

[共同研究：大学教育における映像・メディア教育モデルの構築]

映像から読み解く若者の関心

——表現媒体としての映像制作教育の可能性¹⁾——

南 出 和 余

I. はじめに

とくに1994年のDV（デジタルビデオ）の登場以降、動画は、一部の専門家や専門職による記録表現媒体に留まらず、広く一般の人びとに開かれたツールとなった。さらにインターネットの発達ともなあって、記録された映像データの共有スペースもまた仲間内を超えて、広く世界の不特定多数に対して発信される。こうした情報技術革新を背景に、それを効果的に活用した対話的コミュニケーション能力や、氾濫する情報イメージに惑わされないための分析判断力、つまりは「メディア・リテラシー」[吉見 2004]が、現代の情報化社会を生きるには不可欠とされ、大学教育においてもその取り組みが求められている。本学（桃山学院大学）国際教養学部に設けられているメディア・映像文化専修も、まさにこうした社会からの要請を受けた取り組みである。本稿の前稿となる[南出 2013]では、映像人類学の立場から、映像を介した異文化理解教育の可能性について検討し、筆者による映像メディア教育の試みの一連を紹介した。本稿では、その取り組みのうち、とくに学生たちに映像制作を促し、表現媒体としての映像メディアの活用技術を習得させる取り組みに焦点を当て、その詳細について紹介するとともに、学生たちが制作した映像作品を分析することによって、現在の大学生の関心を考察することを目的とする。

本学における本格的な映像制作教育は、筆者が本学国際教養学部に着任した2010年から始まっている。筆者は映像人類学の立場から、主にドキュメンタリー映像制作の実習指導に従事している²⁾。毎年「映像制作実習（以下、実習）」と「演習4」の卒業制作（以下、卒業制作）において学生たちに映像制作の機会を促し、2010年度から2014年度までの5年間で計60本の作品が完成している。後述するが、肖像権と著作権の承諾がとれている作品に関しては、大学管理のYouTubeサイトからも発信している。本稿では、この60本の作品を分析するこ

1) 本稿は、2012-2014年度桃山学院大学共同研究プロジェクト「大学教育における映像・メディア教育モデルの構築」の成果の一部として発表するものである。

2) 映像人類学を基盤とした場合、「民族誌映画」の制作を志すのが一般的であるが、民族誌映画の制作には人類学調査が不可欠であり、学部教育授業枠内での実施においては不可能であるため、広くドキュメンタリー映像に開いて実施している。しかし、他者理解や被写体との関係性など基本的なスタンスにおいては、映像人類学の議論を用いている。

キーワード：映像制作教育、大学生、映像メディア、表現媒体

とによって、大学生の視点と関心を読み解いてみたい。一般に、近年の若者は言葉による意思表示や議論の能力が弱い傾向にあるとされるが、映像という媒体が、自己表現発信メディアとしていかなる可能性と特徴を有しているかを考察する。

Ⅱ. 映像制作教育実践

「映像制作実習」の内容については〔南出 2013〕で紹介しているほか、映像制作教育のテキストを意識して刊行した『フィールドワークと映像実践—研究のためのビデオ撮影入門〕〔南出・秋谷 2013〕の第4章においても、その手順を記載している。詳細はそちらを参照されたい。本稿では流れを大まかに振り返り、表現コミュニケーション手段として映像を用いることを意識した映像制作の可能性を提示する。

映像制作には、①企画（プリプロダクション）、②撮影（プロダクション）、③編集（ポストプロダクション）の3段階を要する。筆者が教育研究のなかで行っているのは、単に記録のための撮影ではなく、映像を、社会を知るための自らの「目」として用い、見ず知らずの他者にも分かるかたちで提示して、映像を通して自分は何を伝えたいのかを意識した表現手段として用いることを促している。そのスタンスに立てば、映像制作の3段階はいずれも重要であり、決して撮影技術のノウハウを習得するための教育ではない。3段階の比重を示すならば、企画4：撮影3：編集3くらいになり、実際に実習に掛ける時間は、企画4：撮影2：編集4くらいの割合となる。制作にあたっては、1人ないし2-3人のペア・グループで15分前後の作品を作ることを基本としている。共同作業の議論を通じて各プロセスの課題を意識化することができる。

1) 企画：関心を構成する

履修生たちがもっとも悩むのは最初の企画の段階である。企画段階では図1の「企画書」を用いる。作品のテーマ設定は〔南出・秋谷 2013〕でも述べているように、各々が自らの関心に基づいて設定し、まずはそのテーマについてカメラを持たずに調査（下調べ）をする。学期内通常授業枠では遠出をして調査撮影を実施することができないため、必然的に日常生活圏からの行き来が可能なテーマに限定される。また、映像作品は当然ながら、制作者の表現であると同時に、被写体に関する記録である。映像が両者の間を取り持つコミュニケーションであるならば、撮影に入る前に制作者と被写体がある程度の信頼関係を構築し、撮影についての相互理解を得ておく必要がある。そうした関係構築にもやはり時間を費やすため、テーマは学生たちが「手の届く範囲」に限られる。しかし、生活の身近なところであっても、それまで意識していなかった対象やテーマは無数にあり、すぐそばに未知の世界がある。また、自らが日ごろ過ごしている生活を改めて見直し、外に発信する機会とすることも可能である。

そこからいかに不特定多数の他者が視聴するに値する映像にするか、つまりは記録と表現の意図を、制作者と被写体の内に閉じたものではなく、第三者の視聴者に向けたものとする

