

ITを活用した街の活性化への大学の関わり

—学生による映像番組制作プロジェクト—

名古屋大学大学院情報科学研究科 研究員 宇佐美 理
名古屋大学大学院国際言語文化研究科 修了生 武市 久美

序

今日、メディアは恐らくその定義を変更せざるを得ない、大きな転換点にある。従来のメディアは、読み解かれるべき本のように、知を持つ者が持たざる者へ情報を流すための媒体であった。こうした本のモデルは、現代では限定的な意味でしか成り立たなくなりつつあり、手紙や電話がモデルとしてそれにとって代わろうとしている。つまりメディアは、情報の受け手と送り手の関係を固定化するものから、流動化ないしは無効化するものへ、啓蒙の上下関係を支えるものから、コミュニケーションの水平な関係を支えるものへと、中心的役割を移行させてきている。メディアの双方向性を、新たにメディアに付与された性格といった程度に位置付けたのでは、本質を見誤りかねない。今やメディアとは、双方向性そのもののなのである。

そうした中で、情報の発信はかつてないほどに容易になってきた。啓蒙の知的ヒエラルキーには、もはや情報発信の技術は含まれていないのだ。しかし、その方法の変化する速度は、情報発信の担い手に方法の充分な習得のための時間を与えてくれない。とすると、ここにある矛盾した必要性が生じる。すなわち、啓蒙ではないメディアを啓蒙しなければならないのだ。この振れた要求こそが、メディア・リテラシーを従来のリテラシーから区別するものである。

けれども、この新しいタイプのリテラシーを習得するための画期的な方法がまだ見出されていないのであれば、とりあえずはこれまでの方法を踏襲しながら、その困難さを明確にしつつ、それに対処しなければならないだろう。

メディア・リテラシーをメディアに関しての読み書き能力とするならば、メディア・テクノロジーをどのように使いこなすかという「書き」の能力と同様に、メディアから与えられる情報をどのように選別し、消化するかという「読み」の能力も合わせて考える必要がある。「合わせて考える」とは、一方の能力を高めることにより他方の能力も高まるものと想定することを意味する。当該研究では、「書き」の能力を実践によって高めることを目的の一つとしている。それによって「読み」の能力が高まるとすれば、それはどのような段階を踏んでであろうか。

「書き」の能力を発揮させるのは、能力の発現自体を目的とする第一段階と、それによって社会的な結果を導き出そうとする第二段階とに分けられる。若い頃からインターネットを含む様々なメディアに接してきた世代においては、既に第一段階を経過している人達を多く見出すことができる。彼ら／彼女らがさらに第二段階へ進もうとする、すなわちメディア・リテラシーにおける「書き」の能力を社会的な結果に繋げようとする場合には、当然ながら社会に関する理解が必要とされる。社会を理解するには、メディアから与えられる情報を正しく処理しなければならず、そこでは必ず「読み」の能力が要求される。メディアからの情報がどのようなプロセスで伝達されるものなのかについての知識があれば、その「読み」のために役立つであろうし、その知識も実践を通して得たものであれば、なおいっそう正しい理解に近付くことができるであろう。ここにおいて、「読み」と「書き」の能力が関連したものであることを認めることができるのである。

メディア・リテラシーは、何も学生だけに必要とされているものではない。特に、商業的な局面において、「書き」の能力を効果的に発揮することは、しばしば有利な状況をもたらす。恐らくそれは、未だかつてメディアと繋げて発想することのなかった分野においてこそ、大きなチャンスを引き出すことができるであろう。

学生に目指すべき社会的な結果を具体的に与え、それに対してメディア・テクノロジーを用いて取り組ませるという実践は、メディア・リテラシーの向上にとって、非常に有効であると考えられる。さらに、学生以外にその課題に関わることとなる人々にとっても、新しいメディアの活用に対して機会を開くこととなるだろう。以下に、当該研究で課題として与えたプロジェクトの内容と、それに対して学生が取り組んだ実践について、記すこととする¹。

第一部 プロジェクト課題

概 要

今回のプロジェクト課題は、総務省の公募による「戦略的情報通信研究開発推進制度（SCOPE）」の「地域ICT振興型研究開発」部門に応募し、受理された「無線インターネット放送による中心商業地（名古屋市伏見・長者町地区）の活性化」である。これは、中心商業地（名古屋市伏見・長者町地区）の過疎化の問題を解決するため、ICT（情報通信技術）を積極的に導入することにより、古い繊維問屋街の伝統を活かしながら、新しい都市型産業をおこす方向で再生・活性化することを目指している。

¹ 以下、本稿に載せる写真・図版の撮影・制作は、特に記述のない限り、筆者によるものとする。

特にここで情報発信として想定するのは、1つの拠点から宣伝情報を流すといった従来の方法ではなく、地域全体を情報発信の舞台とすることによって街全体が放送局となり、地区内の不特定多数の個人や企業全てを情報発信の担い手として、多様な情報の流れを作り上げ、人の流れを引き寄せることを図るものである。そして、地域全体を情報発信の場とするためのインフラとして、ここでは無線LANを想定している。

学生の参加は、上述のコンテンツ制作及びその情報発信のモデルを構築することを目的とする。

1. 問題点と打開の方向

商業地区が特定の業種に特化して形成されている場合、その業種の好不況がその商業地区に大きく作用することになる。そのため、好況期に整備された街区が不況期を迎えると、シャッタータウン化が急激に進行することになる。

都市の中心部に位置する商業地区が衰退することは、都市全体の住環境という側面から考えても、深刻な問題の発端となりやすい。中心における治安の悪化は周辺へと拡大する。都市の中心に犯罪の温床を作らないためにも、商業的な活性化が望まれるのである。

特定の業種に特化した商業地区にとって、業界の再編が進む中、従来と同業種の店舗を再び集めることが困難な場合、地区の再活性化を図るためには、異業種の店舗も進出しやすい環境を整えることが現実的な対処である。

そのためには、昨今経済活動の鍵を握るといわれるICTの発達に即した対応が想起されるが、従来ともするとICTの発達は商業活動の脱中心化を促し、それまで中心商業地区でなければ成立し得なかった商業活動は、都市地区の外部ですら可能になってきた。この状況は、外での新規参入の機会を増やす一方で、そのままでは旧来の商業地区におけるビジネス・チャンスを圧迫することにつながりかねない。

しかし、全体的に技術革新の進展に逆らうような対策は現実的とは言えず、むしろそうした状況を活かした対策を見出すことが重要である。

そもそもあらゆる業種の店舗にとって、ICTインフラの充実は大変有利な環境の提供を意味する。中でもデジタル・コンテンツの生産を含むサービス業においては、営業と制作の両面において特別な好条件が与えられることになる。こうしたメリットが中心商業地区において重点的に用意されることは、商業活動の脱中心化をくつがえすことになるであろう。

