

座談会「コンテンツデザインコース・10年の軌跡」

ネットワーク情報学部 中村友保・山下清美・福富忠和・松永賢次・上平崇仁・栗芝正臣

School of Network and Information Tomoyasu NAKAMURA, Kiyomi YAMASHITA,

Tadakazu FUKUTOMI, Kenji MATSUNAGA, Takahito KAMIHIRA, Masaomi KURISHIBA

Abstract

ネットワーク情報学部創立 10 周年記念事業の一環として、各(旧)3コースの軌跡を掲載することになりました。そのひとつとして、学部創立以来(旧)「コンテンツデザインコース」の誕生から、プログラム制への移行による発展的解消まで、このコースを支えてこられた教員による座談会の記録をまとめたものです。当日、都合により参加できなかった先生方もおられます。

1. ネットワーク情報学部の誕生前

中村(以下中)：お忙しい中、お集まりいただき、ありがとうございます。学部誕生前、創世期そしてコース制からプログラム制に至るまでの、皆様のご苦労と、エピソードをお話ください。

話の糸口として、学部の前身である「経営学部情報管理学科」について触れたいと思います。僕が専修大学に来たのは三十数年前です。当時は商学部の教員でした。その頃の情報管理学科っていうのはまさに輝ける「情報管理学科」でして、学内でも偏差値が一番高かったんですよ。文学部心理学科と同じくらいだったと思います。非常に優秀な学生が大勢いて、後に教員になった学生で言えば、経営学部の宇佐美先生、本学部の飯田先生などがおりました。他学部の教員から見るととてもうらやましく思った記憶があります。だからそういう学生を育てる「学部」があったら素晴らしいね、という話はしていました。

十数年前の 21 世紀構想会議で、新学部構想委員会が情報系の学部を立ち上げようという話になったとき、私の頭の中では、当時の情報管理学科のイメージしかなかったと思います。委員会のメンバーもコンテンツという言葉をごまかして知っていたのでしょうか。そのころは僕自身があまり関心がなかったんですけどね。コンピュータープログラミングとネットワークシステムの教育が主だとしか思ってなかったんで。ここは松永先生から、詳しくお話頂けるとと思います。

松永(以下松)：僕は江原先生が今日いないことがとても残念なだけ。僕がこの大学きて一番最初にコンテンツって言葉を聞いたのは、江原先生からだったんです。97年と98年くらいかな、情報科学センターのある会議で江原先生が「これからはコンテンツだ」って言って、

その言葉はなぜか僕の頭の中になんかはっきりとこびりついていて…。で、しばらく飛ぶんだけど、何か新しい学部を作らなきゃいけないねっていう、会議があったんですね。それがさっき中村先生がお話しされた、21世紀構想会議です。その会議に、石原先生と江原先生が出ていたんですね。で、このふたりが情報の学部を作った方がいいって言って、会議で学長に提案したら、「じゃ、それがいいんじゃない」って話になったんですよ(笑)それが99年の7月だか6月だったかな。

その情報系の新しい学部を作ろうという話があったので、もっと具体的なプランを真面目に考えろということで委員会ができて、夏休みに何べんも召集がかかったんです。その時に中村先生もいて、全体では7、8人くらいの先生がいました。今の学部にいる人だと、佐藤先生もいたし斎藤先生、江原先生、石原先生もいたし、最初の学部長の高津先生がその会議の委員長でした。それで、その委員会がかなり真面目にカリキュラムを考えて、どんなコースがいりますよとか、どんなカリキュラムでやりますよとか、全部僕が書いたんですよ。あ、全部っていうのは嘘で、実はコンテンツデザインとネットワークシステムのふたつだけ僕が書いたんです。でもふたつだけじゃ足りないんじゃないのって僕が高津先生に言ったら、情報ストラテジーのコースを作るかってことになって3つになったんです。

なので、中村先生は先ほどコンテンツデザインは後から出てきたみたいなことをおっしゃってたんですけど、実は1番最初に名前が決まったのはコンテンツデザインなんです。その3つの中で、中身はよく分かんないけど、名前だけはコンテンツデザインっていうのを作らなきゃいけないっていう風に、もうそれは最初の方で決まっていたんです。とにかく、何か新しい学部をやる時には、目玉商品っていうか何か新しいものをやんなきゃいけないっていうので、それがコンテンツデザインだったんです

ね。ネットワークシステムコースにつける名前は、これがさんざん困って全然決まらなくて、確か江原先生が「ネットワークってつけなきゃダメだ」って言いだして(笑)でもネットワークってつけてもネットワークを教える人はあまりいないしなーって、実体とあっていないんじゃないのっていう話になったのだけど、ネットワークプログラミングもやるだろうからネットワークシステムになった。3つのコースを作るって言うのが99年の夏休みでのひとつの合意点だったんです。

で、それぞれのコースに、どんな科目がいるのかとかかっていうことを考えていくんですけど、情報ストラテジーとネットワークシステムに関しては、前の情報管理学科に科目がいっぱいあるので、僕らも具体的にどんどん考えられるんですね。科目リストを作ったのは良いけれども、文部省に学部申請する書類を作るときに、やっぱりそれほど多くの科目は開講できないというので、石原先生にある日「科目を半分に減らせ」って言われて、これは削除、これは合併ってやるくらいでした。まあそのくらい、ネットワークシステムと情報ストラテジー、2005年に情報戦略って名前に変えましたが、そちらは科目を簡単に決めることができたんですが、コンテンツデザインはコースの名前だけ決まって科目の中身が具体的にはちょっと委員会では決まらなかった。でも「これからはコンテンツの時代だよ」ってことは、多分最初に言い出したのは江原先生で、で僕がそれにちゃっかり乗ったと(笑)



中：当時の僕のイメージだと、コンテンツっていう用語を聞いたかどうかは覚えていないのですが、いわゆるウェブサイトのようなものを作ることを、ひとつの教育目標にするのは必要だねという話はどっかでしたような気はあります。だけど、それがコンテンツなんだらという話と関係があったかどうか僕には全然記憶になくて(笑)更には言えば、僕自身がこの学部に来るなんて思ってなかったから、あんまり関心がなかったのかも(笑)

松：その委員会は、別にこの学部に入る先生だけが集ま

った訳じゃないんですよ。要するに情報系のことに詳しい専修大学の人たちが集まって、みんなで議論しましょうということになったと。そのときには、コンテンツが10年後にはこの学部の中核になるような内容になるんじゃないかと、根拠はないけど僕は信じていました。

余談っていうか面白い話をすると、新しいコースを3つ作りますってことで色々文書作って学長とかに持ってくわけですけど、その時にあるベテランの職員の人が「コンテンツって言葉は、高校生誰も分からないと思うよ。こんな名前のコース作っていいの」って言われて暗に反対されたんですね。で、それで石原先生と僕が抵抗して、「いやいや、高校生はよく分かるんです。逆に大人こそ分からない」と。

まあでもちょっと単語が先走ったことは事実だと思います。ですから、後から来て色々関わってくれた先生方は、その中身を作るということに関して異常に御苦労されてしまったなあと思うんですけども。

発端はそれで、それから経営学部から情報管理学科を出して新学部にするときに色んな要件があるんだけど、情報管理学科の卒業研究を担当していた25人分の先生を全員経営学部から新学部に移してしまうと経営学部の先生が少なくなってしまうので、経営学部に残る人と経営学部から出て行く人と別れなければいけないんですね。そうすると情報管理学科の中で教えている経営情報的な人は、どうしたって経営学部に残らなければいけない。となってくると、どちらかって言う情報管理学科の理系的な人たちだけが新学部に移籍していくってことになっちゃうんだよね。でも新しい学部を作るときに、理系の内容に偏った学部だと、専修大学のブランドからすれば難しいだろうと。経営情報じゃない文系的な要素を含まなければ、新しい学部としては上手くいかないでしょう。そんなことを考えていたんだよね。

中：あともうひとつはね、実は入学定員の問題なんです。当時の情報管理学科だけの定員(120人)だけでそのまま新学部を作れるかということなんです。それを200人以上の定員の学部を作るというので、そうすると他の学部から定員を取らなきゃいけないんですよ。そうすると、ひとつの方法は要するに大学は教員の数あまり増やしたくないから、それで学生定員と教員をペアで持ってくる。もっとも、教員を動かさない学部もあるんだけど。商学部では私と江原さんが、多分それが相応しいということだったと思います。ここじゃ言えないようなさまざまな事があったんですが、それは内緒です(笑)

そういうこともあって松永先生がおっしゃるようになったんですが、できた時のことを思い返すと、かなり無理していたと思いますね、設備的にもソフト的にも。今でこそ1号館各端末室には十分なソフトウェアが揃っているけれど、あのころはかなり苦しかった。(第1-第6端末室以外) 端末室はどこまでありましたっけ？

松：えっと、新しい学部を作る時に、設備で言えばマルチメディア実習室だけは作ってくれた。それから、これは石原先生が大変頑張ったと今でも思うんだけど、お金を自由に使う・・・まあ自由じゃないけども、教育充実費というもので、この範囲だったら学部が自由に使えますよっていうのを、財務担当理事に掛け合っただけでそれを OK させた。

