

## 映像制作によるメディアリテラシー教育の可能性 (2)

——ネット動画視聴による映像構成能力への影響——

川瀬 基寛

### Possibility of the Media Literacy Education by Picture Production (2)

——Influence and Problem to Image Composition by Watching the Internet Animation——

KAWASE Motohiro

**Abstract :** I perform documentary production by “media expression development practice 1” that the writer is in charge of from 2008. This establishes weight in experiencing media literacy by picture production. I am not concerned, and it is only passiveness called the audience for picture Media whom it contacts in everyday life most since it was young called the television in particular to date. This must always receive the media as one way if I think from the viewpoint of “media literacy”. However, I discover the matter that I did not understand only by the student who was only a spectator watching it by an act to think about a thing in the viewpoint of the producer so far. In addition, I choose it voluntarily without being buried among enormous picture information. It is an important problem to continue such a picture production. Therefore I perform documentary production sequentially in 2009 and do the practice report.

#### 1. 実践研究の背景

2008年度から筆者が担当する「メディア表現発展演習Ⅰ」ではドキュメンタリー制作を行っており、映像制作を通してメディアリテラシーを実体験することに重点を置いている。特に幼い頃から日常生活で一番接している映像メディアでもあるテレビとの関わりは、現在まで視聴者という受身でしかなかった。これはメディアリテラシーという観点から考えれば非常に一方通行な状態のまま情報を受容しなければならない現状である。しかし、今まで視聴者という受身であった学生が制作者の視点で物を考えるという行為は、見ているだけでは分からなかった点を発見でき、膨大な映像情報に埋もれることなく自発的に取捨選択する行為の促進に効果的である。このことは『映像制作によるメディアリテラシー教育の可能性～ドキュメンタリー制作を題材にした実践～』として甲南女子大学研究紀要 文学・文化編 第45号に執筆したほか、2008

年度の受講生のコメントシートなどからも確認できる。また、このような映像制作は継続していくことも重要な課題と位置付けており、2009年度も引き続きドキュメンタリー制作を行い、その実践および映像構成における諸問題を報告をする。

#### 2. 映像視聴の変化

近年、テレビ以外にも多種多様な映像視聴環境が提供されている。インターネットでの動画配信を始め、携帯電話でのワンセグ放送やレンタルDVDの宅配サービスなど、いわゆるコンテンツ面と、パーソナルコンピュータ（以後PCと表記）や携帯電話などの情報端末の高性能化、デジタルビデオカメラやハードディスクなどの情報機器といったハード面が普及したことが映像視聴に変化をきたした要因でもある。同時に個人的な映像制作が広く行われる環境も整ってきた。

そのような状況もあり、映像表現の基礎力を養うために1年次に初歩的な映像制作を行っていることは以

前報告したとおりである。しかし、映像制作の基盤となるプレプロダクションでもある「企画」や「構成」というコア部分を中心にない映像制作は、主題に対する強い意識が欠如する傾向にある。映像制作の初歩としては、どうしてもデジタルビデオカメラや三脚などの機器操作や映像編集用ソフトウェアの操作に慣れるというテクニカルな部分に重きを置くことになる。当然、「企画」や「構成」に関する講義と実習を踏まえてはいるものの、自らの意見や感じていることを映像表現するという意識はまだまだ乏しいと感じる。しかし、情報発信に關しての意識向上は見られるのである。それはインターネットでの動画投稿サイトである「YouTube」や「ニコニコ動画」、それ以外にも様々な動画投稿サイトがインターネット上に開設され、1日何万回も閲覧されていることが原因である。人気動画と呼ばれるものは1日数千回以上もインターネット上で再生されており、学生たちも日常的に動画投稿サイトへアクセスしている。この影響もあり個人的に映像制作が数多く行われることになり、自らの映像作品を発信する行為が特別な行為とは感じなくなってきたのである。ただし、投稿される映像の多くは構成を考えた他者（観客）を意識した映像作品ではなく、自己満足映像、自分の趣味であるゲーム攻略を延々と流し続ける映像、ギター演奏やドラム演奏などの映像を流し続ける、いわゆる「やってみた映像」、通称「MAD動画」や「MAD映像」と呼ばれるアニメのオープニング映像などを再編集したパロディが多いのが現状である。つまり、見る相手を設定していない、他者を意識していない作品形態が多数を占めているのが動画投稿サイトの現状である。そのためなのか、構成を考えた映像制作は難しいというイメージが付きまとい、興味が薄く感じられた。また、動画投稿サイトでは携帯電話のムービー機能で撮影した無編集のものなど、映像クオリティが特別高いとはいえないものが多数見受けられる。これらは全て他者不在の自己表現である。

このような状況からも、映像メディアが持つ特性を理解すること、制作する側の視点を感じ取ること、膨大な映像情報を取捨選択する必要性などを理解することは、構成を考えた他者（観客）を意識した映像作品を制作していく上で重要な位置づけであると感ずる。

### 3. 制作環境

制作環境は2008年度から変化は無く、学科専用PC（Windows XP）、データ保存用に120GB（ギガバイ

ト）のポータブルハードディスク、民生用デジタルビデオカメラ、民生用三脚、民生用マイクロフォンを使用した。

ノンリニア編集はソフトウェアでの操作が中心となるが、映像編集ソフトウェアはAdobe社のPremiere Pro、アンケート結果をグラフ化するなど収集データの可視化、資料写真など静止画の処理にはAdobe社のグラフィックソフトウェアであるIllustratorとPhotoshopを使用させ、ある程度のクオリティを求めた。

## 4. 授業概要と変更点

### 4-1 授業概要

2008年度とほぼ同じスケジュールで授業を行ったが、反省点や課題も踏まえ若干の修正を行った。なお、2009年度の受講者数は22名である。全15回の授業計画は（図表1）の通りである。その中で主な変更点は以下の5点である。

- ① グループを5チームから4チームへ変更
- ② 取材ノート追加
- ③ 新聞記事を使用した編集ゲーム追加
- ④ 音声機器の変更とAV制作スタジオの利用
- ⑤ 映像制作時間の増加

プレプロダクションは一斉授業も踏まえた導入としたが、一部で個人的な作業も含めた。特に自分で企画を考える行為には何が必要で何に意識すべきかを重視した展開にすることで、自分が「作り手」であることを意識付ける必要があった。どうしても採択企画の提案者がディレクターになるという条件のため、先頭に立ちたくないという意識からか、適当に主題を見つけてきて企画書を書き、最終的には他の企画に相乗りすることも見受けられたためである。それでは受身であり制作者としての企画ではなく、視聴者がテレビ番組を見て勝手に提案するレベルになってしまう。自分の伝えたいことを発見し発信するという意識が薄れてしまうことは、他者を意識する映像制作においては致命的である。

