

映画物語 '19

愛宕小学校 5年

境 健心

0021

映画物語'19



八王子市立愛宕小学校5年2組

境 健心

はじめに

①

僕は、今回映画について調べることになりました。
理由は、もともと映画が好きで、月に6本位観ている
ので、もっと映画の知らないことを調べて映画にくわ
しくなりたいと思ったからです。

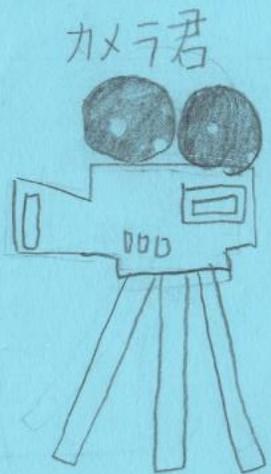
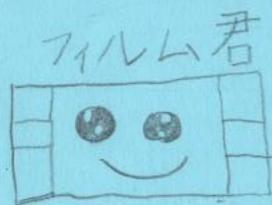
もう一つの理由に、去年学校で二分の一成人式
があって、将来の夢について考えた時に自分の好きな
映画の仕事には、どんなものがあるのか興味を
もったので調べてみようと思いました。

ただし、映画のことを調べるとしても何から
調べればいいのかあからなかったなので、はじめに

②

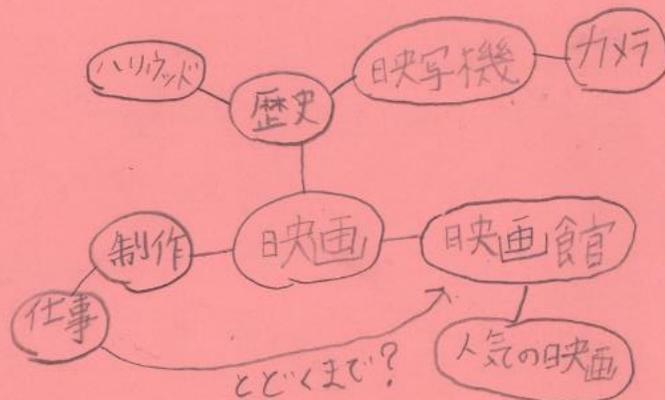
「スパイダーチャート」を作って、そこから思いつく言葉を書いて
 整理していきました。そして『映画の歴史』『映画の仕事』
 『映画の今』の大きく三つのテーマに分けて言周べていく
 ことにしました。映画みたいに楽しくなるようにキャラクター
 も考えて案内係として登場させていくので楽しみにしてい
 てください。

2019年8月



はじまりはじまり

僕のスパイダーチャート



目次

③

はじめに.....①ページ

第一幕 映画の歴史.....⑤ページ

第二幕 映画の仕事.....⑱ページ

第三幕 映画の今.....⑳ページ

おわりに.....㉔ページ

おまけ.....㉖ページ

NFAJコレクションでみる
日本映画の歴史

知ってる?
クイズで学ぼう!

映画大国にっぽんの歴史
映画のはじまりから、
「ゴジラ」の誕生、
アニメーションの発展まで



ジュニア
セルフガイド

小学校高学年～中学生向け

Annual Calendar

2019.4 - 2020.3

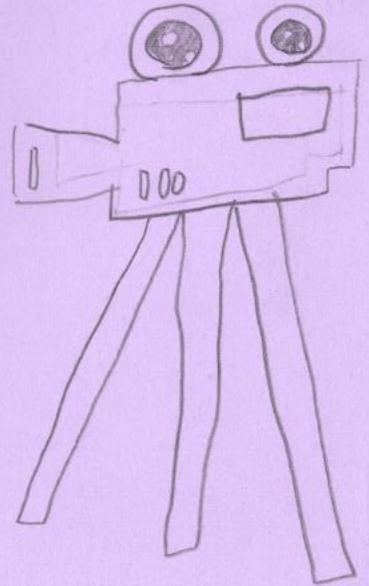


国立映画アーカイブ
National Film Archive of Japan

第 一 幕

～ 映画の歴史～

ここでは、映画誕生～現在までの
 映画の歴史を本や博物館で調べて
 まとめました。昔の映画の形や見方が
 面白いですよ！



<利用した施設> 八王子市立南大沢図書館

帝京大学八王子キャンパス・SKIPシティ映像ミュージアム

国立映画アーカイブ展示室/図書室・ユナイテッドシネマ浦和映写室ミュージアム



①

幻灯機



②



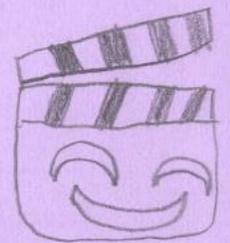
昔はガラスのフィルムが主流

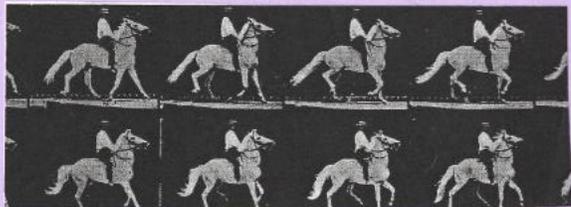
映画の生まれる前

映画館のスクリーンに映像を映すための
映写機の祖先は17世紀半ばに
ドイツの科学者キルヒャーが
発明した幻灯機。

幻灯機は簡単なレンズを備え、
ろうソクを光源に用いた。スライドは
糸田長いガラス板に色つきの絵を書いて
作りガラスを横に動かして次の画面を
映し出した。

人間は昔から
動く物を見るのが
好きだったんだね

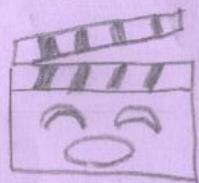




エドワード・マイブリッジの馬の連続写真

写真の発展は映画の誕生に重要だった。
1878年イギリスの写真家エドワード・マイブリッジが
撮影した“走る馬の連続写真”は映画誕生
への歴史を一挙に進めた。

こんな牛力で映画を
うつしているんだ



35mmフィルム
このかたのフィルムがその後
世界に広まった。



トーマスエジソン

1889年アメリカのジョージ・イーストマンは
セルロイド製のやわらかいフィルムを商品化
した。 アメリカのトーマス・エジソンと
イギリスのウィリアム・ディクソンは35mm幅の
フィルムをイーストマンに注文してここに映画の
フィルムが誕生した。

⑧



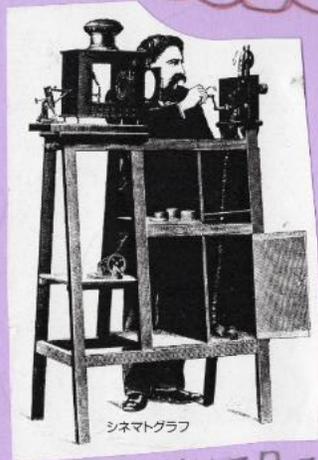
コインをいれて見るエジソンのキネトスコープ



～ 映画誕生～

1891年エジソンが連続した写真を
撮影し、再生するしくみ・キネトグラフと
キネトスコープを発明。これは一人分の
のぞき穴タイプの映画でコインを入れて
わずか15秒のフィルムを見て楽しむ。

のぞいて見る映画
エジソンすこい



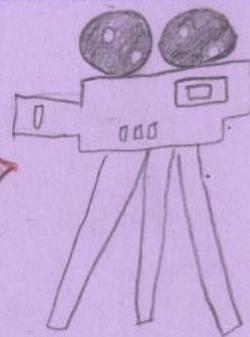
シネマトグラフ

スクリーンに映して見るリュミエール兄弟の
シネマトグラフ



1895年フランスのリュミエール兄弟は、映画が
スクリーンに映し出され、多くの人と同時に
楽しめるシネマトグラフを発明。これが
今の映画のもとになった。

15秒しか映画がないなんて短い



〈この時代にできた映画会社〉

⑨



20世紀フォックス



ワーナーブラザーズ

僕の知ってるロゴがいろいろ



パラマウント



メトロ・ゴールドウィン・メイヤー (MGM)

