

鎌倉歴史文化交流館における YouTube 動画制作の経過と結果

奥野順子(鎌倉歴史文化交流館 会計年度職員)

はじめに

令和2年(2020年)から流行した新型コロナウイルス感染拡大防止のため、当館は同年3月から休館となり、展示や教育普及活動を行えない状態が続いた。このことをきっかけに博物館が行う様々な活動を「動画」という形に変え、YouTubeを媒体として情報発信する新たな取り組みを始めることになった。動画はオンラインで発信することができ、誰でも好きな時間、場所で視聴できる特性がある。また、小中学生が感覚的に楽しみながら学べる動画を制作することで、歴史や文化に対する興味関心の瑞緒となることが期待される。

一方で全国の博物館でも新型コロナウイルス感染拡大を契機にYouTubeを利用した情報発信が始められたものの、視聴回数や動画制作について、多くの課題を抱えている。

よって、課題やノウハウを共有するため、これまでに当館が配信してきた10本の動画について、作品ごとの制作過程を振り返ると共に、視聴者の反応や配信効果について記述することで、今後の動画制作における基礎作業としたい。

主旨及び目的

博物館における情報発信の必要性

博物館とは何か。博物館の機能とは何か。と言った博物館の概念と基本理念は、明治8年(1876年)に弁理公使元兼澳国博覧会事務局副総裁佐野常民の「博物館設置に関する意見書」を始まりとしている^{註1}。この基本理念は、多くの博物館学研究者に受け継がれ今日に至っている。

この理念下での人文系博物館の目的は、現代に残された断片的な歴史資料・歴史文化の保存と継承であり、それらの資料から得た学術情報を広く現在を生きる人々に発信し、さらに未来へと伝達することである。

さて、SNSによる情報発信が、スポーツ、政治、経済、娯楽、生活などのあらゆるジャンルにおいて、注視度と理解度が高いことは明らかである。中でもYouTube等の動画を利用した発信は、今日では社会現象とも言えるほどである。よって動画による学術情報の発信もまた、博物館が果たさなければならない情報発信方法だと考えられる。

また博物館が伝達・発信する情報は、魅力的に且つ容易に理解できる状態で発信する工夫が必要である。魅力的に構成されたストーリーや映像により、わかりやすく充実した内容の動画は、展示資料の背景や過去の世界を想像させ、理解を助けてくれる。さらに、学芸員の熱意が反映された展示内容は、情報発信の中核的な役割を果たすとともに、動画となることによって魅力的なストーリーへと形を変え、人々の興味や期待に応える情報となる。

当館は、展示品の紹介の他に映像展示やジオラマ、プロジェクションマッピングなど多彩な方法で視覚・聴覚に訴求する展示を行ない、展示以外にもギャラリートークやワークショップ、講座などの活動において、情報をわかりやすく興味深い形にして発信している。小中学生に向けては、「展示見学の中からクイズの答えを探す」仕掛けを加えたワークシートを配布し、楽しみながら学ぶための活動も行なっている。このような工夫により、さまざまな形で情報を発信しているが、デジタル社会の中において博物館もまた、進化していく情報発信の場や方法を模索し、新しい方法を取り入れながら、さらなる工夫により情報を発信していくことが求められる。

博物館の情報伝達活動としての YouTube の特性

YouTube の現状と特性

YouTube は認知度が高く世界中で動画投稿・視聴されている情報媒体であり、コストがかからないことから、幅広い層がこのツールを利用している。しかし、その反面、収益を目的としたチャンネルが多く、視聴者獲得の競争が激しいのが現状である。また、YouTube にはジャンルも豊富で魅力的な動画が溢れていることから、視聴者は「気になる部分のみ視聴する」「途中で離脱する」可能性が高く、収益の増減に反映されるほど「最後まで視聴する」率は低いようである。

動画の効果

動画は、編集によって様々な演出をすることができる。静止画に動くデザインを加えることで、アクティブな表現に変えるモーショングラフィックスや、耳に訴求し「イメージの誘導」「行動の誘導」「感情の誘導」効果に使うサウンドエフェクト、カットとカットの間をつなぐ場面切替効果のトランジションなどの機能がある。さらに、動画のイメージと感情の誘導効果を高める BGM など、さまざまな効果機能を組み合わせ表現の幅を広げることにより、資料の意味や使い方、想像することが難しい過去の様子を理解することができる。

また、展示では技術的に伝えることが難しい情報も、動画では演出効果によって表現することが可能となるため、「わかりやすい」「記憶に残る」「伝わる」情報を作り出すことができる。

YouTube から配信する博物館の情報は、視聴者による拡散の可能性、来館への誘引や歴史についての学びに繋がる有効な伝達手段であり、今後、教育普及に欠かすことのできない情報発信手段の一つになると認識している。

制作に至る経緯

経過（分担・準備）

作業分担

動画を制作するにあたり職員各自ができること、できそうな作業を主体的に担うことで

役割分担が明確になった。作業分担については以下の一覧表のとおりである。

作業分担一覧表							
作業内容	担当者A	担当者B	担当者C	担当者D	担当者E	担当者F	担当者G
チャンネル開設等の諸手続き	○						
広報（Twitter、チラシ発送他）	○	○		○			
動画の監修		○		○			
企画構成		○					
台本作成		○		○			
台本確認	○			○			
撮影（カメラ担当）			○				
パペット操作	○	○		○		○	
パペットの声	○	○				○	
歌の掛け声等			○		○	○	○
動画編集				○	○		
イラスト作画		○					
サムネイル作成	○	○		○			
画像利用申請手続き				○	○		
資料収集				○	○		

準備

(1) パペット（操り人形）の自主制作

制作を始めるにあたり、「パペットを使った動画にしたい」と提案があった。動画でパペットを使うことにより、子どもが興味を持ち、視聴するきっかけになることを期待し、チーム全員の賛同で決定した。しかし、市販品のパペットを使用することは著作権の侵害にあたるため、職員をモデルにしたオリジナルパペットを自主制作した。制作したパペットについては以下のとおりとする。

