映像制作実習を体験した大学生の「気づき」

松　野　良　一

Understanding What University Students Learn in Video Production Training

Ryoichi MATSUNO

Abstract

The purpose of this study is to determine what university students learn in video production training. The observed students discussed their understanding of two video works that they produced. Consequently, they arrived at the following four conclusions : video production is difficult ; video production is fun ; video production requires creativity ; and video production requires the knowledge of laws. Moreover, “video production is fun” and “video production requires the knowledge of laws” were the most commonly stated conclusions. Before receiving the video production training, the students did not realize the importance of studying laws. However, after their training experience, they recognized its significance, especially in the context of image rights and copyright laws. In addition, the students found them to be interesting, considering that the efforts of filming and editing becomes video works by discussing with other members of a group.

Key Words

Video Production Training, Importance of Studying Laws, Image Rights, Copyright Laws, Video Works

目　　次

1. 問題と目的
2. 方法と手続き
3. 結　　果
4. 考　　察
5. 結　　論
参 考 文 献

1. 問題と目的

1.1　問題設定の動機

昨今，映像制作，動画作成，ビデオ作成などをテーマにした研究，報告，実践記録などの発表が増加傾向にある[1)]．これは，中学校，高校，大学などの教育機関で映像制作実習が行われているだけでなく，市民活動，コミュニティ活動，あるいは自治体のプロモーション，個人による情報発信

1）　文献検索サイト CiNii Articles で「映像制作」を検索すると，2018 年 19 件，2019 年 27 件，2020 年 43 件，2021 年は 12 月末現在で 51 件がヒットし，増加傾向にあることがわかる．

などが盛んになってきたことが背景にあると考えられる．企業が行うプレゼンテーションにおいても，あるいは結婚式，卒業式，文化祭などのイベントにおいても，映像作品を制作して上映することは珍しいことではなくなってきている．また，YouTube で発信する試みは，それを専門にするユーチューバーのみならず，一般ユーザーにも広がってきた[2)]．さらに，ソーシャルメディアの収益モデルが明確になってきたことで，映像作品の制作，発信を試みる人たちの数は増加傾向にある．以上の背景から，動画制作と配信に関する報告，研究なども，それにともなって増加傾向にあると推察される．

映像制作実習に関する研究（工学・技術系は除いて）については，これまで，映像制作とメディアリテラシーの関係，映像制作とパブリックアクセスの関係，映像制作と能力開発，映像制作と地域情報化などに関するものが多かった．

実際に，筆者もこれまで，この 4 領域に関する論文や著書を発表してきた．しかし，もっと素朴に考えると，「映像制作実習を行えば，人は何に気づくのか？」という基本的なアプローチをする必要があるのではないかと思い始めた．

メディアリテラシー，パブリックアクセス，能力開発，プレゼンテーション，パブリックリレーションズ，プロモーション，地域情報化などという既存のフレームからの発想ではなく，ごく自然に，映像制作をやってみて，何に気づいたのかという疑問に対し，取り組んでいなかったのではないかと思ったのである．

本研究は，大学生が映像制作実習を行うことによって，何に気づくのだろうかという素朴な疑問を基礎としている．そして，実際に映像作品を制作するという実体験を通して，大学生自らが議論しながら，自らの「気づき」について探索し考察するという試みを行っている．

1.2　映像制作機材の変遷

映像制作，動画制作という活動は約 30 年前まで，大学生や一般市民にとっては，大変難しいものであった．著者は，実際にテレビ局に勤務し報道番組やドキュメンタリー制作にかかわった経験を持っているが，1980 年代前半までは，映像や動画は，まさにプロフェッショナルな世界であった．わずかに，8 ミリフィルムを利用した 8 ミリ映画同好会，サークルレベルのものが存在していたのみであった．

しかし，1985 年に，家庭用（民生機）[3)] 8 ミリビデオカメラが売り出されてから，一般ユーザーでも手軽にビデオカメラで撮影することが可能になった．ただ，編集はまだ大変で，編集機材も高価なものであった．このため，一般ユーザーにとっては，8 ミリビデオから一度 VHS にダビングし，さらにビデオデッキ 2 台を使って，アナログ的に編集するのが普通であった．

1995 年に入ると，ミニ DV 規格のデジタルビデオカメラが販売された．これによって，一般ユーザーも，高画質での撮影が可能になり，さらに，パソコンで編集用ソフトを使って，簡単に映像作品が制作できるようになった．ただ，当時はパソコンのメモリーが不足し，レンダリングや書き出しには，かなりの時間を要していた．

2010 年には，主要メーカーが SD カードを記憶媒体とするビデオカメラを販売し，現在に至っている．結果的に，ミニ DV は製造中止となり，現在は SD ビデオカメラで撮影し，SD カードをパソコンに挿して映像を取り込み，編集するとい

2）　YouTube の利用者数は，世界では 20 億人，日本国内では 6,500 万人を超えたともいわれている（2020 年 9 月現在）．https : //www.thinkwithgoogle.com/intl/ja-jp/marketing-strategies/video/youtube-recap2020-2/