そこで、現状を大きく転換するため、ICTの拠点をまさに中心商業地区に置くことにより、その土台から新しい街の活性化を創出しようというのが、SCOPEで採用された研究開発の基本的な発想である。

2. プロジェクト課題の地域における位置付け

名古屋市伏見・長者町（名古屋市中区錦2丁目地区）の歴史は、17世紀初頭、徳川家康が進めた「清洲越し」で名古屋の地に新しい城下町を作った時代にまでさかのぼる。明治維新後の近代、東京の日本橋・横山町、大阪の船場・井池筋と並び、日本三大繊維問屋街のひとつとなり、戦後も一時代を築いた商業地域であった。繊維業は明治以来日本経済の近代化に大きく寄与してきた産業であり、第二次世界大戦後では、朝鮮戦争を背景とする好景気、いわゆる「朝鮮特需」の中で最も活発な業種であった。しかし、朝鮮戦争の終結とともに衰退し始め、1990年代のバブル不況によって中小の繊維問屋は壊滅的な打撃を被ることとなった。こうした業界全体の不況により、元々繊維問屋で賑わっていた長者町においても、空店舗が目立つようになった²。

名古屋市中区錦二丁目・長者町16街区（Googleマップ）

（1）民間の対策

これに対して、数年前から深刻な思いとともに地域の復興を目指す様々な試みが始められ、地元の有志が2004年3月に「錦2丁目まちづくり連絡協議会」を発足させ、地域の再組織化を進めつつある³。

² 長者町の歴史に関しては、吉田明一編纂、佐藤忠好監修『名古屋長者町誌——長者町織物協同組合25年の歩み』（1975年、名古屋長者町織物協同組合）を参照のこと。

³ <http://www.kin2.bpl.jp/>（2009年3月14日）



長者町の街並み

同協議会は、「繊維産業の衰退や人口減少とともに町全体が個性と活力を失いつつあり」、「その一方で、風俗産業の侵食や軽犯罪の多発など町の治安と風紀の悪化も懸念されている」という問題意識から、「住民が住む理想のまちを実現するために、仲間が交流・連携し、住民・行政・専門家のパートナーシップにより錦2丁目全体として、より良いまちを育んでゆくこと」を目指して設立され、

1. 会員相互の交流促進に関すること
2. 会員への情報提供に関すること
3. 行政機関との協議・調整に関すること
4. 錦2丁目全体の街づくり提案及び関連する制度やルール協議・検討
5. 各街区のまちづくり協議会等との連絡調整
6. 上記に関連した広報・イベントその他の目的達成に必要な事業

を活動内容としている。

これまで地域で行われた試みは以下のようなものであった。

1. 街の認知度を上げるために年1回のイベント、えびす祭を開催する。毎年2日間で6万から10万人の来街者を呼んでいる。
2. 空きビルを改修しテナントビル化する「えびすビル」を立ち上げ、その運営の会社を地域内の経営者が出資して設立し、新しくこの街で商業を営む創業者を集めると共に、街に新しい魅力を創出する試みをしている。現在3棟稼働中。
3. 名古屋市との連携の中で、有効利用されていない中高層階の空きスペースにICT及びデザイン業のベンチャー企業を誘致している。現在1棟稼働中。それらを緩やかに結びつけることにより新産業の孵化を試みる。

4. せまい地縁の組織である町内会を統合する町内会長会を作り、これまで一部のまとまりでしかなかった地域の単位を、錦二丁目という広がりをもった面の展開を目指す形とした。
5. 新たに街区長（ひとつのブロックのまとめ役）を設け、従来の地縁に加え志を持って街を変えていく「志縁」組織を立ち上げ、その組織化に動いている。
6. 外部の協力者との連携で地域住民の声を聞く、知識の向上を促す、あるいは交流を深めるためのデザイン塾を月に1回開催している。
7. 街全体の想いをまとめあげるため、「錦2丁目まちづくり憲章」を公募し決定している。これを、地域内に短歌会館もあることから、日本初の憲章文の試みとして5・7・5・7・7の短歌表現で策定した。（「果てしなく未知への進化遂げる街 錦の光世界を照らす」など10首）⁴

こうして同協議会では、コミュニティの再生、ストックの有効利用、そして将来のビジョン作りとその延長線上にある再開発を3本の柱としながら街作りに取り組んでいる。そして従来の碁盤目状に広がる通りを単位とした町内会に加え、新たに道路によって区切られたブロックを単位とした16街区の組織化が進められており、地縁に代わる「志」縁を形成する機能としてこの協議会を中心として今後も様々な試みをしていこうとしている。

（2）行政の対策

また、名古屋市も「伏見・長者町ベンチャータウン構想」⁵を掲げ、伏見・長者町地区の再興を図ろうとしている。地元では、このベンチャータウン構想の推進母体として、「ベンチャータウン推進委員会」が「錦2丁目まちづくり連絡協議会」の下部組織として発足している。

ここでは、「繊維問屋街としての地域特性を活かしながら、デザイン・ファッション・デジタルコンテンツ産業などの都市型産業を集積させ、交流や情報発信をしながら魅力と賑わいのあるまちとしての活性化を図ること」、「地区内に増加している空ビル・空店舗などを有効活用し、創業者が入居しやすい低廉な賃料のオフィスなどを確保・提供するなど、創業しやすい環境を整え、ベンチャーの創出・育成を図ること」を目指している。そして低層部分に魅力ある商業機能を兼ね備えたビルの中上層階を利用し、ベンチャーオフィス、アンテナショップ、サテライトワークスペース、交流サロン、ポータルサイトとインターネット放送局などの機能の導入を図り、都市型産業の集積、情報発信、集客を図る。

⁴ 錦二丁目まちづくり連絡協議会企画・選考、NPO 法人まちの縁側育くみ隊作成・協力、パンフレット『錦二丁目まちづくり憲章』、2006 年

⁵ <http://www.city.nagoya.jp/jigyoushien/nagoya00031566.html>（2009 年 3 月 14 日）
また、関連する「伏見・長者町ベンチャータウン形成事業」については、名古屋市民経済局発行、『平成 19 年度版産業施策ハンドブック——中小企業の手引き』（2007 年）、p.52 を参照のこと。

このため名古屋市では、小規模オフィス等開設助成、創業者等入居賃料助成、情報提供事業助成などの支援策を設けている。

都市型産業として「伏見・長者町ベンチャータウン構想」が想定しているのが、デザイン・ファッション・デジタルコンテンツ産業である。もともと繊維問屋街であったため、ファッション産業との結び付きは密接であり、その特性を活かした上で新たにデジタル・コンテンツ産業を加え、地区の特色が明確になることが期待されている。

