

# オムニバス映像の国際的制作協力における要件と その意味

著者	ペク ソンス
雑誌名	神田外語大学紀要
号	33
ページ	99-121
発行年	2021-03-31
URL	<a href="http://id.nii.ac.jp/1092/00001742/">http://id.nii.ac.jp/1092/00001742/</a>

# オムニバス映像の国際的製作協力における要件と その意味

ペク ソンス

この研究は4カ国の大学生たちが参加した国際映像制作ワークショップにおいて、参加者のオムニバス映像制作に関する意識と作品を分析したものである。

参加者たちには「スクリプトを完成させること」と「英語によるコミュニケーション」が最大の課題であった。ビデオ・コネクティング作業は「成功度」「面白さ」「有用度」で肯定的な結果を出し、「難しさ」では意見が半分に分かれた。さらに参加者はオムニバス映像の特性と必然性に対する十分な理解があった上で作業に取り組んでいた。作品の映像分析では映像フォーマット、演出方法、画面フレームの選択において参加者たちが文化的な背景と意図を持って選んでいたことが確認できた。

## 1. はじめに

この研究は、2019年1月21日から26日まで、中国の南京で開かれたアジア4カ国の大学生による国際ワークショップで制作された映像作品と参加した学生たちの態度を分析・考察したものである。

大学ではメディア授業のなかで、映像制作が実施されることが多いが、国際的な連携教育の場合は一般的な映像実践とは異なる問題と葛藤が生じる。多国籍な現場において彼らは何を最も大事にし、難しいと思うのか、そして彼らのそのような態度は実際の映像にどのように反映されるのか。

国際的な共同映像制作を実施するには、言語の違いによるコミュニケーション

の困難や学期スケジュールの調節、またワークショップの経費などいくつかの問題が生じる。しかし一方で、デジタルメディアの急速な発展は国際的なメディア教育における技術的な負担を軽減させている。ビデオカメラやビデオ出力の形式が地域によって NTSC や PAL で異なったり、使用するコンピューターの種類によってファイルの変換に時間がかかった時代から、現在はメディアの種類や形式によるストレスは最小化され、学生たちは自分が日常的に使うメディアで映像を制作し、データを共有し、インターネットサイトにアップして見せ合える時代になっている。彼らは自国のマスメディアと同時に、インターネットを通して流れる世界的な情報に接している。SNS でコミュニケーションし、仲間を確認する。学生たちは異なる言語と文化背景を持ちながらも、現在の国際的なメディア形態を共有し、現代社会におけるメディア使用要領を心得ているのである。

ナショナル文化とグローバル文化が内在する大学生たちがアジア地域を舞台に集まった時、彼らはどのように向かい合い、どのような映像を作り出すのか。その現場を具体的に見ることで、メディアリテラシー教育が異文化コミュニケーションと理解の場へ拡大されていく様子を確認する。

## 2. メディアリテラシー実践と先行研究

汎アジア的にメディアリテラシー活動と研究を呼びかけた最初の動きとしては MELL Project (Media Expression, Learning and Literacy Project) がある。MELL は 2001 年に東京大学院情報学環の水越伸らが中心になって立ち上げたものである。このプロジェクトは「市民のメディア表現やメディアリテラシーをめぐる実践的なネットワーク型研究組織であった。メディア論、メディア実践、教育学、教育実践、さらに市民活動や NPO という五つの領域を射程に入れ、それらの異なる領域に散らばっていて同じ「志」を持っていた 80 名の人々（大学研究者、大学院生、学校教諭、学芸員、ジャーナリスト、放送局員、NPO や市民運動メンバー、デザイナーなど）に声をかけ、メンバーを集めて進められた」（水越

2014) ものであった。

MELL Project では、多様な対象と内容を持ったメディアリテラシー実践プロジェクトないし研究が数多く実行された。そのなかで、サブプロジェクトして実施された「隣の晩ごはん」は、メディアリテラシーと異文化交流を組み合わせたワークショップであった（安美羅 2009）。アン・ミラらのファシリテートで、日本の八ヶ岳山麓の小淵沢町と近隣 4 町村と韓国の高揚市一山区の小学生たちが参加したワークショップであった。日韓の両国がお互いに持っているステレオタイプを普段の食事を通して、あらためて確認し、修正していくためのもので、そのやり取りの過程で映像などのメディアを積極的に利用することによって、メディアリテラシー学習にもつながるプログラムになっていた。このワークショップは小学生たちに隣国に対する好奇心を感じさせ、異文化とメディアリテラシーについての知識と経験を持たせるのに大変優れたものであったが、このワークショップが持続的に行われるためには両国の事情がよくわかっているファシリテーター、例えば留学生などの確保と協力が必要であるのが一つの難問でもあった。

2002 年 7 月から 2003 年 2 月にかけて日本と台湾では「福岡プロジェクト」が実施された<sup>1</sup>。日本側は日本民間放送連盟、MELL Project、RKB 毎日放送、子供とメディア研究会が参加し、台湾側は台湾政治大学のソフィア・ウーが東京大学の劉雪雁の協力を得ながら責任を持った。日本は福岡のメディアキッズから小学生 17 名と中学生 1 名の総 18 名が参加し、台湾は台北の政治大学附属小学校の 6 年生「芸術と人文」クラスで 18 名が参加した。このプロジェクトは「他者のまなざしを理解する」「メディアの介在・構成」に気づく、「メディア表現をし、反照する」という学習目的を持って、イメージコラージュと映像作品を制作し、交流することによって異文化について学び、異文化に対する自らのステレオタイ

