

学生による電子書籍制作

—成果と課題—

村主 千賀*

1. はじめに

日本において電子書籍元年と言われた2010年から7年が経過したが、学生の電子書籍に対する意識は低く、読書対象としても制作対象としても関心が高いとは言い難い。毎学期、司書資格課程受講者、「出版文化論」の受講者に対して、講義内で簡単な聞き取りを行っているが「紙の本」志向が依然として強い。このことは、読書世論調査^{*1}の結果と一致している。一方でデジタル化された読み物という点でいうと、投稿サイト「小説家になろう」等について、創作系コースを志望する学生はよく知っており、利用（投稿・読書）経験のあることも判明した。マンガについては「電子書籍」という意識を持ってはいないが、無料で配信されるものを、アプリを通じて読んでいる学生は多い。このことは2017年度の読書世論調査^{*2}とも一致する。初め「電子書籍を利用しているか」という問いかけには無反応でも、「スマートフォンのアプリでマンガを読んでいますか」と聞き直すと、それなら読んでいる、との回答がある。図書館に興味を持ったり、本が好きと言いながら、図書資料のデジタル化の意義や、出版流通の潮流には関心が薄い面が見られる。その一方で、専門演習や「図書館サービス特論」で電子書籍に強い関心を持つ学生も存在した。これらの学生は、書物論のような研究を志向するよりは、電子書籍を作ってみたいという制作への関心が強かった。専門演習と図書館サービス特論の課題の選択肢として、学生による電子書籍制作を取り入れてから5年が経過した。取り組みの初期よりも、現在の方が「アウトプットとしての紙の本」志向が顕著になっている。このような現状を背景として、本稿では、専門演習を中心に行ってきた電子書籍の制作への取り組みと成果を報告し、課題について検討していく。

2. 制作物の概要

2.1 これまでに取り組んだ制作物

2011年度の専門演習1（3年次）から学生に対して、電子書籍の制作を卒業研究のテーマの一領域として提示してきた。表1の3「図書館利用案内」のみ、「図書館サービス特論」の選択課題として作成された。ほとんどの学生が、「興味があるが、よく知らない」状態から取り組んでいくことになった。そのため、教員が作成したサンプル、市販の電子書籍、iOS専用の電子書籍エディタであるiBook Authorのテンプレートなどを提供し、概要をつかんでもらった。テーマ、内容、形式は各自の自由とし、内容についてはテキストも画像もオリジナルであることを条件とした。以下に、共著、単著の別、使用アプリなどに特徴的な作品を取り上げ紹介する。

* 人文学部人文学科 准教授

表1 学生による電子書籍作品一覧

タイトル	資料種別	制作年	制作用アプリ	形式	表現形式	備考
1 愛知の心霊スポット	ガイドブック	共	2012 Sigile	ePub2	リフロー	
2 作業施設ガイド	パンフレット	単	2012 Sigile	ePub2	リフロー	
3 図書館利用案内	パンフレット	共	2013 iBookAuthor	iBook	選択可能	スクロール表示が選択できる
4 雨を待つ/ストロボ/迷子/橋の上で	小説	単	2014 Sigile	ePub2	リフロー	同一著者による個別の短編4編 観光案内であるが、ガイドブックの 体裁を取らない
5 台風のあとの虹	絵本	単	2014 PowerPoint	ppt	インタラクティブ	
6 とある一週間の記録写真	短歌集	共	2014 Sigile (InDesign)	ePub2 (ePub3)	リフロー	K'sスタジオより電子出版したものはePub3
7 HALARO(1)	ガイドブック	共	2015 CC (InDesign他)	pdf	フィックス	
8 STARBOOKS	エッセイ	共	2016 CC (Illustrator他)	pdf	フィックス	
9 365カレンダー	カレンダー	共	2016 Illustrator	jpg	フィックス	
10 狂人ing	雑誌風小冊子	共	2016 CC (Illustrator他)	pdf	フィックス	写真加工はPhotoshop
11 ロックの歴史	雑誌風小冊子	共	2016 CC (Illustrator他)	pdf	フィックス	写真加工はPhotoshop
12 HALARO(2)	ガイドブック	共	2016 PowerPoint	pdf	フィックス	
13 HARARO(3)	ガイドブック	共	2017 Word	pdf	フィックス	
14 TOGAKUBOOK先生のプロフィール	ガイドブック	単	2017 Word / CC (InDesign他)	ePub3/ pdf	pdfはフィックス	InDesign, Photoshop Illustrator
15 Twilight Diary	小説(短編集)	単	2017 CC(InDesign他)	ePub3	フィックス	InDesign、表紙はPhotoshop

