

## タブレット PC による映像制作を取り入れた ワークショップの試み

*A Challenge of Workshop Introducing Video Production Utilizing Tablet PCs*

鬼塚 健一郎<sup>†</sup> 衛藤 彬史<sup>†</sup> 星野 敏<sup>†</sup> 柳瀬 顕<sup>†</sup>  
(ONITSUKA Kenichirou) (Eto Akifumi) (HOSHINO Satoshi) (YANASE Ken)

### I. はじめに

ワークショップはさまざまな場面で広く活用されており、内容や手法も多種多様である。地域計画やまちづくりにおけるワークショップでは、地域住民や行政職員などが、地域課題の解決策について、地図上に記入したり、親和図法 (KJ 法) などの手法により紙面上でとりまとめたりしながら、集団によるアイデアの創造や合意形成をはかっていくプロセスをとるのが一般的である<sup>1)</sup>。ところが、限られた住民のみが参加している場合も多く、地域内の未参加者や地域外に向けた内容の伝達・発信と、それを通じた意見の取込みなども重要な課題である。

ところで近年、タブレット PC やスマートフォンなどの小型で安価にも関わらず高機能な情報端末が広く普及しており、移動中や屋外でも、インターネット接続、カメラ・ビデオ撮影、音声記録、音声/映像編集など、さまざまな作業を行うことが可能となっている。これら進歩の著しい ICT (Information and Communication Technology) を活用した映像制作を農山村地域におけるワークショップに取り入れることで、ワークショップの成果や過程の可視化、成果の発信と発信を通じた外部からの意見の取込みなどに効果が期待される。そこで筆者らは、京都府京丹後市常吉集落にて、NPO 法人いのちの里京都村、京都府とともに、NTT 西日本の社員を対象とした研修『『集落×NTT 西日本』環境 CSR ビジネス研修 with 常吉』(以降、「研修」という) を共同主催し、その中で、タブレット PC による映像制作を取り入れた新たなスタイルのワークショップを企画・実施した。本研修は、企業研修を農山村集落に呼び込むことにより、専門知識を有する外部の参加者を取り込んだ協働の場を創出し、社員育成と地域課題の解決の両方に同時に結び付けることを目的とするものである。本報では、このワークショップの概要と効果・課題について報告を行いたい。

### II. ワークショップのデザインと目標

地域計画やまちづくりにおけるワークショップでは、参加者間のイメージ共有のための写真や地図の利用は一般的に行われており、その発展形として、VR (Virtual Reality) 技術などの ICT 活用に関する研究も多数報告されている<sup>2)</sup>。取材過程の映像記録もイメージ共有のための試みと位置づけられるが、それを編集し、最終成果物にまで組み込んだ取組みはみられない。美馬・山内<sup>3)</sup>は、さまざまな形式のワークショップの中で、「つくって・語って・振り返る」という3段階の活動が共通していると指摘しており、これは、成果物を作成する(つくる)にとどまらず、それを発表し(語る)、内外からのさまざまな意見をもとに練り直す(振り返る)プロセスが重要であることを意味する。この3段階の活動を踏まえ、事前に約半年間にわたって京都大学、NPO 法人いのちの里京都村、京都府、NTT 西日本により協議を重ねた結果、タブレット PC を活用した映像制作をワークショップに取り入れることを決定した。これより、上記の3段階の活動それぞれについて、以下の効果を目指した。

つくる：取材過程を映像で記録することで議論の中で情報の共有や再確認を可能とし、イメージの共有を促進する。

語る：成果報告時に、伝えたい内容やその背景となる情報を映像で直感的に伝えられる。さらに、成果となる映像を、上映会や SNS (Social Networking Service) などによるネット配信により、現場にいない多くの人にも伝えることができる。