制作したパペット（制作：奥野）



ミューちゃん（名前 ミューゼ）

「かまくらミューズちゃんねる」メインキャラクター



ソレちゃん（名前 ソレイユ）

ミューちゃんの親友

3本目の動画「（前編）鬼ってなんだろう？まじないってなんだろう？企画展「まじないの世界」を覗いてみよう！」からの登場。



ヨシトキ君（名前 北条義時）

【北条義時】シリーズのメインキャラクター

800年の時を超えてパペットとしてリニューアル登場し、昔のエピソードを語ってくれるミューちゃん、ソレちゃんの友達。

「ヨシトキ君に自己紹介してもらったよ！」からの登場。

(2) 制作する動画についての制作チーム内アンケート

制作する動画の方向性を共有するため、簡単なアンケートをとった。動画の方向性は「展示内容をはじめ、鎌倉の歴史・文化の魅力を発信していく」とし、対象とする年齢層については、YouTubeの利用資格に「パペットを使う動画はチャンネルを子ども向けに設定しなくてはならない」と定められているため、制作の対象年齢層は必然的に小中学生となった。子どもが見て面白いと思う動画であれば、視聴者層は広がると考えている。

(3) 鎌倉歴史文化交流館・鎌倉国宝館 公式チャンネル開設

鎌倉歴史文化交流館・鎌倉国宝館は、独自のアカウントによる YouTube 公式チャンネル開設を目指し、広報課と協議をおこない鎌倉歴史文化交流館 × 鎌倉国宝館公式「かまくらミューズちゃんねる」を開設した。

(4) 撮影機材、音声マイクの購入

当初の計画では、当館が所有している一眼レフカメラで撮影する予定でいたが、備品の一眼レフカメラはビデオカメラに比べて広角性が低く、且つマイクの設置ができないことからビデオカメラを購入した。また、音声を収録するためのガンマイク^{註2}、ピンマイク^{註3}、小型照明、編集用ソフト等も購入した。

制作動画の概要（本数とタイトル・概要）

鎌倉歴史文化交流館がこれまで制作・配信した動画総数は10本であり、動画の概要、配信日、配信時間、視聴回数（令和4年1月31日時点）は以下のとおりである。

(1) ミューちゃんと交流館へ行ってみた～鎌倉歴史文化交流館を紹介するよ！～

鎌倉歴史文化交流館を紹介する動画。パペットのミューちゃんが鎌倉歴史文化交流館を訪れ、学芸員の案内によりエントランス、光の壁^{註4}、展示室や映像展示、プロジェクションマッピングを見学する。また、建物の由来を知り、展示室の窓から見える庭の様子や高台からの景色を眺める形で、交流館の雰囲気を紹介する内容となっている。

令和3年（2021年）2月26日配信 再生時間6：46秒 視聴回数1678

(2) 企画展「戦国時代の鎌倉」【前編】戦国時代の鎌倉、知りたくない？～鎌倉は鎌倉時代でおわりじゃないよ！～

企画展「戦国時代の鎌倉」を紹介する。前編では北条早雲が鎌倉に入る前までの時期を対象とし、室町幕府と鎌倉府の関係、鎌倉公方、永享の乱、享徳の乱、鎌倉公方が古河公方となるまでをイラストを使い解説する。また、展示映像の「足利氏満御教書」にある「花押」の読み方、意味や目的についても紹介する。

令和3年（2021年）3月25日配信 再生時間15：01秒 視聴回数1022

(3) (前編) 鬼ってなんだろう？まじないってなんだろう～企画展「まじないの世界」をのぞいてみよう！～

企画展「まじないの世界」の紹介。前編では、「鬼とは何か。まじないとは何か」をテーマに、医療や科学が今ほど発達していなかった時代には、流行病や災害などあらゆる災いは全て「鬼の仕業」と考えられていたことを紹介する。「お札（ふだ）」について、記された言葉や意味、使い方を展示映像やイラストで詳しく解説する。また魔除け以外にも地鎮・胞衣など様々な願いを込めるまじないの習慣や、人形（ひとがた）・舟形・弓形などまじないに使われたと推測される形代についても、展示映像やイラストを織り交ぜ解りやすく紹介する。

令和3年（2021年）4月7日配信 再生時間13：42秒 視聴回数656

(4) (後編) 鬼と武士のふか～い関係！企画展「まじないの世界」

後編は展示品「酒吞童子」の絵巻物を紙芝居のように仕立て紹介する。前編で鬼は災いの存在として紹介したが、「永福寺の鬼瓦」を通じて実は「鬼から守ってくれるのもまた鬼」と信じられていた側面を紹介する。

また、羽根つき・コマ回しなど子供の遊びの中にも“魔を払う”魔除けのまじないがあるなど、イラストを使い詳しく解説する。

令和3年（2021年）5月13日配信 再生時間11：52秒 視聴回数473

(5) 【新企画】ヨシトキ君～北条義時～役が決まったよ！

NHK大河ドラマ「鎌倉殿の13人」の放送に向け、北条義時を中心とした鎌倉時代のエピソード

ソード動画を制作するにあたり、新しく制作したパペット“ヨシトキ君”の声担当について、パペットのイメージから鎌倉国宝館職員に依頼することになった。ヨシトキ君声担当の依頼から決定するまでを2分程度の動画にし、北条義時シリーズ予告動画とした。

令和3年6月4日配信 再生時間 1 : 59 秒 視聴回数 457 回

(6) 【北条義時 Vol,1】ヨシトキ君に自己紹介してもらったよ！

北条義時が源頼朝の挙兵に参加するところから、姉政子と協力して承久の乱を鎮圧し、生涯を終えるまでのエピソードをパペットのヨシトキ君が自己紹介という形でスピーディーに紹介する。

