

中国人日本語学習者によるキャプチャー画像を活用した
デジタルストーリーテリングの実践と効果

三重大学大学院教育学研究科
学校教育専攻 学校教育領域

奉 薇

平成 26 年 2 月 13 日

論文要旨

【研究の背景】

近年、中国において、アニメ・映画・ドラマなどの映像素材が外国語としての日本語学習に役立つことが確認されてきたが、映像素材を活用した日本語教育はまだ学習者に視聴させるだけの程度に留まり、受信型の教育形態に偏重している現状がある。学習者の発信力の向上を目的とし、学習者に映像素材に関する作文を書かせるという方法が用いられているが、学習者が苦手になっている傾向がある。そのため、映像素材を効果的に利用し、日本語学習者の発信力の向上ができるような新しい学習法の開発が必要である。

筆者は、映像素材からキャプチャーした静止画を活用し、物語のあらすじや感想などを語らせることができると、学習者の発信力を高めるのに役立つのではないかと考え、デジタルストーリーテリング（以下略称「DST」）に着目した。

【研究の目的と方法】

本研究では、中国人日本語学習者の発信力を向上させるために、DSTを用いた発信型の日本語学習法を提案する。その方法とは、中国語を母語とする日本語学習者に、映画やドラマ等の映像素材からDST制作用の画像をキャプチャーさせ、その画像を活用し、映像素材のあらすじや感想などをデジタルストーリーにすることである。本研究の目的は、この手法が学習者にどのように役立つか実践を通じて明らかにすることである。

それを明らかにするため、まず日本語学習者にキャプチャー画像を活用したDST作品を制作させることによってどのような学習効果が生まれるかを検討していく。そして、中国人日本語学習者に実際に作品を作らせる実践を行う。実践後、実践協力者に半構造化インタビューを行い、インタビューデータをもとに学習効果と課題を考察する。

【中国人日本語学習者によるキャプチャー画像を活用したDSTの実践とまとめ】

2013年の8月から10月にかけて、三重大学教育学部在学の中国人留学生6名（中級学習者3名と上級学習者3名）を対象にし、作文段階とDST段階という2つの段階で実践を行った。作文段階では実践協力者全員を集め、映像素材『千と千尋の神隠し』をテーマにした400字程度の作文を書かせた。その後、作文の難点などについて討論させた。そしてDST段階では、同じテーマで2分ほどのDST作品を2週間以内で作らせた。そして、実践協力者の感想を得るため、全員に個別にインタビューを行った。インタビュー内容を記録し、整理した。

本実践研究の結果と考察は以下の通りである。

- ①見た映像素材をテーマとした作文の難点は主に組織の難しさ、文字での発信力の足りなさ、言語表現化の難しさ、ストーリー再現化の難しさという四つの点である。
- ②キャプチャー画像を活用したDSTを作らせることを通し、作文の難点また中国人日本語学習者が作文に対する苦手意識が改善できる。そして、学習者の達成感が向上し、学習態度も真面目になった傾向があり、読み手を意識するようになったと見られている。
- ③本DST学習法を取り組んだ学習は学習者の日本語能力の向上に有効である。
- ④本DST学習方法が中級学習者と上級学習者において、DST作品の長さ、キャプチャー画像の枚数と効果の違いがでている。

<目次>

第1章 研究の背景と目的及び研究の方法.....	1
1.1 研究の背景.....	1
1.1.1 中国における映像素材を利用した日本語教育の現状.....	1
1.1.2 発信型学習としてのデジタルストーリーテリング.....	3
1.2 研究の目的.....	6
1.3 研究の方法.....	7
第2章 教育における映像素材とデジタルストーリーテリングの利用現状.....	8
2.1 映像素材を用いた日本語教育の現状と課題.....	8
2.2 教育におけるデジタルストーリーテリングの利用と有効性.....	10
2.3 映像素材とデジタルストーリーテリングを活用した日本語教育.....	12
2.4 現在における中級日本語学習者と上級日本語学習者の分ける基準.....	14
第3章 中国人日本語学習者によるキャプチャー画像を活用したデジタルストーリーテリングの実践.....	17
3.1 実践の概要.....	17
3.2 作文の段階.....	18
3.3 デジタルストーリーテリングの段階.....	24
第4章 キャプチャー画像を用いたデジタルストーリーテリング日本語学習についての考察.....	37
4.1 映像素材を内容とした作文の難点.....	37
4.2 デジタルストーリーテリングによる学習効果.....	41
4.2.1 キャプチャー画像による学習効果.....	41
4.2.1.1 語彙面での効果.....	41
4.2.1.2 伝達面での効果.....	45
4.2.1.3 物語の構成での効果.....	46
4.2.1.4 主題の強調での効果.....	52
4.2.1.5 再創造での効果.....	53
4.2.1.6 映像素材の理解での効果.....	54
4.2.2 録音による効果.....	55
4.2.3 デジタルで作る効果.....	56
4.3 デジタルストーリーテリングの学習効果と作文の改善の関連づけ.....	57
4.3.1 学習者の作文に対する苦手意識の改善.....	57
4.3.2 映像素材を内容とした作文の難点の改善.....	58
4.3.3 学習者の読み手意識の改善.....	58
4.4 デジタルストーリーテリングにおける中級学習者と上級学習者の比較.....	61
4.4.1 中級・上級学習者のデジタルストーリーテリング作品の相違点.....	61
4.4.2 キャプチャー画像の作用における中級・上級学習者の相違点.....	61
第5章 研究のまとめと留意点及び今後の課題.....	64

5.1	研究のまとめ.....	64
5.2	キャプチャー画像を活用したデジタルストーリーテリングにおける留意点.....	65
5.3	今後の課題.....	67

第1章 研究の背景と目的及び研究の方法

1.1 研究の背景

1.1.1 中国における映像素材を利用した日本語教育の現状

世界のグローバル化に進んでいる今日、経済だけではなく、文化の伝達も昔より速くなっている。中国では、日本の映画、アニメ、そして、アニメに興味を持つ人々が増え、日本語学習者の数も増えてきた。国際交流機関が2013年7月に発表した海外日本語教育機関調査の速報値発表の結果¹によれば、中国の日本語学習者が2009年から2013年の3年間にわたり、827171人から1046490人まで増え、プラス26.5%の増減率があり、各国の中で順位1位である。また、調査結果では、「中国において、日本のポップ・カルチャーへの関心を背景にした学習動機や『将来の就職』等、経済的・実利的理由に支えられ、大学を中心に学習者が伸びている」と述べられている。

中国では、アニメをはじめ、ドラマ、映画などのポップカルチャー文化に興味を持ち、日本語を学び始めた学習者の数が多い。したがって、日本語教師はどのようにポップカルチャーを授業に導入し、学習者の学習意欲を向上させるか、また、ポップカルチャーに詳しくない学習者に日本語学習の動機づけにするかが課題として挙げられる。2006年度の日本語教育学会春季大会では、「映画・アニメ・マンガ—日本語教育の映像素材—」と題するシンポジウムが開催され、映画・アニメ・マンガという映像素材にしばって日本語教育のあり方が検討され、映像素材の有効性が確認された。吉村(2010)²は、その有効性を、1) 本物の日本語、2) 多様な場面、3) 非言語情報、4) 文化・社会情報の面からまとめている。

映像素材の有効性が確認した上で、どのようにそれを効果的に利用するかが課題として考える必要がある。教育現場によって、学習項目、教授法、評価法などが異なり、映像素材の使い方を一概に論じることができない。映像素材の活用法を把握するために、学習者が映画、アニメなどの映像素材をどのように思うか、また、中国の日本語教育現場で教師がどのように利用しているか、を明らかにすることを目的として、筆者は事前アンケートを行った。アンケートの対象者となったのは三重大学教育学部に所属する中国人留学生31名であり、映像素材は、テレビドラマ、アニメ、映画の3つのより接しやすく代表的な種類にしばって質問している。そのアンケート結果の一部をここで取り上げる。

「日本のテレビドラマ、映画、あるいはアニメを見るのが好きですか」という質問に対し、「とても好き」「やや好き」を含め、81%の約8割の学習者は「アニメなどに興味があっ

た」と返答した。その中で半数の学習者がアニメに最も興味があると答えた。また、「今までの日本語授業を振り返って、先生はドラマ・映画・アニメを見せたことがありますか」の質問に71%の学習者が「ある」「ややある」のように答えた。「ある場合は、どのようにドラマ・映画・アニメを利用しましたか」という質問に、Aの「見せるだけ以外に何もしない」が37%、Bの「見せた後にドラマ・映画・アニメについて説明する」が33%、Cの「見せた後にドラマ・映画・アニメについて説明するだけでなく、小テストを行う」が7%、Dの「見せた後にドラマ・映画・アニメについての感想やコメントなどの小作文を書かせる」が20%、Eの「その他」が0%であり、CとDを同時に選ぶのが3%であった。それから、「それに対して、あなたはどのように思いますか」の質問に対し、「ドラマ・映画・アニメ、先生の説明、小テストが好きだが、作文が嫌い」と「ドラマ・映画・アニメ、先生の説明が好きだが、小テストと作文が嫌い」のようにいずれ作文が嫌いと答えた学習者が60%占めている。

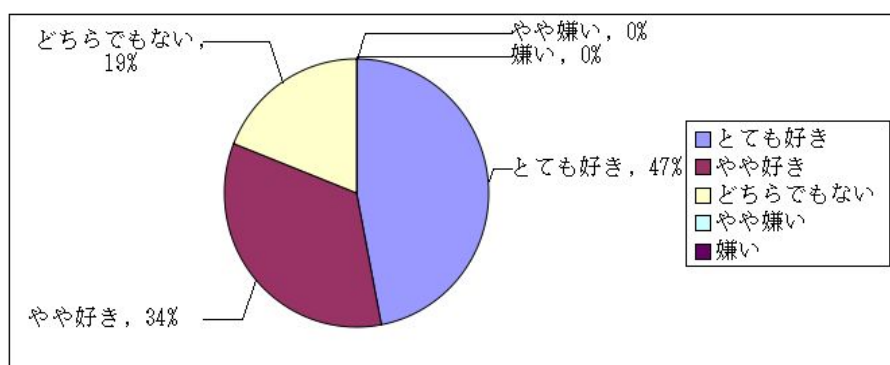


図1 日本のテレビドラマ、映画、あるいはアニメを見るのが好きですか

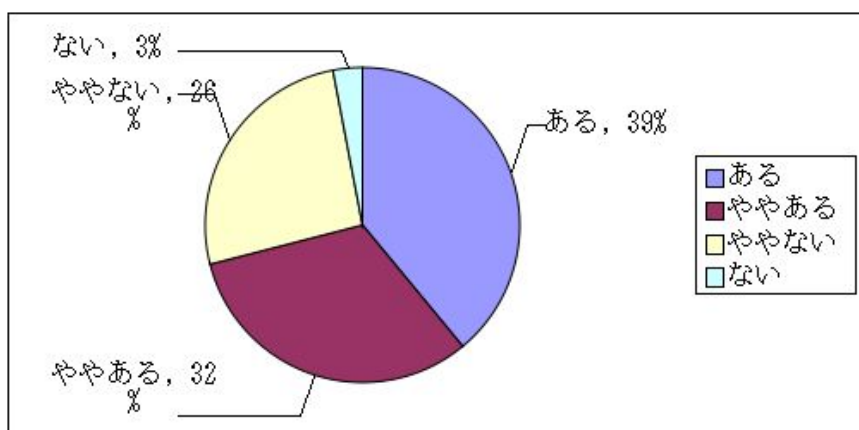


図2 先生はドラマ・映画・アニメを見せたことがありますか

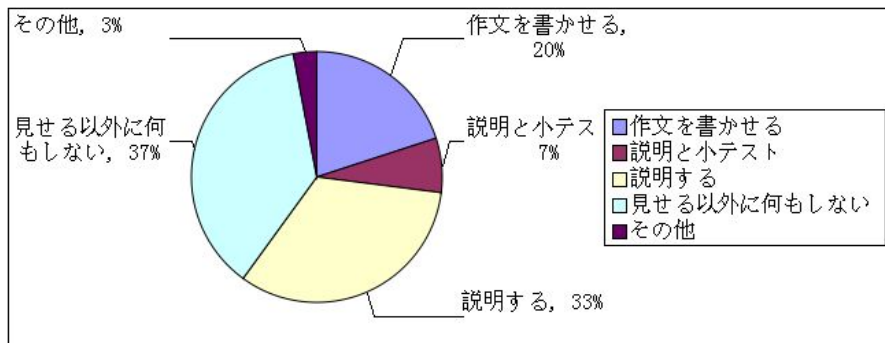


図3 ある場合は、どのようにドラマ・映画・アニメを利用しましたか

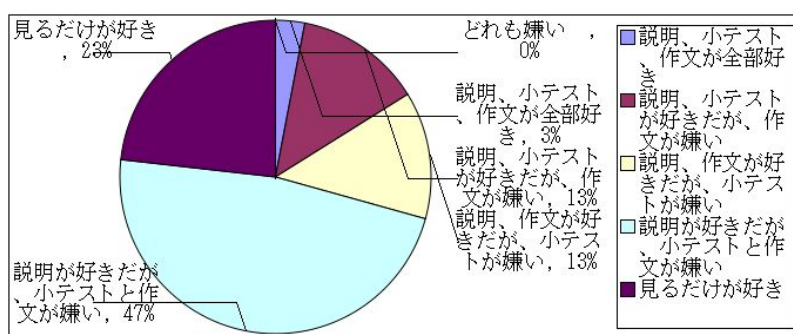


図4 それに対して、あなたはどのように思いますか

つまり、アニメなどの映像素材の使い方を、学習者の発信力を鍛える学習法と受信力を鍛える学習法に分けると、映像素材視聴後にそれについて作文を書かせる方法が唯一の発信力の向上を目的とした学習法である。しかし、この方法は数多くの学習者に嫌われている傾向が見られている。

要するに、発信より受信に偏る現在の中国における日本語教育は改善すべき点が多い。筆者は、映画・ドラマなどをより効果的に利用し、学習者の発信力を向上させる新たな学習法に着目する。

1.1.2 発信型学習としてのデジタルストーリーテリング

事前アンケートの統計結果によると、中国における映像素材を利用した日本語教育はまだ映像素材を見せるだけに留まっており、そのような受信型学習偏重の状況を改善するために、「話す力」のような発信力の向上を目指した新たな方法が非常に必要になっている。筆者は、映画、ドラマなどをより効果的に利用し、学習者の発信力を向上させる新たな学

習法に着目する。これは、情報発信型学習であり、筆者が注目したのはデジタルストーリーテリングである。

須曾野 (2010) ³は、「ストーリーテリング (Storytelling) とは、画像 (絵や写真)、ナレーション、音楽等を用いて、現実にかこつたことや、空想上のできごとを描いたものである」。また、「デジタルストーリー (Digital Story) とは、制作者がコンピュータなどのデジタル機器を利用し、画像 (デジカメ画像、スキャナで取り込んだ写真や絵、マウスで書いた画像など) を、制作者自身が録音した語り (ナレーション、英語では「語り」は narrative) でつなげていく「お話」である。そのストーリーを制作・発表することを、デジタルストーリーテリング (Digital Storytelling) という」と定義している。デジタルストーリーテリング (以下略称 DST) を制作するには、「Adobe Premier」、「Cyberlink Power Director」、「Windows ムービーメーカー」(Windows) や「iMovie」(Macintosh) のような動画編集ソフトウェアが必要であるが、「Windows ムービーメーカー」というソフトが無料でダウンロードでき、初心者にも簡単に操作できる。

DST は 1990 年代からアメリカで発展し、現在、多くの教育者や研究者らが注目している。例えば、Bernard R. Robin (2006) ⁴は、DST が作文スキル (Writing Skills)、プレゼンテーションスキル (Presentation Skills)、インタビュースキル (Interview Skills)、研究スキル (Research Skills)、技術スキル (Technology Skills) などの 9 つのスキルを向上させることを指摘している。だが、DST は外国語学習における教育効果が研究されていなかった。

近年、三重大学教育学部附属教育実践センターでは、専任教員の須曾野が中心に、DST にどのような学習効果があるか、またどの領域でどのように DST を応用するかなどについて研究実践を進めている。研究室のメンバーの中では、日本語学習者のための DST を研究している者も何人かいる。例えば、王 (2013) ⁵は中国人日本語学習者の作文能力育成を目指した DST の活用を進めた。また、劉 (2013) ⁶は中国人日本語学習者を対象とした学習ストラテジーを研究した。そのように、DST が日本語学習者の日本語能力の向上と繋がるようになり、日本語教育を改善するヒントが得られている。

筆者は彼らの先行研究成果をふまえ、DST と映像素材を日本語教育に活用すれば、学習者が受信者側になりがちな教育状況を改善できる可能性が高い。DST 作品を学習者に制作させ、自分の考えや感想などを周囲に発信することによって、学習成果の発信を大切にすることが実現できる。具体的に、学習者が映像素材からキャプチャーした静止画を活用し、

物語のあらすじや感想などを語らせることができると、学習者の意欲や話す力を高めるのに役立つと考えられる。

1.2 研究の目的

本研究では、中国人日本語学習者の発信力を向上させるために、DST を用いた発信型の日本語学習法を提案する。中国語を母語とする日本語学習者に、映画やドラマ等の映像素材から DST 制作用の画像をキャプチャーさせ、その画像を活用し、映像素材のあらすじや感想などをデジタルストーリーにすることで、この手法が学習者にどのように役立つことや学習効果を実践を通じて明らかにする。

DST 作品を作るには、ナレーションの原稿を書く必要があるので、学習者の作文力の向上も DST を活用した学習法の目指す効果の 1 つである。しかし、現在に中国の映像素材を利用した日本語教育はまだ学習者に見せるだけの受信型日本語教育に留まっている状況にあり、学習者の発信力を偏重した学習法として、最も多く使われている作文を書かせるという手法が学習者にとって苦手になっている傾向が見られていることが事前アンケートで分かってきた。そのため、DST を制作する以前に、作文の難点とは何か、また DST を活用した学習法が学習者の作文に対する苦手意識を改善できるかも本研究の検討する課題である。

本研究は具体的に以下の 4 つを明らかにしていく。

- 1) 中国人日本語学習者にとって、視聴した映像素材を内容とする作文の難点とは何か。
- 2) キャプチャー画像を活用した DST を作らせることを通し、どのような学習効果があるか。
- 3) 本 DST を取り組んだ学習法が作文の難点また日本語学習者の作文に対する苦手意識を改善できるか。
- 4) 本 DST 学習方法が中級学習者と上級学習者においてどのような違いが出るか。

1.3 研究の方法

上記の4つの目的を明らかにするために、本研究では次のような研究方法で進めていく。

- 1) 中国人日本語学習者にとっての見た映像素材を内容とした作文の難点を明らかにするため、学習者に作文を書かせ、作文のどこに苦手かについて彼らに討論させ、討論の内容をデータとして整理してまとめる。
- 2) キャプチャー画像を活用したDSTを作らせることを通し、どのような学習効果があるかを明らかにするため、学習者に実際にDST作品を作らせ、彼らの作品を作った感想を知るためインタビューを行う。インタビューで得た学習者の感想に基づき、学習者間の共通点や相違点をまとめ、DSTの取り組む学習法の効果を整理する。
- 3) 本DSTに取り組んだ学習法が作文の難点また日本語学習者の作文に対する苦手意識を改善できるかを明らかにするため、1)と2)で採ったインタビューのデータと比較する。
- 4) キャプチャー画像を活用したDST学習方法が中級学習者と上級学習者においてどのような違いが出るかを明らかにするため、中級学習者と上級学習者に分け、お互いのDST作品、そしてDST作品を作った後の感想を比較する。

1)～4)でのインタビューはすべて半構造化インタビューの形で行う。少人数を実践対象とした実践であるため、量に基づき得られた結果より、実践協力者を一人一人に談話の形である問題や焦点について深く討論するような質を優先した研究方法が適切である。たとえば、学習者が作ったDST作品を視聴し、「なぜこのテーマにしたか」「ここなぜこんな画像を使ったか」「作成するとき何に拘ったか」などの質問を学習者にする。また学習者が出した答えにめぐり、考察していく。その談話内容を録音し、データとして記録する。学習者の反応や話により話題が次々と変わるが、事前に大まかな質問事項を決める必要がある。

具体的な実践過程は第3章で述べる。

第2章 教育における映像素材とデジタルストーリーテリングの利用現状

2.1 映像素材を用いた日本語教育の現状と課題

吉村（2010）は「外国語教育の重点が文法訳読から聴解会話へとシフトし、また、技術開発がVTRやDVDを誕生させたことにより、授業に視聴覚教材を導入するようになって久しい」と指摘する。英語教育では、1995年に映画英語教育学会が設立され、設立趣意書¹では、映画は臨場感をもたらすこと日常生活、ビジネス、アドベンチャーまで多様な場面を扱っていること、表情、コンテキストなどが映像によって伝わってくること、音声・映像・ストーリーから文化が読み取れることなどの特性があることが注目されている⁷。そして、日本語教育では、2006年度の日本語教育学会春季大会で「映画・アニメ・マンガー日本語教育の映像素材」と題するシンポジウムが開催され、英語教育における映画の特性と似たような日本語映像素材の有効性が確認された。