振り返る：地域内での上映会や SNS などによる発信を通じて、成果やアイデアに対して外部からのフィードバックを得ることが容易になる。

### III. 研修の概要

#### 1. 対象地域の概要

研修が実施されたのは、京都府京丹後市大宮町常吉

<sup>†</sup> 京都大学大学院



ワークショップ, タブレット PC, 映像制作, ICT, iPad, iMovie

集落である。常吉集落は、京都府丹後半島の内陸に位置する人口461人、高齢化率約33%の中山間地域である<sup>3)</sup>。近隣市街地である峰山町主要部までは車で約15分の距離にある。

常吉集落では、丹後大宮農協常吉支所が集落内唯一の商店として住民の生活を支えてきたが、1996年の合併によりJA京都丹後となり、さらに合理化の一環として常吉支所の廃止が決まった。これによる買い物の不便を解消するために、村づくり委員会のメンバーが中心となり、1997年12月に農業生産法人・有限会社「常吉村営百貨店」が設立された<sup>4)</sup>。この百貨店は、「日本一小さな百貨店」として各種メディアにもたびたび取り上げられ、行政に頼らず、買い物難民対策に住民自らが取り組む先駆的な存在として、2000年に自治大臣表彰、2001年には農業会議会長表彰を受賞している。一時営業終了を経て、2012年11月1日に「つねよし百貨店」(以下、「百貨店」という)として再オープンした。

## 2. 研修の概要

本研修は、2014年7月24～25日の2日間で実施された。研修者としては、NTT西日本から合計9名が参加した。研修者は3班に分かれ、それぞれの班で地域の課題の把握やビジネスモデルの作成に取り組んだ。各班は、研修者に加えて、京都大学、京都府、NPO法人いのちの里京都村、常吉集落住民を含む計6～8名で構成された。

## 3. ワークショップにおける映像制作の取組み

本研修の中心となるワークショップは、3部編成(1部:自由討論60分、2部:方向性の検討120分、3部:成果物の制作90分)で実施された。各班では、筆者を含めた京都大学のメンバー1名が、ファシリテーターとして、議論のスムーズな進行や流れの調整、班のメンバーからの意見の引出しなどの役割を担った。

本ワークショップでは、Apple社のタブレットPCであるiPadと、iPadに付属の無料の映像編集アプリiMovieを活用した映像制作を行った。iPadには、写真や映像の撮影、音声の録音といった機能が一体となっており、iMovieを利用することで、素材の収集から映像の編集までを一台で完結可能である。iPad版のiMovieは、利用できる機能はPC版と比較してシンプルであるものの、タッチパネルにより直感的に操作することが可能である。そのほか用いた機材はマイクのみというシンプルな構成で実施できた。

最終成果物としては、映像作品とともに、それを補足するための紙媒体のポスターも作成した。

表-1 ワークショップに関連するプログラム項目

2014年7月24日	
11:30～12:10	オリエンテーション
13:30～14:30	講話
14:30～17:30	集落散策・現地取材
21:00～	ワークショップ①(自由討論)
2014年7月25日	
7:30～9:30	現地取材(農業収穫体験)
10:00～12:00	ワークショップ②(方向性の検討)
13:00～14:30	ワークショップ③(成果物の制作)
15:00～16:00	成果発表会・講評

## 4. 研修の手順

本研修の手順は表-1のとおりである。研修に関するオリエンテーションが行われた後、百貨店代表者から、百貨店のこれまでの経緯や現状と課題、NPO法人いのちの里京都村の代表者から過剰なビジネス競争から脱却し、企業と農山村集落の相互にとって利益となる新たなビジネスモデルの必要性について講話が行われた。その後、集落の実情を直接把握するために、3班が別々の場所に分かれて現地取材を行った。その際に、各班にはiPad1台、マイク1台、三脚1台が貸与された。各班は、これらの機器を用いて集落内のさまざまな住民や場所を訪問し、インタビューなどの過程を映像としてiPadに記録した。現地取材の後、食事を踏まえた交流会が行われ、続いてワークショップ①が行われた。その中で、現地取材で得られた情報を整理し、集落の課題について、記録した映像を確認しながら議論が行われた。

