

● 編集制作プロダクションフェア 7/5~8

7月5日～8日に「編集制作プロダクションフェア（第19回国際ブックフェア内）」が東京ビッグサイトで開催され、今年も協会ブースを出展いたしました。協会のPRを行うとともに会員社が編集制作した最新の代表作「我が社の一冊」を展示。この展示作品の中から、来場者の投票により優秀な作品を選出する第7回「日本編集制作大賞」の選考審査会も行われました。また、会員社が出展している各ブースでも、制作物の展示やサービス内容の紹介など、積極的なPR活動により多数の方にご来場いただき、盛況のなか4日間の展示を無事終了することができました。



● 第7回「日本編集制作大賞」決定! 7/6

「編集制作プロダクションフェア」会期中、会員社が編集制作した代表作を展示する「我が社の一冊」の中から選出する、「第7回 日本編集制作大賞」の審査選考会が行われました。選考は出版社、出版取次、書店の方々を中心とした514の投票で決定し、最優秀作品であるグランプリには株式会社キャデックの『ときめく鉱物図鑑』が選ばれました。



最近、「天然」と暮らしはじめました。

第7回 日本編集制作大賞
グランプリ
株式会社キャデック
『ときめく鉱物図鑑』
(山と溪谷社刊)

● 第9回 拡大編集セミナーを開催いたします! 10/30

来る10月30日(火)、「電子出版と読者の変化～出版新時代の到来。これからの出版はどう変わるのか～」をテーマとして、今年も拡大編集セミナーを開催いたします。第1部(13:30～)に丸善CHIホールディングス 代表取締役社長の小城武彦氏、第2部(15:10～)に講談社 デジタルコンテンツ営業部部長の吉村浩氏、第3部(16:50～)に専修大学文学部教授であり出版デジタル機構 取締役会長の植村八潮氏をお迎えし、電子出版の現況と今後についてお話を伺います。奮ってご参加ください!

開催日 2012年10月30日(火)
時間 13:30～18:30(受付開始13:00)
場所 日本教育会館(東京・一ツ橋)701号室
参加費 会員3,500円/一般4,000円
定員 60名

● 第7期 編集講座

今後の予定

- 第5回 2012年10月30日
第9回 拡大編集セミナーと合同開催
「電子出版と読者の変化」
- 第6回 2012年11月21日
「原稿チェック力をあげるには」
- 第7回 2013年1月24日
「印刷の常識(工場見学)」
- 第8回 2013年2月21日
「デザインセンスを磨く」
- 第9回 2013年3月28日
「編集者として管理力をつけるには」

