

研究ノート

異世代交流による デジタル・ストーリーテリングの可能性

Possible Applications of Intergeneration Digital Storytelling Interaction

武市久美*

Kumi TAKEICHI

キーワード：デジタル・ストーリーテリング，異世代交流，キャリア教育，映像制作，メディア・リテラシー

Key words : Digital Storytelling, Media Literacy, Intergenerational Interaction, Career Education, Video Making, Media Literacy

要約

本論文は、2分の1成人式を迎える10歳の子どもたちが取り組んだデジタル・ストーリーテリング実践の報告である。成人を迎える大学生がファシリテーターとなり、子どもたちが‘過去’現在‘未来’について映像で綴った。ワークショップを通じて、子どもたちが学生との対話を繰り返し、自身の経験や思いを掘り下げ、未来の目標や夢などについて考えたと同様に、学生も子どもたちとの協働の中で自身を振り返り、自身の今後について目を向ける異世代交流によるキャリア教育の可能性が示された。加えて、子どもたちが楽しみながらパソコンの操作技能を取得するメディア・リテラシー教育としての側面も示された。

Abstract

This paper is a report on digital storytelling by 10-year-old children celebrating the ‘Half Coming of Age Ceremony’. 20 year-old college students, recently come of age, became facilitators and explored ideas about ‘Past’, ‘Current’, and ‘Future’ with the children through video making. Subsequently, researchers found a potential for career education, as students looked back on themselves during interaction with the children and reflected on their own experiences and feelings as well as their own future goals and dreams. It also became clear that the workshop might serve a media literacy education role, as the children enjoyed

* 東海学園大学人文学部人文学科

acquiring PC operation skills while at play.

1 背景と目的

デジタル・ストーリーテリング (Digital Storytelling 以下 DST とする。) は、人びとがワークショップに集まり、互いの話を聞きながらともに物語化し、写真と声というシンプルな様式でスライドショー映像にし、公開する活動で (小川, 2016)、主に写真や絵などの静止画をパソコンやタブレットで編集し、自身のナレーションを加えて、2~3分の動画作品を作り上げるものである。DST の取り組みは 1990 年代始めに米国カリフォルニアで始まり、北米、ヨーロッパ、オセアニア、アジア、南米、アフリカと世界中で取り組まれている (土屋, 2015)。日本では 2000 年代以降、愛知淑徳大学で小川らが始めた在日外国人の子どもたちやお年寄りなどとの実践「メディア・コンテ⁽¹⁾」や、三重大学の須曾野による大学教育での実践などが先駆けとなり、医療や介護の現場 (宮本ら, 2015)、地域文化の発信 (松川, 2012)、障がいをもつ人々の取り組み (小川ら, 2012) (舟木ら, 2014) など、多岐にわたる分野で、'ストーリー・テリング' すなわち '自分語り' の試みとして研究者、社会実践者、教育者など多様な担い手によって進められている。

本研究の目的は、キャリア教育としての DST の可能性を検討することである。坂本 (2017) は、大学教育初年次のキャリア教育に DST を取り入れ、シラバスの中でその目的を「①自己分析により自己理解を深め、②自己と他者との関係性および③自己と社会 (家族、地域、国、世界) とのかかわり (コミットメント) の必要性を自覚し、④自立・自律的である覚悟の下に⑤「キャリア」や「キャリアデザイン」をめぐる概念を学び、⑥キャリアデザイン学が提唱され本学部が創設された時代的背景を理解し、⑦その意義や特徴を自らの言葉で説明できるようにします。併せて⑧大学生としての「学び」について考察します。」と述べている。DST は動画制作の 1 つの形式であるが、デジタルカメラやパソコン、タブレット端末などデジタル機器の操作能力を高めることや、ビジュアル作品として魅せるテクニック⁽²⁾を学ぶことが本質ではない。自分の言葉で自分を語り、同じように仲間話を聞き、自らの人生だけでなく他者の人生を意識することは、大学生に限らず子どもたちにとってもキャリア教育にふさわしい取り組みであると考えられる。

