

他者理解のためのコミュニケーションデザイン教育の試み

—他者とのデジタル絵本の共作を通して—

Education for communication design on understanding of others · collaborative expression by creating digital storybooks

有賀妙子¹⁾ 森公一¹⁾ 真下武久²⁾

Taeko Ariga¹⁾ Koichi Mori¹⁾ Takehisa Mashimo²⁾

1) 同志社女子大学 学芸学部 情報メディア学科 2) 成安造形大学 芸術学部 芸術学科

Abstract: Propose a basic learning program to foster ability to understand issues of society or others. A student creates a digital storybook with a patient in a child hospice or an elderly person who needs care as a partner. The program is comprised of three processes: interview for a theme of a story, developing a story

together, and authoring a digital storybook by using illustrations, photos, narrations, and sounds. We developed a Web application for publishing storybooks. The main aim of this program is to enhance understanding of others through expression activities to carry out together with a partner.

Key Word: communication design, understanding of others, digital storybook

1. 研究の目的

本研究では、他者や社会の問題に気づき、理解する力を育み、自己の変容を促すことをめざす教育プログラムの構築を行う。気心が知れた限られた仲間内ではない、価値観や背景の異なる他者と出会い、その他者といっしょに「表現する」行為を通して、相手への理解と共感を深める教育プログラムである。具体的には、パートナーとなる相手をインタビューし、共に物語を作り、それをデジタル絵本とするプロジェクトを行う。共同の制作活動を通してコミュニケーション能力を養う。他者理解はすべてのデザインに必要な基本であり、またデザインを専門とする学生のみならず、多領域の学生にも必要であり、さまざまな専門分野へ進む前段階の、プレデザイン教育として位置づけられる。共同する相手として、ホスピスの子供や自由に動けない高齢者など、一般には支えられる弱い存在と考えられる人々を想定している。その人の持つ独自の内容をもとに物語をデジタル絵本として表現することで、「共同制作者」となる。パートナーと学生の双方が創造性を発揮し、作る喜びを共有するプロセスである。そこで制作されるデジタル絵本は、生死や社会の様々な問題と関わるコンテンツになる可能性がある。それらは、多くの場合支えられる弱い立場のパートナーが、支える／支えられるという固定的関係性を越え、別の他者や社会と能動的にコミュニケーションをとる手段として働く。学生は、その表現に係ることで、他者理解の根源的な次元の学びを得られると期待する。

2. 共同制作プロジェクトの流れ

プロジェクトは、3つの部分からなる。

(1) インタビュー

学生によるパートナーへのインタビュー。過去、現在、未来において感情を強く動かす、動かされるだろう出来事(例えば、うれしいことやつらいこと)を尋ね、物語を作るためのいくつかの断片的なエピソードを集める。絵を描いてもらいながら話を聴き、物語の要素をカードに書き出す。絵は絵本に使うが、相手が絵を描くことが困難な場合は学生が絵を担当する、あるいは写真を使う。

(2) ストーリー作り

インタビューで得た物語の要素はカードや絵に収集される。それを見て取捨選択したり、並べ替えたりしながら、物語のテーマを決める。そのテーマに従って話を深め、まとまりのあるストーリー

ーを構成する。

テーマはパートナーから出たものであるが、学生が判断やアイディアの提案など積極的に内容にかかわり、共同によってストーリー作りを進める。続いて、完成したストーリーに沿って、絵本のページごとにナレーション原稿を学生が書く。そのテキストは絵本に文字として表示されるとともに、パートナー自身が読み上げた音声を収録し、ナレーションとして絵本に使う。

(3) 絵本としての編集

絵本のページに使う絵あるいは写真を、デジタルデータとして取り込み(写真として撮影し、必要に応じて一部加工)、ページごとにナレーション音声、テキストを準備する。

絵本としての統合は、4節で述べる Web アプリにより行う。学生がまずプロトタイプを制作し、それを見ながらパートナーと話し合い、ページの差し替え、追加、ストーリーの手直しを行い、完成版とする。

3. インタビューガイド・ストーリー作りガイド

インタビュー時に適切な質問をして、相手から話を引き出すためにインタビューガイドを用意した。過去、現在、未来のそれぞれにおいて、ポジティブな感情、ネガティブな感情を引き起こす事柄を尋ねるための質問の例をリストとしたものである。

次のストーリー作りのプロセスでは、決めたテーマを起点にストーリーを構成する要素を広げていく。エピソードの意味を次々と拡張し、ストーリーを発展させるため、「次はどうなるか問いかける」「新しい提案をする」「出てきた要素を変形したり、入れ換えたり、誇張したりして多様に発展させる」の項目に分けて、ヒントを示したストーリー作りガイドを用意した。

4. 絵本閲覧用 Web アプリ

絵本として素材ファイルを統合、閲覧するための Web アプリを試作した。制作者は、絵本のページごとに画像、音声、テキストを用意し、個別のフォルダに格納して、Web サーバにアップロードする。Web アプリはそのフォルダを順番に読み込み、絵本の一覧を表示する(図1)。項目を選択するとその絵本がライトボックスの形式で開かれる(図2)。画像表示とともに音声ファイルが再生され、順次ページがめくられ、絵本を鑑賞できる。

