

コミュニケーション教育における映像制作の活用

早岡 英介*1

Email: hayaoka@costep.hucc.hokudai.ac.jp

*1: 北海道大学 高等教育推進機構 科学技術コミュニケーション教育研究部門

◎Key Words 映像制作、コミュニケーション教育、メディア教育

1. はじめに

北海道大学高等教育推進機構・科学技術コミュニケーション教育研究部門(CoSTEP・コーステップ)は2005年より、大学の正規のコースとは別に科学技術コミュニケーションの養成プログラムを設け、これまでに約450人が修了した。専攻は問わず、北大院生だけでなく、社会人や他大学院生も受け入れるのが特徴である。

CoSTEPでは2008年度より、年間を通じた本科の実習コースとして映像制作を設け、科学技術コミュニケーション教育に活用してきた。またCoSTEPのプログラムだけでなく、2009年度からは北大大学院共通科目や学部の全学共通科目⁽¹⁾、2010年より留学生向け授業でも実施している。つまり映像教育をCoSTEP、大学院、学部、留学生と4つの場で実践しており、映像学科以外では珍しいほど映像制作を教育に活用している。

最近ではコンピュータの処理能力や編集ソフトの発達によって、誰もが映像制作できる環境が整ってきた。だが技術は絶えず高度化、複雑化しており、安定的な教育プログラムとして提供するための試行錯誤が欠かせない。我々は様々な教育実践を元に、科学技術コミュニケーションのみならず、コミュニケーション教育全体に活用できる映像教育プログラムを考えている。

2. 3つのタイプの映像教育プログラム

2.1 CoSTEPの音声・映像実習コース

発表者は2008年まで、NHKの科学番組を主に制作する制作会社のディレクターだった。従ってコンテンツ制作は専門だが、教育の経験は乏しかった。だが主業務であるCoSTEPの実習は年間を通じて業務用カムコーダーやFinal Cut Proといった専門的な機材を使用するため、前職のノウハウをある程度生かした。

例えばこれまで以下のような作品を制作している。ノーベル化学賞受賞直後の鈴木章先生へのインタビューやクロスカップリングの原理などを描いた「有機合成が変えた世界～化学のフロンティアを切り拓く～」(12:27)。金星探査機に搭載したカメラを設計した若手研究者に密着し、打ち上げから軌道投入までを追った「あかつき未来へ～金星探査に挑む若き科学者～」(13:48)。理系と文系のカルチャーギャップをコミカルに表現した「理系女子取扱説明書」(9:18)。他にもyoutubeで「CoSTEP制作」をキーワードにして検索すると多くの動画が視聴可能である。

しかし先に挙げた4つの教育実践の中で、このCoSTEPの実習だけが、創造性を要求する本格的な映像制作であり、やや異質である。他の授業では週に1回、

90分をおよそ2ヶ月、長くても4ヶ月で完結させるため、こうした職人的なコツやセンスに依存しない、定型の教育プログラムを作る必要があった。

2.2 大学院での授業

大学院授業(5～7月、今年度から10～11月)では、最初の2年間は定型の教育プログラムを意識せず、学生の感性に任せて自由に作らせていた。しかしそれではうまく機能せず、例えば2010年度は、作品を公開できたのが12名の履修者のうち3名だけ、4名は作品を完成させることもできなかった。アンケートでも他の授業と比較すると、満足度がやや低かった。

そこで2011年度から、映像を「自らをプロモーションするためのツール」と規定して、科目名を「大学院生のためのセルフプロモーションⅡ」(ⅠはWebやソーシャルメディアを使ったプレゼン技術が中心)とした。近年、少子化や不況で若手が研究職に就くのは困難になっている。厳しい競争の中で研究内容や社会的意義についてプレゼンテーションし、自らをプロモーションする戦略的思考が求められていることが背景にある。

この授業から定型の映像教育プログラムを作り、実施した。プレゼンテーション原稿の事前作成に始まり、撮影、編集、音楽やテロップの追加を経て3分程度の動画作品を完成させる。授業後も学生が自主的に取り組めるよう、コンパクトデジタルカメラとWindowsムービーメーカーを主に使用した。このプログラムでは、特別な知識や機材が無くとも、ほぼ8時間程度で自らの研究内容を紹介する動画を作ることができる。



図1 映像構成フォーマット

映像構成は、研究内容を自ら話した後に、写真や映像でさらに具体的な中身を伝え、最後にその研究の社

会的意義を話すというフォーマットである。図1のように、シークエンス①は研究内容を制作者が自ら語るパート。シークエンス②は写真や映像資料を駆使して研究内容を紹介するパート。シークエンス③は研究の社会的意義を制作者自らが語るパートとなる。つまり3つのシークエンスを順番にタイムライン上に並べるだけで動画作品になるという仕組みである。

2.3 学部・留学生の授業

学部1年生対象の全学教育科目「北海道大学の今を知る」(4~7月)と、留学生対象の一般日本語コース「北海道大学を、もっと知ろう」(10~12月)では、コンパクトデジタルカメラで学内の研究者を取材し、3分程度の動画にまとめるという授業を行っている。留学生の場合は学内の教員と対等にコミュニケーションを図るのは難しいので、大学院生を取材対象にしている。