(3) ICTの役割

伏見・長者町地区は、名古屋駅を中心とする商業地域と市内最大の繁華街栄を中心とする商業地域の中間に位置し、両地域からのアクセスが容易であるという地の利に恵まれているが、都市型産業の育成のためにこの地の利を最大限に活かすためには、他の地域に先駆けて情報関連のインフラの思い切った整備を行なうことが必須である。

しかしながら、インフラの整備だけでは不十分である。そこで重要なのはそのインフラの活用を促進する、地域一丸となった情報の発信である。この情報発信を担うのが、無線インターネット放送である。この放送の中で、いかに付加価値の高いコンテンツを提供することができるかが最重要の課題であり、そうした高い内容の情報を発信することによって、地域内への人の流れが生じ、経済が活況を取り戻すと思われる。

以上のような諸課題・対策を総合的に研究開発するため、2006年6月に名古屋大学の各分野（都市計画、市民運動、市民と行政、メディア情報、教育工学、放送（公共・民間））の研究者が集まり、地元のアクティブな人や行政の責任者と共に「名古屋大学長者町研究会」を組織した。これが当課題提案の主体となっている。

3. プロジェクト課題の目標とその達成方法

(1) 無線LANの有効性

インターネットによる情報流通の場は、企業や一般家庭から接続されるものと携帯端末から接続されるものの2つに大きく分けられる。前者は移動できないが一定以上の情報量を処理することが可能であり、後者は処理する情報量が限られるが移動することが可能である。

現在、情報技術の先端として最も注目されているのはモバイル端末としての携帯電話であろう。携帯電話上で提供可能なコンテンツの幅も、かなり拡大されつつある。しかし、場所を選ばないという携帯電話の基本的な特徴は、特定地区の重点的活性化という目的に必ずしも適しているとは言えない。その一方で、企業の扱うサーバのような一定以上の規模を持つコンピュータは機動性に乏しく、地区全域を自由に移動することはできず、またそのようなコンピュータを地区全域に多数配備することも現実的とは言えない。

目下のところ、据置き型のコンピュータ端末と携帯電話のような情報端末という2つの情報流通の場の中間にあって、地区内の柔軟な情報処理に対応できる環境が無線LANである。したがって、インターネットを機軸としたICTインフラの整備においては、まず地区内無線LANが有効と考えられよう。

(2) 新しい放送形態

さらに、無線LANの帯域幅の増大や接続速度の向上が進めば、これまでにはなかった活用法も生じてくる。例えば、従来は個人向けのニーズに対応することが中心であったことから、無線LANに関しては主にインターネット上のコンテンツの円滑な受信に重きが置かれていたが、無線LANの通信能力が高まれば、コンテンツの送信についても必要な条件を十分に満たすようになるであろう。つまり無線LANを使ったインターネット放送が可能になるのである。

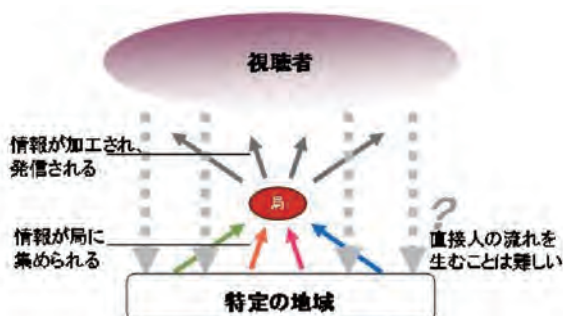
この無線インターネット放送の配信は、従来の放送にはない幾つの特徴を備えている。インターネット経由で映像を伝えようとする場合、情報源でビデオカメラが捉える映像は、まずコンピュータで扱うことのできる形式に変換するためにエンコードに送られ、エンコードされたデータがサーバに送られ、そこから視聴者へと伝えられる。従来、エンコードとサーバは固定されており、通常動かすことはできない。しかし、無線LANの技術をエンコードからサーバへのデータ送信に用いることができれば、局となるような固定した場所から映像を送る必要はなくなる。つまり、無線LANのエリア内であれば、どこからでもそのまま映像を発信できるようになる。

これまで、テレビ・ラジオなどのメディアは主に情報源から離れた所で情報を受け取るためのものであった。昨今ではメディアの双方向性ということが注目され始めているものの、それも遠隔地間の操作という枠組に留まっており、情報の受け手が実際に情報源のある現場へと移動することを促すものではない。つまり、従来のメディアは情報の受け手に受動性を強いる傾向を持つのである。

従来のメディアが情報の受け手に受動性を強いてしまう原因の1つは、その情報伝達の形態にある。様々な情報源から情報が放送局に集められ、それらの情報が選別され、加工され、様々な視聴者へと届けられるというのが、大まかな仕組みとして考えられるだろう。確かに、視聴者にとって理解しやすい情報を提供するためには、選別と加工のプロセスが必要になってくる。しかしその反面、理解のしやすさは視聴者の受動性を形成する。視聴者はテレビのある場所から動くことなく、そこで全てを「理解」していれば充分となる。

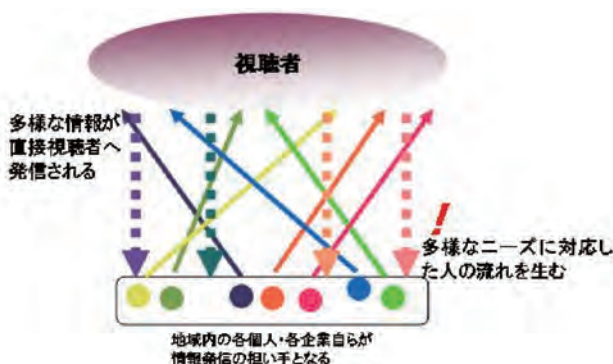
こうした形態を視聴者の立場から考えた場合、テレビに映し出される情報はあくまで放送局を経由したものとして受け取られる。情報は常に局というフィルターを通して眺められるものであり、情報源のリアリティは伝わりにくい。同時に、その局がど

こにあるのかということも意識されることは少なく、情報の源へ実際に向かおうとするような関心は生まれにくい。したがって従来の放送形態だけでは、局を中心とした地域に人の流れを生み出すことは難しいと思われる。



従来の放送形態をそのまま地域活性化に適用した場合

情報発信のために設けられた特別の場所からではなく、現場から即時的に情報を発信することができれば、その情報は現場への強い関心を生み出し、さらには現場へ足を伸ばそうとする人の流れを生み出すだろう。この役割を担うのが、無線LANエリア内の様々な場所から発信される個別の放送である。



