

動画で新潟を再発見！

権 五景(樂九)ゼミナール

4年	19K001 青柳 玲央	19K016 榎本 一斗
	19K022 長部 康平	19K058 高橋 帝那
3年	20K027 大野 力	20K073 高橋 翔馬

目 次

- 1 序章 報告書の作成にあたって
 - 1.1 権ゼミナールの基本的な考え方・活動目的
 - 1.2 世界の地域資源活用事例
 - 1.2.1 地域や国の発展にあまり貢献しなかった事例
 - 1.2.2 地域や国の発展に貢献した事例
 - 1.2.3 まとめ
 - 1.3 新潟県の地域資源活用事例
 - 1.3.1 油田
 - 1.3.2 稲作
 - 1.3.3 大雪(水資源)
 - 1.3.4 新潟県の日本酒
 - 1.3.5 新潟県の米菓
 - 1.3.6 弥彦山の間瀬銅山

- 2 これまでの活動
 - 2.1 動画制作・編集
 - 2.2 反省点

- 3 今年度の活動
 - 3.1 国営越後丘陵公園(1回目)
 - 3.1.1 取材
 - 3.1.2 動画の編集
 - 3.1.3 まとめ
 - 3.2 河井継之助記念館
 - 3.2.1 取材までの経緯・流れ
 - 3.2.2 撮影の様子
 - 3.2.3 編集について
 - 3.2.4 先方とのやりとり
 - 3.2.5 河井継之助記念館の反省
 - 3.3 杜々の森名水公園
 - 3.3.1 動画の撮影・コンセプトについて
 - 3.3.2 動画の編集について
 - 3.3.3 まとめ
 - 3.4 江口だんご本店
 - 3.4.1 動画の撮影・編集
 - 3.4.2 反省点
 - 3.4.3 まとめ

- 3.5 悠久山
 - 3.5.1 取り上げる経緯
 - 3.5.2 撮影前の活動計画
 - 3.5.3 実際の撮影活動
 - 3.5.4 悠久山全体の撮影を通して
 - 3.5.5 悠久山公園 2 回目の撮影
- 3.6 国営越後丘陵公園(2 回目)
 - 3.6.1 動画の撮影・編集
- 3.7 秋の音楽会
 - 3.7.1 動画制作の経緯
 - 3.7.2 動画撮影にあたって
 - 3.7.3 動画編集にあたって
 - 3.7.4 反省点

4 動画制作の振り返りと分析

5 今年度のまとめ

- 5.1 動画制作のまとめ
- 5.2 ゼミナール活動のまとめ

6 来年度の活動予定

7 結びに

補足 動画編集の流れ (DaVinci Resolve 編)

引用・参考資料

1. 序章 報告書の作成にあたって

1.1 権ゼミナールの基本的な考え方・活動目的

権ゼミナールでは、地理的特性が当該地域や国の経済的特性を左右する、そのため地域資源の開発が地域や国の経済発展につながるという考えから、昨年度までは長岡の地域資源のひとつである十分杯という杯に着目し、十分杯の広報活動を続けてきた。しかし、コロナ禍において今までのような学外での広報活動が厳しいと判断した結果、動画で新潟の魅力を伝えるという活動にシフトした。

新潟の魅力を伝えると言っても我々は学生であり、資金力には限界がある。その中で一番我々に合っているのが、YouTube を中心とした SNS を用いて自分達で作成した動画、Short 動画を掲載してアピールをすることであると考えた。

今年度は以前よりもコロナウイルス対策の緩和で観光客の増加が見られ、新潟県にも多くの人が足を運んだ。しかし、有名な観光スポットには人が集まる反面、あまり知られていない隠れた観光スポットにはあまり足を運んでももらえない状況である。そこに我々は目をつけ、今年度の活動を始めた。

我々は、「人の流れを作ることによって財の流れを作ることができる」と考えた。地域を発展させるためには必ず「財」が必要であり、そのためには地域にある資源を使って人に足を運んでもらう必要がある。このような考えで発展している地域は多く挙げられる。例えば、愛知県は世界一の車メーカーであるトヨタが位置する豊田市。愛知県が発展したのは、トヨタと取引がしやすいようにするために多くの企業が愛知に工場を構えていたことも一つの理由である。それにより、雇用人数の増加に繋がった結果、人口の増加に繋がったと考えられる。

権ゼミナールでは、長岡地域にある隠れた観光地を地域資源としてとらえ、動画による広報活動を通して、長岡の地域発展、産業の発展に貢献できるのではないかと考えるから、活動をしている。

この報告書ではまず、地域の発展には欠かせない地理的特性、地域資源の活用の事例について紹介する。

1.2 世界の地域資源の活用事例

さて、我々が活動するにあたっての前提知識として、地理的特性が当該地域の人々が出す知恵を左右しているのではないかと考えている。今回は地理的特性が地域や国の発展に貢献した例と貢献しなかった例に分けて記述する。

1.2.1 地域や国の発展にあまり貢献しなかった事例

まずは地域や国に貢献しなかった 1 つ目だ。ここでは羊を使った独自の文化がある地域を取り上げる。1950 年当時までの中国は黄河に整備された橋が架かっていなかった。そのため、いかだでの行き来が重要な交通手段であった。一般的には船を利用したが、この地域ではいかだであった。その理由だが、船を作るための木が少なかったからである。その代わりに、食用の家畜としてたくさん飼育されていた羊から取れる大量の皮を利用していかだに作り替えた。

いかだの製作には 20 以上の工程が必要である。まず、食用の肉の部分と羊の皮の部分に分け

る。頭から足先までに傷がつかないように皮を剥ぎ取る。剥ぎ取った皮を袋の中に入れて乾燥させる。これは、湿度の高く熱い環境に放置することで皮についている毛を抜くためだ。こうして乾燥させた皮の四肢の1つを空気が入る穴として残し、首の部分や四肢を麻の糸と木の棒でしっかりと固定しその中に空気を注入する。¹⁾ この空気を吹き入れる際にはエアポンプを使わず、口からの吹き入れで皮の袋を膨らませる必要がある。口で吹き入れる利点として、人間の口で膨らませた皮の方が腐りにくいという。しかし製作した浮もひび割れや腐ることもあるため定期的なメンテナンスも欠かさない必要がある。その際には皮の袋に油と塩水を入れメンテナンスを行う。

こうして製作した14枚の皮を風船のように膨らませ、木製の枠と共に組み合わせる。この時用いられる木は柳の木でこれには防腐性が高く柔軟性があるといった特徴がある。こうしてできた木の枠に羊皮の風船を固定し、松の木で作ったやぐらを備え付けると羊皮いかだが完成する。²⁾

この羊皮いかだは現在も中国の甘肅省龍湾村で観光目的として利用されているが、地域の発展には大きく貢献していないと我々は考える。

<図1>乾燥させた羊の皮に口で空気を入れ膨らませている様子



(出所) 人民中国『羊皮いかだ』より引用。

¹⁾ 人民中国『羊皮いかだ』より引用。

²⁾ 『奇怪的知识又增加了，古人制作羊皮筏时，为何只选公羊不选母羊？』より引用。

<図 2>乾燥させた羊の皮に口で空気を入れ膨らませている様子



(出所) 中国 inews ホームページより引用。

貢献しなかった例の2つ目は、中央アジアのキルギス共和国で行われる伝統的な騎馬ラグビーとも言えるコクボルと呼ばれる遊牧民のスポーツだ。このコクボルは4騎対4騎で対決する競技で控えのメンバーを含むと8騎同士の対戦になる。ボールを自陣のゴールに投げ入れるとポイントになるルールであり、ラグビーのルールに酷似している。

コクボルと、それに用いられるボールの歴史は遊牧民としての生活を営んでいた時代、かれこれ数千年前に遡る。かつて、キルギスの人々が遊牧民だった頃、多くの家畜がオオカミに襲われ食べられる被害が多発した。遊牧民らは、その被害を食い止めるためオオカミを殺した。そうして殺したオオカミの死骸をどう処分するか考えていく中で、オオカミを用いたゲームが生まれたという。また本来は、羊飼いが行うゲームとして始まった説もあるといわれている。そうして時代が進んでいく中で、オオカミの死骸を用いていたものから羊、山羊の死骸に少しずつ変化していったといわれている。この出来事に由来してか、コクボルという名前はキルギス語で『蒼きオオカミ』という意味である。ちなみに中央アジア諸国でもこのスポーツはあり、一般的にブスカシと言われている。

具体的なルールとして、1セット20分で3セット行われ、試合は敵と味方を合わせてサイドラインに整列した8騎がコートのある円の中に置かれたボール目がけて突進し奪い合いをするところから競技が開始する。³⁾ このスポーツに使用されているボールが実は首と内臓がとれたウラクと呼ばれる山羊である。このボールに見立てたウラクの重量は20から30キロにもなる。その地面に置いてあるウラクを馬上から掴み上げるだけで至難を極めるが、その中で騎馬の集団がぶつかり合い競う様は凄まじい迫力である。互いに相手チームの騎馬をブロックしつつ、自軍の選手が行動し易いように牽制し合うことで攻守のバランスがよく取れた競技になっている。1人がウラクを掴み上げゴールへ走り出そうとするが、それを奪おうとする騎馬が走りながら周囲を取り巻き、ディフェンスに入った味方も交え、走りながらの騎馬の渋滞が発生しているかのようになる。実際に競技が行われている動画はYouTubeで「buzkashi」と検索すると迫力のあるシー

³⁾ 『かばんのなかみ』により引用。

ンを観賞することができる。

コクボルというスポーツに始まるキルギスの独自の文化は、まだ新しく、これらを伝えるためにコクボル競技連盟が 1998 年に発足、設立された。連盟の設立により、それまでは伝統として受け継がれてはいく中でのコクボルのルールが、正式なルールとして詳しく設定されることになり、正式な競技として成立した。しかし、それでもまだ国の発展には大きく貢献していないと考える。これを調べるまではコクボルというスポーツは言うまでもなく、キルギスという国の存在を知るゼミ生は誰もいなかったからである。現にキルギスの一人当たりの GDP は日本円で 16 万円という水準でありかなり低いのが現状である。

<図 3> 中央のボールを巡って争っている様子



(出所)『かばんのなかみ』より引用。

1.2.2 地域や国の発展に貢献した事例

次に地域や国の発展に貢献した例を 3 つ挙げたい。1 つ目は羊毛や綿を生地にして洋服に活用した例だ。羊毛を活用した生地の洋服は当時紡績業が盛んであったイギリスが代表例として挙げられる。近代ではフランドル地方（現在のベルギーとフランスにかかる地域）が古くから羊毛の産地として有名で、毛織物も多く生産されていた。それから 11 世紀初頭にはイングランド産地の羊毛が多く収穫されるようになり、これに始まりヨーロッパの中では最も盛んな毛織物の生産地域として栄えていった。⁴⁾

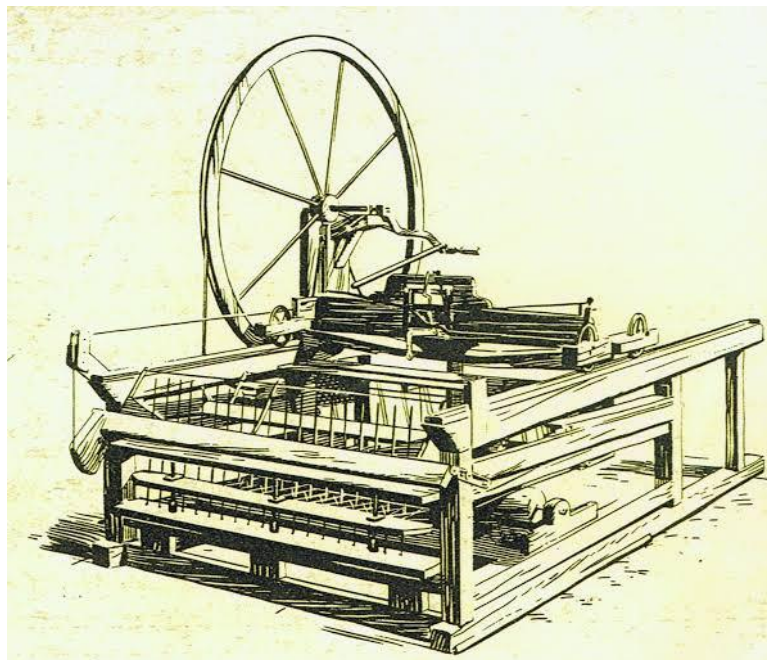
しかし、当時のヨーロッパは羊毛を織る技術に関しては未発達であった。その当時はペルシャが世界一の羊毛を織る技術を保有していたため、ヨーロッパ各国はペルシャの配下にあったイスラムの国々から高価な羊毛を輸入せざるを得なかった。イギリスは、この危機を打破するべく 14 世紀からはイスラム圏に対抗し機械織の技術を向上させたが、これをよく思わない近隣の国と争うことになった。その代表例がフランスだ。広大なフランドル地方とその産業及び原料を巡ってイギリスとフランスは戦争を始めることになる。これが後に語り継がれることになる 100 年

