

授業研究

「映像制作実習」による社会人基礎力の開発

間島 貞 幸

【要旨】大学における映像制作がもたらす能力開発の実践事例は少なく、制作導入の方法論、理論的検討は十分とは言えない。今後、関係者による情報交換を積極的に行い、その教育的価値について理論化することが重要であり、そのために事例のさらなる蓄積が必要となる。

今回、今まで筆者が担当してきた映像制作の実習授業「映像制作実習」が来年度から新任の教員に引き継ぐことになった。これを機に筆者がたずさわってきた「映像制作実習」についての紹介とそれによる能力開発との関係を総括する。知らない人同士で班を作り、作品を完成させるプロセスを通して社会で通用する人間に必要な「コミュニケーション能力や協調性・主体性・積極性」など『社会人基礎力』の向上が見られた。さらに新たな課題も明らかになった。

今回の実践内容を報告し、今後の映像制作の実習授業の設計について、考察と提案を行う。

【キーワード】映像制作、メディア・リテラシー、大学教育、デジタル映像、メディア表現、情報発信、実践教育

1. はじめに（本論文の問題と目的）

筆者は4年前より映像制作がもたらす能力（主に社会人基礎力）開発について実践研究を行っている。

映像制作がもたらす能力開発については、その重要性が指摘され、各大学でも以下のような報告がある。

例えば、松野 [1] は「コミュニケーション能力」「協調性」「責任感や社会性」「構成能力」「広報宣伝能力」「取材能力」「マネジメント能力」「リーダーシップ」「絶対に崩れない自信」をあげている。五嶋 [2] は、「ゼロからの発想力」「コミュニケーション力」「強調力」をあげている。

しかし、残念ながら映像制作教育は、環境も方法論もレベルも様々で、規準化されたものは未だに見あたらない。

現在、筆者はいくつかの映像制作に関する授業を担当している。そのなかのひとつであり、映像

制作の実習の中で最もベーシックな内容である「映像制作実習」が、来年度から新任の教員に引き継ぐことになった。これを機会に筆者がこれまでの授業実践を振り返り、あらためて映像制作と能力開発の関係性とこの課題について報告する。

2. 「映像制作実習」の概要

2.1 「映像制作実習」について

「映像制作実習」は、メディア情報学部2012年度のカリキュラムにおいて、専攻基幹科目のコース共通科目に属する。2年次配当で単位数は1単位である。共通科目の卒業要件は、実習1単位を含む12単位以上となっている。映像・音響メディアコースに進む学生だけでなく、デジタルデザインコースや図書館・アーカイブズコースに進む学生も履修できる科目である。

この科目は、映像制作の入門編として、映像作品が出来上がるまでのプロセス（企画～撮影～編

集～完成上映会)を体験的に学んでいく。その際、カメラや編集ソフトの基本的な使い方や、映像作品を作るために必要な用語や基礎知識、また複数のメンバーで作業を進めていく時のチームワークなどを身につけることを目標とする。

担当教員は、今村、塚本、間島の3名で制作す

る作品のジャンルは異なるものの、共通のシラバスをもとに授業を進める。受講するためには事前登録が必要で、学生が希望する作品ジャンルを考

で

表1 「映像制作実習」シラバス

科 目 名	映像制作実習	備 考
単 位 数	1単位	

今 村 庸 一 ・ 塚 本 美 恵 子 ・ 間 島 貞 幸

映像制作入門

1. 講義内容

この科目は、担当教員によって制作する作品のジャンルは異なりますが、実習を通して学ぶ制作のプロセスは同じです。

映像制作実習では、映像制作の基礎を体験的に学習します。詳細な専門技術を後掲の関連科目やゼミナールで学ぶ前に、映像作品の制作過程の概略について実践的に理解を深めることが目的です。

授業では、まず、担当教員が用意した台本を検討し、演出や構成の方針を決定し、その方針に沿って絵コンテを作成します。続いて、初心者でも取り扱いが容易なハンディカメラの操作方法を学び、撮影します。次に、入門レベルの動画編集に最適なiMovieの使い方とテクニックを学び、撮影した映像を編集し、作品に仕上げます。最後に試写会を行い、どのようにすれば作品の質をさらに上げることができるのかを考察します。

