



Title	SDGs達成に向けた多様なステークホルダーへの啓発と意識改革：映像メディアを活用したESD実践報告
Author(s)	李, 燕; エンクトウル, アリウナ; 張, 希西 et al.
Citation	大阪大学高等教育研究. 2025, 13, p. 23-36
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/100711
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

SDGs達成に向けた多様なステークホルダーへの啓発と意識改革

— 映像メディアを活用したESD実践報告 —

李 燕^{※1}・エンクトゥル アリウナ^{※1}・張 希西^{※1}・石川 真由美^{※1}

Engaging Diverse Stakeholders through Visual Media: Innovative ESD Practices at Osaka University

LI Yan^{※1}, ENKHTUR Ariunaa^{※1}, ZHANG Xixi^{※1}, ISHIKAWA Mayumi^{※1}

本稿では、大阪大学における映像メディアを活用した持続可能な開発のための教育（Education for Sustainable Development, 以下ESD）実践事例を報告する。このESDは持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals, 以下SDGs）の達成のために、学生、教職員、一般市民を対象として、啓発と意識改革を促す教育の試みである。具体的には、2021年度発足の「SDGs国際学生交流プログラム」の新企画として、2023年度と2024年度に大阪大学グローバルイニシアティブ機構が実施した「プロから学ぼう」動画制作ワークショップ、大阪大学共創DAY「動画で描く未来」作品上映会、およびドキュメンタリー映画『荒野に希望の灯をともし』上映会というESD実践事例を取り上げる。これらの実践により、学生がSDGs達成に向け専門分野や文化的背景の垣根を超えて共創するだけでなく、所属の異なる教職員を巻き込み、子供から大人まで幅広い層の市民に学習機会を提供することができた。このように、映像メディアを活用した教育実践は、多様なステークホルダー間のコミュニケーションを促進し、持続可能な未来に向けて意識向上と行動の種をまく新たな教育アプローチの設計と構築につながる可能性が示唆された。

キーワード：SDGs, 映像メディア, 持続可能な開発のための教育（ESD）, 多様性, 学際共創, 国際共創, 学生共創

This paper explores the innovative use of visual media in Education for Sustainable Development (ESD) at Osaka University, designed to raise awareness and inspire meaningful action toward achieving the Sustainable Development Goals (SDGs) among students, faculty, staff and the broader community. The initiatives featured in this report include hands-on video production workshops for students across the university, and video and documentary screening events that brought together participants from the university and local communities. Through these projects, students developed creative skills in visual storytelling and collaborative problem-solving, enabling them to address global and local sustainability challenges. These activities not only facilitated learning across diverse student groups but also promoted interdisciplinary and intercultural collaboration by connecting participants from different fields of study and cultural backgrounds. The screening events provided faculty, staff and local community members an opportunity to reflect on their roles in advancing the SDGs both locally and globally. These projects demonstrated the transformative potential of ESD, facilitated by visual media, to inspire and engage diverse stakeholders, not only within the university

所 属：^{※1}大阪大学グローバルイニシアティブ機構

Affiliation：^{※1}Center for Global Initiatives, Osaka University

連絡先：li.yan.cgin@osaka-u.ac.jp（李 燕）

but also in broader communities. The educational practices facilitated by visual media offer promising opportunities for developing new pedagogical approaches that engage and co-create with diverse stakeholders in building a sustainable future.

Keywords : visual media, education for sustainable development (ESD), SDGs, diversity, interdisciplinary and intercultural collaboration, student co-creation

1. はじめに

現在、私たちが暮らす世界では、国際紛争、自然災害、感染症、飢餓、貧困など、深刻な課題が数多く存在し、それらの大半は一国だけで解決できるものではない。持続可能な社会の実現を目指す持続可能な開発目標 (Sustainable Development Goals, 以下SDGs) は、「誰一人取り残さない (Leave no one behind)」という理念のもと、持続可能でより良い社会の実現を目指す世界共通の目標である。SDGsは国際及び地域社会の重要課題を明確にするだけでなく、産業界や教育機関が自らの使命を問いなおす契機ともなっている。

未来を担う若者に対して、持続可能な社会の実現のための知識やスキルを提供し、価値観や行動変容を促す役割を果たすことは、今や高等教育機関の重要な使命と考えられるようになった (Tilbury, 2011; UNESCO, 2020)。日本では、持続可能な開発のための教育 (Education for Sustainable Development, 以下ESD) が、政府、非政府・非営利機関、教育機関、地域社会によって推進されてきた (文部科学省／日本ユネスコ国内委員会, 2021年)。その結果、初等・中等教育においてESDが積極的に取り入れられつつある (石川, 2021)。しかし、高等教育では国際化活動との整合性、学際的な視点の欠如、異なる専門分野の知識の統合に課題があると指摘されている (Edwards & Ashida, 2021; Kitamura & Hoshii, 2010; Liu et al., 2022)。

EdwardsとAshida (2021) は、日本の高等教育における国際化活動を検証し、その活動がSDGsとの整合性を保ち、SDGs達成に寄与しているかを考察した。その結果、国レベルおよび機関レベルで実質的な国際化の取り組みが進められているものの、真の国際化がどの程度実現されているかについて疑問が提示され、国際化教育活動とSDGsの整合性の欠如が課題として指摘されている (Edwards & Ashida, 2021)。一方で、Kitamuraと

Hoshii (2010) は、日本の大学におけるESDの実践と動向を考察し、多くの大学がESDに関連した取り組みを行っていることを明らかにした。しかし、これらの取り組みは主に環境の持続可能性に重点を置き、ESDの推進に不可欠な学際的視点が欠如している点を指摘し、より包括的なアプローチの必要性を提言している (Kitamura & Hoshii, 2010)。さらに、Liuら (2022) は、日本の高等教育機関が急速に変化する世界の需要、特に進化する雇用市場への適応や現実世界の問題解決に対応できる次世代を育成するためには、ESDにおける異なる専門分野の知識の統合が重要な課題であると指摘している。その解決には、複雑な持続可能性の課題を理解し、異なる学問分野間の協力を促進することが不可欠であると主張している (Liu et al., 2022)。

