

中学生を対象とした映像表現学習のプログラム開発

大貫和則*, 鈴木佳苗**, 西岡貞一**

Development of a Visual Expression Learning Program for Junior High School Students

Kazunori ONUKI, Kanae SUZUKI and Teiichi NISHIOKA

抄録

本研究の目的は、中学生を対象にした映像表現を学ぶプログラムの開発である。本研究で開発したプログラムは、Pre-Production（脚本づくり、映像文法の学習）、Production（撮影など）、Post-Production（編集、発表会）の3段階で構成されている。4年間のプログラム実践を行い、映像表現の専門家の評価に基づいてプログラムを改善した。このプログラム改善の過程において、映像表現学習には、Pre-Productionでの映像文法の理解を促すビデオ教材と「撮影体験」、Productionでは中学生の操作習熟度向上のための「民生用カメラの使用」、Post-Productionにおけるカット間の連続性などの理解を深める「編集体験」を構成要素として含めることが必要であることが示唆された。4年目に参加者によるプログラム評価を行った結果、開発したプログラムの諸要素は高く評価された。

Abstract

This study aims at the development of a program that teaches visual expression to junior high school students. The program is composed of three stages: (1) pre-production (learning of script writing and visual grammar), (2) production (filming), and (3) post-production (editing and presentation). After a four-year empirical trial, the program was improved based on an assessment by visual expression specialists. It was suggested, during the program improvement process, that it is necessary to include the following components in the learning of visual expression: in the pre-production stage, video teaching aids to promote the understanding of visual grammar, and “filming experience”; in the production stage, the “use of consumer cameras” for improvement in student mastery of operational skills; and in the post-production stage, “editing experience” to deepen the understanding of intercut continuity. In the 4th year evaluation of the program conducted by the four-year trial participants, the components of the developed program received high commendation.

* 茗溪学園

Meikei High School

** 筑波大学図書館情報メディア系

Faculty of Library, Information and Media Science

University of Tsukuba

1. はじめに

ICTの普及により誰もが簡単に動画を撮影することができるようになり、映像メディアは見るだけでなく自らがつくるものに変化してきている。インターネットの動画投稿サイトでは毎日新しい作品が公開されている。総務省(2006)はメディア・リテラシーを「メディアを主体的に読み解く能力」、「メディアにアクセスし、活用する能力」、「メディアを通じてコミュニケーションする能力」の3つを構成要素としており、メディア・リテラシー向上のための取組として番組制作の実践例などを紹介している。坂元ほか(2006)は「社会教育現場は、メディア・リテラシーの体系的な教育マニュアルやツール、指導者育成プログラムの整備が遅れている」として教育プログラムや教材、そしてファシリテータの育成などに課題があることを指摘している。ビデオという映像表現を通じてメッセージを伝えるコミュニケーションをつくり出すことは、メディア・リテラシーの育成にもつながる。

海外では中学生を対象とした半年から一年をかけて本格的な映画制作を通して映像表現を学ぶワークショップが社会教育の一貫として行われている。イギリスのThe First LightやデンマークのStation Nextなどがその代表例である。

いっぽう、わが国でも映画制作ワークショップは全国各地で開催されるようになってきている。ただし、その多くは半日や1~数日程度の規模であり、撮影や編集だけのプログラムが多い。たとえば埼玉県川口市にあるSKIPシティの映像ミュージアムでは小中学生を対象にたくさんのワークショップを数多くの子どもたちに提供している。しかし、中学生を対象にした本格的な映像作品をつくるワークショップは少なく、2000年から始まった神奈川県川崎市のNPO法人KAWASAKIアーツ・映画祭事務局主催のジュニア映画制作ワークショップ、東京都のBumB東京スポーツ文化館主催の中学生の映画塾、北海道札幌市のNPO法人北海道コミュニティシネマ札幌主催の子ども映画制作ワークショップなどの取り組みに限られている。大貫ら(2014)は、これらの取り組みを含む中学生を対象にした映像制作について調べ、映像表現を学ぶための学習プログラムの確立や教材の開発に課題があると指摘している。

