グローバル人材育成を見据えたアクティブ・ラーニング
—英語ドラマ制作のゼミ活動の現状と課題—

An Interim Report on Active Learning through Film-Making Activity

仁科　恭徳

Yasunori NISHINA

（要旨）

本稿では、新しいアクティブ・ラーニングの一手法である Film-Making Activity（FMA）を用いて、筆者が実際に行なっている授業実践を具体的に紹介する。詳しくは、英語専攻演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳのゼミ活動において、学生主導のもと、現在までの過去 3 年間に実践した FMA や関連する活動内容、一般公開における現状の課題、今後の展望に関して報告する。

キーワード：アクティブ・ラーニング、協同学習、動画制作活動
Key Words: Active Learning, Cooperative Learning, Film-Making Activity（FMA）

神戸学院大学　グローバル・コミュニケーション学部　准教授

1．はじめに

本稿では、神戸学院大学グローバル・コミュニケーション学部の英語専攻演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳを通して、仁科ゼミが実践している英語ドラマ制作活動に関して2016年度から現在までの報告、現状の課題、今後の展望などに関して詳細にまとめる。

2．背景

仁科ゼミが2016年度より実践している英語ドラマ制作活動のきっかけは、摂南大学の吉村ゼミが2015年度に始めた取り組みに由来する。当初、吉村ゼミでは、英文学の作品を能動的に学ばす（つまり、アクティブ・ラーニング）ことができないかと思考錯誤した結果、英語教育に舞台演劇を取り入れるという手法を採用した。しかしながら、舞台演劇では練習こそ何度も取り組めるものの本番が一回限りであり、学生が緊張やプレッシャーに悩まされるというデメリットがあった。試行錯誤した結果、最近の ELT の流行りである MALL（Mobile Assisted Language Learning）を用いた英語教育におけるアクティブ・ラーニングの新形態 FMA（Film-Making Activity: 英語ドラマ制作）を思いついたのである。2016年度以降は、仁科ゼミとの合同プロジェクトとして、大学を跨いで FMA を進化させ続けている。

総務省の発表によれば、現在のところ、スマートフォンの普及状況（世帯）は、モバイル端末全体（携帯電話、PHS、PDA、スマートフォン）で94.7%、うちスマートフォンは71.8%となっている（http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h29/html/nc262110.html）。先日の英語読解Ⅰ・Ⅱの授業で調査した結果、受講者のスマートフォン使用率は100%であった。つまり、デジタルネイティブ世代と呼ばれる現在の学生にとって、スマートフォンをはじめとする情報通信機器を活用した学習スタイルは馴染みやすいのかもしれない。そこで、当初は、iPhone あるいは iPad を用いて FMA を実施することにした。現在は、学生がよりクオリティの高い映像を求めるようになったことから、本格的なビデオカメラやプロも使う動画編集ソフトなども活用するようになってきている。

3．英語専攻演習Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ（仁科ゼミ）での取り組み

3．1．英語動画制作活動：作品の完成まで

仁科ゼミの活動を詳説する前に、参考までに以下の英語専攻演習Ⅱのシラバスを参照されたい。この授業は、FMA を通した15週完結型のプロジェクト型授業であり、ディプロマ・ポリシーの中でも「1．実践的で高度な外国語の運用ができる」と「2．他者と協調、協働できるコミュニケーション力を持つことができる」に主眼を置いている。

資料１．英語専攻演習Ⅱのシラバス

授業科目名	BB0037005 英語専攻演習II	単位数	2.0
担当教員	仁科 恭徳	開講キャンパス	ﾎﾟｰﾄｱｲﾗﾝﾄﾞ
開講学期	2018年度 後期	曜日時限	水曜3限
授業の目的 必須	この授業では、ディプロマポリシーの中でも、「1．実践的で高度な外国語の運用ができる」および「2．他者と協調、協働できるコミュニケーション力を持つことができる」に主眼を置いており、特に全15回の授業を通して、英語によるドラマ作品やボランティアなど課外活動の動画リポートを制作する。出演者、並びにプロットの作成・編集においても、すべてゼミ生が担当する。具体的には、受講生をグループに分類し、グループごとに選定したテーマ(日本のドラマ作品やボランティア活動等)を30分程度の英語ショートフィルムに編集する。そして、台詞の日英翻訳、演技、音楽と字幕の挿入を通して、一つの短編作品を完成させる。また、最終的に、他大学との共同コンペを開催する予定である。		
到 達 目 標 必須	発話状況を勘案した発話の訓練、リポート方法、翻訳、ならびに映像作品の編集技術の獲得		
授業のキーワード			
授業の進め方 必須	グループワーク、リポート、発表会		
履修するにあたって			

