

## 映像制作のゼミナール3年次の取り組みの成果と課題

間 島 貞 幸

**【要約】** 本稿では、社会人基礎力の向上を意識した映像制作ゼミナール3年次の実践内容を報告し、今後の授業の設計について考察と提案を行う。

**【キーワード】** メディア・リテラシー、大学教育、映像制作、メディア表現、情報発信、実践教育、コミュニケーション能力

### 1. はじめに

筆者は、映像制作と能力開発（駿大社会人基礎力）の関係について研究している。

メディア情報学部では、3・4年次の2年間のゼミ（ゼミナールⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ）で専門分野について学ぶ。一方年々、就職活動の時期が早まり、現在3年次終わりの春休みから4年次の春学期に集中して就職活動している学生が多い。そのため3年次におけるゼミ活動の経験がとても重要であると筆者は考えている。

映像制作のゼミナールである間島ゼミでは毎年、3年次の半年間をかけて「会いたい人に会いに行き話を聞いてくる」をテーマにした映像作品を企画・制作し、10月の学園祭でゼミ作品上映会を実施している。これまではチーム（3～4人）で作品を制作してきたが、2018年度は新たな試みとして、個人の能力をより向上させるために、企画から取材、編集まで個人で行うこととした。

学生のテレビ離れが加速し、学生同士でテレビ番組を話題にすることが少なくなっている。また実習授業において年々、学生の映像制作に取り組む姿勢がより受け身になっている。このような背景から、5年ほど前までは学生の前で撮影や編集などの実演を見せ、学生自身に学び取らせる指導スタイルをとっていたが、最近は学生に寄り添い、

よりわかりやすく丁寧に説明する指導するスタイルへと変化している。

学生の意識・志向や取り組み姿勢の変化に伴い、今後も指導方法について試行錯誤することになると予想する。今後の指導について考えるために、2018年度の3年次のゼミ活動をここに記録し、成果や課題を検証する。

### 2. ゼミナールⅠ・Ⅱ（3年）の活動概要

#### 2.1 狙い

本学では、社会で活躍する上で必要となる能力を『駿大社会人基礎力』と明示している。在学中に、社会人基礎力を身につけられるよう、学生と社会をつなぐ教育を全科目で行なっている。

本ゼミナール3年次において主軸となる活動は、映像作品『会いたい人に会いに行く』の制作である。学生が広く社会に目を向け、会いたい人を一人選び、取材交渉からインタビュー取材を行い、編集を経て完成させた作品を、上映会を通じて多くの人たちに視聴してもらうことで『映像制作能力』と『駿大社会人基礎力』を養うことを目指す。

## 問島：映像制作のゼミナール3年次の取り組みの成果と課題

表1. 駿大社会人基礎力

1.基礎的な力	1.読解力、2.文章力、3.情報収集力
2.考える力	4.論理的・多面的思考力、5.情報処理能力、6.理解力、7.創造的発想力
3.行動に移す力	8.主体性、9.行動力・実行力
4.協働する力	10.常識力（一般常識・マナー）、11.プレゼンテーション能力・表現力、 12.コミュニケーション能力、13.協調性
5.総合的な力	14.課題発見能力、15.計画力、16.問題解決能力

### 2.2 活動内容

2018年度の3年ゼミ生は10名（秋学期に1名休学）である。第1回目のゼミ（4月）で3年次のメインの課題である映像作品『会いたい人に会いに行く』制作に関する狙いと制作方法について説明し、1ヶ月後の会議までに企画を考へておくよう指示を出した。学生にとっては2年次までに映像制作の実習授業で多少経験しているものの、半年かけて本格的な作品をしかも一人で制作するのは初めての経験となる。

また学生同士の話し合いにより、春学期と秋学期のゼミ長各1名ずつ、副ゼミ長各2名ずつを決めた。ゼミ長はゼミ生のまとめ役であり、また学生と教員のパイプ役でもある。ゼミ長、副ゼミ長は学期ごとに交代する。その理由は、自己中心的になりがちな若い世代にとって、仲間のフォローやまとめ役を経験することはとても重要であるため、できるだけ多くの学生に苦勞の尽きない“仕切り役”をさせたいと考えているからである。

