

## 科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 24 年 6 月 14 日現在

機関番号：12102

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2009～2011

課題番号：21500926

研究課題名（和文）映像制作ワークショップのためのメディア教材の研究

研究課題名（英文）Research of the media teaching materials for cinema workshop

研究代表者

西岡 貞一（NISHIOKA TEIICHI）

筑波大学・図書館情報メディア系・教授

研究者番号：60436285

研究成果の概要（和文）：

我々は一般の人が映像で表現する力を習得するための映像ワークショップ・プログラムを開発した。様々な映像表現を分析し、映像表現を学ぶための映像教材を試作した。3年間合計50数日のワークショップ実践を通じていくつかの事を見いだした。映像ワークショップを進める上で、模擬撮影を行う事が映像ワークショップへの参加性を高める事に効果がある事がわかった。さらに、各自が映像編集を体験する事が映像表現を学ぶ上で有効である事がわかった。

研究成果の概要（英文）：

We studied the program of the workshop for ordinary persons to study the expression technology of motion picture photography. As part of research, we analyzed various image expressions and made the media teaching materials for studying cinema. The workshop for about fifty days was held over three years. The result some were found. We found out that experiencing false cinema in advance of actual cinema had an effect in study of image expression. Moreover, We found out that it was effective, when that every person experiences editing work studied image expression.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合 計
2009 年度	1,500,000	450,000	1,950,000
2010 年度	1,000,000	300,000	1,300,000
2011 年度	1,000,000	300,000	1,300,000
年度			
年度			
総 計	3,500,000	1,050,000	4,550,000

研究分野：総合領域

科研費の分科・細目：科学研究・教育工学、教育工学

キーワード：メディア教育、ワークショップ、映像教材、映画制作ワークショップ、シネマワークショップ、中学生

ロだけが作るものから、これまでは消費者であった個人やアマチュア自らが参加・共有・交換することで映像を作る時代が始まっている。ネットワーク時代の映像は「楽しむもの」から「創るもの」に変わり始めている。ビデオカメラ、パーソナルコンピュータを使って映画やアニメを作りインターネットを通じて交換する子ども達も増えている。

しかし今後のデジタル時代を支える子供達がデジタルメディアを活用し映像を作る事を学ぶメディア学習環境の整備は大きく遅れている。インターネット、デジタル映像といった最先端のメディア技術は進歩のスピードが速く、また工学的な知識と芸術的な表現力が求められるため小中学校の教育現場だけで対応することが極めて困難である。大学、行政、企業、市民が連携しワークショップなどの活動を強化し地域全体として子供のための創造の場、表現の場を提供していくことが不可欠である。

我々は参加体験型の学習手法であるワークショップに着目し、映像表現力やコラボレーション能力の育成手法の開発に取り組んできた。

2005年からは中学生自身が脚本制作から撮影・編集までの全てを20日間程度かけて行う映像制作ワークショップの開発と実践に取り組んだ。

これまでの実践から映像制作ワークショップはメディア教育にとって有効である一方、その普及には乗り越えなくてはならない課題があることもはっきりしてきた。ワークショップを進めるには方法論、教材、ツール等を整備・統合するいわゆるパッケージ化が不可欠である。

## 2. 研究の目的

我々は東京都、福島市、つくば市などで映画制作ワークショップを実践する一方。各地で

ワークショップを開催する各団体の活動を取材してきた。

一連の活動を通じて人材育成から効果測定まで様々な問題が浮かび上がってきた。特に映像制作に関する中高校生向け教材の整備がワークショップの学習効果を高める上できわめて重要であるとの認識を持った。映像制作に関する学術書は「映画の文法」(ダニエル・アリホン)、「フィルム・アート」(デイビット・ボードウェル)他数多く出版されている。また現場での撮影ノウハウを紹介する書籍も「映像編集の秘訣」(日本映画・テレビ編集協会編)等が出版されている。しかしそれらはいずれも研究者やプロ向けのものであり、中高生がメディア表現のエッセンスを学ぶ教材は皆無と言ってもよい。映像制作ワークショップの関係者は上記の専門書の内容の一部を紹介したり、自己の経験談を口頭で伝えるなどしているのが現状である。また映像文法については実際の映像を用いた説明がもっとも効果的であるが、ワークショップで利用するための資料映像はほとんど存在せず、市販のDVD等を紹介するなどしているのが現状である。

