

令和 6 年 6 月 18 日現在

機関番号：32708

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2019～2023

課題番号：19K00864

研究課題名（和文）英語による作品プレゼンテーションに関する調査と指導プログラムの開発

研究課題名（英文）The Development of an Instruction Program on Artwork Presentation in English

研究代表者

橘野 実子（大舘実子）（KITSUNO, Jitsuko）

東京工芸大学・芸術学部・教授

研究者番号：40413538

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,300,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は、メディア芸術専攻学生が英語で作品プレゼンテーションを実施するための指導プログラムの開発を自指したものである。プログラム内容は分野別の語彙リストに基づく語彙指導と発表方法の指導からなる。語彙リストに関しては、アニメーションと映像制作分野について、制作用語集と作品発表映像から使用頻度または必要度の高い語彙を選定し、対応する英語語彙・表現をまとめた。効果的な発表方法に関しては、学生発表の分析等から「よいプレゼンテーションを構成する要素」を抽出して指導項目とした。効果測定の結果、指導プログラムは効果的と考えられるが、今後は他の専門分野と作品発表一般の語彙を充実させる必要がある。

研究成果の学術的意義や社会的意義

グローバル化時代の中、メディア芸術分野においても作品の国内外への発信や人的交流・作品交流が必要とされている。そのような発信・交流の一つの方法として英語による作品プレゼンテーションがあるが、そのために求められる専門的な英語力とプレゼンテーション能力の向上のため、メディア芸術専攻学生向けの指導プログラムを開発した。従来の英語教育・芸術教育では扱えなかった分野であるが、研究者の学際的な協力により実現した。

研究成果の概要（英文）：This study aimed to create a teaching program for media art students to help them present their work in English. The program includes instruction based on field-specific vocabulary lists and presentation methods. For the vocabulary lists, we selected frequently used or essential vocabulary from production glossaries and video presentations and compiled the corresponding English vocabulary and expressions. We also extracted "elements that constitute a good presentation" from the analysis of student presentations and included them as instructional items for effective presentation methods. The results of the effectiveness measurement showed that the instructional program was effective. However, it is necessary to include vocabulary from other fields of media arts and general presentation terms in the vocabulary list.

研究分野：英語教育

キーワード：プレゼンテーション 英語教育 メディア芸術 指導プログラム

## 様式 C - 19、F - 19 - 1 (共通)

### 1. 研究開始当初の背景

グローバル化時代の中、人・物・情報の国際的移動が活性化して、様々な分野で国境がなくなってきており、コミュニケーション能力の重要性が高まっている。すなわち、多様なバックグラウンドを持つ人々に自分の考えをわかりやすく伝え、文化や価値観の差異を乗り越えて互いを理解することが求められる。

大学の英語教育の分野でも、コミュニケーション能力を培うため、英語のリスニング、スピーキング力の向上に力を入れたり、英語でのディスカッション、ディベート、プレゼンテーションなどを授業内容に取り入れるコースが増加している。教材についてもプレゼンテーション教育用の教科書が複数出版されている。しかし、英語教育にプレゼンテーションを導入する試みは比較的最近のもので、何をどのように教えるかの模索が続いている段階である。また、教科書が扱っている題材は大学生にとって身近なトピックや社会問題、時事問題が中心で、一般英語の枠に留まっている。

一方で、英語プレゼンテーション能力の必要な分野に芸術作品のプレゼンテーションがある。講評会などで自身の作品を紹介することは従来より芸術分野の大学教育で行われているが、それを英語で実行することは広く世界に向けた発信として位置づけられる。芸術各分野の中でも、特にメディア芸術と呼ばれる映像、アニメーション、マンガ、メディアアート、ゲームなどの新しいタイプの芸術分野において日本人クリエイター、アーティストが生み出す作品は海外からも注目を集めており、その作品を広く国内外に発信したり、人的交流・作品交流を促進することは重点的文化政策ともなっている(文化庁 2015)。しかし前述の通りそのために必要な英語プレゼンテーション力向上のための教育方法は確立されていない。研究代表者の橘野(2016)は学術的プレゼンテーションの方法を援用して試験的に芸術学部生にプレゼンテーション指導を実施しているが、多様な分野のメディア芸術作品をより効果的に発表するには、分野ごとの発表スタイルや語彙・言語表現などを分析して指導内容に組み込む必要がある。