このような状況のなか、筑波大学はつくば市内の中学生を対象に映画づくりを通して映像表現を学ぶ“つくちゅうシネマワークショップ”を2007年から毎年開催しており、映像制作を体験的に学ぶためのプログラムを改

善し続けてきた。

本研究の目的は中学生を対象とした映画制作ワークショップを通して映像表現を学ぶプログラムを開発し、その開発過程で得られた知見をもとに映像表現学習のプログラムにおける重要な要素を明らかにすることである。

2. 映像制作を学ぶプログラムの設計と改善方法

2.1 プログラムの特徴

つくちゅうシネマワークショップのプログラムは川崎市の市民映画祭「KAWASAKI しんゆり映画祭」の企画としてはじめられたジュニア映画制作ワークショップのプログラムを参考にしてつくられた。「しんゆり方式」の映画制作プログラムは、日本映画学校の専門家らが集まり作り上げたものである。橋本(2009)によれば「しんゆり方式」は「映画作りの根幹はシナリオである」という考えのもと脚本を重視しつつ映画制作の三つの工程、Pre-Production、Production、Post-Productionすべてを体験する。また、撮影時には参加者が監督、カメラマン、照明、録音などの役割を交代で担当させている。

一方、つくちゅうシネマワークショップは映像表現の学びを重視するスタイルのワークショップである。映像制作の工程のうち、Productionにおける撮影を重視しており、そのためにはPre-Productionの段階でどのような準備が必要か検討していった。ワークショップの映像表現の指導には、映画監督である月野木隆氏に依頼し、4年間のワークショップすべてに参画してもらった。

2.2 スタッフの役割

つくちゅうシネマワークショップは、筑波大学の主催で筑波大学の教員がプロデューサーとして企画、参加者の募集やプログラムの準備、ワークショップの運営に必要なスタッフ集めなど全体を統括していた。映像制作の指導は、上述の通り映画監督の月野木氏が行った。月野木氏には、中学生の指導とともにプログラムを改善するための助言を依頼した。したがって、ワークショップのプログラム改善に寄与する助言は月野木氏から得ることとした。一方、ワークショップのファシリテータは、筑波大学の大学生が担当した。ただし、ファシリテータは学生の学業に支障がないように毎年異なる学生が担当する形を基本とし、ファシリテータの役割は習熟度が毎年向上する形のワークショップとは異なっていた。具体的には、ファシリテータは月野木監督の指導内容を把握し中学生に伝える、時間進行を司る、中学生のパーソナリティの把握やそれに合わせた配慮、安全管理に気を配

るなどの役割を担った。その他には、物品管理などで筑波大学の大学生や大学院生、OB、撮影時の補助員として日本映画学校（現日本映画大学）の学生などが関わった。

2.3 プログラムの詳細

1年目（2007年）に実施した18日間のワークショップの大きなプログラムを表1に示す。一日の活動は10時（撮影時は9時）開始で17時終了である。本ワークショップでは中学生が十数分の短編映画をつくった。

2.3.1 Pre-Production

1日目にオリエンテーションを行い、アイスブレイクとワークショップ全体の流れや映画の話を指導監督から聞いた。そして、中学生たちは「一番うれしかった事」、「一番悲しかったこと」、「一番心に残った事」などの題目で自分たちの体験を作文に書くことを宿題として与えられた。

2日目に全員の作文を互いが読み合い、映画の原案とする作文を議論と投票によって選んだ。佐々木（2005）は映像作品をつくるためには伝えるべきことがらを明確にすべきで、表現したいことがあれば最初からモチベーションがあるだろうと述べている。映画の題材を中学生の自らの体験に基づくものにする事で、映画にメッセージを反映しやすくなると考え、中学生の実体験を下敷きに脚本づくりをすることにした。

3～5日目は原案をもとにしてそれぞれが脚本を書き、議論を続け内容を練りあげた。最終的には脚本制作を担当する中学生が最終稿をつくった。この作業を通じて、中学生が脚本の書き方や読み方を学んだ。脚本は小説と違い登場人物の心の動きなどは記述されない。そのため、脚本を解釈し映像で表現するためには参加者全員が議論を重ねストーリーと登場人物の心の動きの理解を

