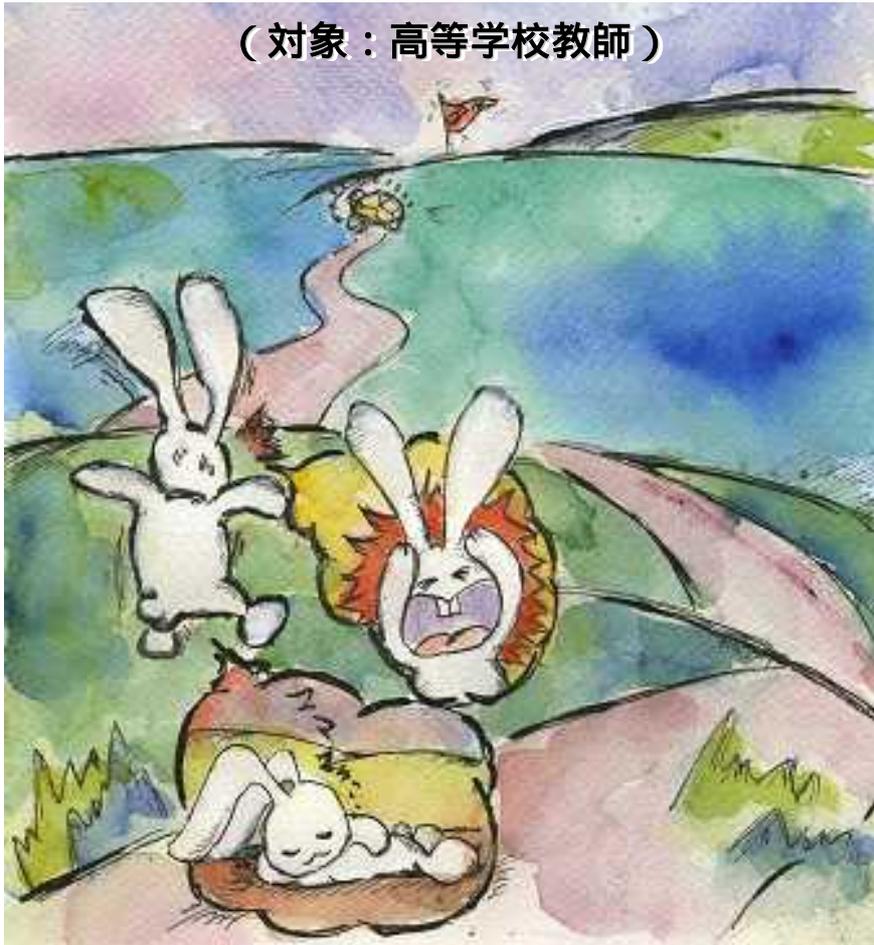


平成18年度 総務省メディア・リテラシー教材

# もうひとつのウサギとカメ

～映像のよみときを学ぶ授業～

(対象：高等学校教師)



企画・制作 株式会社 毎日映画社

## 教材の構成

授業の進め方を収録したDVD映像 / 教材本編 (約40分)  
授業で活用する素材映像 3種類 『ウサギとカメ エピソード1』 (9分30秒) 2タイプ  
『ウサギとカメ エピソード2』 (約35秒)  
『ローカル・ニュース』 (約30秒) 2タイプ  
ガイドブック 36ページ (ワークシート 8点収録)

## ガイドブックの利用

このガイドブックは、DVDに収録された映像 (教材本編、素材映像等) を使用して授業を行うための参考にしてください。

DVDに収録した素材映像『ウサギとカメ エピソード1』には、チャプター・メニューがありますので、授業時間や授業プランに合わせ、活用してください。

また、巻末にはワークシート8点を掲載しています。コピーして授業で活用してください。

## DVDの収録映像

DVD収録の教材の活用について

『ウサギとカメ エピソード1』タイプ1と音響効果なしバージョンのタイプ2は、同じ映像です。映像の音響効果について、チャプターごとに比較しながら視聴してください。

『ウサギとカメ エピソード2』は、メイン・キャストたちの会社での役割を入れ替えたショート・バージョンです。ジェンダーについてよみとく時に、『ウサギとカメ エピソード1』と比較しながら、活用してください。

『ローカル・ニュース』タイプ1 & 2は、カットの順番を入れ替えると、映像のもつ意味が変化する例として、活用してください。

### 教材本編

素材映像を利用した模擬授業の様子を収録した授業の進め方のマニュアル映像。第1～3の各段階ごとに視聴可能です。

### 映像素材集

授業で教材として使用する映像  
・『ウサギとカメ エピソード1』  
タイプ1&タイプ2 (音響効果なし)  
・『ウサギとカメ エピソード2』  
・『ローカル・ニュース』 2タイプ

### インタビュー映像

放送の公共性とパブリックアクセスについての3人の専門家のコメントを収録。



---

---

# 目 次

第 1 章	教材のねらい	3
	1 教材のねらい	・・・3
	2 効果的な授業のために	・・・4
	3 授業の展開例	・・・5
第 2 章	第 1 段階	6
	1 授業をはじめる前に	・・・6
	2 授業の進め方 1 ( 1 回目 )	・・・6
	3 授業の進め方 2 ( 2 回目 )	・・・7
第 3 章	第 2 段階	10
	1 授業をはじめる前に	・・・10
	2 授業の進め方 1 ( 1 回目 )	・・・10
	3 授業の進め方 2 ( 2 回目以降 )	・・・11
	4 授業の進め方 3 ( 2 回目以降 )	・・・13
	5 各チャプターのよみときのポイント	・・・17
第 4 章	第 3 段階	19
	1 授業をはじめる前に	・・・19
	2 授業の進め方 1 ( 1 回目 )	・・・19
	3 授業の進め方 2 ( 2 回目以降 )	・・・21
( 付録 )	ワークシート 8点	

---

---

# 第1章 教材のねらい

## 1 教材のねらい

デジタル放送が普及しつつある今日、テレビ放送は高校生の生活に大きな影響を与えており、テレビをクリティカル（批判的）に視聴するメディア・リテラシーの育成が求められています。

本教材は、高校生を対象としたメディア・リテラシー教育のために開発したもので、静止画像のよみときから、放送される映像の分析的なよみとき、そして放送する映像の制作にいたるまで、3つのステップ（段階）を通して、総合的に学べるように工夫されています。

「ウサギとカメ」の話しが、単純なストーリーが教訓的なメッセージをもたらしていることは、よく知られています。この誰でも知っているわかりやすい題材を取り上げていることが、本教材の特徴です。もし、それがテレビ・ドラマになったとしたら……。映像化された「ウサギとカメ」の物語はどんなメッセージを伝えることになるのだろう。そんな疑問から、映像が生み出すさまざまな仕掛けを見つけていくことが、本教材の最大のテーマです。

放送される映像は作られたものであり、さまざまなメッセージが含まれていることを理解するだけでなく、具体的な映像の表現技法に触れることも、本教材はめざしています。

映像の表現技法や映像によるメッセージの可能性に触れることで、放送の公共性や放送倫理といった問題を、自分たち自身の問題として考えることができることでしょう。

### 本教材を活用した授業の目標

- 1 映像を分析する手法を学び、映像にはさまざまな技法が使われていることを理解する。
- 2 映像に込められた多様なメッセージをよみとく力を身につける。
- 3 生徒自らが、簡単な映像を作成することを通して、制作した映像を放送するためには、放送の公共性や放送倫理等を遵守する必要があることを理解する。

### 教材の構成

#### ステップ1：第1段階 画像（物語）のよみとき

放送される映像をよみとくためには、まず静止画像のよみときから入るのがもっともわかりやすい方法です。ここでは単なる静止画像だけではなく、一歩進んで4コマの絵コンテを使うことにより、ストーリー展開を想像しながら、よみとく方法を学びます。

#### ステップ2：第2段階 映像のよみとき

映像を流れのままで見てしまうと、よみとくことはできません。映像をよみとくためには、分析的な映像の見方を理解することが必要です。ここでは、「映像分析シート」と5つの視点を用いた映像のよみとき方を学びます。

#### ステップ3：第3段階 映像技法と制作

映像をよみとくことによって、さまざまな映像技法や芸術性を理解します。さらに番組制作者になったつもりで、それらの技法を使って自らのメッセージを映像化します。同時に番組制作者として必要な放送倫理について学びます。

## 2 効果的な授業のために

### 1 図書室での授業

メディアにすぐアクセスすることのできる場所が、理想の学習環境といえます。図書室は、学校の中では、メディア・リテラシーの学習にふさわしい場所といえます。

学校司書のサポートをうけて、メディア・リテラシーの授業を効果的に進めることが可能です。

### 2 ホワイトボードへの映写

ホワイトボードは、DVD教材を映写するのに最適です。また、映像を一時静止しながら、ボードマーカーなどで、説明を書き加えることもできます。

### 3 グループワーク

グループワーク形式での活動は、メディア・リテラシーの授業に適しています。

3~5人ほどの、意見交換をするのに適当な人数でのグループ活動が望ましいでしょう。グループ制作を行う場合も、個人の希望や適性に依りて監督、脚本、カメラ、美術などに分かれて制作することができます。グループ活動は、お互いが対等な立場で自分の意見を表明し合うことによって、自分の意見を相対化することができます。また互いに協力して作業を行なうことを通じて、仲間と強調することの必要性を感じることができます。こうしたコミュニケーションによって、個々のステレオタイプ解消を促進させることが可能になってきます。

### 4 グループ発表

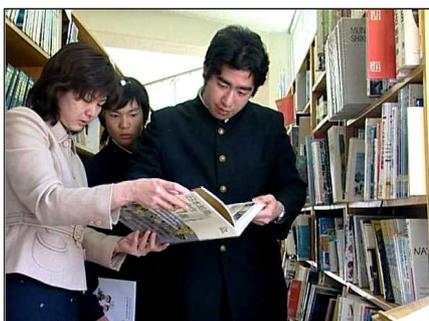
クラス内にグループを複数作って、グループ討議やグループ制作の最後に発表会を行うことは有効です。グループ発表を通じ、他のグループの発表を聞くことで、自分たちの活動、自分たちのグループの活動に対する相対化ができます。グループのメンバー個々が集団としての結束力を高めることによって、盛り上がりのある全体授業を行なうことが可能です。

### 5 ディスカッション

ディスカッションの活性化は、メディア・リテラシーの授業に欠かせません。

また、メディアを通じて、コミュニケーションの能力を高めることが可能です。

第1段階で意見表明できなくても、第2段階や第3段階で自分を表現できる生徒も出てくることでしょう。



図書室にて、学校司書のサポートを受けながら、授業を実施する生徒たち  
(DVD収録の教材本編より)



グループ発表で、自分たちの意見を発表する生徒たち  
(DVD収録の教材本編より)

### 3 授業の展開例

授業の構成は、第1段階から第3段階まであり、各段階ごとに授業が完結するように配慮しています。映像のよみときを中心に授業を実施する場合は、第2段階に時間をかけるのがよいでしょう。

