

地域の共感をよぶ映像制作 ～まちづくり観光の視点から～

1 目的・概要

このプロジェクトでは、観光政策を公共政策の中核に据える「まちづくり観光」にとって大事な視点となる地域の生活文化や歴史に焦点を当てる「近説遠来」型観光について、京都三条会商店街をフィールドに学ぶことを目的としています。そのためには三条会商店街の魅力を伝えることを目標にし、また三条会商店街の特徴である老舗と新しい店の共存、歴史遺産がたくさんあること、それらが地域の誇りとなり強いつながりを作っていることを発信することも目標にして映像を制作しました。今回制作した映像は京都三条会商店街を舞台としたドラマ形式であり、監督、助監督、カメラマン、演者、編集など一から学生で行い、約35分の大作となりました。ドラマのタイトルは京都三条会商店街で紡がれる、繋がりのドラマ「この街に、コロナに負けない人たちがいる。」であり、視聴してくださった方にアンケートを実施しました。



Annual Schedule

- | | |
|-----------|----------------------------|
| 2020年5~7月 | 個人での映像制作、オンライン上での映像に関する授業 |
| 9月 | 三条会商店街へのフィールドワーク |
| 10月 | 三条会商店街で理事長と映像制作の打ち合わせ、映像撮影 |
| 11月 | 三条会商店街での映像撮影、編集 |
| 12月 | 三条会商店街での映像撮影、編集、上映会 |
| 2021年1月 | 成果報告会に向けての準備、秋学期成果報告会 |



2 成果達成度

春学期

春学期ではコロナウィルスの影響でオンラインでの授業となりました。個人で映像を制作しさらに映像制作に関する知識を習得しました。

秋学期

地域の共感をよぶ映像制作を京都三条会商店街で行いました。三条会商店街全体の魅力が伝わったか、その中で老舗と新しい店が共存している、歴史遺産が沢山あること、それらが地域の誇りとなって強いつながりを作っていることについて、90%以上の方に伝わったと答えてもらうことを目標としていました。紙媒体、Googleフォームでアンケートを取り、商店街全体の魅力については約80%の方に、老舗と新しい店との共存について約70%、歴史について約70%、強いつながりを作っていることについて約50%の方に伝わっていました。



コロナ禍の影響もあり、目標にしていたところには届きませんでしたが、最も伝えたかった三条会商店街全体についての魅力を多くの方に伝えることができました。とても面白かった、どの世代にも伝わりやすかったなどのコメントもいただきました。

この地域の共感をよぶ映像制作のプロジェクトでは学生全員初めてのことばかりで、映像を作り終えるまでに相当な時間がかかり、大変なことも沢山ありました。そんな中でも、一生懸命取り組み、商店街のお店の方にも協力してもらうことでより良い映像を作れたのだと思います。私たち自身映像制作を通して京都三条会商店街の魅力を知り、それを他の人に伝えることは難しかったですが、たくさんの方に三条会商店街の魅力を伝えられたと思います。

3 プロジェクトを通じて

私たちはこのプロジェクトを通じて気づいたことが三点あります。

一つ目は、テーマと題材が違うと言う点です。一見テーマと題材は同じに見えてしまいがちですがテーマと題材はことなります。例えば題材を野球にしたとしてもテーマは青春、成長、友情など物語の内容によりテーマは異なっていきます。今回の題材は就職活動を控えた女子大生の成長物語でテーマは地域のたて、よこのつながりです。私はテーマと題材について深く考えたことが今までありませんでした。しかしテーマと題材が同じ作品はないと言うことを気づくことができました。この話を聞いた

後、私はそれを意識しながら映画、ドラマを見る
ことができるようになりました。それにより今ま
でよりより深く映像作品を理解することができる
ようになりました。

二つ目は、映像制作は数多くの方が作成に関
わっているという点です。映像制作は、撮影、編集、
台本、出演者の手配、スケジュール調整、アポ取
り、など多くのしなければならぬことがあると



いうことを今回の授業を通して学ぶことができました。いくら撮影がうまい人がいても役者との日程
が合わないと撮影できない。いくらいい役者がいてもカメラマンがいなければ撮れない。スケジュー
ル調整やアポ取りなどをしていないとそもそも撮影ができません。私たちはドラマの撮影というと役
者、カメラマンなどのことばかり思い出してしまいましたがドラマの撮影には多くの方が関わっている
ということを知ることができました。

