

## 研究会報告

### 文化情報学研究所 第 2 回研究会 「映像制作の現状と課題」

2019 年 5 月 30 日 (木) 今村庸一

2019 年度の研究会報告として、現在、メディア情報学部で実施されている映像制作科目の現状と課題について、担当教員からの報告及び他大学の事例などを取り上げ、この分野の研究・教育の諸問題を考察することにした。

はじめに、今村より、以前、他大学の理工学部で担当していた「映像制作」の授業についての説明があり、そのときの運営方法、機材の管理、学生の指導、作業工程、作品の紹介などが行われた。これは、偏差値が高い理科系の学生を対象とした授業だったので、そのまま本学の実情と比較することは難しいが、少なくとも 4 年制大学の科目として「映像制作」を導入するための基本的概念は共通するものがあると考えられる。

続いて本学のメディア情報学部で「映像制作」を担当している教員から、現状、課題、就活へ効果の報告が行われた。

塚本教授は、2 年生の「プレゼミナールⅢ」「プレゼミナールⅣ」で、企画立案、構成、撮影、編集を体験させる授業を行っている。必要な情報を収集・分析し、メッセージを分かりやすく伝える方法を習得させることを目標としている。就活には面接で活動内容を聞かれた例もあるが、ゼミ論で「映像制作」の内容を扱う例は少ないという。

斎賀教授は、3・4 年生の「ゼミナールⅠ～Ⅳ」、2 年生の「CM 制作論」、3 年生の「プリプロダクション演習」「ポストプロダクション演習」等を担当している。主な内容は、映像制作の概論と実体験、スキルの整備、等を主眼にしている。制作技術の向上も大切だが、映像制作のための思考や計画、マネジメントの習得がさらに大切である。ゼミ生の 3～5 割が映像・広告系に就職するが、趣味で受講する者と専門性を求める者とのギャッ

プもあり、本格的に就活に結びつけるには、1 年生からの専門科目の導入も必要だと考えている。

間島准教授は、1 年生の「映像制作実習」、3・4 年生の「ゼミナールⅠ～Ⅳ」等を担当している。1 年生には、企画、撮影、編集、発信等の映像制作の基礎知識を教え、3・4 年生には、個人またはグループで映像作品を作り、作品を通じて何かを発信し伝えることの意味を教えている。企画書に従い電話やメールで取材を行うが、これを通して「人間力アップ」を図り、社会人基礎力の養成に結びつけるように心がけている。

三人の報告を受けて、所員全体での意見交換を実施した。まず「映像制作」系の科目は、何を目的とするのかという基本的な課題から議論した。前述した他大学の理工学部のように、各々の専攻の専門分野がある場合は、映像制作は補完的な位置づけになる場合が多いが、メディア情報学部においては、学部のカリキュラムの中で学問研究分野に繋がるモジュールの位置づけが曖昧であることが指摘された。次に、運営方法については、報告者各々が創意工夫を凝らして運営していることが理解された。ただ学年別、教員別の体系化されたカリキュラムにはなっておらず、また学生の能力や目的意識の差によって難しい対応を迫られていることも明らかになった。

参加した所員からは、デジタルデザインや図書館アーカイブズなど、ほかの専門分野の科目との整合性や、ゼミ論等の単位授与の基準についても、活発な質疑が行われた。本研究会では、こうした映像制作科目の現状と課題を、担当者以外の教員も共有しながら、個人としてもまた学部としても研究・教育を相互に向上させていく必要性があることが認識された。また、メディア情報学部は専門学校ではなく 4 年制大学の学部なので、4 年間の一貫した専門性のあるカリキュラム体系を構築していくことの重要性も再認識された。

**文化情報学研究所 第3回研究会**  
**「田中敬の図書館教育論について」**  
**2019年6月27日(木) 石川賀一**

**1. はじめに**

田中敬(1880-1958)は大正から戦後にかけて活躍した大学図書館員であり、図書館学や目録法に関する多くの著作を残した図書館学者としても知られている。1911年、田中は東北帝国大学の初代総長に任命された沢柳政太郎の助手として同大学に勤務し、1923年には司書官に就き東北帝大附属図書館の基礎造りと発展に尽力した。