中：これは専修大学では大変なことですよ。

松：うん、この学校の中じゃ革命的な出来事だった。情報管理学科の時には学科が自由に使えるお金がなかった。

中：解説すると、あのころ情報管理学科の学生は他より6万円余分に払っていた。心理の学生も2万円だったかな。でも、心理は独自のなんか高級な機器システムを入れていて、理系の設備が沢山揃っていたから、ある意味情報管理学科よりも理系的なのが心理学科だったんですよ。で、維持運営のために独自の研究・教育予算があったはずですよ（文科省科学研究費などの補助も）。それもあってですね、ある程度は自由に使える予算がないとダメだというのが今の話です。以前はそれがなかったからね。

松：学部で独自の TA を雇えるようになっていたとかは、やっぱり最初に頑張って認めてもらっていたから。当初は授業の具体的な中身にはいろいろ問題はあったかもしれないけど、授業をサポートする仕掛けに関しては、最初に頑張るところは頑張っていて、それで CD の演習も外部からアシスタントとして来ていただいたりとかできた。まあ設備としてはいろいろ物足りないところはあったかもしれないけど、教育充実費があったので、自分たちで少しずつ変えていった。

中：例えば授業に外部の人を呼んで講演をしてもらおうということも出来るようになった。今では当たり前になって、他の学部もやっているんだけど。

松：「情報と社会」（以前は「ネットワーク情報概論」）の授業のですね。外部講師の方に順番に講師をやらせてもらって講義です、と設置申請の書類書いてしまっていて、いざ学部がスタートすると、そんなに講演料払えないって言われたのですが、もう文部科学省に認められているのでこの通りやらないとダメなんですよと言いつつ張って。学部を創設する時に分かってたものに関しては、まあ頑張ってやっていたんですけども。コンテンツで教育って何をすればいいのかわからないのが、皆目見当がなかったし（笑）

中：この件については、大学はすごく協力してくれたよ。

松：まあ NS コースなんかはね、色々計画を立てた通り

にやっけて計画通りに進んでるっていうだけですから。それに比べて CD は計画がなかったから大変でしたね（笑）

中：どういう科目作っていいか・・・というか、あまり先例もなかったんですよ。コンテンツをするという学部の構想は、他と比べてもかなり早かったでしょ。

松：今だったらうちの学部でコンテンツ系の先生を募集しても、沢山人がいっぱい応募してくるじゃないですか。上平先生（2004年）とか栗芝先生（2005年）みたいに、「こういうことをやったらどうか」というアイデアを出せるような人がいっぱい応募してくださる。学部の新設当初は、公募をかけてもフィットする人がなかなかいない時代でしたからね。我々は早かったんですよ。しばらくするとそういう領域の研究者の人たちが増えてきた。早かったのは、苦しかったけどよかったと思います。最初に看板上げたのでそれに注目してくれたやる気のある皆さんにどんどん集まってきてくれたから。

中：我々が大変だったのは、まわりの人たちが何のことか理解できなかったことかな。

松：人事について、覚えていることがもうひとつあります。学部を作る時、学内から先生方が移動してきて教授陣が揃えられました。僕はそれに対して、「なんで新しい人を雇わないんだ」と随分と文句を言ったんですね。したら、石原先生が「大学は急には変えられないから」と僕をなだめました。それは最初にいっぺんに入れ替えても長い目で見たら良いことはない、徐々にスタッフを入れ替えたほうが良いんだって意味だったんです。

今となって考えれば、それは大正解だった。10年前に今のことを正確に予測することなんかできっこないわけです。ベテランの先生たちがディスカッションをして、こういうことが私たちの学部には足りない、って自分たちで発見してその領域の人たちが必要だって後任教員の採用計画を立ててきた。自分はもう変われないけれども、それを補う人を先生として採って来ましようって自己認識して、そういう人と自分を入れかえてきたということです。それが時代と一緒に走りながら、学部がどうあるべきなのかっていう事を問い続けることにつながった。僕はそれこそがすごく大事なことだと思っていて、その思いが結果的にはいい組織になっていったってことなんですよ。やっぱり石原先生も江原先生と同じくらい将来を見通す能力があったと、僕は思うんですよ。

山下(以下山)：私は学部ができる前は何にもタッチしてなく、「来いよ」と言われて入ったのでその辺の事情はあまり知らないです。別の学部の専門科目もお手伝いしてましたし、大学内での自分のポジションが微妙だったため、ネットの方も、最初のうちは様子を見させていた

だいていた感じでした(笑)

松：1年目は、ちょうど国内研究員だったのですよね。

山：そうそう、江原先生もそうだったんですよ。砂原先生も。あと伊東先生も。

中：学生も2年生以上はいなかったんだよね。ただ先生方がそれだけ抜けていたので、いろんなことをやるのが大変だった。まあ色々やったよね。それで基礎教育の情報リテラシー演習？あの当時のリテラシー演習は、今で言う情報表現演習。あれも実はですね、演習でやるかは松永先生がカリキュラム作ってくれたんですよ。

松：私がなんでもやりました(笑) 2年目からはプログラミング演習の方をやって言われて。

中：まあ今じゃできないと思うけど、あの時は何でもこいだった(笑) では、そろそろふたつ目の創成時の話に入りますが、あと何か学部ができる前の話ってありますか？

松：えっとね、コンテンツでね、1期生が入学してすぐのときに、どのコースに一番行きたいかアンケートを取ったんですけども。やっぱりコンテンツデザインが一番多かったのが、嬉しいやら困ったやらで。だからコンテンツデザインコースを作るということに関しては、みんな注目はしてくれたんだろうなと。

中：さっき先生がいったようにね、高校生たちの方がよく分かってたんだよ。

松：そうそう。おっさんたちは全然分かってなかったけど(笑)、高校生には当たり前だったと。我々の準備がそこまでされていなかったから、さあどうしようっていう。

上平(以下上)：時代的に言うと、1999年から2000年の間の1年ぐらいですね。

松：2001年に4月に1期生が入学した・・・あ、当時は新しい学部が文部省に認められるのが前の年の12月なんですよ。で、それまで宣伝もしちゃいけない。それで僕らはどうしてるかっていうと、しょうがないから印刷物だけ持って、オープンキャンパスの面談コーナーで「こういうものを作ろうと思っている」ってこっそり見せるんだよね(笑) 今だったら1年前から学部設置が認められて、どんどん宣伝できるんですけども、あの頃は全く宣伝しちゃいけないだったんだよね。

上：インターネットの変遷とあわせて考えると興味深い

ですね。インターネットが普及しはじめたのが95年くらいです。で、95年から97年くらいの中に、個人で作れるホームページがだんだん増えてきて、多分その辺の変化にいち早く気がついて飛び付いた高校生がいたわけですよ。そういう彼らだったから魅力的だったんでしょうね。ちょうど21世紀に変わるころに、だんだんインターネットによる情報の世界が、誰でも表現できる場になり始めたんですよ。もうちょっと早かったかな？

福富(以下福)：そんなもんです。私が編集委員長をやっているデジタルコンテンツ白書っていうのが、学部と同じちょうど10周年です。その前はマルチメディア白書っていうものでした。

中：学部ができた時には、まだITバブルで、学生たちの就職は「ばっちりだよ」って言ってたのに、バブルははじけちゃったんですよ(笑) あれは、2年目？1年目？

松：2年目にはじけましたねー。

中：正直言って真っ青だったんだけど、幸いに回復したからね。2年か3年で。彼らが就職活動を始めた頃には景気もかなり戻ってきて。あの頃の業界の記事探せば「えー」っていうのがいっぱいあるよね。でも堅実にやっていた学生たちはいいところに行けたと思ってますよ。



2. 学部創成期

中：さて、創成期です。ここで話を聞きたいのは最初の1、2年目のこと。それから先ほどの、初めてのコース選択です。

松：いやそれがね、コース選択でどうやってCDコースに行かせないようにするかっていうね(笑)

上：初期のころは、来るな来るなって、しきりに言っていましたね(笑) ほっとくと、簡単だ、楽しそうだって素朴な先入観だけで来ちゃうんで。

中：本当は決して楽なコースじゃなかったんだよ。だって課題はやたら多いし、まあそういう噂も立てたけどね(笑)

上：でも初期のころは本当に中村先生が必死で、ガイダンスでもしきりに言っていましたよね。

松：妨害工作で(笑)就職が悪いか、ネガティブイメージを吹き込んで・・・どう行かさないようにするかっていうのがなー。

上：それでやっと3分の1くらいだったんですよ。

中：あのままだったら8割は来ちゃってたな。

松：いや8割はちょっと言いすぎですけど、半分は行っちゃったかもしれない。やっぱ落ち着いてスタートアップするためには、4分の1か3分の1が良いって言って。ちょっとね、ネガティブな作戦で、広めました(笑)

中：逆にね、それにもほら創成期の頃で言うが一番ショックだったのは、純粋にコンテンツの先生はひとりしかいなかったんですよ。名前はW先生にしときましようか。その先生がね1年目にすでに体調を崩してたんだけど、2年目に急にやめちゃったんですよ。