＜授業計画＞

講義番号	主題	内容
講義番号01 第1回	主題01 イントロダクション	内容01 ガイダンス、英語専攻専修IIの概要
講義番号02 第2回	主題02 字幕翻訳入門	内容02 英日翻訳の手法を学ぶ。
講義番号03 第3回	主題03 字幕翻訳基礎	内容03 日英翻訳の手法を学ぶ。
講義番号04 第4回	主題04 字幕翻訳応用	内容04 発話状況を勘案した翻訳理論を学ぶ。
講義番号05 第5回	主題05 グループワーク開始	内容05 グループ分け、作品の選出
講義番号06 第6回	主題06 翻訳作業1	内容06 表現したい、もしくはリポートしたい内容を粗く翻訳する。
講義番号07 第7回	主題07 翻訳作業2	内容07 ジェンダーを勘案し、英文をチェック・修正する。
講義番号08 第8回	主題08 翻訳作業3	内容08 全英文を辞書・グーグル検索を活用して添削する。
講義番号09 第9回	主題09 プロット作成	内容09 映像作品のプロットを作成する。
講義番号10 第10回	主題10 撮影1	内容10 作品の前半部分を撮影する。
講義番号11 第11回	主題11 撮影2	内容11 作品の後半部分を撮影する。
講義番号12 第12回	主題12 撮影3	内容12 撮影の追加部分を撮影する。
講義番号13 第13回	主題13 編集作業1	内容13 撮影した場面をつなぐ。
講義番号14 第14回	主題14 編集作業2	内容14 音楽、テロップを挿入する。
講義番号15 第15回	主題15 合同発表会	内容15 製作した作品のコンペを開催し、評価を実施する。

授業時間外に必要な学修	毎回、作品作成に至るまでの翻訳や編集作業、演技の練習などの予習が最低1時間、ポートフォリオや進捗状況、作品の見直し、相互評価などの復習も最低1時間必要とする。
提出課題など	毎回のポートフォリオ、コメント表、翻訳の成果物、映像作品を提出する必要があり、これらのフィードバックは授業内外で実施する。
成績評価方法・基準 必須	作品の完成に至るまでのエフォート(授業への貢献度)40% ポートフォリオ等 20% 作品の評価 20% イベントの企画、運営 20%
テキスト	『グローバルコミュニケーション学入門』(2018年, 三省堂)
指定図書	
参考書	『映画総合教材 ラブ・アクチュアリー』(リチャードカーチス著、2014年、松柏社、2200円) 『暗唱したい、映画の英語』(金星堂) 『音読したい、映画の英語』(スクリーンプレイ) 『はじめての映像翻訳』(アルク)

以下、活動内容を具体的に示す。

期間：半期（約４ヶ月）で１グループ１作品を完成。

メンバー：１グループ６～８名程度で構成。可能な限り、男女比は均等。

内容：日本のドラマ・映画を、30～45分の英語ショートフィルムとしてオリジナルで再制作する。

近年、協同学習（cooperative learning）が教育現場で注目されている。協同学習を通して、学習者を主体的・対話的な学びへと導くためには、理に適ったグループ活動を設計することが重要となる。FMA は、学生自らが監督となり、脚本家となり、翻訳者となり、演者となり、編集者となり、AD となり、オーディエンスとなり、評価者にもなるという協同学習型アクティブ・ラーニングとも言える。FMA は学習者の言語習得や動機づけなどに効果があることが指摘されており（Gromik, 2006, 2017 Bailey & Dugurd, 2007; Chen & Li, 2011）、非言語面でのコミュニケーション能力を伸ばすことも分かっている（Reid, Burn, & Parker, 2002）。日本における導入例は少なく、FMA が日本人英語学習者の言語面や情意面にどのように影響を及ぼすかに関しては、実証的研究はほぼ皆無である。このような理由から、日本人大学生をターゲットにした FMA を考案し、以下のとおり実践してきた。