ハリウッド行ってみたいな



雨の少ないハリウッドでは室内セットを屋外に作り照明を使わずに撮影できた。



〜ハリウッド映画の誕生〜

映画の人気が出てくるとよりきれいな画像で物語性のある映画が求められるようになった。1910年、映画関係者はアメリカロサンゼルス近くにハリウッドと呼ばれる村をみつけた。そこは一年中太陽が輝き、自然もあって野外で撮影するのに適した場所だった。映画関係者はそこにスタジオを作りハリウッドは急速に成長し人口もふえた。そしてアメリカ映画の中心地、映画の都ハリウッドとなった。

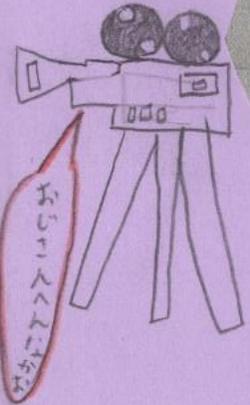


『^{グランド}虚栄の市』
(1935年)

ある批評家は、出演者たちが、^{マヨネーズ}マヨネーズに浸しよに見えた^と書いている



チャップリン
白黒無声映画時代の
大スター



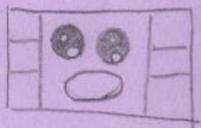
～ 映像と音声の進化～

映像ははじめは白黒だった。初めての
カラー映画は、1932年の短編アニメーション『^{花と木}花と木』
長編の劇映画がカラーになったのはその
3年後。ただしカラー映画を作るのは、
お金が多かかったため1900年代半ばに
なっても映画の半数はまだ白黒だった。
音声ははじめは無声(サイレント)だったので
映画館で生でピアノやオルガン、オーケストラ
などで伴奏をしていた。日本では
画面の横で「^{カゴジヤ}活動弁士」とよばれる
人がお話を解説していた。



「ジャズシンガー」

言葉が2つしかない
なんてビックリ



昔の録音方法

録音機が
レックのみたい



1927年、初めてのトーキー(発声映画)が誕生

した。タイトルは「ジャズシンガー」この映画

では数曲歌文が歌われ短いセリフが

二つ出てきただけだった。最初は音と映像

をいっしょに記録するのがむずかしかった

のでまず音なしでフィルムだけを撮影し

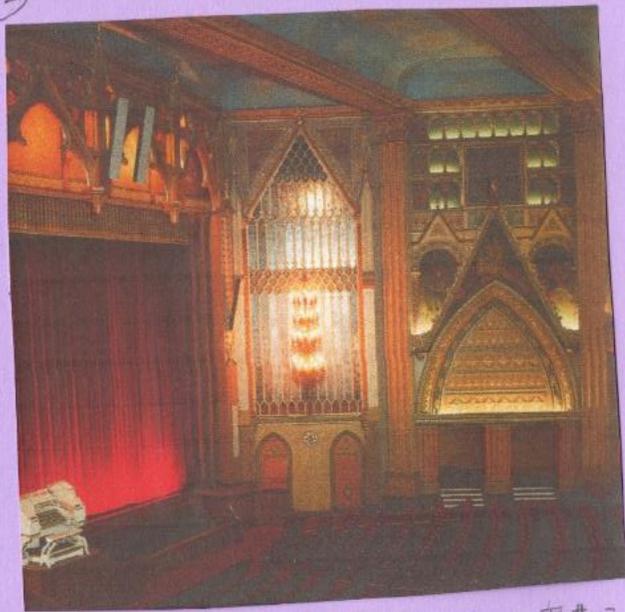
次に俳優がフィルムに合わせて歌文を

たりしゃべったりした。その後フィルムに

音を直接録音することができるようになっ

て映像と音は正確に一致したものと

なった。



ビョウチャーパレス: 特殊な光をわけて天井に星の光や流るる雲をうつし出した。



日映画にはかかせないポップコーンとコーラ

コーラは最初の映画が現れる5年前に誕生。

ポップコーンは数年前に中米で生まれた。

～映画館の進化～

20世紀初めのアメリカでは、ニッケルオデオンという規模の小さい庶民的な映画館が流行した。1920年代から30年代にはとても豪華なビョウチャーパレスという映画館が多くなった。この映画館は大聖堂のように大きなホールで上映前にはオーケストラとバレエダンスショーがあった。高級なビョウチャーパレスでも料金は労働者が週に一度以上映画を見にいけるほどの安さだった。



夕摩センターのドライブインシアター(平成3年)

僕がよく行く夕摩市の夕摩センターや最寄馬尺の南大沢馬尺(ハ王子市)にも昔ドライブインシアターがあったらしい。(母言交)



『維生門』ヴェネチア国際映画祭金獅子賞トロフィー 1951年(昭和26年)

1950年代にTVが広まると、映画はTVよりもっと迫力を出すためにスクリーンが大きくなった。(シネマスコープ)アメリカ

では野外で自動車の中から映画を観るドライブインシアターが人気だった。この時代

日本でも映画の黄金時代とよばれ

1951年黒澤明監督の『^{ろしもん}羅生門』がベルリン

国際映画祭でグランプリを受賞した。1990年代

には複数のスクリーンを運用する映画館「シネマ

コンプレックス」が定着し、フィルムに代ってデジタル

記録方式のデジタルシネマが増えてきた。

⑭ 僕が博物館で気になったのは

カメラだ!!



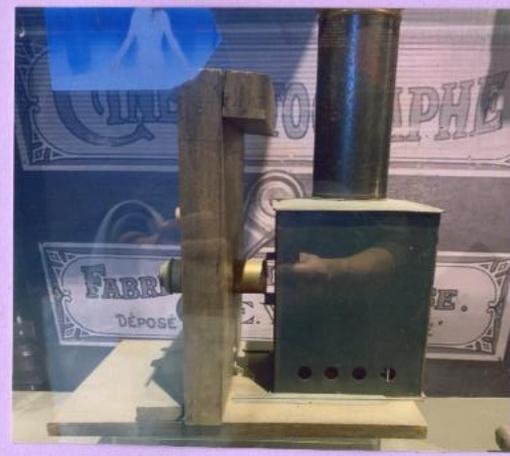
僕がいた頃の
時とともカメラは大きく
なって形も変わったんだな。



そして映画上映にかかせないのわい

映写機とは…フィルムの記録を
連続的に映し出すもの。

映写機だ!!