令和3年6月17日配信 再生時間 7 : 32 秒 視聴回数 1279

(7) 【ミニ番組】教えてやまみな先生！烏帽子って何ですか？

手紙で寄せられた歴史に関する質問に対し、やまみな先生が詳しく解説するショート動画。「昔の人が頭に乗せている黒いものは何か」について、烏帽子を被る理由や烏帽子が重要アイテムだったことなどをイラストや資料画像も加え、解りやすく解説する。

令和3年6月30日配信 再生時間 2 : 43 秒 視聴回数 351 回

(8) 【北条義時】ヨシトキ君の恋バナ聞いちゃったよ！

『吾妻鏡』に記されている北条義時と姫の前の結婚に至るプロセスについて、資料画像やイラストを使い紹介する。後半は北条氏と比企氏の対立、比企氏の滅亡による姫の前との別れをヨシトキ君がミューちゃん達に語る。

令和3年8月10日配信 再生時間 7 : 34 秒 視聴回数 624 回

(9) 【日本史】クイズミューズちゃんねる！

小学校教員の“5年経験者研修”者と鎌倉市のインターンシップ生に動画制作を体験してもらう目的で、アニメーションによるクイズ番組を制作した。クイズに答えながら、これまでの配信動画を復習する。

令和3年8月28日配信 再生時間 9 : 38 秒 視聴回数 227

(10) 【北条義時】亀の前事件～北条政子のうわなりうち～

資料画像『吾妻鏡』や『骨董集』を引用し、うわなりうちとは何か。また、北条政子がうわなりうちを行った背景について、ヨシトキ君がミューちゃん達に解説する。

令和3年12月10日配信 再生時間 9 : 38 秒 視聴回数 244

構成の要点

・台本の作成

博物館として信頼できる情報発信を心がけているため、確かな資料を基に台本を作成し、想像や憶測を載せないことを第一に心がけている。視聴者が、飽きずに最後まで視聴する動画を目指し制作しているため、台本は、メリハリを付け、テンポ良く展開し、10分以内にまとめることを意識して作成している。

企画展をテーマにした動画は、展示ストーリーを基にパペット達の「なぜ?」「どうして?」の質問に、学芸員が解説するスタイルで台本を構成している。

また、学芸員がクイズを出題し、パペットが答える場面については、視聴者に参加を促し、ミューちゃん達と一緒に考え「なるほど」と理解してもらいたい狙いがある。可能であれば、余すところなく展示ストーリーをもとに展示品の紹介をしたいところだが、動画「戦国時代の鎌倉」では情報量が多く、動画配信時間が15分と長いばかりで魅力的な台本を作ることが出来なかった。この反省点から、以後の企画展動画では、メインとなる展示品を中心に展示ストーリーを要約することで、端的でわかりやすい解説とテンポ良く展開する台本を作ることが出来た。

資料をテーマにした動画は、確かな情報を発信する必要があるため、断定できない解釈の部分については、あくまでもパペットの想像としている。また、動画「ヨシトキ君に恋バナ聞いちゃったよ!」では、北条義時が姫の前と「離婚した」と記された資料が確認されていないことから、表現を「離婚した」ではなく「離れた」に変えるなど、慎重に表現を選び作成している。

・オープニングソング

動画の視聴維持率やチャンネル登録者数の増加に繋げる最も重要なポイントは、オープニングトークだと言われている。ここで見たい、面白い、魅力的だと感じてもらう必要があるため、パペット動画の特殊性を活かし、動画テーマを歌詞にしたオリジナルソングを作っている。パペットがテーマソングを歌うことで、オープニングトークの代わりとし、視聴者に興味を持ってもらう工夫をしている。

① ミューちゃんと交流館へ行ってみた～鎌倉歴史文化交流館を紹介するよ!～

鎌倉歴史文化交流館紹介動画のため、歌詞はそのまま「かまくら、れきし、ぶんか、こうりゅうかん」とし、歌に弾みをつけるため最後に調子として「ハァーっ!」を加えた。

② 【前編】鬼ってなんだろう?まじないってなんだろう

企画展まじないの世界～鬼をもって鬼を制す～のテーマ「昔の人々はあらゆる災いを全て鬼の仕業と考えられていた」を印象付けるため、歌詞を「鬼って怖い、鬼って悪い。だけど鬼って本当は何だろうな?」とし、視聴者を動画へと誘導すると共に、動画を通してその答えを知る仕掛けになっている。

【後編】鬼と武士のふか〜い関係！

メインテーマが「鬼から守ってくれるのもまた鬼だった」ことから、「鬼って怖い、鬼って悪い。だけど鬼から守ってくれるのも鬼なんだ」と最後の歌詞を変えた。動画が前・後編に別れているため、歌は「後編のまとめ」として動画の最後に流した。

③ 【北条義時】ヨシトキ君に自己紹介してもらったよ！

④ 【北条義時】ヨシトキ君の恋バナ聞いちゃったよ！

⑤ 【北条義時】亀の前事件～北条政子のうわなりうち～

「歴史に興味がない」「歴史って人の名前が同じようでわからない」「歴史？わからなくてもいい」と思っている人にも、北条義時について何か一つでも記憶に残るように「北条義時って誰ですか？北条義時ってどんな人？」と問いかける歌に「姉ちゃんは政子！」と掛け声を入れることで、誰もが「北条義時は政子の弟」と覚えられる歌を作った。シリーズ動画のため、北条義時のオープニングソングは3作品、同じ歌を使用した。

・サムネイル

サムネイルは、動画の概要をおおまかに把握するための画像で、動画の「見出し」の部分を担っている。「サムネイルで視聴率が決まる」と言われるほど、重要な動画の導入部分となる。

サムネイル制作については、これまで3名が担当し、制作を行った。視聴者の興味を誘い、動画内容がイメージできるように、動画のテーマをもとにキャッチコピーを制作し、イラストや画像の一部を使いデザインしている。

サムネイルをアップロードすると再生時間が画面右下に自動表示されるため、再生時間でテキストやイラストが隠れないように注意している。出来るだけ、視聴者の目に留まるように文字は大きくし、誰が見ても好感が持てるデザインを心がけている。

