

映像制作実践の意義：  
「メディアコミュニケーション演習」（2016年度）の取り組みから

鼓 みどり

# 映像制作実践の意義： 「メディアコミュニケーション演習」（2016年度）の取り組みから

鼓 みどり

## Importance of Video Production: Case Study of the Seminar of Media Communication

Midori TSUZUMI

キーワード：映像制作，ワークシート，Premier Pro，評価，美術科

Keywords：Video Production, Worksheet, Premiere Pro, Evaluation, Art Subject

### 1. 背景

近年、スマートフォンや携帯端末で動画を撮影し、ネットワークを介して共有公開する行為はごく日常的なものになっている（昼間 2015）。あるいは遠く離れた人と互いに顔を見ながら話すビデオ通話の利用者は、幅広い年齢層と考えられる。現代人にとって、映像はプロによる完成度の高いコンテンツであると同時に、自身の近況を伝えるメッセージであったり、気軽に楽しむ暇つぶしのネタであったりもする。と同時に、注目を集めるがために、あるいは他人を傷つけるために、好ましくない映像や写真をSNS投稿する行為が問題になることも少なくない。映像がどのように作られ、見る者の感覚にどう作用するのか。かつてはプロフェッショナルな映像制作者に求められた基本事項だった。しかし昼間が示したように、撮影と編集のデジタル化によってプロとアマチュアの垣根が取れた以上、現代的な学士力として身につけるべきことと考えられる。

大学教育の方法として、受講者が積極的に行動して学習する「アクティブラーニング」や、協力して実施する「プロジェクト型学習」に注目が集まっている（溝上 2016）。その実施形態は多様であるが、映像制作は参加者が自身で企画し、互いに協力しながら実現するため、アクティブラーニングのモデルにふさわしいと考えられる（高橋・久保田 2015）。能動的な学習効果が高いことは、1961年の「発見学」から保証されている。それを実践する場として映像制作を活用する事例が、大学でさまざまな文脈から取り込まれている。

高橋・久保田はアクティブラーニングとして映像制作の課外プロジェクトを行い、ローカル局とタイアップして学生による地域コンテンツを商業施設で放映した（p.105）。そして映像制作は①プロジェクト型、②方法と活動のアクティブラーニング、③メディアリテラシー

育成のいずれも担うとしている。河井は課外プロジェクトとして有志を募り、学内イベントなどの宣伝映像の制作をグループで行った実践で、殆ど未経験の参加者が撮影編集する過程で高い満足度を得た経緯を紹介している（河井 2014）。ここで参加者はグループウェア「サイボウズライト」で情報共有し、作業プロセスを次期参加者も共有できることが示された。2013-2014年度の実施であったが、その間キャンパスの移転で連絡や作業が困難になったことは残念である。齊賀はゼミで4Kカメラを用いた映像制作を実施した（齊賀 2014）。映像の内容よりも撮影や編集技術に重点が置かれた報告である。加藤・安達はプロジェクト型学習として映像制作したコンテンツを生配信し、そのフィードバックと学生の意識変化を分析した（加藤・安達 2014）。自主ゼミ参加学生が大学のリアルを伝える映像を制作し、オープンキャンパスや大学説明会などで受験生向けに放映する。参加学生5名全員が主体性のポイントを上げ、外部に発信することを意識して臨んだことがフィードバックの効果と考えられる。

紹介した大学の実践例は、いずれも課外ないしゼミのプロジェクトで、能動性や自主性が重視されるアクティブラーニングないしプロジェクト型学習の側面が強い。確かに公開や宣伝といった外部への発信や地域との連携など「社会人基礎力」（<http://www.meti.go.jp/policy/kisoryoku/>）育成にふさわしい条件が備わっていると思われる。しかし専門性を身につける正規授業科目こそ、資質を伸ばすカリキュラムが求められるはずである。

なお下口・長谷は平成10年（1998年）の『中学校美術』学習指導要領に登場した「映像メディア表現」を受けて、雑誌『教育美術』に掲載された実写映像実践を悉皆調査した（下口・長谷 2014）。はじめは機材もスキルも不足する中での試行錯誤から出発したが、やがて制作から

映像の仕組みや仕掛けを理解するメディアリテラシーあるいはシネリテラシー育成の可能性を示唆した。初等・中等教育で映像を理解する力を育成するのが「図画工作」と「美術」である。つまりこれらの教科に携わる人材は、映像制作の技術とともにそのメッセージを理解し、その質を評価する能力が求められている。

## 2. 科目の概要

「メディアコミュニケーション演習」は、富山大学人間発達科学部人間環境システム学科人間情報コミュニケーションコースの専門科目で、2年生以上を対象としている。本科目はメディア領域専門科目の一環として、映像コンテンツ制作のスキルを身につける目的で開設されている。映像制作は発想の独自性や強烈な自己表現だけでは完結せず、受け手を想定した構成やプロットをつくる姿勢が求められる。またカメラワークや編集の技術を使って、目的に合った内容を完成させるプロセスをあらかじめ計画できる見通しが求められる。さらに出演者や撮影者など、他者の協力なくして映像制作はほぼ不可能なので、それを実現させるコミュニケーション力や交渉力も必要となる。このように、映像制作をカリキュラムに取り入れている背景には、この実践を通して身につけることのできるスキルがある。また映像制作実践を通して、映像コンテンツの仕掛けを理解する経験を経て、メディアリテラシーを身につけることが期待できる。

本科目の流れを紹介する。前半では自己紹介映像を3～5名の男女グループで制作する。その目的は互いのコミュニケーションを取りやすくするとともに、全員が必ず「撮る／撮られる体験」をして、カメラを向けられる側の心情を知ることにある。受講生は幼い頃から撮影されて育った世代ではあるが、いざ自身が映されるとなると、緊張したり恥ずかしがったりと、平然とはしてられない。この心情は映像制作者が必ず備えるべきもので、受講生も心して撮影に臨むことが期待される。