無線インターネット放送を地域活性化に適用した場合

この無線インターネット放送の特徴としては、以下の4点が挙げられる。

A. 柔軟性

前述のように、無線LANのエリア内であれば、場所をあらかじめ特定することなく、どこからでも映像を発信することができる。

B. 機動性

無線LANのエリア内であれば、ビデオカメラごと移動しながら、動く対象を捉えて、その映像を発信することができる。

C. 即時性

インターネット経由のライブ配信の方法を採ることによって、現場の出来事を、そのまま、即座に伝えることができる。

D. 簡易性

ビデオカメラとエンコーダ用のパソコンさえあれば、簡単に世界中へ映像を発信することができる。

(3) 中心局の役割と技術サポート

無線インターネット放送という新たな形態による情報発信を支えるのが、そのコンテンツ制作の技術である。この技術を育成する中核を担うことになるのが、地域の中心となるインターネット放送局、すなわち中心局である。

中心局におけるインターネット放送は、従来のテレビによる放送番組制作の技術が発揮されることになる。この放送では、長者町の歴史、店舗案内、イベント案内などの地域情報を中心に、長者町をアピールするための、密度の濃い番組を配信する。そして、そうした番組制作が、個人を中心としたさまざまな個別のインターネット放送局、すなわち個別局の模範となる。

この中心となる番組配信は、地元の人々の参加がまずは前提となる。そうでなければ、地域の特殊性がリアリティを持って伝わることは難しい。地域の街作りを担う人々の取り組みを現在進行形で伝えながら、そうした番組制作が地域の活動の一環として根付いていけば、番組作り自体が地域の連帯を強める契機となるであろう。

しかし、番組制作の活動が地域に根付くにはある程度の期間が必要となると予想される。番組制作を地域の人々に身近な活動とするには、実際の制作技術を知ってもらうことが有効と思われる。おそらく番組制作の活動にまず参加できるのは、ICTの技術にある程度の知識を持っている地元の人々であろう。けれども、そうでない人がその活動に参加するのはなかなか困難であり、また最初から参加を期待するのも現実的ではない。そこで、放送とは別に、パソコンやインターネットなどの基本的な技術に関する地道なサポートを通して地元の人々に関わっていくことが必要である。そうした直接放送とは関係のない活動を通して、地域の人々が情報発信の活動に少しずつ理解を深めていけば、地域との連携は強化されるであろう。

4. プロジェクトの問題点

以上が、課題の内容である。何より明らかなように、この課題においては、無線LANの設置とその実用が最重要の項目であった。それにもかかわらず、この実施は難航を極め、大幅に遅れ、現在に至るも想定していた段階には遠く及んでいない。現状、

無線LANのアクセスポイントは、長者町16街区の南に東西に延びる地下街に仮設した一基を含め、三ヶ所のみであり、面展開というには程遠い。

地域との連携という点においても、地域の代表との関係を築くことはできたものの、地域全般の積極的参加には至っていない。この困難を生み出す要因は、幾つかが考えられる。

第一に、地域の外部に位置する研究機関として、大学が地域との交流を進めようとする場合には、一定の限界がある。当該地域の内部に位置するのではない限り、大学が自分達と全く同じ地平に立つと地域の人々に認識されることは、非常に難しい。研究の形態からして、「草の根」の活動であるとは、どうしても言えない点が残るのである。

第二に、仮に「草の根」の活動たり得たとしても、技術的な性質上、なかなか全般的な関心を生むのが難しい点である。この無関心は、2種類に分けられる。1つは、扱っている技術が自分にとって余りに高度であり、関心を持ってない場合、もう1つは、扱っている技術の水準は自分にとってさほど高度でないが、自分は同じ技術を別の方向へ応用することにしか関心がないという場合である。

第三に、この活動を地域の活性化に結び付ける上で、その具体的な成果を短期間では示し難いことが挙げられる。具体的な成果とは、最も望ましいものとして商業的なメリットに直結したもの、最も控え目なものとして地域内の結束を固めることが考えられる。しかし、このいずれか一方だけでも短期間のうちに達成するのは非常に困難であり、そうした条件の下で地域の人々が自主的・積極的に参加することは、あまり強く望めないであろう。

これらの困難をどのように対処すべきかについて、画期的な方法は現在に至るまで見出されていない。そのため、これらの困難のそれぞれに関して、少しでもその弊害を少なくする努力を継続させる必要がある一方で、この試みから生まれる新しい魅力を最大限に広げることにより、困難さを生み出す要因の影響力を相対的に低下させることも考えなければならない。

そこで、当初からある程度予測されたこの困難さに対して、学生を中心とする活動を進めることで応えようとしてきた。その内容を述べる前に、無線LANを用いたささやかな成果について、簡単に触れておきたい。

毎年11月に開催される地元長者町の「あびす祭り」で、2008年に学生が主体となってこれを中継するインターネット上のリアルタイム配信が行なわれた⁶。前年には、同様の中継を施設の整ったスタジオから行なったが、本年には長者町にある「錦二丁目

⁶ これに関しては、中日新聞・名古屋市内版、2008年11月8日朝刊に「あびす祭り ネット中継」として掲載された。



2008年ゑびす祭りリアルタイム配信内容の一部（「長者町インターネット放送」のウェブサイトから）

まちの会所」⁷の協力の下、移動可能な機材のみを大学から持ち出して実施した。つまり、課題の目指す無線インターネット放送の一応の実例を示すことが、ようやくできたのである。

今回は「まちの会所」に引かれた光ファイバーのブロードバンド回線を借り、ストリーミング・サーバーを仮設した。「まちの会所」内にはビデオカメラを置き、撮った内容をそのままエンコーダへ送り、マルチキャストとしてサーバーから配信する。カメラは室内だけではなく、路上や地下街で移動しながら撮影するものもあり、それらは無線LANを経由させてサーバから配信される。さらに、こうしてインターネット上に配信されている内容を、祭りの行なわれている路上に設置したコンピュータから無線LAN経由でモニタできるようにした。

配信した内容は、学生が中心となって制作した生番組である。祭りの様子を現場から伝えたり、地域の人々にインタビューしたりすることで、これまで培ってきた情報発信の技術が、遺憾なく発揮されたと言っていいだろう。オンデマンドのコンテンツを制作する場合にも、地域の人々との関わりは生じたが、リアルタイムのコンテンツ

⁷ 愛知産業大学・延藤安弘教授が代表理事を務めるNPO法人「まちの縁側育み隊」と、錦二丁目まちづくり連絡協議会とが中心となって2008年4月に設けられた、公共オフィスのスペース。