※講座タイトルは予定です

○ 訃報

当協会の会員社である、株式会社 桂樹社グループの代表取締役 瀬川晴也氏が、去る9月6日にご逝去されました。謹んでご冥福をお祈り申し上げます。

EDITORIAL MAGIC

2012.09.30 TOTALING NO.107
No. 10

巻頭特別インタビュー

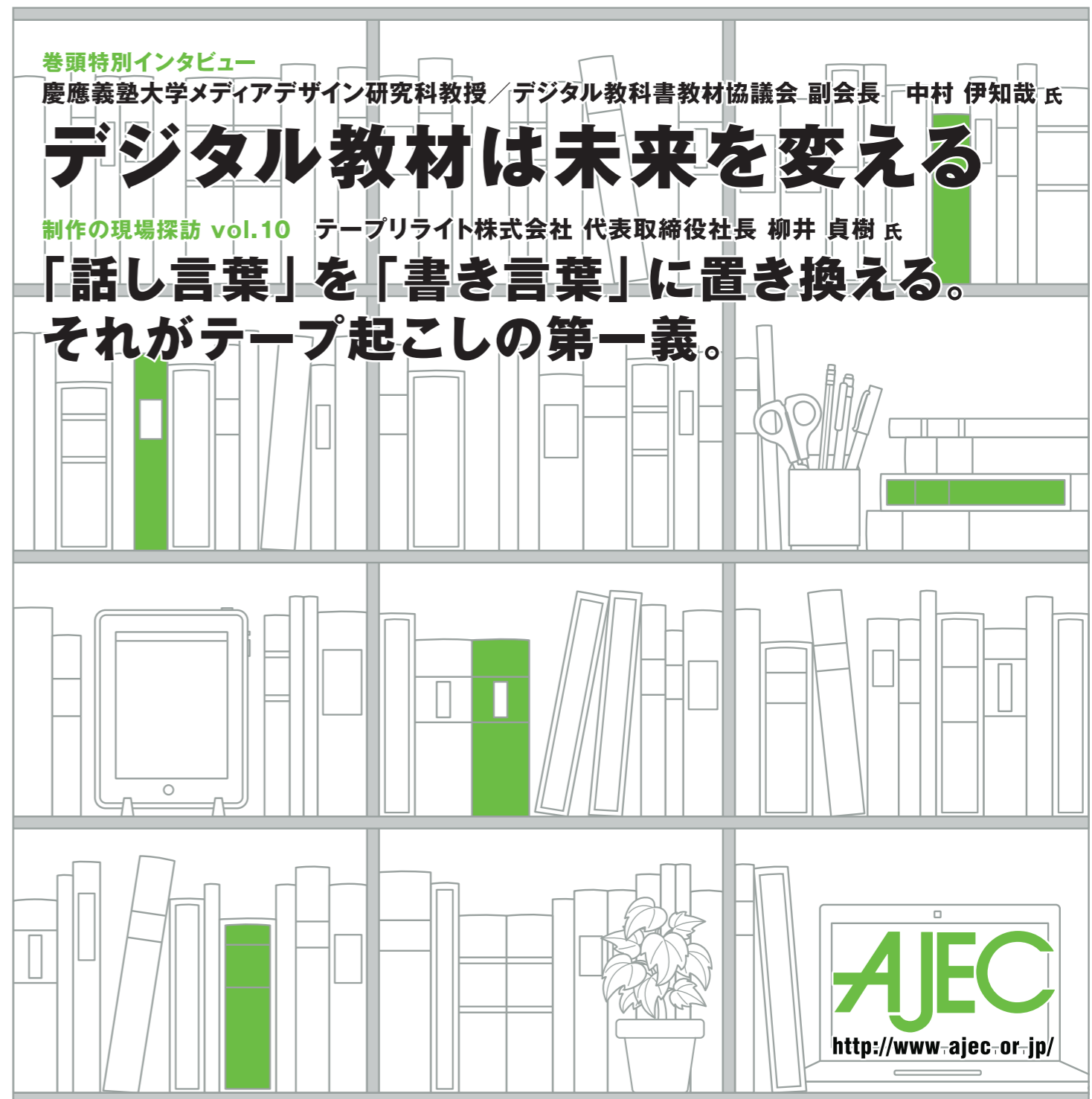
慶應義塾大学メディアデザイン研究科教授/デジタル教科書教材協議会 副会長 中村 伊知哉氏

デジタル教材は未来を変える

制作の現場探訪 vol.10 テーブリライト株式会社 代表取締役社長 柳井 貞樹氏

「話し言葉」を「書き言葉」に置き換える。

それがテーブル起こしの第一義。



AJEC
<http://www.ajec.or.jp/>

デジタル教材は 未来を変える



デジタル教材づくりは、 市場を広げるビッグチャンス

慶應義塾大学メディアデザイン研究科教授 デジタル教科書教材協議会 副会長 中村 伊知哉 氏

デジタル化の波は、今や書籍や雑誌だけに押し寄せているのではない。教材も徐々にデジタル化され、実際に導入している学校も増えてきている。政府も教育のデジタル化に関し、「2020年までに1人1台の情報端末を」という閣議決定を下した。子供たちの豊かな可能性を引き出すため、我々はどのようなデジタル教材を作っていくべきなのか？慶應義塾大学メディアデザイン研究科教授であり、デジタル教科書教材協議会(DiTT)副会長を務める中村伊知哉氏に、日本でのデジタル教材の現況と展望を伺った。

日本は教育情報化の後進国

—まずはデジタル教材について、現在の日本の状況、また海外の状況を教えていただけますか？

日本の教育情報化の議論は20年くらい前からあったのですが、2010年に急速に動き始めました。この年は出版の方では「電子書籍元年」といわれた年ですが、教育の方でも「デジタル教科書元年」などと呼ばれ、政府で「2020年には1人1台の情報端末とデジタル教科書が使える環境を整備する」とやっと閣議決定したんです。ですが、韓国は来年か再来年にはそれを実現すると言っていますし、シンガポールもだいたいそのくらいのスピードで取り組んでいますので、欧米はもちろんアジア諸国から見ても日本は6～7年ほど後れをとっているということが言えます。本格的に動きつつあるとはいえ、国際的に見るとまだまだこれからということですね。