撮影と編集は、全受講生がカメラとソフトウェアに触れるよう配慮する。機材の取り扱いの注意は、口頭で行うだけでなく、受講生全員が三脚の着脱、SDカード装着をまず行い、撮影実施への過度な緊張を取り除くようにした。操作に慣れている学生にチューターをお願いした。

ソフトウェアのマニュアルを作成して全員に配布し、基本的な取り込みと編集、書き出しの指示をする。エフェクトやテロップ、合成などは参考図書『Premier Pro 2015』を参照させて、自由に行わせる。

内容については、メンバー全員を紹介することが条件で、それ以外特に制約を与えない。例年テレビ番組パロディやPV風映像が登場する。これらはあらかじめ駄目とは言わない。しかし映像制作の専門家である外部講師の講評は厳しい。既存のテレビ番組は構成をなぞるだけ

であり、PVはろくな構成がなくても、音楽に乗せて映像を流すことができるからだ。構成を考える重要性を、この段階で知ってもらいたいのだ。なお制作を楽しむよう、この段階では既存楽曲の使用を認めている。

自己紹介映像の締切は開講時に設定しておく。コンテンツ制作は締切厳守が鉄則であることを学んでもらうためだ。ここで完成させるための時間外作業が発生する。完成映像の発表は、外部講師に講評を受ける。

次に後半部の個人制作について述べる。テーマ設定は現代版昔話としており、2013年度と2014年度は「桃太郎」、2016年度は「かちかち山」か「花咲かじいさん」の二択にした。受講者は各自で内容の構築と実現のマネジメントを行わなければならない。現代版にアレンジするアイデアをもとに、絵コンテを作成し、出演者や撮影場所、撮影スケジュールを決め、実施する。このプロセスは、体験的にメディアリテラシーを身につける効果が期待できる。ただし映像出演を拒否されることも多く、友人や家族、部活やサークルなどの人脈が計画を左右する様子が見受けられる。編集はすでに経験済みとは言え、ソフトウェアの操作の手違いが発生し、こまめな机間指導が必要となる。データ取り込み後、SDカードにリンクした編集を行うケースが要注意である。多様なエフェクトや合成、逆再生、テロップ、音声の処理などの表現技法は、参考図書を使用させて自主性に任せた。BGMに既存楽曲の使用は認めない。DTMソフトGarageBand使用を推奨したが、使い方を一斉指導する必要があった。最終発表は本人の紹介と再生、講師コメントが基本であり、時間に余裕があるときは相互コメントも促す。また評価シートに記入して提出する。

本科目は外部講師を迎えて実施している。2012年度からターミカンデザインズ代表の高信行秀氏に2回の出講を依頼している。高信氏はアップル社公認インストラクターであり、FIFAワールドカップやオリンピック等のスポーツイベント中継の指導を担当されるプロフェッショナルである。最終課題の設定について事前に打ち合わせ、構成方法やドラマ化に重点を置いた提案をいただいた。また受講生は、プロの方法を学び、プロが自分たちの作品を評価する体験から大いに刺激を受けるに違いない。そしてコンテンツ制作という仕事に対し、より具体的な意識を持つようになるだろう。

ここで課題の変遷について紹介しておく。本科目は2009年度まで、最終課題の公募エントリーを義務づけていた。[NHK ミニミニ映像大賞]やアップル社学生映像コンテストなどの規定に合わせて課題を設定していた。中には佳作に入った例や、佳作に近い番組で紹介された作品もあった。しかし受講生の意識低下により質の高い作品が減少していく傾向が認められ、2010年度から公募参加を廃止した。やがて高信氏の助言により、構成を考えさせる課題設定を模索した。2012年度は「自己プロモーション」で、就活の自己PRを意

識させ、履歴書と周囲のコメントを交互に映す作品などが生まれた。この年度はスマホや手持ち撮影も見られたので、2013年度からカメラは大学のプロ仕様機材(PanasonicAG-HMC45)を三脚固定で使用するよう指導した。手持ち撮影はぶれるので、発表時厳しく指導された。2013年度から現代版昔話を課題にした。よく知られた昔話を現代に置き換えるために、物語のどの部分を抽出するのか、何をどう置き換えるのかが重要だ。2013年と2014年は「桃太郎」を課題にした。「仲間と協力して鬼退治」を悪役への復讐と解釈する例が目立ったが、その方法は生き埋めから腕相撲、ラップバトルなど多種多様であった。中には鬼を主人公にして友人作りに悩む姿を描いた例もあった。昔話をトレースしていないが、内容がユニークで印象的な作品もあった。しかし2015年度は趣向を変えて「実写ドラえもん」を最終課題にした。これはアニメ(マンガ)「ドラえもん」から一話を選び、それを実写で再現するという課題だ。登場人物も場面設定も原作のまま、超能力の表現には多少工夫が必要になる。この課題の意図は、設定やプロットを考える手間を省いて、カメラワークや編集に気を配って映像を作り込んでほしいという願いだった。しかし結果はあまりに省力的な作品が目立った。そこで2016年度は再び昔話に戻り、「かちかち山」か「花咲かじいさん」を課題にした。

本科目では、図画工作や美術の指導法を参考にして、ワークシートを導入している(光山 2012)。受講生は発表以外の毎時間、①今日やること、②今日できたこと、③今日決めたこと、④次回までのスケジュールの4項目に記入して提出する。学籍番号と氏名も記入するので、出席カードととらえられて、提出率は良かった。記入による本人の自省を期待していたが、実際にチェックしてみるとそのような兆候は皆無に近かった。子どもっぽいという思いか、ひらがな記入も見られた。だが時間ごとにチェックしていくと、ワークシートが各自の進捗を把握するツールであることが明らかになった。全体から標準的なペースを把握して、遅れている受講生を個別指導することができる。後で2016年度のワークシートを検討する。

### 3. 2016年度実践について

すでに述べたように、2015年度「実写版ドラえもん」は、前年度まで受講生がプロット作りに苦闘して、映像を作り込む時間不足の傾向があるので、よく知っているドラえもんの実写化でシナリオ作成にかけた時間を撮影や編集に使うと欲しかったと考えた企画であった。しかし結果はクリップをつなげただけの作品が目立ち、カメラを一カ所に固定し続けるなど表現に問題が見いだされた。工夫の見られる例もあったが、全体に低調で、映像制作ができるだけで受講生が盛り上がる時代は終わったこと

