

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

河井 延晃

実践女子大学生生活科学部
実践女子大学人間社会学部非常勤講師

1. 問題の所在 研究背景

昨今の大学教育のあり方をめぐって、大学のユニバーサル化にみられる大学生の質的変容とともに、取り巻く教育環境の変容も大きく変わりつつある。前者への対応としては学生の主体性を引き出す能動的学修として PBL (Project-Based Learning) やアクティブ・ラーニング (Active Learning) の取り組みを挙げることができよう。後者の教育環境の変容については、その一つに ICT の利活用が挙げられるであろう。とりわけ、CMS (Content Management System) や LMS (Learning Management System) などによる様々なウェブシステムは、クラスや小グループごとの情報共有やインタラクションシステムと結びつき、今日の様々な CMC (Computer Mediated Communication) を支援している。さらに、携帯端末の普及とともに、さまざまなクラウドサービスと連携しユビキタス (Ubiquitous) 化を加速させている。日常的コミュニケーションの大半が CMC となるなかで、生まれつきのデジタル世代として「デジタルネイティブ」が指摘されて久しい。

このような環境変容のなかで、「ICT の利活用」自体が「能動的学修」と分ちがたく結びつけられた事例も数多く報告されてきた。なかでも、大学全入状況とともに議論されることの多い大学の「ユニバーサル化」や「マス化」におけるアクティブラーニングのあり方をめぐっては、先駆的な導入期から普及期をむかえている。そして、学生・生徒のスマートフォンやタブレットでの利用を想定したウェブシステムなどが、数多く国内外、有償無償問わず提供されている。これらは教育政策的な側面も強く、特に中等教育において電子黒板やタブレット活用として広く普及しているが、ユニバーサル化した大学においても学生の修学意欲向上や学習支援に導入されつつある。一例としては「クリッカー」の活用などもこのような文脈で導入されている。この点で、世界的に見てもかつての先駆的な事例として挙げられる MIT などのアクティブラーニング導入とはいささか異なる問題状況を含みつつある。

一方で、アクティブラーニングと ICT の利活用の関係性は、先にあげたような「クリッカー」システムなども含めて産業的制度化とでもいえる状況が進みつつある。このこと自体にも賛否があると思われるが、大学のマス化の進展の先にユニバーサル化が位置づけられてきたことを考えるなら、教育の

情報化がマンツーマン指導とは別の方向を向くのは避けられないことである。結果として、アクティブラーニングは一つの方向性としてピア・ラーニングに代表される協調学習や共同学習の形態を模索してきたともいえる。

本論では、いささか手法は異なるが特に映像メディアの制作に伴う自発的な協調行為に着目するものである。そして、学生が映像の企画・撮影・編集を行う際に、映像メディアにどのような意義を認めることができるかを問うものである。また、そのような意義を確認したうえで実践活動をパイロットスタディとして開始し、今後さらに映像制作活動がどのように発展可能かについて事例ベースで考察と展望をおこなった。なお、ここでの試みは実践女子大学学生を対象とし構想したものである(河井2013)。

実践の形式は2-5人程度の小グループを映像制作チームとしてその都度組織し、活動のPR映像を制作するというものである。これに関しては、上記の構想をふまえて次章で実践上の意義と手法を論じる。制作作業後にリフレクションペーパーを兼ねた簡単なアンケートをおこなっており、本論の後半はこれらの内容をもとにして実態の考察を行うものとする。

詳細は後述するが、本取組の特徴を簡単にあげておく。まず、現状では本活動は正課外活動として実施しており学部学科は特に制限を設けていない。具体的には、本事例の対象期間である2013年夏から約1年の間に、実践女子大学の学部学科3学部9学科のうち、3学部8学科の学生が横断的に関与しており映像制作に関与した学生の延べ人数は30人弱となる。なお、本報告で特に留意すべき点を三点挙げることができる。一つは、メディアを専門とする学科の学生はほとんど参加していないこともあり、開始時点では映像制作を専門としないこれらのスキルや習熟の実態を模索しつつ本活動を進めざるを得なかった。特に、正課外活動として学生のグループワークが、どの程度の規模や期間を目標として設定できるかについても模索しつつ進めることになった。単純化するなら旧来のプロフェッショナルリズムを目指すか、アマチュアリズムの一形態として映像制作を行うのか二つの方向が想定された。二番目はパイロット的实践を開始して、半年程度で大学のキャンパスが移転し二校地化したことで、学生間や教員と学生間のやり取りに環境変化が生じたことである。またこれと関連し、三番目はCMSによるグループウェアを制作に際して活用したことである。この点については、当初はほとんどその影響を想定していなかったものの、結果的には看過できない状況となった。なお、これは本報告の今後の展望とも大きく関わりを持つことになる。