—日本が立ち遅れた原因は何でしょうか。

原因はいくつかあると思います。たとえば、韓国やシンガポールと比べると、そもそも政府が教育情報化に対して熱心ではなかった。日本は民間企業レベルでは高度

な情報化が進められているのですが、こと教育に関しては極端に遅れているんです。それは政府が政策的に進めることができなかったためだといわれています。では、なぜ教育分野の情報化政策が進まなかったのか。私は、その最大の原因は、日本の教育が「成功していたから」だと思うんです。

これまでは日本の教育が海外諸国にとって一つのモデルになっていました。明治以降の急速な近代化や戦後の驚異的な復興があったのは、そのベースにきちんとした日本の教育があったからなんだという海外からの評価があり、日本国内でもそういう受け止め方をしていた。国際的な学力の調査を行っても日本の学力がすごく高い時期が続いていて、だから変える必要がなかったというのがおそらく根底にあると思いますね。

それがOECD(経済協力開発機構)の学力調査で10年くらい前から急に日本の学力が落ちているという現実が突き付けられた。同時に産業界も国際競争力を失って疲弊しはじめ、どんどん国力が衰退していく。そのような状況の中で、改めてわが国の教育のあり方を振り返って見たときに、諸外国に比べて明らかに教育の情報化が遅れているんだということが、やっと認知されたとい

うことだと思います。

—しかし、日本の教育情報化への動きはやはりまだ緩やかなようですが、何か障害となっていることがあるのでしょうか？

教育現場にデジタルを導入するメリットとデメリットに関する議論が一本化されていないからです。実は、今時「デジタル化すべきか否か」というような議論をしているのは日本だけなんです。各国とも教育現場ではその段階をもうすでに通り返して、どのように、いつまでに、どういふふうに使おうかというところに到達しているのに、まだ日本はその手前で止まっている。

デジタル技術というのは道具に過ぎないわけで、その使い方は無限です。想像力教育にも使えるし、コミュニケーション教育にも使えるし、学力向上のための効率化にも使える。導入しようとする人によって重点の置き方が変わるので、なかなか議論が一本化しない。一方、導入に反対している人たちは、デジタル＝電卓というようにとらえ方をしている。「教育現場に電卓を持ち込んでいいのか」というような議論ですね。ですから、なかなか実像がはつきりなくて、「ではこうしましょう」という方向にまだドライブがかからないというのが、一つの原因だと思います。

デジタル技術が広げる 日本の子供たちの クリエイティビティ

——中村先生が教育の情報化に力を入れられるきっかけは何だったのでしょうか？

10年ほど前にアメリカのマサチューセッツ工科大学で客員教授を務めていたのですが、そこでメディアと子供の研究所をつくるという運動をしていました。そこではいろいろな新しいデジタル技術を使いながら、子供たちがアニメや音楽、ゲームやロボットをつくるという活動をしていたんですけど、それをやりながら、「あ、これだったら日本の方が面白いな」と思ったんですよ。日本の子供たちがクリエイティビティが高いしコミュニケーション能力もあると思ったので、日本に戻って「NPO法人CANVAS」をつくりました。これまでに2,000件くらい子供たちの創作ワークショップをやりながら、年に1回は慶應のキャンパスを使ってワークショップコレクションという子供の創作イベントを行っているのですが、今年の2月に開催したときには1日に5万人以上の子供たちが集まりました。

——5万人ですか！

はい、たぶん世界最大の子供創作イベントです。日本はそういう新しい技術を使って何かを創造するという活動が実はもの凄く先進的なんです。私は世界のメッカだと思っています。ただそれはこれまで学校現場じゃない別の場所、たとえば商業施設とか学童クラブとかそういうところでできなかったのが、これはやはり学校でやらせたいよね、ということはずっと言っていて、だったら教育の情報化から入るしかないんじゃないか、というのがDiTT発足の一つのきっかけでもあったんですよ。

