



『夢』を叶える戦略について考える授業一

情報学部 佐野 昌己



1965年、神奈川県生まれ。はじめ化学を専攻するもバブル崩壊の荒波にのまれて社会人に転身。そこで、写真、ビデオ、CGなどコンテンツ制作から著述まで幅広く会得。その後、再び学問の世界に戻り国際多元文化を専攻。先端文化論を学び博士<学術>を取得。結果として看板は文系で中身は理系、考え方はビジネスマンという異色な教員（自称）。専門はCGであるが、CGを使って“何を作るか”“どうやって作るか”がテーマである。
(さの まさみ)

「コンテンツプランニング」という講義を担当している。映像やゲーム、インターネットなど現代の暮らしにコンテンツは欠かせない。しかし、コンテンツは人々に夢や希望を与える側面と、名前を知られることもなく数多くの作品が消えていく過酷な世界という側面を持っている。コンテンツを学ぶことは、まさに「夢」と「現実」を同時に見つめることでもある。

1. 「アリとキリギリス」

「日本の中高生が羨ましい」と、ある留学生が目の前でつぶやいた。その留学生によれば、「日本の中高生は、昼には授業が終わってしまい、その後はクラブ活動で汗を流したりファストフード店で友達と何時間もしゃべったり、さらに、集まってゲームをしたりカラオケに行ったりしている。でも、自分が中高生のときは夕方まで授業があって、その後、補習クラスがあって、寮に戻っても宿題と予習をする毎日だった。自分も日本に生まれたかった。」のだそうである。

母国語はもちろん英語も堪能、なおかつ日本語もかなり上手で、そのうえ自国を飛び出し海外で勉強している優秀な留学生の口からそのような台詞が出たことに驚いた。確かに、若者として、楽しそうに過ごしている同年代を見て羨ましいと感じる気持ちがあるのは正直なところだろう。しかし、社会に出て10年、

20年たったときに、同じ台詞を口にしているかどうかは興味深い。

その留学生と、留学生が感じる日本の学生の対比は、まるでイソップの「アリとキリギリス」を社会実験しているようである。しかし、最近の「アリとキリギリス」の物語には、遊び呆けたキリギリスが冬に飢え死にするものから、アリと楽しく暮らすものまで何通りかあるそうである。本を選べば、さまざまな結末が用意されている。それと同じように、学生個人の人生も結末を選ぶことができる。

ただし、残念なことに人生の「結末」を先に選ぶことはできない。しかも、学生個人の人生は一度きりで、ゲームのようにリセットしたり、途中に戻りやり直したりすることはできない。そこで、結末に向かう物語をひとつひとつ積み上げていくことになる。大学もそのうちのひとつのはずである。

ところが、前述の留学生のように学習の為

に日本にまで来るという選択の背景には、自分の目指す将来像とそれを叶える手段が明確に意識されているはずである。それに対して、日本人の学生は「夢」を描くことは得意であるが、それを叶えるにはどうしたらいいかと考える機会には恵まれていない。

2. 「コンテンツプランニング」

経済産業省が「クール・ジャパン」を合言葉にコンテンツ産業の育成や国内外への発信を推し進めている。ゲームやマンガ、アニメを中心とした日本の現代文化は世界に通じるものであり、日本の産業の柱となることを期待される分野である。文教大学情報学部でも、コンテンツ産業に携われる人材を育成すべく数多くの講義を用意している。

しかし、マンガやアニメの描く世界は、多くの場合が現実にはない夢物語であるのに対して、それを造る過程はまるで工場部品を組み立てていくかのようにスケジュールで管理された現実的な作業である。趣味でコツコツと車や船を作ったり、木を切り倒すところから半生をかけて家を建てる人がいるように、時間を十分かければマンガやアニメも一人きりで歴史に残る名作を作り上げることができる。しかし、実際には週刊誌のマンガならば毎週締切があり、劇場公開のアニメなら封切の予定が決まっていてそれまでに完成させなければならない。そこでいつも学生に問いかけることがある。「自分の作品が作りたいたけなのか、それとも、ひとに見てもらうために作品を作りたいたのか」と。

この問いは同時に達成することも可能である。また、どちらか一方を選んでも間違いではない。ただし、作品を作りたいたけなら完成に至らなくてもいいのに対して、見てもらうには完成させなければならない、公開する場所を用意しなければならない、さらに、好評を得なければ次の作品を見てもらえないし、作り続けるには資金も必要だ。コンテンツは、作るだけなら誰にでもできるものだが、他人に見てもらう為には考えなければいけないことが数多くある。戦略が必要なのである。

マンガを描きたい、アニメを作りたいという「夢」を子供の頃に持つ人は多いだろう。

その「夢」を叶えるには戦略が必要である。いまこの瞬間に人々が求めているのは何か分析をし、企画をたて、制作方法を考え期限までに作品を完成させる。さらに、それを評価する。これは、実社会に飛び込めば経験できることかもしれない。でも、先人の知恵を学ぶことは、成功への近道だ。学ぶ機会は大学にある。なにより、キリギリスは急にアリにはなれない。

3. 机上と実践

戦略も、机上なら誰でもたてることができる。当然、講義の中では戦略をたてることそのものが学習なので、机上にならざるを得ない。しかし、その戦略が通用するか試すことも学生にとって必要な経験だろう。その機会は、情報システム学科特有の「卒業プロジェクト」で用意している。これは、一般的な「ゼミナール」と「プロジェクト演習」を合わせたようなもので、私のところではプロジェクトとして作品をコンテストに出すことを目標としている。個人制作ではなく、所属学生全員でひとつの企画を完成させることが特徴である。さらに、教員は目標とするコンテストが決まった後は直接的な指導を行わない。それは、参加コンテストの性格上、学生が自ら制作することに意義があるケースがあることや、自分達の戦略が有効であるか客観的に知る為の機会としているからでもある。幸いなことに、これまで、学生国際ショートムービー映画祭でグランプリを受賞できたのをはじめ、湘南キャンパスにほど近い大和市のムービーコンテストで入賞、昨年は、TSSショートムービーフェスティバルのCM部門で佳作に入ることができた。文教大学に入学した学生の『夢』を叶える一助になったに違いない。



TSSショートムービーフェスティバルCM部門佳作
「走れ元気くん」