これらのギャップを埋めるための有効な手段として注目されているのが、メディア・リテラシー教育によるESD実践である (坂本, 2016; Keller et al., 2023)。映像制作で育まれるメディア・リテラシーは初等教育から高等教育までの学年や専門分野、文化的背景を問わず、学生に自己表現の手段を提供し、社会的問題に対する理解を深め、情報の取捨選択や発信力を養う重要な能力である (Buckingham, 2013; Livingstone, 2008; 上運天・東矢, 2023; 佐藤・中橋, 2014; 南出, 2013; 中川, 2024)。さらに、視覚的かつ創造的な手法を通じて、学生は複雑な問題を簡潔に表現する能力を伸ばすことができる (坂本, 2016; Buckingham, 2019)。加えて、映像制作のようなクリエイティブなメディアを活用した教育実践によって、学生はスキルの習得だけではなく、積極的に参加し、協力し、批判的に思考することも同時に学ぶことができる (Buckingham, 2019; Ranieri, 2016)。SDGsのような抽象的で広範かつ複雑なテーマであっても、学生が自らの行動として構想し、実践する効果が認められており、このようなESDはSDGs達成に貢献する可能性がある (Buckingham, 2019; Keller et al., 2023; Ranieri, 2016)。

本稿では、大阪大学における映像メディアを活用したESD実践を通じて、学生、教職員、そして一般市民に対して、グローバルおよびローカルな視点からSDGs達成に向けた啓発と行動意識の変革を促す教育の事例について報告する。具体的には、2023年度および2024年度において、「SDGs国際学生交流プログラム」(李・エンクトゥル・張, 2022; 李・エンクトゥル・張, 2023)の新たな企画として、大阪大学グローバルイニシアティブ機構が実施した「プロから学ぼう」動画制作ワークショップ、大阪大学共創DAY「動画で描く未来」作品上映会、およびドキュメンタリー映画『荒野に希望の灯をともし』上映会の企画と実施について報告する。本稿では、こうした映像メディアを活用したESDが、持続可能な社会の実現に向けた啓発と行動意識の変革に結びつく可能性を示すとともに、高等教育において多様なステークホルダーを巻き込む新たな教育法の設計につながる可能性を提示する。

2. 大阪大学における映像メディアを活用したESD実践

持続可能な社会の実現に向け、大阪大学と世界のパートナー大学の学生がSDGsについて学び、クリエイティブなメディアを通じてアイデアを共有し、学生の役割とアクションについて議論する機会を設けるために、大阪大学グローバルイニシアティブ機構は2021年より毎年「SDGs国際学生交流プログラム」というESD実践を行っている。本プログラムは、2021年に開始された“3 Minutes of Inspiration for Sustainable Development”と題した大阪大学「学生動画コンテスト」と国際学生SDGsフォーラム(李・エンクトゥル・張, 2022)、および2022年より行われているSDGs夏季オンライン集中講義(李・エンクトゥル・張, 2023)によって構成されていた。これらの実践においては、研究者、教員、ゲストスピーカーたちがローカルおよびグローバルな課題とその解決策や戦略をテーマに取り上げ、学生はコミュニティにおける自分たちの役割について考え、議論する。また、実践的な学びを通じて、学生たちは現代社会や地球が直面する課題やその改善方法などについて、動画やディスカッションを通じて表現する。

しかし、本プログラムの運営を通じて、「学生動画コンテスト」における大阪大学学生の提出作品数が海外協定大学に比べて少ないこと、また、SDGsに向けた優れたアイデアを有しながらも、それを動画で効果的に表現

するスキルが不足していることが、内部および外部審査の評価結果から明らかになった。さらに、運営チームの教員が学内授業履修登録システムKOANで検索を行い、シラバスを確認した結果、大阪大学において、映像制作の基本スキル習得に重点を置いたメディア・リテラシー涵養のための全学教育課程が十分に整備されていない現状が明らかになった。これらの課題を受け、大阪大学の学生がSDGs動画コンテストへの参加意欲を高めるとともに、自らのアイデアを効果的に表現できるよう、映像制作に関する基本的なスキルを学ぶための実践的教育課程の提供が重要であることが改めて認識された。

さらに、これまで同プログラムは、日本国内外の大学生を対象としたESD実践に重点を置いてきた。SDGs達成に向けたアイデアや取り組みを教職員や地域社会と共有し、地球規模課題の解決に向けて共に考える機会をさらに拡充していく余地が残されていた。

そのため、これまでの実践に加え、2023年度に、映像メディアを活用したESD課程を新たに開発し、「SDGs国際学生交流プログラム」のさらなる充実を図った。同プログラムの一環として、2023年より年に2回、「プロから学ぼう」動画制作ワークショップ(以下、動画制作ワークショップ)を開催している。また、2023年に大阪大学主催の共創活動「大阪大学共創DAY@EXPOCITY 2023」において、同プログラムが過去に実施した学生動画コンテストの優秀作品を学外の会場で上映する「動画で描く未来」作品上映会を企画、実施した。さらに、2024年には、学生、教職員、一般市民を対象に、ドキュメンタリー映画『荒野に希望の灯をともし』上映会を企画、開催した。以下では、これら一連のESD実践の企画および実施内容について紹介する。

2.1 「プロから学ぼう」動画制作ワークショップ

動画制作ワークショップは、1) 動画制作のプロセスを理解し、自分のアイデアを動画で表現するための原則と基本的なスキルを学ぶこと; 2) グループワークで互いに学び合うこと; 3) 学生動画コンテストなどの動画制作イベントに本学学生の参加意欲を高めること; 4) 映像制作を通じて、SDGsについて学び・考え、行動を起こす機会を設けることを目的に企画、実施された。この2日間のワークショップでは、実践的な動画制作を学ぶ機会を提供し、動画製作の第一線で活躍するプロフェッショナルの指導のもとで学生たちは撮影や編集の

基本技術を習得し、最終的にSDGsに関連するテーマに基づいてグループで動画を制作する。

2日間のワークショップの構成は以下の通りである。本ワークショップの実施にあたり、事前にオンラインオリエンテーションが行われ、全体的な概要が説明される。その際、参加学生はグループに分かれ、動画制作における各自の役割を決め、制作テーマについてディスカッションを行う。ワークショップ1日目の午前は、オープニングとして大阪大学SDGs国際学生交流プログラムと企画趣旨が簡単に紹介され、その後、動画の構成や脚本、撮影に関する基本説明が行われる。続いて、撮影内容についてのグループワークの時間が設けられる。午後には、各グループで機材の準備と撮影を行う。ワークショップ2日目の午前には、動画編集の基本説明とソフトウェアの使用法の解説後、各グループで編集作業を進める。編集中でも講師の指導やサポートを受けながら作業が進行する。最後に、完成作品を発表し、フィードバックを行う作品交流会を実施して、ワークショップを締めくくる。

