

# DIGITAL WORKS プロジェクト

## —人権啓発のためのデジタル コンテンツ制作—

太 田 明 仁

### はじめに

#### —「人権啓発」のためのデジタル コンテンツの制作

平成12年3月、筆者ゼミ（コンピュータ イラストレーション）では、「人権啓発」教育に使用する事を念頭においたデジタル作品を制作した。（写真-1）



（写真-1）

これらは、筆者が人権推進委員としての啓蒙活動と教育研究の成果である。

完成した作品は、

- インタラクティブ メディアのCD-ROM デジタル絵本
- 上記同作品をワンウェイ編集したビデオ作品
- デジタル動画を多用したビデオ作品

等である。

これらは、デジタル イラストレーション・アニメーション、3DCG、デジタルサウンド等をコンピュータで制作し、それらを統合したデジタル メディア作品である。

ここでは、実践的な教育研究プロジェクトで筆者が指導し、作り上げたデジタル作品の紹介、制作意図や技術を発表する。

これにより、「人権啓発」活動の一助としてのデジタル メディア作品の可能性や、活動自体を理解していただければ幸いである。

### デジタル メディアと「人権啓発」

#### —デジタル イラストレーション・アニメーション

イラストレーションは、言葉で伝えきれない情報を明確に表現することができる。

数万字の情報量もイラストレーションを用いれば、たちどころに内容が理解できると同時に情報を瞬時に伝える事もできる。

イラストレーションによって情報伝達は、格段に良い表現力を持つ事になる。

特に、コンピュータで制作されたデジタル イラストレーションは、写真で表現される「現実」は勿論の事、あり得ない「想像」や「抽象」の世界も表現することができる。

コンピュータの出現によって「絵」がデジタル化されると同時に、加速度的なデジタル技術（3DCG、デジタルサウンド、視覚効果等）の普及は、今後イラストレーション自体にも大きな影響をもたらすであろう。

アニメーションもイラストレーションと同様にコンピュータという「道具」を得て、革命的な変化を遂げつつある。

今までのセル画によるアニメーションでは、不可能であった表現手段が使える様になった。例えば、従来、平面的であったものが立体かつ空間的に表現できる上、多重的（複雑）な動きも可能になった。そして、各部シーンごとにシミュレーションもできる。

コンピュータは、作品のフィニッシュワークにも大いに役立っている。

コンピュータでデジタル化されたイラストレーションやアニメーションの映像パワーは、まったく新しいデジタルメディアを作ると言っても過言ではないであろう。

今後の「人権啓発」作品制作によるテーマ及びメッセージ表現には、これらデジタルメディアが大いに役立つであろう。

### — 「人権啓発」と「デジタル絵本」

今回、発表する「デジタル絵本」は、従来の印刷によるペーパーメディアと異なり、コンピュータで 3DCG、デジタル イラストレーション・アニメーション、音楽や音声、視覚効果等を加えた「動きのある」作品である。

よりドラマティックな展開が可能になる「デジタル絵本」は、これまでの出版物の概念を変える表現方法である。

この形式で表現される作品は、直接的に眼（視覚）や耳（聴覚）に訴える事ができるので心（感情）に印象強く伝える事ができる。

したがって、「デジタル絵本」形式は、文字が読めない幼児にも内容を理解させる事が可能となるので、幼児期の情操教育として特に、「人権啓発」の様なデリケートなテーマにも最適な表現手段と言えよう。

### 教育研究成果作品

次に、研究制作したデジタルメディア作品を紹介する。

デジタル絵本「ティラノドン」は、コンセプト・ストーリー・デザインに至るまで全てオリジナル作品である。

ストーリーは、シンプルでたいへん理解しやすく子供は勿論、大人まで楽しめる。

インタラクティブメディアとして CD-ROM 化した

ものと、それをワンウェイ編集したビデオ画像の両方を制作した。したがって、インタラクティブ作品には、メニューにあたるインターフェースがデザインされている。

(図-1)



(図-1)

作品の内容は、メインキャラクターである恐竜ティラノドンが拾った「卵」の落し主を努力の末、捜しあてる話である。

手描き風に描いた 3DCG と楽しい音楽で表現している。(図-2)

この作品は、ナレーションをあえて使用せず、楽しいセリフ字幕を大人が子供に読んで聞かせて、いっしょに物語を楽しむデジタル絵本である。勿論、文字を読まなくてもデジタルイラストレーションの動画表現で充分内容が理解できるであろう。

デジタル絵本「クモのモジャとなかまたち」も、先ほど述べた「ティラノドン」と同じくインタラクティブメディア CD-ROM とビデオの両方を制作した。(図-3)

この作品は、三話オムニバス形式としている。CD-ROM の場合は、インターフェース上(図-3 No.1)のボタン操作でストーリーを選び楽しむ事ができる。

#### ○ 「クモのモジャ」

…いつもプレゼントをしてくれる仲良しにおかえしの贈り物を作る話 (友人への思いやり)

#### ○ 「アリさんのおはなし」

…仲間の協力をせず、仕事を怠けた主人公が反省する話 (他者への協力と思いやり)

○「テントウムシさんのおはなし」  
…自身の気に入らない個性が、みんなの役に立つ話  
(いろいろな個性)

これらの作品の登場キャラクターは、よりプリミティブなデジタル アニメーションで表現した。又、ナレーションやセリフは、大人の声をコンピュータでデジタル処理して、子供が語っている様に編集した。

デジタル絵本ビデオ「じいちゃんとはたけ」は、他の2作品と異なり、ペーパーメディアの「絵本」をデジタル化した動画ビデオ作品である。(図-4)

このビデオは、作者自身が子供の時に実際に経験した家族の死へのかなしみをわかりやすく表現したものである。

物語は、主人公(少年)と祖父とのふれあいをメインに四季や畑の収穫のエピソードを交じえて、切ない死別へと展開する。

デジタル イラストレーションは、手描きをコンピュータでデジタル化して、アニメーション化したものである。(写真-2)



(写真-2)

以上が研究制作した主な作品である。

この3作品以外にも数点制作しているが、それらの紹介と解説は、別の機会に行いたい。

## おわりに

デジタル メディアにおける教育研究プロジェクトでは、これまでに数多くのデジタル コンテンツを制作してきた。

今回は、筆者が人権推進委員であるため、「芸坂 No. 3」コラムにも研究成果の一部であるが、本年4月に紹介する事ができた。(図-5)

今後も積極的に研究を行い、微力ではあるが「人権啓発」に役立てればと考えている。

最後に、この教育研究に携わったスタッフに心からお礼を述べたい。そして、「人権啓発」作品制作の動機づけをしていただいた本学学生課並びに人権推進委員会の皆様に深く感謝の意を表します。

## 注

### 参考作品

○DIGITAL WORKS プロジェクト  
デジタル絵本「ティラノドン」  
CD-ROM 及びビデオ作品  
鈴木 美代

デジタル絵本「クモのモジャとなかまたち」  
CD-ROM 及びビデオ作品  
堂前 友希

デジタル絵本ビデオ「じいちゃんとはたけ」  
絵本、CD-ROM 及びビデオ作品  
細川 愛子



(図-2)



(図-4)



(図-3)



(図-5)

