



映像新世紀に向かって

わたしたちがつくる映像の時代—

I 映像学部を取り巻く状況

わたしたちの生活に深く浸透した映像

わたしたちが映像を体験しない日はもはやないといひでしょう。日常の経験だけでなく、政治経済の状況をもみても、「コンテンツ」と呼ばれる映像文化関連の国内市場は、全体として12兆円強の横ばい状態ながら、デジタル分野に限れば、2000年の約3兆円から2009年の約6兆円へと急速に拡大しています。経済産業省は、こうした市場動向を見据え、90年代末から、日本のソフト・パワーに依拠したコンテンツ産業振興政策を展開しています。また、2001年には文化芸術振興基本法が成立し、映画、アニメ、マンガなどが「メディア芸術」というカテゴリーのもとに、国民文化の一翼を担う表現領域としてはじめて法制化されました。文化庁もまた、文化振興という観点から、こうしたメディア芸術政策に取り組んでいます。

いわば、映像はすでに、生活環境をかたちづくる最も重要な要素のひとつとなっているのです。わたしたちが生きるこの21世紀、社会は、映像という場を推進力に、そのあり様を大きく変化させようとしています。こうした中、映像をめぐるまなざしを本格的に整えておく必要にわたしたちは迫られていると言えます。未来を担う人材を育成する大学という場も、研究と教育の両面で、こうした大きな変化に対応すべきときが来たと考え、2007年、日本ではじめての映像学部がここ立命館大学に誕生したのです。

現在、京都(衣笠・朱雀)、びわこ・くさつ、大阪・茨木の3キャンパスにおける大学教育・研究の展開について、全学的な議論が進められています。映像学部は、これまでの成果をふまえて、教育・研究の充実化を図るという観点から、このキャンパス創造・計画に関わる諸課題—「学びのコミュニティ」の創造と深く結びついたキャンパス環境の改善など—に対処していきたいと考えています。

実践もおこなっていきます。

⑥ハラスメント防止に向けた対策

2010年度に、映像学部において、教員による学生へのハラスメントが起こったことは極めて遺憾なことであると受け止めています。今後は、第三者機関による当該教員のハラスメント再発防止に関わる研修を実施するとともに、学部教員全体にもこうした課題を共有するための研修をおこない、再発防止に努めます。

⑦教育・研究の充実化

①キャンパス創造・計画

現在、京都(衣笠・朱雀)、びわこ・くさつ、大阪・茨木の3キャンパスにおける大学教育・研究の展開について、全学的な議論が進められています。映像学部は、これまでの成果をふまえて、教育・研究の充実化を図るという観点から、このキャンパス創造・計画に関わる諸課題—「学びのコミュニティ」の創造と深く結びついたキャンパス環境の改善など—に対処していきたいと考えています。

以上の論点の検討にあたっては、学部自治会との五者懇談会、教学懇談会などを通じた学生の皆さんからの要望・意見の調整、さらには自主ゼミや映像学会学生委員会など、課外における多様なコミュニケーション回路の確保、「学びの実験調査」の分析結果の活用などを積極的に図りながら進めていきたいと考えています。

VI 未来へ向けて

2011年3月11日に発生した東日本大震災および福島第一原子力発電所事故の影響で、これからの10年の見通しは決して明るいとは言えません。しかし、こうした困難な時代だからこそ、ネットワークの構築とコミュニティの再生、さらにこれらを基盤にした産業の発展と文化の継承が求められているのだとわたしたちは考えています。急速に進展するデジタル映像技術や情報ネットワーク技術に対応できる能力を備え、映像を文化的、産業的、地域振興的文脈において有益な社会的リソースとして活用できる人材の育成。これが映像学部に必要な使命です。困難な時代に立ち向かう、そのための一層の努力を、教員と学生の垣根を越えて、ともに協働しながら、積み重ねていきたいと思います。

続を果たすことを目的に、映像諸分野に即した学修パスを設計しやすくなるよう、実写映像、およびCGアニメーションを対象にした「映像制作」、インタラクティブ映像の特質に基づいたナラティブデザインを視野に入れた「インタラクティブ映像」、科学技術および人文学・芸術学を視野に入れた「映像デザイン」、人間の文化的活動によって生み出された有形・無形の文化的所産を視野に入れた「映像資源」という4つのサブジェクトゾーンを設定し、これらに対応する実習科目を、2回生時に専門基礎科目および専門科目として再配置・新設しました。