——日本の子供たちの方が面白いと思われた理由は何だったのでしょうか？

アメリカは社会的なコミュニケーションのあり方が日本とは結構違って、たとえば子供同士の誹いごとがあったりするとそこに両方の親が出てきて、徹底的にお互いの言い分を主張しあって、最終的に先生にジャッジを求めてそれに従う。日本の場合だと、まだ

自分たちで解決しようとするんですね。そのようにコミュニケーションしてものを解決していく力は、おそらく日本の方が高いんじゃないかということも常々思っていて、そこにデジタルという道具が入ってきたらどう使うんだろうかっていう関心があったんですよ。アメリカの東海岸にも西海岸にもいましたのでいろいろ見ていたのですが、自由にヘンテコなものをつくり、それで表現して人を笑わせたりする能力は日本の子の方がよっぽど高いなと思ったんですね。アニメなんかをつくらせると如実に表れますね。日本の子ってギャグを入れたりして「僕の面白いでしょ」というのをつくるんですけど、アメリカやヨーロッパ、他のいろいろな国でやってみても、だいたい美しい、親が喜びそうな綺麗な作品に仕上がってくるんですよ。だから、デジタルという道具を教育現場に入れるということにしても、使い方は各国のコミュニティによってだいぶ差が出るんじゃないかという気はしますね。

——今先生がおっしゃったようにコミュニケーションのあり方が国によって異なることで、デジタルに対する価値感もまた異なってくるということなのではないでしょうか？

この間韓国に行って驚いたのは、日本の場合だと、先に「何社製のどういふ端末を入れていくのか」というのが議論になるんですが、韓国はもうその議論を止めたって言うんですね。どんな機械を使っているか、極端に言うと、同じ教室でWindowsを使っている子もいれば、Macを使っている子もいていい。どうせ最終的には自分で買うでしょ、っていうところまで来てるんです。大事なことは、どんな教材、どんな教科書でも、あらゆる端末で見られるようにすること。だって、現実の社会はそうなんですからね。だから標準化が一番大事だと韓国は言っていて、もうパソコンとインターネットの教育ではなく、端末はマルチデバイスで、教材は全部クラウドに載ってる。“クラウドで”というのが前提なんです。どんなデバイスでもクラウドの教材がちゃんと使える、見られるようにする標準化が大事だということを言っていて、それは日本の議論よりかなり先にいってる。日本もやるんだしたらもうそのレベル

からいかないと駄目なんじゃないかなという感じはしますね。

デジタル教材の主導は 現場の先生と子供たち

——先生が今まで日本で活動されていたなかで、子供たちがこんなびっくりするようなものをつくったというような例をご紹介しますか。

さっき申し上げたアニメをつくらせたときですね。全部自分たちでキャラクターをつかって4コマのカットもストーリーもつくって、粘土をこねて1コマ1コマ撮影して、それを全部パソコンで編集して、音も自分たちで入れて作品にする。それからインターネットや携帯なんかで人に見せてフィードバックをもらうというところまで全部自分たちでやるんですけど、そういう活動させるとやっぱりさすがに日本の子は、作品構成、起承転結みたいなものが漫画で鍛えられてるって言うんですかね、上手いなと思いました。

——その子供たちというのは小学生くらいですか？

小学生です。1人でつくるときもあれば、3～4人が一つのチームになってつくる場合もあります。

——そのくらいの子供たちですと、上手く役割分担をしたり、皆の意見を一つにまとめるということがなかなか難しいのではないかと思います。そこはどうですか？

子供それぞれに特性があって、絵を描くのが上手い子とか、ストーリーやアイデアを出すのが上手い子とか、別に何もできないけど単に元気な子とかいろいろいるので、そういう意味で言うと何か働きどころがあると。それをどうコーディネートするかというファシリテーターの役割が決定的ですね。それはすなわち学校の先生の役割なんです。そのワークショップそのものが楽しくて、終わった後に「またやりたい」となる場合もあれば、「何となくどんより終わっちゃったね」という場合もあるんですけど、やはりそれは子供の問題以上にファシリテーターの位置付けが大きいと思いますね。