2. 手法の検討 映像メディアの役割とコミュニケーション構造

実践報告に先立ち、本実践活動の方法論的な特色を示しておく必要がある。まず、映像メディアが教育において意味づけられること自体は決して目新しいことではない。しかし、どのようなコミュニケーション構造の中に意味づけられるかのよって様々な特性を持つ。

前述の中等教育において典型的なように、これまでも映像メディアはさまざまな教育コンテンツとして制作されており、教科書や資料集に次ぐ重要な教育メディアとして機能してきた。特に、日本においては半世紀以上を経た教育番組専用チャンネルのNHK教育テレビ(Eテレ)や放送大学などが典

型である。これらマスメディア活用型の映像制作のノウハウは長い年月をかけて蓄積されてきたといえよう。これらは編集も含めて専門家組織によって高度に構成されたコンテンツである。

一方で、デジタル技術の進展とともに、諸々の組織内がネットワーク化され、特に大学講義の半自動収録システムなども教育機関向けソリューションとして登場している。これは、サテライトキャンパスやタイムシフト型の授業履修などのメリットとともに一定の広がりをもっているが、ディスプレイを介してコンテンツを参照するという点では、教授関係にはそれほど大きな変更はないともいえる。近年ではCMSの一種として高等教育の授業を無償公開するOCW (Open Course Ware) が登場し、なかでも動画を含めたリッチコンテンツが着目されている。たとえば、MOOC (Massive Open Online Course) やJMOOCの活動がその一例として認知されている。OCWでのコンテンツはクリエイティブコモンズライセンスの下で運用されているものが一般的であることから、授業内容(知識)の流通という観点からとらえるならば様々な示唆を与えつつある。

一方で、双方向性やさらなるコモデティ化といったICTの特性を重視するならば、さしあたり認識の変容を求められているのは、旧来受け手として受動的な存在であった学習者の立場であろう。先ほど挙げた一連の映像活用においては、受講生は一種の視聴者であった。ただし、OCWやLMSにおいては比較的早くから一方的な知識情報伝達モデルを批判し、構成主義的な心理モデルに立って設計されたものもある。このような構成主義的な観点から開発された代表的なLMSとしてはMoodleが有名である。いずれにせよ、上記のような映像メディアの活用の系譜においては、情報編集という観点では、受け手は映像そのものに対してある程度受信者にならざるを得ないのは事実である。

したがって、能動的な情報編集者という観点から、UGMやCGM (Consumer Generated Media) といった、ボトムアップ型の映像編集へのかかわりをどのようにデザインしてゆくかということが一つの課題となる。ここでは最後に、従来の受け手/送り手という構図において映像の意義を実践的に論じたものとして「デジタル・ストーリーテリング」の試みの一つ挙げることができよう。デジタル・ストーリーテリングは、欧米を中心に広がりを見せており、今日では教育組織、医療・福祉施設など様々なフィールドで実践報告がなされている。日本国内でも中等教育課程における教科教育での実践報告は比較的多い。また、小川、伊藤(2012)は特にマイノリティやマージナルな立場からの語りの手法としてこれを評価する中で次のように説明している。

「デジタル・ストーリーテリングとは、映像のプロではなく普通に暮らす人びとが、写真と声を用いて、日常的な思いや記憶に関する2-3分の映像を制作する活動実践で、一般的には1) 参加者間で打ち解け合い、各々の語るストーリーに建設的に関わってゆくワークショップと、2) ストーリーに関係のある写真や映像をコンピュータ上に並べ、自らの声でナレーションを入れて、2分前後の映像を制作するという様式にのっとっている。(小川,2012)」

もちろん、教育組織においてデジタル・ストーリーテリングを導入することは、メディアリテラシーの涵養という側面もあるが、上記のような実践報告においては、個々の日常生活を送るマイノリティの役割をクローズアップしたものである。いささか図式化しすぎかもしれないが、近代的な大きな物語を成立たせたメディアシステムをマスメディアとしてとらえるならば、これに対抗的でボトムアップ式のマージナルな語りの手法やローカルなメディア活用としてデジタル・ストーリーテリングは意味づけられると