2日目に入り、早朝に再度地域内を散策し、農業収穫体験を通じて地域への理解をさらに深めた後、ワークショップ②③が行われた。午前中は、各班で記録したビデオや写真などの素材を再確認しながら、印象に残った地域の課題や魅力などについて議論が行われ、ビジネスモデル化に向けた方向性について検討が行われた。昼食をはさんで午後には、午前中に整理された方向性に沿ってプランを具体化しながら、映像作品とポスターにまとめる作業が行われた(写真-1)。

最後に、作成された映像成果物とポスターを用い

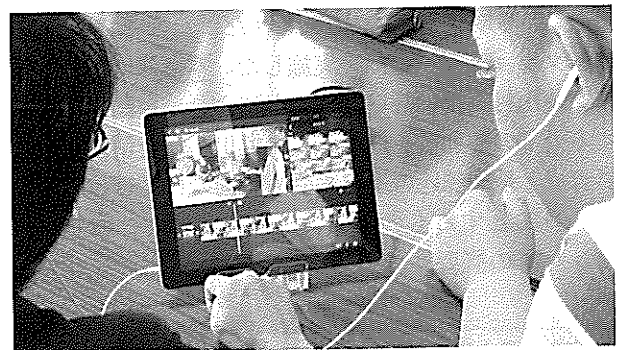


写真-1 ワークショップでの映像制作の様子

注1) 平成22年度国勢調査による

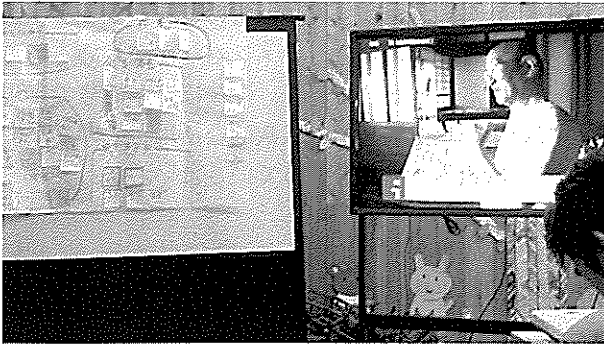


写真-2 成果発表会の様子

て、班ごとに成果発表が行われた(写真-2)。成果発表会には地域住民約15名が出席した。各班の発表は、映像の上映に約5分、代表者1名によるポスターを用いたビジネスモデル案の口頭説明に約5分、班の全メンバーからのコメント、質疑応答で構成され、各班15~20分程度で行われた。映像では、現地取材で記録された映像や写真から地域の魅力が感じられる場面や課題が表現されている場面などが編集されていた。一部の班では、写真や映像のほかに、文字によるテロップや音声によるナレーションも追加されていた。

#### IV. ワークショップの効果

##### 1. ワークショップの結果

2日間の研修を通じた各班の最終成果概要は、表-2のとおりである。NTT西日本ならではのICTを活用したビジネスモデルが2つの班でみられたが、いずれもただICTを導入するだけではなく、住民との直接のつながりや共同作業をも重要視する内容であった。映像制作を取り入れたワークショップを実施するに当たり、事前の練習がほとんどない状態で、iPadやビデオ編集アプリを活用して短期間に映像による成果物を完成させることができるかどうかを最大の懸念点であったが、結果として、映像による成果物はすべて

表-2 各班の最終成果概要

班	最終成果概要
1班	何よりも住民一人一人が個性的であるため、その個性を活かせるようなビジネスをICTで実現する。地域外に向けては、つねよし百貨店をハブとして、住民と外部からの需要(農作物や会話など)をマッチングさせる。地域内に向けては、タブレットPCなどにより、買い物支援などを実現する。
2班	「常吉まるごと百貨店」をコンセプトに、Web上の地図を活用して地域のさまざまな情報(各農家の野菜やイベント、祭りなど)を発信するシステムを開発し、その活用を通じて地域内外での継続的な交流を促進し、定住人口の増加につなげる。
3班	猪や鹿などによる農作物の深刻な被害(獣害)の解消に向けて、「獣害から獣益へ」をテーマに、企業と連携した獣害柵の設置、ジビエ牧場、企業・官公庁と連携した山のメンテナンス(野生動物の生息地管理)を組み合わせることでCSRビジネスとし、つねよしの知名度向上やブランド形成にむすびつける。