表2. ゼミナールI・II(3年) 活動スケジュール

4月～5月初旬	・4年生と合同でセルフドキュメンタリー制作、上映会
5月中旬～6月	・課題作品「会いたい人に会いに行く」企画会議 ・ゼミ合宿候補地決め
7月	・課題作品取材 ・ゼミ合宿作品の企画
8月～10月	・ゼミ合宿(8月) ・課題作品追加取材、編集
10月27日28日	・学園祭にてゼミ作品上映会
11月～1月	・課題作品修正、レポート作成、卒業制作の企画

### 3年・4年合同セルフドキュメンタリー制作・上映会

最初の1ヶ月で、3年生と4年生4～5人でチームを作り、4年生の指導のもと、ひとり1作品2分ほどのセルフドキュメンタリー作品を制作して、上映会を行うことが定例となっている。

セルフドキュメンタリーは、それぞれの学生の意外な趣味やアルバイトの様子など日常生活をスマートフォンで動画撮影し編集したもの。映像制作の基本的な流れ(企画、撮影、編集、上映)を復習できるうえ、上映会を通じて仲間の意外な一面も知ることなどができて、結果としてゼミ全体の結束力が高まる。

### 企画会議

映像制作の中で最も重要なのが作品の企画だ。そのため、企画会議に多くの時間をかける。5月中旬、4年生も参加して、第1回目の企画会議を行った。3年生はそれぞれ3名の会いたい人を挙げ、なぜその人に会いたいのかプレゼンする。制作のモチベーションを上げるため、会いたい人は、特に有名、無名、また住んでいるエリアなど限定しない。最も重要視したのが「10月の上映会でいかに多くの人に興味を持って見てもらえる作品になるか」である。独りよがりな作品にならないよう、「見せたいこと、伝えたいこと」を明確にするよう検討させた。また他の学生の企画にも関心を持ってもらうため、会議で必ず1回以上は質問や意見を言うルールを設けた。

1回目の企画会議では、実現の可能性が低い有名な人を挙げる学生が少なくない。しかし学生の企画に対するモチベーションを第一に考え、たとえその企画がボツになっても別の企画を考えることも重要な学びと考え、ある程度の時期まで個人のやりたいように進めさせた。

企画会議を授業で行うようになって気づいたことだが、企画を否定される、いわゆる“ダメ出し”をされると学生はかなり気落ちする。プロの番組制作の現場では“ダメ出し”は日常茶飯事であるが、学生にとっては未経験のことであるようだ。学生

には“ダメ出し”されることを恐れずに、また“ダメ出し”されないよう企画段階であらゆる質問意見を想定して、明確な狙いを持った企画であることを周囲に理解させるような準備の必要性を説いた。

### 企画書作成

企画会議を何回か繰り返す中で取材相手が決まる。次は企画書の作成である。企画書は、取材相手が取材の目的や完成作品をイメージしやすいように、①内容がわかる具体的な作品タイトル②制作の狙い③作品の構成要素④質問内容⑤取材の希望時期と撮影方法⑥制作者の名前と連絡先をA4用紙1枚にまとめる。なるべく字数を少なくして、簡潔でわかりやすい企画書の完成を目指す。また企画者の一方的な「会いたい気持ち」だけでは相手が納得し難いであろうことも考慮し、特に②企画の狙いには、相手が取材を受けるメリットをさりげなく盛り込むよう指導した。企画書は学生と筆者で何度も打ち合わせを重ね完成する。

### 取材交渉

取材交渉は第一段階、電話やメールで行う。ほとんどの学生にとって初めての経験である。見知らぬ人に「会って話を聞きたい」と交渉するのは容易なことではない。逆に言えば、きわめて貴重な経験だ。

取材交渉で重要なことは「相手にいかに信頼してもらえるか」である。

電話でもメールでも、①あいさつ②自己紹介③企画の狙いを簡潔にわかりやすく伝える。電話ではゆっくりと明るい声で話す、メールの場合は誤字脱字がないよう指導した。さらに相手は基本的に取材されることを望んではいないこと、そして多忙な中で取材を受けるか否かは、「取材を受けるメリットがあるか」と「学生の企画に対する情熱」にかかっていることを伝えた。

