



メディア学部 教授
大淵 康成
Obuchi Yasunari



メディア学部 教授
近藤 邦雄
Kondo Kunio



メディア学部 教授
寺澤 卓也
Terasawa Takuya



メディア学部 教授
榎 俊吾
Sakaki Shungo



メディア学部 准教授
渡辺 大地
Watanabe Taichi

- TALK SESSION - 教務委員歴代メンバー

カリキュラムの変遷からたどる メディア学部20年の歩みと進化

1999年の設立以来、メディア学部のカリキュラムは計4回の改訂を経て現在に至ります。
各回の改訂にはどのような背景や狙いがあり、取り組みはどのような成果をもたらしたのか。

開設前のカリキュラム検討を知る寺澤教授と、開設後にカリキュラムを担当してきた
歴代の教務委員4名が、当時を振り返り、語り合いました。

そこから見えてくるメディア学部20年間の歩みと発展、これからの学びのあり方とは。

東京工科大学メディア学部が日本初のメディア系学部として誕生したのは1999年。設立時のパンフレットには「人文社会系の『知恵』も、芸術系の『センス』も、理工系の『技術』も、すべて学べる学部です」とコピーが掲げられています。国内で前例のない学部を立ち上げるにあたり、カリキュラム作成はどう進んだのでしょうか。

寺澤 私はメディア学部の開設よりさらに3年ほど遡り、設立に向けた検討段階から関わっています。のちにメディア学部の初代学部長(学長兼任)に就任された相磯秀夫先生を中心に、学部で養成したい学生像について検討を進め、その結果、「問題発見・解決」ができる人材を養成することを念頭に科目配置を進めました。当時は、私を含めた少人数のカリキュラム担当教員がたたき台を作り、アゴラ(カリキュラムなどを討議する学部ごとの会議)で詰めていくという流れ。今のように教務委員会がカリキュラム作成を担うようになったのは、学部開設後、1回目のカリキュラム改訂へと動き出した時期だったと記憶しています。

渡辺 学部創設メンバーの1人として私が思い出すのは、カリキュラムを話し合う会

議のたびに白熱した議論が毎回繰り返されたこと。というのも、各科目の枠組みはあったものの中身はほとんど決まっていなかった状態。加えて、人文社会系・芸術系・理工系の多様な教員が集まっていたため、ある分野の教員にとっての“当たり前”が、他ジャンルの教員にとってはそうではない、というケースがしばしばありました。

寺澤 特に演習系の科目は、どんなスキルを学生に身につけさせたいかという大枠は決まっていますが、それを実際に演習テーマにどう落とし込むかについては、教員同士がなかなか合意に至らず、調整が続きました。4年間の中で専門的な教育をいつから、どのように進めるべきかも、教員によって考えが異なり、これも議論的でした。

近藤 それも、異なる多様なジャンルの教員が集まっていたからこそですね。それぞれが身を置いてきた学問分野ごとに、慣れ親しんできた流儀のようなものがあり、相互理解は容易ではなかったと想像します。

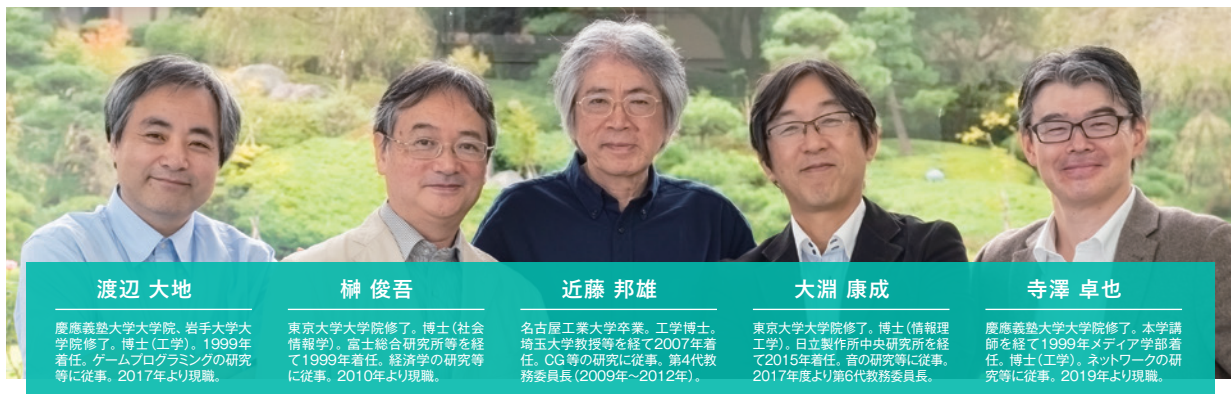
渡辺 一般的に、大学で学部が新設される場合、何らかの前身となる学部が存在することが多いのですが、メディア学部はまったく何もないところからスタートした学部。そのぶん、設立までの道のりは非常に大変

でしたが、結果的に「環境」「表現」「技術」の3つのコア科目群で構成された独自性の高いカリキュラムができあがりました。当時の白熱した議論も、重要なステップだったと振り返って思います。