日本のドラマであれば、通常１話につき１時間程度のストーリーが10回分あると計算すると計10時間、映画であれば２時間程度の長さがあるため、プロットの流れを自然に保ちつつ全体の尺の長さを30-45分に短縮するのは骨の折れる作業である。プロットが決まれば、採用したシーンの日本語のセリフを日英翻訳し、必要に応じてオリジナルの英語のセリフも加えていく。演者の名前は感情移入しやすいように、学生の本名を使うことが多い。翻訳することが難しい場面では、教員に助言を求めてくることも多々あり、その場合は、日英翻訳しやすいように、まず日本語そのものを優しい日本語に言い換えさせる訓練を促している。言語を直訳するのではなく、場面を翻訳するのだということに気づけば、直訳という行為がナンセンスであることに気づく学生も多い。その結果、早ければ２年生の後期には翻訳のコツを掴む学生も見受けられる。

翻訳作業が一通り終了し、各シーンの状況説明なども加えることで、台本が完成となる。次に必要なのは、演技実践である。FMA の良いところは、リハーサルのみならず本番であっても、英語のセリフを間違ったりジェスチャーの動作に不満があれば、納得がいくまで何度も撮り直しすることができる点にある。NG が多ければ、NG 集として編集して、番外編として楽しむこともできる（実際、ゼミ活動の一部として、学生は NG 場面も楽しんでいる）。また、学年が上がるにつれて、映像作品へ込める想いやこだわりが強くなることから、表情や声のトーンといった演技の細部にまでこだわるようになる。その結果、必然的にリハーサルの回数や本番の撮り直しが多くなることもある。ロケ地にもこだわり、必要に応じて撮影スタジオを借りることもある。カメラワークに関しても、一つのシーンを数台のカメラを使って同時に撮影したりと、試行錯誤しながらもより良き作品制作のために模索している真摯な学生の姿には感動さえ覚える。

ある程度のシーンを撮り終えたら編集作業が始まる（グループによっては、撮影と編集を同時に進めるところもある）。場面のつなぎや切り替え、音楽や日本語字幕の挿入、各場面での色味の修正など、編集者のこだわりの見せ所でもある。編集作業に携わる人数も

グループごとに異なり、固定しているグループもあれば、数名あるいは全員で分担するグループもある。一通り編集作業を終えると、グループ内で鑑賞し、時にメンバー同士で活発な意見交換をした上で、再編集する場合もある。このようなプロセスを経てようやく作品が完成する。

３．２．現在までの作品

仁科ゼミにおけるFMAは2016年から開始した。表１に示すとおり、現在までに計13本の作品が完成し、うち一本はシナリオも含めて完全オリジナルである。また、他にもゼミ活動や学部活動に関する３本の動画（アート展の紹介動画、留学先紹介動画、学部紹介動画）を制作している。

表１．現在までの作品リスト

年度	２年生	３年生	４年生
2016前期	・Mission to Love（プロポーズ大作戦） ・Flying Colors（ビリギャル）		
2016後期	・Legal High（リーガルハイ） ・Lesson of the Evil（悪の経典） ・Wisper of the Heart（耳をすませば）		
2017前期	・Orange（オレンジ） ・One Missed Call（着信あり）		
2017後期	・Dragon Cherry Blossom（ドラゴン桜） ・コーヒーの飲めないカフェ～PHOTO ART KOBE～紹介ビデオ by 濱井菜月	・The Wolf Game（人狼ゲーム）	
2018前期	・Flying Colors（ビリギャル） ・99.9%（99.9%）	・Malborne Australia 紹介動画 by 濱井菜月	・オリジナルムービー Good La(u)ck
2018後期	・The incite mill（インシテミル） ・The Locked Room（鍵のかかった部屋）	・Tales of the Unusual（世にも奇妙な物語） ・学部紹介動画	

なお、表１中で下線の入った２作品は、半期中（約４ヶ月）に一部完成しなかったものを指す。約４ヶ月という限られた期間の中で作品を一から完成させるためには、授業時間外での活動が極めて重要となる。よって、参加者のアルバイトやプライベートの予定調整がうまく行かなければ、期日内に撮影が終わらないかもしれないという焦りがグループ内で生じ、人間関係の摩擦が生じることもある。その結果、実際に作品が納得のいく形で完成しなかったというケースが過去に２件あった。ここがグループワークの難しい点でもあると言える。

３．３．上映会

作品が無事に完成すれば、次に上映会となる。上映会は、学内上映会、他大学との合同上映会、一般上映会に分けることができる。中でも摂南大学との合同上映会は開催をマストにしている。開催日はお互いの大学の第15回目の授業終了後以降の適当な日時とし、場

所は神戸学院大学ポートアイランドキャンパスか摂南大学寝屋川キャンパス、あるいは摂南大学の姉妹校である大阪工業大学の梅田キャンパスである。表２は、現在までの合同上映会の実績である。