3）　映像機材は，テレビ局で使用されるプロ用機材，ビデオパッケージされるレベルの映像作品を制作する業務用機材，家庭用の民生用機材の 3 レベルがあると言われていた．しかし，2021 年時点では，家庭用の民生用機材（民生機）でも 4 K レベルの画質で撮影が可能になり，放送にも耐えるレベルになってきた．テレビ局の通常の取材活動でも，民生機が使用されるようになってきた．

写真 1　筆者が所有している 8 ミリビデオカメラ

う作業が一般的となっている．

このSDカードを記憶媒体としていること，4Kのビデオカメラでも10万円を切る値段で販売されていることなどから，アマチュアでも十分に高品質の映像作品を制作できるし，これまで面倒であった編集作業も，パソコンで簡単にできるようになった．

こうした状況から，今後ますます，大学などの教育機関における映像制作実習は増加してくるだけでなく，様々な授業，演習，フィールドリサーチなどの研究分野で活用されてくることは間違いないと思われる．

また，大学におけるサークル活動や自らがYouTubeで発信するなどの活動も，著しく増加してくると思われる．

では一体，安価になった4K画質のビデオカメラとSDカード，さらにはパソコンで簡単に編集できるという状況下で，学生たちは映像制作実習を体験し，何に気づくのだろうか．本論文は，そうした素朴な疑問の回答を探索し考察してみようというものである．

1.3　先行研究

大学生が映像制作活動をすることによって，どういう能力が開発されるのだろうか．松野(2004)は，映像制作実習を体験した大学生93人のデータを解析し，企画能力，撮影能力，構成能力，編集能力の4能力が，実習前後で有意に向上することを立証している．また，因子分析によって，映像制作実習とメディアリテラシーの関連因

写真 2　既に製造中止となったミニDV．民生機のデジタル化は革命的であった．

写真 3　使用した 4 K カメラソニー FDR-AX 60（左）と SD カード

子は，映像表現能力と批判的視聴能力であることを見出している．

また，松野（2005）は，小学生 27 人を対象に映像制作実習を行い，前後でどのような能力の向上が見られるかについて検証している．その結果，①機器操作能力，批判的視聴能力，映像表現能力の 3 要素が，実習前後で大幅に向上した，②演出とやらせの境界は，極めてあいまいであるという認識が，実習後に高まった，③映像表現意欲，発信意欲，コミュニケーション能力，地域に関する興味，地域再発見の意欲が，実習後に上昇した．これをもとに，映像制作実習による「制作者の視点獲得モデル」を構築している．

さらに，松野（2012）は，福井県高浜町において，地域情報化や地域活性化に生かすための映像コンテンツ制作の試みを行っている．地元の小学生たち 8 人に，地元の魅力や夏祭り「漁火祭」をリポートしてもらい，「高浜こども放送局」という地元ケーブルテレビ配信用の番組を制作し，同時に，小学生たちが活動の前後でどのように変化するのかについて観察法によって検証した．その結果，コミュニケーション，協調性・積極性，発信・表現意欲，自己効力感の 4 点において，小学生たちの能力が向上したと報告している．

村田（2013）は，大学で映像制作を担当する 4 人の教員に対し 33 個の質問を行い，「映像制作と能力開発」について座談会を催し，その結果から 6 つの能力（企画能力，運営能力，コミュニケーション力，多様性の認識，自己効力感，メディアリテラシー）を抽出し，「映像制作過程における各種能力の連続的（巻き込み）取得モデル」を構築している．

1.4　本研究の目的

これまでの映像制作実習に関する研究が，メディアリテラシー，パブリックアクセス，能力開発，地域情報化などとの関係で行われていたのに対し，本研究は，映像制作の実習者である大学生が自ら何に気づくかに焦点を当てたものである．実際に映像制作実習を 2 回体験し，ディスカッションしてもらって，「気づき」をリストアップすること，そして，回想法を使って，実習前後でどの程度の変化があったかを測定することである．

つまり，本研究には 2 つの目的がある．

1 つ目は，映像制作実習を体験することで，大学生は何に気づくのかを明らかにすること．

2 つ目は，明らかになった「気づき」は，映像制作実習の前後で，どのように変化するのかを明

写真 4　編集を行ったワークステーションルーム（国際情報学部 5 階）

らかにすること.

2. 方法と手続き

2.1　映像制作の実習者

中央大学国際情報学部の 2021 年度前期科目「基礎演習」履修者 7 人（全員 1 年生，女子 3 人，男子 4 人）

実習を行うに当たって，チーム A（女子 3 人），チーム B（男子 2 人），チーム C（男子 2 人）の 3 チームを構成した.

2.2　実施期間，時間帯，場所

2.2.1　実施期間

2021 年 6 月 17 日　1 作品目の撮影
2021 年 6 月 24 日　1 作品目の編集
2021 年 7 月 1 日　2 作品目の撮影
2021 年 7 月 8 日　2 作品目の編集，アンケート調査（回想法）
2021 年 7 月 15 日　発表会

2.2.2　映像制作実習の時間帯

中央大学国際情報学部の 1 年次科目「基礎演習」の時間帯（毎週木曜日 5 時限 17 時～18 時 40 分の 100 分間）を基本として，その前の時限，後ろの時限も使用した.