なお、制作する映像作品のジャンルは担当教員で異なります。2012年度は、今村が「情報番組」、間島が「ショートムービー」、塚本が「プロモーション映像」を予定しています。事前の登録の際には、希望のジャンルを考慮して担当教員を選んでください。

2. 到達目標

学生は、映像制作の入門編として、映像作品が出来上がるまでのプロセスを学びます。その際、カメラや編集機などの基本的な使い方や、映像作品を作るために必要な用語や基礎知識、また複数のメンバーで作業をすすめていくときのチームワークなどを身につけることを目標とします。

3. 関連科目

映像制作演習、プリプロダクション演習、ポストプロダクション演習、メディアリテラシー、映像演出論、映像ストーリー論

4. テキスト・参考書等

とくにテキストや参考書は使用しませんが、適宜、必要な資料を配布します。

5. 授業外における学習方法

授業で習ったことが、実際のテレビ番組やCMなどに、どのように表れているのか、日頃から注意するようにしてください。

6. 成績評価方法

授業への取り組み(40%)、制作した作品及び制作レポート(60%)に基づいて評価します。4回以上欠席があった場合は単位の取得を認めません。

授業計画			
第1回	映像制作の流れ	第9回	編集(1)
第2回	台本の検討と演出方針の策定	第10回	編集(2)
第3回	絵コンテ作成(1)	第11回	編集(3)
第4回	絵コンテ作成(2)	第12回	編集(4)
第5回	ビデオカメラの操作とテクニック	第13回	試写・講評
第6回	撮影(1)	第14回	試写・講評/制作レポート提出
第7回	撮影(2)	第15回	試験
第8回	iMovieの操作とテクニック		

表2 2012年度 9501 教室の稼働実績

	月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日
1限 春	博物館実習		映像制作実習 間島	プレゼミ I 塚本	資料組織演習 I
秋	博物館実習				資料組織演習 II
2限 春			映像制作演習 間島	プレゼミ I 間島	資料組織演習 II
秋	映像制作実習 間島		映像制作演習 間島		資料組織演習 I
3限 春		ゼミ準備 塚本	映像制作実習 今村		映像制作実習 塚本
秋		ゼミ準備 塚本	映像制作演習 今村		映像制作演習 塚本
4限 通年	ゼミ I 野村	ゼミ I 塚本	ゼミ I 杜		
5限 通年	ゼミ II 野村	ゼミ II 塚本	ゼミ II 杜		

2.2 「映像制作実習」スケジュール

「映像制作実習」について、筆者は、同一内容で春学期と秋学期に1コマずつ開講しているが、執筆時点で秋学期の授業が終了していないため、今回の調査は2012年度春学期の実践（4月11～7月18日）をもとに行うことにした。

受講生は、29名。2年生が26名（女子9名、男子17名）、3年生が3名（女子1名、男子2名）。映像制作についての経験は、ほぼ全員なしといえる。

6班に分かれて、「友人の意外な魅力を紹介する」ことをテーマとしたおよそ2分間のショートムービーを制作する。その制作プロセスを通じて映像作品が出来上がるまで（企画～撮影～編集～完成上映会）を体験的に学んでいく。

この授業には映像制作の経験豊富な学生1人をFAとして授業に参加してもらった。

2.3 教室環境、機材について

2012年度からメディアセンター5階の9501教室で授業を行うことになった。9501教室はMacのデスクトップコンピューターが20台設置されている実習教室である。

機材は、HDビデオカメラ(HDR-CX590)と三脚、そして撮影した映像素材を保存する外付けHDDが6セット用意されている。機材については、筆者を含む3人の教員で使い回すため、授業時間外の機材の持ち出しは原則として禁止することを事前の話し合いで決定した。

機材は、9501教室内の専用ロッカーに保管されており、3人の担当教員が管理している。

編集は、Macに内蔵されている基本編集ソフトimovie'11を使用した。

9501教室には、DVDやビデオテープなど映像作品を視聴する設備が整っていない。もし、授業で学生に映像作品を見せる場合は、別の設備が整っ

ている教室で臨時に行うことになる。

映像制作の実習授業は、授業時間内だけで完結することはない。しかし、この科目は、映像制作の実習授業の中で最もベーシックな内容であること、外付けHDDを外に持ち出せないこと、そして時間外に9501教室を使用することは、ほかの授業の関係から困難であるため、なるべく授業時間内で完結するよう努めた。参考として2012年度の9501教室の稼働実績は、以下の通りである。