いうことである。そのような実践的企図を斟酌するならば、個々の実践を乱暴に総括することは、それは実践的意義を貶めかねないともいえる。しかし、本論でのこれらの意義を再確認しておくなら、なるべく技術的ハードルを上げず、従来の表現者のまったき外に置かれていた者が表現する意義を問うている点に重要性を認めることができる。やはり、このような表現の背景には技術環境のコモデティ化なども挙げられるが、実践活動自体に決して複雑な技術的スキルを求めていることは重要であろう。実際にそれらの活動に目を通すならば動画を撮影編集するというよりも、OSやPCに標準で備わっている簡易映像編集ソフトを活用したものが多い。それらの活動においては、動画を編集するというよりも静止画写真のスライドショーによる動画書き出しがむしろ一般的であり、これが結果的にデジタル・ストーリーテリングの間口を広げていることは明らかである。重要なことは、コミュニケーションにおいて誰が誰に向けてコミュニケーションが行われているかが重要であるように、技術自体もそれぞれが抱える状況や目的の中で組織化されるということである。

以上、本章では動画を取り巻く実践活動をやや図式化して確認したが、あえて本活動をトップダウン・ボトムアップという布置の中でとらえると、どちらにも向かう自由度は残された中間項に位置づけられる。この点はもう少し説明が必要であろう。大学教育において、コンピュータやデジタル撮影・編集機器が複雑・高価で希少性を持ちつつあった時代状況においては、これ自体が専門性を持つこととなり、メディア系学部、学科が設置されることとなった。当然、それらの機材の習熟には一定の複雑さが伴うため、「現場経験」豊富な実務家出身の教員が指導に当たることが通例であったともいえる。一方で、これらの機材のコモデティ化が進み、機材が遍在してありふれた状況になるとき、メディア制作系以外のそれぞれの専門領域の中でも表現手法として映像メディアを活用することは決して大げさなことではないであろう。そこで、本実践では、大学生の日常を振り返り伝達する手段として、映像メディアの役割に着目するのである。確かに、大学生自身は多様な立場があり、マージナルな立場、マイノリティな学生を発見することもできなくはない。しかし、本活動では参加者を特定の立場で選別することはなく、むしろ多様な立場の学生による相互行為を前提として構想した。

また、映像制作の目的としては、既存の学内活動をさらに映像制作によって振り返り、活動そのものと表裏となって、広報映像の制作を行うことを想定した。これは、映像制作の授業が先にあって、それに合わせて学生がテーマを考えるというものではない。あくまで、活動の中で映像を制作してゆくのである。

3. 実施の概要

3-1. 活動スケジュール

本活動の実施期間は2013年9月-2014年10月頃までの約一年程度としこれを本報告の対象とした。2013年はこの前に3つの映像制作を行っているが、9月以降は一連の活動に撮影機材や編集機材などが購入可能となり、ソフトのインストール作業なども活動前に学生とおこなった。あえて、個別の事例に着目したエスノグラフィカルな記述はここでは行わないが、制作活動への参加はすでに様々な課

外活動に参加予定の学生に活動記録の映像撮影を働きかけたり、授業などで有志を募って既存の活動に広報活動を埋め込むようなものとして始まった。この点で、撮影は二次的な活動として行われたものが大半である。2014年の1月には関係者を集めて映像の上映と反省会を行い、撮影作業と編集作業についてそれぞれ活動中に生じた課題や今後の改善案などをリフレクションシートに記入し、学生が報告を行った。

なお、2014年になると、活動の条件が大きく変容した。これは、キャンパスが二校地化し、特に活動の中心であった1,2年生は、相互に集まるのが難しい状況が生じがちとなった。結果的には映像制作にかかわる学生は毎回2～4人で少人数での活動とならざるをえなかった。

一方で、諸連絡（企画や編集に際してのシーン表の作成だけでなく、機材や教本などの貸し出しや状況の記録）のために、グループウェアを運用することになった。立地的な条件の変動が与える影響と、グループウェアの二つの条件は当初はほとんど想定していない事項であったため、反省会用のリフレクションシートは2013年度のものに大項目をひとつ加えて、「グループウェアやワークフローに関する実態と改善箇所」について質問をおこなった。これらの結果は4章で詳述する。

