

# MIEでの雑誌づくり：教員・指導者用マニュアル2 ～手描きラフの重要性と追加プログラム～

清水 一彦

## Magazine in Education: The Teacher's Guide to Making a Magazine 2 Importance of Hand-drawn Roughs and Additional Programs for Production Instruction

Kazuhiko Shimizu

### Abstract

The study and utilization of MIE (magazines in education) cover an extensive area and a broad range of methods. “Magazine in Education: The Teacher’s Guide to Making a Magazine” (shimizu 2021) was a paper written to guide students in magazine production. The next challenge was that students found it difficult to draw a rough draft, which is a blueprint for completing an article. As a solution to this problem, I introduced hand-drawn articles using a “magazine jigsaw puzzle” and an instant film camera to the magazine production process. This paper is expected to be read as an addition to Shimizu (2021).

### 1. はじめに：執筆の背景

MIE = Magazine in Education とは、雑誌の利活用教育のことだ。MIE の研究と実践は「主体的・対話的で深い学び」としてのアクティブラーニングはもちろんのこととして、コミュニケーション能力修得やコンテンツ創造力の開発などその教育的効果は広範囲におよぶ。本稿筆者はその一側面としての雑誌づくりの教育実践を通じて得た知見に基づき、教員が学生を指導するための「MIEでの雑誌づくり：教員・指導者用マニュアル」（清水 2021=以降は「マニュアル1」とする）を執筆した。

本稿では、マニュアル1への補足として、ラフ描き工程への追加プログラムを取り上げる。ラフは誌面の設計図なので、描けない学生の誌面完成度は低くなる。教育実践を続けるなかで、マニュアル1だけで十分にラフを描けるようになる学生もいる一方、ラフ描きがこなせない学生もいて、それらの学生にどのように指導するかが課題となっていた。そこで、できる学生はさらによりラフが最初から描けるように、できない学生もなんとか描けるようにする一つの方法として、マニュアル1の雑誌制作工程に「雑誌ジグソー」とインスタントカメラを使っての手描き記事作成を加えた。

以下、2. ラフ描き指導への追加プログラムの必要性に続き、3. 先行研究と4. どうしたらラフ描きの指導ができるのかでは本稿のラフ制作指導法を導出に至る背景を、5. マニュアル1への補足説明と6. マニュアル1への新規追加プログラムでは具体的なマニュアルを記述する。プログラムを

実践した結果については7. ラフ描きへの効果でのべる。さらに、インスタントカメラを使うことには、取材が一回性の行為である意味を認識し体験できる利点もある。これについては、8. インスタント写真と一回性の行為についてで論じることにする。

なお、本稿では「伝えたいこと」と繰り返し述べるが、コンテンツメーカー<sup>1)</sup>側がエンコーディングしたものを、読者がどのようにデコーディングするのかがコンテンツメーカー側が決定できるものではないし、そのようなコミュニケーション構造も想定もしていない。ただし、コンテンツがどのようにデコーディングされるにしろ、コンテンツメーカーは明確な制作意図やテーマを高い表現クオリティでエンコーディングすることが、読者に受容の対象として認識してもらうためには必須である。デコーディングの対象にならないのなら、コンテンツは社会的に存在しないのと同じであるからだ。

## 2. ラフ描き指導への追加プログラムの必要性

### 2.1. ラフの必要性

記事は「伝えたいこと」を平面空間上にビジュアルとテキストで構成して表現される。ラフは手で描いた誌面の設計図である。ラフによって企画の表現構成は明示化され編集スタッフ間で共有化される。したがって、編集者がラフを描けない場合、以下のような問題が発生する。[1] 企画構成があやふやなため散漫な取材や撮影となり、必要な情報および写真が不足する。[2] レイアウト段階にそのまま進むと、レイアウトソフトの白紙画面に素材がバラバラに配置されるだけで、いつまでたっても誌面構成ができない。

### 2.2. 学生はラフが描けない

ラフは物事を図示するコミュニケーション・ツールだ。美術作品ではない。だが、絵が下手でもいいからラフを描いてごらんと促しても、学生は立ち往生してしまう。

SNS やパワーポイントを器用につかう姿を見慣れていると、学生にとってラフを描くことがいかに難しいかを、教員はつい見過ごしがちである。SNS では「ユーザー」に「何を」「なぜ」「どうやって」伝えるのかと、そのための表現「構成」を考えた上でアップすることは稀である。優れたデジタル技術でシャッターを触るだけでスマホが「美しい」映像を作ってくれるので、それだけで満足できてしまう。瞬間的で衝動的な行為である。複雑な情報、ロジック、情緒などを的確に伝えるための長文テキストを、わざわざ推敲をかさね書かない。このような情報伝達様式を否定的に評価する必要はまったくないが、SNS に慣らされてしまっている学生にとっては、何を伝えたいのかを事前に理論的に深く考えタイトル化し、取材の方向性を見出し、それを効果的に表現する写真の絵柄やカット数、テキスト量などを想定して平面上に展開したラフを描くことは、日常の行動様式からかけ離れたことである。絵が上手い下手といった技術論の手前で、すでにラフが描けないのだ。

