
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第25号 2018年3月

本学大学院におけるコンテンツ教育の展望

Perspective of contents education in post graduate school

吉田 正高 | Yoshida Masataka

本学大学院におけるコンテンツ教育の展望

Perspective of contents education in post graduate school

吉田 正高 | Yoshida Masataka

Importance of future contents education in post graduate school

Keywords:

コンテンツ、サブカルチャー、現代美術、大学院教育

contents, subculture, contemporary art, post graduate education

はじめに

本特集で本学教員によって述べられてきた大学院教育に関する実績／実情の報告を受ける形で、大学院のコンテンツ教育に関する展望についてまとめてみたい。

1. 我が国の大学／大学院におけるコンテンツ教育の歴史の変遷

戦後、日本で成長した大衆文化は、早くから海外において高く評価されてきた¹。1970年代後半以降、漫画、商業アニメ、特撮ドラマなど、日本では「子ども向けの文化」として低い扱いを受けてきた作品群が、欧米や東アジア諸国で高く評価されるようになり、1990年代を通じてその影響は国内外でより大きなものとなった²。

これまで日本経済に大きな恩恵を与えてきた自動車や家電製品、パソコンなどの主要製造業が、21世紀に入るとアジア諸国などの技術力の上昇による価格破壊などもあって国際競争で苦戦を強いられるようになった。このような状況の中、2002年に当時の首相である小泉純一郎などの参与によって「知財立国」を目指した法整備が実施された。この法整備の過程で、これまでサブカルチャー／ポップカルチャーと呼ばれてきた日本の大衆文化が「コンテンツ」と呼び変えられることになる³。「コンテンツ文化」のさらなる飛躍は、日本にとって重要な意義があるとして国家レベルで認識されるようになったのである。なお、本学においては、それらの法整備に先んじる形で、2001年に日本の大学では

初めてとなるゲームコースが開設され、世間の注目を集めていたことは忘れてはならない。

2004年、東京大学大学院情報学環に、文部科学省の新興調整費を受ける形で、コンテンツ創造科学産学連携教育プログラムが設立されたことが、大学院におけるコンテンツ教育という潮流を加速させた。ここでは日本製のコンテンツを広く海外に展開するためのプロデューサー養成に主軸がおかれ、東京大学内での既存の開講科目のうちコンテンツ教育に必要とされる科目が選択され、さらにはアニメーション、ゲームといった実際のコンテンツを制作しているクリエイター／制作会社との産学連携の講座やインターシップを独自に展開し、数多くの逸材をコンテンツ業界に輩出した。この流れに追随するように東京藝術大学においても、2005年に大学院映像研究科が開設され、同年に映画専攻、2006年にメディア映像専攻、2008年にはアニメーション専攻が設置されている。

東京大学および東京藝術大学という学術と芸術の面で日本トップクラスの両校が大学院でコンテンツ教育を取り入れたことは、他の総合大学、美術大学へも大きな影響を及ぼし、多くの大学において、コンテンツ系学部の設立、さらには大学院におけるコンテンツ領域の専攻やコースの設置へつながっていった。そして、現在では、ほとんどの美術大学および大学院にコンテンツ分野の人材を養成するための学部や専攻、コースが設置されている。

本学においても、社会人教育を視野にいれ、コンテンツ産業で活躍する人材を育成するため、大学院組織である「仙台スクール」が2005年に創設された。これは東北地方の大学としては初の試みであり、大学院設置に関しては、仙台市との緊密な提携のもと、場所の貸与や人材の交流なども行われた。しかしながら、我が国にあって先駆的な試みであった本学のゲームコース(後にゲーム&WEBデザインコースと改称)は、学内における学科の再編によって2011年に終了し、大学院仙台スクールも仙台市との提携年限が切れた2013年を持って停止されてしまったことは、まことに残念である。

一方で、同じ東北地方の美術大学である秋田公立美術工芸短期大学が、2013年に4年制大学への移行によって秋田公立美術大学となり、東北地方で唯一の公立美術大学として新たなスタートを切った。主として現代美術を学ぶビジュアルアーツ専攻などもあるが、いまだ本格的なコンテンツ教育へは乗り出していない。とはいえ、コンテンツ文化と

も関係性の深い現代美術作家である会田誠を客員教授として迎えるなどの動きもみせている。

2.日本における先端的な現代美術とコンテンツ文化の相関性

ここでは、大学院におけるコンテンツ教育と関連して、先端的な日本の現代美術とコンテンツ文化との相関関係について、考えてみたい。現代の日本において、作家として自立、成功している美術家とコンテンツ／サブカルチャーとの相関関係はどのようなものであろうか。

