

# コンピュータの活用による 日本語表現力の育成を目指した授業実践

## Developing University Students' Japanese Expression Abilities through Computer Technology

橋本恵子\* 林 治\*\*

\*筑紫女学園大学文学部 \*\*山口大学教育学部

Abstract: This report focuses on the results of university lessons aimed at developing students' abilities in Japanese expression through using computers. Simply providing students with knowledge and technical information about Japanese language does not improve their expressive abilities. Therefore, we began the "Japanese Expression Contest" four years ago for the purpose of providing students with opportunities for their expression activities. Thus, students have been enabled to practice expressing themselves independently and enthusiastically. Furthermore, the use of digital computer technology has led to the improvement of students' expression skills.

Keywords: Japanese expression ability, multimedia, contents, contest, self-direction

### 1. はじめに

現代の若者は、「自己表現」が苦手といわれる。彼らの中にも「自己主張」や「自尊感情」などが存在しているが、それらを表現する場が少ない。そこで、自己表現の場として、本学（筑紫女学園大学）では4年前から「日本語表現コンテスト」を導入している。

コンテストは、「音声表現部門」「文字表現部門」「デジタル表現部門」の3部門からなる。日本語による「話す・書く」といった表現行為には苦手意識をもつ学生も、電子メディアに対する親和性が高いことから、コンピュータを利用した日本語表現活動を展開した。これにより、学生の表現意欲が向上し、学生自らが主体的に取り組んだ表現活動の結果は、ストーリー性および独創性が高まったものとなった。

本稿では、3年間の「日本語表現コンテスト」デジタル表現部門の取り組みと、デジタル表現部門における日本語表現力の変化・向上とその背景並びに今後の課題などについて

考察する。

ここでいう日本語表現力とは、日本語で認識したり、思考したり、表現したりする力、話を広げたり深めたりしながら連続させていく力、頭の中に内在する事柄を意識化し、ストーリー化して外部へ表出する力のことを指す。

### 2. 学生の主体的参加を促す授業実践（コンテストの導入）

日本語表現力の向上に、実践が不可欠なことはいうまでもない。しかし、正確な文章を読み書きするために必要となる知識・技術を教授し、実践的な訓練を積み重ねさえすれば、自ずと読み書きできるようになるわけではない。

本学では従来、「日本語表現法」の科目において、日本語そのものの分析を中心とした授業を展開してきたが、学生の表現意欲や学習意欲を向上させることが難しかった。そこで、4年前から「日本語表現コンテスト」を導入し、授業に表現活動を取り入れることで、学生の表現意欲・学習意欲の向上を図ることとした。

コンテストの導入により、目的意識や相手

Keiko Hashimoto\* Chikushi Jogakuen University  
Tokuji Hayashi Yamaguchi University  
\*E-mail: hasimoto@chikushi-u.ac.jp

意識を学生に明確に持たせることができることから、より主体的・意欲的に自己表現を実践、創造的な作品を制作することが可能となった。また、作品の審査にも学生自身があたることにより、他学生の作品を鑑賞する（読む・聞く）過程を通して、自身の表現力を内省させることができた。

さらに、優秀作品集の編集・出版・展示会の企画も学生に行わせている（図1）。自ら表現する行為と、相手からの働き返しによって、単なる情報の発信にとどまらず、「お互いに分かり合う」という行為も生まれてきた。



図1 日本語表現コンテスト優秀作品集

### 3. デジタル表現部門の取り組み

「表現」とは、自己の内面的で主観的なものを、外部に表出することである。そのため、他者に対してありのままの自分をさらけ出すことにためらいを覚える学生は、胸中の思いを人前で話したり（話しことば）、文章で表現したり（書きことば）することに強い苦手意識を持つ傾向がある。

そこで、コンピュータを介した自己との対話を通して、自己呈示を体験させるため、パソコンを利用した日本語表現活動を展開した<sup>(注1)</sup>。以下に、コンテストの内容・方法、作品の分析結果について述べる。