以下に授業展開のモデルプランを示しました。各段階の時間配分は、実情に合わせて実施してください。

#### < 授業の展開例 (モデルプラン) >

事前学習 & 授業オリエンテーション (50分 × 1)	DVD本編教材の視聴	授業の全体像の把握
1～2回 (50分 × 2)	第1段階の実践	物語のイメージ分析 / 4コマストーリーの制作 授業の内容 ウサギ、カメのキャラクター分析、作品メッセージ分析を行います。 「ウサギとカメ」の4コマ絵コンテを作成して発表します。
1～3回 (50分 × 3)	第2段階の実践	映像の視聴・分析 授業の内容 DVD教材の『ウサギとカメエピソード1』を視聴し、作品内容、撮影技術、編集技術について、分析します。 『ウサギとカメ エピソード1』タイプ2や『ウサギとカメ エピソード2』の映像を比較しながら視聴し、より深く映像をよみます。 意見交換を行い、『ウサギとカメエピソード1』を批評します。
2～4回 (50分 × 4)	第3段階の実践	映像の企画・制作・発表 授業の内容 グループ単位で『ウサギとカメ』を制作します。脚本、撮影、編集など映像制作にかかわる業務、行程を役割分担し、作品の制作を進めます。 DVD教材で、専門家のインタビュー映像「放送の公共性」「放送倫理と個人の倫理」「パブリックアクセスと自己表現」を視聴し、それらの問題について議論します。 作品発表会を開き、相互に批評しあいます。

## 第2章 第1段階

### 1 授業を始める前に

自分の家にある「ウサギとカメ」、自分の読んだ、あるいは見た「ウサギとカメ」をもってくるように指示します。

「ウサギとカメ」に関する本を用意したり、情報の収集を行います。

【用意するもの】 はさみ、のり、着色用文具、ワークシート1・2（絵コンテ）を人数分

### 2 授業の進め方1（1回目）

1グループの目安は3～5人。同じ趣味趣向の生徒に偏らず、男女混合が理想的です。

ワークシート1Q1・2で、ウサギ、カメそれぞれのキャラクター分析を行ないます。

ワークシート内から、4つのキーワードを選択します。ここでは、なぜ自分がそのキーワードを選んだのかを説明できるように準備します。

ワークシート1Q3で、グループメンバーに対して、ワークシート1の答についてのインタビューを行います。

イソップ寓話「ウサギとカメ」はどんな物語だったか、各自のもっているイメージを話しあいます。その際に、自分が実際に読んだ本、見た映像や画像などを用いて参照し合うのも効果的です。

ワークシート1Q4で、「ウサギとカメ」のメッセージについて考えます。キーワード群から語句を選択します。

これまでの作業を振り返り、グループ内でどんな共通点があり、どんな相違点があるか確認しあいます。

クラス内発表会を行います。グループ代表者が発表し、全体で情報、課題を共有していきます。

ワークシート1 Q1・2

ワークシート1「ウサギとカメ」のプレインストレーミング

名前

Q1 「ウサギとカメ」のウサギとは、どんなキャラクターですか？4つOで囲んでください。

Q2 「ウサギとカメ」のカメとは、どんなキャラクターですか？4つOで囲んでください。

ワークシート1Q3・4

ワークシート1Q3・4

名前

Q3 にほかのひとが描いた像（イメージ）を書いてみましょう。

\_\_\_\_ さんの選んだウサギ像      \_\_\_\_ さんの選んだウサギ像

\_\_\_\_ さんの選んだカメ像      \_\_\_\_ さんの選んだカメ像

Q4 物語「ウサギとカメ」のメッセージは何でしょう。

\_\_\_\_

参考キーワード

正義	善悪	友情	勝負	秩序	自然
公私	運命	偶然	成長	神秘	個性
いきがい	義理	人情	公正	自由	平等
など					

## 授業のポイント キャラクター・メッセージ分析

- 自分の記憶のもとになっている「ウサギとカメ」は、どんなメディアを通したものであったのか考えましょう。  
教科書や本の一部だったとしたらどんな位置づけだったか？ もし、読み聞かされたとしたらどんな状況においてだったか？
- 「ウサギとカメ」の状況設定を考えましょう。挿絵なども重要なメッセージです。場所、時代設定、季節、風景、言語などは、どうだったか、よく考えましょう。

## 3 授業の進め方2（2回目）

ワークシート1で確認した自分なりの「ウサギとカメ」解釈をどう4コマストーリーに編集するか構想を練ります。

絵コンテ集から4枚を切り抜き、ワークシート3に貼り付けます。簡単な物語のナレーションを書き込みます。絵コンテは、必要に応じて、加筆、彩色を施す工夫も自由に行なってください。

お互いに作品を見せ合い、相違点を確かめ合います。なぜそのコマを選んだのか説明をし合います。

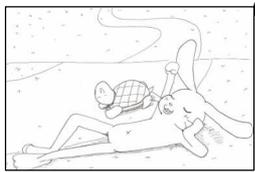
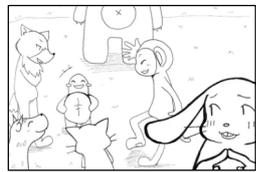
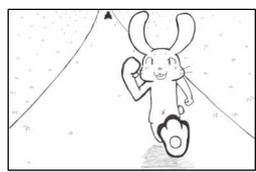
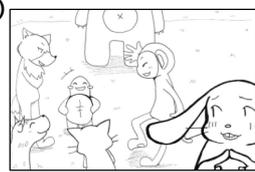
グループで1つ4コマストーリーを共同制作し、発表します。制作コンセプト、制作過程などを説明します。

クラス内発表会を行います。グループ代表者が発表し、全体で情報、課題を共有します。

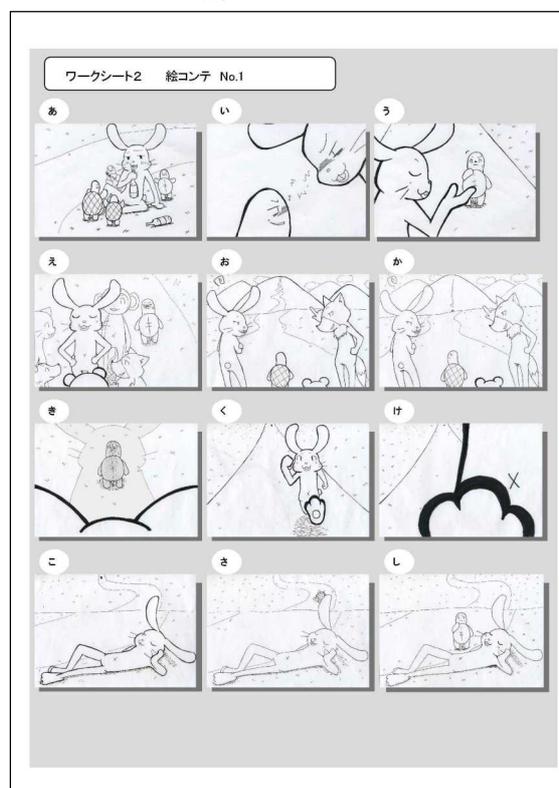
## 授業のポイント 4コマストーリーの制作

- この作業には、言語情報を画像に転換させるときに必要な発想のヒントを得るチャンスが溢れています。「背の高低」、「目の大小」、「色の濃淡」などの外的性質が、ステレオタイプの表現につながるかどうかについて議論しましょう。
- コマの入れ替えでストーリーがどう変わるか？ いろいろなバリエーションを試しましょう。

**参考** コマとコマの組み合わせは、見えない接続詞としても機能します。

1コマ目	そして (順接)	2コマ目	1コマ目	しかし (逆接)	2コマ目
	→			→	
ウサギは居眠りを してしまった		ウサギはレースに 負けた	ウサギが快調に走る カット		ウサギはレースに負 けた

ワークシート2 絵コンテ

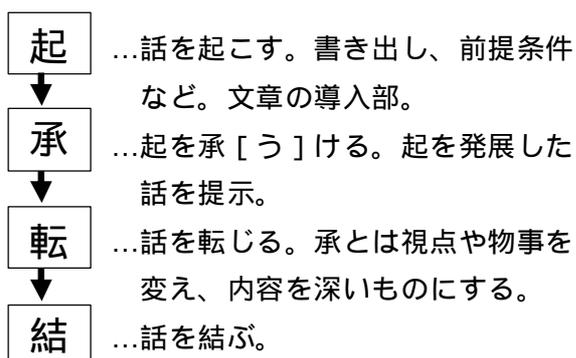


接続詞は順接（そして）、逆接（しかし）に大別されます。

「その後」「その前」「だけど」「一方」「だから」などの接続詞を入れ換えて、場面を再構成してみるのも、画像構成や発想のトレーニングになります。

3 コマの並び順でストーリーはどう変わるか？ 選んだ4コマを並び替えてみましょう。

参考 「起承転結」は4コママンガに通じる？



「起承転結」は漢詩の文法として知られています。日本では、これを作文技法や物語構成に当てはめて考えるようになりました。

「起承転結」をよく表現しているものに4コママンガがあります。「起承転結」では、結論に至る「結」の部分の重要性が高いのですが、4コママンガでも最後のコマが重要な意味をもっています。

4 コマの並び順は映像のよみとき（第2段階）のモンタージュという概念とつながります。

参考 同じ場面でも、前後のコマによって連想されるイメージによって、違う意味が生成されます。

クレショフ（ロシアの映像技師）が実験した例。

無表情な顔のショット	暖かそうなスープ	効果・・・表情から「空腹」を感じる
無表情な顔のショット	棺に入れられた老婆	効果・・・表情から「悲しみ」を感じる
無表情な顔のショット	遊んでいる小さな女の子	効果・・・表情から「愛情」を感じる

5 だれの視点からの画像なのか考えましょう。

映像のよみとき（第2段階）カメラの視点の問題にもつながります。わたしの視点（主観）、第3者の視点（客観）、などがひとつの作品で、複合的に使われることが多くみられます。

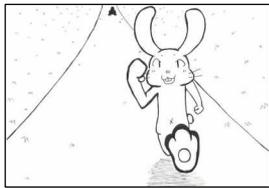
参考 画像は視点がポイント



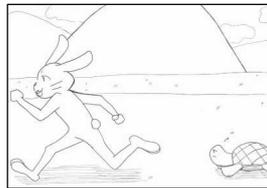
ウサギの視点に立てば、「カメを見下ろす図」。  
カメの視点に立てば、「ウサギに見下ろされる図」。  
両者以外の視点にたてば、「対面しているウサギとカメの図」。  
など、さまざまな解釈が成り立ちますが、見るものは前後の脈絡から経験的に判断しながら、（場合によってはあえて判断をしないままに）コマを読み進めてきます。