一面的な見方であるが、「自立」という意味で、その作品がオークションなどで高額で取引される日本の現代美術作家の特徴を挙げてみたい。その筆頭は言うまでもなく村上隆である。2003年にニューヨークのオークションで『Miss Ko2』が約5,800万円で落札され、当時の日本の現代美術作家の作品としては最高額となり、話題となった。さらに2008年にニューヨークのオークションで出品された『My Lonesome CowBoy』は約16億円で落札されている。いうまでもなく村上の作品は、日本の伝統美術と、戦後のポップカルチャー／オタク文化からの影響を受けており、その作品および動向は美術界を超えた存在感を放っている。2005年に香港でのオークションに出品された「Yr. Childhood」が約3億1,500万円で落札された奈良美智の諸作品にも、国内外のサブカルチャーからのインスパイアが随所に感じられる。先に挙げた会田誠も、日本を代表する現代美術作家であるが、歪んだ少女愛を作品に盛り込んだ「滝の絵」「大山椒魚」「群娘図」や、アニメ、特撮などの実在の作品から直接着想を得た「巨大フジ隊員VSキングキドラ」など、日本のオタク文化の「欲望」の側面にスポットをあてた作品を数多く世に問うている。京都造形芸術大学で教鞭をとるヤノベケンジは、自らの少年時代の記憶を未来へとつなげるといったコンセプトのもと、1950年代～1960年代の特撮映画やマンガの表現を作品に取り込んでおり、自らが怪獣映画のマニアであったことも公言している。また、美術界におけるニュースとして、近年世間の注目を集めた「カオス*ラウンジ」⁴なども、アートとコンテンツ文化との関係性を考える中から生まれた集団であったことを忘れてはいけないうらう。

つまり、戦後の日本社会が生み出してきた独特にして大量のコンテンツ／サブカルチャーについて、それらの歴史的な文脈を自らの視点で読み解き、作品自体の持つ魅力について同時代性と通時性の両面から批評・考察し、さらに芸術作品へと昇華させたアーティストが、国内外から注目される現代美術作家としてサバイブしているということなのである。

3. 本学大学院におけるコンテンツ教育の展望

ここまで21世紀以降の我が国における高等教育機関でのコンテンツ教育の歴史的変遷と、日本の現代美術におけるコンテンツ文化の影響について概説した。最後に、現代の美術大学においてコンテンツ教育を実施する歴史的意義と重要性を念頭に、本学大学院におけるコンテンツ教育の今後について、述べておきたい。

大学卒業後、大学院へ進学する学生は学部の教育で一定以上の技術を習得しているため、大学院では主として身につけた技術を今後の作品制作にいかし、作家として自立していくかを考えていくことになる。

いうまでもなく「コンテンツ」とは「作品」であると同時に、ビジネス的な要件をも満たす「娯楽商品」であり、同時代を生きる人々の多様な欲求を類推し、ターゲットと定めた顧客が望む最適な形に仕上げ提供されるものである。このようなコンテンツの持つ特性は、一見、ファインアートと相容れなさとみなされがちであるが、決してそうではない。時代を読み、社会状況を見極めた上で「創作」と「社会」をつないでいく、というコンテンツのもつ特質は、自己への問いかけを昇華させることに向き合うあまり、社会との接点を見失いがちな若き作家たちにこそ獲得させるべきなのである。

本大学は、すでに学部におけるゲームコースの設置や大学院仙台スクールの開設といった、国内でも先駆的なコンテンツ教育を行った実績を有しているのである。今後は、それらの業績を糧に、大学院においてコンテンツに関する教育の機会を増やし、現代社会で作家として自立するための思考を身につけさせ、一人でも多く「創作で生計をたてる」学生を育成することが、本学が「今を生きる美術大学」としてさらなる発展を遂げる鍵となるであろう。

註

1. 1950年に公開された黒澤明の『羅生門』がヴェネツィア国際映画祭で金獅子賞を受賞するなど、とりわけ実写映画の分野では、早くから国際的な評価の高まりがみられる。
2. フランスでは1978年に日本から輸入したテレビアニメ『UFOロボ グレンダイザー』を『Goldorak』と改題して放送するや、平均視聴率75%という高い視聴率を叩き出し、国民的な人気番組となった。また、フィリピンでも、1978年に放送された日本製ロボットアニメ『超電磁マシンボルテスV』が大人気となり最高視聴率58%を記録するも、あまりの影響に当時の大統領フェルディナンド・マルコスが放送禁止を宣言し、最終回が未放送に終わるといふ事件が起きている。
3. コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律（平成十六年法律第八十一号）では、コンテンツの定義を以下のように定めている。
「この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。」
4. 梅沢和木、黒瀬陽平、藤城嘘の3名をメンバーとしたアート集団である。コンテンツ文化が生み出した「萌え」などの表現を援用した作品で注目を集めたが、その活動には批判も多く、著作権・商標権なども関連して物議をかますこともある。