が痛感された。

2016年度の最終課題を考える際、再びプロット作りを課すために昔話に戻ることにして、「かちかち山」と「花咲かじいさん」を選んだ。いくつかの候補から選んだが、一つに絞れなかったので二択にした。

2016年度から映像編集ソフトをAdobe Premiere Proに変更した。前年度までは旧バージョンのApple Final Cut Proを使用していたが、現バージョンのインターフェースがかなり変更され、映像制作の現場で使われなくなっていると聞いた。一方、Premiere Proは富山大学が包括ライセンスを持つソフトであるので、すべての演習用コンピュータで使用できる。またAfter EffectsやIllustratorなど他のAdobeソフトとの連携にすぐれている。現場での普及率が高いので、受講生が将来コンテンツ制作に携わる際に有利だと考えた。流れに沿って試作しながらマニュアルを作成し、基本的な編集工程を共有できるよう準備した。また個別のテクニックには参考書を提供して対応したので、受講生はかなり自主的にソフトを使用した。

受講生は履修登録17名のうち16名が最終発表までやり遂げた。例年離脱者が3、4名はいるが、1名というのは優秀である。16名となると、各自の動向を把握するのが難しかったが、ワークシートのチェックが効果的であった。16名のうち4名が3年生(うち2名は経済学部)、1名が短期留学生、残り11名が2年生であった。受講生の履修状況は過密で、スケジュール調整に苦労していた。

本科目は時間外に撮影や編集が前提であることは最初にガイダンスするが、1限などの空き時間を捻出するのも大変そうであった。

自己紹介映像は4チームで制作した。3チームは男女2名、1チームは男子2名女子3名であった。初回にグループ分けをさせ、アイディア出しの話し合いに入った。全員が紹介されることを条件に、特に制約は設けず、既存楽曲をBGMに使用することも許可した。受講生からは前年度作品を見たいという要望があったが、それには応じなかった。第7回に外部講師の講義を予定しているので、その回に発表するスケジュールにした。ワークシート項目②「できたこと」から進捗を確認すると、表1のようになった。

第1回から第3回は全グループの進捗はほぼ同じである。第5回で編集に入ったBとCは順調に仕上がったが、Dは発表当日朝、Aは発表時間内に書き出す結果となった。内容はAが新作映画宣伝番組、Bが「テラスハウス」風若者群像、Cがサスペンス、Dがインタビューとクイズで、それぞれ楽しく見ることができた。発表時は全員が出席し、評価シートには多くのコメントが記入された。前半部は大きなトラブルはなく、受講生は個人制作に意識を切り替えた。今回は外部講師から「ディテールカット」を使った効果について学び、それぞれがこのテクニッ

表1 自己紹介映像制作の経緯 (●=欠席者)

	タイトル	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回
A	映画宣伝	打ち合わせ	絵コンテ 対談 流れ ●	ポスター用 写真撮影 絵コンテ	ポスター完 成 対談の撮影	撮影	編集。動画 のつなぎ。 テロップ ●	発表
B	ケンタッキーハウス	打ち合わせ	流れの決定 絵コンテ一 部	大体の日程 機材の使い 方	大学内で撮 影	取り込み。 最初の部分 から編集。	タイムライ ンを埋め た。最初の 部分が変更 できなかった。 編集。	発表
C	事件風自己紹介	打ち合わせ	絵コンテ 構成 流れ	撮影場所と 日程 第1回の撮 影 ●●	動画の取り 込み 顔写真撮影 編集 ●●	ホワイト ボード撮影 取り込み編 集	編集 ●●	発表
D	日本列島大学生の旅	打ち合わせ	アイデア 絵コンテ	セリフ決 定。台本前 半。カメラ の使い方	前半2名分 撮影	後半2名分 撮影 取り込み編 集	8割くらい 編集	発表

クの生かし方を熟考しながら課題に臨んでいた。

最終課題設定の狙いは、日本人によく知られている昔話を現代風にアレンジするために、話を思い出す作業を経て、作りたい内容に引きつけるアイデアをひねり出すことである。本科目は2014年度から毎年1名の留学生が受講している。振り返ってみると留学生に昔話を理解させるフォローが不十分であったことが認められる。しかしドラえもんは海外でもよく知られており、制作に問題はなかった。いずれも日本語シナリオで、日本語を話せない出演者にハングル表記の台本を提供した例もあった。日本人学生に比べ、ハードルは高かったが、3名とも発表までやり遂げた。

最終課題には以下のようなクリアすべきタスクがある。基本的にはグループ制作と同じだが、各自が個人で企画するため、より慎重にプロジェクトを進めなければならない。

- 1 昔話を現代版にするアイデア。
- 2 キャスティングとロケーション 撮影場所の確保。
- 3 計画的な撮影により編集に適した映像を撮る。
- 4 目指す映像を構築する編集。

表2はワークシートの記述から抽出した各受講者の進捗である。作業の推移を示すため、記述は編集している。「撮影」、「編集」、「完成」が節目となるため、太字にした。なお第12回はワークシートを配布していないので、カメラの貸し出し状況で分かる範囲にとどめた。作品タイトルは筆者が内容を示すためにつけたもので、必ずしもオリジナルではない。表題を持たない作例も散見した。

まずシナリオ作りであるが、殆どの受講生が昔話を現代版にアレンジするタスクに戸惑っていたので、第8回に2014年度に実施した「現代版桃太郎」の優秀作品を上映した。カネを無心された主人公を、仲間が協力して

救う学園もので、ヒントになったのではないかと考えられる。ワークシートを見ると、絵コンテ作りには第8回から始めて10回に完了した受講生が10名、残りのうち4名は第11回までに撮影に入った。カメラ3台のやりくりで苦労したが、部活(放送研究会)のカメラを使った受講生もいた。