それぞれに目的が違っており、学部生の場合は、入学したばかりで「高校4年生」とでもいうべき時期に、研究の場としての大学を知ってもらいたいのが狙いである。また図書館や学内LANといった情報ツールの使い方を学び、他学部生とグループワークをさせる。また留学生授業は、日本語によるコミュニケーションの上達が最大の目的であるが、母国に北大の研究を動画で伝えてもらうことも隠れた目的の1つである。

どちらの授業でも、取材対象は生物を使って研究をしている研究者に絞り、動画作品はyoutubeで公開するとともに、CoSTEPのHP上でも「アニマムービープロジェクト」と題して掲載している。機材は大学院と同様、コンパクトデジカメと無料編集ソフトを使用する。

CoSTEPや大学院授業とは違い、映像表現や技術的スキルを身につけるのが目的ではなく、あくまで日本の大学や、研究を知ること、そしてグループワークを通してコミュニケーションを学ぶのが主目的である。それぞれの内容や使用機材について、表1にまとめる。

表1 各授業の内容と使用機材

授業	内容	使用機材
CoSTEP	1年間を通じて取り組む本格的な映像作品制作(ネットで公開。上映会も行う)	業務用ビデオカメラ・有料の編集ソフト
大学院	自らの研究内容やその社会的意義をプレゼンする3分程の動画作品制作(公開は任意)	コンパクトデジカメ、無料&一部有料編集ソフト
学部	学内の研究者に取材して、その研究内容を簡単にまとめる動画作品制作(ネットで公開)	コンパクトデジカメ、無料編集ソフト
留学生	学内の大学院生に取材して、その研究内容を簡単にまとめる動画作品制作(ネットで公開)	コンパクトデジカメ、無料編集ソフト

3. 課題

上記のような映像教育を行う中で、課題も多く見えてきた。実験室は、換気扇や冷蔵庫、実験器具などノイズが多いため、撮影に関しては、映像よりも音声収録の課題が大きい。コンパクトデジタルカメラはたいてい録音機能(マイク性能)が貧弱である。バックアップとして音声レコーダーを回す手もあるが、後で映

像と同期させる手間を考えると、現実的ではない。今年度の学部授業からは教員が同行時に、録音機能が優れているビデオカメラを使いバックアップで撮影した。

また編集ソフトに関しては、今も試行錯誤を重ねている。Windowsムービーメーカーは「無料」「分かりやすくシンプルな操作」「動きが軽快」といった長所はあるものの、短所として「ナレーションが入らない」「デザイン上の制約が多くテロップが見にくい」「インサート編集(既に編集した映像や音声の上に、別の映像や音声をかぶせること)ができない」「BGMの配置が非常にやりにくい」といった不満も多くあげられている。

一方で、MacのiMovieはこうした短所は無いものの、MacOSの操作に慣れていない学生が多く、また使い方に独特の癖があってなじみにくいという声がある。しかし操作に慣れるにつれこうした不満は解消され、最終的にはMacによる制作の方が好評であることが多い。

また、大学院授業のような自ら出演して話すケースでは、自分が話すシーンを編集する作業に抵抗を感じる学生がいた。プレゼンテーションスキルの向上という意図があるのだが、恥ずかしさが先に立ってしまう。適切な写真や動画をインサートして、自らの出演部分を減らしたいところだが、ムービーメーカーではインサート編集ができず、これも課題となっている。

4. 新たな簡易映像教育プログラムの実施

このような経験や課題を踏まえ、コミュニケーション教育全体に適用できるような簡易的な映像教育プログラムを設計し、2012年6月23日のCoSTEP演習(4時間)で試行する予定である。この演習は映像実習コースの受講生だけでなく、映像制作に予備知識の無い、学生から社会人まで本科生25名全員が対象となる。

今回は、録音機能の貧弱さを補うため、ビデオカメラ(SONYハンディカム)を使用する。ビデオカメラも4~5万円で購入できる機種も増えており、コンパクトデジタルカメラ同様、安価に入手できると判断した。

また編集ソフトは、見栄えの良いテロップを簡単に入れられ、インサートやナレーション録音も可能なAdobe Premiere Elements10を使用する予定である。WindowsでもMacでも同様に使用できるというメリットもあり、価格も15,000円程度である。

事前課題は出さず、テーマも科学技術コミュニケーションには特化しない。映像制作スキルの習得と、グループワークを通してコミュニケーション能力を高められるかどうかを中心に、教育効果を検証したい。

5. おわりに

こうした映像教育は、常に試行錯誤の連続である。今後も新しい撮影機材や編集ソフトにあわせて、適切な授業設計を考え続ける必要がある。これからも様々な授業を通して、コミュニケーション教育における映像制作の可能性について検討を重ねていきたい。

参考文献

- (1) 杉山滋郎・早岡英介: “研究室を取材し、映像作品を制作する: 大学1年生向け授業の実施報告”, 科学技術コミュニケーション, 6, pp.102-114(2009).