企画書		(年 月 日 作成)
		制作者
テーマ		
調査した内容(関心を持ったこと、分かったこと)		
記録の意図(伝えたいメッセージ)		
作品構成(起承転結)		
被写体(協力者)		
作品タイトル(仮)		作品の長さ
取材期間	撮影期間	完成予定

図1：企画書フォーム

かを考える。そして、そのメッセージを映像によって伝えるための作品構成を「起承転結」を意識して考え、どのような場面映像が必要か、下調べの経験をもとにイメージを膨らませる。

このように、作品の大枠は企画の段階で決まる。表現媒体として映像を考えた場合、対象について知る情報は、撮影以前のこの企画段階の下調べにおいて知る部分と、撮影を介して知る部分があるが、企画調査内容が撮影の内容を決めるとすれば、企画段階での情報が対象理解に最も重要となる。従って、本来はこのプロセスに十分な時間をかけて行うべきである。また、調査を通して被写体となってくれる人びととの関係も同時に築かれる。

この企画の流れをみると、映像制作が、言葉による論文作成と基本的な構造においてはそれほど変わらないことに気づく。問題関心と作品の意図を明確にしたうえで、起承転結を踏まえて作品構成を組み立てる。もちろん映像にはさまざまなタイプがあり、例えば芸術映像等ではこうした作品構成に従うわけではないが、視聴者に理路整然と事実を伝えるためには、言葉も映像も、その思考回路に大差はない。逆にいえば、われわれが映像から情報を読み取

る際にも、無意識のうちにこの思考回路に従って理解を得ているのである。

授業では各グループが企画書を作成して発表をする。企画書の段階でクラスの他の学生たちにその作品の意図と意義が伝わるか、「見てみたい」と思ってもらえるかを確認する。議論をしながら企画書を何度も書き直す過程で、テーマの普遍性が発見され、撮影のイメージがより具体化する。

2) 撮影：カメラを介したコミュニケーション

撮影時の技術については〔南出・秋谷 2013〕第5章で詳細を述べている。昨今のデジタルビデオカメラの基本操作は簡単なので、特別な技術がないと撮影できないわけではない。しかし、他者に見せる映像にするためには、より見やすい映像にする技術を意識する必要がある。また、撮影時にはカメラが被写体と撮影者（制作者）の間に介在するコミュニケーションツールとなる。そのため撮影の技術よりも作法が重要となる。いかなる撮影でもそこにカメラが存在するというのは非日常であるが、それをいかに受け入れてもらうか、あるいは逆に、非日常性をうまく活用して、日常では引き出せないことを引き出す「カメラの力」を用いることも可能である。撮影者が意識するのは、カメラそのものの操作ではなく、カメラの向こうにいる被写体にいかにアプローチするかである。

撮影の内容は大まかには企画に基づいて行うが、企画調査時と撮影時に同じことが起こるとは限らない。あるいは、儀礼や年中行事など「たった1回しかない本番」は、撮影をその本番に合わせるため、下調べの段階で目にはできない。そのため、どんなに綿密に企画をしていても、いざ撮影に挑むと異なった事象に遭遇することは往々にしてある。その際、いかに柔軟に対応し、必要となれば企画内容を変更してでも撮影に対応するかで、対処能力が養われる。

3) 編集：作品として映像を構成する

撮影を終えた映像は、まずは「カット表」と呼ばれる紙面にすべて書き出してインデックスを作る。この作業を通して、何が撮れて何が撮れていないかを確認するとともに、紙面上でのストーリー構成が可能となる。企画書と照らし合わせながら、撮影された各映像クリップが作品の各部分をいかに構成するかを考える。もちろん撮影時の時系列と作品の時系列は異なって然りである。作品を見たときに視聴者が理解できるように、先に提示しなければならない情報と、どのように展開するかを考える。このプロセスを通して、企画書で考えた起承転結がメッセージを伝えるかを検証することになり、編集段階に入ってから場合によっては企画書を修正する必要があるが出てくる。

さらに、作品を通してもっとも伝えたいポイント・メッセージは何かを再検討することになる。映像は、言葉による論文執筆とは異なり、後から回想しても、撮影した素材がなければ作品に反映させることはできない。また、撮影時の状況や被写体の様子から、企画段階で

制作者がメインに考えていたことと、撮影された映像のメイン、あるいは「うまく撮影できたところ」が異なることは往々にしてある。そのときに、撮影された「映像素材を生かす」という検討が必要となる。この点は論文執筆とは異なる点であるといえよう。

紙面上での構成を終えるとパソコン上での編集に入る。必要な素材をパソコンに取り込み、タイムライン上で作品の流れを展開する。言葉に接続詞があるように、映像を繋ぐ際にも、継ぎ目がスムーズに展開されるような編集が、画像と音声の両方において必要とされる。また映像は、場面から場面への移動によって時空間を飛躍しうるが、その間に大きな開きがあることを示すためのトランジションの編集も要する。映像を、言葉の力をできるだけ借りず、撮影された映像と録画された音のみでいかに作品構成しうるかを、映像制作教育では試みている。とくに昨今のテレビをはじめとするマスメディアでは、字幕をふんだんに用いて映像の解釈を固定化してしまう傾向が強いが、本来の映像メディアのもつ力を理解するには、字幕や解説は補助的なものに留め、映像による表現がいかに可能かを知ることが重要である。