なお、プロダクション、ポストプロダクションに關してはコミュニケーション能力の育成に大いに役立つと感じていることもあり、すべてグループワークとした。また、映像制作の現場ではビデオジャーナリスト以外は複数で制作するスタッフワークであるため、多数の人が関わっていることも意識してもらうためでも

	題 目	内 容	特徴・形態			
第1回	メディアリテラシーとは何か① ～メディアを知る	・メディアリテラシーの基本 ・メディアとのかかわりについて	プレプロ ダクション	一斉授業 (一部、 個別活動)	導入	
第2回	メディアリテラシーとは何か② ～私のメディア史	・私のメディア史の作成と発表				
第3回	メディアリテラシーとは何か③ ～私のテレビ日誌	・私のテレビ日記の発表 ・テレビの世界と番組の分類 ・映像という言語の説明と考え方				
第4回	番組制作の方法論 企画書を書く実践として～編集ゲ ーム	・番組の違い、ドキュメンタリーの説明 ・企画書を書くこととは何か？ ・企画書の書き方、テーマの説明 ・新聞記事を利用した編集ゲームの説明と実践		個別活動		
第5回	企画のプレゼン	・企画書の解説 ・企画のプレゼン (学生)				
第6回	採択企画とチーム分け 番組・ドキュメンタリーの方法論 とセオリー、リサーチについて	・企画採択、グループ分け ・ドキュメンタリーの説明 ・ロケハン、リサーチとは何か？	プロダク ション	グルー プ ワ ー ク	広がり	
第7回	ドキュメンタリー制作①～企画の 再検討、役割分担	・企画の再検討 (グループで) ・役割分担 (グループ内で)				
第8回	ドキュメンタリー制作②～ロケハ ンとリサーチ、著作権と肖像権	・ロケハン、リサーチの重要性 ・プロダクションマネジメントとは何か？ ・スケジュールの重要性				
第9回	ドキュメンタリー制作③～ロケー ション撮影、インタビュー撮影	・リサーチ続き ・ロケーション撮影実習				
第10回	ドキュメンタリー制作④～取材 (撮影)	・粗編集とは何か？ ・編集実習				
第11回	ドキュメンタリー制作⑤～粗編集	・編集実習				
第12回	ドキュメンタリー制作⑥～編集と 追加撮影、中間発表	・中間発表 ・ナレーションの効果				
第13回	ドキュメンタリー制作⑦～本編集 とナレーション原稿	・編集実習の続き ・追加撮影				ポストプロ ダクション
第14回	ドキュメンタリー制作⑧～ナレー ション録音、MA、テロップと仕 上げ	・AVスタジオでのナレーション録音 ・MA、テロップの付け方 ・仕上げ (完全パッケージ) とは何か？				
第15回	ドキュメンタリー制作⑨～完パケ 作品発表、メディアリテラシーの 観点から作品講評	・作品発表、視聴 ・意見交換				評価

図表1 授業計画

ある。

#### 4-2 2008年度からの変更点とその内容

①のグループを5チームから4チームへ変更した点は、単純に企画プレゼンによる採択企画が4本であったためである。これは常にジャーナリスティックな視点を持って自分の日常を過ごしているわけではないことの現われである。受講生は自分の日常生活をジャーナリスティックな視点を持って振り返ることはない。そのため、何気ない日常の出来事に関心を持つことから始めた企画案作りであったが、昨年以上に狭い範囲での企画、つまり自分の興味範囲を限定し、新たな発見や他者に共感を求める部分が少なかったのである。このため2008年度よりも1チーム減少し4チームでの制作となった。

ただし、1チームの人数が増えたことで、複数の役割を兼担していた学生が減ることとなった。採択企画の提案者であるディレクターは絵コンテ作りから編集作業、はてはインタビュー内容の構成までも担当することが多く、常に大きな負担がかかっていた。しかし、人数が増えることでディレクターの負担も軽くなり、役割分担がしやすくなったと感じる。ただし、初めて取材を伴う映像制作を行うグループワークではチーム内での意思統一やコミュニケーションを考えると5～6名が限界とも感じる。

なお、採択企画を選定する判定基準は、2008年度と同様に「情報は裏付けてあるか」、「物語が作れそうか」、「番組を通して何を言いたいのか」という基本的な部分を重要視している。もちろん受講生全員が項目分けされた評価シートを使用して採点を行った。この

自分自身で判断する行為が、企画がいかに重要であることを気付かせ、自分がどの企画に参加したいかという観点を持つことになる。これは積極的な参加姿勢を持たせるために大変有効である。

採択された企画（作品タイトルは企画提案当初のもの）は以下の4本であった。

1. 「南女のショップ袋事情」
2. 「南女の埋蔵金」
3. 「南女の食堂」
4. 「南女の夢追人」

なお、最終的な作品タイトルは以下のようになった。

1. 「ショップ袋事情～女子大生がショップ袋を持つ理由とは～」
2. 「捨てられてゆく10円～ランチボックスを追って～」
3. 「発見！南女の食堂」
4. 「夢追人」

②の取材ノートの追加という点は基本的なことである。通常のテレビドキュメンタリー制作の現場でも、取材ノートというものは存在する。この取材ノートに関しては2008年度の時点でも各チームに1冊の取材ノートを渡していたが、使用方法については学生に一任していた。しかし、取材結果の記入忘れであったり、メモをなくしたり、内容の構成に関する記述が無いまま進めて行き方向性を見失うという場面が見受けられた。そのため、2009年度は各チームに1冊の取材ノートを渡すのは同様に、1ページ目に採択された企画書を貼り付け、2ページ目に構成表（案）を、3ページ目に制作および取材スケジュールを作成させ貼り付けることとした。また、約束事として必ずメモは取材ノートを使用し、作品提出後には回収する旨を伝えた。これにより、ディレクター不在時や分担作業時に自分が何をしていくのが良くわかり、参加度が低い学生に対してのフォローとなった。また、取材内容や構成案の再考などをチーム内で共有することになった。実に基本的なことではあるが、取材ノートの重要性にいまさらながら気付かされた。