サムネイル画像

戦国時代の鎌倉、知りたくない？



(デザイン：大澤)

ヨシトキ君の恋バナ聞いちゃったよ！



(デザイン：山本)

亀の前事件～政子のうわなりうち～



(デザイン：奥野)

・字幕と編集作業

編集作業工程において、最初に行うのが字幕の作成である。台本のデータを基に句読点を削除し、パペット、出演者などの発言を個々に色分けすることにより、字幕が誰の台詞であるのかを文字色で容易に理解することが出来る。

また、複数人が同じ台詞を同時に発言する場合は、文字を上下、または上中下で色分けすることで、同じ台詞を同時に発していることを表現している。

字幕の他に編集作業には音・映像・イラストや画像の加工処理があり、各作業内容については下記のとおりである。

音の編集

- ① 音声を繋ぎ合わせる
- ② 不明瞭な音の調整
- ③ 音量を均一にする
- ④ 障害音の除去
- ⑤ 音を重ねる
- ⑥ 場面や台詞に合わせて効果音、BGMを選択し、挿入する

映像

- ① 映像を繋ぎ合わせる
- ② 映像に映り込む不要な部分を削除する
- ③ モーショングラフィックスにより、画像やイラストに動きをつける
- ④ トランジションにより、画面の切り替えや場面展開を演出する

・撮影、録音

(1) ミューちゃんと交流館へ行ってみた～鎌倉歴史文化交流館を紹介するよ！～

撮影・録音

初めての撮影は「カメラの前でパペットを動かす、台本を見ながら台詞を言うだけ」と簡単に考えていたが、実際はカメラにパペット操者が映り込まないための体勢維持が困

難であった。パペットが画角から外れない、高さを変えない、パペットの位置や角度について注意すべき点が多く、さらにパペット操作は、口を開閉する動きの他に左右に揺らす、頭を回す動きで感情を表現し、その上で台本を見て台詞を言うなど、離れ技に等しい撮影を行った。当然、台詞を間違え、パペットが画角から外れるなどの失敗を何度も繰り返して効率の悪い撮影となった。

録音については、屋内で収録した声が反響し耳障りな音になってしまった。このことから、映像と音声を別に収録し、編集により、映像と音声を合わせる方法に変更した。映像撮影は順調に進んだが、午後におこなった屋内撮影では、映像が暗いものとなった。編集段階で映像の明暗を調整できると考えていたものの、編集の輝度調整は、映像全体の色が薄くなるため、完成動画の一部が暗いままの映像となった。

編集

映像・音声・字幕を合わせ概ね完成した動画を確認したところ、BGMや効果音・編集担当のアイデアによる「パペットの画を転がす」等のエフェクト効果などにより、楽しく、テンポよく展開していく動画にまとまった。

一方で、2秒以上続く変化のない画角が続くシーンでは、解説が長く感じられ、視聴者の「飽き」が課題となった。この課題解決のため、ニュース番組などの映像を検討したところ、映像を長く感じさせない画面構成になっていることを確認した。事件現場であれば、現場周辺の様子を多角的に映し出し、インタビュー・シーンにおいては、インタビューを受けている人物に動きはないものの、その周りで人や車が常に行き交うなどの背景の変化により、時間の長さを感じることはなかった。

結論として、映像は、展開や変化が少ないと長く感じ、逆に展開が多いと退屈しないことに気づいた。動画中、長く感じるシーンの内容が、建物の設計事務所やその代表を務める人物紹介だったことから、人物に似せたイラストを描いて挿入し、2秒以上続く映像に変化を付けた。

一方で、映像と音声を別収録にしたことで、パペットの口の動きと音声合わない部分が多く、違和感が残った。そのため以降の動画制作より、作業工程を下記のように変更することになった。

- ① 音声収録、音声データの編集
- ② 完成した音声に合わせてパペットを操作し、映像を撮影する
- ③ 編集で映像と音声を合わせる

(2) 【前編】 戦国時代の鎌倉、知りたくない？～鎌倉は鎌倉時代でおわりじゃないよ！～

撮影、録音

前作の経験から制作工程を見直し、台本をもとに音声収録、音声に合わせて映像を撮影したが、パペットシーンが少なく、展示資料の撮影が中心となった。資料の撮影で

は、画像に動きを付けるため、カメラを右から左にスライドしながら撮影する方法を試みたが、途中で画面が揺れ何度も撮り直した。また、暖色照明により資料のクラシック感を強調した映像を求め撮影したが、カメラや撮影者の影が映り込み、角度によっては画像が暗くなるなど想像以上に難しく、魅力的な資料映像を撮影することができなかった。この点は、今後の課題である。

編集

映像、音声を繋げたものを確認したところ、配信時間が予想をはるかに超え 27 分以上も続く「長い」「飽きる」「めんどくさい」動画になった。よって飽きずに最後まで視聴する動画とするための打開策を検討した。

最初の修正で取り組んだことは、再生時間の短縮である。15 分以内に収めることを目標に台本を見直し、長い解説部分を 4 割削除した。さらに 0.1 秒単位で不要な部分を削除し、動画全体の再生速度を早めたが、それでも 17 分を超えていた。よって 15 分以内に収めるため、「長い」と感じるシーンを高速で早送りすることとした。再生速度を 170% に上げてても字幕により内容は理解できる。レコードの逆回転のような早口でまくし立てる音声と共に、物凄い速さでコミカルに動くパペットの映像が、だらだらと続く解説シーンに緩急をつけた。早送りをした結果、目標としていた再生時間を 15 分に収めることができた。

再生時間の短縮はできたが、解説が長く資料映像が文書のみとなった。さらに変化のない展示室の背景に、退屈で説明が頭に入ってこないことになりはなくなり、また、小中学生がこの解説を漠然と聞いても理解することが難しい内容であることから、解説シーンはイラストを使って画面展開を増やし、エフェクトを使いイラストに動きを加えた。