しかし、「映像」さえであれば「学習に良い」とは一概に言えない。波多野（1980）⁸は外部にある映画や写真などの映像を「客観的映像」、心や頭の中の映像を「主観的映像」として区別し、教育における「映像」を考える際には、その2つを明確に区別することが重要だと述べている。それに基づき、池田（2002）⁹は「『教育』とは学習者の学習を促進するために外から働きかけることであるため、教育のために用いられる『映像』は、教授メディアの1つであり、我々の外部にある『客観的映像』であるといえる」と述べ、教育の場合では「映像」ということばを、静止画・動画の両者を含む客観的映像として考える。そして、映像の属性や教授目標との関係においてその教育効果が変わってくることを指摘している。

それに対し、沼田（1998）¹⁰は教授活動を教師が直接学習者に対して働きかける活動（授業活動）を基準に、「情報提示」「反応喚起」「診断・フィードバック」という三段階に分類し、それぞれの段階における映像による効果を挙げた。例えば情報提示段階において、言語では提示することのできない情報を提示することができること、学習者の理解や記憶を助けることができること、情意面に教育的効果を与えることができることなどがその効果である。反応喚起段階においては学習者に対する質問のきっかけを与えることができることなど、診断・フィードバック段階においては、学習者の作業などを録画し、それを評価やフィードバックに利用することができることなどの効果がある。つまり、「『映像』は学習者の理解や

記憶といった認知領域の教授目標の達成における教育効果と、学習者の感動や興味を引き起こす情意領域の教授目標の達成における教育効果を持っているといえる」と、池田(2002)が指摘している。

それから、池田(2002)はその3段階に基づき、日本語教育における各段階で映像の効果をおよびにまとめた。情報提示段階では、学習者の感性的理解を高めることができる。次に、反応喚起段階では、映像を利用することによって、機械的に練習を繰り返すのを防ぐこと、学習の中で言語表現の利用状況と言語表現の形式などを明確に結ぶ付け、意味のある練習をさせること、自然なコミュニケーションを行わせる状況を作り出し、コミュニケーション素材として利用され、現実に近い状況を提示することで学習の学習動機を高めることができることが挙げられている。診断・フィードバック段階では、映像を利用することによって、学習者が自分で自分を評価し、聞き間違いを気付き、そして修正することが可能である。そのように、各段階で映像の効果がそれぞれ異なり、教師の利用方法にも繋がっている。

しかし、外国語教育における映像利用の有効性が広く認められたが、さまざまな問題点と課題も残っている。保崎(2002)¹¹は「言語学習で映像を利用する場合、しばしば言われることは、言語背景としての知識、認識を高めるためとか、文化の学習のため(Herron&Hanley, 1992)¹²という見解である。また、視覚情報を利用することで、右脳の活性化を図り、聴解力の強化により、四技能を促進する(Di Cario, 1994)¹³ということを理由にあげる実践者もいる」と指摘している。言語背景、文化の学習と四技能の促進のいずれの教育目的にしても、映像は発信源として情報を発信し、学習者が受信側として見られている。また、筆者が実施した事前アンケートの結果からも、日本語教師がどのように映像を利用しているかについて、学習者に小テストをするか、もしくは映像に関する説明を行うかなどのような方法で映像を利用していることが分かった。要するに、今の日本語教育における映像活用には、映像を通じて学習者の向け情報を発信するという学習法が一般的であり、学習者が受信する側である。いかに学習者に情報を発信させ、いわゆる学習者を主体とした発信型の学習を取り組むかということが重視すべき点であり、日本語教育の課題である。

2.2 教育におけるデジタルストーリーテリングの利用と有効性

角薫 (2010) ¹⁴は、「ストーリーテリングは、様々な学際的な領域に関連している。ストーリーテリングに関連した物語論（ナラトロジー）と呼ばれる領域は、物語や語りについて研究する学問領域であり、教育学、発達心理学、認知心理学、臨床心理学、社会学、言語哲学などのさまざまな領域が学際的に交差する領域にある。人が話をする事、人を理解すること、人と人がコミュニケーションすることなどの人間の基本的な活動に密接に関連していることから、ストーリーテリングの領域は、広範囲にわたっていると考えられる。当然、ストーリーテリングをデジタル上で表現をするデジタルストーリーテリングも様々な分野への応用が期待される」と述べ、DST の様々な分野における効果について肯定的にとらえている。では、教育における DST はどのような効果があるのだろうか。

須曾野 (2010) ¹⁵は、「学習環境の中で、情報を受信したり、情報を発信するためには、様々な知識が必要である」と言い、これまでの知識を「発信型知識」と「受信型知識」を分類し、発信型知識が受信型知識の部分集合であると考えた (図1)。そして、発信型知識の育成に繋げるに、デジタルストーリーテリングの取り組みを提案した。また、図2のADMSARモデルで、学習者によるDSTの過程を図式化した。

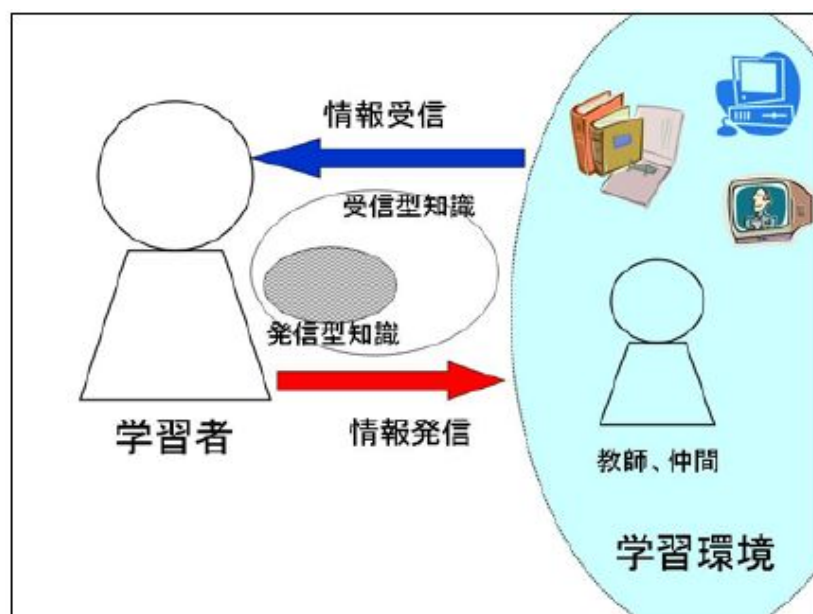


図1 須曾野 (2010) 情報の受信・発信と知識

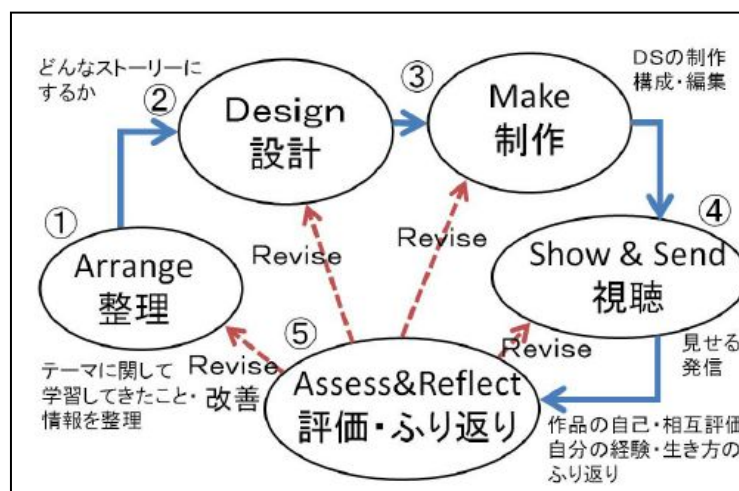


図2 須曾野 (2010) デジタルストーリーテリングでの ADMSAR プロセス

その ADMSAR モデルでは、テーマに関して学んできた情報を整理する段階が Arrange (A)、どんな話の内容にするか、ストーリーの設計・構成する段階が Design (D)、DST の制作する段階が Make (M)、制作した作品を見せる、作品を発信する段階が Show&Send (S)、そして、作品を自己・相互評価する段階が Assess&Reflect (A と R) となっているが、須曾野は学習者がその流れで DST 活動を行うことを示している。DST では、構成主義に基づき、デジタル・マルチメディアを媒介として積極的にストーリー作品を発信していくことが特徴である。また、ハワード・ガードナーが Multiple Intelligence (多重知性論 略称 MI 論) を提唱しているように、DST で学習者が必要とする学力・知性は多重である。DST を生かした学習は様々な知能を紙と筆で測るだけではなく、個々の学力・知性を多面的に伸ばすことが非常に重要である。

Bernard R. Robin (2006) は、「DST が生徒の興味と注意を引きつけ、生徒を積極的に学習させることができる」、また、「生徒の学習意欲、コミュニケーション力、作文能力などを向上させることができるなど、教師側、生徒側のいずれにとっても肯定的な学習効果があった」と論述した。以上の先行研究により、教育における DST の効果が期待できるとは言えるであろう。

2.3 映像素材とデジタルストーリーテリングを活用した日本語教育

DST が教育における効果が期待できるといえるものの、日本語教育においてはどのように活用するかがまだ課題である。ここで筆者が注目しているのは、映像素材からのキャプチャー画像と DST を同時に活用する日本語学習方法である。

キャプチャーとは、コンピュータのディスプレイに表示された静止画や動画をデータとして保存すること、またはその機能のことをいう。ディスプレイ画面全体やウインドーに表示された内容を静止画像のデータとして保存することをスクリーンキャプチャーといい、他の映像機器などから動画データをコンピュータに取り込むことをビデオキャプチャーという¹⁶。

前述したように、今の日本語教育における映像活用には、映像を通じて、学習者に向け、情報を発信するという学習法が一般的であり、学習者は受信する側として見られている。学習者にいかに情報を発信させ、学習者を主体とした発信型の学習を取り組むかということが重視すべき点であり、日本語教育でも重要である。筆者は映像素材からキャプチャーした静止画を活用し、物語のあらすじや感想などを語らせることができると、学習者の意欲や話す力を高めるのに役立つのではないかと思い、キャプチャーされた静止画を活用したデジタルストーリーテリングを日本語学習に取り組むことを考えた。

キャプチャー画像を活用した DST での日本語学習の構成は以下の通りである（図 3）。

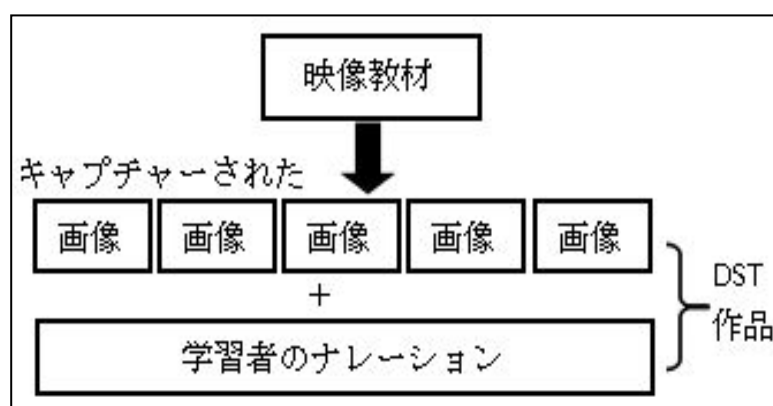


図 3 映像素材からのキャプチャー画像を活用したデジタルストーリーテリングの構成

そして、キャプチャー画像を活用した DST での日本語学習プロセスは以下の通りである（図 4）。

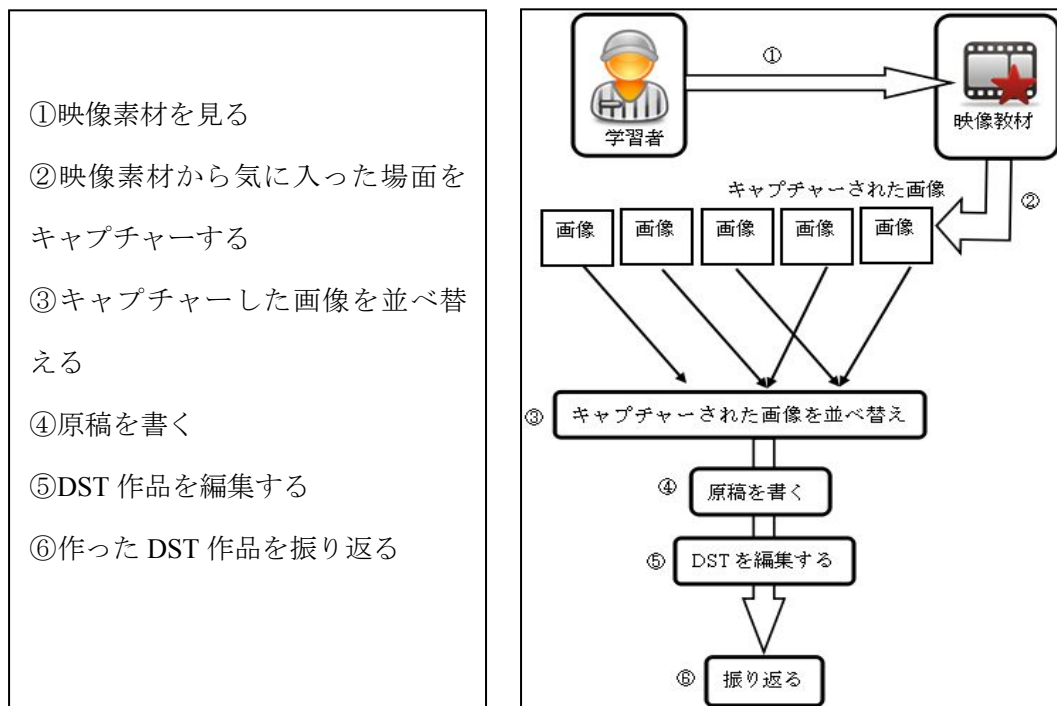


図4 キャプチャー画像を活用した DST での日本語学習プロセス

図4で示したプロセスは基本的な原則であり、実際に、学習者が DST を作る場合、必ずしもその順で行うとは限らない。学習者によっては、原稿を書いてからキャプチャーする者もいれば、逆の順で原稿を書く前に画像をキャプチャーする者もいる。そして、DST の編集途中で画像を消去したり新しい画像をまたキャプチャーして入れたりすることも可能である。

2.4 現在における中級日本語学習者と上級日本語学習者の分ける基準

本研究では、2.3で示したプロセスで、中国人日本語学習者を対象に、中級学習者と上級学習者のように分け、実践を行った。日本語レベルにより、「初級」「中級」そして「上級」というように分けられることが多いが、その分ける基準について述べておく。通常、広く知られている国際交流基金と日本国際教育支援協会主催の「日本語能力試験」に基づき、何級をとったかという基準で分けることが多い。例えば、一級を合格した人は上級学習者、二級あるいは三級合格者であれば中級、四級あるいは五級合格者であれば初級学習者であるという分け方が一般的に通用している。しかし、単に「日本語能力試験」で、学習者を初・中・上級に分けるのは本当に適切なのかと思う人も少なくない。

国際交流基金と日本国際教育支援協会が実施している「日本語能力試験」（2010年度から新試験実施）の『新しい「日本語能力試験」ガイドブック』に示されている各レベルの認定の目安によれば、「読む」「聞く」に関する基準を明確に表示されているが、四技能の中の「話す」「書く」を一切明確に問われていない。つまり、四技能の「読む」「聞く」を受信、「話す」「書く」を発信に簡単に分類してみると、「日本語能力試験」は学習者の発信力を問わず、受信力のみを検定するテストである。そのように受信力だけで、学習者を初・中・上級の中のいずれかに分け、簡単に彼らの持っている日本語能力を決め付けるのは不適切であるかもしれない。一級を合格しても語学会話や作文力が明らかに遅れている人、また、一級を取得していないがコミュニケーションが非常に上達している人が多いこともありえる。

では、果たしてどのような基準で学習者を分ければよいか、ここで検討する。

欧州評議会は「ヨーロッパ共通参照枠 (Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teacher, assessment)」(以下 CEFR) の「共通参照レベル: 全体的尺度」を示しており、学習者を低レベルから高レベルに至って「基礎段階の言語使用者」、「自立した言語使用者」、「熟達した言語使用者」という3つの枠に分類し、また、各枠を A1・A2、B1・B2、C1・C2 のようにつの段階に分けている。また、「CERF では、レベルの記録が「～できる」という行動目標 (Can Do Statement) になっている。実際の社会で、ことばを使って何ができるか、その言語行動が、ことばを学ぶこと/教えることの目的となっているからである¹⁷⁾」と説明されている。さらに、日本語の教え方、学び方、そして学習成果の評価の仕方を考えるために、国際交流基金が開発した CERF の考え方を基礎にしていた「JF 日本語教育スタンダード 2010」¹⁸⁾ (以下 JF スタンダード) では、「JF スタンダー

ドの木」という形で、CERP のコミュニケーション言語能力とコミュニケーション言語活動の関係を整理している。JF スタンドのウェブサイトでも、「Can-do」というデータベースが日本語で何がどれぐらいできるかを「～ができる」という文で示している。それから、ACTFL (The American Council on the Teaching of Foreign Languages:全米外国語教育協会)、言語能力基準 (Proficiency Guidelines) を設け、それに基づく能力テストを開発した。それによると、「この能力基準は技能別にも基準が設けられているが、日本語に関しては、「話」技能の評価基準にそって行われる口頭テスト：OPI (Oral Proficiency Interview) がよく利用されている」と説明されている。その基準でも、ことばを使って何ができるかを示す「総合的タスクと機能」が軸になっている。

以上により、日本語で何ができるかということが学習者を分ける基準として利用することが望ましい。単に一級試験の結果ではなく、学習者が持っている本当の能力がレベルの決め手である。

一方、国際交流基金 (2011) では、前述した各「基準」を整理し、次のように「中級」と「上級」を設定している。

「中級」「上級」とは

中級：身近な話題だけでなく、一般的な話題について、聞いたり話したり、やりとりをしたり、読んだり書いたりすることができるレベル。やや複雑な構文を含むまとまりのある文章や発話などを理解したり産出したりできる。やや複雑な話題にも対応でき、連続したやりとりや、相手に配慮したコミュニケーションもできる。

上級：社会生活におけるほとんどの場面で、大きな問題なく、さまざまな状況や相手に配慮した適切なコミュニケーションができるレベル。複雑で困難な課題や、専門的な話題や抽象的な内容についても対応できる。

以上、CEFP の参照レベル、ACTFL の OPI の評価基準、国際交流基金が設定した基準を見てきたが、中級レベルと上級レベルを区別する大事な要素の 1 つは、対応できる話題や場面の違いということである。中級レベルの学習者が対応する「身近な」「一般的」「やや複雑な」というキーワードに対し、上級レベル学習者が「ほとんどの」「さまざまな」「複雑で困難な」「専門的」「抽象的」などの幅広い話題や場面を上手に対応しなければならない。

本研究で、上級学習者と中級学習者を分類するために、実践協力者に対して、事前アンケートで実践者の日本語能力レベルをきちんと把握するため、次の3つの問題に返答させた。それらは「日本語能力試験一級をとっていますか」、「自分の日本語能力はどれにあてはまると思いますか」、「一般的に、日常的な日本語知識以外、幅広い専門的な日本語にもうまく対応できると思いますか」である。さらに、実践協力者の自己評価を含めた判断基準に基づき、筆者が総合的に実践者を上級学習者と中級学習者に分けた。このやり方は、まだ議論の余地があり、適切な分け方をさらに検討する必要があるが、単に日本語能力一級試験を基準とした伝統的な分け方より少し合理的であると考えられる。初級学習者は日本語でDST作品を制作することがまだ難しい段階であるので、本研究では研究対象からは排除する。

第3章 中国人日本語学習者によるキャプチャー画像を活用したデジタルストーリーテリングの実践

3.1 実践の概要

本実践では、主に2つの段階に分けた。1つ目の実践段階は作文の難点を明らかにするため行う作文段階である。2つ目はDSTを学習者に作らせる段階で、学習効果や作文の難点を改善できるかを明らかにしていく。実践の具体的な流れは以下の通りである。

- ①作文の段階：実践協力者にある映像の内容にし、400字ほどの作文を書かせる。その後、実践協力者に作文について感じたことや作文の難点を討論させる。討論の内容を記録する。
- ②DSTの段階：同じ映像素材を題し、2分ほどのDST作品を実践協力者に制作させる。そして、全員に半構造化インタビューを行い、データを記録する。
- ③2つの実践段階で採ったデータを整理し、分析する。学習者に作文を書かせる学習法とDSTを活用した学習法の相違点を明らかにする。
- ④DSTの段階で採ったデータに基づき、本DST学習法における中級学習者と上級学習者の相違点を明らかにする。
- ⑤実践に基づき、本DST学習法の効果を明らかにする。そして、不足や留意点などについて検討する。

