

映像を用いた「映像の文法」の教材

金沢工業大学大学院 情報工学専攻 飴谷謙治

金沢工業大学 情報フロンティア学部 メディア情報学科 山岸芳夫

e-mail アドレス ameken@ringo.org.uk

この研究では、「映像の文法」の学習法について探求を行った。映像の文法とは、映画やテレビの番組を作る際に用いられている撮影方法や編集方法の中にある決まりごとのことである。このような映像の文法に従わずに映像作品を制作すると、制作者の意図を満足に伝えることが出来ない、ただ観客を混乱させるだけのものになってしまう。アマチュア初心者のビデオ作品が時として理解不能なものになるのはこのためである。しかし、映像の文法を踏まえれば、観客に理解しやすい作品を制作することが可能になる。

映像の文法を、文章と静止画だけを用いた紙媒体の教材で学ぶのは困難である。カメラアングルなど、静止画で説明可能な概念だけならまだしも、カメラの移動や編集技法などは時間の経過に伴うものなので、時間経過を十分に再現できない紙媒体の教材では、学習者を納得させて概念を修得させることが難しいからである。

しかし近年、PCとインターネットの爆発的進歩のために、動画のようなマルチメディアを手軽に扱えるようになってきている。このため、コンピュータを利用して、映像を用いた「映像の文法」の教材を作成すれば、より分かりやすく映像の文法を学ぶことができるのではないかと我々は考えた。もちろん、文章や静止画が全く必要ないというわけではない。映像について説明するためには文章は欠かせないし、静止画で説明した方がわかりやすいものもある。つまり、文章・静止画(絵)・動画(映像)の3つを共に使った教材を利用することが、最も高い学習効果を実現できると思われる。

そこでまず、映像を用いた映像教材づくりとして、いろいろな映像文法関係の文献を参考にして、一般的な映像作品に多く用いられている文法をまとめ、文字・画像・映像を組み合わせた教材作成を行った。さらに、比較対象とするために、同じ内容の文法について文字・画像を使った紙媒体の教材の作成も行った。下の図1・図2はその教材の一部のレイアウトである。

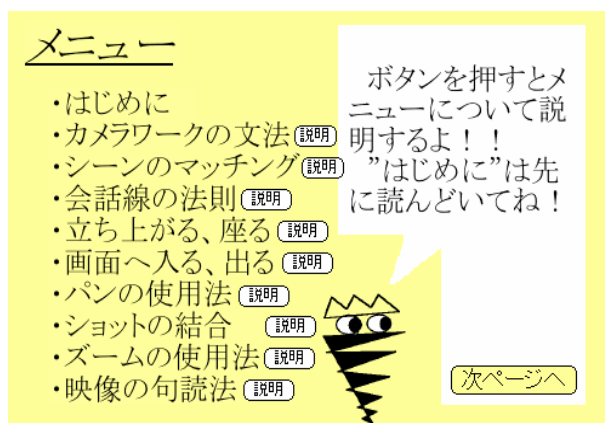


図1 文字・画像・映像による教材

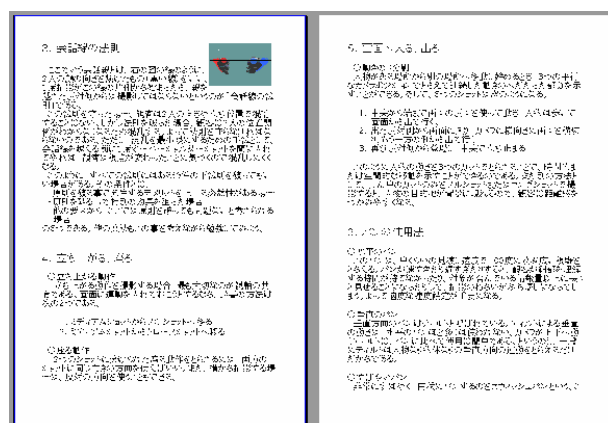


図2 文字・画像による紙媒体の教材

映像を用いた教材の学習効果を検証するために、本学メディア情報学科の18才～20才の学生を被験者とし、その被験者をAとBの2つのグループに分けて実験を行った。

Aグループの被験者には映像を用いた教材で、またBグループの被験者には文字・静止画のみによる教材で、予め1週間ほど学習させた。どちらの教材も内容は同じであり、オープンソースのLMSであるMoodle上で閲覧できるように設定した。