これまでイラストを描くことに全く縁がなかったため、昔の出来事を臨場感豊かに描くことは到底できず、イラストの仕上がりは稚拙で歪なものになった。

イラスト、効果音、画像エフェクト、BGMなどを加え完成した動画は、なんとか「最後まで視聴できる動画」に仕上がったが、反省と後悔ばかりの動画となった。台本作りの重要性、事前準備のテストチェックなど、段取りの重要性を再認識した。

一方で、時間を短縮する手段としての早送り、パペットでは補えない説明部分にイラストを使うことは苦肉の策ではあったが、以降の動画制作では定番の方法となり、イラストを加えて表現していくことが、「かまくらミュージズちゃんねる」の動画スタイルになった。

「戦国時代の鎌倉」は、これまでの動画の中で最も完成度が低く、苦労の連続の作品となったが、制作に関わる全てが「最初の一歩」となり、次回以降の制作に経験が活かされる動画となった。

(3) 【前編】 鬼ってなんだろう？まじないってなんだろう

【後編】 鬼と武士のふか〜い関係！

撮影・録音

ピンマイクによる音声収録を予定していたが、当館で所有するピンマイクは利用可能数が2台と限定されている。ナビゲーション役の学芸員とパペット2体でストーリーが進行するため、この回はガンマイクをカメラに設置し、パペット操作をしながら台詞をあてる映像・音声の同時収録を行った。パペット操者がカメラに映り込まない体勢での台詞回しは困難を極めたが、映像の撮り方、パペットの立ち位置、パペットの動かし方など各担当が要領を掴み始めたため、1本目の動画に比べると効率良く撮影ができた。

音声に関しては、動画制作を開始して以来、納得できる音声を収録できず、課題を抱えたままとなっている。レコーディングマイクは、感度が良すぎて音が響くため、マイクとの距離を調整する必要がある。カメラにジョイントしたガンマイクは被写体のパペットに向かっているため、パペットの声は感度良く拾うが、マイクの横から入れた解説の音声との音量差が発生し、結果として解説者の声が不明瞭な音質になった。

また、屋外の撮影では風が雑音となり音声を阻害した。

編集

台本の精度が上がったことで、編集担当が、動画全体のイメージを掴むことができ、これまでの制作に比べると編集作業がスムーズに進んだ。

解説シーンは、イラストを使うため、編集担当の作業期間中にイラストを制作し、編集作業工程の最終段階で加える。編集担当に引き継ぐ際は、イラストのデータとイラストを挿入した絵コンテを渡している。これは、映像にイラストを挿入する場所やタイミング、エフェクトの使用箇所を指示するためのものであり、また完成イメージを共有する目的から、手間はかかるが動画イメージを伝える有効な伝達手段となっている。

今回では、編集担当のアイデアにより、「水晶玉から鬼が浮かび上がる」など、イラストをアニメーションのように動かす方法も加わったことで、解りやすく楽しい動画が完成した。

(4) 【新企画】 ヨシトキ君〜北条義時〜役が決まったよ！

撮影・録音

エンターテイメント系動画「ドッキリ企画」を真似た動画を制作するため、本来は隠しカメラを設置して撮影するところだが、当事者の正面にカメラを設置しても全く気づかれなかったため、いい映像・音声を収録することができた。

編集

2分程度の動画にするため大幅にシーンを削除した。鎌倉国宝館の職員が突然ヨシトキ君の声担当に任命され、さらには歌の練習を強要された歌い出し部分の「Y・O・S・H・

I・T・O・K・I!」の声に合わせ、字幕の文字色を変えることで、楽しく練習している雰囲気を出し、歌を間違えた部分についても字幕で強調した。ヨシトキ君担当者の真剣に込められた歌う姿が、何度見ても楽しめるユーモアのある予告動画となった。

(5) 【北条義時】ヨシトキ君に自己紹介してもらったよ！

撮影・録音

北条義時に関連する場所として北条義時法華堂跡で撮影をおこなったが、この場所の特別感を映し出すことが出来ず、またパペット中心の狭小画角のため出張撮影の効果を十分に発揮することが出来なかった。

オープニングトークのミューちゃん、ソレちゃん二人の会話シーンはピンマイクを使い、映像・音声の同時収録を行った。ヨシトキ君を加えたパペット三人のシーンはレコーディングマイクで音声の収録をし、収録した音声に合わせてパペットの映像撮影を行った。

音声を編集により繋げたところ、ピンマイクのクリアな声に比べレコーディングマイクは声が響き、オープニングトークの次の場面から声質が変わる動画になった。

最適な音質で収録するためには、ピンマイクを使い、3人分の声を収録する必要がある。編集

北条義時の人物紹介に合わせたイラストを使ったが、絵を描く技量が無いため「甲冑を身につけ馬に跨って戦うシーン」を描くことは困難であり、仕方なく運動会仕立てのイラストを描いた。「戦国時代 < まじないの世界 < 北条義時」と動画制作を重ねるごとに少しずつ絵が描けるようになってはいるが、基本的な技術を身につける必要があると痛感している。

イラストシーンは運動会風の BGM で勢いをつけ、次々とイラストが展開するテンポのいい動画となった。オープニングソングの部分は、掛け声担当の男性の声が不明瞭だったことから、一人ずつ音声収録したものを編集で重ね合わせた。

また、歌にメリハリをつけるため、追加収録で手拍子のみ数人で収録した音を基の音声データに重ねることで、手拍子に厚みをつけた。

パペット達の行進シーンは、映り込むパペット操者の頭頂部分を削除し、同じ画像を上下に配置した。左右対照にパペットが行進する映像にし、歌とともに「楽しそうな番組」イメージを作り出すことができた。

(6) 【ミニ番組】教えてやまみな先生！烏帽子って何ですか？

撮影・録音

5分程度のショート動画制作に要した時間は、音声収録 30 分、映像撮影は 1 時間と短時間での映像・音声収録を行うことができた。一方で、撮影場所の日当たりが良くなかったため、映像が暗くなってしまった。