今回は拙著「沢柳政太郎の地方文化発展論」を手がかりに、田中の図書館教育論に関する研究の進捗状況を報告した。

**2. 沢柳政太郎による地方文化発展構想**

沢柳による地方文化発展構想とは、地方に配置した大学を頂点に中等・高等教育機関を組織化した学校教育システムと社会教育を接続し、生涯にわたって自学自修(課題解決能力)を育成・実践できる教育環境を整備するとともに、その成果を通じて地域の産業を発達させるものであった。

まず、中学校では生徒の読書趣味を涵養し、読書法といった書物の活用法の習得を通じて自学自修の素地を養うことを求めた。そして大学は、学問研究を通じた各分野の指導者を育成する専門職業教育機関であり、その学生を指導する大学教員は学問研究に取り組み、その成果や専門知識を著述し発表することが一大任務であるとした。そのため、大学は多角的な見地から研究が進められるよう理文学部を揃えた総合制であること、複合的な研究が進められるよう各種実験室の充実とともに、専門資料の充実を求めた。

こうして大学周辺にある中学校を経て入学した学生は、学問研究を通じて自学自修の実践力を養い、卒業後、大学教員をはじめ各分野の専門家による著述を活用して職業分野の課題解決に努める実際的な指導者となるとした。そして著述された

資料を通じて卒業後も間接的に学校教育の恩恵をうけることができたとした。

また沢柳は、図書館員に対し、読書趣味の涵養と読書法の指導に対する研究に取り組むこと、資料の相互貸借を通じた各種学校の図書館と公共図書館の連携を求めた。このことから、沢柳は自学自修、読書趣味の涵養に不可欠だけでなく、学校教育と社会教育が接続する結節点として図書館を重要視していたといえる。

**3. 『図書館教育』からみる田中の図書館教育論**

沢柳の求めに応じた田中は、様々な教育主張の課題解決を目的に図書館の教育的職能を研究した『図書館教育』(1918年)を発表する。

田中は社会教育機関である公共図書館の目的を「社会公衆に読書趣味を鼓吹し、其の図書利用率を高め、依つて以て社会文化の進歩発達を促進せんとする」ことであると、その教育的任務を①自学自修の精神を育成とその素地となる読書趣味の涵養、②書物から滋養を得るため書物を系統的に読み進めるための読書法の指導、③利用者の図書の購入意欲を促進させ、個々の書齋を完成に導くこと(家庭文庫の奨励)であるとした。しかし、成人が率先して図書館を活用するためには、学校教育段階において図書館利用・活用の準備教育が必要であることから、学校との協同が必要であるとした。そのため、田中は図書館の教育的職能を通じて、社会教育と家庭教育を密接に学校教育へ連絡させ三者に一貫した原理による教育システムの組織化が可能であると考え、教育学の観点から図書館を研究する意義があると論じた。

以上のことから、田中の図書館教育論は沢柳の地方文化発展構想に影響を受けていたこと、そして従来指摘されていた図書館学ではなく、教育学の観点から論じられていたことを指摘した。今後の課題として『図書館教育』で述べられた図書館の教育的職能を分析し、論文にまとめることを報告した。

## 文化情報学研究所 第 4 回研究会 「マンガと集合知を利用した要約テストと要約ソフトの開発」

2019 年 7 月 25 日 (木) 竹内俊彦

### 1. はじめに

教育学者の齋藤孝はその著書『「頭がいい」とは、文脈力である。』において、文章要約能力が賢さの本質だと主張している。筆者は要約能力の測定テストを研究している。通常、要約能力のテストは、長い文章を短く要約する方式で行われる。しかしこの方法では採点者によって採点結果が異なる。またある人の答案が 87 点であったとき、どう直せば 100 点になるのか指導することも難しい。

筆者はストーリーマンガを 5%~20% のコマに要約させるテスト法を提案する。どのコマを選択したかというデータは採点しやすいし、マンガの要約は文章の要約よりも一般的に楽しいからである。