6 ひとやものを捉えるアングルによって印象がどれだけ変わるか？ コマを見比べてみましょう。

参考



ゴール地点からやや上向きにウサギ、カメを見るカメラアングル



道端から水平にウサギ、カメを見るカメラアングル



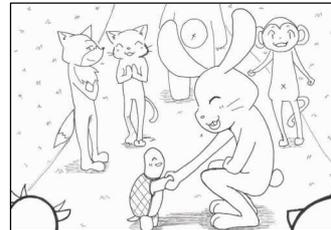
上空からウサギ、カメを見下ろすカメラアングル

7 ひとやものをどのスケールで描くか、撮影するかによって印象も異なります。

参考



遠景から人物を描くことによって、その作品世界を客観化したり、作品世界に神話的なイメージを付与したりします。



一方、近くから描かれた人物には、親しみなどの感情や、その人物への関心が喚起されます。

## ワンポイント・レッスン1

### カメラワークとその効果1

撮影するときカメラをどう動かすかをカメラワークといいます。カメラワークは画面に方向性を与え、視聴者の視線を誘導する効果があります。しかし、カメラワークを多用しすぎると落ち着きのない映像となってしまうので、カメラを固定して撮るフィックス (Fix) が基本となります。

パン

カメラは限られたフレーム (枠) の中でしか対象を捉えることができません。フレームを超えた大きなもの (広大な風景) を撮影するときや、フレームの枠を超えて動いているもの (走っている人) を撮るときには、カメラを左右または上下に動かさなくてはなりません。風景などを撮影するときには、カメラを左右に動かします。

ズーム

カメラの位置は変えずにレンズを広角から望遠に変えることによって被写体を拡大して見せることをズームアップ (またはズームイン) といいます。反対にレンズを広角に変えて被写体から遠ざかって見せることをズームバックといいます。ズームアップを行なうと写っている対象に注目しなければいけないという、特別な注意を促す効果があります。

トラック (ドリー)

カメラを台車などの上に設置して、被写体に向かって近づけたり、遠ざけたりすることをトラック (またはドリー) といいます。ズームが「その対象に注目している」という印象が強いのにに対して、トラックは本当に被写体に向かって近づいていく感覚を視聴者に感じさせます。



## 授業のポイント 映像のよみとき（明示的なものから暗示的なものへ）

ガイドブック巻末のワークシート3『ウサギとカメ エピソード1』を使って、思いついたことをどんどん書いてみましょう。

<ワークシート3の記入例>

シーン	状況の説明（構図、セリフ、音響など）	1 作品内容について	2 撮影技術について	3 場面の編集について
	「井出さん、私がやります」	気づいたこと 早坂は「井出課長」と言わずに「井出さん」と少しラフな感じ。 服装もネクタイとかつけてなくて、「あー、この会社は自由で、そのかわり実力主義なんだろうなー」とか思った。		

### 3 授業の進め方2（2回目以降）

各グループに1台パソコンを用意し、DVD教材『ウサギとカメ エピソード1』をグループ単位で視聴します。

ワークシート3を応用した分析シートを作成し、ポイントを絞り込んで視聴を行います。気になった部分を何度も繰り返し再生しながら、映像分析を行ないます。（12ページ・映像分析シートを参照してください）

【例】 「言葉」「映像技法」「音響効果」があります。それぞれについてさらに細かくポイントを絞らなくてははいけません。ストップウォッチ、カウンター(回数計測器)、計算機などがあるとよいでしょう。

でてきた指摘について、なぜその言葉を使ったのか、技法、効果などを制作者が選択したのかをコンテクストレベル（コンテクストについては、13ページを参照してください）で考察します。

グループ・ディスカッションを行ない、ワークシート4にさまざまな意見、視点、感想などを記入します。

『ウサギとカメ エピソード1』タイプ2（音楽なしバージョン）とタイプ1を比較して、音響効果について考えます。

『ウサギとカメ エピソード2』を視聴し、ジェンダーについて考えます。

制作者のメッセージは何かを考えます。

グループごとに議論した内容をクラス全体に発表し、問題を共有化します。クラス単位でディスカッションを行います。

## 授業のポイント 映像のテキストをよみとく

### 1 映像の分析

映像分析をさらに細かく行う場合は、詳細なワークシートを作成する必要があります。

VTRやPCの画像再生ソフトで、スロー再生などの機能を利用すると、気付かなかったことを発見したりすることも多いでしょう。

<映像分析シートの例>

映像分析シート							
分析シートの書き方 ・シーン（ショットが集まったもの。同一箇所のできごとの単位）ごとに番号を振ってひとくりにする。 ・セリフはすべて文章に起こすこと。 ・「表現のしかた」では画面の色調やカメラワークなどを記入する。 ・「分析コメント」ではステレオタイプや暴力シーンなど、気の付いたことをメモする。							
No	時間	場面設定	登場人物	セリフ	表現のしかた	音響効果	分析コメント

### 2 映像分析の観点

「言葉」について

【例】 登場人物がお互いにどう呼び合っているかをチェックします。

早坂「井出さん」「小林さん」・・・

井出「小林くん」「2人に」「2人とも」「亀山くん」・・・

小林「亀さん」「早坂さん」・・・

「～さん」「～くん」などの呼称から、登場人物のキャラクター設定や人間関係が推測できます。また、制作者の男性観、女性観、会社の人間関係などが推測できます。

素材映像『ウサギとカメ エピソード1』の監督（演出者）は20代男性、脚本制作は40代男性です。

「映像技法」について

【例】 早坂と亀山が仕事を始める場面は、早坂のカットが幾つあり、平均何秒か。

亀山の場合と比較します。

ストップウォッチを使って計ると、明らかな対比ができます。早坂は短いカットの連続であるのに対して、亀山の1カットが早坂より長いことがわかります。次々とカットが替わる編集では、緊張感や、切迫感、躍動感が場面に生まれます。一方、ゆっくりとした編集は、安定感、停滞感などが生まれます。音楽もリズム、テンポで視覚的な印象も変わってきます。

「コノテーション（言外の意味）」について

【例】 早坂の名札が落ちることの意味は何でしょうか？

ある1場面を話題にするときには、DVD再生機の一時停止機能を利用して、静止画像を見てみるとよいでしょう。その状況を詳細に描写してみましょう。

社員たちの名札の中から、早坂の名札が一個だけ落下するのは不自然です。

したがって、ここに作者の意図やメッセージが隠されているとよみとけます。

明示的なメッセージをよみとくことから、さらに深く映像をよみとくためには、この暗示的な言外のメッセージや意図をよみとくことが重要になってきます。

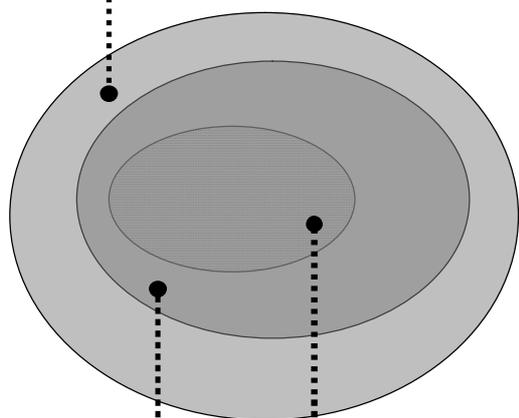
## 4 授業の進め方3（2回目以降）

### 映像のコンテキストをよみとく

#### 1 コード、テキスト、コンテキストを理解する

映像のメッセージは、「コード」、「テキスト」、「コンテキスト」という3つの階層から成り立っています。

映像のコード  
(法律・規則・約束事など)  
単に放送コードと呼ぶ場合も  
あります。



映像のコンテキスト  
(制作背景・制作過程・  
作品背景・など)

#### 映像のコード

放送される映像は放送のコードにしたがって、ビデオ化された映像はビデオのコードにしたがって、そしてメディアの作りだしたコンテキストに準拠して発信されています。コンテンツは規格があわなければ発信できません。技術的なコードのみならず、倫理規定等が設けられています。例えば、放送業界では、日本民間放送連盟とNHKが「放送倫理基本綱領」を定めています。約束事や規則などを一般的に放送コードと呼ぶこともあります。

#### 映像のテキスト

テキストは、映像の中の登場人物のセリフ、ナレーション、文字情報など言語化された情報のことです。コンテキストは「それ以外のすべての情報」ということになりますが、作品の内容と考えるのが一般的でしょう。

#### 映像のコンテキスト

コンテキストというと、「(文章・事柄の)前後関係、文脈、背景、状況」という意味ですが、ここでは、作品や作品制作にかかわる背景」という意味で使用しています。例えば、映像作品を制作するひと、制作を依頼するひと、資金提供するひと、協力したひとにまつわる事情とか、作品、役者、撮影地が選ばれた理由など、作品を支える要素は非常に多岐にわたっています。

## 2 映像をよみとく5つのコンセプト

制作者のメッセージは視聴者が明らかにわかる明示的なメッセージと、そうでない暗示的なメッセージに分けることができます。暗示的なメッセージは、制作者によって意図的に隠されている場合もあります。また制作者が全く意識してないが、そこに表れている場合もあります。

映像を分析・よみとくためには、制作者のどんな点に着目して、どう考察を深めればいいのか、具体的なコンセプトを用いる必要があります。

この5つのコンセプトは、作文の基本である5W1Hに匹敵するものといえるでしょう。

- |   |     |                              |
|---|-----|------------------------------|
| 1 | 制作者 | 誰がメッセージを作ったのか？               |
| 2 | 目的  | 何のためにメッセージが送られたのか？           |
| 3 | 技術  | どんな技法でわれわれのこころを捉えているのか？      |
| 4 | 内容  | 作品中にどんな生活様式、価値観、視点が表現されていたか？ |
| 5 | 受け手 | どのようなひとびとが自分と違った見方をしているのか？   |

### 1 制作者 誰がメッセージを作ったか？

このポイントについて「気付き」を促すための質問集

- あ) 作品の種類は？  
(フィクション/ノンフィクション、ニュース/商業広告/ドラマ・・・)
- い) 作品を構成している部分は？
- う) 他の作品とどこが違うか？ どこが同じか？
- え) 作品(中)の「もうひとつの」可能性が想定できないか？
- お) どんな職種のひと、組織が総計何人、何団体くらい、作品にかかわっているか？

### 2 目的 何のためにメッセージが送られたのか？

このポイントについて「気付き」を促すための質問集

- あ) メッセージの創出と発信を指揮しているものは誰か？
- い) なぜそのメッセージを送ってくるのか？ そのことをどうやって知るのか？
- う) 誰に対してそのメッセージを送ってくるのか？ そのことをどうやって知るのか？
- え) このメッセージで何を売ろうとしているのか？ 何を言わんとしているのか？
- お) このメッセージで儲けるのは誰か？ 金を払うのは誰か？
- か) 儲けの分配を受けるのは誰か？ 公共の機関？ 民間企業？ 個人？ 組織？
- き) このメッセージを作り出し、伝える際にどんな営業・経営サイドの判断が働いているのか？

### 3 技術 どんな技法でわれわれのこころを捉えているのか？

このポイントについて「気付き」を促すための質問集

- あ) メッセージはどんな方法で作られているか？  
(色、形、大きさ、音、ことば、沈黙、衣装、動き、配置、照明、小道具)

- い) カメラの位置はどこか? 視点は何か?
- う) ストーリーは視覚的にどう語られているか? 人々は何をしているのか?
- え) シンボルはあるか? 視覚的な暗示はあるか?
- お) 感情に訴えるもの、説得させるようなものがあるか?
- か) 何でリアルに見えるのか?