大淵 まったくの新設ということは、実際に入学してくる学生についても事前に正確な予測はつきにくいですね。いざふたを開けて、想定との違いはありましたか。

渡辺 想定外だったのは、学生数の多さですね。教室に収まらず、1クラスをABに分けて授業をしました。現在でもこのABクラスが基本となり、語学や演習系科目では、更に少人数のクラスになっています。また、学部創設時から「全員ノートPC必携」としたのも、当時としては画期的で、学生に自発的な学習を促すことにつながったと捉えています。

榎 学問分野ごとの流儀というお話がありましたが、それは、教員の研究指導スタイルの違いにも表れていたと感じます。私を含めた「環境」系の教員は、人文科学分野での伝統として、個々の研究室単位で研究活動を進めていましたが、「表現」「技術」系の先生方は、当時は研究室を超えたプロジェクト形式での指導が多かった印象です。



渡辺 大地

慶應義塾大学大学院、岩手大学大学院修了。博士(工学)。1999年着任。ゲームプログラミングの研究等に従事。2017年より現職。

榎 俊吾

東京大学大学院修了。博士(社会情報学)。富士総合研究所等を経て1999年着任。経済学の研究等に従事。2010年より現職。

近藤 邦雄

名古屋工業大学卒業。工学博士。埼玉大学教授等を経て2007年着任。CG等の研究に従事。第4代教務委員長(2009年~2012年)。

大淵 康成

東京大学大学院修了。博士(情報理工学)。日立製作所中央研究所を経て2015年着任。音の研究等に従事。2017年度より第6代教務委員長。

寺澤 卓也

慶應義塾大学大学院修了。本学講師を経て1999年メディア学部着任。博士(工学)。ネットワークの研究等に従事。2019年より現職。



「環境」系でも研究室間の交流はありましたが、基本的には独立していて、そうした分野による違いも興味深かったですね。

渡辺 初代学部長の相磯先生はメディアというものを学際的な捉え方で再構築していきたい、との考えを強く持っておられたと思います。種々の学問を融合させながらメディアのエキスパートを育てる、という方針はこの学部の最大の特徴と言えます。

近藤 近年、文理融合的な人材の育成を国も推進していますが、メディア学部では20年以上も前から先駆的に取り組んできました。これは強調したいポイントです。

2003年に第1回のカリキュラム改訂が実施され、「フレッシューズゼミ」や「プロジェクト演習」が始まり、IT教育・日本語教育が強化されました。この改訂の詳細や、背景を教えてください。

寺澤 「フレッシューズゼミ」は、それまであったアドバイザー制度を科目に格上げしたものです。人材教育を意識し、入学時点ではまだ勉学意欲がそれほど高まっていない学生をいかにフォローしていくかを考慮し、盛り込まれました。

渡辺 一方、「プロジェクト演習」の前身に当たるのは、「表現」系の教員が独自に行っ

ていた学生への専門的な個別指導です。芸術系分野では就職活動で作品の提示が必要となるため、実習を重視する土壌があります。こうした背景から、個別指導を科目へ格上げしてほしいとの要望が教員から上がり、実現しました。

近藤 私は2007年に着任後、2名の先生方と共同で「CGアニメーション」のプロジェクト演習を開講したほか、並行して別のプロジェクト演習も担当しました。シラバス上では「プロジェクト演習」という1つの科目として置かれ、その具体的なテーマは各教員が決められる仕組みをとったことは、成功だったと思います。

榎 当時、「環境」系には語学の先生方も多く在籍され、それぞれの専門領域のなかでプロジェクト演習や卒業研究のテーマを立ち上げてこられたのは、重要な出来事だったと思います。2012年度に「教養学環」ができ、それまでメディア学部で教養系科目を担当していた教員の多くが、教養学環の所属に変わりました。

渡辺 2005年には「キャリアデザイン」が、2006年にはフレッシューズゼミでの「キャリアサポートセンター利用ガイダンス」が新たに始まりました。教育機関として学生一人ひとりの成長に向き合い、キャリア支援も含め、よりきめ細かくケアする方向性へと変っていったのがこの時期の特徴です。

2007年度から、従来のコア科目群に代わるものとして、3つのコースが設置されました。その後、2012年度には4コースへと移行し、そして現在は「メディアコンテンツコース」「メディア技術コース」「メディア社会コース」の3コース体制になっています。こうした変遷

の経緯や、それを経て蓄積されてきたものは何でしょうか。

榎 2007年のコアからコースへの移行は、全学部をコース制に揃えていくという大学としての方針を受けたもので、「エンタテインメントメディアコース」「ビジネスメディアコース」「ライフメディアコース」の3つが設置されました。実際にコースの中身について深く議論されたのは、2012年度の改訂時です。学生が就職活動時に自分のアイデンティティをしっかりと主張できるレベルにまで、4年間を通して知識や技術を身につけられるカリキュラムにすることを目指し、議論を進めていきました。その結果、設立されたのが「コンテンツ創作コース」「インタラクティブメディアコース」「ソーシャルメディアサービスコース」「メディアビジネスコース」の4つのコースです。