表２．合同上映会の開催時期と場所

開催時期	場所
2016年度　前期	神戸学院大学ポートアイランドキャンパス
2016年度　後期	摂南大学寝屋川キャンパス
2017年度　前期	神戸学院大学ポートアイランドキャンパス
2017年度　後期	大阪工業大学梅田キャンパス
2018年度　前期	大阪工業大学梅田キャンパス
2018年度　後期	神戸学院大学ポートアイランドキャンパス

資料２．合同上映会の集合写真（2017年度前期　神戸学院大学ポートアイランドキャンパスにて）

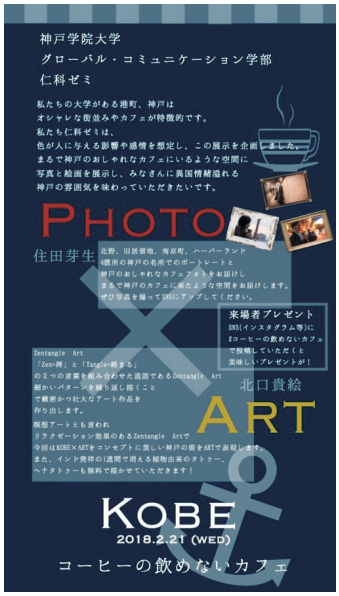
出席者は仁科ゼミと吉村ゼミに所属する全メンバーに加えて、先輩・後輩学生や、本学の教職員、外部関係者、FMA を科研費等で共同研究している他大学の教員、特に立命館大学経済学部の桐村亮准教授と明治大学国際日本学部の廣森友人教授が参加することもある。

他大学との合同上映会の前後で学内上映会を実施することもあり、その場合は、広報活動の一環としてポスターを制作している。現在までに、2017年度前期２年生の作品『Orange（オレンジ）』と『One Missed Call（着信あり）』、2017年度後期２年生の『Dragon Cherry Blossom（ドラゴン桜）』と３年生の『The Wolf Game（人狼ゲーム）』のポスターを作成した。前者は学内掲示板に掲示し、後者は2018年８月10日と11日に開催されたオープンキャンパスのゼミ紹介でも活用した。

資料３．Dragon Cherry Blossom と The Wolf Game のポスター

学内上映会、他大学との合同上映会を経て、時に外部にて一般上映することもあった。2017年度は、番外編として、2018年２月21日（水）にグランフロント大阪の The Lab.のアクティブスタジオにて仁科ゼミ企画『コーヒーの飲めないカフェ～PHOTO ART KOBE～』（https://www.kobegakuin.ac.jp/events/94bb181a1524262b7e16.html）を開催し、その場を借りて今まで制作した英語ドラマも上映した。来場者の中には、中之島映画祭（http://www.nakanoshima.net/eigasai/）関係者の方も足を運んでくださり、次回に是非応募して頂きたいといった激励コメントも頂いた。そこで、2018年度後期の４年生のオリジナル作品は中之島映画祭に出品する運びとなった。

資料４．『コーヒーの飲めないカフェ～PHOTO ART KOBE～』公式ポスター



資料５.『コーヒーの飲めないカフェ～PHOTO ART KOBE～』当日の様子

合同上映会などのイベントは、３．５．節で示す学生の競争性を高める上でも重要であると考える。映像を専攻としない学生が、積極的に作品を制作し、気づけば英語学習も促進されているという FMA の取り組みを他の大学にも拡充していく方策が今後の検討課題である。現時点で考えられる方策として、３．６．節にも触れているように、YouTube などの動画共有サービスで作品を公開し、多くの方々に FMA の実践例を知ってもらうことや、FMA を実践している全ての方々が合同上映会に参加できる組織・システム作りが重要であると考える。

３．４．作品の評価に関して

作品の評価内容は大きく分けて字幕翻訳の質、発話、ストーリー性、映像編集技術、協同学習におけるピアレビューや作品完成に至るまでの貢献度に分かれる。

字幕翻訳と発話に関しては、撮影にあたり作成した２言語表記による翻訳台本を提出させ、発話状況を踏まえた語用論的翻訳を実践しているか、演者一人あたりの発話量は妥当か、表示される日本語文字数が読める長さか、日英語間における lost in translation（言語間で翻訳できない表現への対応）にどのように取り組んでいるか、分かりやすい翻訳を心がけているか、演者の発話時の間の取り方やイントネーション、発話スピード、英文の区切り方などは妥当かなど、いくつかの観点に注目している。lost in translation への対応策の例を挙げると、欧米文化あるいは日本文化のみで使われる表現に関しては、１．意味的に近似した表現で翻訳する、２．外来語扱いとしてそのまま用いる、３．翻訳しない、の３つの方法が考えられるが、正しい翻訳というのは存在しないため、学生からアドバイスを求められた場合は、元のメッセージが自然に伝わる最適解を見つけることができるように適宜アドバイスしながら共に取り組んでいる。

