

# 大学生によるデジタルストーリーテリング 「自分への手紙」の制作実践

須曾野仁志<sup>1)</sup>・井川 朋香<sup>2)</sup>・鏡 愛<sup>3)</sup>・下村 勉<sup>1)</sup>

2009年度の三重大学教育学部等の授業で、「自分への手紙」をテーマとしたデジタルストーリーテリング実践を進めた。教員養成課程学生を対象とした授業「教育工学」で、大学生が2分程度のデジタルストーリー「自分への手紙」を制作した。「自分への手紙」をテーマとするデジタルストーリーテリングでは、「過去」より「未来」に宛てた手紙が数多く制作された。その過程で、大学生は、自分自身の生き方を振り返り、これからどのように生きていくかを伝えようとした。

キーワード：デジタルストーリーテリング、手紙、構成主義、マルチメディア

## 1. はじめに

学習者によるストーリーテリング (Storytelling) 制作では、自分の経験、学習したこと、自分史、自分が空想したこと等を、「物語」や「お話」として描いていく。現在、発表力や表現力の育成を重視する欧米の大学や学校では、学習者がコンピュータと動画編集ソフト（「Windowsムービーメーカー」「Macintosh iMovie」など）を用いて、画像、絵、ナレーション、音楽等をつなぎ合わせ、2～4分程度のデジタルストーリーを作成する活動が盛んになっている。

我が国では、筆者（須曾野）が2005年よりこのデジタルストーリーテリング (Digital Storytelling, 以下「DST」と略記することあり）に注目し、大学及び小中学校で実践研究を進めた。（詳しくは、筆者らが作成したWebサイト <http://ravel.edu.mic-u.ac.jp/~dst/> を参照）

デジタルストーリーテリングのよさ・おもしろさとして、

- 1) 静止画（写真や絵等）を利用し、自分自身のストーリーを音声付きで作ることができる
- 2) 動画と比べ静止画は学習者にとって扱いやすく（特に小中学生）、短い2分程度の作品は2～3時間で全員が作ることができる
- 3) 画面の切替や画面中に、デジタルな効果を自在に入れることができる
- 4) コンピュータ基本OSに付随する動画編集ソフトが活用でき、特別にソフトを購入しなくてよい

という点が挙げられる。最近、デジカメ画像を音楽でつなげるフォトムービーやフォトストーリーがブームになりつつあるが、デジタルストーリーテリングは制作者自身がストーリーをナレーション（語り）で入れる点が特

徴である。

## 2. これまでのデジタルストーリーテリング実践と学習目的

### (1) デジタルストーリーテリングの学習目的

筆者らは、三重大学教育学部等の授業で、2006年度より大学生によるデジタルストーリーテリングにとり組んできた。例えば、2007～2008年度の授業（三重大学教育学部「教育工学」「教育実践演習」、皇學館大学文学部「教育工学」（非常勤担当授業））では、メインテーマとして、「もったいない」「私の大学生活」「読書」を設定し、授業参加学生が3～4コマの授業時間内に、デジタルストーリーを制作した<sup>4)～5)</sup>。この授業で、ストーリーテリング制作の学習目的は以下のとおりであった。

- 1) コンピュータリテラシーの向上、特に、制作用ソフトウェア操作法の習得
- 2) ストーリー構成力の向上
- 3) 協働作業や仲間の作品制作からの学び合い
- 4) 小中学校等での授業でのストーリーテリングについて知る。

特に、筆者らは、構成主義（社会的構成主義を含め）に基づく学習を実現するためにストーリーテリング実践にとり組んできた<sup>1)～3)</sup>。構成主義の学習理論では、学習者の主体性や能動的学習が重視され、学習成果をいかにまとめ、発信していくかが課題となる。欧米で、デジタルストーリーテリングが学校や大学でブームとなっているのは、1980年代後半頃から、構成主義の学習理論が広く採り入れられ、学習者参加型の学習が注目されているからである。

### (2) 「個人的な」ストーリーから「仲間（みんな）で見る」ストーリーへ

学習者によるストーリーテリング制作では、自分の経

1) 三重大学教育学部附属教育実践総合センター

2) 三重大学大学院教育学研究科

3) 津市立芸濃中学校

験、学習したこと、自分が空想したこと等を「お話」として描いていくので、ストーリー自体は、個人的なものであることが多い。アナログ的な紙芝居等のとり組みでは、見せる場が限られ、作品自体を複製することも難しい場合が多い。しかし、デジタルでとり組むと「それを見せたい」「見てもらいやすい」「コピーして仲間と作品を共有したい」という制作者が増えている。

