

NHK クリエイティブライブラリー投稿者の映像制作活動と 付随する学習に関する調査研究

Research on Motion Picture Production Activity and Learning Using NHK Creative Library

土居 由布子* 佐藤 朝美** 山内 祐平**
Yuko DOI Tomomi SATO Yuhei YAMAUCHI
株式会社ニトリ*
Nitori Corporation*
東京大学大学院情報学環**

Interfaculty Initiative in Information Studies, the University of Tokyo**

〈あらまし〉 近年、自ら制作した映像をインターネット上で共有する動画共有サイトが普及している。そのようなサイトに動画を頻繁に投稿している人々は、どのような意識を持ち、どのように映像制作の技法を学んでいるのだろうか。本研究では、そのような動画共有サイトの投稿者が映像の理解を深めるプロセスと、映像を作る際の意識の変化について、質問紙、およびインタビューを用いて調査した。調査対象は、映像を並び替え、効果音や字幕を組み合わせることで映像を編集する事ができ、作品を発信できる映像制作サイトNHKクリエイティブライブラリーの投稿者に絞り、調査を行った。

〈キーワード〉 ヴィジュアルリテラシー、映像リテラシー、インフォーマルラーニング

1. はじめに

多様なデジタル映像がオンライン上で発信されるようになった近年、学校現場や様々な機関によってメディアリテラシー教育が実践されている。一方で映像に関するインフォーマルな学びについても着目されつつある。Willett(2006)は10代の少年達にとってYouTube等の参加型のメディア環境が彼らの制作意欲を高め、編集ソフト等のデジタル環境が足場掛けとなっていると示唆している。この映像文化の時代には、年代に関係なく誰もが映像制作を学べるインフォーマルな学習環境が必要である。その可能性を持つもの一つにNHKが提供している映像制作サイト「NHKクリエイティブライブラリー」(以下CL)がある。CLは映像編集を体験でき、作品を共有できることからインフォーマルな参加型の学習環境として有効であると考えられる。利用者がCLでの映像制作体験を通して、どのような学びを得ているのかを調査することは、今後の映像文化を支える学習環境のあり方を探るにあたって重要である。

2. 目的

本研究では、CLの投稿者が制作活動を通してどのようなプロセスで映像の理解を深め、どのような意識の元、映像を制作しているのかについて調査することを目的とした。CL投稿者に対象を絞った理由は、一般投稿者がインターネット上で素材の選択と組み合わせによる映像作品作りが体験できること、そしてそれらの共有ができる機能を備えているため、一連の制作プロセスから映像に

関する学びが期待できると考えたからである。CL投稿者の学習プロセスやその他の活動が映像作りへどう関連しているのか、何を意識するようになったのかについて、次のような調査を行った。

3. 研究方法

本研究では、NHKエデュケーショナルの協力のもと、CLに作品を投稿したことのある投稿者全員を対象に質問紙を配布した。次に、その回答者の中から希望者を募り、以下に示す10のフローを元にインタビュー調査を行った(表1)。

表1：CLでの映像制作で期待できる9つの観点

	観点	概要
1	構想	着想に基づいて伝えたいメッセージや意図、イメージ化して作品のおおまかな構成を考える
2	ストーリー展開	起承転結などの展開、ストーリー性を意識して盛り込む
3	探索・選択	構想・ストーリーに則した映像、素材を探し、取捨選択する
4	組み合わせ・並べ替え	複数の映像と音の組み合わせを考え、順番を工夫する
5	抽出・カット	素材の適切な箇所を抽出し、全体の長さも調整する
6	音・リズム	作品のイメージに適した音を選び、そのリズム等を意識して映像と合うように編集する
7	代替意味の書換	一つの素材を本来とは異なる意味に代替し、表現したいものに見立てる。
8	作品評価・リフレクション	作品制作後に振り返ったり、他者の作品を視聴して、評価し、制作のヒントとして活かす
9	活用・派性	制作体験で学んだことを活かし他の映像制作や映像制作に関する学習に取り組む

1) 質問紙調査の対象と概要

CLに作品を投稿したことのある投稿者全体を対象とした。CL上で、性別、年齢、所属等の基本事項を問う項目の他、CLを知ったきっかけ、利用の目的、CLの利用頻度やコンテンツに対する満足度について調査した。そしてインタビュー調査への協力の可否を尋ねた。これにより、投稿者の利用実態及び、利用者の傾向を把握するとともに、そこから、インタビュー協力者を募った。