本研究では、10 歳の子どもたちを研究対象とした。この世代 (小学校中学年) の子どもたちは、少しずつ自分の将来への関心が芽生える時期であり、日常の生活や学習が将来の生き方と関係することに気付かせ、将来への夢や希望を持って生活ができるようにすることは、重要なキャリア発達課題の 1 つとされる (文部科学省, 2013)。近年、日本の多くの小学校で、この年代の子どもたちを対象に「2 分の 1 成人式」が行われている。成人 (20 歳) のちょうど半分 (2 分の 1) の年齢である 10 歳を迎えたことを記念して行うイベントであり、主に小学校 4 年生を対象に開催される。文部科学省が定める学習指導要領にこの行事の記載は無いが、実施校や教諭の裁量により、授業参観の際や課外活動の一環として保護者も参加して行われ、子どもの個別発表、保護者から

子どもへの手紙、合唱・合奏、小さい頃の写真紹介、式典や祝辞、成長記録やアルバムの作成など（ベネッセ教育情報研究所，2013）、子どもが自分の気持ちを自分の言葉で伝える行事として企画されることが多いという。

以上のことより、本論文では、10歳の子どもたちがDSTに取り組むワークショップを「2分の1成人式」として企画し、自身の成長や経験してきたことに目を向け、自分の今後について意識していくキャリア教育としての側面について検討することを第一の目的とする。

また、小学校の時期に必要とされる基本的な情報機器の操作スキルは、中学年では「ソフトを使って、文字や画像を組み合わせて編集したり、印刷・出力したりできる」こと、高学年は「文字や画像、映像など異なる電子ファイル、インターネット上の素材などをソフトウェアに取り込んで編集する経験を持つ」ことだという（文部科学省，2009）。DSTでPCやタブレットを操作して編集作業を行ない、映像作品を完成させる作業に取り組むことで、デジタル機器操作スキルを身に付けるメディア・リテラシー教育としての側面についても検討する。

2 ワークショップ報告

2.1 目的と参加者

本ワークショップは、2014年より毎年夏休み8月上旬に、本学と地元自治体（名古屋市天白生涯学習センター、みよし市）との連携講座として行なっている⁽³⁾。「2分の1成人式をビデオでお祝いしよう！」というタイトルで、子どもたちが好きなこと・もの・場所について語り、映像でつづることで、今までの自分を振り返り自分の夢や目標について考えるきっかけとすることを目的として企画した2日間の講座である。生涯学習センターや市役所にてチラシ（図1）を配布して、開催の1ヶ月ほど前から参加を募り、例年応募した10～15名ほどの小学4年生⁽⁴⁾が参加している。

メディアを専攻する筆者のゼミ生10名ほどが、子どもたちと共に作業するファシリテーターとして参加し、下級生のゼミ生5名ほどがヘルプスタッフとして、技術補助、記録を行っている。本稿では、2016年8月に実施したワークショップについて報告する。

2.2 事前準備

参加者には、講座の2週間ほど前にワークブックを送付した（図2）。ワークブックは、講座当日に持参してもらうテキストであり、ワークショップの流れについて紹介すると共に、あらかじめ準備してもらうことを記載した。親子で話をしながら作品に取り入れたい写真を20枚程度選ぶこと、そして写真データをSDカードやUSBメモリなどに入れて持参する⁽⁵⁾こと、写真に関するエピソードをコメントカードに記入すること、という3つの事前準備について詳しく説明した。

図1 配布チラシ

東海学園大学公開講座（天白生涯学習センター連携講座）
自由研究にピッタリ！ 夏休み特別企画
「デジタル・ストーリー・テリングに挑戦」
～1/2成人式をビデオでお祝いしよう！～

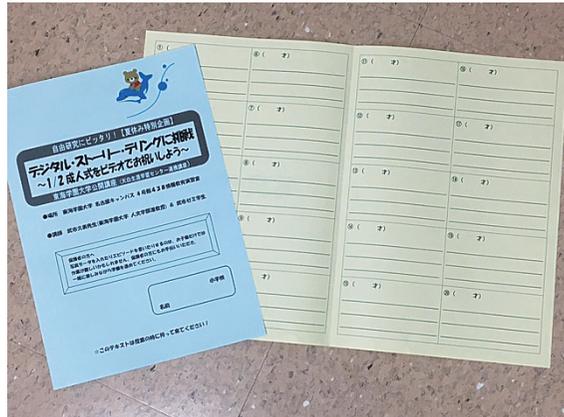
この講座では自由研究のひとつ、自由研究を得意とする児童がデジタル・ストーリーテリング講座を行います。パソコン操作を指導するだけでなく、書き手の体験も取り入れ、自分の体験に基づいて写真と文章を組み合わせた自由研究を作成して発表してもらいます。写真と文章の両方を活用して自由研究を完成させたい児童が参加できます！