#### (1) コンピュータを利用した日本語表現活動の内容・方法

##### 制作条件

デジタル表現部門では、作品制作にあたり、テーマや表現方法（Web・動画・静止画など）、作品サイズを問わず、自由に制作を行

わせた。ただし、制作上の条件として次の2点を明示した。

ア．コンピュータを利用して作品を制作すること

イ．文章による表現だけでなく、必ずオリジナルの絵や写真、図などを用いた作品とすること

##### 授業環境

〔授業科目名〕日本語表現法、情報コミュニケーション  
 〔学部・学科名・単位数・対象人数〕筑紫女学園大学文学部日本語・日本文学科、英語学科、アジア文化学科・2単位・120名（40名×3クラス）、60名（30名×2クラス）  
 〔授業形態〕演習＋講義・選択科目・2年次前期・3年次前期・週1回、1年次に情報処理基礎演習・情報処理応用演習を履修済  
 〔使用した情報教育機器の種類とシステムの規模〕WindowsPC 65台、インターネット環境、ネットワークプリンタ、イメージスキャナ  
 〔利用環境〕コンピュータ演習室、一人1台使用  
 〔利用頻度〕コンピュータを3週に1回利用（その他、コンピュータ自習室においていつでも自由にコンピュータを利用できる）

##### 授業の経過

「日本語表現コンテスト」は、講義・演習と並行して実施した。作品製作の過程は表1の通りである。

表1 日本語表現コンテスト作品製作の過程

月日	
4/15	「日本語表現コンテスト」の説明、募集要項配布、昨年度優秀作品集の配布、「デジタル表現部門」の位置付け、これまでの応募作品、優秀作品の提示（学内LAN上で公開）、日本語表現コンテストホームページ（HP）の紹介、編集委員募集
4/29	情コヨHPに掲示板開設（作品作りやその他情報交換に利用）、メーリングリストを使った情報交換開始
5/20	企画書提出、作品制作開始
6/17	応募用紙ファイルをメールで学生に配布 （作品のタイトル、テーマ、作品の概要、作品制作のきっかけ、制作所要時間、利用した機器やソフト、苦労点・注目点）
7/4	作品提出、応募用紙の提出
7/16	日本語表現コンテスト優秀作品集編集会議、優秀作品集とCD-ROM、ビデオの制作
8/29	表紙デザインの決定、編集作業開始
10初旬	印刷会社へ原稿提出 校正
10下旬	優秀作品集完成
11初旬	学園祭にて優秀作品展示会の企画・運営

#### (2) コンテストの審査・評価

##### 審査方法

「日本語表現コンテスト」の審査は、各部門の履修学生及び作品の応募学生によってなされる。それぞれが自部門の審査を担当し、各部門から優秀作品を選出する。したがって、3部門が互いに競い合うものではない。

デジタル表現部門では、授業最終日に学生による作品審査会を実施し、優秀作品の選出を行った。優秀作品に選ばれた作品は、立候補した学生編集委員によって、夏期休暇中に

優秀作品集にまとめられる。

なお、第1回目のコンテストにおいては、優秀作品の順位を公表していたが、第2回目を以降は、順位をつけず優秀作品の全作品を「入賞作品」としている。

相互評価の観点

デジタル表現部門の相互評価の観点は、次の通りである。

- ア．ストーリーが上手に組み立てられている文章表現，日本語による表現性，内容的な面
- イ．見る（読む）人の興味をひく工夫がされているか
  - 色の使い方，文字の大きさ，図や文字の構成や使い方など，視覚的な面
- ウ．独創的であるか
  - 著作権の侵害などがなく、模倣によらず、自分の考えでこれまでにないものを作り出しているか
- エ．文章表現と画像表現とが相互に響き合う内容となっているか
  - 内容的な面と視覚的な面とを総合的に評価する

