

科目名	作品研究Ⅱ						年度	2026	
英語科目名	Work Study Ⅱ						学期	後期	
学科・学年	声優・演劇科 2年次	必/選	選	時間数	40	単位数	2	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、キャストについてさらに見識を深める。演技する者として表現者であり続けるために様々なジャンルの作品を通して、自分に有益なものを吸収し、演技というものを理解する。この授業に参加する学生が、固定観念に縛られず、自由な発想、役柄の掘り下げ方など、芸能の世界において活動していくための研究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】**  
 手法の嗜好が偏らないよう様々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、その為にもどのような役作りをしていくべきかを考える力をさらに持てるようにする。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より本質的な向き合い方ができる役者になることを目標とする。

**【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。批評が具体的で充実している。	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Ⅱ			年度	2026
英語表記		Work Study Ⅱ			学期	後期
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	2010年代の映像・舞台作品について学ぶ	時代背景を理解する	1 ジャンル分析と代表作品の鑑賞	異なるジャンルの映画・舞台作品を理解する	1	
			2 映画制作の技術と進化の探求	映画・舞台作品の分析能力を高める		
			3 舞台芸術の変遷と現代舞台作品の分析	舞台技術の進化と表現手法を把握する		
2	専門知識の獲得		1 映像・舞台の脚本	映像・舞台の脚本から多様な演出手法を学ぶ		
			2 映画・舞台作品の関係性の探究	映画・舞台作品と社会背景の関連性を考える		
			3 プロジェクト制作	クリエイティブな制作活動を展開		
3	2020年代の映像・舞台作品について学ぶ	映像・舞台作品に対する理解	1 ジャンル分析と代表作品の鑑賞	映画・舞台作品の分析スキルの獲得		
			2 映画制作の技術と進化の探求	映画制作技術の習得		
			3 舞台芸術の変遷と現代舞台作品の分析	舞台演劇の演出・演技技術の習得		
4	映像・舞台制作のための専門知識の獲得		1 脚本分析	脚本の分析により演出手法を学ぶ		
			2 映画・舞台作品の専門知識	映画・舞台作品の専門知識を理解する		
			3 プロジェクト制作	プロジェクト管理とチームワークの獲得		
5	アニメの歴史について学ぶ	アニメの起源と進化を理解する	1 アニメの起源と進化を理解する	アニメの発展と変遷を理解する		
			2 黄金時代への展開	異なる時代のアニメ作品を分析できる能力を身につける		
			3 現代アニメーションの影響	アニメの影響と普及について考察できる		
6	ゲームについて学ぶ	ゲームの基礎知識と歴史を理解する	1 ゲームの基礎知識と歴史	ゲームの概念と歴史の理解		
			2 ゲームデザインと制作プロセス	ゲームデザインと制作プロセスの習得		
			3 ゲーム文化と産業	ゲーム産業と市場の理解		
7	トニー賞について学ぶ	舞台芸術の理解	1 トニー賞の歴史と背景の理解	歴史と意義を理解する		
			2 トニー賞授賞対象カテゴリーの調査	受賞作品のカテゴリーの調査が出来る		
			3 トニー賞受賞作品の分析	受賞作品の分析が出来る		
8	舞台制作への参加意欲の促進		1 トニー賞受賞者の講演やインタビューの視聴	受賞者の視点から学ぶ		
			2 舞台制作プロジェクトの立案と発表	舞台制作プロジェクトの立案・設計能力を高める		
			3 トニー賞授賞式の内容	受賞のプロセスを学ぶ		
9	日本国内の演劇賞について学ぶ	日本の演劇文化と多様性を理解	1 演劇賞の概要と分類	日本演劇賞の概要を理解する		
			2 過去の受賞作品の分析	過去の受賞作品の分析		
			3 演劇賞受賞者	演劇賞受賞者を分析して理解する		
10	演劇制作と評価の視点を養う		1 演劇制作の基礎技術	演劇制作の過程と技術の理解		
			2 演劇制作プロジェクトの企画	チームでの制作プロジェクトの実践が出来る		
			3 演劇賞受賞作品	演劇賞受賞作品の評価を理解する		
11						
12						
13						
14						
15						

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