⁴⁾『歴史総合ドットコム』より引用。

戦争の火蓋の1つである。⁵⁾

それから時は流れ数百年後、18世紀中頃のイギリスで産業革命が起きた。当時のイギリスで革命のきっかけになった出来事の背景として1733年にジョン・ケイが織り機の飛び杼を発明したことに起因する。この飛び杼はシャトルとも呼ばれており、その意味の通り往復して糸を交互に高速に通すことができるようになった。この改良によって工程の1つだけが高速化したにも関わらず、他の生産工程が間に合わないまでの影響をもたらすまでとなった。つまり布織の生産性が急激に高くなった分、糸の供給が間に合わなかったのである。それでこの出来事に対応するべく1764年にハーグリーブスがジェニー紡績機を発明した。⁶⁾1本ずつ糸を取る従来のものと打って変わって、8本の糸を同時に紡ぐことができるようになった。この発明で更なる効率化が図られた。このようにして紡がれたものは生地になり洋服へと加工された。加工された洋服の例としてスーツがある。⁷⁾今でこそ成人式やビジネスの場では当たり前のように着用されているが、当時産業革命が起こったイギリスという時代背景を考えると国や地域、英国紳士という言葉があるような地理的特性を活用した産業であると考えられる。

<図4>ジェニー紡績機



(出所)『歴史総合ドットコム』より引用。

⁵⁾ 『歴史総合ドットコム』より引用。

⁶⁾ 『歴史総合ドットコム』より引用。

⁷⁾ 『MUUSEO SQUARE』より引用。

<図 5> 英国紳士のスーツの着こなし



(出所) 『MUUSEO SQUARE』より引用。

地域や国の発展に貢献した例の2つ目は、ナチュラルガット加工を用いたテニスラケットの事例だ。1875年にフランスのリヨンにバボラ(Babolat)という世界で最も歴史のあるラケット専門の企業が創業した。当時は前年の1874年にテニスという競技が誕生したこともあり、ラケットの需要はかなりのものであった。ここでいうナチュラルガットはカットグットとも名称つけられており、なんと羊の腸をより合わせて製作、生産された。

国の発展に貢献した例の1つ目で挙げたフランドル地方が羊毛の産地とされていたように、フランスでは羊毛以外の羊の活用方法として腸を用いたのだ。このようにフランスで流行したテニスと地理的特性がかけ合わさったことで、テニスという全世界でポピュラーなスポーツとして認識され大きく国の発展に貢献したといえる。⁸⁾

<図 6> テニスの普及とナチュラルガットが貼られたラケットの様子



(出所) 『スポスルマガジン』より引用。

⁸⁾ 『スポスルマガジン』より引用。

地域や国の発展に貢献した例の3つ目は、してペルシャ語で「粗い」という意味持つギャッベである。古来よりイランの南西部のザクロス山脈から南部ファース州の高原一帯に住む遊牧民によって織られており、「毛足の長い絨毯」を指す絨毯である。⁹⁾このギャッベは本来ふかふかで軽い仕様である。山岳地や砂漠など、過酷な自然を旅する遊牧民にとって、快適な移動ができるよう持ち合わせている装備重量を軽くする必要がある。その他、寒い夜に家畜を保護するカバーとしての役割もある。また、近年のヨーロッパや日本ではギャッベ人気が高まっており、絨毯や壁紙などのインテリアとして輸出用の生産が増加しているのは事実である。¹⁰⁾しかし織り手は遊牧民に変わりはなく、多くのギャッベの集設地は彼らが最も愛するオアシスの古都シラーズである。

<図7>イランのカシュガイ族の居住地



(出所) IDC OTSUKA『遊牧民の羊毛手織り絨毯 ギャッベ』より引用。

イランには、世界的に有名なペルシャ絨毯の一大産業がある。五大産地といわれる、タブリーズ、イスファハン、ナイン、カシャン、ケルマンなど都市の周辺で、工房の職人によって絨毯が織られている。17世紀のサファビー王朝にその振興ぶりが記録されたように、ペルシャの数千年の歴史を経て伝統文様や染織の技術が一つの極みに至った美術工芸品とってよいだろう。本来のギャッベは羊毛から糸を紡ぎ、自生している草木で染め、手で織ったものである。そのため生産には大きなコストがかかると同時に、ギャッベの市場でそれに見合った金額で取引されないという問題点が存在した。数年前まではギャッベは国の発展に貢献しなかったのである。¹¹⁾

そんな不遇な扱いを受けていたギャッベだが、ギャッベの織り手の遊牧民カシュガイ族の人々が、ギャッベの育ての親と呼んでいるゴラムレザ・ゾランバリーが創業したゾランヴァリ社が名乗りを挙げた。ゾランヴァリ社は多くのギャッベとは異なり化学染料を使わず、天然草木染めの糸で絨毯を作っていること、また、徹底した品質管理サービスにより最高品質のものを購入する

⁹⁾ 向村春樹、片岡弘子(2010) p.151.より引用。

¹⁰⁾ 堀田隆子、大江弘之(2005) p.4.より引用。

¹¹⁾ 堀田隆子、大江弘之(2005) p.50.より引用。

ことができる。また会社の規模としてもかなり大きく、ゾランヴァリ社はイランのファールス州で石油を除いた部門で輸出高1位である。また今までギャッベを安く買い上げられることもよくあった遊牧民に適正な値段でギャッベを買い取り取引するなど経済面でも大きな影響を与えている。¹²⁾

このように遊牧民に織られていたギャッベが、インテリアとしての価値を見出され各国への輸出品となっていること、適切な市場取引で遊牧民の生活を支える一部となっていることから、国の発展に貢献しているといえる。

1.2.3 まとめ

これらの貢献した例としなかった例の2つはどちらも地域資源である羊を利用しているが、我々はこの2種類の違いに地の利を活用しつつ、多くの人々が活用できるかどうかという点にあると結論付けている。貢献しなかった事例では、羊の皮いかだ、コクボルのような活用・活動する地域が限定的であるという点と、それに伴った観光産業が広く周知されておらず限られているという共通点があるといえる。一方で貢献した事例では、地の利に恵まれておりその産地の特徴を活かした商品を、多くの人々が利用するようなラケットや洋服・スーツなど新たなモノに変えて羊や関連商品の価値を高めている点が貢献しなかった例に優っていたといえる。

1.3 新潟県の地域資源活用事例

続いて、新潟県における事例を紹介する。昨年度は、新潟県の代表的な事例である食材について紹介した。今年度は新潟県内における、地理的特性を活かした産業の事例を紹介したい。

1.3.1 石油

新潟県新潟市秋葉区に存在した新津油田で江戸時代以前から平成にかけて採掘が行われていた。当時、日本一の産油量を誇った新津油田は現在、石油の里として存在している。¹³⁾

新潟県に、石油の資源が存在したことにより、機械工業の発展につながり、現在に続いている。また、金融業の発展にも繋がったとされている。

¹²⁾ 調度品の亀川株式会社のホームページより引用。

¹³⁾ 『M&A Online』より引用。

<図 8>新津油田



(出所)『M&A Online』より引用。

新津油田で採掘された油は、国内紡績業や鉄道事業の発展によりエネルギーとして需要が高まった。また、その後明治時代には自動車の普及が始まった。また、船舶の燃料としての利用もされ始めた。これにより、需要の拡大が見込まれた。そして、明治末にかけて膨大な産油量を見せていた新津油田も徐々に減退の兆しが見えてきた。その後、衰退が進み、採掘が行われなくなったが、現在も大切に施設が保存されている。

また、我々の大学がある長岡でも石油を活かした事例が存在する。明治 6 年、長野石炭油会社が試掘を始めるが、本格的には明治 21 年に長岡市宮路に石動油坑会社や北越石油会社が創業して、石油採掘大ブームが訪れる。油井が発見されたのは東部丘陵地帯で「東山油田」と呼ばれた。明治 30 年代には 300 社以上の石油会社が設立される。なかでも明治 26 年に開業した「宝田石油」は日本を代表する石油会社へと成長した。一方、明治 21 年に新潟県石地村（現柏崎市）では「日本石油」が創業した。のちに、現在の長岡市役所がある場所に位置した「宝田石油」と柏崎市にあった「日本石油」が大正 11 年に合併をし、現在も世界的に有名な企業「ENEOS」として存在している。¹⁴⁾

1.3.2 稲作

新潟県といえば稲作、米作りだと言われるが、goo ランキングの統計で、全国 300 人に聞いたお米のおすすめランキングトップ 10 の中に 1 位が魚沼産コシヒカリ、7 位ミルキークイーン、10 位新之助が含まれており、新潟県のお米は全国でもトップレベルの品質を誇っていることがわかる。¹⁵⁾ ではなぜ新潟の米は美味しいだろうか。これには地域の特性、地理的特徴を使ったという歴史がある。新潟県というのは、日本海側にあり、山と川に恵まれている場所に位置している。日本一長い川とされている信濃川をはじめ、たくさんの川が肥えた土と豊かな水を運んでくる。そのため、下流には豊かな平野が広がっている。この条件が米作りに適していたため、稲作が盛

¹⁴⁾ 『明治・大正名所 探訪記』より引用。

¹⁵⁾ 『goo ランキング』より引用。

んに行われるようになったという歴史がある¹⁶⁾ <図9>の左側の写真は長岡大学二号館五階から撮影したものだが、高い山が見えず、一帯が平野であることが確認できる。

また、新潟県は日本海側にあり、春から夏には比較的良好な天気続き、雨も適度に降る。冬になると、山間部を中心に多くの雪が降る。この雪により、大量の綺麗な水を利用することができる。夏は、稲の成長に適した高温の日が多いこと、冷害や山に囲まれているため、台風が少ないことなどから、昔から稲作を中心とした農業が盛んに行われてきている。

<図9> 稲作



(出所)『新潟のおいしい水専門店』より引用。

そのほかにも、米の保存にも力を入れていて、お米の温度は 15℃以下、湿度が 60%～80%の条件のもとで保管するのが最適とされている。お米の食味値は、アミロース・タンパク質・水分値・脂肪酸度の 4 成分を測定し評価されます。このうち農家が測定できる玄米水分値 15.0%以下の米が適正水分値で一等米基準とされている。水分値が低くなればなるほど食味が悪くなり、高いほど食味が良くなる。よって水分値が 14.5%～15.0%の米になるように調整すれば最も適正と言える。¹⁷⁾

新潟県のように、冬期間湿度のある地域だと、温度・湿度とも条件に適正だが、冬期間温度が低いからと言って、関東のように冬期間乾燥する地域で常温保管しても、湿度が 60%より低くなるような気象条件になる地域だと食味値が落ちていく。常にお米は温度が 15℃以下、湿度が 60%～80%の条件の場所が保管最適な場所で、食べる分だけ仕入れることが最も食味が良くなるということにもなる。¹⁸⁾

1.3.3 大雪（水資源）

上記の 1.3.2 にもつながる話だが、新潟県は豪雪地帯として有名である。もちろん、大雪により甚大な被害を受けてしまうことも少なくはない。しかし、雪が降るからこそ生まれる観光資源や名産品も存在する。

¹⁶⁾ 『新潟のおいしい水専門店』より引用。

¹⁷⁾ 『新潟のおいしい水専門店』より引用。

¹⁸⁾ 『新潟のおいしい水専門店』より引用。

例えのひとつとしてスキー場が挙げられる。¹⁹⁾ 最近は人口の雪を作る機械があり、必ず雪が降らないとスキーができないということは無くなったが、やはり全国から冬になるとスキーやスノーボードなどを楽しみに来る観光客の方が多く訪れる。新潟にも、苗場や湯沢を筆頭とした有名なスキー場が多く存在し、大きな集客を得ることができている。このように、大雪で不便なことも数多くある反面、大きな観光資源であるとも考えられる。

<図 10>スキー場



(出所)『長岡観光ナビ』のホームページより引用。

また、上記の稲作にも通じる話ではあるが、新潟の名産といえば、日本酒や米菓が挙げられる。この2つの名産品に通じるものは「お米」である。新潟の広大な地域で作られた米は、普段の家庭で食べられる白米だけでなく多くの食品に加工されて食べられている。

1.3.4 新潟県の日本酒

新潟の日本酒は、日本国内でもトップレベルのお米と積雪の影響による豊富な山水を使用して作られるため美味しいと言われる。²⁰⁾ そのため、昔から新潟には数多くの酒造が存在し、生産量は日本でもトップクラスとされている。中には、何百年も続いている酒蔵も存在していて、久保田・越乃寒梅・八海山など全国的に有名な銘柄もある。