実際には、直接取材相手を訪ねたり、電話で交渉をした。中には連絡先がわからず、著書の出版

## 間島：映像制作のゼミナール3年次の取り組みの成果と課題

表3. 学生が作成した企画書

<p>駿河台大学メディア情報学部映像作品</p> <h3>縁の下の力持ち！</h3> <p>～審判員の目線から、プロ野球の魅力に迫る～（仮）</p>
<p><b>【企画のねらい】</b></p> <p>毎年、各地で盛り上がりを見せるプロ野球。野球は、日本で人気のスポーツのひとつであり、野球少年や高校球児の中にもプロ野球選手を目指す者が多くいる。また、プロ野球のシーズン中には、老若男女を問わず大勢のファンが球場に足を運んでいる。</p> <p>しかし、野球の試合は審判員がいないと成り立たない。私は、審判員は野球における「縁の下の力持ち」だと考える。審判員が毎試合、誠実にジャッジを務めてくれているからこそ、人々は「野球」を楽しむことができるのである。</p> <p>そこで今回は、長年プロ野球の現場で審判員を務めてきた山崎夏生さんに審判員の仕事ややりがいについてのお話を伺い、審判員の目線から野球の魅力に迫りたいと考えた。</p> <p>この作品を10月の学園祭で上映し、多くの人に野球の魅力を伝えたいと考えている。</p>
<p><b>【作品構成要素】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 山崎夏生さんの紹介（プロフィール、経歴など）</li><li>● プロ野球の審判員の仕事内容</li><li>● 現役の審判員だった頃のタイムスケジュール</li><li>● 山崎夏生さんへのインタビュー①</li><li>● 『プロ野球審判 ジャッジの舞台裏』（本）の紹介</li><li>● 山崎夏生さんへのインタビュー②</li><li>● まとめ</li></ul>
<p><b>【インタビュー内容】</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● 審判員になろうと思ったきっかけ</li><li>● 印象に残っている試合やジャッジ</li><li>● 審判員のやりがい</li><li>● 『プロ野球審判 ジャッジの舞台裏』を書いた理由</li><li>● コリジョンルールやリクエスト制度の導入について</li><li>● 審判技術指導員の仕事内容・役割</li><li>● 野球の魅力</li></ul>
<p><b>【取材について】</b></p> <p>取材希望日：6～7月頃（相談の上）</p> <p>※取材は2～3人で行う予定です。</p>
<p><b>【制作担当連絡先】</b></p> <p>■■■■■（駿河台大学メディア情報学部3年）</p> <p>電話：■■■■■ メールアドレス：■■■■■@surugadai.ac.jp</p>

社に企画書を送って取材相手の連絡先を訊いたり、相手のツイッターにアクセスして取材交渉したりする学生もいた。そのまま取材許可が下りれば良いが、断られて新たに別の企画を考えざるをえない学生もおり、ここから学生の進行具合にバラつきが出るようになった。

### 取材のシミュレーション

毎週、企画会議が続くと学生が飽きるため、まだ全員の企画が決定していない時期に取材のシミュレーションを行った。取材にはトラブルがつきものだ。トラブルが起きた時、いかに冷静に対処し、解決して前進するかが重要である。

表4. 取材の流れ

- |                              |
|------------------------------|
| 1. 取材相手にあいさつ～自己紹介 (明るく)      |
| 2. 取材の狙い、取材の流れ、質問内容について説明する。 |
| 3. インタビュー場所を決める。             |
| 4. インタビュー取材本番                |
| 5. イメージカット撮影                 |
| 6. 撮影漏れがないか確認する。             |
| 7. 取材相手に感謝の気持ちを伝える～解散        |

実際の取材場所は、相手の職場が基本となる。シミュレーションでは、学生が取材相手役となり、取材する役の筆者が相手を訪ねて取材する様子を実演して見せる。その過程でどのようなことに注意を払わなければならないのかを明らかにし、またインタビューの撮影では「カメラに三脚を使用するのか、手持ちカメラで撮影するのか」など学生に質問して考えさせたり、さらに筆者がこれまでの取材で実際に遭遇したトラブルについて話し、

その対処方法について学生に考えさせたりした。

取材現場では、インタビューを通じてその場で閃いたことや目についたものなどを可能な限り撮影することの重要性も伝えた。

取材のシミュレーションを行うことで、取材の楽しさと同時に、取材することの責任や怖さについても気づかせるのが狙いである。

### ロケ構成案の作成

取材の前に、ロケ構成案を作成することで作品の完成形がイメージしやすくなり、実際の取材がスムーズに進む。また現場ではイメージ通りの取材ができない場合もある。やむをえず内容を変更する上でもロケ構成案があれば作品構成の修正もしやすい。

映像制作の過程で学生が度々、「撮れなかった(または撮り忘れた)映像があるが、あとは編集でなんとかする」と言う。しかし経験上、大体においてなんとかならない。そのためにもロケ構成案を作成し、現場で撮り忘れがないようにしたい。