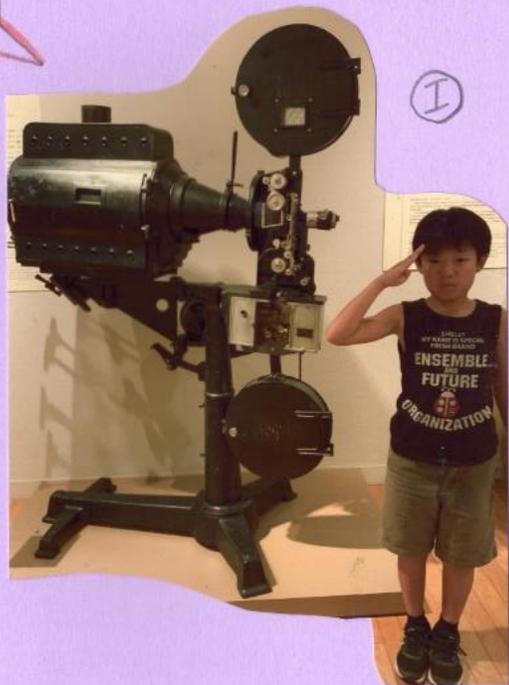


初其月のオイルラン70式映写機
(フランス製1890年)

①
当時のフィルムは数回映写すると
すこしにどけてしまっただって

1900年代初めに完成した
映写機はドイツのものを
モデルにした。1930年代に
なるし右の写真のような
「ローレル型」とよばれる
映写機がたくてきた。

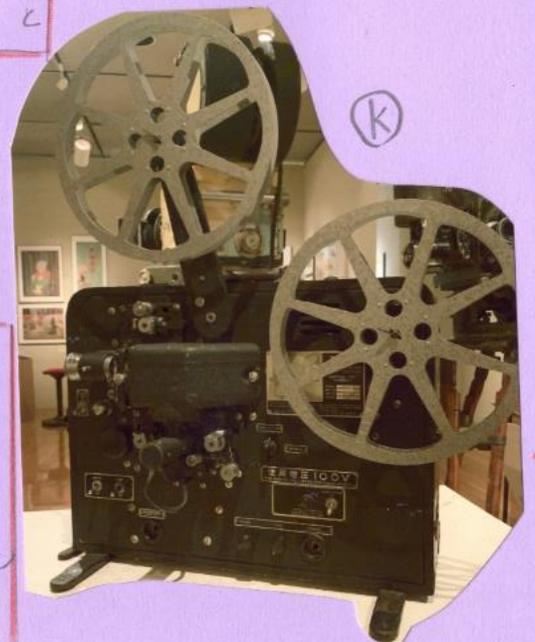
国産映写機(高密工業製)



①
僕より大きいよ。



90分相当のフィルム長さ2700m。④



⑤

映画用のフィルムには様々なもの
がある。映画館で多く使われて
いるのは35mmフィルム。ドキュメン
タリー映画や学生用として多く使わ
れているのは16mmフィルム。大スクリーン
に映す用に70mmフィルムもある。

⑥
大コ映写機…もともとは戦争中に
アメリカ兵の娯楽のために使われて
いた。これを通して16mm映画の
取り扱いを覚えた学校職員が
教育現場で視聴覚教育運動を
おこしていく。

⑬ 7/24 帝京大学八王子キャンパスの16mmフィルム映画鑑賞会に行ってきました!

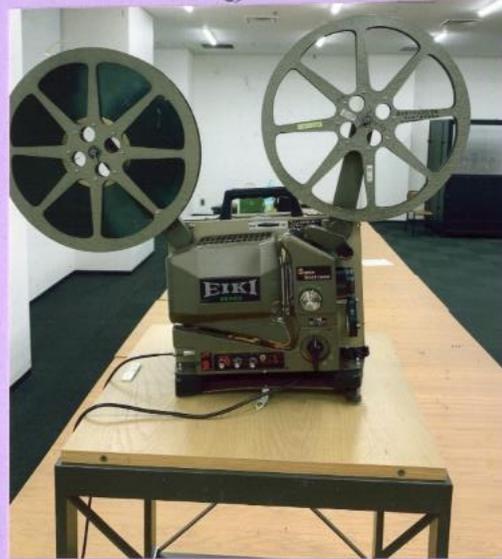


主催: 帝京大学総合博物館

⑭

⑮

行ってきました!



映機工業(株)製16mm
映写機。2017年に
学校の引越しの時に
みつけた。かつての
映像制作や上映
の主流であった
フィルムに親しむ
むらうことを目的に
映画鑑賞会を
開催している。

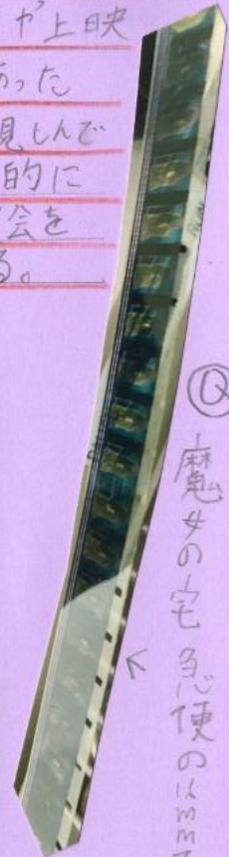


この日観たのは
魔女の宅急便
物語は2本の
フィルムにわけ
て記録して
いるので1本
終わったら交換
が必要。今は
1枚のディスクに
入っているけど
前はそうじゃな
くて大変だと思

⑯



⑰ フィルム映画は初めに「3・2・1」とカウント
ダウンの数字があるので気持ちが高まる。
映写機の回る音がカッコよかった。



⑱ 魔女の宅急便の16mmフィルム

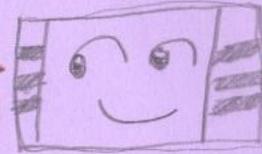
僕が好きな日本のアニメーション映画のはじまり

『なまくら刀』/1917年(大正6年)



この後お坊さんがお寺さんを後ろけりする。矢張りけと笑える。

これが今残されている最も古いアニメーション作品。初めの頃は「漫画映画」とよばれていた。



『ゴジラ』を作った
谷本美二さんは特撮の
神様!!

日本最初の長編カラー
アニメーション映画『白蛇伝』(1958年)



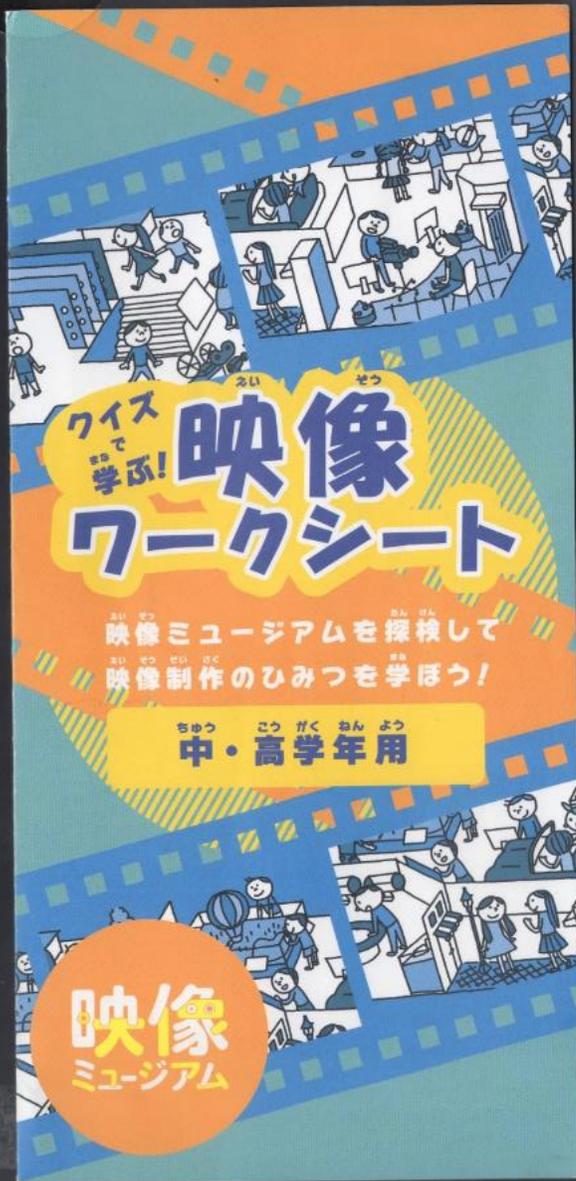
僕の好きなウルトラマンの生みの親!!