2.2.3　場　　所

撮影場所は，国際情報学部棟内部．インタビューは 5 階の教室と 11 階のスタジオ（防音）を利用した．編集作業は，国際情報学部 5 階のワークステーションルームを使用した.

2.3　使 用 機 材

撮影：ビデオカメラ FDR－AX 60（ソニー 4 K カメラ），マイクロフォン XLR-K 3 M，三脚 VCT-VPR 1
編集：ソフトは Adobe Premiere Pro

2.4　映像制作実習とデータ収集・処理の手続き

①映像制作実習 1 作品目―学部内の施設紹介ビデオを制作
②映像制作実習 2 作品目―インタビュードキュメンタリーを制作
③ディスカッション－2 回の映像制作実習を通して，どんな「気づき」があったか
④質問紙を作成
⑤回想法により，映像制作実習の前後における自分の変化を測定（5 段階スケール）
⑥回答を図式化，統計処理

以上の手続きを図式化すると以下のようになる.

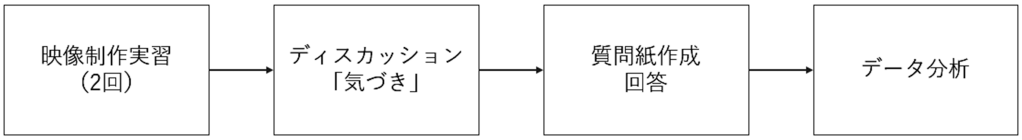

図 1　映像制作実習と「気づき」に関する調査手続き

3. 結　　果

3.1　映像制作実習 1 回目の実施結果

映像制作実習 1 作品目のテーマは「国際情報学部内にある施設の紹介」とした.

A チームは，テラス (1 分 42 秒). B チームはワークステーションルーム (1 分 20 秒). C チームは自動販売機 (1 分 48 秒) をそれぞれリポートした.

1 作品目でもあり，撮影技術も編集技術も未熟であり，かつ企画力や何を表現するかというディレクションについても手探り状態だった. 完成した作品は，カメラと編集ソフトを試しに使ってみたというレベルのもの. 作品というよりも「練習成果物」と表現した方が良いものであった.

3 チームの感想は以下の通りである.

チーム A「テラス紹介」
①なぜテラスを選んだのか
受験生にとって魅力のある場所，かわいい→景色がいい日にインスタ映えするから
②苦労した点
撮影の段階：①カメラの使い方　②逆光でどうしたらいいか迷った
編集の段階：テロップのつけ方やタイミングが難しかった
③面白かった点
みんなでカメラアングルなどについて話し合えたところ
④学んだ点
動画の最後を空にパン[4]し，それらしい終わり方ができた

チーム B：「ワークステーションルーム紹介」
①なぜワークステーションルーム？
普段授業をしている場所，国際「情報」学部なので，雰囲気がある場所を選んだ
②苦労した点
撮影の段階―専門用語や撮り方を覚えてからでないと撮影が難しい点
編集の段階―カット，テロップ，BGM の入れ方や付け方などが難しい
③学んだ点
普段何気なく見ている動画でも，実際に作ってみると大変である

チーム C「自販機紹介」
①ナゼ自販機？
自販機にはその土地の状況が反映される. 大学の自販機とはどんなものかを考える
②苦労した点
撮影の段階―撮影の際，ぶれずにとるのが意外に難しい
編集の段階―映像をカットする作業に，手間がかかるし，センスが必要である
③面白かった点
幼い時から映像に触れる機会が多かったから，一度映像作品を作ってみたかった. 実現できた. イメージが映像になっていくプロセスが楽しい.

3.2　映像制作実習 2 回目の実施結果

2 作目の課題は，インタビュー作品制作. インタビューは，本格的なドキュメンタリーにつながる重要な要素であり，撮影も難しい. このため，人物インタビューの基本である，「過去」「現在」

4)　パンとは，カメラを横や縦に振って撮影すること. 空パンは，空に向かってカメラを下から上で振り上げていく撮影方法.

写真５　チームＣの「自販機紹介」のワンカット

写真６　チームＣの編集風景

「未来」に沿ってオーソドックスに記録することにした．

質問項目は，①なぜ中央大学国際情報学部に入学したのですか？（過去），②好きな科目は何ですか？（現在），③将来の夢は何ですか？（未来），の３項目を基本とした．それ以外に，質問を思いついたら，④その他として，追加質問してもよいこととした．最終的には，④は「受験する高校生へのメッセージ」ということになった．

完成した２回目の作品は，チームＡ（4分26秒），チームＢ（4分14秒），チームＣ（4分46秒）となり，１作目よりも大幅に長くなった．しかし，インタビューの基本である，過去，現在，未来という順番で展開していくので，視聴していても飽きることはない良質の作品に仕上がった．

２作目は，作品の構成が，ドキュメンタリーと同じ形となっていたことも，質の向上を感じさせる要因となった．つまり，「アバン[5]」「タイトル」「本編（インタビュー）」「エンドクレジット」という流れで映像が構成され，全体としてストーリーテリングになっていた．