三つ目は、同じものを撮るにしても撮り方一つで見ると人に与える影響が変わってくるということだ
す。例えば主人公が走っているシーン。このシーンはかなり映像が手ぶれしています。本来なら手ぶ
れというものはないほうがいいですし私たちの使っている機材でも手ぶれをおこすことなく撮影する
ことは可能でした、しかし私達はあえて手ぶれをおこしながら撮影しました。手ぶれの無い映像だと
確かに見た目はきれいですがあえて手ぶれをすることにより主人公の急いでいる臨場感を出すことが
できました。このように撮影方法一つで見ると人の影響がかなり変わることがわかりました。



編集後記

思いもなかったコロナウィルスの影響により予定通りに授業ができなかったりし、春学期中はとて
も不安でしたが、秋学期では京都三条会商店街で無事映像作品を撮り終えることができ感謝の気持ち
でいっぱいです。今回、京都三条会商店街の魅力を沢山知り、その魅力を発信するための映像制作に
携わることができ、大変良い経験になりました。そして、数多くのお店の方に協力していただき、人
の優しさにも触れることができました。

最後になりましたが、先生方、SAさん、プロジェクトメンバー、今回の映像作品に携わってくださっ
たすべての皆様に感謝いたします。

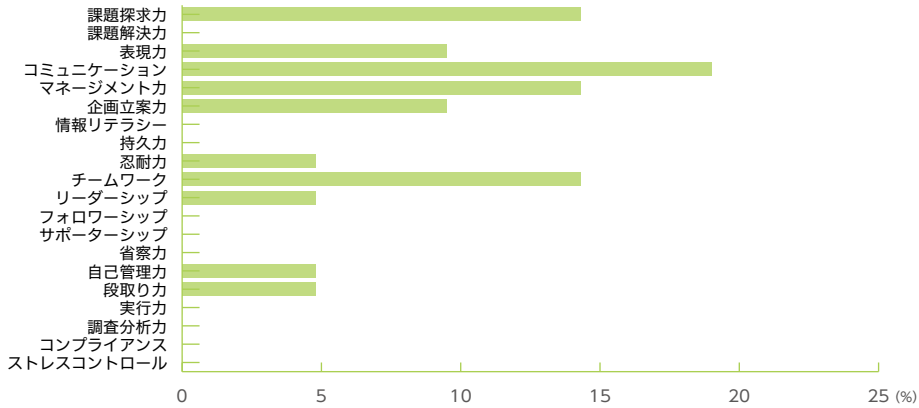
プロジェクトメンバー

吉田 千夏(文2) 鄭 婷婷(社会3) 松村 美里(法3) 八木 則鷹(法2) 簀戸 優輝(経済2)
大久保 ひかり(政策2) 和田 康平(グローバル地域文化2)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

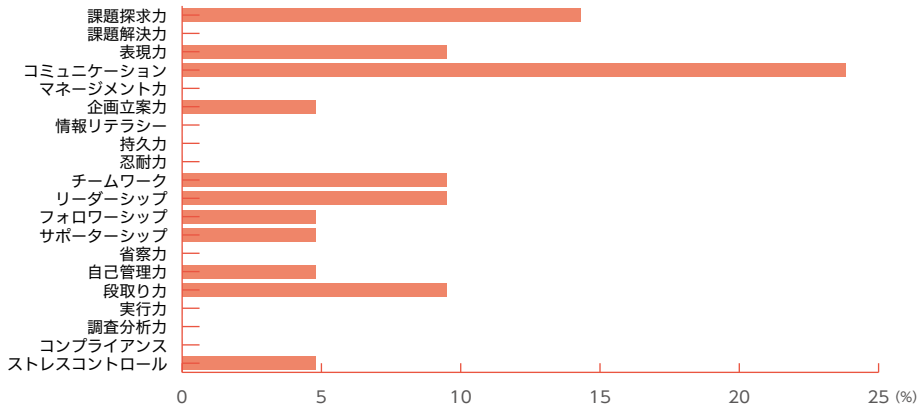
秋学期開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



秋学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

