

アクティブラーニングとしての音響体験 ～名古屋文理大学オープンキャンパスでの実践～*

○松田明里, 田添詩奈, 伊藤英彦, 柴山一幸, 吉田友敬 (名古屋文理大)

1 はじめに

名古屋文理大学情報メディア学部情報メディア学科では, オープンキャンパスにおいて, 模擬授業の他, 各種のメディア設備を開放して, 来場者が体験できるようになっている。その一部に, 音響教育に関わる展示をしており, その体験内容は, 音響教育のカリキュラムに基づくものの, 学生が自由に発想した内容によって運営されている。

本稿では, こうした音響体験の展示を行うようになっている経緯とその内容, 効果などについて述べていきたい。

2 名古屋文理大学情報メディア学部でのサウンド教育

2.1 情報メディア教育

名古屋文理大学の情報教育は, 1986年短期大学に設置された情報処理科に始まる。ここでは, システムエンジニアやプログラマを育成することが主眼に置かれており, そのための数学や情報科学, プログラミング実習を中心とした教育を行った。

その後, 1999年に4年制大学となり, 情報文化学科が設置された。これにより, 単なる情報処理から情報文化という広がりのある分野となった。また, その後情報メディア学科と改組され, 今日の情報メディア教育を行うようになって来た。

教育内容は, 従来のシステム開発に加えて, 映像やデザイン, またサウンドコンテンツなどクリエイティブな分野に広がった。この広がりには, 2016年に情報システム, 映像メディア, サウンド制作, メディアプランニングの4コース制となることで, 現在の形になった。この時点で, サウンド教育が初めて独立したコースカリキュラムを持つに至ったのである。

2.2 メディア系学科におけるサウンド教育

情報教育のこのような広がり全国的に見られる。情報学は, 元々工学部に所属する明確に理系の分野であったが, 情報メディアとなることで文系からも進学できる幅広い学際的分野に変化したのである。

各種の学科名称はあるが, こうした情報メディア教育を行う学科において, サウンド分野も重要な位置を占めるようになった。映像などのマルチメディアコンテンツを制作するとき, BGMなどの音楽・サウンド的要素は必須であり, このために楽曲制作やレコーディングなどを含めたマルチメディア制作が行われている。

その中でも, サウンド分野に対するウエイトの置き方は, 各大学によって濃淡がある。多くの学科で, サウンドを専門とする教員を配置してはいるものの, 個人的なゼミの範囲で完結しているところも少なくない。一方, 他大学との連携もとりながら, 新しいサウンド教育に取り組んでいる学科も次第に見られるようになった[1]。

これらの学科では, さまざまなサウンド教育が実施されているものの, 最終的な着地点(就職先)としては, 必ずしもサウンドの専門職ではなく, 他のメディア職, IT職などとなることが多いようである。一番の理由としては, たとえばサウンドクリエイターとして生計を立てていくことが, 相当に困難であることなどが推測される。

2.3 新しいコース制と音響実務教育

2016年より実施された名古屋文理大学情報メディア学科の新しい4コース制では, サウンド制作コースとして32単位(16科目)のコース専門科目を設置している。また, これ以外に各学年の演習(ゼミ)において, サ

* Acoustic activities as an example of active learning at the open campus of Nagoya Bunri University, by MATSUDA, Akari, TAZOE, Shiina, ITO, Hidehiko, SHIBAYAMA, Kazuyuki and YOHIDA, Tomoyoshi (Nagoya Bunri University).

ウンド系のゼミを開講している。さらに、学科の特色となる学生プロジェクトを正規科目（情報メディア特別演習Ⅰ・Ⅱ）として実施・支援しており、このプロジェクトの一つとして、サウンドプロジェクトが活動している。

実は、4コース制が実施される前までは、サウンド系科目は「メディアクリエーションコース」というものに包含され、科目数も少なかったが、その内容は、楽曲制作を中心としたものであった。

この教育内容は、徐々に見直され、2012年に導入された科目「デジタルサウンド入門」が始まった辺りから、その方向性を転換していくことになる[2,3]。すなわち、それまでの楽曲制作中心、いわゆる音楽教育的側面の強い教育内容から、次第に音そのものを扱う音響教育への転換を行ってきたのである。