¹⁹⁾ 『長岡観光ナビ』のホームページより引用。

²⁰⁾ 『Sakewiki』のホームページより引用。

<図 11>新潟県の日本酒

酒蔵数ランキング (H30年度調査)

1位 新潟県 89蔵

2位 長野県 75蔵

3位 兵庫県 68蔵

4位 福島県 59蔵

5位 福岡県 56蔵



(出所) 『Sakewiki』のホームページより引用。

1.3.5 新潟県の米菓

米菓に関しても、新潟には数多くの有名なメーカーが存在する。例を挙げると、亀田製菓・三幸製菓・岩塚製菓などである。新潟県人が聞くと多くの人がある名前だろう。県外に住んでいる方はあまり知らないという人も少なからずいると思うが、そのような人にも商品名を伝えると知っているという回答する人が多いと思う。それくらい全国的に展開している有名な米菓を作っているメーカーが存在している。味しらべ、雪の宿、亀田の柿の種、ばかうけなど日本の多くのスーパーで取り扱われているものがある。米菓の売り上げも上位3社が新潟の会社と市場を独占している。^{21) 22)}

<図 12>新潟県の米菓



(出所) 左図は『亀田製菓決算資料』より引用。

(出所) 右図は『フードニュース』のホームページより引用。

このように、大雪により、稲作の発展につながり、そのお米を加工してひとつの名産へと変換させている。雪国ならではのスポーツをできる場を作ること、全国の雪が降らない場所に

21) 『フードニュース』のホームページより引用。

22) 『亀田製菓決算資料』より引用。

住んでいる人がわざわざ新潟まで来てくれるほどの観光資源になっていると考えると大雪によってひとつの地理的特性を活かした事例として挙げられる。

1.3.6 弥彦山の間瀬銅山

新潟県の弥彦山と多宝山の麓にあった間瀬銅山は、1701年に採掘が始まった。最盛期には約300人が住み、月約50トンもの鉱石が採掘された。間瀬銅山で採掘された鉱石は銅器の原料としても使用され、現在の燕や弥彦の金属加工産業のルーツとされている。銅の産出減とともに1920年に封鎖となった。²³⁾

しかし、間瀬銅山の影響はとても大きく、銅山の精錬技術と長岡藩藩主である牧野家が大阪から連れてきた和釘職人の組み合わせは燕三条を世界的な金属洋食器の生産地へと変わっていく上での土台となった。当時あった資源を活用すべく、大阪から和釘職人を連れて来るというきっかけが無ければ、現在の燕三条はなかったかもしれないと考えると、当時、間瀬銅山という地域資源を活用したことによって地域の発展に大きく貢献をしたと考えられる。²⁴⁾

<図 13> 間瀬銅山



(出所)『ミックンのつぶやき』より引用。

2. これまでの活動

今年度の活動について紹介する前に、昨年度の活動について紹介したい。

新型コロナウイルスの大流行の影響により、ゼミナールの活動は大きな制限を強いられることとなった。そんな中、参加したイベントは HAKKOtrip2021 のみとなり、多くの活動が学内になってしまった。

2.1 十分杯の PR 動画の作成

一昨年に引き続き十分杯の PR 動画の作成を行なった。一昨年は動画編集をすること自体が初

²³⁾ 『ミックンのつぶやき』より引用。

²⁴⁾ 『ミックンのつぶやき』より引用。

初めての経験だったが、去年は動画編集を始めて2年目だったこともありスムーズに行えた。最初から分かれて各々の動画を作成することが出来たため、動画の編集スピードの向上につながり、投稿本数の増加を実現することが出来た。動画編集を始めた1年目に比べて、字幕やフェードアウトなどを自由に使えるように成長していたため、マニュアルのようなものを作成し、全員が同じクオリティを再現できるように意識して活動した。

十分杯を「美術品」としての観点から動画を視聴してもらえるように一つ一つの杯にそれぞれスポットを当て、動画作成を行なった。十分杯それぞれの形状やデザイン、作られた年代も様々であるため、それを活かせるような動画を作成した。また、十分杯の仕組みや構造の理解を幅広い方々に認知してもらえるような動画も作成した。そのため、実際に水を流している動画を撮影した。

<図 14>実際に水を流している動画の様子



実際に十分杯に水を注ぐ様子を撮影してみると、水を注ぐ手のぶれ、光の当たり具合など苦戦する点が多くあり、1つの十分杯の撮影で1時間程度かかってしまうような状況だった。しかし、何度も撮影している内にスムーズに行うことができ、我々の中でマニュアルのようなものが完成した。

そして撮影した動画を編集するときにも、水の音を聞こえるようにその部分の音量を調節し、輝度の変更などを行い、より十分杯が映えるように心掛けた。

2.2 反省点

動画の撮影には早めに取り掛かり、しっかりと分担をして撮影を行うことができた。しかし、途中で生まれた課題への解決に時間がかかり、失速をしてしまった。その結果、本来ならすぐに動画を完成まで持っていけるものでも無駄に時間を使ってしまい、他の活動に手が回らなかったという反省点が挙げられる。お互いの進行状況や情報を共有し、ゼミ生全員で問題解決をしなけ

ればならないと感じた。次年度へ活かせるよう、当時の3年生らは教訓として共有した。

3. 今年度の活動

3.1 国営越後丘陵公園(1回目)

3.1.1 6月の取材

まず動画の撮影先を探した。新潟県の中でも身近な長岡市でかつ、魅力があるがまだ魅力に対して多くの人に知られていない、イベントやスポットを探した。その中で、ゼミナールのアドバイザーである長岡市観光企画課小林隆様に意見を聞いた際、国営越後丘陵公園を提案していただいた。

国営越後丘陵公園は多くの人を訪れる人気スポットだが、入り口付近にある遊具や、スポットに対して、その奥にある古民家は魅力があるがおおくの人が訪れなかった。

そこで我々は6月21日に国営越後丘陵公園（以下丘陵公園）を取材することを決定した。取材前に丘陵公園を調べた際、撮影日に園内にある様々な種類のアジサイ、バラを見ることができる‘あじさいまつり’、‘香りのバラまつり’が行われていることがわかった。

そのため我々は古民家に加えて‘あじさいまつり’がおこなわれているアジサイ園、‘香りのバラまつり’がおこなわれている香りのバラ園また古民家の撮影を行うことを計画した。

〈図 16〉 丘陵公園内にある古民家



撮影のスケジュールについて話し合った際、丘陵公園の古民家は丘陵公園入口から遠い距離にあり、往復で移動するだけでかなり時間がかかってしまうことがわかった。往復だけで予定していた撮影時間の大半を費やさなければならず、ゼミナールのメンバー全体で古民家に向かった際にはバラ、アジサイの撮影を行うことが困難になってしまうことから、ゼミナールのメンバー6人を3人ずつに分け入り口から近い位置にあるアジサイ園、香りのバラ園を撮影するグループと古民家を撮影するグループを作りそれぞれ撮影するよう計画した。

野外での撮影は今年度のだけでなく、今までのゼミナール活動の中でもめったになかった活動であった。しかし、今までの経験を活かしながら、動画撮影用のカメラ、また各自が所持しているスマートフォンで撮影を行った。

今年度から、今までのような情報を伝えることを中心に考えた動画制作とは異なり、実際に丘陵公園の魅力を感じてもらい、直接足を運んでもらえるきっかけとなれる動画を制作することを目的だった。それができるようにゼミナールのメンバー同士が動画に移る被写体となり、実際に丘陵公園内を歩いて回り、様々なことを体験する様子を撮影した。ゼミ生自身が楽しんで撮影を行った。ゼミ生が交流しながら公園内での施設を体験する役と撮影を行う役を交代しながら撮影した。

撮影中には動画の完成度を高めるためコミュニケーションをとりながら動画を撮影した。分担したチームごとに人数が分かれたため、一人一人の活動内容がいままでのゼミナール活動より多くなってしまった。しかし、被写体役と撮影役の交代もチームごとにコミュニケーションをとりながら分担できたため、時間を無駄にすることなく、撮影時間を心配することなく余裕を持った動画撮影が行えた。そして、この撮影で学年関係なくコミュニケーションがとれたために、その後のゼミ活動での意見交換が以前よりも活発に行うこと、またコミュニケーションの重要性にゼミ活動を通して学ぶことができた。

ゼミナールのメンバーごとで分担して撮影したこと、また事前に撮影するものを選択して計画したこと、越後丘陵公園の方に入り口から距離のある古民家を車でガイドしていただいたこともあり、効率よく撮影が進んだ。また、展望台からの景色など予定以上の魅力的な景色、体験を数多く撮影することができた。撮影した動画のうち‘あじさいまつり’の撮影に用いた撮影用のカメラの動画の一部がデータの保存先であるSDカードがじゃ撮影した動画がパソコンなどに読み込めなくなってしまうトラブルが発生し、カメラで撮影した動画の一部が使うことができなくなってしまうが、トラブルが起こる前に共有することのできた動画や‘あじさいまつり’で専用のカメラを持っていなかったメンバー各自がスマートフォンで撮影した保存した動画が、数多くあったため問題なく、編集作業に移行することができた。今回起きたトラブルの対処法として、まず、トラブルの原因として、SDカードにある多くのデータの取り出しをゼミ生のうち一人に負担させてしまったことがあげられる。そのため、動画と取り出しを完全に個人に任せるのではなく、初めに撮影した膨大なデータを大まかにゼミ生ごとに分担して撮影した動画を取り出す、また、などでデータのトラブルに対処する。また、万が一動画が削除してしまった場合に備えて、データ修復ソフトを導入する、または購入後の保証期間の間には、消えてしまったデータを修復するサービスあるSDカードを利用するなどの方法があげられる。今回のようにカメラのデータが消えてしまった際にもスマートフォンの動画に代用できるように別々の撮影機材で同じ被写体を撮影するなど、撮影自体の分担も行っていきたい

3.1.2 動画の編集

編集では古民家、‘あじさいまつり’、‘香りのバラまつり’の3つをテーマにわけ、それぞれのテーマごとに動画を作成した。そうしてできた3つの動画に加え、‘あじさいまつり’、‘香りのバラまつり’とは異なり一本の動画が5分以上の長さになった古民家の動画を宣伝

することを目的として新たに古民家をテーマに YouTube short 向けの動画時間が 1 分以内の動画を 2 本作成した。

〈図 17〉 YouTube short 用に作成した動画の一部



昨年度は撮影、編集などのスキル不足により動画の完成度はさほど高くなかった。そこで、今年度は動画の完成度を昨年度より高めることを目標とした。そうすることでさらに進んで視聴者に見てもらえると思ったからである。そのため、全体的にいままでよりも YouTube で進んでみたくなるような内容の動画を製作することになった。

作成した動画はどのテーマの動画でも全体的にその施設の魅力をその動画だけで多くの人に伝えられるような動画になることを第一に考え、また動画を見てもらう人を多くでも増やすために、今までと比べ、見やすく、またみて楽しめるような動画を作ることを目標とし動画制作を行った。

取材前のセミナーの話し合いで YouTube の動画で一番見ってもらえる動画の長さについて話し合った。その結果 1 つの動画につき 5 分程度までを動画時間の上限として設定し、その時間内で伝えたいまた伝わるような動画の完成を重要視した。また今回からより多くの視聴者に動画に興味を持ってもらえるような動画づくりを行うために、動画の中から自動的に生成されていた YouTube 上の関連動画欄に表示される動画のサムネイルを、投稿した動画の内容をもとに制作することを目指し作成した。その結果、今までは動画一覧に並んでも一目では動画のテーマ、魅力を伝えることのできなかつた動画が今年度から人気のある YouTube 動画のように動画を再生しなくても、我がセミナーの制作したものであること、また、その動画がこういった内容の動画であるのかが一目でわかるようになり、また関連動画に出たサムネイルから興味を持って動画をみてもらえるように工夫を行った。

〈図 18〉バラまつりのサムネイル



総合的に昨年度までの動画編集の知識を生かしながら、今までよりも動画内容また、YouTube 上での動画のを見つけやすさ、興味のもたれやすさなどを追及することにより YouTube 上で見てもらいやすい動画制作ができた。また、動画の内容自体も今までのゼミ活動で制作した専門的な動画とは雰囲気異なり、丘陵公園の広報につながる、また動画自体も楽しんでみてもらえるような動画制作に一步進むことができたのではないかと考える。

3.1.3 まとめ

今年度に入ってから初めての動画制作であったが、新しいゼミ生を加えた全体が、細かなミスも犯すことなく撮影許可から動画投稿までを非常にスムーズにかつ行うことができた。動画内容もアジサイ園、香りのバラ園、古民家のすべてにおいて高い完成度にする事ができた。

