

デジタルハリウッド大学におけるトップガン教育と実践

Top Gun Education and Practice at Digital Hollywood University

深澤 明日美 FUKAZAWA Asumi

デジタルハリウッド大学 学習支援グループ チーフ
Digital Hollywood University, Chief of Student Support Group

デジタルハリウッド大学では、入学試験の総合型選抜のうち特待生選考において特にすぐれた成績を収めた者を特待生として授業料減免のもと受け入れている。各学年20名程度存在する特待生に対し、通常カリキュラム外に設置した、より高度な専門教育を実施しているのがデジタルハリウッド大学のトップガン教育である。本稿では、なぜトップガン教育を実施するに至ったのかの背景、トップガン教育のポリシー、カリキュラム内容、またそこで出たアウトプットについて紹介する。

キーワード：トップガン、先端教育、IT

1. はじめに

1.1 背景

デジタルハリウッド大学（以下、本学）は1学部1学科制であり、デジタルコンテンツ（3DCG、ゲーム・プログラミング、映像、グラフィック、アニメ、Webデザイン、メディアアート等）と企画・コミュニケーション（ビジネスプラン、マーケティング、広報PR等）の複数の専門領域から学びたい科目を自ら選択する履修形態を取っている。その4年間の最終ゴールとして定められているのが4年次の卒業間近2月に実施される卒業制作展であり、3年次後期から1年半にわたり各ゼミにおいて集中的に学んだ専門分野の知と創造力を結集させた個性豊かな作品発表の場となっている。

本学は美術大学でこそないものの、この卒業制作展を4年間の教育ゴールとして重要視しており、かねてよりアウトプットの質を高めるための様々な試みを行ってきたが、そもそも本学のカリキュラムの仕組みとして全力のアウトプット及び鑑賞者からのフィードバックが4年間で1回のみであることは、大きな課題であると大学として捉えてきていた。そして実施することとなったのが次の項目に記載する2年生展である。2年生全員がアウトプットを一齐に行うことを目標に企画されたものであるが、初年度からの全員によるアウトプットの実施は現実的ではなく、テストトライとして2016年度より希望者公募から始まり、結果的にそれが後述する2018年、2019年の起爆展へつながり、最終的にトップガン教育につながることとなった。

1.2 目的

2021年現在の本学におけるトップガン教育の目的は、一部の少数の学生にハイレベルなカリキュラムを提供しリーダーシップある学生を育成し、その学生たちが3・4年次に各ゼミに散り、中心となって活動することにより学年全体のレベルアップを図るというものである。また、トップガン教育を受けた学生が卒業後、大学院に進学し、設立を目指す後期博士課程に最終的に進むことを目標としている。

が、本学のトップガン教育は様々な要素が偶然的に絡み合うことによって生まれたものであり、本稿では本学にトップガン教育が生まれるまでの軌跡を紹介するとともに、そのポリシー、カリキュラム内容を紹介していきたい。

2. 「2年生展」の実施

2.1 一般学生による「2年生展」（2016、2017年度）

トップガン教育に後々つながることとなった最初の出来事を紹介していきたい。2016年、大学全体のアウトプットレベルの底上げを狙うため、卒業制作展に直接作用する施策だけでなく、大学の学びの中間地点である2年時点での学校単位でのアウトプットを実施することが決定された。最終的な目的は2年生全員が全力のアウトプットを経験することであるが、初年度においてはテスト的にまず参加希望者を募る形で実施がされることとなった。

発表の場は学園祭と同日のキャンパス内とした。募集作品のジャンルは特定せず募集期間を約半月に設定し募集をかけた所、3DCGと絵画の計6作品が集まり、2016年実施の学園祭において展示がされた。作品はテーマに即したA4サイズの制作物を中心に形態を問わず募集され、テーマを「TOKYO」とした（図1）。

2.1.1 結果と課題

本2年生展は2017年も継続して実施したが、応募作品数が2年度連続して数点に留まったことから、抜本的な施策の見直しが必要となり、実施されたのが次項で示す2年生特待生企画展示会「起爆展」である。



図1:2016年度『2年生展』における展示の様子

2.2 特待生による「2年生展(起爆展)」(2018、2019年度)