撮影は、撮影場所を事前に決め日当たりの良い時間を確認し、カメラテストをしておく必要に気づいた映像となった。

編集

手紙を読むシーンは、やまみな先生の声からミューちゃんの声に次第に代わる音声と、手紙を読む目の動きに合わせて、手紙が下にゆっくり移動する映像を組み合わせた。

また、「烏帽子を被らないことは下着をつけないくらい恥ずかしいことだった」という解説シーンのイラストに一部モザイクを入れることで「恥ずかしさ」を強調した。

(7) 【北条義時】ヨシトキ君の恋バナ聞いちゃったよ！

撮影・録音

北条義時シリーズは、執務室にある打合せテーブルでパペット撮影を行った。これまで、固定されたカメラ位置からの撮影のみで、画角に変化がなかった。そのため、カメラを手持ちに変えてパペットを上から撮影する、カメラにパペットが寄っていくなど、撮影方法を変えることで、多角的な映像を撮るように心掛けた。

音声収録は、収録前に何度か声担当で台本の読み合わせを行い、今回はガンマイクの正面に3人横一列に並び音声の収録を行ったものの、やはりミューちゃん、ソレちゃんの声に比べ、ヨシトキ君の声を明瞭に収録することが出来なかった。動画制作を始めてから都度、音声の収録方法を考え、レコーディングマイク、ガンマイク、ピンマイクの3種類の機材を様々な方法で試しているが、最善の方法が見つかっていない。

編集

動画のチェックをしたところ、パペット操者の顔が映像に映り込んでいた。顔を消す方法を探したが、消したい部分にモザイクをかける以外の方法を見つけることが出来なかった。モザイクは不自然で逆に目を引くため、この動画で悔やまれる部分となった。

北条義時シリーズ Vol.1 で運動会風の BGM を使ったことにより、動画に勢いがつき、ストーリーに雰囲気を出す効果があったことから、この回でもストーリー後半部分にせつない雰囲気の音楽を使い「比企氏との戦い」「姫の前との別れ」を演出した。編集担当が作業中、当該シーンに「悲しくなった」と伝えてきた。この言葉から、選んだ BGM が感情の誘導に効果があることを確認した。

また、イラストに関しては北条義時シリーズ Vol.1 で、戦いのシーンや着物姿が描けないことから、運動会仕立てのイラストを描いたが、もう少しストーリーをイメージできる具体的な絵が描けなかったかと反省している。これまでイラストを一作品につき最低 25 カットほど描いてきたため、多少は訓練され、動画制作の回を重ねるごとに絵を描く技術も微々たるものではあるが、身に付いているようだ。そのため、和装図鑑や少女漫画を参考にして姫の前を描き、戦いのシーンや比企氏滅亡シーンはパステルで情景を描いた。パペットのミューちゃんが『吾妻鏡』を読むシーンは国立公文書館所蔵の『吾妻鏡』の画像を

使用し、頼朝が登場するシーンでは、甲斐善光寺所蔵「源頼朝坐像」にヨシトキ君や姫の前のイラストを加え資料紹介をした。

(8) 【日本史】クイズミュージズちゃんねる！

撮影・録音

インターンシップ者2名に声の出演をしてもらったが、来訪日が異なったため、2日に分けて音声収録をおこなった。クイズ番組企画のため、参加者が楽しみながら真剣に回答する音声を収録することができた。

しかし、コロナ禍で窓を開けたまま音声を収録したことから、音声がセミの声に阻害された。

撮影・録音

出題数11問、問題1問に対して回答シーン約13カットのイラストを使った。そのため、データ量が重くパソコンが動かない状態となり、編集段階で苦労する結果となった。

完成した動画は完全なアニメーションとして仕上がったが、データ量の重さを考えると、今後アニメーション動画の制作をすることはないだろう。ただ、この動画のために数点描いたイラストをデータ化し、背景を変える、左右反転させる、エフェクトと組み合わせるなど、思いつく限りのアレンジを加え、ヴァリエーションを増やすことで約143カットのイラストを用意することが出来た。これまでイラストにアレンジを加える発想がなかったが、この方法は以降の動画にも活かされることとなった。

また、動画の反省点は出題数が多かったことで、当初の企画よりも再生時間が約10分と長くなってしまった。台本の段階で再生時間を計測し、時間に合わせて問題数を決めるべきだったと反省している。

(8) 【北条義時 Vol.3】 亀の前事件～北条政子のうわなりうち～

撮影・録音

動画制作のたびに音声の収録方法を変えて試したものの、効果を得ることができずにいたが、【北条義時】Vol.1でオープニングソングの掛け声を個々に収録し、編集で音声を重ねることが出来るとわかった。当館で所有するピンマイクは、これまで3人の収録には使えないと考えていたが、ピンマイクで2人分の音声を収録した後に、追加で1人の音声を収録し、編集で組み合わせることが出来た。

1回目にミュージちゃん・ソレちゃん、2回目にヨシトキ君の音声を収録したが、ヨシトキ君の音声収録の際、機材設定のミスがあり、カメラの内蔵マイクで音声が収録されていた。結局、この回もヨシトキ君の声が聞き取りづらい音声になってしまい、基本的なミスとなった。

今後の収録については、機材設定のダブルチェック、収録テスト、音声の確認を行った

上で本番の収録を行う手順をとり、このような初歩的な収録ミスを防ぎたい。ピンマイクでの収録方法は、現在制作中の動画にも採用し、課題となっていたヨシトキ君の音声は明瞭な音質で収録することが出来た。編集で3人の音声を繋げた状態をまだ確認していないが、おそらく今までで一番明瞭な音質の動画になると確信している。

編集

編集作業はミューちゃん、ソレちゃんの響く声質の音声とヨシトキ君の声の音量のバランスを揃え、ヨシトキの声を少しでも明瞭に聞き取れるように調整したが、完成した動画ではやはり、聞きやすい音声にはならなかった。