特に今回の丘陵公園動画制作のきっかけであった古民家においては、ゼミ生が実際に楽しんでいる動画をとることができ、編集においても、見やすい動画を3本製作することができた、アジサイ園、香りのバラ園の動画に劣らず魅力のある古民家にあるその魅力を多く伝えられる動画を制作できたのではないかと考える。

このように事前に設定していた目的に合った丘陵公園の魅力を伝える動画を製作することができた。

〈図 19〉アジサイ園の動画の一部



ゼミナール全体としては、今回の活動によって丘陵公園の動画を作成することができただけでなく、新しいタイプの動画制作に抵抗がなくなったこと、編集もより視聴者に寄り添った目線で行えるようになったこと、メンバー同士の交流が以前よりも活発に行えるようになったことなど大きく成長することができ、非常に有意義な活動を行うことができたのではないかと考える。

丘陵公園の方との撮影許可なども、ゼミナールの活動目的から、日時、撮影方法などを伝えた。その結果、細かなミスもなく円滑に出来た。また、完成した動画の確認をしていただいた際、静止画で情報を見せた後動画で雰囲気伝える方法の評価や、学生のオススメポイントをいれたらどうかなど今後の動画の改善案をいただいた。

一方反省点としては、動画投稿後、完成した動画を振り返った際、古民家ではゼミ生が実際に体験した様子を十分に動画に収めることができたが、アジサイ、香りのバラ園では花のみが被写体となる動画が多くなってしまい、ゼミ生が被写体となった動画が少ないという意見があった。

3.2 河井継之助記念館

3.2.1 取材までの経緯・流れ

次は6月28日に河井継之助記念館に伺った。ここは長岡市長町にあり河井継之助が生まれ育った場所に建てられている場所である。この場所を取り上げようとしたきっかけは、河井継之助の一生を描いた映画である「峠」が上映されており多くのひとびとにより河井継之助や長岡を知ってもらいたかったからである。時の流れに乗っていくのは重要であるし、映画だけではなく記念館に来てもらい、より正確な知識を得てもらいたいというところも理由であった。我々も話し合いの中で河井継之助に関して興味が湧き、多くの人に記念館の存在を知っていただきたいと考えた。

撮影させていただくにあたってまずは許可取りをした。はじめにゼミナールのアドバイザーである小林様に相談をした際企画書を作った方が良いという言葉をいただいたためその制作に取り組んだ。企画書を作るのはゼミ生全員初めてであったため、テンプレートを参考にして協力しながら制作に取り組んだ。企画書を提出したのち、撮影してはいけない展示物や取材の日程決めをした。

<図 20> 河井継之助記念へ送った企画書

長岡大学 権ゼミナール 担当者：高橋 帝那

企画書

下記の案件につきまして、企画・提案いたします。

↓
記

案件名

河井継之助記念館様への取材・動画制作

内容詳細

河井継之助記念館様への取材、展示物の撮影、動画制作、YouTube へのアップロード。

提案の理由・背景

長岡の自慢できるものを多くの人に知ってもらうために YouTube で動画を公開しています。動画媒体で発信することで長岡の魅力や歴史を多くの人に知ってもらうことができ、ひいては観光客の増加に繋がるのではないかと考えております。この度は貴記念館を紹介させていただきたく思います。

日程

取材の時間は 15:00 から 2 時間ほどいただければと思います。日程については 6 月下旬の火曜日を考えておりますが、7 月に延期などの大幅な調整も可能です。

人数

7 人

連絡先

担当者 Tel :

Gmail :

取材が始まった。はじめに館長との撮影について打ち合わせを行った。その際、我々の準備不足のために撮影することは決めたにしても何をどのように撮るのか、館長から実際に出演していただくのか、あらかじめ質問しておきたいことは何か等を話し合っていた。その結果撮影して良い展示物を館長と共に回りお話を聞かせていただく形となった。河井継之助記念館は二階建てになっており、一階から紹介していただいた。

3.2.2 撮影の様子

最初に説明していただいたものはブロンズ像だった。このブロンズ像は等身大の像で河井継之助の人となりがよく表れたものであった。例えばこの像はブーツを履いており、加えて望遠鏡を手に持っている。これは河井継之助が何事も人から話だけ聞いて納得するのではなく、実際に足を運んで自分の目で現状を把握しようとしていたために身に着けていたものだとお聞きした。そして、左手の置き場所が刀を抜きやすいように置いているのではなく、むしろ刀がすぐに抜くことができないような場所に置いている。それは河井継之助が問題を解決する際は武力という手段は最終手段として考え、戦う意思があまりないことを表している。このように、展示物ごとに詳しく説明をしていただいた。

<図 21>ブロンズ像



2 つ目は記念館にある庭を案内していただいた。河井継之助が暮らしていた住まいは今となっては記念館として新しい建物となっているが、庭は一度焼けてなくなったが同じ場所に同じ作りで再現されている。庭への扉は基本的には閉じているのだが職員に見せて欲しいとお願いすると一般の方も行くことができる。この庭は河井継之助が 17 歳の時に立志とい志を成し遂げる誓いを立てた場所であったり、灯籠には湯呑とお茶たてといった河井家にちなんだ絵が彫られたりしているのをいることができる。

<図 22>湯呑やお茶たてが彫られた灯籠



<図 23>河井継之助が育った庭



3 つ目は家紋である。牧野家の家紋である三ツ柏と長岡藩の藩旗である五間梯子といった河井継之助とつながりが深い家紋が展示されている。この五間梯子は戦国時代に牧野家の殿様が追っ手から逃げている際に領民の納屋に匿ってもらったが、その領民が機転を利かせ納屋の扉に梯子を立て掛けて誰もいないと思わせたことにより難を逃れたことへの感謝の表れとして藩旗となった。

<図 24>家紋・藩旗



4 つ目はガトリング砲である。このガトリング砲は実際に当時河井継之助が購入したもののレプリカである。戦わない姿勢ではあるが、武力が皆無であるといくら言葉で伝えても武力で強行されてしまう。その中で発言を支える存在だった。実際に戊辰戦争で使われた際も少人数であった長岡藩を支えたものであり敵対勢力から恐れられていたものであったとお聞きした。以上のことを一階で案内していただいた。

<図 25>ガトリング砲



一階では河井継之助の人柄や生き方、考え方を多く教えていただいたが、二階では実際に歩いて来た道のりや成し遂げてきたこと、最期の時を年表等の資料で時系列ごとに教えていただいた。

はじめにお聞きしたのは西国遊学をしていた時の話である。河井継之助は山田方谷^{ほうこく}という人物に会うために西国への遊学を決意した。その際も旅の中で多くのことを学んでいた。当時は商売に武士は関与せず商人に任せていたが、それを武士自身が行うことで経済のシステムを理解していった、そして、ブロンズ像の際に説明したとおりに実際に自分の目で学んでいた。

次にお聞きしたのは藩政改革の際の話である。継之助は税を無くすことで経済を盛り上げたり、賄賂を否定することにより民の暮らしやすい町づくりをしたり、多くの改革を実行した。更に封建制度の枠を出て、民主主義の世の中を見据えていた藩政を行っていた。

<図 26> 記念館二階



今回の河井継之助記念館にてゼミ生一同は多くのことを館長からお聞きして、自分たちの考え方や生き方を見つめ直せるきっかけになったと実感している。

撮影の際に特に意識したことは編集の際に素材不足になることを避けるために常にカメラを回し続けた。素材として使いやすいように展示物のみでの映像とゼミ生がお話を聞かせていただいている時の映像の二種類を常に撮影していた。二階に関しては展示物をアップで撮影してはいけないことや、一つの展示物は動画に載せてはいけないとあらかじめ打ち合わせをしていたため、その点に注意して撮影をしていた。撮影は国営越後丘陵公園で経験済みではあったが、記念館等の施設での撮影は初めてだったためどのアングルから撮影するべきか、どのように映したら展示物により興味を持ってもらえるか等の魅せ方を模索しながら撮影をしていた。そして、今回はゼミ生の提案によって音声と映像を分けて撮ることにしたために、二つのカメラを常に使っていた。

3.2.3 編集について

記念館での撮影が終わり編集を始めた。始めに動画編集の目標を設定した。それは長岡まつり大花火大会の前に完成した動画を投稿することだった。映画「峠」の上映開始は6月18日だが、我々が動画を撮影した日は6月末であるため、すでに公開は始まっていた。動画投稿のタイミングは映画に際して話題性が高まっている時期に投稿したいと考えていた。そのことに加えて花火大会にて県外からも多くの人々が長岡に来ることが予想されるため、観光客を河井継之助記念館に誘導したいという思いで制作を始めた。

素材を確認してみると展示物の一つひとつに動画に入れたい部分があり完成した動画は10分を超える長い尺のものになると想定された。そのため、視聴者が飽きないように1階部分と2階部分の2本に分けて前後編として動画を制作することにした。前年度の十分杯の紹介動画の際はマニュアルを作成してある程度同じ構成にして動画に統一感を持たせていたが、今年度は各ゼミ生の個性を活かしていく方針を採り、各々が自分の思う理想の動画を思い描きながら作ることにした。

前編では、ブロンズ像の部分の際にブーツ、望遠鏡、刀の持ち方を等の特徴を分かりやすく知ってもらうために、映像を拡大してみたい部分を強調した。テロップ（字幕）を入れることで話を入りやすくした。人の声に合わせてテロップを入れることは初めての

試みであったために、話したことすべてを字幕化するか、話していただいたことの大事な部分のみをテロップとして入れるかを考えていたが、後者のように制作することにした。

後編は、まず素材に動画に載せてはいけない素材が映っているかを確認した。その上で制作を始めたが、あらかじめ館長との打ち合わせの際に展示物をアップにして映して欲しくないと話合っていた。しかし、どこからがアップに当たるのかの確認を怠っていたために、はじめはモザイク処理をしての編集になった。また、後編でもテロップをいれ、話していただいたことを要約したものを文字に起こすことにした。こういった話をしていくのが分かりやすくなるように画面左に見出しを付けた。

ところで、音声を聞いてみると周りの建物からの音や空調の音などの環境音のノイズが酷く、館長から話していただいたことが聞き取りづらい箇所があったためにノイズ除去の作業を試みた。モザイク処理やノイズ除去は経験がなかったために、編集ソフトの使い方を再度勉強して新しい技術を習得した。モザイク処理は当初は素材が一点を映すのではなく、展示物や館長、ゼミ生を映すために横に動いていたためにモザイクを入れるべき場所が動いてしまい、モザイクが外れてしまう場所が出てきた。一部分だけを処理するために試行錯誤したが改善させることができずに結果として全体に薄いモザイクを書ける運びとなった。ノイズ除去は始めに環境音だけを切り取って録画をして、その音の反対の音を入れることによってノイズが打ち消される方法をとった。その結果、ノイズが改善されて声がクリアに聞こえるようになり見やすい動画に近づけることができた。

その後、記念館の雰囲気に適した音楽を差し込むことで動画が完成した。前編後編それぞれ 5 分程度のものになり長さの面でも視聴者の飽きが来ない動画にすることができた。

<図 27> 編集画面



3.2.4 先方とのやりとり

7月中旬に完成した二つの動画を記念館の方へ送り、確認と意見をいただくことにした。その結果たくさんの改善点をいただくこととなった。まず最も大きな修正点は、「河井継之助」を「河合継之助」としてどちらの動画も作っていたことである。漢字変換の誤りでこうなってしまうのをゼミ生で出来上がった動画を確認したのにも関わらずにその間違いに気づくことなく記念館の方へ送ってしまった。これは我々の確認不足から生じたものであるために非常に反省した。

そして後編では、モザイク処理をどのようにするべきか懸念していたが引いて撮影していた素材だったため、全体のモザイクが必要ないのご指摘をいただきモザイクを外す運びとなった。その他にも修正点をいただき我々は直ちに修正に取り掛かった。再度動画が完成して確認していただくために記念館に送った。その際にはテロップの言葉の変更や前編後編の動画に統一感が欠けるといったお言葉をいただき修正した。前編後編の編集者で話し合いをしてどのように統一感を持たせるかを考え、各々が工夫した点を挙げてそれをお互いの動画に取り入れることとなった。動画が完成し記念館に動画を送ると YouTube にアップしても問題ないと言っていたいき投稿することができた。

3.2.5 河井継之助記念館の反省

動画投稿までの反省としては、まず長岡まつり大花火大会の前に投稿したいという思いがあったが、それまでに間に合わず投稿が遅れてしまった。それは始めに動画を完成した時点で確認する際に、動画の完成度だけを見るのではなく、名前のことなど細かなことまで正確なものであるかを見ておくべきであったと考えている。そのようにはじめから高いクオリティのものを作ると数回にわたる先方とのやりとりがなくなり、より早い時期に投稿ができただろう。