2を除く全作品について、掲載は許諾済み。作成者氏名は掲載しないこととした。
制作用アプリのバージョンは、作業場所を固定していないため複数のバージョンにまたがる可能性があるため記載していない

2.2 共同制作：ガイドブック・パンフレット類

2.2.1 『愛知の心霊スポット』

電子書籍制作の取り組みの初期作品の『愛知の心霊スポット』は、県内の心霊スポットと言われる場所のガイドブックである。インターネットで話題となった場所、都市伝説として書籍にとりあげられた愛知県内の「心霊スポット」と言われる場所の情報を収集し、実際に現場へ出かけて写真を撮影した。これらのコンテンツを電子書籍で表現した根拠は、インターネットへ接続可能な環境であれば、テキスト中の地名から地図へのリンクや周辺情報を瞬時に得られるため、地理的な素材のガイドブックに適した媒体であるとの判断からであった。実際の使用に関しては、バッテリー容量、検索時の電波状況の不安などの電子書籍利用の問題点を指摘することができた。

2.2.2 図書館利用案内：『東海学園大学図書館案内』

施設の案内パンフレット類を企画した作品は、携帯可能であり、かつ内外情報源への検索機能を併せ持つという電子書籍のメリットを活かそうという意図で企画された。その一例として『東海学園大学図書館案内』を紹介する。

iOS専用の電子書籍専用アプリiBook Authorにより、テンプレートを利用しながら編集した。ガイドの対象は東海学園大学名古屋キャンパス図書館（当時）の利用案内である。司書資格履修者であり、かつ利用者の視点から内容を選択的に掲載していることが特徴である。テンプレートの利用で単調になりがちな版面に対して、手描きの館内マップをデジタル化して取り込むなど、親しみやすさを出す工夫があった



図1 東海学園大学図書館案内

(図1)。司書課程の履修で得た知識と技術を反映し、検索のコツや十進分類表の解説なども掲載された。iPadやiPhoneなどにダウンロードして利用するため、利用案内へのその都度のインターネットアクセスが不要である一方、必要に応じてリンクから図書館ホームページのOPAC検索へ移行できる。つまり当時の円形図書館において、固定の検索用端末まで移動することなく、館内外の情報源へのアクセスもできる点にメリットがあった。ただし、iOS専用の電子書籍であるためほかのモバイル端末での利用は不可であった。

2.2.3 『HALARO』 vol.1 ～ vol.3

『HALARO』は、電子書籍の他すべてA5版のzine³として印刷製本、オープンキャンパスで展示した。

『HALARO』 vol.1は5人の共同作業によって作成された。テキストはWordで入力し、全体の編集はInDesignで行った。表紙と一部の写真は一眼レフデジタルカメラ、取材時の食事のスナップなどは各自のスマートフォンによって撮影した。写真の加工はPhotoshop、地図製作はIllustratorを利用した。電子書籍であると同時に、紙媒体(zine)を作ることを意図した(図2)。作品の企画は、ある雑誌の「作る過程も見せる雑誌を作る」⁴という特集に感銘を受けたことによる。コンテンツ自身に読者からの反応を取り込む展示を行うことを最終目標とし、紙媒体、展示用拡大ページ、電子書籍を作成した。

内容は、東海学園大学名古屋キャンパス周辺を「原路(HALARO)」にとらえ、大学一原駅の街を紹介しようというものである。最初の打ち合わせ時点で、大学周辺の商店情報などについて、学生間で情報のギャップがあることがわかり、全員でロケハン後、取材先を絞り分担を決め取材交渉、撮影をスケジュールに沿って行った。その後原稿を持ち寄り編集会議でチェック、不足する情報の追加取材、表紙デザイン、タイトル、ロゴデザインなどを決定していった。データの入力作業よりも、編集やデザイン決定により時間を要した。「作る過程」を大切にし、それを見せることも視野にあったので、落書きのような些細なメモまで、可能な限り残しファイリングした(図3)。学生の活動紹介としてオープンキャンパスで展示し、見学者に直接書き込みをしてもらった(図4)。