#### 4 内容 作品中にどんな生活様式、価値観、視点が表現されていたか?

このポイントについて「気づき」を促すための質問集

- あ) どんな振る舞い、どんなことの成り行きが描かれているか?
- い) どんな登場人物に見る者が自分を重ね合わせるようにできているか?
- う) 見るとどんな質問が浮かんでくるか?
- え) メッセージの中で強調すべき考え、価値観は何か?
- お) メッセージに含まれる政治的な考え、経済的な考えは何か?
- か) メッセージの普遍性はどこにあるか?
- き) 意図的に画面から外されているものはなにか? どうやって外されているものがあることに気付いたのか?

#### 5 受け手 どのようなひとびとが自分と違った見方をしているのか?

性、民族、文化、宗教、思想、国、地方、言語、政治体制、生活様式、習俗、世代、職業、家族などの要素が、映像では複雑に混ざり合っています。映像をよみとく時の重要な要素ですから、注意しましょう。

このポイントについて「気づき」を促すための質問集

- あ) 同じような経験を実際にしたことがあるか?
- い) ここでの描かれ方は自分の経験にどれだけ近い?
- う) この作品の教訓は?
- え) この作品を自分に照らし合わせるとどうか?
- お) 他の人の反応、他の人生経験から何を察する?
- か) 他の人と相通ずる点はあるか?
- き) 他の見方は自分の見方と比べてなるほどと思うか?
- く) 見方の違いをどう説明できるか?

## ワンポイント・レッスン2 カメラワークとその効果2

**フレームサイズ** 画面の枠のことを「フレーム」といいます。フレームにどれくらいの大き  
さで被写体を入れるか、そのサイズのことを「フレームサイズ」といいます。

私たちが普段人と話すときには、相手はフルショット（全身）からバストショ  
ット（胸から上）くらいの間の大きさで見えていることが多いのです。ですから、  
映像作品でも話している人物を撮るときに映像作品でも話している人物を撮ると  
きは、フルショットからバストショットくらいの間の大きさで撮ると自然な感じ  
になります。

**カメラアングル** カメラと被写体の上下の位置関係をカメラアングルであらわします。カメ  
ラアングルはカメラと被写体との心理的関係を表現します。例えば、人物を下か  
らローアングルで撮ると、頼もしく見えたり、偉そうに見えたりします。反対に、  
人物を上からハイアングルで撮ると、寂しげに弱そうに見えます。同じ人物でも  
どのようなカメラアングルで撮るかで見え方が全く違ってきます。

第3段階でさまざまな手法を使って、映像の制作を実施する生徒たち  
（DVD収録の教材本編より）



## ワンポイント・レッスン3 編集技法

**モンタージュ** カットिंगされた映像は細切れの「カット」となります。カットのつなぎ方  
によって視聴者が映像から受ける印象が変わってることがあります。

カットのつなぎ方で映像に意味を与えていく技法を「モンタージュ」といいま  
す。例えば、カット1=図書室の入り口、カット2=廊下を歩いている少年という  
ふたつのカットを、カット1、カット2の順でつなぐと「図書室から出てきた」  
というように見えます。反対にカット2、カット1の順でつなぐと、「歩いてき  
て図書室に向かっている」というように見えます。

短いカットを多用すると画面にスピード感が出てくるので、スリルのある追い  
かけのシーンなどでよく使われます。カットが長くなるとゆったりした印象を  
与えることができます。

## 5 各チャプターのよみときのポイント

DVDの『ウサギとカメ エピソード1』タイプ1&2のチャプター・メニューで、チャプター単位や前後半単位で視聴してください。

### チャプター1 わたしに任せてください



#### カットの配列（順番）

会社室内全景 早坂のアップ 井出のアップ

あなたが映画監督だったら、この3コマをどう並べるか？

また、カットの配列を替えたときに、シーンとしてどのような意味をもってくるのかを考えましょう。

### チャプター2 あの～、亀山さんは？



#### 登場人物の人間関係・社会的な役割分担を考える

コピーをとらせるという行為のもつ意味はなんだろう？

コピーをとらせるシーンで井出は「小林くん」と呼んでいます。

DVDの『ウサギとカメ エピソード2』の映像を比較して視聴するとよいでしょう。

### ウサギとカメ エピソード2



登場人物の役割や立場を替えた映像を視聴

井出役の上司と亀山役が女性、早坂役が男性という、設定の違う映像を視聴することで、ジェンダーについて考えましょう。

### チャプター3 ふたりとも頼んだぞ



#### カメラワーク

立ち上がって静止した社員の様子を順番に写しだすカメラの横の動きはどんな意味があるのだろうか？

あなたが映画監督だとしたら、始発駅から動きだす電車は画面上で右から左に動かしますか。それとも逆ですか。

### チャプター4 早坂さん、気合入ってますね



#### カットのテンポとリズム

短いカットの連続は、どんな効果があるだろうか？

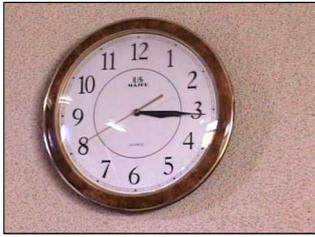
1 テレビCMなどで1つの作品が何カットで構成されているかを調べてみましょう。

2 1カットの長さをさまざまな番組で比較してみましょう。

#### 音響効果

映像のバックに流れている音楽や効果音などに注意して視聴しましょう。

## チャプター5 余裕のペース早坂



**暗示的なメッセージをよみとく**  
時計の映像の意味を考えましょう。

## チャプター7 亀山に回ってきたコーヒー



**登場人物の人間関係・社会的な役割分担を考える**  
チャプター2と同様に、登場人物の人間関係・社会的な役割を考えましょう。  
DVDの『ウサギとカメ エピソード2』の映像を比較して視聴するとよいでしょう。

## チャプター8 ひとりで仕事する亀山



**カットの意味**  
早坂のPC画面が大きく写された理由を考えましょう。  
また、このカットはストーリーとどのような関係を持っているのか、暗示的なメッセージを読み取りましょう。

## チャプター10 ここ、凡ミスだぞ



**カットの意味**  
早坂の失敗が発覚したシーン後に小林と阿部のクローズアップの顔の表情が写しだされたのは、どんなメッセージがあるのでしょうか。

## チャプター12 結果発表



**物語の構成（起承転結）**  
この映像の構成と、それぞれのブロックのポイントを考察しましょう。  
**映像のメッセージをよみとく**  
作者のメッセージを読み取りましょう。  
自分だったら、どのようなメッセージをこめますか？

## 第4章 第3段階

### 1 授業を始める前に

映像作品を発表する形式、状況設定を予め想定してから、各グループに制作の具体的な指示を行う必要があります。「ウサギとカメ」を題材にしても、映像祭への応募を前提とした短編映像と、テレビ番組という想定で制作を行うのでは、コンテキストもコードも全く異なってきます。

パソコンを使用して映像の編集を行う場合には、映像編集ソフトの機能を確認したり、編集ソフトを使う生徒のために簡単な操作マニュアルなどを用意しておく必要があります。

撮影はデジタル・カメラがあれば十分ですが、撮影した映像をパソコンに取り込むためのデバイスなど、いろいろな準備を入念に行なう必要があります。

機材が人数分なくグループ単位での制作作業が困難な場合には、制作プランをプレゼンテーションさせて、優秀プランを選定して、クラス全員でひとつの作品を制作する方法も考えられます。

### 2 授業の進め方1（1回目）

教師が発表会にいたるまでの過程、発表会の趣旨を説明します。

【例】小学校低学年向けの5分間のテレビ番組「ウサギとカメ」を作ってみよう。

今の子どもに伝えたいメッセージを入れて独創性あふれる作品に仕上げよう。

発表会のときは、みんなが放送局のひとになり、自分が放送権料を買い取りたいものを1つ選ばう。

・・・などと架空であっても具体的な設定があることが理想的です。

撮影を実行する際に注意すべき著作権、肖像権などについて説明します。

グループで制作会議を始めます。ワークシート5を使って、制作コンセプトを練ります。学校図書室を利用して情報収集するのは、有効な方法でしょう。

役割分担を決め、撮影に必要な人材、機材、場所、設備、小道具などの調達方法を考えます。仕上げまでのタイムスケジュールを作成します。

ワークシート5

ワークシート5 オリジナルバージョン「ウサギとカメ」の制作			名前
<b>視聴対象は？</b> 例)10〜20代、幼児、外国人、など	<b>作品作成の仮想状況は？</b> 例)TV番組、短編映画、など	<b>作成に必要なものは？</b> 例)DVカメラ、パソコン、粘土、など	
<b>プレゼン形式は？</b> 例)パソコン出力をプロジェクターで投影、など	<b>役割分担は？</b> 例)監督○○さん、脚本○○さん、撮影○○さん、など		
<b>どんな内容・メッセージ？</b> 例)こどもたちに努力することの大切さを教える、など	<b>どんな表現方法？</b> 例)クレイアニメ、実演、など	<b>どんな内容・メッセージ？</b> 例)こどもたちに努力することの大切さを教える、など	

企画書

## 授業のポイント 著作権と放送コード

### 1 著作権について

あるグループが「ウサギとカメ」に自分たちの好きなBGMをつけたいと聞いてきた時に、どう答えたらよいのでしょうか。自分たちの創作曲でない限り、使用する楽曲の著作権について留意しなければなりません。

#### 参考 著作権とは

著作物とは、「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術、又は音楽の範囲に属するもの」（著作権法 第2条第1項第1号）であり、「著作者の権利」によって「保護」されています。

著作物の例として、言語（小説、詩、俳句など）、音楽、舞踊、美術、建築、地図、図形、映画、写真、コンピュータプログラムなどの創作品があげられます。

「著作者の権利」（＝著作権）は、著作物を創造した時点で自動的に付与されるので、登録などは必要ありません。

著作権は、著作者人格権と著作権（財産権）に別れており、著作物を無断で公表したり、原作者が名前を伏せているのに無断で公表したり、内容を無断で変えたりすると、著作者人格権を犯すこととなります。

著作者に無断で、複製、上演、演奏、上映、公衆送信、展示、頒布などをすることを禁じています。

「公衆送信」の「公衆」とは「不特定多数の人」又は「特定多数の人」です。一般に50名を超えれば多数とされています。いかに短期間であろうとインターネットの自動公衆送信装置を通して「私の『ウサギとカメ』をみませんか」と呼びかけたら、「不特定多数の人」への送信となります。

著作権の侵害に対しては、「親告罪」なので被害者が訴えを起こさないと、検察官が起訴できません。また、映像や画像撮影の際に、撮影許可をきちんと取らないと、プライバシー侵害や肖像権侵害、名誉毀損などにも及ぶ恐れがあります。