また、レコーディングマイクを使って「うわなりうちの歌」や「L・O・V・E 亀の前」の掛け声を収録したが、男性の声が小さかったため音量を上げたところ、音が割れてしまった。音量か音質かの選択に迷い、今回は音量を優先したが、後悔が残る。次回からは、歌や掛け声についてもピンマイクで二人ずつ音声を収録し、編集で合わせる方法に変更したい。

イラストについてはアニメーション的に動かすシーンを増やし、名前から想像することが難しそうな「亀の前」「牧の方」について、視聴者にこのような女性がいたことを「記憶の片隅にでも残してもらえたら」との思いで描き分けてストーリーに加えた。

ただし、肝心の「うわなりうち」のシーンは、家を破壊する絵が力不足で描けなかったことは残念な部分であり、描けないで済ませるのではなく、描けるようにこれからも努力していきたい。

・制作費用

(1)パペット一体にかかる制作日数/実働制作時間 3日/24時間

・諸費用（材料費、書籍代） 4,310円

(2)撮影機材、音声マイク等の購入

・パナソニック 4K ビデオカメラ	85,588円
・SDHC カード 32GB	1,875円
・ピンマイク	10,216円
・ガンマイク	36,000円
・小型ビデオ用ライト	5,977円
・動画編集用ソフト	17,800円
・ウィルス対策用ソフト	9,000円

結果

・反応（視聴者の印象、評価）

初めての動画を配信した直後から、「ファンです。これからも楽しみにしています。イエ

ーイ！」など、ミューちゃんの定番台詞も加えた応援のメッセージがメールで寄せられるようになった。

また、動画に出演していた学芸員が通勤中の電車の車内で「かまくら、れきし、ぶんか、こうりゅうかんハァーッ！」とミューちゃんが歌っていたオープニングソングを小学生達が繰り返し歌いながら付いてきたエピソードがある。これは、小学生が動画を視聴し、歌が印象に残った証拠であり、学芸員の顔を覚えていたのは動画だけでなく、学校行事などで当館を訪れ、学芸員の展示解説を聞いた経験がある生徒達だろうと推測するが、歌を歌いながら付いてきたことは、好意的な反応に他ならない。

動画に対するコメントの書込みができない設定にしているため、動画ごとの感想や意見を直接確認することはできないが、「ヨシトキ君役が決定したよ！」の配信後には「金子さんかわいい！」と Twitter への書き込みや、「追い込まれた金子さん」とハッシュタグが付いた投稿など、視聴者が動画を好意的に受けとめている印象が窺える。

オープニングソングで「今回の動画テーマ」を紹介することは、視聴者の注目を集める効果が期待される。「ヨシトキ君に自己紹介してもらったよ」のオープニングソングに反応する視聴者が、「気づけば口ずさんでいる」「頭の中でずっと歌が流れている。誰か止めて～」など Twitter への書込みも複数見受けられた。

・ 諸評

初回動画「ミューちゃんと交流館へ行ってみた」を配信した直後、J:COM やタウンニュースなどの地元メディア、FM ヨコハマからの申し出により“かまくらミューズちゃんねる”が紹介された。

また、動画から当館を知り、学芸員への取材の申し込みが入ることもあった。取材は学芸員達の日々の努力や活躍によるものだが、取材記者や仕事先の方々から動画について多くの高評価をいただいている。

また、テレビ局から【ミニ番組】教えて！やまみな先生を参考に「アニメ番組を制作していいか」などの問い合わせが来ている。他にも NHK 大河ドラマの小道具担当者からの問い合わせに対し、参考資料として動画「まじないの世界」を紹介したところ、「よく理解できました」とお礼のメールを頂いたこともある。これらの反響は、「正しい情報を発信する」ことを念頭おいた動画制作による成果であり、マスコミや出版関連をはじめ多くの場所に何らかの形で影響を与えていると手応えを感じている。

・ 入館者の誘いの有無

動画を視聴したことで当館を知った小学校教員から、団体での来館申し込みがあった。近年、関東圏内の小中学生のグループでの来館が増加の傾向にあり、多少は動画が来館へのきっかけに繋がっていると推定している。具体的な調査を行っていないため、動画が来館者の誘引に繋がっているかについては、アンケートに「動画について」の項目を追加するなどにより、今後、調査を行っていくこととする。

課題

これまで資料をもとに配信時間や場面展開、リズムを重視して台本を作成してきたが、今後はストーリーの緩急バランスを考える必要がある。特に北条義時シリーズは、ストーリーが軽く流れて終わる感が否めず、もう少し掘り下げた書き方があったのではないかと反省し、内容の充実により配信時間が多少長くなっても視聴維持率への影響は少ないと予想している。今後は動画について分析を行い、最後まで視聴した視聴数、台本のどの辺りから視聴を離脱するかなどを調べた上で台本構成を見直し、台本の精度を上げる方法について検討する必要がある。

また、撮影や音声収録は、撮影場所の日照時間の確認、台本の読み合わせ、パペットの動きや画角など映像、音声収録のテストチェックを重ねた上での本番収録を行うこととする。動画制作の全工程において事前準備を丁寧に行うことにより、作業効率と完成度を上げ、洗練された動画を制作することが出来ると認識しているため、これまでの制作で得た経験や反省点を活かし、動画のクオリティを追求していきたい。

チームワークでこれまでの動画を制作してきたが、今後、人事異動など状況の変化により、担当変更が生じる可能性がある。そのため、全員が企画・台本の作成・撮影・編集のスキルを身につける必要があり、作業負担が比較的少ないミニ番組の制作を行う中で、各作業をローテーションで担当するなど全員が全ての作業を把握するための体制づくりをしていくことが重要である。