### 2.3. プロのラフ描き工程

なぜ学生はラフが描けないのか。質問を変えれば、プロはなぜ描けるのか。プロは①アイデア＝伝えたいことを設定してタイトル化し、②そのアイデアを経験、すなわちいままでにつくった誌面や参考になるコンテンツを記憶のストックから引き出し、③それを雛形として利用し、制作者のカラダから出た独自の価値観と美意識に裏付けられたいわば身体化した言語<sup>2)</sup>によるアナログ的な手作業でラフを描く。

学生にとって、第一の関門は①だ。学生がラフを描くと、たいていはタイトルが抜けてしまう。何を伝えたいのかをまとめきれていないからだ。①がどうにかこなせたとしても、②から③への過程でつまずく。経験がなく、せいぜい見たことのある誌面を真似る程度しかできない。真似るといっても誌面構成を理解するために見てきたわけではないので、たいした参考にはならない。

プロがラフをすんなりと描けるのは②段階で豊富な経験と記憶があるからだ。では経験や記憶はなにかを考えていくと、さまざまな誌面をいくども完成させた実績と、過去に受容した様々なメディアジャンルの優れたコンテンツである。自己の膨大な記憶から必要情報を検索・回収して参照することで浮かび上がる誌面構成のパターンをひな形としてラフを描くのだ。学生は自分で誌面をつくったこともなく、参照できるコンテンツ量も少ない。

絵が上手いに越したことはないが、絵が下手でもわかりやすいラフは描ける。プロの現場で使われているラフのなかには部外者からは走り書きにしかみえないものもある。しかし、制作に必要な情報とその構成が示されていれば、スタッフ間でのコミュニケーションができ、つくっている誌面の完成形が共有化され、仕事の割り振りも認識できるのである。一般的にラフの描き方は体臭のように編集者独自の癖があり表現は多様で、説明語句は短く図示表現は簡素である。それであってもプロの間ではラフ上の指示の含意は決定過程まで含めて、くぐくぐとした解説がなくても特定の意味を持つものとしてほぼ瞬時に了解できるのである。Bhaskar (Angus and Bhaskar, ed. 2019: Ch.14) は書籍編集について、単純にみえる決断であってもその背景で関係者は、内在化した出版社のキュレーター・パラダイムに沿った暗黙のプロトコルによって管理された社会的スクリプトを実行していると分析している。同様に雑誌編集についていえば、フリーランス・スタッフも含めて編集スタッフは、雑誌編集部のキュレーター・パラダイムを共有し、それにそった暗黙のプロトコルによって管理された社会的スクリプトを実行しつつ、ラフを設計図として誌面をつくっているといえる。

### 3. 先行研究

このような問題意識を抱えながら、先行研究や実践を見直した。

従来 MIE の研究は大学教員が大学教育のなかで取り扱うものが多く、教育的効果として、情報の収集・加工・伝達能力の獲得、ジャーナリズム思考の体得、共同作業による主体性と協調性の育成、取材経験による対人的コミュニケーション能力の獲得、そして雑誌の発行による社会的責任感と影響力の実感、就職活動への好影響などがあげられている(植村 2018, 2022 清水 2016a, 2016b, 2016c, 2017, 富川 2016, 2022)。2019年に日本出版学会に MIE 研究部会が設置されてからは、大宅壮一文庫での小学生による雑誌づくりや中学校での実践報告・研究発表<sup>3)</sup>が行われ、また軽井沢風越学園小学校で雑誌づくりを活用した授業が行われるなど、初等中等教育や学外での教育に MIE の一側面であるアクティブラーニングによる雑誌づくりがすでに取り入れられ「主体的・対話的で深い学び」に寄与していることがわかった。

事例ごとにその活用程度はことなるものの初等中等教育でもデジタル技術は利用されている。だが、一般的には大学教育よりも手作業での工程が多く、またデジタル技術をつかって無理にでも完成度を高く見せようとするものも少ないようである。その分、何をなんのために伝えたいのか、伝えることにどのような意味があるのかといった MIE での雑誌づくりの本質的な部分が強調される。生徒たちの作品はラフに近い手描き要素が色濃く残ったものも多い。それらの記事には豊かな独創性といわば肉声に近い訴求力があるものもみられる。雑誌としてのコミュニケーション力は、大学

教育の現場でも学ぶものが多いのである。

大学での雑誌づくりは一般的にデジタル技術を多用した制作工程を経ることで、誌面の「美しさ」が強調され、「完成度」も高くすることができる。コンピュータでの作業は操作の結果が明快で、それは「思考」より「覚える」ことが中心的な過程となる。具体的な修得目標が明確で学習の達成感が得やすく、客観的な評価もしやすい。そのため、ともすると授業のバランスがアプリケーション操作修得に傾きがちである。その反面として、何を伝えるのかといったMIEの本質面の背景化を招くことになる。