---

<sup>1</sup> 2002 年度 民放連メディアリテラシー・プロジェクト研究報告書—宮城・長野・愛知・福岡 4 地区におけるパイロット研究について 2003 年 3 月 社団法人日本民間放送連盟、東京大学院情報学環メールプロジェクト

ブ的な現状を再確認するものであった。

2006年にMELLの最後のシンポジウムにおいて通常「東京宣言」と呼ばれる「東アジアにおけるメディアリテラシーをめぐる協働活動へ向けての東京宣言」<sup>2</sup>が発表された。その目的は東アジアにおける新しいメディアリテラシーのありようを導き出すパースペクティブを提示することであり、日本の水越伸、山内祐平、台湾の陳世敏、呉翠珍、韓国のジョン・ヒョンソンがその試案をまとめている。しかしながらMELLの後、東アジアが連帯する形でのメディアリテラシー協働実践や研究の本格的な動きはあまりなく、それぞれの研究者が活動を進めているだけであり、MELLの意義と成果の継承・発展はこれからの課題として残っている。

d'CATCH Project (decentralized Asian Transnational Challenges) は、アジア地域における異文化コミュニケーションとメディアリテラシーのために企画された「アジアの大学生たちによる国際共同映像制作プロジェクト」である。2003年にMELLのサブプロジェクトとして日本とフィリピンの2各国間で始まったが、MELLが終わってからも持続され、2019年にはタイ、中国、インドネシアを含む5カ国の大学が正式メンバーとして運営されている。この期間中に16のテーマと77のトピックに関するドキュメンタリーが制作された。

d'CATCH Project は、アジア（東アジアと東南アジア）地域における西洋的な情報の偏向性を克服し、マスメディアだけに頼らざるを得ない状況が作り出す国家間の葛藤や不通を少しでも解消できるオルタナティブなメディアの可能性を目指して企画されたものであった。毎年1月末か2月頭に6日から8日の期間をかけて60人から100人が参加している。主催は国の順番にその役割をこなしている。

---

<sup>2</sup> メディアリテラシーをめぐる協働活動へ向けての東京宣言（試案）

[http://mellnomoto.com/text/paper/2007/06/post\\_13.html?fbclid=IwAR1ZZwLOP6Oz7rk18NYEQ6JaIQY4hMEdkL7Y6DZ82dV4s86vHtihweR0g1Q](http://mellnomoto.com/text/paper/2007/06/post_13.html?fbclid=IwAR1ZZwLOP6Oz7rk18NYEQ6JaIQY4hMEdkL7Y6DZ82dV4s86vHtihweR0g1Q)

このプロジェクトはアジアにおける最も大規模なメディアリテラシープロジェクトである。このようなフェイス・トゥ・フェイスなコミュニケーションを前提とする本格的な実践プロジェクトが既に 16 年間も続けられたことだけでも大きな意味と価値がある。しかしながらそれらの特徴のゆえにプロジェクトで実施されるワークショップも含めて、全体のプログラムに柔軟性が足りなく、毎年のテーマと参加学生たちの顔ぶれは変わるが、実行していくプロセスはルーティン化されていく恐れがある。

ペクはこのプロジェクトに関して企画の意味と全過程のデザインに関する研究（ペク 2012）とプロセス全般に対する評価調査（ペク 2016）を行なった。2015 年に中国で行われたワークショップ参加者 3 名に対するビジュアル・リフレクション調査の結果で以下のようなことが明らかになった。第一は参加者は最初の出会いに緊張し、会話を試みるが、その積極性は個人によって異なる。それに対しアイスブレイキングは全体として緊張を緩和する一定の効果があった。第二にディスカッションからプレゼンテーション準備までの過程において参加者の間には対立と葛藤があり、陰悪な雰囲気にならざるが、話し合いを続けることで妥協点を見つけ出した。その際、最も大事なものは仲介役の存在である。仲介は必ずしもホスト国の学生によるものではなく、状況に応じてどこかの国の学生が行うものであった。第三は参加者の間で学び合いが発生していた。撮影やプレゼンテーションの方法など具体的な技術に関して相手の手法を受け入れ、自分のものにすることは顕著にみられたが、トピックに関する思考の変化は見られず、相手との相違を確認するに止まった。第四は参加者の達成感は、異文化交流そのものではなく、共同作業をうまく進めた作業成果から得られていた。第五は国際チームとしてのひとつのチーム意識は最初の出会ってから徐々に出来上がっていき、最終日のショーイングとプレゼンテーションで、他の国際チームと比較することでやっと確認できるものであった。すなわち国際チームのアイデンティティは作品の完成と共に作られたのであった。第六はワークショップ全体において撮影作業の仕

組みに問題があった。それらを修正する必要性が確認できた。

しかしながらこの d'CATCH の最大な問題点は時間的・経済的な負担であり、それを克服するために試されたのが 2013 年と 2014 年に行われた日本 (K 大学) とインドネシア (V 大学) の 2 カ国間で実施された V-Pal Project (ペク 2014) であった。V-Pal はオンラインプラットフォームを採用して、実際のコストを削減しながらも、自分たちの映像をやり取りすることで、コミュニケーションを図り、メディアの使用を促進し、異文化間の理解を追求するためのものであった。参加学生の様々な文化への好奇心を刺激し、異文化に対する彼らの想像力とビジョンを発展させることであり、コミュニケーション・メディアを使用して意見を足し合うことによってビデオ制作スキルを含むメディアリテラシーのレベルを向上させ、互いの国についての知識と理解を深めることを目的としていた。このオンラインプロジェクトは気軽にできる異文化コミュニケーションワークショップとして有効なものであったが、取り上げられる話題や内容は気軽な知識や情報のやり取りで終わることが多く、フェイス・トゥ・フェイスコミュニケーションを前提とする d'CATCH のように深く話題を扱うことは難しい側面があった。