2.4 授業の具体的な内容と想定される教育的効果

1) 授業全体の流れと目標について説明する

第1回目の授業で、半年に渡る授業の流れと目標について説明した。具体的には、4~5人の学生で班を作り、協力し合って「友人の意外な魅力を紹介する」作品を企画し、撮影、編集、完成作品の上映会、作品制作に関する自己分析の課題レポートの提出まで行うことを説明した。

授業の目標は①映像制作の流れを理解する②グループ内の役割分担を理解する③取材の方法を理解する④ビデオカメラの基本的な操作方法をマスターする⑤外付けHDDによる映像素材の取り込み方をマスターする⑥編集ソフトimovie'11の使い方をマスターすることであることを説明した。

特に強調したのは、主体的に授業に臨むことの重要性と取材することの面白さである。

実習の授業では、自ら主体的に行動しなければ作品は完成しない。お互いよく知らない学生同士で班を作り、コミュニケーションを上手にとりながら、作品を完成させることで、作品制作の流れを理解するだけでなく、コミュニケーション能力の向上などが期待できるからである。

また、取材することで相手の長所や魅力を知り、新たな人間関係を構築するきっかけになるなど、取材によって得られる有益性を体感し、取材することの面白さに気づいてほしいと考えたからである。

2) 過去作品を視聴し意見を出しあう、班を作る

第2回目の授業は、AVホールに移動して、同じテーマで制作された先輩たちの作品を視聴した。口頭で説明するより作品を見せた方が、仕上りのイメージがしやすいこと、さらに「先輩たちが作った作品よりももっと面白いものを作りたい」と作品制作に対するモチベーションの向上を狙った。

視聴した作品は、必ずしも完成度が高いものばかりではない。何らかの理由で制作が遅れ、作りが粗い作品もあえて視聴させた。

作品の視聴後、率直に感じたことを一人一人発表してもらった。「導入部分が面白くて、つい魅入ってしまった」「意外性があり、狙い通りに作品ができていた」「登場人物が魅力的に感じた」という好意的な意見から「何を見せたいのかわかりにくかった」「現場の音とナレーションとBGMのバランスが悪く、音が聞き取りにくかった」など、批判的な意見までいろいろ出た。

続いて、受講生29人を4人から5人1組になるよう6班に分けた。なるべくお互いに知らない人同士になるように班分けした。これは、1つの目標に向かって協力し合う中で、お互いの良さを知り、親しくなって、新たな人間関係が生まれることを狙っているからである。班を決めた直後は、お互いに知らない人が集まっているため、何とも気まずい空気が流れていた。

3) 班の中で取材する

班の中で質問案を考えて質問し、意外な魅力を探した。例えば5人の班なら

学生Aが学生Bを取材し、学生Bが学生Cを取材し・・・学生Eが学生Aを取材する、というように1人ずつ、取材させた。1つでも多く質問事項を考えて質問することで主体的に行動することの重要さや取材することで知らなかったことを知る面白さ、に気づかせることを狙った。

取材相手から面白い話を聞き出すことは難しい。まして取材経験のない学生たちは、何を質問

したら良いのかわからず、取材相手の意外な魅力を見つけることにとても苦勞していた。中には「あなたの意外な魅力を教えてください」とストレートに質問する学生がいて相手が沈黙してしまった、という場面があった。そこで筆者は、以下の質問案を提示してあらためて取材を進めるようアドバイスした。

友人の意外な魅力を探るための質問案

- Q. 特技は何か（なるべくたくさん）
- Q. 自分はどういう人だと思うか
- Q. 大切にしているものは何か、またその理由は
- Q. 一番うれしかったことは何か
- Q. 一番大変だったことは何か
- Q. 一番頑張ったことは何か
- Q. 好きな言葉とその理由は何か
- Q. 印象に残る映画5本を何か、またその理由は
- Q. 好きな歌とその曲にまつわるエピソードは
- Q. 「これだけは誰にも負けない」と自慢できることは何か