#### 4. どうしたらラフ描きの指導ができるのか

以上、プロのラフ描き過程の分析と先行研究との2側面から、マニュアル1でのラフ作成をより効果的に指導するために以下の仮定を組み立てた。

学生は完成した誌面が想像できないからラフを描けない。であれば、感覚的にラフを描くのと近いアナログな方法で擬似的でもよいから誌面を完成させる体験をさせ、その経験をフィードバックして利用すればラフが描けるのではないか。

これを実践するための方法論として、次節で詳述する「雑誌トレース」「切り貼り誌面の作成（福笑い）」「雑誌ジグソー」を事前に実施し、ビジュアル素材をどのように配置して誌面を構成するかのを要領を体得させたうえで、インスタントカメラをつかった手描き記事作成プログラムを導入した。絵を描くことへの苦手意識からラフ描きのとば口で脱落する学生が目立ち、ある程度誌面構成が描ける学生でも一つひとつのカットの絵は描けないことが多い。そこでインスタント写真を絵柄の代用とすることにしたのだ。また、撮影枚数が限られたインスタントカメラではシャッターを押す前に絵柄や誌面の構成を考える必要もでてくる。

これら一連の作業によって、2.3. プロのラフ描き工程を擬似的に体験し、ラフが描きやすくなることを狙った。

### 5. マニュアル1への補足説明

#### 5.1. 「マニュアル1」の骨子

大学での出版人材教育についての論議は清水（2016a, 2016b）に譲るが、「マニュアル1」と本稿は出版業界を目指す学生に指導することを前提としている。筆者は3年時のゼミナールでこのマニュアルに沿って雑誌づくりを指導している。原稿執筆、写真撮影などについては、筆者が所属する大学では個別に対応する授業科目がある<sup>4)</sup>。なお、それぞれの教育現場の目的にあわせてマニュアル1と本稿をモディファイすることで、大学だけでなく多様な教育過程で活用できると考えている。

マニュアル1の骨子と、下線を付けた本稿での追加項目を以下に示す。

- I. はじめに
- II. 事前準備
- II-1 教員・指導者の心得
  - ①教員・指導者は、船頭ではない

- ②雑誌づくりはコンテストではない
- ③雑誌づくりの本質を年齢や教育レベルで変えない
- ④技術を追求しすぎない
- ⑤1回に一つのこと
- ⑥社会的意義・ジャーナリズムについて先走りしない
- ⑦取材はさせていただくもの。生徒・学生に社会常識や礼儀を徹底させること。

## II - 2 チームの人数と制作時間、費用

## II - 3 機材

## II - 4 印刷と製本

## III . 授業の進め方

- ①導入。雑誌のトレース
- ②チームの編成と編集長役の互選
- ③切り貼り誌面の作成（福笑い）  
「雑誌ジグソー」（本稿での新規追加項目）  
「インスタントカメラを使つての誌面づくり」（本稿での新規追加項目）
- ④テーマの設定での留意点
- ⑤ブレストによるテーマの設定
- ⑥KJ法の応用による雑誌テーマの集約
- ⑦雑誌のポジショニング
- ⑧下取材（事前取材）
- ⑨特集案づくり
- ⑩風呂敷を広げる。たたむ
- ⑫ラフを描く
- ⑬取材依頼
- ⑭取材
- ⑮取材素材の評価
- ⑯写真とイラスト
- ⑰再取材
- ⑱デザインとAD役の互選
- ⑲雑誌タイトルの決定と表紙まわり
- ⑳原稿執筆
- ㉑デザインの修正
- ㉒校正・校閲
- ㉓校了。印刷。製本
- ㉔発送
- ㉕学内発表

## IV . おわりに

### 5.2. トレース

次セクション6に入る前に、まず、マニュアル1のIII . 授業の進め方「①導入。雑誌のトレース」

について、どの程度精緻にトレースするのかとの質問を受ける機会が多かったので、トレースをした実物の写真を添付する。図1では、0.5ミリの水性ボールペンを使っている。もちろん鉛筆などでもかまわない。ポイントは、全体のレイアウトの構成と、写真の絵柄がわかるようにすることと、ある程度の大きさのフォントは明朝やゴシックなどその特徴をトレースすることである。

この例では仕上がるまでにおよそ1時間30分かかっている。トレースの目的は、誌面がどのような要素によって構成され表現されているのかを、制作者の側から体感することである。いわば、雑誌誌面に馴染むための導入である。なぞることで幼児が絵の描き方を無意識に学ぶのとおなじである。