図2 紙媒体と電子書籍のHALARO



図4 アウトプットしたページの掲示

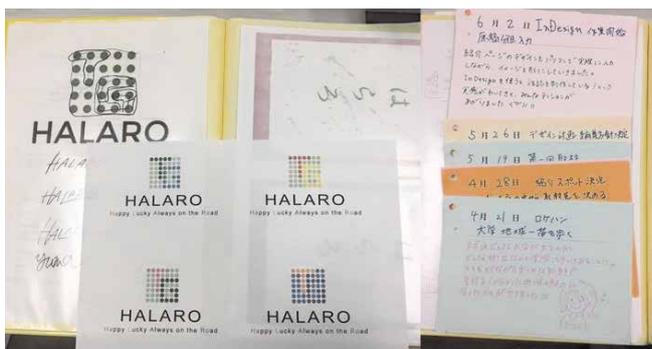


図3 作業工程の保存

『HALARO』 vol.2は、名古屋キャンパスの施設案内と学生生活のガイドブックとした。1よりも学生数は多かったが、コンピューターテラシーに差があったため、Adobeのソフトは使わずに、PowerPointを用いた。コンテンツは初年時に配布される学生便覧の中から、「いつもすぐに見たいこと」「入学当初にこまったこと」などを学生目線で選択した。とくにキャンパス内の各棟の配置、教室名の

構成、各課の役割と学年暦について重点をおいた。PowerPointをPDF化した。

『HALARO』vol.3は、再度大学周辺の街情報誌とした。1が、飲食店を中心としたのに対し、公園や神社などの情報、また収録地域を赤池、平針へ拡張した。撮影は各自のスマートフォン、デジタルカメラなどを利用、分担した箇所を各自がそれぞれ可能な環境で作成し持ち寄りPDF化した。学生数が一番多く12名で、色やフォント、マージン等の統一など最終的なまとめ段階に時間を要した。

2.3 単著の作品

2.3.1 『雨を待つ』他

Sigileを用いてePub2形式で作成し、iBookとして利用することを目的とした。印刷体は作成しなかった。各作品を個別ファイルとし、ファイル統合をしなかった。そのため短編集として編集されていないため、内容として統一感があるにも関わらず、個別の短編小説のiBookとなった。尚、本作品群は単なる短編作品という側面だけでなく、電子書籍の検索機能の利用を念頭に描かれた。作品中の地名から周辺情報と地図を参照可能であることを活かして、小説の舞台となった金沢市をめぐる案内としても機能するよう配慮されている。



図5 作品「台風のあとの虹」

2.3.2 『台風のアトの虹』

本作品は、「動く」「音が鳴る」電子絵本である。電子版の仕掛け絵本として、*Alice for the iPad* (2010)⁵がよく知られている。作者はこの作品に感銘を受け「インタラクティブで動きのあるコンテンツ」を意図し、「読む

だけでなく、お話の世界と関わり合う体験的な読み」のための絵本製作を目的とした。制作にあたって先行研究、開発ソフトウェアの情報を収集する中で、動作のあるコンテンツを一からプログラミングする困難さと準備可能なソフトウェアの入手の難しさが明らかになった。そこで制作と利用の両面から、1) 操作の簡便性 2) 身近なソフトは誰もが自主制作に取り掛かりやすい、という点からPowerPointを用いることにした。作画からストーリーすべてオリジナル作品である。対象年齢を設定し、漢字の使用にも配慮した。アニメーション機能などを駆使した表現に関して、詳細な作成手順を明らかにした。読み聞かせ音声付、語学学習用音声なし、読み聞かせ絵本(テキスト表示つき)の3バージョンを作成し、読み聞かせのほかに語学学習教材としての利用をも提案した。雷鳴や雨音、太鼓等はフリー素材から得た。音声再生ボタンを押す、アニメーション設定のある画像をクリックすることにより、インタラクティブな仕掛けが実現された。