構成のポイントとして、作品の導入部分は重要だ。視聴者が「なぜこの人を取り上げたのか」理解できて、さらに「おもしろそう」と感じれば「もっと見たい」と思うはずだ。また作品のほとんどがインタビューとなるため、視聴者を飽きさせないためのイメージカットをなるべくたくさん撮って作品に活かすこと、さらに、作品が一つの物語になると見やすいことを伝えた。

可能ならば取材する前に挨拶がてら取材相手を訪問することを学生に勧めている。なぜなら事前に会うことで取材相手との信頼関係が築きやすくなり、現場を見ることで作品イメージもより湧きやすいくからだ。しかし、相手の都合もある上、大

表5. 作品「会いたい人に会いに行く」基本構成

①導入 なぜこの人取材するのか	②取材相手と出会う	③取材相手プロフィール紹介	④インタビュー(1)	⑤取材相手イメージ	⑥インタビュー(2)	⑦取材相手イメージ	⑧インタビュー(3)	⑨まとめ
--------------------	-----------	---------------	------------	-----------	------------	-----------	------------	------

## 間島：映像制作のゼミナール3年次の取り組みの成果と課題

学のある飯能から都心へ行くのは時間も費用もかかるため、必ずしも事前に会いに行くことができない。そのためにしっかりと、完成作品のイメージを事前に固めることが重要となる。

### 取材

7月、取材許可が下りて実際に撮影を行う学生も出てきた。学生たちは夏休み前のこの時期、試験や課題レポートの作成等で忙しい時期だ。それらと並行してゼミの仲間に自ら声をかけて手伝ってもらいながら取材を行う。しかしこの時期、順調に取材が進む学生は少ない。企画を立てては取材相手に断られた別の企画を立てる学生・取材許可が下りたものの先方の都合で2ヶ月先になった学生・土壇場になって断られた学生・取材はしたのに当初の方向性と変わってしまい、やむなく構成を変更し、別の取材相手を探す学生など、なかなか取材は思うように進まない。だが、このような問題に対し、粘り強く取り組み、作品を完成させることで達成感を覚え、様々な社会人基礎力が養われると考える。

取材は、大学にあるビデオカメラを使用するのが基本だが、個人で所有する一眼レフやきれいに動画が撮れるスマートフォンで取材する学生も多々いた。

### ゼミ合宿

課題作品の制作と並行して、毎年、夏休み期間中に3年生全員と4年生の有志が参加してゼミ合宿を行っている。ゼミ合宿では、「夏」をテーマにした映像作品をチームで企画・制作している。

今年度は、8月27日～29日に千葉県南房総市でゼミ合宿を実施した。合宿係担当の学生が中心となり実施期間、合宿地決め、交渉、運営など、学生主導で行った。コテージを貸し切り、全員で自炊生活をしながら、ミュージックビデオ班とドラマ班に分かれて作品を制作し、10月のゼミ作品上映会で発表した。



写真1. 企画のプレゼン風景



写真2. ゼミ合宿（千葉県南房総市）



写真3. ゼミ合宿は自炊

### 編集、ゼミ作品上映会

動画の編集は、一人で悩みながら粘り強く取り組み、作品の完成形にすることが重要だ。途中でわからないことがいろいろ出てくる。わからないことを先生や仲間に聞いて解決する。これを繰り返し、作品を完成させる過程で編集のコツのよう



写真4. 編集作業風景



写真5. ゼミ作品上映会(10月27日28日)

なものが見えてくるものだ。

取材を終えたらなるべく早く編集を始めるよう伝えたが今年度は、夏休み期間中にインターンシップに参加したり、短期留学したりする学生が多く、ほとんどの学生は秋学期の授業が始まる9月下旬から編集を始めた。彼らは10分前後の本格的な作品を一人で制作するのが初めてで、編集作業が予想よりもかかり、全ての作品が完成したのは作品上映会前日だった。

完成した作品は、元プロ野球審判員、映画の予告編専門の制作ディレクター、女性人気ブロガー、女子大生人気イラストレーター、ヘアドネーション(髪の毛の寄付)に関わる人々、メジャーデビュー直前の若手人気アーティスト、eスポーツの人気キャスター、地元の人気カフェオーナー、朗読劇の演出家など多種多様で「今」を象徴するよ