松：とりあえず年度末まではいましたよね。

中：ほとんど授業もうまういなくなっていて、で、どうしようかと。あのときはCD総合演習だったと思うけれど、私ら素人がやらなきゃいけないし、でもそれだけじゃ間に合わないんで、いろんな先生の伝手で、例えば飯田先生をお願いして、ある映画学校の知人で映画助監督の方に2回くらい来てもらって。それから、webページ作りについてはFLASHの本を何冊か書いていた伊佐先生、今はそういうことしてないんですけど当時はいろんな本書いてて、その方にもずいぶんと演習授業をやってもらったり。それからあとはさっき出たW先生と同じ姓の方で、今は名古屋の某大学の教授になってるんですけど、当時デザイン会社の社長だった人とか。で、同じころに栗芝先生をお願いして。

山：前のW先生が辞めるっていうので大騒ぎになったとき、そのことを最初鈴木課長からお聞きしました。私が前年にNTTの研究所に行かせていただいていたので、そこを通じて情報デザイン系の方と交流があったので、その

ついで野島先生から栗芝先生と大和田先生を紹介していただきました。もうぎりぎりの時期だったのですが、「すみません、お願いします」ってお願いしました(笑)

栗芝(以下栗)：ちょうどその時、青山学院大学の大学院にいて、しかも、たまたまそこに野島先生が非常勤としていらしてたんです。偶然の巡り合わせですね。

山：とにかくその空いちゅう穴を、超特急でお願いして・・・

上：後になって当時の1年生だった学生達から、その頃の思い出話を聞いたことがあります。W先生が来られなくなって、中村先生がバタバタと2クラス同時に走り回りながら教えてらっしゃった、と。それを見て、学生達も不安で「どうしたんだろうね」言っていたみたいです。

山：わたしは面識もなかったし、どういう事情だったか正確にはわからないんですけど、私が解釈したのは、いわゆる普通の文系大学の、いわゆる普通の4年制大学の文化しか持ってないってところに、いきなり美大の全然違う文化の人が来たことが原因かな、と。で、こちら側も全然違う文化を持った人が来る心構え・申し合わせとか何もなかったんだと思うんですね。

中：ひとりですからね。

山：もう完璧なカルチャーショックを起こされて。だからその時には一気にたまって出ちゃった。だからその時の反省を活かして、次に栗芝先生や上平先生にいらしていただく時には、いろんな先生に申し上げました。「美大は全然文化が違いますから。今度来る方も違う文化から来ますから」って、個人的に根回しというか、お願いして回った記憶がありますね(笑) 考え方も違いますし、技術的な人と芸術的な人では合わないところがたくさんありますから。

上：その辺を非常に心配されたのをよく覚えています。で、その辺で一番苦しまれたと思うのが中村先生だと思うんですけども。最近あまりそういう学生はいないですけど、当時は先生に反抗する学生がいっぱいいて(笑)

中：色々あったな(笑)

上：そのW先生が、なんというか、作品を貶すような講評をする人だったらいいですね。それを後になっていろんな学生から聞いたんですが、それは「美大では」とかそういう問題ではなくて、単純に視野が狭かったんだと思いますよ。指導もしないで貶すだけじゃ、学生が反

発するのも当たり前です。その頃の話で笑えたのが、ある学生が講評の場でブチ切れて「じゃあそこまで言うんなら、先生がやって見せてくださいよ」って言ったらしいんですよね、そしたら何故か中村先生がそこで頑張って作り始めたという・・・。

中：しょうがなくて…。たしかポスター制作の課題だったんですよ。作り方もなにも教えられたことないまま作られているのに、さんざん文句言われた学生が頭きて怒っているのに、ご当人はある日いなくなっちゃったんですよ。しょうがないから、私が、どうにかこうにか、下手糞だけど作って見せて。きっとみんな笑ってたと思うけど。でも授業やらなきゃいけないから……。でもね、今だから言えることだけど。あいつらの活気、意気込み、ああいうのはいいと思う。今はそういうのが全然見えない。意気込みが欲しいんだよね。あの頃は私も、頭に来たこととかあったけれども。

上：あの頃は情報学部に来た学生が、そもそもフロンティア精神を持っていたところがあると思うんですよ。今とは状況が違いますよね。

松：やっぱ懐かしい、あの小生意気な感じが(笑)

山：だから彼らも彼らでかわいそうでしたよね。入ってきたは入ってきたけど、まだカリキュラムが十分に整ってなくて。

松：あの頃は、荒地を切り開いて開墾するようなものだから、それが楽しい場合もあると思うんですよ。明治時代の人がいきなり北海道に開拓に行くようなものじゃないですか。開墾しに行っても、作物は出来ないかもしれない。でも苦労や工夫をするので能力はあがりますよね。すでに開墾された所に行くといい作物が作れるかもしれないけど、じゃあどちらが人間として力があるのかって言うと、前者ですよ。

上：たまたま時代的に情報っていうのがまだ未開拓だったから、凄く魅力があったし。

松：誰もチャレンジしたことのない場所に足を踏み入れるっていうのはね。

中：まあそういう意味で面白い時代を過ごさせてもらったなど、僕は思いますけど。で、今学生の話が出ましたが、確かに第1期生の学生は今も名前を覚えていますが、悪いけど最近の学生の名前が覚えられなくて、ちょっとはボケのせいだけど(笑)、それだけ印象が強烈だったという意味ですね。学生だけじゃなくて職員も頑張ったと思います。前の鈴木課長ね、影で色々支

えてくれました。学生に「不満があるならお前らでやったらどうだ」って言ってきて。ああいう側面の支援があって、学生の不満を良い方向に転換してくれた。「だったら自分達で展示会(コウサ展)をやったらどうだとか。それだけじゃなくて、他にも学生の意気込みとかモチベーションを上げることをやってきていたんです。「MAYA(3Dソフト)」だって、学生がCGアニメーションを作りたいっていうことで購入したんです。でも学部部にそれを教えられる人いないから、何人かの学生達が前の年の冬ぐらいから、学外の講習会に行き習って帰ってきた。ちゃんとプロジェクトで映画にしたんだよね。そういう意気込みが本当に嬉しかった。自分が何もできなかったのもあるんだけど。

上：W先生の後任として僕がデザインを担当するようになったわけですけども。僕自身も情報学部で吸い寄せられて来たのは、開拓者精神によるものでした。当時はまだ情報デザインっていう分野が、なんだかよく分からないけど可能性があるとか言われていて、今よりもずっと輝いていた。そして僕がCDコースに関わり始めた頃って言うのは、美大じゃない一般の学部の学生たちがデザインを学ぶってことはそもそも無理なんじゃないかって言われてて、僕はだからこそやってみようじゃないか、と意気込んでました。

ところが時代が追いついてきて、今となつては経営学部や工学部でもデザイン教育やりますものね(笑) その意味じゃ早かったのかな。そして、できた当初は我々のところが日本に唯一だった“コンテンツデザインコース”も、その後、同じ名前のものが札幌市立大学にも出来ました。要はコンテンツという言葉が浸透してきたんですよ。だんだん他でもやるようになって。でも、初期のころはコンテンツって言葉は我々も分からないって、栗芝先生と一緒に悩んでましたよね。さきほどマルチメディアって言葉が出ましたが、それと似たバズワードっぽさがありました。

栗：デザインの方はデザインで純粋に特化しちゃってたんですけど、その情報という冠がついたところにデザインが入っていったっていうのはちょっと違っていましたよね。立ち位置が。

松：それぞれのコースには基盤となる学問があって、ネットワークシステムだったら計算機科学だったり。で、江原先生はね、コンテンツデザインの基礎は認知科学だって最初から言っていたんですよ。だから僕はやっぱり江原先生はすごいなって思うんですよ。いろいろ深いところで分かってたんだなあとは思いますが。でも江原先生は、キーワードがぼーんと出てくるんだけどなかなか人に分かるように説明してくれないから(笑) でも、僕はそのキーワードに踊らされてたかもしれないけど、そ

のキーワードについては頭に残っていた。

山：ずいぶん早くから私に認知科学やらないかって言われて、私は担当コマ数が多すぎてとてもできません、とお断りしていました。そのころは心理の方もやっていたので。

松：やっぱベースとなる学問がどこにあるのかっていうことについては、江原先生がきちっと分かっていたんですね。それをじゃあ教育メソッドとして組み立ててやっていきましょうっていうところまではさすがに分かっていなくて色々試していくことになるんですけども。でもやっぱりそういうベースの考えがあって初めて上に乗っていくものがあると思うので、やっぱり江原先生は凄いですよ。

3. 外部向け発表会について

中：次は発表会です。発表会っていうのは昔から情報管理学科でもあったんだけど、それは基本的に研究発表というかプレゼンテーションだからね。学会みたいなものだ。

松：この学部で、展示をして発表するっていう文化を作ってくれたのは、それはやっぱり上平先生と栗芝先生。最初は僕はびっくりしちゃって。全然カルチャーが違うんですね。その頃、情報系の情報科学の世界とかは、基本的には展示はしなかった。発表するっていうたらパワーポイントで作って発表するっていうことしか思いも浮かばなかったんだけど。やっぱ CD コースだから展示発表をするとかで、新しい方法を学部にもたらした、それはすごい。