①英語科目

バランスの取れた英語の四つの技能(Speaking, Reading, Writing, Listening)の向上をめざすため、発音、語彙、構文、読解スキルといった英語の基礎力を養うことを目的とした必修科目(週1コマ)を開設しました。会話のみに特化するのではなく、「native-speaker も含めた全ての英語話者」がコミュニケーションの対象であるという前提に立って、Reading やWritingにも配慮し、4技能をバランス良く習得できる教育内容にしました。

V 映像学部の今後の方向性について

すでに述べたとおり、完成年度を迎えた映像学部は、2011年度から新たなサイクルに入りました。「2007年度全学協議会の到達点と課題」に示された方向性に基づき、今後は、以下を重点課題としながら、学部教育の一層の充実化・体系化に向けた検討を進めていきたいと考えています。

①学びの体系化

①初年次教育

高校から大学への学びの転換を果たす意味で、初年次教育は極めて重要な意義を持っています。とりわけ、高校までの教育には「映像」という科目が存在しません。多くの学生が初めて接することになる「映像」の学びにスムーズに移行できることが、初年次教育の大きな目的になります。

「プロデュース基礎演習」、「デジタル映像メディア実習」、「プログラミング演習」という、教育理念を反映した3つのコア科目を柱として、各分野の基礎を固めると同時に、1つ

の分野に負荷が集中せず、学生がバランスをもって学べるように教員ごとに連携を図っていきます。

「プロデュース基礎演習」については、これまで小集団教育とピア・エデュケーションを実践してきましたが、今後は、演習課題に伴うグループ会議の時間確保などの観点から、オリターの協力のもと、サブゼミとの連携性を高めていくことを検討していきます。また、学生アンケートを通じて、学部の教育理念の周知と理解が不十分であることが学部自治会より提起されており、こうした理念と学部教育目標へのガイドを、自治会とも協力して、サブゼミでおこなっていくことも検討していきたいと考えています。

また、正課・課外の枠組みを超えて、初年次からのキャリア形成意識の醸成の機会を積極的につくっていききたいとも考えています。

②教養科目

教養科目は、幅広い視野で自らの関心領域を見通すために不可欠なものであり、学部では4年間に渡る教養科目の履修が可能となるように、カリキュラム設計がなされています。2012年度における教養教育改革に向けて、現在、全学的な議論が進められていますが、映像学部は上記のような観点に立って、改革の動向を見据えながら、学部教育に相応しい教養科目の選定を検討していきます。また、現行では20単位である教養科目の要卒単位数についても、そのあり方を、学生の要望も含め、関係機関とも協議して、検討を進めていきたいと考えています。

③学修パスの設計

すでに述べたとおり、2011年度からの新カリキュラムの実施により、専門基礎科目と専門科目の再配置をおこない、学修パスを設計しやすくしました。カリキュラムの体系化という観点から、学生からのヒアリングも生かしつつ、新カリキュラムの運用についての検証を進めていきます。

④教育の質・教員の質向上

①FD実践への取り組み

映像学部は、これまで、新任教員FD、プロデュース基礎演習担当者会議、教養科目担当者会議などで、教育の質向上を目的としたFD活動に積極的に取り組んできました。今後は、講義内容の体系性、教員・学生の意見の対等性、社会との連携性といった視点を持ちつつ、こうした活動を継続していくとともに、卒業時の質保証とも深く関わる卒業論文についてのFD実

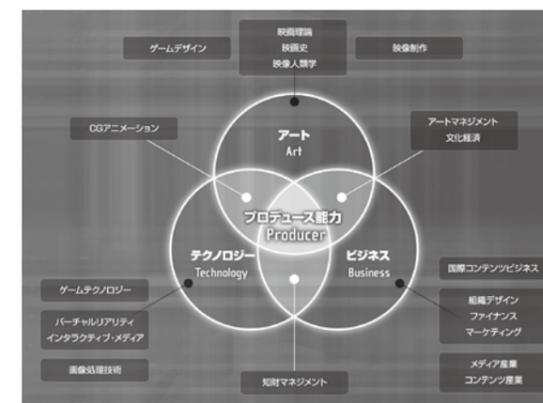
II 映像学部がめざす教育

アート・ビジネス・テクノロジー—映像学部の特色ある三つの教育・研究分野

映像学部は、21世紀の新しい映像文化・産業の創造という課題に応えるべく、映像と人間の関係に対する深い理解を有するとともに、映像コンテンツの可能性を開拓し、映像を通じて広く人類と社会に貢献していく人間を育成することを教育目標に掲げています。豊かな教養を土台としつつ、映像に対する柔軟かつ鋭い感性と確かな技術を携えることをめざし、社会に向けて自らの主張や作品をマネジメントできる「プロデューサー・マインド」を有した人間を育成すること、それが映像学部の目的になります。