取材する際のポイントとして、最初から聞き出したい質問をするのではなく、世間話などをしながら相手をリラックスさせること、取材する人は必ず相手の目を見て真剣に話を聞くこと、また質問して相手から答えが返ってきたら、すぐに別の質問をするのではなく、少しでも気になることがあったなら、さらに深く質問することなどアドバ



写真1 取材風景の一場面

イスした。

4) 取材結果を報告し合い、企画を一つに絞る

グループ内で取材結果を報告し合い、「どの人物を題材とするか」、について話し合った。

企画を一つに絞るためのポイントとして①最も意外性を感じる内容であること②意外な魅力をどれだけわかりやすく面白い映像にできるか、などアドバイスした。



写真2 班ごとに企画を一つに絞る風景の一場面

5) ビデオカメラの基本操作をマスターする、作品の構成案を作成する

作品の企画をずっと考えているだけだと授業がマンネリ化してしまい、学生の集中力が落ちたり、作品を制作する意欲が下がってしまいがちである。そのため、ビデオカメラを実際に触って、撮影する際の基本技術を教えることにした。教えることは以下の通り、最小限にとどめ、後は班ごとに工夫するよう伝えた。

①撮影の基本として、三脚を使用して構図を決めたらフィックス（固定）で撮影すること。安易にズームしないこと。構図を決めるときに見る側（視聴者）にとって、わかりやすい画なのかどうかを一番に考えることが最も重要である。

②インタビューを収録する時は、カメラマイクを

使用するため、なるべく静かな場所でカメラを撮影対象に近づけて撮影すること。

③撮影の手順として、カメラにバッテリーを装着する→カメラの電源を入れる→カメラポジションを決める→被写体に向かって構える→撮影するサイズを決める→REC ボタンを押すようにすること。

答えがなかなか見つからない取材の時とは異なり、教室内で実際にビデオカメラの試し撮りをしている時は、各班で歓声が沸き上がっていた。

続いて今回の作品の基本構成について教えた。

①導入	②プロフィール紹介	③NA ところが
④展開	⑤まとめ	

特に導入部分の映像を工夫することと、登場人物のプロフィール紹介とその後の意外な魅力とのギャップが大きければ大きいほど、面白い作品となることをアドバイスした。

6) 撮影計画を立て、撮影する

撮影は基本的に授業時間内で行うため、限られた時間の中でいかに効率的に撮影するか、そして撮影を行うときにいかに仕上がりイメージを持って撮影するかが重要であることを伝えた。そこで各班で撮影項目を挙げ、何を、いつ、どこで、どの順番で撮影するか撮影計画を立てさせた。中には、学生が体育館でハンドボールの練習をして



写真3 撮影風景の一場面



写真4 撮影風景の一場面

いるシーンを撮影する必要が出てきたため、関係各所に交渉して許可をとってから授業時間外に撮影するという想定外の作業に苦勞している班もあった。

撮影を進める中で意見を言ったり、アイデアを出し合ったり、コミュニケーションをとる機会が増え、同じ目標に向かって突き進むためチームワークが次第に芽生えていった。

7) 編集する

撮影が終了すると編集ソフト imovie'11 の基本操作方法と撮影素材を外付け HDD に保存する方法を教えた。9501 教室にあるパソコンは、電源を切るとパソコン内の HDD に保存したものはすべて消去されてしまう設定になっているため、保存したい素材は外付け HDD に保存しなければならないことを教えた。

並行して作業を進めるように、パソコンで編集する人、ナレーションやテロップ原稿を作成する人、BGM を選曲する人など役割分担を班ごとに決めさせた。

授業時間内で編集作業を行えるのは、前後に外付け HDD をセッティングしたり、撤収したりする時間を差し引くと実質 1 時間である。効率的に作業を進めるためには、作業を始める前に、今日は何をどこまでやるか、いかに段取りするかが重要である。

編集の段階になると、今までの苦勞の末に作品が次第に完成に近づいてくるので、どのカットをどのくらい使うか、BGM はどれにしようか、などどの班も仲間との話し合いが活発化していった。

しかし、結果として授業時間内では作品が完成できず、上映会に間に合わせるため、9501 教室の空いている木曜日の午後の時間帯を筆者立ち会いのもとで解放し、作業を行った。