ストーリー性と映像編集技術に関しては、30～45分という短いストーリーの中で、最大限伝えたいメッセージが表現されているかを、イントロからエンドテロップまで段階的そして全体的に評価している。ストーリーを時系列に進めるのではなく、その順序を効果的

に入れ替えることで、場面のつなぎ方や回想シーンのエフェクトのかけ方などにも注目している。また、音楽や効果音を入れるタイミング、発話と音楽・効果音の音量のバランスも評価対象である。場面によって、発話音量が変わったり、挿入音楽が発話音量をかき消す場合もあるため、視聴者にとって制作側が適切に音量調整しているかは極めて重要である。

協同学習におけるピアレビューや作品完成に至るまでの貢献度に関しては、毎回の授業で書かせるジャーナル、事前・事後のアンケート調査（選択式と自由記述式)、インタビュー形式での聞き取り調査から評価するようにしている。

これら全てを作品の評価の構成要素とし、シラバスに記載された評価配分に従って他の活動も考慮しながら授業評価する仕組みとなっている。ただし、ピアプレッシャーなどから学生の評価が偏っている場合は、教員の判断で補正をかけることもある。

３．５．FMA の効果に関して

FMA の効果に関しては、学生に実施した事前・事後アンケート調査とジャーナル分析の結果から、いくつかの興味深い効果が分かっている。Jacobs, Power, and Loh（2002）は、協同学習を実施する上で８つの原理が重要であると提唱している。吉村・廣森・桐村・仁科（2019）も参考にして頂きたいが、その８つの原理とは、cooperation as a value（お互いに助け合い協力することを、学習の手段に留まらず、教育の目標として考えること)、heterogeneous grouping（能力や特徴の異なる学習者で集団を構成すること)、positive interdependence（相手に力を貸しつつ、自分も相手から力を借りること)、individual accountability（自分が活動に取り組まなければ、グループ全体の学習がうまくいかなくなること)、simultaneous interaction（全員が同時に学習に取り組んでいること)、equal participation（全員にやるべき仕事があり、活動への参加の度合いが等しいこと)、collaborative skills（集団の中で人と協力する技術を身につけさせること)、group processing（高い自律性を身につけること）である。同じく吉村・廣森・桐村・仁科（2019）のアンケート調査結果を参考にすると、FMA を用いることで、協同学習の８原理のうち、４つの原理（cooperation as a value, positive interdependence, individual accountability, group processing）において英語学習関連の全ての要因（linguistic self-confidence、interests in the English learning、attitudes toward learning English、video editing technique）と統計的に有意な相関が確認されている。また、重回帰分析の結果から、FMA を通した英語学習において、positive interdependence と individual accountability の影響力が特に高いことが分かっている。さらに、クラスター分析の結果から、英語学習への動機づけの観点において、FMA を用いた学習者は、全体的に成功したグループ、ある程度成功したグループ、相対的に失敗したグループの３つのグループに分かれる傾向にあることも分かっている。

この量的分析の結果は、続いて実施されたジャーナル分析においても、同様の結果になることが分かっている。特に、多変量解析の一種である対応分析の結果から、全体的に成功したグループにおいては、heterogeneous grouping と equal participation 以外の６つ

の原理がバランスよく働いていたこと、ある程度成功したグループは他のグループよりもheterogeneous grouping と individual accountability の原理が働いていたこと、相対的に失敗したグループは強いて言えば collaborative skills が働いていたことが明らかとなっている。ただし、学生ジャーナルのコメントにはコンペなどの競争性に対して肯定的なコメント（例.「X 大学の方の映画を観させて頂きましたが、同じ15週間という撮影時間なのにクオリティーの高さがこうも違うのかと驚きました。素晴らしかったです。<中略>後期はもっと良い作品ができるように頑張ります」、「Y 大学との上映会。正直に言うと100%勝ちました。私たちの中で絶対に Y 大学より良い作品にしようと口癖のように言い、日々頑張ってきたのでその甲斐がありました。初めて完成したものを見て本当に感動しました」など）も見られたため、８原理以外の新たな原理の重要性も示唆できる。今後の課題としたい。いずれも詳しくは吉村・廣森・相村・仁科（2019）を参照されたい。