絵コンテを作り上げていく中で、受講生たちはキャストにそれぞれ苦慮していた。聞こえてきたのは「映像に出演するのは嫌だ」と依頼した友人に断られるケースで、男女を問わずシャイな若者が多いことがうかがわれる。気軽に自撮りを楽しむ世代でも、作品に登場するのは気が引けるらしい。例年聞く話なので、謝礼は必要だと助言した。実際には相互に出演することでキャストを確保するか、撮影に協力してもらい自分が出演する例も見られたが、殆どの作品が出演者を得て完成した。

撮影場所に関して、大学構内は他の授業や通行の妨げにならないよう注意を促した。学外の無許可撮影は禁止し、特に学校(小・中・高)は絶対駄目だと指導した。今回「商店街で夜間撮影したい」という受講生が1名いて、自分で警察の許可を得て撮影した。その経緯は今後のために共有する必要があるだろう。

撮影の詳細は授業時間外に実施している場合が多いので、完成作品から類推することしかできない。殆どの作品で服装、時間、場所の統一が見られ、スケジュールを緻密に調整して一気に撮影したと考えられる。またカメラワークを考え、講義で学んだディテールカットを活用した作例も多かった。受講生たちは、編集に適した映像を効率よく撮影していたと考えられる。すべての作品が三脚をきちんと使用しており、撮影に臨む態度は良好であった。撮影時期はワークシートから第10回までに1名、第11回までに5名が撮影を行い、第12回までには8名

が撮影を終えた。残る2名のうち1名は課外に制作しワークシートの記入が進度を反映せず、もう1名は協力者が確保できず第14回まで撮影できなかった。

編集は目指す映像を作り上げるために、撮影した素材をシナリオに合わせてつなげていく作業である。モニターで確認して、撮り直しやアフレコの必要が出てくることもある。また補足や演出のためにテロップや効果音、場面の切り替え、速度や色調などのエフェクトを使う。ソフトには実に多彩なエフェクトが用意されており、受講生には適宜ウェブや参考図書を使って自主的に作業して

もらった。その結果、カラーとモノクロ、スマホ画面でオブジェクトを動かし、ラジオ音声で外部からの情報を暗示するなど、さまざまな工夫が生まれた。ただBGMの作成と編集方法は教示が必要であった。たまたま同一フレーズが続けて発表された作品で用いられる事態があり、サンプルに頼る傾向が見受けられた。次年度はきちんと対応したい。

全事例がきちんと書き出され、問題なく再生できた。16名の受講生が発表当日データを提出すると時間がかかるので、事前提出を強く促した結果、第14回の週に

表2 最終課題「現代版かちかち山／花咲かじいさん」制作の流れ (2016年度前期)

ID	タイトル	第8回	第9回	第10回	第11回	第12回	第13回	第14回	第15回
A	下宿で手料理 カチカチ山	前回の振り返り	絵コンテ	絵コンテ 2割弱。	○		絵コンテ	●	完成 発表
B	子供版花咲かじいさん	シナリオの考案	絵コンテ キャスト確保	撮影	編集		画像を入れる	完成	発表
C	悪いおじいさんのたたり 花咲かじいさん	絵コンテ	撮影	編集	編集 Garageband		編集	完成	発表
D	愛憎劇カチカチ山	過去の作品を見た	脚本	撮影	編集 BGM		BGMができた	BGM完成	完成 発表
E	カチカチ山ソフトテニス部	構成	●	絵コンテ 完成	絵コンテ 完成	撮影	編集	完成	発表
F	任侠 カチカチ山	キャラクター設定	導入と序盤考案	絵コンテ	絵コンテを完成	撮影	編集 再撮影	構成完成	発表
G	お得メール 花咲かじいさん	だいたい方向	キャストイン	台本の流れ	ロケーション		●	撮影・編集 チェック	完成 発表
H	花咲か女子大生	昔の作品を見た。 シナリオ作成	絵コンテ	絵コンテ 完成	●	撮影	編集	編集 完成	
I	師匠と弟子 カチカチ山	ストーリー構成	台本完成	絵コンテ	撮影		編集	完成	発表
J	かちかち山女子大生	DVDを見た。	絵コンテ	絵コンテ 完成	●	撮影	編集	編集 再撮影 完成	発表
K	アプリ 花咲かじいさん	物語の構成。必要 品目に分けた	●	シナリオ 考案	撮影		編集	完成	発表
L	テストとお守り 花咲かじいさん	内容の考案	●	絵コンテ 完成	●	撮影	編集	編集 完成	発表
M	花咲かゲームアプリ	構成。	絵コンテ 半分くらい	撮影	編集		編集 画 角修正	完成	発表
N	ぬいぐるみ花咲かじいさん	映像化の考案	●	●	撮影日程 の確認		シナリオ 再度考案	● 撮影編集	完成 発表
O	花咲かじいさんの犬	過去の作品を見た	シナリオ	シナリオ あと少し	絵コンテ	撮影	編集	完成	発表
P	カチカチ大学生	過去の作品を見た	絵コンテ (半分)	ストーリー 大体の絵 コンテ	絵コンテ	撮影	編集	完成	発表

表3 最終課題評価シート

ID	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	計
コメント	11	5	2	1	12	6	3	5	1	1	9	10	10	5	2	1	83
発表順	5	8	14	15	1	9	4	11	12	13	7	3	6	2	10	16	

12名が提出した。残りの提出は始業前からさせ、発表に速やかに移行できた。5分前後の作品が多く、90分間の授業時間での発表完了は困難で、作者による前振りと講師のコメントだけで進めた。最終評価シートには自作品の「工夫した点」、「反省点」と他の作品へのコメント欄を4個設けた。他作品のコメント数は任意としたが、欄を細分して多数コメントを書いた学生も多く、83件にのぼった(表3)。完成度の高い作品には丁寧なコメントが集まり、コメント数とできばえにはある程度の相関が見られた。しかし発表順が後になればなるほど、次の授業に移動する受講生も増え、コメント数は伸びない傾向があった。コメントの内容はおおむね肯定的で、構想、演技やカメラワーク、編集などの特徴を良く捉えていた。タイトな進行に全員協力 作品鑑賞の態度も非情に良かった。なおコメントの全容をまとめ、教員の評語を付けて受講生全員に送付した(資料)。表2が示すように、完成作品は9点が「花咲かじいさん」、7件が「かちかち山」を原作にした。「花咲かじいさん」はストーリーをたどる例が4件(B, G, L, N)、良い悪いの平行4件(H, K, M, O)、スピノフ1件(C)であった。「かちかち山」は復讐劇6件(A, E, F, I, J, P)、スピノフ1件(D)であった。現代版ということで、自身に近い設定、すなわち学生生活を舞台にした事例が12件と大半を占めた。その他の設定は子ども(B)、任侠(F)、漫才(I)、ぬいぐるみ(N)であった。

