

大学における映像教育の再考に向けた調査

後藤昌人*1・遠藤潤一*1

Email: masato@kinjo-u.ac.jp

*1: 金城学院大学国際情報学部国際情報学科

◎Key Words 映像教育, 知識の体系化, OJT と Off-JT

1. はじめに

近年、映像に関する技術進歩やコンテンツの急増に伴い、映像制作の環境や社会における役割も大きく変わってきた。しかし、映像を日常的に扱う時代になった今でも、映像教育はまだ「特別感」のある分野ではないだろうか。その要因として、従来映像は専門的な知識や技術を持った専門家が作るものであったためであると考えられる。そのため、一般的な教育で学べるものではなく、専門学校などで学ぶものであった。また、理論的な学習よりも、経験的な学習によって成長することも多く、現場経験主義が学びとしての中核になり、徒弟制などの主従関係や映画制作における組のような組織の関係性の中で学ぶ傾向が強かった。

しかし、技術の進歩により、撮影から編集、配信までを個人レベルで低コスト、短時間かつ高品質で行えるようになった今、例えば YouTuber になりたい子供が増えているように、高い専門性を有さない個人が映像制作やビジネスに関わることが可能になり始めている。大学における映像教育も、その急激な変化に対応した、知識、技術、実践を包括した教育が必要であるが、カリキュラムや人材面での制度的諸問題もあり、現状は社会の流れの後追いの面もある。

そこで、本研究では、日本の大学における映像教育の再考を試みることを目標とし、そのためにおこなった調査に基づき考察をすることを目的とする。具体的には、過去の研究でおこなった調査も含めて、アメリカでの映像教育によるキャリア意識調査、シンガポールでの制作現場の環境についての調査、日本の大学での映像教育カリキュラムの実態調査の結果を整理し、新たに映像教育という視点で考察をおこなう。

2. 言葉の定義と課題

2.1 「映像」と「映像教育」の定義

まず本研究での「映像」と「映像教育」言葉について明確にしておく。撮影した素材そのものを示す意味合いが強い動画との区別をするためにも、本研究では、「映像」の定義を、「何らかの意図的な目的を持って撮影・編集され、社会に向けた、またはビジネスを目的に公開や配信をされるもの」とする。また「映像教育」は、「映像制作に関わる人材の育成を目的とした教育」と定義した。以下文中における「映像」や「映像教育」という言葉は、上記の定義に基づくものとして文中で使用する。よって本研究では、職業として成立している「映像」を、考察の対象とする。

2.2 映像教育の難しさ

映像教育の難しさは、映像制作自体の専門的な分業とそれによって生じる人対人の関係性にまで及ぶ点にある。つまり、人の性格、意識、環境など、教育ではどうにもならない点、大きく関係している点である。内山⁽¹⁾は、映像分野での評価属性とその測定は非常に難題とした上で、次のように述べている。

『映像業界における OJT 重視や現場経験重視は、型にはまりやすい Off-JT の性格に対するアンチテーゼとして多様性要求の性格とも合致する。言い換えれば Off-JT でも人材育成できるような理論化や体系化が確立されていないため、あるいは現場の進歩に対して理論が追いついていないためであるといえるが、それは映像 120 年という歴史の若桜とも無関係ではない』

さらに近年のデジタル化の流れによって、一人で全てできる状況、言い換えれば一人でも何かもやらなければいけない状況もある。個人的性格の上に積み上げられる理論と経験のバランスが、多分野との関係の中で求められる点が教育としての難しさを強めている。以上のことを背景に以下、調査に基づく考察を進める。

3. 調査

紙面の関係上、ここでは調査の概要とその結果を簡潔に示す。

3.1 アメリカでのヒアリング⁽²⁾

アメリカ、ニューヨークに本部を置く New York Film Academy (以下 NYFA) は、名だたるフィルムスクールに続く学校として、実践的な映像教育をするカレッジである。そのロサンゼルス校、ニューヨーク校の在学学生、卒業生、計 9 名にヒアリングをおこなった。実践的な映像教育を通じて、どのように職業意識が芽生え、それ以降のキャリア意識がどのように構築されるかという学生たちのキャリア意識に焦点を当てたヒアリング調査である。結果として、カリキュラムに関しては、ヒアリングをした全ての学生が満足感を示していることがわかった。また、学生は、自分が専門とする分野を超えて総合的に映画制作について学べることに對しても高い価値を見出していることも確認できた。

3.2 シンガポールでのヒアリング⁽³⁾

シンガポールに拠点を置く BananaMana Films はこれまで複数の賞を受賞するなど、小規模ながらも TV, Web, 映画に對したプロダクションである。その創設者とデ

ザイナーにヒアリングをおこなった。本調査は、現場での新しい技術の活用に焦点を当てた調査である。結果として、一般用機材を利用し、撮影や編集を極めて効率的におこない、質の高い映像を生みだしている現状が明らかになった。また、膨大に存在する YouTuber などの映像配信者と差別化するために、ストーリーへのこだわりを持った映像制作を意図していることが分かった。