渡辺 コースによって選択必修科目が変わってくる点が、それまでとのおおきな変化です。履修内容に一定の縛りを設けることで、4年間の学びを終えた時点で、高いレベルの専門性を身につけていられるようになるための仕組みと言えます。今までの「広く浅く」から、「深く狭く」を目指すべきという議論が全学的にあり、メディア学部もその流れのなかで変化を遂げていきました。

寺澤 一方で、学生が自分の選んだコースで思うように力が伸びない、打ち込めないといった事態になった場合でも、比較的スムーズに軌道修正をし、なるべく4年で卒業できるように制度が組まれています。それは現在の3コース体制でも同様です。

大淵 2012年度には「創成課題」^{*1}が始まりました。3年次後期から卒業研究の準備を始め、実質的に卒業研究に1年半

かけて取り組むという、大きな改革でした。また、この2012年度からのコース制は、現在のものよりも、科目の選択肢などの縛りが厳しく設定されていました。学生の反応や結果を踏まえながら、その縛りを少しずつ緩めてきたのが、この5、6年の変化です。ですから今、「なぜ学科制にしないのか」という議論が持ち上がっても、学生を主体的な成長や進路選択へと導くカリキュラムとして、今のコース制がベストであると、理論的に説明できます。

近藤 メディア学部が目指す、文・理・芸の幅広い知識を備えた学生を育てることができるのがコース制であり、最初から道が分かれている専攻や学科ではそれは難しい。たとえるならコース制は、どれを選ぶかによって最終的に異なる山頂にたどり着くけれど、それを支えるすそ野はみな同じである、というイメージです。

大学や外部要因の変化に合わせて、メディア学部は常に改革を重ねてきたことがわかります。20年の歴史を重ねた今、メディア学部のカリキュラムの特色や、これから取り組むべきテーマは何だと考えますか。

近藤 2012年度から、専門演習の開始がそれまでの3年次前期から、2年次後期へと早まりました。学生にとって、本格的な研究に備える半年間の猶予ができ、実際に留年率の低下、卒業率の向上といった成果が表れています。それと同時に、学修意欲の高い学生に向けて「学士・修士一貫早期修了プログラム」^{※2}や、「先端メディア学」「先端メディアゼミナール」^{※3}が設置されたことも重要な点です。いろいろな層の学生に合

わせた教育やサポートの体制が充実していることが、この学部の良さであり、個々の学生を伸ばすための斬新なアイデアが、これからも必要だと思っています。

榊 相磯先生が学部創設時にコア科目制度を設けたのは、学生一人ひとりが多様な選択肢の中から自分で選び、コンテキストを作れるようになってほしい、という狙いもあったのではないのでしょうか。そうした原点に立ち返り、学生の選択の自由度を確保することは、今後のメディア学部の新しい方向性につながるのではないかと感じています。多様性を提供する、というメディア学部の本来の役割を、今後も変わらず意識し続けたいと思います。

寺澤 こうしてカリキュラムの変遷を振り返ってみると、改めて相磯先生の最初のコンセプトは、先見性の高いすばらしいものだったと再認識します。研究室配属時に学生と面談をすると、メディア学部でなぜ最初に幅広い分野を学ぶのかをきちんと理解していない学生もいて、もう少し早い時期から、主体的な学びを意識させる働きかけも必要ではないかと感じています。

渡辺 現在のカリキュラムは、過去から綿々と続いてきたものの成果であり、思うように成果が上がらず反省材料を残した試み

も含めて、あらゆる蓄積の上に今がなりたっているのだと実感します。教務に関連した時代ごとの施策や、そこから得た教訓を整理し、しっかりと次の代に引き継ぎ、より良いものを追求していきたいですね。

大淵 教務委員会は制度をつくる場所であり、その制度の内容は、どちらかと言えば学生を縛る方向になりがちです。しかし今の学生は、われわれ自身が学生のころよりもずっとまじめで、縛りは必要ないと気づかされることも多々あります。一方で、まじめさゆえに、成績や評価にとらわれて視野を狭めてしまうきらいもあり、弾けた学生が出にくい環境になっている気もします。必要に応じて学生を適度に突き放し、いかに個々の学生の個性や持ち味が光るように育成していけるかも、メディア学部の今後の重要なテーマだと考えています。

用語解説

- ※1 創成課題
2012年度より、3年次後期に開講。4年次からの卒業研究に備え文献調査や研究テーマの模索などを行う。これにより卒業研究が実質的に1年半の長さに。
- ※2 学士・修士一貫早期修了プログラム
学部3年半+大学院1年半の、計5年での学部卒業と修士課程修了を目指す制度。2014年度新入生より適用。
- ※3 先端メディア学&先端メディアゼミナール
学修意欲の高い学生を1年後期から研究室に参加できるようにし、早期に研究を中心とした学修の機会を提供するカリキュラム。

