

[芸術教育記録]

産学連携プロジェクトにおけるリモート指導の実践報告

—「OUR HOPE・町田の空を羽ばたく」を通して—

Practical Report of Remote Teaching in an Industry-Academic Collaborative Project

—Through “OUR HOPE, Spreading One’s Wings in the Sky of Machida”—

藤枝由美子* 赤山 仁* 中島千絵**

FUJIEDA Yumiko, AKAYAMA Hitoshi and NAKAJIMA Chie

〈抄 録〉

本稿はコロナ禍における産学連携プロジェクトの実践報告及び考察を行う。本プロジェクトではオンラインによるビデオ会議システムを用いグループワークを進行し、その成果を元に学外での展示とワークショップを実施した。様々な問題を抱えながらも改善に取り組むことで、最終的には学生の貴重な体験の場を得ることができた。本稿ではそうした取り組みの成功点と問題点を明らかにしたい。

キーワード：産学連携、リモート指導、グループワーク、ワークショップ

Abstract

This paper reports and discusses the practice of an industry-academic collaborative project during the Covid-19 pandemic. In this project, group work was carried out using an online video conferencing system, and based on the results, exhibitions and workshops were held outside the university. By working on improvements despite having various problems, we were finally able to gain valuable experience for the students. In this paper, we would like to clarify the successes and challenges of such efforts.

Keywords: industry-academic collaborative projects, remote teaching, group work, workshop

1. はじめに

本稿は町田東急ツインズと芸術学部との産学連携プロジェクトとして行われた、グループワークによる作品展示及びワークショップに関して、その内容の報告と考察を行う。本プロジェクトの成果と

所属：* 玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科

受領日 2020年10月30日

**玉川大学芸術学部芸術教育学科

して、2020年9月24日から10月18日までの期間、町田東急ツインズ5階クリスタルブリッジにて作品展示を行った。そして、展示期間内に計4回の塗り絵のワークショップを実施した。

本プロジェクトのタイトルは「OUR HOPE・町田の空を羽ばたく」である。コロナ禍において様々なイベントが自粛される中、町田を明るく元気にするというテーマを参加型の作品により表現した。大学の教員・学生だけでなく、町田東急ツインズや印刷会社のスタッフ等複数の学外からの参加者を交えて、2020年4月の企画検討段階から始まり展示期間終了まで多くの作業を経てプロジェクトを実現することができた。

本プロジェクトでは、新型コロナウイルス感染症の拡大により他者との接触の制限が行われる状況において実施されたため、プロジェクトの進行において様々な制約があった。そうした制約の中で教育的な成果を得て、かつ地域貢献の取り組みとして実現させるために、従来の手法とは異なるアプローチが必要となった。本稿では、それらの内容について報告及び考察することで、本プロジェクトの成功点と問題点を明らかにしたい。(赤山)

2. プロジェクト概要

本プロジェクトは当初、町田東急ツインズ内に設置するディスプレイのビジュアルを学生が制作する企画として提案された。しかし、町田東急ツインズ側と検討を進める中で、コロナ禍で暗くなった気持ちを明るくし楽しむことができるような、参加型の作品を作ることになった。

学生と他者の接触を避ける必要があり通常の対面指導が実施できないため、学生を含んだ打ち合わせは全てオンライン上のビデオ会議システム（Zoom）により行われた。リモート指導によるグループワーク運営の難しさはあったが、工程を進める中で試行錯誤し改善していった。

作品の主要なモチーフは学生により検討され、最終的に鳥となった。様々な想いにより描かれた鳥が町田の空を羽ばたくイメージである。「希望」や「未来」の象徴として、鳥による表現が選ばれた。参加した4名の学生それぞれが個性的な鳥の絵を描いて、作品の完成度を高めていった。

展示会場に町田東急ツインズを背景とする画像の上に、鳥の絵を配置したメインパネルを設置した(図1)。サイズは縦180×横540 cmと大きなサイズとなった。また、床と壁には切り抜かれた鳥の絵を貼り、展示空間を広く構成した。加えてポスターや参加者が持ち帰ることができるおみやげの消しゴム・ポストカード、モニター周りに装飾的なパネルを設置する等、楽しく賑やかなビジュアル要素も、学生が多くの作業をこなすことで実現した。