プレゼンテーションの原理と方法は従来パフォーマンス研究、修辞学、文体論、コミュニケーション論、教育工学等の分野で研究されているが、研究分担者の大島は特にパフォーマンスの観点から効果的なプレゼンテーションについての研究成果を発表している。芸術作品のプレゼンテーションは言語面だけでなく、その他の非言語面の表現や視覚資料も重要な役割を果たすため、それらのパフォーマンス研究の成果を取り入れてプレゼンテーション指導プログラムの開発を目指した。

### 2. 研究の目的

本研究は、学術的問いを「メディア芸術作品の提示を英語で実施できるようにするためには、どのような教育方法が有効か」と置き、英語で作品プレゼンテーションを実施するための効果的な指導プログラムの開発を行うことを目的とした。

本研究の独自性は、メディア芸術作品の英語によるプレゼンテーション指導方法について新しく開発をする点にある。また、多様な「メディア」を使用するメディア芸術の特性から、その表現には様々な形態があり、英語教育の視点からだけでは効果的なプレゼンテーション方法を開発するには十分でない。英語教育、理論言語学、パフォーマンス研究、メディア表現、メディア芸術コンテンツをそれぞれ専門とする研究者が共同で教育プログラムを開発した。

### 3. 研究の方法

研究方法は、指導プログラム開発のための基礎調査に基づいて指導プログラム案を作成し、それを使用してメディア芸術専攻学生を対象に指導を実施して効果を測るという方法を取り、以下の手順で実施した。

#### (1) 基礎調査

##### 語彙リストの作成

指導対象語彙決定のために、メディア芸術の関連書籍・語彙集と日本語プレゼンテーションデータから指導対象語彙・表現を抽出し、対応する英語表現リストを作成した。

当初は海外でのプレゼンテーションデータ収集を予定していたが、新型コロナウイルス感染症による渡航制限のため計画を変更し、書籍・語彙集と日本語プレゼンテーションデータから、専門教員と英語教員が必要な語彙・表現を選定した。

##### プレゼンテーション一般の原理と方法の調査

効果的なプレゼンテーション方法を明らかにするため、質問紙調査により学生のプレゼンテーションから「よいプレゼンテーション」を構成する要素を抽出した。視覚資料であるスライドの見せ方についても適切な方法を調査した。

#### (2) 指導プログラム案の作成と実施

基礎調査の結果に基づき、語彙リストと効果的なプレゼンテーション方法指導からなる指導プログラムを作成した。メディア芸術専攻学生がオーストラリアで作品を発表する機会があり、その準備の中で指導プログラムを試行した。プログラムの効果測定として、ビデオ撮影した作品

プレゼンテーションの分析と学生の意識調査を実施した。

#### 4. 研究成果

##### (1) 基礎調査

###### アニメーション分野の語彙リストの作成

コロナ禍で海外渡航や学内の対面授業が制限されて予定通りのデータ収集ができなかったため、語彙リストの作成をアニメーション分野と映像制作分野に限定した。アニメーション分野については、アニメーション分野の研究者と英語教育、言語学の研究者が学習すべきアニメーション関係の語彙を選定し、それに対応する英語の語彙を調査決定し、さらに学習と発表に役立つように用例を加えた。選んだ語彙はアニメーション学科で使用している制作用語集に掲載されている語が中心となっている。それに加えて、アニメーションの専門書を参考にした。選定した語を日本語から英語に移すのは、英語教育、言語学、英文学の研究者が担当し、他の共同研究者がチェックを行った。選定した語彙は新 JACET8000 (大学生向けの英語学習語彙リスト) の語彙リストと比較して、難易度別の表記を加えた。