上：そしたら NS コースもやり始めて(笑)

松：スタンダードになったよね、CD コースの展示発表の仕方が。あまりにも凄すぎてそれが当たり前になったんで。どうしてこういうものを導入しようとしたのか興味があります。

上：デザイン系の学校ではどこでも展示発表という形で研究成果を公開します。もちろん展示という発表形式ではアドリブが増えますし、論理を組み立てるという意味ではよくないことも多いんですけど、基本的にギャラリーとか展示場のようなスペースで成果物を発表することは、やっぱりハレの場としてひとつのゴールが見えやすいつてことは大きいと思います。演劇なんかもそうですね。みんなドキドキしながら作り上げていくイベント

感が大きな達成感に繋がりますし、目標に向かう意思決定の積み重ね方や、周辺の学生はそれを見たり使ったりすることで研究成果を共有することもできます。

松：今でこそ普通に展示発表やってますけど、そのノウハウの多くが CD の演習から来ていて、それがプロジェクト発表会とかコウサ展とかに広がって行って、ああいうものなんだっていうのを他のコースの人たちが見て学んでいったんだよね。

上：初期の頃は CD 総合演習の発表も端末室でした。徐々に学内の場所を借りて、web で告知打って外部からお客さんを招待して展示会をするようになったんです。

松：10号館を作る前に設計する時にも、学生が展示発表をやる場所がなきゃなって。これもやっぱり江原先生が先に言っていたんですけど(笑) その声が届いて10号館の今発表しているところ、アカデミーモールが作られたんですね。やっぱりああいう場所で発表するってことを学校側にプッシュできたのは、その前に9号館の5階のアトリウムで発表会してたからだね。ああいうことをしなきゃ駄目だよ、っていうのが学校にも伝わった。

中：最初の展示会が9号館でよかったのは、アトリウムの上の6階に役員や学部長部屋があることです。学部長や役員に「見に来てください」と頼んで、それで大学の偉い人が来てくれて、それまで専修大学には、そういう文化がなかったから彼らはびっくりして。あれから他の学部も同じようなことを始めたんじゃないかなあ。

松：あれは効果ありました。ネットワーク情報学部って今までと違う学部なんだっていうのを、見せることができましたよね。

中：これは一番大事なことですが、他の学部の人たちも、当時はうちの学部に対して、大学の伝統に合わない変な学部を作ったなって思われてたかもしれないんだけど、いやそれは違うぞということが分かってもらえたと思う。大学も当初は伝統的な、例えば法学・経済学・商学の大学っていうイメージを強めるだけでしたが、まあ今でもやってますけど、プラスでそれだけじゃなくこういう学部もありますよっていうのを世間にアピールできると考え始めたと思いますよ。学長も「ネットは頑張ってます」っていうことは理解してくれてるみたいだし。

上：まあ内部でやるのは我々がやったんですが、それをうまく外部に持っていき流れを作ってくれたのは山下先生ですよ。

山：私がちょっと CD コースをお手伝いしているときにひとつ考えたのが、総合演習の授業を、小間切れじゃなくて、1年間の尺でちゃんと繋がりのあるように組み立てた方がいいんじゃないかということでした。だんだん広がりが増えていくように設計をして、一応関連性を高めてっていう風に心において授業を設計しました。ただ、この分野は素人なので、自分ではあまりできなかったんですね。だけど、そのあと上平先生と栗芝先生が入って下さって、「あ、こういう風にやりたかったんだ」って後で分かったんです。私がやりたくても出来なかったことが、おふたりが入ってきてできるようになったっていう。最初の頃のぶつぶつで切れている教育じゃなくて、半期なら半期でまとまりのあるテーマで、スタートから積み上げて目標立てて、最後にちゃんと完結するっていう流れが、コンテンツデザインの教育の仕方として凄くいいなど、他の大学とか見てて思ってた。それがここの大学で根付くといいなと思ってました。

あと私が関わったっていうと、多摩美の情報デザインを国内研究で出ていたときに教育を見させてもらって、すごく面白くて。それで W 先生が辞めてパニックになったときに、これからのコンテンツデザインは多摩美の情報デザインのやり方を真似る形で、1から出直して積み上げたらどうですかっていうので提案したんです。多摩美の発表は私も見てて、凄く面白いなーと個人的にわくわくして、それでそういうのをうちの学部でもできたら面白いなって。で、展示会の面白さを学生に伝えたいと思って、1期生の谷君と前川君と佐藤君との3人に、最近の草食系男子ですけど、彼らに多摩美の「出来事のかたち展」っていう4年間の教育のエッセンスを見れるものを一緒に見に行こうと誘いました。実は私にはちょっと魂胆があったんですよ。彼らが凄く不満を持っていて、3年でプロジェクトが終わったんだけどまだやりきったっていう感じがなくて、もっと自分たちで何か爆発させたいって思ってた、こういうのやってるんだけどあなたたちも行った方がいいんじゃないの？って。



中：仕掛け人だね。

山：まあそうですね(笑) ちょっと見せたら凄い食い付きが良かったんですよ。それで、まあ自分たちもやるうってことになって、そのあとは本人たちの力で。それも私が期待してた以上の結果につながっちゃったっていう。それは面白かったですね。なるべく教員が前にでないようにして、学生だけでやっていくっていうことにしたのもよかったと思っています。

松：あれが経営学部の情報管理学科と切り替わったというか、ひとつのターニングポイントだったと思うんですよ。いくらネットワーク情報学部になりましたって言っても、形式上はそうなんだけど、具体的な違いがよく見えなかった。それが展示会とか学生が自主的にやるとか、そういう部分が明らかに変わったところがあって、それが新しい学部の特徴としてもたらされたんじゃないかな。

福：プロジェクトってのはどこから来た話なんですか？

松：プロジェクトは、実は私が文章に勝手に書きちゃった、ごめんなさい(笑) 99年の夏休みに集められた時に、情報管理学科の4年生で必修だった卒業研究を、新学部のカリキュラムに入れず、代わりに3年生の必修としてプロジェクトを入れたんだよね。それでなぜかその時にだれも反対せずに、通っちゃったんですよ(笑)

中：どんなものか、みんなよく分かってなかったんだ(笑) 通っちゃっていいのかなーってぐらいは思ったんですがね。

松：最初の1年目か2年目に募集をしなきゃいけないってことになって、プロジェクト委員会を作らなきゃいけないなって。そのとき「松永責任として委員長になれ」って言われたんだけど、発案者が委員長になったら誰も一緒にやってくれなくなっちゃうでしょって。誰か他の先生に委員長になって下されば私はサポートしますって言って、石鎚先生に委員長を押し付けてしまったのが、石鎚先生の不幸の始まり(笑) 僕はプロジェクトっていう考えを慶応の SFC から持ってきたのだけど、石鎚先生もやっぱり慶応の SFC などを中心に調査して、その結果をプロジェクトに必要な5つの原則っていうのでピシッと示したんですよ。この原則は今でも問題なく通用するもので、最初に石鎚先生にお願いしたのは、大正解だと思っています。この学部の特徴として、コンテンツとプロジェクトっていうのが情報管理学科とは全くちがうふたつの重要な要素だとはみなさんに意識してもらって、大事にさせていただいたのは発案者として嬉しいですね。

福：他の学校のPBL (Project Based Learning) とはだいぶ違いますよね。むしろ総合演習の方が、PBLみたいな。

松：うちの学部では、2年生で総合演習のいわゆるプロブレムベーストランニング的なことをやっておいて、その基礎があった上で、3年生でプロジェクトを実際学生がやって自由にやらせるっていう二段構えな感じなので、余裕がありますよね。

中：プロジェクトで思い出すのは、1回目のプロジェクト立ち上げのときで、学生のプロジェクト提案ポスターセッションの場所を教員が回って歩いたんです。そのあとで担当教員と学生のマッチングをはかる。9号館の5階のゼミ室を借りてやりましたね。

松：最初に3号館の4階の大きな教室に学生みんなで集まって、お見合いをしたんですよ。全員がとりあえず自分のやりたいこと書いて、そこで似たようなものをばーっと集めて、似たようなこと提案したいから、じゃあ一緒にやったらどうだろうって。

中：あの時は教員テーマっていうのがなかった。全部学生テーマ。あれはね、今更無理かもしれないけどよかったと思うんだよね。学生たち自分がやりたいことがあるんだったら自分でやって。

松：それは石鎚先生がそうしたんですよ。その時のプロジェクト募集で一番面白かったのは、学生たちの仲が良かったので、優秀な学生たちをひとつのプロジェクトに固めさせないんですよ。お前がいなきゃ駄目だって言って、エースを必ずどこのプロジェクトも抱えていた。