3-2. 映像制作のプロセス

次に、初回からほぼ共通のグループワーク時のワークフローについて説明しておく。一般的な流れに即すなら図2のようなものとなる。図2のうち、1-4がプリプロダクションに相当し、撮影前のロケハン作業は都外でのボランティアなどでは現実的ではないため大半の活動で割愛している。一方で、これらの大半の活動については、事前の打ち合わせや説明会などが独自に行われる場合が一般的であった。また、2014年度以降になると以前の制作グループの映像などの記録も残っているため、事前講習会でほかの制作物を一種の教材として参照することもできる状況となった。したがって、全行程の中では映像制作の講習にかかる作業は半年を経過した時点で、ある程度軽減されていったともいえる。

撮影前の活動として比較的重要なのは、学外での活動を対象とした場合に、被写体の肖像権や各種権利上の問題を説明しておく必要がある点である。またボランティアなどの本来の活動を兼ねる場合は、事前のプログラムなどを想定して撮影対象を挙げておく必要があった。

一方で、撮影後のポストプロダクションに相当する作業は、比較的長期化しがちであり短縮化が難しい部分でもある。これは、編集作業の時間だけでなく、教員と学生の間で映像チェックを何度か

2013年	
9月	「学長と行く、学祖故郷の旅」 岐阜県恵那市岩村町 二名
10月	「宮古市田老地区支援プロジェクト」 岩手県宮古市田老地区 二名
2014年	
5月	創立120周年記念コンサート 実践女子学園中・高等学校（渋谷区）二名
5月	創立120周年記念 祝賀会 実践女子大学（渋谷）二名
7月	「留学生 Farewell Party」 実践女子大学（日野市）二名
8月	「日野PR映像1（コンペ出展）」（日野市）
8月	「日野PR映像2（コンペ出展）」（日野市）
9月	「学長と行く、学祖故郷の旅」 岐阜県恵那市岩村町 三名程度
10月	「宮古市田老地区支援プロジェクト」 岩手県宮古市田老地区 参加者若干名

図1. 活動スケジュール

行うため、お互いのスケジュール調整を行うことで、作業と作業の間でアイドル状態となり時間が経過することが多かった。これは特に、キャンパスが二校地化したことも関係する。撮影後の期間短縮のためには7の「取り込みから荒編集作業」に関して、撮影前に講習を行っておき、撮影機材と合わせて編集担当者に貸し出すこととした。これは、活動の記録が鮮明なうちに必要なシーンを取捨選択することを想定したためでもある。また、この作業と並行して、シーン表を作成

- | |
|------------------------|
| 1. 映像撮影機材の撮影講習 |
| 2. 映像撮影機材の貸し出し |
| 3. 各種活動への説明会への参加 |
| 4. 企画書の作成 |
| 5. 活動参加と撮影 |
| 6. ワークシート（シーン表）の作成 |
| 7. 編集機材への取り込みと荒編集作業の講習 |
| 8. 荒編集作業 |
| 9. 映像編集機材の講習 |
| 10. 関係者など含め内容確認後に完成 |

図2. ワークフロー

することとした。シーン表とは、「①シーンナンバー、②シーン名、③ファイル名、④IN点／OUT点、⑤キャプション」を一行として、シーンの数だけ行数を増やしたスプレッドシートで表現されるものである。特別に目新しいものではないが、編集作業前に映像を意識的に言語化しておくことで、「なんとなく」、「無目的に」編集を行うことを避けることができる。さらに、シーンごとの意図を言語化しておくことで、編集後にそれらの意図がきちんと映像化されているかを評価するためのコンタクトシートの役割も持つ。これは、映像ではなくテキストであるため、学外での活動の場合、キャプションの固有名詞や用語に対するチェックを第三者に確認しやすいというメリットもある（キャプションなどをすべて仕上げた映像の段階で文字校正を行わなくてもすませることができる）。次いで、8はそれらシーン表をもとに映像のカットとタイトルテロップ程度を反映させた荒編集作業である。最後の9,10は荒編集後の完成に向けた作業となるが、確認作業工程を減らすためにも、シーン表の完成度を高めておくことが求められる。また、何度も繰り返すように、キャンパスの二校地化に伴い、頻繁に映像確認ができないう状況も出てきた。

3-3. 制作環境について

最後に使用機材の環境について整理しておく。ここでも便宜的に、プリプロダクション／ポストプロダクションに大まかに分けることができる。撮影に関しては、ハイビジョンカメラと予備バッテリー、ケールブル類一式をパックしたものを共通して貸し出すことになる。また、その他三脚や一脚、外部マイクなどは状況に応じているが、PCでの取り込み作業後を想定し、ハードディスクの貸し出しも行った。