今回の実践では、宮崎駿が監督した劇場アニメ『千と千尋の神隠し』を映像素材とした。この作品は2001年7月20日に日本公開したスタジオジブリの長編アニメーション映画である。その内容は、荻野千尋という10歳の普通の女の子がある不思議の町で両親の呪いから解かれるため、様々な困難と向き合ったり、人を救ったりして最後に成功に両親を人間に戻したという物語である。『千と千尋の神隠し』は劇場アニメであるため、ドラマより短く、物語の内容をまとめやすい利点がある。そして、日本だけでなく、中国においても大ヒットした名作として評価され、学習者は非常に興味を示すアニメ作品である。そのような理由から今回の実践映像素材に選定した。

実践対象とした学習者が日本語レベルによって中級学習者3名と上級学習者3名に分けられ、合わせて6名であった。

3.2 作文の段階

まず、作文の段階では、実践協力者を一室に集め、『千と千尋の神隠し』について作文を書かせた。作文の制限時間は1時間だが、全員の実践協力者が30分以内に完成した。分かりやすくさせるために、対象の中級学習者の3人をM1、M2、M3と表記し、上級学習者の3人をH1、H2、H3のように表記する。作文は以下のようなものである。

表1 実践協力者の作文

実践協力者	作文
M1	<p>千と千尋の神隠しから日本らしいの伝統な風景を見ました。お湯や日本式の町とか、とても好んでいます。宮崎駿の作品はよく子供の視点から大人の世界を見ると、その中に隠した物語を見つけました。最も、宮崎駿の作品はいつも世界中の環境問題に関心して、人が環境を守る必要があるとアピールします。人によって、彼の作品からいろいろなことが感じます。その中に含めている日本らしいの美学意識も十分に世界中の観客に伝わっていました。</p>
M2	<p>十歳の荻路千尋は普通な女の子です。夏のある日、両親と千尋は引っ越し先の町に向かう途中で森の中に迷い込んで奇妙なトンネルを見つけます。その後、両親の食欲を控えなくて豚になってしまいます。一人残された千尋はさまざまな困難に直面して勇気を抱いて力をつくして困難を克服します。私たちの生活でいろいろな困難があります。困難を直面する時、勇気を出して現実に向き合うべきです。そして、欲が深いなることができなくて足を知れば常に心楽しだです。</p>
M3	<p>『千と千尋の神隠し』という映画の中で、一番印象が残っているキャラは、千尋でもない、白でもない、顔がない人だった。</p> <p>その顔がない人こそ、最初から、最後まで、千尋のそばにいる人だった。周りの人が彼のお金を狙って、彼におべっかを使って、でも彼は千尋に専念して、自分の全てを千尋に捧げたい。しかし、千尋の心はもう白にいっぱい埋めて、もう彼の場所がない。</p> <p>映画の最後まで、千尋は彼に一言の感謝な言葉もなく、去て行た。多分彼の心の中で、千尋に一言でも彼の変化について褒めてほしいではないか。</p> <p>でも結果はどうなっても、彼はきっとここから千尋を幸せするように祈っている。</p>

<p>H1</p>	<p>トンネルから出て、もうすぐ一年だ。</p> <p>あの世界にいる間のこと、お父さん、お母さんは覚えていないそうだけど、私はどうしても忘れられない。</p> <p>釜爺、ススども、リンさん、湯婆々、坊、銭婆々、顔なし、お湯屋の皆、それとハク、皆、元気かな。</p> <p>親はブタになって、消えないため湯婆々と契約しなきゃ、未来がどうなるのも分からなかった。怖くて、怖くて、最初の夜はずっと震えていた。眠れなかった。</p> <p>もしあの時、皆が支えてくれなかったら、私はどうなるでしょう。</p> <p>もし、釜爺は私を湯婆々のところに案内することをリンさんに頼まなかったら。</p> <p>もし、リンさんは私の世話を焼いてくれなかったら。</p> <p>もし、もし...色々なもし。</p> <p>もし、これら「もし」が発生しなかったら、私はろくに消えてしまったかも。</p> <p>確かに、リンさんの言うとおりの、最初の私は確かにどん臭いし、みっともない娘だし。</p> <p>皆のおかげで、人間の世界に戻れるのだ。皆、ありがとう。</p> <p>そして、ハク、それども琥珀主に呼ぶべきかな。</p> <p>私が最も辛く、孤独な時に、最初に私の前に現れたのはいつも琥珀だった。</p> <p>小さい時も、あの世界にいる時も。</p> <p>人間の世界に戻る前に、約束したんでしょう。</p> <p>きっと、どこか出会えるって約束したんでしょう。</p> <p>今、どこ？</p> <p>私たち、会えるよね、きっと...</p>
<p>H2</p>	<p>『いつも何度でも』という曲はよくご存知でしょうか。この曲を聞く時に、心は穏やかになると感じるのでしょうか。私はこの曲を聞くたびに、あの単純の千尋ちゃんとあの不思議の旅を思い出します。千尋ちゃんはただ10歳で、名前を奪われて不思議の町で働くことになりました。きっと孤独で怖いでしょう。しかし、あの子は怖くて泣いていることは全然しませんでした。純真で正直で、すべてのものに食欲がなく、自分の努力で一生懸命働いて、周りの人に認めてもらいました。</p> <p>『いつも何度でも』には、[生きている不思議、死んでいる不思議、花も町もみんな同じ]という歌詞があります。確かに、その歌詞のように、人間は生きていることは不思議</p>

	<p>議です。誰と出会ったか、誰と愛し合ったか、すべて前もって予想することが出来ません。その出会いの偶然は運命になります。現実の私たちが出来ることは、アニメの主人公と同じでしょう。運命をとがめないで、自分の力で努力して、いつも暖かい気持ちを持って人を助けることです。</p> <p>以上は、このアニメを見た感想です。</p>
H3	<p>「千と千尋の神隠し」の中に一番気になる人物は顔なしだ。油屋の人々は皆顔なしのことを無視してる。顔なしは空気みたいな存在だ。しかし、千尋は橋を渡るときに顔なしを気づいた。そして顔なしは千尋の後ろについて行った。千尋は油屋に働き始めた。雨が降っている庭に顔なしが立っている。「そこ、濡れませんか。」千尋が顔なしに聞いた。優しい千尋は窓を開けて顔なしが油屋に入った。ずっと寂しかった顔なしが千尋のことを友達だと思う。だから千尋が大湯を掃除するため番台に札をもらって行った時、顔なしが千尋を助けてくれた。</p> <p>油屋の人はお金が大好き。だから顔なしは千尋もお金が好きだと思った。お風呂を入ったり、食べたりどんどん大きくなる顔なしは千尋にたくさんお金をくれたのに千尋は「ほしくない、いらぬ」と言った。顔なしは非常に怒って、二人を食べた。怒ってる顔なしには湯ババでも仕方がない。「千ほしい」と顔なしが言った。千尋は川の主からもらった団子を顔なしにあげた。千尋はすごく優しい。あの団子は親に食べさせて人間に戻すつもりだ。</p> <p>団子を食べた顔なしはこの前食べたものをどんどん吐き出した。おとなしくなる顔なしは金で買えないものがあることを分かって千尋について銭婆のところに行った。千尋と一緒になら寂しくない。本当の友達だから。最後に顔なしは銭婆のところに残って働く。顔なしという人物は現実にも存在してる。仮面をつけて人に本当の自分を見せない、寂しくて、ちょっと卑怯で友達がほしい。こう言う人達は千尋みたいな優しく、純粋な人に救わなければいけない。最後、顔なしは本当に救われた。世の中の暗いは純真の心に救われると思う。</p>

表1に示すとおり、実践協力者が書いた作文の長さ、テーマ、文体及び内容もそれぞれ異なっている。

作文をできた後、学習者がどのように作文を思っているか、そして作文のどの部分が苦手と感じているかを明らかにするため、実践協力者に討論させた。討論は以下の問題を中心に話し合われた。

- ①見た後、自分の感じたこと、思ったことを何らかの形で表現する意志があるか。
- ②表現する意志を持っていても、どのように表現したらいいか分からないことがあるか。
- ③映画を見るときは喜んで見たが、作文を書くことになると、テンションがダウンしたことがあるか。ある場合は、その原因は何か。
- ④作文自体に抵抗感がないが、どこから書くのかが分からないことがあるか。
- ⑤思いの断片があるが、どのようにうまく1つ1つの断片を繋げるかが分からないということがあるか。
- ⑥作文を書くとき特に苦手だと感じた部分は何か。例えば、ストーリーの粗筋の紹介、映画に対する感想。
- ⑦書くとき気になったことは何か。例えば、中国語なら分かるが、日本語でどのように表現したらいいかが分からないこと、文法的なミスが非常に気になること、文章が伝わったかどうか不安と感ずることなど。
- ⑧完成した作文を自ら積極的に他人に見せようと思うことがあるか。
- ⑨自分は伝えたいことがどれくらい伝わったと思うか。

筆者が事前に9つの質問を用意したが、実際に討論中で筆者が一方向的に質問をするのではなく、1つの問題を中心に実践協力者全員が自由に意見を言える形式で行った。作文を書く過程で感じたことや気付いたことなど、どの内容でも構わない。そのため、実践協力者が積極的に自分の感想や意見を共有することができた。ここで、討論内容の一部を例として載せる。

筆：「映画を見る途中で思いついたことや感じたことがあったか？映画を見るだけではなく、何でもいいから自分の感想が生じたことがあったか？」

M1：「ハク格好いい！」

M2：「千尋には似合う！」

H2：「感動した！」

H3：「悲しかった！」

筆：「とにかく、たくさんあったってことだね。」

全員：「そうだね。」

筆：「じゃ、何らかの形でその感想を表現しようと思ったことがあるか？」

H3：「感想を表現？」

筆：「例えば、作文も表現の1つの形でしょう。作文以外に、人に伝えるには何の形で表現するかってこと。」

M1：「私なら、直接に口で話す。」

M3：「私も。」

H1：「書くのが面倒くさい。」

H3：「うん。」

H2：「自分の感想を人に伝えようと思ったことがあるけど、作文が嫌。」

M2：「作文が嫌だ。」

筆：「分かった。それから、映画を見るときは喜んで見たが、作文を書くことになると、テンションがダウンしたことがあるか？」

H2：「それはもちろん」

M1：「先生が授業で映画を私たちに見せるのがすごくうれしいが、その後の『作文を書いてください』という一言が一番ショック。」

筆：「その原因は何か？それが作文自体への抵抗感か、作文が苦手だけか、それとも作文が先生からのタスクなので面倒くさく感じているわけ？」

全員：「タスクだ！」

筆：「つまり作文自体への抵抗感を抱いているではないか？」

M1：「作文自体が嫌いじゃないが、書く内容によって感じたところも違うだね。」

M3：「タスクを遂げるためなら書きたくない。本当に自分が書きたいときは問題がない。」

筆：「タスクとしてもいいし、自分が書きたいときでもいいし、作文を書くとき、どこから書く分からない場合があるか？」

M2 以外全員：「ある。」

M2：「ない。」

筆：「書く途中で思いついたままで書くか、それとも最初にあらすじをちゃんと立ててから書くか？」

M1：「最初から立てる。」

M2：「私は思いついたままで書く。」

筆：「思いの断片みたいなものがあるが、どういうふうに整理していくかが分からない場合があるか？」

H3：「あるある。」

H2：「よくある。」

…

そのように、筆者が先ほど挙げた9つの問題に沿うように討論の方向を導いた。よりよく実践協力者の意見や感想を引き出すため、筆者を含め、全員が母語の中国語で話した。筆者が録音し、討論の内容をデータとして保存した。その後、保存した録音データを日本語に翻訳し、学習者がどのように作文を思っているか、また作文の難点は何かについて分析を行った。分析結果は後ほどの第4章で具体的に述べる。

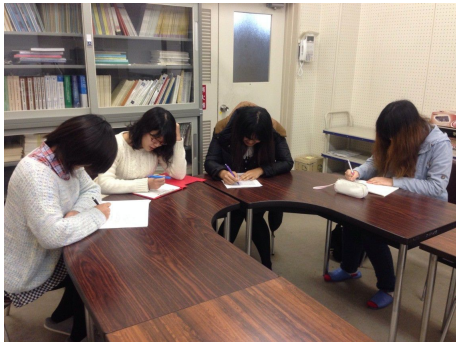


写真1 実践協力者が作文を書いている様子



写真2 実践協力者が作文を書いている様子

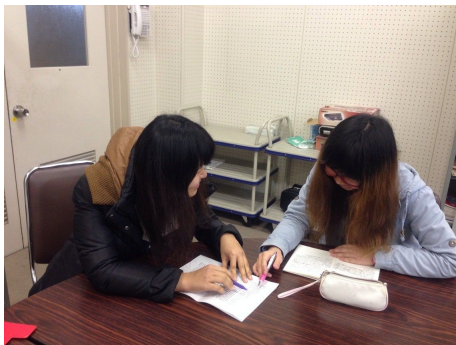


写真3 実践協力者が討論している様子

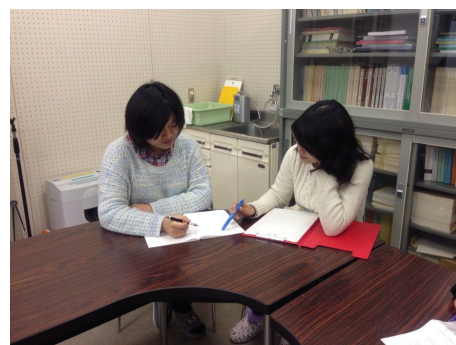


写真4 実践協力者が討論している様子

3.3 デジタルストーリーテリングの段階

作文段階の終わってから、実践協力者にどのように DST を作るかについての必要なパソコン操作知識を教えた。6 人実践協力者が全員 DST 作品を作った経験があるので、単独に作品を作っても問題がなく、筆者は実践協力者に 2 週間以内で 1 つの DST 作品を作らせた。映像素材のテーマは作文の段階と変わらず、『千と千尋の神隠し』である。作品内容は自由であり、時間の長さは 2 分ほどにするように実践協力者に指示した。2 週間後に筆者は提出された DST 作品を視聴し、各作品で使用されたキャプチャー画像とナレーションを分析した後、彼らへの半構造化インタビューを行った。インタビューは各実践協力者ごとに個別で行われた。

DST 作品に使う原稿であるが、一部の実践協力者は前の段階に書いた作文のまま、あるいは修正した作文を DST 作品のナレーションとして使った。他の実践協力者はナレーションの原稿を最初から書き直し、完全に作文と違うテーマと内容にした。その後、筆者は各作品で使われたキャプチャー画像を整理し（図 1）、作品全体の内容や特徴を把握した。そして、ナレーションの原稿と作文の段階で書いた作文を比較し（図 2）、変わったところを明らかにした。学習者がなぜそのような画像を使うか、また原稿が変わった理由は何かをはっきりさせるため、半構造化インタビューする前にいくつかの質問を用意した。



図 1 キャプチャー画像の整理

『千と千尋の神隠し』という映画の中で、一番印象が残っているキャラは、千尋でもない、白でもない、顔がない人だった。

その顔がない人こそ、最初から、最後まで、千尋のそばにいる人だった。周りの人が彼のお金を狙って、彼におべっかを使って、でも彼は千尋に専念して、自分の全てを千尋に捧げたい。しかし、千尋の心はもう白にいっぱい埋めて、もう彼の場所がない。

映画の最後まで、千尋は彼に一言の感謝な言葉もなく、去て行った。多分彼の心の中で、千尋に一言でも彼の変化について褒めてほしいではないか。

でも結果はどうなっても、彼はきっとここから千尋を幸せするように祈っている。

『千と千尋の神隠し』という映画の中で、一番印象が残っているキャラクターは、千尋でもなく、白でもなく、**あの顔も表情も見られない顔なしというキャラクターです。**

この顔がないものこそ、最初から、最後まで、千尋のことをずっと**見守っている**ものです。周りの人が彼のお金を狙って、彼におべっかを使って、でも彼は千尋に専念して、自分の全てを千尋に捧げたいです。**千尋のために、彼はだんだんと変わりました。**でも、千尋の心はもう白にいっぱい埋めて、彼の入れる場所がないです。

映画の最後まで、千尋は彼に一言の感謝な言葉もなく、去て行きました。多分彼の心の中で、千尋に一言でも彼の変化について褒めてほしいではないですか。

でも結果はどうなっても、彼はきっとここから千尋をが幸せするように祈っていると、**私はそう信じています。**

図2 作文とナレーション原稿の比較



写真5



写真6

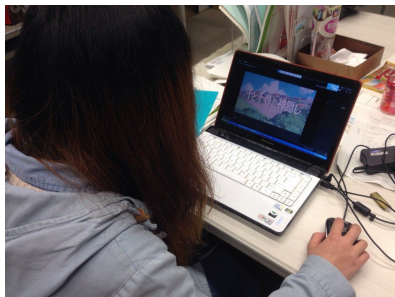


写真7



写真8

写真5、6、7、8 実践協力者にインタビューしている様子

実践協力者の H2 が 1 作目に不満足と思い、後に 2 作目の作品を作り上げた以外に、ほかの 5 人は 1 つの DST 作品を制作した。ここで中級学習者の M1 と上級学習者の H1 を代表として選び、彼らの DST 作品のナレーション原稿内容、時間の長さ、そして彼らを対象としてとられた具体的なインタビュー記録を載せる。実践協力者全員の詳しいデータは資料集に載せる。

M1 :

表 2 M1 の DST 作品の概要

時間の長さ	1 分 23 秒
キャプチャー画像の枚数	30 枚
制作手順と所要時間	インターネットで写真を探す (20 分) → 原稿を書く (10 分から 20 分) → 制作 → 録音 (20 分) → 調整 → 完成 (制作、録音、調整を含め、約半時間)
ナレーションの原稿	<p>あなたへの旅</p> <p>あなたが私の全てなのに、あなたをなくしてしまった。昔の私が泣いたとき、あなたがきっとそばにいたが、今泣いている私は一人だった。今けがした？あなたのそばにいてほしい。</p> <p>あなたを探そうと思って、あなたへの旅が始まった。</p> <p>やさしい友たちとであったが、怖いときもあった。そのとき、どうしてあなたがいらないのか？風が鳴いてる。あなたの声か？あなたは私を迎えに行ってくれたのか？早く会いたい。この手の暖かさ、本当にあなただ。やっと会えた。</p> <p>これからずっとそばにいてほしい。離れないで、永遠に、ハク。</p>

キャプチャー画像



M1 へのインタビューの内容が以下である。

筆：「どうして作文の内容と変わったのか？」

M1：「この間たまたま H1 さんの作文を読んで、そこからもらったヒント。第一人称の視点で書いてもいいじゃないかと思って、ちょっと変えた。」

筆：「読み手意識がどのように変化したのか？」

M1：「DST は第一人称を使ったので、千尋の視点から語るというふうに意識していた。作文を書くときは特に何も意識していなかった。そういえば、作文で私何を書いたかも覚えていない…」

筆：「今回の DST で語ったのは一体どのような内容なのか？」

M1：「映画と全く違う内容だった。千尋が偶々間違えて異世界に入ったのではなくて、ハクに会うために旅立ったことを描いた。」

筆：「『あなたへの旅』という DST 作品は映画自体の物語と違うが、どうしてこの内容にしたか？またどのように思いついたのか？」

M1：「映画を見て、他人に伝えたいことや感想なんて特になかった。シーといえば、キャラクターの感情くらいかな、そしてハクのことを思いついて…それからもともとの映画と変わった物語を作ってもいいじゃないかと思って、こんな内容になった。ストーリーがどうやってきたかという、いろいろな画像を探しながらストーリーが自然に頭に浮かんできた。」

筆：「どうして自分で画像キャプチャーしなかったか？」

M1：「時間がなかったも理由の1つだったが、もう1つの原因は何の画像を使ったほうがいいかが分からなかった。もちろん映画にたいして感動したところが多かったが、内容があんまり多すぎてなかなか絞れるのができなかった。大雑把な糸の中で1つを取り出すのが難しいことと同じだ。とりあえずネットで使えそうな画像を探してみようと思った。そして画像の探し中に段々分かるようになって、そのままネットの画像を使った。」

筆：「画像を探すときにどのような画像が使えそうと思うか？画像の選択に何かこだわりがあるか？」

M1：「とくにこだわらないが、とりあえず、ストーリー性がある画像。具体的にどういうふうと言ったらいいかははっきり分からないけど、見て『あ、ストーリーがある』と感じる画像を使う。簡単にいうと、語る内容のヒントを与えてくれる画像だった。基本的にそれを見たら、何かを語ろうという思いをさせる画像、また、映画の内容と関わらなくても私が作った物語の内容に使えそうな画像を選んだ。」

筆：「たとえばと言うと？」

M1：「たとえば、ハクが風を招いているように見える画像（図3）を、千尋にメッセージを送っている部分として使った。映画本来の内容と全然関係なく、自分なりの想像した。」



図3 ハクが風を招いているに見える画像

筆：「自分のDST作品に一番印象深いところ、あるいは一番アピールしたいところが何か？」

M1：「まずは映画と全く違った新しいストーリーだ。それがオリジナルなものだった。そして第一人称の視点で語ったことと、最後にハクの名前を出すことだ。それから、BGMもとても気に入って、ストーリーと非常に似合っているなど思った。」