3. 出版作品

『とある一週間の記録写真：七色の日々を詠む短歌集』⁶は、写真と短歌から構成される全42首の写真付き短歌集である。著者となる3名は、もとは創作系の専門演習に所属し、担当教員の在外研究に伴いゼミ移動した経緯があった。そのため両演習を経験したこと(文芸創作・電子出版)を反映できるようなものを作ることを目標とした。制作コンセプトとして、1) 日常的にスマートフォンやデジタルカメラで撮り貯めている写真を利用した電子書籍を作る、2) 写真に添える文を単なるキャプションにしない、3) 物語



図7 作品「とある一週間の記録写真」⁷

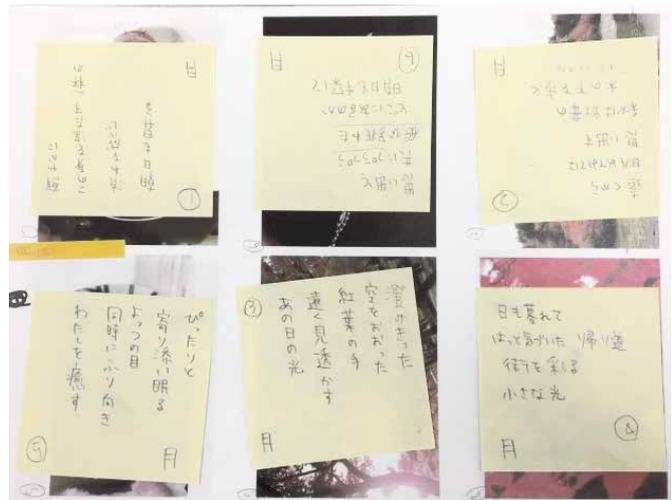


図6 推敲過程

性のあるものにする事とした。卒業を目前にした学生の視点から、数年後の働く女性の日常（一週間）を想定した物語を考えた。それぞれの手持ちの写真を持ち寄り、インデックス印刷したものを前にミーティングを重ね、イメージを膨らませていった。1週間が7日であることから、曜日ごと1色と決め、虹の7色をベースに写真を分類した。各自がインスピレーションを得た写真を選び、写真から想起する思いを短歌で詠んで持ち寄り、全員で推敲を重ねた（図6）。その制作過程をSNSで紹介したところ、ケイズ・スタジオから出版の話が持ち込まれた。学生の活動支援の意味から出版に際するすべての費用を同社が負担するという申し出を受けた。

紙媒体のようにページで換算できないが写真1枚に対して短歌1首を1ページと考えれば42首42ページで、表紙、奥付その他の情報部分でおよそ50ページの作品となった。学生はSigileを用いePub2形式で作成したが、

出版に際してケイズ・スタジオによりePub3へ再編集された。楽天KOBLO、iBook Store、Amazon kindle、Google play Booksの4つのプラットフォームからリリースされた（図7）。なお、iBook版はプロのナレーターによる音声も追加された。正規の出版に際して、個々の短歌、歌集としての全体の流れなどのチェックを加藤孝男教授にお願いした。また、作品中にキャラクター商品を使った写真があり、著作権に抵触するため、写真の差し替えを必要とした部分があった。既に詠まれた短歌に合わせて写真を選びなおすなど、当初想定しなかった追加作業があった。音声付の電子書籍に関しては、他者の解釈からの音声表現を聴くことになり、学生にとっては貴重な学習機会となった。

4. 課題

4.1 共同制作において見られた問題点

共同制作による大学周辺のガイドブック『HALARO』を制作した場合には以下の点が挙げられた。

- 1) 既存のweb情報源との差別化：広告でない表現がどこまで可能なかの判断

- 2) 公開範囲の取材先の希望とのすり合わせ：学内限定での公開は可、インターネット掲載は不可
- 3) 分担取材による、情報量と質のばらつき。
- 4) コンピュータリテラシーの差による作業進度のばらつき

(1) の点については、文章表現や写真が、既存のwebサイトや情報誌などの情報源と似てしまった。直接自分で見聞きしたにもかかわらず、上手くオリジナルな表現ができていない。既存の情報源の模倣でない、自分の言葉で伝える、情報発信することができるような学びが必要である。

