

科目名	映像リテラシー E 2							年度	2025
英語科目名	Image Literacy E2							学期	後期
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」の理解が欠かせない。リュミエール兄弟による世界初の映画「工場の出口」（1895）を皮切りに、現在に至る128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」の歴史にほかならない。「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」といった根本原理を、数々の先例を手がかりに考察し、理解を深めることで、映像人に求められる土台が構築されるであろう。									
【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	ブランドのメリット、デメリット、およびブランディングの基本を理解している	ブランドのメリット、デメリットを理解できる	ブランドの実例を3つ以上あげることができる	ブランドとロゴ、マークの違いを理解している	ブランドとロゴ、マークの違いがわからない				
到達目標 B	子タレ、外タレのメリット、デメリットを理解している	子タレ、外タレの使われ方を知っている	子タレ、外タレの実例を3つ以上あげることができる	子タレ、外タレのどちら一つの実例を1つ挙げることができる	子タレ、外タレが何か理解できていない				
到達目標 C	さまざまなダンスやミュージカルを実例を挙げて、説明できる	ダンスやミュージカルの使われ方を理解している	ダンスまたはミュージカルの実例を3つ以上あげることができる	ダンスの種類をいくつかあげることができる	ダンスに興味を持てていない				
到達目標 D	恐怖訴求、射幸心、比較実証の効果を理解している	恐怖訴求、比較実証の効果を知っている	恐怖訴求の実例を3つあげることができる	交通事故CMの怖さを説明できる	交通事故CMとお化け屋敷の共通点が説明できない				
到達目標 E	映像における衣装の役割と意味を理解できている	具体的な衣装、例えば白衣について理解できている	代表的な衣装を3つ以上あげることができる	戦隊モノの制服の効果を説明できる	制服を着る意味が理解できない				
【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】									
【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 2			年度	2025
英語表記		Image Literacy E2			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	メイクはマジック	撮影現場に欠かせないメイク。その実態と可能性に気づく。	1 原始化粧	化粧、メイクの本質を理解する	3	
			2 歌舞伎化粧	顔を作ることの意味を理解する		
			3 特殊メイク	VFXとしての特殊メイクを知る		
2	ブランドって？グッチ？ヴィトン？	言葉は知っているものの、よく知らないブランドを理解できる。	1 ブランドの起源	ブランドの本質を知る	3	
			2 ブランディング	ブランディングについて理解する		
			3 登録商標	法的権利について理解する		
3	自分の子役を子役にする人、しない人	タレント論。子役の役割を知り、理解する。	1 子役の起源	子役の立ち位置を理解する	3	
			2 天才子役	天才子役の実例を知る		
			3 子役が抱える問題	子役ハンドリング知識へのアプローチ		
4	外国人がもてはやされる職業	タレント論。なぜ外タレがもてはやされたのか。外タレの特異性を理解する。	1 日本人と外国人	外タレの特殊性に気づく	3	
			2 ハーフタレント	ハーフモデル、外タレの実例を知る		
			3 外タレ	外タレのバリューを理解する		
5	ダンスについてーから知りたい！	今や映像クリエイター必須のダンス。その歴史を俯瞰できる。	1 バレエ	ダンスの基本としてのバレエを知る	3	
			2 舞踏	日本初の舞踏を知る		
			3 民族ダンス	世界のダンスを知る		
6	ミュージカル！	音楽とダンスの融合。ミュージカル映画を徹底的に知る。	1 トーキーとダンス	映画とダンスの関係を理解する	3	
			2 ミュージカル	ミュージカル映画の実例を知る		
			3 ミュージックビデオ	MVへの応用に気づく		
7	ファッションではなく衣装です	意外な盲点。衣装の意味と役割を知る。	1 制服の力	制服の使い方を知る	3	
			2 白衣	白衣の意味を理解する		
			3 学生服	学生服の使われ方を知る		
8	戦うための服	戦隊モノからアイドルグループまで。ユニフォームとしての衣装を理解する。	1 軍服	軍服の意味を理解する	3	
			2 ユニフォーム	同じチーム員としてのユニフォームの意味を知る		
			3 秘密戦隊ゴレンジャー	ゴレンジャーがもたらした制服革命について知る		
9	お化け屋敷からホラーまで、全部怖いものだらけ	恐怖訴求とは何か。その効用を理解する。	1 蛇を怖がる	人が持つ恐怖心を理解する	3	
			2 お化け屋敷プロデューサー	お化け屋敷プロデューサーの仕事を知る		
			3 恐怖訴求	広告に使われる恐怖訴求について知る		
10	売りたいのはラッキーチャンス	人を狂わせる射幸心。その魅力と功罪を理解する。	1 神だのみ	射幸心を理解する	3	
			2 ギャンブル	ギャンブルの魅力と危険性を知る		
			3 プレゼントキャンペーン	企業による射幸心訴求例を知る		
11	違いを知りたければ比べちゃえ！	比較広告の原理と応用を理解する。	1 グラフ化	比較するための手法の理解	3	
			2 使用前・使用后	使用前と使用後の使い方を理解する		
12	実際に、やってみた！	実証広告の原理と応用を理解する。	1 実証広告	実証広告について知る	3	
			2 実証の裏側	実証広告の作り方を知る		
13	ドキュメンタリーは嘘か本当か？	ドキュメンタリーがなぜ人を惹きつけるのか？その秘密を知る。	1 演出かドキュメンタリーか	ドキュメンタリーについて理解する	3	
			2 ドキュメンタリー映画	ドキュメンタリー映画を知る		
			3 CMとドキュメンタリー	CMにおけるドキュメンタリーの効果を知る		
14	先生はアメリカだった	現在の日本カルチャーのお手本はアメリカ。日本とアメリカの関係を理解する。	1 進駐軍	進駐軍について知る	3	
			2 アメリカンカルチャー	アメリカンカルチャーの例を知る		
			3 クリスマス	クリスマス秘話を知る		
15	映像って、結局なんなの？	一年のまとめ。映像の魅力を改めて理解する。	1 リュミエール	リュミエール映画の再発見	3	
			2 フレーミング	映像におけるフレームの意味		
			3 編集	編集の意味を理解する		

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