３．６．動画投稿（共有）サービスにおける公開に関して

仁科ゼミでは、２・３年生は既存の日本のドラマ・映画を元の題材とし、４年生は完全オリジナル作品の制作に取り組んでいる。ゼミ活動の最終目的は今のところ日本文化を海外に伝えることであり、YouTube などの動画投稿（共有）サイトで一般公開する予定である。但し、これを達成するためには、特に使用する音源に関して少々ハードルがある。

YouTube などの動画投稿（共有）サイトに制作した動画をアップロードする場合、挿入音楽の版権がしばしば問題となる。YouTube の音楽ポリシー（https://www.youtube.com/music_policies）には、曲とその著作権所有者が設定した現在のポリシーが記載されており、広告を表示する代わりにメジャーな音楽であっても自作動画に挿入して公開できる場合も多い。ただし、この場合、発生した収益は全て著作権者のものとなる。気をつけないといけないのは、同じ楽曲でも歌い手によってそのポリシーが異なることがある。例えば、Sex and the City（通称、SATC）で有名になった Empire State of Mind は、この論文の執筆時点で、Alicia Keys の楽曲では広告を表示する代わりに日本を含む多くの国で公開・再生することができるが、JAY-Z の楽曲では使用不可となっており、この曲を使用すると動画が自動的にブロックあるいはミュートされるといった対応が取られる。

また、原作と同じサウンドトラックの音源をそのまま挿入した場合、上記の音楽ポリシーの理由により、楽曲によっては著作権侵害の申し立てを受ける場合がある。この問題への対応策として、１．自ら演奏あるいは制作して音源を自作する、２．挿入したい音源の使用料を支払う、３．著作権フリーの音楽素材を使用する、などが考えられる。参考までに JASRAC 一般社団法人日本音楽著作権協会のウェブサイトの「動画投稿（共有）サイトでの音楽利用」に関しても合わせて参照されたい（http://www.jasrac.or.jp/info/network/pickup/movie.html）。このような経緯から、４年生の作品ではストーリーから挿入音楽までの全てをオリジナルで制作した。また、３年生以下の作品においても、挿入音楽においてはフリー素材を使うことを推奨している。YouTube 上のオーディオライブラリ（https://www.youtube.com/audiolibrary/music?o=U&ar=2）には、プロジェクトに使え

る無料の音楽や効果音がダウンロードでき、曲のジャンルや長さで検索することも可能であるため重宝したい。同様に、Audio Library（https://www.audiolibrary.com.co/）、RFM（http://www.rfmofficialpage.com/）、NCS（https://soundcloud.com/NoCopyright Sounds）といった著作権フリー音楽の共有サイトから好きな楽曲をダウンロードして使用することも可能である。いずれも登録されている楽曲のクオリティは極めて高い。

さらに、動画投稿（共有）サイトで公開するにあたっては、肖像権に関しても配慮する必要がある。被写体の同意がある場合や人物の特定ができない場合、映像に映っていた時間が一瞬だった場合は問題ないとされている。また、公共スペースでの撮影も、多数の人からの撮影が誰にでも予測できる場所であることから、自ずと撮影・公開に同意していると判断し、肖像権の侵害にあたることは少ない。ただし、建物の中に入って撮影する場合は、必要に応じて承諾を得る必要もある。

３．７．機材や編集ソフトに関して

現在の大学生は、デジタルネイティブ世代である。学生によっては、簡単な動画であればスマートフォン上で編集し、それなりの作品を作る。ただし、FMA に参加する学生のほとんどは、映像制作に関しては初心者である。単に「楽しそうだから」といった理由で、期待を膨らませてこの活動に参加する学生も多い。よって、そのような学生にとって、撮影機材や編集ソフト、それらに関連する専門知識は皆無であり、学期始めの２～３週間で簡単にレクチャーする必要がある。

まず、機材に関しては、初めに学生が所有しているスマートフォンを用いた撮影方法の初歩を教える。大半は iPhone を所有していることから、「設定」→「カメラ」→「ビデオ撮影」で画質を調整する、特に映画風に撮影する場合は24fps を選択するように指導している（通例、映画は24fps、テレビは30fps で撮影されている）。他にも、スロー撮影とタイムプラス撮影に関する説明、AE/AF ロックの方法なども解説する（AF ロックとはピントを固定すること、AE ロックとは明るさを決めて固定することを指す）。