筆：「どうして最初の方ではなく、作品の最後でハクの名前を出したのか？」

M1：「そんなに深く考えていなかった。多分中国の小説に影響されたと思う。中国のそういう小

説が多くないか、最後にインパクトを読者に与える文学作品って。その手を使うとスンスが出やすいかもね。」

筆：「今回制作過程の中で、一番難しかったと感じたのは何か？」

M1：「あらすじの立てるどこだった。いきなり何かを作ろうと思ってもなかなか内容を決められないし、本当に頭がグチャグチャだった。インタネットで画像探してから、やっとちょっとあらすじが見えるようになってきた。しかも母語じゃないから、言いたいことも十分に伝わらない。だから一番語りやすいというか、感情を入れやすいのほう、第一人称で話すことを決めた。」

筆：「原稿は使う画像を決めた後で出来上がったか？」

M1：「そうだね。でも、画像を完全に決めた後で書いたとは言えない。画像を見ながら、ある台詞やナレーションの断片みたいなものが頭に浮かんで、最後はそれをちょっと整理して原稿を書いた。画像と原稿は同時にできたと思う。こうやってあらすじもちゃんと準備ができて、本格の制作を始めた。」

筆：「伝えたいことをどれくらい伝わってきたと思うか？」

M1：「ほぼ伝わったと思う。言葉だけでなく、画像があったので助かった。」

筆：「作文と比べ、どちらが伝わりやすかったか？」

M1：「DST のほうだ、画像があるので。作文を書くときも最初に思い出すのは画像のほうだ。でも、言葉で表現したものは完全に他人にその全く同じ場面を再現させることができない。しかもいつも使い慣れた母語のほうではなく、外国語の日本語だ。語彙力もそんなに豊かではなかったから、いくら頑張っても日本人と差があることに決まっている。DST の場合は画像やそしてナレーションによって見る人に頭の中の場面を直接に視覚で見せることができる。だから伝わりやすかった。」

筆：「自分のナレーションを聞いて発音の変なところがあるかどうかを気にしていたのか？」

M1：「気にしていた。例えば、『あなたは私を迎えに行ってくれたのか？』のところちょっと上がり下がりが日本人より強かったと気付いた。」

筆：「作文と DST、どちらをより真面目に作ったか？どちらの達成感が高かったか？」

M1：「どっちも DST のほうが高かった。」

H1 :

表 3 H1 の DST 作品の概要

時間の長さ	2分39秒
キャプチャー画像の枚数	91枚
制作手順と所要時間	原稿（作文とほぼ変わらない）→BGMの探しことと編集すること（30分） →録音（15分）→画像をキャプチャーする（2時間）→制作（1時間30分）
ナレーションの原稿	<p>トンネルから出て、もうすぐ一年だ。</p> <p>あの世界にいる間のこと、お父さん、お母さんは覚えていないそうだけど、私はどうしても忘れられない。</p> <p>釜爺、ススども、リンさん、湯婆々、坊、銭婆々、顔なし、お湯屋の皆、それとハク、皆、元気かな。</p> <p>あのとき、親はブタになって、消えないため湯婆々と契約しなきゃ、未来がどうなるのも分からなかった。本当は怖くて、怖くて、最初の夜はずっとふれていた。眠れなかった。</p> <p>もしあの時、皆が支えてくれなかったら、私はどうなるでしょう。</p> <p>もし、釜爺は私を湯婆々のところに案内することをリンさんに頼まなかったら。</p> <p>もし、リンさんは私の世話を焼いてくれなかったら。</p> <p>もし、もし...いろんなもし。</p> <p>もし、これらの「もし」が発生しなかったら、私はろくに消えてしまったかも。</p> <p>確かに、リンさんの言うとおりで、最初の私は確かにどん臭いし、みっともない娘だし。</p> <p>皆のおかげで、人間の世界に戻れるのだ。だから皆、ありがとう。</p> <p>そして、ハク。</p> <p>私が最も辛く、孤独な時に、最初に私の前に現れたのはいつも琥珀だった。</p>

	<p>小さい時も、あの世界にいる時も。</p> <p>人間の世界に戻る前に、約束したんでしょう。</p> <p>きっと、どこか出会えるって約束したんでしょう。</p> <p>今、どこ？</p> <p>私たち、会えるよね、きっと..</p>
<p>キャプチャー画像</p>	

以下が H1 へのインタビュー内容である。

筆：「どうして第一人称で語ったか？」

H1：「説明文みたいな論理性の高い文章を書くのがとても苦手で、私にとってそんな文章はわざわざ『作られた文章』に等しい。それより、自然に感情が溢れて心のままにする文章を書くのが好きだ。第一人称を使ったら、感情や情緒を込めることが易くなるので、第一人称で語った。」

筆：「今回 DST の内容は映画に関する感想などではなく、主人公の千尋が妙な世界から出てから

その世界であった人々に書いた手紙のような形にしたのはなぜか？」

H1：「最後のシーンに感動した。映画の最後に千尋は時間がなく、早くその世界から出なければならなかった。たくさんの困難にあったが、みんなと分かれたくない気持ちがきつとあったと思う。でも急ぎすぎて千尋の離れたくないという気持ちがみんなに伝えることができなかった。そしてハクと絶対に会おうねという約束をしたけれども、もう会えないかもしれない。私は彼らのハッピーエンディングが見たい。だから私が異世界から出てきた千尋の気持ちを考えてDSTの原稿を書いた。」

筆：「DSTを作ったときの読み手意識はどうだったか？」

H1：「私は大学専門の関係で自分を映画のキャラクターに想像する習慣や意識がある。今回は自分を千尋のことだと思いながら感情を入れて作品を作った。みんなに送る手紙というか、実は永遠に届けないものだとか分っている。最初はリンさんやハクなどその世界のみんなを読む相手だと意識しながら書いたけど、徐々に自分との対話になってしまった。つまり千尋がその世界にいたことの証を残すために、自分自身に書いたものだった。それが千尋自分以外に誰もその世界のことを覚えていない、知らない、誰にも話せないことが本当にあった証だ。だからDSTの読み手は最初の異世界のみんなから徐々に自分になった。」

筆：「DSTと作文の違いについて、何か感じたことや気がついたことがあるか？」

H1：「実践する前にDSTを作ることを知ってから、DSTの原稿でも使おうというふうを意識しながら作文を書いたものだった。もし知らないとする場合は…まずこんな語る形にするわけがないと思う。第一人称も使わないね。どういうふうに伝えたほうがいいかなどのこともまったく考えないはず。読み手意識みたいなものもないと思う。多分適当に書くだけ。内容としては、多分普通の視点から感想みたいなものを書く可能性が高い。文字だから声を出して話す必要もないし、一生懸命に自分の思いを表現しようという意志もない。」

筆：「物語のあらすじを紹介することと自分の思いを語ることに比べ、どちらが難しいと感じているか？」

H1：「あらすじの紹介することが難しいと感じている。あらすじだったら、一旦語彙や文法的なミスをしたら、他人が完全に伝えないかもしれない。論理性が高くて、心理的な負担も大きい。でも思いはただ自分の感じたことを言い出せばいい。ドラマやアニメ、映画などをいっぱい見てきたし、キャラクターの感想を表現する台詞も多く聞いてきたし…だからあらすじを述べることよりずっと簡単だと思う。それから、中国語でしゃべるとすごく恥ずかしい、なかなか言

いづらいことばなのに、日本語だと自然に話すことができる。多分第二言語で感情などを表現することが母語より恥ずかしさが減って、話しやすくなるかも。」

筆：「今回の DST 作品は多くの画像、やく 91 枚を使ったが、その理由は何か？」

H1：「千尋が、つまり私でね、みんなに私が私たちの間に起こったことをすべて覚えているというような感謝の気持ちを伝えたかった。そんな場面が 1 つ 1 つ頭の中で再現していた。だから些細なことを表現するための画像をいっぱい使った。もうできるだけ画像の数を減らしたけど、ただどうしても消せない画像を残して、時間の方も大分縮めたが、やっぱり画像の数が多かった。もちろんナレーションと画像を合わせるために原稿をもっと書くという方法もあるが、やっぱり文字で表現するより、画像の方が伝えやすいと思う。そして母語じゃなくて外国語で話して、完全に日本人みたいに上達にはなれない。ときどきあんまり多くしゃべると、うるさく感じさせ、作品全体の雰囲気壊れてしまう。だから、文字や声の代わりに、画像で深い感情や思いを伝えるのがいいと思う。」

筆：「それは日本語能力の問題なのか？」

H1：「もちろん日本語力の問題が重要だが、『美感』というものも大切だ。多分 7 対 3 の割合の重要さだね。外国語じゃなくて中国語で語るのも同じだ。一々全部を話すじゃなくて、何か保留するという『余白』が非常に大事だと思う。例えば DST の場合なら、ある所で音楽と画像だけでいい、感情の継承の面もあるし、見る人に考えさせる時間をあげる面ある。逆にずっとだらだらしゃべる方がよくない。つまり、何か表現するとき、文字は唯一のツールではないということだ。」

筆：「どのタイミングで画像をキャプチャーしたか？」

H1：「まずは映画全体をストップなし見た。それで使えそうな画像を大体決めて、2 回目で映画を見るときキャプチャーした。」

筆：「つまり、DST を制作するまえに、全体的な構成をきちんと立ち上げたということか？」

H1：「はい。あらすじを立たないと全てが始まらないって感じ。DST で使った画像は映画に出た順番や背景と関係なく、書いた原稿に沿いながらキャプチャーした。たとえば、DST の『トンネルから出て』の部分で歩いている姿を表現するために使った連続的な画像（図 4）は、実際に映画ではトンネルを出るじゃなくて、最初に千尋と家族がトンネルに入ったときのシーンだ。画像は一緒だが、設定した背景は違う。それから、千尋が仕事をもらえるために湯婆の部屋の前にびびっているながら立ち止まったシーン、もともとの暗い状態（図 5）から光がつくように

なった（図6）が、DSTでは『もし、これらの「もし」が発生しなかったら』という仮想を表現するために、映画の順と逆転して使った。」



図4 千尋の歩いている姿を表現するために使った連続的な画像



図5 最初の暗い部屋



図6 明るくなった部屋

筆：「ナレーションを録音するとき何かこだわりがあるか？」

H1：「棒読みになれないように、ヘッドフォンをつけて音楽を聴きながら読んだ。大事なのは千尋の立場になって感情を込めて語るここだ。多分私が書いた原稿は第一人称を使ったから、感情入れやすかった。自分を千尋のこととして想像して演じた。」

筆：「原稿を書くとき、最初に頭に浮かんできたのは文字か、あるいは画像か？」

H1：「よく覚えていないけど、両方ともあると思う。でも、文字的なものを画像化するのが簡単だが、逆に画像を文字化にするのは難しいような気がする。何だか画像の雰囲気は全て文字で表現できるものじゃない。日本語で話すとき、どういうふうに言ったほうがいいかを一生懸命探してみたけど、なんか違うなあと思うことがよくある。きっとその適切な言葉があると信じるが、なかなかぴんとこない。辞書で調べたり、それとも日本人に聞いたりするが、どうしても納得できる言葉が出てこない。日本人に納得できる答えがもらえなかった理由としては、それも多分私の日本語での説明不足だから。しかし DST の場合は、画像をつけることができるので、はっきり文字化的なものじゃなくても、画像はなんとなくある程度で伝えそうな気がする。」

筆：「DST 作品に使った画像を全部一気にキャプチャーしたか？」

H1：「映画を 2 回目で見るときに画像をキャプチャーした。最初にあらすじを立った上で大体どこのどのシーンでキャプチャーするのを決めたから。でも、全部じゃなくて、細かい内容に関する画像の入れることや消すこともよくある。例えばナレーションと合わせるために時間上の調整とか、そして『ここはまだちょっと足りないな』と思って、新たにキャプチャーすることか。それから、あらすじを構成する画像と細かいところを埋め込む画像の以外に、その 2 種類の隙間を埋めることができる画像も必要だ。」

筆：「今回の作品ではあなたの考えや思いをどれくらいが伝わったかと思うか？」

H1：「DST は 90%、作文だったら 20%にすぎない。そもそも作文を書くために真剣に考えるのがありえない。」

筆：「DST と作文、どちらの達成感が高かったか？」

H1：「もちろん DST のほう。自分が作った DST なら何回でも見られるが、作文は一回できたら二度と読みたくない。そもそもタスクとして書いた。」

筆：「DST 製作過程で難しかったと感じたのは何か？」

H1：「まずはあらすじの立てること、それを日本語でどういうふうに表現することが難しかった。」

たと思う。もちろん画像や音楽の編集することも時間をかからなければならないが、そういう技術的な面より、やっぱり私にとって書くことが難しかった。そして今回はつの BGM を 1 つに合併したかったので、音楽の編集にちょっと時間をかけた。」

筆：「また DST を作りたいと思いますか？」

H1：「作文より、DST のほうがいい。」

筆：「映画を繰り返して見るとともに何か感じたことや思いついたことがあるか？」

H1：「実は私は映画などを 1 回見たら二度と見たくないタイプだ。今回は、画像をキャプチャーするために、2 回目を見なければならなかったのになんとなくできた。でも、毎回見るたびに新しいことや前に思っていなかったことを気付いたり、新たな発想をしたりすることが多かった。たとえば、DST 作品の最初の千尋が歩いている足と真ん中の光が消えたというところも 2 回目で見る途中での発想だった。」

筆：「ナレーションを録音するときには自分の発音に気になるか？」

H1：「録音するときにはあんまり気付かないが、あとで振り返って聞くときはやっぱり気になる」

以上は実践協力者 M1 と H1 の DST 作品の概要と彼らへのインタビューで取られた記録データである。全員の詳しいデータがここでは割合するが、M2、M3、H1 の 3 人は DST 作品で使ったナレーション原稿がほぼ作文の段階で書いた作文と変わらず、少し修正したり、あるいは作文のままにしたりしたことが分かった。彼らの話によると、最初の作文段階で作文を DST のナレーションの原稿として書いていくことを決めた。そして、DST 作品を制作する途中で、画像をキャプチャーすることや録音することなどによって不自然だと感じたところ、あるいは気に入っていなかったところを直した。M1、H2、H3 は作文段階の作文を使わず、改めてナレーションの原稿を書いた。作文段階で映画に対する感想を書いたが、DST 段階では完全に新しい物語を作ったり、作文では第三人称で普通に感想を述べたが、DST 作品では手紙の形で、第一人称で語るようになっていたりすることもあった。

実践協力者全員のインタビューの記録データを総合に比較し、彼らが DST に対する感想の共通点をまとめた。具体的な結果と考察は次の第 4 章で述べる。

第4章 キャプチャー画像を用いたデジタルストーリーテリング日本語学習についての考察

4.1 映像素材を内容とした作文の難点

作文段階の実践では実践協力者へのインタビューを通し、事前アンケートの調査結果と同じ、多くの学習者が作文を書くことに苦手な思いを抱いている。特に中級学習者が上級学習者以上に作文に対して嫌な気持ちを感じている。だが、それは作文自体に対する抵抗感ではないことがインタビューから分かった。一部の学習者は作文が先生から押し付けられた宿題、あるいはタスクしか思わない。「やる気がない」「面倒くさい」「適当に書こうか」などのような感じが強く、無理やり作文を書き始める学習者が少なくない。その強い負担感が学習者に作文に対するマイナス的なイメージを持たせ、そして学習意欲が低下する原因の1つである。もう一部の学習者は作文の書くことは嫌いではないが、外国語としての日本語で書くのが苦手である。H1が「思いを外国語で伝えること自体がおかしい」、M1も「中国語なら感想などを書くのが好きだが、日本語で書いたものは自分の本音じゃないみたいと感じている」という意見があった。それから、「完成すれば解放される」と思い、「作文を二度と読みたくない」という気持ちで、そのまま教師に提出する学習者が多い。「達成感より、解放感といったほうが適切だ」というH2の話のように、作文が完成しても、達成感が低い傾向が見られている。そのように、作文に対するマイナス的なイメージ、外国語で書くことの負担感、また完成しても低い達成感が学習者の「作文を書きたくない」の主な原因である。

また、「作文を書くときの気になるところは何か」に対し、「中国語なら分かるが、日本語でどのように表現したらいいかが分からない」や「文が伝わったかどうかの不安が多少ある」と答えた学習者が多かった。そして、学習者が文法的なミスを非常に気にしているのではないかと考えられたが、6名の実践協力者の中で、1名のみが文法を気にするだけで、他の5名は「あまり気にしない」と言っているのが意外であった。

では、文法を正確に使うことにこだわりのない学習者たちが果たして作文のどこにつまずいているであろうか。筆者は実践協力者へのインタビューのデータを整理し、映像素材を内容とした作文の難点を以下の4つにまとめた。

①構成の難しさ

インタビュー記録より、語力レベルに関わらずに、多くの学習者が書く前に一応頭の中であらすじを立てるが、映画を見たときの思いの断片や浮かんできたエピソードを文字でつなげていくことや文章をどのように構成するかが難しいと感じている。全体的に何の内容を書くかが把握できても、具体的に何の文を書くかが分からない学習者がいたり、具体的な文が頭に浮かんできても、作文全体の流れを把握できない学習者もいる。そして、多くの学習者が書く前に、紙で文章の構成やあらすじをきちんと書く習慣がないので、作文の途中で辞書を調べたり文法を確かめたりするため、考えが混乱したり予定の内容を忘れていたりすることもあり得る。特に、語彙力や文法の知識が上級学習者ほど豊かではない中級学習者が書く途中でつまづくことが多くなる。そのため、文章を流暢に完成するのがより難しい。

②文字での発信力の足りなさ

母語の中国語ならうまく表現できるが、外国語の日本語で自分の言いたいことを完璧に表現するのが難しい。例えば、H1 はインタビューで「何で表現したらいいかが分からない場合はとりあえず辞書を引いたりネットで調べたりして、あるいは他の言い方で言い換えるが、自分が言いたかった内容が 100%に伝わっていないことが分かっている」と語っている。

授業やテキストから学んだはずなのに、どうしても思い出せない。辞書を調べ、あるいは人に聞き、いろいろ試していても納得な答えを得られない。そのようなことを経験し、既存知識をどのように応用知識に変え、そして使いこなすかという難題にあった学習者が多いであろう。また、学んだこともない言葉を使いたい場合は、辞書を引き、適切かどうか全く分からない言葉を使うことも少なくない。特に語彙知識がまだ豊かとは言えない中級の学習者にとって自らの感想や意見などを単純に文字で十分に表現するのがかなり難しい。中国語でどのように表現するかが分かっているにもかかわらず、適切な日本語がなかなか見つからない。結局、辞書を調べたり、あるいは勝手に実際にはない日本語を作る。特に中国語と日本語には両方とも漢字が使われるため、意味の異なる漢字で書いた言葉を間違えて使い、「母語干渉」の原因による誤用現象が多く見られている。

③言語表現化の難しさ

実践協力者に「作文で何かを書く前、頭の中で最初に浮かんできたのは場面ですか、あるいは文字ですか」という質問に、1人が「場面と文字両方もある」と答えた以外、ほかの5人が全員「場面だ」と返答した。つまり、多くの学習者が作文を書く前に、文字のような抽象的なものより、頭に最初に浮かび上がったのは場面のようなより具体的なものである。学習者自分の中の具体的な場面をどのように抽象的な文字で人に展示していくこと、いわゆる言語表現化することが1つの難点である。また、日本語学習者が普通の使いこなした母語で書くのではなく、日本語に訳さなければならない。そうすると、日本語学習者が作文を書くときに母語で書く人より倍の工夫が必要である。

④ストーリー再現化の難しさ

実践協力者に向けた「映像などについての感想を書くことと物語のあらすじを紹介すること、どちらが難しいですか」という質問に対し、1人のみが「物語のあらすじを紹介することが容易だ」と答えた以外、他の5人は全員「あらすじより、自分の感想を書くのが易しい」という返答であった。また、同じ質問を、日本語を母語とする数人に聞いてもみると、ほとんどの人が物語のあらすじを紹介することがより容易だ、という返答で、日本語学習者と逆の意見であった。その違いは、外国語を使用しているかどうかということが、主な原因であると考えられる。

例えば、H1が次のことを語っている。それは「映画の見た感想は思ったままで書き出せばいい。今までたくさんの映画やドラマを見てきたし、台詞もいろいろ聞いた。台詞は物語のあらすじより、キャラクターの感想に近いだね。そのまま自分で言うと、適切かどうかは別だけど、せめて文法上に間違いがないだ。物語のあらすじだったら、ちょっとだけ文法を間違っても、読む人は物語が完全に理解できないかもしれない」という指摘である。他に、M2も「あらすじを書くのがすごく疲れる」と語っている。確かに、映像素材の感想や思いついたことより、物語のあらすじを人にきちんと伝えるには、文章の論理性、厳密性が高く要求されているため、学習者が文法をより正しく使用しなければならないということも強く感じ、心的な負担感も重いと考えられる。

以上のように、筆者が映像素材を内容とした中国人日本語学習者の作文の難点を①構成の難しさ②文字での発信力の足りなさ③言語表現化の難しさ④ストーリー再現化の難しさという4つにまとめた。キャプチャー画像を活用したDST学習法は、作文と何の違いがあ