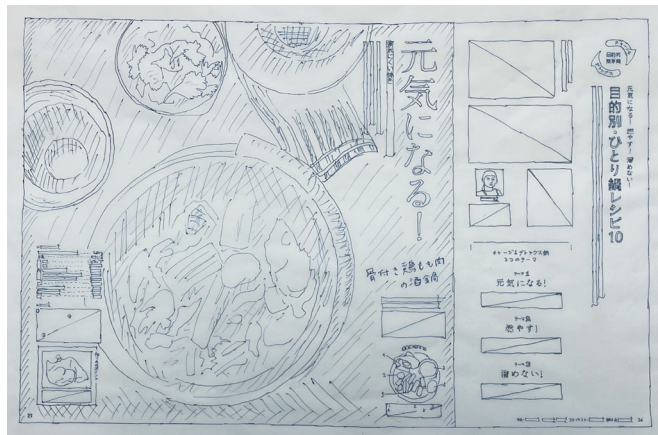


図1 できるだけ細部までトレースする。

### 5.3. 福笑い

マニュアル1のⅢ.授業の進め方「③切り貼り誌面の作成」のことを、筆者は「福笑い」と呼んでいる。これについても質問が多かった。様々な雑誌からビジュアルやテキスト部分を切りとって、目隠しはしていないがそれらの素材を福笑いのように自由に配置して新しい特集誌面に仕立てなおす課題である。テーマを自分で立て、タイトルを手で書き、複数の雑誌からテーマにあった写真を切り抜きA3の白紙台紙に平面構成しながら貼っていく。本文、キャプション、小見出しなどは、テキスト内容は無視して文章量や段組み、級数などビジュアル的な観点だけで切り貼りする。完成度は学生によって差がつく。市販の雑誌構成に近いものから、数点の写真を貼っただけでほとんど白紙で提出する学生もいる。授業へのモチベーションがないというわけではなく、そういった学生にとっては、素材があってもそれを空間的に構成するということがすでに理解できないようである。

## 6. マニュアル1への新規追加プログラム

本稿では既存の「③切り貼り誌面の作成（福笑い）」の後に追加の「雑誌ジグソー」「インスタントカメラを使っての誌面づくり」を位置させているが、そもそもの目的は「⑩ラフを描く」を補強するプログラムなので、⑩の前までに終わらせることができれば順番については神経質になる必要

はないだろう。

### 6.1. 雑誌ジグソー

雑誌ジグソーは、福笑いの応用である。雑誌の見開き記事をカラーコピーして学生に渡し、タイトル、文章、写真、イラスト、図表、飾りデザインなど誌面構成要素をすべてバラバラに切り分ける。これをワンセットにして、その誌面を見ていない他学生にわたし、台紙の上でジグソーパズルのように復元していく。雑誌誌面がどのような要素からなり、その要素がどのように組み合わせられて構成されているのかを体感的に理解する学習である。

### 6.2. インスタント写真による誌面構成

#### 6.2.1. プロの作品を知る。

演習に入るまえに、SNSなどPVを作品価値の測定基準とした広告ビジネスモデル上のUGC素材としての写真とは異なり、作品自体に対価が発生するプロの仕事と作家性とはなにかを理解する知る目的で、ヘルムート・ニュートン、リチャード・アヴェドン、ソール・ライター、森山大道、エリオット・アーウィック、ユージン・スミス、アンセル・アダムス、ロバート・メイプルソープなどの写真やピーター・ビアード、デイビッド・ホックニーの写真コラージュなどの作品を見せている。また、「複製技術時代の芸術」(ベンヤミン 1999)を読ませている。

#### 6.2.2. インスタントカメラによるインタビュー記事

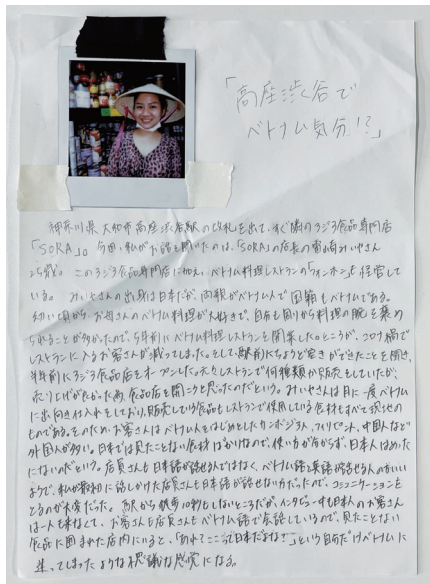


図2 インスタント写真1枚での手書き記事作成例。

インスタントカメラを使った取材の第一段階は、個人作業としての人物インタビュー記事である。フィルムパックを装填後、カメラの操作、画角、画質などを確認するために撮影の練習をし、1枚だけ残す。この1枚しかフィルムがない状況で、予めアポを取った取材対象のインタビューの内容を象徴する人物写真を取り、A4の白紙に写真を貼り付け、手書きで文章を書かせる。

ここでの課題は、たった一回のシャッターを押す行為に集約される企画力、構成力、取材力、そしてそれらを可能とするコミュニケーション力の体験的な習得である。説得力や意味のある写真とするためには、下取材をし、読者に伝えたいことは何かを明確にイメージし、そのためにはどのような絵柄の写真を撮るべきなのかを考え、現場で取材対象とコミュニケーションをとる必要がある。撮影時には、被写体にたいして正対しニコパチ写真(にっこりわらってパチリと撮った写真)が撮れるように「肝を据える」ことを、事前に学生間で練習させる。学生は取材対象が人物であれ、場所やイベントであれ、