制作のほうが、これまで以上に強い関心を惹いたことは明らかであった。今後は、さらに簡便な方法で配信するためのモデル形成を進める必要がある。

では、リアルタイムのコンテンツ配信で能力を発揮するに至った学生達が、どのように技術の獲得に取り組んできたのか、以下に述べることとする。

第二部 学生による長者町地区に関する映像コンテンツ制作 および配信プロジェクト

1. 先 例

学生による地域密着型映像コンテンツ制作および配信についての先例を、2つ紹介する。

(1) 「多摩探検隊」⁸

中央大学FLPジャーナリズムプログラムの学生が、2004年5月に地元のケーブルテレビ「多摩テレビ」にて番組「多摩探検隊」の制作を開始した。この番組の特徴は、多摩地域に埋もれている話題、人物、物語を学生の視点で掘り起こした、徹底した地域再発見番組にこだわっていることである。番組のテーマは、ゴミ問題や省エネなどの環境問題から地元の酒造、おいしいロールケーキ、ケン玉名人など幅広く、「こども放送局」という地元の小学生の制作番組の支援なども行っている。10分間のスタジオ番組の企画、撮影、編集、などすべてを学生たちが行ない、コンパクトながらも月に1本という持続性のある番組制作で、現在までに55本の番組を制作している。地元のケーブルテレビ5局で放送されている。

(2) 「信州大学テレビ」⁹

信州大学の3つの学生サークルが中心になり、2006年10月に地元のケーブルテレビ局「テレビ松本」のチャンネル内に日本初の大学専用チャンネルを開設した。番組は「教養・生涯学習」（信州の歴史文化・自然・環境・健康・生活など身近なテーマを中心に、様々な学問領域に及ぶ番組）、「ドキュメンタリー」（信州大学、留学生、信州の企業など、身近な題材を学生の目から捉えたドキュメンタリー）、「情報番組」（他の地方から信州にやってきた信州大学生に信州の情報を知ってもらう一方、地元信州に住む人たちにも、信州の魅力を再発見してもらう番組）、「バラエティ・ドラマ」（信州大学生の日常を描くドラマや、トーク、イベントレポート、旅番組）などで構成されている。番組制作に当たり、テレビ局のスタッフの指導やアドバイスは受けているが、企画から制作まで全て大学生による番組作りを行っている。

⁸ <http://www.tamatan.tv>

⁹ <http://www.shinshu-u.ac.jp/sutv/>

大学生による映像コンテンツ制作および配信については、江戸川大学の「EDO-TV」¹⁰など学生が授業で制作した番組を、大学の公式HP上のインターネット放送で配信するケースが多くみられる。このような試みは、大学教育におけるいわゆる「放送制作」の実習授業にとって大きな意味がある。従来の制作実習は、作品が完成した時点で完了することが多く、視聴者は制作にかかわった「身内」だけに偏りがちだ。「放送（広く公開）」するためには、視聴者に受け入れられる企画を立案し、わかりやすく表現し、著作権や肖像権処理などの問題を適切に行うことなどが欠かせない。

さらに、上述の2例は、学生の映像コンテンツを配信する「放送局」の役割を大学が担うのではなく、ケーブルテレビという「マスメディア」の放送の一端を学生たちが担うことで、より主体的で、かつ責任ある番組作りが必要となる。一連の番組制作過程で学生たちは、多くのことに気づいて、自分と社会との関係を見つめ直し、互いに刺激しあいながら成長する。市民メディアとしての地域人材育成と共に、人と地域と大学との新たな関係性を編み出す取り組みだと考えられる。

2. 目的・意義

本プロジェクトは、先例同様、その目的が大学の広報的役割や単なる学生教育を超え、大学の地域社会への参画と学生の「サービラーニング」¹¹をテーマにした取り組みであることに加え、地域の人々による地域発の情報発信のモデルを構築することを目的としている。

学生をモデルとする意義は、以下の4つが考えられる。

1つ目は、映像制作をプロではなく、学生といういわば素人が手がけることで、地域の人々もカメラを向けられたり、インタビューをされても身構えることが少ない。また、不慣れな学生たちの作業に、地域の人々が手を貸すこともあるだろう。取材する側（学生）とされる側（住民）の心理的距離が近く、二者が一体となった「住民参加＝地域発信」型の映像制作を行うことができる。

2つ目は、これらの機会を通じ、学生たちが取材・撮影に悪戦苦闘している姿をみて、地域の人々も「自分でも映像作品が作れるかもしれない」と、映像制作への抵抗

¹⁰ 江戸川大学のオフィシャルホームページの中に、2006年4月より大学公式ネットテレビとしてサイト運営がスタートした。江戸川大学特別ゼミ「放送制作研究」の学生が、番組制作やテレビ局運営の多くの部分を担当している。情報バラエティー番組、インタビュー番組、実習授業制作番組など7チャンネルが、それぞれリアルタイム放送とオンデマンド放送を交えて放送されている。現在計画中の5チャンネルを加えて、将来的には12チャンネルの運営を目指している。

¹¹ 地域に対する貢献活動を通して、児童・生徒たちがそれらの体験を振り返り、アカデミックな教科の内容と連関させながら市民性を培っていく学習プロセス。（出典：「教職研修」2000年10月号「学校と地域を結ぶサービラーニングの実践」、中留武昭著）

感＝ハードルが低くなり、「自分だったらこんな番組を作ってみたい」というモチベーションが高まって、実際に番組制作を手がけるきっかけとなる可能性がある。

また、3つ目として、若者の目線で、地域の人々が日ごろ気付かなかった、あるいは忘れがちな地域の題材が番組化されることで、地域の隠れた魅力の詰まった映像のアーカイブとなる。さらに、この地域番組を視聴した地域の人々は、改めて地域への関心や愛着が増し、自分たちの町を他の地域の人にも知ってもらいたいという「発信意欲」が高まり、地域コミュニティが活性化したり、さらに新しいコミュニティーネットワークが生まれる可能性がある。(図1)

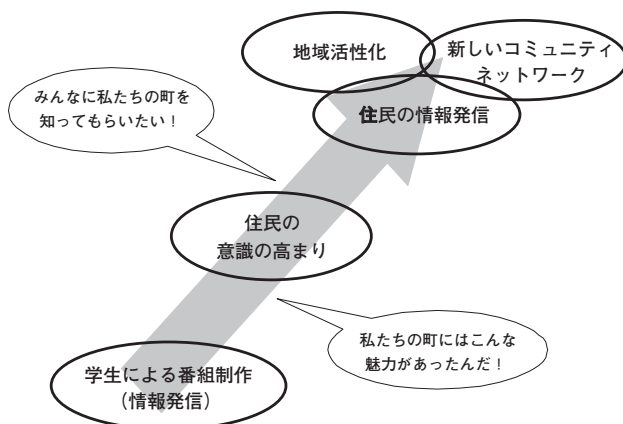


図1 目標とするプロジェクト効果

最後に4つ目として、メディア・リテラシー教育の観点から、学生たちが実際に番組を作る過程において、大学キャンパスを飛び出し、地域社会という「生きた」テーマを扱うことで、プロの映像制作と同じ心理的プロセスを体験し、「制作者の視点」を獲得する。自己の内面だけでなく、社会現象や社会問題などについて自らの力で意見を表現する「(映像の)表現能力」、すなわちメディア・リテラシーの「書き」の能力を獲得する、より効果的な手法である。(図2)