ワークショップは学生4名がオンラインで参加者をサポートする形式とし、教員は現場で受付を行う等補助的な役割を担った。iMacの画面にZoomにより学生の顔が写り、参加者と会話をしながら作品制作を補助するスタイルである(図2)。こうした方法は教員も



図1 メインパネル



図2 ワークショップ風景

行ったことがなく未経験の取り組みであったが、コロナ禍の影響が社会に広がる中、新しいコミュニケーションの形としてチャレンジすることにした。ワークショップは各2時間計4回、行われた。会場にはiMacを2台用意し、2組が同時に参加できるようにした。参加者は4日間を通して31組68人(大人37人、子供31人)となり参加可能な最大組数(32組)とほぼ同数となった。

参加者は自分が選んだ塗り絵を完成させた後、はさみで切り抜きメインパネルに張り付けた。学生が描いた絵に参加者の絵が加わっていき、最終日に最後の参加者が作品を貼ったところで作品が完成した。(赤山)

3. オンライン上での人間関係の構築

本プロジェクトメンバーは、芸術教育学科の3年生2名と同学科教員1名、メディア・デザイン学科の4年生2名と同学科教員2人という構成で、デザインやコミュニケーションに関する資質と経験の差などもあり、少人数ながらも様々な相違性を内包していた。5月のZoomを使っての懇親会も含め、度重なるミーティングを通して、お互いの個性や長所短所などを徐々に把握しながらプロジェクトが進んでいった。プロジェクトが長引き、教育実習、就職活動、アルバイトなど各自の予定も増える中、終盤に差し掛かり、学生の不満や不平の声も教員の耳にも入るようになってきたが、教員はあえて深入りはせずに様子を見つつ、話し相手となる程度で見守った。

その中において、株式会社協進印刷の竹見氏は学生にありがたい指針を多く与え続けていただいた。スケジュール管理・印刷技術面からの優れたアドバイスのみならず、学生の性格や持ち味を理解し、魅力的な言葉によって、毎回のように学生を励ましていただいた。学生たちも、竹見氏の期待に応えたいという想いがあったことを語っている。竹見氏にはチームの維持に大きく貢献していただいた。

本プロジェクトは、少人数であること、互いの面識が完全にゼロでもなく十分でもないということ、完全オンラインであったことが特筆される。結果としては、学科や性別で親和感覚などでのグループができるということもなく、個々が個々のまま完了した印象はある。しかしながら、最終的に学生の中には、互いへの感謝とリスペクト、達成感の共有などが芽生えたことも感じられる。その要因は、全員が「良いものを作りたい」という価値観を持っていたことと、作業量の差はあるものの「自分の役割を果たす」姿勢が共通してあったことが大きいと感じている。

4回のワークショップを通して、概して学生たちは優秀なりモート対応を見せていた。参加者の満足度に対するアンケートは行わなかったが、その様子や表情からも評価できた。対面であれば触れないような話題や、同じ学生を指名して毎週繰り返して参加する子供もいた。台本を使用せずに自らの会話力で、違和感なくワークショップの参加者に応じて話を変化させる力が、回を重ねるたびに向上したと感じられる。こうした対応力は、半年にわたるプロジェクトの準備期間に培われたものであると考えられる。

オンラインでのコミュニケーションの手応えは、対面プロジェクトのそれとは異なる独自の感覚であると思われる。教育を行う側も、これまでとは視角を変え、その成果を捉える努力が必要である。(中島)



図3 Zoomでの打ち合わせ風景

4. 組織化により学生間で進行を管理する

もともと互いに面識のない学生もいる中、本プロジェクトは全てのコミュニケーションをオンラインで取ることとなった。そしてコロナ禍でプロジェクトの計画が一転二転し、イベントの実施は当初の6月から9月に延期となった。こうして結果的に4月から9月までが準備期間となり、その間、学生と教員間の打ち合わせは、およそ週に1度の頻度で20回に及んだ。1回の打ち合わせは1時間半から2時間で、この他に個別指導の時間もある。

