

研究ノート

メディア情報学部プレゼミナールⅡ・スタジオ実習研究

高田昌裕 斎賀和彦

【要旨】 本稿では、初年度学生に対するメディア制作体験を行う上での課題について報告する。メディア情報学部では初年度教育の中に、放送番組の制作を全学生が体験するプログラムを組み込んでいる。スタジオ実習と呼ばれるその実習の内容は「ニュース番組を制作する」というものである。学生を「キャスター役」と「スタッフ役」に大きく分け、その役割をいかに限られた時間内で全員に実践体験させるのが第一の鍵となる。そしてその体験の質をいかにして向上させていくのか、学生ひとりひとりに対しての指導をいかに最適化していくのかも大きな課題である。

【キーワード】 映像制作 実務体験 初年次教育 スタジオ実習 役割分担

1. はじめに

筆者は、現在駿河台大学にて非常勤講師として勤務しているが、本稿で触れるプレゼミナールⅡ・スタジオ実習に関してはTAとして雇用された2010年初頭から現在まで連続して担当させていただいている。その中でスタジオ使用機材の進化によるオペレーションの変化や、学生数によるゼミ数の変化、授業内での二次的な目標の明確化などがあった。

メディア制作体験を授業内で行うということ自体は、多くの大学で行われており、その中には本業の撮影スタジオに匹敵する規模の施設を持つところもある。しかしながらそれらの多くは工業系や学芸系の大学であり、また初年度のメディア情報学部の学生が全員同じ体験をすることができるというところにこの授業の意義があると考えられる。これらを念頭に毎年アップデートをし、内容を少しずつ変化させて今日に至っているが、SAスタッフの卒業などによる一年ごとのリセットに加え、受講人数の増減もあり経験値の継承が非常に困難なのが実情だ。

2019年12月に直近の本授業を終えているので、その際の最新の実践内容を振り返り、プロセスと得られた成果を共有のため記録し、来年度に向けての課題と改善点を検討していく。



2. 授業概要

2.1 授業内役割説明

本授業は、毎年初年度のメディア情報学部学生を対象に、プレゼミナールⅡにておおよそ10月の1週から12月の1週あたりまでの9週ほどを使い行われている。そのうちの1週を見学、説明

会にあて、実際に体験するのは1ゼミあたり2コマを割り当てている。使用教室はメディアセンター2階に常設されている「メディアラボ」内の「第一スタジオ」を設定しており、これはいうまでもなく駿河台大学内随一の本格的な映像スタジオであることが理由である。

第一スタジオは現在 Black Magic Design 社の機材が多く導入されており、コンパクトでありながら映像制作体験を行うには非常に良い環境となっている。具体的に学生には「ニュース番組制作」を体験してもらっており、この第一スタジオは撮影体験やキャスター体験をしてもらう「スタジオ」とディレクターなど裏方体験をしてもらう「副調整室」に分かれている。限られた時間内で、「ニュースキャスター」、全体に指示を出す「ディレクター」、音量バランスを調整する「ミキサー」、カメラを切り替える「スイッチャー」、スタジオ内でカメラ操作と共に撮影をする「カメラマン」の5役を満遍なく体験させることを第一の目標としている。

2.2 授業の実践

2019年度、ゼミ数は11クラス（教員によっては2クラスを担当されているため）、また各ゼミの人数はおよそ16人ほどであった。そして実際の体験実習に当てられたコマ数は1～2限×6週で計12コマであり、例年と比べても非常に時間的に切迫した状態になった。その中で実際に行ったワークフローを紹介していく。

まず、キャスター役としてあるが、これは事前に原稿を各学生に用意してもらうことが大前提となる。各学生が自分で読みたいテーマからニュースを選び、原稿の長さはおおよそ1分程度で話し言葉に直す、という点を学生に対して指示をいただいている。

続いては制作スタッフからディレクター役である。ディレクターとは実質現場の総責任者であり、担う責任も指示能力も高いレベルで必要とされる。主にカメラマンに対しての画作りの指示とス

タジオ内全体への指示、そして本番中のカメラマン及びスイッチャーへの流動的な指示と多岐に渡るので経験が大きな武器になる。

そのような理由もあり、数回のSAのデモを見学し、最低限の説明を受けた直後に約1分のリハーサルを経て本番を行うこの実習では、初年度の学生にそれを求めるのは無理があるのが現実である。そこで基本的な指示は随時SAに助言をさせつつ、応用の部分を各々の学生の自主性に期待をするという方法で進めている。