(2) は、web公開不可のところを断念するか、公開版には入れないなどの処理をするのかを決められなかった。企画時にインターネット上に電子書籍をアップロードすることまでを想定しなかったためである。紙媒体にせよ、タブレット版にせよ、その場にきた人が手に取って見るだけ、記憶にとどめるだけとなってしまった。大学周辺情報を何らかの形で公開・共有することは他の学生にもメリットがあると思われる。学生作品として図書館等での展示やプレゼンテーションの模索が必要であろう。

(3) (4) については、作業人数が多くなればなるほど生じやすい。コンピュータリテラシーの差だけでなく著作権への意識や知識の差も見られた。「写真をわざわざ撮影しなくても、ネットから取ればいい」という発想があった。電子書籍制作に限らず、創作、制作にかかわるならば、学科のカリキュラム内の「情報と著作権」「情報リテラシー」等の科目を履修しておく必要があるだろう。

4.2 スキルの習得

大学以外にコンピューターを使う環境がない学生の場合、来学時の限られた時間の中での断片的な作業となった。また、マニュアルを理解し操作することに慣れないこと、コンピューターに対する苦手意識などから、日頃慣れ親しんでいるソフトで出来る範囲でという妥協が見られた。その傾向は共同制作では作業人数が多くなると顕著であった。少人数や単独の作業では、それまでに触れたことのないSigileやAdobeの編集ツールにチャレンジする学生も見られた。InDesignを利用した学生からは「操作のスキルの習得に困難さを感じたが、版面をデザインする場合はWordよりも自由に作ることができてよかった」という感想があった。小説作品『Twilight Diary』では、本文のデジタル化の後、紙媒体におけるサイズやレイアウトによる効果の研究にまで発展した。本作品の電子版はePub3形式で作成した。

画像主体の作品で完成度の高いものはPhotoshopとIllustratorを使った作品が多い。専門演習2年間で操作スキルをブラッシュアップしながら、より習熟した学生がほかの学生へ教える姿が見られた。こういうケースでは技術を身につけるだけでなく、協調的な作業をすること、作品を互いに評価しあうなど学習効果があったと言える。

4.3 成果物の公開

『とある一週間の記録写真』の場合は、「運良く」正規に電子書籍として出版されたが、そのほかの作品は卒業研究発表会での公開と展示、またはオープンキャンパスでの公開と展示にとどまった。インターネット環境が整っていれば、物理的には公開・共有は容易であるものの、前述4.1(2)のような問題の他に、対外的な情報公開としてはクリアすべき課題がある。電子書籍なので、紙媒体の文集を発行し配布するようにはいかない。インターネットを用いない共有となると、その都度ファイルを保存している場所からダウンロードしてもらわなければならない。また、正規出版となると、出版にかかる費用の捻出や手続きの複雑さが問題となる。

作品の完成が制作のゴールとなってしまうと、自己満足で終わってしまうのではないだろうか。作品を他者の目から評価されることがないために、「外に出さないなら」という理由づけのもと、著作権意識が下がる、作品の質に妥協が出ることなどが懸念される。発表するという点を強調するなら、今後は電子書籍制作とともに、紙媒体でのアウトプットをも想定した作品作りへの方向付けが必要であろう。

注・引用文献

- 1) 毎日新聞社 『第68回読書世論調査・第60回学校読書調査』 129p. 2015年
- 2) 毎日新聞社 『第68回読書世論調査・第60回学校読書調査』 131p. 2017年
- 3) zine (ジン) とは 簡単な印刷で少部数作られる小冊子のこと. (Imidas 2017)
- 4) 川口瞬 他編 「働きながら日本を探る」『The World Youth Products』 vol.0.5. 40p. 2014年
- 5) Alice for the iPad Atomic Antelope 2010年『不思議の国のアリス』を電子書籍化したもの
- 6) 金岡香里, 津坂一絵, 漸井優真著 『とある一週間の記録写真』 2014年 ケイズ・スタジオ
- 7) ケイズ・スタジオの電子書籍サイトより許諾を得て掲載した <https://ksstudio.jp/books.html> (2017. 12. 08閲覧・確認)