採点には集合知を利用する。つまり、多数の人が「要約に必要」と選択したコマの選択率を、そのまま点数として重み付けするという、単純な集合知を用いる方法である。

### 2. マングの要約実験の結果と考察

単純な集合知による採点法がどの程度、有効かを検証するため、1 回目の実験では男性マンガを大学生 60 名に、2 回目の実験では男性マンガと少女マンガを大学生 60 名に、それぞれ要約してもらった。実験結果から、男性マンガ、少女マンガの満点の答案は、マンガの非常に良い要約となっていた。また第 3 回目の実験として、同じ男性マンガのセリフを英語にして 60 名の日本人大学生に要約していただいた。その時でさえ、満点の答案は過去 2 回の実験に比べてやや精度は落ちたものの、なお要約としては満足いく結果となった。つまりマンガの要約において集合知は極端にうまく機能することがわかった。

### 3. 要約サイトの開発

単純な集合知による採点法が非常によく機能するので、集合知はつねに正しいと仮定し、集合知にどれくらい近いかで要約能力を簡単に測定するサイトを開発した。108 コマのストーリーマンガから、要約に必要と考える 5 コマ以上、20 コマ以下のコマを選択すると、要約能力が 100 点満点で表示される、というサイトである。開発サイトのイメージ図を図 1 に示す。

### 4. 要約プログラムの開発

マンガの客観的データ（ページ番号、ページ位置、面積、主人公が描写されているか、セリフの文字数など）から、重みづけを遺伝的アルゴリズムで探索し、最も良い要約結果となるようにパラメータを探索するプログラムを開発した。しかしそのプログラムで男性マンガを要約したところ、プログラムの示した最高の要約でも、平均的な実験参加者を下回る結果しか出なかった。入力データに問題があると考えているので、今後、入力データを変更して追加実験を行う予定である。

### 5. 結論

マンガの要約において集合知はうまく機能する。要約能力の採点に選択率を用いる方法は有効である。



図 1 開発サイトのイメージ図

## 文化情報学研究所 第5回研究会 「プレゼミナール」における研究発表とその成果 2019年10月17日(木) 水沼友宏

筆者は2018年度以降、2年次生対象の「プレゼミナール」を担当している。この授業は、量的研究とは何かを理解してもらうことを目的としたもので、主に学生が各自でテーマを設定し、量的調査を行うものとした。以下では、授業の詳細とその成果が学会発表につながった経緯を述べる。

### 1. 「プレゼミナール」の授業内容

第1回から第3回にかけては、学生にテーマ設定の材料や既往研究の知見を与えることを目的として、ディスカッションを実施した。ディスカッションのテーマとしては、図書館に関するゼミであることを考慮し、図書館における(1)ホームレスへの対応、(2)有料サービス、(3)価値論と要求論、などを挙げ、その是非について議論を行った。その上で、教員(筆者)は図書館におけるケーススタディや、関連する既往研究を紹介した。

第4回からは、学生が各自でテーマを設定し、調査を実施する。ここでは、学生は1時間の作業を行い、残りの30分で成果を全体に報告する。設定されたテーマの例は下記の通りである。

- 島の図書館について
- 東日本大震災と移動図書館の関連性
- 日本とアメリカの比較：有料サービス、SNS、開館時間、電子書籍に着目して
- 図書館とボードゲームの関係性
- 高校における読書指導(朝の読書会など)の実態(アンケート調査)
- NBAのバスケットボールの観客動員数、グッズ売り上げが選手の成績や人気でどれくらい変わるか。

ここでは図書館に限らず自由にテーマを設定させた。テーマ設定では筆者では思いつかないようなテーマが多く見られ、学生の想像力の高さに感嘆した。他のテーマもすべて素晴らしいものだった。

第13回、第14回では、各自パワーポイントを使って実施した調査研究の背景、方法、結果・考察、を発表する。さらに、他の学生の発表に対して、1回以上は質問を行うという課題も課した。

### 2. 国際会議での発表

上述の「日本とアメリカの比較：有料サービス、SNS、開館時間、電子書籍に着目して」では、調査結果として、日本では図書館でYouTubeがほとんど活用されていない一方、アメリカ合衆国では1館を除き調査対象館すべてがYouTubeを使った広報を実施していたことが明らかにされた。筆者はこれを興味深く思い、アメリカ合衆国ではどれくらいの公共図書館がYouTubeを使った広報を行い、どのような動画が人気なのかを調査した。さらに、上述の発表を行った学生を共著者とし、調査結果を国際会議<sup>1)</sup>で発表した。国際会議では発表後に、図書館員から「とても参考になったためスライドが欲しい」という言葉をもらうなど、一定程度の関心は得られたようである。

