

# 映像メディアの制作活動を通じたメディアリテラシーの向上を図る ワークショップ i'M に関する研究

## A Study on Video Production Workshop for Improving Media Literacy of High School Students

内田 藍翠                      江郷 京架                      藤本 優希                      堀 愛由  
Aimi UCHIDA                      Kyoka EGO                      Yuki FUJIMOTO                      Ayu HORI  
松本 奈津美                      森崎 愛                      飯村 伊智郎  
Natsumi MATSUMOTO                      Ai MORISAKI                      Ichiro IIMURA

熊本県立大学総合管理学部

Faculty of Administration, Prefectural University of Kumamoto

Email: {g1330035, g1330041, g1330213, g1330219, g1330240, g1330266, iimura}@pu-kumamoto.ac.jp

**あらまし**：近年、ICT（情報通信技術）が急激に普及し、生活環境の中には正誤関係なくあらゆる情報が溢れかえっている。正しい情報であっても、発信者の意図によって情報が操作されている場合があり、それに惑わされる受信者が多い状況が見受けられることから、メディアリテラシーの必要性が高まっている。そこで筆者らは、熊本県内の高校生を対象として、映像制作体験を行うワークショップを開催することにより、参加者に映像制作及び完成作品の相互評価を通して、情報の発信者と受信者の両方の視点を体験してもらい、それと同時に、メディアリテラシーの必要性を感じてもらおうと共に、実践的なメディアリテラシーの向上を図ることとした。本稿ではその概要について述べ、アンケートによる主観的評価をもとに考察を加える。

**キーワード**：ワークショップ、映像制作、iPod touch、メディアリテラシー、高校生、ICT

### 1. はじめに

近年、ICT（情報通信技術）が急激に普及し、生活環境の中には正誤関係なく情報が溢れかえっている。正しい情報であっても、発信者の意図によって情報が操作されている場合があり、受信者がそれに惑わされることも多い。このような情報社会において、メディアリテラシーの必要性が注目されており、総務省による情報通信政策においても青少年のメディアリテラシー向上が推進されている<sup>(1)</sup>。筆者らの所属している熊本県立大学総合管理学部総合管理学科では、幅広く情報について学んでいるが、本学科に在学中の1年生であっても、実生活の中でメディアリテラシーを活用しきれていない現状にあった。このことから、高校生のうちからメディアリテラシー向上のための学習及び実践的な取り組みを行うことが必要であると考えられる。また、YouTube、ニコニコ動画等の動画共有サービスや、Twitter、Facebook等のSNSでの動画投稿機能など、多様な映像メディアの普及も進んでおり、映像メディアに注目した学習が必要不可欠であると考えられる。

このような背景のもと、本研究では、熊本県内の高校生を対象として、映像制作を1から体験できるような機会を提供し、その体験を通して、メディアリテラシーの向上を図るワークショップ『i'M<sup>(2)</sup>』の開催を目指した。

### 2. ワークショップの概要

本研究で開催したワークショップ i'M では、参加した高校生に映像制作を行っていただき、相互評価

を行った後、メディアリテラシー講座を受講してもらうことでメディアリテラシー向上を図った。

まず、映像制作に必要な環境に慣れていただくため Mac の操作について説明した後、本ワークショップで使用する動画編集ソフト iMovie の操作説明を行いながら、簡単なサンプル映像を制作していただいた。ここまでの過程においては、筆者らが制作した本ワークショップ専用の教科書を使用した。教科書は Step1～Step4、Step up の全5章で構成されており、個人の理解度に応じて学習を進めることができるよう、基礎から応用まで幅広い内容を盛り込んだ。

映像制作は4人1組で行うものとし、筆者らが指定したテーマに沿って絵コンテ及び撮影から編集までのスケジュールを作成していただいた。その後、筆者らが準備した撮影用の小道具の中からいくつかを選び、撮影に移る。撮影機材は iPod touch を使用し、撮影場所は熊本県立大学内のみ限定した。これにより、指定されたテーマや少ない小道具、限定された撮影場所、時間といった、限られた条件の中で、自らのイメージを表現することの難しさを感じていただいた。また、参加者に無理なく映像制作を行っていただくため、ワークショップ中は、筆者らが各グループに1人ずつメンターとして加わり、知識面、技術面、アイデア面、安全面においてサポートを行った。映像完成後、それぞれの制作した映像を見て評価する発表会を行い、相互評価を行うことで、互いの価値観の違いや表現の多様性を実感していただいた。また、完成した映像は本ワークショッ