③の新聞記事を使用した編集ゲームという演習の意味は、多くの情報から必要な情報を選択することであり、文字情報を一定のルールに沿って編集することである。課題は受講生に新聞（指定なし）を持ち込んで

もらい、その中から気になった記事の一つを選び300字にまとめなおすことである。この300字という文字量はテレビのストレートニュース（通称1分ニュース）の平均的な文字数である。つまり、1分のテレビニュース用原稿を作成するのである。また、その原稿はまとめた本人以外が読み上げ、受講生全員で聞き、内容が理解できたかどうかをディスカッションすることになる。原稿の内容によっては意味が通じない場合も出てくる。原稿をまとめる本人は新聞記事内容を知っているため、他者のことを考えない限り字数にこだわるだけで、記事内容をまとめようとする意欲は希薄になってしまう。この演習は映像編集の前段階と考え行なった。映像編集における「他者に伝える」こと、つまりメッセージを含んだ構成を行なった「編集された映像」はメディアリテラシーの概念から言えば「（メディアは）構成されている」ことであり、その映像を受容した観客はメッセージを読み取ろうとする。つまり、「オーディエンスがメディアを解釈し、意味をつくり出す」ことになり、それに気付く最初の手がかりとなり得る。この試みはナレーション原稿作成や映像構成にも役立ち、編集された映像作品を初めて見る観客に対し、何が分かりやすく何が理解しやすいのか、ナレーションを聞いたときには何が分かりやすく耳に入り、どのナレーションが映像と繋がりやすいのかを考えることに大いに役立っている。

④の音声機器の変更とAV制作スタジオの利用であるが、これは最近の民生用デジタルビデオカメラの音声機能が簡易なものに変化したことも関係している。現在使用しているデジタルビデオカメラにはステレオミニピン形式のマイクロフォンを繋げるためのインターフェースが省略されている。そのためインタビュー音声収録にはボイスレコーダーを使用してMP3形式に録音し、PCに取り込み編集することになる。または、デジタルビデオカメラの集音マイクに頼る以外ない。その場合はガンマイクのように指向性が高いわけではないため、広い範囲の音を拾ってしまう。このため2008年度ではボイスレコーダーを使用した取材が多く、音声レベルの不備も見られた。また、デジタルビデオカメラのみで行ったと見られる生活ノイズ音の入ったインタビューなども多数あり、編集時に使用できない場合もあった。このことから、インタビューはマイクロフォンを必ず使用する条件にして音声処理には細心の注意を払った。インタビュー時のみ機材は大学施設であるメディアセンターが所有している旧

型の民生用デジタルビデオカメラと民生用マイクホン、および音声確認用のヘッドホンを使用した。

通常のテレビドキュメンタリーでは音声には非常に気を使っている。それはインタビュー音声や素材に入ってくる生活ノイズ音というものは映像を構成する上で重要な役割を持つためである。生活ノイズなどは臨場感というものは醸し出せるのだが、インタビュー音声ではその生活ノイズ音のために緊張感に欠けてしまうと判断される。インタビュー音声上に別の素材映像を挿入する場合にも、音声の質が悪いと素材映像が生きてこないのである。このような現場レベルの状況も説明して質の高いドキュメンタリー制作を行う意識付けを行った。

なお、ナレーションは大学施設である AV 制作スタジオの副調整室に設置されているアナウンスブースを利用し、音声レベルなどは音声ミキサーで調整して録音した。

場合により物撮りなども AV 制作スタジオのスタジオカメラで撮影し、ピンスポットなどの照明も駆使して素材撮影をさせた。民生用デジタルビデオカメラや照明の無い状態での撮影では、物(素材)の質感が損なわれる場合があるためである。主題によっては撮影する物(素材)が映像構成上で重要なポイントになる場合もあり、そのような場合は質感向上のために AV 制作スタジオでの撮影や照明の使用を推進した。

⑤の映像制作時間の増加は、単順に作業時間の増加というよりも「考える時間」、つまり映像構成に費やす時間を増やし、チーム内で話し合う時間を多く取る意味が強い。4名～6名でチームを組んでのグループワークとなるため、ディレクターを中心に作業することがほとんどである。そのため、制作が進むとディレクター任せになることも多く、参加度の低い学生が出現してしまうことになる。また、ディレクターが独善的にならないように主題を明確にしてチーム内で共有することが必要となってくる。このようなことも踏まえ、出来る限り話し合いの機会を設けることで、チーム内でのディレクター依存をなくそうと考えたのである。また、取材やアンケート集計などに時間がかかることも想定した。2008年度は事実確認に固執し、取材や資料収集に時間がかかり、撮影や編集時間が足りないという現状も確認できことも1コマ増加した理由である。

それ以外にも構成に関しては構成表(案)の作成だけでなく、イメージボードの作成やイメージカット

をポストイット等に描き、それを張り合わせた絵コンテ(資料1, 資料2)なども作成させた。この構成に関しては次項以降で詳しく述べたい。

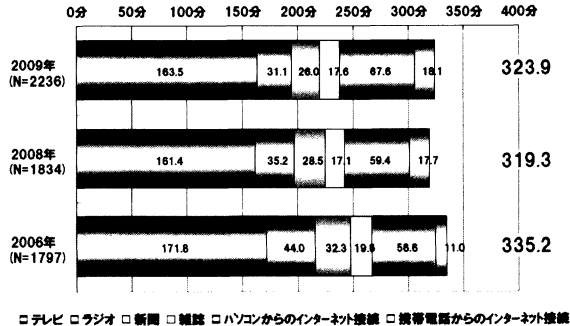
## 5. 近年のメディア接触の傾向

テレビドキュメンタリーの制作手法で映像制作を行っていくにあたり、受講生にはテレビの影響を考えてもらうことも必要である。そこで、2008年度に行った受講生がいかに関しテレビから影響を受けていたか「メディア史」という年表形式で表現した演習と、1週間のテレビ視聴に関する調査は「テレビ日記」という形での調査を、同様に2009年度も行った。その結果から、2009年度は昨年以上に近年のインターネット環境などがテレビ離れに影響していることが伺える結果となった。受講生17名(5名未提出、2008年度は20名)のデータを集計した結果を2008年度と比較して以下に記した。