その他にはタイの NPO T.Y.N.C の設立者である Weera Suwannachot と日本のペクが、タイ政府の基金をもらって実施した「タイと日本の国交修立 120 周年プロジェクト (Project for 120 year Japan and Thailand)」のように記念行事的に行われるものもあった。このプロジェクトでは日本の学生 5 名 (東京、千葉、静岡、広島、横浜出身) とタイの学生 10 名 (ChaingMai、Udonthani、Bangkok、Nonthaburi、Krabi 出身) がお互いの家に泊まりながら、その街を紹介する映像を制作するものもあった。このプロジェクトは 2007 年 9 月 20 日から 30 日までと 10 月 4 日から 13 日までの間に、日本とタイの 5 か所で 5 組 (日本人 1 名×タイ人 2 名=1 組) の大学生たちによって行われた。このようなプロジェクトは大学生同士だけではなく、彼らの家族や地域社会とも関係を持ち、お互いの家に宿泊しながら進められるため、異文化を理解する側面ではとても意味のあるものになったが、経

済的・時間的な負担が多く、気軽にできるようなものとは言えない。

以上で見てきたように、アジア地域の文化的な背景を共有しながら、小学校から大学までの教育機関や市民団体などがメディアリテラシーを共に実践していく事例はいくつもある。しかしながらそれらの活動に何があったか、どのような効果があったかを深く説明できる研究はそう多くはない。この論文では d'CATCH の映像制作の協働作業を行なう国際ワークショップ（以下ワークショップ）に焦点を当てる。d'CATCH は映像協働制作ワークショップだけではなく、異文化コミュニケーションや異文化理解のための色々なプログラムが並存している。全体のプロセスに関する調査は既に行なったため（ペク 2016）、今回はワークショップ過程に集中し、メディアリテラシー実践の状況と効果に対する分析と説明を行なうことにしたい。

### 3. 方法論

#### 3-1. アンケート調査

調査の対象になったのはワークショップに参加した中国の CN 大学（20 名）、インドネシアの V 大学（8 名）、フィリピンの S 大学（15 名）、タイの CL 大学（8 名）の学生 51 名である。男女比率は男 12 名（24%）と女 39 名（76%）である。

（表 1）

表 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
中国	CW	LT	LP	LJ	FQ	CY	XJ	YM	GZ	WS	ZQ	PY	CH	LM	ZJ	TY	WH	ZL	ZY	FS
インドネシア	RK	AR	AS	BS	IF	SS	FM	MA												
フィリピン	EA	EB	SB	KC	ME	MCE	ML	KM	JM	LO	CP	EP	JS	CS	AV					
タイ	NM	MY	PS	WB	WT	KL	BK	PW												

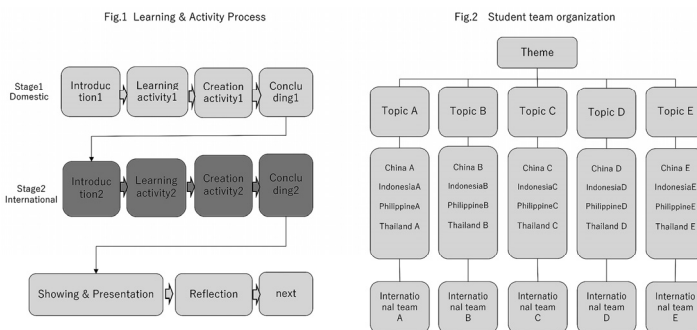
調査の形式はアンケート調査（Questionnaire）で、ワークショップ期間（2018 年 2 月 21 日-26 日）を挟んで、事前調査（Pre-Q）と事後調査（Post-Q）を行った。アンケート紙の回収率は、事前と事後でそれぞれ 80%と 98%であった。（表 2）



表 2	China	(20)	Indonesia	(8)	Philippines	(15)	Thailand	(8)
questionnaire	pre-	post-	pre-	post-	pre-	post-	pre-	post-
male	6	8	1	1	2	2	1	1
female	9	11	5	7	10	13	7	7
total	15	19	6	8	12	15	8	8
R rate	75%	95%	75%	100%	80%	100%	100%	100%
NA/MA	5	1	2	0	3	0	0	0

### 3-2. ワークショップの仕組みと映像分析

調査対象になるワークショップの仕組みと具体的な対象について説明する。このプロジェクトは2段階で作業が進むようにデザインされている。(Fig.1) 第一段階は各国がそれぞれの映像を自分たちのカリキュラムの中で完成させるものである。4カ国の指導教員によって決められたテーマに対し、学生たちはディスカッションを経て、五つのトピックを立てる。そしてそのトピックによって作られたチームは、最終的にワークショップにおいても国際チームとして活動するようになる。(Fig.2)