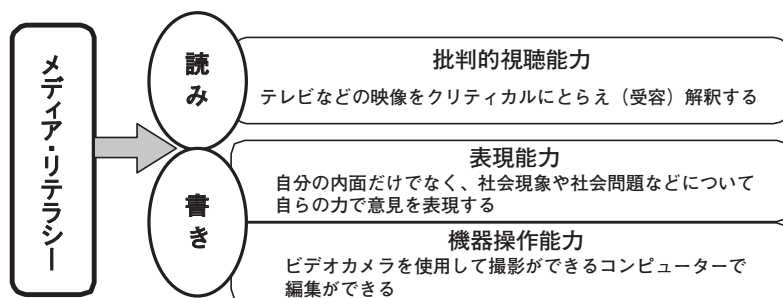


図2 映像メディアに関するメディア・リテラシー

3. 内 容

1) 参 加 者

名古屋大学における映像制作の演習授業、「基礎セミナー」¹²「教育情報工学」¹³を受講している学生などを中心に、プロジェクトの内容、意義などを説明し、参加者を募った。計20人の学生が参加した。

番組制作について、チームで作業を行った。上記の授業を受講している、あるいは、放送サークルで活動しているなど、映像制作について経験者が未経験者をフォローしながら制作を行う形とした。2～4人で1チームとし、7チーム組織した。

2) 使用機材

撮影機材は2セット（ハイビジョンカメラ、三脚、ICレコーダー）準備した。編集ソフトはFinal Cut Proを使用した。

カメラやマイク、編集機の使い方については、学生が各自、技術スタッフから2時間程度の講習を受け、基本的な使い方を学んだ。

3) 制作した番組（表1参照）

2007年8月より制作を開始、2008年3月までにインタビュー11本、特集9本、ワイド番組1本の計21番組を制作した。

4) 制作にあたっての指導

学生たちが制作に入る前に、まず、映像番組制作に関する基本的な手順について説明・指導した（図3）。指導した手順は以下の通りである。

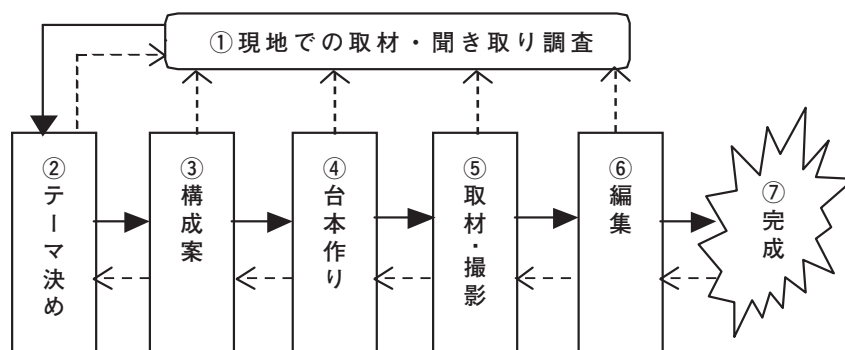


図3 制作手順

¹² 学部1年生が必修科目として、選択して履修する共通教育科目。NHKの番組「クローズアップ現代」を参考に、グループでビデオ番組を制作する。メディア研究・ビデオ制作を通したメディアリテラシーの獲得を目指した授業である。

¹³ 3年生以上が履修する専門系授業科目。全学に開放されていて、学部を問わず履修が可能で、ビデオ作品やマルチメディア作品の制作を行っている。

表1 制作番組一覧

番号	タイトル	時間	概要	備考
1	清州から名古屋へ？ 長者町の原点を探れ!?	0:03:47	日本三大繊維街として栄えた、長者町繊維街。最近ではOLや若者向けのカフェやブティックも増え、注目を集めている商店街でもあります。そんな長者町繊維街、実はその原点は遠く400年以上前にさかのぼる歴史ある商店街でもあるのです。400年前の長者町とは？その原点をたずねました。	
2	お詣りのコンビニ!? 袋町お聖天 福生院	0:02:15	健康祈願や商売繁盛など神社やお寺でお願いしたいことはひとつじゃないはず。この福生院では境内にいくつもの神様や仏様が祀られているので健康祈願・商売繁盛・厄除けから縁結びまで一度にお願いできてしまいます。名古屋駅と栄のちょうど真ん中にあり、立地も抜群!! ショッピングの帰りにでもぜひお気軽にお立ち寄りください。	
3	長者町を行く!? お昼にぴったり!! ランチ編?	0:07:28	名古屋で働く新入社員、長者太郎くんが先輩の伏見花子さんに連れて行ってもらったのは、名古屋にある長者町。そこにはおいしいランチを楽しめるお店がいっぱい!! 今回、二人は長者町にしかないお店を巡り、こだわりのランチを堪能します。和食、洋食、フレンチなど、二人が自信を持ってオススメするおいしい情報が満載です。ぜひランチを食べに長者町に足を運んでみてくださいね!!	
4	ベンチャータウンにかける思い	0:07:33	名古屋市長者町で取り組まれているベンチャータウン構想。果たしてそれはどのようなもので、そこにはどんな想いがあるのか？ベンチャー企業家として実際に活動を行っている人、新たな街の顔作りとしてベンチャータウンに期待を寄せる街の人など、ベンチャータウン構想に関わっている人々の取材を行い、長者町の目指す街の姿を伝え、そこにある様々な想いに迫ります。	
5	アートの芽吹き	0:06:32	繊維街として栄えたまち、長者町繊維街。その長者町には今、様々な新しい可能性が秘められています。これはそんな長者町を訪れた一人の女子学生が、ある芸術家との出会いから、その可能性の一つに気付くまでの話です。これを見れば、次に長者町を歩く時は思わずキョロキョロしてしまうかも・・・!?	
6	長者町を変える男？ 堀田勝彦の挑戦？	0:17:03	滅びゆく街、グレーのシャッターの街……。2000年に行われた、街の印象を問うアンケートの結果は悲惨なものだった。それから7年、積極的な街づくりによって、街は大きく変わることになった。その街の変革を支えた重要人物の一人、堀田勝彦。彼に密着することで見える、街の再生のカギとは……？	
7	長者町ベスト10	0:09:48	この番組では長者町でノリにノッてるスポットやお店を、私たちの独断と偏見(!?)で、トップ10形式で紹介しています。取り上げたのは、謎の神社や、猫と遊べるカフェ、元野球選手が経営しているレストランなど話題性があるものばかりです。この番組を見れば、あなたも長者町にいきたくなくなるはず!?	
8	ラーメン店長？ 自分らしく追求する男の挑戦？			技術的問題により未公開
9	天国に一番近い女			技術的問題により未公開