正対することを怖がって、斜めから撮影する。また人物のばあいは目線をもらえない。そのような「斜めった」「視線が外れた」「表情が硬い」写真は誌面では説得力がない。いわゆる「使えない」写真である。取材行為とはいかなるものなのかを体験することが主目的の演習だ。

#### 6.2.3. インスタントカメラによる見開き誌面作成

次のステップはグループによるインスタントカメラを使っての手描き見開き記事の作成だ。ここでは4人で1グループとした。クラスの学生数によるが、1グループ3から4人が適切だろう。フィ

ルムはカラー10枚パックを4箱、モノクロ10枚パックを2箱渡した。人物取材を入れることを条件に企画内容とフィルムの使い方は学生に任せた。作成期間は1週間。判型はA3ノビを縦に2枚使ったの見開きとした。制作にあたってはラフを描くように指示したが、この段階ではラフの完成度についてのチェックや指導はしていない。縦組、横組にかんしても指定はしなかった。なお、前セクション6.2.2でもそうだが、学生にとっては、平面制作物のデフォルトは横組である。指定をしなければ、誌面も横組になる。



図3



図4



図5



図6



図7

図3では取材対象ごとに色を変えて誌面を構成している。複数の視点から対象を表現する方法にホックニーのコラージュの影響が伺える(図4)。また、ポラの左上にアクセサリを貼り付けるなど(図5)、ピアードの手法も学生なりに吸収している。図6では、6.2.2.で述べた一枚のポートレートで人柄を表現する方法論を発展させ、縦横が整然としたレイアウトを狙っている。コラムの右下に時計の切り抜きをあしらってタイトルとの呼応を狙っている(図7)。

インスタントカメラを利用した誌面づくりでは、写真と文章やタイトルを素材として「福笑い」のように組み立てることになる。絵を描く代わりに現物の編集素材を台紙に貼り付けてつくられた手描き誌面は、デジタルカメラやコンピュータ、プリンターなどを使った誌面よりは完成度は低いですが、インスタント写真が素材としてあることで、完成誌面の実態的なイメージを手軽につくることができる。素材を台紙の上で自由に組み合わせることは、実物の素材をつかってラフを構成するシミュレーションでもある。完成誌面が想像できることは、逆算してラフを描く手助けとなる。



## 7. ラフ描きへの効果

では、本稿の追加プログラムで、ラフ描きは敷居が低くなったのか？ 従来のプログラムだけでラフが描けてしまう学生もいれば、追加プログラムの効果が薄い学生もいる。ただし、受講学生の一般的な傾向としては、追加プログラムには効果が認められた。