また、チームが全ての作業知識を持つことにより、作業効率の改善・アイデアの提案、これまでとは違ったストーリー展開の台本が生まれることを期待している。

将来展望

学校行事などで当館を訪れる生徒の中には、展示見学をしても「何をどのように感じればいいのかわからない」「何をどのように理解すればいいのかわからない」そのような生徒もいるだろう。情報伝達活動として、見学しながらクイズの答えを探していくワークシートの配布や、展示解説をしても、過去を知ることへの興味に繋げることは難しい。

動画は、視覚・聴覚だけでなく感情に訴求する表現を使い情報伝達することができるため、動画を視聴することで、感じ方や理解の仕方ではなく、意図せずとも何かを感じ、理解ができる部分もあるのではないだろうか。

今はまだ、認知度も低く動画配信数も少ないが、学校の授業で動画を視聴し、オープニングソングや台詞を真似る、パペットの似顔絵を描くなどの触発現象から、番組に好感を持つことで歴史に触れ、興味を持って当館を訪れる子ども達の姿を思い描いている。

過去を理解し、未来について考え行動するための知識へと繋いでいくために、鎌倉歴史文化交流館がより注目される施設となり、「かまくらミュージックちゃんねる」がそのエッセンスとしての役割を果たせるよう努めていく。

おわりに

動画制作を始めてから一年が経ち、配信した動画は10作品を数えた。再生回数やチャンネル登録者数も少ないが、全てが「無」の状態から始まり、手探りと試行錯誤の中で「10本の動画を配信することができた」が率直な感想である。報告という形で作品ごとに制作過程を振り返ると、悔やまれた部分、気付いた点について全てが当たり前のことばかりであり、動画を形にすることに必死で、「段取り八部」を忘れていたことに気づくまで一年もかかった。

日常業務に動画制作が加わったことは、負担とを感じるよりもむしろチームワークが生まれ、日常業務においても協力的な雰囲気が高まったと感じている。

また、パペット担当全員が実感していることだが、パペット撮影には、ストレス発散効果があるようだ。どんなに疲れていても、パペットのキャラクターになりきるためか、毎回の収録後には気持ちが明るく意欲的になり、元気が湧いたのも事実である。

また、30秒程度の歌の収録では、職場にいる職員全員で歌を盛り上げる。何度も練習し、真剣だが笑い合う瞬間もあり、動画制作において、歌の収録が一番の楽しみになっている。

配信当初は「おまけ」として、学芸員にパペットが絡むシーンやNGシーンを動画に加えていたが、これはチームワークの良さを楽しんで制作している雰囲気を伝えることで、視聴者を「チームに加わりたい」という気持へと誘導し、視聴者の獲得に繋げるために加えたシーンだったが、予想どおりの好感触を得ることができた。

動画のクオリティ、内容の充実と信頼、そしてチームワークの良さから、多くの視聴者から支持されるチャンネルへと成長するように、まだまだ弱小チャンネルではあるが、「いいものを作る」を軸に「楽しみながら知識になる」動画を配信できるように努めていきたい。

註

1. 佐野常民 1876年「博物館設置に関する意見書」『わが国の近代博物館施設発達資料の集成とその研究』〈明治編1〉所収 日本博物館協会 pp.135-136
2. ガンマイクは、鋭い「指向性」を有しており、少し離れた場所でもマイクが向く方向の音を拾うマイク。
3. ピンマイクは、胸元などに装着して使用する小型のマイク。
4. 光の壁は、壁の内側に光ファイバーが組みこまれ、透明な大理石部分が琥珀色に輝く当館本館廊下の壁。

動画で使ったイラスト（イラスト作成：奥野）

ミューちゃんと交流館へ行ってみた鎌倉歴史文化交流館を紹介するよ！～



企画展「戦国時代の鎌倉」【前編】戦国時代の鎌倉、知りたくない？～鎌倉は鎌倉



(前編) 鬼ってなんだろう？まじないってなんだろう ～企画展「まじないの世界」～



罪や病気を移します。



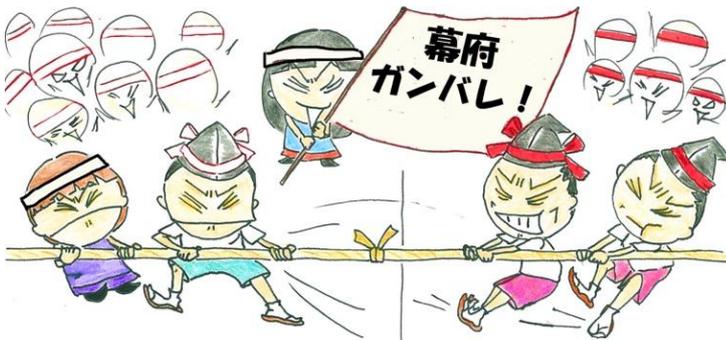
人形に息をふきかけて



(後編) 鬼と武士のふか〜い関係! ~企画展「まじないの世界」~



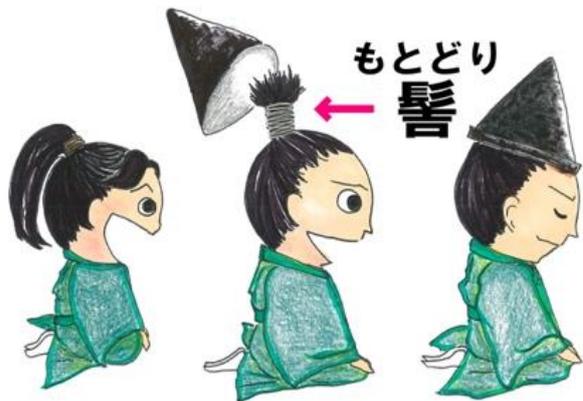
【北条義時 Vol,1】ヨシトキ君に自己紹介してもらったよ!



【ミニ番組】教えてやまみな先生! 烏帽子って何ですか?



元服
げんぷく



【北条義時】ヨシトキ君の恋バナ聞いちゃったよ！



起請文

【日本史】クイズミュージズちゃんねる！



【北条義時】亀の前事件～北条政子のうわなりうち～