日 期： 平成28年6月1日(月)・2日(火) 9時～15時
場 所： 東海学園大学公民館キャンパス 4号館 4.3号教室（名古屋市西区中2-901）
定 員： 9名程度
定 費： 10名程度
講 師： 武野文 東海学園大学人文学部助教授 社会福祉学学生サポートします。
講 義 料： 無料
修 名 簿： 豊美、朝みゆ、藤田由良、ワークブック
※修名簿内（ワークブック等）は7月15日返、郵送でお送りします。

講座名	時間	内容
1日目の講座	10:00～12:30	絵コンテ作り ①絵コンテを作る意義 ②絵コンテの作りかた ③絵コンテの書きかた ④絵コンテの発表方法
	13:00～15:00	デジタル・ストーリーテリング講座 ①デジタル・ストーリーテリングの意義 ②デジタル・ストーリーテリングの作りかた ③デジタル・ストーリーテリングの発表方法
2日目の講座	10:00～12:30	デジタル・ストーリーテリング講座 ①デジタル・ストーリーテリングの意義 ②デジタル・ストーリーテリングの作りかた ③デジタル・ストーリーテリングの発表方法
	13:00～15:00	デジタル・ストーリーテリング講座 ①デジタル・ストーリーテリングの意義 ②デジタル・ストーリーテリングの作りかた ③デジタル・ストーリーテリングの発表方法
	15:00～16:00	2学期 児童の自由研究発表会を行います。

申込方法： 申込書 F A K 表紙に添えて、下記お申し込み先にお送りください。
お申し込み先： ①氏名(ふりがな) ②性別 ③学年 ④月日 ⑤住所 ⑥連絡先 ⑦保護者名
お申し込み先住所と異なる場合はお申し込み先にお送りください。
FAX：052-801-1292 メール：aok@shokohaku.ac.jp
受付期間： 平成28年6月2日(月)～ 定員満員に達次第まで
【問い合わせ先】 東海学園大学 地域連携推進課 【電話】 052-801-1278

図2 ワークブックとコメントカード



2.3 ワークショップの流れ

1日目(表1)の冒頭⁽⁶⁾に、指導教員(筆者)があいさつをし、全体の流れと1日目のスケジュールを説明した。続いて、参加者全員で簡単な自己紹介(名前、小学校の名前、得意なこと、好きな食べ物)のあいさつをして、子どもたちの緊張をほぐしワークショップの場に馴染むことができるようにすることからスタートした。

表1 1日目の流れ

10:00～10:30	講座の説明 自己紹介アイスブレイキング
10:30～12:15 (45分で区切り、休憩はさむ)	写真についておしゃべり ストーリーを整理する 絵コンテの作成(写真べたぺた)
12:15～13:00	休憩(みんなでお弁当を食べる)
13:00～15:10 (45分で区切り、休憩はさむ)	映像編集(Windows Movie Maker使用)

まず、子どもたちは各自の写真データを印刷したのを見ながら、ファシリテーターと話(おしゃべり)をしてエピソードを広げ、あらかじめ記入してきたコメントカードに言葉を付け加えたりまとめたりして整理した(図3)。その後、印刷した写真⁽⁷⁾とコメントカードをはさみで切り取ってかたのよな札を作り、ストーリーの道筋を組み立てながらどのように並べるかを考えて台紙に貼っていき(おしゃべり)、絵コンテを作成した(図4)。

ここまでで午前の作業は終了し、お昼休みには、子どもたちと学生たちが一緒にお弁当を食べ、ゲームやクイズをしてリフレッシュした。

午後からは、編集ソフト Windows Movie Maker を使用して、写真データをパソコンに取り込み、絵コンテを参考にしながら写真を並び替える編集作業を進めた(図5)。1日目の作業終了後、「もう少しこんな写真が欲しい」と感じた写真データを追加して持って来てもらうこと、必要であ

ればBGM データを準備してもらいようお願いします。

2日目(表2)も1日目と同様に、冒頭に指導教員(筆者)があいさつをし、2日目のスケジュールを確認した。1日目の作業の続きで、追加する写真データを取り込んで編集作業を進め、コメントカードを見ながらマイクを使ってナレーションを入れ(図6)、映像のカットの長さを調