３チームの映像制作実習後の感想は以下の通り．

チームＡ：２作目「iTL[6]へようこそ！」

5）　アバンとは，本編に入る前，つまり冒頭からタイトルが出る前までの部分で，オープニングとも呼ばれる．

6）　iTL は，国際情報学部の愛称．Information Technology and Law の略称．

写真７　インタビューの撮影風景

写真８　アバン（導入部分）の撮影風景

①苦労した点

撮影の段階：シナリオおよび話す内容の原稿を事前に考える，カメラアングル

編集の段階：BGM を映像に合わせて入れる作業，テロップサイズ，映像のカット

②面白かった点

撮影するときに，出演している人の顔の向きを交互にする点（左→右→左）

③学んだ点

１作目より長い動画となったが，１作目よりも要領を理解した．コンパクトに話す方法や，画角（フレーム）をどう設定するかも学んだ．

チーム B：2 作目「国際情報学部へようこそ！」

①苦労した点

撮影の段階：最後の高校生へのメッセージは，本音か建前かで迷った

編集の段階：―インタビューの切り方．しかし，2 回目の方がはるかに上手に実感

②面白かった点

iPhone のカメラが高画質で，十分に映像制作に使用できることがわかった

③学んだ点

肖像権，著作権法などの知識の必要性を痛感した．

チーム C：「iTL へようこそ」

②苦労した点

専門用語，細かい編集作業，フレームの切り方

③面白かった点

自分の努力が作品になること

映像の中の自分はリアルでないが，制作者の自分はリアルでもあるから面白い

④学んだ点

編集は思った以上に根性がいる

映像制作に対する見方が劇的に変わった．

つまり，「おもしろい」「楽しい」を形にできる作業

3.3 ディスカッションによる「気づき」の発見

2作品を制作した後に，7人全員で，「映像制作実習をして，何に気づいたのか？」についてディスカッションした．この結果，大きくわけると，7人に共通の4つの「気づき」があることがわかった．箇条書きにすると，以下の通り．

①映像制作は予想よりも難しい．専門用語，撮影，編集作業など．

これを，「映像制作の難しさに関する気づき」と名付ける．

②映像制作は難しいが，面白く，楽しい．チームワークはアイデアを生み出す．イメージを作品にしていくプロセスは楽しい．

これを，「映像制作の面白さに関する気づき」と名付ける．

③クリエイティブ能力はトレーニングで向上する．映像制作にも，それなりの技法，方程式がある．「ノリ」だけではだめ．

これを，「映像制作と創造性に関する気づき」と名付ける．

④著作権，プライバシー，個人情報保護法などの法律知識を学んでおく必要性を痛感した．

これを，「映像制作と法律に関する気づき」と名付ける．

3.4 回想法による実習前後の「気づき」の変化

ディスカッションによって，7人共通の4つの気づきがあることがわかった．次のステップとして，4つの気づきが，映像制作実習の前後で，どの程度変化しているのかついて数量的に測定することにした．

作業としては，4つの気づきを測定する項目をそれぞれ作成し，5段階尺度を構成した（強くそう思う，そう思う，どちらでもない，そう思わない，まったくそう思わない，の5段階）．さらに，7人が，「映像制作実習後の自分」に○印，「映像制作実習前の自分」に△印を付けた．

具体的な質問項目は以下の通りである．

1,「映像制作の難しさに関する気づき」項目

Q1 ビデオ制作には時間がかかる

Q2 ビデオ作品の制作は難しい

Q3 ビデオ作品の制作は簡単だ（逆転項目）

Q4 映像編集は簡単だ（逆転項目）

2,「映像制作の面白さに関する気づき」項目

Q5 ビデオ作品の制作は楽しい

Q6 自分の努力が作品になるのは面白い

3,「映像制作と創造性に関する気づき」項目

Q7 ビデオ制作は，これまで使ったことがない脳みその部位を使う

4,「映像制作と法律に関する気づき」項目

Q8 ビデオ制作において倫理や法律には注意すべきだ

「映像制作の難しさに関する気づき」項目（質問1，質問2）の変化を見てみると，実習後の方が上昇していることがわかる．「Q1ビデオ制作には時間がかかる」「Q2ビデオ作品の制作は難しい」ということを実感した結果であると思われる．

逆転項目である質問3，質問4の結果を見ると，実習前は「Q3ビデオ作品の制作は簡単だ」「Q4映像編集は簡単だ」について，軽く考えていたことがわかる．前の方の数値が高く，後の方が低くなっている．つまり，実習前は，3付近で「どちらでもない」と考えていたが，映像制作実習を行ってみて，その難しさを実感したものと思われる．

