



# 1年次からデジタル領域を横断して学び、 未来を生き抜く力を身につける

デジタルハリウッド大学 デジタルコミュニケーション学部  
デジタルコンテンツ学科



## 1年次から演習で、 3DCGの最新技術を学べます

「3DCG 演習」は、プロの使うソフトを用いて作品を完成させる達成感のある内容で、自分もプロに1歩近づけた気がしました。(小田切さん)



## 現役の映画監督など、 プロから指導してもらえます

「映画制作演習」では、自分が主演するホラー映画を制作。現役の映画監督である先生から、より良い作品にするにはどうすべきか助言をいただき、創作意欲が高まりました。(鈴木さん)



## 3年次にドローン空撮まで幅広く行う 映像制作の会社を起業しました

大学で学んだ3DCGや映像の知識を生かして、ドローン空撮まで幅広く行う映像制作の会社を興しました。多様な専門知識を持つ友人にも協力してもらっています。(小田切さん)



東京にあるデジタルハリウッド大学は、2005年にデジタルハリウッド株式会社<sup>(\*)</sup>が設立した大学だ(1)。自由自在な表現を可能にする専門性を持った人材育成を目指し、デジタル領域を横断して学べるカリキュラムを用意している。

1年次は、初年次教育として、デジタルコミュニケーション分野の概論とセルフディベロップメント科目を学ぶ。後者は、多彩な人々と創造的な活動する上で必要なコミュニケーション能力を育成する科目で、代表的な授業が、「アクティブラーニング」と「社会人力」だ。4年生

## 創造的な活動を支える コミュニケーション力を育成



デジタルコミュニケーション学部  
デジタルコンテンツ学科4年

### 小田切元太

おだぎり・げんた  
埼玉県・私立浦和実業学園高校卒業。3DCGを学びたいと考え、同大学に入学。



デジタルコミュニケーション学部  
デジタルコンテンツ学科4年

### 鈴木 夢

ずずき・ゆめ  
東京都・私立女子美術大学付属高校・中学校卒業。映像に興味があり、同大学に入学。

\* 1 デジタルコミュニケーション学部デジタルコンテンツ学科のみの単科大学。

\* 2 3DCG・VFX、ゲーム・プログラミング、映像、グラフィック、アニメ、Web、VR・メディアアート、広告・起業。

の鈴木夢さんは、次のように振り返る。

「毎回異なるメンバーと、愛や平和といった抽象的なテーマや社会問題などについて話し合いました。どのようなテーマでも、自分なりの意見を言えるようになりました」

英語の授業でもグループワークなどが多く取り入れられているほか、映画やゲーム、アートなどにかかわる専門用語を英語で学ぶ授業もある。

## 1年次から演習がスタート 好きな分野の制作に挑戦

初年次教育に加え、1年次から自分の好きな分野の演習を履修できるのも同大学の特徴の1つだ。1年次前期の「基礎ツール演習Ⅰ」でデジタルグラフィック制作の基礎を学んだ上で、後期は8つの専門分野（＊2）に関連する演習を最大2つ履修できる。4年生の小田切元太さんは、「3DCG演習Ⅰ」を選んだ。

「入学当初は、ローマ字入力さえできませんでしたが、自分のモニターの脇には、先生が作業する内容も映し出されたため、手順を詳しく理解できるようになりました。自分の好きな生き物など、思い描いたも

のをCGで形にすることができて面白くなり、授業外でも寝る間を惜しんで制作するようになりました」

## 2年次から人類の英知を 身につける教養科目を履修

2年次になると、創作活動の土台となる教養科目の履修が始まり、4年次まで続く。1年次に演習に取り組んだ後、自分に必要な知識に気づいてから教養科目を履修する方が、意欲的に取り組めるからだ。

「『世界の神話』という授業では、神話が映画やマンガ、ゲームに与えている影響を実例から学びました。自分も企画を考える際、神話や日本の昔話をストーリーのヒントにすることがあります」（鈴木さん）  
2年次後期〜3年次前期は専門性を深めたり、新たな領域を学んだりして応用力をつける。

## 4年間の学びを基に、自分 ならではの表現手法を模索

実践的な専門教育を行う同大学では、大学在学中に起業する学生も少なくない。小田切さんもその1人で、3年次に知人からの依頼で映像制作を始め、しばらくして起業した。

「最初は自分1人で活動していましたが、仲間とものづくりの喜びを分かち合いたいと考え、会社を興しました」（小田切さん）

3年次後期からは、ゼミに入り専門性をさらに深めていく。小田切さんは仕事の幅を広げたいと考え、ロボット製作を行うゼミに入り、ロボットによる撮影も計画中だ。

「ケニアで野生生物を4KカメラやVRカメラ、ドローン、ロボットなどの最新機器を用いて撮影し、その映像素材を安価に提供するサービスを企画中です」

鈴木さんは、先端メディアゼミに入り、卒業制作として、観客体験型演劇であるイマーシブ・シアター（＊3）の開催を目指している。

「テーマパークの体験型おげけ屋敷に着想を得て、観客と演者が一体となって楽しめる演劇を卒業制作展で実施する予定です。企画を立ててシナリオを書き、演者を集めて打ち合わせを行いました。今後は、舞台セットや上演中に流す映像の制作に取り組み予定です。やるべきことが山積みですが、4年間の学びの総決算として成功させたいです」（鈴木さん）

## 大学の思い

表現に深みを持たせるには  
幅広い教養が必要



デジタルハリウッド  
大学 准教授  
栗谷幸助  
くりや・こうすけ

「デジタルハリウッド」という大学名には、自分の専門技術をプロジェクトごとに発揮するハリウッドの映画界のような働き方を、デジタル業界で実現できる人材になってほしいという願いが込められています。

そうした人材を育成するため、デジタル領域を幅広く学びながら、主体的に自分の専門性を磨けるよう、カリキュラムを組んでいます。教員が授業を行う際に心がけているのは、自分の専門分野で一番面白い部分を教えることです。私の専門はWebですが、学生の関心の高いデザインに関する知識や技術を授業で紹介しています。

1年次に演習に取り組みさせるのも、動機づけを優先するからです。本学は目的を持って入学する学生が多く、意欲的に課題制作に取り組めます。ただ、2年次後期以降、分野の枠を超えて自由に制作してよいと伝えると、手が止まってしまう学生も目立ちます。そこで必要なのが教養です。歴史や文化、自然科学などを学ぶことで、発想が広がり、表現の深みが増し、独自の世界観をつくることにつながります。

\*3 イマーシブとは「没入」という意味で、観客自身が劇の登場人物の1人となり、役者と同じ舞台上で楽しむ演劇手法。アメリカ・ニューヨークのオフ・ブロードウェイで誕生したと言われていた。