これまでのデジタルストーリーを制作する授業では、授業で、制作全作品の発表会を行い、仲間に見せ、作品交流に努めてきた。また、大学生が制作した作品を、授業支援システム「ムードル (moodle)」のフォーラムにアップロードさせ、学生同士は作品を繰り返し楽しんだり、制作者へ感想を書き込んだりして作品に関する交流を行ってきた。発表力や表現力の育成をはかるためには、仲間と鑑賞し合うことが重要であった。

### 3. デジタルストーリーテリング「自分への手紙」の実践

#### (1) ストーリーテリング制作のテーマと手紙形式

2005 年度以前の筆者のストーリーテリング制作では、テーマや時間制限も設けずに、学生が比較的自由にストーリー制作を進めてきた。その実践において、課題として、

- ・テーマが自由であると、かえって作品が作りにくい
- ・作品の内容が多岐にわたり、授業でのストーリー制作のねらいが茫洋となりがち
- ・冗長な作品が増える

ということが挙げられた。

これらの課題や振り返りを重視するために、本年度授業での実践では、「手紙」をテーマとしたデジタルストーリーテリングに着目した。思いついたきっかけは、2008 年にアンジェラ・アキが歌った「手紙」である。この歌は、NHK 全国合唱コンクールの課題曲となり、広く歌われているが、自分から自分への手紙形式の歌詞となっている。

従来「手紙」とは、相手に自分の気持ちを伝えるために使われる手段であり、プライバシー性が高い。「手紙」は見せたくないものであるが、手紙形式のデジタルストーリー（以後、「デジタル手紙」ともいう）を制作し、「仲間（みんな）で見る」デジタル手紙を作り、視聴し合う活動を進める。その実践を通じ、文章を書く上で何が影響するかアプローチする必要がある。

デジタルストーリーテリング「手紙」の実践は、2009 年度、須曾野が担当する三重大学教育学部授業「教育学」、人文学部「視聴覚教育」、鏡が担当する津市立芸濃中学校 1 年生家庭科授業で行われた。テーマとして、単なる「手紙」とするのではなく、「自分への手紙」「特定な相手への手紙」等を設定した。

#### (2) 大学生によるデジタルストーリーテリング「手紙」制作

三重大学教育学部 2009 年度学部授業「教育学」(担当:須曾野、ティーチングアシスタント:井川)で、「自分への手紙」を制作した。この授業実践の概要は、以下のとおりである。

##### 1) テーマ:「自分への手紙」

〇〇歳の私から△△歳の私へ

##### 2) 制作の目的

過去または未来の自分に宛てたデジタル手紙を作ることで、自分自身の生き方を振り返る。これからどのように生きていくかを考える。

##### 3) 授業参加学生:主に教員養成課程学生、82 名(主に学校教員養成課程学生、写真 1, 2)

##### 4) 授業場所:三重大学総合情報処理センター第4学習室

##### 5) コンピュータ及び利用ソフトウェア:Windows Vista 機 1 人 1 台使用可

「Windows ムービーメーカー」

「サウンドレコーダ」

##### 6) 作品時間:1 分半～2 分半程度

##### 7) 制作時間:授業約 3 回分

2009 年 6 月 15 日、6 月 22 日、6 月 29 日の約 3 回分

##### 8) 制作上の約束:

- ・1 人 1 台のコンピュータが使えるので、全員がデジタルの手法でストーリーを制作する。
- ・作品の中に自分自身のナレーション(声)をいれる。

#### (3) 授業での支援・工夫

本実践を進めるにあたって、以下のことがらを支援・工夫した。

##### 1) デジタルストーリーテリング制作紹介用ビデオ及びマニュアルの活用

須曾野と鏡は、大学生、小学生、教職員、及び一般の人々用に、以下の例に示すようなデジタルストーリーテリング制作紹介ビデオを作成した。

- ・大学生のためのデジタルストーリーテリング
- ・小学校高学年児童のためのデジタルストーリーテリング
- ・冠婚葬祭で使えるデジタルストーリーテリング
- ・国際理解学習・英語・語学で使えるデジタルストーリーテリング
- ・教員免許更新講習で使えるデジタルストーリーテリング
- ・60 歳からのデジタルストーリーテリング