著作権の保護期間は、著作者の生存期間および著作者の死後50年を原則としています。

学校の授業内であれば、「著作物の例外的な無断利用」が可能です。しかし、「その授業の過程における仕様に供することを目的とする場合には、必要と認められる限度において、公表された著作物を複製することができる。ただし、当該著作物の種類及び用途ならびにその複製の部数及び態様に照らし、著作権者の利益を不当に害することになる場合はこの限りではない」（著作権法 第35条）ということ十分に理解する必要があります。

教師は、授業内であろうと、著作者の意図を著しく歪曲させた創作は、著作人格権に抵触することを指導する必要があります。

生徒の作った作品は著作物となります。

参考：『はじめての著作権講座 著作権って何？』社団法人著作権情報センター  
平成18年4月改訂発行、『著作権テキスト』文化庁長官官房著作権課  
平成18年度

## 参考 肖像権とは

人の容姿を本人の許諾なしに撮影、公開すること、また人の写真、映像を無断で使用することは、本人に精神的な苦痛を与えることがあります。こうしたことから、その人の「人権」、「プライバシー」を守るために「肖像権」という権利を誰でも主張できるようになっています。また、著名人の場合には、その画像がもたらす財産的価値も財産権として守られるようになっています。

参考：社団法人日本音楽事業者協会ホームページ

## 2 放送コードについて

放送コードとは、映像のコードよりも狭い意味、例えば放送禁止用語と同じ意味で使われることが多くあります。放送禁止用語とは、テレビやラジオ放送で差別用語や卑猥な言葉など、公序良俗に反する言葉のことです。放送に関係する事業者共通の放送禁止用語リストは存在しませんが、放送局や制作者の判断で使うことを自主規制しています。

(24・25ページに掲載している日本民間放送連盟の倫理綱領及び放送基準を参考にしてください)

### <放送禁止用語の分類例>

差別用語	部落、身分差別 人種差別 職業差別 障害者差別 性差別
わいせつな表現	男性器表現 女性器表現
その他	汚い言葉 隠語

## 3 授業の進め方2 (2回目以降)

教師が撮影許可について確認します。

被写体になる人物が、作品の上映形態など(誰に対して、どんな形で上映されるのかなど)について了解をしているか。撮影場所は、適正な手続きを経て確保されているか、など。

授業をひとつの公共空間と考え、どんな表現方法が公共放送で可能か否か、分かりやすいか否かなど、公共の表現、表現をめぐる責任と自由について考えます。

専門家の意見を視聴します。

DVDには、映像素材として「放送の公共性」、「放送倫理と個人の倫理」、「パブリックアクセスと自己表現」についての3人の専門家へのインタビューが全編収められています。

(3人の専門家のプロフィールは、23ページを参照してください)

第2段階と第3段階では、映像をよみとく上での重要な留意点があげられましたが、本編教材の映像とインタビュー集の映像における専門家の意見を視聴させることで、放送の公共性や放送の倫理について考えるよう指導しましょう。

---

---

教師が作品内容について確認します。

登場人物の台詞やナレーションについては、最終的には教師が責任をとらなければなりません。人権上の配慮として、上映前には必ず映像のチェックを行なうべきでしょう。

発表会を行います。

全体を番組仕立てにしたり、発表が終わったら、合評会や制作者に対する共同記者会見会を行ったり、様々な架空の設定が考えられます。また、司会者がうまく意見を引き出すと効果があります。

## 授業のポイント

### 1 さまざまなバイアス（文化・地域・ジェンダー）について考える

映像にはことばによって語られている以外のメッセージが含まれていることがあります。

制作者が持っている偏見、先入観、思いこみなどが、無意識のうちに映像に表現されてしまうこともありますし、時には制作者が意図的に自分の考えを視聴者に伝えるために映像をそのように作ってしまう場合もあります。このようにな映像の中に含まれている偏り（かたより）のことを一般に「バイアス」と呼びます。仮に、ドラマの中で料理をするのがいつも女で、男は女の作ってもらった料理を食べるだけというカップルが好意的に描かれている場合、「女性は家事をするもの」とか「女は男に仕えのが幸せ」などという印象を視聴者は感じることになります。この場合は、男女の役割分担についてバイアスがかかっているといえます。

また、日本人と外国人が出てくる番組で、日本人は善良で賢そうに描かれているのに、外国人は愚かで滑稽に描かれている場合、視聴者はこの映像から、「日本人は他の国の人間より優れている」とか「外国人は日本人より劣っている」という印象を受けることになります。この場合、国民の優劣に関するバイアスがかかっているといえるでしょう。

バイアスは、文化のちがひ、地域性、男女の社会的役割（ジェンダー）など、さまざまなことから関わって存在します。やっかいなことに、制作者の持っている偏見などが、無意識のうちに作品の中に現れることがしばしばあります。

映像表現をよみとく時には、そこに含まれているバイアスについて、十分注意して見る必要があります。

### 2 放送の公共性、放送の倫理と個人の倫理

放送制作者は作った映像を放送するために何を考えなければならないだろうか。生徒たちに自ら映像を制作することを通して、「放送の公共性」について考えさせます。

#### 【考えさせるポイント】

#### 1 自分たちの作った映像を放送するためにはどうすればよいだろうか

放送局へ持ち込む、映像コンクールに応募するなどいろいろな意見があるでしょう。

しかし、日本では自分たちで作った番組を簡単に放送することはできません。その理由を考えさせることによって、日本の放送局の成り立ちや仕組みを理解させることも重要です。同時に、放送局が時間帯を提供し、一般市民が放送番組を制作する「パブリック・アクセス」という考え方を紹介し、実際に地域住民が自分たちで企画・制作した番組を放送している事例を紹介するとよいでしょう。

---

---

## 2 番組を放送するときに気をつけることは何だろうか

テレビ番組を見ていやな気持ちになったことはないだろうか。またなぜそのように感じたのだろうか。このような具体的な発問から、「人権」の概念や「放送の公共性」について考えさせます。もともと「共有」を意味する「公共(パブリック)」という言葉の本来の意味についても教えるとよいでしょう。このようなディスカッションをへて、「放送倫理綱領」が作られていることを理解させましょう。

## 3 自分たちの制作した映像をお互いに見せ合いながらディスカッションする

「放送の公共性」や「放送倫理」の考え方を学んだあとで、自分たちの作った映像をお互いに批評しあい、良いところや問題点を話し合えます。

もし、地域にケーブルテレビ局があれば、実際にケーブルテレビ局取材して、どうすれば自分たちの映像を放送することができるのか、調べさせるとよいでしょう。

## 3 社会参加

パブリックアクセスとは、地域の住民が自分たちで企画・制作した番組をケーブルテレビなどのチャンネルを通じて自由に放送出来る制度のことです。

身近なところから地域情報を送受信することができれば地域社会への参加のきっかけが生まれるでしょう。地域情報、地域行政など生活に密接した話題を取り上げることによって、自分自身の問題として捉えていくことができます。

パブリックアクセスとはそんな参加型の市民社会を築いていこうという理念に基づいています。

### < 3人の専門家のプロフィール >

坂本 旬氏 法政大学キュリアデザイン学部助教授。専門は情報教育論。マスメディアでの活動経験が長く、FCT市民メディアフォーラム会員でもある。

服部 孝章氏 立教大学社会学部教授。専門は放送制度、マスメディア法。放送事業をめぐる法制や行政のあり方を研究。また、人権と報道をめぐる諸問題についての研究でも有名。

松本 恭幸氏 出版編集、衛星放送やインターネットの新規事業開発、コンテンツ企画開発の仕事を経て、現在、武蔵大学社会学部メディア社会学科助教授。  
他に日本インターネット新聞社『JanJan』編集委員、放送批評懇談会『GALAC』編集委員。

資料 放送倫理基本綱領 (1996 [平成8]年制定)

日本民間放送連盟と日本放送協会は、各放送局の放送基準の根本にある理念を確認し、放送に期待されている使命を達成する決意を新たにするために、この放送倫理基本綱領を定めた。

放送は、その活動を通じて、福祉の増進、文化の向上、教育・教養の進展、産業・経済の繁栄に役立ち、平和な社会の実現に寄与することを使命とする。

放送は、民主主義の精神にのっとり、放送の公共性を重んじ、法と秩序を守り、基本的人権を尊重し、国民の知る権利に応えて、言論・表現の自由を守る。

放送は、いまや国民にとって最も身近なメディアであり、その社会的影響力はきわめて大きい。われわれは、このことを自覚し、放送が国民生活、とりわけ児童・青少年および家庭に与える影響を考慮して、新しい世代の育成に貢献するとともに、社会生活に役立つ情報と健全な娯楽を提供し、国民の生活を豊かにするようにつとめる。

放送は、意見の分かれている問題については、できる限り多くの角度から論点を明らかにし、公正を保持しなければならない。

放送は、適正な言葉と映像を用いると同時に、品位ある表現を心掛けるようつとめる。

また、万一、誤った表現があった場合、過ちをあらためることを恐れてはならない。

報道は、事実を客観的かつ正確、公平に伝え、真実に迫るために最善の努力を傾けなければならない。放送人は、放送に対する視聴者・国民の信頼を得るために、何者にも侵されない自主的・自律的な姿勢を堅持し、取材・制作の過程を適正に保つことにつとめる。

さらに、民間放送の場合は、その経営基盤を支える広告の内容が、真実を伝え、視聴者に役立つものであるように細心の注意をはらうことも、民間放送の視聴者に対する重要な責務である。

放送に携わるすべての人々が、この放送倫理基本綱領を尊重し、遵守することによってはじめて、放送は、その使命を達成するとともに、視聴者・国民に信頼され、かつ愛されることになると確信する。

参考：社団法人民間放送連盟のホームページ

資料 日本民間放送連盟 放送基準(抜粋) (1958 [昭和33]年制定)

放送基準の構成は、前文、1章 人権、2章 法と政治、3章 児童および青少年への配慮、4章 家庭と社会、5章 教育・教養の向上、6章 報道の責任、7章 宗教、8章 表現上の配慮、9章 暴力表現、10章 犯罪表現、11章 性表現、12章 視聴者の参加と懸賞・景品の取り扱い、13章 広告の責任、14章 広告の取り扱い、15章 広告の表現、16章 医療・医薬品・化粧品などの広告、17章 金融・不動産の広告、18章 広告の時間基準、(付)放送音楽などの取り扱い内規、(付)児童向けコマーシャルに関する留意事項、となっています。授業では関連の強い項目を抜粋して説明するとよいでしょう。以下、本教材と関連する部分を抜粋してみます。

〔前文〕

民間放送は、公共の福祉、文化の向上、産業と経済の繁栄に役立ち、平和な社会の実現に寄与することを使命とする。われわれは、この自覚に基づき、民主主義の精神にしたがい、基本的人権と世論を尊び、言論および表現の自由をまもり、法と秩序を尊重して社会の信頼にこたえる。放送にあたっては、次の点を重視して、番組相互の調和と放送時間に留意するとともに、即時性、普遍性など放送のもつ特性を發揮し内容の充実につとめる。