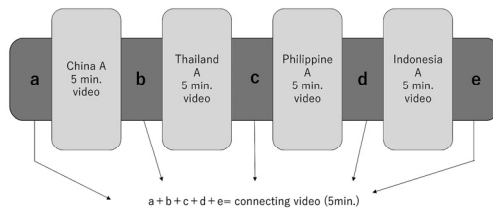
この一連の活動において各国のカリキュラムでの映像制作を第1ステージと言い、各国の学生たちが集まって（国際）ワークショップを行うことを第2ステー

ジとする。学生たちはこれらの二つの段階で同じことを繰り返すことになる。すなわちクラスのなかでディスカッションし、スクリプトを書き、撮影と編集を終わらせ、一つの作品として完成させることをワークショップで国際チームとして繰り返し経験するのである。このことは反復学習による映像制作能力の向上効果を狙っただけではなく、同じことを多文化的な環境で行うことによって自分の経験を相対化できるように意図されたものである。

今回分析対象になるのはコネクション・ビデオ・アクティビティである。d'CATCH はメディア制作によるメディアリテラシーだけではなく、多国的な環境のなかで活動することによってアジア的な異文化コミュニケーションを経験し、相互理解を深めるためのプログラムが準備されている。しかし今回の調査はメディア制作活動に焦点を当てている。

第2ステージであるワークショップでは、オムニバスビデオを制作する。同じトピックについて作られた各国の映像をつなげるために新しい映像を作るのである。各国の映像は基本的に5分ものである。そしてコネクティング映像も5分になるように作られるのが原則であるが、実際にはチームによって時間の差があり、ある程度のゆとりが許されている。(Fig.3)

Fig.3 the final outcome: 25min. Omnibus video



学生たちに与えられたものは、基本的に共通のテーマ、チームのトピック、全体の時間、締め切りである。映像の形式やフォーマットなどは全て学生たちが自主的に決めることになる。そして今回の調査で検討されるのはオムニバス映像のな

かで各国の映像を抜いた映像、すなわち第2ステージのワークショップで作られたコネクティングビデオ (a、b、c、d、e) である。このコネクティング映像に対して形式、ショット数、ドキュレーション、フォーマットなどの基本的な構成要素とメッセージ性を分析した。またより具体的な説明が必要な場合には学生たちにメールで連絡をとり、状況を説明してもらった。

## 4. 調査結果

### 4-1. 設問紙調査結果

#### 4-1-1. 事前アンケート調査 (Pre-Questionnaire Survey)

調査は中国とインドネシアの学生に対しては1月20日までアンケート紙のファイルを個人メールを通して回収した。フィリピンとタイの学生に対しては1月21日の朝、ワークショップが始まる前の待機時間を利用して行った。

質問項目<sup>3</sup>は一つで、ビデオ・コネクティング作業において重要だと思われる順に3つの答えを選択するものであった。(表3)

表3	Pre-questionnaire	C	I	P	T	total	order
1	To keep working keep working hours and the deadline	5	1	1	0	7	
2	Considering other members of the same group	4	2	4	3	13	
3	Making an interesting story for script	3	3	7	5	18	<b>3</b>
4	To give each team members a role	2	1	2	2	7	
5	Using advanced video production techniques	2	1	1	0	4	
6	To convey the problem awareness of the theme	7	0	9	1	17	
7	To understand the contents of the video of other countries	8	4	12	7	31	<b>1</b>
8	Telling the meaning of your videos to other members	7	4	6	4	21	<b>2</b>
9	Communication with other members in English	5	2	2	1	10	
10	others	2	0	1	1	4	
		<b>45</b>	<b>18</b>	<b>45</b>	<b>24</b>	<b>132</b>	

<sup>3</sup> 1. You are going to make an omnibus video to connect images with the same theme with students from different countries on d'CATCH2019 workshop in China. When you do this connecting work, what do you think is the most important matter? Please choose no.1, no.2, no.3 according to importance. (1)(2)(3)

最も選ばれた項目は第一が「To understand the contents of the video of other countries」、第二が「Telling the meaning of your videos to other members」第三が「Making an interesting story for script」であった。

同じトピックでそれぞれの国で作った映像をつなげるのが共同作業の核心的な活動内容なので、お互いのビデオを理解し合うこと、またそこに共通のトピックが持つ問題意識を確認することが最も大事だと意識していることがわかる。

その他には「relationship between members」(タイ5)、「open my mind to look for and understand difference and similarities of different countries」(中国3)、「make friends with each other」(中国9)のように、作業そのものより人間関係に重点をおくものや「execution must be done artistically and compelling」(フィリピン7)のように成果物を大事にする意見があった。

一方で、各国の指導教員に対し、同じ質問を持って、簡単なインタビュー調査<sup>4</sup>を行なった。中国のW氏は3・1・7、インドネシアのP氏は7・4・3、タイのJ氏は7・8・9、タイのN氏は2・7・9、フィリピンのF氏は7・6・3を選んだ。N氏が「これはオムニバス映像のための共同作業なので、まずは相手の映像をしっかり理解することが最も大事だと学生たちに強調している。またそのために積極的にコミュニケーションするように指導している」と言ったように、全教員が共通して選んだのは、学生たちにも第一として選ばれた「To understand the contents of the video of other countries」であった。

この結果はまずこのワークショップの内容と意義について教員と学生たちが認識を共有していると言える。そして学生たちはまず相手の映像に対する期待と好奇心、また自分の映像がどう見られ、評価されるかに対する緊張感を表している。

