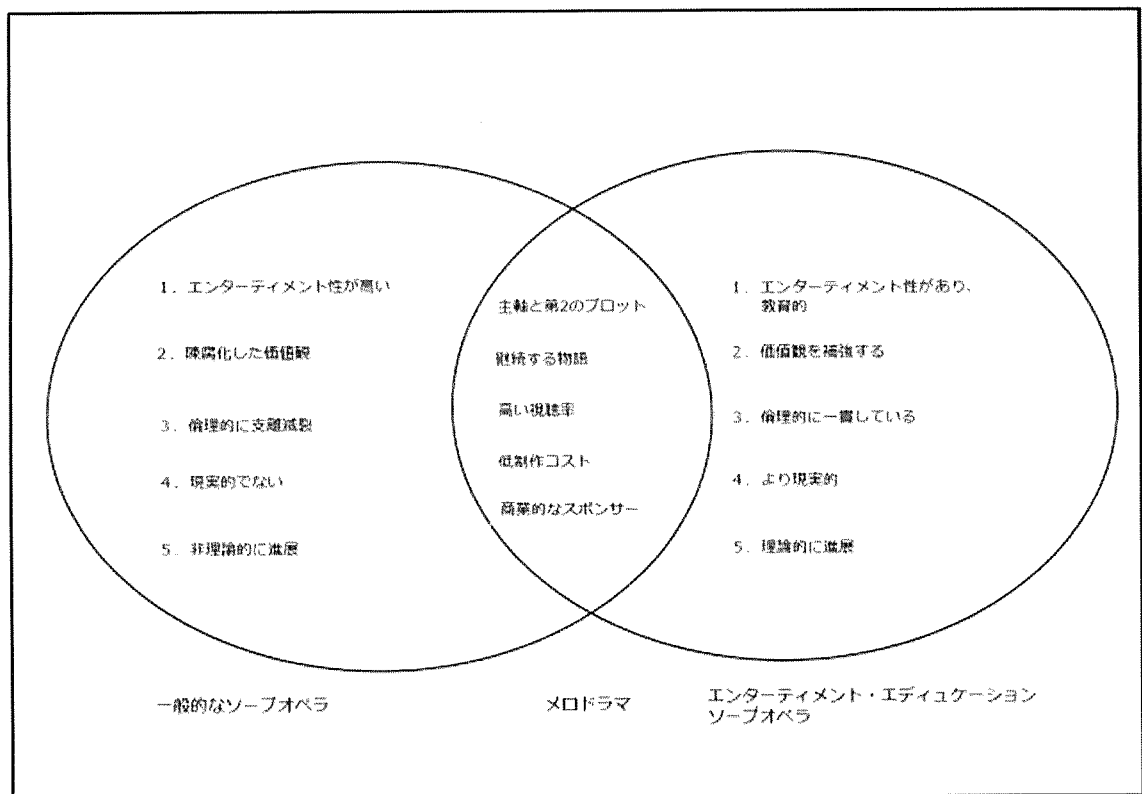


図3 一般的なソープオペラとエンターテインメント-エデュケーションソープオペラの比較
(Brown, Singhal&Rogers1988)¹⁴⁾

① エンターテインメント性があり、教育的であるか

本作品は、ドキュメンタリーであるとともに、ディズニー・アニメが登場したり、絵本的な動画が取り入れられたりした構成となっており、楽しんで鑑賞することができる。さらに、サンダンス映画祭をはじめ世界中の映画祭で大喝采を浴び、エンターテインメント性に優れた作品として世界的に評価されている。また文部科学省特別選定作品・文部科学省選定作品であり、教育的であることは明白である。

② 価値観を補強しているか

一般的なソープオペラは、向社会的な価値観を促すことはないが、EEは特定の向社会的な信念と価値観を促進し、補強するように設計されている。「ぼくと魔法の言葉たち」ではウィリアム監督自身がマイノリティであることから、マイノリティの生き辛さを表現し、全ての人に寛容である社会の必要性を訴えて本作を製作している。このような点でも本作は向社会的な信念と価値観を促進する要素を持ち合わせていると考えられる。