うな作品が出揃った。

作品の編集と並行して、上映予定の作品を全員で視聴する、作品の紹介コメント文の作成、ポスターとチラシの作成、上映会の告知、上映会の会場ディスプレイの作成、当日の役割分担決め、上映会リハーサルなど事前準備を行った。しかし、編集の遅れが影響し、予定していた上映会の全体リハーサルができないまま、当日を迎えることとなった。

上映会(10月27日28日)は、40分1セットとし、1日5回行った。チラシ配り、受付、誘導係、MC、作品出し係を3年生9人でローテーションしながら担当した。来場者は、小学生から年配の方まで2日間でおよそ300人だった。来場者には視聴後、アンケートに回答してもらった。

作品を完成させることが最も重要だ。さらに全く関係のない一般の方に作品を観ていただき、時には褒められたり、時には批判されたりして、発信することの楽しさ、怖さを直に感じてもらうことも貴重な経験で重要だ。

余談だが、学生の努力の結果、学園祭のゼミの展示・発表において大学から奨励賞をいただくことが出来た。

### 3. 結果

3年次のゼミの最後に1年間のゼミ活動をそれぞれ振り返り、レポートの提出とアンケートを実施した。

#### 3.1. 学生の感想

「企画会議で各人がどのくらい進んでいるか共有できたが、それで終わりではなくて、その後の行動について話し、いつまでにそこに到達するかはっきりさせ、共有する必要があると感じた」

「取材相手に初めて電話をかける時はとても緊張したが、無事に取材を快諾してくださりととても安心した」

## 間島：映像制作のゼミナール3年次の取り組みの成果と課題

「自分の希望するものに近い作品を YouTube などの動画サイトで見て、構成や撮り方の研究をすべきだと思った」

「なぜこの人に会いたいのか、何のために作品を作るのか、この作品を通してどう思ってもらいたいかなど会いたい人への気持ちを忘れないことが大切だ」

「多くの人々に作品を見てもらった。取材相手にも『良かった』という感想をいただいた。たくさん苦労したが本当に制作して良かったと思うことができ、達成感を味わうことができた」

「個人で作品を制作するのは良いが、ペアを作り、アドバイスしたり、制作が遅れているときに、フォローにまわったりしたらよりスムーズに作業が進むと思う」

「完成作品は成功と呼べる出来ではなかったが、大学外の、社会人との取材交渉はとても有意義なものであった。ただ課題タイトル『会いたい人に会いに行く』は、いろいろな意味で本当に会いたい人に会いに行くことは不可能に近いので、例えば『関心のある事柄について関係者に会いに行く』とタイトルを変更した方が企画を考えやすいと思う」

「課題作品の制作は、自分が将来、就きたい仕事の人に取材することができて楽しかったし、勉強になった。企画書の完成日をみんなで話し合っただけ決めておく緊張感を持って進められたと思う」

「完成作品のイメージ、作品を通じて何を伝えたいか、撮影前に明確にしないと編集で悩む」

「今回初めて、自分一人の力で企画から最後まで完成させた。進め方として何をやるにしても自分から積極的に先生に相談することが大切だと感じ

た。『一番に仕上げてやろう』という気持ちと、『やり直しになるかもしれない』という気持ちで作品制作を行なっていけば、自ら先生に質問し、教わりに行く姿勢になると思う」

「ゼミ合宿やインターンシップがあるが、夏休みに編集を始めるべきであった。入構制限日もあるので事前に調べて、編集する日を決めておけば良かった。また編集途中でいろいろな人に見てもらおうと違った視点の意見やアドバイスがあり、参考になった」

「時間を逆算しながら作業を進めて行くことの重要性を知った。初めての経験でうまくいかないことが多いし、編集作業がどのくらい時間がかかるのかつかみにくいが、やっているうちにペースがわかってくるので、作品上映会の日から逆算してスケジュールを立てると編集が雑にならない」

「人への意見を求めるようになった。自分だけでなく、人を巻き込み作っていかないと、映像作品として成立させるのは難しいと思った」

「作品制作を通じて会いたい人に会いに行く経験はなかなかできるものではない。自分自身が主体となり積極的に行動しなければ、この課題を進めていくことは難しい。夏休みは予定がいっぱいで編集は9月から始めたが、毎日時間ギリギリまで粘り強く編集作業を行なった。途中葛藤することもあったが、この課題を通して成長することができてとても充実したゼミ活動になった」