山：最初は編成のバランスがよかったですよ。今のようにはひそかに抱え込みが起きるとかそういうのがなかったです。

松：そうそう。面白いなと思ったのが、できるやつはとにかくどっかに引っ張られてバラバラに分けられちゃうんだよね。だけど1期生たちは出来のいいやつらも、出来の悪いしょうもない奴らも仲間だと思っててくれたんだよ。やっぱり同じ釜の飯を食ったみたいな雰囲気があって、仲良かったですよ。

松：色んなタイプのやつらが仲良く、お互いがどんなことできるやつかっていうのが分かってましたよね。

中：それはなに、そういう動向ってのは、うちの大学だけなの？ それとも世の中がだんだんそうなっているの？ 若い人の動向ってのがよく分からないんだけど…。

福：でもそうでもないですよ。調べてみると、学生たちのプロジェクトの選択基準は実は非常に単純なんです。

1年時のクラスの友達と一緒にいることが多い。彼らにとって新しい人間関係の環境を作るのが大変なんです。すでに存在している関係の中でやろうとする。集まる学生のレベルの分散も、適度なんじゃないでしょうか。凄い奴同士で集まるというケースは実は少ないと思いますよ。

山：初期の時は、昔の仲間で3、4人ぐらいのところから始まって、教員がちょっと話したりするとグループどうしがお見合いして合併したり、それがちゃんとできたんですよ。で、なんか意気投合したりして。

4. コースからプログラムへ

中：では、この辺で次のテーマに移ります。コース制からプログラム制への移行です。その辺の、特にCDに関連した動きを説明していただければ。

松：CD コースだけ考えれば、別にそのままコースを続けていてももちろん良かったと思うんですよ。やっぱりCDはうまくやれてきたとかこれだけ努力してやってバリューをあげて行って、やっぱりブランド力も確立してきたからね。

中：CDの良さはやっぱりクリエイティブで、やっぱりものが作れて、アイデアを表現できる。それが楽しい。NSの連中っていうのはそれなりにソフトウェアが作れて、なにか動かすものができて。

松：言ってしまうと、そのふたつのコースは『ものづくり』が出来るんですよ。アイデアを具現化する力がある。

中：でも、ISのやっていることは世の中では非常に重要であり必要なだけ目に見えるようなことに表すのは非常に難しいっていう部分があるのかなあ？それが意図せず序列化って言うか、人気度になってしまったところっていうのがありますね。

中：関連して言うと、先ほどの多摩美大に見学に行った時に、我々としては、「もともとNS的なソフトウェア中心の行き方にデザインやらなにやらを取り込んで行こうと考えている」と説明したら、これに対して向こう(多摩美大)がその裏返しに、「デザインだけでは駄目で、実は動くような物を作っていくソフトウェアが必要だ」という説明を受けたんですよ。期せずして同じ方向を狙っ

てるんだなと感じました。

松：別の入口から登っても同じ山の頂上を目指しているみたいなの…

中：そう、だから今の話で言うと、松永先生の話の敷衍すると、実は学部の中でもそうなんです。本当は。以前からのプロジェクト作る時の合言葉で「3つのコースがそれぞれが知恵を出し合ってなにかを創り上げる」というのがあったじゃないですか。

松：それはNSとCDに関してはいまよく知っている訳ですよ。NSの学生の一番の嬉しい事はCDの学生と考え方が違うことに気がつくことで、そのカルチャーショックに彼らは喜びを感じるんです。違う価値観を彼らは知ることができて、そのことが工学部の学生たちに対して圧倒的なアドバンテージなんです。CDコースの物の分析方法や設計方法っていうのが工学部にはあまりないもので、それをプロジェクトの中で共有できるっていう事が圧倒的なアドバンテージを彼らにもたらしめているんですね。で、それを学部の中に両方が共存してる世界っていうのがオリジナリティが非常に高いと思うんですよ。

おそらくCDコースの子たちにとっても単純にデザインの事だけを知っている訳じゃなくて、テクノロジーの人たちの発想方法とか考え方を知って、しかもそれをまとめて何か一緒に作業をして、ひとつの事をできるって事に彼らもやっぱり喜びや驚きがあるんですよ。やっぱり物を作るってところに共通項があるんだね。だからこの学部の次の段階はISコースを、CD・NSのこのような有機性に巻き込む動きが必要で、新カリキュラムのプログラム制では先生方も少しシャッフルしてるんだけど、結果的にそれはかなりいい方に向いていると僕は思ってるんですよ。

上：ITビジネスは元々のISにも近いポジションですけど、プログラム制になってイメージ変化しましたよね。学生にも人気ですし。

松：飯塚先生と吉田先生と、今までNSにいた小林先生がくつつく事によってNSのカルチャーを良いところでお互いくつつける方向になって、江原先生を経営情報分析の方に持って行って、そして山下先生も社会情報に行って、CDやNSのカルチャーをISの方に注入しようって形になる。

山：社会情報はちょっと違った理由で作っていただいた部分がありますが、結果的にはそういう説明も成り立つかな。

中：メディアプロデュース的には、今はどういう風に位置づけられる？

福：去年…僕のところもCDがふたりしかなくて、あとISだったんですけど、対外的にはすごく使えるんですよ。リアリティの作り方なんかやっぱり強いんですね。だから、新百合のもCDの学生だとトラブルだらけだったと思うんですよ。ISの学生だったら上手く行くって言うところがあるって、そういうところのなんか動かし方をやってかなきゃいけないかなあとは思いますが。だから僕は逆にコンテンツのでもそういうやつが必要だなんて言うのがメディアプロデュースって言う位置づけなんですよ。現実の方に落とせるような。

松：CDとISの良いとこ取り？

福：そうですね、そういう感じでやるとすればメディアプロデュースとかいう言葉になって来るのかなと。実際・具体的なメディアに対して、具体的に何かやるチューター的な役割。

松：やっぱりISとNSの良いとこどりがITビジネスみたいなところがあって、MPがCDとISの良いとこどりだよな。

山：1年生向けの基礎演習の説明会を聞いてて思ったんですけど、やっぱりCDもNSも作ったものをどこに落とし込むかって言うことのイメージが割と鮮明ですよ。小学校というユーザーがあったりとか、あとなにか説明する場合もそれをどういう場合に使うのかも結構鮮明ですよ。で、NSの場合も例えばなにかやるシステムを作るとか、マイコンを整備するとか、どういう所で使えるものにするとか。

松：そういうエンジニアリングに近い発想ですよ。やっぱりそういう技術をどこに適応するか、ですよ。

山：『ものづくり』っていう点の共通点もあるかもしれないけど、一方にはそれが具体的社会とどう繋がるのかっていう事が割と鮮明にこの学部では打ち出されているので、学生もそこがわかりやすいんだと思うんですね。で、出来ればIS系もそのデータ分析する技法だけじゃなくてその結果をどこに落とし込むのかっていうストーリーがあるとか、あるいはそのアンケート調査、この辺は最近望月先生とよく話をしているんですけど、その調査だけを切り取ってやるんじゃないって、やっぱりそれは一種のコミュニケーションで、調査される側とする側が対話をする場としてのツールで調査をするんだっていう発想が必要なのではないかと。

松：学ぶことの後ろにはコンテキストがくっついてないとダメだってことですね。

山：そうそう、社会の中でどういう問題なのかを考え、それに仮説を乗せて、その仮説を検証するためにこういう調査をするんだという流れを全部込みでやらないとなかなか学生がイメージしにくいんじゃないかなと思うんですね。で、ちょっとCDも半期の流れでちゃんとストーリーとして繋げてやったほうがいいんじゃないかとさきほど言いましたが、その辺と関係してくるんじゃないかと思うんですね。ぶち切りでスキルを学んでも、はいPhotoshopやりましょう、はいこれやりましょう、みたいにまあ単純に言っちゃうと、それやっても一応それはそこでまあ技術は身につくかもしれないけど、それがどこに落ちてくのか、どこに着地するのかわからないと学生はモチベーションも湧かないと思うんですね。だからそのIS系の教育は多分、CD色とNS色を持ちこむということではなく、意味をつなぐものが要というか。

松：教育メソッドの違いがあるのかもしれないですね。CDコースには、割と教育系から来てる人が多いじゃないですか。いろんな方法論が持ち込まれてきているなあと思うんですね。昔はやっぱりどうしても学ぶことはテクノロジーっていうか技術オリエンテッドであって、それをどういう文脈で教育という仕組みに落とし込むのかって言うことについては、みんなそれほど関心はないのかもしれないですね。

山：やっぱりもうちょっとその辺を全体に行き渡らせられると良いのかなあって思います。

松：特にCDの先生方は教育方面のバックグラウンドが非常にあるので、それを技術や理論を教育としてどう展開していくことに対して非常に新しい知見が・・・新しいっていうか僕としては新しい発見があって。驚きの連続なんですけども。

山：こちらとしては当たり前なんですよ、それが。先にその着地点を考えて前倒してストーリーを立ててくって言うのは。栗芝先生も上平先生もそういう教育のバックグラウンドがあった上でのデザイン教育だから、それはすごく良い人員配置になってると思います。