学部生全体のアウトプットレベルの向上施策として、学びの中間地点である2年次での全力のアウトプットを目指し試験的に対象を希望者に絞り始められた2年生展(2016年、2017年)であるが、参加者数が伸び悩んだことから抜本的な見直しを余儀なくされ、そこで新たな施策として実施されたのが、入試時に優秀な成績を納め入学した特待生に限定したプログラム「2年生特待生企画展示会」である。

最終目的は2年生全員が全力のアウトプットを経験することにあるが、2016年度、2017年度に続き、一部対象者のみ、今回は特待生に限定し実施されたのは、本企画そのものが試験的な意味を有することからであった。つまり、本企画を企画実施し、その結果をもって新たに2年生全員のアウトプット施策を生み出すことを狙うものである。また、対象者を希望者から特待生へ変更したことは、特待生自体が他学生の模範となることを期待され入学していること、つまりは特待生が率先的にアウトプットを実践しその能力を向上させるべきであるとの考え方からである。

本プログラムは通常カリキュラムとは全く別のものとして行われた。

2.2.1 実施概要

概要とスケジュールは以下の通りある。

・概要

2018年度2年特待生による企画展示会(個人作品に限定する)

・講師

博報堂プロダクツ 熊谷周太氏及び同社の複数のゲスト講師

・スケジュール

2018年5月～11月の各月1回指導日

2018年11月22日(木) 展示会

会場：本学駿河台キャンパスメディアライブラリー
(本学学園祭DHUFesと同日開催)

・受講者

デジタルハリウッド大学2年特待生18名

本プログラムは講師熊谷氏によって「これまでの学びを収束させこれからの可能性を爆発させる」をコンセプトに「起爆展(きばくてん)」と命名され、18名の特待生によってカリキュラムが動き出した。本プログラムは各学生個々のアウトプット能力の向上をゴールに据えているため、各人の苦手分野をフォローしあうことのできるチーム制作は基本的に認めず、個人制作のみとした。作品制作にあたり、個々のすでに持っている技術を披露することだけを目的とする作品に留めることは許さず、作品が生み出されることによる社会的意義を明示させたうえで、必ず技術的な挑戦を含ませた。月に1回の講義では講師に対し各学生がその時点の企画や制作進捗を報告し、都度フィードバックを貰う方式をとった。約半年の長期にわたるプロジェクトであったが、多くの学生が企画に4か月ほどを費やし、1～2か月間が実質の制作期間であった。過半数以上の学生にとって初めての完全な個人作品制作の取り組みであり、スケジュールリングに苦悩する学生も多く見られた。卒業制作時のアウトプット力の向上のためのプロジェクトであることから、作品制作だけでなく展示空間の演出や集客に至るまでを学生が個々で取り組んだ。

2.2.2 結果と考察

約半年にわたる熱心な指導と学生たちの猛烈な努力によって無事開催にこぎつけた起爆展は、途中体調不良等による4名の離脱者が出たものの、結果的に14名の作品が展示された。

作品ジャンルは企画・アプリが3名、映像が3名、インスタレーションが3名、造形展示が2名、ゲームが2名、音楽が1名となり、本学の1学部1学科制度が凝縮して反映され、2018年11月22

日を皮切りに計3日間で447名の来場者を記録した(一般255名・学生159名・教員18名・その他15名)。同年度の250人の4年生による卒業制作展の来場者が3日間で1500名程度であったことを鑑みると、14名の個人作品に対し約500名の来場はまさに異例の集客力であった(図2)。



図2:展示作品を鑑賞する来場者

展示された作品群のクオリティは創造力、技術力、そのコンセプトに至るまで、大学側の予想を大きく上回った。学生に自由な発想と披露の場を与え、どのような作品に対してもサポートが可能な指導者をつけることは、学生のその時点で持ちうる最大の能力を可視化するだけに留まらず、短期間で大変な能力の飛躍を生むことが起爆展を通して得られた大きな発見であった。

以下に展示会来場者アンケートから意見を複数抜粋する。

- ・起爆展を見て自分も動かなければと思いました / 本学在校生
- ・1年後に自分たちが作る作品の目標になった / 本学在校生
- ・発展段階だがシードとして興味が持たれた / 本学教員
- ・刺激を受けました。来て良かったです / 一般

会場には本学在校生も多く来場し、展示者との熱心な意見交換が随所で行われた。また展示者同士のクリエイティブな交流も生まれ、展示者同士で新たな作品を制作し学外で発表を行い、また本展示会作品が別会場で展示されるに至るなど、プロジェクト終了後も様々な派生活動を生んだ。