コメント数の多かった事例から、作品を紹介する。

花咲かじいさんでは、L「テストとお守り」が、試験前に勉強する人としらない人を対比し、試験結果で「花を咲かせる」落ちである。演技者をしっかり撮影し、手のクローズアップが効果的である。10件のコメントには、「お守りを渡すシーンで、去る側の人の手が消える表現が良かった。」、「テスト用紙を握りつぶすところのカットが良かった。」などカメラワークと編集が高く評価され、試験という学生にとってリアルな設定もわかりやすいと好評だった。

M「花咲ゲームアプリ」は、スマホ画面の犬とのやりとりですべてうまくいく女性とうまくいかない女性を対比したシンプルな構成である。ストーリーが明快で面白いと好評で、「平行ワールド。良いパターンと悪いパターンがあってわかりやすかった。」、「スマホで画像を作ったり、画面を映したりとかの工夫がされていて良いと思った。」等のコメント10件が寄せられた。またスマホやアプリは「現代」に直結するアイテムなので、優れたアイデアだと思う。

同じくアプリを題材にしたK「アプリ花咲かじいさん」は、「女性にもてるアプリ」を巡って、うまくいく男性と失敗する男性の葛藤劇である。俯瞰するカメラアングルや暗めの照明など画面作りに工夫が凝らされていた。また登場人物2人の対話劇も本格的で、受講生たちは「カメラの上がり、カット、演技、照明の使い方、魅力がたくさん。カメラのゆれがいい味を出していた。」、「会話の途中でカットを切り替えているのが良かった。」、「演出が凝っていた。花咲かじいさんであるはずなのに、不条理劇を見ているような気がして面白かった。」と高い評価が集まった。なお受講者は互いに出演し、「演技が面白い(笑)。ストーリー関係あるかな(笑) 映像は良かった。」というコメントもあった。

「かちかち山」では、E[かちかち山ソフトテニス部]が、先輩の理不尽な行為に遭遇した後輩が、別の先輩とともに復讐する物語だ。激辛シュークリームやブレーキのきかない自転車など、原作に沿った流れで構成されている。早送りやスロー、モノクロなど編集手法を適切に使いテンポ良い映像に仕上げた。コメントは最多の12件で、「舟を自転車にしているところが面白かった。モノクロや早送り、スローの表現が良かった。悪いことをした先輩が反省する所がほしかった。」、「時間の経過を上手くあらわすカット数も多く、おもしろかった。」、「カメラワークがうまくて驚きました。話の内容も面白く、自転車が倒れるところでは、顔のアップで揺らしていて分かりやすかったです。」といった称讃が集中した。

A[下宿で手料理]は、大学生のウサギが同級生のタヌキを手料理でアパートに誘うところから始まる。特に親しくもないのにといぶかるタヌキに熱すぎる料理を出すウサギ。後日、タヌキはまたウサギの誘いに応じて出かけていくが、今度は料理にされてしまう。演技も効果も抑制され、鍋の煮える音や包丁の音などが印象に残る綿密に作られたホラーである。「料理をしているシーンの構図が良かった。扉越しの影が良かった。構成が面白かった。」、「音の入り方が印象的。」、「全体的に映像編集の工夫がたくさんあって、怖くて面白かった。料理の音やうさぎがエンジンをかじるシーンがより不気味にさせていて、すごいと思った。」、「しかえしのところだけだったのが惜しい。白と黒が面白かった。回想シーンとかがあって良かった。」など丁寧なコメントが寄せられ、質の高さを受講生たちが評価していることが分かった。

F[任侠 かちかち組]は、かちかち山を任侠の抗争に置き換え、敵対する側を昏倒させるが命は奪わず主人公が勝利する物語である。これまで本科目で既存ジャン

ルへのオマージュはあったが、「任侠」は初めてであった。作者は任侠映画ファンで、一度やってみたかったと語り、出演もしている。学外ロケの許可を取り音声のアフレコなど目指すイメージを追求して編集した。「カウントダウン、BGMが良かった。ヤクザっぽい雰囲気面白かった。」「場所のせいもあるが、聞き取りづらかった。ラジオを使った間接的な声を使うと言うことで、作品の広がりを感じた。頭役はやはりうまい。ただしこのストーリー好めない。」など、健闘を称えるコメントが多い。

ここでスピノフと分類した作品2件に触れておく。C「悪いおじいさんのたたり」は、花咲かじいさんの悪いおじいさんの墓がある大学で、新入生が教室から出られなくなるという1人称ホラーである。すべてが順調な主人公が、嫉妬に満ちた怨念に追い詰められる様子を、主人公視点の閉塞感によって巧みにあらわしている。発表順が14番でコメントは少ないが、「最初からナレーションや音楽がホラーっぽくて面白かった。すべてナレーションでセリフが無いのが、逆に怖いと思った。」と、全体を捉えたコメントがあった。D「愛憎劇かちかち山」は、作者がかちかち山前半部が愛憎劇と解釈し、恋人未満の男女大学生に、下級生の男子が介入する物語だ。三角関係に見せかけて、下級生は女性の好意を得ると豹変し、「ただ2人の関係を壊したかった」と言い放つ。演技がすばらしく、表情を捉えるカメラワークも緻密で見応えはあった。こちらは上映順が15番で、「ストーリーが恋愛物仕立てでいて、面白かった。悪い方は復讐劇的になって面白かった。」というコメント1件が寄せられた。両作品とも昔話の筋からは逸脱しているので、物語から構成を組み立てるタスクを迂回する結果になった。しかし完成度の高い作品が生まれるのであれば、柔軟に発想し、作りたいプロットに引きつける選択肢は認められるだろう。