るか、作文の難点を改善できるか、また日本語学習にどのように役立つかについては、時節以降で論述する。

4.2 デジタルストーリーテリングによる学習効果

4.2.1 キャプチャー画像による学習効果

4.2.1.1 語彙面での効果

実践協力者のM3が作文段階でDSTの原稿として使うというつもりで作文を書いた。だが、彼女が最終に提出したDST作品のナレーション原稿を作文に比べ、数箇所を修正したことが分かった。M3が修正したところを見ていく。

M3 作文

『千と千尋の神隠し』という映画の中で、一番印象が残っているキャラは、千尋でもない、白でもない、顔がない人だった。

その顔がない人こそ、最初から、最後まで、千尋のそばにいる人だった。周りの人が彼のお金を狙って、彼におべっかを使って、でも彼は千尋に専念して、自分の全てを千尋に捧げたい。しかし、千尋の心はもう白にいっぱい埋めて、もう彼の場所がない。

映画の最後まで、千尋は彼に一言の感謝な言葉もなく、去って行った。多分彼の心の中で、千尋に一言でも彼の変化について褒めてほしいではないか。

でも結果はどうなっても、彼はきつとこらから千尋を幸せするように祈っている。

M3 DST 原稿

『千と千尋の神隠し』という映画の中で、一番印象が残っているキャラクターは、千尋でもなく、白でもなく、あの顔も表情も見られない顔なしというキャラクターです。

この顔がないものこそ、最初から、最後まで、千尋のことをずっと見守っているものです。周りの人が彼のお金を狙って、彼におべっかを使って、でも彼は千尋に専念して、自分の全てを千尋に捧げたいです。千尋のために、彼はだんだんと変わりました。でも、千尋の心はもう白にいっぱい埋めて、彼の入れる場所がないです。

映画の最後まで、千尋は彼に一言の感謝な言葉もなく、去って行きました。多分彼の心の中で、千尋に一言でも彼の変化について褒めてほしいではないですか。

でも結果はどうなっても、彼はきつとこらから千尋が幸せするように祈っていると、私はそう信じています。

線を引いている部分は変わったところである。具体的には以下のとおりである。

- ①作文の「顔がない人だった」から「あの顔も表情も見られない顔なしというキャラクターです」に変わった。
- ②作文の「千尋のそばにいる人だった」から「千尋のことをずっと見守っているものです」のように、「そばにいる」の代わりに「見守る」という語彙を使った。
- ③第二段落で「千尋のために、彼はとだんだんと変わりました」という一言を加えた。
- ④文章の最後に「と私はそう信じています」を付けた。
- ⑤形態が「だ」形から「です」「ます」形に変わった。

筆者はそれらの変化についての理由をインタビューでM3に聞いた。

- ①M3：「顔なしのたくさんの画像を見て、作品の主人公をより具体的に描いたらよくなるかと思う。」
- ②M3：「画像をキャプチャーするために映画を繰り返して見た。あるシーンを見るときに突然思いついたアイデア。」
- ③M3：「顔なしがだんだん変化したことをキャプチャー画像で表現したから、ナレーションでも説明したほうがいい。」
- ④M3：「映画を見る人はそれぞれの考えを持ち、自分は思ったことが本当に正しいと言いきれない。だから、その文が私個人の考えだと強調する必要があると思う。前に作文を書いたときにそんなに真面目に考えていなかった。」
- ⑤M3：「作文より、DSTのほうがもっと真面目に、ちきんととした文章を人に聞かせるようなイメージです。人に聞かせようと思ったら、普段の『適当』な自分と違って、必ず真面目に言う。作文を書くときにはそんなに意識していなかった。」

まず、筆者が注目したのは②の変化である。インタビューでM3が「あるシーンを見るときに突然思いついたアイデア」と言ったが、その「あるシーン」は下に展示された画像のように、顔なしというキャラクターが千尋の橋を渡っている姿に注目していたシーンのことを指している。



図1 顔なしが千尋の橋を渡っている姿に注目していたシーン

M3 の話により、彼女は DST 作品を制作する途中で、その連続的な 3 枚のキャプチャー画像を見ながら、「見守る」という言葉を思いつき、原稿を直した。そして、M3 は最初に顔なしというキャラクターをテーマにした理由もそのシーンと深く関わっている。M3 がそのシーンについて次のように述べている。

子どもの頃にドラマや映画を見る時、キャラクターを悪い人、良い人のように悪と善をはっきり分ける。でも、顔なしをそんなに簡単に位置づけるのができない。彼は黒と白のどちらかというより、灰色だと思う。そういう位置づけしにくい謎みたいな人物をもっと深く考えていきたいと思った。前に作文を書いたとき、顔なしを書くのを決めたきっかけは顔なしがずっと千尋を見つめているのに、千尋が警戒している表情で彼の前で通過したというシーンが頭に浮かんだから。最初に頭に浮かんだのは文字ではなく、画像だった。

M3はそのシーンのことを思いながら、作文を書いた。そしてずっと千尋から離れない顔なしのことを「千尋のそばにいる人だった」と描いていた。しかし、DST作品の制作途中で彼女はキャプチャーした連続的な三枚の静止画を見た後、「そばにいる」の代わりに、「見守る」に変えた。「だって、顔なしがずっと千尋のことから目を離さなかったから」とM3が語っている。確かに、その3枚のキャプチャー画像を少し観察してみれば、千尋が橋のどのところにも、顔なしは彼女を見つめ、目を離さなかったことに気付いてくる。単に「そばにいる」より、「見守る」という言葉が千尋にとって、顔なしはどのような存在なのかをより正確に表現することができる。

実はM3のような中級学習者にとって、単純に文字で感想や意見などを十分に表現するのがかなり難しい。中国語でどのように表現するかをきちんと分かっているにもかかわらず、日本語でその適切な言葉がなかなか見つからない。また、日本語教師が語彙の誤用を一々チェックする余裕がなく、学習者の作文を読むとき、学習者が実際に言いたかった言葉を使っていなくても、「文法的に正しい」とか、あるいは書いたものが「間違っていない」とかの理由で見逃す可能性が大きい。日本国内の日本語教育現場でも、中国語の分からない日本語教師は学習者が実際に何を表現したいかをうまく理解できず、指導できない場合もある。M3のように「そばにいる」と書けば、文法的にも意味的にも間違いがないとき、教師からのコメントは殆どない。筆者の周りの日本語学習者から見ると、特に初級や中級レベルの中国人日本語学習者が何かを表現するには、まず中国語に近い漢語、あるいは中国語から直訳の日本語を使う傾向が見られている。例えば、テレビ番組を見る人のことを「視聴者」ではなく、中国語で慣用されている「観衆」という言葉を使う学習者が多い。中国人日本語学習者にとって、漢字のおかげで学びやすいというメリットがあるとよく言われているが、漢字に頼りすぎるので逆に本当の日本語が習得しにくいというデメリットもある。

また、「見守る」という言葉は中国語にはない和語である。「見守る」の意味と最も近い中国語「守护（護）」を辞書で調べると、最初に出てくるのは「番をする」、次は「介抱する」「守る」「見守る」など。多くの訳語の中でどれを使うかが学習者にとっても選びにくい。少し不注意になると、意味が完全に変わってしまう可能性もある。直接に「守護」という日本語を使うと間違っているとはいえないが、硬いイメージを人に与える。それより、中国語から直訳の「そばにいる」のほうが多くの初級や中級学習者によく用いられている。

「見守る」という言葉は日本語学習教材で早い段階で学ぶ語彙であるが、学習者に実際に応用されることが非常に少ない。既習語彙なのであるが、実際に応用できないことが多く、

学習者にとって難題である。学習者 M3 が「見守る」という既習語彙を応用するのが大きな飛躍である。画像を見ることで学んだ語彙と、実際にその語彙の使用状況を結びつき、それがキャプチャー画像が語彙面への補助効果があるも考えられる。

変化の②以外、ほかの①③④⑤も本 DST 学習法の効果と繋がっている。後ほど具体的に述べる。

4.2.1.2 伝達面での効果

前述のとおり、今回の実践対象者に「作文で何かを書く前、頭の中で最初に浮かんできたのは場面ですか、あるいは文字ですか」という質問に対し、1人が「場面と文字両方もある」と答えた以外、ほかの5人が「場面だ」と返答した。頭の中の場면을どのように人に展示していくかが学習者にとって難しい。本研究では、実践を通し、キャプチャー画像はそれに援助できることを明らかにした。ここで、キャプチャー画像の伝達面での効果に関わるインタビューデータの一部を挙げる。それらの記録はすべて「作文と DST のどちらが伝わりやすかったか。あるいは、キャプチャー画像は何か効果があると思うか」という質問に対する実践対象者の答えと感想である。

M1：「DST のほうだ、画像があるので。作文を書く場合も最初に思い出すのは画像のほうだ。でも、言葉で表現したものは完全に他人にその全く同じの場면을再現させることができない。しかもいつも使い慣れた母語のほうではなく、外国語の日本語だ。語彙力もそんなに豊かではなかったから、いくら頑張っても日本人との差があることに決まっている。DST の場合は画像やナレーションによって見る人に頭の中の場면을直接に視覚で見せることができる。だから伝わりやすかった。」

M2：「今回思ったことは DST が抽象的な文字を具体的な画像に転換することができること。」

M3：「DST の一番いい所は文字だけでなく、画像で表現できることだと思う。作文の作成の流れとしては、最初に頭に浮かんできたのは映画の場面だ。作文を書くには、それらの場面や画像を文字化しなければならない。その過程の中でずれているところが多少ある。私たちのような外国人にとってはある物事を描くとき、精確で適切な言葉で表現するのがなかなか難しい。だから、自分の感想や思ったことを 100%伝えることができない。DST は文字で表現できないことを画像の形で伝えるのができる。」

H1 :「文字的なものを画像化にするのが簡単だが、逆に画像を文字化にするのは難しいような気がする。何だか画像の雰囲気みたいものは全て文字で表現できるものじゃない。日本語で話すとき、どういうふうに言ったほうがいいかを一生懸命探してみたけど、なんか違うだなと思うことがよくある。きっとその適切な言葉があると信じるが、なかなかぴんとこない。辞書で調べたり、それとも日本人に聞いたりするが、どうしても納得できる言葉が出てこない。日本人に納得できる答えがもらえなかった理由としては、それも多分私の日本語での説明不足だから。しかし DST の場合は、画像をつけることができるので、はっきり文字化的なものじゃなくても、画像はなんとなくある程度で伝えそうな気がする。」

H2 :「もちろん DST のほうが伝わりやすかった。文字で表現できないものは画像で表現できる。正直に言うと、作文を書くとき私が伝えようとしなかった。」

H3 :「DST のほうがよく伝わったと思う。どれくらい伝わったかというところ、作文は 50% で、DST はだいたい 70% くらいかな。DST は画像があるので、視聴者に想像の空間を与えられるし、画像がある程度でメッセージや情報を持っていて、一々文字で説明する必要がなくて、非常に便利だった。」

「作文と DST のどちらがより伝わりやすいか」という質問に対し、6 人の実践対象者全員が「DST だ」と答えた。もちろん DST は画像だけではなく、ナレーション、音楽を含め、聴覚と視覚両方からの影響もあるが、画像はより簡単に、豊かに伝わる効果があることが実践対象者に確認された。学習者が何を言ったらいいかが分からない場合、あるいは文字の説明だけで不十分と感じる場合、キャプチャー画像を付けると、学習者が人に展示したい場面や雰囲気などが直接に表現できる。そうすると、一方で学習者自分も画像をキャプチャーする途中で日本語を何度も推敲し、適切な言葉を見つける可能性もある。さらに、教師側が文字と画像に基づき、学習者が何を言いたいかを考え、指導するのも可能であろう。

4.2.1.3 物語の構成での効果

作文段階で実践対象者に作文を書く前にあらすじを立てるかどうかにについて意見を聞いた。「面倒くさいからしない」「テーマだけは決めるけどあらすじを一々立てない」と思う学習者が多い。それから、「一応立てるが、書く途中で変わることによって、前どういうふうで予想したかを忘れてしまうことが多い。どうしてもスムーズに書けない。とにかく、

あらすじを立てても無駄って感じる」のように思う学習者がいることが、作文段階で分かった。

学習者が DST 作品を制作するにはそれぞれの仕方が異なり、制作手順も違っている。本研究では DST 作品を作るのに、原稿を書くことと映像素材から画像をキャプチャーすることが非常に大事な 2 つのステップである。原稿を書いてから画像をキャプチャーするか、あるいはまずキャプチャー作業を完成してから原稿を仕上げるか、学習者がその手順の違いによって 2 パターンに分けられている。それによってキャプチャー画像の効果も異なっており、以下その点について詳述する。

・原稿を書いてから画像をキャプチャーする

まず、原稿を完成してから画像をキャプチャーするという順で DST を制作する学習者にとって、画像はどのような効果があるかを考察する。6 人の実践対象者の中で 4 人がその順で DST 作品を作った。H1 が「あらすじを立たないと全てが始まらないって感じ。DST で使った画像は映画に出た順番や背景と関係なく、書いた原稿に沿いながらキャプチャーした」と語っているように、インタビューを通し、原稿を書いてから画像をキャプチャーする順にした学習者だけではなく、原稿を書く前に画像をキャプチャーする順で作業をした学習者も含め、全員が DST 作品を作る前に、まずあらすじを立てるという意識を作文段階より強く持っているのが明らかになった。特に、原稿を先に書くのを選ぶ学習者が事前にどの部分でどのような画像をキャプチャーするかを予想し、そしてキャプチャーすることと共に、DST のあらすじを徐々に明確にしていく。例えば、H2 が作品を制作前後、キャプチャーすることを 3 回行った。1 回目は作品を再視聴する途中、2 回目は原稿を書き終わった後、そして DST 作品としての枠組みをほとんど仕上げた後での 3 回目である。そのようにキャプチャー作業を繰り返しながら、H2 は「あらすじが明晰になってきたし、語る内容もはっきりしてくる。そして、もっといい画像をキャプチャーするには、一回一回映画を見繰り返さなければいけない。だから映画に対する思いも変化して、新しいアイデアも次々と出てくる」と、自分の感想を述べた。

それから、違う画像が DST 作品での構成上の役割も異なってくる。H2 が次のように語っている。

私の中で、キャプチャーされた画像がだいたい 2 パターンに分けられている。1 つは作品の枠としての画像だ。作品のコンテンツというか、気に入って絶対使おうと思った画像も含めて

ね。例えば今回の作品の中で、釜爺がこっそりと熟睡している千尋に服をかけるシーン、お金を捧げた顔なしに千尋が「私はほしいものは、あなたには絶対出さない」と断ったシーン、またハクがけがされたシーンなど。それらのシーンをどうして使うと思って、画像をキャプチャーして、枠の一部分だといってもいい。もう1つのパターンは後で取り直した画像だ。DST 作品を作るには、作品の長さ、画像と原稿の一致性など、全体のバランスを考えなければならない。一部もともと使うのを予定した画像を諦めたり、繋がりが悪いかまた十分伝わっていないかなどの理由で改めてキャプチャーしたりすることがよくある。ハクのけがを見た千尋の不安な気持ちが表現する画像も表現不足と思って、新たにキャプチャーした。

そのように、H2 はキャプチャー画像を2種類に分けている。1つ目は「大」の枠を立てるためにキャプチャーした画像である。そのような画像は DST 作品の主幹であり、時間上にも「先」にキャプチャーされた。もう1つは些細なところ「小」を豊かにさせるために「後」でキャプチャーされた画像である。そのような画像は樹の枝のような役割を果たしている。その2つも大事であり、どちらかを欠けると完成度の高い作品とは言えない。主幹なし枝ばかり生えても「樹」になれないし、枝を抜いて主幹だけが生きている樹は死んだ樹と変わらない。

また、H1 は次のことを語っている。

映画を2回目で見るときに画像をキャプチャーした。最初にあらすじを立った上で大体どこのどのシーンでキャプチャーするのを決めたから。でも、全部じゃなくて、細かい内容に関する画像の入れることや消すこともよくある。例えばナレーションと合わせるために時間上の調整とか、そして「ここはまだちょっと足りないな」と思って、新たにキャプチャーすることか。それから、あらすじを構成する画像と細かいところを埋め込む画像の以外に、その二種類の隙間を埋めることができる画像も必要だ。

そのように、H1 が「その二種類の隙間を埋めることができる画像も必要だ」という意見を述べた。周知のとおり、紙で書かれた文章では、文字と文字の間では句読点の以外に、また段落と段落の間に余白がある。それは、長い文章を内容などからいくつかに分けて区切るため、形式的に、1字下げて書きはじめる一区切りをいうことである。だが、静止画連続に提示しながら語り続ける DST にとっては、文章のように区切ることが容易ではない。

ずっと同じことをしゃべると見る人が飽きやすくなるし、いきなり別の話に移るのも唐突である。H1の言うとおりに、筋通りの作品を作るために、1つ1つの隙間を埋め込むことが出来る「茎」のような画像が必要である。

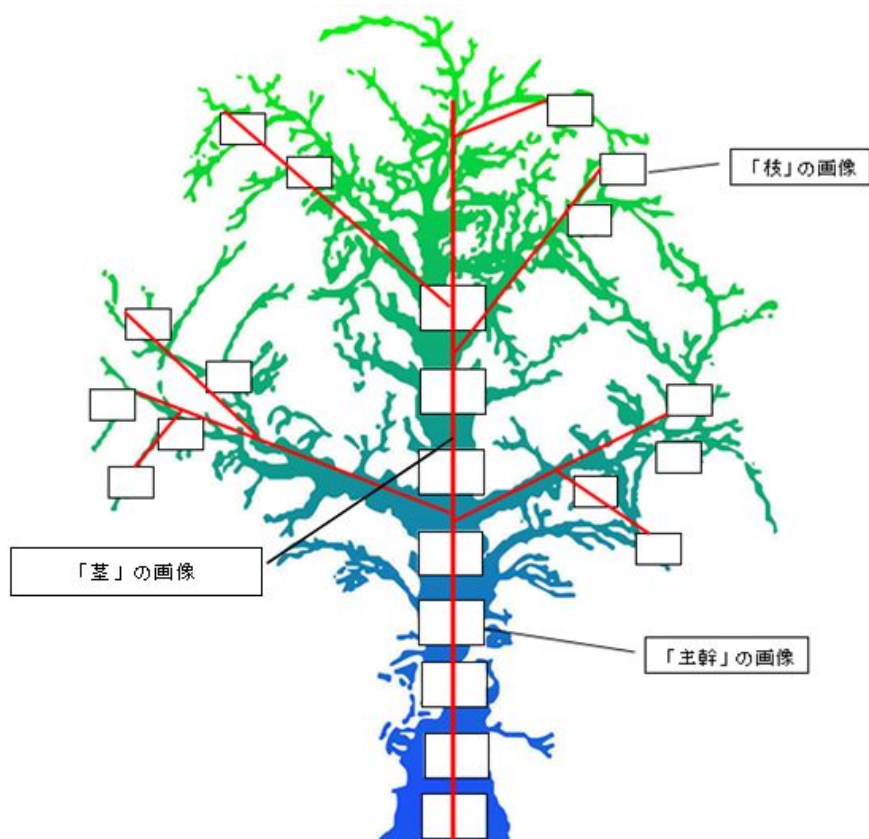


図2 キャプチャー画像の木

図2に示すように、キャプチャー画像をDST作品の構成上の役割によって分けると、「主幹」の画像、「枝」の画像、「茎」の画像という3種類になる。「主幹」の画像はストーリーのあらすじを語り、DST作品のコンテンツを支える最も核となる画像のことを指す。物語の流れも「主幹」の画像で展開させる。「枝」の画像は1つのシーンやキャラクターなどをより具体的に表現するためキャプチャーされた画像のことを指す。ストーリーのコンテンツを支える役割を果たさないが、DST作品に豊かさを与え、とても大切な画像である。それから、「茎」の画像は「主幹」の画像と「枝」の画像を繋ぎ、両者間の空白を埋め込み、ストーリーをよりスムーズに進ませる役割を果たしている画像のことを指す。その3種類の画像が互い支え合い、DST作品を構成する大切な要素である。

より良いDST作品を作るには、その3種類の画像をどのように使用をきちんと考えなければならない。H1の話によれば、今回のDST実践作品の中で、「もし、もし...いろんなもし。もし、これらの「もし」が発生しなかったら、私はろくに消えてしまったかも」と

ころをどのように表現したらいいかについて少し悩んでいたらしい。その文の前は具体的に釜爺やリンさんなどに感謝の気持ちを伝えている様な内容を述べているが、いきなり後ろの内容を語ったら、繋がりをなくし、唐突になってしまうのではないかと H1 が考えていた。それに対し、H1 が「もし…もし…」の字幕を挿入し、千尋が一人で何かを考えているような姿の画像をいれた。そうすると、作品の流れが流暢になり、見る人に考えさせる余白と時間も確保できた。



図3 挿入された字幕



図4 千尋が一人で考えているような姿の画像

あらすじを構成する画像と細かいところを埋め込む画像、あるいはその2つの隙間を繋がる画像、いずれでも物語の構成に掛け替ええない役割を果たしている。そして、キャプチャー画像は学習者が語る内容に立体感を与え、物語性を豊かにさせることができる。

・画像をキャプチャーしてから原稿を書く

それから、画像をキャプチャーしてから原稿を書く学習者にとって、キャプチャー画像はどのような効果があるかを考察する。今回の実践で2名の実践協力者が原稿を書く前に画像をキャプチャーするという流れでDST作品を作った。