松：それが今はすごく大事で、情報系の学部の中では一番進んでると思うんですね。システムでも同じなんですよ。やっぱりどういう文脈で使われているって事をなしにテクノロジーやっても、工学部に負けちゃう訳で。だからもうちょっとポジティブに言えばCDがその文脈に依存・・・適応した教育方法を積極的に取り入れてるって言う事がこの学部に非常に大きな意味を持っている

という事なんですよ。それが、だんだん普及していてNSなんかかなり影響を受けていて、これからISの方面にそれがどんどん波及していく。そういうCDコースの価値っていうのがあると思うんですね。

山：社会情報は明らかにそれを目指していて、なにを変えたいのか・なにを良くしたいのかって言う文脈を意識しています。

松：CDのカルチャーが今やネットワーク情報学部を中心にいて（笑）そういう状況になりつつあるというか、もうなっているというか。

山：まあそれ、CDのカルチャーっていうか、やっぱり教育の在り方って割と普遍的で、で、どの分野にも持ち込めるし、学習者がちゃんと何をやっているのかを自分で意識して、何をまずいかに判断できる枠組みを提示しますよね。

中：今年、山下先生がリーダーでいらっしゃる「リテラシー演習」にも通じますね。あの演習を1クラス担当させていただきました。それで感じたことですが、例えば、書き方を教えるとかだけじゃなくてですね、全部が一貫してるんですよ。やはりあれが大事なんです。しかも、あの科目はその先を、プレゼンテーションの仕方も、それから、データ収集なんかも考えて構成されている。ああいう科目があることはとても良いし、出来れば他の科目もですね、なんらかの形で連携することが望ましいと思います。つまり、単にリテラシーだけですよというだけじゃなくてね、「お前らここで、あそこで習ったろ」って。自分の授業をこうしたことを前提として、例えばプレゼンテーションの仕方は知っているものとして自分の演習をやれるといいですね。もちろんその後のフォローとか言うそういう事はあって良いと思いますが。

松：この学部はね、まあただこうやって教員で話す事も多いから、それぞれの科目が独立してるようでも今あの学習観がこう共通していれば、特別ここで習った事がここで使えるっていう有機的な結合があると思う。他の大学はある一部の先生がある先進的な方法論を持ち込んでも、そのゼミではそれが有効なんだけども、学部学科としては全くそんなものは知りませんよって言う所が多いんですね。でも、我々の学部は広がりがあるんで、“点”ではなく“面”としてどの学生もどの授業とってもやっぱりそういう経験が得られるって言う点でかなり進んでると思う。

山：カリキュラムが変えられるって事自体が既にそういう協力っていうかお互いのその理解がありますよね。くすぶってるところはあるかもしれないけど、まあいろいろ

ろ話し合って説得していくと、やっぱりここをやるためにはここはちょっと我慢するとか、これをやるためにこういう科目にするんだっていう事が受け入れられるってすごい事だと思うし。

上：話は少し戻りますが、さきほどの文脈ってことについて、栗芝先生が来たばっかの頃に苦しんでいらっしたんで、その辺語ってもらいましょうか。かなり、かなり苦しんでましたね（笑）

栗：かなりですね（笑）、カルチャーショックだったんで、ものすごく。

上：（笑）僕はそんなにショックなかったけど。まあその元々そこまで美大色が強くないんで。

栗：いや、元々の課題に対するスタンスみたいなのがまるで違う文化でした。美大は何が何でも隣のヤツより良いものを作るっていう文化なので元々競争なんですよ。はじめから競争だってわかってる人達が集まっているのと、そうではなくて課題として出されたものに対して、正解を・・・いかに苦勞せずして出すかっていうような感じの文化だったんで、これはちょっとまづい事になったな。



上：栗芝先生は、最初、課題も非常に答えがオープンなものを出题していたんです。君らはどう考える？っていう課題。そしたら自由すぎる問題にあまりにも学生達が混乱してて（笑）そしてそれを出题している栗芝先生も、最初だからなるべく簡単にしようとしたのに、同じ大学生でもこんなに反応違うんだって苦しんで。で、そこから小学校向け教材って言う明確な枠を設定し始めたっていう経緯はあるんですね。元々そういう枠を作るのが大っ嫌いなのに（笑）

栗：元々そういう風に育ってきてしまったんで（笑）、枠がない方が良くないじゃないかって思ってたんです。でも、

ここでは枠を作った方がむしろやりやすいついていう事がわかった。

松：やっぱ学年の進行に合わせて、だんだんよりこう構造が緩やかになっていくっていうステップがどうしてもうちの学部には必要ですね。だからやっぱり今1年生のリテラシー演習で、じゃそれはどの辺の構造の中で彼らにやらせるっていうのは、だから手の平で踊らせるような事は1年生で必要だし、やっぱ学年が上がってくればより多くの変数をつくるべきだし。

中：学生の期待を考えるとそれは難しい所なんだけど。高校生が大学に入ってくると、大学というのは自由にできる所と思っていたのに、何と、毎日、毎日課題は出るわ、それはしなきゃいけないわっというのがまず1年生にあつて、彼らはフラストレーションを感じると思うよね。で、だから先にこうなるという説明がきちんと行っていないのかもしれないけど。

松：そこは山下先生が相当頑張られて、やっぱ先輩にメンターとしてやってもらっているのすごく良い事だと思うんです。彼ら1年生の悩みとかこれをやったら将来どのように役に立つんだろうかって言う疑問に対して、上級生が経験に基づいてアドバイスすると納得してもらえね。大変苦勞されてるけど、僕はうまく行ってると思うんですね。

山：そうですね。で、1年生でブツブツ言っても、3年くらいになると、ある程度わかってくれて。あれが良かったっていう風に言ってくれるっていう自信が多少ついたので、こっちももうあの、言いたいだけ言わせておけみたいな感じで、まあきっと君達もわかって立派に後輩に語るようになるよね、って思っているところがあります。4年くらいになると本当にこちらの苦勞がわかってくれて…。

松：最近僕は、上級生に愚痴を言うことが多くて、今日も4年生に「ちょっと1年生がやる気がなくて困るんだよ」って愚痴を言うと、やっぱり慰めてくれます（笑）

松：学部としては最初にどうしても上下の繋がりがね、ゼミがないから上下の繋がりがなかなかこう生まれにくいって事がマイナス点として出てきたんですよ。プロジェクトって考え方では、どうしても学年単位になってしまつて、上下間のその技術とか考え方とかの意見が聞けなくなってきた。そこで山下先生が大分苦勞されて、先輩と1年生と繋ぐような仕掛けをいろいろやられはじめた。

山：一番劇的だったのは、ネットワーク情報概論を引き

継いだ時に(今の4年生ですね)、その時に最初何をやるかと思って、まあ例年だと教員が行ってまたガイダンスをもう1回やりなおすとかいう形でやったんだけど、あんまり聞いている風じゃないっていう感じがあったので(笑)、じゃあ4年生にしゃべってもらおうと思ってやったら、もう、大当たりだったんですよ。また4年生が素晴らしい話をするんです。いやあ、もう毎年すごいと思うんですけど、1年生も最初にそれがぱっと来るので、ガイダンスで散々バイトは出来ないとか課題は大変だと脅され続けているじゃないですか、4年生が来て、大変だけど出来るとか、やってる人もいるよとか、そこでちょっとホッとするんですね。あの効果がすごいですね。教員が言うよりも、やっぱり一番接してる在学生とか卒業生が(まあ自分たちのモデルですね)言うのが、すごく効果的だなんていうことを、やる度に思いますね。

松：最近プロジェクトの立ち上がりがすごい俄然良くなりましたね。プロジェクト始めるときに自分達はどういう事をしなきゃいけないとか、どういう事が大変なんだとかって十分わかっているんですね。ここ2、3年を見ていると、で、それはやっぱり山下先生が仕組みを作ってくれたとしか思えないんですね。

山：伝統ができてきたんだとおもいます。あとCDやNSの総合演習なんかでミニグループワークをやっているので、これを1年間やるんだったら、のほほんとしてたら大変だって気がつくんですね。あと、やっぱり卒業生、今度もやるんですけど12月に卒業生が来て話をしてもらったり、あと、先生方の話を聞きに行ったりっていうのを何回か繰り返している間に、学生の意識が少しずつ変わるのかな。

松：全般的にはやっぱりCDの子達の方が、上下関係が比較的あるんじゃないですかね。やっぱ他のコースと比べれば、その辺が羨ましいなって思うんですけど(笑)、こう学年を超えて繋がりたいなものを感ずみます。CDの良い所はそこにあるように思いますよ。

山：授業補助員をやる人達はすごいですよね、自分達のプロジェクトで大変なのに、それを押してまで後輩のサポートをすごく頑張ってますよね。

栗：あとみんな発表を気にしてますよね。次の学年はどうなのかな~っていうのを。

山：リテラシー演習の発表会にあんなに2年生が来たのには驚きました。Twitterで一言今日やるよって言っただけで。

上：今までの積み重ねにもうひとつ付け加えると、今年からはやっぱりTwitterの影響って大きいですよね。あれで1年から4年まで、さらには卒業生まで繋がっているっていうのが、非常に面白いですね。