ワークショップは2023年と2024年にそれぞれ2回ずつ

開催され、第1回は日本語で、第2回は英語で実施された。本稿執筆時点(2024年10月)までに、ワークショップは計4回実施され、大阪大学の歯学部・研究科、連合小児発達学研究所、高等司法研究科を除くすべての学部・研究科及び国際教育交流センターから学部生、大学院生、研究生、交換留学生、計19か国出身(日本を含む)の72名の学生が参加した。通常の授業や研究活動よりも多様で学際的なメンバー構成となった。

参加者所属の詳細は表1、出身国の詳細は表2にまとめられている。表1に示されている通り、開催言語が日本語の場合と英語の場合の参加者の所属部局数はともに11であった。表2に示されている通り、開催言語が日本語であった場合の参加者の出身国は4カ国であったのに対し、英語で開催した場合は18カ国に及び、開催言語を英語にすることで多様な文化的・言語的背景を持つ学生が参加しやすくなることが確認された。

実施したワークショップでは、プロ講師の方々の豊富な実践経験と映像制作に対する熱い思いが込められた指導が行われた。具体的な実践事例を交えた講義や具体的なアドバイスが、参加者の創造力を大いに刺激し、意欲

表1 動画制作ワークショップ参加者 所属内訳

動画制作ワークショップ参加者 所属内訳				
NO.	所属	開催言語		合計
		日本語	英語	
1	外国語学部	3	3	6
2	文学部・人文学研究科	4	7	11
3	人間科学部・人間科学研究科	6	4	10
4	法学部・法学研究科	1		1
5	経済学部・経済学研究科	2	4	6
6	理学部・理学研究科		1	1
7	医学部・医学系研究科	2	1	3
8	歯学部・歯学研究科			0
9	薬学部・薬学研究科	1		1
10	工学部・工学研究科	9	4	13
11	基礎工学部・基礎工学研究科	5	2	7
12	国際公共政策研究科	2		2
13	情報科学研究科	1	1	2
14	生命機能研究科		2	2
15	大阪大学・金沢大学・浜松医科大学・千葉大学・福井大学 連合小児発達学研究所			0
16	高等司法研究科			0
17	国際教育交流センター		7	7
学生数		36	36	72
所属部局数		11	11	

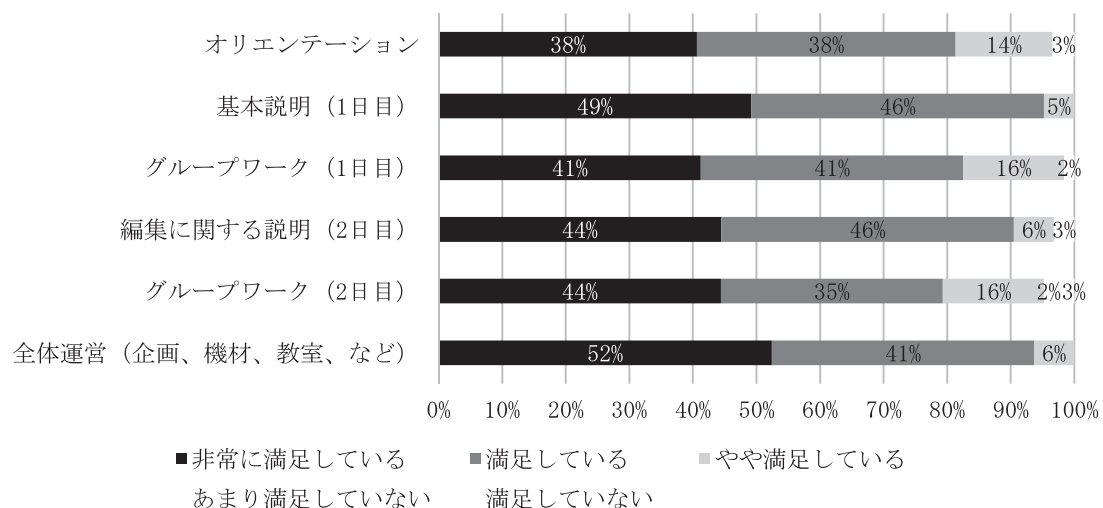
表2 動画制作ワークショップ参加者 出身国内訳

動画制作ワークショップ参加者 出身国内訳				
NO.	出身国	開催言語		合計
		日本語	英語	
1	日本	29	11	40
2	中国	5	4	9
3	韓国	1	3	4
4	ロシア	1	0	1
5	モンゴル	0	2	2
6	フランス	0	2	2
7	インドネシア	0	2	2
8	バングラデシュ	0	1	1
9	カナダ	0	1	1
10	エジプト	0	1	1
11	フィジー	0	1	1
12	ドイツ	0	1	1
13	ハンガリー	0	1	1
14	イタリア	0	1	1
15	ナイジェリア	0	1	1
16	ペルー	0	1	1
17	南スーダン	0	1	1
18	タイ	0	1	1
19	イギリス	0	1	1
学生数		36	36	72
出身国数		4	18	19

的に動画制作に取り組む姿勢を引き出した。また、プロ講師に積極的に質問をする姿勢が見られた。動画制作ワークショップを実施した結果、企画時に掲げられた4つの目的に対する教育効果が確認された。

まずは、参加者は動画制作の原則から実践的な撮影・編集テクニックまで幅広く学ぶことができた。参加者アンケート結果によると、9割以上の回答者が1日目に行われた撮影を含む動画制作の基本説明と2日目に行われ

動画映作ワークショップ参加者満足度（n=63名）



グラフ1 動画制作ワークショップ参加者満足度アンケート結果

た編集に関する説明に満足している（グラフ1）。

二日間の短い期間ではあったが、動画制作ワークショップの企画において掲げられている次の4つの目的の一つ目である「動画制作のプロセスを理解し、自分のアイデアを動画で表現するための原則と基本的なスキルを学ぶこと」が概ね達成されたことが、アンケート結果から確認された。アンケートで満足度に関する回答の理由をより具体的に尋ねた際に寄せられた感想の一部を以下に示す。

動画撮影や編集の基本を学べて、やりたいと思ったら個人でも実行できるレベルになったと思うから。

編集ソフトの使い方や、伝えたいことを伝えるために効果的なスキルが学べたからです。

撮影や編集の仕方によって、自分が考えていることに近づくことができると知ることができたから。

また、参加した学生たちからは、動画編集の基本を一通り学んだだけでなく、グループでの動画制作を通じて、チームワークとコミュニケーションスキルも学んだとのフィードバックが寄せられている。動画制作ワークショップの企画において掲げられている4つの目的の二つ目である「グループワークを通じて互いに学び合う」機会も提供されたことが確認できる。

I think I have learned a lot from this workshop, not only about the skills for video production but also the skills for communication and group working. I learned more professional things about video production, I hope I can use them in the future.