現代の若年層は，小学生から映像に慣れ親しんでおり，映像制作はそんなに難しくないと勘違い

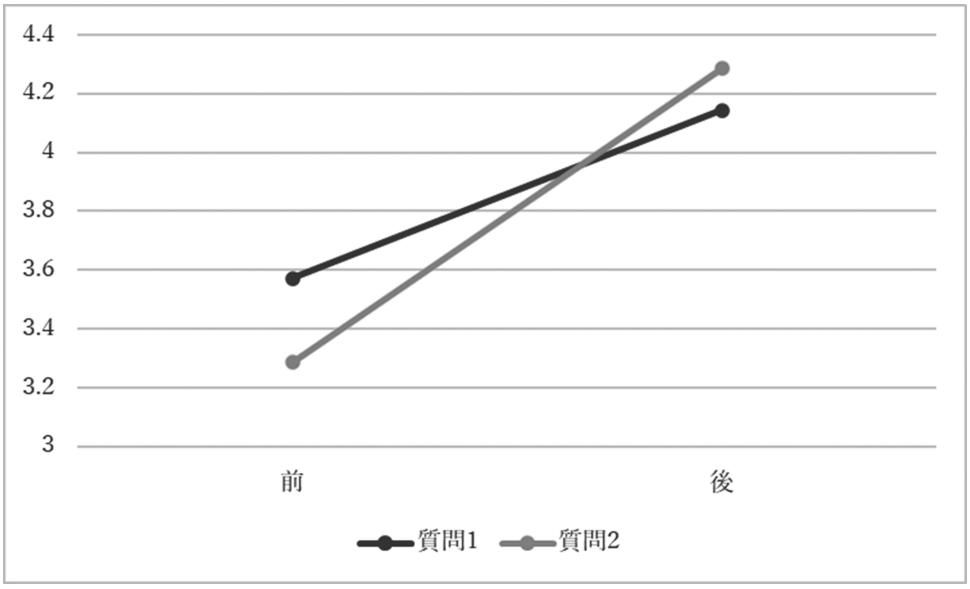

図 2 「映像制作の難しさに関する気づき」項目（質問 1，質問 2）の変化

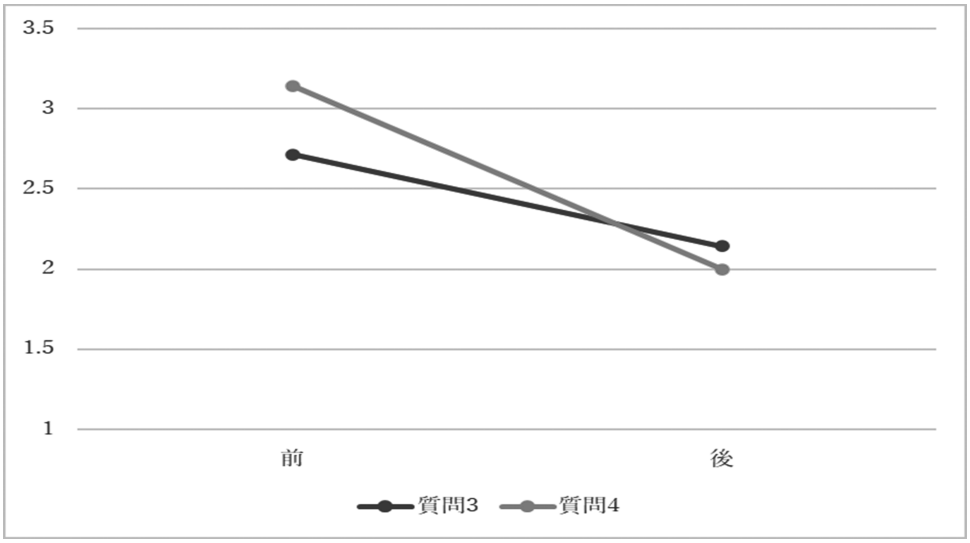

図 3 「映像制作の難しさに関する気づき」項目（質問 3，質問 4，逆転項目）の変化

している可能性ある．しかし，現実には，映像制作には多数の専門用語があり，制作のための方程式がある．ディレクションの鉄則もある．カメラワークなどの機械操作能力も必要であり，またシナリオを作成したり，構成やストーリーテリングを考えたりしなければならないというプロセスもある．そうした具体的な技法については，学校ではほとんど学ばないため，映像制作を簡単にできるものと錯覚しているのだろうと思われる．

「映像制作の面白さに関する気づき」項目（質問 5，質問 6）の変化では，面白い結果がでた．「Q５ ビデオ作品の制作は楽しい」は，前も後も高い．これは，最初から学生たちが映像制作は楽しいと思っており，実際にやってみても楽しかっ