これらの紹介ビデオ(15 分～40 分程度)は、Web サイト「デジタルストーリーテリングの世界」(<http://ravel.edu.mie-u.ac.jp/~dst/>)で見ることができるようにした。授業参加学生は、本サイトにアップされた制作

[illegible]

— 47 —

- ①現在の写真をつなげ、未来に向けて抱負を語る
- ②過去から現在の写真をつなげ、過去からの出来事を振り返りながら未来に向けて抱負を語る
- ③「楽しかった」ことを挙げて、未来でも思い出してほしいと語る
- ④現在「好きなこと」「趣味」を挙げて、未来でも続けてほしいと語る
- ⑤未来の自分にエールを送る形で語りかけを行う

上記のようなことから、「未来」に向けて現在の自分の抱負を語ったり、現在の「楽しいこと」を忘れないでほしい、と願いながら制作されたものが多く見られた。また、「未来」に宛てたデジタルストーリーの制作方法としては、次のような3つの特徴が見られる。

- ①現在の大学生活の様子がわかる写真を使用する。
- ②幼いときの写真と現在の写真を使用する。
- ③自分の身の回りの馴染みの深いものと現在の写真を使用する。

次に「過去」に向けた作品の内容の特徴として次のような5つの特徴が挙げられる。

- ①現在の生活（主に大学生活）の様子を過去の自分に向かって語る
- ②過去の夢と現在の夢を比較しながら語る
- ③過去から現在まで継続していることを語る
- ④過去に不安だったことを思い出し、今まで経験してきたで大丈夫だったからとエールを送りながら語る
- ⑤過去の自分が頑張れば良かったことを語る

具体的に、「過去」に向けた作品では、「過去」のことは今まで自分が経験してきたことなので、不安だったこともこのように解決してきたと「過去」の自分に向けて励ましたり、「過去」を反省したり、「過去」の自分の時間を大切にしてほしいとする作品が多く見られた。また「過去」に宛てたデジタルストーリーの制作方法としては次のような3つの特徴が見られた。

- ①自分の設定した過去（「△△歳のわたし」の時代）の写真を使用する。
- ②過去の写真と共に卒業アルバムの文集を使用する。
- ③過去に実際書いた「手紙」から現在のことも入れて構成している。

上述したように、「未来」に宛てた作品は、「過去」に宛てた作品の2.7倍と多かったが、本実践では、大学生は「未来」に向けた作品の方が作りやすい傾向にあるのではないと思われる。それは、今回教育学部での授業ということで、将来教師を目指している学生が多いので、将来の夢もはっきりしている学生が多く、希望を持っている学生が多いと思われるからであろう。

## (2) デジタルストーリーテリングでの言語表現

次に「手紙」の形式にしてデジタルストーリーを制作

したことにより、どのようにナレーションをしているかや語尾の特徴を分析していくと、「未来」に宛てたものは、全体的な語りとして丁寧語にして話していて、語尾は「～ですか?」と疑問形にしているものが多い。また「～してほしいです。」「～でいてください」というものがあった。また「過去」に宛てたものも、丁寧語で語っているものが多いが、「～だったね。」と小さい子どもに語りかけるような口調のナレーションもみられた。また「～してください」という表現も多くみられた。また「辛いこともあるけど頑張って!」と励ますような語りもあった。そして、「未来」の作品と「過去」の作品両方に言えることとして、「手紙」の形式でよく使う「お元気ですか?」からの始まり、また「身体を大切にしてください」と相手を気遣うナレーションや、「～へ」から始まり「～より」と終わる作品が多く見られた。

## (3) デジタルストーリー作品での画像や音楽の利用

次に、映像について分析していく。映像に使用する静止画は少ない作品で15枚～30枚ほどの静止画から構成されている。そして写真が使われている作品は73作品、絵（手描き）のみで構成されている作品は1作品だった。写真が使われている作品のうち写真のみで構成されている作品は49作品、コンピュータで描いたまたは手描きの絵は24作品だった。写真や絵を使用する以外に次のような特徴が見られた。

- ・写真の中に文字を入れる。
- ・プリクラを使用する。
- ・Windowsムービーメーカーの「タイトルとクレジット」の機能を利用し、字幕を入れる。また作品のタイトルを入れたり、最後に「未来」または「過去」の自分に向けてのメッセージを入れる。