表2 2日目の流れ

10:00~10:15	あいさつ、今日の作業の説明
10:15~12:00 (45分で区切り、休憩はさむ)	ナレーションを入れる BGMを入れる 文字を入れる
12:00~13:00	休憩(みんなでお弁当を食べる)
13:00~15:15 (45分で区切り、休憩はさむ)	エフェクトを入れる 仕上げ、書き出し
13:00~15:15	上映会(保護者も参加)

節したり、色味を変えたり、カットとカットの間の切り替え部分に効果(エフェクト)を付けるなど作品全体を工夫していった。さらに、BGMや効果音などの音楽を付け、テロップ、タイトルやエンドロールなどの文字を入れ(図7)作品を完成させた。最後にデータの書き出しをして作品を完成させた。

2日目の作業終了後には、上映会を行い(保護者も参加)お互いの作品を鑑賞した(図8)。

なお、作品はDVDに焼き、加えて、子どもたちの作業の様子や担当のファシリテーターのメッセージも個別に入れたミニビデオ⁽⁸⁾を付けて、後日参加者に郵送した。

図3 ファシリテーターの学生と作業



図4 絵コンテをつくる(お話ぺたぺた)



図5 カットを並び替える



図6 ナレーションを入れる



図7 文字を入れる



図8 上映会



3 作品概要（一部）

以下、子どもたちが制作した作品の概要を紹介する。

僕の得意なこと（男子）

太鼓をたたくゲームが得意。小さいころからはしを持つ姿が太鼓のバチを持っているみたい。世界一決定戦の愛知県大会は4位でくやしかった。ずっとやりたかったドラムもはじめた。料理やスケボーも得意だ。

〇〇先生（女子）

幼稚園の〇〇先生にやさしくしてもらった。〇〇先生にあこがれて幼稚園の先生になりたい。4歳からピアノを始めた。ピアノのコンクールで銀賞もらった。先生になるためにピアノをがんばっている。

帯の色（男子）

はじめは空手にいきたくなかった。練習したら帯の色がどんどんあがって行って楽しくなった。今は半分くらいまで帯の色が進んだ。上手になるために朝か夜に筋トレをしている。けりよりも突きがとくい。

ドッジボール（男子）

ドッジボールのチームに入っている。ボールはクラスにあるものじゃなくて試合専用のものを使う。練習では、体育館を20周走ったり、梯子をつかったり、3キロのボールを投げたり鍛えている。区大会で3位になった。賞状と盾もらった。

作品展（女子）

幼稚園に入って作品展をきっかけに、絵が大好きになった。大きな紙に絵の具で書くのが気持ちいい。今でも毎日自由帳に絵をかいている。絵の教室に行って絵を習ってみたい。大きくなったら油絵もやってみたい。

4 成果と課題

4.1 成果

まず、キャリア教育としての側面について検討する。子どもたちの作品の多くが、今まで取り組んできたことや頑張ってきたことをこれからも続けていきたい、という決意を表現した内容だった。作品の中に「太鼓の達人になるぞー (男子)」「ずっと頑張ってきたドッジボール。もっと強くなりたい。(男子)」「もっと絵をかくのがうまくなりたい (女子)」「おじいちゃん、いっぱい遊んでくれてありがとう (男子)」「お父さんお母さん、いつも見守ってくれてありがとう (女子)」などの声があった。自身の経験や努力を振り返ることで将来について目を向け、また、周囲の人々や環境、社会とのつながりについて意識することができたようである。

初めは恥ずかしがってファシリテーターの学生と上手く話せない子どもも、作業を進めるにつれて徐々に打ち解けて、写真に関するエピソードを笑顔で話すようになった。特に自分が頑張ってきた・頑張っていることについては、身振り手振りを交えて何度も説明をしていた。学生たちもそれに応えるように、自身の子ども時代の経験を交えて楽しそうに会話をしながらストーリーを紡いでいた。共感されている安心感を持ち、自分の話（歩んできた道）が認められていると感じることで、将来に向けた前向きな思いが反映された作品が完成したと考えられる。このように出来上がった作品を仲間や保護者など大勢の人に見てもらい、拍手やフィードバックをもらった経験は、子どもたちにとって自分の人生を振り返り、未来に向けて背中を押される大きな自信につながったであろう。