編集した映像は、字幕等を付ける前にクラスのなかで共有する。上記のとおり映像のみで作品の内容と意図が伝わるかどうかを、他の学生たちに見せることで検証する。全員が制作に取り組むなかでの議論であるがゆえに、細部の気になるところまで指摘がなされ、さまざまな議論がなされる。もちろん筆者自身も議論に参加してコメントを述べるが、学生同士の活発な議論がなされることは決して珍しくない。そして、この段階での議論が活発になればなるほど、最終的な作品の質は確実に上がる。

表現コミュニケーション手段としての映像を考えるうえで、この検証プロセスの意味は大きい。趣味の範囲で映像を作成する場合、仲間内に伝わればよい、あるいは自分が楽しければよい、という一方的な表現で終わってしまうことが往々にしてある。しかし、それが「伝わる映像」であるか、第三者に意図を読み取ってもらえるかどうかを検証することによって、コミュニケーションの双方向性を意識し、伝えるためには視聴者の立場に立って、何が分かって何が分かりにくいかを考える契機となる。

4) 上映・発信：観られることを意識する

完成した作品が最初に教室を出るのは、被写体となってくれた人びとのところへ行くときである。映像撮影の倫理については〔南出・秋谷 2013〕第2章で解説しているが、企画段階で誰に被写体をお願いするかを決めて、許可を得る必要がある。そのうえで撮影をするが、個人の姿顔を映し出す映像では個人のプライバシーに支障を来さないよう最大限の配慮を要する。とくに一般の人びとを撮影して公表する場合には、個人がもつ肖像権に関して許可を得る必要がある。実習では図2のフォームを用いて、被写体と撮影者である学生との間で覚書を交わしている。撮影の前に契約を求められることは稀で、多くの場合、企画書を見せて口頭で撮影許可を得て撮影し、編集後の作品をもって肖像権の許可を得る。被写体のなかには、上映はよいがインターネット上への配信は拒否される場合も少なくない。また、覚書に

映像作品「 _____」の肖像権に関する覚書
<p>_____ (以下「甲」という)と _____ (以下「乙」という)は、 乙が 年 月 日から 年 月 日までの間に甲を撮影した映像資料の乙による使用に関して、以下の条件で合意する。但し、甲が認めない項目には、甲によって図が付けられ、その項目内容については乙の使用の範囲ではない。</p> <p><input type="checkbox"/> 1. 乙は、映像資料を学術研究や教育および乙の広報を目的に、上映することができる。 <input type="checkbox"/> 2. 乙は、上記 1 と同じ目的で、乙が所属する〇〇大学に映像資料の上映を許可することができる。 <input type="checkbox"/> 3. 乙は、上記 1 と同じ目的で、映像資料を放送・有線放送・インターネット上に配信することができる。 <input type="checkbox"/> 4. 乙は、上記 1 と同じ目的で、映像資料を放送・有線放送・インターネット上への配信を、乙が所属する〇〇大学に許可することができる。 <input type="checkbox"/> 5. 乙は、上記 1 と同じ目的で、映像資料を第三者に頒布することができる。 <input type="checkbox"/> 6. 上記 1 から 5 以外の乙の映像資料の使用については、甲と乙が別途協議するものとする。 <input type="checkbox"/> 7. 本覚書は 2 通作成し、甲、乙それぞれが 1 通ずつ所有するものとする。</p> <p style="text-align: center;">年 月 日</p> <p>(甲) 住 所 所属・役職等 氏 名</p> <p>(乙) 住 所 所属・役職等 氏 名</p>

図 2：肖像権に関する覚書（例）

期限を設けて定期的な確認を求められる場合もある。

肖像権の許可が得られたら、その内容に沿って、今度は作品の著作権保持者である制作者と大学の間で「著作権の覚書」を交わす。大学側は担当者である筆者が受け持つ。これは、学生たちが作った作品を、例えば翌年度の授業で例示したり、大学の教育実践の紹介などに用いる場合の許可である。また、大学管理の YouTube に掲載することも、この範疇に含まれる。YouTube での配信には賛否があって議論を重ねてきたが、2014年度に、これまでの作品のうち肖像権と著作権の許可がとれている作品については配信に踏み切った³⁾。完成後まもなく開催する上映会や学内発行している成果 DVD だけでは第三者の視聴者に見てもらえる機会は限られ、とくに学生たちの同世代の間では YouTube が映像メディアに触れるツールとしてテレビを上回るほどに活用されているという背景に後押しされた対処である。しかし、上映会とネット配信ではそれぞれに意味があって、決して同じではない。

3) 一部の作品については、被写体の肖像権および制作者の著作権の承諾が得られていても、作中に用いている音楽素材がインターネット配信上問題がある場合は配信できていない。

これまで5年間の取り組みのなかで、完成作品の上映会を必ず学内で1回は開催してきた。2013年度に限っては他大学の学生との合同上映会を、一般の映画館のミニシアターを借りて実施した⁴⁾。上映に当たっては、各制作者が最初に簡単に作品を紹介し、作品を上映した後に質疑応答の時間を設ける。制作者の学生たちは、視聴者が自らの作品をどのように見ているか、どの場面に関心を示し、どの場面に感情表現を示すかを意識しながらその場に立ち会う。ここには、制作者と視聴者との映像作品を介したコミュニケーション機能を見てとれる。

一方、ネット発信のほうは、視聴者がその作品をどのように見ているか、もしかすると途中で視聴を止めたり省略してきているかもしれないが、そのような反応を制作者が知ることはできない。しかし、YouTubeの再生回数カウントに、自らの作品がどれだけの人の気に留まったかが示され、制作者の学生たちは少なからずそれを意識している。