講師の皆さんがとても親切で、ここぞというときにアドバイスをくださったり、グループ内でも上手く意見を出し合いローテーションしながら制作できて、満足です。

しかし、グラフ1に示されているアンケート結果では、

動画制作に関する基本説明について、9割以上の回答者が満足している一方で、グループワークに対する回答者の満足度は8割、あるいはそれ以下にとどまった。また、一部の回答者からは、個人で動画制作に取り組む時間の確保や、グループ内でのチームワークの難しさへの指摘、さらにグループ人数を減らすことへの要望も寄せられた。

グループだけでなく個人でも動画を作成する時間があったらいいなと思いました。チームワークと、個人が欲しいスキルのバランスをうまく取れる企画を作っていたいただければ助かります。とはいえ楽しかったは楽しかったです。ありがとうございました。

I think it was a good overview/introduction to camera work and video editing. It is difficult to accommodate everyone because different people have different skill levels. This also made group work a bit difficult, although editing as a team was fun.

I think it would have been much more efficient to be split in smaller groups, and be assigned a topic to film. In this way, it wouldn't have been so difficult to manage the ideas of 5 different people. I think that for such a short amount of time to plan, film, edit ... a 1 minute video should have been required in order to being able to fully concentrate on it, and maybe not necessarily connecting it to the sdgs and the contest.

グループワークでの動画制作がやや難しいと感じられた中、2023年の動画制作ワークショップ参加学生のうち、2グループがワークショップ中または終了後に制作した作品を動画コンテストに応募した。また、2024年の参加者のうち、3グループがワークショップ中または終了後に制作した作品を動画コンテストに応募した。この結果、動画制作ワークショップの4つの目的のうち、3つ目の「学生動画コンテストなどの動画制作イベントへの本学学生の参加意欲を高めること」が一定程度達成されたことが確認された。

さらに、アンケートで満足度に関する回答の具体的な理由を尋ねた際、回答者からは、動画制作ワークショップでSDGsへの理解が深まり、今までと異なる視点でSDGsについて考えることできたという声が寄せられた。この結果、動画制作ワークショップの企画において掲げられている4つの目的のうち、4つ目である「映像制作を通じてSDGsについて学び、考え、行動を起こす機会を設けること」が一定程度達成されたことが確認された。

I am thoroughly impressed with this workshop. The tools and equipment furnished were instrumental in enabling participants to create their own videos in a mere span of two days. While video production usually demands extensive preparation and a considerable amount of time, all the groups managed to produce outstanding videos within this short period. Furthermore, I gleaned insights from the unique video concepts presented by the other groups. Not only that, I also gained deeper knowledge about SDGs. Although I had often heard about SDGs, I hadn't previously delved deeply into its underlying concepts.

上記のように、動画制作ワークショップの4つの目的に対する教育効果が確認された。特に、一番目の目的である動画制作の実践的なテクニックを学ぶことについて、概ね達成されたと評価できる。動画制作ワーク

ショップにおいて、参加者は持続可能な生産と消費、教育、福祉、貧困、ジェンダー問題、気候変動などのSDGsに関連するテーマをもとに、演技、サスペンス、ドラマ、ドキュメンタリーといった多様なスタイルの動画制作に取り組んだ。制作・発表された動画のうち、公開許諾を得た学生の作品リストは表3に示されている。

2.2 大阪大学共創DAY「動画で描く未来」作品上映会

さらに、グローバルイニシアティブ機構は、2023年7月8日（土）11:00～17:00に大阪大学共創DAY @EXPOCITY『未来社会を創造中!』に出展し、EXPOCITY空の広場で「動画で描く未来」作品上映会を企画、実施した。

本活動は、SDGsの達成に向けて、世界の学生とともにに行っている取組を地域社会に紹介するものである。そして、いかに私たちが地球規模課題の解決に貢献できるのか、阪大生と世界各地の学生が制作した動画作品上映を通して、そのアイデアや取り組みを広く社会に示し、ともに考える機会を提供することを目的とした。「動画で描く未来」作品上映会においては、大阪大学グローバルイニシアティブ機構が主催するSDGs国際学生交流プログラムの一環として実施された学生動画コンストの概要を紹介し、2021年度および2022年度に提出された優秀作品を上映した。これらの作品は、インドネシア、中国、日本、フィリピン、ブルネイ・ダルサラーム、モンゴル（五十音順）など、様々な国のSDGsに関するテーマを反映しており、リサイクルや消費問題（SDGs 7, 11, 12, 13；表4をご参照）、福祉や健康（SDGs 3, 10, 16；表4をご参照）といった、応募作品に共通して

表3 公開の許諾を得た学生動画作品リスト

公開の許諾を得た学生動画作品リスト		
No.	タイトル*	動画コンテストに応募した作品
1	「大阪大学動画制作ワークショップ」グループ1の作品	
2	「ワークショップ：プロから動画制作を学ぼう」グループ2	
3	「大阪大学動画制作ワークショップ」グループ3の作品	
4	<u>Timelapse All</u>	
5	<u>Microaggression</u>	
6	<u>Group 3</u>	
7	<u>21_Racquets&Relaxation_OsakaUniversity</u>	○
8	<u>23_Together, We Can Become More Sustainable _Osaka University</u>	○
9	<u>29_From Noise To Silence_Osaka University</u>	○

※ 一部の作品は動画制作ワークショップ終了時に提出された際、正式なタイトルなし

取り上げられた課題を描いた受賞作品であった。さらに、厳選した動画に日本語字幕を付け、その内容に基づ

いてクイズを作成するなど、一般参加者がSDGsに対する理解を深められるよう、様々な工夫を凝らして企画、

表4 「動画で描く未来」作品上映会 上映動画一覧

「動画で描く未来」作品上映会 上映動画一覧表			
No.	タイトル	SDGsの主な関連項目	その他
1	<u>Amreta: Creating less-plastic world (Indonesia)</u> 2021 Grand Prize	SDG 14: 海の豊かさを守ろう	クイズ例
2	<u>Why not to give it a try (China)</u> 2022 Best SDGs Idea Award	SDG 13: 気候変動に具体的な対策を; SDG 7: エネルギーをみんなにそしてクリーンに	クイズ例
3	<u>Together as one: Volunteerism (The Philippines)</u> 2022 Nomination Award	SDG 8: 働きがいも経済成長も; SDG 11: 住み続けられるまちづくりを	
4	<u>Baby Steps (Indonesia)</u> 2021 Nomination Award	SDG 13: 気候変動に具体的な対策を	
5	<u>Dream City 梦想城 (China)</u> 2021 Best Production Award	SDG 11: 住み続けられるまちづくりを	
6	<u>Minimalism, now! (Japan)</u> 2021 Best SDGs Idea	SDG 12: つくる責任つかう責任	
8	<u>MellYo: Minimize Risk of Mask Pollution (Brunei Darussalam)</u> 2022 Nomination Award	SDG 12: つくる責任つかう責任	
9	<u>“Silent Peace” (Mongolia)</u> 2022 Best Production Award	SDG 16: 平和と公正をすべての人に; SDG 11: 住み続けられるまちづくりを; SDG 10: 人や国の不平等をなくそう	
10	<u>Mental Health Issue Is Real (Indonesia)</u> 2022 Osaka University President's Encouragement Award	SDG 3: すべての人に健康と福祉を	