以下に展示者のアンケートから意見を複数抜粋する。

- ・他人の作品のクオリティも高く、刺激になりました。
- ・アウトプットする場があつてとても楽しかったです。
- ・自分の作品を産み出せたのはとても良いことでしたし、新たな境地にも踏み出せたのでやって良かったと思っています。

当初は単純に展示対象学生のアウトプット力向上を目指し始まった本プログラムであったが、少人数の優秀層への限られた特別教育が、それを見た学生たちに大きな刺激を与えることとなり、結果的に大学全体へ波及し影響を与えたのである。

そして翌2019年、参加者を2年生特待生から、希望者から面接を経て選抜された学生へと変更した企画展示会を、起爆展2nd Explosionと称しプロジェクト期間を半年から3か月に短縮し実施、6名からなる本展示会も2日間で約350名の来場を記録した(図3)。



図3:展示作品を鑑賞する来場者

3.「界面学究」の実施

3.1「界面学究」の始動

2016年から2019年にわたり、2年生全体に学びの途中地点での全力のアウトプットを経験してもらうことを目標に試験運用的に行われてきた2年生展及び起爆展であったが、特に特待生を対象として実施した起爆展(2018年)及び起爆展2nd Explosion(2019年)の結果を受け、当初の目的である2年生全体に対してのアウトプット実施と、少数精鋭の学生に対し先端的な特別教育を施すことを切り分け、それぞれで実施をすることが決定された。2年生全体におけるアウトプットは初展(ういてん)として2020年よりすでに実施に至っているが、本稿では省くこととする。

まずは改めて、起爆展(2018年)及び起爆展2nd Explosion(2019年)が本学に及ぼした影響を以下に記載する。

- ・少人数の優秀層にハイレベルなカリキュラムを実施した結果、短期間で飛躍的な技術力の向上と人間的成長が見られた。
- ・カリキュラムを通し優秀層につながりが生まれ、2次の3次的な活動が生まれた(例:学外でのチーム制作作品発表)。
- ・少数であることにより講師も目が行き届きやすく、学生個人個人に沿った教育を行うことができた。
- ・カリキュラムを受講していない学生に対し刺激を与えたことにより、大学全体の相対的な向上効果が生まれた。

先述した通り、上記効果に期待して、少数に対し先端的なカリキュラムを行うプロジェクトが始動することとなったが、時を同じくして行われていた後期博士課程の設立を目指し、その内容を話し合うために行われていた本学学長杉山知之と本学特任教授落合陽一の対談において、以下の話がされていた。

杉山知之×落合陽一対談より抜粋

落合：何だろう。明らかに探究だし、哲学的だし、創造的だし……。あ、「学究(がつきゅう)」かな。これっていい言葉だと思いませんか？

杉山：それならライフスタイルを意味する言葉ですからね。

落合：そう。「学究であって、学ではない」って言い張ると。「界面学究領域(かいめんがつきゅうりょういき)」とかどうですか？研究よりも学究のほうが合っているような気がするんですよね。研究と言うとちょっと領域が狭いんですけども、学究だと研究を取り囲んでいる感じがしますよね。

杉山：たしかに広いですね。「界面を学究しないとだめなんだ」みたいな、「やるしかないな」って感じの言葉ですよ。とりあえず300

人入ってきた学生の上位30人くらいをトップガンの専攻にさせる手もありますし。ああ、いい感じになってきました。

落合：うん。界面学究領域。格好いいじゃないですか。なんとなく話がまとまって安心しました(笑)。

3.1.1 トップガン教育構想

先述した杉山知之学長と落合陽一特任教授の対談から生まれた「界面学究領域」は後々学部を卒業した学生が大学院へと進学し、設立を目指す後期博士課程へ進むことを念頭として生まれた構想である。本構想はつまり、一部の優秀な学生に学部2年次までに英才教育を施し(狩猟型英才教育)、その学生たちが3～4年次各ゼミに散ることでリーダーシップを発揮し学年全体の底上げの役割を果たし、学部卒業後は後期博士課程進学を前提とした研究コースに進むことを想定するものである。我々はこれを「トップガン教育」と呼称し、2025年におけるデジタルハリウッド大学のミッションの遂行及びヴィジョンの実現のための指針として策定したうえで、DHU 2025 AGENDAとして世間へ公開するに至った^[1]。