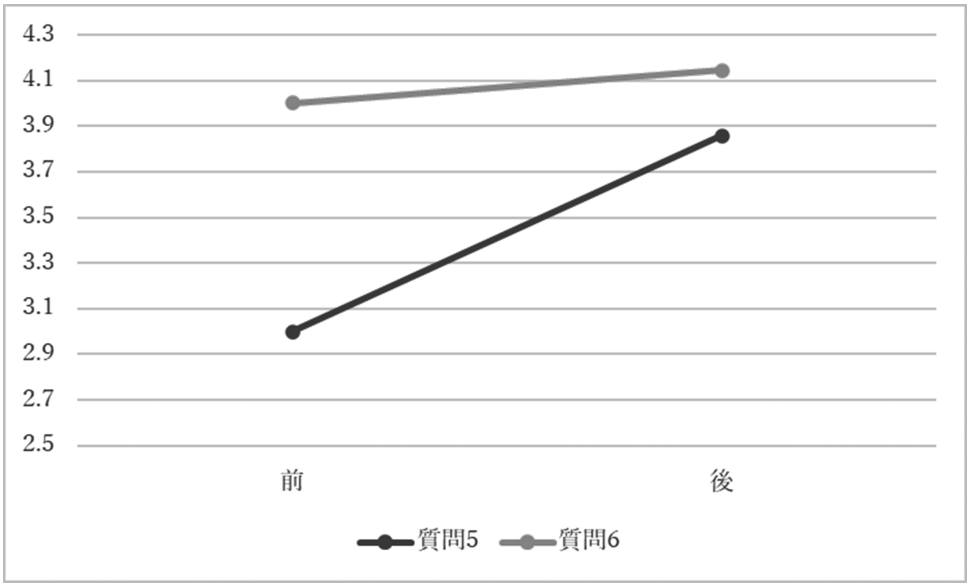

図 4 「映像制作の面白さに関する気づき」項目（質問 5，質問 6）の変化

たということを表している．映像制作には，それ自体に「遊具性」が内包されており，アクティブラーニングなどにも有効な方法論である可能性が今回も示唆された形だ．

「Q 6　自分の努力が作品になるのは面白い」は，前後で大きく上昇しており，苦労が作品というアウトプットにつながっていくことが，目に見える形で理解できることが背景にあると思われる．

「映像制作と創造性に関する気づき」項目（質問 7）の変化を見ると，前後で大きく上昇している．「Q 7　ビデオ制作は，これまで使ったことがない脳みその部位を使う」という質問は，学生たちのディレクションの中で使われた素直な表現である．他にも，「右脳と左脳の違い」，「これまでの学校教育による詰め込みではない自分で考えて創造する必要がある作業」，などというものもあった．

つまり，映像制作という活動は，機械的な操作だけではなく，まったくの「無」から作品という「有」を作り出す過程であり，これまでのパターンを覚えて問題を解く方法では解決できない課題であるということに気づいたともいえる．

最後に，「映像制作と法律に関する気づき」項目（質問 8）であるが，全員が，国際情報学部 1 階ロビーでの撮影で，ある「気づき」を覚えたという．「外部のお客さんがソファーに座っていて，映像に写ってしまって良いのか，大型のモニターに映像が流れていて，それがカメラに写ってしまってよいのかと不安になった」「肖像権，著作権などに抵触するのではないかと思った」と回想している．

国際情報学部は，情報の仕組みと情報の法学の 2 軸で設立された学部でもあり，実際の映像制作実習の過程で，全員が「映像制作と法律に関する気づき」を指摘したことは，1 年次教育の反映なのかもしれない．

ただ，教室で法律を学んでも，実際に自分の問題として，認識できるかどうかは別である．今回の映像制作実習が，法律を学ぶ重要性を認識するトリガー（引き金）になったともいえるのではないか．「Q 8 ビデオ制作において倫理や法律には注意すべきだ」という質問項目で，前後で大きく上昇していることから，映像制作実習によって，学んでいる倫理や法律の重要性に気づいたといえ

