

0. 本日の文献

- ・ Digital Storytelling as Narrative Pedagogy
- ・ The Educational Uses of Digital Storytelling
- ・ Educational Uses of Digital Storytelling The Challenges of Designing an Online—Digital Storytelling

Contest for K-12 Students and Teachers

1. 概要

■ナラティブ学習とは

人間は、自分の経験を物語ることによって意味づけていく。Irwin(1996)がいうように、「人は、自分たちの行為や、自分の生活を物語にするような出来事の連なりを位置づけることで、自分たちの生活の意味を理解する」(p. 109)。私たちは生得的に人生を通して、実際の体験を全体として理解し、意味づけるために物語を作るようになっている(Bruner, 1990; Irwin, 1996; Polkinghorne, 1988)。実体験を物語することは、ただ情報を伝達するのではなく、何か特定の経験から意味を構築して作り出すことである。McAdams (1985)は、今から およそ 30 年も前に、ナラティブ・セルフ(物語られた自己)のモデルを提案している。彼は、「自己とは、成人期までにセットされるのではなく、生涯を通して展開していくものである」という、アイデンティティ形成のアウトラインを示した。

ナラティブの学習は、非常に文脈に依存している。出来事の意味は、物語全体(出来事の前後)の関係／文脈によって位置づけられるからだ。たとえば「母が娘に新しいドレスを買った」という出来事は、その前後の状況／背景を知らない限り、あまり意味がない。娘は新たなドレスをダンスに着ていくために欲しかったのか、あるいは、親戚の結婚式に娘が着ていくドレスを買ったのか、我々はそういった文脈なくして、その文章が構成する意味を知ることはできない。ナラティブの学習も同様である。

■DSTとナラティブ

DSTは、ストーリーテラーが「画像、グラフィックス、音楽、サウンド、そして著者本人が語る声を一緒にして、個人的な話(tale)や歴史的イベントなど特定のテーマを伝えるための技術的なツールのパレット」である(Porter, 2004, p. 1)。また、ナラティブは、現実に対する心的意味を構成するための文化的産物であるとBruner (1991)は述べている。個人のプライベートな経験を共有するナラティブの手段として、ストーリーテリングを位置づけた(Bruner, 1996)。

2. DSTの歴史

DSTは1980年代にDana Atcheleyがマルチメディアを用いてストーリーテリングを試みたことが始まりである。1990年、アチェリーは American Film Institute でDSTのワークショップを始めた。1994年に、アチェリーと、ジョー・ランバート(Joe Lambert)、ニナ・ムレン(Nina Mullen)が San Francisco Digital Media Center を創設し、後に Center for Digital Storytelling(CDS) となる。1999年にはDSTフェスティバルが行われ、これに参加した者の半分以上が、広告分野で個人の物語の力を見いだした。(Stepanek, 2000)。DSTの指導的権威であるスティーブン・デニング(Steven Denning)は、「ストーリーテリングは、

分析的思考を補完するもので、私たちに新しいものの見方と、新しい世界を見せてくれる。そして、変化を表現し、イノベーションを刺激してくれる」と述べ、ナラティブに特別な位置づけを与えた。

3. DSTが活用された社会的事象例

- Silence Speaks という 実践を通して、ドメスティックバイオレンスの被害者たちが、自分たちのストーリーを共有することで、暴力撲滅のための運動を展開した (McLellan, 2006)。
- 公衆環境衛生擁護者は、あるコミュニティの中のカンボジア人のグループで、母親たちの中に鬱が広がっていることに対して、DSTを活用した。
- 高等教育における期末レポートでDSTを課題とするところもある (Burkholder & Cross, 2009)。2005 年以降、University of Houston では、教師教育の授業においてDSTを使うことを推進している。教師教育 ポートフォリオ2の振り返りツールとして、DSTが研究されている (Barrett, 2008; Kearney, 2009)。
- あるアメリカ地域研究の教員は 文化を分析するツールとしてDSTを活用している (Conventry, 2006)。
- Benmayor (2008) はマルチメディアを使って一人一人の証言を表現する実践を学生に行わせた。