Web アプリは、絵本を共同制作者同士で共有するとともに、完成版を公開するツールとして活用する。



図1 公開用 Web アプリ(デジタル絵本の一覧)

5. 他の研究活動との関係

本プロジェクトではホスピスの子供や自由に動けない高齢者を共作のパートナーとして、インタビューを出発点に話をしながら絵本を作る。医療、介護などの現場で実践されているナラティブ・アプローチ[1]との関係を考えてみる。ナラティブ・セラピーは、病や悩みなどの問題をセラピストなどといっしょに物語として構成していこうとするものである。物語を相手から引き出すという点で重なる面があるが、ナラティブ・セラピーでは治療や回復を目的に、相手が抱えている病や悩みに関する物語のみを対象にするのに対し、このプロジェクトではそのような意図は持たない。また、介護現場でのナラティブ・アプローチの中で、インタビューによる聴き取りを基本とする取り組みに「介護民俗学」[2]がある。これは従来から行われているナラティブ・セラピーと異なり、相手の心や状態の変化を目的とせず、尊敬をもって相手から教えるを乞うという立場で、相手から出てくる話を聴き取る。インタビューを出発点にするという点で類似性があるが、相手の問題や過去を振り返って、相手が自分を考える手助けをするというもので、本プロジェクトが行う「表現」とは違う。本プロジェクトで制作されるデジタル絵本の形式は、デジタルストーリーテリング(DST)[3]で制作されるものと似ているが、DSTは、その人がファシリテーターの手助けを借りながらも、一人で、個人的な現実を物語とするのに対して、空想を含めた自由な物語を共同で創作するという点が異なる。

「共感(Empathy)」は、スタンフォード大学d.schoolにおいて人間中心デザインの基盤と位置付けられ、「デザイン思考」の第一ステップである。インタビューや行動観察による「共感」は、他の発想、問題解決手法でも、製品やサービスなど新しいイノベーションのアイデアを作り出すための基本と考えられている。インタビュー手法や他者理解の視点には共通点があるが、本教育プログラムは「問題解決」ではなく、「表現」を目的とする。相手とともにデジタル絵本を制作するという表現を通して、他者の理解、共感を深めるものである。

6. プロジェクトの試行実践と振り返り

本研究が想定する現実のパートナー(病気の子供や高齢者)との制作プロジェクトを実施する前に、進め方、作成したガイドラインやWeb アプリを実験するために2つの試行実践を行った。情報メディア学科ならびに研究科の学生4名(修士1年3名、学部4年1名)が実験に参加した。

(1)学生同士のペアによる実践



図2 公開用 Web アプリ(デジタル絵本の閲覧)

2名ずつペアとなり、ひとりが学生として、他がパートナーとしてプロジェクトを実施した。ペアは役割を交代して、同じことを実施、つまりペアで2つのデジタル絵本を制作した。

(2)学生に身近な高齢者、子供をパートナーとしての実践
80代男性、70代女性、5歳女子、6歳男子をそれぞれパートナーとして、学生と共同でデジタル絵本を制作した。

プロジェクト終了後の振り返りで、次の点が指摘された。

- ・インタビューにおいて、「何が好きか」という問いかけから、いろいろな話を引き出した。それに続いて「なぜ、そうなのか」と問うことで、さらにエピソードが掘り出された。
- ・インタビューガイドにある別々の質問への答えを考える中で、同じ内容に集約してくる。ネガティブな感情、ポジティブな感情を生んだ事柄の答えが同じになり、表裏の関係にあることに気づいた。
- ・ストーリー作りで、どこまで学生がエピソードを解釈、介入するのか、していいのかを迷った。学生のアイディアを入れることで、物語として興味を引く、面白いものをする必要がある。共同制作者として、よりよくする意志をもって積極的に問いかけていく。

7. まとめ

上記の実験的实践を通し、実際のパートナーと共同制作する前に、学生同士でペアを組んで同じプロジェクトを行うことは重要であると確認した。インタビューされる側の体験をすることで、パートナーとコミュニケーションをとる際の聴き力、引き出す力が養える。また、ストーリー作りの際の選択判断、どの適度積極的に提案、介入していくかの判断のトレーニングになる。今後具体的には子供ホスピスの患者をパートナーとしてプロジェクトを実施する計画である。

8. 謝辞

本研究は学術研究助成基金助成金 25350033 の助成を受けた。

【参考文献】

- [1] 野口裕二 (2002). 物語としてのケア—ナラティブ・アプローチの世界へ、 医学書院
- [2] 六車由美 (2012). 驚きの介護民俗学、 医学書院
- [3] The Center for Digital Storytelling、 <http://storycenter.org>
- [4] Stanford University Institute of Design、 <http://dschool.stanford.edu>