

# 地域に根ざしたコンテンツ制作・アーカイブのフレームワーク

～ 児童生徒を中心とした映像制作チームの支援～

豊福 晋平<sup>1</sup>

【概要】ブロードバンド・ネットワークの普及と併せ、これをインフラとして活用すべくブロードバンド・コンテンツについての関心が高まりつつある。特に地域密着型コンテンツの制作蓄積に関して公的機関や非営利団体の果たす役割は決して小さくないが、これらの検討はまだ十分行われてきたとはいえない。本論では、市民が自ら制作配信するメディアとして捉えなおし、主に児童館等施設を中心として、10代の児童生徒が映像制作チームを組織し、番組作りを行うフレームワークについて検討するものである。

【キーワード】生涯学習、マルチメディア、地域コンテンツアーカイブ、映像表現

## 1. 背景

国内における2001年以降のxDSL、CATV、FTTH等のブロードバンド・ネットワークの普及は著しい。2001年のブロードバンド利用世帯数の増加率は前年比458.5%となり世界的にみても(世界全体では前年比214.5%)<sup>2</sup>高い水準を推移している。インターネット利用世帯におけるブロードバンド比は18.5%であり、今後さらにこの数値は高まるものと期待されている。

常時接続・定額料金のブロードバンド利用者のネット視聴時間はナローバンド利用者の2倍以上になるといわれ、さらに利用者の6割が音声動画を中心としたブロードバンド・コンテンツを視聴している。このような動向を踏まえ、産業界では音楽や映画、TVなどの広告、ダウンロードサービスなど、ビジネス化への積極的な取り組みが進んでいるが、一方で、マスメディア型コンテンツとは異なったアプローチとして地域密着型コンテンツの制作蓄積に関する検討が必要とされている。

## 2. 地域密着型コンテンツの課題

地域密着型コンテンツへの要請は、大きく分けて2つある。ひとつは、ネットワーク上に地域コミュニティを中心とした情報流通を形成するために必要であること、もうひとつは、技術的課題として地域内ネットワークアクセスの比率を高めることによって、地域外アップリンクへのアクセス集中を防ぐためである。

地域へのブロードバンド・ネットワーク整備は、地方における高速道路や高規格道路の整備の課題と相通じるものがある。地域内住民の利便性を高めるためにインフラ整備を行うと、人や物資の流動性が高まり、結果として地域内の産業や経済にマイナスの影響を与えることがある。ネットワーク

でも地域外への通信比率が高まれば、結果として、マスメディア型の情報寡占集中がさらに進み、地域内でのディスコミュニケーションと過疎が加速する恐れがある。すなわち、ブロードバンドにふさわしい地域コンテンツの制作・蓄積・配信についての検討は、地域コミュニティネットワークのありかたを議論するうえでも欠かせない条件となりつつある。

しかしながら、地域密着型コンテンツの具体像は未だ明確ではない。これらを企画する主な担い手としては、地域の公的機関や非営利団体などがあげられるが、歴史資料収集あるいは地域学習等の教育目的以外は、直接住民に還元するメディアやコンテンツという切り口はほとんど存在してこなかった。結果として、視聴者としての地域住民が疎外され、コミュニティから支持を得られにくい形態となっていることが指摘できよう。

## 3. パブリック・アクセスと住民ディレクター

では、地域住民から支持され親近感を持たれるコンテンツとはどのようなものか。アメリカCATVの「パブリック・アクセス」にそのヒントを求めることができる。

津田(1997)<sup>3</sup>によれば、アメリカの通信法ではCATVチャンネルの一部を地域に提供することが制度化されており、「パブリック・アクセス・チャンネル」を通じて、市民はほとんど無条件で表現・発言・発信が可能である。CATV局は求めに応じて講習、機材・スタジオの提供を行う

国内では、平成8年以降まち創りのための「住民ディレクター」<sup>4</sup>の活動が熊本を中心に展開されている。テレビ番組制作のプロセスが地域創りに求められる企画力、取材力、構成力、広報力、構想力などを育てることを体験的に知った代表が発案

し、住民ディレクター養成のセミナーを行ってきた。熊本県下ですでに 120 名が活躍しているという。

このような事例から導かれる解とは、住民自らコンテンツの企画者制作者となり能動的にメディアに関わろうとする態度を CATV 局や公的機関が支援するという構図である。ブロードバンド・ネットワークでは、オンデマンドによるストリーミング配信がメインとなるため、放送時間の縛りがなく、住民主体の自在な蓄積配信システムの構築が可能であろう。