昔のセル画用アニメーション撮影台



アニメーションは最初、一人の作り手が家の中でコツコツとたくさんの絵を描いたり、はさみで切った絵を動かしたりして作っていた。1930年代にアメリカから透明なシートの上に絵をかく「セル・アニメーション」の技術がもってきた。

怪獣が町中で暴れまわっているように見せるために、本物そっくりのミニチュアの建物を作り、人々が入るぬいぐるみを開発したりして撮影する技術を「特殊撮影(特撮)」という。



クイズで学ぶ! **映像** ワークシート

映像ミュージアムを探検して
映像制作のひみつを学ぼう!

ちゅう こん かく ねん しょう
中・高学年用

映像
ミュージアム

そこは楽しい映像の世界!

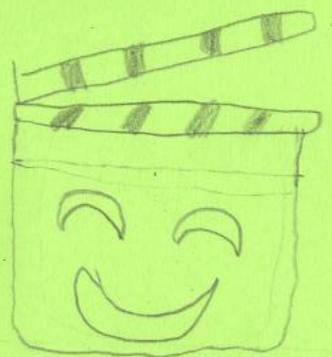
SKIPシティ
映像
ミュージアム



映像の歴史やしくみを学び
映画のつくり方を体験できる
日本で唯一の「体験型映像ミュージアム」

第 二 幕

～映画の仕事～



ここでは映画の仕事について
本や体験ミュージアムをとおして
あかったことをまとめました。

映画の仕事はたくさんあって僕が
体験したのはその中の一部だけど
ふだんさあれないカメラなどを
さわることもできたよ。

<利用した施設>

八王子市南大沢 図書館・SKIPシティ映像ミュージアム (埼玉県川口市)

映画の仕事

全部で47種類!

映画制作の仕事

- プロデューサー
- 監督
- 脚本家
- カメラマン
- 照明技師
- 録音技師
- 美術デザイナー
- スクリプター
- 編集技師
- 衣裳・スタイリスト
- 美粧・ヘアメイク
- 操演
- 特撮監督
- 特殊造型・特殊メイク
- アクション監督
- 製作部
- 助監督
- 撮影組付
- 照明助手
- 録音助手
- 道具・美術助手
- 小道具・装飾
- 編集助手
- 俳優
- マネージャー・俳優事務所
- 付人
- インタビュ
- 映画音楽家
- 視覚効果(VFX)
- ポストプロダクション(仕上り作業)
- 字幕翻訳家
- 予告篇ディレクター
- 時代考証家

映画ビジネスの仕事

- 配給
- ロードショー劇場(興行)
- ミニシアター・映画座(興行)
- 宣伝
- 販促
- 映写技師
- 上映設備
- 海外買い付け
- パンフレット制作
- 映画出版
- ムービーショップ
- ビデオメーカー
- 映画記者/映画ライター
- 映画評論家

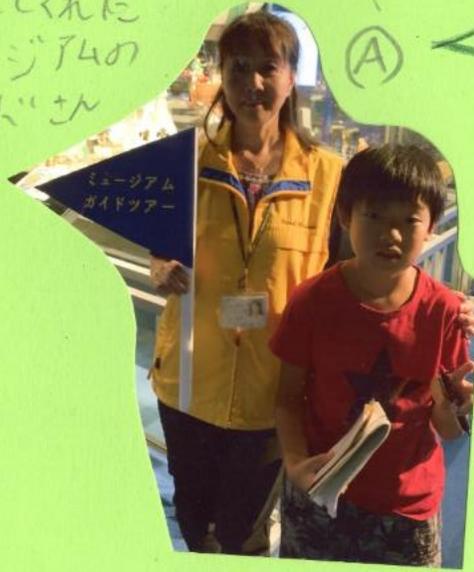


多相
相像
かっ
た。
たよ
りも

映画制作について学べる映像ミュージアムに行ってきました

(2)

いろいろなことを
教えてくれた
ミュージアムの
ガイドさん



(A)

SKIPシティ映像ミュージアム(埼玉県川口市)
へようこそ! 映画は1人で作れません。
たくさんの方があつまってそれぞれが
担当している役割をこなして本の映画が
でき上がります。どの仕事も大切です。

そもそも...

なぜ映像は動いてみえるのか?

パラパラマンがその原理。絵を
次々とめくっていくと、目の奥に残像として
絵が残る。動きになる。その時に
必要とされる画像のコマ数はTVが1秒間に
30コマ、映画が24コマ。



(B)

②

映画製作の第一歩は企画・演出!

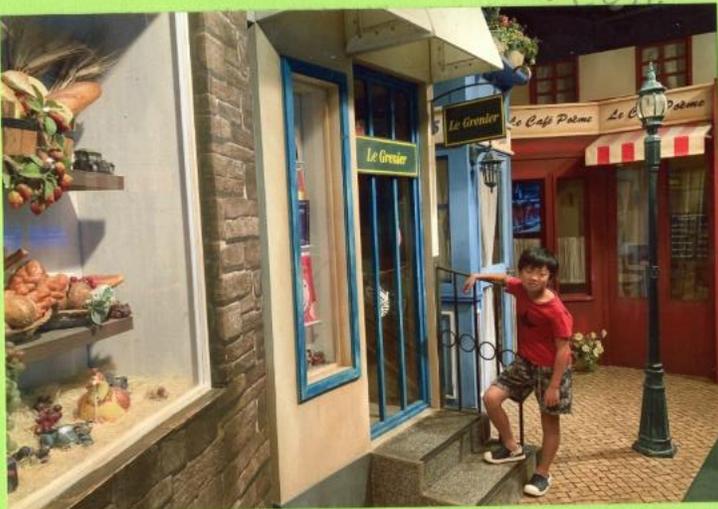
③



『カメラを止めるな』の絵コンテと台本
最初に絵コンテを書いたのはじめていた

企画とは伝えたいことをどの
ように映像で表現していく
かという設計図のようなもの。
企画内容にもとづき画面の
絵コンテ・台本などによって具体化
していく。

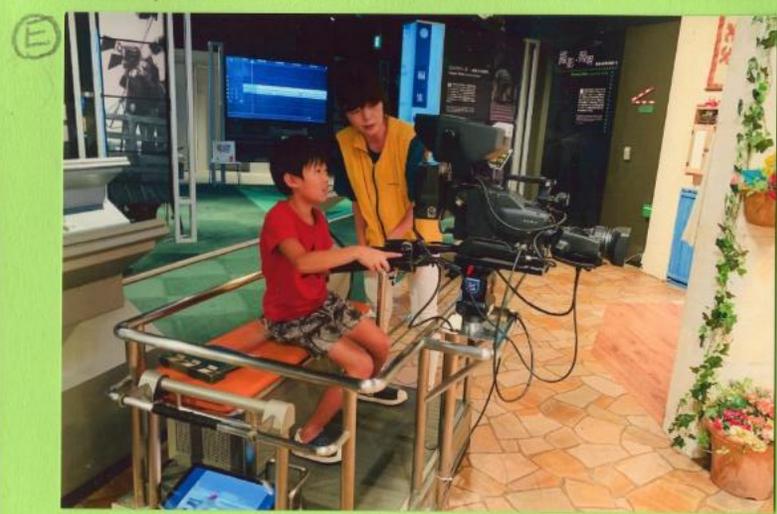
④



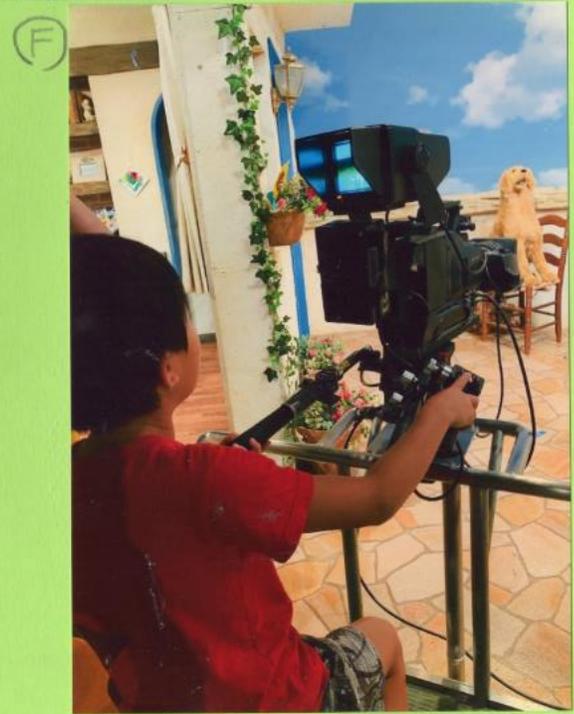
ハリの街なみの美術セット。本物みたい!