デジタルになってみんなが楽しく何かやろうとしても、結局はそこに立ってる現場の先生、ということですよ。その役割が非常に大事だということは、今とまったく変わらないというか、ますます大事になると思います。これまでのような、大勢を相手に先生の頭の中とか教科書に入ってる知識を伝えるという授業ではなくて、みんなが車座になって何か一緒に教え合ったり、学び合ったり、一緒に何かものをつくるという方向に向いてくる。そのときの教室にいる先生の役割というのは、過去100年の先生の役割と大分違うんじゃないかという気がしますが、これってどうやら聞いてみると江戸時代の寺子屋はそうだったらしいんですね。みんなが車座になって教え合ったり学び合ったり、歳もバラバラだったり持ってる教材も違っていたり。それを私たちはデジタルの力を使って復活させるということなのかもしれない、と最近感じています。半紙と筆がたまたまパソコンとかネットとかに置き換わってくるという、そういうことかな。

——そうすると今後デジタル教材の分野で

は、ファシリテーションが必要とされるような、子供たちのクリエイティビティの芽を誘発していくようなものが求められていくということですね。

そうですね。もちろん学習指導要領のようなベースがあって学力をつけるという教育の根本があって、その部分でもデジタル技術は役に立つので、そこに厚みを持たせるといのは変わらないと思うんですけど、それ以上にデジタルならではの想像力をかき立てるとかコミュニケーション力をつけることができるので、そこも厚みを持たせようということにはなると思うんですよ。

しかもそういう新しい教材とか、どちらかというとゲームに近い感覚が必要なのかもしれないですけど、そういうのを作るのは日本の企業のお家芸というか、得意分野なんですね。これはチャンスだと思うんですよ。世界同時進行でこのデジタル化の波は進んでいくので、逆に市場が世界に広がるよと。日本の教材づくりとかコンテンツづくりの力を一気に世界市場に広げていくにはどうしたらいいかということが、すぐにやってくる課題だ

と思っています。海外向けに言葉をどう置き換えていくか、表現をどうするかという課題はありますが、それはこれまでゲーム業界とかアニメ業界がやってきた道でもあるので、それほど不可能なことではないと思います。そこで上手く成功モデルができればいいと思いますね。

——では最後に、これからデジタル教材を開発していくにあたってのアドバイスをいただけますか？

いずれ教育の情報化の時代はやってきます。あとは時間の問題。つまりビジネス的に言うと、必ずその分野は大きくなっていきますし、国際市場も広がるので、それに対する対応や備えというのは必要だと思います。それをいつまでにか、どれくらい授業で使われるかっていうのを決めていくには、これは政治でも霞が関でもなくて現場の先生と子供たちだと思います。子供たちがもっと使いたいという方向にいけばどんどん進んでいくでしょうし、これじゃいらないという教材しかなかったらなかなか進まない。現場を見ていくしかないだろうと思いますね。

Profile

慶應義塾大学
メディアデザイン研究科教授
デジタル教科書教材協議会
副会長

中村 伊知哉 氏
Ichiya Nakamura

1984年、郵政省入省。通信・放送融合政策、インターネット政策を政府で最初に担当する。1998年よりMITメディアラボ客員教授、2002年よりスタンフォード日本センター研究所長を務める。2006年より慶應義塾大学教授。デジタル教科書教材協議会副会長を務めるほか、政府・官庁・民間の各方面で教育やデジタルを中心に幅広く活動を行っている。

制作の現場探訪 Vol.10

テープリライト株式会社

1965年設立。インタビューや対談、会議など一般的なものから法律関連や医薬関連など専門性の高い分野まで、幅広くテープ起こしを手がけている。業界のパイオニアとして、お客さまの要望にきめ細かく対応しつつ、高いクオリティを保ち続けている。