M1は最初に多くの画像の中で何の画像を使ったほうがいいかが分からなかった。彼女は、映画に感動したところが多かったが、内容が多すぎため絞れるのができなかった。そこで、「とりあえずネットで使えそうな画像を探してみようと思った。そして画像の探し中にだんだん分かるようになってそのままネットの画像を使った」と、M1は画像で語る内容を構成するヒントを見つけた。

だが、同じく原稿を書く前に画像をキャプチャーしたH3にとって、キャプチャー画像は違う効果があった。以下はH3の「キャプチャー画像が役に立ったのを気付いたところがあるか」についての感想である。

前書いた作文は第三者の立場で普通に記録したが、DSTの原稿は第一人称の視点で書いたの

で、普通の記録じゃなくて、対話やあるシーンについて具体的な描写、あるいはキャラクターの心理活動などがメインだった。1つ1つのシーンを繋げて DST の原稿となった。ただ、作文と違って、その文章を人に読ませても、わけが分からない人が多分多いだろう。たとえば、湯屋で起きたことを言っているのに、下の段落は急に次にシーンに変わったどこ。文字通り読んでいても、非常に分かりにくいと思う。でも、画像をつけると、これは何のシーンを言っているのがすぐ分かる。だから、今回の私の作品で画像は繋がり役を果していたんだ。そして、具体的なシーンを提示する役もあって、見る人の記憶を喚起する効果もあるんじゃないかと思う。

H3 は言った通りに、DST 作品の原稿では、映画の中で出たいいくつかのシーンを具体的に描き、キャラクターの間の会話を多く引用した。そして、それらのシーンは連続的なストーリー性のあるシーンではなく、映画から抽出された断片のような場面である。もし文章をそのままにすると、何を描いているかが完全に理解できない人が多いであろう。だが、キャプチャー画像を付けると、何の場所、何の状態で発生した会話なのか、語る内容の流れまでも一目瞭然であるので、見る人もすぐ分かる。ここで、キャプチャー画像が断片のような場面を繋げていく役を果したとも言える。

その二人の実践協力者は画像をキャプチャーしてから原稿を書くという手順で DST 作品を制作したが、事前に完全にあらすじを考えていないわけでもない。M1 がインターネットで載せられた画像を使ったが、画像なら何でもよいというわけではなく、自分が語る物語のあらすじに沿うストーリー性がある画像を選択した。H3 も最初に事前にどのような作品を作ろうかを決め、あらすじを立ててからキャプチャー作業を行った。

原稿を書いてから画像をキャプチャーするか、あるいは原稿を書く前に画像をキャプチャーするか、いずれの手順にしても学習者の物語のあらすじを立てる意識が作文を書く方より強いことがインタビューから分かってきた。それから、原稿を書いてから画像をキャプチャーする学習者がキャプチャーすることによって、あらすじを明確にし、物語の「主幹」や「枝」などのような作品全体の構成に対する把握も徐々にできる。そして、キャプチャーした画像が作品に立体感を与え、豊かさを高めることができる。一方、原稿を書く前に画像をキャプチャーする学習者がキャプチャー画像から内容を絞るヒントが得られ、あらすじをより具体的にすることができる。また、頭の中で散らかった断片を繋げること

ができる。キャプチャー画像は文章の構成にも大きく役に立ったことが実践から明らかになった。

4.2.1.4 主題の強調での効果

実践の作文段階でのインタビューで、「自分の書いた文章は内容が雑であり、話の流れが見えないため、後でもう一度読んでみると、自分すら文章の主題に混乱していることが多い」と実践協力者の数人が言っている。あるいは、作文を書くときに読者に分からせるように主題を強調するという意識をしていない。学習者がDSTを作成する場合はどうか。

①原稿面

先ほど筆者が述べたように、実践協力者のM3が作文に比べ、DSTのナレーション原稿で5箇所を修正した。その中の1つは作文にない「千尋のために、彼は変わりました」という一言をDSTで加え付けた。その修正した理由を聞くと、彼女は「顔なしがだんだん変化したことをキャプチャー画像で表現したから、ナレーションでも説明したほうがいい」と答えた。本人により、顔なしというキャラクターは千尋がいることによって徐々に変わっていくことが主題である。画像のキャプチャーすることもその主題を強調できるようにしてきたが、原稿を書く際は特に意識していなかった。DSTの編集途中で画像を見ながらナレーションの原稿に主題を強調する必要があることを自分で気づき、原稿を修正した。

それから、作文の「顔がない人だった」から「あの顔も表情も見られない顔なしというキャラクターです」のように変わった。それもM3の「顔なしのたくさんの画像を見て、作品の主人公をより具体的に描いたらよくなるかもと思う」という主題を強調する考えの上で、DSTを作成途中で原稿を直した。それは、画像をキャプチャーすることが学習者に伝える主題を強調するように原稿面で工夫させる効果である。

②画像面

画像をキャプチャーすることが学習者に伝える主題を強調するように原稿面だけではなく、画像面にも工夫させる。どのような画像を入れるか、作品のどの部分に入れるかなど、学習者がいろいろ考量することがあるのが実践から分かった。

例えば、M3がDSTに入れた画像の色彩に非常にこだわっていた。他人前の顔なしは食欲であるため、赤色や黄色のような明るい色がメインの画像を使ったが、千尋と一緒にいる彼は小さくて寂しく、主に黒、青などより暗い色彩の画像を入れた。「私は顔なしが千尋に

段々浄化されたような気がする。そのように顔なしの変化を強調すると念を入れながらキャプチャーして DST 作品を作った」と、M3 が言っている。

M3 以外の実践協力者もそれぞれ自分なりに主題を強調するためにどのような画像をキャプチャーするかに工夫した。H2 は 1 回目の DST で「人と人のつながりが薄くなっている今、寂しさが満ちている現代大都市」という主題を強調するために、「繋がりが薄い」「寂しい」らしいの画像ではなく、逆に「にぎやか」を表現する画像を使った。



図5 にぎやかさを表現する画像

そのような手法で画像をキャプチャーすると、にぎやかな表面の下に隠れている現在の人と人の薄い繋がり及び寂しい現代社会がより反映でき、学習者が人に伝えたい主題もよく伝わるであろう。

4.2.1.5 再創造での効果

学習者が映像素材からキャプチャーされた画像を使い、新しい物語を作ることが出来る。映像素材にこだわらず、オリジナルなストーリーを再創造することによって、作品の独立性が高め、学習者の創造力の育てることに深く繋がっている。

今回の実践では、2 人の実践協力者が『千と千尋』という映像素材の枠を超え、独立性のある新しい物語を語っていた。『千と千尋』は千尋という主人公が偶然に両親とトンネルに入り、全く知らない世界でいろいろ遭遇した事を描いたが、M1 は千尋が偶然にトンネルに入ったのではなく、ハクが風で送られたメッセージを聞き、ハクに合うために旅を立ったことを描いた。また、H1 は映画のエンディングを引き続き、千尋の視点からトンネルを出た後に異世界で会ったみんなに送る手紙を書いた。

そのように、キャプチャー画像が学習者に物語を再創造する素材を提供した。学習者が画像を活用し、独立性のある DST 作品を創造できる。

4.2.1.6 映像素材の理解での効果

第1章でも述べたが、中国では映像素材を活用した日本語教育はまだ学習者に見せるだけに留まっている。特に一回だけを見せる場合は外国語学習者に完全に映像素材を理解するのが非常に難しく、映像素材の活用した学習成果も非常に少ない。

学習者がキャプチャー画像を利用し、DST 作品を作るには、繰り返して数回を見る必要がある。作品全体的な構成をよりよくさせるため、学習者が何の画像を入れたら良いか、どこに入れるかなどについて考えなければならない。画像をキャプチャーするという目的で映像素材を振り返り、多面的に映像素材に対する理解も深まる。

実践協力者 H1 はインタビューで次のように述べた。

実は私が映画などを一回見たら二度と見たくないタイプだ。今回は、画像をキャプチャーするために、2 回目も見なければならなかったのになんとなくできた。でも、毎回見るたびに新しいことや前に思っていなかったことを気付いたり、新たな発想をしたりすることが多かった。

それに、H2 も自分の感想を次のように述べている。

正直に言うと前は宮崎駿のアニメに興味全然なかった。でも、画像をキャプチャーするためにいやいやと思いつつもあるシーンを何回も見つた。本当にいい映画だったと思う。特にある日本社会を反映する細かいシーンに興味深くて、何回も見飽きない映画だと思う。そして、すでに映画を見た人にももう一度見てほしい。今度の感想がきっと違うから。

H2 は今回の実践で2つの DST 作品を作った。1つ目の作品は映画の予告編を内容にし、2つ目は映画に対する自分の感想を語った。本人により、その2つ作品を作るために、少なくとも4回以上映画を視聴した。毎回見るたびに映画に対する新しい感想や DST についての発想が生まれる。

そのように学習者が画像をキャプチャーすることを目的として映像素材を繰り返して視聴したが、映像素材に対する内容の理解及び思考が深くなるという学習効果が確かである。

以上は、画像をキャプチャーすることによる効果である。

4.2.2 録音による効果

DST と作文のもう 1 つの違いは、DST が文章を作成するだけではなく、きちんと声を出し、ナレーションとして保存していく必要がある。学習者は自分の日本語を録音し、確認してから DST 作品に挿入するのが DST の作成過程の中で大切なステップである。普段自分の日本語の発音を聞く機会が少ない学習者が録音という段階で発音が正しいかどうかを確認し、そしてより良い日本人らしい発音ができるように努力することができる。それが、DST の録音による効果である。

実践協力者の H2 が「製作途中で一番に力を入れたどこは何か」という質問に対し、「録音だ」と答えた。H2 の録音に関する具体的な感想を次に示す。

今回、一番工夫をしたのは録音だった。普段は自分の発音を聞く機会がないからそんなに気にしないが、DST を作るには自分の日本語を聞かなければならない。変な発音にすぐ気付いてくる。たとえば、「みんな歓呼の声を上げ」の「あげ」のトーンがおかしいと思って、どうしても気になっていた。また、「絶対」の発音が「ぜったい」なのに、録音するとき緊張のせいかもしれないけど、口がリラックスできなくて、何度も「ぜってい」になってしまった。それから、「します」の「し」もそうなんだけど、日本人の発音らしくないことを気付いた。今までずっと中国語の「西」(XI) の発音にイコールすることにした。でも、口の開きから、出した息が微妙に違っていることを録音するときに分かっていた。

H2 の言う通りに、日本語学習者は普段自分の発音を聞くチャンスがなかなかない。日本語教師や日本語母語話者が変な発音を一々指摘する余裕がない。あまりにも指摘しすぎると、日常会話すらも順調に進めることができず、学習者の自信も徐々に失い、日本語を話したくなくなる可能性もあるであろう。発信力より受信力に偏る中国の日本語教育では、学習者の聞く力が話す力よりやや高いのが普通である。そして、日本語能力試験で聴解の項目があるので、学習者や教師が多くの聞くトレーニングをしながらも、話す項目が試験にないため、日本語教育現場でも重視されていない。学習者が聞くうちに発音がおかしいと思うことが多いが、いざと自分が話すことになると、変な発音に気付きにくくなり、直すことも難しい。

特に気付きにくい母語干渉による間違いの発生が多い。H2 へのインタビューの中で述べられた「し」と「西」(中国語では XI と発音する)の微妙な差以外、「ふ」と「福」(中国語では FU と発音する)、「お」と「我」(中国語では WO と発音する)、「る」と「路」(中国

語ではLUと発音する)などの発音のミスも中国の日本語学習では多く見られている。中国語と日本語のどちらかを母語とする日本語教師がそれを説明するのがかなり難しい。

その際に、他人の指摘を待つことより、学習者が自ら自分の発音を反復に聞くうちに直していくのが一番効く方法だと考える。DSTを作るのには、まず学習者に録音した日本語の正しくない発音を自主的に見つけさせ、そして学習者同士にお互いに指摘し合いさせることを通し、話す力の向上に役に立つのではないだろうか。

H2だけではなく、ほかの実践協力者も全員が録音に非常に関心があった。たとえば、M3が「録音するとき出した声は普段の声と少し違うことを気付いた。トーンも違うし、意識的に自分の声を控えた。中国語より、日本人が日本語を話すには声が小さく、とてもやさしいように感じている。自分も日本人らしいの日本語を話すべきだと思いながら、意識的にコントロールした」と言っている。日本語の発音の正確さに限らず、声の大きさまでも日本人らしく話そうというふうを意識している。

4.2.3 デジタルで作る効果

学習者が何度も自分のナレーションを聞き直したり、作品を修正できることがデジタルで作る良さである。紙で書いた作文より、デジタル技術を活用したDSTの方が簡単に修正でき、便利である。実際に「自分が書いた作文は修正どころか、いつも1回書き終わったら2度と読みたくないように気がする。DSTはそうじゃなく、すぐに直すことができるのでそこまで面倒くさく感じていない」とM3がそのように語っている。

録音を失敗してもすぐやり直すのができ、学習者が納得するまで何度も読める。その録音を繰り返すこととともに、日本語の発音も改善される。入れたい画像を思いついたらすぐキャプチャーすることができる。デジタルで作品を作るのは、何度でも修正ができ、紙の無駄遣いを避けられ、簡単であり、エコである。作文を書くことに比べ、語る内容をきちんとあらすじの仕組むこと、筋通りの作品を作らせるために適切な画像を精選すること、そして、感情を入れながらできるだけ日本語を正しく発音することについて、単に作文能力だけでなく、話す力での表現力も筆い様であるため、学習者に対する要求が一層高いと言える。その一方、画面があるゆえに文字ばかりに頼るのではなく、視覚、聴覚など多方面で表現することができるため、発信するテクニックや内容がより豊かになるのであろう。

4.3 デジタルストーリーテリングの学習効果と作文の改善の関連づけ

4.3.1 学習者の作文に対する苦手意識の改善

作文段階で実践協力者に「作文をできた後に達成感があったか」、あるいは「できてよかったと感じたのか」「他人に読んでほしいと思うか」などのような質問をしたが、基本的に否定的な答えであった。それから作文の書く態度についてもインタビューしたが、「適度に書いただけ」「一回できたら二度と読みたくない」「タスクだけ」のように実践協力者からの答えが多い、後で聞かれたら「そう言えば、私この前作文で何を書いたっけ？」と、書いた内容を完全に忘れてしまった人もいる。達成感が低く、態度が適度であることを筆者が作文段階で気付いた。

作文より、DST を作る時に達成感が高い、態度も真面目になったと、実践協力者の全員がそのようにインタビューで意見を述べた。その変化をもたらした原因について討論の内容とインタビューデータに基づき、3つの点を考える。1つ目は作文が文字の形としか意思を伝達できないことに対し、DST は画像、音声など多面で伝えることができ、文字で伝えられないものをほかの形式で表現できる。どのような形で表現するかという選択面で DSTの方がより広く、自由度も高い。学習者は自分がどのような作品を作れるか期待している。期待が達成されると、達成感も生まれる。2つ目の原因は DST が短時間以内で他人に視聴させ、思いを効率的に共有することができる。その方法で効率的に他人のコメントや感想などをもらえると、達成感も高くなる。作文は教師だけに読ませるのが一般的である。共有できる人数が少なく、コメントをもらうまで待つ時間も長い。そして、中国の日本語教育の場合には、文法上のミスがあるかどうかをチェックすることに教師が偏重しがちである。教師1人が多くの学習者に作文の内容面で一々共有させる時間がなく、学習者が教師からのコメントに期待しなくなる可能性が大きい。教師以外に友人に作文を読ませるのも可能であるが、自分の作文すら二度と読みたくないのに、他人の作文をきちんと読むわけではないであろう。読み手がいるかどうかは達成感の有無に繋がっていると考えられる。もう1つの学習者が DST からより高い達成感を感じた原因としては、普段の筆や紙の代わりに、パソコン操作などによる新奇性である。

そのように DST 作品を学習者に作らせることを通し、達成感の向上と態度の変化が見られ、作文に対する苦手意識も減少された。

4.3.2 映像素材を内容とした作文の難点の改善

画像をキャプチャーすることによる効果をまとめて見ると以下になる。

画像をキャプチャーすることによる効果：

①語彙面での効果	④主題の強調での効果
②伝達面での効果	⑤再創造での効果
③物語の構成での効果	⑥映像素材での効果

表1 作文の難点と対応する画像をキャプチャーすることによる援助

作文の難点	画像をキャプチャーすることによる効果
構成の難しさ	③
文字での発信力の足りなさ	①
言語表現化の難しさ	②
ストーリー再現化の難しさ	①②③

表1で示しているように、作文の難点と関連して見れば、作文の難点を改善するのができると考えられる。

4.3.3 学習者の読み手意識の改善

どのような立場から誰を相手にし、何を伝えるかが文章の大切なポイントである。だが、多くの学習者が作文を書くときそれを意識していない。実践協力者へのインタビューより、多くの人が作文の読み手がどのような人かをほとんど考えたことがないことが明らかになった。後述する学習者の態度とも少し関わりがあるが、学習者に読み手を意識するという習慣がないことが実践で分かってきた。実際に、今回の実践の作文段階で、『千と千尋の神隠し』という映画のあらすじを紹介したり、映画に対する感想を数行書いたり実践協力者がいるが、作文を誰に読ませたいかと聞くと、「考えたことない」「分からない」「特に誰に読ませるつもりがないけど」のように答え、書く目的もなく、読ませたい対象もないことが多かった。作文を書くには必ず誰かに読ませるという決まりがないが、誰かに聞かせたいという意識がないと良い作文を書くのも難しい。では、DSTの方がどうであろうか。

実践のDST段階で筆者が非常に面白く感じたのは、6人の実践協力者のうちに第一人称で語ったのは3人であった。その3人中、1人は最初からDSTの原稿を書くつもりで第

一人称の視点で作文を書いたが、2人は作文段階で普通の視点で自分の感想を述べた。だが、DST作品ではその2人の実践協力者、M1が千尋の立場になって語り、H3は顔なしというキャラクターの立場から語るようになった。その変化の理由を筆者が聞くと、M1は「千尋がハクから届いたメッセージを聞いて彼に会うために旅を立ったという新たなストーリーを描いたので、ハクに聞かせたい話を話すには、千尋の視点にすると語りやすい。」と返答した。ハクが読み手を意識すると、千尋のハクに対する思いや感情、そしてどのように旅を立ったかを第一人称でうまく伝えることができる。それはM1が第一人称を使った理由である。また、顔なしというキャラクターの立場で語ったH3の変化した理由は何か。H3は次のように言った。

前の作文は第三人称の視点で語ったが、今回のDSTは第一人称に変わった。なぜ視点を変えたかというと、第三人称より、第一人称のほうが書きやすいし、話しやすいように感じていた。第一人称を使うと、映画のシーンがまるで全て目の前に起きたことのようなんだから、感情を込めやすい。最初に第一人称を使おうと思ったのは顔なしが橋で千尋をずっと見つめていたシーンを見たときだった。もし彼の視点で書くと、画像の選択もしやすいし、全体的な構造もよく見えるような気がした。だから第一人称にした。前の作文は視聴者の中の顔なし、DSTは顔なしの中の千尋って感じ。

H3は顔なしの立場になり、千尋が読み手を意識しながらDSTの原稿を書いた。彼女の言った「書きやすい」「話しやすい」「感情を入れやすい」「画像の選択もしやすい」「全体の構造もよく見える」通りに、読む相手や聞き相手を意識し、誰に聞かせたい、読ませたいことを決めると、文章を書くことも、DSTを編集することも容易になる。

それから、作文段階でDSTの原稿を書くというつもりで作文したH1はなぜ第一人称を使ったか。それを彼女にも聞いた。

説明文みたいな論理性の高い文章を書くのがとても苦手で、私にとってそんな文章はわざわざ「作られた文章」に等しい。それより、自然に感情が溢れて心そのままにする文章を書くのが好きだ。第一人称を使ったら、感情や情緒を入れることが易くなるので、第一人称で語った。

また、H1は誰が読み手を意識しているかについて本人に聞いた。彼女は次のように答えた。

私は大学専門の関係で自分を映画の誰かのキャラクターに想像する習慣や意識がある。今回は自分を千尋のことだと思いながら感情を入れた作品を作った。みんなに送る手紙というか、永遠に届けないものだ分かっている。最初はリンさんやハクなどその世界のみんなを相手だと意識しながら書いてたんだけど、徐々に自分との会話になってしまった。つまり千尋がその世界にいたことの証を残すために、自分自身に書いたものだった。千尋自分以外に誰もその世界のことを覚えていない、知らない、誰にも話せないことが本当にあった証だった。だから DST の読み手は最初の異世界のみんなから徐々に自分に変わったことになった。

H1 のように DST を作る途中で読み手を変えることも可能である。最初の「異世界のみんな」にせよ、途中になった「自分」にせよ、H1 が最初から最後まで誰に読ませたいかという問題を真剣に考えていた。その真剣に考える意識が非常に必要である。

以上に挙げられた第一人称で語った 3 人以外、H2 が 1 作目の DST 作品で監督の立場になり、視聴者に向けて映画の予告編を内容として作った。要するに、作文を書くより、学習者が DST を作る時、どのような立場からだれを読み手にするかということを意識しているのが分かった。