本研究では映像制作ワークショップのパッケージ化を目指して、映像制作ワークショップの現状把握と課題抽出のための調査とパッケージ化の核と成るメディア教材制作に向けたプロトタイプの実験を行う。

## 3. 研究の方法

これまでの映像制作ワークショップの実践を通じて培った全国の映画制作ワーク実践者とのネットワークを活用し、映像制作ワークショップのパッケージ化、とりわけ教材に関する現状把握と課題抽出のための調査を実施した。これをもとに教材制作のための体系化を行い映像制作ワークショップのための教材プロトタイプを試作した。さらにこ

の教材を用いて実際のワークショップを開催しその有効性や課題を整理し、将来の教材ならびに映像資料作成に向けた提案を行った。

#### (1) 調査研究

調査研究、事例分析にあたっては既に映像ワークショップを継続開催している川崎市や東京都を取り上げた。継続開催されているのは、一定の評価が得られているからであると仮定し、その成功要因を分析した。

具体的には下記三つの手法を用いた。

- 1) 各ワークショップ参加中学生に対する質問紙調査
- 2) 各ワークショップでの参加者の行動観察
- 3) 各ワークショップでのリーダー、主催者へのインタビュー調査等

#### (2) 教材開発研究

上記調査研究と平行して平成21年度、22年度、23年度の夏に、つくば市の中学生を対象とした映像制作ワークショップを実施し、課題の整理と体系化のための実践研究を推進した。これまでの実践活動の中で培った映画監督、ワークショップデザイナー等の実践者からの知見とワークショップ実践をもとに映像制作のための教材設計、教材試作ならびに評価を行った。

平成21年度は映像制作ワークショップ中に用いる説明資料や資料映像に求められる要件を整理した。その成果を基に説明資料ならびに資料映像のプロトタイプを試作した。平成22年度の映像制作ワークショップにおいてこれを試用し洗練化をおこなった。

#### 4. 研究成果

映像制作ワークショップ普及のためには、実施手順のモデル化やワークショップに使用する教材やツールの制作、そしてワークショ

ップの進行役であるファシリテータの育成等が必要である。

H20年度の各地の映像ワークショップ調査研究ならびにつくば市での実践研究の結果、映像ワークショップにおいては以下の11項目が重要であるとの仮説を得た。

- 1) サイズ、2) アングルとポジション、3) レンズ、4) カメラ操作、5) 構図（カメラを置く前に）、6) 見た目（主観撮影）、7) イマジナリーライン、8) つながり（コンティニューティ）、9) 時間の省略、10) 狭い室内での撮影、11) カット割り

上記を基に全11トピックスからなる映像表現を学ぶための映像教材を試作した。この映像教材を用いて、H21年度つくば市において中学生を対象とした映像ワークショップを開催した。従来と異なり撮影時の混乱が減少した。このことから、映像教材が参加者の技術的理解に寄与していることが確認できた。また撮影中に映像教材を用いることで理解や議論の深化がはかれる事も確認できた。H21年度H22年度の研究の結果、本研究で提案・開発した映像教材は言葉や文字では伝えにくい、映像文法の提示に一定の効果があることを確認した。また映像制作ワークショップにおいては本番の撮影に先立ち、撮影の手順を事前に体験する模擬撮影が撮影本番における参加性の向上に寄与する事がわかった。また参加者自身が編集を体験する事で、映像文法への理解が深まることが明らかになった。一方、映像制作ワークショップを実施している社会教育施設ならびに教育機関へのインタビューの結果、ワークショップの開催期間は最長でも10日から1週間程度が求められている事がわかった。