作成した語彙リストには以下の特徴が見いだされた。

【日本語と英語の対応】作成したリストの見出し語は 80 語で表 1 はその例である。アニメーション制作は日本で大きく発展を遂げているため日本独特の用語があり、英語圏のアニメーション制作では使われない方法や概念に関する見出し語もあり、その場合は内容を説明する英語の語句をあてた。

表 1

見出し語	語彙・用例
アイキャッチ bumper, commercial bumper	本編と CM の間などに挟まれる短い映像または静止画のこと。 The function of the bumper is simple. It acts like a punctuation mark, a comma in the grammar of television.
アクションつなぎ cutting on action	つなぎの手法の一つで、被写体のアクションの途中でカットを切って別アングルで撮ったものをつなげる手法。 <同意語> アクションカット The technique of cutting on action is a huge component of action films.

【難易度】大部分の英語表現は大学生向けの基本語彙で構成されていることがわかった。語彙リストの英語の語数(レマ数)は 118 語で、そのうち大学生向けの学習語彙(新 JACET8000 に掲載)が 99 語(全体の 83%)であった。また新 JACET8000 内の基礎 2000 語に含まれる語が 66 語(55%)である。一般になじみの薄いアニメーション関係の語彙の場合、対応する英語も難解になることが予想されたが、多くが基本語彙であった。

【複合語および専門的な意味での使用】リストには複合語が多いが、call sheet(香盤表)のように、平易な語で構成されていても合成すると専門的な語彙になることがある。専門的な意味で使われる語もあり、imaginary line(登場人物の視線の方向を結んだ仮想の線)は一般的には数学などの「想像上の線」という意味で、wash out(画面がだんだん明るくなり白一色になる)は通常は「洗って色あせる」という意味で使われる。このように単語自体は平易なものでも特別な意味で使われたり、構成要素の元の語義から意味拡張が起きている複合語が観察される。これらの特殊な用法は一般的な辞書ではカバーできない部分である。

###### 映像制作分野の語彙リストの作成

インタラクティブメディア学科映像エンターテインメント研究室の学生による自作品の発表の各 5 分程度のビデオ記録 11 人分を資料とした。これらの記録の文字起こしをして、使用頻度の高い語彙を抜き出し、さらに必要度の高い語彙を選定した。データ数が限られており使用頻度が低くとも重要な語彙・表現があるため、必要度の高い語彙をインタラクティブメディアの研究者と英語教育の研究者が抽出した。これらを合わせた語彙・表現は 102 個で、これを日本語の見出し語として、対応する英語表現を作成して必要に応じて英文の文例をつけた。表 2 は作成したリストの一部である。

表 2

日本語見出し語	英語(用例)
制作スケジュール	production schedule
映像尺	video length, film length
別撮り、後撮り	record ... separately I recorded the video and the audio separately.
エフェクト	effect You can also add effects, such as glows, soft edges, or 3-D effects.
V コンテ	animated storyboard

映像制作分野の語彙リストの特徴は以下の通りである。

【共通の表現】映像制作に特化した専門用語と、他分野との共通の表現が確認された。実際の発表では専門分野の語彙と一般的な発表のための語彙の双方が必要なため、二種類に分けてリスト化した。

【多義性】見出し語の多義性のため、対応する英語表現が複数できる場合があった。例えば、「撮影者」の場合は「写真を撮影する人」の意味と「動画・ビデオを撮影する人」の意味では対応する英語が異なるため、それぞれ photographer と videographer をあてている。他にも同様の例があり、日本語の見出し語が 102 語のところ、対応する英語表現は 164 個となった。