図1 「動画で描く未来」作品上映会クイズ例（表4のNo1. No.2の内容に基づくクイズ）



動画で描く未来 クイズタイム



1つ目の動画を
観てみましょう！

Amreta

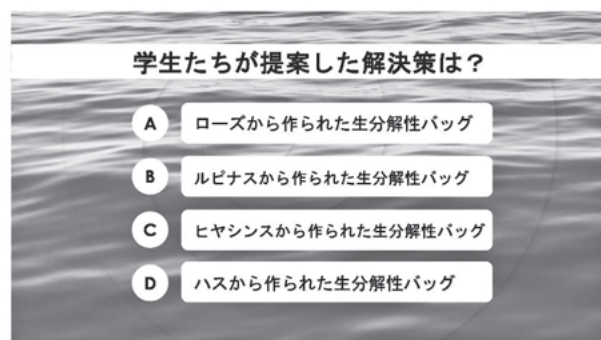
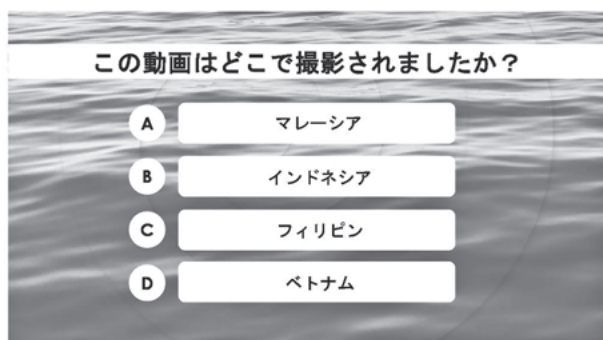


レジ袋1枚が完全に分解されるのに
何年かかりますか？

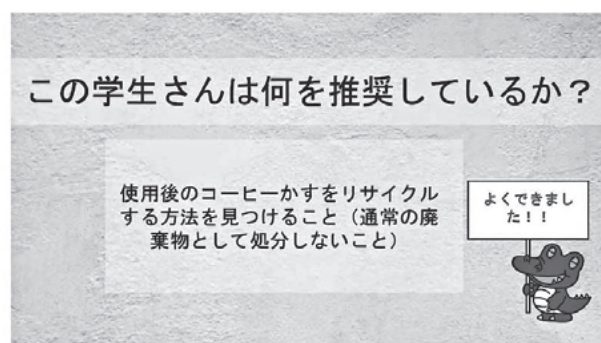
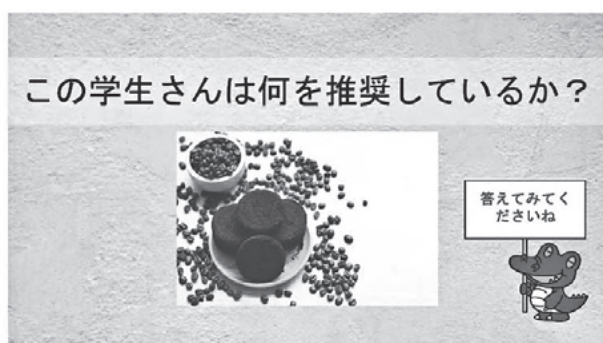
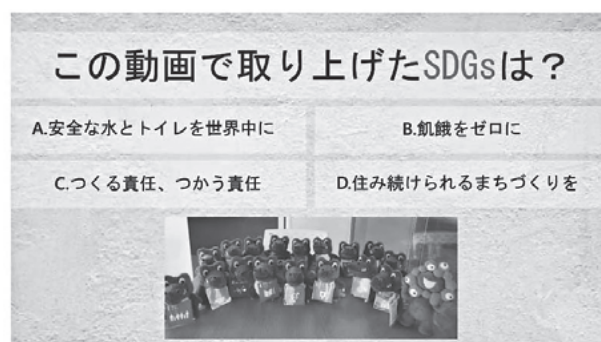
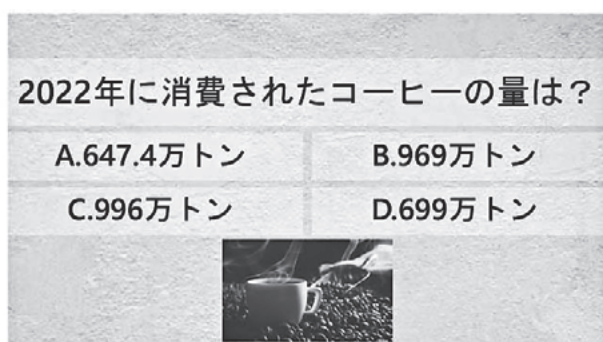
- A 100年
- B 300年
- C 500年
- D 1000年

1分間に平均何枚のプラスチックが使われますか？

- A 10万
- B 100万
- C 200万
- D 1000万



2つ目の動画を
観てみましょう！
Why not give it a try?