そして動画の内容に関してもゼミ生は館長の話を知っているだけで自分たちの考えや声の入っていない動画になってしまった。もっと館長の話していただいたことに質問するなど、やるべきだったと考える。そのためには取材に何う前からどのような動画を作るかをあらかじめ話し合い、構成についてや、質問したいことなどを決めてから行くべきだった。次回からは事前の準備をしてから行動しようとゼミ生一同で話し合った。一方で、今回良かった点はノイズ抑制やモザイク処理の新たな技術を習得したために今後の撮影に活かせるだろう。特にノイズ抑制は屋外での撮影だと必ず有用であるために得たものは大きいと言えるだろう。今回は反省することが多い取材となったが今後は反省を活かし活動していこうと決めた。

3.3 杜々の森名水公園

3.3.1 動画の撮影・コンセプトについて

9月14日、新潟県長岡市の栃尾地域にある『杜々の森名水公園』に行き、撮影を行なった。杜々の森名水公園とは、全国名水百選に選定された清水が湧き出るスポットであり、平成19年には新潟県「輝く名水」にも認定された。施設の中には、湧水スポットだけでなく、大きな芝生の広場があり身体を動かすことができます。また、アトレとどの中には、レストラン銘森、休憩などができるホール、物産コーナー、廃材水族館などがあり、快適に過ごすことができる。

今回の撮影には、青柳、榎本、高橋の3人で夏休み中の気分転換にちょい旅と評して撮影を行なった。記念館や史料館などの動画と撮影の雰囲気をはっきりと変更し、ターゲットを若者に変更した。特に意識したことは、景色だけを映すのではなく、自分達が動画に出演して楽しんでいる様子が見えるようにカメラワークを意識したことである。

<図 28> 人物像を映した場面



また、まずは自分達が楽しまなくてはいけないと思い、なるべく雰囲気が伝わるように意識した。やはり、動画に人物が映ると映像に動きが出て自分達の中でも新鮮に思えた。今までは景色を映すことをメインにした方が動画を見てもらいやすくなると思っていたが、実際に人物を映してみると編集もしやすく、動画的にも面白くなったのでこの動画が良い分岐点になった。

この撮影を通して、行く前にしっかりコンセプトを決めてから実行することの大切さを感じた。今回は「旅」をコンセプトにしたが、別の場所に行く場合もあらかじめ決めておくことで充実したものが完成することを感じた。

3.3.2 動画の編集について

動画編集をする中で、意識したことは自然の中を歩いている場面や、杜々の森の名水が湧いている動画を使う中で、自然の音をなるべく入れたいと思い、実際に自分達が話をしている声を入れるなど、普段の3人の会話をそのまま取り入れることで、Vlog²⁵⁾感を出すことが出来たと思う。3人で公園内の林道を歩きながら話している映像を使用したり、湧水を触っている部分の映像を使用したりすることで、普段の観光をしているような動画に仕上げた。言葉使いに関しても、堅苦しいものではなく軽めの言葉でリラックスした雰囲気を出した。

²⁵⁾ Vlog とは動画版のブログ(Video+Blog)でライフスタイルや日常を動画で発信するジャンルである。

<図 29>水を触っている様子



3.3.3 まとめ

杜々の森の動画が初めての Vlog 風の動画だったため、多くの方に見ていただけるかはわからなかったが、思いのほか好評でこれまで我々が作った動画の中では一番再生回数が多い動画になった。以前までの動画とは全くターゲット層が違ったが、我々の中でも予想外の再生回数の増加で今後の動画作りに活かせるような結果を得ることができた。

改善点としては、最後のラーメンの部分写真の挿入ではなく、動画として撮っておくべきだったことである。また、今回お邪魔したラーメン屋は長岡市内のお店だったので、動画の撮影地である栃尾地域のグルメをあらかじめ調べて実際に食べている映像を入れることができれば、さらに地域を幅広く紹介することができたので反省点として挙げたい。

3.4 江口だんご

3.4.1 動画の撮影

10月4日、長岡市の江口だんご本店さんに伺い、撮影を行なった。今回はゼミナールの時間にお邪魔させていただいた。江口だんごさんは人気があるお店で撮影に行った際も平日だったが多くのお客さんがいた。そのため、お店の中を細かく撮影することはできなかったが、2階にある喫茶店で抹茶と団子とあんみつクリームをいただき、動画の中に組み込むことで単調にならないように工夫した。江口だんごの動画も、記念館や史料館などの動画と撮影の雰囲気をはらりと変更し、杜々の森名水公園の時と同じターゲット層に向けた動画の雰囲気をイメージして作成した。

<図 30>庭園へ向かう様子



今回特に意識したところは、江口だんごの本店にはお店の前にとっても立派な庭園があり、動画の中に取り入れることで、江口だんごには食べ物だけではなく、それ以外のことでもリラックスができる要素があるということが動画を通して視聴者に伝えることができるように作成した。普通のだんご屋にはあまりない江口だんご本店ならではの要素だと思ったのでこれをきっかけに動画を見た方が来店してくれたら嬉しいと思う。

<図 31>庭園の様子を映している場面



また、2階のカフェではパフェにあんみつをかけている動画を差し込んで、テレビ番組でよくあるようなアングルを意識してみた。初めてなのであまり上手く撮れなかったが、写真の挿入よりは動きがある方が動画的に良いと思い、案を採用した。

<図 32> あんみつをパフェにかけている様子



3.4.2 反省点

江口だんご本店の動画の反省点として今回の動画では、実際にだんごを作っているところが見えたり、昔ながらの展示物などが置いてある店内を撮影したりすることが出来なかったのも、なるべく他の部分で視聴者の方に興味を持ってもらうことを意識した結果、個人的には良さを紹介しきれなかったと感じている。一方、よかった点としては江口だんごの特徴であるカフェと庭園を紹介することができたことである。やはり、食べ物を撮影、紹介するのは個人的には難しく感じた。なぜなら、食レポがないとただ無言で食べているだけの動画になってしまって面白くない。これらを含め、今後は食レポなども取り入れて

いく必要があると感じた。

3.4.3 まとめ

杜々の森名水公園の動画と江口だんご本店の動画の2つを通して、Vlog風の動画にした結果、視聴回数を以前の動画に比べて得ることが出来たので、着眼点に関しては正しかったと思う。YouTubeを見ている人は堅苦しい動画よりも少し緩めの雰囲気の方が気軽に見ることができ、好評だと感じた。思い切って、ターゲットを変えるのは大切だと感じた。

3.5 悠久山公園1回目の撮影

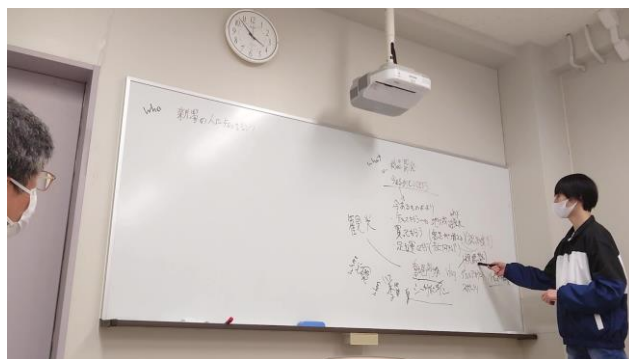
3.5.1 取り上げる経緯

今年度のゼミナール活動開始に伴いゼミ生同士で話し合った「動画で新潟を再発見」というスローガンを達成するために撮影箇所をリストアップした。その中で1番最初に目をつけたのが悠久山公園であるが、その理由は以下の通りである。我々権ゼミナールは、長岡市、ひいては新潟県の観光スポットに出向き動画を撮影し、YouTubeという媒体を通してその魅力を伝えるために活動を行っている。そんな活動を行う中で長岡大学がある悠久山に悠久山公園という観光スポットがある。長岡大学のすぐ隣にあるこの公園は長岡大学の学生なら馴染み深いが、長岡市外に住んでいる人や県外からの来訪客には周知されていないスポットであると考えたからである。また、年度初めの新体制で初めての撮影に臨むこともあり、身近にある悠久山公園を動画として取り上げることで、これからの活動の幅を広げていく上での基礎を築くことができると考えたからである。

3.5.2 撮影前の活動計画

悠久山公園を取材し動画にすることでの経済効果を考える前の大前提として、どんな動画にするのか、ターゲットは誰なのか、構成や写し方をアドバイザーの方たちと議論した。話し合いに没頭する中で、我々が被写体として動画内に登場することに加えて前編後編など章に分けて動画を制作しようという意見も出た。それにより道なりに散策をして蒼柴神社に到着するまでルート、そこから悠久山動物園までのルートというように分けて撮影、編集を行うように工夫をした。また事前の決定事項として、この撮影は新3年生も加わった新体制で臨む初めての撮影のため、まずは各々が撮影と動画編集という操作に慣れてもらえるように次の2点を重視した。

<図 33>スローガンや取り上げる題材の話し合いの様子



1つ目は、個人で動画の素材を撮影し一人一人が動画を作成するというということ、2つ目は、構成や字幕などを自由に編集してみるといった内容である。この重視した2点の意図は、一人で1本の動画を作り上げることが出来るかどうか、またそれぞれの編集の個性やクセが動画内にどう反映されるのかというものを確認するという意図がある。これを実行した成果は後述する。

3.5.3 実際の撮影活動

5月17日に悠久山公園にて動画撮影を行った。当日は晴れすぎず過ごしやすい天気で動画を撮る環境としてはかなり整った環境だった。事前に決めたルートごとに分かれて撮影を行なった。我々の脚で想定しているルートと同じように散策しながら撮影を行なった。

まず蒼柴神社までのルートの撮影は手のぶれを防止するスタビライザーを使用する人と携帯を手で持ちながら撮影する体制を取り撮影を行なった。ここでの良かった点は、全員が携帯を持ち撮影をしながらルートを巡ったことでそれぞれの視点からの撮影ができ、素材を多く撮影できた点である。足元から撮影を行う方法やズームを使用する、あえて引きで撮影する、YouTubeのshort機能を使用した短い動画も活用したことで新鮮な動画製作もすることができ、ゼミ生全体で最初からアクティブな撮影を行うことができた。

一方改善点として、昨年度から問題視されていた動画を撮影している際の「動画のブレ」という大きな問題点が浮上した。ゼミ生が被写体として歩く様子を引き撮りするような構図で撮影をしていたが、当初は撮影担当のゼミ生も撮影をしながら横並び、且つ、同じ歩幅で歩きながら撮影を行っていた。スタビライザーなどで固定して撮影をしてもほんのわずかなブレは消すことができず、納得のいかない素材になる結果となった。また、事前の動画構成がしっかりと固まっておらず、欲しい素材がないという問題も浮上した。この撮影の際の手ブレが大きく、使える素材も没になってしまったという点に関しては、昨年度を経験している4年生は重々承知しており、より一層慎重な撮影を心がけたが限界もあり、この問題点をこの時点では仕方ないとしてしまったことも改善点として挙げられた。

動画編集での問題点はブレで没になってしまった素材が多く、せっかく人数をかけて撮影したにも関わらず素材を活かした動画を作成できなかった。また、字幕や音楽も個人の好みがありゼミ生同士で何回も確認作業が発生し手間がかかったということが改善点として挙げられた。

<図34>蒼柴神社までのルートのゴール付近の撮影の様子



次の悠久山動物園までのルートの撮影は、見どころの1つでもある悠久山動物園の園内に到着するまでゼミ生が雑談しながら散策している絵を多く収められるように、撮影する人数を絞って撮影を行なった。実際に動物園に到着してからは園内の動物に我々も見入ってしまうほど楽しかった。また、ここでも意欲的に撮影することができた。園内にはこの時期にしかないアルパカという目玉動物を撮影できたことを含め、かなり実りのある撮影になったと実感している。

ここでの良かった点は、我々が被写体になることで画面の向こうにいる人にも同じ空気を味わってもらえるようなアングルでの撮影を行うことができた。また動物園内の動画編集では効果音や字幕の色使いをポップにする、音楽も明るい曲調にする、家族連れの人や子供も楽しく鑑賞できるように編集することができた。ターゲット層が明確になっていることが撮影と編集のしやすさにかなり直結しているということも再確認できた。²⁶⁾

一方改善点は、我々が動画の中に映るべきなのかという議論がもう一度なされ、被写体として動画内に映ることを取りやめた点である。この時の編集時点では、まだ我々が映り込む重要性を認識しておらず、次回以降の改善点を含めた動画にも大きく影響するきっかけにもなった。また、園内の動物の檻が邪魔で動物を鮮明に捉えることができなかつた点である。この改善点は編集で静止画を差し込むなどして対応を行い修正したことで改善することができた。