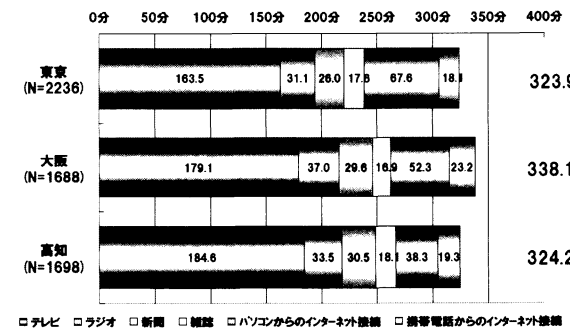
- 平均視聴時間・・・約9時間→約9時間
- 最高視聴時間・・・28時間→25時間
- 最低視聴時間・・・0分→0分
- 平均以下・・・9名→11名
- まったく視聴していない(0時間0分)受講生・・・1名→2名

この結果から見れば、2008年度とさほど変化がないようにも感じ取られるが、調査人数が減っているにも関わらず、まったくテレビを見ない人数が1名増加し、平均視聴時間以下の学生が3名増加していることがわかる。少しずつではあるが、テレビというメディアに接触する時間が減少してきたと捉えることができる。これは博報堂DYメディアパートナーズ・メディア環境研究所が行った「2009メディア定点調査」の報告にもある、メディア接触時間・時系列変化(図表2)でも確認できる。

また、授業内で行った受講生へのインタビュー調査では、「寂しいからテレビを付けていた」、「何となくテレビを付けている」、「チラ見」といった1分や2分程度の視聴、生活の一部で空気のような存在としてテレビを視聴している場合も多数あり、メディア接触時間・週平均・一日あたりの接触時間(図表3)でも確認できるように、結果的にはテレビにはかなりの時間接しているにも関わらず、それほど集中して視聴していないことも浮き彫りになってきた。



図表2 メディア接触時間・時系列変化

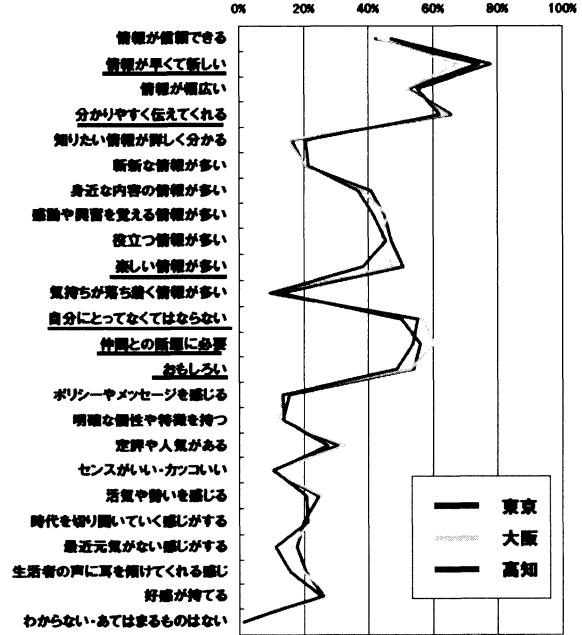


図表3 メディア接触時間・週平均・一日あたりの接触時間

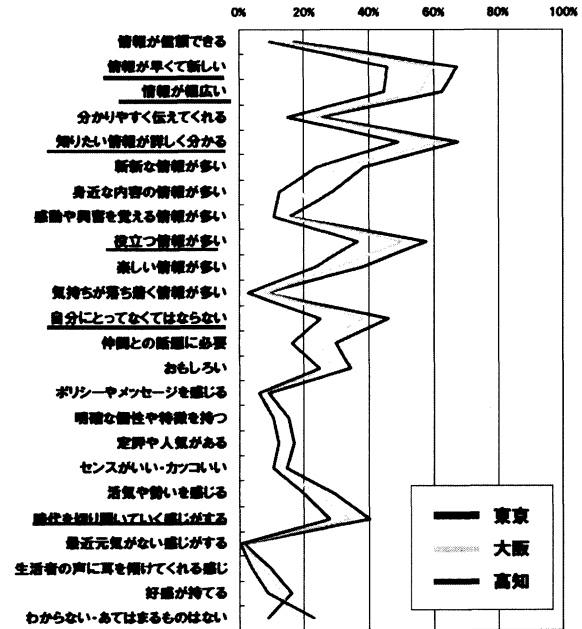
また、携帯電話を触りながら、PCでインターネットをしながらの「ながら視聴」という回答も多数あり、積極的にテレビから情報を得ようとしているわけではないことも伺えた。

このような結果の背景には、PCからのインターネット閲覧による情報取得が日常的になったと考えられ、インターネットにはテレビよりも情報が幅広く、知りたい情報が詳しくわかるというイメージの差(図表4、図表5)が根強く存在しており、受講生も同じような印象持っているのである。

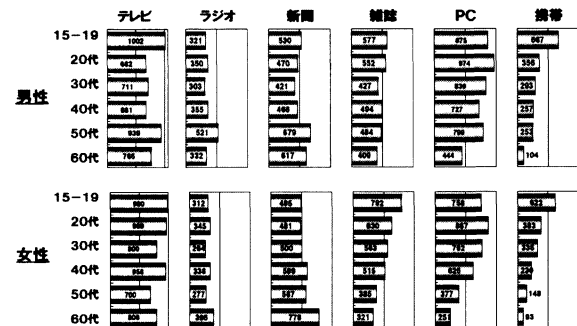
また、受講生に行ったインタビュー調査では情報を得るといよりもインターネットでテレビ番組やテレビアニメの録画映像を動画投稿サイトで視聴することや、同じく動画投稿サイトで「MAD動画」などの視聴の方が多いたとも感じた。これは動画投稿サイトやネット動画を含め、インターネットが若者文化として完全に定着してきたことがメディア接触時間・性年齢別比較(図表6)により確認できる。受講生の年齢に近い20代女性を確認すると、テレビとPCの接触時間がかなり近づいている。また、大量に録画ができEPG(電子番組表/Electronic Program Guide)で簡単に予約が出来るハードディスクレコーダーなどの録画機器の普及でテレビ放送時ではなくテレビ番組を録画して視聴する傾向が強くなったこと、PC自体にワンセグ機器を接続してデジタル放送をPCに直接録画をする