映像学部の最大の特徴は、従来は異なる分野や組織でおこなわれてきた、映像に関する以下の三つの教育・研究分野を融合させ、人材を養成するカリキュラムと環境を整備した点にあります。

(1) 映像文化に対する批評眼をもち、映像研究および映像コンテンツ制作の力量を獲得す



るアート系教育・研究。

(2) 映像コンテンツ産業の経営プロセス、および文化経済の視点をもつ映像マネジメントに関わるビジネス系教育・研究。

(3) 伝統的な映像制作技法をふまえた上で、最新のデジタル映像技術を理解し活用するためのテクノロジー系教育・研究。

カリキュラムの全体は、文系と理系、講義系と実習（演習）系の科目をバランスよく配置した文理融合型ですが、三つの教育・研究分野の重複する領域に生じる現代的、横断的、複合的な学問と実践の分野に配慮した科目配置をおこなっている点にも特色があります。

将来像を見据えた学修―四つの「学びのフィールド」

映像学部では、このようなカリキュラムの全体が確かな学力の獲得と進路・就職の成果につながるように、学生一人ひとりがそれぞれのキャリアデザインを持って学修を進めていくことを重視しています。学生の将来像を見据えた学修を可能にするため、映像学および映像分野における大きな方向性を示しつつ、横断的な学修を推進する、四つの「学びのフィールド」を設定しています。

①「映像文化」

映像文化を学問的に調査・分析し批評力を体得する学びのフィールドです。

芸術学、メディア研究、人類学なども視野に収め、次代の映像文化を担う研究者や教育者、アーキビスト等を目指すために、研究能力を中心とした知力を育てることが主たる目的となります。

②「映像制作」

映像を生み出していく創造力を育成する実践的フィールドです。

映画、CGアニメーション、ゲームなどの映像制作の現場に携わるクリエイターやアーティストを目指すために、表現主題を見つけ出す感性と知性、的確な表現方法と媒体を選びとる能力と表現力を身につけることを主たる目的とします。

③「映像プロデュース」

映像メディア産業の社会的・文化的な基盤づくりに貢献する知識と行動力を習得するフィールドです。



コンテンツ・プロデューサーや、映像産業の実務家、地域社会の活性化に貢献するビジネスパーソンがめざす人材像となるフィールドで、映像と地域や社会との有機的な関係を創造していく視点とコミュニケーション能力を身につけることが主たる目的となります。

④「映像テクノロジー」

映像技術を基礎から応用まで研究・実践する科学技術のフィールドです。

このフィールドでは、リアルタイムCG、バーチャルリアリティなど先端的な映像メディアの技術を学び、放送局や映像系技術者、SEなどがめざす人材像となります。映像表現の可能性を切り開くテクノロジーの開発者になるための学修をおこなうことが主たる目的となります。

Ⅲ 映像学部のこの4年間の取り組み

正課における取り組み

2007年度後期には、学部の基本棟である充光館が完成し、その運用を開始しています。充光館には、デジタル・プロジェクター、フィルム映写機を備えたホール型教室（301号教室）があり、映像編集やMA、CG制作、VR制作などに対応した最新の設備が導入されています。また、2009年度には、松竹京都撮影所内に「立命館松竹スタジオ」が完成し、高度かつ専門的な映像制作関連の設備が整えられました。

こうした授業運営のためのインフラを充実させつつ、映像学部は、全国初の学部として、映像に関わる教育活動を実践してきました。以下に、初年次教育、教養教育、英語教育、専門教育、卒業研究の順に、その取り組みをまとめます。

〈初年次教育〉

「プロデュース基礎演習」においては、大学における学びへの導入として、前期には大学生活で不可欠であり、かつ社会でも必要と思われる、会議の運営、柔軟な発想方法、論理的思考、スケジューリング、企画立案手法らびにプレゼンテーションについて、上回生のボランティア（ヘルパー、オリター）とともに教えるグループワークをおこないました。後期には、クラス担任の指導のもと、受講生による小集団で形成されたグループごとに、自分たちのクラスに対して講義をおこなう自主運営型授業を展開し、主体的に考え、調査し、それを他者に伝えるというコミュニケーション能力の育成に努めました。

「デジタル映像メディア実習」では、映像記録機器と静止画処理・動画処理ソフトウェアなど、デジタルコンテンツに関して重要だと

思われる機材とソフトウェアの使用技術の定着を図りました。また、技術だけでなく、基本的な撮影技法や編集技法についても、連環的なプログラムとして、その説明と撮影・編集の実践をおこなっています。