番号	タイトル	時間	概要	備考
10	インタビュー 福生院住職 松平實城さん ①福生院の由来 ②福生院の変遷 ③長者町は寺町、花町だった ④今、宗教は。その効能 ⑤これからの長者町	0:50:00	商売繁盛のご利益あらたかな「袋町お聖天・福生院」は真言宗のお寺ですが、清州越しの時、秀吉の生まれた中村の里から移ってきました。もともと「大聖歓喜天」という善男善女和合の福神様で縁結びのご利益もあり、ありがたい祈願所として多くの参拝者を集めて来ました。	
11	インタビュー 堀田商事社長 堀田勝彦さん ①生まれも育ちも長者町 ②長者町の自慢 ③長者町の古い伝統、昔の姿 ④長者町これからの ⑤長者町での買い物	0:50:00	堀田勝彦さんは伏見・長者町のベンチャータウン構想推進の地元組織、「錦二丁目町作り連絡協議会」の若手活動家として幅広くさまざまなボランティアをしています。その熱意はどこから出て来ているのでしょうか。ご本人に長者町に対する思いについて、いろんな面から話してもらいました。	
12	インタビュー 八木兵株式会社社長 山口兼市さん（5回）	0:50:00	代々長者町の有力な繊維問屋の経営者で地域のリーダー。地域を愛し、ここに根付き、びくともしない。歴史にもくわしく、町の伝統を活かして行くことも念頭に置き、これからの町作りのマスタープランについて、ひとびととあつく話し合っています。	
13	インタビュー みやび苑田中政商店 田中亨さん（5回）	0:50:00	長者町で老舗の呉服卸商を営みながら「愛知コミュニティ資源バンク」を設立し、地域の非営利活動に融資する活動を積極的にこなしています。その意図するところを聞きます。	
14	インタビュー 東京福祉大学理事長 中島範さん（5回）	0:50:00	中島家は徳川家康の側用人だった茶屋四郎次郎を祖として代々名古屋城の城下町で伝統的に大きな役割を果たしました。その歴史を聞きます。	
15	インタビュー 株式会社佐織屋 山田仁司さん（5回）	0:50:00	地域の若手経営者の集まり「成長会」の会長でイベントなどで活発な役割を果たしています。「長者町インタネット放送」でeコマースを共同で運営することも積極的に行っています。	
16	インタビュー 株式会社ブレインパワー代表取締役 島田信子さん（5回）	0:50:00	地域でベンチャービジネスを展開する。システム開発、デザイン、レンタルサーバー、通訳・翻訳、IT技術者派遣、カルチャークラブ（スクール）など軌道に乗せ成果を上げています。	
17	インタビュー 綿常株式会社 浅野隆司さん（5回）	0:50:00	この地域の生き字引き。特に最近の栄枯盛衰について体験的に熟知しており、切実な事情も含めてリアルな話を聞きます。	
18	インタビュー 株式会社アサヒファシリティズ 安藤実さん（5回）	0:50:00	ビルメンテナンスの事業を通して地域の人々と交わっています。全国的な事業展開の中でこの地域の特色を認識しそれに合わせた発展の方向を想像していることなどを聞きます。	
19	インタビュー 株式会社小池商店 小池隆さん（5回）	0:50:00	戦後この地域が繊維問屋街として発展した経過での立志伝中の人。今市街地再開発準備組合を組織し、ベンチャータウン構想にも関わり、将来のマスタープラン作りに夢を描きます。	
20	インタビュー 愛知産業大学 延藤安弘教授（5回）	0:50:00	大学で建築学を講ずるかたわら地域社会での現場活動を活発に行い、NPO法人「まちの縁側育み隊」を組織してユニークな町作りに積極的な提言をしています。	
21	2007年11月10日、11日（午前10時～12時、午後2時～4時） えびす祭り特別番組（生中継） 記録	8:00:00	地元長者町の年に一度のビッグイベントの模様を生中継しました。中心局と現場を結んでレポートやゲストのインタビューで構成。別に番組全体の記録を短く編集したものを制作。	

- ①実際に長者町を歩いて、聞き取り調査などをしながら、番組の「ネタ」探しをする。
- ②各自が、自分が番組にしたいテーマをいくつか持ち寄り、グループでテーマを決め会議を行う。
- ③決まったテーマに基づいて、番組の「構成表」を作成する。構成とは、番組を構成するパーツ（1つの話のまとまり）をいくつ考え、そのパーツを並べたり組み替えたりしながら、効果的に番組の流れに組み込み、番組の全体像を考えること。
- ④細かいナレーションなどのセリフ、映像の割り当て、効果音やBGMなどを書き込んだ「台本」を作り、番組全体のイメージを膨らませる。
- ⑤台本に基づき、必要となる取材先に電話でアポイントメントを取り、取材・撮影を行う。
- ⑥撮影終了後、編集作業に入り、映像編集・ナレーション録音・BGM付けなどを行う。

学生の制作状況をみながら、必要に応じて、筆者がアドバイザーとして助言・指導を行い、スムーズに制作作業が進むようにした。

5) 実践例・・・「特集」を制作したAグループのケース

(1) グループ構成

4年生1人をリーダーとし、1年生3名を加えた計4名。

(2) 制作期間

2007年8月後半から10月の後半。夏休み期間と後期の授業期間にかけて取り組んだ。

(3) 制作過程

時 期	内 容	かかった日数	学 生 の 感 想
8月上旬	グループのメンバーで長者町を下見する。	1日	はじめて訪れる長者町。どこから見て回ればいいのかわからなかったが、とにかく街のことを知ろうと歩き回った。興味をもった点をメモしながら、どんな番組を作ろうかと考えた。
8月上旬	グループのメンバーがそれぞれ3～4個の番組テーマを考え、全員で話し合い、5つのテーマに絞った。	1日	どんなテーマがいいか考える時、一番参考にしたのは、既存のテレビ番組のスタイルだった。実際に街を歩いただけではわからないことについて、インターネットで検索して調べたりしたもの、アイデアが限られてしまったようで、グループのメンバーでそれぞれ出したテーマが、重なっていた。
8月上旬	5つのテーマをアドバイザーに提案した。番組として面白いかどうか、他チームの状況などを考慮しながら、2つのテーマを選んだ。	1日	自分たちの興味があるテーマでも、映像化することが難しいなど、映像番組として成立しないことが、残念だった。アドバイザーのアドバイスから、グループで話し合い、どのようなスタイルの番組にするのか（ドラマ仕立てのグルメ番組、長者町で新しい事業に挑戦する2人の建築家を追うドキュメンタリー）を決めた。
8月下旬	2つのテーマそれぞれに担当者を決め、担当者が構成表を作成する。	1週間	伝えたいことを映像とコメントでどう構成するのか、特に必要な映像を考えながら番組全体をイメージしながら流れを作ることがとても難しかった。

