

科目名	映像リテラシー E 1							年度	2025
英語科目名	Image Literacy E1							学期	前期
学科・学年	放送芸術科 2 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	平岩基	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CM制作会社、広告代理店、映画会社		
【科目の目的】									
放送業界、映像業界に携わる人材育成には、専門分野の知識や技量のみならず、「映像芸術の本質」の理解が欠かせません。世界初の映画「工場の出口」（1895）から現在に至る129年間の映画・映像の歴史は、そのまま私たち人類の「映像への興味」の歴史にほかなりません。「人は映像に何を求めるか」「なぜ映像は人を惹きつけるのか」を、数々の先例を実際に視聴し、理解を深めることで、映像業界人に求められる映画・映像の基礎力がつくと思えます。									
【科目の概要】									
「美」「心理」という視点からメディアコミュニケーション全般を学びます。									
【到達目標】									
映像クリエイティブのパターンを知ることで、映像手法の引き出しを増やすことができる。映像の本質を知ることで、業務遂行時により柔軟な対応ができるようになる。なぜその映像が生まれたのか、どのように利用されているのか。紹介する映像・資料を咀嚼し、自らの専門領域に応用できるようになる。									
【授業の注意点】									
授業時数の4分の3以上出席しない者は、定期試験を受けることができない。遅刻・途中退出をしないこと。（正当な理由がある場合は、その旨、申し出ること）授業中に内部資料を扱うことがあるため、授業内容をSNSに書き込むことを禁ずる。									
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	リュミエール映画から白黒、トーキー、カラー化に至る発展史を理解できている	映画映像に白黒、サイレント、トーキーの種類があることを把握している	映画映像に色々な種類があったことは理解している	映画映像が面白いとは思うものの、発展の段階に気づいていない。	さまざまな映画映像の違いが理解できていない				
到達目標 B	シズルの基本的な撮影方法を理解し、自分でも実践できる	シズルの幾つかは撮影法を理解できているが、自分で実践するに至らない	スーパーシズルを見て「すごい」と思える	シズルと料理カットの違いがわからない	シズルが何か理解できていない				
到達目標 C	アニメをウォルト・ディズニーやフレイシャーが発展させたことを理解できている	フルアニメ、リミテッドアニメ、コマドリの違いを理解している	色々なアニメ手法があることを理解している。	アニメと実写の違いが理解できていない	アニメの原理を理解できていない				
到達目標 D	3Bのメリットを理解し、自分でも応用できる	3Bのそれぞれについて、一通り理解できている	3Bのどれか1つか2つは知っている	3Bの1つはわかる	3Bが何を意味するか理解できない				
到達目標 E	映像における音の重要性を全般にわたって理解できている	効果音、音楽、替え歌など単項目については理解している	効果音、フォーリー、替え歌のどれか一つを理解できた	音と映像を切り離して捉えている	音がなぜ重要か理解できていない				
【教科書】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
適宜、指示する									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験と課題を総合的に評価する。自己分析シート提出。積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		映像リテラシー E 1			年度	2025
英語表記		Image Literacy E1			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	映像って何だ？	白黒、サイレント、トーキー、カラー。映像の歴史を大掴みする。	1 映画の歴史	128年間の映画・映像史の俯瞰	3	
			2 映像技術の発展	1カット、編集、トーキー、カラーへの変遷		
			3 現状と将来性	映像の未来像の予測		
2	タレントについて知ろう！	職業としてのタレントを理解する。	1 タレント業概説	日本におけるタレント起用状況のアウトライン	3	
			2 タレント契約	企業とタレントの関係性を理解		
			3 問題点	タレントが抱える問題点の把握		
3	日本のCMを見てみよう	今年でCM放送が始まって70年。黎明期から現在までのCMの変遷を理解する。	1 昭和のCM	昭和の代表的CMの視聴	3	
			2 制作技法の変遷	CM制作技法の移り変わりの理解		
			3 CMの同時代性	制作に至った時代背景		
4	CMの冒険	つまらないと思っているCM。CMクリエイティブのパワーに触れる。	1 クラフト	表現の幅と深さを知る	3	
			2 企画性	CMの企画の背景を知る		
			3 世界のCM	カンヌを中心に世界のCMを視聴		
5	シズルは化学実験	料理カットと混同されているシズル。その意味と方法を理解する。	1 シズルの解説	料理カットとシズルの違いの明確化	3	
			2 スーパーシズル	シズルの見本を視聴		
			3 シズルの撮影法	シズルの撮影技法を知る		
6	世界はキャラクターで溢れている！	なぜ人はキャラクターを好むのか？その秘密の一端にリーチする。	1 キャラクター論	人はなぜキャラクターを愛するのかを考える	3	
			2 有名キャラの紹介	キュービーからミyakミyakまでを一覧する		
			3 版權について	キャラクター版權についての基本知識		
7	アニメ好きなら知っておきたいアニメの歴史	アニメがいつ、どのようにして生まれ、発展してきたか。歴史を知る。	1 アニメ歴史	アニメの歴史の俯瞰	3	
			2 技法の変遷	トーキー、カラー化、長編化の流れを理解する		
			3 ディズニー	ディズニーが果たした役割を理解する		
8	アニメとお金の話	アニメ制作をビジネスの観点から理解する。	1 リミテッドアニメ	作画枚数による動きの違いを理解する	3	
			2 鉄腕アトム	手塚治虫と虫プロの果たした役割を知る		
			3 ソール・パス	映画におけるアニメの使い方の例を知る		
9	コツコツ作る、ストップモーションアニメ	平面アニメと並行して今なおファンが多いストップモーションアニメの基本を知る。	1 旧東欧のアニメ	東欧におけるコマドリアニメを知る	3	
			2 VFXとアニメ	VFXとしてのコマドリアニメを理解する		
			3 スタジオ・ライカ	最先端の技法を知る		
10	推しは顔が命！	3Bの一つ。Beautyのパワー度を理解、納得する。	1 美人概論	美人がヒットを促す理由を理解する	3	
			2 日本人と美人	日本人の美人観と世界の観点の相違を理解		
			3 ハロー効果とルッキズム	外見差別への留意を理解する		
11	やっぱり一番は動物でしょ？	3Bの一つ、Beatの魅力度を理解、納得する。	1 映画と動物	映画に登場する動物たちの役割を理解する	3	
			2 動物撮影の技法	馬、犬、猫などの撮影法を知る		
			3 動物虐待	撮影と動物虐待の関係を知る		
12	赤ちゃんにはどんなタレントも敵わない！	3Bの一つ、Babyに惹きつけられる理由を理解する。	1 映画と赤ちゃん	映画に登場する赤ちゃんの実例を知る	3	
			2 赤ちゃん撮影の技法	赤ちゃんを使った撮影法を知る		
			3 少子化問題	少子化問題への気づき		
13	映像の半分は音でできている！	重要な働きをする映像における音の重要性を理解する。	1 音響の役割	映画における音響の重要性を知る	3	
			2 ミュージカル映画	音楽が果たした役割を知る		
			3 ミュージックビデオ	音楽と編集の関係性を知る		
14	フォーリーさんって誰？	質としての効果音のあり方を理解する。	1 効果音概説	映画の効果音の歴史を知る	3	
			2 フォーリーの作り方	フォーリーの実例を知る		
			3 ナレーション	ナレーションの可能性を知る		
15	進化する音	ますます重要度が増す音世界について興味を持つ。	1 コマソンと替え歌	替え歌の作り方を知る	3	
			2 AIと音楽	生成AIによる音楽がもたらす問題を知る		

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