深めることが必要であると考えた。

4～5日目には撮影に必要な知識やカメラの操作技術などについて月野木氏が解説した。解説内容は映像の文法であるフレーミング（カメラのレンズで周りの一部分だけを撮影すること）、カメラワーク（アングルやポジションなどカメラ操作に関わること）、イマジナリーライン（撮影位置の制限に関すること）等、カメラやマイクなどの機材の操作方法、撮影現場での役割などについてであった。次に配役とシーンごとの監督、助監督、カメラマン、カメラアシスタント、録音、照明などの役割分担を決めた。役割はそれぞれの仕事内容をイラストタッチで表した「撮影ガイドシート」を配布して説明した。ロケーション・ハンティングでは脚本のイメージにあった場所を探し、撮影場所を確定した。そのほか、衣装や小道具などもこの段階で中学生らが準備を進め、6日目には撮影に入れるようにすべての準備を整えた。

2.3.2 Production

撮影前にロケ地でリハーサルを行う。実際の脚本に即して撮影の手順を確認し、与えられた仕事を覚えた。その後、6日間かけて撮影をした（図1）。撮影は事前に決めておいた役割分担に従い、シーンごとに監督・助監督・カメラマン・カメラアシスタント・音声などの役割を交代しながら進め、ほとんどの参加者がそれぞれの役割を経験できるようにした。

2.3.3 Post-Production

Post-Productionではまずラッシュ（撮影した映像を試写すること）を見て、撮影した映像を確認した。編集はスタッフが操作する編集画面を中学生らが見て、意見を交わしながら作業を進めることで編集の仕組みを学んだ。しかし、全体をまとめて質のよい作品に仕上げるには細かな調整が必要で時間もかかるため、最終的な編集作業は運営スタッフ側が行った。映画のタイトルはPre-Productionの段階で案をいくつか考えておき、この段階

表1 1年目（2007年）のプログラム

Pre-Production	
1日目	オリエンテーション
2日目	作文読み合わせ・原案決定
3日目	初稿
4日目	二稿・オーディション
5日目	最終稿・配役・撮影役割決め
6日目	衣装選び・撮影レクチャー
Production	
7日目	ロケハン・現地リハーサル
8～14日目	撮影
Post-Production	
15～16日目	編集
17日目	編集・試写
18日目	上映会



図1 撮影風景

で最終的に確定した。

ワークショップの最終日に上映会を行い、完成した映画を披露した。上映会の案内は中学生が所属する学校長宛に送付、中学生自身も友達などにチラシを配るなどの活動を行った。上映会は司会も含めて中学生が進行した。

2.4 機材

ワークショップで使用する主な機材は次の通りである。セミプロ仕様のハイビジョンデジタルビデオカメラ、三脚、マイク、マイクブーム、ヘッドフォン、レフ板、照明装置などである。特にカメラは本物性の追究という考えからセミプロ用カメラを用いる。編集用のコンピュータは iMac、ソフトウェアは Final Cut Pro を使用。ただし、編集については編集作業の一部を見学するにとどめる。

2.5 プログラム改善の方法

プログラム改善は毎年のワークショップ後に指導にあたった映画監督の月野木氏に専門的な立場から助言を得た。それをもとに翌年のプログラムの改善内容をプロデューサーと月野木氏とで検討した。

3. プログラムの実践と改善

本ワークショップにおける1年目(2007年)から4年目(2010年)のプログラムの構成要素の変遷を表2にまとめた。本章では構成内容のうち改善した内容を中心に述べる。

3.1 1～2年目の実践

1～2年目のプログラムはほぼ同じものであるため、ここでは2年間分をまとめて記述する。

3.1.1 実施時期・参加人数・作品

1年目は2007年6月から9月にかけて実施した。参加者は13名(男子3名・女子10名)で、ロケ地は大学構内、民家、中学校、公園であった。

2年目は2008年6月から9月にかけて実施した。参加者は18名(男子4名・女子14名、うち女子2名が2年連続参加)で、ロケ地は大学構内、中学校、公園であった。

3.1.2 実践(1～2年目)