これらとほぼ同時に、編集作業環境として1グループにつき一台のノートPCをバックパックに入れて貸すこととした。共通のスペックとしては Full HD 程度の映像プレビューがドットバイドットで可能で、書き出し時間を短縮するためにCPUをIntel Core i5以上のものとした。ソフトウェアはオフィスソフトに加え、映像編集ソフトとしてAdobe Premiere Elementsを初期は利用し、途中からPremiere Pro CS5も一部にインストールしたが、今回の活動ではほぼPremiere Elementsのエキスパート編集モードで事前講習を行っている。

4. 結果 リフレクションシートの結果から

冒頭に示した通り、本実践はパイロット的制作活動というだけでなく、正課外活動を対象にした時点で元々様々な学科に所属する学生が編集作業することを想定していた。完成の時期はかなりばらつきがあるが、完成したものについては事後のコメントを自由記述でおこなった。これは当初、映像上映会や反省会で報告内容として設定していたものであるが、コメントシートは大きく分けて次の三つの問いに分けられる。以下では順に内容を検討してゆくこととする。(以下図3～6については、原文そのままとする。)

4-1. 映像撮影に関して

本項目は、映像撮影に関する質問事項である。作業人数の実態と撮影グループの理想の人数をそれぞれ問うたところすべて2～3人での作業を行っており、これに対する適切な人数は1～4人と回答者によって多少のばらつきが生じている。しかし、映像撮影に5名以上を希望するグループは皆無であった。人数のばらつきは三脚などの機材運搬に起因するものと思われるが、大型のカメラ、照明などを使用していないことから、大掛かりなクルーを組織する必要性については特にコメントはみられない。

撮影時のトラブルの報告に際しては、図3のようなものが挙げられている。いくつか類型化ができるが、①技術的課題(屋外撮影時のマイクの風切り音、映像ブレなども含む)、②対人的課題(渉外活動など)、③企画的課題(分担などの割り当て)の三つに分類できると思われる。さらに、このような課題報告に対して、各自に改善方法の報告を求めた項では図4となった。

もっとも、三脚などの機材については初期から事前講習会などで指示し、持参していたのであるが、現場での判断で三脚を利用せずに撮影したため、問題が生じている。結果的にシーン表の作成時に映像確認をしてブレのひどさを実感することが多い。

2014年以降はこのような状況に対応するために一脚も貸し出し機材に追加することとした。いずれにせよ、事前講習会で知識として伝えるだけでなく、失敗を契機として経験的知識としたといえよう。その他、当初はカメラの台数を二台貸し出していたものの、編集行程の複雑化を避けるために一台にしたところ、二台での利用を希望する意見も確認される。

<p>2013年</p> <ul style="list-style-type: none"> ・三脚を使わずに撮影することが多かったせいで、手振れがひどく使えない映像が多く出てしまいました。 ・風の音が入ってしまい人の声が聞こえないというトラブルもありました。 ・撮影のブレや明るさの調整が思うようにいかなかった。 ・長回ししていたので充電切れに苦労した。 ・撮影中に写りこんでしまうことがあり、編集で使えなくなってしまう。 ・ミスではないが、住民の方を写すとき住民の方の気持ちが気になった。 ・もうひとりの撮影者と打ち合わせをしておらず、時間がかかった。 <p>2014年</p> <ul style="list-style-type: none"> ・部屋の隅に三脚を置いて撮影していたのだが、撮影したい人以外の人が多く映り込んでしまっていた。 ・人が足りず友人に協力してもらったこと。音楽と映像のズレ。 ・お店や施設、よさこい祭りの撮影の交渉が緊張したし、うまくいかないこともあった。 ・よさこい祭りを撮影したかったが、一番盛り上がるところで大雨に見舞われ、機材が壊れる危険があったので、しっかり撮影できなかった。 ・現地の方々のお話や学生と学長の会話などの場面が多くあり、音声も使える映像を撮影できるようにするのが気を遣った。実際には使えない部分も多かったりと音声のことも考慮するのが難しく手間もかかった。
--

図3. 作業中の課題(撮影時)

4-2. 映像編集に関して

続いて、映像編集についても映像撮影と同様の内容で質問をおこなった。これについては、活動実態は1～3名と幅があり、適切な人数も一名だけ「1-3」と回答したものを除けば撮影以上に人数は少人数で可能だということがうかがえる。