4.4 デジタルストーリーテリングにおける中級学習者と上級学習者の比較

4.4.1 中級・上級学習者のデジタルストーリーテリング作品の相違点

学習者の日本語レベルによって DST 作品も必ず違いが出てくるとは言えないが、今回の実践において中級と上級学習者の DST 作品を比較し、少し違いがあったことが分かった。

表2 実践協力者が作った DST 作品の時間の長さと言キャプチャー画像の枚数

実践協力者	時間	キャプチャー画像の枚数
M1	1:23	30 枚
M2	1:09	15 枚
M3	1:34	26 枚
H1	2:39	80 枚
H2	①1:47 ②4:10	①29 枚 ②79 枚
H3	3:32	35 枚

表2は実践協力者が作った DST 作品の時間の長さと言キャプチャー画像の枚数の一覧表である (H2 は2つの作品を作成したので、2つのデータを記入した)。今回の実践前、実践協力者に400字程度の作文を書くことと2分ほどの DST 作品を作ることを筆者が要求したが、中級学習者がほとんどその条件に達していなかった。3人の中級学習者のうち、2人が200字ほどの作文を書き、条件の400字と大きな距離がある。DST 段階も1分から1分30秒くらいの作品が多かった。それに対し、上級の学習者は要求に満足し、DST 作品の時間上で余ったことも多かった。そして、使われたキャプチャー画像の枚数の違いも見られる。

要するに、今回行った実践で中級日本語学習者が作った DST 作品はより短く、使用したキャプチャー画像の枚数がより少なかった。上級学習者の作文のほうがより長く、入れたキャプチャー画像の枚数もより多かった。

4.4.2 キャプチャー画像の作用における中級・上級学習者の相違点

DST 作品の長さと言キャプチャー画像の枚数の違い以外、キャプチャー画像の作用における中級学習者と上級学習者の相違点も見られている。

筆者は中級学習者の実践協力者へのインタビューで、彼らの制作手順に共通しているところがあることが分かった。具体的な制作手順は以下の表となっている。

表3 中級学習者のDSTの制作手順

M1	インターネットで画像探し (20分) →原稿 (10数分) →制作→録音 (20分、2回) →調整→完成 (制作、録音、調整を含め、約半時間)
M2	原稿 (作文そのもの) →インターネットで画像探し (10分) →BGM (10分) →録音 (10分) →制作 (30分)
M3	原稿 (少し直す) →録音 (20分) →インターネットで画像探し→画像をキャプチャーする (1時間) →画像選択→調整→完成 (全部1時間30分)

表3で表示されているように、中級学習者となる実践協力者が原稿を書く、録音する、画像をキャプチャーする、DST作品に編集するという主な4つのステップ以外に、インターネットで画像を探すとという上級学習者にはないステップもあったことが分かった。彼らに「なぜインターネットで画像を探したか」と聞くと、その答は以下ようになった。

M1: 時間がなかったのが理由の1つだったが、もう1つの原因は何の画像を使ったほうがいいのか分からなかった。もちろん映画に対して感動したところが多かったが、内容があんまり多すぎてなかなか絞ることができなかった。大雑把な糸の中で1つを取り出すのが難しいことと同じだ。とりあえずネットで使えそうな画像を探してみようと思った。そして画像の探し中でDSTの内容が段々明らかになってそのままネットの画像を使った。

M2: 今回はあまり映画で画像を一枚一枚とる時間がなくて急いで作った。だから自分でキャプチャーすることの変わりに、インターネットで画像を得ることにした。でも画像なら何でもいいというわけでもなくて、ちょっとこだわってもともと書いた作文とふさわしいものを選択した。

M3: 時間とかを節約するためにちょっとインターネットで画像を検索した。それで、私は先に原稿を書いてから画像をキャプチャーしたんだから、文章に相応しい画像もいっぱいあるんで、映画で一々チェックするのも大変時間かかるので、ネットで映画の有名なシーンを検索して画像を探した。そして、ネットで載せられた画像を見て、私にヒントも与えられるし、文章の修正や直すこともできるようになった。

そのように、中級学習者の実践協力者がインターネットで画像を探した理由としては、1つ目は時間の節約のため、2つ目は多くの内容からどのように絞るかが分からないので画像を通して視点を1つに絞るため、3つ目はインターネットの画像を見ることで自分が気付かなかったことを気付き、文章を修正していくためということが分かってきた。つまり、画像は中級の学習者にどのような主題にするか、またどのようにDSTを構成していくかに

ヒントを与える効果がある。中級学習者が画像を生かし、DSTの主題や構成にヒントを見つけていくことに効果があるが、上級学習者の場合、どのように画像を加えることでDST作品を豊かにさせるか、いかに文字で表現できないことを画像で人に伝えるかという、より高いところに重点が置かれている。このように、上級学習者を対象とした画像の効果も中級学習者と違い、文章表現を補ったり強調などの面で、画像をうまく活用している。その結果が全ての学習者に当てはまるとは言えないが、今回の実践では中級・上級学習者においてその傾向が見られている。

以上に述べた中級学習者と上級学習者において、DSTのキャプチャー画像の効果の違いをまとめてみると、次の表となる。

表4 DST作品における中級学習者と上級学習者の相違点

		中級学習者	上級学習者
DST作品の違い	作品の長さ	より短い	より長い
	画像の枚数	より少ない	より多い
学習者の考える重点		DSTの構成と内容	豊かに表現すること
キャプチャー画像の効果		構成、内容など	伝達、強調など

第5章 研究のまとめと留意点及び今後の課題

5.1 研究のまとめ

本研究では、中国の映像素材を利用した日本語教育に着目し、現在の受信型教育に偏る状況を改善するため、学習者に映像素材を活用した DST を制作させるという学習法を提案した。そして、実践を通し、本 DST 学習法が中国人日本語学習者に役立つことを明らかにした。研究成果をまとめるとは4つであり、具体的に述べると以下ようになる。

- 1) 中国人日本語学習者にとっての見た映像素材を内容にした作文の難点は主に構成の難しさ、文字での発信力の足りなさ、言語表現化の難しさ、ストーリー再現化の難しさという4つの点である。
- 2) 本 DST 学習法を取り組んだ学習は学習者の日本語能力の向上に有効である。具体的に、次の表1になる。

表1 キャプチャー画像を活用した DST 学習法による学習効果

本 DST 学習法による学習効果	キャプチャー画像による効果	①語彙面での効果 ②伝達面での効果 ③物語の構成での効果 ④主題の強調での効果 ⑤再創造での効果 ⑥映像素材の理解での効果
	録音による効果	発音の直すことができる
	デジタルの良さによる効果	振り返りができる、多面的に発信できる

3) キャプチャー画像を活用した DST を作らせることを通し、作文の難点また中国人日本語学習者が作文に対する苦手意識が改善できる。そして、学習者の達成感が向上し、学習態度も真面目になった傾向があり、読み手を意識するようになった。

4) 本 DST 学習方法が中級学習者と上級学習者において違いが出ている。DST 作品の枚数、時間の長さ、学習者が考える重点、そしてキャプチャー画像による効果も違っている。

5.2 キャプチャー画像を活用したデジタルストーリーテリングにおける留意点

キャプチャー画像を活用した DST 学習法が日本語学習者に多面的な学習効果があることを考察してきたが、本学習法を取り組む上で留意しなければならない点もある。本実践で分かった留意点や不足点を挙げると以下のようなになる。

①テーマを絞ること

映像素材には色彩、ストーリー性、キャラクターなどの多くの要素が含まれ、日本語学習者がどれ1つから語っても非常に膨大な課題である。映像素材を多様な面で評価するより、1つの要素に集中し、具体的に表現した方が良い。今回の実践では中国人日本語学習者にテーマを制限なし、自由に DST 作品を作られることにしたが、そのように内容を絞ればいいのか、どのテーマにしたらいかが分からず、悩んだあげくにインターネットで画像を検索したりすることが多く見られている。それから、映像素材を視聴する途中で気に入った画像を何でもキャプチャーする学習者もいるが、結局画像が雑であり、多すぎるため、混乱になってしまうこともある。

従って、学習者に DST 作品を作らせる前に、あるキャラクターやシーンなどのような具体的に1つのテーマに絞った方がいい。

②制作時間を保証すること

作文を書くより、DST を作るにはナレーションの原稿を書く以外に、作品を編集することなどの作業をする必要があるので、学習者に十分な制作時間を保証しなければならない。特に、本研究のキャプチャー画像を活用した DST 作品を作る場合は、一般的な DST 作品と違い、映像素材を視聴するときに画像をキャプチャーするというステップが必要とされている。より良い適切な静止画をキャプチャーするため何回も繰り返して映像素材を視聴する場合もよくある。

今回の実践では実践協力者に2週間以内に作品を作らせたが、6名の実践協力者が全員中国の日本語専門コース在学しているのではなく、日本語授業以外ほかの授業や課題も多かったため、「急いで作った」「時間がなかった」のような声が聞こえた。実際に本 DST 学習法を中国の日本語教育に応用する場合は、学習者が十分な DST 作品を制作する時間を保証しなければならない。

③パソコン操作を指導すること

DST 作品を作るのは難しくないが、初心者にとどのパソコンソフトを使うか、どのように作品を作るかなど、パソコン上の操作に関する指導を行う必要がある。特に、プロジェクトファイルの保存に油断にすれば、時間を無駄に使う可能性があり、十分に留意しなければならないので、そこにきちんと指導すべきである。

本実践の6名の実践協力者が全員 DST 作品を作る経験があり、作品を作ることにはかなり慣れていたが、どのパソコンソフトで映像素材から画像をキャプチャーするか困ったり、そのソフトをうまく使用できなかつたりすることがあった。例えば、Windows のコンピューターを使用する学習者がある中国の動画プレーソフトで直接にキャプチャーできるが、Macintosh ではそのソフトが認識されず、インストールできないため、キャプチャーすることも難しくなる。学習者が多くのパソコン操作上の問題に遭い、時間を無駄にかけたり、自信も徐々になくなる可能性が高い。そのゆえ、事前にパソコン操作やソフトなどの使用方法を学習者にきちんと確認させなければならない。

なお、本実践では、日本で制作されたアニメや映画作品を用いるが、学校授業の範囲内でその作品を用いた場合、著作権法 35 条の範囲内での著作物の利用に留意する。

5.3 今後の課題

中国人日本語学習者におけるキャプチャー画像を活用した DST 学習法の学習効果があることを明らかにしたが、今後に残っている課題もある。本研究の実践は所詮少人数範囲で行われたので、全ての学習者に適応できるかをはっきりさせるため、実践協力者を増やしたり、また実際に中国の日本語教育現場で応用してみる必要がある。また、本実践では時間上や実践環境上の原因で、H2 以外の実践協力者が DST 作品を一回しか作らなかったため、継続的に学習者の感想や意見を得ることができなかった。今まで得たデータがまだ不十分であるところがあり、今後、多人数を対象とした継続的な観察とインタビューが必要である。

そして、映像素材は一般的に日本語学習者に役立てることができるが、全ての映像素材が学習に適応するとは限らない。種類や題材により、学習者の日本語学習に与える影響も違ってくる。どのような映像素材がよいのかは、学習者や日本語教師の意見を聞き、彼らからのフィードバックをもとに、時間をかけて検討し、日本語学習や DST 学習法に大きな効果がある映像素材をできるだけ多く集めることも今後の課題の 1 つである。

謝 辞

本論文の完成するにあたり、三重大学教育学部附属教育実践総合センターの諸先生方をはじめ、多くの方に支えられ、ここに報告させていただきますことを深く感謝申し上げます。

まず、本研究の遂行にあたり、終始ご指導、ご助言を頂きました須曾野仁志教授に厚く御礼を申し上げます。私が学部生の時代、そして大学院に入学以来の研究状況、生活環境、経済状況まで、隅々に気を配って頂き、心より感謝申し上げます。多忙の中で学会参加に連れていってもらったり、週に何回の個人指導をしていただき、多くの貴重なご意見、細やかなご指導をいただきました。授業外の時間に、先生が留学生パーティーを行ってくださり、留学生としての私が家族のような温もりを感じる事ができました。

また、下村勉教授には、ゼミや日々の研究生活の中で細やかなご指導とご貴重な指導をいただきました。ここで厚く御礼を申し上げます。

そして、お忙しい日々の中で本研究の実践を強く支えた実践協力者のみなさんに感謝の気持ちを申し上げます。皆様のご支援のおかげで、実践を無事に成し遂げることができました。

参考文献・URL

- 1) <http://www.jpf.go.jp/j/about/press/dl/0927.pdf>
- 2) 吉村弓子 (2010) 「映画を用いた日本語教育」北海道言語文化研究 No. 8, 3-12, 2010
- 3) <http://ravel.edu.mie-u.ac.jp/~dst/page1.htm>
- 4) Bernard R. Robin (2006) 「The Educational Uses of Digital Storytelling」
- 5) 劉テイ (2012) 「中国人日本語学習者を対象とした学習ストラテジーの研究 —デジタルストーリーテリングを用いて—」
- 6) 王雅儒 (2012) 「中国人日本語学習者の作文能力育成を目指した DST の活用」
- 7) スクリーンプレイ出版編集部の掲載(1995)
- 8) 波多野完治 (1980) 「序説 映像と教育」「映像と教育」研究集団 (編) 『映像と教育』日本放送教育協会 10月
- 9) 池田伸子 (2002) 「映像と日本語教育」城生百太郎 (編) 『映像の言語学 日本語教育学シリーズ<第6巻>』(株) おうふう
- 10) 沼田一男 (1998) 「第10章 視聴覚的方法と教授過程」野津良夫 (編) 『視聴覚教育の新しい展開』東信堂 6月
- 11) Herron, C.A.& Hanley, J. (1992). Using video to introduce children to a foreign culture. *Foreign Language Annals*, 25(5), 419-426
- 13) 保崎則雄 (2002) 「映像利用における様々な問題点と課題」城生百太郎 (編) 『映像の言語学 日本語教育学シリーズ<第6巻>』(株) おうふう
- 12) Di Cario, A. (1994). Comprehensible input through the practical application of video-texts in second language acquisition. *ITALIACA*, 71(4), 465-483
- 14) 角薫 (2010) 「デジタルストーリーテリング —コンピュータによる物語表現—」知能と情報 (日本知能情報ファジィ学会誌) Vol.22, No.2, (2010)
- 15) 須曾野仁志 (2010) 「全教科・領域学習者が取りくめるデジタルテリングの実践と原理」科教研報 Vol.24 No.6
- 16) 『大辞泉』(2012版) 小学館
- 17) 国際交流基金 (2011) 『国際交流基金 日本語教授法シリーズ10 中・上級を教える』p7
- 18) <http://jfstandard.jp/top/ja/render.do;jsessionid=E73A5EFA649C3E2203752E02BC280A15>

資料1 事前アンケート調査結果 (対象 中国人日本語学習者 31名) ※黄色■該選択肢が最も多い
 ※括弧 () 該選択肢に当たる人数

番号	問題	選択肢					備考
①	日本語能力試験一級をとっていますか？	A はい 52% (16)		B いいえ 48% (15)			
②	自分の日本語能力はどれにあてはまると思いますか？ 初級 中級 上級 1 2 3 4 5	5 6% (2)	4 48% (15)	3 36% (11)	2 10% (3)	1 0% (0)	
③	一般的に、日常的な日本語知識以外、幅広い専門的な日本語にもうまく対応できると思いますか？	A はい 0% (0)	B ややはいい 39% (12)	C ややいいえ 51% (16)	D いいえ 10% (3)		
④	日本語学習に最も欠けてはならない能力は何だと思えますか？	A 聴く力 13% (4)	B 話す力 77% (24)	C 読む力 6% (2)	D 書く力 3% (1)		
⑤	今のあなたが欠けている能力は何だと思えますか？	A 聴く力 29% (15)	B 話す力 44% (23)	C 読む力 8% (4)	D 書く力 19% (10)	複数可	
⑥	日本のテレビドラマ、映画、あるいはアニメを見るのが好きですか？	A とても好き 47% (15)	B やや好き 34% (10)	C どちらでもない 19% (6)	D やや嫌い 0% (0)	E 嫌い 0% (0)	
	また、どれに最も興味を持っていますか？	A ドラマ 29% (9)	B 映画 10% (3)	C アニメ 48% (15)	D その他 7% (2)	2人未回答	
⑦	今までの日本語授業を振り返って、先生はドラマ・映画・アニメを見せたことがありますか？	A ある 39% (12)	B ややある 32% (10)	C ややない 26% (8)	D ない 3% (1)		
⑧	ある場合は、どのようにドラマ・映画・アニメを利用しましたか？	A 見せるだけ以外に何もしない 37% (11)	B 見せた後にドラマ・映画・アニメについて説明します 33% (10)	C 見せた後にドラマ・映画・アニメについて説明するだけではなく、小テストを行います 7% (2)	D 見せた後にドラマ・映画・アニメについての感想やコメントなどの小作文を書かせます 20% (6)	E その他 CDを同時に選ぶ 3% (1)	

⑨	それに対して、あなたはど う思いますか？	A ドラマ・映 画・アニメ、 先生の説明、 小テスト、作 文が全部好 き 3% (1)	B ドラマ・映 画・アニメ、 先生の説明、 小テストが 好きだが、作 文が嫌い 13% (4)	C ドラマ・映 画・アニメ、 先生の説明、 作文が好き だが、小テス トが嫌い 13% (4)	D ドラマ・映 画・アニメ、 先生の説明 が好きだが、 小テストと 作文が嫌い 47% (14)	E ドラマ・映 画・アニメを 見るだけが 好き 23% (7)	F どれも嫌 い G その他 なし			
⑩	授業以外にもドラマ・映 画・アニメを見ることがあ りますか？	A ある 65% (20)	B ややある 32% (10)	C ややない 3% (1)	D ない 0% (0)					
⑪	ドラマ・映画・アニメを見 ることで日本語能力が上 達できるとよく言われて いますが、実際にそれがあ なたの日本語学習に効果 があると思いますか？	A ある 39% (12)	B ややある 58% (18)	C ややない 3% (1)	D ない 0% (0)					
	ある場合は具体的にどの 方面で効果があります か？	A 語彙 10% (8)	B 文法 3% (2)	C 読解 4% (3)	D 作文 1% (1)	E 会話 25% (20)	F 聴解 31% (25)	G 社会・文化 26% (21)	H その他 0% (0)	複数可
⑫	期待通りに日本語学習に 役に立たないなら、原因は 何だと思いますか？	A ストーリー性を重視したため 28% (13)	B 話のスピードが速すぎて聞き取れないので意味が分からないため 23% (11)	C 聞いて意味が分かるが自分で話せない 30% (14)	D 自分でも話せるが表現するチャンスがない 15% (7)	E その他 字幕だけに集中するから 4% (2)	複数可			

資料2 実践対象者の DST 作品の概要とインタビュー記録

M2 :

- ・ナレーションの原稿：作文と同じものである
- ・時間の長さ：1分9秒
- ・キャプチャー画像の枚数：15枚
- ・制作手順と所要時間：原稿（15分から20分）→インターネットで画像を探す（10分）→BGM（10分）→録音（10分）→制作（30分）

筆：「なぜインターネットで画像を探したか？またどのようにこれらの画像を選んだか？」

M2：「今回はあまり映画で画像を一枚一枚とる時間がなくて急いで作った。だから自分でキャプチャーすることの代わりに、インターネットで画像を得ることにした。でも画像なら何でもいいというわけでもなくて、ちょっとこだわってもともと書いた作文とふさわしいものを選択した。」

筆：「DST を作ることによって、読み手意識が変わったことがあるか？」

M2：「別に変わっていないと思う。前回書いた作文でも、今回作った DST でも、誰に読ませても変わらない。」

筆：「DST で自分がアピールしたいところ、あるいは印象に残っているところはどこか？」

M2：「特にないけど…シーっていえば、オープニングくらいかな。」

筆：「DST の制作前にあらすじを立てたか？」

M2：「一応立てた。でもあらすじを立てたといっても、どんな所でどんな画像を入れるという大体の枠だった。実際に作る時は画像を順番に入れただけ。ナレーションとの合わせることや提示時間の調整することがちょっと苦手であんまりやっていなかった。」

筆：「DST の制作過程で一番難しく感じたのは何か？」

M2：「さっきも言ったけど、一枚一枚の画像をナレーションと合わせるのが最も難しいと思った。時間上の不足も原因の一つであったが、非常に細かいところまで考えなければいけない、それにすごく苦手だ。」

筆：「録音中に自分の発音に気になるか？」

M2：「読むときはあまり気にならなかったが、また振り返って聞くときはすぐに変なところに気付く。」

筆：「自分が表現したい内容をどれくらい表現できたと思うか？」

M2：「80%ぐらい。他の20%ができなかったのは急いで作ったのも原因だ。」

筆：「作文と DST、どちらの達成感が高いか？」

M2：「作文より DST のほうが高かった。」

筆：「作文と DST、どちらをより真面目にしたか？」

M2：「DST のほうが作文より少し真面目に作った。でも、今回の DST も時間上の都合でそんなにちゃんと作ってきたといえない。」

筆：「原稿を書く前に、頭に最初に浮かんできたのは文字か、あるいは場面か？」

M2：「場面だった。今回思ったのは DST が抽象的な文字を具体的な画像に転換することができる。つまり、画像は抽象的なものを具体化させる効果がある。」

筆：「もし時間が余裕であれば、どのような DST 作品を作るか？」

M2：「まず、前書いた作文をそのまま使うじゃなくて、ちょっと直そうかな。それから、画像をナレーションと一致させるようにゆっくり調整すること。」

M3 :