最終講義日に実施する審査会では、審査用紙を配布の上、すべての作品に対して、上記四つの審査項目について、それぞれ4段階「優（10点）・良（7点）・可（4点）・不可（0点）」で採点し、全作品に対して、コメントも記させた。

これらの評価基準により選ばれた優秀作品の内、学生から高い評価を受けたものを図2に提示する。

優秀作品は、いずれも文字表現だけでなく、オリジナルの写真・イラスト・アニメーションなどが作品の中に自然に用いられ、視覚に訴える美しい作品となっている。コンテストの回を重ねるごとに、Web・画像・映像などが、日本語表現方法の一つとして、自然に受け止められ、活用されていく様子が見受けられた。

しかし、情報技術を駆使しただけの作品や視覚的に美しいだけの作品が、高い評価を受

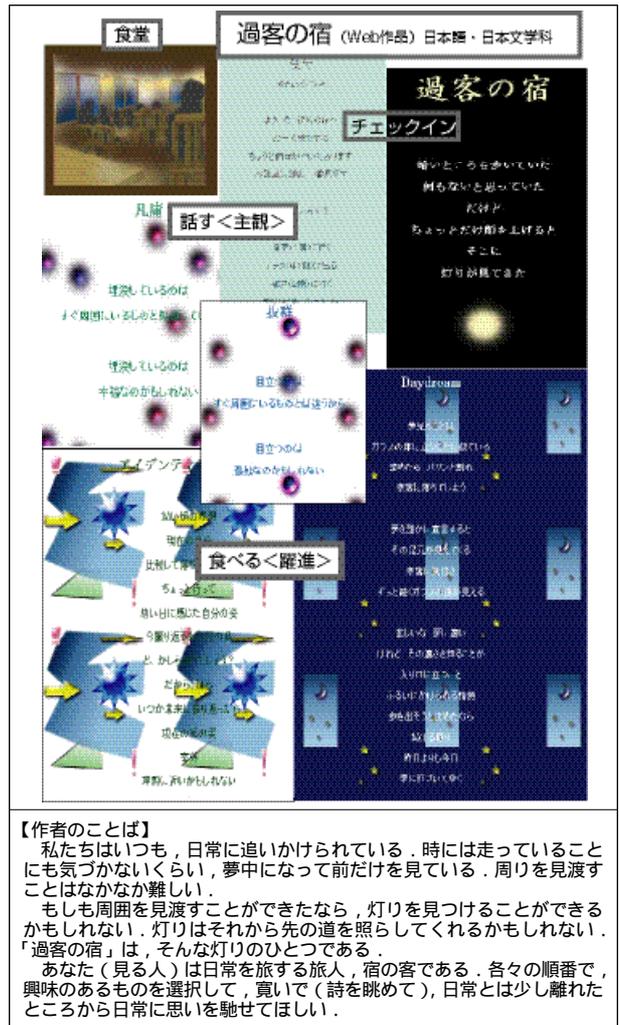


図2 デジタル表現部門優秀作品例

けることは少なかった。学生は、「日本語による表現性」という相互評価の観点ア．を、他の観点よりも優先していることが分かった。

(3) デジタル表現部門の作品分析結果

作品の特徴

3年間のデジタル表現部門の学生の作品を比較した結果、概ね次のような特徴が認められた。

ア．質的な特徴

ア) ストーリー性の向上

一貫した筋道で語ること。また、一貫した展開構造（「起承転結」や「冒頭部」「展開部」「終結部」）を持つことを指す。

イ) 独創性の向上

模倣によらず、自分の考えでこれまでにないものを作り出すこと

ウ) 表現方法の多様化

イ. 量的な特徴

ア) ボリュームの増加

イ) 感情や情趣表現の増加

なお、本稿で分析対象となっているのは、デジタル表現部門全参加者153名のうち、第1回から第3回コンテスト参加者93名である(表2)。

表2 デジタル表現部門参加者数

人数内訳	
第1回(2000年度)	24名
第2回(2001年度)	37名
第3回(2002年度)	32名
小計	93名
第4回(2003年度)	60名
合計	153名