「プログラミング演習」では、C言語の基礎の習得を進めました。専門へ進むための導入科目でありながら、教養的意義も持つように努めています。

〈教養教育〉

教養教育科目を高回生まで配置し、4年間の学士教育を通じて計画的に単位取得が可能なカリキュラムを構築しました。とりわけ、「教養科目A群」に配置されている7つの分野からの教養科目の選定については、学部における教養教育の位置づけを意識できるように、芸術的、社会的、歴史的、地域的、技術的関心を深める科目の配置をおこなっています。

〈英語教育〉

英語の発信力強化のため、会話主体の必修科目を1・2回生に週2コマずつ配置しました。検証テスト（TOEFL®）によりレベル分けされた少人数制クラスにおいて、英語のネイティブスピーカー教員によるチュートリアル形式で、授業運営をおこなっています。また、専門英語科目にスムーズに移行できるように、1回生向けの選択科目「英語講読」を導入し、専門内容の講読をおこなうことができるための基礎力強化を図りました。専門英語科目においては、日本語話者教員により、映像編集の方法を題材とした英語教育をおこない、学生が実写、CGなど自らの興味との関わりを感じつつ学修することができるよう努めました。

〈専門教育〉

①映像文化

映像に対する理論的、歴史的、社会的側面からの理解を促すことを目的に、映像芸術諸分野に関わる講義科目を配置しました。

②映像制作

実写については、常に実際の映像作品制作を通しての指導を重視しながら、実習授業の課題として作品制作を繰り返しおこなう授業設計を構築しました。また、制作した作品と観客との関係性を体感してもらうため、作品発表の機会を必ず設けています。

CGアニメーションについては、段階的な技術習得を可能にする授業設計をおこない、さらに、課題制作においては個別指導体制に基づく教育を試みました。また、北米での実地研修を主軸とした授業として、夏期集中講義「近代ハリウッドにおけるCG発展の歴史」を開講し、事前にCGの歴史に関する理解を深めるための講義、事後にグループ発表によ

る研修の成果の共有をおこないました。

ゲームについては、開発現場から求められるコミュニケーション能力の向上をめざしたチーム制作に重点を置いた授業設計を構築しました。

③映像プロデュース

コンテンツ産業の経営プロセス、および文化経済の視点をもつ映像マネジメントについての実践的理解を深めるため、講義科目においては、コンテンツ分野のプロデューサー、行政関係者などを招聘したゲスト講義を折り込んだ授業設計を進めました。実習科目では、企業、機関と協力しつつ、学生が問題発見・解決型の取り組みをおこなう形式での実践的なプロデュース教育を実施しました。

④映像テクノロジー

コンテンツ制作の基盤的スキルとなるプログラミング技術の段階的な習得を図りました。講義科目では、文系学生が理系学生より多い状況に配慮しながら、機材の実演やプロジェクト型課題の導入などの工夫をおこなうことによって、教育効果の向上を図りました。また、実習科目においては、関連ゼミの自主学習の機会と連動させ、高度な内容を維持しながら円滑な実習運用を試みました。

〈卒業研究〉

映像学部では、卒業時における学びの質保証の観点から、「卒業研究」を必修としています。「映像文化演習Ⅰ・Ⅱ」（ゼミ）での、高回生における小集団教育を通じて、作品制作や論文執筆に取り組み、学部での学びの集大成をおこないます。「卒業研究」の指導にあたっては、演習担当教員以外の副査をつけ、構想、中間発表、口頭試問のプロセスで、専門分野にとどまらない横断性のある複数体制指導をおこないました。また、成果の発信機会として、「卒業論文集」の発行と「卒業作品上映・展示会」を実施し、学びのゴールを明確化することによって、学修の活性化を図りました。

学生生活支援

正課・課外の枠組みを超えて、キャリア形成、学修パスの設計、学びの動機づけ、教員・学生間のコミュニケーションの場の創出などの観点から、幅広い学生生活の支援に取り組みました。

〈修学支援〉

初年次におけるクラス担当教員で構成される学生委員会により、単位僅少者面接を通じて、修学状況改善のアドバイスをおこないました。

また、正課の延長上に位置づけられる課外活動として、自主ゼミを積極的に支援しまし

た。各自主ゼミに、サポート教員が最低1名つき、助言、指導、講義などをおこなっています。

さらに、学部の研究組織である映像学会に学生委員会を設けました。映像学会学生委員会は、学生作品の上映をおこなう「映像祭」、ゼミ活動の成果を発表する場である「EIZOジャンクション」の開催・運営、ゼミ活動を紹介する冊子「ZEMITUS」、ニュースレター『MACCHIATO』の編集・発行に、主体的に携わっています。学会常任委員である教員がこれらの活動をサポートしました。学会誌「立命館映像学」には、学生作品を収めたDVDを添付して、その成果の普及に努めています。