松：ああいうのは、ネットののぞき見カルチャーが復活した気がするんですね。ネットって言うのはやっぱみんなが見れるから、コッソリ見られるオープン性が本来重要だったはずなんですけど、Twitterが出る前はだいぶクローズドになってきていて。

山：どっかでは集まっているんだけど、それはオープンなものじゃなかったですね。

松：サイボウズなんかもね、使われない使われないって言うけど、レナンディと比べて良い所は、どんな学年のどんな情報も一覧化して出てる訳じゃないですか。レナンディはクラスの中でしか見れない。あれはクラスの中で連絡するのは良いんだけど、やっぱネットって言うのはのぞき見的な、なんかこういう事やってんだって言うのが感じる場所が必要なんだとおもいます。

上：その意味じゃ、山下先生がやってるNandIは、あれすごい上手い学部の文化のハブになってると思いますよ。あれをリツイートすることでその周辺の人に全部見える。

山：そうですね。一応仕事としてやってます(笑) 最初の頃はなんかいろいろ言われたんですけど。まあその後、ある程度ポジションが落ち着きました。

松：やっぱねえ、ネットワーク情報学部らしい繋がりがだと思えますよ。あれでね、いわゆる覗き見とか各学年でどういう事が行われてるんだとか、後輩達がこういう事やってるんだという事がわかりやすくなった。

5. 旧CDコース系プログラムの将来

中：さて、そろそろ最後のテーマです。今日最初お話ししたように10年前は、「コンテンツって何」という程度で、おっさん達には分からなかった時代だった訳です。それがここまでこう変わって来ているという中で、これから10年後と言うのはもうまさに予言でしかないかもしれません。でもさらにこの先どうなるか、プログラムの将来、あるいは将来こうしたいとか、こうなるだろう、を含めて学生のことや教育内容を語っていただきたいと思えます。

上：CD プログラムはMP プログラムと専門性を区分したという事で、ちょっと軸が絞れた気がします。やっぱりデザインって文脈が命ですから、先ほどの話ですけども、ユーザーのためにどういう“関係”を作るかって事がそもそもデザインの基盤です。それに対してMPの方はあまり文脈に依存しないマスメディア主体なところがありますよね。そう考えますと、やっぱり学習することは大分違ってきます。

今は情報が溢れ返っている世の中になってきてますし、その先に必要になってくるのは、文脈を作る事だということ事は間違いないと思うんですね。そういう意味では、その辺の事を適切に指導すれば、これからの社会の中で必要とされるような人材をうむための教育体制はなんとか…作れつつあるのかな、と思います。現実にはまあ、カリキュラムがしっかりすればいい学生が育つてもものじゃないからこそ難しいわけですが。でも良いカルチャーが次の代に引き継がれつつあるのがいいことですね。学生達が夢中になって制作に取り組んでいる姿は本当に美しく、今年もああやって頑張ってくれてるな、って風景を毎年見ることが出来るのはこの学部ならではの文化ができてきたからこそだと思います。そういう意味では、そこまで悲観はしてないですね。ここで良い学習をしていけば、社会の中で通用する人材になるだろう、という確信はあります。

で、この先のことに関しては、今、自分の個人的な関心に「ビジネス」があります。ウェブサービスが普及して、誰でもコンテンツが作れるようになって行く流れの中では、コンテンツの受託開発のような仕事は成立しにくくなっていくでしょう。システムの力が強くなっていくこの先、便利になった先に、人間は何を携えて生きていくのか、何をして対価を稼いでいくのか、と考えると、人々の存在価値のためには、なにかしら自分の役割をもって働いて、人に感謝されて、お金をもらうというような社会の仕組みが必要です。

それで研究室では今、ファーマーズマーケットのサービスのデザインに取り組んでいますけど、あれ本当のことを言うと、農業自体がテーマじゃないんですね。自分達で作ったささやかなものを売って、使う人に喜びを作り出してっていう、マイクロビジネスのモデルを考えるためのケーススタディとしてやっています。自分でつくる、というのは、料理とか服飾などでも同じところありますし。自力で価値を生み出してお金稼げるような社会になっていけば、会社に依存しなくても自力で稼いで生きていけるんじゃないかなあ、と。そのための仕組みってのに今関心があって、4年生達と一緒に考えてみてるところです。まあ、その辺は視野が広くないと見えないことですので、2年生の演習でやろうとは思わないですけど。

でも、基礎演習の課題を考える場合でも、ただスキル学習するのではなく、今の社会のリアリティの中で何か

を実践しながら学んで、それを通して少しずつ自分達の立ち位置を築き上げていくような関係ができるようには意識してますね。



中：じゃ、同じくCDの栗芝先生。

栗：はい、一応大きな目標は「デザイナー」を作らないことです。逆説的ですけど、従来の「デザイナー」というのを出来るだけ作らない。美術系大学と同じ土俵で競っても意味がないので、「デザイナー」と付くような職種には出ていかずに、デザインマインドを持った上で違う職種にみんなが出て行けるようになるっていうのがおそらく将来的には一番良いんじゃないかと。「デザイナー」と言うと、今ならwebデザイナーとかを指しがちですけど、webデザイナーとしてweb業界には出て行かないっていうのが良いですね。そうすれば、まだデザインが入っていない分野でその技術や知識を有効に使えるという事になって、そこに価値があるのではと思います。つまり、純粹にそのまま持っているスキルをその専門分野で使うのではなくて、異なる分野や未開拓の分野に出て行くというのが将来的に良いのではないのでしょうか。なので、デザイナーっていう職種のところに出て行くんじゃないなくて、違う分野にどんどんと人材を輩出できるようにしたいと思っています。そうすれば職がないっていう問題もクリアできると思うんですよ。

中：なるほど。では、MPの福富先生。

福：さっき言ったことですけど、コンテンツ白書って言うのを10年くらい前に書きましてね、それどういう事がって言うのと、その頃からコンテンツって言い方が一般化したって言う事なんです。それで、今年あたりがそういう風な考えじゃなくて、コンテンツからプラットフォーム競合の時代になって言う言い方をしまして、例えばコンテンツの時代ってすごい幸福な時代で良いコンテンツ作るとお金たくさん払ってもらえるっていう事が成

立した時代なんですよ。その前はマルチメディアとか言っていたんですね。それが、もう1回壊れたってのが最近の言説で。Googleみたいな所だと、コンテンツは無料でその代わり他の事で儲けますみたいなビジネスが作られています。そういう時代に生きてくので考え方としては、コンピューターもデザインもそうなんですけど、それは単純化するとプロセッシングドリブンなんですよ。いかにやるかって言うことを考える体系なんですけど、コンテンツとかメディアって言うのはそうじゃなくて、何をやるかって言うことが考えなきゃいけない事なんで、そっち側をやるよ。だから演習は映像やってないんでやってるだけなんですけど、あれも何をやるか、いかにやるかが決まってるんですね。30秒のコマーシャルをどう作るかを教えちゃうんです。何やるかは自分で考えるって言う風にやって、それは多分応用演習とは逆の作り方で、そういう風に全部考えて何をやるかって言うのと、それを実現させるために現実的にはどういう事があるかって言うのを考えさせる、ということをMPの方ではやっていきたいと思います。

松: What と How をどういう風に組み合わせるかって事ですよね。

福: そうですね。方法的なプロセスでそれを技術としてスキルとして教えるという事はあんまりメインに考えないです。そうじゃないと本当に就職ができなくなってしまふ。みんなゲームの会社に行くのにプログラミングとか一生懸命やるんですけど、そういうスキルはあるとしても、ゲームの会社がプログラマーたくさんいるかって言うとそんなにいないんですね。だからそこじゃない所をちゃんと狙えるような人にちゃんと育てて欲しいですね。

展望としてはあんまりないんですけど、ただそのメディア自体、メディア環境・情報環境自体がかなり変わっているんで、その中で全体のバランスを取れるような人間をどう作るかって言うのを、まあメディアプロデュースの場合は具体的に落とし込む所を考えていきたいですね。基本的な基礎トレーニングができてないヤツってのを作っておくからそういう感じなんですよ。だからデザインとかプログラミングってのはやっぱり重要でそれをコード化してくってのはひとつの方法ですね。それは多分就職には繋がるんじゃないかと僕は思ってるんですよ。今の就活状況、単純に言うとネットワーク情報学部の就職率って部門別産業の会社が圧倒的に多いんですよ。それで入った人間を見ると、スキルが高いヤツから決まってくんですよ。みんな性格の問題とかいろいろ言うんですけど、それは実はあんまり相関性がないようなので、まあ性格の良い学生たくさんいるんですけど。なので、それは就職率上げるにはスキルを上げれば良いんですよ、本当は。そうするとじゃあメディアとか

コンテンツに関するスキルって何かって言うと、絵描く事だったりしないんですよ。そこが重要だと思って、だったら美大に行った方が良かったりするんですよ。そこをちょっと追求したいな。ちょっと実学的な方向でメディアやらないと、マスコミュニケーション論とか他だとどうしても社会分析なアプローチになっていく。そことは違う、かといってコンテンツ自体はもう危うくなってるという認識でやって行こうと。なのでバランスがすごい難しんですけども、まあメディアプロデュースってわかりやすいので対外的には、本当の中身はわからないかもしれないんですけど。