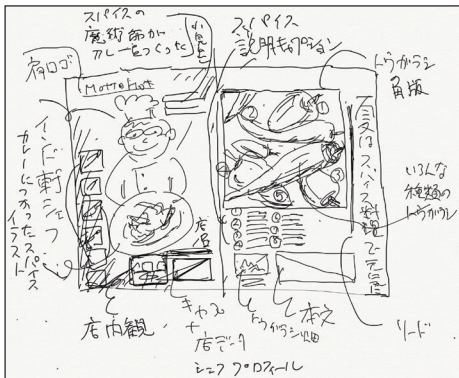


図 8

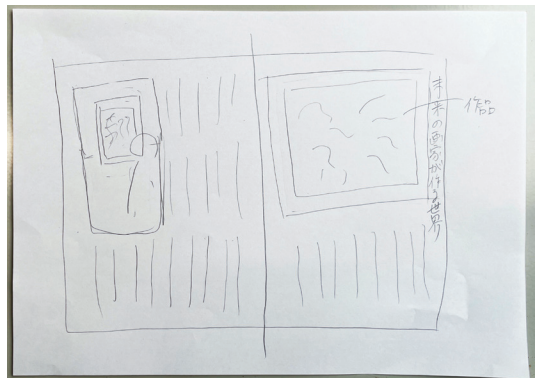


図 9

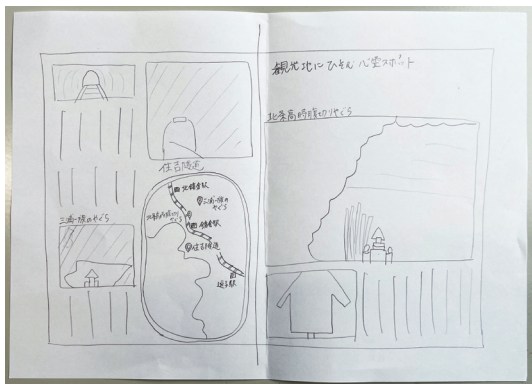


図 10

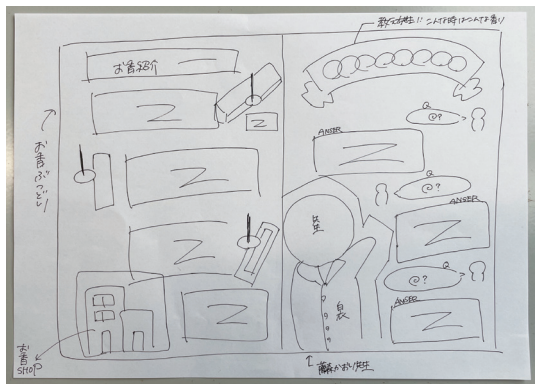


図 11

図 8 筆者が学生に示した見本例。図 9 見本を見ていても、従来はこの程度のラフがでてくことも多かった。このラフには、それでもタイトルがある。図 10、11 は今回追加したプログラムを経たあとの初期に描いたラフの一例。「赤が入られる」レベルになっている。ここから何度も描きなおす。

従来もラフを描かせる前に見本例（図 8）を見せて、ラフに必要な誌面要素やそれらの構成や配置などについては説明している。それにもかかわらず、今回追加したようなプログラムを経ていると、枠線だけの大小の四角が乱雑に置かれ、その枠の中に文字で写真、人、店などと小さく書かれているだけで、タイトルが抜け本文やキャプションがあったとしても全体の誌面を考えて構成していないラフとなることも多い（図 9）。見本をみることで知識としては理解できていても体験として習得されていないので、学生にとっては「わかったけどできない」、教員にとっては「わかってい

るのになぜできない」と双方にフラストレーションが溜まる状況となる。

それにたいして、今回の過程を経験した学生は、程度の差はあるもののタイトルや完成誌面に表現したい絵柄、それらを誌面のどこに置くのかといった大まかな構成が初期のラフから描かれていた(図10、11)。テーマがわかり、おおよその紙面構成とそれぞれのカットの絵柄が見えている。なにを伝えたいのかが共有でき、また制作スタッフ間でのコミュニケーション・ツールとして利用できる。いわゆる「赤を入れられる」レベルである。このあと企画の表現方法を詰め、ラフに描かれた要素の重複、不足、位置関係など構成を修正して完成度を高めることができる。また、小見出し、文字数、キャプション量などを追加し、いくども繰り返し描き直していく。

描き直して注意しなくてはならないのは、テーマ＝「伝えたいこと」は変えないことである。企画につまずくと本来の企画から逃げる心理が働き、学生はつい企画自体を変えようとする。いってみれば、ラーメン特集を担当しているのに、カレー特集をつくりはじめてしまうといった事態がおおうにして起こる。一方、一度描いたラフにこだわり続け、描き直しをいやがる学生もいる。原稿の書き直しを嫌がるのと同じ心理で、出来の巧拙にかかわらず自分のアウトプットに指摘がはいると人格を否定されたように感じるのだ。ラフの指導を始める前に、いくども描き直しをすることは当たり前であることをしっかりと認識させておく必要がある。

こうして完成度を高めたラフをもとに取材・撮影を行い編集素材を集めると、レイアウト作業はラフに合わせて編集素材をコンピュータの画面に移していく感覚でスムーズにできるようになる。

## 8. インスタント写真と一回性の行為について

20世紀末まで編集はアナログ作業の連続であった。取材現場でカメラマンが撮影したフィルムはその場では現像できず、絵柄を確認することはできない。そのためボラを切り(ポラロイドに代表されるインスタントフィルムによる撮影のこと)、絵柄を確かめていた。カメラマンからもらったボラ、取材した資料や商品包装の一部、領収書、場合によっては、植物の花や葉などの自然物などを張り合わせ手書きテキストや絵を加えてより精緻に構成したラフで、チーム内の共通認識を積み重ねることもあった。有能な編集者のラフ・ノートはピーター・ピアードの著作を彷彿とさせた。

ボラであれ、メモであれ、その他の材料であれ、それらは、その場だけで一回のみ生成され、取材対象とのコミュニケーションもいわば一番勝負の一回性の行為でもある。複数の取材対象を組み合わせて一つの記事を作っていく過程は、一貫したテーマに沿っての一回性の積み重ねである。複製可能な表現手段である写真をボラと同じように他の素材と組み合わせ、手書きテキストを重ねてカラージュすると一回性の表現となる。この方法論をつきつめて、作品として完成させたのがピアードであるといえるだろう。ベンヤミンの複製技術時代の芸術(1999)で論じられている観点から考察することができるが、ピアードは、印刷物であってもアウラ<sup>5)</sup>まで伝えようとして、それに成功しているのではないだろうか。

ところが、限られた授業スケジュールの中で効率を求めると、学生の撮影にあたっては、「下手な鉄砲も数撃ちゃ当たる」方式で、デジタルの利点を活用してシャッターをたくさん押してカットを稼ぐように指導する。このデジタルの便利さが裏目にでることもある。学生たちは大量の写真を取ったことで満足感に浸って戻ってくるのだが、何百回シャッターを押していても使えるカットがない、ボイスレコーダーに録音した油断でノートからキーワードが抜け落ちている、こんなことがまま起こるのだ。