企画、撮影、編集の過程を通じて各自の作品に対する愛着が築かれ、ほとんどの学生たちが、被写体からの制限によって配信できない作品はあるものの、自ら作った作品が上映されること、配信されることを積極的に希望する。

Ⅲ. 作品から大学生の関心を読み解く

1) 5年間の学生による映像作品

既述のように、2010年の開始から現在までの5年間で、筆者担当の実習および演習において、計60本の映像作品が完成している。実習履修生のほぼ全員が映像制作は初めてで、携帯端末やホームビデオで撮影はしたことがあっても、編集の経験はない。それに対して演習履修者の大半は3年次に実習を履修済みで、4年次に卒業制作としてとりくむ映像は、各々にとって2本目となる。したがって、実習での経験と課題を生かして卒業制作にとりくむことになる。また演習では3年次に、基本的には映像と同じテーマで論文を執筆するため、論文執筆の過程が、上記映像制作における企画の役割を果たす。ただし、論文は個人執筆であるが映像作品は個人でも2・3人のペア・グループでもよしとしているため、映像作品のテーマはグループ内で互いの関心を持ちあって折衷的なテーマを設定するか、グループ内の1人の論文に準じたテーマにするかの判断となる。論文と映像作品の関連事例については〔南出2013〕にその一部を報告している。

表1に全作品について列挙してみたい。対象や分野、メッセージの分類は筆者による分類である。また取材によって対象を得た場合は、指導の過程で把握した接触方法についても記載している。

この60作品の分析から、大学生たちがどのようなテーマに関心を持ち、その対象をどのよ

4) 同年に愛知県立大学外国語学部において、筆者がゲスト講師として呼ばれて「映像ワークショップ」を開催し、その受講生が制作した映像との合同上映会を、大阪市西区にある映画館「シネ・ヌーヴォーX」を借りて開催した。

表1：学生制作による映像作品一覧（2010年度～2014年度）

年度授業	タイトル	制作者	長さ(分)	対象	接触方法	分野	関心	メッセージ
1	2010実習 貴志川線復興の軌跡	新谷 彩 鹿野めぐみ	9	取材	問い合わせ	文化	観光	肯定・共感的
2	2010実習 「脊髄小脳変性症」 この病気を知っていますか？	岡本麻美	9	家族		社会	医療	問題提起
3	2010実習 職人魂 —伝統文化を担う若者—	木下綺香 下堂 恵	12	取材	問い合わせ	仕事	職	肯定・共感的
4	2010実習 タバコへの依存—値上がりを経て—	手嶋沙耶佳 池上晴香 山本真希	11	友人		社会	喫煙	問題提起
5	2010実習 オードリー・ヘップバーンにここがれて	谷内綾香 谷田花穂	11	友人		人物	おしゃれ	肯定・共感的
6	2010実習 メイクのこだわり	新井美佐緒 高邊華菜	11	友人		人物	おしゃれ	肯定・共感的
7	2010実習 「皮肉」をめぐる文化差	Akstiman Morni	16	友人		文化	異文化	問題提起
8	2010実習 Documentary's Documentary	内門 翔 菊谷隆晴	14	自分・友人		メディア	メディア	問題提起
9	2011実習 鉄道事業の神様	清地純平	7	取材	問い合わせ	人物	歴史	肯定・共感的
10	2011実習 Mother's Work —牛乳普及協会が働くということ—	中野 葵	11	家族		仕事	職	肯定・共感的
11	2011実習 守衛さんの一心 —大学を管理するということ—	池畑隼人 永高正揮	11'30	学内取材		仕事	職	肯定・共感的
12	2011実習 ええ街 新世界	神野亜沙美 高木真美 泉 沙理	12'20	取材	知人を介して	文化	観光	肯定・共感的
13	2011実習 夜は短し日覚めよ藤江	藤江真之 遠藤正梓 中川誠司	12'40	自分		実験	身体	エンターテインメント
14	2011実習 失敗は成功のマジター —桃 da ファンキーシビレサス—	浦田佑希 中川治俊	8'30	自分・友人		仲間	音楽	エンターテインメント

15	2011実習	僕の好きな場所	溝渕翔平	14'30	友人			仲間	音楽	肯定・共感的
16	2011実習	生まれる。	三宅恵理 高蒲里早 喜井瑞穂	13'30	友人			人物	生き方	肯定・共感的
17	2011卒制	私はジャニオタ	岡本麻美	12'20	自分			人物	メディア	肯定・共感的
18	2011卒制	日本人初のK-POP DANCER	高辺華菜	14'50	取材		問い合わせ	人物	生き方	肯定・共感的
19	2011卒制	50代のネイル	山口友美絵	17	家族			文化	おしゃれ	肯定・共感的
20	2011卒制	メイクのチカラ	新井美佐緒	16'30	友人			趣向	おしゃれ	肯定・共感的
21	2011卒制	ゲストハウスに行こう！	木下絢香 下 恵	17'30	取材		問い合わせ	文化	観光	肯定・共感的
22	2011卒制	平成っ子ダイエット	谷内綾香 谷田花穂	12'15	自分・友人			趣向	身体	肯定・共感的
23	2011卒制	若年女性の料理事情	池上晴香 手嶋沙耶佳	16'10	自分・友人			生活	料理	共感的
24	2012実習	伝承—歌生から現代へ—	山田貴之 井上裕介 庄司諒牙	11'11	取材		問い合わせ	文化	歴史	肯定・共感的
25	2012実習	体験を通して知るハーベストの丘	山口悠花 西田万莉	8'16	取材		問い合わせ	文化	観光	肯定・共感的
26	2012実習	アンニョンハセヨ！！ —青野正明 日本と韓国の架け橋—	原亜由美 平田理紗	11'22	学内取材			人物	教員	肯定・共感的
27	2012実習	イタリア料理人	高橋絵里 岡田未央	10'19	取材		知人を介して	人物	生き方	肯定・共感的
28	2012実習	国松先生とロシア文学	田口 諒	10'30	学内取材			人物	教員	肯定・共感的
29	2012実習	昇魂式—64年の思いを胸に—	笠山加奈子 宮本彰子	15'00	取材		知人を介して	文化	地元文化	肯定・共感的
30	2012実習	サブライズ大作戦。	阿部莉奈 佐々木瑞季	15'37	友人			実験	恋愛	肯定・共感的
31	2012卒制	つながり	中川治俊	11'30	友人			実験	つながり	共感的