ファシリテーターを務めた学生たちからは、「子どもたちと話をしている自分も小学生のころ、こんな風に考えてたのかなあと懐かしかった。(男子)」「夢がいっぱいであらやましい。(女子)」「生まれて10年親に育ててもらったと痛感。それから10年何してたんだろ。これから10年は自分で人生作っていくんだなあ。(女子)」などのコメントがあった。子どもたちと短い期間ではあるが作業を共にする中で、「作品の中の小さな赤ちゃん→目の前の10歳の子ども→20歳の自分」というように、年月の流れを目に見える形で実感することができ、自身の成長や今後の自分のあり方について考えるきっかけとなったようだ。

さらに、メディア・リテラシー教育としての側面について検討する。機器操作については、編集作業の最初に、編集用パソコンに写真データを取り込む手順や写真データを保存しておく場所（フォルダ）を指定することなどは若干難しいようであったが、写真を並び替えたり、写真と写真の切り替え部分に加工（エフェクト）をつけたりする作業はすぐにマスターし、楽しみ、かつ、こだわって作業を進めていた。また、ナレーションをつける作業も、マイクでPCに自分の声を吹き込んだ後、ヘッドフォンで録音声を聞いて確認し、声の大きさや抑揚が気になり何度も取り直しをするなどのこだわりもみられた。デジタルネイティブ世代で、メディア機器に抵抗感がないこと、また、子どもならではの適応力と柔軟性でファシリテーターとの距離をすぐに縮めて、

わからないところを臆さず質問することで、操作のマスターが早かったと考える。自分なりにこだわるポイントをみつけて工夫を加えたり、「こんなことがしてみたい」「こういうことができるか」とファシリテーターの学生に尋ねるなど、積極的に制作作業に取り組んでいたようである。

「今からパソコンの使い方を覚えましょう」と直接目的を掲げるよりも、まず子どもが楽しみながら取り組める内容（今回は「自分のお話を作ろう」というテーマ）を設定し、それを行うための手段として機器操作を行うことにより、結果として学びにつながったようである。また、事後アンケートでも「家でもちょっとビデオして（つくって）みて、お父さんがびっくりした。（女子）」「編集するとかむずかしそうと思ってたけど、お兄さんたちがやさしく教えてくれてできた。（男子）」という声があった。

4.2 課題

4.2.1 運営について

講座は、2日間それぞれ午前午後の計4つの単元に分けて企画し（表3）、当日もおおよそこのスケジュール通り内容を進行することができたが、小学4年生が2時間続けて集中することが厳しいため、午前午後それぞれ45分毎に休憩（トイレ、お茶を飲む）をとり、実質8つの単元に分けて行った。講座を進めていく中で、子どもたちは学生たちと親しみ、ともすれば馴れ合いのような関係も見受けられたため、1つ1つの単元で「これで授業を終わります。ありがとうございました。」「今から授業を始めます。よろしくお願いします。」と、子どもたちの普段の学校の授業のようなスタイルをとる⁽⁹⁾ことで、楽しみながらもけじめをつけるよう心掛けた。

表3 企画時のスケジュール案

	月日	時間	内容
1	8月1日(月)	事前準備	自分が好きなこと、もの、場所やがんばっていることについての写真を準備し、それにまつわるエピソードをワークブックにまとめて来て下さい。
		10:00~12:00 絵コンテ作り	◎絵コンテを作ります。 まずは、みんなで自己紹介をして仲良くなります。 写真をどうやって並べるか考えてお話を作っていきます。
		13:00~15:00 映像編集①	◎画像データをPCに取り込み、映像編集を学びます。 PCに取り込んだ写真（画像データ）を並び替えたり、映像のつなぎ目に効果をつけたりします。
2	8月2日(火)	事前準備	作品に入れたい音楽データや追加したい写真などを持って来て下さい。
		10:00~12:00 映像編集②	◎ナレーションやBGMの入れ方、文字入力を学びます。 言葉や文字、音楽も入れて楽しく作品を作っていきます。
		13:00~15:00 映像編集③	◎作品を完成させます。 映像編集の手直しをしながらステキに仕上げます。 出来上がったビデオはDVDなどに焼いて後日お渡しします。
		15:00~16:00 上映会	希望者のみ作品上映会を行います。（保護者参加可）

4.2.2 自分の作品作り

DSTの本質は「自分語り」であるが、学生たちが子どもたちとの対話からストーリーを紡いでいこうとする中で、家庭であらかじめ保護者からアドバイス（こんなテーマはどうか、こうい

