

平成22年度図書館情報メディア研究科プロジェクト研究 研究成果報告書

種 目	外部資金獲得		研究代表者 氏 名	西岡 貞一
研究課題	デジタルコンテンツ制作のための学習プログラムの開発			
研究組織（研究代表者及び研究分担者）				
氏 名	所属研究機関・部 局・職	現在の専門	役割分担	
西岡 貞一	図書館情報メ ディア研究科・ 教授	コンテンツ開発 メディア論	教育プログラムの開発、評価	
研究目的				
<p>映像機器やコンピュータの低価格化でこれまでコンテンツ制作を専門家に依頼していた人々が企画書、研究報告、広報資料をデジタルコンテンツの形で Do It Yourself でつくる動きが広がっている。</p> <p>こうした動きの中で、一般の人がデジタルコンテンツ制作を学ぶための学習プログラムへの社会的ニーズが急速に高まってきた。しかしデジタルコンテンツ制作を学ぶ学習プログラムに関する研究知見はほとんどない。本研究では映画制作や e-Learning のコンテンツ制作のワークフロー分析、ワークショップ中の参加者に対する質的調査等を実施し、デジタルコンテンツ制作を学ぶための学習プログラムの開発を目指す。特にデジタルコンテンツ制作の大きな要素である「映像文法」に焦点をあて、教育現場での映像教育に関わる教育者や、展示映像の企画・制作に関わるキュレータのための学習プログラムを開発する。</p>				
研究成果				
<p>ワークショップ実践と各地で開催されているワークショップの調査を通じて現状分析を行った。それと平行してワークショップにおいて使用する映像教材の試作と評価を行った。その成果を基に映像教材の有効性の評価と、その活用法に関する検討を行った。</p> <p>その結果、映像教材は言葉や文字では伝えにくい、映像文法の提示に一定の効果があることを確認した。また映像制作ワークショップにおいては本番の撮影に先立ち、撮影の手順を事前に体験する模擬撮影が撮影本番における参加性の向上に寄与する事がわかった。また参加者自身が編集を体験する事で、映像文法への理解が深まる事が明らかになった。</p> <p>映像制作ワークショップを実施している社会教育施設ならびに教育機関へのインタビューの結果、ワークショップの開催期間は最長でも10日から1週間程度が求められている事がわかった。</p>				
代表的な研究発表・特許等の成果一覧、特記事項等				
<p>1) 西岡貞一,鈴木佳苗,大貫和則,月野木隆:デジタルコンテンツ制作のためのワークショップ型プログラムの開発,第26回日本教育工学会全国大会,名古屋(2010)</p> <p>2) 大貫和則,鈴木佳苗,西岡貞一:中学校の映像制作実習におけるカット技法に関する指導法の検討,第26回日本教育工学会全国大会,名古屋(2010)</p> <p>3) 宇田美幸,西岡貞一,林紘一郎:映像制作のための環境デザインにおける課題抽出,第26回日本教育工学会全国大会,名古屋(2010)</p>				