---

<sup>4</sup> 2018年1月22日、13時-15時にワークショップの教員待機室にて、5名の教員に対してそれぞれの個人インタビュー実施

#### 4-1-2. 事後アンケート調査 (Post-Questionnaire Survey)

事後調査はワークショップの最終日に実施された。プレゼンテーションを行なう前にみんなが集合し待機する間、2時間をかけて実施された。方法はアンケート紙を配り、個人が書き終える時点でそれぞれ回収するものであった。ここでは4項目の質問があった。

第一の質問<sup>5</sup>は作業における役割に関するものであった。(表4)

表4		China	Indonesia	Philippines	Thailand
1	director	3	0	5	0
2	assistant-director	2	0	4	0
3	scenario writer	0	0	8	1
4	camera staff	10	1	4	4
5	sound staff	2	0	3	1
6	actor/actress	9	4	7	5
7	editor	7	0	1	1
8	team leader	1	0	2	0
9	chairman for discussion	2	1	6	0
10	no-role	0	0	1	0
11	others	0	1	0	1
12	NA/MA	0	1	0	0

「no-role」の一人以外は参加者全員が一つ以上の役割を担当していた。特に中国とフィリピンの活躍が多かったように見られるが、その理由は以下のように推測できる。第一は参加人数の差である。中国は(20人)とフィリピン(15人)はインドネシア(8人)とタイ(8人)に比べ、参加人数が多かった。第二は中国は主催国として機材の使用などを含め、積極的に役割を求められた。第三は言語の問題である。基本的にワークショップの共通言語は英語であるため、英語に有利なフィリピン学生たちは特に「scenario writer」と「chairman for discussion」

<sup>5</sup> What was your role for “video connecting work”?

で活躍した。

その他としては「wardrobe/makeup」（インドネシア 7）と「leading idea」（タイ 5）があり、「no-role」（フィリピン 15）については追加インタビューで、彼は色々な仕事をしたが、リーダーとして関わったわけではない意味であることが判明した。役割分担はいつも国によって固定的な役割があるわけではなく、その年の主催国とメンバによって異なるものである。

第二の質問<sup>6</sup>はビデオ・コネクティング作業において難しかったと思われた順に3つの答えを選択するものであった。この質問は事前調査の質問と同じ選択項目が提示された。作業をする前は「重要度」が問われたが、作業が終わった後は作業上の「難しさ」が問われた。（表 5）

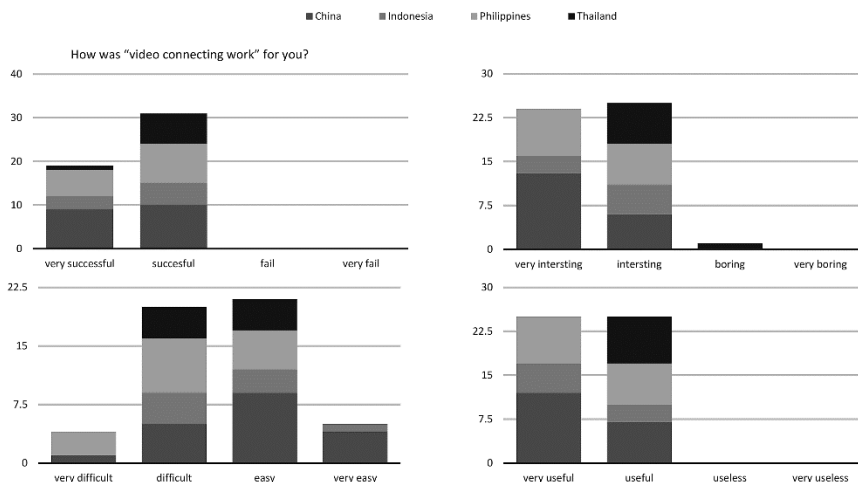
表 5	post-questionnaire	C	I	P	T	total	order
1	To keep working keep working hours and the deadline	4	2	6	1	13	
2	Considering other members of the same group	1	3	4	5	13	
3	Making an interesting story for script	13	5	10	5	33	<b>1</b>
4	To give each team members a role	5	0	1	0	6	
5	Using advanced video production techniques	7	1	1	0	9	
6	To convey the problem awareness of the theme	9	2	8	5	24	<b>3</b>
7	To understand the contents of the video of other countries	5	4	3	2	14	
8	Telling the meaning of your videos to other members	5	3	2	2	12	
9	Communication with other members in English	7	4	10	4	25	<b>2</b>
10	others	1	0	0	0	1	
		<b>57</b>	<b>24</b>	<b>45</b>	<b>24</b>	<b>150</b>	

最も選ばれた項目は第一は「Making an interesting story for script」、第二が「Communication with other members in English」、第三は「To convey the problem awareness of the theme」であった。以上の結果から学生たちには言語の問題が最

<sup>6</sup> What was the most difficult matters when you did “video connecting work”? Please choose no.1, no2, no.3 according to difficulty for you.