美術セットは映像の世界の土台を
作る大切な要素。物語の世界に
合わせたシーンや時代背景をイメージ
しながらしっかりとデザインして
いく。

撮影は物語の世界を作り上げる屋台骨!



手元の操作機でズームやロソク
などカメラサイズをかえることかできる。



上の小さな
画面を見なが
ら焦点を合
せる。ハンディ
カメラより安定
してぶれずに
操作かできる。



撮影は、画面サイズやカメラ
ポジション、カメラアングルなどを
糸田かく計算してそのシーンにもとも
交果的なカットを組み合わせて
作り上げられる。ライト調整も重要。

⑭

サウンドや合成技術は映画の世界を広げる!

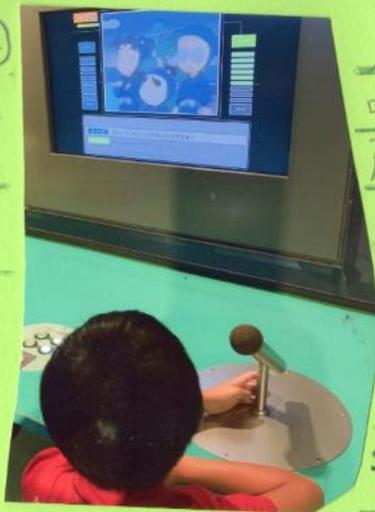
①
ケッコ
ケッコ



昔は貝からをこすり合わせて
カエルの鳴き声を作っていた。

②
映像にサウンドが加
わることで見ている人の
感情をより動かすこと
ができる。

③



アニメーションや
吹き替え映画では
声を後から録音する。
(アフレコ)登場人物
の口の動きに合
せてセリフを言うのは
むずかしかった。
※先に声を録音する
時もある。

④



これか...

⑤

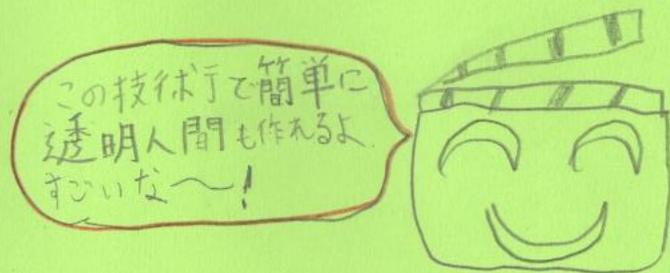


こうなる!

合成技術では、実際に
撮影することかむずかしい
シーンや現実ではありえ
ない空想の世界を表現
することかできる。
最近では背景と俳優を
別々に撮影しコンピュータ上
で合成を行う。



合成映像の撮影にはおもに青色の背景が使われる。(クロマキー合成) なぜ青かというは日本人の肌の色には青色の部分がないから。合成はセリ絵のようにヒカリぬいで重ねるのでそれぞれの映像の色は同じではなく反対の色でなければうまくいかない。



立体(3D)アニメーションは立体的な人形や動物を少しずつ重かしたから一コマずつ撮影していくことで、まるで生きているような動きのある立体物の映像を作ることができる。平面3Dアニメーションは背景と動く部分の絵を別々のセルロイド板(セル画)に書いて同じ背景の上に動く部分の絵を次々にのせる。そのコマずつを撮影していく。



〈映像ミュージアムの感想〉

とにかく映画一本作るのにたくさんの
技術や人が関わっているのにおどろ
きました。どの仕事も大変ですが、
中でも美術セットを作るのが一番

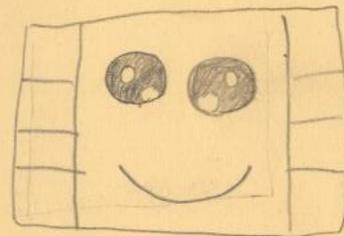
〈映画の撮影風景のジオラマ〉

おかしそうだと思います。僕が本物だと思っていた街並
や家も美術の人が作ったセットだと思うとすごい技だなと思っ
ます。体験して面白かったのはカメラ撮影です。ズームやロング
などサイズを変える技や台車で動きながら撮影する方法をしてく
れ勉強になりました。でも時には水中や空中での撮影もあると
思うので大変だと思います。こういう人をまとめて指示する
監督はとても頭がいい人だろうと思いました。

第 三 幕

～ 映画の今～

ここでは第二幕であからなかつた
 映画ビジネスのことを本でまとめました。
 それに関する映画の統計表も
 見て今の映画の状況を分析してみました。

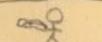


<利用した施設>

八王子市南大沢図書館

国立映画アーカイブ図書室

完成した映画が映画館で上映されるまで

メディア
業界ナビ
映画CM
65の仕事

(株)理論社
2007年発行

この本を
読んでまとめ
ました。

制作会社



完成した映画

出品

映画祭
フィルムマーケット
金子堂

買い付け

配給会社

ここは映画と映画館を
結ぶハイウェイ
東宝、東映、松竹など

交渉・プリント貸出し

大手
ロードショー劇場
(シネマ)

映画館

単館
(ミニシアター)