これらの成果を基に、H23年度は脚本制作部分を分離し撮影・編集を中心とした9日間のワークショップ・プログラムの開発を行

い、映像制作ワークショップを実施し本パッケージの有効性の検証を行った。その結果本映像教材を用いた撮影に対する事前理解はワークショップに対する参加性向上に有効である事が確認できた。また映像制作ワークショップにおいては脚本の「制作」ではなく事前に用意された脚本を「解釈・分析」することでも、映像制作を体験的に理解することが可能である事がわかった。

映像制作を学ぶメディア教材や模擬撮影、そして編集体験の施策により、映像表現を学ぶ映像制作ワークショップのパッケージ化を行う事ができた。さらに従来の脚本制作、撮影、編集といったワークショップ・プログラムから脚本制作部分を分離した短縮版パッケージの開発により、社会教育施設での開催機会を拡大した。さらに、これまで時間確保の困難さから中期型映像制作ワークショップが困難であった学校での開催にも道を開く事ができた。

映像制作ワークショップのためのメディア教材とその利用法を開発し、3回の中長期型ワークショップ実践を通じ、その有効性を検証した。各地で中長期型映像制作ワークショップを開催する機関との連携をはかり情報交換・調査研究を行った。一方、本研究で開発したメディア教材を各地のワークショップにおいて試用・評価するプランは各地のワークショップ開催趣旨やプログラムの事情から実現には至らなかった。

デジタル映像機器の低価格化と普及は、本研究開始時の予測を上回っている。すでにスマートフォンにはフルHDビデオカメラが実装され、2000x1000画素の表示能力も実現している。「映像」で語る能力は一部の専門家ではなく、すべての人々の基本的スキルになう

としている。映像を学ぶ機会の拡大に向け、本研究で得られた「社会教育施設での映像制作ワークショップ開催のためのメディア教材やパッケージ」を基に、その対象を拡大し学校教育現場での映像表現ワークショップの開発に取り組みたい。そのためのプログラム開発やワークショップのファシリテーション能力育成プログラムの開発がテーマとなる。

#### 5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計1件)

- ① 大貫和則,高野恵義,鈴木佳苗,西岡貞一:中学生の映像制作体験を通じたメディア・リテラシー学習とその効果,日本情報科教育学会誌, 2,2009,pp.27-32 (査読有り)

〔学会発表〕(計3件)

- ① 西岡貞一,鈴木佳苗,大貫和則,月野木隆:デジタルコンテンツ制作のためのワークショップ型プログラムの開発,第26回日本教育工学会,PP.531-532,名古屋(2010年9月18-20日)
- ② 西岡貞一,鈴木佳苗,大貫和則,月野木隆:映画制作についての教材の開発と評価(1),日本教育工学会第25回全国大会講演論文集,pp.649-650,東京,(2009年9月19-21日)
- ③ Sangtae, KIM, saeko Wakasugi, Teiichi Nishioka:Utilizing High Definition Cinema System to Design An Immersive Experience of the paintings of Ito Jakuchu. Submission, SIGGRAPH Asia 2009 Educators Program, 2009.12.16-19 (査読有り)

〔図書〕（計 2 件）

- ① Teiichi Nishioka ,Kanae Suzuki ,  
Kazunori Onuki “Development of the  
film making program for junior high  
school students” Research in Media  
Education . pp. 195-217 , Nova  
Science Pub Inc (2012. 3)
- ② 西岡貞一、「つくばにおけるシネマワーク  
ショップの取り組み-1」、シネリテラシー、  
早見出版社 , pp. 48-49 2009 年 9 月

## 6. 研究組織

### (1) 研究代表者

西岡 貞一 ( NISHIOKA TEIICHI )  
筑波大学・図書館情報メディア系・教授  
研究者番号：60436285