時 期	内 容	かかった日数	学 生 の 感 想
8月下旬	制作した構成表をアドバイザーに提出、構成表の改善を行なう。	1日	テーマをより分かりやすく映像で伝えるために、映像の順序を入れ替えた方が良いなどのアドバイスがあり、自分たちが気づかない改善点を指摘された。
9月上旬	長者町での街頭アンケートを行い、取材先へのアポイントメントを取り、取材スケジュールを決める。	1日	地域の人々の意見を番組に反映しようと街頭アンケートを実施した。協力してくれる人が少なく、苦勞したが、ネットでは分らない、貴重な情報を得ることができた。取材したいところにアポイントメントを取るときは、自分たちの活動の趣旨や目的をしっかりと説明すれば、協力していただけることが分かった。
9月上旬	取材・撮影を行う。	3日	カメラ操作が不慣れなため、何度も取り直しをするなど、時間が予定よりかかってしまうこともあった。また、どのようなカットで撮るかなどを現場で話し合い、決めることもあったので、撮影前にしっかりと絵コンテを作成する必要性を痛感した。
9月下旬 11月上旬	編集に取り掛かる。並行して、構成表の書き直し、ナレーションの台本を作成する。	1ヶ月半	編集しながら、足りない映像やコメントなどがどんどん出てきて、苦勞した。しかし、映像があまりうまく撮れていなくても、音楽やテロップを使うことで、映像に制作者の意図を埋め込むことができることがわかった。



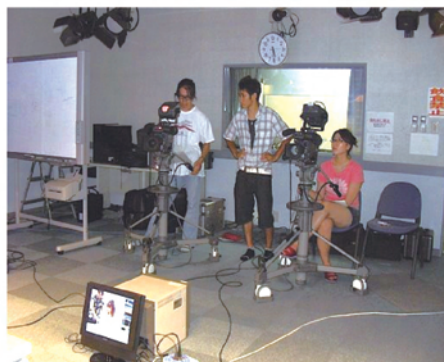
長者町のカフェのオーナーにインタビュー



繊維問屋にて荷物の積み下ろしの撮影



大学内スタジオで専門家にインタビュー



2台のカメラを使用したスタジオ撮影

写真資料 制作の様子

4. 成果と課題

学生たちは、番組制作の経験がほとんど無かったにもかかわらず、プロジェクトを通じて内容の濃い番組を制作し、メディア・リテラシーの「書き」の能力の向上に一定の成果が見られた。

その理由として考えられるのは、映像制作の過程で最も時間と手間を要するのが編集、コンピューターでの作業であるが、現代の学生は携帯電話をはじめとする精密機器類を器用に使いこなす世代ということもあってか、新しい機器を操作することに抵抗が少なく、コンピューターを利用したノンリニア編集を、非常に柔軟に使いこなすことができたためだと考えられる。そのため、効率的に作業を進め、構成・台本の見直しや編集の手直しなどに時間をかけることが可能になり、内容の完成度が高まった。

また、番組制作の過程で、地域のお店や会社のオーナーに連絡をとったり、街頭インタビューで見ず知らずの人々に声をかける機会も多く、学生たちが試行錯誤をしながら、社会的な対人コミュニケーション能力を高めていく様子がうかがえた。

しかし、一方で番組が持つ意味を明確に持たないまま番組を作ってしまったという反省もあった。制作した番組のテーマや構成の多くが、長者町への集客効果を期待した街のCM、PR的な要素が強く¹⁴、地域の人々の興味を惹きつけ、意識喚起につながるような番組を制作することができなかった。番組自体が、長者町「外」にとって面白いものであっても、長者町「内」の人々にとって魅力あるものでなければ、街全体の取り組みへと発展していくことは難しい。学生にとって、プロジェクトの目的が「番組制作」で完結してしまい、それを利用した地域全体への展開には至らず、地域の人々による映像制作への橋渡しの役割は果たせなかった。

また、学生たちの活動の主旨が地域で周知されないまま、番組制作を行ったことも、反省点としてあげられる。学生が長者町で取材・撮影をする際、地域の人々に助けをしてもらったり声がけをしてもらう機会も多く、好意的に番組制作を行うことができたが、あくまで「学生」という「お客さん」ががんばっている、という認識に止まり、「地域の人々の情報発信、番組制作を行う気持ちが高める」という地域を巻き込んだ取り組みにいたらなかった。

したがって、今後の課題としては、「内」へ向けた番組制作、情報発信を意識し、地域の人々の街に対する再発見や街への愛着を促すこと、魅力ある街づくりと共に情報発信力を高めることを目標に、地域発信型コンテンツの基盤作りを進めること、などが挙げられるだろう。

¹⁴ 学生が長者町について特に興味を持った題材を番組にした「特集」のテーマを分類すると、「グルメ・ファッション・観光」が3本、「ドキュメンタリー」が2本、「新しい長者町の魅力」が2本だった。

結 び

こうして行なってきたプロジェクトを、学生のメディア・リテラシー習得と地域活性化とを接続する試みとして、短期的に判断すると、必ずしも成功を収めたとは言えない。これは、大学と地域の共同体という2つの組織に単純化した図式に基づいて活動を開始した当時には、地域の実情が余り正確に把握できていなかった、ということを経験の1つとして考えることができる。地域の中には、最初から一枚岩の組織によって構成されているわけではない。むしろ、地域の組織作りは、様々な活動を通して現在進行中の状態であり、これを既に出来上がったものとして、何らかの役割を期待することは、現実的ではないだろう。地域の組織作りのプロセスを支えるツールとして、地域からの情報発信を想定していたとは言え、組織作りのための情報発信という仕組みは一朝一夕に達成されるものではなく、IT活用の困難さを改めて感じさせられたことは確かである。

むしろ、地域の抱える問題に対する理解という点に、プロジェクト全体の意義があったのかもしれない。地域の問題を解決するにはまだ至っていないし、解決に至るための方向を明らかにできたのでもないだろうが、問題を共有するという、解決のための出発点にはようやく辿り着いたように思われる。地域で活動している方々からの情報発信も、微かながらもようやく始まろうとしている。したがって、大学は、技術的ノウハウの提供を通して、情報発信の活発化に少しでも寄与するよう努めるべきであろう。なぜなら、それは地域の問題の共有を、細かな、具体的な事柄から進めていくことを意味するからである。