実施した。当日上映された動画の一覧とSDGsの主な関連項目については、表4にまとめた。また、紙幅の関係上、同日に実施したクイズセッションで使用されたスライドについては、一部のみを図1に示す。

当日、「動画で描く未来」ブースへの来場者数は142人であった。多くの地域の子どもたちとその家族が動画を鑑賞し、クイズに参加してくれた。集まった子どもたちにとって、英語の動画を理解することは困難であったはずだが、クイズには積極的に参加する姿が見受けられた。さらに、来場者には身近にある地球規模の問題に気づき、改善・解決のための取組や学生のアイデアについて知る機会を提供した。また、クイズを通して、参加者が普段の生活や消費などについてSDGsの観点から見つめ直す機会ともなったと筆者らは考えている。

2.3 ドキュメンタリー映画『荒野に希望の灯をともし』上映会

さらに、一連の映像メディアを活用したESD実践として特筆すべきなのが、ドキュメンタリー映画『荒野に希望の灯をともし』上映会である。2024年度、より多くの学生・教職員と高校生を含む市民にSDGsへの関心を喚起し、貧困、飢餓、自然災害、感染症、紛争などの世界の諸問題についての理解を深めると同時に、これらの問題解決に尽力した医師中村哲氏の生き方から学ぶ機会を提供することを目的として、ドキュメンタリー映画『荒野に希望の灯をともし』の上映会を新規企画した。『荒野に希望の灯をともし』は、戦火のアフガニスタンとパキスタンで35年間にわたり医療支援、人道支援、復興支援に尽力し、2019年に凶弾に倒れた中村哲氏のドキュメンタリー映画で、これまでテレビで伝えられた内容に未公開映像と現地最新映像を加え、劇場版としてリメイクされたもの（谷津賢二監督、90分）である。

2024年5月17日（金）に大阪大学グローバルイニシアティブ機構主催、「いのち会議」共催で映画『荒野に希望の灯をともし』（谷津賢二氏 監督・撮影）上映会と監督の講演会を大阪大学吹田キャンパスコンベンションセンターで実施した。本上映会は、大阪大学の山本バリー・アン理事・副学長の挨拶で始まり、映画上映終了後に谷津監督の講演が行われ、最後に「いのち会議」主宰の堂目卓生教授の閉会挨拶で締めくくられた。

ドキュメンタリー上映会に85名の参加者が事前登録

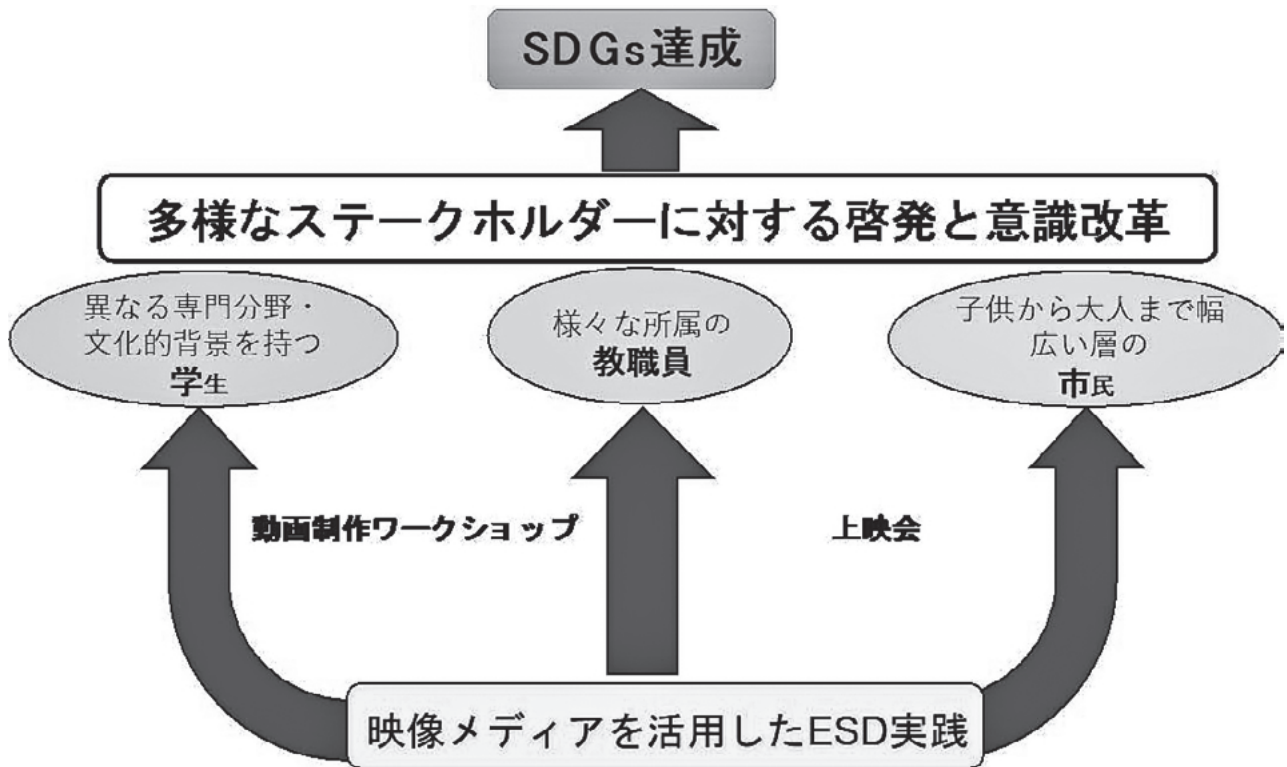
し、当日は学内から28研究科・研究所・センター・事務部門に所属する学生20名、教職員18名、さらに学外から一般市民（中高生含む）16名、その他8名の合計62名が参加した。上映会終了直後に、時間をかけて丁寧にアンケートに記入する参加者の姿が印象的であった。この企画のインパクトの大きさを示すエピソードである。さらに、上映会終了から数日後にも、数名の参加者から長文の感想が寄せられた。参加者の主な感想をまとめると、「持続可能な世界を築くための心のあり方を示された」、「自分のできることを信じ、挫けずに少しずつ目標に向かって行動していきたい」、「今後もこのような上映会をぜひ開催して欲しい」といったコメントが目立った。

3. 大阪大学における映像メディアを活用したESD実践に関する考察

SDGsの目標達成に向けて、大阪大学は学生が問題意識やアイデアを世界の同世代と共有するESDの実践に積極的に取り組んできた。例えば、大阪大学グローバルイニシアティブ機構が主催する「SDGs国際学生交流プログラム」は、動画コンテスト、夏季オンライン集中講義、国際学生フォーラムなどを通じて、大阪大学と世界のパートナー大学の学生がSDGsについて学び、クリエイティブなメディアを通じてアイデアを共有し、学生の役割やアクションについて議論する機会を設けている。また、プログラムに新たな企画である動画制作ワークショップや上映会を加えることにより、高等教育機関の学生だけでなく、教職員や一般市民など、幅広いステークホルダーにSDGsに関する学びの機会を提供し、意識向上と行動の種をまく新たなESDの可能性を示すことができた。すなわち、映像メディアを活用したESDには、SDGsという世界共通の目標を軸に、伝統的な教育実践の枠を超え、立場が異なる多様なステークホルダーを結びつけ、大学の社会へのアウトリーチを拡大する可能性がある（図2を参照）。