・ナレーションの原稿 :

『千と千尋の神隠し』という映画の中で、一番印象が残っているキャラクターは、千尋でもなく、白でもなく、あの顔も表情も見られない顔なしというキャラクターです。

この顔がないものこそ、最初から、最後まで、千尋のことをずっと見守っているものです。周りの人が彼のお金を狙って、彼におべっかを使って、でも彼は千尋に専念して、自分の全てを千尋に捧げたいです。千尋のために、彼はだんだんと変わりました。でも、千尋の心はもう白にいっぱい埋めて、彼の入れる場所がないです。

映画の最後まで、千尋は彼に一言の感謝な言葉もなく、去って行きました。多分彼の心の中で、千尋に一言でも彼の変化について褒めてほしいではないですか。

でも結果はどうなっても、彼はきっとここから千尋が幸せするように祈っていると、私はそう信じています。

・時間の長さ : 1分34秒

・キャプチャー画像の枚数 : 26枚

・制作手順と所要時間 : 原稿を少し直す (5分から10分) → 録音 (20分) → キャプチャー (1時間) → 画像選択 → 調整 → 完成 (画像の選択、調整を含め、約20分)

筆 : 「前の作文と比べてちょっと変わったところがあるが、その理由を具体的に教えてもらえるか？」

M3 : 「はい。」

筆 : 「まずは『あの顔も表情も見られない顔なし』を加えつけた理由を教えてください。」

M3 : 「顔なしのたくさんの画像を見て、作品の主人公をより具体的に描いたらよくなるかもと思ったから。」

筆 : 「二つ目は『千尋のために、彼はだんだんと変わりました』という内容がもともと作文になかったが、DSTにそれを加えたのはなぜか？」

M3 : 「顔なしがだんだん変化したことをキャプチャー画像で表現したから、ナレーションでも説明したほうが良いと思って、その一言をつけた。」

筆 : 「そして、もともと作文の『千尋のそばにいる人だった』のところをなぜ『千尋のことをずっと見守っているものです』のように直したか？」

M3 : 「画像をキャプチャーするために映画を繰り返して見た。顔なしは千尋が橋渡るのをずっと注目しているシーンを見るとときに突然思いついたアイディア。だって、顔なしがずっと千尋のことから目を離さなかったから」実際にもDSTでそのシーンの画像を3枚連続にキャプチャーして使った。」

筆 : 「それで最後のところに、どうして『と私はそう信じています』を加えたか？」

M3 : 「映画を見る人はそれぞれの考えをもち、自分が思ったことが本当に正しいと言いきれない。だから、その文が私個人の考えだと強調する必要があると思う。前作文を書いたときにそんなに真面目に考えていなかった。」

筆 : 「どうして『だ』形から『です』『ます』形に直したか？」

M3 : 「作文より、DSTのほうがもっと真面目に、ちゃんとした文章を人に聞かせるようなイメージです。人に聞かせようと思ったら、普段の『適当』な自分と違って、必ず真面目に言う。作文を書くときにはそんなに意識していなかった。」

筆 : 「一般的に千尋やハクみたいな主人公のことをテーマとして作文を書くが、どうして顔なしをテーマにしたか？」

M3 : 「昔子どもの頃にドラマや映画を見る時、キャラクターを悪い人、良い人のように悪と善をはっきり分けている。でも、顔なしをそんなに簡単に位置づけるのができない。彼は黒と白

のどちらかというより、灰色だと思う。そういう位置づけしにくい謎みみたいな人物をもっと深く考えていきたいと思った。前に作文を書いたとき、顔なしを書くのを決めたきっかけは顔なしがずっと千尋を見つめているのに、千尋が警戒している表情で彼の前で通過したというシーンが頭に浮かんだから。最初に頭に浮かんだのは文字ではなく、画像だった。」

筆：「録音するとき何か気付いたことや感じたことがあるか？」

M3：「録音するとき出した声は普段の声と少し違うことを気付いた。トーンも違うし、意識的に自分の声を控えた。中国語より、日本人が日本語を話すには声が小さく、とてもやさしいように感じている。自分も日本人らしいの日本語を話すべきだと思いながら、意識的にコントロールした。」

筆：「画像をキャプチャーすることに何かこだわりがあるか？例えば自分なりの特徴とかがあれば教えてもらえるか？」

M3：「他人前の顔なしと千尋と一緒にいる彼が違うという点を気付いて、画像を比較的キャプチャーした。人前の顔なしは食欲で、色彩も赤、黄色など明るい色を使っている。だが千尋と一緒にいる彼は小さくて、寂しくて、黒、青などより暗い色を使っている。私は顔なしが千尋にだんだん浄化されたような気がする。そのように顔なしの変化を強調すると念を入れながらキャプチャーして DST 作品を作った。」

筆：「DST ができたとき達成感があったか？」

M3：「もちろん作文を書くより達成感があった。自分が書いた作文を二度と読みたくない。読むだけでも面倒くさく感じる。」

筆：「何か自分自身が気付いた作文と DST の相違点があるか？」

M3：「DST の一番いい所は文字だけでなく、画像で表現できることだと思う。作文の作成の流れとしては、最初に頭に浮かんできたのは映画の場面だ。作文を書くには、それらの場面や画像を文字化しなければならない。その過程の中でずれているところが多少ある。私たちのような外国人にとってはある物事を描くとき、精確で適切な言葉で表現するのがなかなか難しい。だから、自分の感想や思ったことを 100% 伝えることができない。DST は文字で表現できないことを画像の形で伝えるのができる。例えば、『千尋のそばにいる人だった』を『千尋のことをずっと見守っているものです』に直したところだ。作文を書いたとき、頭に特定な画像があったのに、「そばにいる人」しか書けなかった。DST を作る時、その連続の 3 枚キャプチャー画像を見ながら、「ずっと見守っているもの」という言葉を思いついて直した。」

筆：「教えてくれてありがとう。」

H2：

・ナレーションの原稿：

同じ時空、違う世界、現代社会に住む私たちへ——『千と千尋の神隠し』

千尋はあの世界の人々と別れ、ハクときっとまたどこかで合えると約束して、両親のもとに戻りました。あなたにとって、この二時間の映画では、一番印象に残った場面はどんな場面ですか？湯婆婆の立派な湯屋ですか？湯屋の中に数え切れない金と宝石ですか？それとも、食べきれない高級料理ですか？

必ずそうではないと思います。

もしかしたら、レーさんと千尋の夜中で話している場面？釜ジーが寝ている千尋に服をかけている場面？また最後に、顔なしが安らかに笑っている場面？坊が銭婆をチューしている場面？一番多いのは、千尋がハクを助けるために、努力する場面でしょうか。そのような場面を思い出すあなたは、きっと優しい方です。千尋がハクのけがをみて、助けに行くとき、最初の弱弱しくて、怯えていた千尋は勇気をもって、しっかりしてる女の子と変わりました。

坊が千尋を引っ張っていたとき、千尋は「大切な人が大けがをしているの、だからすぐ行かなければ行かない」と言いました。顔なしが千尋にたくさんのお金をあげる時、千尋は「私はほしいものは、あなたには絶対出さない」と断りました。千尋にとって、そのような美味しい高級料理、無尽蔵の金と宝石は両親と大切な人と比べることはできません。両親のために、見ず知らずの世界で働き、大切な白のために、銭婆のところに謝りにいっても構いません。その冷たい、利益主義の世界には、千尋が来ることによって、人情味があるようになりました。人間臭いといわれる千尋は、最後の呪いを解いた瞬間、みんな歓呼の声を上げ、観衆としての自分も感動しました。

映画はこれで終わりましたが、私たちに残った思考はこれから続けます。

お金は全てであり、金銭や品物を栄耀とする価値観が溢れている現代社会に、お金より大切なものがあるのでしょうか。そのものは目に見えないし、手で触ることもできません。でも、本当に存在しています。人と人の間に存在しています。そのものの価値はお金で測ることができません。社会地位とは関係ありません。富裕層、貧困層とは関係ありません。民族、国籍、皮膚の色、人種とは関係ありません。誰でも持つことができるし、人々の心の中で生まれ、世界の隅々まで満ち溢れています。友達へ、両親へ、大切な人へ、見ず知らずの人へ、そのものは愛です。愛はこの世界の全てである。

ご覧のスポーサの提供でお送りします。

- ・時間の長さ：4分10秒
- ・キャプチャー画像の枚数：79枚
- ・制作手順と所要時間：

バージョン1

中国語原稿（10分）→日本語原稿の完成と使う画像を予想する（30から40分）→録音（約10分）→画像をキャプチャーする（2から3時間）→制作（並ぶ替え、時間の調整、BGMなどを含む）（30分）

バージョン2

- ①自分の伝えたいこと十分に表現できていない画像を削除し、またキャプチャーする
- ②バージョン1の録音のあるところに気になり、改めて2回を録音した。

バージョン3

自分の考えが伝わらなかったため、原稿を少し直した。前に使ったBGMの長さが足りなく、改めて適切なバックミュージックを探し、また録音した。三つのバージョンを含め、約十数回録音した。

筆：「その三つのバージョンがそれぞれどれくらいあなたの意思を伝えたか？」

H2：「バージョン1は60%、バージョン2は70%、バージョン3は90%」

筆：「制作途中で一番努力したことは何か？」

H2：「今回、一番工夫したのは録音だった。普段は自分の発音を聞く機会がないからそんなに気にしないが、DSTを作るには自分の日本語を聞かなければならない。変な発音にすぐ気付いてくる。たとえば、『みんな歓呼の声を上げ』の『あげ』のトーンがおかしいと思って、どうしても気になっていた。また、『絶対』の発音が『ぜったい』なのに、録音するとき緊張のせいかもしれないけど、口がリラックスできなくて、何度も『ぜってい』になってしまった。それから、『します』の『し』もそうなんだけど、日本人の発音らしくないことを気付いた。今までずっと中国語の『西』（XI）の発音にイコールすることにした。でも、口の開きから、出した息が微妙に違っていることを録音するときに分かっていた。」

筆：「今回作った作品は一回目の作品との相違点は何か？」

H2:「前の一回目の作品は映画上映前の観衆に向けた予告編だったから、あまりストーリーの内容を多く紹介するわけにはいけないし、私自身もそんなに深く考えていなかったから、一応問題提起しただけだった。今回の作品は前回の問題に対する答えといってもいいし、思考の続きといっても良い。それも私本人がこの映画全体についての感想だ。だから、前の作品と全然無関係とはいえない、むしろ前回の続きだと思ったほうがいいかな。」

筆:「どうしてこの内容にしたか？」

H2:「それは映画から読み取ったことだ。私はこの映画がある程度当時のバブル経済から崩壊しかけた日本社会を反映していると思った。たとえば、釜ジーのところで働くストモ。機械のようで効率で作業して、仕事をなくしたら居場所がなくなる。釜ジーもそうだ。何本かの手を使って毎日機械のようで働いている。その世界は千尋のことを『人間臭い』と言った冷たい世界だった。でも千尋が『人情味』と言われる人間としての暖かさをもたらしたんだ。もう一つこの内容にした理由は、最近自分もいろいろ困難にあったし、そして社会問題についていろいろ本を読んできた。そんないろいろな原因でやっぱり愛ということがとても大切だなと実感していたので、愛をテーマにした。」

筆:「それは作品を作るとき自分自身と関連付けたということか？」

H2:「そうだね。そして、バージョン1とバージョン2は十分に伝えられなかったと思って、バージョン3のとき親や親友などの愛を強調するために付け加えた。やっぱり私にとってそっちの愛が大事だね。それでまた画像をキャプチャーして録音した。最初の二つのバージョンがそれを表現できなかったから。」

筆:「前回の作品と比べ、読み手意識はどのように変化したのか？」

H2:「前回は監督の立場で視聴する人々に向けているというふうを意識しながら作ったが、今回は視聴する人の立場で監督へというふうに変わった。それとも、前回の作品に対する答えでも言えるかな。キーワードが変わっていない、冷たい現代社会、お金、人情など。」

筆:「キャプチャー画像に対する何かこだわりがあるか？」

H2:「比較だと思う。たとえば、千尋最初に釜ジーに向かう長い階段を下りた際のビビった姿と、後ハクを助けるために水道管をわたる堅い表情。その二枚がとても気に入った。ほかにも、たとえば、愛は社会地位、貧困層、富裕層、民族、国籍、皮膚の色などと関係なく実存在していることを描くところの画像も気に入った。それは排比だ。私はよく比較と排比を使うね。」

筆:「DST 作品に出た画像は映画に出てきた順と全く違うが、それは最初から枠組みをきちんと立ったのか？」

H2:「そうだね。原稿を書く前にまずちゃんと枠を考えて、そして原稿を書くと同時にどんな画像を入れるかを段々はっきりさせる。映画を見るとき『あ、これ絶対使うとか』『これ使えそう』のような画像があるじゃないか、それが原稿を書きながら頭の中で自然に浮かんで来て、次は何を書くかも自然に出てくる。」

筆:「どのようなタイミングで画像をキャプチャーするか？たとえば視聴する途中で気に入ったのでキャプチャーしたのは何の画像か？そして、製作の過程の中でまた取り直したのは何の画像か？」

H2:「私の中で、キャプチャーされた画像はだいたい2パターンに分けられている。一つは作品の枠としての画像だ。作品のコンテンツというか、気に入って絶対使おうと思った画像も含めてね。例えば今回の作品の中で、釜ジーがこっそりと熟睡している千尋に服をかけるシーン、お金を捧げた顔なしに千尋が『私はほしいものは、あなたには絶対出さない』と断ったシーン、またハクがけがされたシーンなど。それらのシーンをどうして使うと思いながら画像をキャプチャーして、枠の一部だといってもいい。もう一つのパターンは後で取り直した画像だ。DST 作品を作るには、作品の長さ、画像と原稿の一致性など、全体のバランスを考えなければなら

ない。一部もともと使うのを予定した画像を諦めたり、繋がりが悪いかまた十分伝わっていないかなどの原因で改めてキャプチャーしたりすることがよくある。ハクのけがを見た千尋の不安な気持ちが表現する画像も表現不足で新たにキャプチャーした。」

筆：「今回の作品を作ることを通し、達成感があったのか？」

H2：「もちろんあった。前回もあるって答えたけど、今回はちょっと違うね。前は今回より時間かからなかったし、真面目に作ったとも言えなかった。その達成感ほだいたい作品を他人に見せて褒める言葉をもらったからだ。でも今回は違う。今回は結構時間（12時間？）かかって、自分も何回映画を視聴して、作った作品も繰り返して見て反省した。作るならできるだけいい作品を作りたい。だから今回の達成感自分が頑張ったからあったのだ。」

筆：「また作りたいと思うか？」

H2：「DSTの制作自体がおもしろかったが、時間が結構かかった。もし時間が十分にあれば、また作って見ようという気持ちもある…」

筆：「DST作品を作った前後に『千と千尋の神隠し』に対する思いは変わったのか？」

H2：「正直に言うと前は宮崎駿のアニメに興味全然なかった。でも、画像をキャプチャーするためにいやいやと思いながらもあるシーンを何回も見た。本当にいい映画だったと思う。特にある日本社会を反映する細かいシーンに興味深く、何回も見飽きない映画だと思う。そして、すでに映画を見た人にももう一度見てほしい。今度の感想がきっと違うから。」

H3：

・ナレーションの原稿：

油屋の前にたってる千、小さくて弱くて愛しい。

初めての出会い、誰でも僕のことを無視した、でも君だけ僕を気づいた、僕も気づいたよ君の存在。

雨が降って来た、僕は一番嫌いな時、寂しい。いったいった千だ。君を見るだけ暖かくなる、「あの、そこ濡れませんか」「ここ開けときますね」簡単な言葉だが僕にとって世界中一番きれいな音だった。千のことを守りたかった。

おさないすがたが番台にいった。けちな管理人から薬をもらえないみたいね。何とかしよう「はい、どうぞ」千を助けたい。

「はい、はい、全部千にあげるよ」

「あの、それそんなにいらない。だめよ、一つでいいの」

悲しい、千は僕のこと嫌いですか。

寂しい寂しい、金があるよ来て来て。油屋の人たちは僕の金を狙って集まって来た。でも誰も要ない千だけ会いたい。

千が何がほしい？全部挙げるよ

私はほしいものがあなたが絶対出せない。

これを食べて。

まずい吐きたい。僕に何のおかしいものを食べさせた。千、行かないで。僕の体はだんだん軽くなって、楽になった。

千、どこに行くの？離さないで！

僕も千と一緒にいきたい。僕を連れて行って！

やっと千と一緒にになったずっとこのままでいいな～

僕は分かる、実は千がはくを助けたいだから銭おばあさんの家にきつた。千に何かを残りたい。

やっぱりはくは千を迎えにきつた、さようなら、千、優しい千、僕のことを忘れないで！

あのリボン僕から皆からのお守りだよ。皆のことを忘れないで！またいつかどこかに会いましょう！

・時間の長さ：3分32秒

・キャプチャー画像の枚数：35枚

・制作順番と所要時間：キャプチャー（20分）→原稿（20分）→制作（1時間）→録音（1時間）

筆：「前回の作文と変わったところは何か？」

H3：「前の作文は第三人称の視点で語ったが、今回のDSTは第一人称に変わった。なぜ視点を変えたと言うと、第三人称より、第一人称のほうが書きやすし、話しやすいように感じてきた。第一人称を使うと、映画のシーンがまるで全て目の前に起きたことのみたいたから、感情をいれやすい。最初に第一人称を使おうと思ったのは顔なしが橋で千尋をずっと見つめたシーンを見たときだった。もし彼の視点で書くと、画像の選択もしやすいし、全体的な構造もよく見えるような気がした。だから第一人称にした。前の作文は視聴者の中の顔なし、DSTは顔なしの中の千尋っていう感じ。」

筆：「作文と変わらないものは何か？」

H3：「実は内容がそんなに変わらなかった。作文もDSTも顔なしと千尋の最初の出会ってから、湯屋での遭遇、そして最後の別れまで具体的な内容だった。ただ、作文は第三者の口調で出来事を書いたんで、DSTのほうは対話の形を多く使っていて、顔なしの心理活動のようなものを描いた。」

筆：「どちらが書きやすかったか？なぜか？」

H3：「DSTのほうが書きやすかった。先も言ったが、まるで目の前で起きたことみたいなので、自然に語れるというか、感情を入れやすかった。そして、DSTの原稿で作文の記述より、会話の形を多く入れたため、書きやすかった。作文のように言葉をいっぱい考えたり、ためらったりしたことが少なかった。」

筆：「聞き手意識は何か変化があったか？」

H3：「変化があったと思う。第一人称を使ったのも聞き手を意識したからとも言えるかな。聞き手をもっと分かりやすくさせるように、書き言葉より柔らかな話し言葉を多く使った。」

筆：「作文とDSTのどちらがよく伝わったと思うか？どれくらい伝わったか？」

H3：「DSTのほうがよく伝わったと思う。どれくらい伝わったかという、作文は50%で、DSTはだいたい70%くらいかな。DSTは画像があるので、視聴者に想像の空間を与えられるし、画像がある程度でメッセージや情報を持っていて、一々文字で説明する必要がなくて、非常に便利だった。」

筆：「ほかにキャプチャー画像が役に立ったのを気付いたところがあるか？」

H3：「前書いた作文は第三者の立場で普通に記述したが、DSTの原稿は第一人称の視点で書いたため、普通の記述じゃなくて、対話やあるシーンについて具体的な描写、あるいはキャラクターの心理活動などがメインだった。一つ一つのシーンを繋げDSTの原稿となった。ただ、作文と違って、その文章を人に読ませても、わけが分からない人が多分多いだろう。たとえば、湯屋で起きたことを言っているのに、下の段落は急に次にシーンに変わったところ。文字通り読んでいても、非常に分かりにくいと思う。でも、画像をつけると、これは何のシーンを言っているのかがすぐ分かる。だから、今回の私の作品で画像は繋がり役を果たしていたんだ。そして、具体的なシーンを提示する役もあって、見る人の記憶を喚起する効果もあるんじゃないかと思う。」

筆：「録音するとき何か気付いたことがあるか？」

H3：「録音は1時間以上かかった。読み間違えたり、感情を込めていなかったりしたことが多

かった出、10回以上録音して。前他人のDSTの作品を見て、非常に感情豊かに読んでいたかなと思って、自分もそのように感情を込めて読みたかったんで、ちょっと感情面にこだわった。もちろん、何か変な発音があったらやり直す。前後合わせて1時間がかかってちょっと長かった。」

筆：「作文とDSTのどちらの達成感が高かったか？」

H3：「DSTのほうが高かったと感じていた。勿論作文も真面目に書いたけど、全体から見ると、やっぱりDSTのほうが達成感が高かった。」