<図 35> 動物園内を散策している様子



<図 36> 悠久山動物園内の編集した動画の一部



3.5.4 悠久山公園全体の撮影を通して

悠久山公園の撮影を通してかなり課題が残る撮影だと感じた。被写体の映り込みについては次の撮影までに決定する必要がある、もう一度話し合いが必要だという声が多く挙がった。また、全員が感じていた今回の撮影での1番の問題である手ブレをどう修正していくのかという点に関しては、後日に機会を設け、再度撮影と再編集をすることで足りない素材を補おうという意見がありゼミ生総意で決定した。また、その素材を活かした編集技術がまだ足りない我々は痛感しており、日々の編集技術向上と共に、もっと活発な意見交換のようなコミュニケーションが、そして、少人数のゼミナールではあるものの、グループに分け撮影を行うのはどうかという意見もあり、次回の撮影から反映するようにした。しかし、課題ばかりではなく次の撮影に繋がる改善点も多く挙げる事ができた撮影だった。

²⁶⁾ <図 37> のような字幕

3.5.5 悠久山公園 2 回目の撮影

前回の悠久山公園の撮影で浮上した手ブレの問題を解決するため再び撮影に臨んだ。今回はブレない根本的な方法として、カメラの位置を固定し被写体である我々はそのアングルの中を散策することで解決するという案を採用しこの方法を用いて撮影を行なった。実際この方法は成功しブレがない完璧な素材を撮影することができた。この素材を前回作成した動画の中に組み込むことで足りなかったピースを埋めた動画を完成させることができた。

<図 37>実際に被写体として映り込み動画内で活用した例



3.6 国営越後丘陵公園（2 回目）

3.6.1 動画の撮影・編集

10月22日、秋に行われた‘香りのバラまつり’が行われまた、ハロウィンの飾り付けがされている香りのバラ園を再び取材しに丘陵公園に向かった。

6月はゼミ生全員で撮影を行ったが今回は3人での小規模な撮影を行った。各自分かれてバラの撮影をおこなったのだが途中天候が悪化し撮影の中止を余儀なくされた。各個人で動いていたこともあり動画自体は十分に撮影することができたのだが、6月に制作した動画のようにゼミ生が被写体となって登場する動画を撮影することができなかった。

そのため6月の完成した丘陵公園の動画から得た、改善点を踏まえた動画制作が十分に行うことができなかった。

編集時には前回と同様に動画時間が短い1分程度の動画も製作した。

撮影した写真および動画はバラやハロウィンの飾りつけを被写体とした動画がほとんどであった。そのため、撮影した動画ではなく、バラやハロウィンの飾りつけを比較的きれいにみることができる写真を多く挿入した。また、スライドショーの中に風に揺れるバラの動画を挟むなど短い動画の中でもある程度ワンパターンにならず見ている人が飽きないような動画づくりを念頭に制作した。

結果として1つの動画を製作することができたが、反省点も見受けられた。

まず事前準備が十分にできていなかった点である。ゼミ生が取材を行った日程調整の時点である程度の気象情報などの確認をすべきだったと考える。日程調整の後23日の天候が悪いという予報が入った時点で取材メンバーでの話し合いを行い、当日にも撮影を行うか注視するかで話し合い実行したが、各自の帰宅などを考慮すれば、少しでも天候が悪化する可能性があった時点で延期、中止をまず考えるべきであったし、予備日に関しての話

し合いを事前にすべきであったと反省している。

動画を製作することができたものの、6月に行った動画制作と比べると、事前準備や動画制作の工夫が足りていなかったという意見があった。一方で、ショートではあるが季節感があって実際に見てみたい気にさせる動画だという評価もある。

〈図 38〉撮影した動画の一部



3.6.2 国営越後丘陵公園での動画撮影を通してのまとめ

今年度撮影を行った観光スポットの中で丘陵公園は非常に広く限られた撮影時間の中では、施設やイベントを絞る必要があった。10月に撮影を行った際には6月の時の動画と比べて季節の変化などを伝えることができなかった。丘陵公園は季節ごとに公園内のイベントが変わるのでそういった点に注目した動画を作成したい。また、園内に多くの魅力的な施設や店舗が多くあることが分かった。絞った施設の中にも動画にする予定だったが、かなわなかったところが多く残った。丘陵公園には我々の動画で伝えられていない魅力がたくさん残っている。もし、機会があればまた丘陵公園をテーマとした動画を制作することで丘陵公園の来場者数の増加につなげていきたい。

3.7 秋の音楽会

我々は10月19日水曜日に開催された「秋の音楽会」を撮影した。

長岡大学2階学生ホールにて「秋の音楽会」が開催され、cellistの片野大輔様とpianistの権藤真弓様よりチェロとピアノによる協奏を披露していただいた。

この音楽会は本学の権五景教授が「学生へ心安らげる時間を提供」の意を込めて企画したものだ。学生が集まる学生ホールが美しい音色で包まれ、学生は生演奏の中で昼食を食べることができ、聴きにきた教職員もいつもとは違った雰囲気で大変リラックスできる心安らげる時間となった。

3.7.1 動画制作の経緯

実は6月22日に開催された「'22 新入生歓迎音楽会」を撮影して動画を制作しようとしたが、撮影用カメラのSDカードを抜き取る際データが破損してしまった。そのため動画を制作しようとするも素材がなく、新入生歓迎音楽会は制作することができなかった。そのため、前回制作しようとしてできなかった音楽会のリベンジとして制作を始めた。

さらに我々のゼミナールの教授である権 五景教授に勧められ、動画を撮影した人もチェロとピアノの生演奏を聴ける機会がないため、これを機会に秋の音楽会を制作し始めた。

<図 39>演奏風景 I



3.7.2 動画撮影にあたって

秋の音楽会を撮影するにあたって我々は次のことに努力した。

当日、人が多かったため三脚の使用で人の邪魔になるのではないかと思ったのと、そもそもカメラやスマホ用の三脚がなかった。そのため画面ができるだけ揺れないように脇を締め、腕を固定した状態で撮影をした。そして、自分の呼吸や吐息が撮影中にできるだけ聞こえないように、顔とカメラの間隔を十分に空け、息が荒くないようにした。

さらに、撮影班が少なかったので、主催者である権 五景教授にも撮影の手伝いをしていただいた。他には撮影すると同時に、自分が音楽会を楽しむようにした。

<図 40>演奏風景 II



3.7.3 動画編集にあたって

撮影後、Davinci Resolve という無料ソフトを用いて動画編集を行った。その際、ひとまず制作した動画をゼミナールの時間で発表し、我々で動画についてのアドバイスを共有しあった。

共有し合った中で、「音楽会で演奏された音楽を全部聴きたい人はどうすれば良いのか」

と言う問題が発生した。

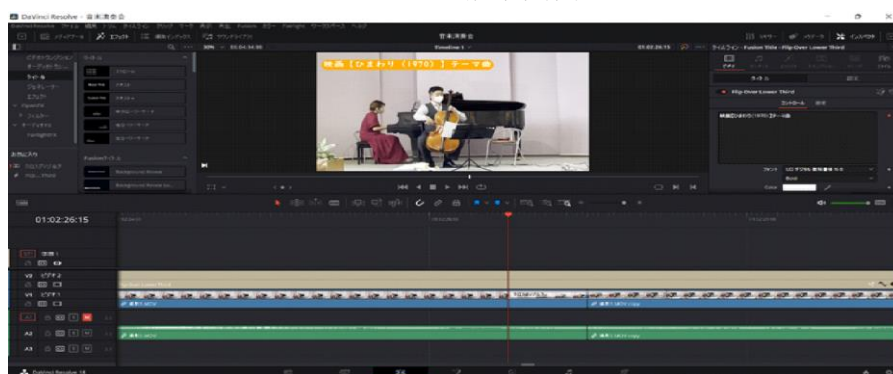
そこで我々は、1本の動画に選抜した3曲を短時間流し、選抜した3曲を全部聴きたい人のためにフルバージョンを3本編集した。

他にも、トランジション（画面の切り替わりエフェクト）の追加や工夫、そして字幕と字幕に合った背景色について指摘され、次週のゼミナールまでに見せられるよう早急に動画編集をした。

さらに動画に挿入する際の音楽が音楽会の演奏した曲と重なると言うこともあって、ピアノとチェロ以外（オルゴール等）の音楽を選んだ。

最終的には4本の動画を完成することができ、現在は権ゼミナールのYouTubeチャンネルにて、公開されている。

<図 41> 編集画面



3.7.4 反省点

秋の音楽会の動画制作における反省点としては、まず撮影にあたって、満足できた撮影場所を確保することができなかった。音楽会が昼の時間（12:10～13:00）に開催されたので2限終了後、昼食を行う際に学生ホールへ集まる人が増加していった。さらに撮影班は2限の講義をうけており、直ぐに向かっても座れる場所が限られた。そのため、満足できた撮影合所を確保できず、遠くから撮影することになった。

さらに、音楽会を撮影した班の人数が少なかった。そのため、我々のゼミナールの教授である権五景教授にも動画撮影の手伝いをしていただいた。

この反省点を活かして、来年度開催される音楽会は、少し余裕を持てるように撮影を取り組みたいと思った。

4. 動画制作の振り返りと分析

我々は今年度7つの名所に行き、16本の動画を作ることができた。少人数ではありながらたくさんの場所に行けたと自負している。前年度は一つの活動に対してゼミ生全員で取り組んでいたが今年度は少人数であるがチーム分けをして、それぞれ撮影・編集を行っていたためこのように機動性を持って動くことが出来た。ここからはこの出来た動画についてYouTubeのアナリティクスを基に分析していく。まず我々のYouTubeチャンネルの登録者数は10人である。このチャンネルは今年から作成したものではなく権ゼミナールの先輩方が使用していたものであり、登録

者数は今年度で3人、4人増えた程度でありほとんど変わってないと言える。登録者を増やすことも今後の課題として挙げたい。

我々が今年度投稿した動画を再生回数と投稿日を表にしたものがこちらになる。再生回数は2023年1月14日までの記録である。

<表1>製作した動画一覧

動画	投稿日	再生回数(回)
国営越後丘陵公園『古民家』	2022/7/31	39
国営越後丘陵公園『バラ園』	2022/7/31	34
国営越後丘陵公園『アジサイまつり』	2022/7/31	41
国営越後丘陵公園『古民家①』(short)	2022/7/31	30
国営越後丘陵公園『古民家②』(short)	2022/7/31	32
河井継之助記念館【前編】	2022/8/27	95
河井継之助記念館【後編】	2022/9/16	57
【ちょい旅Vlog】『杜々の森名水公園』	2022/9/20	100
【ちょい旅Vlog】『江口だんご本店』	2022/10/25	45
【ちょい旅Vlog】『悠久山・蒼柴神社』	2022/11/15	12
【ちょい旅Vlog】『悠久山公園(動物園編)』	2022/11/15	47
秋模様の越後丘陵公園	2022/11/22	19
秋の音楽会	2022/12/1	27
サン＝サーンス【白鳥】	2022/12/1	24
ルパン三世のテーマ	2022/12/1	17
映画【ひまわり(1970)】テーマ曲	2022/12/1	48

表を見ると我々の動画の視聴回数の平均は35回ほどであると見て取れる。その中でも【ちょい旅Vlog】『杜々の森名水公園』と河井継之助記念館【前編】の再生回数が他の動画と比べてたくさん再生していただいていることが分かる。

二つの動画が伸びた理由を考えると、河井継之助記念館【前編】は多く再生された時期を見ると限定公開をして河井継之助記念館に動画をチェックしていただいている時であると分かった。その回数を差し引くと一般公開されてからは60回ほど見ていただいたことが分かった。【ちょい旅Vlog】『杜々の森名水公園』の再生回数が多くなった要因を考えると、今までと動画の雰囲気を変えて、「旅」のコンセプトをもとに遊びを取り入れた編集にしたこと、初めてサムネイルを自分達で作ったことが挙げられるだろう。

前年度は十分杯について動画撮影をしていてその際は美術品として上品な雰囲気を感じてもらえるような動画の作り方をしていた。今年度も始めはそのような作り方で行っていたが、杜々の森名水公園はターゲットを若者に設定したため今までのやり方では動きがある動画ではなく少し退屈にさせてしまい興味を持ってもらえる動画にならないと考えた。そこで「旅」をコンセプトに休日に少し遠出をしたいと思った際におすすめの名所を実際に我々が堪能している風景を映す