ブオリジナルの USB メモリに保存し、持ち帰っていただいた。

## 2.1 iPod touch

本ワークショップでは、参加者に iPod touch で撮影を行っていただいた。iPod touch とは、Apple 社が販売するフラッシュメモリを内蔵したポータブルメディアプレーヤーのことである。iPod touch のカメラには、オートフォーカス機能が搭載されており、高性能であるにも関わらず、初心者でも手軽に撮影できるため、使用することとした。

## 2.2 iMovie

動画編集には、上記と同じく Apple 社製の動画編集ソフトウェアである iMovie を使用する。iMovie は Mac に標準的に内蔵されている。

## 3. ワークショップの実施

第 1 回を 2015 年 5 月 9 日（土）、第 2 回を同年 5 月 23 日（土）に開催した<sup>(3)</sup>。なお、第 1 回は 14 名、第 2 回は 16 名の高校生に参加していただいた。筆者らがメンターとして各グループのサポートに入ることにより、映像制作初心者である参加者も無理なく参加できているようであった。導入で設けたアイスブレイクでは、参加者の緊張がほぐれるよう体を動かす内容にしたことで、笑顔が多く見られ、休憩時には、他校の生徒同士が親交を深める様子も見受けられた。また、休憩時間を惜しんで動画編集に取り組むなど、積極的な姿勢も多く見られた。図 1 及び図 2 はワークショップ当日の様子の一例である。



図 1 当日の様子①



図 2 当日の様子②

両日の最後に行った作品発表会においては、各グループの個性溢れる作品が披露され、相互評価及び表彰を行うことで更に盛り上がりを見せた。図 3 が発表会、図 4 が表彰式の様子の一例である。



図 3 発表会の様子



図 4 表彰式の様子

ワークショップは終始なごやかな雰囲気が進み、映像制作やメディアリテラシーに関する知識だけでなく、参加者同士や参加者とスタッフ（筆者ら）の親交も深めることができた。

## 4. アンケートによる主観的評価及び考察

本研究では、ワークショップ実施前と実施後に、参加者に対してアンケート調査を実施した。ワークショップ実施前では、メディアリテラシーを理解している参加者が 30 名中 2 名であったのに対し、ワークショップ実施後は、全員がメディアリテラシーについて理解したと回答した。また、映像制作において、限られた条件の中で表現することが難しかったと回答した参加者は全体の約 80% を占めた。また、今後映像ワークショップが開催された場合参加したいと回答した参加者は 30 名中 29 名で、「楽しかった」「映像制作の面白さを知ることができた」などの感想が多く見られた。さらに、ワークショップに参加する前と後で、総合管理学部に興味を持ったと回答した参加者が 30 名中 9 名から 28 名に増加した。

これにより、本ワークショップは「高校生のメディアリテラシー向上」という当初の目的を概ね達成したと同時に、「高校生の進路選択の一助」という副次効果も得られたことから、意義のあるものであったと考える。

## 5. おわりに

本研究では、熊本県内の高校生に映像制作を体験してもらうことで高校生のメディアリテラシー向上を達成した。参加した高校生からは、「今日1日で映像制作の楽しさと面白さを一緒に知ることができてよかった。」「とても楽しかったし良い経験になった。」「6ヶ月に1回くらいで開催されたらいいと思った。」「班員と協力できたのでよかった。」といった前向きな意見が多く寄せられた。このことから、この研究は筆者らにとっても参加した高校生にとっても意義あるものになったと言える。筆者らの研究グループがこれまでに開催したワークショップへの参加経験者が、本研究のワークショップにも参加してくれていたことから、継続的にワークショップを開催することにより、求められる場を提供し続けることができると共に、これに伴った知名度の向上による参加者の増加といった副次効果も得ることができると考える。これからも、更に改善を加えながらよりよいワークショップを開催していきたい。

**謝辞** 本研究は、平成 26 年度熊本県立大学後援会自主研究推進助成事業の助成によるものである。ここに記して謝意を表す。

### 参考文献

- (1) 総務省：放送分野におけるメディアリテラシー，[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/top/hoso/kyouuzai.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/top/hoso/kyouuzai.html)
- (2) i'M -Movie Workshop-，入手先 <http://www.pu-kumamoto.ac.jp/~iimulab/im2015/>（参照 2016-1-30）
- (3) 熊本県立大学：映像制作ワークショップを開催しました！，入手先 <http://www.pu-kumamoto.ac.jp/site2010/php/news/info.php?no=2425>（参照 2016-1-30）