3.3 大学のシラバス調査

日本の大学の映像教育を捉えるための調査として、映像教育をおこなう大学に焦点をあて、映像関係の授業シラバスから読み取れる現状について調査した。2018年4月時点で日本全国に約760校の大学があるが、その中で映画、アニメーションの勉強ができるとされている大学39校(以下、主要39校)を調査対象にした。「映像論」のように一般教養科目として、あるいは一科目だけ専門科目に存在する大学は文学部や経営学部などを中心に数多く見られたが、今回の調査考察からは除外した。

対象校のシラバスを閲覧したところ、映像制作、プロデュース、マネジメント、ビジネス、プログラミングなどをテーマとした～論、～制作、～演習、～実習の授業が多く存在していることがわかった。特に制作系の演習などを伴った授業では、制作した映像コンテンツの YouTube などでの公開を前提とした授業、講義形式の授業では、業界で活躍する著名なクリエイターやプロデューサーなどを講師として招いてオムニバス形式で授業をするものも数多くみられた。また映画史など、映像分析や、芸術・哲学などと結びつけて論じる授業もみられた。

4. 考察

以上三つの調査よりわかったことを踏まえ考察をする。

NYFAの調査では、教育が「全てはストーリーを伝えるために存在する」という一点に集約されており、学生の実践的教育に対する満足感の高さから、教育の質の高さが伺える。また学生はハリウッドで成功することの難しさを十分に理解しながらも、よい作品を作ることや自身のアイデンティティを高めることにも集中し、偶然も含めて巡ってくるチャンスを待ち構えることができる姿勢も教育によって身につけている様である。それは、映像制作の方法論に加え、映像制作に必要な心構えや考え方なども合わせて教育されているためだと考えられる。例えば自身が監督志望であっても、カメラや照明、音声といった他のロールに関する知識や技術を一通り覚え身につけることで、チームにある役割で関わったときに、他の立場を理解した上でそれぞれが撮影を遂行できることを目的とした教育方法である。つまり、彼らは自然と自身の立場や専門を俯瞰してみることができるようになっていると考えられる。チームワークが重要になる映像制作において、実践的な共同体で養われるこの力は非常に重要である。

BananaMana Filmsでの調査からは、多くの人が手にいれることができる価格帯の機材を巧みに組み合わせた超効率的な撮影手法と質の高いストーリーを組み合わせた制作メソッドを独自に開発している点に新しさを見た。多くの組織やクリエイターがハリウッドの様な大規模なプロダクションを実現できないことを考えると、BananaMana Filmsスタイルの需要は、今後増える可能性

が高い。特に、大掛かりな機材や設備を必要とせず、質の高い映像コンテンツの制作を目指す大学教育においては、有効なメソッドといえるだろう。

大学のシラバス調査からは、まず日本の大学で映像を本格的に学べる大学・学部学科が少ない実態が見えてきた。つまり、デジタルハリウッド大学や映像学科など、映像を主とした教育をおこなう大学自体が少なく、メディアやデザイン、工学との関連の中で映像に関する教育をおこなっているため、映像の分野だけで授業同士の連携構築や積み上げはできない。例えば、知識ベースの授業に実践ベースの授業が積み上がるなど、より体系的な授業展開が理想であるが、結果として部分的に完結する傾向にある。

以上をまとめると、質の高い映像制作には一言で言うと総合的な力が必要であると言える。そのための映像教育を考えた時、下記の三つが基礎となる。

- ・企画(脚本、構成)、撮影、編集、配信など一連の実践力
- ・基本ルール・機材操作・ソフトウェア操作などの知識
- ・倫理的・法律的な周辺知識

さらに、上記を包括する重要要素として

- ・制作目的に応じて最新技術、メソッド、手段を選ぶ力
- ・分業される他の仕事への理解とプロジェクトの俯瞰力
- ・周囲とのコミュニケーション力

また、背景的に以下の力も作業や仕事の質を高める要素となる。

- ・場に応じた自身の意思や意見の的確な表現力
- ・映像分野での自身のキャリア形成を見通す力

5. おわりに

本研究では、大学における映像教育の再考という大きな目標に対して、現状を一つずつ紐解きながら、映像教育に必要な要素の整理をおこなった。映像教育自体が持つ難しさを背景に、体系的な映像教育という理想に少しでも近づけるために調査と考察をおこなった。実践を通じてスキルを磨くだけではなく、様々なルールや映像制作のための哲学、自身の表現やチーム内の他役割への理解、人との接し方、協力の仕方など、その世界の職業人として制作に必要な多くのことをこの一連の教育で身につけることができるよう、引き続き研究を続ける。

付記

本研究は、金城学院大学人文・社会科学研究所2017年度共同研究プロジェクト助成を受けておこなわれたものである。

参考文献

- (1) 内山隆『(第10章)映像産業における人材育成：コンテンツビジネスの経営戦略』コンテンツビジネス研究会編、中央経済社、pp.206-208、2017
- (2) 後藤昌人・小室達章「実践型映像教育を通じたキャリア意識の形成 -米国NYFAにおけるヒアリング調査分析-」『金城学院大学人文・社会科学研究所紀要』第19号、pp.35-45、2015
- (3) 遠藤潤一・後藤昌人・小室達章「撮影技術と配信環境の変化が与える映像コンテンツの海外展開について」『金城学院大学人文・社会科学研究所紀要』第20号、pp.53-68、2016
- (4) 金子満『映像コンテンツの作り方—コンテンツ工学の基礎』、ポーンデジタル、2007