松: 今ホームページでプログラム紹介のページがあるんですけど、その8つのプログラムのアクセス数をずっと見てるんですよ、やっぱりね CD・MP・NS って言うのは御三家なんですよ。この3つはもうとにかく圧倒的にアクセスが多いんですね。1番わかりやすいって事です、その3つは。入口として3つの価値って言うのは、やっぱり捨てられないですね。高校生が思ってる「情報」って言う入口は、概ねその3つで集約できるって事なんですよ。ただそこを通じて他の5つに対してどう誘導していくのかって言う事がやっぱり我々としては問われると思う。

福: プログラム制で若干良いと思ったのは、その前はですね CD の時の、CD コース制最後の方の1年生が(今4年なんですけど)、それでその時はメディアプロデュースとかコンテンツデザインとか…すごく認識されてた、つまりゲームのグラフィックをやりたいんだけどどこに行けば良いんですかとかみたいな、高校生並みだったんですけど。今はそこまでズレてないですね。だから分けた結果ですね。なんとなく、社会情報系に近いような事をメディアプロデュースでは出来るのかみたいな事を言ってきたり、デザインをやるべきかみたいな事をこちらに言う学生はいないんですよ。それはコンテンツデザインだろうと思ってるから、それはバックでイメージははっきりしてるみたいですね。



松：まあ元々コースの中にニッチな部分が本来元々あったんだけど、やっぱり3つって言うところニッチの所がちょっと良くなかった、本当はすごく重要なんだけど、そこにフォーカスを当てられたって言うのがすごい良かったんじゃないですかね。

中：では、SI（社会情報）の山下先生

山：さっき栗芝先生が言った言葉をパクって使えば、デザイナーを目指さないって事を非常に明確にしたもの…という気はします。（コンテンツ）デザインって残ってるけどどうしてもまたデザイナーってのがあるけども、とってしまうことでそれを目指さないっていうのははっきりしている感じは、まあちょっと、今のポジションとしてはそういう感じなんだって思います。実は、社会の中でどういう風に情報を活かしていくかって言う視点は、むしろコンテンツデザインもそうですし、それから飯塚先生や吉田先生がやってらっしゃる活動も、あれは実は社会情報なんですよね。なので、そのコンセプト的に社会情報が他とこれが違いますって言えるものがあんまりない。だけど、デザインにこだわらないとかビジネスにこだわらないという中で、やっぱり社会の事を考えるって言うのがまあ立ち位置なんだろうなって、まあそういう意味で、ある程度こう幅広い所にまあ適応性がある…という言い方しかできないかなって。

今、応用演習やっててすごく思うのはやっぱりコミュニケーション力ってところかなり適応の要があります。グループの中ではなんとなくうまくいってるような気がするんだけど、この間ワークショップのシミュレーションをやってみたんですけどひとりひとりが1テーブルに入ると途端に固まっちゃう人がいるんですよ。で、やっぱりひとりひとりまで落とし込んで、度胸つけてちゃんと話が出来てオーガナイズ出来るっていうところを育ててあげないと、わざわざ社会情報を作った意味がないなあと感じてます。指定された中でもうちょっと自分で度胸つけて、例えばコミュニケーションをやってくるとこがちょっと苦手だなんて人がいるので、まあそこに目が利くようになった応用演習になったかなっていう気はすごくしてる…だから特別なスキルを身につけるとか、プログラミングとかって言うものはないんだけど、やっぱり人間もともとひとりの個人の方ってものはいろんな可能性を持つてて、それを社会情報で見つけてあげるっていうところが当面の目標で。もうちょっとしっかりカリキュラムが充実してきて、それにまあ心理学とか教育学とか、あるいは社会学と言ったような理論的なバックグラウンドがつけられるようになれば、もう少し良いのかなと思います。それはまだ今の状況では十分ではないのでその辺はちょっと学生に申し訳ないなと思いますけど…。

やっぱり今までのネットワーク情報学部の中では人文

社会系の情報をメインに扱うジャンルがなかったの、それをひとつの核としてこれから作って行こうって言う、そういう感じです。

松：これから10年、1番発展するかもしれない。でもCD作る時にそう考えていたのだけど、全体として学部が上手く回るためにもチャレンジングな開拓する部門と、まあ安定して絶対ここは確実ですって言う部門、それが上手くこう回ってくると良いと思うんですよ。自転車競技みたいに。やっぱ誰かがフロントに出て交互に少しずつ何年かしたら回りながらやるのが大事で、CDはこの10年フロントエンドでチャレンジする側だったけど、まあやや確立できてきたことのあるので、じゃあ今度次は新しいところにチャレンジしてきましょう、っていうところがあってこそ学部としては発展性があると思うので、新しいチャレンジ領域を作ってこれから10年トライしてきましょうって言うのが、この学部が成長するって生き続けていく証なような気がするんですよ。

山：そうですね、CD組んだ時まだ駒も足りなかった…まあ持ち駒ないけど、とにかく作っちゃった。で、まあ社会情報はそれにちょっと似たような状況であって、まだ十分駒がないんだけど、とりあえず卒を作ってそこになんか未知数の可能性があるんだろうって言う読みで、まあちょっといきなり走り出してるっていうところがあるので、ちょっとその迷走しないように頑張ってるって行きたいなって感じですね。

多分社会的なニーズはあると思うし、学生の中にもやっぱり文理融合って言う学部なので、割合その文系の人立場から情報を考えたって言うニーズはあると思うので、そこをうまく総合的なスキルと、そういう個別の技術じゃなくても、人間的な力と結びつけて社会に送り出せば良いかなと。まあ教育学とかやっぱり社会学とかキーになってくると思うんですけど、そこはやっぱりまだちょっとこれからです。

上：山下先生とお話した事があるんですけど、CDと社会情報の明確な違いって言うのがひとつあります。それは、デザインというのは最終的には作者と現場は分けるんですよ。例えば応用演習ではこども向け教材を作りますが、教材は量産可能なものです。それを媒体にしてユーザーに体験を届けて行こうとします。それに対して社会情報はその人自身がアクティビティを持つ。社会に働きかけるという点では同じですけど、多分そういう所で違うんでしょうね。

山：社会起業的な活動のリーダーシップがとれるような人材が育てられるようになればそれで良いと思うんですけど、まだちょっとそこまでは時間かかるだろうな。

松：それは1年生のプロモーションの問題がちょっとあって、積極的にそういう活動がいいなと思って選んでくると子が増えてくると良いと思うんですけども、まだ現状では学生がよくわかってない。そこの面白さがまだ伝わりきれてないので、何年かすると先輩が後輩にここは面白い活動が出来るよって事で伝わってきてまた良い学生が集まってくると良いと思うんだけど、またちょっとねそこが、でも山下先生はその辺を打破して、良い子達が4月中また乗ってくると思いますけどね(笑)

上：ほら望月先生というジョーカーがいますし(笑) さっきの話で言うとどうしても社会情報って人に依存するので、その場その場の即興的になって体系的な枠組みが残りにくい所を、彼はうまく学問的な知識を適用して理論化していくんですよ。あれはさすがです。だからそういう所で、望月先生みたいな人と山下先生と一緒に骨組みを作っているのはやっぱり良いですね。

山：そうなんですよ。もう彼なしには考えられない(笑) 望月先生がいるから私もなんか思い切って、作ろう的な。本音を言っちゃうとそれはありますね。自分ひとりじゃとても無理です。

中：では、そろそろまとめたいと思います。どの先生も、「教えていて楽しかったな」、あるいは現在形で「楽しいな」というのが多分あったと思います。これは必ずしも大学の先生全てに言えることではありません。皆が教える楽しさ、あるいは教育する楽しさを感じてるとは言えないのはご存じだと思います。そういう中でこの学部、特にCDコースの先生方はそういう喜びを持ってやってるし、学生もそれにレスポンスしてくれてるのが嬉しいなと思います。ただ、私、学部長をやっていたときにいつも思っていたのは、「先生方、こんなにはりきって身体壊さないように」ということでした。それだけが心配です。あの時に一番思ったのは病人出たらどうしよう。

実際に学部全体では出てますけども。だから、その辺を勘案していただきたい。といって別に手を抜けという事じゃないですけども、くれぐれも健康に気をつけて、この楽しい職場を…と言って良いかどうか、実は苦しいのかもしれない(笑)、良い学生達を育てるのは是非、是非これからもがんばっていただきたいし、前はコース、現在はプログラム、もしかしたら、さらに学部学科にまた分かれるかもしれませんが、そういう事も含めてですね、将来の発展を期待したいと思います。どうもありがとうございました。

出席：中村友保・山下清美・福富忠和・松永賢次・
上平崇仁・栗芝正臣

記録：松田真衣、小泉彩

写真：栗芝正臣

収録日：2010年12月1日

場所：向ヶ丘遊園「鬼の隠れ家」