以上が、筆者が実施した「プレゼミナール」の内容と成果である。授業評価では9割をこえる学生が「知識能力技術が身についた」「授業に満足している」と回答するなど、高い評価を得られた。一方、学生が国際会議に参加することで、その学習効果をより高めることができると思われるが、本学では学生の学会参加を援助する仕組みがなく、筆者の研究費も枯渇していたため、共著者である学生ですら学会に参加させることができなかった。今後は優秀な学生の能力を伸ばすため、そのような仕組みを整えても良いのではないか。

- 1) Yuhiro Mizunuma, Kazuki Sato, Fumiaki Miyazaki, Keita Tsuji (2019). Investigation on the YouTube Videos Made by Public Libraries: Focusing on the Elements Which Increase View Counts. 11th International Conference on Qualitative and Quantitative Methods in Libraries.

**文化情報学研究所 第 6 回研究会**  
**「駿輝祭におけるゼミ展示の試みと成果」**  
**2019 年 12 月 12 日 (木) 井上智史**

**1. ゼミナールの基本方針**

筆者担当の 3・4 年次のゼミナールはグラフィックデザインを学ぶ。いずれも筆者からは課題を与えず、学生自ら課題や各自のテーマを考え、制作／研究することを基本方針としている。

3 年次の課題、制作内容も学生に委ねられるが、2018、2019 年度は駿輝祭での展示を目標に作品制作をした。本稿ではその試みの意図と成果について報告する。

**2. 2018 年度の展示**

2018 年度の 3 年生は、「架空の生き物を考案し、デザインすること」を展示テーマとした (図 1)。イラストレーション志望の学生が多かったことも、その理由の一つにあるように思う。

本来は展示のコンセプトを先に決めるべきだが、今回は、各自が「架空の生き物」というだけでアイデアをまず考えた。ゼミメンバーの「集合的無意識」を拾い、ボトムアップ式に展示を作るほうが、面白いと考えたからである。

各キャラクターの背景の設定より先に、形態的ディテールが考えられることに、現代という時代、キャラクターという存在の一般化、その要素がデータベースのように学生に蓄積されていることを感じたのが興味深かった。また、他のメンバー考案のキャラクターをデザインし、それをまた展示としてデザインする「他者性を取り入れること」を筆者からのオーダーとした。結果、他者のリクエストにビジュアルで答えるという、グラフィックデザインの根底にある考え方を、学生が体験できたことが成果として大きかったと考えている。

**3. 2019 年度の展示**

2019 年度の 3 年生は、「映画のテーマやストーリーを自ら考案し、ポスターを制作すること」を

展示テーマとした (図 2)。映像作品が先にありポスターを作るのではなく、ビジュアルを起点とし、映画の世界観をポスターの制作を通じて考えるという、少し発想を逆にした試みである。

使用写真は、撮影、役者の役割、ポーズの指示などもゼミメンバー自らが行った。衣装の部分などで画像の加工・合成にも挑戦した。

同じ映画でもデザイナー (学生) ごとの捉え方、何を重視するかにより、できあがるビジュアルが異なる。同じ題材でも思い描くイメージが違い、それを同定し正確に伝えるためにグラフィックデザインはビジュアルの使い方を考えるが、今回の試みを通じて、ビジュアルを介し他者とイメージを共有することの意味を学生が考えられたことが成果として大きかったと考えている。

**4. まとめ**

グラフィックデザインを、ビジュアルで誰かに何かを伝えることと捉えれば、極端な話、何を題材としてもグラフィックデザインを学ぶことは可能である。「井上ゼミは学生の志向により毎年違う題材でグラフィックデザインを学ぶ」ということの意味を、この 2 年で示せたことも大きかった。本報告をふまえ、詳細な内容を「授業研究」として紀要に発表する予定である。



図 1 2018 年度の作品 (抜粋)



図 2 2019 年度の作品 (抜粋)