

## デジタル絵本共同制作による コミュニケーション教育プログラムの試み

有賀妙子<sup>†</sup>森公一<sup>†</sup>真下武久<sup>‡</sup>日下菜穂子<sup>††</sup>同志社女子大学<sup>†</sup>  
学芸学部情報メディア学科成安造形大学<sup>‡</sup>  
芸術学部同志社女子大学<sup>††</sup>  
現代社会学部社会システム学科

### 1. はじめに

学生は社会において、立場の違いを越え、多様な人と共同することが求められる。そこでは、他者や世界に関心を持って共感し、人と人との意味ある関係を作ること、つまり、コミュニケーションの回路をひらく力が重要である。日本学術会議の情報学委員会が検討している情報学分野の参照基準[1]にも、ジェネラルスキルのひとつとしてコミュニケーション能力が含まれる。本研究では、そのような力を育む場として、共に「表現」する教育プログラムを構築し、そのためのツールを開発することを目的とする。

具体的には、行動に制約があるような状況の高齢者とパートナーとなり、その人との語りを通して、共に物語を構想し、PCやタブレット画面上で見る形のデジタル絵本を制作する(「ふたりえほん」と呼ぶ)。本教育プログラムのプロセスなどについては既に報告[2]しており、ここでは新たに開発した、プログラム参加者向け冊子、編集ツールとこれまでの実践について述べる。

### 2. 本教育プログラムの特徴

本教育プログラムは、気心が知れた限られた仲間内ではない、価値観や背景の異なる他人と出会い、その他者といっしょに表現活動を行う。制作においてはパートナーと意見や関心の違いが起こり得るが、そのような時も相手を理解した上で、折り合い、社会へ向けて公開する「ふたりえほん」を完成させる。この制作プロセスが、学生にとって他者とのコミュニケーションに関する学びを生む場となり、新しい価値観や態度を生み出すことを期待する。

「ふたりえほん」の形式は、デジタルストーリー

テリング(DST)[3]活動による制作物と類似するが、DSTでは参加者がファシリテータの助けを借りながら個人的な現実を物語とするのに対して、本プログラムでは空想を含めた自由な物語をパートナーと共同で作ることで双方に学びや気づきが生まれる点が異なる。

世代を超えた関係性を構築するために、ダンスやコラージュ制作などの表現活動を行うプログラムは今までも多く研究され、世代間の理解や歴史や社会への意識を高めると報告されている[4]。本教育プログラムは、外から与えられるテーマではなく、パートナーの話を出発点とすること、制作者や家族以外の読者が楽しめる、あるいは思索する契機となる作品をめざすことに特徴がある。これは加えて、ICT技術を活用して公開することで、受動的になりがちな高齢者が場所や立場を越えて、社会に能動的に関わることにつながる。

### 3. 制作のための冊子、スケッチノート

共同制作は次のように進められる。

- (1) パートナーと対話し、物語を作るための断片的なエピソードを集める。
- (2) テーマを決め、学生がストーリーを練る。
- (3) 再び、パートナーと会い、構想したストーリーを話し合う。
- (4) 学生が絵本の素材を制作する。絵はペアのどちらかが描き、ページごとのナレーションはパートナーの声で録音する。次節で述べる編集ツールを使って、素材を絵本として統合する。
- (5) 完成したふたりえほんを、パートナーと鑑賞し、制作過程を振り返る。

参加者双方が、このプロセスを理解するために、本プログラムの内容を説明した冊子「制作のてびき」を作成した。また、学生が対話内容や絵本構想の途中経過を記録として残せるように、スケッチノートを作成した。加えて、学生が対話を進める際の手助けとなる対話ガイドを用意した(図1)。

Communication education program by collaborative creation of digital storybooks

<sup>†</sup> ARIGA Taeko, MORI Koichi, Doshisha Women's College of Liberal Arts, Department of Information and Media

<sup>‡</sup> MASHIMO Takehisa, Department of Media Design, Seian University of Art and Design