「話し言葉」を「書き言葉」に置き換える。それがテープ起こしの第一義。

テープリライト株式会社 代表取締役社長 柳井 貞樹 Sadaki Yanai

「録音された音声から書き起こす」手法の草分け

当社は社名の通り「テープ起こし」を専門に手がけています。実は「テープリライト」という名前は造語で、当社の登録商標となっています。設立時は「録音速記」という社名で、創業者も速記者でした。テープレコーダーが発売される以前、音声はすべて速記符号で記録し、それを文章に書き起こしていましたが、創業者はとても合理的な精神の持ち主だったらしく、昭和30年代にテープレコーダーが日本で初めて発売されると「こんなに便利なものがあるのなら、速記記号を一生懸命覚えなくてもいいじゃないか」と考え、音声をテープレコーダーに録音し、それを聞きながら文章に書き起こす、いわゆる「テープ起こし」の技術を開発したわけです。社名を「録音速記」から「テープリライト」に変更したのは2代目社長で、「録音された音声から書き起こす」作業を速記とは区別し、何か新しい言葉として社名にしようということで「テープからも一度書き起こす=リライト」ということで、現在の社名となりました。

今では録音をもとに書き起こす手法は当たり前になっていますが、当社はその草分けと言えるでしょう。

「話し言葉」を「書き言葉」に「翻訳」する

私たちの言う「テープ起こし」とは、録音された音声をただそのまま文字にすることでなく「話し言葉」を「書き言葉」に、いわば「翻訳」して原稿にすることです。一般の方は、話し言葉と書き言葉の違いをあらためて考えることは少ないと思いますが、話し言葉と書き言葉はまったく異なるものです。ですから、私たちはそれを踏まえて「きちんとした書き言葉の原稿をつくる」ことを常に念頭に置きながら業務にあたっています。とはいえ、掲載される媒体や記事によっては（たとえば若者向けの雑誌に掲載されるインタビュー記事など）、あまりに文体を綺麗にしてしまうと硬い流れの文章になってしまいますから、少しだけ文体にするなど、お客さまと相談して臨機応変に対応しています。

また、何かを話すとき、人は自分の記憶で

ものを言っていますから、特に固有名詞などは話したご本人でも間違えていることがあります。ですから、書き起こすときには「本人が言っているから正しい」と思ってそのまま起こすのではなく、本当にそれが正しいのかわかるところを調べ、誤りがあれば正しながら原稿にしていく必要もあるのです。

時代の流れによるニーズの変化に対応していく

時代の流れとともにお客さまの層も入れ替わって、現在は法律関連や医薬関連の仕事が増えてきました。たとえば法廷提出用のテープ起こしです。以前、音声データは裁判で証拠として認められていませんでしたが、現在は録音された音声も証拠として認められることになりました。法廷に提出するには、音声データとそれを起こした原稿をセットにして提出しなければなりませんので、そのための依頼が増えています。医薬関連では、医療の専門誌に掲載されるような座談会や講演、学会などのテープ起こしの需要も増えています。

今はたとえばスマートフォンなどでも音声

認識の技術が進化しつつあるので、音声を文書化すること自体はソフトウェアでもかなり対応できるようになりました。しかし、ただ話したままを文書化するだけでは、きちんとした「書き言葉」の文章としては使いものになりません。話し言葉から書き言葉にきちんと変換していくということは、まだ人間の手を介在しなければ対応できない部分ではないかと思っています。そういう意味では、音声を原稿化するというニーズはまだ存在し続けるでしょうし、新たな分野からのニーズも出てくるのではないかと考えています。

これからもクオリティの高い仕事を

お客さまのご要望はさまざまですが、オーダーによっては、お客さまの指定の文字数

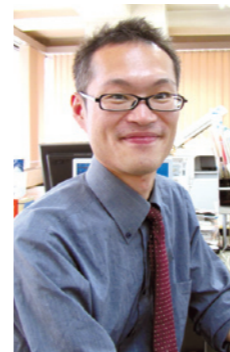
にまとめ、小見出しもつけて、完成原稿の状態まで仕上げることもあります。しかし、基本的にはその前段階となる半完成品を作ることが本来の仕事であり、当社が納めた原稿をもとにお客さまが最終原稿に仕上げる場合がほとんどです。どのような原稿を作ればお客さまが楽に作業ができるかということを念頭に置き「使える原稿」をお届けすることをモットーにしています。

テープ起こしのクオリティは作業する人間によって大きく左右されるので、いかに能力のあるライター、そしてそれを校閲する社員がそろっているかが重要です。その意味では、長年にわたって経験を積んできた、あるいは教育してきた人材が多数おりますので、クオリティには自信を持っています。