また、デジタル化による利便性が取材行為の前提となってしまったことで、「いま」「ここ」の対象にたいしての取材側の一瞬一瞬の熱量が減っていないかという疑いが浮かんでくる<sup>6)</sup>。デジタル技術は失敗を回避しやすい安心感をもたらすが、その反面として取材時の緊張感を薄れさせる。

学生の取材・撮影であっても、それは「いま」「ここに」しかない一回性の行為である。限られた回数しかシャッターを押せない取材は、否応なしに一回性を意識させ、取材・撮影時のコミュニケーションの密度を高める。緊張感は感覚を鋭くさせる。すくなくとも、デジタル技術がもたらす利便性の負の側面を補完することになる。

## 9. 結論

マニュアル1に沿ったMIEでの雑誌制作の指導を大学で実践していくなかで、「伝えたいこと」を自己確認しながら取材対象および取材スタッフとコミュニケーションを取り記事を完成させるための設計図であるラフを描くことが、学生にとっては難しいことであり、その指導方法が課題となっていた。そこで、プロフェッショナルのラフの描き方と初等中等教育も含むMIEの先行研究を分析することで、これを解決する一方法として雑誌ジグソーとインスタント写真をつかった手描き記事制作を追加プログラムとして導入した。その結果、ラフ描きがスムーズにできるようになった。ラフは手で描くが、それはいわば身体化した言語による作業でもある。インスタントカメラを使うことには、取材の一回性を認識し体験できる利点もある。今後の課題は、今回導入したプログラムの教育効果の測定である。評価基準はどうするのか、評価時の客観性はどのように担保するのか。これらについての実践と研究が必要であろう。

※本稿は、「学校図書館を中心とした雑誌利活用教育の実態・可能性に関する実証的研究」基礎研究(C)(一般) 課題番号19K12723 平成31年度～平成33年度の研究成果の一部である。

## 脚注

- 1) デジタル化以降の出版社は、印刷物としての本や雑誌をつくるといった従来の狭い認識では理解できない。そもそも publishing = 出版とは、情報を公にすることであり、印刷技術と書籍、雑誌といった形態はその方法論の一つにしかすぎない。出版社はコンテンツをメディアの形態にかかわらず広く流通させ、ライツビジネスも展開し、またメディア・コングロマリットの一部分になるなど業態自体のパラダイム的変革に対応しながら発展している。そのさい、収入多角化の核であり源泉となるのは、コンテンツである。したがって、出版社をコンテンツ・メーカーとして捉えるのが適切だろう(藤竹・竹下編著2018:131-167 日本出版学会2022)。
- 2) 編集すなわち情報のキュレーションをする編集者は、音声を伴うことだけでなく絵や図表やシンボル、ボディランゲージや行動パターンを含む広い意味での身体化した言語をつかったコミュニケーションで周りを巻き込み、コンテンツを作り上げている。編集の現場では、誌面とは直接関係のない固有名詞をだして編集意図を伝えたり、「かわいいね」「それはウチの本じゃない」などと外部者からすると一聴ふわつとしたいい加減なことばで物事が決まっていくこともある。だがそれらは、いずれにせよ編集者のカラダから出たことばである。編集者は、そのことばの背景にある価値観や美意識を編集スタッフに共有してもらうコミュニケーション能力

があり、スタッフはそれを一定の方向性や決定を含む符丁として受け取るのだ。編集をキュレーションとして捉える論議については Angus and Bhaskar, ed. (2019) 14 章を参照のこと。「これは、ウチの本だね」などという言い方を編集者はもちろん出版社の人間はよく口にするが、日本だけではないようである（同：229）。「本」は一般的には書籍のことであるが、雑誌の現場では「本」ということばで雑誌を指すことも多い。キュレーションについての幅広い視点については Bhaskar (2016) を参照のこと。出版社にかんしては、キュレーションと類似の概念としてフォームがある（Calasso 2015: 5-10）。

- 3) 日本出版学会 MIE 研究部会では以下のような発表があった。概要は日本出版学会ホームページ (<https://www.shuppan.jp>) に掲載されている。

有山裕美子（都留文科大学／工学院大学附属中学・高等学校司書教諭）ほか「中学校における雑誌編集教育の実践報告ほか」（2019）

清水一彦（江戸川大学）富川淳子（跡見学園女子大学）「小中高校での MIE 実践に応用できる、大学での雑誌作り教育の実例報告」（2019）

牛山佳菜代（目白大学）大曾根薫（聖徳大学短期大学）「第 2 回小中高校での MIE 実践に応用できる、大学での雑誌作り教育の実例報告」（2019）

植田恭子（都留文科大学・元大坂市昭和中学校指導教諭）渡辺光輝（お茶の水女子大学附属中学校 国語科教諭）「中学校における雑誌教育の実践報告」（2020）

土屋潤子「雑誌の図書館 大宅壮一文庫の小学生対象の雑誌教育の実践報告」（2020）

本多悟（江戸川大学）「江戸川大学の雑誌制作教育」（2022）

上田宙（烏有書林／武蔵野大学）「武蔵野大学の雑誌制作教育」（2022）

また、以下の発表もあった。

野口武悟（専修大学）土屋潤子（大宅壮一文庫事業課 MIE 担当）植村八潮（専修大学）富川淳子（跡見学園女子）清水一彦（文教大学）「MIE: 教育に雑誌を」第 43 回全国学校図書館研究大会分科会（2022）