32	2012卒制	女性から女子へ	藤江貴之 高木真美 遠藤正梓	23'22	家族・ 学内取材			社会	生き方	肯定・共感的
33	2012卒制	SNSでつながる, サザンでつながる。	中野 葵	13	家族			メディア	つながり	肯定・共感的
34	2012卒制	表舞台	上原篤希 神野亜沙美 藤野理佳子 中川誠司	21'46	自分			人物	学生生活	肯定・共感的
35	2012卒制	「ダーツの旅」をやってみた	三宅恵理	28'40	取材	直接訪問		実験	メディア	エンターテイメント
36	2013実習	FMさかい ラジオの魅力	横田篤史	10'38	取材	問い合わせ		メディア	メディア	肯定・共感的
37	2013実習	コミュニティ FM で働く谷昭信@89.0	数藤美愛	7'42	取材	問い合わせ		人物	メディア	肯定・共感的
38	2013実習	街にある映画館	坂田昇也 田村 遼 金涌哲也	13'06	取材	問い合わせ		文化	メディア	肯定・共感的
39	2013実習	みんなのいのりが光になるまで	土井真紀 本田幸子	13'48	取材	問い合わせ		文化	観光	肯定・共感的
40	2013実習	英語を楽しく学ぶ	柏尾留衣 園部友来	9'22	学内取材			人物	教員	肯定・共感的
41	2013実習	宙にペルシヤ	鱒坂祐香 岡本かれん	14'39	友人			仲間	音楽	肯定・共感的
42	2013実習	ミカエル	乗京亜美 山中 薫 Kim Hyungil	13'28	友人			人物	生き方	肯定・共感的
43	2013実習	オイシイ思いをするために	戎子香菜美 森山晃一	17'43	自分			実験	音楽	エンターテイメント
44	2013卒制	道はじぶんで行く —学生プロボクサー・モンキー修平—	秦野祥一	19'15	友人			人物	生き方	肯定・共感的
45	2013卒制	堀町だんじり —別れと新たな出会い—	宮本彰子 空山加奈子	21'32	取材	知人を介して		文化	地元文化	肯定・共感的
46	2013卒制	就活 —自分との葛藤—	阿部莉奈 西田万莉	25'21	友人			仕事	職	問題提起

47	2013卒制	犬猫の幸せのために —保護犬カフェの活動—	井上裕介 平田理紗 前田卓実	15'25	取材	問い合わせ	社会	動物	肯定・共感的
48	2013卒制	夢をおいかける —日本語教員を目指して—	山口悠花 高橋絵里	13'37	友人・ 学内取材		仕事	生き方	肯定・共感的
49	2013卒制	アートが繋ぐ日本とバングラデシュ —瀬戸内国際芸術祭2013ペンガル島—	佐々木瑞季 岡田未央 十九川宗裕	10'54	取材	直接訪問	文化	異文化	肯定・共感的
50	2014実習	Burantureの一步一步。	片桐瑞貴 呉英里	10'02	自分・友人		仲間	学生生活	肯定・共感的
51	2014実習	国内留学 @andrew.ac.jp	小田祐也	11'23	友人		仲間	学生生活	肯定・共感的
52	2014実習	主将 岡田良太 —レスリング部の軌跡—	田畑江梨 井ノ阪洋子	8'36	友人		仲間	学生生活	肯定・共感的
53	2014実習	ゴンザレス先生×ララン音楽 —カタコトですみません—	武本未来 高橋莉花子 福田莉子	9'44	学内取材		人物	教員	肯定・共感的
54	2014実習 2014卒制	ぼくらは 島人 —沖縄県人会 in 大阪—	大久保友理 観野 大 大川美奈子	10'00	友人		文化	地元文化	肯定・共感的
55	2014実習 2014卒制	ハレエに生きる	南野亜衣利 戒子香菜美 乗京亜美	17'07	友人・家族		人物	生き方	肯定・共感的
56	2014卒制	演劇部 —舞台ができるまで—	横田篤史	26'00	友人		趣向	学生生活	肯定・共感的
57	2014卒制	うどん見聞録	坂田昇也 岡崎 涼	14'30	取材	問い合わせ	文化	観光	肯定・共感的
58	2014卒制	お笑いコンビの未来 —大学デビューAの場合—	土井真紀 森山晃一	15'30	自分		人物	学生生活	肯定・共感的
59	2014卒制	《アニメ》宇宙のおはなし	庄田昌弘	3'30			科学	科学	肯定・共感的
60	2014卒制	《アニメ》OPERATE	栗原夏海 杉原恵梨香	3'30			社会	メディア	問題提起