また、本格的な撮影に備えて教員側でビデオカメラを何台か用意しており、ゼミ活動で用いることも多い。ただし、一般ユーザー向けの家庭用ビデオカメラでは背景にぼけを入れることが難しいため、来年度以降の作品ではミラーレス一眼カメラを積極的に使いたい。このようなカメラでは、特に、明るさと関係する ISO 感度、背景のぼけと関係する F 値、そしてシャッタースピードの３つのバランスを適切に設定することによって、映像表現の幅もかなり変わってくる。

手ぶれ防止のためのジンバルの使用方法に関して教えることもある。2018年度２年生の作品は、電動式ジンバルを使って、iPhone で撮影された。ジンバルも手動のものから電動のものまで幅広いが、ドローン技術で養った DJI OSMO シリーズは評価が高く、DJI OSMO Mobile 2 あるいは DJI OSMO Pocket も来年度以降、実験的に使用予定である。

無償で使える編集ソフトには、Mac の場合は iMovie が使える。簡単な編集であれば、このソフトだけでも十分事足りる。Windows の場合は、ムービーメーカーが無償で用意されていたが、その提供は現在廃止となった。現在では、Windows 10 に付属しているフォ

トアプリを用いることで、簡単な動画編集が可能となっている。ただし、現在までのゼミ生は動画編集の質を追い求めるがあまりに、無償ソフトで使える機能に満足せず、有償の動画編集ソフトである Mac 用の Final Cut Pro や Mac・Window 両方で使える Adobe Premier Pro や Filmora などを使って編集している学生も見られた。有償ソフトを用いる利点は、細かい色合いやエフェクトを詳細に調整できることにあり、よりオリジナリティを追い求めることができる。つまり、学生は自ら苦労を買ってでも、操作が難しいソフトを使うことを好み、多くの時間をかけ、単なる言語活動を超えて洗練された作品作りに没頭するのである。

３．８．翻訳の実際

日英・英日翻訳において、気をつけなければならないことは多い。Baker（1992）や FMA を通した翻訳活動から、特に日英・英日翻訳においては、ジェンダーの違いにおける翻訳、英語における主語の復元、英語における無生物主語構文への気づき、複雑な原文のパラフレーズ、二重否定文を肯定文に変えるといった視聴者への配慮、兄弟の呼び名、日本語独自表現の翻訳方法、日本語のジョークの翻訳などに注意する必要がある。例を挙げると、ジェンダーの違いにおいては、英語では男女間の発話の違いは少なくとも表記上見られないが、日本語では語尾を変えるなどして、男性の場合は「～じゃないか、～だろ？」のように男性を意識した翻訳を、女性の場合は「～だわ、～かしら」のようなフェミニンさを多少加えることで、翻訳における男女差を表現するようにしている。また、日本語では「お兄ちゃん」と呼ぶ場合も、英語ではファーストネームで呼ぶことも多く、この場合は適宜、目標言語に合わせた翻訳を心がける必要がある。日本語独自の表現である「成人式」や「おととい来やがれ」なども、必要に応じて意訳する必要がある（あるいは省略する）。さらに、例えば、学生から実際に質問があった韻を踏んだ表現「抹茶めっちゃ上手い」はどのように訳せばよいだろうか。原文が伝えるメッセージを極力損なわず翻訳すると、“Green tea, very tasty” のように英語でも韻を踏むのがよいかもしれない。

また、作品を一般公開する場合、学生が自ら手がけた翻訳に関してはネイティブチェックを受けることを勧めている。現に、中之島映画祭に出品した2018年度４年生の作品『Good Lack』の字幕は、最終的にネイティブチェックを受けた。ただし、周りに親身に手助けしてくれるネイティブ講師が常にいるとは限らない。そのような場合に備え、Google 検索を活用したネイティブチェック方法も情報処理実習室で必要に応じて簡単に教えるようにしている。例えば、正確に調べたいワードやフレーズ、表現は必ずダブル・クオテーションで結ぶ（“　”）、検索時には必ず英語圏のドメイン指定をする（アメリカであれば site:edu、イギリスであれば site:uk）、アスタリスクを徹底活用する（get * the bus で検索すると、アスタリクスの部分が補完され、get <u>on</u> the bus や get <u>off</u> the bus がヒットする）などである。二つの表現のうち、どちらがより自然な表現かどうかの判断には、ドメインなどを指定した上でヒット件数を比較するとよく、Google Fight（https://www.googlefight.com/）も翻訳時に使えるサイトである。