作品の表現方法

第1回コンテストから第3回コンテストにおける作品の表現方法の変化を図3に示す。

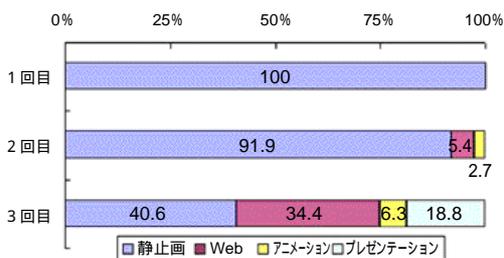


図3 作品の表現方法の変化

第1回コンテストでは静止画による作品が100%を占めていた。それに対して、第2回コンテストでは静止画(91.9%)・Web(5.4%)・アニメーション(2.7%)による作品が出品され、表現方法にバリエーションが出てきたが、静止画による作品が圧倒的多数を占めていた。第3回コンテストになると、静止画(40.6%)・Web(34.4%)・アニメーション(6.3%)・プレゼンテーション(18.8%)と作品の表現方法がさらに多様化した。

作品の表現形式

次に、作品形式の3年間の変化を表3に示す。第1回コンテストでは、詩による表現形式が100%を占めていたが、第2回コンテストでは詩・絵本・エッセイ・漫画・俳句・都

都逸など、様々な形式で自己表現を行うようになった。第3回コンテストでは、詩・絵本・小説・短歌・川柳などにより自己表現を行っていた。これは、自分の表現したいことをよりよく表すために、作品の表現方法や形式を主体的に選択していることを示していると思われる。

表3 作品の表現形式の変化

形式	第1回	第2回	第3回	第4回
詩	100.0%	73.7%	71.9%	79.8%
絵本	0.0%	7.9%	9.4%	6.4%
小説	0.0%	0.0%	6.3%	2.1%
エッセイ	0.0%	5.3%	0.0%	2.1%
漫画	0.0%	2.6%	0.0%	1.1%
俳句	0.0%	2.6%	0.0%	1.1%
都都逸	0.0%	2.6%	0.0%	1.1%
短歌	0.0%	0.0%	3.1%	1.1%
川柳	0.0%	0.0%	3.1%	1.1%
手紙	0.0%	0.0%	3.1%	1.1%
チラシ	0.0%	0.0%	3.1%	1.1%
カレンダー	0.0%	2.6%	0.0%	1.1%
お知らせ文	0.0%	2.6%	0.0%	1.1%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

作品のボリュームの増加

コンテスト応募作品のボリューム(ページ数)は、表4の通り、回を重ねるごとに増加している。

表4 作品のボリューム

コンテスト回数	最長ページ数	最短ページ数	平均ページ数
第1回	4	1	1.1
第2回	23	1	2.8
第3回	30	1	6.3

自分の中にある感情・情趣を他の人に伝えるには、いろいろな表現方法・形式があるだろう。文章だけでなく、図や写真、イラストなど種々の表現方法・形式と接し、それらの分析を通して自らの表現の幅を広げることが可能となる。

また、コンピュータという媒体によって、形としてはっきりと現れていない心中の観念などを形象化することが促進され、ひいては日本語による表現能力をも高める結果を誘発したと考えられる。