うに捉えているかを読み解いてみたい。もちろん、前節に記した映像制作の過程に沿ってテーマは設定されるため、ここで捉えられた学生の関心は、その範囲内で扱える関心である。それでも、映像という表現手段を用いてメッセージを発信することを意識したときに、彼ら彼女らがどのような「声」をあげるのか、その一側面を示し得るものと考ええる。被写体との交渉や「観られる」ことを意識したメッセージの表現には、大学生たちのコミュニケーションの傾向を捉えることができるだろう。

2) 対象設定にみる関心の範囲

表2：学生映像作品の対象分類

対象	件数	接触方法	件数
取材	19	問い合わせ	13
		知人を介して	4
		直接訪問	2
学内取材	5		
友人・学内取材	1		
家族・学内取材	1		
友人	17		
友人・家族	1		
家族	4		
自分	5		
自分・友人	5		
その他（アニメ）	2		

対象設定においては前節で述べた企画の手順が可能な範囲に限定されるが、履修生には極力これまで知らなかった相手にアプローチして交渉能力を鍛えることを促している。60作品中、約3分の1の19作品が、映像制作を機に取材に出向いている。とくに2013年度の実習作品に取材が多いのは、同年度に限って通年科目として開講したため、夏季休暇を利用した取材が可能であったためである。取材先にどのように接触するかも履修生自らに考えさせているが、多くの学生が、インターネット等で連絡先を入手して、メールや電話で交渉に挑んでいる。テーマを決めるにあたってまずはインターネットを使って情報収集をすることも関係している。「知人を介して」接触したケースは、テーマを決める時点ですでに知人から情報を得ている。学生たちにとって、見ず知らずの相手に取材と撮影を申し込むのは少なからず勇気があることではあるが、これまで取材を断られたケースは、犬猫殺処分の現状を捉えようとした2013年度卒業制作のケースのみで⁵⁾、他の取材では撮影に若干の制限を付される場合はあるものの、快く受け入れてもらった⁶⁾。

5) 同グループは再検討の結果、動物保護活動をしている団体に接触し、調査撮影の許可を得た。

6) 取材を試みたが映像作品にするポイントが見つけれられずに断念し、別のテーマを探すというケー

対象設定においてもっとも多いのが、友人知人を対象とするケースである。すでに関係構築されている相手であり、多くは学内の友人を対象とするため、授業の一環である撮影の趣旨も理解してもらいやすい。企画時に周りを見渡してみるなかでテーマを考えるが、彼ら彼女の「周り」を囲んでいるのが友人であり、関心は往々にして仲間内に閉じられていることが分かる。

しかし「友人」の捉え方はさまざまである。大まかに二分すると、特定の友人に何らかの特徴的な側面を見て、それを映像によって捉えようとするケースと、何らかのテーマを設定したうえで友人に協力してもらうケースがある。後者の場合は日頃から仲間内で共有されている関心がテーマとなることが多い。典型的な比較例をあげると、2013年度卒業制作の「道はじぶんでつくる—学生プロボクサー・モンキー修平—」は、同大学に通う学生でありながらプロボクサーであるという特徴的な友人を対象とし、特定の人物像を描こうとしている。それに対して、同年の同じく卒業制作の「就活—自分との葛藤—」は、就活というテーマを設定したうえで、友人たちの協力を得て、就活へのさまざまな思いと姿勢を描き出している。

また自分を含めた仲間を対象とするケースも多い。自らが属しているサークルの活動を対象としたり、サークルのなかの誰かに焦点を当てる作品が見られる。

さらに関心の対象を内側に向けた、家族や自分自身を被写体とした作品も、合わせると15ケースくらいある。家族や自分を対象とするのにはいくつかの理由が見受けられる。一つは、自分を見つめ直し表現することへの関心である。「自分」というなかには、ペアやグループで制作している場合、そのなかの一人を被写体として他のメンバーが調査撮影するものも含まれる。2011年度卒業制作の「私はジャニオタ」や2013年度卒業制作の「表舞台」がその最たる例である。家族を対象としたものでは、2014年度卒業制作（実習との共同）の「バレエに生きる」も同様に、日常生活を共にしている家族の1人（実姉）と友人（ともにプロのバレリーナ）の生き方を比較しながら捉えている。しかし、自分や家族を対象とする学生の内には、他者への交渉のハードルを高く感じた結果、ある種「無難に」自分や家族を対象としているケースも見られる。この「壁」は何なのだろうか。

映像制作のプロセスにおいて、対象について調査撮影をするには、顔と顔を突き合わせた直接交渉が不可欠である。身体をともなってその場に出向き、言葉で説明し、相手の反応を直に感じ、それに対応しなければならない。それに対して、その後、撮影された素材を編集して作品にした場合、それを相手に伝えるときには映像というメディアが介在する。内に込めた思いは直接伝えるのではなく映像というメディアを介して伝えられる。企画撮影段階の直接交渉には躊躇しながらも、編集して公開される作品においては、メディアを介すれば、自分の姿が不特定多数を相手にした場に出ることに、それほど躊躇を覚えない。顔と顔を合わせた直接のコミュニケーションとインターネット等開かれた場でのコミュニケーションで

スは、とくに卒業制作には往々にして見られる。

は、場が開かれるほど公共性が高まり、自己を表現することのハードルが高くなるはずだが、大学生に見られる傾向はむしろ逆で、メディアを介することによって自己を出しやすくなる。直接会話が苦手なのにメールやソーシャルメディア上では活発に発言する者も少なくないが、その場合の無名性とは異なり、映像作品には自らの姿が示されるにも関わらず、である。