この新しい方向性は、2016年のカリキュラム改編によって大幅に前進し、サウンド制作コースにおける音響エンジニア育成という方向性が登場した[4]。

名古屋文理大学情報メディア学科のサウンド教育においては、楽曲制作のカリキュラムも最小限維持しながら、PAシステムやレコーディングシステムを扱えるような人材を育成することを目指して、実務的な教育を行うことになったのである。

3 新設された設備

3.1 レコーディングスタジオ

2015年に本学に新しく建てられた校舎に、レコーディングスタジオ(Fig.1)が新設された。ここには、コンソールをはじめとし、デシケータ、遮音板、Cue Boxシステムなどの機材が導入された。



(Fig.1) Recording studio

3.2 PAシステム

2017年4月には、YAMAHAのTF5, Tio, DBR15, DBR12, を新しく導入した。現場での使用はまだ少ない卓ではあるが、このシステムを使用し、音の流れや操作方法などを学んでいる。

また、2018年には、DBR12が2つ増え、2019年にはTio, TF1が新たに追加された。コンソール卓が2つになったことで、授業の効率が上がった。

4 学生プロジェクトにおける学修

4.1 学生プロジェクトの概要

学生プロジェクトとは、授業外でこの分野について自ら学んでいきたいと志す学生が中心となって、教員の支援の下、能動的に学んでいく場である。サウンドの他にも、アプリ開発や、小学生にプログラミングを教えるコード教育、家(ファーストプレイス)でも職場や学校(セカンドプレイス)でもない居心地のよい交流空間(サードプレイス)をデザインするサードプレイス・デザインプロジェクトなど、個性的なプロジェクトが活動している。

4.2 サウンドプロジェクトの活動

サウンドプロジェクトは、2016年4月より新しく新設されたプロジェクトである。このプロジェクトでは主に、音響、レコーディングについて、通常授業よりも詳しい部分を学んでいる。また、ケーブルの巻き方、機材の扱い方などの基本的なことは上級生から下級生へと学生主体で伝えている(Fig.2)。



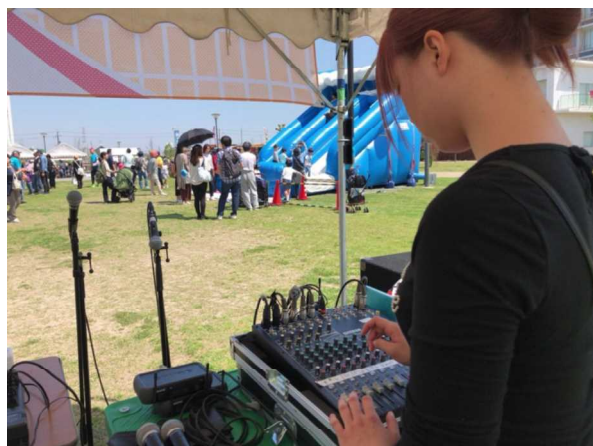
(Fig.2) Sound project

これまでの活動としては、年に2回開催されるサウンド制作ゼミ主催のコンサートでのPAオペレーター、マイク出し、ライブ録音をはじめとする裏方や、大学祭・コーラスク

ラブのPA, 学生バンド・コーラスクラブのレコーディング(Fig.3), 近隣会館へのスタッフ派遣(Fig.4), そしてオープンキャンパスなど高校生の来学時に学生が来学者へ向けて行うPA, レコーディングの模擬授業, またはプレゼンテーションなどがある[5]。



(Fig.3) Recording



(Fig.4) Outdoor activities

5 オープンキャンパスでの音響体験

5.1 オープンキャンパスでのメディア体験

名古屋文理大学では, 年に6回ほど, 高校生, またその保護者を対象としたオープンキャンパスが開催されている。

情報システムコースでは実際にプログラムを打ち込んで簡単なゲームの作成体験, 映像メディアコースでは撮影スタジオでのグリーンバックに合成した映像作成体験, サウンド制作コースでは作曲, PA, レコーディング体験, メディアプランニングコースではマーケティングについての講座など, その回ごとにそれぞれのコースを取り上げ, 実際に体験するようになっている。

5.2 アクティブラーニングにおける模擬授業

サウンド制作コースをとりあげたオープン

キャンパスの中でも, 作曲をとりあげたケース, PA, レコーディングをとりあげたケースがある。その中でも, PA, レコーディングは, サウンドプロジェクトの学生が主体となって来学者に対応している。