#### 4. まとめ

2016年度の本科目は、新しいソフトウェアの導入や例年がない受講生数など、実施に影響しそうな条件が認められ、不安を抱きつつ開始した。前年度からの流れで、メディアやスマホを日常的に操る時代ゆえ、本格的な撮影や編集をあえて習得する意欲は希薄になっているのではないかと危惧していた。しかし結果として、例年以上に高水準の作品が多数完成した。ワークシートや評価シートから、殆どの受講生が作りたいイメージを明確に持ち、それを目標に制作を進めたことが明らかになった。

今回、受講生たちは課題の要である構成をしっかりと考え、求める映像を撮るためにカメラを回した。最初の自己紹介映像では、「やってみたかった」単純な模倣や一発芸が見られたが、個人制作ではもはや遊びではない制作に取り組む姿勢が顕著になった。開講前に危惧して

いた「映像離れ」は杞憂に終わった。

本科目の性格を考えると、「コンテンツ制作」の一環という専門性を要求している。つまり映像制作を体験するだけでは不十分なのだ。今回のコメントで「わかりやすい」、「面白い」という言葉が高評価を表している。それは受け手を意識するコンテンツ制作の基本である。大半の受講生は映像制作の初心者であり、独自性を追求するよりも共感を模索し、頭を使って作品を完成させた。

映像制作は高校までの「美術」が担っている分野で、大学教育ではそのことと連動せずに「社会人基礎力」育成のキーアイテムとなっている。ここで紹介したケースはコンテンツ制作を通じて技術と構想力を伸ばすと同時にメディアによるコミュニケーション能力を身につける専門科目として、今後も実施していく。

#### 文献一覧

- 加藤・安達 2014：加藤亮介；安達一寿、「映像制作・発信実践における意識変容の分析」、『日本教育情報学会第30回年会』, 2014, pp.106-107.
- 河井 2014：河井延晃, 「正課外教育における映像制作の意義と実践：制作活動における協調的グループの実態をもとに」, 『実践女子大学人間社会学部紀要 11』, 2014, pp.99-111.
- 光山 2012：光山明, 「表現主題を多様な視点から分析的に検討させる学習指導の試み一題材「ねがいをかなえるお守り」におけるワークシートの開発を通して一」, 『美術科教育』, 2012, pp.201-214.
- 斉賀 2014：斉賀利彦, 「大学で4K映像制作を行うときの課題」, 『メディアと情報資源 21(1)』, 2014, pp.53-58.
- 下口・長谷 2014：下口美帆；長谷海平, 「雑誌『教育美術』に見る映像メディア表現教育：映像制作を用いた実践の概観とその意義」, 『こども教育研究(1)』, 2014, pp.93-103.
- 高橋・久保田 2015：高橋巧・久保田靖子, 「アクティブラーニング型授業における戦略としての映像制作課題に関する考察」, 『山陽論叢 22』, 2015, pp.101-110.
- 昼間 2015：昼間行雄, 「スマートフォンと動画共有サイトが変えた映像制作の形」, 『文化・住環境額研究所報；しつらい 6』, 2015, pp.3-7.
- 溝上 2016：溝上慎一, 「今なぜアクティブラーニングか」, 『大学教育研究(24)』, 2016, pp.131-169.
- Premiere Pro 2015：石坂アツシ, 笠間淳子, 『Premiere Pro 初級テクニックブック Premiere Pro CC2014/CC2015』, BNN, 2015.

(2016年8月29日受付)

(2016年10月5日受理)

資料 最終課題評価シートまとめ

ID	タイトル	工夫したところ	反省点	鼓	
A	下宿で手料理 カチカチ山	インサートを多く入れた。	上手下手の関係を守りたかった。構図をもっと考えて映像を撮影する。	全体に作り込まれていて見応えがあります。淡々と演じ、伏線を示すシーンがよくわかりました。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・不気味なシーンの影の表現が良かった。料理の音が雰囲気を演出している</li> <li>・ストーリーが良かった。音の使い方が良かった。</li> <li>・音が鮮明で良かった。印象的なカットが多く楽しめた。</li> <li>・料理をしているシーンの構図が良かった。扉越しの影が良かった。構成が面白かった。</li> <li>・音の入り方が印象的。</li> <li>・全体的に映像編集の工夫がたくさんあって、怖くて面白かった。料理の音やうさがエンジンをかじるシーンがより不気味にさせていて、すごいと思った。</li> <li>・2人とも演技がうまい。ストーリーが面白かった。声が聞こえにくい部分があったが、ほぼ完璧だった。</li> <li>・おじいさんとおばあさんが出てこなくて、しかえしのところだけだったのが惜しい。白と黒が面白かった。回想シーンとかがあって良かった。</li> <li>・たぬき たべられちゃった。</li> <li>・ストーリーの構成が良い。回想シーンが良かった。ディテールカットがちゃんとしていた。</li> <li>・話がとてもおもしろかったです。またこまかい部分に焦点を合わせていて、緊張感が伝わってきました。</li> <li>・カット割りが細かくてよかった。回想しながら今の音声を入れていて、面白かった。ストーリーが面白かった。</li> </ul>
B	子供版花咲かじいさん	ところどころに文章を入れ、絵本風味にした。効果音を作った。	脚本に魅力がなかった。	演技派のお子様たち。指導が素晴らしい。ハッピーエンドで良いと思います。効果音とエフェクト、きれいな色調も「絵本」の感じです。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子どもを役者として使っていて、かなり良い作品だと思った。最後はハッピーエンドだった。</li> <li>・すごくかわいい。工夫されていると思った。</li> <li>・子どもを使うのは反則だと思うくらいかわいかった。ストーリーもわかりやすく映像も良かった。子どもの演技はすごいですね。</li> <li>・ゲームソフトが手に入るところのカットが工夫されていた。映像の説明などが良かった。</li> <li>・子どもの演技が上手。掘って宝物が出た時の音が良かった。</li> </ul>
C	たたり 花咲かじいさん	物語。ストーリーの構成を工夫した。臨場感を出せるようにした。一人称視点でやってみた。	一人称視点では、ずっとつながって見える動画の中に自然に見えるカットをいれることはむずかしかった	ずっと引き込まれる作品。出られなくなりそう。テンポ良くまとまっています。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最初からナレーションや音楽がホラーっぽくて面白かった。すべてナレーションでセリフが無いのが、逆に怖いと思った。</li> <li>・一人称視点</li> </ul>
D	愛憎劇カチカチ山	役者の友人に演技してもらったところ。	カットのつながりを意識して撮影できなかった。	演技が良く撮れていて、見応えがありました。カチカチ山はどこに？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ストーリーが恋愛物仕立てでいて、面白かった。悪い方は復讐劇的になって面白かった。</li> </ul>
E	カチカチ山ソフトテニス部	移動して次のカットにスムーズに切り替えること。顔アップと全体を映すのを使い分けた。	内容をもう少し練れば良かった。少しちぐはぐなところがあった。	カメラワークと編集のすばらしさ。見応えがありました。タヌキもうさぎもいないけれど、辛いシュークリーム、水ではない飲み物、ブレーキのきかない自転車。原作をたどっています。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・舟を自転車にしているところが面白かった。モノクロや早送り、スローの表現が良かった。悪いことをした先輩が反省する所がほしかった。</li> <li>・カメラの撮り方のアクション、リアクションがとても良かった。</li> <li>・部の楽しい雰囲気が出ていて良かったです。</li> <li>・効果を効果的に使って、テンポ良く面白かった。</li> <li>・白黒のシーンや早送りのシーンなど編集に工夫があって、分かりやすく面白かった。出ている人の演技もすごかった。</li> <li>・時間の経過を上手くあらわすカット数が多く、おもしろかった。</li> </ul>