4. 学生による授業評価

学生たちはこのような授業実践をどのように捉えているのか、学期末に記述式のアンケート

ート調査を行った。「日本語表現コンテスト デジタル表現部門への参加について」、次のような感想や意見があった。3例を以下に記す。

(N.A) こういう形で、フリーな自己表現作品を制作したことがなかったので、良い経験になった。また、審査をして、同年代の人の作った文章、他の作品に触れることができるとも楽しく、また勉強になった。文章の技術もそうだが、気づかない視点や観点のもの、小さな工夫が目について、面白かった。講義でも、色々な考え方、表現の方法を知ることができた。
(Y.K) 楽しみながら作ることができた。材料集めがこんなに楽しいものとは思わなかった。毎日ワクワクして、周りを見渡していた。うまくいかないことが多かったが、私は失敗作だとは思っていない。また来年も挑戦したい。他の人の作品を見て思ったことは、イラストはすごく上手なのに、中味が今一つ(またはその逆)という作品があり、もったいないなあと思った。しかし、中にはハッとするほど鮮やかな言葉もあったので、やはり面白いと思った。
(T.S) 自分で作品を作ってみて、まず感じたことは、自分が表現したいことを文字やパソコン機器を使って表現するのは、とても難しいということである。一言変えてみたり、色や配置を変えたりするだけで作品の印象が全く違うものになるので、イメージ通りに作品を作り上げるには、どんな色、文字がいいか迷った。自分の作品だけでなく、他の人たちの作品を見てそう感じた。皆の作品を審査してみて、作品を通して、一人一人の個性や考えがよく見えて、十人十色なのだということがすごく感じた。

上記3例その他により、多くの学生が、コンピュータを活用した日本語表現を通して、表現できる範囲が広がることを実感し、作品の制作を楽しんで行ったとしていた。また、コンテストの導入によって、確かな読者の存在が設定されることから、自分の表現を人に伝えることの楽しさと難しさを再発見していた。同年代の学生の作品に触れることが刺激となって、より一層の表現意欲を学生に生じさせる結果となった。

### 5. おわりに

日本語表現のための知識・技術を教授しても、学習者の中に内在する表現意識が存在しない限り、日本語表現力の向上は期待できない。コンテストという表現活動の場が与えられることで、学生は主体的・意欲的な自己表現を実践するようになった。

また、コンピュータを利用することによって、客観的に自己の作品を見つめることができるなど、自己呈示がしやすくなることから、学生は、頭の中に内在している事柄を意識化し、ストーリー化して外部へ表出することが

できるようになるなど、日本語表現力の向上が認められた。

今後は、デジタル表現部門の日本語表現に対して、定量的な内容分析を施し、文体の変化、例えば手書きの場合と、パソコンなどコンピュータを利用した場合との文体(パソコン文体)の違いなどについて、学生の日本語表現力の変容を実証的に研究したい。

コンテストを実施してから今年度で4年目となるが、年々作品の応募者は増加している。日本語表現コンテスト関係科目の履修学生以外からの応募や、短期大学の学生からの応募もあり、全学的な広がりを見せている。また、編集委員への希望者も、関連科目履修学生以外からの申し出があるなど、さらなる展開が期待できる。なお、高校訪問や教育実習・博物館実習・介護福祉実習の際などに、入賞者の学生や編集委員の学生らが「日本語表現コンテスト優秀作品集」(図1)を持参して挨拶に出かけるなど、PR活動にも熱心である。そうした効果も手伝って、現在では、本学大学生や短大生だけでなく、高校生からの「日本語表現コンテスト」に対する問合せなどもあり、入学前からコンテストへの参加を希望する生徒もいる。

### 注

(1) コンピュータ利用による文章表現力の増加に関する先行研究には、グリーンフィールド P.M.Greenfield: MIND AND MEDIA. William Collins Sons, 1984) などがある。また、日本においては、文化庁文化部国語課(1995年4月)が、16歳以上を対象に行った「世論調査報告書平成7年4月調査 国語に関する世論調査」があり、それによれば、ワープロなどで文書を作った経験者は、「漢字の知識が増えた」、「文章が書きやすくなった」、「文章が速く作れるようになった」などのプラス評価をあげている。

本研究の一部は、平成14年度文部科学省私立大学教育研究高度化推進特別補助、高等教育研究改革推進経費、教育研究課題名「コンテストの導入による日本語表現の実践的能力育成」による。