3) 分野と関心にみる関心事

次に、作品テーマの中身について検討してみたい。各作品を分野とトピックで分類すると、表3、表4のようになる。

表3：学生映像作品の分野分類

分野	人物	文化	仲間	社会	仕事	実験	メディア	趣向	生活	科学
件数	17	14	6	5	5	5	3	3	1	1

表4：学生映像作品のトピック分類

トピック	生き方	メディア	学生生活	観光	音楽	職	おしゃれ	教員	地元文化
件数	8	7	6	6	4	4	4	4	3
異文化	歴史	つながり	身体	医療	喫煙	動物	料理	恋愛	科学
2	2	2	2	1	1	1	1	1	1

「人物」を捉えた作品が多く、その内容は、被写体の生き方や学生生活に焦点を当てている。教員紹介映像も4作品含まれている。前項の「対象」との関係でいえば、「人物」の多くは「友人」や「教員」といった身近な対象者で、映像制作に取り組む前から面識がある被写体である。

「人物」の次に多い「文化」では逆に「取材」が多いことに気づく。多くが「観光」や「地元文化」を対象としている。

「社会」として分類したのは社会問題に焦点を当てたもので、難病や喫煙の問題、ジェンダー（女性の生き方の世代間変化）、ペット放棄、携帯依存といった問題である。家族や友人といった身近ななかにかこうした問題がある場合もあれば、ペット放棄の実態に対する取り組みは、既述のように、取材を通して明らかとなった。

「仲間」や「仕事」に関する作品は、学生たちの仲間内の関心が焦点となっている。実習は主に3年生が履修し、卒業制作は4年次に行うため、彼ら彼女らの職への関心は、就職活動と直結している。また、学生生活の真ただ中でサークル活動に力を注いでいたり、音楽やおしゃれといった趣向に関心をおく学生も少なくなく、それが映像のテーマとなっている。

ユニークな作品群として、「メディア」そのものへの関心を映像で捉えようとする作品や、実験記録として作品を作ったグループもある。実験作品は経過に沿って撮影を実施するため、最終的な結論がどうなるかは企画段階の調査では分からない。そのため企画書は撮影と同時

並行で何度も書き直しがなされる。たとえば、2012年度卒業制作の「『ダーツの旅』をやってみた」は、既存のテレビ番組でなされている「ダーツの旅」という企画が、テレビに映し出される以外の部分でどうなっているのかを自ら体験的に検証しようとした作品である。いざ検証実験してみる過程そのものを撮影しながら、最終的な実験結果はやってみるまで分からないばかりか、実際には編集してみないとそこから何がいえるか、作品としてのメッセージが明らかにならないという結果に至った。しかし、常に企画書に立ち返ることで、企画、撮影、そして編集を通じて作品の意図と構成を検討しながら制作を進め、いかに表現するかを意識し、そのことが結果的に、当初の目的としたテレビ番組の検証にもつながった。メディアでメディアを捉えた一つの例である。

4) メッセージにみる他者理解

最後に、学生たちの作品に込められたメッセージがどのように提示されているかについてみてみたい。つまり、学生たちの作品が、視聴者に何を求めているか、である。実習では履修者の大半が映像制作は初めてのため、制作プロセスの習得に力が費やされ、身近な撮りやすい対象に絞られがちである。しかし卒業制作では2本目となるため、実習で経験した手順から作業イメージはつきやすく、作品のテーマや内容により関心を向けられるはずである。また、卒業制作ではまずは論文にするプロセスがあるため、いわば企画段階にほぼ1年間を費やすことができる。しかし結果的に60作品をみてみると、そうした経験によるテーマの隔たりはあまりない。

多くの作品は対象を肯定的に捉えて、視聴者の共感を得ようとする構成になっている。それは制作者と被写体の関係に関わらず、新たな出会いのなかで取材をするにしても、友人や家族を対象とするにしても、対象のなかに肯定的な価値を見出し、制作者自らそれのある種賛美し、視聴者に対して感動共感を促す。メッセージを「問題提起」と分類した作品も、対象自体を問題視するのではなく、対象の背景にある問題を問いかけているか、問題の中にあってもそれに立ち向かっている被写体の姿を肯定視している。

例えば、前述のペット放棄の問題を扱ったグループは、ペットの放棄や殺処分という現状をテーマに設定したものの、最終的にできた作品では、そうした問題があるなかでペットを保護する団体取材し、彼らの活動を肯定的に紹介している。確かに取材の過程での壁があった。彼らは当初殺処分を余儀なくされている状況取材するために保健所に向いたが、撮影を断られたという背景がある。問題指摘型の映像制作を試みるには交渉の壁は高く、また対象との強い信頼関係がなければ取材撮影に応じてもらうのは難しい。問題をほらんだ事象は往々にして当事者もそれを自覚しているので、「この人になれば話せる、この人になれば撮影を許しても問題ない」と思ってもらう必要がある。

その例として挙げ得るのは、2010年度実習作品の「脊髄小脳変性症」である。この作品では制作者の家族（祖父）が同難病を患っておられ、祖父の様子や、周りの家族と医師へのイ

インタビューを通して、同病気について紹介している。制作者自身の家族であるがゆえに、最終的なメッセージに「祖父への応援」が含まれ、その印象が強い作品ではあるが、それ以前に、家族であるがゆえに同難病患者とその家族に入り込めた作品である。

興味深いのは、テーマ設定の傾向は、映像がアニメーションになっても大差がないということである。筆者による映像教育は映像人類学を基盤としたドキュメンタリー系の映像制作であるが、2014年度演習に限って、他の演習からの移籍学生たちがアニメーション制作を実施した。アニメーション制作ではドキュメンタリーにおける撮影段階がコンテンツを自ら作り出すという制作に取替わるが、それ以外の企画や編集（ストーリー構成）の段階は同様に共有した。