写真5 編集風景の一場面

8) 作品完成、上映会を行う

授業の最後は、AV ホールに移動して6つの作品の上映会を行った。半年間に渡る苦勞が報われる瞬間で、仲間が大きなスクリーンに登場するだけで会場は大爆笑した。

その一方で、大きなスクリーンに映し出されることで、自分たちが作った作品を実に冷静に見ることもなる。単に「面白かった」「面白くなかった」だけでなく、「友人の意外な魅力を紹介する」というテーマで狙い通りに作品が仕上がっているのか、導入部分にこだわり、構成、撮影、インタビュー、ナレーション、テロップのフォントや大きさ、BGMなどは、果たして適切だったのか、仲間との役割分担はうまくいったのか、問題点はなかったのか、ほかの班が制作した作品はどうだったのか、など自己分析して、後日、事後レポートとして提出させた。



写真6 作品「M さんの意外な魅力～読書家～」の一場面



写真7 作品「W さんの意外な魅力～ロックギタリスト～」の一場面



写真8 作品「S さんの意外な魅力～ハンドボールの達人～」の一場面



写真9 作品「Iさんの意外な魅力～カヌーの達人～」の一場面



写真10 作品「Iくんの意外な魅力～???～」の一場面



写真11 作品「Iさんの意外な魅力～ダンス上手～」の一場面

3. 結果

3.1 学生の感想

初めて映像制作の実習を経験した学生たちは、その過程において何を感じ、どんなことを学んだのだろうか。学生が書いた事後レポートの一部を紹介する。

- ・班の中に話したことがある人がいなくて不安でいっぱいだったが、いろいろ質問をしているうちにその人の性格や良いところも発見することができて、最終的にはみんなと打ち解けることができた
- ・今回カヌーの撮影があり、晴れの日撮影したいと考えていた。最終日に撮影しようと考えていたが、そこで雨が降ったら撮影できないと判断して早めに撮影した。おかげで快晴のときに撮影できて良かった
- ・編集のときになるべくみんなでやりたいと考えていたが、結果的にみんなの意見を踏まえながら1人で編集してしまった。今後はみんなで編集できるようにしたい
- ・取材した情報の中で何が使えるのか、どう使えば良いのか、構成を考えるのが難しかった
- ・作品を作るとどうしても主観的になってしまうので、客観的に見るということが一番難しかった
- ・構成を一から自分で考えたことがなかったのでそれを具現化できることは、単に決められた映像作品を作ることよりも多くの達成感を得ることができることを学んだ
- ・撮影スケジュールを立てるまでは良かったが、撮影本番で、あるメンバーが独断で思いついた

シーンを撮影したため、予定していた撮影が大幅に遅れた。撮影前にもっと話し合いをしておくべきだったと反省した

- ・自分たちで撮影した映像がきれいに見えた時、自分の中でゾクゾクしたし、これほどうれしいことなのかと感動した
- ・映像制作において一番大切なことは、チームワークといかに遠慮しないで自分の意見を言いあえるか、ということがわかった
- ・以前は、撮影がやりたい、編集がやりたいと考えていたが、その前に班でのコミュニケーションや企画について学びたいと思った
- ・特に構成や撮影スケジュールといった地味な作業ほど後に重要になってくることを知った
- ・取材するとき、相手が発したひと言に対しての切り返し方によって、良い方向にいたり、悪い方向にいたりすることを実感した
- ・撮影するには、どこで、何を、どの角度から、何カット撮るのか事前に打ち合わせをしておかなければならないと思った
- ・自分なりの意見を持ち、人に伝えること、また他人の意見を取り入れることが大切であることを学んだ

3.2 考察と今後の課題

1) 事後レポート結果のまとめ

半年間に渡る学生の様子を観察して、また事後レポートの結果から、多少の個人差はあるものの、授業における6つの目標は、概ね達成できたのでは、という手応えを得た。

そして、さらに以下のことが見えてきた。

①コミュニケーション能力の向上

お互いに知らない間柄でも、いろいろ取材することで相手の長所が見えてきて新たな人間関係が構築できることを今回の実習で実感できた学生が多い。

また仲間と協力して物事を進めるためには、自分の意見を持ち、それを相手に伝えること、相手の意見に耳を傾け、みんなの意見を一つに集約することが重要であることを理解した。さらに相手のひと言に対し、どう反応するかで結果が大きく変わってしまうことも体験的に学んだ。