4. DSTの潜在的可能性

■ DSTの性質

DSTは、デジタル機器の発展により様々なメディアをナラティブに統合させることが容易になった。このナラティブの為のマルチメディアの制作物は、すべての読み手の感覚に働きかけ、その描かれた状況に没入させることができるだろうとBolter (1991)は指摘している。

また、関連する画像や音楽の選択を組み合わせることで、心の中でそれらが既存のスキーマ(理解の枠組み) とすりあわせられ、作品が生み出される。DSTは多様な年齢、教育的背景、人種の生徒・学生と学ぶ、様々な分野の教育者たちによって使われており、一般的な教育ツールとなっている。DST制作のプロセスは、年齢を問わず、ほとんどの学習者にとって、新しいテクノロジーの学習、意味のあるナラティブの枠組み作りの挑戦である。

ドナルド・ショーン (Donald Schon) は「我々が自分の物語を記録する習慣を身につければ、それを再度見返して、その出来事を組み入れた意味や、ナラティブの記述の方略に注意を払うことだろう」という。

DSTを理解するためには、ストーリーテリングのルーツまでさかのぼるだけでなく、デジタルの文脈で得られる多面的な性質 (multi- dimensionality) に触れたり、制作物が作者にリフレクション(反省)を促す性質があることに着目し、また、マイノリティの声を表現する可能性があることを認識する必要がある。

■ 5つのリテラシーと3つの学習成果

DSTの成果は、目的志向の教育方法論とは異なるものを志向している。DSTにおいては、すべての成果をみようとすることはなく、いくつかの成果点を選択することが適切であると考えている。Robin (2008) は、子どもたちが自分たちのDSTを作成したとき、その学習経験は、いわゆる21世紀スキルを強めるものになるのではないかと指摘している。彼は、それらのスキルを5つのリテラシー(デジタル・グローバル・テ

2011.11.22 ゼミ文献発表レジュメ 土居由布子

テクノロジー・ウィジュアル・情報』として説明している。我々はさらに3つの学習成果を追加して、DSTにおける適切な成果としたい。それらは、**共感／視点獲得**、**自己理解**、および**コミュニティ構築**である。

【1】共感／視点獲得

まず、ストーリーは、共感的反応を引き起こし、視点獲得を可能にする。共感とは、認知の側面、つまり人がどのように感じているのかを知ることと、感情的側面、つまり人がどのように感じたかを考えること、この双方が関連している。これが物語の強みである。つまり、物語は、認知的プロセスにも、感情的プロセスにも働きかける。物語の中に含まれる情報を通して、聞き手は語り手の状況を認知的に評価することができる。しかし他者の知識を持つことは、それ自身が、共感を作り出すことにはならない。共感とは、他者のストーリーに感情的に反応することで明らかになる、鮮明なイメージであり、その個別詳細な状況であり、またその人の意図である。逆に、ストーリーの特殊性を通して、我々は、人間の経験のより普遍的な次元との関係性に引き込まれることもある。物語は、それを通して他者の経験に入ることができ、また、それによって自分の経験を他者にオープンにすることができるメディアである。さらにDSTは、我々が他者の視座を獲得することを可能にし、我々の視座を拓げるのである。

【2】自己理解

DSTの第2の学習成果は自己理解である。どんなDSTでも(個人的なナラティブでも、カリキュラムのある側面にフォーカスしたストーリーでも、生徒が作ったストーリーでも、教師が提供するストーリーでも)共通してこの特徴を持つ。つまり、それらのストーリーはすべて、明示的あるいは黙示的に、語り手自身あるいはその人のものの見方が表現されている。我々のストーリーを語ることは、人生の中で遭遇した出来事をもとに構成された意味と関連づけながら、我々自身を内省し、自分たちの持つ知識について改めて考えるということである。我々は自己とストーリーの意味の間に距離を作りながら、物語を作っていく。そしてストーリーを他者と共有し、その反応を受け入れる時、自身の意味へのリフレクションは豊かになり、新たな視点を得ることになる。このようにナラティブの学習プロセスは、自己理解を促進するのである。