３．９．社会連携活動

また、作品の内容が自己満足に終わることなく、ゼミ生の発案で社会や地域と連携した作品も制作されつつあり、このような作品では、特に神戸市を含む兵庫県の PR 活動に繋がるような内容となっている。市や県の PR 活動を踏まえたオリジナル動画の制作にあたっては、現在までゼミ生が様々な政財界の方々とお会いし意見交換を行った。以下、参考までにその方々の役職だけ記す。

日本真珠輸出組合理事、神戸税関長、神戸市都市振興サービス㈱社長、大丸神戸店執行役員店長、神戸市副市長、テンピュール・シリー日本社長、前テコンドー世界チャンピオン国際テコンドー連盟日本理事長、神戸市立博物館長、衆議院議員自民党副幹事長、ビダル・マネージメント社長、ロイヤル学園理事長、日経新聞執行役員神戸支社長、在大阪・神戸米国総領事、兵庫県国際交流協会副理事長、ＮＨＫ神戸支局長、㈱ＡＭＰ社長、その他多数

４．今後の展望

今後の展望として、神戸市や神戸学院大学の PR を目的としたオリジナルの英語動画制作に引き続き取り組んでいきたい。これを実現するためには、兵庫県や神戸市からのバックアップのもと、政財界を始めとする学外の様々な見識者と意見交換し、地域・社会と連携して取り組んでいく必要がある。当初は他大学との合同コンペを最終目標としていたが、現在では国内はもとより国際映画祭への出品することを目標として学生が動画制作に取り組んでいることに、担当教員としても驚きを隠せない。グローバル・コミュニケーション学部一期生が出品した中之島映画祭（http://www.nakanoshima.net /eigasai/）やカンヌ国際映画祭（http://org-www.festival-cannes.com/jp.html）といった国内外の映画祭に、これからも挑戦し、神戸学院大学や神戸市 PR の為に尽力していきたいと考えている。最後に、ゼミ活動を通した FMA の効果の詳細に関しては、Yoshimura, Hiromori, Kirimura & Nishina（2017）や、吉村・廣森・桐村・仁科（2019）を参照されたい。

参考文献

Bailey, R., & Dugard, C.（2007）. *Lights, camera, action!: Digital video in the languages classroom.* London, UK: CILT, the National Centre for Languages.

Baker, M.（1992）. *In other words: A coursebook on translation.* UK: Routledge.

Chen, C. T., & Li, K. C.（2011）. Action to acquisition: Boost students' English learning motivation with filmmaking project. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*（*JETDE*）, *4*（1）, 71-80.

Gromik, N.（2006）. Meaningful tasks with video in the ESOL classroom. In E. H. Smith & S. Rilling（Eds.）, *Learning languages through technology*（pp. 109-124）. Alexandria, VA: TESOL Publications.

Gromik, N.（2017）. *Smartphone-based learning in the Japanese ESL classroom: A case study report.* Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Jacobs, G. M., Power, M. A., & Loh, W. I.（2002）. *The teacher's sourcebook for cooperative learning: Practical techniques, basic principles, and frequently asked questions.* Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

JASRAC 一般社団法人日本音楽著作権協会（2018）「動画投稿（共有）サイトでの音楽利用」Retrieved from http://www.jasrac.or.jp/info/network/pickup/movie.html.

カンヌ国際映画祭. Retrieved from http://org-www.festival-cannes.com/jp.html.

中之島映画祭. Retrieved from http://www.nakanoshima.net/eigasai/.

Reid, M., Burn, A., & Parker, D.（2002）. *Evaluation report of the Becta digital video pilot project.* Retrieved from http://homepages.shu.ac.uk/~edsjlc/ict/becta/research_papers/ what_the_research_says/dvreport_241002.pdf.

総務省（2017）「情報通信機器の普及状況」Retrieved from http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h29/html/nc262110.html.

Yoshimura, M., Hiromori, T., Kirimura, R., & Nishina, Y.（2017）. Motivating EFL students through the use of project-based cooperative learning. *ThaiTESOL Journal, 30*（1）, 41-57.

吉村征洋・廣森友人・桐村亮・仁科恭徳（2019）「英語ドラマ制作によるプロジェクト型協同学習が学習者の心理的側面に与える影響」『JACET Kansai Journal』21, 23-44.