2) インタビュー調査の対象と概要

質問紙を通して得られたインタビュー協力者に対して、インタビュー調査を行った。映像の組み合わせによる作品作りにおいて起こりうる10のフローをインタビュー調査の観点とした(表1)。これは高野(2004)のヴィジュアルリテラシーの学習目標構造図を元に「制作」、特に「素材の組み合わせ」に特化して作成したものである。

4. 調査結果

1) 質問紙調査

質問紙調査においては32名の回答が得られた。この結果から利用者は10代前後の学生・児童に限らず、30代~70代まで、年齢層が幅広いことが明らかとなった。このうち、60歳以上はあわせて7名となり、学生のみならず高齢者も積極的にCLを利用している状況を把握することが出来た。

2) インタビュー調査

①構想:回答者達は制作前に作りたい作品の構想を考えていた。投稿者の中にはCLが提供しているテーマではなく、オリジナルのテーマに基づいた構想で制作する様になった者が多く、中には「百人一首シリーズ」や長編ストーリー等、作品を「シリーズ化」している者もいた。

②ストーリー展開:制作回数が多い者程、起承転結や全体の流れといったストーリー展開を意識したと回答していた。一方で、「構想はあったが、脚本無しでやってしまってストーリーが冗長になってしまい、最後に大手術をするはめになった」といったように、構想を具体化したものの大切さを見出した回答もあった。

③素材の探索/選択、④組み合わせ、⑤抽出/カットにおいては、回答者の多くが「同じ素材を使っても組み合わせ方やカットの仕方で異なる」と述べた。どの投稿者も編集以上に素材をみることに時間をかけていた。また、作品時間を1~3分に押さえることを意識しており、「素材選び」と「カット」が難しいと述べた。

⑥音楽/リズムについては、皆共通して伝えたいイメージを壊さない音選びを意識していた。

⑦素材の代替/意味の書き換えについては、回答者の作品の中には、インパクトのある登場シーンに火山の映像を用いたり、タイムスリップにワームホールの映像を用いたり、カメレオンの目を

異次元の生物と見立てる等といった代替的な活用が見受けられた。その理由としては、「イメージを伝えやすいから」といった回答があった。⑧作品評価/リフレクションとしては、「素材をユニークに活用」し、「端的にまとめている」、「ストーリーが面白い」という点で回答者のほとんどが評価していた。また、代替的活用の習得については「時間をかけて数多くの素材、そして見本となる作品をみないとできない」と回答している。

⑨活用/派生:小学生がCLでの制作活動を機に「コマ撮り」に挑戦するようになったり、60代の女性は「撮影する時は、編集することを先に考えて、そのためにどう撮るべきかを逆算するようになった」と回答しており、派生的活動が起こっていることが分かった。

5. 結論

このように、CLでの制作体験は投稿者達の制作意欲や発信意欲を高めるだけでなく、編集のことを考えて撮影すること、作品の展開を具体的にしておくこと等の重要性に気付くことを促していた。また、映像を見る時は制作側のことや編集の仕方を意識して見る様になっている。このような気づきが得られるCLの要因としては、①豊富な映像素材を自由に使えること②作品を互いに発信し、視聴することで、同じ素材を使いながらより高度な映像作りに挑戦できること③操作が簡単だからこそ抵抗感がなく、同時に更なる映像制作を促進させていることの3点が主な要因であると考えられる。以上の調査結果より、CLは映像リテラシーを体験的に学べるインフォーマルラーニングの場として機能していると言える。

6. 課題と展望

本研究では、映像リテラシーのインフォーマルな学びについて、CLの投稿者に的を絞り、調査を行った。そこでの気づきや意識・学びのプロセスの一部は明らかになったが、今後必要とされる新しいリテラシーには、編集のみならず、撮影も含めたあらゆる技能や論理的な思考能力が必要とされると思われる。その目標と手法を見出していくことが課題である。

参考文献

*Willett, R. (2009) 'Young people's video productions as new sites of learning' In V. Carrington and M. Robinson (eds), *Contentious Technologies: Digital Literacies, Social Learning and Classroom Practices*. London: Sage.

*高野勝(2004). ヴィジュアルリテラシーを育成するための学習プログラムの開発, 上越教育大学大学院修士論文集

*NHK クリエイティブライブラリー

<http://www.nhk.or.jp/creative/>