## **[ 1章 人権 ]**

- (1) 人命を軽視するような取り扱いはしない。
- (2) 個人・団体の名誉を傷つけるような取り扱いはしない。
- (3) 個人情報の取り扱いには十分注意し、プライバシーを侵すような取り扱いはしない。
- (4) 人身売買および売春・買春は肯定的に取り扱わない。
- (5) 人種・性別・職業・境遇・信条などによって取り扱いを差別しない。

## **[ 4章 家庭と社会 ]**

- (23) 家庭生活を尊重し、これを乱すような思想を肯定的に取り扱わない。
- (24) 結婚制度を破壊するような思想を肯定的に取り扱わない。
- (25) 社会の秩序、良い風俗・習慣を乱すような言動は肯定的に取り扱わない。
- (26) 公衆道徳を尊重し、社会常識に反する言動に共感を起こさせたり、模倣の気持ちを起こさせたりするような取り扱いはしない。

## **[ 8章 表現上の配慮 ]**

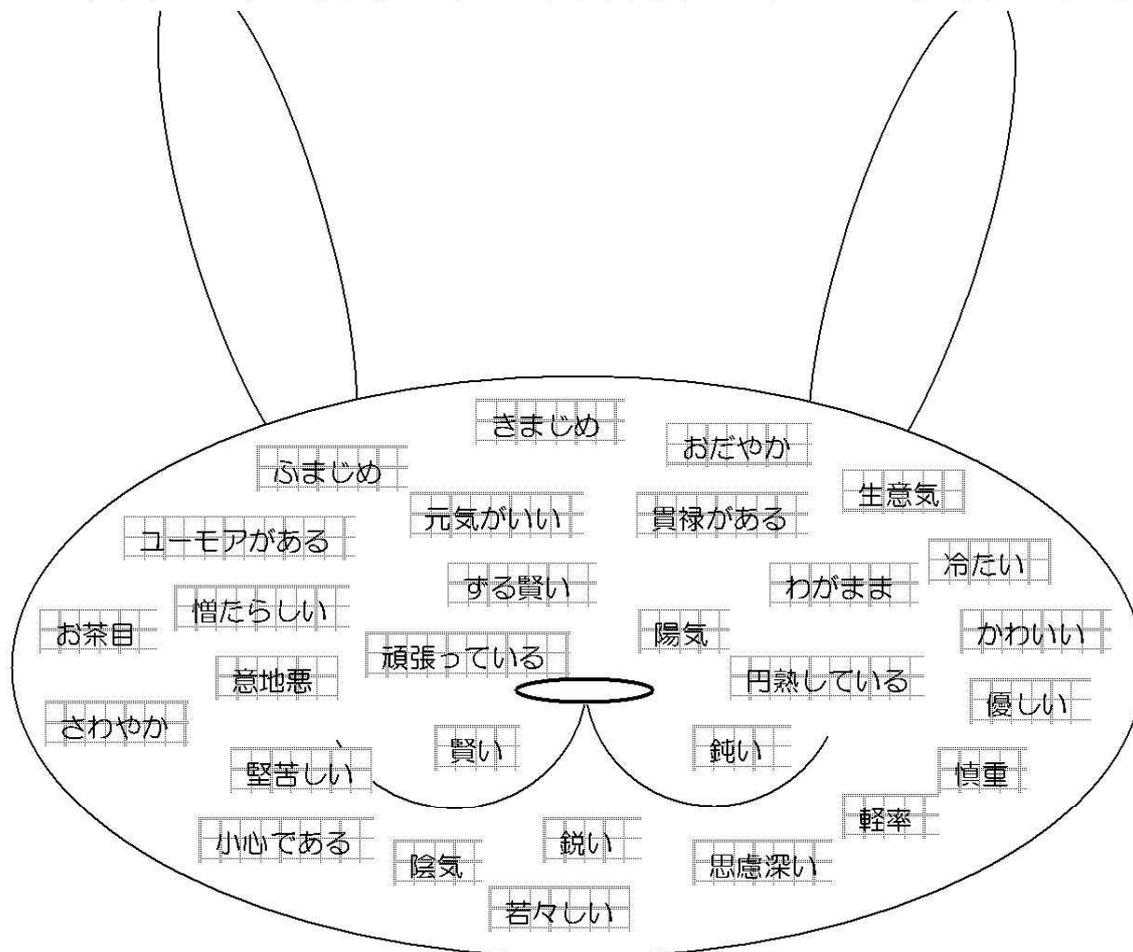
- (43) 放送内容は、放送時間に応じて視聴者の生活状態を考慮し、不快な感じを与えないようにする。
- (45) 方言を使う時は、その方言を日常使っている人々に不快な感じを与えないように注意する。
- (46) 人心に動揺や不安を与えるおそれのある内容のものは慎重に取り扱う。
- (47) 社会・公共の問題で意見が対立しているものについては、できるだけ多くの角度から論じなければならない。
- (48) 不快な感じを与えるような下品、卑わいな表現は避ける。
- (49) 心中・自殺は、古典または芸術作品であっても取り扱いを慎重にする。
- (50) 外国作品を取り上げる時や海外取材にあたっては、時代・国情・伝統・習慣などの相違を考慮しなければならない。
- (51) 劇的効果のためにニュース形式などを用いる場合は、事実と混同されやすい表現をしてはならない。
- (52) 特定の対象に呼びかける通信・通知およびこれに類似するものは取り扱わない。ただし、人命に関わる場合その他、社会的影響のある場合は除く。
- (53) 迷信は肯定的に取り扱わない。
- (54) 占い、運勢判断およびこれに類するものは、断定したり、無理に信じさせたりするような取り扱いはしない。
- (55) 病的、残虐、悲惨、虐待などの情景を表現する時は、視聴者に嫌悪感を与えないようにする。
- (56) 精神的・肉体的障害に触れる時は、同じ障害に悩む人々の感情に配慮しなければならない。
- (60) 視聴者が通常、感知し得ない方法によって、なんらかのメッセージの伝達を意図する手法（いわゆるサブリミナル的表現手法）は、公正とはいえず、放送に適さない。
- (61) 細かく点滅する映像や急激に変化する映像手法などについては、視聴者の身体への影響に十分、配慮する。

参考：社団法人民間放送連盟のホームページ

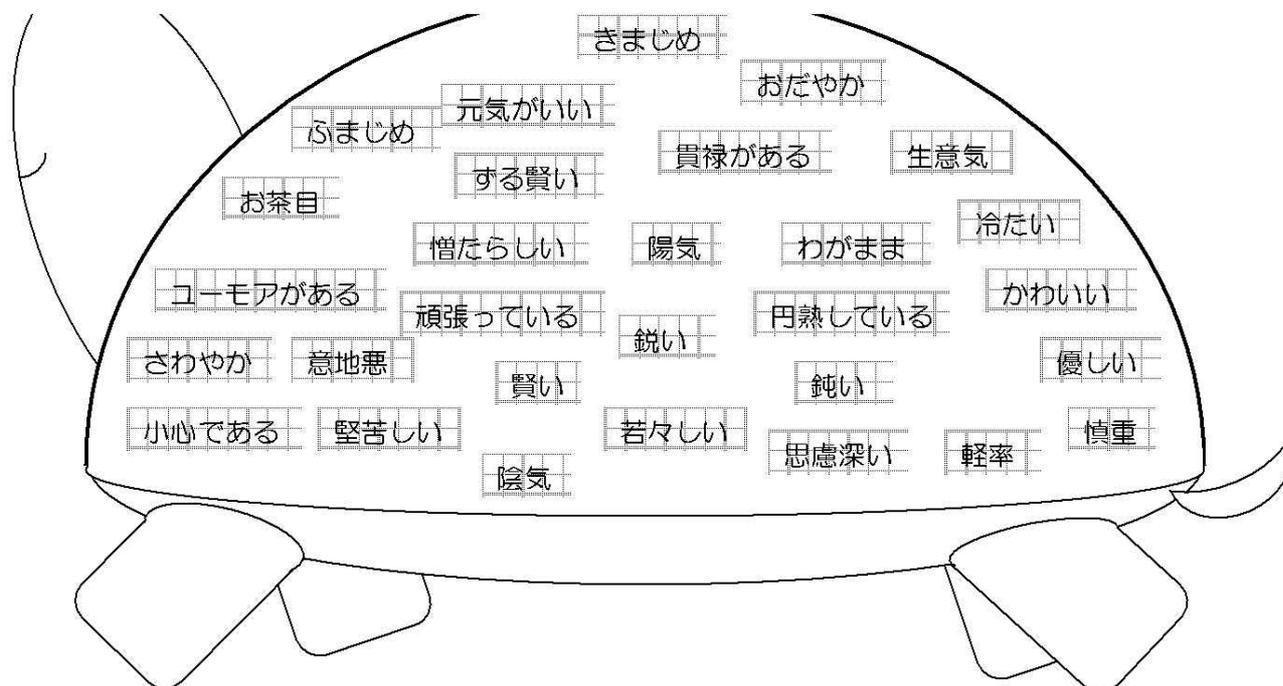
名前

# ワークシート1 「ウサギとカメ」のブレインストーミング

Q1 「ウサギとカメ」のウサギとは、どんなキャラクターですか？4つ〇で囲んでください。



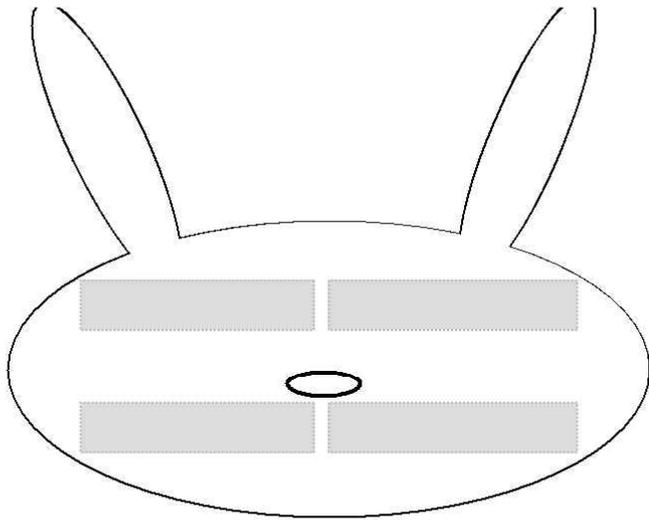
Q2 「ウサギとカメ」のカメとは、どんなキャラクターですか？4つ〇で囲んでください。