1年目は初年度ということもあり、ワークショップの運営をするノウハウを得ることがまず必要であった。そこで、プロデューサーを中心に運営スタッフと月野木監督がプログラムの内容や進め方を確認しながらノウハウを蓄積した。初年度の実践から参加者はワークショップ

を受講したことに満足し、大きな問題もなく終了した。参加者の確保や地域の協力などの問題もクリアでき、プロデューサーはつくば市でワークショップを続ける地域的な基盤が整っていることを確認することができた。

また、2年目には2名のリピーター(前回の参加者)があった。この2名が他の参加者に自らの経験を伝え、撮影現場において積極的なコミュニケーションをとり撮影現場がスムーズに動くようになるなど良い影響を与えていた。このことから昨年のワークショップの経験が参加者に対して知識、スキルやノウハウを残すものであることが確認できた。

3.1.3 プログラムの評価(1～2年目)

参加者らはワークショップに参加し試写会での振り返りなどから達成感があったことが確かめられた。しかし、撮影現場での「監督」という役割を果たすことが難しいという声が聞かれた。これら参加者の声を踏まえ月野木氏が課題として指摘したのは次の3点である。

(1) 映像文法・カメラワークの学習

撮影するにあたってカメラワークなど映像文法の知識は不可欠である。月野木氏によると「撮影現場でカメラワークが上手くできないのは、Pre-Productionの段階の説明を理解していないのだろう」という指摘があった。1～2年目は、カメラワークの説明は簡単な説明シートを使った口頭による説明が中心で、参加者は具体的なイメージを持って撮影に臨むことができず、特に監督役の中学生が役者やカメラマン役の中学生に指示を出すことにためらったり、カメラマンも指示待ちの状況が生じたりすることが観察されたと推測された。したがって、カメラワークに関する事前指導の改善が必要と判断された。

(2) 撮影時の役割・手順理解

撮影に時間がかかるのは映像文法の理解不足だけではなかった。撮影現場で月野木氏が「監督が声をかけたら、カメラマンは録画開始、ほら声を出して確認しなさい…」のように指導をする場面が幾度となく観察された。撮影時の役割と手順もカメラワーク同様に事前の説明だけでは身につけていないことが明らかになった。そこで、月野木氏は「体験的に学ばせないと身につかない」とし、プロデューサーにプログラムの改善を求めた。

(3) 編集体験の充実

編集は機材等の問題もあり、プロの編集操作をする様子を見学するというかたちをとっていた。月野木氏は「この方法では参加者は受け身であり、ワークショップであれば、もっと能動的に学び、編集作業を通して映像の文法理解を学ぶべきではないか」と指摘した。

表2 プログラムの構成要素の変化

		1年目 2007年	2年目 2008年	3年目 2009年	4年目 2010年
日数		18	18	18	18
参加者数		13	18	25	9
Pre-Production 構成要素					
作文	作成（提出時期）	○（事前）	○（二日目）	○（二日目）	×
	題目	指定	指定	自由	×
	読解・議論・原案選定	○	○	○	×
脚本	作成	○	○	○	○
	読解・議論	○	○	○	○
	修正	○	○	○	○
	作品タイトル議論	○	○	○	○
映像文法	口頭解説	○	○	○	○
	撮影ガイドシート	○	○		
	ビデオ教材			★ ※3.2.2.（1）参照	○
撮影手順理解	カメラ操作説明	○	○	○	○
	現地リハーサル		○	○	
	模擬撮影 （役割と手順の理解）			★ ※3.2.2.（2）参照	○
	撮影体験				★ ※3.3.2.（1）参照
撮影準備	オーディション	○	○	○	○
	衣装・小道具準備	○	○	○	○
	スタッフローテーション	○	○	○	○
Production 構成要素					
撮影	監督	○	○	○	○
	カット割りサンプル			○	○
	助監督	○	○	○	○
	カメラ	○	○	○	○
	カメラアシスタント	○	○	○	○
	音声	○	○	○	○
撮影機材	HDTV カメラ	セミプロ用	セミプロ用	セミプロ用	★民生用 ※3.3.2（2）参照
撮影場所	大学構内	○	○	○	○
	ロケ	中学校、公園、家	中学校、公園、山	中学校、公園	小学校
Post-Production 構成要素					
編集	見学	○	○		
	編集体験			★二人1台 ※3.2.2.（3）参照	○一人1台
	作曲		○	○	
	タイトルデザイン	○	○	○	○
発表会	運営	○	○	○	○
作品タイトル	夏色の詩	消せない友情	位置についてドン！	小さな結び目	

