

第4章 ストーリーテリング

次に必要なのは、分析からアウトプットへの移行である。研究ではすべてのアウトプットは言語でなされる。それは「2次元の要因連関図」を読み解いて、時間軸上の1次元の言語に置き換えることと同じである。これをストーリーテリングという。

1. 量の配分をみる

あるカテゴリーにデータが集中しているところとそうでないところがある。データが集中している部分は、語り手が重要視している部分。

→語り手は何を重要だと考えたのか。

語り手はくりかえしがおおい。同じカードが何枚もある。同じことをパスしてはいけない。くりかえしは全部書き取る。くりかえしは、語り手が重要視している主題だと見なすことができる。

2. コンテキスト→脱コンテキスト→再コンテキスト（時系列）

情報処理とはいかなる過程か。聞き取った過程で情報ユニットを収集し（データコレクション）、情報ユニットをいったんバラバラにしたあと（脱コンテキスト化）、カテゴリー化してメタ情報を産出し、さらにチャート化して要因連関図にする（再コンテキスト化）。それを時間軸上に言語化したものが、アウトプットである。

3. 要因連関図をニットの編み物と考えよう

要因連関図は二次元平面でできあがっている。それを言語化するには時間軸を取り入れて、二次元を一次元化することと同じ。要因連関図をニットの編み物と考えよう。編み物の糸をほぐして、平面を一本の糸に変換するには、どこから糸をほぐすかを考えなければならない。要因連関図の言語化には、最初の入り口（entrance）と出口（exit）を見つけよう。

要因連関図を見て矢印がでていくだけで入らないところが入口、矢印が入るだけで出て行かないところが出口。

これをみつけて、ストーリーにする。

※ライフヒストリーならば時系列。出来事の時間的継起に合わせればよい。

4. データに語るせる

論理関係には基本的には下記の3つしかない。それを言語化するには、カテゴリーとカテゴリーとのあいだに、順接、逆接の接続詞を用いればよい。

- (1) 因果：A ゆえに B がある、したがって B
- (2) 相関：A とともに B がある。
- (3) 対立：A とはいえ B である。

5. ストーリーテリングのルール3点

1. すべてのメタ情報に必ず言及する。
2. 1次情報は必要に応じて言及する。
3. すべてのメタ情報間につながりをつくる。

理想は、メタ情報だけでストーリーが語れること。

※はなれザルはむりやりつなげない。つながらない場合は、「一方～」 「ちなみに」などの接続詞で補う。