図表4 イメージ調査・テレビ



図表5 イメージ調査・PCからのインターネット



図表6 メディア接触時間・性年齢別比較

などの影響が大きいと推察できる。

最近ではマスコミでも若者のテレビ離れが指摘され始め、映像視聴の形態に変化が出始めていると論じられている。NHK 放送研究所における 2009 年のデジタル放送調査「新放送サービスとテレビ」によれば、「パソコンで動画配信サービスや動画共有サービスを利用している人は国民の 22% で、自宅でインターネットを使う人の半数に相当」するようである。また、「番組配信で「過去に放送され、もう一度見たい番組」、「最近見逃した番組」、「まわりで評判・話題になっている番組」のいずれかひとつでも「見たい」と答えた人は 75% いて、視聴意向は高い」といえる。とはいえ、有料の場合はパーセンテージが下がり、ネットでの無料動画配信サービスや動画投稿サイトでの違法投稿動画の視聴に向かう傾向がある。このデータを踏まえ、受講生のテレビ日記によるテレビ視聴の実際、ネット動画に関するインタビュー調査などからもテレビ視聴が減少していると推察される。

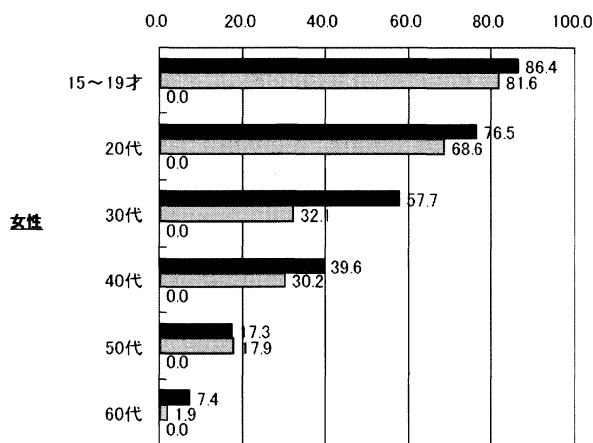
### 6. ネット動画と構成能力の問題

テレビ視聴が減少傾向なのに対し、動画投稿サイトの閲覧は増加傾向にある。特に若い世代では動画投稿サイト利用経験者は、かなりの数に上る。博報堂 DY メディアパートナーズ・メディア環境研究所が行った女性の動画投稿閲覧・利用経験者 (図表 7) の調査によれば、前年度よりも確実に増加傾向であることがはっきりと確認でき、もともと高い利用経験者数であった 15 才～19 才、20 代でも増加傾向である。

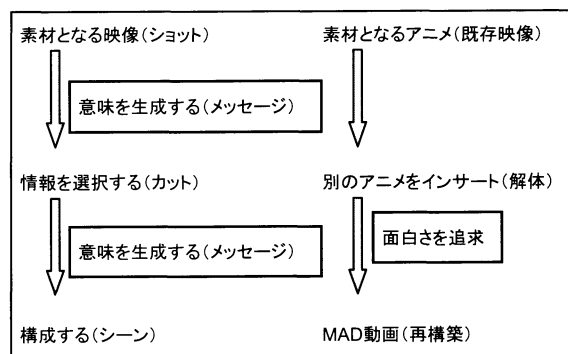
しかし、その動画投稿サイトの利用も結局は「MAD 動画」を中心としたネット動画の閲覧であり、そのため学生の映像作品は映像構成に重きを置くというより

も、表面上の面白さを強調させ、インパクトのみを映像作品の中に求める傾向が見受けられる。「MAD 動画」はテレビアニメなどの既製品の解体であり、再構成である。アニメのオープニングテーマなどの歌詞に合わせ他の映像を使用するモザイクのようなものであり、再構築といっても関連情報から選択してくるわけではない。これでは面白いと思った映像や使えそうだなと思った映像、つまり情報のみを詰め込んでいるだけであり、連続した映像情報から取捨選択して再構築する「映像制作としての編集」には活用できないのである。受講生の多くは面白いので閲覧しているだけと軽い気持ちで受容しているため、自分の映像構成能力に対しそれほど影響がないように感じているようである。しかし、素材であるショットをカットに分割してシーンとして構成する行為と既存映像を解体し再構築する作業は同様に感じるが、(図表 8) のように、そこには発信したいメッセージが不在であり、メッセージを他者に伝えるための構成というものは皆無に近いのである。動画投稿サイトを閲覧している本人が好きなアニメに少しでも関係があれば視聴し、面白ければ何度も繰り返し視聴するというサイクルだけである。その中から読み取れるものは何も無いのが現状である。

また、ネット動画は断片的であることも問題である。動画投稿サイトの YouTube では約 10 分が投稿映像サイズ (データ容量) の限界である。著作権に関することを抜きにして語れば、サイズの関係上 30 分番組の録画映像も三分割されて投稿されることになる。そのため連続して初めて意味を持つ映像でも、確実に断片的に視聴することになる。このような状態ではネット配信されている有益な番組視聴であっても、その中からリニアな構成能力が育っていかないなど、様々な問題を露呈し始めている。そのような観点から実制作時には映像構成に関しては細心の注意を払い指導を



図表 7 動画投稿閲覧・利用経験者



図表 8

行った。

## 7. 制作状況と作品分析

受講生を4チームに分けてドキュメンタリー作品の制作を行ったが、実際の制作で2008年度の受講生が一番気にかけていたのがリサーチであった。「ウラを取る」ことに相当な時間と労力をかけていたが、膨大な資料を収集したことで情報の精査に時間が掛かりすぎたこと、資料映像として使用するにあたって著作権という壁に阻まれ思うように撮影が進まない状況であった。

2009年度は膨大な資料を収集するというよりも、関係者からヒアリングすることを重視し、取材交渉をして素材撮影やインタビュー、資料映像の撮影がスムーズに行えた。これは取材ルールを徹底化したことが大きく影響している。構成に関してはチーム内でのディスカッションに多くの時間を割いたことで、常に映像の繋がりを意識できたようだ。また、多くのディスカッションにより、作品制作という実践を通じて他人とのコミュニケーション能力が向上してきたと感じられた。

次に、制作された作品を事例1～事例4として見ていき分析してみる。

事例1「ショッピング事情～女子大生がショッピング袋を持つ理由とは～」(4分40秒)

オープニングは神戸の街が一望できるポイントからのロングショット(写真1)から始まる。設置されている彫刻作品や芝生などが映りこみ、高台にある大学であること、綺麗な雰囲気をイメージさせており、ファッションアイテムとしても扱われているショッピング袋に対しイメージを高める仕掛けが見受けられる。