また、同様に編集作業中のミスや気付きについても質問をおこなったところ(図5、図6)、2013年は編集用貸し出しPCを新調し整備しつつ編集を進めたこともあり、当初は環境の不安定さが報告されていたが、のちに解決された。

そして、編集担当者と撮影担当者は異なる場合が多いが、こちらでも1で報告された「撮影上のノウハウ」に起因するものが挙げられている。

これらに対する改善案としては、他に編集上の取り決めに関する指摘が相次いでおり、編集上の規約や、作業役割のさらなる明示についての指摘が目立つ。これは、後工程になるほど企画や撮影での課題のしわ寄せを実感しているといえる。

4-3. 作業全体を通して

本項目は、2014年度以降のコメントシートに新たに追加した項目である。したがって2013年の編集代表者を除いた6件についての回答であり、回答者は重複して編集した学生がいるため5件の回答となる。設問の意図は、①事前の制作系ソフトの経験と習熟、②新しく導入したグループウェアの利用実態、③参加の動機と利用満足度、について問うものであり、映像反省会などでの相互のリフレクションシートとしての利用はあまり想定せず、調査的意図をもって構成した項目である。

①の設問より、動画編集ソフトの利用経

2013年

- ・出来るだけ、映像編集のことも考えて三脚を使用する。
- ・カメラの音声を読み取る部分に(風防) スポンジを付け、風の音を遮断する。
- ・ハンディ撮影するときのフォーム(脇をしめる、両手で持つなど)を改める。
- ・撮影者がはっきりした時点で、事前に打ち合わせをしておく。
- ・どのシーンを、どの程度撮るのか、映像全体の構想を考慮しておく。
- ・撮影する際に、取るポイントを決めておく(場合によっては固定する)。

2014年

- ・カメラを1台しか持参しなかったため、全体の映像をうまく撮影することができず、シーンによって寄り/引きが多いなど偏りがでてしまった。この点はカメラを増やすことや、予め撮影の計画を立てるなどして改善できると思う。
- ・流れるように企画撮影編集を行ってしまった。しっかりとストーリーを組んで順序も企画通りに撮影すべきだった。

図4. 作業改善案について(撮影時)

2013年

- ・映像やテキストを切り替えるタイミングが統一されておらず、流れが不自然になってしまいました。また、何気なく映像の最後に入れた大学名も、「映像を提供する側」としてではなく「宣伝する側」になってしまうということを学びました。
- ・プレミアエレメンツが動作を停止することがあり、強制終了がかかり編集前に戻ってしまうことがあった。
- ・映像がブレていたり、音がうるさかったりなど、使えない映像が多く使える映像を探すのが大変だった。

2014年

- ・撮影した映像に使えないもの(手ブレ、人の見切れ、雑音など)があり、映像の素材に偏りが出来てしまった。
- ・特に移動中の町並みなどは手ブレが多くどのように編集していくか困った

図5. 作業中の課題(編集時)

験者は「ない」もしくは「Adobe Premiere Elements」の利用者で占められている。スマートフォンは全員が所持しておりHDの動画撮影環境は日常的に所持しているものの、映像撮影自体を行わない、もしくは撮ったままで編集作業は行わないということが推測できる。また、作業中の連絡手段はグループウェアを除くと、メールとメッセージアプリ（LINEなど）のみであった。その結果、グループウェアは「連絡手段」としては、あまり利用されていないものの、「他グループの書き込み記録」は、蓄積されていない初期のグループを除いて「利用した」「役立った」という評価が目立った。これはつまり、ある程度アップロードされた活動記録や企画書を参照するため、グループウェアを活用する傾向が強かったともいえる。

今回利用したグループウェアは、個人メッセージ、BBS機能、スケジュール共有など、CMSでは一般的な機能である。また、その他グループウェア上で参照したい機能を問うたところ、「グループメンバーの進捗状況」がすべての回答者によって指摘されており、次いで「動画を手軽にプレビュー」が挙げられる。（その他は、「画像のプレビュー」、「マニュアル資料のプレビュー」が一件ずつ指摘されている。）