テレビなどで一般に視聴されるドキュメンタリー系の映像には往々にして「社会」を扱ったものが多い。そのなかには問題提起型のものとして、問題の事象について詳細に説明するもの、その問題に直面する個人に焦点を当てるもの、あるいは問題の原因を追究するものとさまざまである。また、いわゆる「ヒューマンドキュメンタリー」と呼ばれるような人物の生き方を追ったものも、とくに近年のテレビドキュメンタリーでは多い。テレビにバラエティが過度に多い現状は言うまでもない。学生たちによる映像作品にはそうしたテレビ等から得たドキュメンタリーのイメージが影響しており、とくに人物の生き方に焦点をあてて共感を呼ぶ内容のものが多いのにはそのことも関係していると思われる。

しかし、一般のドキュメンタリーと学生作品に大きく異なるのは、焦点を当てる個人の背景にどのような「社会」を意識しているか、である。人物を捉えた作品には制作以前から面識のある者を被写体にした作品が多いことはすでに述べたが、教員紹介作品を別にすると、とくに友人を対象とした作品のテーマは被写体の「頑張っている姿」であり、内容は、音楽であったり、サークル活動であったり、おしゃれであったり、あるいは夢であったりと、往々にしてテーマが「大学生（若者）の今」に閉じられている。それは、身の回りを対象とせざるを得ないという限界も原因してはいるが、彼ら彼女らの関心が、身の回りの大学生活と少し先の就職に集約されていて、そのなかでの「充実」と「共感」のなかで生きていると見ることができるのではないだろうか。

IV. お わ り に

以上、本稿では、筆者が実施している映像制作教育実践を紹介し、映像制作に表現媒体としての可能性を探った。また実際に大学生たちが制作した映像作品60本の分析を通して、彼ら彼女らの関心の対象とその捉え方を分析することを試みた。

被写体への直接交渉と他者表象の責任をともなうドキュメンタリー系映像制作は、制作者自らの主体性抜きには実施できない。つまり「自分はさておき」ということが不可能である。そのことが、学生たちに対象と向き合い、自ら表現したものの結果が自分に直接跳ね返ってくることを実感させ、無責任な社会批判に陥らない素手を与えているのではないだろうか。

しかし、だからこそ批判することを避けていると言えるのかもしれない。共感して自らのなかに取り込むこと、それを第三者の視聴者に対しても肯定的に提示することのほうが、問題を指摘するよりもおそらく楽しい。あるいは、映像というのが娯楽の領域をなかなか脱し得ないところに、「観て満足する映像」を無意識に求める傾向があるのかもしれない。この点は、学生たちの映像制作と論文制作のテーマ設定を比較すると見えてくるだろうが、筆者の演習では論文も映像制作を念頭においたものであるため、これを分割して比較することができない。今後、同メディア映像文化専修の他の演習との比較などから考察してみたい。

それでも、映像制作には確かに、テーマを設定し、取材撮影をして、視聴者に伝わるように映像を構成して表現するというプロセスのなかに、対話的コミュニケーション力を養う要素があることが確認できた。学生作品を分析した結果、今後の課題はむしろ、より多くの良質な映像作品の視聴を通して、娯楽性を超えた映像の可能性を認識させること、そして、映像制作が彼ら彼女らの関心の範囲を広がる契機となるように働きかけることだろう。

参 考 文 献

- 南出和余 2013 「映像を介した異文化理解教育の可能性—映像人類学の見地から—」『桃山学院大学総合研究所紀要』第38巻第3号 pp.75-93。
- 南出和余, 秋谷直矩 2013 『フィールドワークと映像実践—研究のためのビデオ撮影入門』ハーベスト社。
- 吉見俊哉 2004 『メディア文化論—メディアを学ぶ人のための15話—』有斐閣アルマ。

映 像 作 品

- 南出和余監修, 桃山学院大学国際教養学部「映像制作実習」発行, 2010年度~2014年度『映像制作実習作品集』各年 DVD 収録作品。
- 南出和余監修, 桃山学院大学国際教養学部南出和余ゼミ発行, 2011年度~2014年度『卒業制作映像作品集』各年 DVD 収録作品。

(2014年12月22日受理)

Concerns of Young People
Represented through Documentary Films:
The Possibility of Filmmaking Education
as a Medium of their Expression

MINAMIDE Kazuyo

The innovation of information technology such as digital video and the Internet requires “media literacy”, which means the ability to communicate with others interactively and the ability to judge information subjectively, and demands training through university education. Reflecting this social demand, St. Andrew’s University is providing media literacy education as part of the faculty of International and Liberal Arts.

In my previous draft of this paper [Minamide 2013 *in Japanese*], I introduced my educational practice for “cross-cultural understanding through filmmaking” from the standpoint of visual anthropology. In this paper, I particularly focus on my practical documentary filmmaking classes aiming to provide students with the capability to express themselves through this visual media. As well as introducing the details of the classes, I would like to analyze their visual products to clarify current students/youths’ concerns.

Teaching of video production in our university started in 2010 when I joined in the faculty, and sixty films in total have already been produced by the students in these five years, 2010–2014. These works, with the image right consent of the subjects and the copyrights of the filmmakers/students, have been uploaded to the YouTube site under university management. This paper is going to analyze these sixty works to examine the students’ points of view and their concerns. Visual media has the possibilities and features which allows them to associate with society and to express themselves.