動画制作ワークショップでは、学部や研究科を超えた多国籍の学生が集まり、映像制作の基本技術を学ぶだけでなく、チームごとに異分野や異文化の知見を統合しながら、グローバルおよびローカルな視点から社会課題とその解決策を映像で表現した。これにより、SDGs達成に向けて自ら行動するだけでなく、異なる専門分野や文化的背景を持つ学生の協働により、優れた映像作品を完成させた。このように、動画制作ワークショップは、学

図2 映像メディアを活用したESD実践の枠組み



生のメディア・リテラシーの育成を通じて、SDGs達成に寄与するだけでなく、学生の学際的かつ国際的な共創を奨励する。

「共創」という概念は元々、マーケティングやビジネス分野で、相互依存する複数のステークホルダーが協働して企業のイノベーションプロセスに貢献し、新たな価値を創出する活動から生まれたものである（Kazadi, 2016）。この共創の概念は、近年では高等教育機関にも応用されつつあり、異分野の背景を持つ学生たちが、創造的かつ協働的な学びを通じて、ますます複雑で相互依存する世界に対応する力を養うことが求められている（Bovill & Woolmer, 2019; Bovill, 2020）。このため、教育と学習の場においても共創の実践と、そのための環境づくりの重要性が強調されている（Chemi & Krogh, 2017）。

Zarandi et al. (2022) の高等教育における学生共創に関する文献レビューによれば、学生を共創プロセスに巻き込む利点として、学生のエンゲージメントの向上、学習成果の改善、批判的思考や問題解決能力の発展、さらに学習成果に対する責任感や達成感の高まりが挙げられる。また、学生共創のための教育アプローチには、共同学習体験、プロジェクト型学習、参加型デザイン手法、

学生を教育の積極的な貢献者として巻き込むことなどが含まれている（Zarandi et al., 2022）。本稿で報告した動画制作ワークショップのESD実践においても、学生共創の利点を確認されている。特に、動画制作ワークショップでは、異なる専門分野や文化的背景を持つ参加学生が協働して制作した映像作品はSDGs達成に向けた異分野や異文化の知見を統合した教育資源となり得る。このように、動画制作ワークショップのESD実践は学生を教育の積極的な貢献者として巻き込み、学際的な共創の実現にとどまらず、国際的な共創にもつながった実践として捉えることができる。

さらに、大阪大学共創DAY「動画で描く未来」作品上映会は、地域の子どもたちやその家族にもSDGsに関する啓発教育の機会を提供した。この経験から、SDGsのような抽象的で広範かつ複雑な課題であっても、映像メディアを用いることで、小さな子どもを含む幅広い層の市民に訴えることができる可能性を示している。この結果は、今後の高等教育における持続可能な未来を目指す教育方法的アプローチの設計において、多様なステークホルダーを巻き込むための貴重な示唆を提供している。

また、ドキュメンタリー映画の上映会の後には、教職員や中高生を含む市民が、長時間にわたり丁寧にアン

ケートを記入したり、深い感動や行動を起こす意欲を述べた長文の感想が寄せられた。この上映会が参加者の心に深く響き、長く残る影響を与えたことが伺える。映像の力が多様なステークホルダーにインパクトを与え、結果的にSDGsへの理解を深めるだけでなく、持続可能な社会の実現に向けた行動を促す重要な契機となったと考えられる。

高等教育機関は、多様なステークホルダーに対して啓発教育の機会を提供し、対話の場を創出することで、複雑な社会的課題に対する社会イノベーションを推進するための意義ある行動を促進する重要な役割を果たす(Leal et al., 2022; Leal et al., 2023)。本稿で取り上げた二つの上映会は、大学内外の多様なステークホルダーをつなぐ媒体として機能し、地球規模の社会的問題に対する認識を高めるとともに、各ステークホルダーがそれぞれの立場で行動を促すという波及効果も期待できることを示した。

ここで強調したいのは、上映会の題材が必ずしもプロの制作物である必要はないことである。むしろ、大学生ならではの視点や声を反映した映像も、優れた教育資源となり得る。「動画で描く未来」作品上映会は、その一例として挙げることができる。さらに、大学生が映像というメディアを用いて自らの問題意識や解決策を表現するためのメディア・リテラシーの育成に重点を置いたのが、動画制作ワークショップである。こうして、本稿で取り上げた映像メディアを活用した各ESD実践は、相互に好循環を生み出しながら進化しつつある。

4. 今後の課題

以上のように、ESD実践は、映像メディアの活用により、多様なステークホルダーのSDGsへの理解を深め、SDGs達成への意識を高め、自身の生き方や可能性について考え、行動を起こす機会を提供している。しかし、今後、映像メディアを活用したESDをさらに効果的に実践するためには、いくつかの課題が残っている。

まず、動画制作ワークショップは、社会的責任感を伴った実践的な学びと発信の機会となり、学際的かつ国際的な学生共創プロセスを創出する有力な教育方法として機能している。しかし、動画制作ワークショップの実施時間が限られており、継続的な学習機会や教育課程の

充実が必要である。SDGsに関連するテーマを扱う教育課程は、大阪大学を含む多くの大学で増加しているが、単にSDGsに関連する研究や視点を紹介するだけでは不十分である。学生のメディア・リテラシーを向上させ、映像メディアなどを活用して問題意識を発信・共有し、地域から学際的かつ国際的に探究できる場や発信の機会を広げていくことも重要である。学生が持続可能な社会の実現に向けて、自らの興味や関心、問題意識に基づき、多様な背景を持つ学生同士が継続的に切磋琢磨し、共創活動が可能となるような教育環境を整える必要がある。このような環境が、SDGsの達成に向けた革新的で具体的な行動につながると考えられる。

次に、高等教育機関は多様なステークホルダーに対して教育の機会を提供し、ステークホルダー間の対話の場を創出することが社会イノベーションの推進に寄与するとされている(Leal et al., 2022; Leal et al., 2023)。しかし、本稿で報告した上映会では主催者とステークホルダー間の対話の機会が提供されたものの、時間と会場の制限により、ステークホルダー間の十分な対話の時間を確保できなかった。今後は、SDGs達成に向けた社会イノベーションの推進のために、ステークホルダー間の対話の場をさらに充実させ、可能な限り継続的に対話できるようにESDの設計を行うことが望ましい。