スイッチャー役ではいかにディレクター役の学生との意思疎通ができるかによって結果が変わってくる。基本的に本学の体験という中ではスイッチャーの役割はカメラ2台の切り替えになり、それ以外の役割は特に本番中はないことになる。作業自体は至極単純なのだが、業界でも使用されている本格的な機材のため学生は緊張感を持って役割に従事してくれているように感じている。これらの役職を90分の授業時間内に16人の学生に理解させ、かつ満遍なく実践させるのが目標である。



2.3 授業内課題

続いて各役職に対する筆者の感じている課題について記述する。現状最も課題のある職がキャスターだと感じている。ゼミによっては準備不足の学生が目立つのが実状であり、その場合はSA側が用意した原稿、もしくはゼミ内の学生から借用してもらった。

また、ゼミの割り当てによって90分のうちの

大部分が他学生の体験を見学している状態になることも本年度の課題であった。この問題も学生個人によって時間の有効利用に大きな差が生まれていたのが確認された。特に散見されたのがスマホの使用によるゲームであり、教員の目の届かないところでの使用が目立つ。次に私語行為、そして居眠り行為と続く。

続いてディレクターだが、学生によっては自発的な発言及び指示を全く行わず、SAのアドバイスをそのまま鸚鵡返しのように口にするだけで終わることも度々あった。その場合筆者の方からの注意ややり直し等の指導をすることも複数回あったものの、時間をかけることにより全員に等しく体験をさせるということが困難になるために、深く追求はできていない。また、これは個性にも関わることではあるので強制はできないものの、「声を出す」という行為自体が苦手な学生もいることから体験開始までに時間がかかる学生がいることも全体の時間が切迫する理由の一つに挙げられる。

また、その他のスイッチャー、ミキサー、カメラマンに関してはSAによる説明の練度により学生の理解度が変わるが、実際の運営上及び筆者の受ける印象では大きな問題は出ていないと感じている。

3. 考察と解決案

前項で記載した課題のうち、来年度以降改善が望める方法を筆者なりに考察した。筆者が考える最大の問題であるキャスター役の学生の時間の使用方法であるが、これに関しては全体の受講ゼミ割り振りを固定する必要があるかと思われる。現在担当教員がその年の学生数、ゼミ数などによりスケジュールを決めてくださっているが、それにより一年ごとに運営方法にばらつきが出ているのが実状である。

多くの場合、90分1コマに2ゼミが割り当てられており、その上で、そのうち1ゼミはキャスター側へ、もう1ゼミはスタッフ側へ配属され、各ゼミ内で全員をローテーションしている。しかしながら、前述したとおり基本キャスター役は1人であり、90分内で実質役割につくのは4分程度となる。筆者はこれが最大の問題と考える。

今年度を例とすると、実習に6週割当ててであり一日2コマなので12コマの計算になる。ゼミ数は11であり、各ゼミが2回スタジオに来ることになるので計22コマだが、同時に2ゼミ受けることになるので11コマ、1コマ余る計算となった。これは1コマ1ゼミで回していったとしても同じ計算となる。つまり1コマ内で前述した5役、内カメラマンは2名でそのアシスタントも含め計8名の出席があれば全役職を体験することができる。今年度最低出席数のゼミが8名だったことを考えると十分可能であると思われる。

この運用を行うことで、キャスター役の学生の気の緩みを防止するだけでなく、同日中に全ての役職を体験することができるようになるため、自分がどのように動くか他の人間が動きやすくなるのかということを考えられるようになると考察する。

まとめ

本実習は駿河台大学でもメディア情報学部の学生だけに受けることができ、かつその全員が受けることになる極めて貴重な機会だと考える。単純な実習内容以外にも学生生活、ひいてはそこに連なる就職活動にも必要な「コミュニケーション」の重要さも体験できる側面も持っていると思われは考えている。

もちろん前述した通り限られた時間内での実習になるため一人ずつの時間は短い、それでもこの実習が学生の新しい世界を広げるような機会になれるよう来年度も改善していく所存である。

Faculty of Media and Information Resources

Preseminar II Studio Study Note

By TAKEDA Masahiro, SAIKA Kazuhiko

[Abstract] In this paper, we report the issues and the meaningful students of media production experience for first year students. The content of the media production experience is “to produce a news program”. Students are broadly divided into casters and staff. The first key is to give everyone a hands-on experience of that role within a limited amount of time. A major issue is how to improve the experience and how to optimize the guidance for each student. We will report on these issues during the current construction. Another feature of this class is that almost all of its operations, except for the instructor, are performed by the student SA, which will be explained in a separate article.

[Keyword] Video production, Practical experience, First year education, Studio training, Role sharing