うストーリーにするといいよ、など)を受けていて、それを従順に守ろうとする(守らなくてはいけないと主張する)場面も見受けられた。この話をもう少し教えてほしいな、こうすると面白いよ、などという学生の声かけに、子どもたちが板挟みとなり、困惑しているケースもあった。子どもが取り組む DST ゆえに、子ども「自身の」語りを見極め、どのように引き出せるのが課題となる。

注

- (1) Media Conte <http://mediaconte.net/>
- (2) 見栄えのよい映像を使いたい、美しい声で話したい、エフェクトを多用し人目をひきたい、など他者の評価を意識した作品作りをすること。
- (3) 2014年名古屋キャンパス→2015年みよしキャンパス→2016年名古屋キャンパス、と1年ごとにキャンパスを替えて開催した。
- (4) 4年生は9歳児と10歳児が混在しているが、多くの小学校で2分の1成人式を4年次に行うため、4年生であれば年齢は問わずに参加できることとした。
- (5) 写真のデジタルデータがない場合は、プリントアウトした写真をそのまま持参してもらうことにした。講座の際に、ヘルプ学生がその写真を撮影してデータ化した。
- (6) 子どもたちは受付で保護者と別れ、ひとりで教室に入る、ファシリテーターの学生が担当する子どもを受付まで迎えに来てあいさつし、名札作りを手伝い、自分たちの作業する席まで誘導した。
- (7) 受付で写真データの入ったUSB、SDカードを受け取り、ヘルプ学生がカラー印刷しておいた。
- (8) ヘルプ学生が講座の様子を撮影しており、後日2分程度のメイキングビデオとして編集しまとめた。このメイキングビデオは保護者に好評で「子どもが楽しく参加している様子がわかってよかった」「学生さんたちの頑張りが伝わってきた」という感想をいただいた。
- (9) 共催者として、生涯学習センターの社会教育主事の方がいらっしゃった。元小学校の教員ということで講座運営に関するアドバイスをいただき、このようなスタイルを取ることにした。

引用文献

- 小川明子・伊藤昌亮・溝尻真也・土屋祐子(2012)「障がいをめぐる対話とデジタル・ストーリーテリング メディア・コンテ・ハッピーマップ実践報告」,『愛知淑徳大学論集 メディアプロデュース学部篇』2, pp.95-114.
- 小川明子(2016)『デジタル・ストーリーテリング 声なき想いに物語を』リベルタ出版.
- 坂本旬・芳賀瑛(2017)「キャリア教育におけるデジタル・ストーリーテリングの教育的意義 キャリアデザイン学部「キャリアデザイン学入門」の実践から」,『生涯学習とキャリアデザイン』14(2), pp.81-92.
- 土屋祐子(2015)「世界で広がるデジタルストーリーテリングー越境し変容するメディア実践」,『メディアと社会7号』pp.77-84.
- 舟木紳介・藤田正一(2014)「障害者と地域コミュニティのつながりの構築におけるデジタル・ストーリーテ

リングの活用」, 『豊かな高齢社会の探究 調査研究報告書』22, pp.1-20.

松川恭子 (2012) 「デジタル・ストーリーテリング(DST)を利用した地域文化の理解・発信に向けて: 奈良の事例を中心として」, 『総合研究所報』20, pp.45-62.

宮本由香里・塚崎恵子 (2015) 「デジタルストーリーテリングを活用した在宅療養生活に関する映像の作成と病棟看護師への介入効果」, 『日本看護研究学会雑誌』38(2), pp.33-42.

文部科学省 (2009) 「教育の情報化に関する手引」, 「教育の情報化に関する手引」作成検討会 (第4回) 配付資料 .

< http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/056/shiryo/attach/1249670.htm >

(2017.8.20 アクセス)

—— (2011) 「キャリア発達にかかわる諸能力の育成に関する調査研究報告書 平成23年3月」, 国立教育政策研究所 生徒指導研究センター.

< http://www.nier.go.jp/shido/centerhp/22career_shiryou/22career_shiryou.html >

(2017.8.20 アクセス)

ベネッセ教育情報サイト (2013) 「9割が満足! 親子で感涙する「2分の1成人式」とは!？」

< <http://benesse.jp/kyouiku/201301/20130117-2.html> > (2017.8.20 アクセス)