その後、Moodleの小テスト機能を利用して、両方のグループの被験者に同様の映像文法に関するオンラインテストを受験させ、成績の比較を行った。図3、図4にMoodle上での教材展示とオンラインテストの様子を示す。

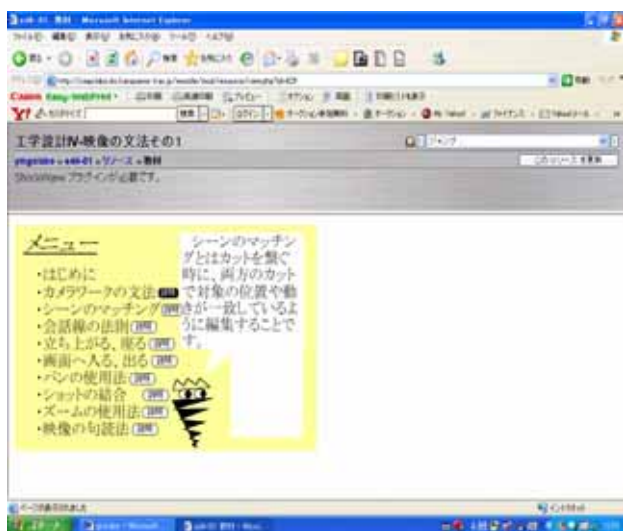


図3 教材展示

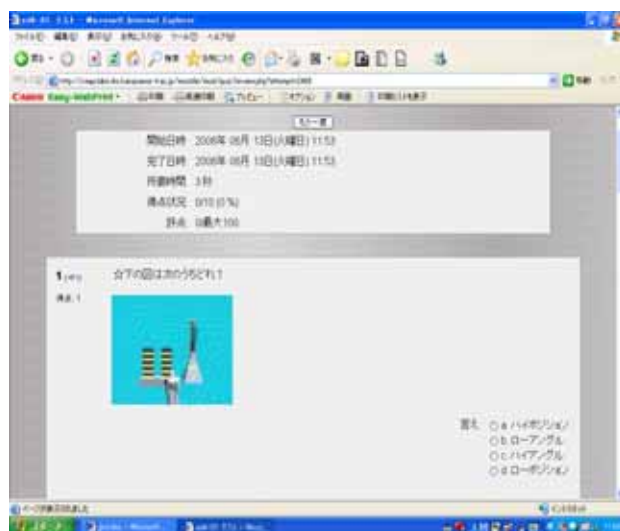


図4 オンラインテスト

当日の発表では、これらの実験の結果と、それを分析、考察した結果を発表する。

参考文献：

- 1) ダニエル・アリホン 岩本憲児・出口丈人 = 訳 : 『映画の文法』,(紀伊国屋書店)
- 2) 豊蔵誠司・河野有紀子・斉藤美保・かまたゆたか (DoGA) : 『DoGA-L1 & L2CG アニメ入門 完全マニュアル』,(ソフトバンク株式会社)
- 3) 「Moodle A Free, Open Source Course Management System for Online Learning」
<http://moodle.org>
- 4) 藤沢偉作 : 『統計教室』,(現代数学社)
- 5) 「パソコンを使って 100 倍楽しいテレビ活用法～コンピュータで楽しむテレビ時代の到来～」
http://pcweb.mycom.co.jp/special/2000/tv_computer/011.html
- 6) 「Edit Room 編集屋さん」
<http://www.hensyu.com/html/video.html>