アンケート調査は186名であり、視聴者が理解でき

るように集計してグラフ表示をした努力は見られる。ただし、アンケートのイメージショット(写真2)は照明の関係か色温度の違いが見られ、他の映像と色の違いが映像が展開していく度にあるのが惜まれる。

実際に大学内でショッピング袋を使用している学生(写真3)を撮影しているが、プライバシーの配慮から主題であるショッピング袋を中心に撮影されており、イメージカットとしてのみ使用している。ただし、季節的なことが関係しているのか、持ち物も少なく意外とショッピング袋を持ち歩いている学生が見あたらなかったようである。

また、現役モデルや広告に造詣が深い大学教員にもインタビューを行うと同時に、生の声として学生にもインタビューを行い(写真4)、使用している本人たちにポイントを語ってもらうことでアンケート結果の裏づけを行おうとする努力が伺える。

全体的にはショッピング袋を日常的に使用していることに対する疑問点から出発し、ファッションアイテムとして使用しているのかエコバッグ的な使用方法なのかを調査することで、広告効果や自分自身の演出アイテムという別の視点が見えてきた。このように日常では気付かない視点が様々なことにもあるのではないかと

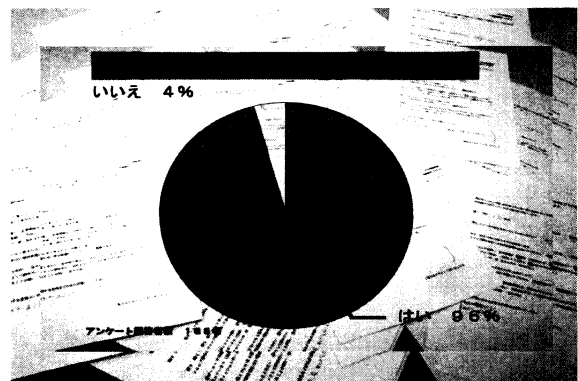


写真2 アンケート結果画面



写真1 オープニングタイトル画面



写真3 ショッピング袋を持つ女子大生画面



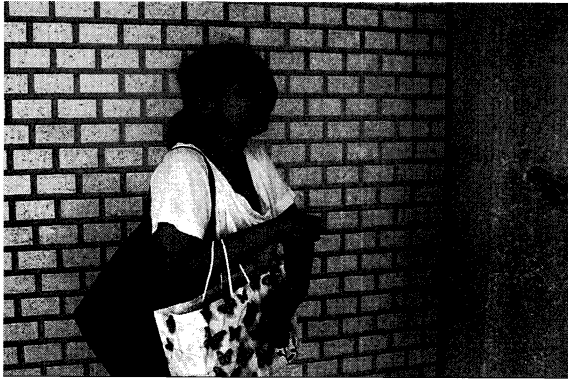


写真4 インタビュー画面



写真6 ランチボックスを返却する画面

結論付けている。最初の構成とは別の視点から見つめなおすことで、気付かなかった別の問題が浮き彫りになった作品でもある。

事例2「捨てられてゆく10円～ランチボックスを追って～」(4分30秒)

ランチボックスと10円という主題を明確に見せるための構成として、オープニングに印象的な支配的映像(写真5)として登場している。



写真5 オープニングタイトル画面



写真7 ゴミ箱に捨てられている画面



写真8 インタビュー画面

ランチボックスのシーン(写真6,7)はすべて演出がされている印象であるが、視聴者に主題となるランチボックスの回収率の低さ、つまり返金される10円を自ら捨てているという問題点を明確に訴えかけようとする姿勢は伺える。ただしイメージショットのみで構成することは、主題自体がイメージショットの洪水で隠れてしまう危険性を孕んでいる。あまりにもイメージショット主体であると断片的になりやすく、映像情報としては視聴者に伝わりにくい面も持つ。この作品の最終場面のシーケンスは、ほぼイメージショットのみで構成されており、断片的に見せることでナレーションに豊かなイメージを加えることになっている。しかし、映像構成よりも画面上の見栄えを気にし

すぎる傾向が見られる。

実際に大学生協の担当者にインタビュー(写真8)を行い、演出されたイメージショットのみの展開に頼らず、問題の所在の説明としては常識あるインタビューが行えている。また、カメラ位置も良く考えられており違和感がない映像に仕上がっている。

事例3「発見!南女の食堂」(5分30秒)

オープニングは食堂外観のロングショット(写真9)、つまり主題となる場所の特定というオーソドックスな映像から始まる。その後、食堂内のロングショッ



写真9 オープニングタイトル画面



写真12 インタビュー画面



写真10 食堂内の人込み画面



写真11 食堂で働く人々のミディアムショット画面

トから人込みのショット(写真10)へと展開する。そして主題である食堂で働く人々のミディアムショット(写真11)へと展開する。ここまではニュース映像のセオリーを適用しており、場所の特定と状況を明確に表現しようとする構成が見て取れる。

しかし、インタビュー以外はそれほど目立つ映像要素が無く、日常的に利用している食堂が当たり前の存在になり、働いている人々への感謝の気持ちが薄れてしまっているのではないかと、という主題が明確に伝わるかは疑問であった。そのため最終場面では補足的な役割としてナレーションを追加している。このチーム

は構成段階で大きく路線変更をしており、十分な構成を練れていなかったのが影響している。ただし、インタビューの表情(写真12)などは上手く撮影できており、柔らかな印象を与えることは救いである。

#### 事例4「夢追人」(5分40秒)

オープニングは大学校舎から空に向かってパンアップするロングショット(写真13)から始まる。大学生は広い青空のように、まだまだ可能性が広がっているであることを表現していると感じる。



写真13 オープニングタイトル画面

このチームは資料映像やアンケートなどの出典明記など、通常のニュース映像やテレビドキュメンタリーでの原則は遵守していた。また、資料映像も効果的に使用していた。大学の歴史という資料映像(写真14)と甲南女子大学のイメージ調査を在学生に行い、その結果(写真15)、「神戸の女子大」、「お嬢様大学」という昔から語り継がれてきたイメージと現在のイメージにはギャップがあることをベースにして、物語を展開させている。