注：○プログラムの構成要素を実施したことを表す。★プログラムの主な改善点を表す。

3.2 3年目の実践

3.2.1 実施時期・参加人数・作品

3年目は2009年6月から9月にかけて実施した。参加者は25名（男子10名・女子15名、うち男子1名、女子3名が2年連続参加）で、ロケ地は大学構内、中学校、公園、市街地であった。

3.2.2 プログラムの改善内容

3.1.3に述べた指摘事項についてプロデューサーと月野木氏の間で意見交換を重ね、次のような改善を行った。

（1）映像文法の学習

映像文法の学習をより効果的に進めるために西岡ら（2009）がビデオ教材を開発した（図2）。ワークシヨッ

で豊かな映像表現を中学生たちが学ぶにあたって必要とされる基本的な撮影技術について、月野木氏の監修のもとに作成した映像教材である。ビデオ教材は学生らが撮影をした300カットの映像にナレーションやグラフィックスを加えるなどしたもので、総再生時間85分のハイビジョンビデオ教材である(表3)。

(2) 撮影時の役割・手順理解

撮影現場での役割とその動き方を理解させるために「模擬撮影」の要素を導入した。模擬撮影は予め用意された脚本の1シーンを撮影する様子を再現することで、撮影現場で監督やカメラマンなどのスタッフがどのような役割を担っているのか、撮影が具体的にどのような手順で動いていくのかを理解させるものである。

(3) 編集体験の充実

映像表現を学ぶため、編集の持つ意味を具体的に理解できるように「編集体験」の要素を導入した。編集体験では、自分たちが撮影した映像素材をパソコン上の編集ソフトウェアを用いてつなぎ合わせる作業を行う。これにより撮影した素材を編集して作品らしく仕上げっていく工程を体験することができる。

3.2.3 実践(3年目)

3年目のワークショップは参加者数が特に多かった。



図2 映像文法学習用のビデオ例
(イマジナリーラインの解説場面)

表3 撮影基礎講座の映像教材の内容

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

特に男子の参加者が多かったこともあって、1~2年目の作品とは異なり男子が主人公の物語をつくることができた。

今回導入した映像文法のビデオ教材は分かりやすさの点において、1~2年目の口頭による説明よりも優れており、参加者は集中して説明を聞く姿が見られた。さらに模擬撮影を実施することで参加者の役割理解が進みProductionの段階での指導はスムーズに行うことができた。しかし、2年目よりも参加者が増えたため出演する役者の数が増え、撮影に時間がかかった。

編集体験は参加者から「楽しい」との声も多く聞かれ評判がよかった。編集作業は二人で1台のiMacを使用した。二人組みでの作業は、参加者のコンピュータ操作スキルの高低を考慮してのことである。

3.2.4 プログラムの評価(3年目)

3年目のワークショップが終了した段階で月野木氏に(1)から(3)の改善点に対する評価と新たに指摘された点を(4)で述べる。

(1) 映像文法・カメラワークの学習

月野木氏によれば「ビデオ教材のおかげで、撮影現場でも用語とイメージが結びついて良かった」という評価を得た。ビデオ教材によって撮影現場で飛び交う映像文法に関わる用語を中学生が正しく理解し、「撮影が以前よりはスムーズに進むようになった」ことがわかった。しかし、ビデオカメラの扱い方など「カメラワークを実践するためのスキルはまだ不足している」ことが指摘され、この点を次年度に改善すべきと指摘された。

(2) 撮影時の役割・手順理解

Pre-Production段階で模擬撮影のプログラムを導入したことで、実際の「撮影現場での混乱がおさまり、(映像文法・カメラワークの)学習と相まって、以前よりも指導がしやすくなり、効果があった」と月野木氏の評価を得た。