③ 倫理的な一貫性となっているか

一般的なソープオペラでは、しばしば倫理的な一貫性に欠けており、良い行動と悪い行動について明確に相違を示さないことが多いとされている。しかし、EEでは、良い行動と悪い行動が示される。そして、良い行動には恩恵が示され、悪い行動には、悪い結果が提示される。「ぼくと魔法の言葉たち」では、悪いロールモデルは示されていないが、主人公・両親・兄のそれぞれの成長が良いモデルとなっている。特に主人公のオーウェンに関しては、パリでの自閉症会議に招待されてスピーチを披露するなどの成功体験が恩恵として描かれている。

④ より現実的であるか

一般的なソープオペラは、非現実的な空想で設定されるが、EEは対象となる視聴者の現実に合わせて設計される。本作は、自閉症の青年オーウェンを追ったドキュメンタリー映画である。オーウェンの父ロンの著書を基にした家族の20年に渡る過去の記録映像と、社会人として自立していくオーウェンの取材撮影で構成された本作は、自閉症の青年の視点から、視聴者が体感できるように製作されている¹⁵⁾。後に父のロンは、「オーウェンの人生の絶対的な真実を提示しなければ、自閉症、特別な生活を理解している人にとっては意味がない」と述べており¹⁶⁾、本作はより現実的に製作されていることが伺われる。

⑤ 理論的に進展しているか

一般的なソープオペラは、理論的な基礎を持たないが、EEは理論的基礎を踏まえている。本作は、EE形式で製作されていないが、結果的に、バンデューラの社会的学習理論が包含されて

いる。EE では、視聴者は映像の中で描かれているロールモデルから、社会的に行動を学習する。本作公開後、主人公のオーウェンは、自立を目指す自閉症スペクトラムのロールモデルとして現在も活躍している。自閉症スペクトラムのコミュニティで「僕らのスポークスマンになってくれてありがとう」と称賛され、観客の前に立ち、人と触れ合うこと、ロールモデルであることを楽しんでいると言われている¹⁶⁾。そのような点で、オーウェンは自閉症スペクトラムのポジティブなロールモデルとして確立しているといえよう。

6. 考察

1) テキストマイニングにおける内容分析と共生社会の推進

形態素解析の結果、抽出語（名詞）の出現頻度は、家族 16、支援 14、思い 10、自閉症 10 等の語彙が多く出現した。また、共起ネットワークでは「立ち直り力（レジリエンス）」「主人公と成長」「自閉症の理解」「支援の大切さ」「障害と性」という 5 つのカテゴリーが抽出された。「共生社会」をキーワードとしたテキストマイニングの研究では、塩川ら（2019）の報告がある。その研究結果では、共生社会のイメージを表す言葉として「知識・理解」「お互い・相互」「思いやり・寛容」「助け合い・支援」等の語彙が検出された¹⁷⁾。本研究においても「支援」「理解」等の共通の語彙が出現した。このことより、視聴者の感想文から「共生社会」をイメージする語彙が出現した本作は、共生社会を推進する可能性のある映画と考察した。本稿では、1 作品の感想を分析したため少ないデータ数となったが、今後は、データ数を増やし、検討を継続する必要がある。

2) 映画「ぼくと魔法の言葉たち」の EE としての可能性

本稿では、既存の映画である「ぼくと魔法の言葉たち」を視聴し、EE の可能性を検討した。本作はドキュメンタリーであるため、娯楽と訳される「エンターテインメント」とは異なるカテゴリーの映画とされる場合もある。しかしながら、ドキュメンタリーを EE として活用した報告¹⁸⁾もあり、ドキュメンタリーとエンターテインメントを併せ持つ映画は多く存在する。本作を「EE として 5 つの要素」と比較したところ、本作は、EE としての可能性があることが示唆された。しかしながら、その妥当性をより高めるために、作品に EE としてのメッセージの具現化の有無や頻度を検証する必要がある。今後は、このような精査された内容分析を実施し、検討を続けていく予定である。