の班で完成することができた。記録された映像は、各班の議論の過程で常時参照・確認されており、議論の収束に効果があった(目標としていた効果のうち、「つくる」の効果)。

##### 2. 映像制作に関する評価

成果発表会の質疑応答や研修会終了後に、地域住民から映像制作を取り入れたワークショップについて感想を聞くことができた。その中で、発表されているプランに至るまでの背景が直感的に理解できた、純粋に映像が面白かったという感想が多く得られた。目標としていた効果のうち、「語る」についても、十分に効果があったと考えられる。

さらに、研修終了後にNTT西日本の研修者9名に対して簡易なアンケート調査を実施した。質問項目は表-3のとおりである。また、回答別の集計結果を図-1に示した。まず映像制作経験をみると、3回以上が2名該当したが、それ以外は1回以下とほとんど経験がなかったことがわかった。映像制作を取り入れた

表-3 簡易アンケート調査の質問項目(N=9)

質問項目	選択肢
A. 映像作りの経験を教えてください	①まったくない、②1回、③2回、④3回以上
B. 映像づくりワークショップに関する満足度をお答えください	①大変不満、②やや不満、③どちらともいえない、④やや満足、⑤大変満足
C. 今回の映像を使ったワークショップの難易度はどうでしたか?	①簡単だった、②やや簡単だった、③やや難しかった、④難しかった
D. 今回の映像を使ったワークショップは効果的だったと思いますか?	①まったくそう思わない、②あまりそう思わない、③ややそう思う、④そう思う

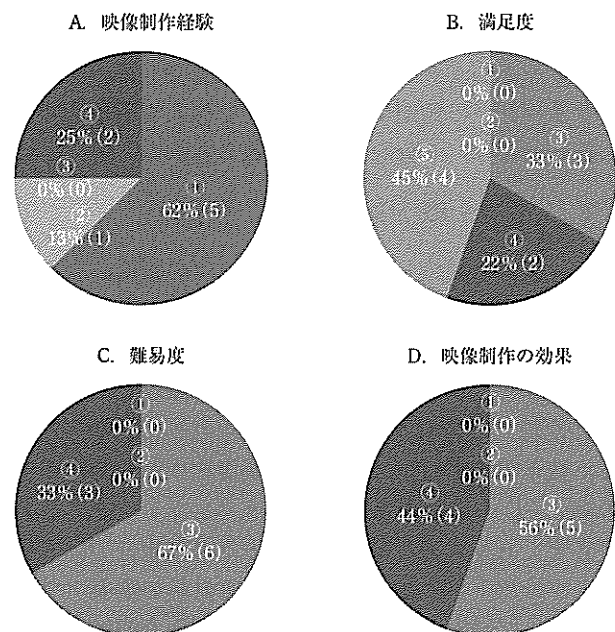


図-1 簡易アンケート調査の結果(N=9)

ワークショップに関する満足度では、6名が満足と回答しており、不満という回答はみられなかった。また、「今回の映像を使ったワークショップの難易度はどうでしたか?」については、すべての研修者が難しいと感じていたことがわかった。2名の映像制作経験者のうち1名も大変難しかったと回答していた。「今回の映像を使ったワークショップは効果的だったと思いますか?」については、すべての研修者が効果を感じていたことが確認された。

以上のように、難易度は高いと感じられつつも、研修者からは好意的に受け取られていたことがわかった。また、研修者の映像制作に対する関心や興味は非常に高く、対話の促進や議論の盛り上がりにも役立った。