### 3.2 学生アンケート結果

ゼミ活動を通じてどのような「駿大社会人基礎力」が養われたかアンケートをとった（回答7人）。

**基礎的な力** 読解力 2人 文章力 2人  
情報収集力 6人  
**考える力** 論理的・多面的思考力 1人



情報処理能力2人 創造的発想力4人  
行動に移す力 主体性5人 行動力・実行力6人  
協働する力 常識力3人  
プレゼンテーション能力・表現3人  
コミュニケーション能力5人 協調性2人  
総合的な力 課題発見力4人 計画力5人  
問題解決能力3人

#### 4 考察

今年度は、事前準備を入念に行い、不安な点について事前に先生に相談し、ほぼ順調に作業を進めた学生やわかりにくい点を指摘されて半分怒りながら粘り強く何度も編集をやり直す学生、上映会直前で大学の授業、編集作業、上映会準備などスケジュールが立て込む中で、取材相手に連絡し、追加取材を行った学生、取材交渉がうまくいかず、何度も企画を変えた末にようやく作品を完成させた学生、何らかの理由で制作が遅れ、上映会直前に企画を決めてとりあえず作品を完成した学生など様々な学生がいた。

映像制作はトラブルがつきものだ。そのトラブルに対して諦めるのではなく、とにかく完成させるために問題を一つ一つ解決して前進する過程こそが学生にとっての学びとなる。その点において今回は、妥協せずに全員が一人で作品を完成させたことは大いに評価したい。3年次終了後のアンケートでも情報収集力、行動力・実行力、主体性、コミュニケーション能力、計画力、創造的発想力、課題発見力が養われたと実感する学生が目立った。今後の映像制作や就職活動で自信を持って臨むことを期待したい。

筆者の指導方法について時々学生から「投げやり」と言われる。「投げやり」には意図がある。簡単に言えば、作品は自分の考えがないと作品は完成しないからである。自分で考えて自分で行動しないと作品は完成しないのである。わからないことが自分でわからないといけないし、わからなかったら調べたり、周りの人に聞きにいかなければならない。そのくらいの行動力がないと作品は完

成しない。そのくらいはこちらも根気よく学生に態度で示していきたい。

来年度以降の企画の変更も考えたが、今回経験した3年生全員から、大変だったがやりがいがあり、おもしろかった、良い経験になったので来年も継続して実施した方が良いと回答があった。

課題制作やセルフドキュメンタリーは個人制作で、ゼミ合宿はグループ制作で、3年生は1年間を通じて様々な経験や取り組みができた。全体的に今年度に関して満足度が高かったと言える。

一方で制作の進め方について課題が明らかとなった。2017年度に同様の活動を行い、制作が遅れた。そのため2018年度は制作スケジュールを全体的に早めたが、結局その効果が出なかった。原因として、企画の決定が遅れたこと、夏休みの制作活動の不足、秋学期スタート時の制作意識の低さが考えられる。

企画の決定は運にも左右される。取材相手の都合もあるので一度や二度企画が変更になることは覚悟するようにも伝えている。しかし、断られると学生はうろたえる。そしてなかなか他の企画が出てこない。そのため5月の1回目の企画のプレゼンの後、その後の行動について話し、いつまでにそこに到達するかはっきりさせ、共有することを徹底させる。

夏休みの活動について、次年度もインターシップに参加する学生が多いと思われるため、夏休み期間中、みんなで大学に集まって作業する日を数パターンあらかじめ決めて実行する。

秋学期スタート時は、ほかの授業も始まり、制作だけに集中することが難しい。だからこそ夏休み期間中にいかに作業を進めるかが、重要と考える。

次年度、新3年ゼミ生が入ってくる。学生の性格や志向も様々だ。今後も先輩学生と相談しながら学生の志向や姿勢を観察しながら指導を行っていく所存である。

また作品の発信に関して、作品の完成が間に合わず、映像コンテストに応募できていない。今後

## 間島：映像制作のゼミナール 3 年次の取り組みの成果と課題

は応募締め切り時期も意識しながら、学生によってはそれに合わせて制作するなど具体化していると考えている。

**Achievements and challenges of efforts of the 3rd year of video production seminar**

By MAJIMA Sadayuki

**[Abstract]** In this paper, I report production seminar 3 annual practice contents being aware of the improvement of the member of society basics power and suggest it with consideration about the design of the future class.

**[Keywords]** Media Literacy, University Education, The Visual Production, Media representation, Transmission of information, Practical education, Communication ability