#### 4. 児童生徒による映像制作

それでは、このような住民主体の活動に子どもたちはどの程度コミットが可能であろうか。

まちづくりコミュニティづくりの活動に住民、特に子どもたちの参画を促す立場としては、「ロジャー・ハート(2000)が知られており、「子どもたちの参画の梯子」として象徴的に示された段階と、様々な取り組み実践例を明らかにしている。印刷物、写真、ビデオといった手段を用い、取材や意見表明を行うことが効果的であることを示した。

子どもたちの映像制作活動は、これまでは機材が高価であることや扱いが難しいことから検討される機会は稀であった。カザアナ研究会(2002)<sup>6</sup>では中高生を対象としたデジタル表現の実践活動を行っているが、デジタル化の進んだ制作環境では、特段難しい技術的サポートや、方法教授を行わなくても、ある程度表現をまとめることができ、もはや身の回りの自然な表現手段として定着していることが示唆されている。

このようなことから、地域密着型コンテンツを企画・制作・配信・蓄積するためのフレームワークとして、児童生徒向け施設を中心とし、子どもたちによる映像制作チームの活動支援について検討することは十分可能であると思われる。

#### 5. 児童館による映像制作チームの活動支援

厚生労働省による児童館事業<sup>7</sup>は、「地域の子育て家庭の支援や子育て家庭の相互交流が図られる場となること」とし、地域児童館が地域の子育てネットワーク拠点と位置づける方針が掲げられている。学童期の子どもが放課後遊ぶ場所としての印象が強かった児童館は、東京都杉並立児童青少年センター「ゆう杉並」にみられるように、中高生が利用する施設としても展開されており、学校教育とは異なった利用者主体の運営形態や、あるいは学年やクラスに分断されない利用者間の

緩やかなつながりが特徴となっている。

このような施設を前提として、映像制作チームの活動支援のフレームワークのポイントをあげると、つぎのようなものとなる。

- 1) 児童館には、映像制作編集に必要なデジタル機材やスタジオ設備を揃えるとともに、蓄積・配信に必要なネットワーク施設を整備する。
- 2) 児童生徒を対象とした映像制作講座を定期的に開催し、制作プロセス全体がトレースできるようなチーム編成と基礎的な技能の習得を行う。講師は年長者チームや地域映像クラブ等の協力を得る。
- 3) 講座修了生は館内の編集・蓄積・配信設備を利用でき、チームごとの番組制作が行えるようにする。児童館は、まちづくりやドキュメンタリーなどのテーマについてチーム参画を促すとともに制作に必要な外部折衝や経費補助を行う。
- 4) 児童館のネットワーク施設を地域アーカイブと見立て、子どもたちの映像作品を蓄積するとともに、長期間にわたって一般公開可能な仕組みを構築運営する。

このような枠組みを通じ、児童館に関わる児童生徒は自らの作品を企画制作する機会を得ると共に、作品を好きな時に引き出せるようになり、地域内でのブロードバンド・コンテンツ流通が活発化する。また、児童館側は地道に制作支援を継続することで、多様な映像作品のライブラリを徐々に構築することが可能となると思われる。

<sup>1</sup> TOYOFUKU, Shimpei: 国際大学グローバル・コミュニケーション・センター e-mail: toyofuku@glocom.ac.jp

<sup>2</sup> インターネット協会, 2002, 「インターネット白書 2002」, インプレス

<sup>3</sup> 津田正夫, 1997, 「日本のパブリック・アクセスの展望」, DATUM, レジャー・サービス産業労働情報開発センター

<sup>4</sup> 岸本 晃, 2001, prism 「まち創りとメディアアクセス」  
<http://www.prism-web.jp/>

<sup>5</sup> ロジャー・ハート 2000, 「子ども参画」コミュニティづくりと身近な環境ケアへの参画のための理論と実際, 萌文社

<sup>6</sup> カザアナ研究会, 2002, 「アイキューブ国際ショートフィルムフェスティバル 2002 報告」,

<http://www.i-learn.jp/i3/2002festival.html>

<sup>7</sup> 2002, 児童館 IT 研究会, 「児童館におけるパソコンの効果的な活用についての調査研究」, 財団法人児童健全育成推進財団