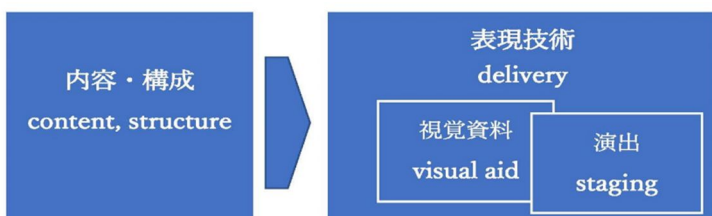
【難易度】リスト内の英語語彙・表現は 91% が新 JACET8000 に含まれる基本語彙である。しかし、アニメーション関係のリストと同様、複合語と専門的な使用法が多く見られ、基本語彙で構成されていてもその語句の理解は必ずしも容易とは限らない。

#### 効果的な発表方法

発表の指導法開発のための基礎研究として、学生の発表からプレゼンテーションの構成要素とよいプレゼンテーションの特徴を分析した。「プレゼンテーション基礎演習 A」の受講生が授業内で実施されたプレゼンテーションの中からよいと思ったものを理由とともに上げ、そのうち 5 名以上からよいとされた 18 の発表を分析して、「よかった」要素を検討した。その結果、内容に関しては共感性、意外性、ドラマ性のいずれかを含むものになっており、聴衆を引き付けるトピックを選んでいった。構成については、導入・本論・結びの 3 段構成になっているとは限らないが、導入部で重要な発表概要は 7 割程度が提示されていた。表現技術で重要な要素に、話すスピード、間とメリハリ、タイムマネジメント、アイコンタクト、表情、身振りがあるが、英語プレゼンテーションへ応用できる点としては、暗記したものをアウトプットすることに気を取られて、早口になったり平板になったりしないよう気をつけることが重要である。また、動きのあるアクティブな発表も高評価であった。視覚資料もプレゼンテーションに欠かせない部分だが、学生の評価が高かったのは、センスが良いもの、内容とスライドの整合性が高いもの、動画が効果的に活用されているものであった。

これらの結果をもとに、従来のプレゼンテーション構成モデルを改変して、芸術作品プレゼンテーション向けの新たなモデルを提案した(図1)。その中の新しい要素が「演出」である。実演をして聴衆を引き付ける手法や、作品の世界観を表現する芸術的な要素が強い視覚資料など、学生の評価の高いプレゼンテーションには演出の工夫がされているものも多く見られた。このような従来モデルでは考慮されていなかった「演出効果」が、作品プレゼンテーションには欠かせないと考えられる。

図 1



留学生のプレゼンテーションは話すスピードが速くなり、聞き取りにくいという特徴があったが、日本語母語話者が英語で発表をする場合も速さやイントネーション、間とメリハリに気をつけてわかりやすく話す必要がある。また、留学生の発表の場合、スライドの文字情報が聞き手の理解を助けることも研究者の経験からわかっている。外国語で発表する場合には、母語話者ほどには正確に話せない傾向があるため、重要なポイントは短いキーワードだけでなく文章で示すことも場合によっては必要である。英語プレゼンテーションの場合、伝わりやすさを勘案してスライド上の文字情報の分量を調節すべきである。

#### (2) 指導プログラム案の作成と実施

基礎調査に基づき、学科別の語彙リストに基づく語彙指導と効果的な発表方法の指導からなる指導プログラムの内容を決定した。語彙リストはアニメーション分野と映像制作分野のものがあるが、全分野に共通するリストも映像制作分野リスト作成の際に併せて作成している。効果的な発表方法については、聴衆を引き付けるトピック、わかりやすい概要提示、スピード・話し方などの表現技術、効果的な視覚資料が「よいプレゼンテーション」の構成要素として基礎調査で明らかになり、それをプログラムの指導項目とした。

指導プログラムの試行は、メディア芸術専攻学生対象のオーストラリア研修内での作品発表に向けた準備指導の中で実施した。参加者には写真、映像、デザイン、インタラクティブメディア、ゲームの専攻があり、映像制作分野語彙リストの対象者は映像学科、インタラクティブメディア学科で、アニメーション分野リストの対象者は今回はいなかった。しかし他分野であっても必要な語彙が含まれている可能性もあるので、参加者全員に語彙リストすべてを配布し指導した。