世界主要各国映画諸統計

国名	入場人数 (100万人)		スクリーン数		興行収入 (100万USドル)	
	2016	2017	2016	2017	2016	2017
オーストラリア	15.1	15.3	559	556	148.1	147.1
アメリカ	19.7	19.6	521	519	164.0	181.9
インド	13.0	12.4	444	458	166.3	183.7
フランス	8.9	8.7	322	312	100.7	111.0
中国	206.9	206.9	5,840	5,813	1,511.4	1,534.0
ロシア	121.1	122.3	4,320	4,384	1,132.4	1,193.1
韓国	10.0	10.1	341	369	72.2	73.4
イタリア	15.8	16.1	459	521	114.0	129.1
ドイツ	105.4	92.3	3,913	3,966	732.5	660.6
スペイン	1.3	1.2	38	38	10.3	9.5
ブラジル	34.2	36.0	944	956	318.3	340.9
インドネシア	14.9	15.6	553	571	84.8	92.2
タイ	101.8	99.7	3,545	3,534	666.4	674.4
メキシコ	17.8	16.9	806	823	220.8	230.3
韓国	168.3	170.6	4,194	4,309	1,649.2	1,649.2
アメリカ	1.4	1.4	39	40	14.0	15.8
日本	0.7	0.8	35	35	12.7	11.0
ロシア	13.1	11.8	439	442	163.7	152.4
インド	13.7	13.9	563	585	211.0	231.1
中国	0.3	0.3	12	12	1.4	1.5
インドネシア	0.9	1.1	36	40	2.7	3.3
ブラジル	5.6	5.6	203	215	28.0	29.2
フランス	4.5	4.5	150	160	19.5	20.3
韓国	15.6	15.2	499	532	82.3	85.7
インド	3.3	3.5	97	97	19.6	21.9
中国	14.8	14.9	396	360	70.5	75.3
インドネシア	2.5	2.5	62	61	13.5	14.4
ロシア	3.7	4.0	79	79	19.6	23.6
アメリカ	0.4	0.5	33	34	1.4	1.5
インド	52.1	56.6	1,364	1,338	245.3	283.9
中国	13.0	13.9	163	162	14.7	16.2
韓国	12.9	212.6	4,364	4,786	915.2	915.2
インドネシア	3.2	4.1	118	134	11.4	13.6
フランス	5.7	6.7	207	217	32.3	39.0
ドイツ	2.3	2.1	114	114	13.1	12.3
インド	22.1	22.0	522	539	70.5	75.3
中国	98.1	93.7	3,136	3,107	749.8	784.7
アメリカ	128.5	114.0	40,174	40,393	10,827.2	10,306.3
インド	331.0	338.0	6,432	6,633	816.4	853.2
中国	51.0	49.4	933	963	267.4	292.4
インド	184.3	181.2	3,168	3,220	744.4	744.4
中国	27.7	27.7	388	424	133.4	137.0
インド	61.4	62.5	1,006	1,083	174.0	184.6
中国	51.1	51.8	606	641	163.7	174.1
中国	19.1	21.2	62	92	19.0	18.4
中国	137.0	162.0	4,449	4,443	77.9	77.9
中国	0.7	0.7	34	38	9.6	11.5
中国	1.1	1.3	23	35	1.3	1.3
中国	186.0	190.7	9,515	9,530	1,273.9	1,478.7
中国	104.5	119.4	1,253	1,253	297.9	339.1
中国	14.5	17.5	272	313	41.3	44.5
中国	71.5	72.8	991	1,019	220.3	228.7
中国	32.8	34.5	1,154	1,200	145.6	145.6
中国	58.3	71.2	2,466	2,613	228.9	238.7
中国	43.1	45.0	629	782	134.7	148.7
中国	25.7	24.2	230	247	250.9	237.4
中国	217.0	219.9	2,575	2,766	1,452.2	1,388.1
中国	16.0	15.8	824	920	178.6	172.0
中国	21.9	19.4	235	257	145.6	140.6
中国	32.8	34.5	738	802	248.4	330.1
中国	17.0	18.2	410	430	141.7	151.8
中国	3.8	4.2	130	153	31.0	34.1
中国	16.7	17.8	460	495	208.8	225.8
中国	5.5	5.0	408	448	8.0	12.7
中国	15.2	15.2	64	61	6.3	7.6
中国	47.2	48.5	750	772	141.7	141.7
中国	91.3	85.0	2,121	2,210	936.0	920.4
中国	16.0	15.8	438	445	143.8	134.7
中国	180.2	175.0	3,472	3,523	2,163.9	2,037.6

*資料提供 IHS Markit

映画大国ベスト3
 予想
 1位アメリカ
 2位オーストラリア
 3位イギリス

糸吉果
 川原位はつかられたないけど
 今の3ヶ国がすごい!
 ●インド...入場人員で1位
 ●中国...スクリーン数で1位
 ●アメリカ...興行収入で1位

日本は興行収入が4位で高い!

都道府県別スクリーン数 (平成30年12月末現在)

都道府県	全国		(うち一般館)			(うちシネコン)			客席数	デジタル	内3D
	スクリーン数	シェア	サイト数	スクリーン数	シェア	サイト数	スクリーン数	シェア			
全国合計	3,561	100%	227	411	11.5%	351	3,150	88.5%	630,235	3,494	1,232
東京都	376	10.6%	48	79	2.2%	32	297	8.3%	71,825	369	135
神奈川県	198	5.6%	9	14	0.4%	20	184	5.2%	39,189	195	71
千葉県	209	5.9%	3	6	0.2%	21	203	5.7%	38,980	208	64
埼玉県	209	5.9%	3	5	0.1%	22	204	5.7%	38,614	209	72
群馬県	63	1.8%	3	5	0.1%	6	58	1.6%	11,707	62	25
栃木県	65	1.8%	3	5	0.1%	7	60	1.7%	10,688	65	20
茨城県	90	2.5%	4	6	0.2%	10	84	2.4%	16,161	89	29
新潟県	62	1.7%	1	1	0.0%	7	61	1.7%	11,606	62	24
長野県	72	2.0%	8	19	0.5%	7	53	1.5%	10,288	69	25
山梨県	13	0.4%	3	4	0.1%	1	9	0.3%	2,191	12	4
静岡県	96	2.7%	4	5	0.1%	11	91	2.6%	16,564	94	35
福島県	32	0.9%	5	14	0.4%	2	18	0.5%	4,647	32	14
宮城県	78	2.2%	2	6	0.2%	8	72	2.0%	13,418	78	26
岩手県	23	0.6%	5	9	0.3%	2	14	0.4%	3,164	23	10
青森県	44	1.2%	3	6	0.2%	5	38	1.1%	6,703	41	16
秋田県	19	0.5%	1	1	0.0%	3	18	0.5%	3,285	19	6
山形県	56	1.6%	1	4	0.1%	7	52	1.5%	8,176	56	20
愛知県	293	8.2%	13	19	0.5%	26	274	7.7%	49,090	268	99
岐阜県	58	1.6%	3	6	0.2%	5	50	1.4%	10,194	54	17
富山県	26	0.7%	0	0	0.0%	3	26	0.7%	4,655	26	8
石川県	61	1.7%	2	2	0.1%	7	59	1.7%	11,684	60	25
福井県	27	0.8%	4	10	0.3%	2	17	0.5%	5,095	27	13
三重県	63	1.8%	3	4	0.1%	7	59	1.7%	11,707	60	21
大阪府	224	6.3%	10	19	0.5%	21	205	5.8%	43,276	216	74
京都府	77	2.2%	6	13	0.4%	6	64	1.8%	12,886	75	25
兵庫県	122	3.4%	15	29	0.8%	10	93	2.6%	21,240	116	47
滋賀県	38	1.1%	1	4	0.1%	5	34	1.0%	6,982	38	15
奈良県	34	1.0%	0	0	0.0%	4	34	1.0%	6,371	34	14
和歌山県	30	0.8%	3	10	0.3%	2	20	0.6%	5,023	30	8
岡山県	39	1.1%	4	8	0.2%	3	31	0.9%	6,506	38	13
広島県	79	2.2%	7	11	0.3%	8	68	1.9%	12,505	79	30
鳥取県	11	0.3%	2	5	0.1%	1	6	0.2%	2,084	11	4
島根県	15	0.4%	0	0	0.0%	2	15	0.4%	2,551	15	7
山口県	30	0.8%	1	1	0.0%	4	29	0.8%	5,202	30	13
徳島県	19	0.5%	1	2	0.1%	2	17	0.5%	2,729	19	10
香川県	26	0.7%	2	3	0.1%	3	23	0.6%	4,516	24	10
愛媛県	59	1.7%	2	3	0.1%	8	56	1.6%	8,966	58	18
高知県	11	0.3%	2	2	0.1%	1	9	0.3%	1,804	11	3
福岡県	175	4.9%	8	17	0.5%	16	158	4.4%	29,663	170	55
佐賀県	20	0.6%	1	2	0.1%	2	18	0.5%	3,257	19	5
長崎県	25	0.7%	1	1	0.0%	3	24	0.7%	4,478	25	10
熊本県	49	1.4%	3	5	0.1%	5	44	1.2%	8,945	48	15
大分県	36	1.0%	6	6	0.2%	3	30	0.8%	5,701	32	9
宮崎県	18	0.5%	4	9	0.3%	1	9	0.3%	2,606	17	6
鹿児島県	39	1.1%	3	3	0.1%	4	36	1.0%	6,154	39	14
北海道	114	3.2%	10	21	0.6%	12	93	2.6%	19,227	112	37
沖縄県	40	1.1%	4	7	0.2%	4	33	0.9%	6,972	39	9

一般社団法人 日本映画製作者連盟 管内IMAXシアター315

全国スクリーン数ベスト3

予想
 1位東京
 2位ネ福岡
 3位奈良

糸吉果
 1位東京
 2位愛知
 3位大阪

映画倉庫は関東に多い

39

見たことかあるのは21本！

日本映画歴代興収ベスト50 (2018年末現在)

Table with 5 columns: Rank, Title, Studio, Release Date, Box Office. Lists top 50 Japanese movies including '千と千尋の神隠し', '君の名は。', 'ハルワルの動く城'.