最後に、映像制作に対する動機と満足評価の項目として、何を期待していたのかを四つに分けて、「期待（事前）」と「実際の満足（事後）」を五尺度で回答した。四つはそれぞれ、「①編集ソフトの習熟」「②企画力」「③撮影のノウハウ」「④グループ作業のノウハウ」である。①の編集ソフトウェアの習熟に関しては期待が高いが、やや物足りない、どちらでもないに集約されている。これは、今回使用したソフトが決して習熟にそれほど時間を要さなかったということである。むしろセミプロやハイアマチュア以上に向けた環境を利用することで満足度を高めることが期待できる。前述のような反省点や課題の報告においても、撮影やグループワーク上の課題指摘が大半だったことからこのような推測は十分妥当性があるであろう。一方で、撮影のノウハウやグループ作業のノウハウでは満足と回答する割合が反転して増える（物足りないとした学生は0であった）。これは、様々な課題状況に直面したことで新しい経験が生じ、改善策の提示を考える中で、逆説的に適度な負荷となり満足度の向上に寄与したと考えられる。

5. 得られた知見と展望

本論は映像制作に要請される技術的、社会的技能の向上をゆるやかに企図しつつも、日常的な正課外活動の中から、実践計画に基づいた実践報告をおこなった。最後に、パイロット的な実践を段

2013年

- ・映像やテキストを何秒間でフェードイン・フェードアウトするのかを細かく決めておく。
- ・どのような立場で映像を編集するのかをきちんと把握しておく。

2014年

- ・キャプションなどに参考にできる資料などがあれば、より多くの情報を映像に盛り込むことができたと思う。
- ・複数人で作業する場合は、事前に役割を決めて、各自が進めるようにしていれば一人一人の負担が軽減されもっと丁寧に編集でき、複数であることを生かしたかもしれない。
- ・作業人数は1人でも十分だが、メンバーのアドバイスをもっと貰うようにするべきだった。

図6. 作業中の改善案（編集時）

階的に行ってきたが、これまでの総括したうえで今後の展望を示しておく。

すでに指摘した通り、本活動では様々なイベントや参加行事を通じて、映像制作を一つの語りの手法とし、活動のPR映像を作成することが全体に共通する態度と目的であった。この点で技術中心主義ではないが、学生によるリフレクションシートの第Ⅲ項目において動機と満足度の結果から、より高度な編集ソフトや技術に関する要求や希望がうかがえたことで、使用ソフトの選定をさらに高度なものに広げることができる。このような背景には、比較的高い動機を持った学生が映像制作に携わったことが推測された。

一方で、第Ⅰ項（撮影作業時にかかわる設問）、第Ⅱ項目（編集作業時にかかわる設問）の回答で多く語られた部分でもある、チーム分業や撮影技術については課題や改善案が多く語られた点でもある。しかし、これら問題状況を抱えた部分については適度な失敗と課題負荷により経験的に得られた知識も多いためか満足度が高いことがうかがえた。もちろん、新しい参加者が毎回同じ失敗を繰り返すことを今後も肯定するのではなく、作業記録をアーカイブ化しておくことで、ボランティアに解決策を共有してゆくことも期待できるであろう。いずれにせよ、各制作活動はそれぞれ異なるメンバーである場合が多かったのであるが、それらの失敗や改善案をどのように後続のグループに伝達するかという点で、グループウェアは単なるグループ内の伝達手段を超えた役割を確認できたといえよう。これは、作業中のメンバー相互の「ワークフローを可視化する」ということだけでなく、制作を終えたほかのグループの作業内容への接触度が高いことが回答結果からもうかがえた。今回使用したグループウェアは、画像や動画のアップロードやストリーミング機能はないが、これらを組み込んでグループウェアをカスタマイズすることも想定できる。

最後に、本実践は様々な組織的アイデンティティ研究を先学とし、UI (University Identity) や CI (College Identity) を再構成する手段として、当初映像制作を構想したものであった。これについての意義や実態については稿を改めたい。いずれにせよ、活動期間中にキャンパスが日野市と渋谷に分かれた点で、キャンパスごとにアイデンティティが分割して再編されてゆくことも考えられよう。その中で、本活動の意義やオンラインメディアによるキャンパス相互のコミュニケーションをとらえなおす必要があることは本論でもいくらかふれたとおりである。

※本研究は実践女子学園プロジェクト研究所「産学地域連携メディア 協働開発研究所」の助成を受けて実施した。

参考文献

小川明子、伊藤昌亮、溝尻真也、土屋祐子 (2012) 「障がいをめぐる対話とデジタル・ストーリーテリング-メディア・コンテ・ハッピーマップ実践報告」(愛知淑徳大学メディアプロデュース学部『愛知淑徳大学メディアプロデュース学部論集 第2号』95-114)