(3) 編集体験の充実

編集体験はソフトウェアの操作がやや難しかったという参加者の振り返りとともに「楽しかった」「もっと編集作業をやりたかった」などの声が多く見られた。月野木氏も「編集することで自らが作品を作っている感覚を味わうことができ、満足度が高まった」と編集体験のプログラム高く評価をした。

(4) カメラ操作の習熟度

これまでの改善で撮影現場の動きは良くなったが、残された課題が「カメラマンの習熟度の低さ」であり、「カメラ操作の複雑さによる操作技能不足と構図を考える力不足」の2点を月野木氏に指摘された。これまでカ

メラマンへの指導負担が改善されなかった一因は、カメラはセミプロ用で操作が難しく、かつカメラが1台しかないため中学生が実際にカメラを扱える時間が限られている点にあった。その結果、操作の習熟度が低くなる、構図を考えるための体験的な学習不足を引き起こしていた。

3.3 4年目の実践

3.3.1 実施時期・参加人数・作品

4年目は2010年6月から9月にかけて実施した。参加者は9名（男子4名・女子5名、うち男子2名が2年連続参加、男子1名、女子1名が3年連続参加であった。ロケ地は大学構内、小学校であった。

3.3.2 プログラムの改善内容

3.2.4の評価を受け、改善が必要な「映像文法の学習」と「カメラ操作習熟度」の2点について改善内容を検討した。

(1) 映像文法の学習

ビデオ教材は昨年度のものを使ったが、一つひとつの説明映像が長く退屈さを誘引すると考えられたため、必要な部分を短く使うように工夫した。また、映像文法の学習を実践する場として少人数グループによる「撮影体験」を導入することにした。撮影体験は一シーン分の脚本をグループでカット割りを考えながら撮影するというものである。さらに編集作業を見学する「模擬編集」の時間も加え、Production前に編集について理解をはかることにした。

(2) カメラ操作の習熟度

カメラ操作の習熟度を向上させるためには、Pre-Productionの段階でカメラによる撮影の経験値をあげておく必要がある。そこで、中学生がカメラを使用する機会を増やすためにセミプロ用のカメラから民生用のものに変更し、カメラの台数を増やすことにした。民生用カメラへの変更により前述した少人数の「撮影体験」を実施することができ、すべての参加者がカメラ操作を体験する時間を確保し、カメラ操作の習熟度と構図を考える力が向上することを期待した。

3.3.3 実践（4年目）

撮影体験などの要素を導入するための時間を確保するために脚本は作文から創りだすプロセスは省略し、ロケ地も絞った。

4年目のワークショップは参加者が前年と大きく変わり9名となった。これは募集時の案内を役者よりも撮影という側面を全面に出した影響と思われる。

そして、カメラ操作の習熟度をあげるための撮影体

験を4日目に導入した。撮影体験を通してカメラ操作に慣れる、人の眼とカメラの眼の違い（画角など）の感覚をつかむ、カット割りを具体的に考える機会を与えられより実践的なスキルを身につけることができた。5日目の模擬撮影では、ドラマの脚本を用いて監督・助監督・カメラマン・音声などの仕事を体験した。さらに、模擬編集で撮影した映像をiMac上で編集する作業を見学しカットがつながった映像を視聴させた。撮影体験・模擬撮影と模擬編集をPre-Productionの段階でプログラムに組み込むことで、カット割りの重要性の理解を深めることができた。

Post-Productionの編集体験では参加者のIT操作スキルに問題がなかったことから一人一台のiMacを使って行った。

3.3.4 評価

(1) 月野木氏による評価

4年目のワークショップ終了後には、新たに導入した「撮影体験」は月野木氏に高く評価された。3年目までのワークショップではリピーターの参加者のカメラワークが初参加の中学生と比較して格段に良いものであった。撮影体験を導入した4年目では「初参加の中学生も（撮影時には）あるレベルのカメラワークができるようになっていた」と評価され、Pre-Production段階の撮影体験には効果があることが認められた。これまでのプログラム改善により、映像表現学習のプログラムを構成する要素は大筋で評価できるとされ、あとは「細かい点についてレベルアップを図っていけばよい」という評価を得た。

