

科目名	作品研究 I							年度	2026
英語科目名	Work Study I							学期	前期
学科・学年	声優・演劇科 2 年次	必/選	選	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	長谷川浩司		教員の実務経験	有	実務経験の職種		俳優		

**【科目の目的】**

舞台・映画・アニメーション・ゲーム等、様々なメディアにおいて必要な、キャストについて考察する。演技する者としての作品への関わり方を様々なジャンルの作品を通して、自分にトレースし、演技というものを理解する。この授業に参加する学生が、スキルアップの為にカリキュラム上組まれている科目についての理解度、芸能の世界においての必要性を理解することを目指す。

**【科目の概要】**

映画、テレビ、舞台など、多くの作品に触れ、様々な角度から研究する。また、映画・テレビ・演劇などの業界人による講演を通じて知識を深める。

**【到達目標】**

表現の手法の嗜好が偏らないようなジャンルの有用性を考慮したうえで、声優・俳優として与えられた配役の役柄としての理解を深め、その為にどのような役作りをしていくべきかを考える力を持てるようにする。時代と共に変化をしていく演技法を、自己の表現の為に、外観改造、内心や心情を思索する等、様々な要素を役作りに取り入れ、声優・俳優の仕事に対して本質的な向き合い方ができる役者になることを目標にする。

**【授業の注意点】**

授業において鑑賞した作品のレポートの提出は必須とする。作品内容（あらすじ）の理解よりも自分自身がどう思いどうしていくべきかを意見できることを評価・重要視する。恒常的出席が単位授与の基本原則である。授業時数の4分の3以上出席をしない者は定期試験を受験することができない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	作品の要素を緻密に分析し、洞察深く理解している。批評が的確で新たな視点が示されている。	作品の多くの要素を深く掘り下げ、理解している。批評が具体的に充実している。	作品の主要な要素を適切に分析し、理解している。批評が一貫している。	作品の一部の要素を分析し、理解しているが、深さに欠ける。批評が抽象的で部分的である。	作品の分析が十分でなく、理解が不十分。批評が不明瞭で、根拠が乏しい。
到達目標 B	テーマが明確で独自性があり、適切な焦点が定められている。	テーマが明確であり、適切な焦点が定められている。	テーマが明確だが、焦点が一部不明瞭である。	研究テーマが一部明確であるが、焦点がぼんやりしている。	テーマが明確でなく、焦点が定まっていない。
到達目標 C	幅広い情報源から適切な情報を収集し、批評的な読解を行っている。	複数の情報源から適切な情報を収集し、批評的な読解を行っている。	情報源は一定だが、適切な情報を収集し、批評的な読解を行っている。	情報収集が限定的で、批評的な読解が一部不十分である。	情報収集が不十分であり、批評的な読解が行えていない。
到達目標 D	作品の要素や表現に対する深い鑑賞と洞察があり、独自の批評が示されている。論理的で緻密な考察が行われている。	作品の要素や表現に対する充実した鑑賞があり、具体的な批評が行われている。考察が論理的で一貫している。	作品の要素や表現に対する適切な鑑賞があり、一定の批評が行われている。考察が適切である。	作品の要素や表現に対する基本的な鑑賞があり、一部の批評が行われているが、詳細や深さに欠ける。考察が抽象的である。	作品の要素や表現に対する鑑賞が不十分であり、批評が乏しい。考察が不明瞭である。
到達目標 E	遅刻・欠席をしない	遅刻はあるが欠席は少ない	遅刻・欠席が少ない	遅刻・欠席が多い	遅刻・欠席が非常に多い