### 3. 確認された課題

一方で、直接参加した筆者らからは課題も確認された。まず、映像制作で直接作業していた班のメンバーは各班1~2名のみであった。班の議論を反映させながら制作する作業ではあったが、限られた時間の中で作業そのものの負担は大きく、班全体の議論を映像で十分に反映できたかどうかについては疑問も残った。各班1台のみのiPadを共有する形となったため、画面が小さすぎて一度に複数のメンバーが作業することが難しかった点も原因として考えられる。複数台のiPadを連携させるような作業環境の実現が必要と思われる。また、すべてのメンバーがiPadやiMovieを体験し、利用方法を習得するだけの時間的余裕がなかった点も原因として挙げられる。

また、SNSなどを通じた大々的な成果物の発信はプライバシーなどの配慮のため行われておらず、あくまで地域内の一部住民のみへの公開にとどまっており、目標としていた効果のうち「振り返る」に当たる事後のフィードバックの収集や反映は実現できていない。プライバシーの問題は、映像制作を導入するうえで常に課題となり、十分な考慮が必要とされる。

## V. まとめ

取材過程を記録し、ワークショップの議論の中で再確認しながら進めることができる点、その過程や成果を視覚的にわかりやすく提示できる点で、映像制作の導入はワークショップの手法として有意義であり、農山村地域の現場においても効果的であると考えられる。数年前までは、このような映像制作にはスペックの高いPCや高価なビデオカメラ、ソフトウェアなどが必要であり容易とはいえなかったが、現在では安価なタブレットPCとそれに付属する無料の編集アプリのみで、経験がなくとも取材・映像制作を完結できることを示せた点は本報の意義といえる。ただし、映像

の質をより高めるためには、通常のワークショップよりも多くの時間を確保し、全メンバーが楽しめる形でデザインすることが望まれる。今後は、本研修で実現できていない映像成果物の二次的な活用とその効果についても取組み・検証を行っていきたい。

**謝辞** この研修の実施に当たり、菱川貞義氏、林利栄子氏、橋本夏未氏(NPO法人いのちの里京都村)、東田一馬氏(つねよし百貨店)、伊藤利夫氏、森川晃行氏、住谷康生氏(京都府)、富永哲欣氏、乃一井泉氏(NTT西日本)ほか、取材などでご協力いただいた常吉集落の皆様へ感謝申し上げます。

### 引用文献

- 1) 木下 勇:ワークショップ 住民主体のまちづくりへの方法論, 学芸出版社(2005)
- 2) 古賀元也, 鶴 心治, 多田村克己, 大貝 彰, 松尾 学:景観まちづくりにおける空間イメージ共有手法に関する研究, 日本建築学会計画系論文集73(633), pp.2409~2416(2008)
- 3) 美馬のゆり, 山内祐平:「未来の学び」をデザインする一空間・活動・共同体, 東京大学出版(2005)
- 4) つねよし百貨店:常吉村営百貨店について, <http://e-mura.jp/tsuneyoshi/about.html>

(2014.11.10.受稿)

#### 鬼塚健一郎(正会員)



1976年 鹿児島県に生まれる  
(株)デイ・エス・ソフトウェア、(有)エクセリロード・テクノロジー勤務を経て  
2013年 京都大学大学院農学研究科博士後期課程修了, 博士(農学)  
2014年 京都大学大学院地球環境学堂助教  
現在に至る

#### 衛藤 彬史(学生会員)



1987年 東京都に生まれる  
2013年 京都大学大学院農学研究科修士課程修了  
2014年 同博士後期課程  
現在に至る

#### 星野 敏(正会員)



1958年 京都府に生まれる  
1988年 京都大学大学院農学研究科博士後期課程研究指導認定  
岡山大学農学部, 神戸大学農学部を経て  
2007年 京都大学大学院地球環境学堂教授  
現在に至る

#### 柳瀬 顕



1988年 東京都に生まれる  
2012年 立命館大学文学部人文学科 学士課程卒業  
(特)ぎふNPOセンター  
2014年 京都大学大学院地球環境学舎 修士課程  
現在に至る