



JAPAN PRIZE 2009

INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA



第3号

10月24日(土曜日)

昨日のハイライト

ミート・ジ・エキスパート

「教育コンテンツにおけるエンターテインメントの役割とは？」



季里
ビジュアルプロ
デューサー

3DCGを使うと、何も無いところに神様のようにものを作ることができます。せっかくだから悲しいものよりは優しい世界観のものを作りたいと思っています。



よしだあつこ
放送作家
今年の日本
賞では予備審
査を担当。

自分自身の経験から、弱い人に訴える作品をつくりたいという思いがあります。子どもたちのリアルな気持ちをすくっていききたい。



廣岡 篤哉
NHK編成局ソフ
ト開発センター、
チーフプロ
デューサー

子どもには何が受けるかわかりません。意図的におもしろくした動きには反応しないのに、土下座の動きで大盛り上がりしたりします。

◆ 子どもを惹きつけるコンテンツとは？

季里：音楽と映像で子どもたちのために何ができるかということが原点です。視覚的にはコントラストも意識しています。

廣岡：刷り込み効果の威力というのは幼児の場合特に感じます。

よしだ：意外性と飛躍、これが子ども向けのコンテンツで大切なことだと思っています。特に子どもの集中力は短いですから。



インターナショナルスクールの子どもたちに、今年のエントリー作品を観てもらい感想をききました：番組の制作方法に意見する子、「情報量が多いのがいい」とコメントをする子、アート系のウェブサイトを楽しそうに利用する子など、個性豊かな子どもたちの意見がスクリーンに映し出されました。

◆ 子ども向けドキュメンタリーの可能性について

廣岡：エントリー作品の中にはドキュメンタリーも多いですが、僕自身、事実は多面的なものなので、伝えるのが難しいと思います。

よしだ：今は、昔と比べて子どもに集まる情報量が段違いに多い。インターネットで調べればすぐにわかることを、すくって映像にして子どもに見たいと思わせるのは難しいですよ。今年のエントリー作品でも、その点を試行錯誤した作品がみられました。インターバルでロックやクイズを入れたりという、見てもらうための工夫が印象に残りました。

◆ メディアがますますインタラクティブ(双方向)になっていることについて

よしだ：私たちの時代は、メディアは受け取るものだったけれども、今は発信する能力が求められる時代。子どものほうが思ったより進んでいるので、制作者は子どもの対話に注意を払うことが大切。

季里：私個人は、ドキュメンタリーそのものにエンターテインメント性が必要なのかな、と疑問に思っています。それよりも、知らなかったことを知ることで自分が面白いのだ、という気づきに導けるようなコンテンツ作りができればいい。そのために、子どものメディアへの興味を取り込むのは効果的です。

三者三様の個性的なディスカッションで、大変盛り上がり、4階正面には多くの人が集まりました。

ディスカッション・セッション

ディスカッション・セッションではモデレーター、NHKエデュケーショナル古川均氏を中心に、クロスメディアセッションで紹介されたコンテンツの特徴や教育効果が話し合われました。ユーモアは世界共通か？世界中のどこでも通じる共通のテーマはあるのか？子ども番組の理想の長さやテンポは？また個人情報の保護やサイバー・セキュリティについて活発なディスカッションが展開されました。



http://www.nhk.or.jp/jp-prize/index_j.html

クロスメディア・セッション

昨年より日本賞はその対象を、テレビ番組だけでなく、ウェブサイト、教育ゲームなど、教育的な意図をもって制作されたオーディオビジュアル作品全般に広げました。デジタル放送の開始やインターネットの普及など、世界の教育現場の急激なメディアの変化に対応するものです。今年のエントリーが示す大きな特徴は、メディアの多様化です。

午前中のクロスメディアセッションでは幼児・児童向けのコンテンツについてディスカッションが行われ、子どもたちがインターネットなどのサイバーな世界で学んだことをどのように実生活で活かすことができるのかという問題が提起されました。「ウェブサイトなどのサイバー世界に接することで、子どもたちの社会生活を阻害することもあります。想像の世界と現実の世界をつなぐ橋が必要なのではないでしょうか」(ファン・ヤンさん(中国中央テレビ/中国))、「小さな子どもたちが実社会から離れることがないように、何らかの予防策をとることが重要だと思います。実際、最新技術で、一定期間ごとに強制的にインターバルを設けるコンピューターなどが開発されています。さらなる革新が待たれる分野です。(フェイラーさん/国立政治大学(NCCU))」



また午後の幼児向けコンテンツのクロスメディアセッションではウェブサイト、ゲーム、DVDといった多様なメディアのコンテンツ作品のプレゼンテーションが行われました。「子どもたちの興味をキープするために、コンテンツはエンターテインメント性が必要です。番組にはいつもたくさん音楽を取り入れてます。」(エリザベス・ロドリゲスさん/パードレ・アンシェータ財団(TV CULTURA))「シリーズを続ける秘訣、立ち上げ時の良い緊張を維持するのがプロデューサーの役割(近藤康弘さん/NHKエデュケーショナル)」



教育メディアコンテンツが多様化する中、安全かつ効果的なメディアコンテンツについてディスカッションが行われました。

TODAY

本日10月24日(土)の予定

時間	内容	場所
10:00-13:00	クロスメディア・セッション (児童向け)	421号室
14:00-19:00	クロスメディア・セッション (生涯教育)	421号室

421
号室

本日クロスメディア・セッション上映作品

*変更の可能性があります。最新のスケジュールについては、421号室前のホワイトボードをご確認ください。

<児童向け> 10:00 ~ 13:00

10:00~



天才てれびくんMAX ビットワールド 緊急生放送！
ふたつの部屋 最後の脱出スペシャル
日本放送協会(NHK)/日本
テレビ番組

11:00~



かけがえのない人
台湾公共テレビ(PTS)/台湾
テレビ番組

11:30~



ラトビア国立図書館 オープン！
ラトビア国立図書館財団(LNLF)/ラトビア
ゲーム

12:00~



学校テレビ クリップ集
オランダ教育放送(TELEAC/NOT)/オランダ
ウェブサイト

<生涯学習> 14:00 ~ 19:00

14:00~



そこに山ありて~名峰・鳥海山 神秘的自然~
秋田放送(ABS)/日本
テレビ番組

15:10~



ヤノマミ 奥アマゾン 原初の森に生きる
日本放送協会(NHK)/日本
テレビ番組

16:20~



映像で遊ぶ
国立政治大学(NCCU)/台湾
ウェブサイト

16:40~



AFRIKA
ソニー・コンピューター・エンタテインメント/日本
ゲーム(PS3)

17:20~



The A-bomb ヒロシマで何が起きたか
中国放送(RCC)/日本
テレビ番組

18:15~



シャークワールド
ランジ シリアス・ゲームズ/オランダ
ゲーム(オンライン)

18:45~



麺の道・つながるアジアの台所
韓国放送公社(KBS)/韓国
TV番組