②とっさの判断力の鍛錬

限られた時間の中で最終的に作品を仕上げするために、常に物事に対し、状況に応じて判断していかなければならない。不意のマシントラブルや天候悪化における撮影の延期など予期せぬことを実際に経験することでとっさの判断力が養われていく。

③客観的に物事を捉える視点の獲得

作品制作ではつい、個人の思い込みが強くなってしまい、周りが見えなくなってしまうことが多い。制作途中の作品を他人に見てもらうことで、自分の狙いがうまく伝わっていないなどと実感することで、客観的に物事を捉える視点の重要性に気づき、向上していった。

④協調性・主体性・積極性の向上

映像制作は、仲間とディスカッションすることで良いアイデアが浮かび、作品の内容が高まっていくことを実感した。作品が次第にカタチになっていくことで各自が自覚して協力し合う体制が高まり、結果として協調性・主体性・積極性が向上した。

2) 今後の課題

実習授業を通して以下の課題が見えてきた。

①学生 FA のさらなる有効活用

通常の実習の規模から考えると、1回の実習授業で29人は多いと考える。班ごとに進行してい

くが、実際、班の中ではまだまだモチベーションにバラツキがあるのではないかと、推察する。意欲的な学生ほどさまざまな能力が向上し、受け身の姿勢で臨んでいる学生は、単なる体験で終わってしまっているのではないか。その辺の問題は、年齢が近いFAが直接関わることで解決していったことも少なくないと考えている。受講生が多い場合はFAの人数を増やしてより細かく対応することも有効なのではないか。

また、個人的には、FAを教員のアシスタント的に扱ってきたが、さらに有効な活かし方について模索したい。FAが全面的に立って指導することで、FAの指導力がさらに向上し、今後の就職活動など様々な場面でも有効なのではないかと考える。

②視聴覚設備の充実

授業を行って来て、最も苦労したのが、実習を始める前に、気軽に映像作品を視聴することができなかったことである。いろいろ説明するより、映像作品を見せることでインパクトがあるし、相手に伝わりやすく、「私もやってみたい」という意欲がより湧いてくるはずである。ぜひ、最低限の

視聴覚設備（スクリーン、DVD & VHS デッキ、スピーカー、暗幕など）を整えていただくことを期待する。

③実習授業の継続化

この授業を受けて、映像制作や取材することに興味を持ち、さらに継続的に学生が学ぶことを期待している。そのために、より魅力的で効果が期待できる実習授業を創造していかなければならないと覚悟している。また、関連科目の深化発展性をもっと学生にアピールしていく必要も強く感じている。

参考文献

- [1] 松野良一、『市民メディア論～デジタル時代のパラダイムシフト』ナカニシヤ出版、2005年。
- [2] 五嶋正治、東海大学紀要文学部、2010年。
松野良一、小学生による映像制作と能力開発の関連性—若狭高浜子ども放送局の事例を中心に—、中央大学総合政策研究、第20号2012年、pp37-48

Development of the member of society basics power by the basic skills for visual production by MAJIMA Sadayuki

[Abstract] There are few practice examples of the ability development that the visual production in the university brings, and it cannot be said that methodology of the production introduction, theoretical examination are enough. I perform the information exchange by the person concerned positively, and it is important that I theorize it about the educational value, and therefore the further accumulation of the example will be necessary in future. Training class “basic skills for visual production” of the visual production that the writer was in charge of will succeed it to a new teacher so far this time from the next fiscal year. I generalize relations with an introduction of “the basic skills for visual production” that the writer was engaged in taking advantage of this and the ability development by it. I made a group between people not to know, and improvement of the member of society basics of communicative competence or sense of cooperation, independence of will, aggressiveness was seen through a process to complete a work. A newer problem came out. I report this practice contents and, about the design of the training class of the future visual production, perform consideration and suggestion.

[Key Words] visual production, media literacy, university education, a digital picture, media expression, information dispatch, practice education