【3】コミュニティ構築

DSTにふさわしい**第3の学習成果**は、**コミュニティ構築**に関するものである。ナラティブは個人的な物語というだけではない。物語を共有することは、より大きな家族のナラティブあるいは文化のナラティブの中で、自分自身を位置づける手段となる。我々は自分の個人的な経験の物語を共有することで、他者との関係を見いだしている。一緒に個々人の経験を超えて意味を共同構築し、コミュニティの意味や集団のアイデンティティを創りだしていく。共有経験の物語(たとえば、2007年の洪水、米国中西部の農場で育ったこと、イラクで陸軍に従事したこと)はその経験を共有できる人々同士の共同体意識を作り出す。それぞれの物語は異なっており、それぞれの人にユニークなものだが、共有経験のコミュニティの中で、我々を結びつけるのである。

2011.11.22 ゼミ文献発表レジュメ

土居由布子

■その他のリテラシー

生徒が DST を創ることは、リテラシーの強力な基礎を提供する。

「21 世紀のリテラシー」にまとめられたものと、この領域の研究者の結果を照らし合わせてみると下記のようなリテラシーがあげられる。

Digital Literacy

拡張するコミュニティと問題を議論し、情報を集め、援助を探す事が出来る等コミュニケーションする能力

Global Literacy

グローバルな展望からメッセージを、読み解釈し、応答し、文脈化していくことの出来る力

Technology Literacy

学習やプロダクトだけでなく効率も向上させるためにコンピュータや他の技術を使用できる能力。

学習者は物語を創作する過程で、文章や写真、オーディオ、ビデオなどをしばしば使用し、Web へと公開することによりスキルを向上させていく。また、スキャナ、デジカメやビデオカメラなどのデジタル機器を使う状況を提供する。さらには、ナレーションやサウンドトラックを使用する過程では、マイクやデジタルオーディオ、音響効果等の技術も習得する。

Visual Literacy

ビジュアルイメージを通して理解や生産、コミュニケーションを出来る能力。

デジタル世代の子どもたちにとって必要なスキルであると再考すべきと言ってる人 Riesland もいる。

Riesland は、「Visual Literacy」を、マルチメディアの消費者でなく、作り手として成功するために必要なスキルと位置付けようとしている。

Information Literacy

情報を発見、評価し、統合していく能力

Research Skills : 関係する情報を見つけて分析し物語を文書化する

Writing Skills : 見解を明確に述べ、文章を発展させる

Organization Skills : プロジェクトの範囲-使用される材料と要する時間を管理する。

Technology Skills : デジカメやスキャナー、マイク、マルチメディアオーサリングソフトウェアなどを用いながらツールの使用を学習する

Presentation Skills : 聴衆にどのようにプレゼンするのが良いか決定する

Interview Skills : インタビューする対象を見つけ、質問を考えていく事

Interpersonal Skills : グループで動き、グループ内でのこの役割を決定していく

Problem-Solving Skills : 最初から完成までのプロジェクトの全ステージにおいて発生する困難を克服したり決定を下していくことを学習する

Assessment Skills : 自分や他者の作品を批評しながら専門知識を得ていく

6. 作品の評価指針

◆CDS : the Center for Digital Storytellingの定義した7つの要素

1. Point of View : 著者の視点は何か？
2. A Dramatic Question : 物語の終わりに出される問いは何か？
3. Emotional Content : 個人的に力強く言いたい重要な課題
4. The Gift your Voice : 聴衆に文脈を理解してもらえよう肉声を加える
5. The Power of the Soundtrack : 効果音や音楽はストーリー展開をサポートする
6. Economy : 端的に、情報を盛り込みすぎない
7. Pacing (歩調) : 進展に合わせ、はやくしたり遅くしたりする