- 4) 文教大学での出版関連の科目について述べる。

- 基礎ゼミ A（後期、1 年次必修科目）。3 年次からのゼミナールとは何かを知るための 3 人の教員によるオムニバス授業。清水が担当する 5 回のなかで、切り貼り誌面の構成をおこなう。
- 記事制作 I（取材記事制作）（後期、1 年次選択科目）。記事の書き方を学ぶ。
- 出版演習（前期、2 年次選択科目）。グループワークで、8 から 12 ページ程度のパンフレットをつくる。インデザインの基礎を学ぶ。
- 出版論（前期、2 年次選択科目）。おもに産業的視点からの出版についての講義科目。
- ゼミナール I（前期）・II（後期）（3 年次必修）。研究・発表のほかに、マニュアル 1 と本稿の追加プログラムを実践して 64 ～ 72 ページ程度の雑誌をつくっている。
- 出版文化論（後期、3 年次選択科目）。おもに出版文化史の視点からの出版と社会の関係についての講義科目。
- 記事制作 II（カルチャー記事制作）（後期、3 年次選択科目）。カルチャー記事制作を学ぶ。
- 卒業研究 I（前期）II（後期）（4 年次必修科目）。ゼミナール I・II からの持ち上がり。3 年次での研究活動を発展させ卒論を執筆する。
- 写真表現 I（後期、1 年次選択科目）・II（前期、2 年次選択科目）写真撮影実習。

- 5) 「機械的複製によって芸術作品のコピーを大量生産することが可能になった時代において、オ

リジナルの作品から失われる「いま」「ここ」にのみ存在することを根拠とする権威のこゝろ。」「写真と映画による複製芸術以前、芸術作品の権威はそのオリジナルが存在する時間と空間に結びついた一回性によって支えられていた。」(https://rtscape.jp/artword/index.php/ アウラ)

- 6) 筆者のゼミナールの学生が雑誌作成をはじめたのは2012年だった。2017年度に学生たちはスマホに自分たちの生活が支配されていることの裏返しとして『OFFLINE』というタイトルの雑誌をつくった(図12)。デジタル過多への違和感がこの特集テーマを選んだ背景にあるのだろう。表紙には「スライドで電源オフ」と表示されたiPhoneが大きく掲載されている。2017年にはスマホの普及率は7割程度に上昇している。



図12 2017年の企画だ。

## 参考文献

- ヴァルター・ベンヤミン著 佐々木基一編集『複製技術時代の芸術』晶文社, 1999
- 植村八潮「「MIE (教育に雑誌を)」運動の提案と考察」『専修大学人文科学研究月報』専修大学人文科学研究, 2018
- 野口武悟, 設楽敬一, 黒田亜夢「雑誌利活用教育の可能性と課題: 全国調査を通して」『学校図書館』(857), 2022
- 清水一彦「日本における出版での人材需要状況の変化と大学での出版教育」『出版研究』47 日本出版学会, 2016a
- 「出版業発展の趨勢と編集人材の需要～供給者側からの現状と課題」『第17回国際出版学術研討会論文集』中国編集学会, 2016b
- 「出版教育における千葉日報社「チバ・ユニバーシティ・プレス」の位置づけと効果」『江戸川大学紀要』2 江戸川大学, 2016c
- 「大学での出版教育におけるムック作成の位置づけと意義～江戸川大学マス・コミュニケーション学科での事例～」『江戸川大学紀要』27 江戸川大学, 2017
- 「MIEでの雑誌づくり: 教員・指導者用マニュアル」(2021)『情報研究』64 文教大学 2021
- 富川淳子「跡見学園女子大学を例に大学の出版教育における冊子制作授業のあり方を考察する」『出版研究』47 日本出版学会, 2016
- 「MIE (Magazine in Education: 「雑誌を教育に」) 研究の試み—実践報告およびその有効性の分析と今後の展望—」『跡見学園女子大学文学部紀要』跡見学園女子大学, 2022
- 日本出版学会編『バブリッシング・スタディーズ』印刷学会出版部, 2022
- 藤竹暁・竹下俊郎編著『図説日本のメディア新版』NHK出版, 2018
- Angus Phillips and Michel Bhaskar, ed. *Oxford Handbook of Publishing*. Oxford University Press, 2019

Bhaskar, Michael. *Curation: The power of selection in a world of excess* (English Edition) . 2016 Kindle 版

Calasso, Roberto. *The Art of the Publisher*. Farrar, Straus and Giroux, 2015 Kindle 版 .