河井延晃 (2013) 「ユニバーシティ・アイデンティティの現代的意義:学生による組織的アイデンティティ形成と自己創出のデザイン」(実践女子大学 人間社会学部『実践女子大学人間社会学部紀要 10』89-101)

Moodle (<https://moodle.org/>)

付録：リフレクションシート（設問項目）

I. 映像撮影に関して

1. 作業人数を教えてください。また実際には何人程度が適切だったと思いますか。
作業人数は（ ）人で、適切な人数は（ ）人
2. 企画からロケハン、撮影終了までの期間を教えてください。実際の作業日数を教えてください。
開始から終了まで（ ）週間かかり、そのうち（ ）日の作業をおこなった。
3. 一番手間をかけた部分（かかった部分）を説明してください。
4. 作業中困ったことやミスがあれば困った順に教えてください。
5. 今後同様の作業をする際に自分なりに改善案があれば記入ください。
6. 今後同様の作業をする際に、持参・準備などされていればよかったものがあれば記入ください。
7. その他

II. 映像編集に関して

1. 作業人数を教えてください。また実際には何人程度が適切だったと思いますか。
作業人数は（ ）人で、適切な人数は（ ）人
2. 編集作業に費やした期間と、そのうち実際に作業した日数を教えてください。
開始から終了まで（ ）週間かかり、そのうち（ ）日の作業をおこなった。
3. 一番手間をかけた部分（かかった部分）を説明してください。
4. 作業中困ったことやミスがあれば困った順に教えてください。
5. 今後同様の作業をする際に自分なりに改善案があれば記入ください。
6. 今後同様の作業をする際に、準備されていていけばよいものなどあれば記入ください。
7. その他

III. 作業全体を通して

1. 映像制作前に使用したことのある映像編集ソフトを教えてください（スマホアプリ含む）。
① Premire element シリーズ、② Premire CS シリーズ、③ Apple iMovie、④ Apple FinalCut シリーズ
⑤ その他（ ）
2. 映像制作前に使用したことのあるその他クリエイティブ系ソフトを教えてください（スマホアプリ含む）。
① Adobe CS シリーズ（ ） ② その他
3. 作業中使用した連絡手段のうちオンラインメディアを教えてください（利用頻度の高い順に）。
4. グループウェア（今年はサイボウズライブ）利用に際して参照した機能と情報を教えてください。
① グループ内での連絡手段としての活用は、
a. ① とても利用した、② 利用した、③ どちらでもない、④ ほとんど利用しなかった、⑤ 全く利用しなかった
b. ① とても役立った、② 役立った、③ どちらでもない、④ ほとんど役立たなかった、⑤ 全く役立

たなかった

c.4-b の回答について、その理由について教えてください。全く役立たなかった場合は改善点などご記入ください：

②他グループの書き込み記録の参照について

a. ①とても利用した、②利用した、③どちらでもない、④ほとんど利用しなかった、⑤全く利用しなかった

b. ①とても役立った、②役立った、③どちらでもない、④ほとんど役立たなかった、⑤全く役立たなかった

c.4-b の回答について、その理由について教えてください：

③グループウェアに備わっていると便利な機能を教えてください。

①制作中の動画を手軽にプレビュー、②画像を手軽にプレビュー、③マニュアル資料のプレビュー

④グループメンバーの作業進捗状況、

⑤その他 ()

5. 今回の映像制作を終えて、各作業に対する動機と満足評価してください。

①高度なソフトの習熟について

a. ①とても期待していた、②期待していた、③どちらでもない、④あまり期待していなかった、⑤全く期待していなかった

b. ①とても満足、②満足、③どちらでもない、④やや物足りない、⑤物足りない

②企画力について

a. ①とても期待していた、②期待していた、③どちらでもない、④あまり期待していなかった、⑤全く期待していなかった

b. ①とても満足、②満足、③どちらでもない、④やや物足りない、⑤物足りない

③撮影のノウハウについて

a. ①とても期待していた、②期待していた、③どちらでもない、④あまり期待していなかった、⑤全く期待していなかった

b. ①とても満足、②満足、③どちらでもない、④やや物足りない、⑤物足りない

④グループ作業のノウハウについて

①とても期待していた、②期待していた、③どちらでもない、④あまり期待していなかった、

⑤全く期待していなかった

①とても満足、②満足、③どちらでもない、④やや物足りない、⑤物足りない

⑤その他期待していたことがあれば記入ください。(謝金やコンペでの入賞など)