◆DISTOCOで用意した作品評価ルーブリック

* 下記11の評価項目それぞれ4段階で構成されている。

1. Point of view (著者の視点と聞き手への配慮)

対象の聞き手に合わせて言葉や音や写真が選ばれていることをきちんと説明できるか。

2. Economy (情報量のバランスへの配慮)

ストーリーの情報量は適切か。

3. Dramatic Question (理解)

DSTをどれだけ理解できるか

4. Voice-Consistency(声質)

聞き手が聞き取りやすいクリアな声(発声)ができているか

5. Voice Pacing (ナレーションのペース)

ペース(リズムや間)がストーリーに合っていて、聞き手が引き込まれるか

6. Soundtrack Originality (音楽のオリジナリティ)

作品で使われている音楽がどの程度オリジナルのものを使っているか

7. Soundtrack Emotion (感情に訴える音楽)

ストーリーに合った音楽で感情に訴えているものか

8. Images (映像の適切さ)

映像が際立ち、ストーリーのパーツごとにトーンが合っているか

9. Duration of Presentation (時間)

プレゼンテーション(発表)時間が適切か(5分程度)

10. Grammar (文法)

作品の文法(構成?)が適切で明瞭か。(体裁や文書が向上したか)

11. Point of View Purpose (意図、目的)

最初から目的、意図がはっきりしており、焦点がクリアか

5. DSTを教育に用いるための課題

■DSTにおける教師の役割

ストーリーテリングにおける物語は出来事の羅列ではない。自分達自身で意味を構築しなければならない。学習者が自分のDSTを作るか、教師が提供するストーリーを視聴するかにかかわらず、学習者は自分たちの意味を考えるための解釈(interpretation)の場(space)を必要としている。解釈をするためには、物語の中にある(埋め込む)意味や知識を自分自身が持つストック(引き出し)から持ち出してこなければならない。従って、教師の役割は、教育内容と解釈の関係を結びつけることである。教師があまり情報を与えすぎると、学習者が自分で考え、疑問を持つ余地が無くなる。逆に与えなさすぎると、学習者は理解したり質問したりすることができない状態になってしまう。その中間で、ちょうどいい解釈の場を与えると良い。教育現場におけるDSTの利用では、ナラティブの、構成的で、解釈的で、文脈的な性質を応用することが求められる。

教育者は教育方法としてDSTを選択する前に、そもそも望ましい成果は何なのかということに注意深く考慮しなければならない。たとえば、DST作りの課題を歴史上のとある時代の文脈に決めた場合、教員はそのストーリーが学生の既有知識との関連で作られるのか、それは本質的に解釈されたものなのか、ということに考慮することになるだろう。成果が時系列的で正しい事実であることを志向するならば、教育者は他の方法を選んだり、あるいは並行して認知的に物語を作ることを求めることも選択できるだろう。代わりに、学生たちに望ましい成果物を明らかにして、学生にDSTではなく、ドキュメンタリーを作らせることもできるだろう。

■教師教育とDST

我々は、教師教育にとってDSTはバランスの良い手法だと考えている。ある人は、教師になる者は、単線的で、論理的な力(情報化社会に必要な力)やそれらを培う戦略が必要だといっている。またある人は、独創的で、直感的で、急速に肥大化するデータの中から意味を構築する力のある学習者達がこれからの「概念時代」に必要なことを指摘している。現状では前者(情報化社会に必要な単線的で論理的な力)が支持されているが、ナラティブ学習の知識と理解を豊かにしていくことを通じて、後者(概念時代に必要な独創的で、意味を構築する力)を広めていくことができるかもしれない。実際の学校でDSTを適用することで、教師教育に携わる者と、教師を目指す者達に、ナラティブ教育学を学ぶ重要な機会を提供できる。

我々は、教授学習におけるナラティブ志向は、DSTの利用にあたっての礎石となるものを提供していると議論してきた。デジタル技術のアフォーダンスと、ストーリーテリングが持つ力の交差点を支える礎石として、ナラティブ志向は位置づけられる。礎石としてのナラティブ教育学が、DSTの核となる部分を強化し、適切かつ効果的な活用の枠組みを提供しているのである。我々は、教育における技術とナラティブのさらなる展開について、継続的な対話をしたいと考えている。

7:Discussion

【Q1】 教育工学で DST が取り上げられている理由

【Q2】 教育現場におけるDSTの利用で、ナラティブの、構成的で、解釈的で、文脈的な性質をどのように応用すべきか