も大きく、非英語圏の学生たちが英語でコミュニケーションし、作業を行なう大変さがはっきり見える結果になった。

第三の質問はビデオ・コネクティング作業の成功度 (success)、難しさ (difficulty)、面白さ (interesting)、有用度 (useful) についてそれぞれ質問した。成功度と面白さと有用度では肯定的な答えがほとんどだったが、難しさに対しては (とても) 難しいと感じた人と (とても) 易しいと感じた人がそれぞれ 24 名と 26 名で、ほぼ半分ずつに分かれていた。



第四の質問<sup>7</sup>は自分たちのオリジナル映像とオムニバス映像との関係に関するものである。

changed	not changed
5	45







<sup>7</sup> Your original video was inserted and has become one of videos in omnibus video. Do you think the message or the meaning of your original video has changed in omnibus video? please choose one(□changed, □not changed)

自分たちのオリジナルな映像がオムニバス映像の一つとして取り込まれたことによって「変わった」(changed)と答えた5人はみんな中国人だったが、その理由を問う追加質問に4人は「私たちの(オリジナル)映像は全部独立したものであったが、他の学生たちの提案を受け入れた。そうすることで私たちの(オムニバス)映像はテーマが広がった」(中国16)、「私たちは一つのチームだからチームビデオのために変えることは必要である。このような変化が私たちのオムニバスビデオをさらに良いものにする」(中国20)、「団結と協力の大切さ、個々人の欲求のバランスの大切さ」(中国11)、「自分の国に限って言えば、私たちが元々見せようとしたのは人々にとっての家庭の重要性であった。しかし他の国の映像とつながったことによって私たちのものは国による祈りの方法をみせるものになった」(中国10)と答えている。

もう一人(中国14)は「この活動をやる前は外国人とコミュニケーションするのがとても難しかった。しかし段々気軽に話せるようになったと思う。この活動は私にとってとても意味がある。なぜなら私の英語が良くなっただけでなく、友たちも作れたからだ」と述べた。これは映像に関する答えよりワークショップ全体を通して、自分がどのように「変わったか」について答えていると思われる。

## 4-2. 映像分析

### 4-2-1. インターナショナルチームA: 「Health」 Team

a		b		c		d		e	
	T		P		C		I		
20sec./ 6cut frm16:9	5:00min frm16:9	29sec./ 2cut frm16:9	5:14min. frm16:9	52sec./ 2cut frm:16:9	4:35min. frm16:9	54sec./ 6cut frm16:9	4:38min. frm16:9	1:06min/ 4 way split screen from:16:9	Endingroll of each countries frm16:9

このグループのオムニバス映像は 23:08 分の長さである。その中で、ワークショップで作られたコネクティングの映像は 3:03 分である。形式はドラマ・ス













タイトルで、演出は病気持ちのスティーブンが各国の友たちと接し、彼らの映像を見ながら、自分の健康のことを考えていくストーリーになっている。ストーリーはスティーブンの視点とモノログで進んでいく。4カ国の映像を一つにするために、各映像のタイトルとエンディング部分をカットし、オムニバス映像の最後でそれぞれのエンディングロールをまとめて流している。

エンディングは四分分割映像を使って、それぞれのメンバーが「Health is not just therapy (タイ)」「Health is work in Progress (フィリピン)」「Health requires constant exercise (中国)」「Health is harmony between human and nature (インドネシア)」と自分たちの言語で話し、「And health is endless」と結論つけている。

撮影はキャンパスとバーチャルスタジオの両方で行なっている。3:03分の映像に20カットが使われている。一つのカットは約9秒だが、特にcではパンとドリーを使ったローングテイクショットが使われている。登場人物はグループのメンバー10名全員である。

全ての映像は16:9の画面設定で撮影され、編集されている。

#### 4-2-2. インターナショナルチームB:「Hope」Team

	a		b		c		d		e
									
4sec./ 1cut frame: 16:9	13sec./ 3cut frame:16:9	5:03min. frm 23.5:1	10sec./ 3cut frame:16:9	5:03min. frm 23.5:1	22sec./ 3cut frame:16:9	5:00min. frm16:9	22sec./ 5cut frame:16:9	5:12min. from: 23.5:1	53sec./ 18cut frame:2.35:1

このオムニバス映像は22:23分の長さである。その中で、コネティング映像は2:04分である。形式は紹介とメッセージ映像スタイルで、演出は「Endless Hope」という全体のタイトルの後、各国のオリジナル映像が切れずに、順番に登場する。各国の映像の前には世界地図でその国が示され、メンバーが祈る場面が挿入されている。その祈りは「Lord, bless our youth to be the hope for a better







nation. (フィリピン)」「I pray to reach heaven that will become human eternal live and it gives me hope everyday. (インドネシア)」「Sometimes rules and regulations create discrimination. Many people may just need a unity. (タイ)」「Home is warm harbor that my family always bring me hope (中国)」という内容で、それぞれカトリック、イスラム、仏教、金のユーカリの形式を取っている。

エンディングにはメンバー11名の集合映像と「Hope is the light in our lives. Hope is the ambiguity of our future. Hope is to depict the color of life. Hope is the sunshine full of the world. Hope is a never-ending power that is among us. Hope is Endless.」のモノログが流れた後、「Ang pag-asa ay walang hanggan. Hope is eternal.」「Harapan tidak akan pernah berakhirThe hope will never end」、「เพราะความหวังไม่มีวันสิ้นสุด Due to hope never end」、「希望永无止境 Hope never ends」とそれぞれの言語で話し、「Hope is endless」として結論つけている。

撮影はホテルの部屋とキャンパスの芝生の広場で行われている。2:04の映像に33カットが使われ、一つのカットは平均3.8秒である。登場人物はグループのメンバー11名全員である。

編集をする映像設定は16:9画面比率で、コネクティング映像においても a、b、c、d は16:9で作られているが、エンディングの e は2.35:1の画面であるため、レターボックスが使われている。またタイは16:9であるが、他の3カ国は2.35:1を使っているため、一つのオムニバス映像の中で2種類の画面フレームが使われている。