外国映画歴代興収ベスト50 (日本公開) (2018年末現在)

Table with 5 columns: Rank, Title, Studio, Release Date, Box Office. Lists top 50 foreign movies including 'タイタニック', 'アナと鳥の女王', 'ハリリー・ポッターと賢者の石'.

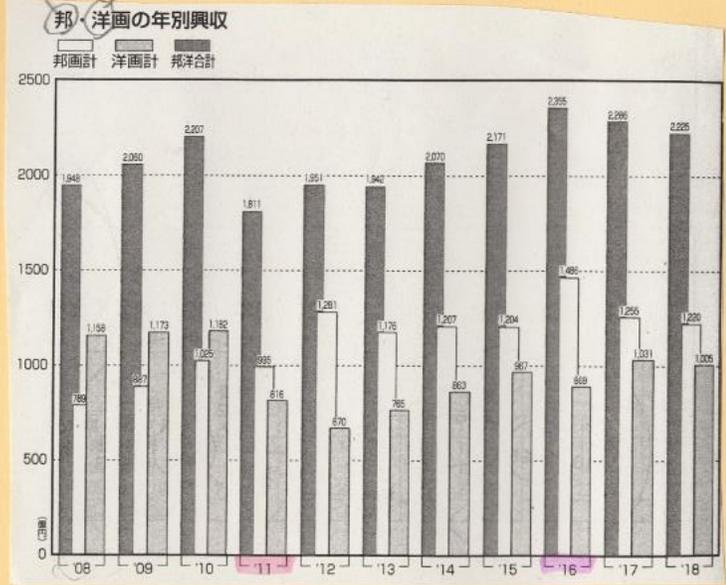
見たことかあるのは28本！

※赤い所は僕が今までに見た映画です※

日本映画はトップ10以内にアニメーションが6本も入っている。そのほとんどがスタジオジブリの作品。半分以上が僕が生まれた2008年以降の作品で新しめ。

外国映画ではアニメはトップ10内に1本だけ。魔法などかいてくるファンタジー映画や家族で楽しめる作品が多い。僕が生まれた2008年より前の作品が時々入っている。

日本 外国



年度別映画人口及び興行収入

年別	全国映画館 入場人員(千人)	全国映画館 興行収入(百万円)	国民1人当り 年間入場回数	平均入場料金(円)
平成 11 (1999)	144,762	182,835	1.148	1,263
12 (2000)	135,390	170,862	1.074	1,262
13 (2001)	163,280	200,154	1.291	1,226
14 (2002)	160,767	196,780	1.268	1,224
15 (2003)	162,347	203,259	1.280	1,252
16 (2004)	170,092	210,914	1.340	1,240
17 (2005)	160,453	198,160	1.262	1,235
18 (2006)	164,585	202,934	1.295	1,233
19 (2007)	163,193	198,443	1.284	1,216
20 (2008)	160,491	194,836	1.2629	1,214
21 (2009)	169,297	206,035	1.332	1,217
22 (2010)	174,358	220,737	1.381	1,266
23 (2011)	144,726	181,197	1.1426	1,252
24 (2012)	155,159	195,190	1.227	1,258
25 (2013)	155,888	194,237	1.233	1,246
26 (2014)	161,116	207,034	1.277	1,285
27 (2015)	166,630	217,119	1.311	1,303
28 (2016)	180,189	235,508	1.419	1,307
29 (2017)	174,483	228,572	1.377	1,310
30 (2018)	169,210	222,511	1.338	1,315

2010年までは、外国映画が日本映画に勝っていたが、2011年に日本映画が逆点した。そこから先は日本映画がずっと勝っていて成長も糸売れている。

2011年は東日本大震災がおこった年だから何か関係しているのかもしれない。

2016年は『君の名は。』『ジブリ』がヒットしたので興行収入も大きい。

映画の入場人員は20年前と比べると約2400万人以上増えている。それに比例して興行収入も約400億、円増えて好調だ！

ただおどろいたのか1人当りの映画館の年間入場回数がこの20年で度も2回以上になつた。

僕は20回以上行くのにショック!!

⑧

僕のアンケート調査

調査人数:大人(大学生以上)40人/子ども40人

調査内容:Q1.あなたが一番好きな映像ご樂は何ですか?

Q2.あなたが一番利用する映像ご樂は何ですか?