**【教科書】**

レジュメ・資料は必要に応じて配布。パソコン・タブレット・スマートフォンなどのモバイルツール、参考資料等は授業内で指示する。

**【参考資料】**

**【成績の評価方法・評価基準】**

小テストおよび期末テストにより採点。授業への積極性と参加態度を評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		作品研究 I			年度	2026
英語表記		Work Study I			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	1960年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品を分析し、当時の社会・文化背景や時代の風潮を理解する	1 社会・政治・文化的背景を解説	映像・舞台作品がどのように影響を与えたかを理解する		
			2 代表的な映画作品を選び、鑑賞	美術・舞台セット、演技技術などの基本的な要素を理解する		
			3 舞台芸術の特徴や演劇が持つ意義について評価	映画と舞台芸術の異なる表現手法や特徴を理解する		
2		映像・舞台作品の芸術的な要素や技術革新を学ぶことで、学生がその時代の芸術表現や映像技術の進化を理解し、比較する能力を養う	1 映像技術の特徴	映像技術の手法の特徴を把握する		
			2 社会的メッセージ	メッセージやテーマ性を読み取る		
			3 ジャンル、その背景や影響	影響や革新について理解している		
3		映像・舞台作品の鑑賞を通じ、批評的な思考や芸術的な発想を養うことを目指します	1 表現形式やメッセージ	自分自身の意見を明確に表現する		
			2 表象と多様性	異なる文化や背景から生まれたものであることを理解する		
			3 作品を分析・評価	作品についての評価を自分の意見で述べることができる		
4	1970年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品を分析し、当時の社会・文化背景や時代の風潮を理解する	1 歴史的背景と社会変革の解説	映像・舞台作品を歴史、社会の面から理解する		
			2 映画作品の鑑賞と分析	社会や文化に与えた影響について分析できる		
			3 舞台作品の鑑賞と評価	演劇が持つ意義について評価できる		
5		映像・舞台作品の芸術的な要素や技術革新を学ぶことで、学生がその時代の芸術表現や映像技術の進化を理解し、比較する能力を養う	1 映像技術の進化と影響	映像技術の進化と影響を理解する		
			2 社会的メッセージの分析	表現手法と時代背景との関連を理解する		
			3 ジャンルの多様化	背景や影響を理解できる		
6		映像・舞台作品の鑑賞を通じ、批評的な思考や芸術的な発想を養うことを目指します	1 多様性の考察	表現の多様性について理解できる		
			2 社会的風潮との関係を探求	時代の社会的風潮との関係を分析できる		
			3 作品を分析・評価	作品についての評価を自分の意見で述べることができる		
7	1980年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品を分析し、当時の社会・文化背景や時代の風潮を理解する	1 歴史的背景と社会文化の解説	映像・舞台作品を理解する		
			2 映画作品の鑑賞と分析	社会や文化に与えた影響について分析できる		
			3 舞台作品の鑑賞と評価	演劇が持つ意義について評価できる		
8		映像・舞台作品の芸術的な要素や技術革新を学ぶことで、学生がその時代の芸術表現や映像技術の進化を理解し、比較する能力を養う	1 映像技術の進化と影響	その時代の映像技術の特徴を理解できる		
			2 異なる表現手法の比較	表現手法や特徴を理解できる		
			3 文化や背景からの作品の視点の理解	文化や背景として作品の視点が理解できる		
9		映像・舞台作品の鑑賞を通じ、批評的な思考や芸術的な発想を養うことを目指します	1 ポピュラーカルチャーの分析	ポピュラーカルチャーがどのように影響を与えたかを分析できる		
			2 多様性の考察	時代の社会的風潮との関係を考察できる		
			3 作品の分析	作品を分析・評価できる		

科目名		作品研究 I			年度	2026
英語表記		Work Study I			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
10	1990年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品を分析し、当時の社会・文化背景や時代の風潮を理解する	1 映画・舞台作品の概観と導入	作品の特徴や重要性について理解できる		
			2 映画ジャンルと代表作品の分析	特徴やテーマ、成功要因などを分析できる		
			3 演出手法と作品の観察	演技、美術などの要素を理解できる		
11		映像・舞台作品の芸術的な要素や技術革新を学ぶことで、学生がその時代の芸術表現や映像技術の進化を理解し、比較する能力を養う	1 監督を通して作品紹介	芸術観や制作の背景を理解できる		
			2 映画音楽の役割と分析	音楽が物語に与える影響を分析できる		
			3 脚本の構造	脚本の解析を通じて作品の展開を理解できる		
12		映像・舞台作品の鑑賞を通じ、批評的な思考や芸術的な発想を養うことを目指します	1 社会問題	作品が社会に与える影響を理解できる		
			2 視覚効果と技術の進化	視覚効果の進化を検証できる		
			3 作品について意見交換	作品について意見交換し、深めることができる		
13	2000年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品を分析し、当時の社会・文化背景や時代の風潮を理解する	1 舞台芸術の基本的概観と歴史的背景	基本的概観と歴史的背景を理解できる		
			2 演出家の作品分析と比較	作品のスタイル、テーマ性、表現手法を分析できる		
			3 映画ジャンルの探求	映画ジャンルの特徴や演出手法を探求できる		
14		映像・舞台作品の芸術的な要素や技術革新を学ぶことで、学生がその時代の芸術表現や映像技術の進化を理解し、比較する能力を養う	1 舞台芸術の技術	技術革新や舞台設計の進化を理解できる		
			2 音響効果の役割	音響効果の役割を分析できる		
			3 キャラクター開発の基本	キャラクターの描き方の基本を理解できる		
15	2010年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品の鑑賞を通じ、批評的な思考や芸術的な発想を養うことを目指します	1 作品表現の関連性の探究	作品の社会的影響を考察できる		
			2 視覚効果とCG技術の進化	映画制作における技術の役割を理解できる		
			3 作品批評	映像・舞台上で表現された作品の批評ができる		
評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						