#### 4-2-3. インターナショナルチームC: 「Love」 Team

a		b		c		d		e	
	T		C		P		I		
42sec/ 7cut frame: 16:9	5:00min/ frm.16:9	44sec/ 18cut, time-lap frm.16:9	5:58min. frm.16:9	26sec/ 12cut frm.16:9	5:03min frm.16:9	38sec/ 9cut frm.16:9	4:50min frm.16:9	1min/15cut time- lap.*****screen frm.16:9	





このオムニバス映像は 24:58 分の長さである。その中で、コネクティング映像は 3:30 分である。形式はイメージ映像スタイルで、演出は各国の映像の前にその内容を暗示するイメージ映像をつけ、順番に見せるものである。各国の映像はオリジナルのまま、使われている。

エンディングには「Love is Endless」と話す 22 名の個々人のバストショットが画面分割とオーバーラップで見せられている。コネクティング映像を一貫するストーリーはなく、各映像ごとトピックである「Love」について語り、また全体のテーマである「Endless」と関連づけ Love は Endless であることをメッセージとして発している。

撮影場所は教室と街のモールとスタジアムである。3:30 の映像に 23 カットが使われた。b ではクローズアップとスローモーションと早送りを混ぜ、映像に緊張感を持たせたり、e ではタイムラップと画面分割も適用している。登場人物はグループのメンバー 11 名だけではなく、他のグループの学生 10 名と指導教員一人が参加している。

全ての映像は 16:9 の画面設定で撮影・編集されている。

#### 4-2-4. インターナショナルチーム D : 「Learning」 Team

a		b		c		d
	P		I		C	
1:47min./17cut frm.16:9	5:06min frm.16:9	1:28min./14cut frm.16:9	5:08min. frm.16:9	0:56min./17cut frm.16:9	5:57min frm.16:9	3:00min/ 37cut frm.16:9

このオムニバス映像は 23:32 分の長さである。その中で、コネクティング映像は 7:11 分である。このグループはフィリピン、インドネシア、中国の 3 カ国だけで構成されている。映像はトークショー形式をとっている。演出は一人のホストがスタジオに 3 カ国を代表するゲスト 3 人を招待し、それぞれの映像を紹介して







もらい、お互いの映像やテーマについて話し合うものである。3カ国の映像オリジナルのまま使われている。

エンディングにホストは各映像を改めて説明し、「Learning」というテーマについて結論づけ、ゲストたちに感謝を述べている。コネクティング映像にはテーマに対するメッセージがはっきり込められていると同時に各国の映像を順に紹介していくための工夫がされている。

撮影は大学のスタジオだけで行われ、CGが使われている。7:11分の映像の中で、85カットが使われ、一つのカットは平均約5秒である。ホストとゲストの会話で成立する映像なので、両方の視線を意識して撮影されている。登場人物はグループメンバー9名の中の4人である。

全ての映像は16:9の画面設定で撮影・編集されている。

#### 4-2-5. インターナショナルチームE:「Imagination」Team

a		b		c		d		e	
	I		P		C		T		
0:36min/ 4cut frm2.35:1	5:27min. frm2.35:1	0:31min/ 3cut frm2.35:1	4:56min/ frm2.35:1	0:22min/6cut frm2.35:1	5:13min. frm2.35:1	0:15min/ 4cut frm2.35:1	5:05min/ frm2.35:1	0:37min/4cut frm2.35:1	Endingroll

このオムニバス映像は23:02分の長さである。その中で、第2段階の映像は2:21分である。映像はドラマ形式で、舞台は湖の隣にある一つのベンチ椅子である。目が不自由な男子Aがベンチに歩いてきて座る。そこには女の子が一人座っていた。その女の子が離れていき、別の女の子が来て座る。別の男子がその女の子を連れて離れていく。Aの友たちがAを連れてベンチから離れる。そのベンチには猫だけ残っているというストーリーになっている。Aのモノローグは流れてないが、そこに登場する踊る女の子たち、本、ゲームをする女の子、紙飛行機を飛ばす男子、サングラスが次に出てくる各国の映像の内容を暗示してい

る。この2段階映像にテーマに対するメッセージ性はなく、各国の映像を順番で見せるための工夫がされている。

エンディングには「See the world with your imagination」というメッセージを「用想像力看世界」、「Tingnan ang mundo gamit ang iyong haraya」、「Lihatlah Dunia dengan Imajinasium」、「มองโลกด้วยจินตนาการของคุณ」の4カ国語の字幕で書いてある。また最後には2段階映像のスタッフ役割がエンディングロールで流れる。

撮影はキャンパスのベンチがある一箇所の場所で行われた。2:21の映像に21カットが使われ、一つのカットは平均21秒である。登場人物はグループのメンバー10名の中の6名である。全ての映像は2.35:1の画面設定で撮影され、編集されている。

## 5. 終わりに

アンケート調査に対する結果をまとめると以下のものである。第一の結果は、学生たちが実際の作業を始まる前に最も大事だと思ったのは、「お互いの作品を理解し、トピックの問題意識を共有すること」であった点である。このような「相互理解と問題意識の共有」は指導教員との意識とも一致し、第一ステージが指導のもとでうまく行われたことを意味する。第二は実際の作業で最も大変だったのは「スクリプトを完成させること」であった。スクリプトは各国の映像を紹介するためのものであるという大前提があるために、ストーリーを自由に書くことはできず、みんなを配慮する構成にするのが難しかったと思われる。第三はこのプロジェクトの参加条件に英語の能力は問われないが、実際には英語の問題が協働作業中に一つの壁になっていたことであった。しかし反対にだからこそ、このワークショップへの参加が英語能力を高めるいい機会になるとの意見もあった。第四にビデオ・コネクティング作業は「成功度 success」、「面白さ interesting」、「有用度 useful」の調査においてほとんどが肯定的なものであり、「難しさ difficulty」は肯定と否定がほぼ半分ずつであった。特に「難しさ」に関