映像制作実践の意義：「メディアコミュニケーション演習」(2016年度)の取り組みから

ID	タイトル	工夫したところ	反省点	鼓	
					<ul style="list-style-type: none"> <li>・カットがスムーズな感じがしてすごい。スローとか早回しとか良かった。みんなの演技がうまかった。回想シーンの表し方が良かった。</li> <li>・ストーリーが面白かった。スローや早送りが工夫されていた。</li> <li>・カメラワークがうまくて驚きました。話の内容も面白く、自転車が倒れるところでは、顔のアップで揺らしてて分かりやすかったです。</li> <li>・映像の撮り方がものすごくうまいと思いました。</li> <li>・撮影のカットの仕方が良い。早送りやスローを使ったところも面白かった。</li> <li>・説明を省くために早送りの編集をしていて良かった。逆光で顔を見えなくした。</li> </ul>
F	任侠 カチカチ山	映画作品へのオマージュ。古い日本映画を意識して作った。	時間。もっと音の大きさなんかを調整できれば良かった。後半の落とし込み。	好きということはすばらしい。作ってみたいという意志が見事に結実しました。それにしても演技派揃い。昭和って感じですよ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カウントダウン、BGMが良かった。ヤクザっぽい雰囲気が面白かった。</li> <li>・自分のキャラを前面に出してステキだと思った。</li> <li>・場所のせいもあるが、聞き取りづらかった。ラジオを使った間接的な声を使うということで、作品の広がりを感じた。頭役はやはりうまい。ただしこのストーリー好めない。</li> <li>・演技が本格的で、すごかった</li> <li>・ラジオで自分たちの騒動があったというものを作っていて、すごいと思った。撮影のカットの仕方が良かった。</li> <li>・任侠感なのが変わっていて面白かった。ドラマを見ている気分になった。編集も凝っていてすごいと思った。</li> </ul>
G	お徳メール 花咲かじいさん	文字を入れて演技だけでカバーしきれないところをカバーした。	文字でのカバーに頼りすぎた。音が悪い。ピントぶれがけっこうあった。	お徳なメール＝ポチですか？ テロップと演技で伝えてほしいです。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・花咲かじいさんの要素がどこにあるのかな～と思った。</li> <li>・文字を活用してわかりやすい。再現VTRのようでおもしろかったが、声が聞こえにくかった。</li> <li>・自撮り、動き、キャラクターの気持ちがよくわかって良かった。</li> </ul>
H	花咲か女子大生ポチ	効果音を使って魔法っぽくしたところ	カットのつながりが不自然。カメラワークがいまいち。つくる前にポイントなどは聞いていたが、いざ作り始めると難しかった。時間がなくて暗い映像ばかりになってしまった。	お金かゴキブリか。原作に忠実でありながら現代的。編集のテンポが良いです。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・演出が面白かった。</li> <li>・明暗ができていて良かった。</li> <li>・話がまとまっていてとても楽しめた。</li> <li>・登場人物が一番多く、色々な演技を楽しめた。ストーリーも話に沿っていて、わかりやすかった。</li> <li>・女子大生 カネ次第</li> </ul>
I	師匠と弟子 カチカチ山	カット数を多くして、コントを面白く撮影できた。	撮る場所を充分確保できなかった。音が聞こえなかった。	たいへん芸達者な出演者で、コントを楽しめました。カメラの使い方は、工夫が必要なのですね。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コント仕立てにしている点が面白かった。声が少し聞こえにくかった。</li> </ul>
J	かちかち山女子大生	画面の切り替えるところ	風の音とかの消し方がわからなかった。全体的に雑になってしまった。ストーリーが伝わるかが不安。	話の流れが少しとらえにくかったです。全体的に雑に完了させました。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像の切り替えが工夫してあって良かった。</li> </ul>
K	アプリ 花咲かじいさん	絵コンテとか、構成を決めることを、詳細にしたこと。	計画性の不足 材料としての風景映像の不足。つなげるときの不都合	緻密なシナリオを対話劇で見せました。真逆な現実が、どう決着するのか。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・印象的なアングルが良かった。役者としても上手い。</li> <li>・カメラの上がり、カット、演技、照明の使い方、魅力がたくさん。カメラのゆれがいい味を出し</li> </ul>