上記のようなことから、特にプリクラの使用については大学生ならではの工夫ではないと思われる。また、「手紙」の形式を取っていることから、メッセージ（現在の気持ち）を最後にテロップのように流す構成になっている作品も数作品あった。

次に、ナレーションだけでなく音楽や効果音を入れているものは23作品あった。そのうち「未来」に向けた作品は21作品、「過去」に向けた作品は2作品だった。音楽を入れると「未来」に向けたものは、より「未来」に向けて進んでいきたい制作者の気持ちが表れるように感じた大学生が多かったようである。

## (4) 自分自身へのデジタルストーリーテリング

デジタルストーリーテリングでは、限られた時間内（本実践では2分程度）にストーリーをまとめなければならぬので、自分自身のメッセージをいかに伝えるかがポイントとなった。本実践では、テーマを「自分への手紙」

と設定したが、これまでの「読書」「大学生活」等のデジタルストーリーテリング実践と比べ、自分自身の思いや振り返りが重要であった。

自分宛てへのデジタルストーリーテリングは、本来自分だけが視聴するものであるが、授業で作品発表会を開いたり、Moodleで作品を共有・交流するので、授業参加者（仲間）は、以下のように、視聴するということ意識しデジタルストーリーテリングにとり組んでいた。

#### (5) 知識再構成のためのストーリーテリング

Bereiter & Scardamalia [1987] は、学習者が作文を書くときのやり方は、「知識伝達 (knowledge telling)」と「知識再構成 (knowledge reformation)」の2つがあると指摘するが<sup>6)</sup>、デジタルストーリーテリングでは、まさにシナリオを書くことにより、自分自身の考えをはっきりさせ、さらに深めていこうとする知識再構成が重要であった。そのことは、学習者が事後に書いたデジタルストーリーテリング制作後の振り返りシートからも明らかになった。

授業担当者（教員）にとって、デジタルストーリーテリングのためのメインテーマの設定や、学習者がどのような内容のストーリーを作るかは、実践を進める上で大きな課題である。さらに、学習者がデジタルストーリーテリングにとり組む過程や制作後に、自分の取り組みを振り返り、作品自体を電子ポートフォリオとして活用することが重要である。

#### 5. おわりに

今回「手紙～〇〇歳のわたしから△△歳のわたしへ～」というテーマで制作された大学生の作品を分析して感じたことは、やはり日常的な大学生活や旅行などの写真を使って制作している作品が多かった。また、大学での仲間の様子や仲間の大切さを語ったものも多く見られた。今回自分への「手紙」と言うことで、相手が自分と特定されることで、Moodle上で公開するとはいえ、「未来」や「過去」の自分に発信したいメッセージがはっきりと

した語りや字幕で表れたり、「未来」や「過去」を考えることによって現在（大学生）の自分を見つめ直すことができたのではないだろうか。

これまでのデジタルストーリーテリング実践において、筆者らは制作過程や作品視聴での振り返りを重視してきたが、「自分への手紙」をテーマとするデジタルストーリーテリングでは、制作活動での振り返りだけでなく、学生が自分自身の生き方を振り返り、これからどのように生きていくかを伝える作品が多かった。今後、学習者によるデジタルストーリーの制作や視聴が「自尊心 (self esteem)」とどう結びついているかを検討していきたい。

#### 引用・参考文献

- 1) 須曾野仁志・下村勉・織田揮準・大野恵理「静止画を活用したデジタルストーリーテリングと学習支援」日本教育工学会研究報告集JSET06-3, p51-56, 2006
- 2) Hitoshi Susono・Tsutomu Shimomura・Ai Kagami・Eri Ono「Creating Digital Mottainai Stories by Future Teachers to learn about Sustainable Development」SITE2008 (Society for Information Technology and Teacher Education) Proceeding p961-966
- 3) 須曾野仁志、下村勉、鏡愛、大野恵理「大学授業における「もったいない」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要 2008、第 28 号 p27-32
- 4) 須曾野仁志、鏡愛、下村勉「大学生による「読書」をテーマとしたデジタルストーリーテリングの実践」三重大学教育学部附属教育実践総合センター紀要 2009、第 29 号 p89-92
- 5) 鏡愛、須曾野仁志、下村勉「読書活動におけるデジタルストーリーテリングの制作と効果」日本教育工学会、第 24 回全国大会講演論文集 p255-256
- 6) Bereiter, C. & Scardamalia, M. 「The Psychology of Written Composition」 Lawrence Erlbaurn Associate, 1987