<sup>††</sup> KUSAKA Nahoko, Doshisha Women's College of Liberal Arts, Department of Social System Studies



図1 制作プロセスのための冊子とスケッチノート

#### 4. 閲覧・編集ツールの開発

デジタル絵本は、画像、音声、テキストの素材ファイルからなり、それらを作成し、Webサーバにおいて絵本として統合する。絵本を鑑賞するツールとして、①Webブラウザで閲覧するためのWebアプリと②タブレット端末(iPad)用アプリを開発した[2]。

加えて、新たに、素材ファイルを元に絵本を編集するWebアプリ(えほんエディタ)を開発した(図2)。このエディタは、次の機能をもつ。

- (1) タイトル、作者の設定
- (2) ページごとに画像、音声、テキストを設定
- (3) ページの追加、削除、順番の変更
- (4) プレビュー
- (5) 公開、非公開の設定(制作途中の保存)

素材ファイルをページごとにWebブラウザ上にドロップするだけでWebサーバへアップロードでき、簡単な操作で絵本を編集、公開できる。

#### 5. 教育プログラムの実践

老人保健施設において、教育プログラムを実践した。2017年までの3年間の実践でのべ13名の学生(大学院修士生)が、80-95歳の施設の利用者のべ13名(女性11名、男性2名)とペアとなり、「ふたりえほん」を制作した。



図2 Webサイト上のえほんエディタ

プログラム終了後パートナーと学生に対して、各過程の満足度などを5段階で選択し、その理由を自由記述で問うアンケートを行った。加えてプログラムの実施前後で、学生に対しコミュニケーションスキル尺度[5]アンケートを実施した。他者受容、表現力、解読力、自己主張、関係調整に関するそれぞれ4項目に対して、かなり得意からかなり苦手の7段階で自己評価した。

#### 6. 考察

コミュニケーションスキル尺度アンケートでは、他者受容と解読力の項目に対し、プログラム後に「得意」の段階を高く自己評価する学生が8名(62%)あった。しかし、プログラム実施前後での明確な変化の傾向は見られなかった。

プロジェクト後、できた絵本に満足しているかをパートナーに尋ねた結果は、13名の内10名が最高評価だったのに対し、3名が最低評価の回答をした。しかし、だからといって、この3つのペアの絵本の質が低いということではない。パートナーからの評価が低いペアは、双方の関心や求めるところに違いが現れ、適切な合意が取れずに終了したといえる。3つのペアのうちの1名の学生は自己主張や関係調整のスキル尺度を実施後下方に評価し、これらの点を新しい気づきとして振り返った。これに対し、別の2名の学生の自己評価は逆にプラスに変化し、むしろ葛藤が自信につながる結果となった。このように、本教育プログラムでは、学生とパートナーとの関係により、多様な学びが生まれる。

しかし、対等な関係で絵本の制作に取り組むという共同性が、特にこの3ペアでは十分に成立しておらず、今後、コミュニケーションの学びの場として働かせるために、さらに検討が必要と考えている。

#### 7. 謝辞

本研究は学術研究助成基金助成金(課題番号16K00727)の助成を受けた。

##### 【参考文献】

- [1] 萩谷昌己:情報学を定義する—情報学分野の参照基準, 情報処理, 55(7), 734-743 (2014).
- [2] 有賀妙子, 森公一, 真下武久, 日下菜穂子: 高齢者とのデジタル絵本共同制作プロジェクト, 情報処理学会第79回全国大会講演論文集, 2017(1), 491-492 (2017).
- [3] The center for digital storytelling, <http://syorycenter.org>
- [4] Rubin, S., Gendron, T., et al.: Challenging gerontophobia and ageism through a collaborative intergenerational art program, Journal of Intergenerational Relationships, 13(3), 241-254 (2015).
- [5] 藤本学, 大坊郁夫, コミュニケーションスキルに関する諸因子の階層構造への統合の試み, パーソナリティ研究, 15, 347-361, 2007.