周りが持つイメージに囚われることなく自分の夢に向かい勉学に励む学生もいることを知ってもらいた

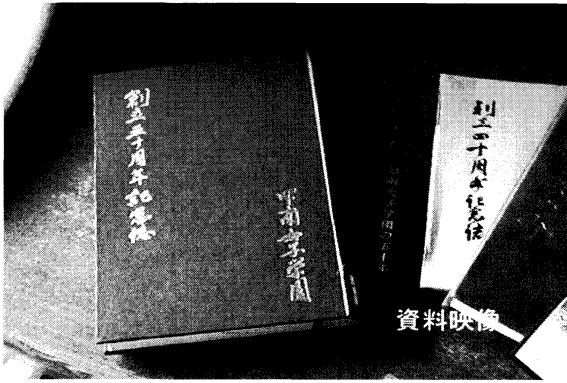


写真14 大学の歴史としての資料映像



写真15 アンケート結果画面



写真16 主人公の日常を追った画面

い、という部分が主題であり、それを一人の学生を主人公に仕立て上げ展開させる構成である。このチームは主人公の学生の都合で二転三転しており、その度に再構成を迫られたが、絵コンテを再考して修正が出来ていた。ただし、インタビューは主題からずれる結果となったが、主人公の夢に対する視線（写真16）は上手く表現できたのではないかと感じる。ただし、明確に強い夢を追っているという印象は薄く、その点では素材映像の弱さが目立った。

## 8. 受講生のコメント分析

受講生には毎時限後のコメントシートの記入、最終のレポート（感想を含む）を提出させた。作品制作の過程でも確認できているが、受講生のコメントシートなどからも、授業目標である他者（観客）を意識した映像制作を行うことで、映像構成の重要性を意識させること、メディアリテラシーの観点から「メディアは構成されている」ことへの深い理解、「オーディエンスがメディアを解釈し、意味をつくりだす」ことへの強い認識、クリティカルな視点など、概ね理解できていると感じる。それらに加えグループワークで培われる「コミュニケーション能力」に関する意見なども確認できる。

映像構成の重要性、メディアリテラシーの観点から「メディアは構成されている」ことへの深い理解に関するコメントは以下である。

- ・「編集点が分かるようになった事で、放送されている番組は、全て編集・構成されていて、全てが事実かどうか分からないことに気付いた。」（NFさん）
  - ・「一番苦労したのは、構成を決めることでした。しかしこれがドキュメンタリーを作る軸になるので、ひたすら話し合いました。」（MHさん）
  - ・「テレビと私たちは一方通行だからこそ考えるということは大切であり、必要なのだと思いました。」（ANさん）
  - ・「本当につらく大変でした。何を伝えたいのかを考えなければならぬし、作品を主観手的にとらえ客観的にして伝えなければならぬので。」（MYさん）
  - ・「最初は編集で見やすくするためにカットとか並べ替えたらいよいよというくらいにしか思っていないでして。」（EYさん）
  - ・「自分の言いたいことが不明確な時、何も構成できないのだと実感しました。」（NTさん）
- 次に「オーディエンスがメディアを解釈し、意味をつくりだす」ことへの強い認識、クリティカルな視点に関するコメントである。
- ・「内輪ネタに偏りすぎていないか？他の人から見てどう思うのか？など何度も悩んだ。」（KMさん）
  - ・「番組が何を一番伝えたいのかを見つけたり探し

- たりするようになった。」(AKさん)
- ・「インタビュー映像が流れているときに、実際どれくらい話しているんだろうか思ったりするときがある。」(HNさん)
  - ・「もしかすると、カットした部分では、まったく違う事を言っていたのかも知れない…とか、もっと重要な事を言っていたのではないだろうか…などと考えるようになった。」(MKさん)
  - ・「編集一つで、本来の結果と違うニュアンスを感じさせることが出来る。」(ATさん)

最後にグループワークにより培われた「コミュニケーション能力」に関するコメントである。

- ・「自分の持っている意見や考えを伝えることが凄く大事なことだと思いました。」(TAさん)
- ・「個人の見方よりも他人の意見を聞いて取り入れていく方が、より良いものができるのだと思いました。」(KIさん)
- ・「メンバーとの意思疎通の難しさを一番感じた。」(SSさん)
- ・「グループワークを通じて、自分の考えを他人に伝える事の難しさや、グループをまとめることの大変さを学びました。」(NFさん)

## 9. まとめと今後の課題

受講生の多くはカメラワークや編集の技術の習得というよりも、グループワークの難しさと映像の構成や編集の重要性を理解したように感じる。往々にして見栄えの良い作品を完成させるのが目的になりがちである映像制作実習では、既存番組の法則に囚われず、表現する内容、取り上げる主題に対する問題意識を忘れてはならない。しかし、ドキュメンタリー番組をそれほど視聴しているわけでも無く、ディレクターとしてそれは同じであった。しかしディレクターになった受講生は映像編集に対して関心が高い学生であり、テレビの企画ニュースやドキュメンタリー番組などを視聴してインタビュー技法や編集方法を観察して構成に生かしたようであり、映像制作に対する意識もテレビを視聴する態度も変化していったと感じる。その反面、ディレクター以外の受講生の半数は積極的にテレビなどを視聴して参考にする態度は見受けられなかった。ただし、受講生のコメントに見られるように、ほとんどの部分で受講生自身が映像制作を通じて問題点を認識し理解していったと感じる。

今回の実践研究でも強く感じたのは、他者を意識することの重要性である。映像制作によりメディアリテラシーの向上やテレビなどの映像メディアは情報の取捨選択していることを意識させることは十分効果的であるが、主題に対する問題意識が希薄であることが気になった点でもある。つまり、メディアリテラシーの概念でいうところの「メディアはものの考え方（イデオロギー）や価値観を伝えている」ことや「メディアは社会的・政治的な意味を持つ」ことへの認識が浸透していないためである。構成と編集をすることにより、自分が導きたい方向性を見つけ出すことになるのだが、それは主観であることを気付かせるべきである。主観のみで映像構成していくとクリティカルな視点に欠けることになる。常に主題に対して問題意識を持ち続けるべきであり、それは受容者としてメディアと接したとき、メディアを読み解く力となり得るのである。

特に編集時に気になった点もある。映像制作の素材は動画であり圧倒的な情報量を持っている。この情報量に惑わされる傾向があり、目的を見失うことも確認された。つまり、「制作する側の視点」を持つと、他者を意識するあまり構成そのものよりも映像の見栄えを気にしすぎる傾向があるのである。ドキュメンタリーは本来リアリズム映像であり、事実の積み重ねである。しかし、イメージショットのみの構成などは、イメージを追いすぎて逆に主題が隠れてしまう危険性がある。もちろん、カメラの動き、カメラサイズは重要であるが、それぞれに意味を持つことを認識することが重要である。本来は1年次に行う映像制作でカメラの動きやカメラサイズの基礎は習得済みであるが、カメラの動きやカメラサイズの重要性を再確認させる指導の必要性を感じた。