〈進路・就職支援〉

複数の教員により構成された進路・就職委員会を設置して、キャリアオフィスと密接な連携、情報共有を図りつつ、1期生の進路・就職活動の支援をおこないました。進路・就職ガイダンスやOB・OG懇談会、企業説明会、模擬面接、ジュニアアドバイザー派遣企画など就職関連イベントを実施しています。あわせて、ゼミを通じて、内定状況の把握に努めるとともに、進路・就職に関わるアドバイスを担当教員からおこないました。

映像学部は2010年度に完成年度を迎え、125名の卒業生を世に送ることができました。進路決定率は85.6%になります*。就職先には、映画会社、ゲーム会社、テレビ局、広告代理店、通信関係企業、出版社、映像系大学事務、印刷会社などがあり、多くの映像関連企業で1期生が仕事を始めています。また、映像メディアおよび情報通信技術についての幅広い理解を携えて、金融・製造・流通分野などの一般企業に歩みを進めた卒業生もいます。2011年に開学した映像研究科や、他大学院に進学して、高度な映像研究に従事する卒業生もいます。不況の続く現下において、こうした流れを継続し、「映像を通じて広く人類と社会に貢献していく人間」を社会に送り出していきたいと考えています。

Ⅳ 新カリキュラムについて

上記のような教育成果をふまえつつ、これまでの教育設計上の課題を改善するため、映像学部は、2011年度から新カリキュラムの導入をおこないました。もちろん、教育目標や人材育成像といった学部のめざす教育の内容に変更はありません。このカリキュラム改革は、初年次教育に、アート・ビジネス・テクノロジーの3領域にわたる教育理念の導入を明確に位置づけるとともに、基礎教育・専門

教育においては、学修パス上の問題点を整理し、関連科目の配置調整をおこなうことで、初年次教育の充実化、学修パスの見通しやすさの確保を図ることを目的にしています。主な変更は以下のとおりです。

①クォーター制の廃止

（セメスター制への移行）

映像学部では、学部独自のインターンシップ科目（「学外映像研究」）を展開してきました。その中には、学期中に2ヶ月間ほどの長期間、企業に深く入り込んで現場を理解するための本格的なインターンシップが設定されており、その受講を可能とする教育体制を敷くため、セメスターの半期を教育の基本単位とする「クォーター制」を導入してきました。しかし、幅広い教養の獲得という観点から、高回生時の他学部受講を認めていることもあり、他学部で開講されているセメスター科目との重複が避けられず、授業期間と重ねて学部独自のインターンシップを展開していくことには、一定の限界があると判断しました。「立命館松竹スタジオ」の設置により、構内において、制作現場と密度の濃い連携を図りながら、実習が実施できるようになり、制作系の教育内容が充実化されたことを鑑みても、クォーター制を廃止し、セメスター制を採用することは、より教育の質を高めることにつながると考えています。

これに伴い、「学外映像研修」は、原則として夏期休暇中に実施することとしました。ただし、前期セメスター、後期セメスターの各学期中であっても、必修科目、登録必須科目の履修の妨げにならない内容のクラスは、ガイダンスを通じて、諸条件について十分な周知を学生におこなうという条件で、開講することとしました。

②初年次教育における

導入科目の位置づけの見直し

初年次教育に教育理念の導入を明確に位置づけることを目的に、アート・ビジネス・テクノロジーの各分野において、以下の科目を、教学への導入的役割を果たすコア科目（登録必須科目）として位置づけ、映像学部を構成する全分野の基礎部分を満遍なく1回生のうちで履修する構造としました。

	科目分野	1回生 前期	1回生 後期
コア科目	アート	デジタル制作基礎	映像制作実習Ⅰ
	ビジネス	プロデュース基礎	プロデュース基礎演習Ⅱ
	テクノロジー	プログラミング基礎	プログラミング演習Ⅱ

③基礎から専門への橋渡しとなる実習科目の再配置・新設

導入科目による基礎習得をステップアップさせるとともに、高回生におけるゼミへの接

[[]*分母：卒業生、分子：就職（就職見込有を含む）、大学院進学、その他進学。