しては元々映像制作における学生の能力の高さや経験の多さがそれぞれ異なっていたために、このような結果になったと思われる。第五にオムニバス映像へ挿入されることで自分らのオリジナ映像が変わったと感じる学生はほとんどいなかった。変わったと答えた学生でもそれは仕方ないことで、よりよいオムニバス映像を作るために必要なことであったとの意見が多く、一人だけがオムニバスにすることで自分たちのオリジナル映像のメッセージ性が変わったことを心配していた。このことは学生たちのオムニバス映像の特性と必然性に対する十分な理解があった上で作業に取り組んだ所為だと思われる。

次に映像分析で分かったことは以下のものである。第一に各学生たちは多様な形式（ドラマやトークショーやイメージ映像）を使っていた。このことは彼らが普段色々な形式の映像に慣れており、それらの形式による演出の方法も心得ていることを意味する。第二に演出においてもできるだけ各国の文化を表現する内容を取り入れた。それはテーマやメッセージが各国の言葉で話されたり、伝統衣装で演じられたことで、意図してあるいは意図しなくとも結果的に比較文化的視点を持った映像になっていた。第三はチームによってオリジナル映像の一部が切られた状態でオムニバス映像に使われることもあればオリジナルのまま使われたものもあった。その選択はオムニバス映像の形式と演出によって判断されたが、全体的には個別の映像のオリジナリティーより一つの完成品としてオムニバス映像を作り上げることに、より高い価値が置かれていたように思われた。第四に各国のオリジナル映像は「16:9」と「2.35:1」の二つのスクリーン比率のフレームで作られていた。五つのオムニバス映像では四つのチームが「16:9」の比率を選択し、一つが「2.35:1」を選んだ。「2.35:1」を「16:9」に適応させるためにレターボックスが使われた。「2.35:1」を選んだチームは「16:9」のオリジナル映像を調節し、オムニバス映像の形式に合わせていた。この形式を選んだのはエディターの学生で、彼はその選択に対し「2.35:1」がもっと映画的（more cinematic）であり、プロジェクターで写す時に人間の目により快適（more comfortable）で

あるため」だと言った。このことから学生たちは画面フレームについて自分の意見を持ち、選択して使える能力を持っていることがわかった。

d'CATCH Project は「アジア地域における西洋依存的な情報の偏向性を克服し、マスメディアだけに頼らざるを得ない状況が作り出す国家間の葛藤や不通を少しでも解消できるオルタナティブなメディアの可能性を目指して企画されたもの」であった。このプロジェクトが企画された 2003 年にはまだマスメディアによる情報の流れと影響だけを意識していた。2005 年にアメリカで YouTube が公式なサービスを始め、2004 年には Facebook が設立された。次々と登場する新しいメディアと SNS の普及で、アジア地域を覆う情報の流れの様式と内容とその量は大きく変わった。学生たちのメディア利用の様子やコミュニケーションの方法も画期的に変わってきた。しかし一方で、情報の多さと速さが人の異文化に対する認識に必ずしもいい影響を与えたということとはできない。メディアと情報の発展が人の異文化に対する意見をより複雑なものにし、ステレオタイプを強化する方向に働く場合もある。

その意味で d'CATCH は参加者たちがフェイス・トゥ・フェイス・コミュニケーションしながらメディアリテラシーの能力を高めるだけではなく、異文化コミュニケーションを通して異文化に対する相互理解と自分の中のステレオタイプを自己省察するいい機会を与えてきたと言える。しかしながらメディアをめぐる社会的・技術的状况が激変してきたことに従って、それに合うようにワークショップやプログラムを工夫していく必要がある。それは映像制作過程においてオンライン・プラットフォームを導入することであったり、異文化コミュニケーションのために SNS をより積極的に利用することになるかもしれない。いずれにしても以上の調査結果で明らかになったいい側面をより生かし、否定的な側面を補足できるような次の展開が必要である。

## 参考文献

21世紀メディア論 水越伸 放送大学教育振興会 NHK 出版 2014

「メディアリテラシーと異文化理解のための国際教育プログラム実践研究」ペク・ソンス 日本教育メディア研究第18巻 2012(p.37-p.47)

「異文化ワークショップにおけるビジュアル・リフレクションの意義と方法論の考察～記録された写真による経験の再構成～」ペク・ソンス 神田外語大学紀要29号 2016

Designing a Project for Media Literacy and Intercultural Understanding: Two cases of d'CATCH and V-Pal, Seongsoo Baeg, PACA, 2014

「隣の国の晩ごはん」安美羅 p.84-p.93 「メディアリテラシー・ワークショップー情報社会を学ぶ・遊・表現する」水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編 東京大学出版会 2009

「2002年度民放連メディアリテラシー・プロジェクト研究報告書ー宮城・長野・愛知・福岡4地区におけるパイロット研究について」2003年3月 社団法人日本民間放送連盟 東京大学院情報学環メルプロジェクト