(2) 参加者によるプログラム評価

4年目のプログラムの最終日に参加者に質問紙調査を実施した。2010年9月に参加者に質問紙を一斉に配布・回収を行った。対象は参加者9名のうち最終日に出席した8名（男子4名・女子4名）であった。質問内容はワークショップで実施した主な構成要素の評価ならびに、参加中の気づき（自由記述）である。

プログラムの主な構成要素の満足度を5件法（1:まったく満足していない、2:あまり満足していない、3:どちらともいえない、4:やや満足している、5:とても満足している）で評価した結果を表4に示す。脚本づくり、撮影技術（映像の文法学習を含む）についての学び、撮影（監督以外の役割）、編集体験は4.0以上であり「やや満足している」以上の評価を得ることができた。模擬撮影と撮影（監督の役割）については、自由記述で「監督でしきるのがたいへんだった」「監督でカット割りを考えたりするのが大変だった」などの記述が複数見ら

れることから、監督という役割の大変さから自己のパフォーマンスも含めて評価されたものと推測される。また、参加した中学生同士のコミュニケーションの満足度は8名中7名が「とても満足している」と評価しており、ワークショップ中の人間関係も良好であったことが伺える。

4. 総合考察

1年目と4年目のプログラムの概略を表5に示す。これまでのつくちゅうシネマワークショップにおける4年間の実践を通じた映像表現学習のプログラムの改善をふまえ、映像表現学習に主眼においた映像制作ワークショップのプログラムにおいて重要な要素は次の通りである。

4.1 Pre-Production

映像表現を学ぶにはその基礎となる映像の文法について理解を深めることが重要である。映像の文法学習を効率的に行うために「ビデオ教材」を開発した。さらに

表4 主な構成要素の満足度の平均値 (標準偏差)

1. 脚本づくりについての学び	4.13 (.60)
2. 撮影技術についての学び	4.25 (.97)
3. 模擬撮影	3.88 (.78)
4. 撮影 (監督の役割)	3.25 (.97)
5. 撮影 (監督以外の役割)	4.13 (.78)
6. 編集体験	4.00 (1.32)

学習した内容を実践的に学ぶ「撮影体験」がProductionの段階でクオリティーの高い映像を撮るために効果があることが示唆された。また、撮影現場をスムーズに進めるためには「模擬撮影」を通して役割とその仕事内容、そして進行手順の理解をはかることが必要であることが示唆された。

これらの新たな要素の導入には脚本制作にかかる時間を短縮する必要があった。そこで、プログラムは作文の執筆からではなく、脚本の執筆からはじめるように変更し時間短縮を図った。

4.2 Production

撮影では監督とカメラマン役の参加者への指導に負担がかかる。Pre-Production段階における改善により、撮影現場はスムーズに進行するようになった。さらに機材を中学生にとって扱いやすい民生用機器にすることでより指導負担の軽減を測ることができた。1年目には本物性を重視するということでセミプロ用のカメラや照明などを用意した。しかし、本物性を求めすぎると中学生が萎縮してしまうことがわかり、4年目は民生用の機器を使用した。カメラを含め撮影現場で使う機材は専門家を必要とせず使えることができるものが良い。このような機材を使うことでワークショップ後も彼らが映像をつくる時に役立つ経験になると考えられる。

4.3 Post-Production

編集体験は作品が出来上がる過程を体験できる中学

表5 1年目と4年目のプログラム

1年目	4年目
Pre-Production	
1日目 オリエンテーション	1日目 オリエンテーション・脚本の書き方
2日目 作文読み合わせ・原案決定	2日目 脚本読み合わせ・原案決定
3日目 初稿読み合わせ	3日目 初稿の読み合わせ・カメラ操作指導・映像文法指導 (ビデオ教材)・ロケハン
4日目 二稿読み合わせ・オーディション	4日目 二稿読み合わせ・撮影体験・撮影役割決め
5日目 最終稿・配役・撮影役割決め	5日目 模擬撮影・模擬編集
6日目 衣装選び・撮影レクチャー	6日目 最終稿・オーディション・映像文法指導 (ビデオ教材)・小道具作り
	7日目 衣装選び・リハーサル
Production	
7日目 ロケハン・現地リハーサル	8~14日目 撮影
8~14日目 撮影	
Post-Production	
15~16日目 編集	15日目 編集
	16日目 撮影体験2・タイトル決定
17日目 編集・試写	17日目 編集・試写
18日目 上映会	18日目 上映会