ことで提案するような動画を制作することにした。この動画が予想以上に見ていただいたために「ちょい旅 Vlog」をシリーズ化した。

その結果 4 本の動画が制作された中で 3 本が平均以上の再生回数を得ているためターゲティングが効果的に働いたといえるのではないだろうか。

そして、我々はサムネイルも制作した。YouTube で動画投稿をしようとする AI が自動に投稿する動画からサムネイルとして適しているシーンを数枚切り取り提案してくれる。杜々の森名水公園の動画の前までは、その提案された中からサムネイルを選んでいたら今回は自分たちで作ることを試みた。例えば、雑貨屋に行こうとする際に綺麗な外装のお店とそうでないお店では入ってみたいくなり、商品にも期待するのはおそらく前者だろう。これが YouTube 上でも同じことがいえるだろう。無数の動画がある YouTube から見てもらうために必要なことは内容ももちろんであるが、見たいと思えるサムネイルにするべきだと考える。サムネイル制作にあたり意識した点は端的に動画の内容が理解できること、目を引く背景を使うことであった。【ちょい旅 Vlog】『杜々の森名水公園』の再生回数が伸びた要因はこの 2 点ではないかと考察する。また、平均再生回数から考えると河井継之助記念館の前編後編 2 本ともに多く見ていただいている。

前述したように、前編に関しては確認していただく際の再生も数に含まれているため実質 60 回であるが前編後編ともに投稿してからこれほど見ていただいた要因としては映画「峠」の影響が大きいと考察する。長岡大学の音楽鑑賞会に撮影された動画である映画【ひまわり (1970)】テーマ曲も、映画「ひまわり」も非常に有名な作品であるため、そのテーマ曲とタイトルに入れたために見ていただけたのではないだろうか。この 2 つから他のコンテンツの要素を動画に取り入れる事によって再生回数は増えるのではと考察した。来年度はこの考察を基に動画制作を行い、さらなる向上に努めたいと思う。

最後に、今年度から新潟にある名所の PR 動画を投稿しはじめたが結果を見るとまだ多くの人の目に留まっていない。今は種をまく時期であり、1 年目からすぐに再生回数が多くするのは実際難しいのかもしれない。だが、まだ見てもらえなくて当たり前と考えるのではなく、どのようにしたら見ていただけるだろう、どのようにしたら興味を惹く動画を製作できるだろうと考えながら活動していきたいと考える。

<図 42> 権ゼミナールの YouTube チャンネル



5. 今年度のまとめ

5.1 動画制作のまとめ

今年度は新潟県にある名所を取り上げ、PR動画制作してきた。結果としては7カ所の名所に行くことができ、16本の動画を制作することができた。少人数ではあるが機動性を持ち、たくさんの場所に行くことができたと感じる。

動画の内容についてのまとめとしては、はじめに、コンセプトを意識した動画を制作できたと考える。我々はゼミナール活動開始当初はターゲット層を考えていたものの、前年度と同じテイストの動画を制作しており、ターゲット層に興味をもってもらえる動画を制作してこなかった。だが活動をとおして見ていただくには見たいと思える動画を作ることが必要であると理解をした。そこで初めてコンセプトを意識して制作された動画が【ちょい旅 Vlog】『杜々の森名水公園』である。この動画は「旅」をコンセプトに休日に少し遠出をしたいと思った際におすすめの名所を実際に我々が堪能している風景を映すことで提案するような動画を制作した。結果は今年度制作した動画の中で最も再生回数が多くなった。その要因はサムネイルを制作したこともあるだろうが、コンセプトを意識した動画作りをしたことも一つの要因であるに違いないと考察している。

2つ目に、ゼミ生それぞれの個性を活かした動画にすることができたと考える。前年度は十分杯のPR動画を制作していた。その際、あらかじめ動画の構成について話し合い、お手本となるデモ動画を制作し、すべての動画をとおして統一感を持たせるように活動していた。今年度は構成を同じにせず、各自が考えながら自分の思う理想の動画を目標に制作した。それにより始めはどのように動画を作るか迷い、一つの動画を完成させるのに長い時間を要したこともあった。

しかし、ゼミ生同士で制作した動画を確認している中で、意見を言い合うとともに参考にできる部分を見つけ自分の動画に取り入れることもあり全体の動画の質を高めることができたように思える。やはりゼミ生の中でも動画編集の技術に差はあった。その差を埋めるために前年度は同じ構成のものを制作した。この場合の差の埋め方は、見かけは均等の技術を持っているように見えるが実際の差は埋まっていない。今年度のように各自が考えながら制作し、他のゼミ生からよい刺激をもらい、自分の技術に吸収して動画制作していたために、元々あった差は始めの頃と比べ確実に埋まったと感じる。また、今までの我々が制作してきた動画とは少し異なる YouTube short と呼ばれる短い尺で制作された動画も完成した。この YouTube short は短いがゆえに気楽に見ることができる利点があり多くの人が見ているものである。このような動画を作れたこともゼミ生の個性が発揮されたといえるだろう。他にも自分の声を入れて名所を紹介する動画の制作に挑戦しているゼミ生もおり、動画の幅や完成度を高めることができた。今回培った技術や個性を来年もゼミ生同士で吸収し合い、互いが新しい技術を得て、それを発展させてまた共有するといった好循環が生まれ、より高完成度のものになっていくことに期待したい。

3つ目に、動画内での我々の表情が全体的に硬かったと感じる。取材させていただいた名所の方々からも名所の紹介をするだけでなくもっと学生らしさや楽しんでいる様子を動画にのせて欲しいという声もいただいた。動画に自分たちが映っていたとしても笑顔が

無かったり、反応が薄かったりすると視聴者には我々が退屈にしているという印象を与えてしまうだけではなく、その名所に対してもマイナスな感情を持たせてしまうだろう。良い動画を作るには、まず自分自身が楽しんでいることが必要であることを学ぶきっかけとなった。その点に気づいてからは我々も楽しむこと前提での撮影ができるようになり、動画にも良い表情を映すことができたと感じる。

4 つ目に、活動をとおして準備不足な時が多々あったことだ。例えば、河井継之助記念に取材に行った際に映画「峠」の上映に合わせて動画を投稿したいと思いが先走り、先方との連絡を取るとすぐに取材に行かせていただいたが、動画の構成やどのようなアングルで撮影するか、館長に質問したいことは何か等を決めていなかった。そのためその場で判断することがあったり、後々この素材が欲しかったとの反省があがったりした。その結果、打ち合わせにより決められたアングルの素材ではないため、素材を確認してからどのように制作するかを考えることになり想定より完成が遅れてしまった。このように動画制作が円滑に行えなかったり、質の低下に繋がったりするために、前もって準備が必要である。何より、その準備不足の状態で伺うことになった名所に失礼な姿勢であるだろう。このことから入念な準備が高い成果を生むことを学び、そして誠実さを育むことと実感した。これはゼミ活動だけの話しではなく生きていく上で必ず必要なことであるので心にとめておきたい。

最後に、我々自身が新潟県内にある名所を知ることができたことだ。権ゼミナールはゼミ生ほとんどが新潟県出身であるが今年度に行くことができた名所の中で、行ったことがない場所や初めて聞いたという場所もあった。今年度はスローガンに「動画で新潟を再発見」としているが、これは新潟県にある、知ってもらいたい名所を動画という形で多くの人に知ってもらいたいという思いから始めた。だがゼミ活動をとおして我々が第一に新潟を再発見したと感じる。以前アドバイザーである小林様から「ラーメンについて話をするなら、そのラーメンを食べていないと語れない。」という言葉をいただいたことがある。これはある話題を話す時はその話題について理解がないとしっかりとした答えが出すことができないということだとお話していただいた。我々は新潟の魅力とは何かと聞かれた時、いつも答えを出すのに時間がかかったり、当たりのない回答を探したりしていた。しかしこの活動を経た今では、新潟には良いところがたくさんあることに加え、名所一つひとつの魅力を語るができるだろう。そのような新潟県で大学生活を送ることができたことが幸せなことだと強く思った。

5.2 ゼミ活動のまとめ

はじめに、良かった点はお互いを高め合える環境を作ることができたことだ。前述したが、動画制作の際に動画が完成したらゼミ生同士で確認していた。その時に動画への誤字や修正点を挙げるとともに他のゼミ生もその動画で参考にしたい点を吸収し、自身の動画の完成度を高めることができた。例えば、河井継之助記念館前編での動画で映像と音声を切り離して、映像はあるシーンで静止して、みてもらいたい箇所へズームをしているが、音声はそのまま流しあるというような作り方をしている。この方法を知りたいといったゼミ生に動画を制作したゼミ生が技術を教えている時があった。このようにお互いが刺激し

合いながら高め合える環境を作ることができたと感じる。

次に、先方とのやりとりを経験することで社会に出る前の経験ができたと考える。名所に行く前には市役所の方や資料館、記念館の方などのその名所の管理されている方とやりとりをしていた。その際に企画書を書いたり、打ち合わせをしたり様々なことを経験させていただいた。その際も社会では当たり前のことが出来ていなかった我々に対して指摘をいただくこともあった。その経験をとおして少しずつではあるが改善することができたと感じる。今はまだ学生ではあるが4年生は来年からは社会人の一員となる。その際にこの活動で得たことを活かしていきたいと思う。

反省点としては情報共有が円滑に行えなかったこと、コミュニケーション不足が挙げられる。先ほどお互いを高める環境を作ることができたと述べていたが、情報共有は課題が残るものとなった。我々は動画制作の際にチーム分けをして撮影をして編集をしていたが、このやり方の欠点は他のチームがどのようなことをしているか把握できないことにある。そのため情報共有はより綿密に行う必要があった。しかし頻繁な情報共有はしておらずするタイミングはゼミナールがある時になっていた時期もあった。これはゼミ生間でのコミュニケーション不足であったと考えている。話しやすい環境ができていたらゼミナールがない日も連絡をとりあい円滑なコミュニケーションができただろう。来年度は円滑な情報共有がしやすい環境づくりをしていく必要があるだろうと感じる。

以上のことがゼミ活動をとおしたまとめである。今回挙げたこと良かった点は引きつけて継続し、反省点は来年度の課題として向き合っていきたい。

6. 来年度の活動予定

来年度の活動は、今年度に引き続き新潟県にある、知ってもらいたい名所を撮影し、PR動画の作成をしていく予定だ。我々は今年度8つの名所に足を運び、動画を作成してきた。この数は限られた時間と少人数の中で機動力をもち沢山の場所に行くことができたと考える。ゼミ生自身も新潟県内で生活していても行ったことのない場所、ましては今まで知らなかった場所に行くことができたため魅力を再発見できたと考える。だが、現時点で今年度行くことができた場所以外にも足を運んで動画を制作したい場所が沢山ある。今年度行けなかった理由としては名所を調べた段階でその名所に行くべきピークの時期を過ぎていたこともあったために行くことができなかった。例えば、春の桜が咲いている時期に悠久山公園や長岡大学の周りを散策したものを動画にしようと考えている。これらのように今年度行けなかった場所と撮影したい時期をリストアップして引継ぎ、来年度からの活動に活かしたいと考えている。

我々の広報活動も力を入れていきたい。今までは新たな試みのためどのようにして良い動画を作るかについて注力していた。その結果、ゼミナール開始当初と比べて新しい技術や見やすくするコツを習得したと思っている。これからは我々の作った動画をどのようにして多くの人の目に触れさせるかを考えなければならない。いくら良い動画を作っても見てもらえなければただの自己満足で地域活性化に寄与できたとはいえない。来年はその点も考慮しながら活動していきたい。

現時点で考えていることが新たにターゲット層を再考して、その層に適した動画を作ること、SNSの活用だ。今年度もターゲット層を設けて動画制作を行っていたが、この層に適した動画と

は何だろうとは考えておらず若者向けにはユーモアや遊びを含めた気軽な動画、高齢層にはより詳しいことを載せた学術的な動画とざっくりとした認識で活動をしていた。来年度からは細かくターゲットを決めて、その人たちが見たい動画はどのようなものかを詳しく考えてよりその層に限定した動画制作を心掛けていきたい。

動画に関しては、小林アドバイザーから「地域活性化の活動は経済が回って初めて成功と言える」というお言葉をいただいたために一つの名所を動画にするのではなく動画の最後に名所の周辺にあるグルメなども紹介して、足を運んでくれた際に消費活動を誘導する工夫をしていきたい。SNSの活用については、我々は今年度SNSを活用しておらずただYouTubeにて動画を投稿するのみだった。SNSが普及している現在ではInstagram、Facebook、Twitterを通してチャンネルを宣伝するのは有効だろう。しかしSNSでの宣伝の際もチャンネルの知名度同様に、どうすればフォローしてもらいYouTubeに関心を持ってもらえるかが懸念される。ただ手当たり次第にフォローをするだけではなく興味を惹くような投稿も工夫しなければならない。

