

# 高齢者とのデジタル絵本共同制作プロジェクト

—コミュニケーション教育プログラムの構築と実践—

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

現代社会においては、立場の違いや利害の対立を越え、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、思いやる力を持ち、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。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、タブレット端末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）。双方が創造性や想像性を発揮する表現活動により、相手への理解と共感を深め、作る喜びを共有する。

## 2. 本教育プログラムの特徴

本研究で構築する教育プログラムは、次のような特徴をもつ。

- ① 弱い立場の人とペアとなって表現行為を行うことで、新しい価値観や態度を生み出す
- ② 共同制作プロジェクトが、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る
- ③ インターネットと携帯デバイスを有効に活用して、受動的になりがちな高齢者が場所や立場を越えて、表現と発表をすることができる

制作されるデジタル絵本の形式は、デジタルストーリーテリング(DST)[1]活動による制作物と似ているが、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語る個人の学びであるのに対して、本プログラムではパー

Collaborative project with elderly persons by creating digital storybooks – Developing education program for communication design

<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

トナーと共同作品を作ることによって双方に学びや気づきが生まれるところに違いがある。

また、高齢者から聴いたエピソードを出発点に話を作るという点では、医療、介護などの現場で実践されているナラティブ・アプローチ[2]と重なる面がある。ナラティブ・セラピーは、病や悩みなどの問題をセラピストなどといっしょに物語として構成しようとするもので、治癒や回復を目的に、相手が抱えている病や悩みに関する話を対象にするのに対し、このプロジェクトではそのような意図は持たない。

ケアされる立場の人と学生が関係を築き、相手の持つ独自の内容を基に共に物語を表現することで、両者のインタラクションが固定的関係の転換を起こし、学びとケアの相乗効果を生むことを目論む。

## 3. 共同制作プロジェクトの流れ

プロジェクトは、次の3つの部分からなり、パートナーと3回のセッションをもつ。

### (1) インタビュー

第1回のセッションでは、過去、現在において感情を強く動かされた出来事(例えば、うれしい事やつらい事)をパートナーに尋ね、物語を作るための断片的なエピソードを集める。絵を描いてもらいながら話を聴き、物語の要素をカードに書き出す。絵は絵本に使うが、学生が絵を担当する、あるいは写真を使う場合もある。

### (2) ストーリー作り

インタビューで得た物語の要素はカードや絵として収集される。それを基に物語のテーマを決める。そのテーマに従って話を深め、まとまりのあるストーリーを構成する。学生はプロトタイプを構想し、第2回目のセッションでパートナーと話し合う。さらに、パートナー自身が読み上げたナレーションを録音し、絵本に使う。

### (3) 絵本としての編集と鑑賞

学生は絵本のページに使う絵あるいは写真、ページごとのナレーション音声、テキストを準備し、絵本として統合する。3回目のセッション

で、パートナーと鑑賞し、制作過程を振り返る。

#### 4. 公開、閲覧ツールの開発

制作されたデジタル絵本は、ネットワーク環境の有無に関係なく、自宅でも施設でも容易に閲覧できるのが望ましい。そこで、デジタル絵本を構成する素材ファイル(画像、音声、テキスト)を Web サーバ上に配備し、それを統合し閲覧するための2つの手段を用意した。ひとつは絵本を Web ブラウザで閲覧するための Web アプリ、もうひとつは環境を問わずに閲覧するためのタブレット端末用アプリである。これらは絵本を共同制作者同士で共有するとともに、完成版を公開するツールとして活用する。

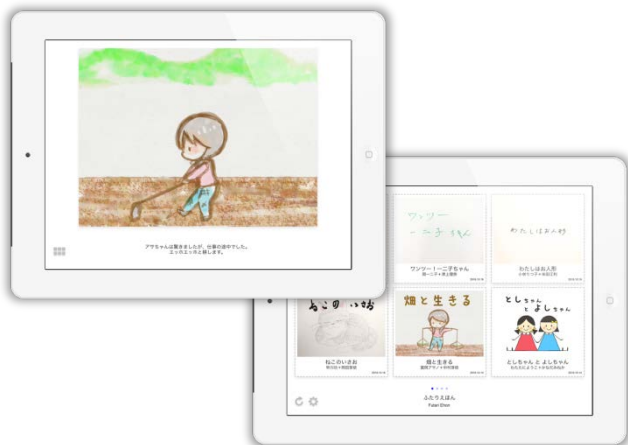


図1 閲覧用タブレット端末アプリ  
(左: ふたりえほんのページ、右: タイトルリスト)

タブレット端末アプリをネットワーク環境下で起動すると、Web サーバ上の絵本データを読み込む。絵本の変更、追加を随時反映できるとともに、データの読み込み後はネットワーク環境なしで絵本を閲覧できる。絵本の一覧が表示され、選択するとその絵本がライトボックスの形式で開かれる(図1)。画像表示とともに音声ファイルが再生され、順次ページがめくられ、絵本を鑑賞できる。Web アプリも同様の機能をもつ。

#### 5. 本教育プログラムの実践

老人保健施設において、デジタル絵本制作プロジェクトを実践した。2015年3名、2016年5名の学生(大学院修士生)が、80-90歳の施設の利用者8名(女性6名、男性2名)とペアとなり、デジタル絵本を制作した。

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。パートナーのアンケートへの回答は学生が聴き取り

記入した。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[3]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。

1年目の実施で制作された絵本は、パートナーの経験をほぼそのままに語る内容であった。それを受け、2年目では、パートナーの話を出発点としつつ、抽象度を高め、制作者や家族以外の読者が楽しんだり、思索できる作品を目指した。

#### 6. 考察

本研究は、学生のコミュニケーション教育の側面と高齢者の表現活動の側面がある。ここでは後者に絞って、パートナーとなった高齢者にとっての本プロジェクトの意味を考える。

プロジェクト後、できた絵本に満足しているか、制作は楽しかったかを尋ねたアンケートでは、8名のパートナーの内7名が最高評価で回答した。活動に参加したことで、その日1日の気分が改善され、ポジティブな感情をもてることを重視する介護現場の観点で評価を得た。

一方、共同制作の観点でみると、パートナーの回答には、普段話せないことを話せた、チャレンジであり新鮮で楽しい経験だったという感想に加えて、自分の拙い絵も絵本となると面白い、自分の声が入ると印象が変わるなど、表現への言及があった。この点で、ケア現場での通常の傾聴とは違い、共同制作プロジェクトは自己肯定感を高めるメリットをもつ。また、普段「ケアされる」立場の高齢者が、制作活動において自分の話をテーマとして提供し、絵を描いたり、ナレーションを読んだり、「何かをしてあげる」能動的立場に立ち、それに満足を感じたことは、固定的立場の転換という当初の狙いを満たすプログラムとして機能したと考える。

#### 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] The center for digital storytelling, <http://syorycenter.org>
- [2] 野口裕二, 物語としてのケア—ナラティブ・アプローチの世界へ, 医学書院, 2002.
- [3] 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.