最後に、ESD実践運営の観点から、動画制作ワークショップの実施にあたり、講師の選定から実際の運営までプログラム担当教職員の業務負担はかなり大きい。さらに、上映会はその都度新たに企画・運営するため、プログラム担当者にかかる負担は一層重い。今後は大学内の事務手続きのスリム化・最適化とともに、持続的な運営支援体制の整備が必要であることを付け加えておく。

5. 結びに代えて

本稿で取り上げた大阪大学グローバルイニシアティブ機構における動画制作ワークショップと二つの上映会は、学生、教職員、一般市民といった幅広いステークホルダーを対象に、啓発と行動意識の変革を促す教育の試みである。本稿では、異なる専門分野や文化的背景を持つ学生がクリエイティブな映像メディアによる自己表現の手段を学びながら、SDGs達成に向けて学際的かつ国際的な学生共創を行う新たなアプローチを提示している。また、上映会を通じて、さまざまな部局・部署に所

属する教職員、さらには子供から大人まで幅広い層の市民に学習の機会を広げ、オープンなコミュニケーションを促進することで、SDGs達成に向けて意識向上と行動の種をまくことができた。さらに、上映会にはESDの枠組みを超え、今後の高等教育における多様なステークホルダーへの学習の機会を提供する新たなアプローチの設計に寄与する可能性もある。

このように、映像メディアを活用したESDには大きな潜在力がある。ただし、ESD実践を高等教育機関の教育課程に戦略的に統合し、多様なステークホルダーの意識変化や行動変革を促しSDGs達成に貢献することは、高等教育の可能性というより、むしろ使命と考えるべきであろう。

受付 2024.10.7 / 受理 2025.1.17

謝辞

本研究の一部は、大阪大学研究支援員制度の支援により実施されました。

参考文献

- Bovill, C. (2020). Co-creation in learning and teaching: the case for a whole-class approach in higher education. *Higher education*, 79(6), 1023-1037.
- Bovill, C., & Woolmer, C. (2019). How conceptualisations of curriculum in higher education influence student-staff co-creation in and of the curriculum. *Higher Education*, 78(3), 407-422.
- Buckingham, D. (2013). *Beyond Technology: Children's Learning in the Age of Digital Culture*. Polity Press.
- Buckingham, D. (2019). *The Media Education Manifesto*. Polity Press.
- Chemi, T., & Krogh, L. (Eds.). (2017). *Co-creation in higher education: Students and educators preparing creatively and collaboratively to the challenge of the future*. Springer.
- Edwards, S., & Ashida, A. (2021). Higher education in Japan: internationalization, the Sustainable Development Goals and survivability. *International Journal of Comparative Education and Development*, 23(2), 104-119.
- Kazadi, K., Lievens, A., & Mahr, D. (2016). Stakeholder co-creation during the innovation process: Identifying capabilities for knowledge creation among multiple stakeholders. *Journal of business research*, 69(2), 525-540.
- Keller, L., Michelsen, G., Dür, M., Bachri, S., & Zint, M. (Eds.). (2023). *Digitalization, new media, and education for sustainable development*. IGI Global.
- Kitamura, Y., & Hoshii, N. (2010). Education for sustainable development at universities in Japan. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 11(3), 202-216.
- Leal Filho, W., Ozuyar, P. G., Dinis, M. A. P., Azul, A. M., Alvarez, M. G., da Silva Neiva, S., ... & Vasconcelos, C. R. (2022). Living labs in the context of the UN sustainable development goals: state of the art. *Sustainability Science*, 18(3), 1163-1179.
- Leal Filho, W., Salvia, A. L., & Eustachio, J. H. P. P. (2023). An overview of the engagement of higher education institutions in the implementation of the UN Sustainable Development Goals. *Journal of Cleaner Production*, 386, 135694.
- Liu, J., Watabe, Y., & Goto, T. (2022). Integrating sustainability themes for enhancing interdisciplinarity: A case study of a comprehensive research university in Japan. *Asia Pacific Education Review*, 23(4), 695-710.
- Livingstone, S. (2008). *Internet literacy: Young people's negotiation of new online opportunities* (pp. 101-121). MIT Press.
- Ranieri, M. (ed.) (2016). *Populism, Media and Education: Challenging Discrimination in Contemporary Digital Society*. Routledge.
- Tilbury, D. (2011). Higher education for sustainability: a global overview of commitment and progress. *Higher education in the world*, 4(1), 18-28.
- UNESCO. (2020). *Education for Sustainable Development: A Roadmap*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Zarandi, N., Soares, A., & Alves, H. (2022). Strategies, benefits and barriers—a systematic literature review of student co-creation in higher education. *Journal of Marketing for Higher Education*, 1-25.
- 石川美穂. (2021). SDGs 達成に向けた共創の取り組みを目指した理科学習の展開に関する研究. *理科教育学研究*, 62(2), 367-375.
- 上運天美都子・東矢光代. (2023). 対話的な学びで深める国際理解・異文化理解教育の試み—動画制作、サイレント・ディスカッションによるイマージョン校中学部での授業実践—. *外国語教育メディア学会 (LET) 関西支部メソドロジー研究部会報告論集*, 14, 42-62.
- 坂本旬. (2016). 持続可能な開発のための教育へのメディア情報リテラシー教育導入をめぐる理論的および実践的課題の検討. *法政大学キャリアデザイン学部紀要 = Bulletin of the Faculty of Lifelong Learning and Career Studies*, 13, 171-196.
- 佐藤和紀・中橋雄. (2014). 動画共有サイトへの作品公開に関する議論の学習効果 映像制作実践で育まれるメディア・リ

テラシー. 教育メディア研究, 21 (1), 1-10.

南出和余. (2013). 映像を介した異文化理解教育の可能性：映像人類学の見地から. 桃山学院大学総合研究所紀要, 38 (3), 75-93.

中川真規子. (2024). 異文化・多世代が関わる学びの場～小学生による映像を活用した異文化交流活動～. メディア情報リテラシー研究, 5 (1), 39-48.

文部科学省／日本ユネスコ国内委員会. (2021). 持続可能な開発のための教育（ESD）推進の手引. https://www.mext.go.jp/content/20210528-mxt_koktou01-100014715_1.pdf, (参照日 2024. 9. 28).

李明・エンクトゥル アリウナ・張希西. (2022). オンラインにおける大阪大学の国際学生交流の取組み：SDGsの実践でグローバル人材育成に向けて. 大阪大学高等教育研究, 10, 13-20.

李明・エンクトゥル アリウナ・張希西. (2023). ICTによる新たな教育実践：大阪大学 SDGs 国際学生交流プログラムの開発. 多文化社会と留学生交流：大阪大学国際教育交流センター研究論集, 27, 95-102.