本トップガン教育と、起爆展(2018年)及び起爆展2nd Explosion(2019年)を受けて実施が決定された少数精鋭の学生に対し先端的な特別教育を施す構想は、当初独立して企画されたものであったが、偶然にその目的と本質が合致したことからこれを統合し、これこそをトップガン教育の界面学究領域として始動させることが決定された。

3.1.2 プロジェクト「界面学究」

こうして始まった界面学究の目的は、一部の優秀な学生に学部2年次までに英才教育を施し(狩猟型英才教育)、それ以外の学生への刺激波及を狙うことは変わらないが、2018年及び2019年に実施した特待生プログラムは技術的/実務的に特化したプログラムであったため、よりリーダーとしての資質や人間そその素養をつけ、世界を深く探求できる学生を育成するためのプログラムを練り直すこととなった。

3.1.3 コロナ禍の影響

が、実施決定がされた2019年冬のタイミングで、世界は新型コロナウイルスの猛威に見舞われた。キャンパスに学生たちが集まり、手を動かし、意見を活発に交わし合いながら行う楽しくも生みの苦しみと向き合う刺激的な制作活動はもとより、大学キャンパスに足を踏み入れることすらできない数か月の日々が続いた。多くの人が集まる展示会などの開催が非常に困難になっていく状況の中で、結果的にこの時間をもって真の学びとは何かを我々大学人は半ば強制的に振り返えらされることとなった。オンラインを積極的に用いコロナ禍前と質の変わらない教育を提供することに奔走する中^[2]、本構想は実施の時を待ちじっくりと温められ、やっと新型コロナウイルスの輪郭も見え本学でのオンライン授業も板についてきた2020年度秋に2020年度界面学究カリキュラムが完成した。

3.2.1 2020年度「界面学究」

2020年度界面学究カリキュラムは以下の通りである。

対象は優秀層である2年生の特待生14名とし、新型コロナウイルス感染防止のため接触機会の多い作品制作は見送った。その代わりに改めて世界を深く捉えなおす機会を提供することを目標に据え、本学カリキュラムにない科目を各分野の第一人者を講師に迎え実施することとなった。カリキュラム名称とした「世界の解像度を上げる3日間」の名の通り、3日間の座学を通して、受講する2年特待生へ既存の価値観を疑い再構築し世界をより深く理解することのできる人間を育成するためのカリキュラムである。

以降も続く界面学究のカリキュラムデザインは杉山知之学長主導のもと事務局長池谷と学生支援グループ深澤によって行われている。

- ・プログラム名
「世界の解像度を上げる3日間」
- ・日程
2020年12月21日(月) 22日(火) 23日(水)
19:20～20:50、21:00～22:20
- ・講義(座学形式)
12月21日(月) デジタルコンテンツ
12月22日(火) 哲学
12月23日(水) 文化人類学
哲学と文化人類学は外部より特別講師を招聘
- ・参加学生
デジタルハリウッド大学2年生特待生14名

本カリキュラムは「自分を語り直し、世界の理解の仕方を知り(哲学)、自分の問いを仮定(文化人類学)してみる」をコンセプトにデザインされたものである。各講義は90分講義が2セットになって行われ、前半90分は講義による座学、後半90分は講師と学生の対話、または学生によるワークを行うこととした。また、学生には教科書として各講師の著書を配布し、受講する学生は事前に読んだうえで講義を受講した。講義形式はコロナ禍のためコロナウイルス感染拡大防止策として、キャンパス受講とリモート受講のハイブリッド形式にて行われた(図4)。



図4:講義の様子

3.2.2 界面学究の成果と考察

人間的素養の成長に焦点を置いて短期間で集中的に実施された2020年度界面学究カリキュラムであった。終了後、受講した界面学究生の感想を一部記載する。

- ・普段触れない分野だからこそ、聞くことのほとんどが学びとして自分の中に溜まっていく感じが気持ちよくて仕方なかったです。高校を卒業して以降、英語と専攻に役立つこと以外の分野の学習は全くしていませんでしたが、今回で多分野の学習の面白さを実感しました。
- ・コロナ禍にある今の世界では去年とは全く違う今日だからこそ、今までとは全く別のことを考えなくてはならない状況であり、どんな未来を作るのか、既存の考え方から全く別の「枠」に収めながら考える必要がある。
- ・他者と比べることで自分を形づくり(もちろん決めつけて型にはめるのは良くないですが良い意味で)曇っていた鏡を拭いたような自分自身を良く見つめ直すことで世界に対してどのように向かうのかを考えることができたと思います。