ID	タイトル	工夫したところ	反省点	鼓	
				途中で終わった感じ。	<p>ていた。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・とてもおもしろかった。工夫された感が良く出ている。</li> <li>・上から撮影しているところが面白かった。会話の途中でカットを切り替えているのが良かった。だいたいオチが読めるけれど、内容がすごく良い。</li> <li>・演出が凝っていた。花咲かじいさんであるはずなのに、不条理劇を見ているような気がして面白かった。</li> <li>・臨場感あふれるカメラワークやカットがされていて、映像としての完成度がすごいと思った！！ 本当の映画みたいだった。演技力もすごかった。</li> <li>・演技が面白い(笑)。ストーリー関係あるかな(笑) 映像は良かった。</li> <li>・演技のインパクトがすごくて、見入ってしまった。画面が薄暗くて怖かった。画角が良い。画面が点滅するシーンが何でかなと不思議だった。表情がうまく映っていた。</li> <li>・表情をあえて映さなかったり、色々な角度から撮影するなど、構図の工夫がおもしろかったです。</li> </ul>
L	テストとお守り 花咲かじいさん	映像のつながり。説明のテロップ。内容を現代版にできた。	時々映像のつながりがブチッと途切れた。最後の締めくくり方が強引だった。2人の声を下げる。ディテールカットがあれば良かった。2人の心情のつながり。	無駄なシーンがなく画面がきれい。演技をよくとらえていて、見応えがありました。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お守りを渡すシーンで、去る側の人の手が消える表現が良かった。</li> <li>・現代版としてリアルにありそうな学生の現実を描いていて良かった。</li> <li>・テスト用紙を握りつぶすところのカットが良かった。お守りを渡すところで手をアップで映すところが印象に残った。花咲かじいさんをオマージュしているのがよく分かった。</li> <li>・上手く物語を話に盛り込んでいた。</li> <li>・カットのつながり目が自然だと思った。テストをぐしゃっとする部分や、お守りをとるシーンが良かった。テストで花を咲かせるというシメが良かった。</li> <li>・花咲かじいさんのストーリーがわかりやすく表現されていた1人女の子の視点がおもしろい。</li> <li>・栄養学 思ったより専門的。</li> <li>・怒る部分は顔のアップになっていて、迫力がありました。つながりもうまく違和感がなく、とても見やすかったです。</li> <li>・映像と声 that 別々に編集して良かった。花咲かじいさんをテストに置き換えたのが、興味深かった。</li> <li>・シーンのつながり方が良かったと思います。</li> </ul>
M	花咲かゲームアプリ	前回より1カット1カット短くして、説明のカット、表情などカットに意味を持たせた。また現代版と言うことだったので、スマートフォンのゲームの要素を取り入れた。	最初の方シーンが少なすぎてテンポが速く感じた。もっとカットを増やして、わかりやすくすれば良かった。またカメラの固定がうまくいってなくてかくかくするところがあった。	構成が明確で好感が持てます。スマホ画面も出演者もかわいらしく、しかもきっちり撮影編集しています。努力が伝わるできばえです。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ストーリーが面白く内容も分かりやすかった。犬をめぐるゲームを犬役にしているのも良かった。</li> <li>・内容が面白かった。2人の違いが明確で、わかりやすかった。</li> <li>・ストーリーの構成が面白かった。</li> <li>・パラレルワールド。良いパターンと悪いパターンがあって分かりやすかった。</li> <li>・いい人とわるい人の対比がとてもわかりやすく、面白かった。最後に「同意する」の部分で、種明かしのようなものがされるのが、どきっと面白かった。</li> <li>・現代版。スマホでアレンジして良かった。「花咲か」の部分青春にかけて面白かった。</li> <li>・スマホで画像を作ったり、画面を映したりとかの工夫がされていて良いと思った。</li> <li>・スマホの見せ方が良かった。ディテールがわかりやすかった。</li> <li>・演技がとても良かったと思いました。ゲームシーン夢中でやっていた。犬が気持ち悪かった</li> </ul>

映像制作実践の意義：「メディアコミュニケーション演習」(2016年度)の取り組みから

ID	タイトル	工夫したところ	反省点	鼓	
					ということが分かりました。 ・スマホを使ったところが「現代版」という感じがした。花咲かじいさんの良い人悪い人を対比していて、面白かった。とてもわかりやすい話だった。
N	ぬいぐるみ花咲かじいさん	ぬいぐるみを面白く使ったところが良かったと思います。	ストーリー展開が足りないと思って、それに撮影したところと場面が足りないと感じました。	映像制作は構想に使う時間よりも、撮影編集など、作業時間が必要です。色々と困難な条件下、精一杯やりました。どうすれば良かったかは、ご自身が最もよくわかると思います。画面がポップで、完成が楽しみでした。	・人形を使っているのが面白かった。音声とカメラの切り替えがあると良いと思った。 ・全てを人形で演技しているのは面白いと思ったが、セリフが無いので何をしているのか分からない。編集についても、ただつなぎ合わせた感が否めない。 ・クレイアニメのように想像力をかき立てられた。 ・音声なしの映像。すごく特徴的でした。 ・ぬいぐるみを使った人形劇のように楽しめた。ただストーリーがわからなかった。
O	花咲かじいさんの犬	花咲かじいさんの犬を子どもに置き換えた内容。優しい人と意地悪い人の紹介を先に出した。	撮影の時間が足りなかった。ディテールカットがなかった。	犬＝子どもも主役。対比はわかりやすいが、ドラマ要素がもっとあったら。	・パラレルの構成にしている所が面白かった。 ・声の大きさが今ひとつ。定点カメラシーンが多く、ストーリーの深さを味わうことができた。
P	カチカチ大学生	カット割りを多くした。現代ということ、とても意識した。仕返しの仕方など。	もっとつながり意識すれば良かった。	遊びの邪魔でこの仕返し。ブラックで面白い。スマホやインターホンのモニターなど、現代感あふれています。	・仕返しの仕方が現代的で面白かった。