生の満足度も高い要素である。編集により調整されるカット間の連続性、カットの組み合わせによる効果、BGMや効果音が映像に与える印象などを理解させるためにも参加者による「編集体験」は有効である。

5. 今後の課題

本研究で開発したプログラムは少人数で18日間をかけてドラマをつくるという本格的な「つくばスタイル」のプログラムである。今後の課題として次の2点について検討していく必要がある。

一つ目は本プログラムに含まれる要素ひとつひとつの質を向上することである。例えば、映像文法の学習をより効率的にするためのビデオ教材の使用法や撮影体験にはどのような脚本が適しているかなどを検討していかなければならない。二つ目は映像表現学習の普及に向けて、短期間で実施できるプログラム、ドラマ以外の題材を用いたプログラム、学校教育でも実施可能なプログラムの開発である。特に、多くの青少年に映像表現を学んでもらうためには学校のカリキュラムに導入することが重要であろう。すでに、つくちゅうシネマワークショップのプログラムと同じ要素を取り入れた中学校の授業も実践されている(大貫ほか、2009)。ワークショップと学校での実践から得られた知見からさらに質の高いプログラムや指導法を探っていくことが望まれる。

6. 結論

本研究は映像制作ワークショップにおける映像表現を中心に学ぶプログラム開発を目的としている。4年間にわたるプログラムの実践を通し専門家である映画監督からプログラムの改善点の指摘を受け、毎年プログラムを改善してきた。本実践からは主に次の3点が示唆された。

第1に、Pre-Productionの段階では、映像文法の理解や撮影作業そのものをスムーズに進めるため「ビデオ教材」、「撮影体験」、「模擬撮影」が有効である。

第2に、映像制作に使用する機材は民生用のものを用いることが指導の効率化と中学生のカメラマンの習熟度を上げることにつながる。

第3に、編集体験によってカットのつながりや音響の効果についての理解が深まり、中学生の満足度も高まる。

謝辞

本研究を実施するにあたり、ワークショップにおける指導ならびにプログラム改善のためのご指導をいただいた月野木隆監督に感謝申し上げます。

付記

本研究は科学研究費補助金・基盤研究(C)(課題番号:21500926研究代表者:西岡貞一)の助成を受けて行われたものである。

参考文献

- First Light. About First Light. 2012, <http://www.firstlightonline.co.uk/about-us/>,(accessed 2012.7.7).
- 橋本信一. ジュニア映画制作ワークショップの果たす意味とは何か. シネリテラシー. 2009, Vol.01.
- 西岡貞一, 鈴木佳苗, 大貫和則, 月野木隆. 映像制作についての教材の開発と評価(1) - シネマワークショップでの利用 -. 日本教育工学会第25回全国大会論文集, 2009, p.649-650.
- 大貫和則, 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, 2009, Vol.2 No.1, p.27-32.
- 大貫和則, 八巻龍, 鈴木佳苗, 西岡貞一. 中学校における映像表現教育を導入するための課題についての一考察. 図書館情報メディア研究, 2014, 11巻2号, p.73-86.
- 坂元章ほか. 青少年団体におけるメディア・リテラシー教育の取組と家庭・学校・地域の連携 - 東アジアを中心に(第2期) - 報告書, 2006, http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/06092616.htm, (accessed 2012.7.7).
- 佐々木成明. 情報映像学入門. オーム社, 2005, 254p.
- 総務省, 総務省におけるメディア・リテラシーの向上について, 2006, http://www.soumu.go.jp/s-news/2006/pdf/060810_2_sa2.pdf, (accessed 2008.07.25).
- Station Next (2012) Filmcamp, <http://www.station-next.dk/side.asp?side=1&ver=uk> (accessed 2012.7.7)

(平成26年9月30日受付)

(平成27年1月6日採録)