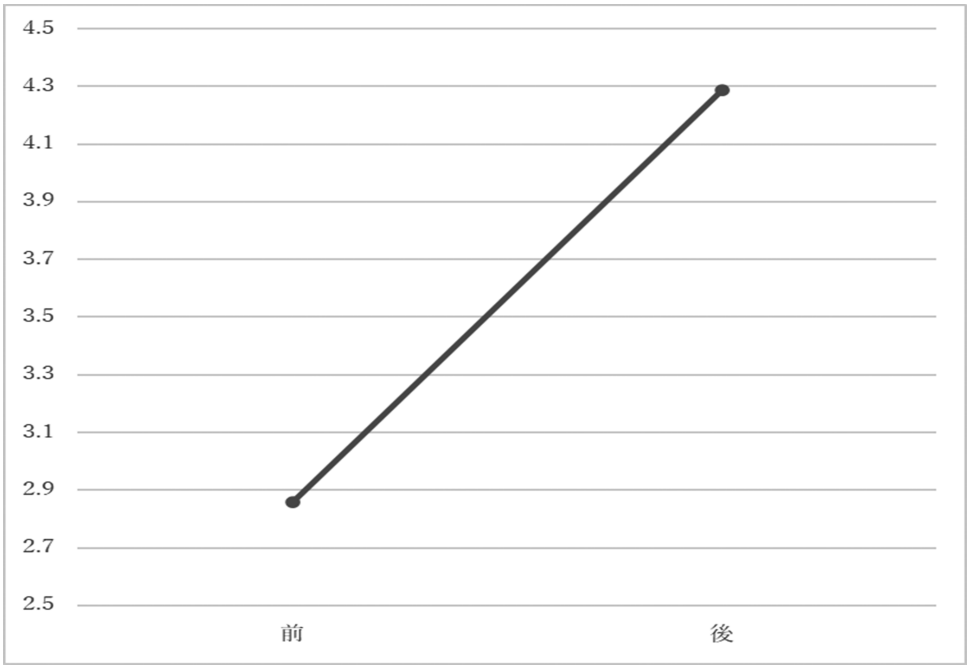

図 5 「映像制作と創造性に関する気づき」項目（質問 7）の変化

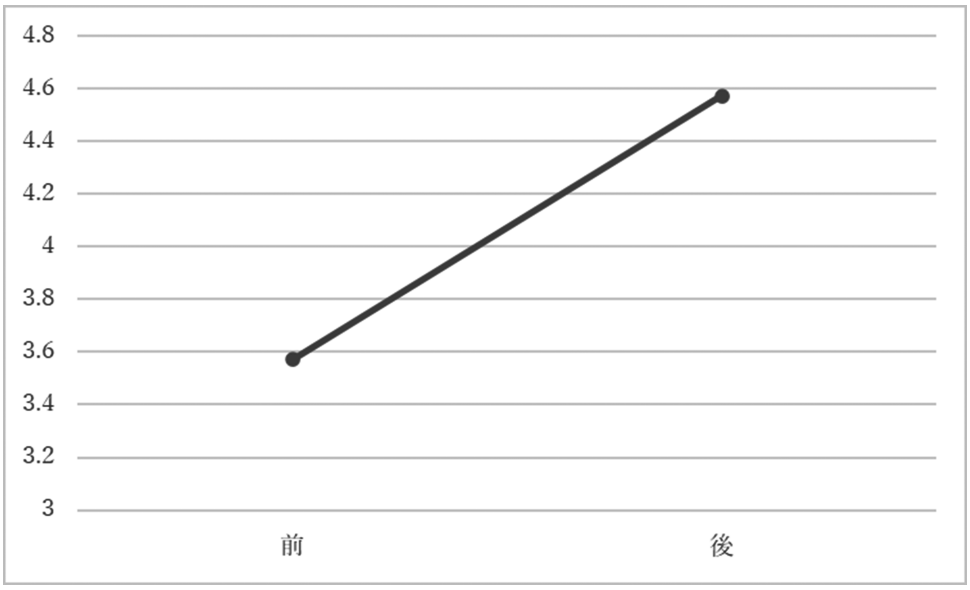

図 6 「映像制作と法律に関する気づき」項目（質問 8）

るのではないだろうか.

3.5 統計的有意差の検定

映像制作実習の前後で，8個の質問への回答に変化が見られた．これらの前後での数値の変化に有意差があるかどうか,「対応のあるｔ検定」を行った.

この結果，1% 水準，5% 水準レベルでの有意差があった項目はなかった.「Q４ 映像編集は簡単だ（逆転項目)」「Q８ ビデオ制作において倫理や法律には注意すべきだ」の２項目が，統計的傾向があるレベルであった.

グラフだけ見ると，実習の前後で大きく変化しているように見えるのだが，何分にも「N＝7」というサンプル数であるため，検定そのものに意味があるかどうかも不明である．ただ，サンプル数を増やしていけば，この４つの「気づき」については，有意差がでる可能性が十分にあると，今回の結果から推測した．いずれにしても，サンプル数を増やして，さらに研究を進める必要性がある.

4. 考察（自由記述を中心に）

4.1 「映像制作と法律に関する気づき」に関する考察

最後に，２回の映像制作実習を体験した７人の学生の自由記述から，さらに考察を深めてみたい.

自由記述の分析から分かったのは，特に２つの「気づき」に関する記述が多かったこと．それは,「映像制作と法律に関する気づき」と「映像制作の面白さに関する気づき」である.

「映像制作と法律に関する気づき」については，以下のような記述があった．列挙する.

①実際に映像作品を制作する過程で，倫理面，法律面で，壁にぶつかり，知識の必要性を感じた．情報法を学ぶ意欲につながった.

②テレビ番組のパロディのようなものを作りたかったが，どこまでのレベルを真似して良いのだろうか？収益化しなければ良いのだろうか？テレビ番組のフォーマットに著作権はあるのだろうか？など，気になるところがたくさん出てきた．どれも契約や法律と関連すると思う.

③映像はとても便利なツールである一方で，容易に印象操作できてしまう．誰がどういう意図で使うかによって，プロパガンダにも使われることになるのではないだろうか．映像作品が簡単に作れるようになれば，誰でもが印象操作ができるようになり，映像に対するメディアリテラシーを向上させる必要があると思った．フェイク動画の規制を法律で行うべきなのかどうか，考えさせられた.

④倫理面では，グローバル化の時代，世界中のどの世代の人が視聴しても不快に思わない，差別的表現を含まないコンテンツが理想だと思う.

⑤法律面では，著作権や盗作，盗撮に関する法を程度勉強しておく必要があると思った．作成した映像をアップロードして公開する前に，違法性の有無を判断できるだけの知識を身につけておかなければならないと強く実感した.

⑥今回は大学内でしか撮影しなかったが，もし大学の外で撮影する時は色々なものが映ると思う．このため，どこを撮影して良くてどこがだめなのかの判断ができるようにならなければならない．個人情報やプライバシーの問題がかかわってくるので，法律を学んでおく必要性を感じた.

⑦著作権に関する知識．BGM の音源など，権利表記などの知識が必要だと感じた．また，屋外で撮影する際には通行人の肖像権などにも気を配る必要があると思った.

以上の自由記述を読むと，映像制作実習を行うことで，倫理や法律を学ぶことの重要性に気づいていることがわかる．教室で法律を学んだだけでは,「気づき」までつながっていなかったものが，映像制作実習を通して，法律を学ぶ必要性を強く実感している．理論（知識）と実践は，生きた教育にとって，まさに両輪であることを示唆している.