7. 結語

EE の目的は、視聴者の意識や態度を社会的に望ましい方向に変えることである⁶⁾。映画「ぼくと魔法の言葉たち」は、既存の映画であるが、EE として活用できると考えた。また、本作視聴者の感想文をテキストマイニング分析したところ、共生社会をイメージする語彙が抽出され、

共生社会を推進する映画であると考察した。さらに、映画鑑賞後に、多種多様な参加者とグループワークを実施するシネマカフェは、EE の目的が補完され、「共生社会」を推進する可能性のある活動と思われる。グループ視聴の効果については、教育的な話題に関する仲間との会話は、マスメディアのメッセージ効果を非常に大きくするとの報告¹⁹⁾もあり、今後も継続して共生社会の実現に向けての社会活動としてシネマカフェの活動に取り組む予定である。

引用・参考文献

- 1) 内閣府 共生社会政策 <https://www8.cao.go.jp/souki/index.html>
- 2) 文部科学省 (2012) 中央教育審議会初等中等教育分科会報告「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進」
- 3) 厚生労働省「地域共生社会の実現に向けて」
<https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000184346.html>
- 4) 総務省「多文化共生の推進」
https://www.soumu.go.jp/menu_seisaku/chiho/02gyosei05_03000060.html
- 5) 寺田貴美代 (2003) 『共生社会とマイノリティへの支援—日本人ムスリマの社会的対応から—』東信堂
- 6) A. Singhal, E. M. Rogers 訳河村洋子(2011) 『エンターテイメント・エデュケーション - 社会変化のためのコミュニケーション戦略 - 』成文堂
- 7) A. Singhal, H. Wang, E. M. Rogers(2012) The rising tide of entertainment-education in communication campaigns (4th Ed), Thousand Oaks, CA: Sage, 321-334
- 8) P. M. Marcus, G. C. Huang, V. Beck et al (2010) The impact of a primetime cancer storyline : from individual knowledge and behavioral intentions to policy-level change, J cancer Educ 25, 484-489
- 9) E. Link1, D. M. Schlütz, S. Brauer(2016) Opportunities and challenges of entertainment-education: Learning about Parkinson's disease via The Michael J. Fox Show. Communication & Medicine, Vol 13(2) 203-214
- 10) S. Murrar, M. Brauer (2017) Entertainment-education effectively reduces prejudice. V Group Processes & Intergroup Relations, Vol21 (7) 1053-1077
- 11) D. A. Strong1, W. J. Brown (2011) Promoting Prosocial Beliefs and Behaviour Towards People with Disabilities in Nepal, Through a Children's Entertainment-education Program. Disability, CBR & Inclusive Development, Vol22 (2) 22-33.
- 12) HUFFPOST (2017) 「はみ出し者に不寛容なアメリカは危険」 記録映画『ぼくと魔法の言葉たち』のウィリアム監督に聞く
https://www.huffingtonpost.jp/2017/03/08/life-animated_n_15232134.html

- 13) 樋口耕一 (2014) Kllcoder. <http://khcoder.net/>
- 14) W. Brown, A. Singhal, EM. Rogers (1988) Pro-development soap operas: A novel approach to development communication, *Media Development* (4) 43-47
- 15) シネマトゥデイ (2017) 「アカデミー賞にアニメ賞、『ぼくと魔法の言葉たち』快進撃の理由とは？」 <https://www.cinematoday.jp/news/N009018>
- 16) NEWSWEEK (2017) The Story Behind Oscar-Nominated Documentary 「Life, Animated」 <https://www.newsweek.com/story-behind-oscar-nominated-documentary-life-animated-how-disney-films-helped-557497>
- 17) 塩川宏郷, 久保衣里, 平野昌美 (2019) 発達障害との共生社会イメージ, 小児の精神と神経, Vol. 59 (3) 235-242
- 18) F. Hallajarani Redefining Disability in Iran through Entertainment Education. OCAD University Open Research Repository
- 19) EM Rogers, PW Vaughan, RMA. Swalehe, et al (1997) Effects of an Entertainment - education Radio Soap Opera on Family Planning and HIV/AIDS prevention Behavior in Tanzania. Albuquerque, NM: University of New Mexico, Department of communication and journalism