- ・3日間の密度が濃くとても楽しかったです。今後もこのような機会を設けていただけると嬉しいです。

受講した学究生たちからは多く上がった感想は主に以下であった。

- ・自分の新たな可能性が広がった
- ・アウトプットの具体的な方法を知れて良かった
- ・新たな価値観を発見した

たった3日間の講義であっても、優れた講師による的確な講義を実施することで、学生の中にある固定された価値観などを一度スクラップし、さらに先の未来を見据える力を育成できていることが2020年度カリキュラムから発見できたことであった。必要なことは最後まで手取り足取り導くことでなく、的確なきっかけを与えることであるのかもしれない。

3.2.3 一般学生や大学への波及効果

2020年度界面学究カリキュラムにおいては、コロナ禍であることで作品制作の機会が持てず、他学生においての周知/波及効果よりもまずは界面学究の立ち上げを行うこと、この環境下でできる限り学究生に内的変容を遂げてもらうことを目標に行われた。この界面学究1期生は2021年後期より、いよいよ各ゼミに散ってリーダーシップを発揮することが期待されているので、引き続きその波及効果を見守ることとなった。

4. これからの「界面学究」

残念ながら2021年9月現在も、新型コロナウイルス感染拡大は収まっていない。キャンパスにはまばらにしか学生がおらず、あちこちに消毒液が置かれ、透明パネルで机は仕切れ、オンラインと対面授業のハイブリッド形式は続いている。オンラインでも対面と変わらない教育を担保するために奮闘すると同時に、界面学究では、リアルで集まることを意味を改めて棚卸しし考えることを迫られている。そして今年のカリキュラムは、昨年度と大枠の「世界の解像度を上げる」コンセプトはそのままに、感染拡大状況を見つづ作品制作及び展示会まで実施することを念頭に、以下のカリキュラムをデザインした。

- ・プログラム名
「界面学究2021カリキュラム」
- ・日程
9月21日(火) 哲学
9月27日(月) 文化人類学
10月13日(水) ジャーナリズム
10月25日(月) 現代アート
外部より特別講師を招聘し実施
- ・参加学生
デジタルハリウッド大学2年生特待生19名

昨年度のカリキュラムに付け足す形で、デジタルコンテンツを生かすためにはまず世界の問題を把握する必要があることから、ジャーナリズムを取り扱い、またアートの視野を養うことによって他者に世界はどう見えているのかを学ぶことを目的として、アート講義も追加することとなった。11月～1月にて作品制作および展示会を実施することも予定している。

5. 今後の課題

デジタルハリウッド大学的トップガン教育として期待を背負う界面学究は今後本学の核となるものであると私は確信している。界面学究は本学が目指す教育とカリキュラムを真っ先に実践し、受講した

学生たちが他学生の手本となる事を目指している。その為には界面学究生を中心に常に新しい発見と創造とイノベーションが起こっている状態であらねばならない。界面学究はまだ生まれたばかりであり、現在その効果を測りきれない位置にいるが今後も毎年のカリキュラムデザインとその実践、またアウトプットと学生の今後を観測していくことにより、時代に沿って常に変容することを恐れない確たる存在として成長して行きたい。そのためにはこの界面学究のポリシーと目的を多くの方にご理解いただき、一緒に取り組んでいただける指導者とフォロワーを集め、界面学究でこそ学びたいと願う意欲の高い学生を巻き込んでいくことが重要なポイントとなってくるであろう。

我々は2025年までに界面学究を確固たるものとするため、今後毎日学び、仮説を立て、実践を行い、効果観測をし、前に進んでいく。

謝辞

2018年に私が着任して以降、特待生への教育から界面学究の立ち上げと実施までの中で関わって下さった全ての皆様に感謝したい。そしてなにより我々の予想を常に超え続けるデジタルハリウッド大学生の皆様に、一番の感謝を伝えたい。

参考文献

- [1] DHU 2025 AGENDA “2025 VISON BOOK” p32
<https://www.dhw.ac.jp/visionbook/> (参照2021年10月18日)
- [2] 榎木野綾子 デジタルハリウッド大学大学事務局 副部長
『【報告】 デジタルハリウッド大学 デジタルコミュニケーション学部におけるオンライン教育導入プロセス』 DHU JOURNAL Vol.07 2020 (2020年). 115-119頁