

知的障害者のための 動画コンテンツの開発

放送大学学園制作部

NHKのノウハウを吸収 (特別支援教育番組制作スタッフと打合せ)

- ▶ 人間関係的な「会話劇」がやりやすい
- ▶ 過度に演出しない
- ▶ 企画・制作段階から専門家の意見を求める
- ▶ 1つの番組で伝えることは難しい。いろいろな番組を制作している
- ▶ 映像をメイン。副教材などで補足
- ▶ 文字だけはしんどいが、映像の抽象表現だけでも難しい
- ▶ アニメでシンボル化しすぎると制作側と当事者で受け取り方が異なることがある
- ▶ 場面が冗長すぎるとわかってもらえない。飛びすぎてもダメ

知的障害者のためのコンテンツ

面白さ⇔教育的効果

- ・面白くないと視聴してもらえない
- ・面白いだけだと(教育的)効果がない

具体的⇔抽象的

- ・具体的だと好き嫌いが分かれる
- ・抽象的だとリアリティが薄れる

特別感⇔親近感

- ・特別感は「自分とは関係ない世界」になりがち
- ・親近感は「なぜわざわざこれを見る？」になりがち

デモ・コンテンツの制作

- イラスト版
- ドラマ版
- イラスト+ドラマ(ハイブリッド)版

<制作上の配慮>

- 派手な色づかい、音づかいは避ける
- 場面の急転換、ショックのある絵作りやカット割りは避ける
- ユニバーサルデザイン(フォント・カラー)

ドラマ版

ダイジェスト (3分)

持続可能のためには・・・

○コンテンツの数

障害者の特性、属性、嗜好の多様性に対応

○コンテンツを視聴するのは誰か

当事者、支援者、家族、その他 →スタディガイド(指導案・利用案)

○視聴のためのプラットフォーム

○パッケージ :アクセスしやすい、欲しいものが見つかる(量)、使いやすい

○当事者、専門家を含めた制作体制