PA では, 組み立てられたPAシステムを使用して実際にフェーダーを触るといった体験が行われる(Fig.5)。



(Fig.5) Experience of PA

レコーディングでは, レコーディングスタジオにおいて実際に楽曲を録音する。この時, コンソールの操作やマイクのセッティング, 歌を歌う担当もすべて学生が行なっている。リアルタイムで歌のレコーディングを行い, その声にエフェクトをかけ, 声と音源, エフェクトのバランスの調整などを実演する。また, わざと歌詞を間違えてもらい, その部分のパンチインや編集をすることもある。実際に歌のレコーディングをしない時には, 編集作業でできることを伝えている(Fig.6)。

また, Cue box を使用することも多く, 音をコンソール側から送って, 聴く体験をしてもらっている。



(Fig.6) Experience of recording

5.3 コース一体となって行う「文理発見！」

本学のオープンキャンパスでは, 模擬授業とは別に, 本学教員, 在学生のリアルな声をテレビ番組方式で聞いてもらう企画, 「文理

発見！」(Fig.7)を開催することがある。これは、司会者(学生)が教員・学生に様々なことを質問したり、大学のことをクイズ形式で答えたりするコーナーである。この時にも、マイクの調整や効果音の担当などを、サウンドプロジェクトに在籍する学生が行なっている。他にも、プロジェクター投影や、回答者、司会者は、サウンド制作コースだけでなく、他コースの学生と一体となって実施している。



(Fig.7) BUNRI Discovery!

6 考察

6.1 高校生など来場者の関心

年々サウンドに興味のある高校生は増えている傾向にある。実際に、入学する学生でサウンド制作コース志望の学生は年々増えている。また、来学者に説明などを行う際、とても関心のあるような反応をする参加者が多い。

6.2 学生の参加と教育効果

以上に述べたように、「勉強してきたことを人に伝える」ということは、とても難しいことであり、これもまた勉強になることである。どのような言い回しをしたらより伝わりやすいか、興味を持ってもらえるかを考えながら行動を起こすことが特に難しく思う。また、様々な来学者の方と話すことで、音響・照明業界で大切なコミュニケーション能力も磨くことができる。1年生の頃からスタッフとして動くことができるので、始めは高校生の誘導など、案内・交流業務から始め、次第にレコーディングスタジオや PA システムの担当として、プレゼンテーションができるように成長していくことが認められる。

6.3 今後の方向性と課題

今後のサウンドプロジェクトでは、今まで

と同様にオープンキャンパスのスタッフなど今現在行っていることも行いつつ、サウンド教育の成果を活かした新しい試みにも取り組みたい。また、サウンドプロジェクトが主導し、学生だけでイベントのすべてを運営することができるようになることも一つの目標である。その一方で、音そのものについての理解も深めていきたいと思う。

7 おわりに

サウンドプロジェクトの活動はまだ4年と歴史が浅い。学生中心で運営していくとはいえ、学生自身で活動内容を企画するようになったのは今年からである。今後、卒業生の中からサウンドエンジニアが生まれ、増えていくことを期待したい。

謝辞

音響教育について様々なヒントをいただいた音響学会の諸氏、また、オープンキャンパスの運営に協力してくれた学生諸氏、各種音響展示を体験していただいた来場者の方々に謝意を表する。

参考文献

- [1] 西村明, 亀川徹他, “非理工系学生のための音響教育,” 音響学会誌, **15-5**, 294-299, 2009.
- [2] 吉田友敬, “新しいサウンド教育の提案～「デジタルサウンド入門」における試み～,” 名古屋文理大学紀要, **13**, 115-122, 2013.
- [3] 吉田友敬, “多種の DTM ソフトを用いたサウンド教育の実践,” 日本音響学会 2014 年秋季研究発表会, **1-4-9**, 1609-1612, 2014.
- [4] 吉田友敬, “情報メディア学科におけるサウンド教育の構想,” 名古屋文理大学紀要, **15**, 13-16, 2015.
- [5] 松田明里, 伊藤英彦他, “情報系学部におけるサウンドプロジェクト教育の実践,” 情報文化学会第 25 回全国大会, **25**, 14-17, 2017.