特に，大学の外に出て，本格的なドキュメンタリーを制作する場合は，法律の知識は不可欠になる．トラブルにならないためにも，情報関連の法律については，学んでおく必要がある．そのことを，今回の映像制作実習は気づかせてくれたように思う．

4.2 「映像制作の面白さに関する気づき」に関する考察

もう１つ，自由記述の中で数多く強調されていたのが，「映像制作の面白さに関する気づき」であった．内容について，列挙する．

①テーマに向けて，自分の想像力を働かせ，友達と意見を出し合いながら作品を作っていくプロセスは楽しい．ディスカッションよって，より新しいアイデアが出てくる点．編集や字幕入れなどは大変だが，完成させた時の達成感がとても大きいので，映像制作は楽しい！！

②自分の頭の中でイメージしていたものが，実際に映像という形となっていき，世間に伝える事ができる．受け手に伝えたいメッセージを決めてしまえば，それに限りなく近いものを創り出す事ができる．自分が見せたい良い部分だけを切り取る事も可能であるため，現実よりもはるかに完璧なものを表現する事ができる．そういう点が面白い．反面，危険性もある．違う観点からは，映像内に登場するモノひとつ一つに意味を持たせる事も可能であり，完成した映像は受け手の自由な解釈で，人それぞれに楽しんでもらう事もできる．

③難しいからこそ，完成した時の達成感がある．バラバラのシーンが全て繋がって１つの作品になっていくのが楽しい．カットやテロップ，効果音など，全て自分で入れることができるところが面白い．

④自分の努力が形になる点，自分が表現したい思いを反映できる点はとても楽しい．また自分たちが伝えたかったことが，人々に伝わると嬉しい．自分の作品が，誰かに感動など影響を与えることができると思うとやりがいを感じる．

⑤編集作業で無機質な動画が，１つの映像作品になる過程が面白いと感じた．BGM や映像が切り替わる際のエフェクトで，ここまで印象が変わるのかと驚いた．

⑥みんなで作るから楽しいなと思った．一人での作成だったらここまでみんなと話してなかったと思う．撮影や編集は正直大変だったが，面倒だとは思わなかった．いろんな失敗などを共有できたから楽しかった．

⑦ Youtuber や動画クリエイターが「自分が作った動画が，多くの人を楽しませたり，いいね！と評価されたりすることが面白い」と言っている意味が，初めて分かった．自分が作品を制作し，その作品を楽しんでくれる人がいて，作品を評価してくれる．そのプロセスが，面白く楽しく感じるのではないだろうか．

これらの自由記述から，いくつかの事がわかる．それは，映像制作が「無」から「有」を作り出す作業であり，自分の努力が映像という形になって表れてくる点を面白く感じているということ．さらに，作品は Web 上で配信することも可能であるし，ケーブルテレビのコミュニティチャンネルで放送してもらうことも可能で，反響があればその満足度はさらに高まるということである．

また今回，グループで制作したこともあり，相談しながら，ディスカッションしながら作業を進めていく中で，他人の視点やアイデアを受けとめながら，いっしょに作品を仕上げていくという点に面白さを感じていることもわかった．

5. 結　　論

本研究は，映像制作実習を通して，大学生は何に気づくのか，という素朴な疑問をテーマにしている．実際に，２本の映像作品を制作することで，その前後で何に気づいたのかを明らかにした．

その結果，次の４つの「気づき」があることがわかった．

①「映像制作の難しさに関する気づき」
②「映像制作の面白さに関する気づき」
③「映像制作と創造性に関する気づき」
④「映像制作と法律に関する気づき」

また，自由記述としては，④「映像制作と法律に関する気づき」と②「映像制作の面白さに関する気づき」が最も数が多かった．

法律を学ぶ重要性は，映像制作実習の前ではさほど認識していなかったが，実際に実習を行ってみると，肖像権や著作権などを学ぶ必要性を強く実感していた．

また，映像制作については，努力が映像という形になっていく点，さらには集団で話し合いながら制作していく点が，特に面白いと感じていることがわかった．

参考文献

奥村信幸（2020）「大学の「映像制作」教育は何を教えているのか？：ジャーナリズム実践教育の試みの現状」『マス・コミュニケーション研究』日本マス・コミュニケーション学会

高橋直治（2021）「日本映像メディア教育実践史再構築のための系譜学的まなざし：大学における映像表現行為に着目して」『教育メディア研究』日本教育メディア学会，27（2），pp 43−79

松野良一（2004）「映像制作活動がメディアリテラシー向上におよぼす効果」『総合政策研究』，中央大学出版部，第 11 号，pp 103−112

松野良一（2005）『市民メディア論』ナカニシヤ出版，全 243 頁

松野良一（2012）「小学生による映像制作と能力開発の関係性―若狭高浜子ども放送局の事例を中心に―」『総合政策研究』，中央大学出版部，第 20 号，pp 37−48

村田雅之（2013）「映像制作を通して学ぶ―新しい教育デザインの形―」『映像制作で人間力を育てる―メディアリテラシーをこえて―』田研出版，pp 165−197，97（0），pp 219−221

森田良成（2020）「ドキュメンタリー制作を通した学びの可能性：「映像制作実習」の事例」Journal of humanities research, St. Andrew's University（12），pp 185−204