また、お客さま自身がどのような原稿に仕上げてほしいのかを意識していない場合も多いので、内容や用途に応じて、お客さま自身も気づいていないようなニーズまで汲み取って、起こし方を考えなければなりません。簡単なことではありませんが、そこがこの仕事の醍醐味でもあります。

日本人全体が、だんだんと文章の正しさやクオリティにこだわらなくなってきているなか、私たちが良い文章を納めることによって、日本語全体の良さを保っていかれたらという気概を持ちながら、今後もクオリティの高い、お客さまにご満足いただける原稿を作り続けていきたいと思っています。

制作現場に聞く AJEC会員社 テープリライトで活躍する社員の方に仕事について伺いました。



制作グループ

大山口 雅也 Masaya Oyamaguchi

今年で入社3年目を迎える、社内では一番の若手。持ち込まれる案件にはタイムリーな話題のものも多く、「聞きながら考えさせられることもありますし、知識も自然と増えますね」と語る。

「良い意味でこだわりを持たない」のが仕事のこだわり

私たちスタッフは、まず、お客さまからのご依頼内容をもとに、お預かりしたCD-Rやカセットテープといった音声媒体を確認します。基本的には音声に録音された言葉を文字にしますが、内容も会議録や法廷記録、それに学術関係の講演録など多岐にわたりますから、その都度音声を聞きながら、お客さまに最適な形での提案をさせていただきます。

お客さまと打ち合わせをしたうえで、ライターへ指示を出します。ライターもベテランから次の時代を担う方までさまざまですから、書き起こした原稿を私たちスタッフが校閲し、二重チェックで対応します。そして、最終的に仕上がった原稿をお客さまにお届けします。

スタッフ全員がオールマイティにさまざまな案件を担当していますが、長年にわたりご用命くださるリポーターのお客さまの場合などは、固定したスタッフとライターが担当することも多いですね。専門用語や業界用語などの知識にも長けているので、お客さまの意向に沿った、より精度の高い原稿が仕上がります。

また、医学をはじめ、学術関係を得意とするスタッフもいますので、分野によって決まった社員が対応することも多くあります。

私は法廷記録や議事録、それに関税・通関といったジャンルの講演録などのほか、比較的年齢が若いので、同世代が購読するような雑誌の対談やインタビュー録など、やわらかい、くだけた文章も担当しています。

これまでラジオ局のディレクターをしてきました。一見、畑違いと思われるかもしれませんが、音響調整や番組構成のほか、アナウンサーが必要な情報を伝える「読み原稿」なども作成していました。これらは今の仕事に直接結びつくことが多く、自分でも驚くばかりです。

当社の場合、録音の段階からお引き受けすることも珍

しくありません。たとえば、ホテルやコンベンションホールで行う会議の場合、広い会場内の複数箇所からさまざまな方が発言されます。このため、1台の録音機器では全ての発言を拾い集めることができません。そこで、会場の音響担当者との打ち合わせや調整を事前に行い、音響システムを通じた鮮明な音声を分けてもらって録音します。音響担当の方は機器の接続端子など専門用語で話され、ある程度の音響知識を必要としますが、中には音響機器の操作がわからないスタッフの方が対応する場合も多くあります。その場合は、前職で培った録音知識や技術が非常に役に立っていますね。

難しさを感じるのは、微妙な発音の違いによって文脈が異なってしまうときです。似たような発音だけでもまったく逆の意味となる言葉は意外と多いですね。たとえば「中央」と「地方」。文字に表すと、間違いようもない言葉ですが、耳で聞く場合、特に早口で話すとどちらにも聞き取れることもあります。「これからは中央が中心になって～」と「これからは地方が中心になって～」では、逆の意味の言葉ですよ。

話す方がアナウンサーやタレントのような滑舌が良い方が全てではありません。自分の耳だけを信じるのではなく、その前後の文脈から言葉を判断することも必要となってきます。緻密で難しい作業ですが、それがこの仕事の醍醐味でもあると思います。

仕事をするうえでのこだわりは、「良い意味でこだわりを持たない」ことです。お客さまのさまざまなニーズによって臨機応変に対応していかなければなりません。こちらがこだわりすぎてしまうと、テープ起こしという仕事の性格上、逆効果になることがあります。ですから、先入観を持ちすぎず、常にフラットな状態で仕事に向き合うよう心がけています。