また、著作権に関しては引き続き多くの受講生に戸惑いが見られた。教育における著作権の取り扱いが曖昧な部分も多く残っているのも事実である。しかし、外部への公開を前提にしている場合、原則として全て許可を取るべきとの意識を持たせた。その結果、授業内では著作権に関する基礎的な知識や教育のみであったが、問題は少なかったと感じた。

受講生は、映像構成の重要性、メディアリテラシー概念として「メディアは構成されている」、「オーディエンスがメディアを解釈し、意味をつくり出す」ことへの理解度、それらに加え「コミュニケーション能力」の必要性、「クリティカルな視点」を持つ重要性に関して、十分な理解が得られる結果になったと感じ



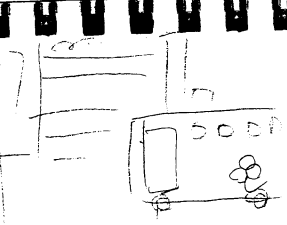

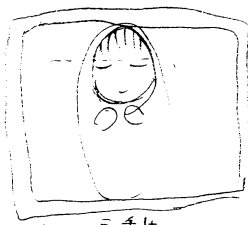
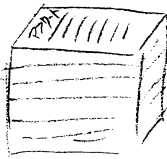
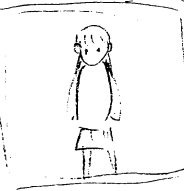
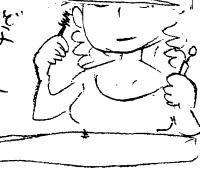
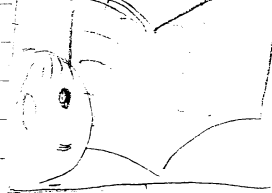

ている。最初に述べたとおり、映像制作は数多くこなしていくことでクオリティも上がっていくことも踏まえ、このような実践研究にはメディアリテラシー教育へのさらなる可能性があると感じる部分もある。そのためにも単発なものではなく、継続的に教育できる環境を構築することは必要である。また、映像制作のプロフェッショナルたちは現場での蓄積、つまり経験知が豊富であり、教育現場でそのフィードバックの場がないことは残念なことである。プロフェッショナルとの共同制作の場を設けることは、表現者としての発信能力向上のためにも学生には有意義なことでもある。

今後は様々なワークショップやプロジェクトなどを充実させ、将来的には既存のテレビ局やケーブルテレビ局などと協力して放送レベルで映像制作が行えることを期待し、今後の課題としたい。

#### 参考文献・資料

- カナダオンタリオ州教育省編集 (1997) メディア・リテラシー—マスメディアを読み解く、リベルタ出版
- 鈴木みどり (2004) Study Guide メディアリテラシー【入門編】、リベルタ出版
- 山登義明 (2006) ドキュメンタリーを作る、京都大学学術出版
- デジタル放送調査「新放送サービスとテレビ」(2009)、NHK放送文化研
- 2009 メディア定点調査 (2009)、博報堂 DY メディアパートナーズ・メディア環境研究所
- 川瀬基寛 (2008) 文系女子大学での映像制作実習とメディアリテラシー教育の実践、第 15 回日本教育メディア学会発表論文集、pp.18-19
- 川瀬基寛 (2009) 映像制作実によるメディアリテラシー教育の可能性～ドキュメンタリー制作を題材にした実践、甲南女子大学研究紀要 文学・文化編 第 45 号、pp.65-80
- 川瀬基寛 (2009) 文科系学生に対するモーショングラフィックス制作と映像リテラシー教育の実践、第 16 回日本教育メディア学会発表論文集、pp.103-104

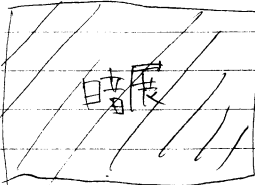
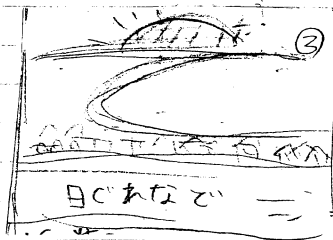
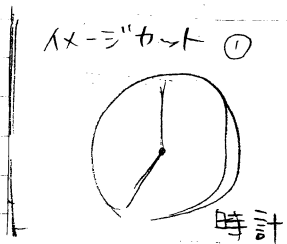
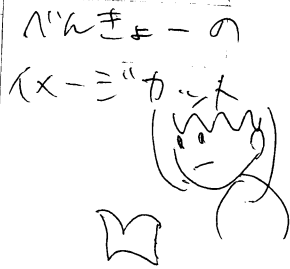
資料1 「夢追人」チーム・絵コンテ

<p>はるかさんの紹介</p> <p>歩いて 来子 いしかさの カット など</p> 	<p>TV-シヨニ</p> <p>「私たちは今回 甲南女子大学で夢を追って頑張っている人を取材しました」</p> <p>「甲南女子大学は1920年に現在の兵庫県住吉区に開校しました。」</p>	<p>発見!</p> <p>南女の夢追人</p> <p>タイリビ(バック) ⑤</p>
<p>いなか カット ①</p> 	<p>南女の説明</p> <p>イメージシヨット ①</p> <p>バス停</p>	
<p>TV-シヨニ ②</p> <p>いつこ3夢を 持たれましたか?</p>	<p>「私は甲南女子大学のイメージについて学内でアンケートを取りました。」</p>	<p>イメージシヨット ②</p> <p>食堂など おしゃべり</p> 
<p>いしかさ 隠匿性</p> 	<p>アンケートを取った (イメージシヨット)</p> 	<p>アンケートを取った (イメージシヨット)</p>
<p>子供のころは 水泳</p> <p>子供のころあまり活発な 子</p> 	<p>アンケートを取った (イメージシヨット) ③</p> 	<p>アンケートを取った (イメージシヨット) ③</p>
<p>夢は雑誌の編集者だ</p> 	<p>アンケートを取った (イメージシヨット) ④</p> <p>イメージシヨット</p> 	<p>アンケートを取った (イメージシヨット) ④</p> <p>イメージシヨット</p>

資料2 「夢追人」チーム・絵コンテ

# 絵コンテ構成表

※10秒以内  
同じカット(画)は使わない



↑音のみ  
イメージ