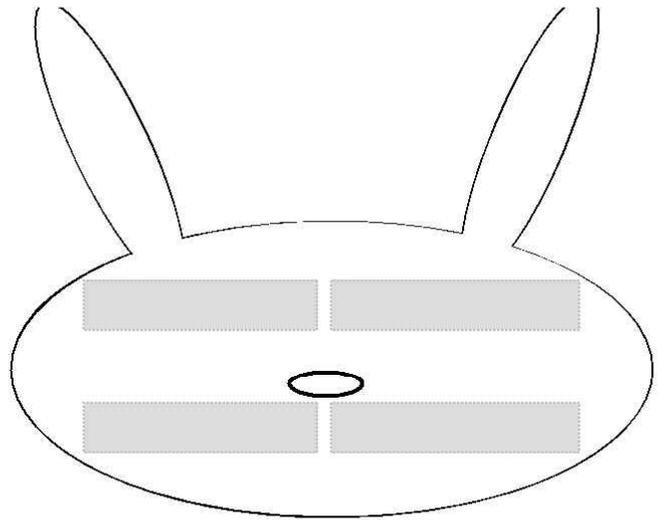
名前

Q3 \_\_\_\_\_ にほかのひとが描いた像（イメージ）を書いてみましょう。

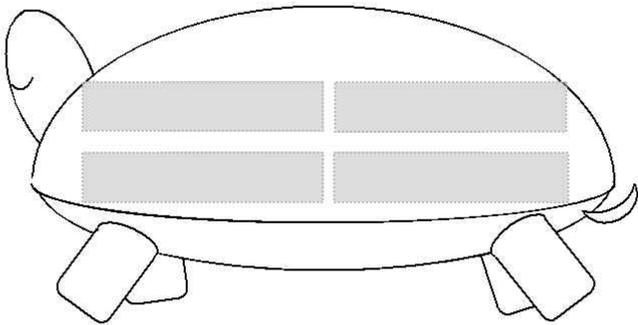
\_\_\_\_\_ さんの選んだウサギ像



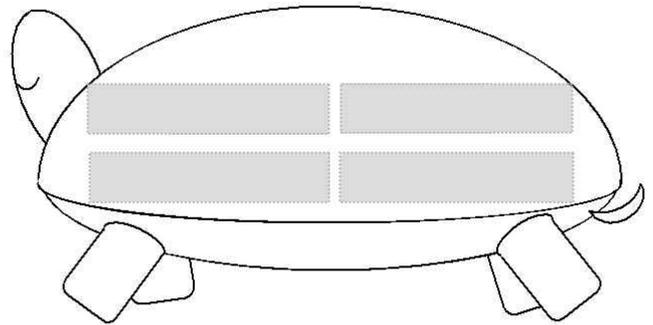
\_\_\_\_\_ さんの選んだウサギ像



\_\_\_\_\_ さんの選んだカメ像



\_\_\_\_\_ さんの選んだカメ像



Q4 物語「ウサギとカメ」のメッセージは何でしょう。

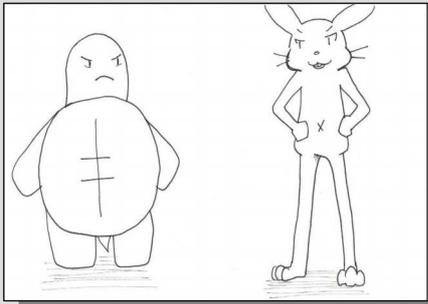
A large empty rectangular box with a drop shadow, intended for writing the message of the story.

参考キーワード

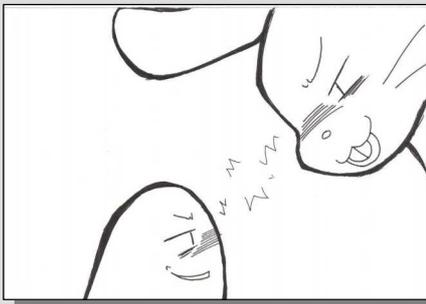
正義 善悪 友情 勝負 秩序 自然  
公私 運命 偶然 成長 神秘 個性  
いきがい 義理 人情 公正 自由  
平等 など