オーストラリアでの作品プレゼンテーション後、試行した指導プログラムの評価として、ビデオ撮影したプレゼンテーションの分析と学生からのフィードバック調査を実施した。語彙リストについては、プレゼンテーション原稿作成の上で参考になったという意見がみられたが、一方でリスト未作成の分野の専攻学生にとっては共通語彙リスト以外は使える部分が少なかったようである。プレゼンテーションの技術面については、トピック選択、スピードや話し方、演出効果は意識している学生が多かったが、内容面では作品の簡単な紹介にとどまっていた展開に工夫が必要な発表があった。制作動機や制作過程の紹介、作品数の追加などで改善すると考えられ、分量や構成についての指導が必要である。また、視覚資料作成については文字情報の必要性について指導をしていたが、発表ではスライドに言語説明が足りずわかりにくいものがあった。原稿作成に多くの時間を費やしてスライド作成が後回しになることも原因の一つと考えられるので、スライド作成指導の時期を工夫する必要がある。

### (3) 今後の展望と課題

語彙リストが未だ一部の分野にとどまっているため、今後は写真、デザイン、ゲーム、マンガの各分野についてもリストの作成を実施する。また共通分野の語彙リストも項目追加が必要である。指導項目は概ね適切と考えられるが、プレゼンテーションの構成(展開)とスライド作成についての内容を増やし、指導の時期も適宜調整する必要がある。次年度以降も作品発表後に指導プログラムを評価改善し、メディア芸術専攻学生が英語での発信力を向上させる援助をしてゆく。

### <参考文献>

文化庁(2015). 『文化芸術の振興に関する基本的な方針 - 文化芸術資源で未来をつくる - (第4次基本方針)』.

橘野実子(2017). "Secrets about Media Art Students". 『2016年度第21回オーラル・コミュニケーション・フェスティバル報告書』

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計2件（うち査読付論文 2件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 2件）

1. 著者名 橘野実子, 大島武, 鈴木万里, 陶山恵, 松中 義大	4. 巻 29
2. 論文標題 英語による作品プレゼンテーションに関する指導プログラムの作成	5. 発行年 2023年
3. 雑誌名 東京工芸大学芸術学部紀要	6. 最初と最後の頁 39-49
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 橘野実子, 陶山恵, 鈴木万里, 松中 義大, 大久保真道, 大島武	4. 巻 28
2. 論文標題 芸術作品プレゼンテーションのための必要語彙に関する考察	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 東京工芸大学芸術学部紀要	6. 最初と最後の頁 37-43
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

〔学会発表〕 計2件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 1件）

1. 発表者名 橘野実子
2. 発表標題 英語による作品プレゼンテーションに関する指導プログラム
3. 学会等名 JACET (大学英語教育学会) 第61回国際大会 (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 橘野実子, 大久保真道, 陶山恵, 松中 義大, 大島武, 鈴木万里
2. 発表標題 芸術作品プレゼンテーションのための必要語彙に関する考察
3. 学会等名 日本リメディアル教育学会
4. 発表年 2021年

〔図書〕 計0件

〔産業財産権〕

〔その他〕

橘野実子・陶山恵・大久保真道・松中義大・大島武 (2024)「英語による作品プレゼンテーションに関する調査と指導プログラム」『東京工芸大学 芸術学部フェスタ2023 図録』, 68.

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究分担者	大久保 真道  (OKUBO Masamichi)  (60308369)	東京工芸大学・芸術学部・教授   (32708)	
研究分担者	陶山 恵  (SUYAMA Kei)  (60367290)	東京工芸大学・芸術学部・教授   (32708)	
研究分担者	松中 義大  (MATSUNAKA Yoshihiro)  (00318908)	東京工芸大学・芸術学部・教授   (32708)	
研究分担者	大島 武  (OSHIMA Takeshi)  (50290028)	東京工芸大学・芸術学部・教授   (32708)	
研究分担者	鈴木 万里  (SUZUKI Mari)  (60259207)	東京工芸大学・芸術学部・その他   (32708)	

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------