答えは①映画②YouTube③ゲーム④TVから一つ
選んでもらう。

調査理由:僕が好きな映画はみんなにはどれくらい人気か

あるのか知りたかったから。そして人気があるほど

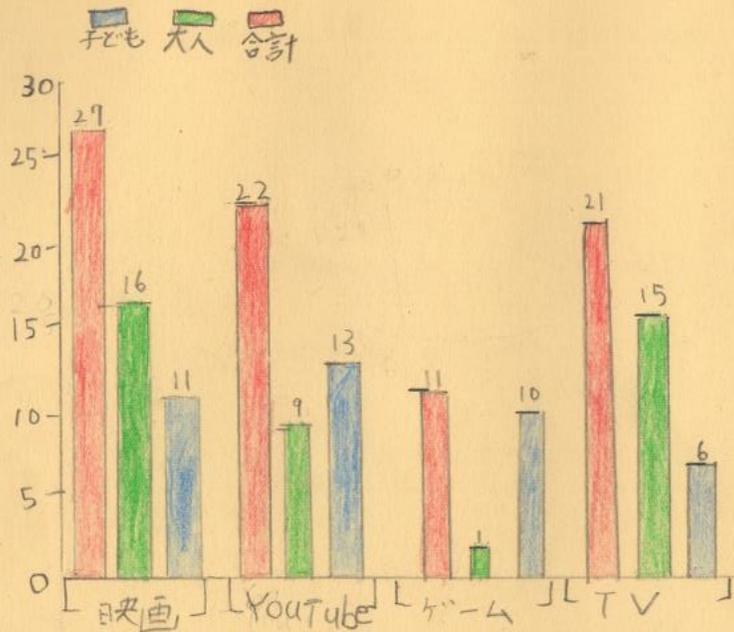
その利用回数が多いのか調べたかったから。

僕の予想:Q1の1位は映画!→大きい画面で迫力があって楽しいから

Q2の1位はTV!→ほとんどの家にTVはあるから

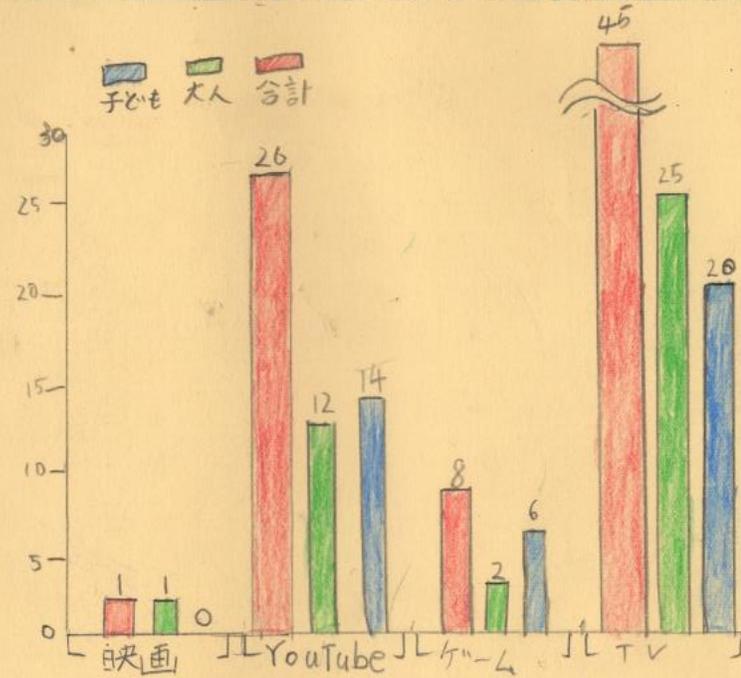
結果は次のページ➡

Q1. 一番好きな映像ご楽は？



合計では映画が1位でしたか
大人と子どもで見ていると子どもの1位
はYouTubeでした。これから
もしかしてYouTube人口がもっと
増えれば映画館に行く人が
少なくなると映画がぬかえてしま
うかも说不定。

Q2. 一番利用する映像ご楽は？



Q1では1位だった映画がQ2
では最下位という結果に！その
かありにのびたのがTVで
だんと1位でした。YouTubeは
Q2でも人意で映画にない利用の
しやすさも備えています。

おわりに

この調べ学習をする前、映画は僕にとって観て楽しむものでした。でも映画のことを調べていくとそれだけじゃない映画のすごさをたくさん発見しました。映画の歴史の中で一番おどろいたのはエジソンののぞき穴タイプの映画です。万華鏡みたいできつと昔の人はワクワクしてのぞいたんだと思います。それからビクチャーパレスという1930年代頃の映画館がとても豪華なのもおどろきました。料金も安かったみたいなのでうらやましいと思いました。映画製作の体馬賃では特に僕は美術セットのすごさとカメラ体馬賃が心に残っています。こういうすごい技術をもっている人達が一生懸命映画を作っているんだと思うと感動します。映画の今を調べた時は

初めて統計表を見て分析もしてみました。算数の時間に習った⁽³⁵⁾
表やグラフはあまり好きじゃなかったけど映画に関係する表を見るのは
楽しかったです。自分でしたアンケート調査は色々な人に協力して
もらいました。棒グラフにすると結果がわかりやすかったです。
集計している時はどんな結果になるのかドキドキしました。

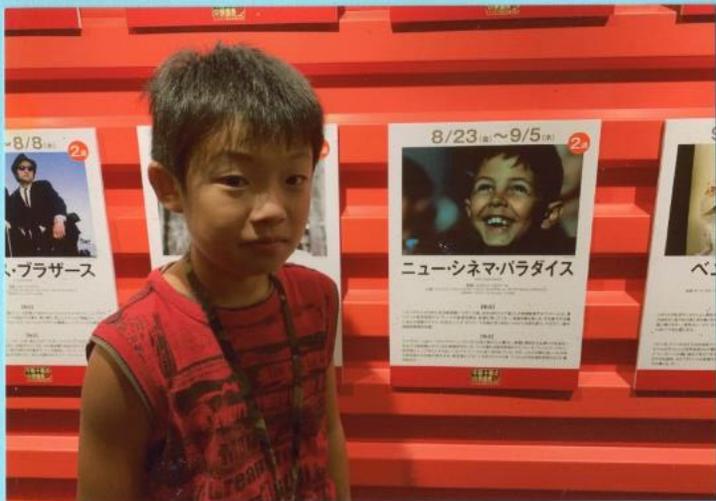
映画の利用回数が少ないのはたぶん料金のせいだと思います。

今は親に出してもらっているのがいいですが大人になってからの
ことを考えるとこれ以上は高くなってほしくないと思います。

もしも僕が将来映画関係の仕事についたらその辺りの
問題もどうにかしたいと思います。

2019年8月27日

おまけ



チャップリンも出てきた。

夏休みの最後に昔の名作『ニュー・シネマ・パラダイス』(1988年イタリア)を鑑見してきました。映画好きの男の子と映写技師のおじさんの物語です。僕が博物館で見たような映写機をおじさんが大変そらに動かすシーンが心に残りました。昔の映写機は火が出やすいみたいで映画館が火事になるシーンが悲しかったです。

僕のオススメ映画トップ10!!!

1位 ペンキッソハイウェイ (2018年日本)

2位 海獣犬の子供 (2019年日本)

3位 キンクダム (2019年日本)

4位 天気の子 (2019年日本)

5位 ハリー・ポッターシリーズ (2001年~2011年)
イギリス・アメリカ
(実写版)

6位 ライオンキング (2019年アメリカ)

7位 るろうに剣心シリーズ (2012年・2014年)
日本

8位 ファンタスティックビーストシリーズ
(2015年・2018年)
アメリカ

9位 ワイルドスピード/スーパースポ
(2014年アメリカ)

10位 ジェラシックワールド (2015年アメリカ)

< 参考文献 >

(37)

- 『知識の泉は映画の発明』マリヨン・ジャリエ、ルー・ジュネ/(株)同朋舎1995年
- 『ビジュアル博物館第34巻 映画』リチャード・フロラット/(株)同朋舎1992年
- 『21世紀子ども百科もののはじまり館』/小学館^(株)2008年
- 『ソクソクモノの歴史事典⑨みるよむの巻』小松みどり/(株)やまに書房2000年
- 『映画、てどうやってつくるの?』フロランス・デュカトー/西村書店2019年
- 『メディア業界ナビ④映画・CM65の仕事』/(株)理論社2007年
- 『12歳からの映画ガイド』佐藤忠男/(株)小学館2009年
- 『映画年鑑 2019年版』キヌ旬報社2019年

< 写真撮影 >

第1幕: ①~③④⑤~⑦ 境 健心 (8月2日・国立映画アーカイブ展示室)

⑧~⑩ 境 真智子 (同上)

⑪ 境 健心 (8月10日 SKIPシティ 映像ミュージアム)

⑫ 境 健心 (8月10日 ユナイテッド・シネマ 浦和 映画室ミュージアム)

⑬~⑭ 境 健心 (7月24日 帝京大学 八王子キャンパス)

⑮ 境 真智子 (同上)

第2幕: ①②③④~⑥ 境 太也 ^{8月10日} (SKIPシティ 映像ミュージアム)

⑦⑧ 境 健心 (同上)

おまけ: 境直智子(8月26日T.O.H.O.シネマズ南大沢)

表紙: 境太也(8月10日SKIPシティ映像ミュージアム)

裏表紙: 境直智子(8月2日国立映画アーカイブ展示室)

< 調べ学習にご協力いただいた方々 > (三浦市)

■ アソケートにご協力いただいた皆様

■ 境太也(父)・直智子(母)

■ SKIPシティ映像ミュージアムのスタッフの皆様

■ 国立映画アーカイブ展示室/図書室のスタッフの皆様

■ 帝京大学八王子キャンパスのスタッフの皆様

■ 八王子市南大沢図書館のスタッフの皆様

ありがとうございました!

完