ワークシート2 絵コンテ 1

あ



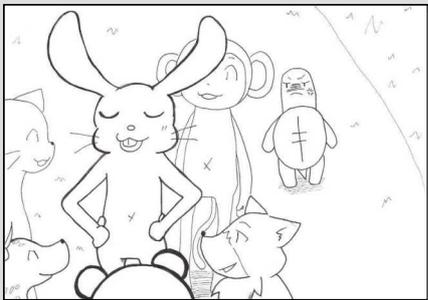
い



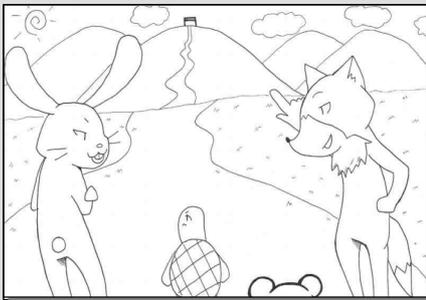
う



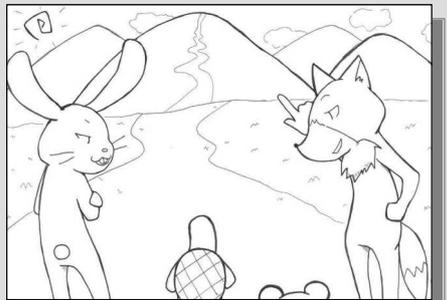
え



お



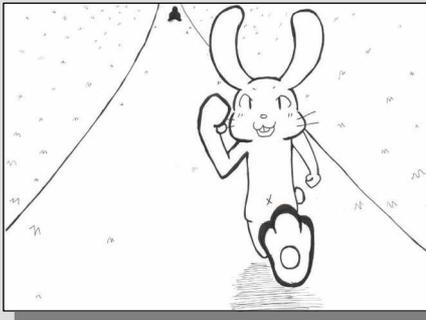
か



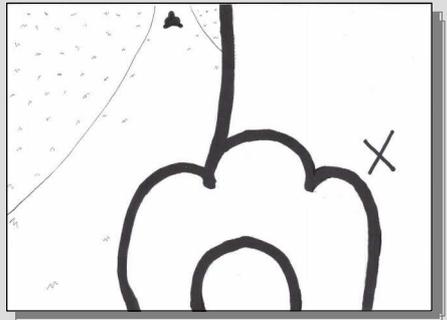
き



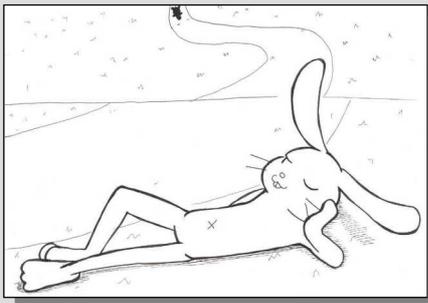
く



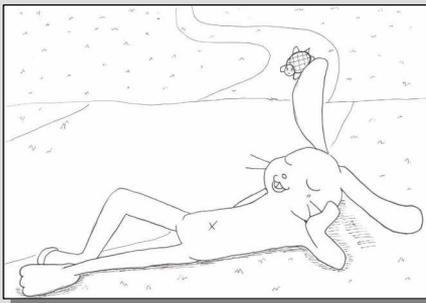
け



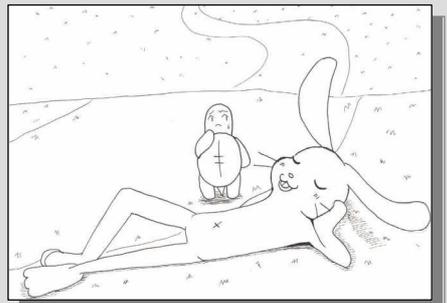
こ



さ

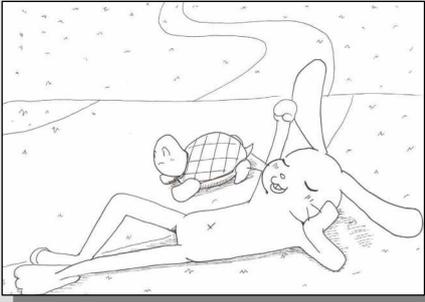


し

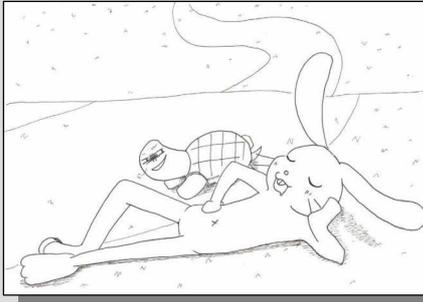


ワークシート2 絵コンテ 2

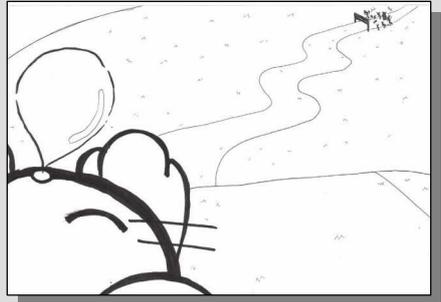
す



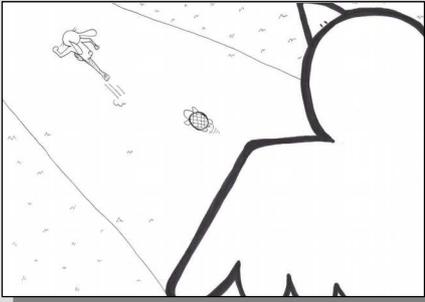
せ



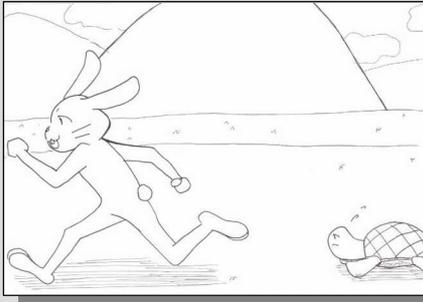
そ



た



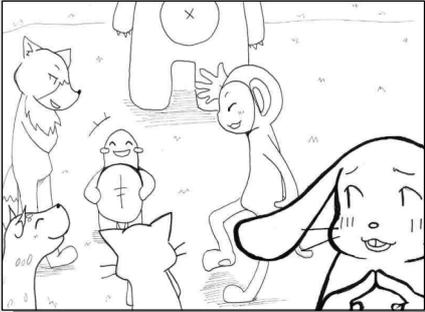
ち



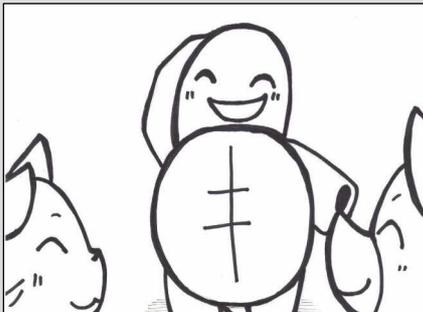
つ



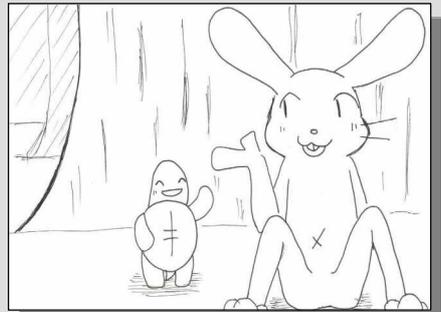
て



と



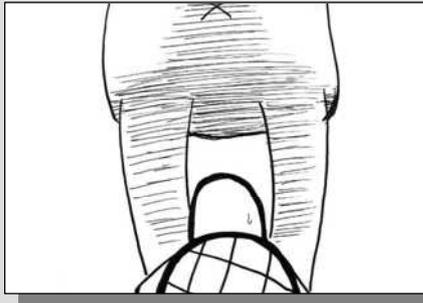
な



に



ぬ

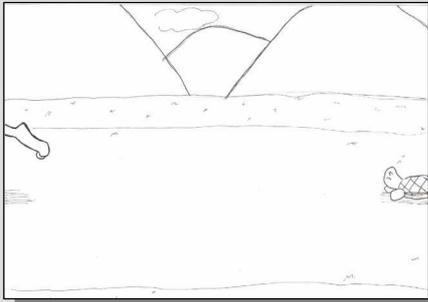


ね

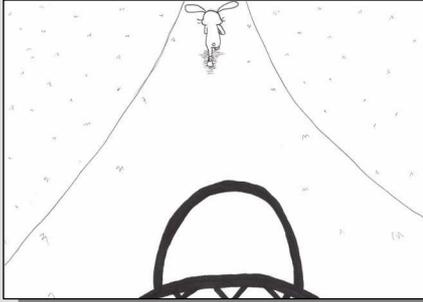


ワークシート2 絵コンテ 3

の



は



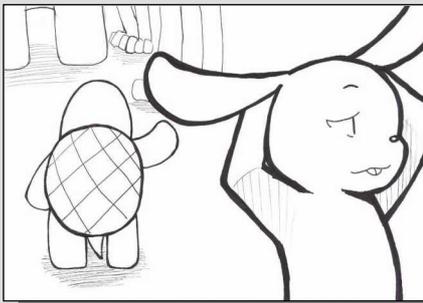
ひ



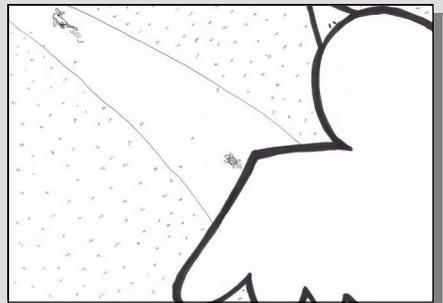
ふ



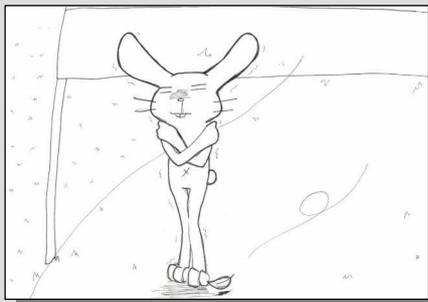
へ



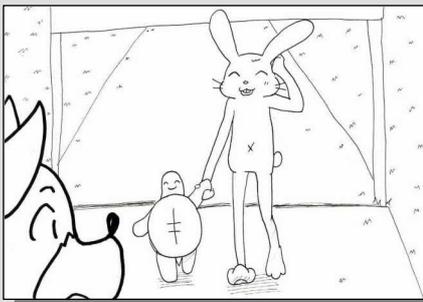
ほ



ま



み



# ワークシート3 「ウサギとカメ エピソード1」の分析

名前

シーン NO	状況の説明 (構図、セリフ、音響など)	1 作品内容について	2 撮影技術について	3 場面の編集について
		気づいたこと		
.....				
.....				
.....				
.....				

シーン NO	状況の説明 (構図、セリフ、音響など)	1 作品内容について	2 撮影技術について	3 場面の編集について
		気づいたこと		
.....				
.....				
.....				
.....				

シーン NO	状況の説明 (構図、セリフ、音響など)	1 作品内容について	2 撮影技術について	3 場面の編集について
		気づいたこと		
.....				
.....				
.....				
.....				

シーン NO	状況の説明 (構図、セリフ、音響など)	1 作品内容について	2 撮影技術について	3 場面の編集について
		気づいたこと		
.....				
.....				
.....				
.....				

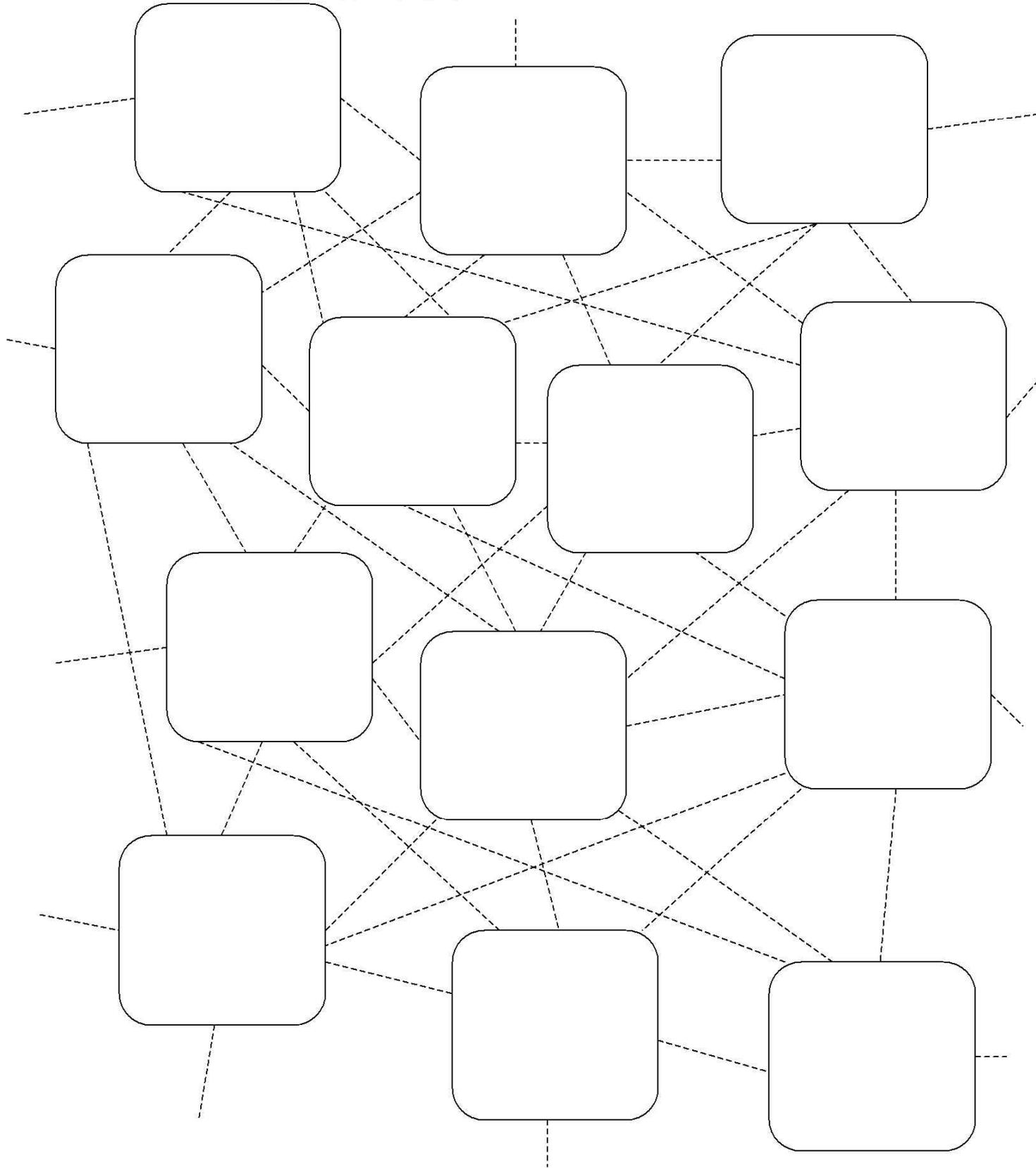
シーン NO	状況の説明 (構図、セリフ、音響など)	1 作品内容について	2 撮影技術について	3 場面の編集について
		気づいたこと		
.....				
.....				
.....				
.....				

# ワークシート4 「ウサギとカメ エピソード1」 もう1つの見方

名前

ワークシート3を再考し、別の見方、異なる見方、相反する見方など、意見交換から得られた映像の読み解き方を整理してみよう。

----- 部分を工夫してください。



# ワークシート5 オリジナルバージョン「ウサギとカメ」の制作

名前

## 視聴対象は？

例)10~20代、幼児、外国人、など

## 作品作成の仮想状況は？

例)TV番組、短編映画祭、など

## 作成に必要なものは？

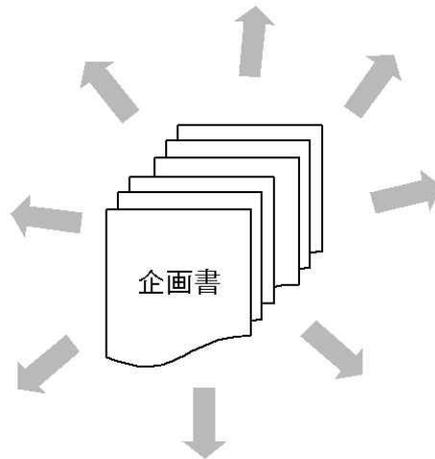
例)DVカメラ、パソコン、粘土、など

## プレゼン形式は？

例)パソコン出力をプロジェクターで投影、など

## 役割分担は？

例)監督〇〇さん、脚本〇〇さん、助監督〇〇さん、など



## どんな内容・メッセージ？

例)こどもたちに努力することの大切さを教える、など

## どんな表現方法？

例)クレイアニメ、実演、など

## どんな内容・メッセージ？

例)こどもたちに努力することの大切さを教える、など

平成18年度 総務省メディア・リテラシー教材（対象：高等学校教師）

## もうひとつのウサギとカメ ～映像のよみときを学ぶ授業～

2007年3月

監 修 : 坂本 旬（法政大学 キャリアデザイン学部 助教授）

企画・制作 : 株式会社 毎日映画社

教材開発者 : 中山 周治（神奈川県立相武台高等学校 教師）

主な協力者 : 殿山由美子（神奈川県立相武台高等学校 学校司書）

岩佐 伸一（神奈川県立相武台高等学校 教師）

神奈川県立相武台高等学校第26期生の皆さん・同演劇部の皆さん

有吉 未充（京都学園大学 人間文化学部 助教授）

武田 健佑（『ウサギとカメ』の演出）

本教材の著作権等

- ・本教材の著作権は総務省に帰属します。
- ・本教材は、非営利目的の場合に限り、家庭、学校、図書館などで複製・加工（教材を加工して授業で使用する等）することを認めます。
- ・引用・複製・加工の際には、「出典：総務省メディア・リテラシー教材」など適宜の方法により、出所を明示して下さい。
- ・本教材を公序良俗に反する活動に使用することを禁止します。
- ・本教材及び本教材を加工したものをインターネットや放送、それに類するものなどを利用して送信・公開することは、原則として禁止します。詳細は総務省担当にご相談下さい。

問合せ先：総務省情報通信政策局放送政策課「リテラシー教材担当」 TEL:03-5253-5777

（免責事項）

- ・本教材の使用または使用不可に関する問題について、著作者（総務省）はいかなる責任及び義務も負わないものとし、一切の賠償等を行わないものとします。