そして動画編集ソフトのマニュアルも制作する予定だ。我々のゼミナールでは「Davinci Resolve」、「AviUtl」、「Final Cut Pro」の3つの無料編集ソフトを活用している。編集ソフトによって使い方が大きく異なり慣れるには時間を要する。動画制作は元々経験があり、ある程度扱える人は多くはない。その動画制作を活動内容としている我々のゼミナールでは始めに新しく入ったゼミ生に編集ソフトの扱いに慣れてもらう必要がある。それに費やす時間によって、そのあとの活動量に大きく左右してくる。そのためすべての技術を教える必要はないが、我々の制作する動画に必要な技術程度を説明されているマニュアルを作ることが重要だろう。マニュアルを作成することによって、来年度の活動の幅も増え、さらにその次の代の助けになるのではないかと考える。

最後に企業をPRする動画制作する予定だ。これは今年度に案として挙がっていたが行うことが出来なかった活動だ。出来なかった理由としては取材させていただく企業探しに難航したためだ。新潟には昔から存続している企業や、高い技術を有している企業が多くある。しかしコロナ禍によってそのような企業が経営の危機に陥っている事例もある。我々はその企業の魅力を動画として発信し、認知度を高めるのに助力させていただきたいと考えている。これらの事を来年度に行っていく予定だ。

来年度はゼミ生が今年度より現書するためにひとり一人の活動量が増え、責任も大きくなっていく。誰かがやってくれるだろうと人に任せず、自分事のように捉え活動し、先輩後輩関係なく意見を言い合える雰囲気づくりを心掛け円滑なコミュニケーションをする必要があるだろう。

7. 結びに

今年度は前年度に引き続きPR動画制作することによって地域活性化につなげる取り組みだった。その中でも今年度は取り上げるものを十分杯から新潟県の名所に変えた。投稿できた動画の本数は16本で、前年度の投稿本数を大幅に超えることができた。この結果は前年度に培ったノウハウを4年生が引き継ぎ、後輩に伝えることができたからこそそのものだと考える。今年度に得たノウハウを来年度にも引き継いでゆき、さらなる技術向上が期待できるだろう。

我々の活動は動画を通じて、興味を持っていただき、足を運んでもらうことで、はじめて地域活性化に繋がったといえる。今年度の結果を見ると多くの人に動画を見てもらうことができずに、地域に貢献したとはいえないだろう。これからは新潟を盛り上げるために、ゼミナール内での評価だけでなく視聴者からの評価をいただけるような動画を制作する必要がある。以降は評価を踏まえた改善をしていき、成果を重視した活動にしていきたい。

また、ゼミナール活動の時に得た力は必ず将来役に立つと考える。例えば今年度の反省では準備の必要性があがった。事前の準備が出来ているかそうでないかによってパフォーマンスは大きく変わってくる。動画制作でももちろんのことだが日常生活にも当てはまることがあるだろう。社会に出てからも何事にもぎりぎりの準備では同僚から余裕がないと思われるかもしれない。この力を、ゼミ活動を通して培っていく必要があるだろう。

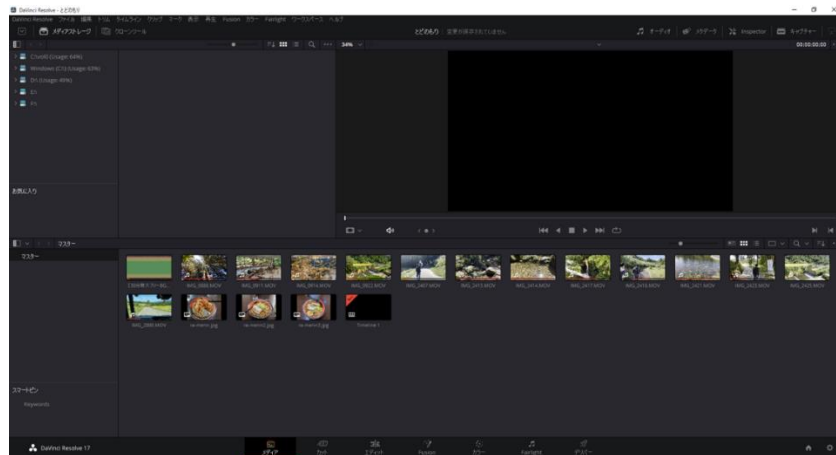
そして、ゼミ活動で様々なことを経験させていただいたことで我々は今まで体験したことないことを多くやることができた。この経験はいずれ自身の力となり、地力になるのだろう。このことを意識して来年度はたとえ面倒だと思うことでも積極的に活動していければと考える。

補足 動画編集の流れ(DaVinci Resolve 編)

動画編集の簡単な流れについて紹介しようと思う。編集する際に「DaVinci Resolve」や「Final Cut Pro」というソフトを使用していた。前者は無料版があり、後者は有料である。今回は動画編集をやったことのない人のための入門といった説明であるために金銭面で使用するハードルの低い「DaVinci Resolve」について話していく。

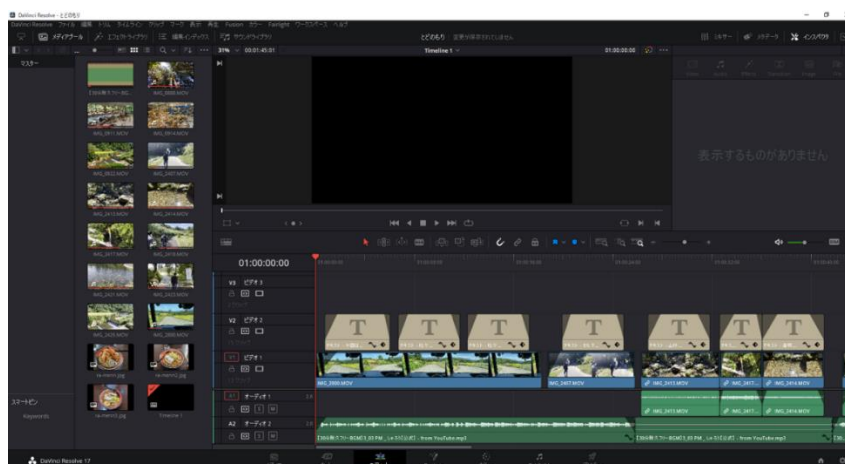
最初の工程は、ソフトを開くと<図 43>のような「メディア」のページが表示され、ここに動画を編集する際に使用する動画や音楽などの素材を挿入し、編集の準備をする。

<図 43> DaVinci Resolve のメディア画面



続いて、メディアに素材を挿入した後に、<図 44>のような「エディット」の画面に移動する。ここでは、素材同士をくっつけて一つの動画として編集を行うページである。動画編集の多くの作業はこのエディットのページを用いて行うことになる。例えば、YouTube の動画でもよく見る字幕の挿入、動画と動画の切り替わりの場面を加工するカットインやフェードを追加する作業を行うことが可能である。また、動画の BGM を追加、動画の音声のボリュームなどの調整も可能だ。

<図 44> DaVinci Resolve のエディット画面



このように、動画作成の大部分はこのページで行うことになり、作成者の個性を出すことのできる工程である。

こうして、動画の編集を完了したら、最後に「デリバー」の画面を開き、動画をファイルとして保存をする作業を行う。ここでは、ファイルの名前や形式、保存場所などを行うことができる。我々は、YouTube に投稿しやすいようにファイルの形式を MP4 にして保存をした。作成した動画の編集ファイルは DaVinci Resolve の中に保存をされているため、編集ミスが後で判明した場合にも再編集を行うことができるので、安心である。

このように、無料版でも十分に動画の編集が可能であるため、今後も DaVinci Resolve を活用して編集を続けていく予定である。

引用・参考資料

引用・参考文献

向村春樹、片岡弘子(2010)「草木染め絨毯ギャッベ：幸せを紡ぐイランの遊牧民カシュガイ」初版 新宿書房

堀田隆子、大江弘之(2005)「GABBEH ART イラン遊牧民カシュガイ族の手織絨毯」新装版 アートダイジェスト

引用・参考ウェブサイト

IDC OTSUKA 「遊牧民の羊毛手織り絨毯 ギャッベ」

https://www.idc-otsuka.jp/recommend/furniture_story-gabbeh (2022年12月28日閲覧)

M&A Online 「新津油田」新潟に花開いた石油王の足跡

https://maonline.jp/articles/niigata_niitsu_yuden?page=3 (2023年1月5日閲覧)

お米の国の物語 「米どころ新潟の稲作」

<https://www.kamedaseika.co.jp/cs/knowledge/knowledgeRice/okomeNiigata.html>

(2023年1月5日閲覧)

お雇い外国人ライマンと、むかし日本の石油開発(3)

<https://oilgas->

[info.jogmec.go.jp/_res/projects/default_project/_project_/pdf/3/3232/199702_072a.pdf](https://oilgas-info.jogmec.go.jp/_res/projects/default_project/_project_/pdf/3/3232/199702_072a.pdf)

(2023年1月5日閲覧)

かばんのなかみ 「キルギス 国技コクボル」

<https://kazuyukisakuma.com/2018/01/15/%E3%82%AD%E3%83%AB%E3%82%AE%E3%82%B9-%E5%9B%BD%E6%8A%80%E3%82%B3%E3%82%AF%E3%83%9C%E3%83%AB/>(2023年12月28日閲覧)

中国 inews のホームページ「奇怪的知识又增加了，古人制作羊皮筏时，为何只选公羊不选母羊？」

https://view.inews.qq.com/k/20210422A0DWPP00?web_channel (2023年12月28日閲覧)

「goo ランキングお米の人気おすすめランキングトップ10」

<https://ranking.goo.ne.jp/select/1144> (2023年1月5日閲覧)

コトバンク「飛び桴」

<https://kotobank.jp/word/%E9%A3%9B%E3%81%B3%E6%9D%BC-2129226>(2023 年 12 月 28 日閲覧)

Sakewiki「酒造数ランキング」

<https://sakewiki.com/knowledgebase/sakagura-number> (2023 年 1 月 5 日)

初心者のためのブログ始め方講座「Vlog って何？意味や始め方、注意点を徹底解説！」

<https://www.xserver.ne.jp/blog/vlog/> (2022 年 12 月 26 日閲覧)

人民中国 「羊皮いかだ」

http://www.peoplechina.com.cn/guangang/2013-11/13/content_577950.htm
(2023 年 12 月 28 日閲覧)

スポスルマガジン「テニス 歴史（起源～現在）を解説！どの説が有力なの？」

<https://sposuru.com/contents/sports-trivia/tennis-history/>(2023 年 12 月 28 日閲覧)

世界史の窓「ジョン＝ケイ」

<https://www.y-history.net/appendix/wh1101-019.html> (2023 年 12 月 28 日閲覧)

世界史の窓「ハーグリーブス」

<https://www.y-history.net/appendix/wh1101-020.html>(2023 年 12 月 28 日閲覧)

調度品の亀川株式会社「なぜゾランヴァリのギャッベ？」

https://kamegawa.com/?page_id=23(2023 年 12 月 28 日閲覧)

長岡観光ナビ「長岡市営スキー場」

<https://nagaoka-navi.or.jp/spot/40085> (2023 年 1 月 5 日閲覧)

新潟日報 「第 9 弾 新潟市 水の都 夏の姿」

<https://www.niigata-nippo.co.jp/feature/niigata-areasolution/niigata-series6-01> (2023 年 1 月 13 日閲覧)

新潟の美味しい水専門店 「新潟のお米」

<https://www.oishii-mizu.net/kome> (2023 年 1 月 5 日閲覧)

B D コーポレーション株式会社 「ギャッベとは」

<https://artgabbeh.com/secrecy/> (2023 年 12 月 28 日閲覧)

フードニュース 「新潟に本社を構える米菓メーカーが多いワケ」

<https://foodnews-inc.jp/blog/> (2023年1月5日閲覧)

丸松工具「五間梯子 河井継之助記念館」

<https://marumatsu.main.jp/archives/12276> (2022年12月27日閲覧)

ミックンのつぶやき 「間瀬銅山跡」

<http://mikkun.yu-nagi.com/07min/013maze-a.html> (2023年1月13日閲覧)

MUUSEO SQUARE「紳士服の過渡期、1920年代にスポットライトを当てるー20年代を彩った2つの流れ」

<https://muuseo.com/square/articles/1378>(2023年12月28日閲覧)

明治・大正名所 探訪記「長岡名所 東山油田」

https://meiji-meisho.at.webry.info/200904/article_2.html (2023年1月16日閲覧)

歴史総合ドットコム「機械化(飛杼など紡織機・紡績機と蒸気機関)と工場制度」

<https://xn--mprwb863iczq.com/%E6%A9%9F%E6%A2%B0%E5%8C%96%E3%81%A8%E5%B7%A5%E5%A0%B4%E5%88%B6%E5%BA%A6/>(2023年12月28日閲覧)