参加型の作品を制作する方針は4月の段階で決まっていたものの、コロナ禍収束の見通しが見えない中、対面ワークショップの可否について結論が出るまでに2ヶ月を要した。我々は、東京都及び各組織の方針、関係者の感情や希望の全てを満足させるワークショップを実現させようとしていた。決断が早過ぎても遅過ぎても現実とプランが乖離してしまうところが難しいところであった。

一方学生間で、以下の問題が浮上してきた。学生間で主体的にプロジェクトの進行を即すのは1名のみで、他の3名は受け身的であった。例えば、ソーシャルネットワークサービス（LINE）の呼びかけに返信しない場合も多く、ミーティングに遅刻しても理由を言わないなど、関係や責任の所在が曖昧であった。

その理由は、このプロジェクトは当初グループワークになることは想定していなかったからである。それが途中からコロナ禍の影響により共同で一つの作品を制作することとなり、ワークショップを開催することとなり、ポスターやポストカードやシールなどの制作物が次々と増えていった。しかも驚いたことに全員グループワークが初めてであった。そこで、不慣れな学生同士のミーティングを強いられた彼らは、チームとして動くことができず、共同の意識や互いのスケジュール管理、モチベーション管理の意識も低かったという状況であった。

ここで教員は成果物以前の問題として、いかにしてプロジェクトのスケジュール管理を行い、かつ学生のモチベーションを維持するかという課題に直面した。そこで7月上旬、プロジェクトも半ばであったが、学生を組織化することを提案した。これまで学生4人に対して教員3名が指導を行ってきたが、4年生の学生1名をリーダーとし、教員は基本的に代表であるリーダーと連絡を取ることにした（図4）。

そしてリーダーには以下の内容を依頼した。

- ① 日程表とタスク表を作ってスケジュールとタスクを管理すること。
- ② 教員へのハウレンソウ（報告・連絡・相談）を行うこと。
- ③ 学生ミーティング招集し、議事録を残すこと。
- ④ 教員・学生間の会議のアジェンダを準備し、議題と報告を分けること。会議の進行を行い、議事録を残すこと。

そしてこれらを行うにあたり、スケジュール管理の方法、会議の開き方、学生間の信頼感の築き方を伝えた。もちろんこれらはリーダーが一人で行うものではなく、学生が協力して行うことが理想である。

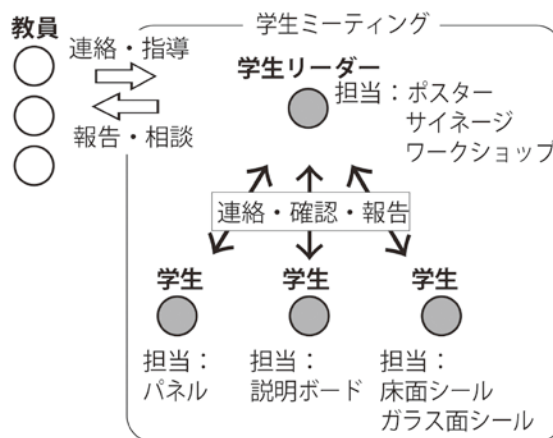


図4 組織化した指導体制

このような組織化により、以下の成果が得られた。

- ① 記録を残すことで進捗状況が視覚化され、共有できるようになった。
- ② 学生ミーティング時に、全員が揃わなくてもリーダーの権限でミーティングを開催でき、スケジュールに沿って進めることができるようになった。
- ③ 教員との打ち合わせでは基本的にリーダーが報告し、時間短縮になった。
- ④ 学生は独自のアイデアでタスク管理表を作成し、各担当の責任が明確化し、情報を一元化できるようになった。
- ⑤ 教員がリーダーを指名したことで、リーダーが動きやすくなった。

デメリットとしては、リーダーに負担が集中したこと。そして制作も佳境に入ると、教員とリーダー間のLINEなどでやり取りが行われ、他の学生には見えないところでプロジェクトが進むことがあった点である。だが、総じて言えば、組織化した故に当初の計画を大きく上回る作業量となったプロジェクトもなんとか成功裏に終えたと言える。(藤枝)

5. リモートプロジェクトの問題

今回のプロジェクト指導において、もっとも苦労した点は、オンラインを通してのグラフィックデザイン指導である。当初は、4人それぞれのアート表現の計画であったが、ワークショップ開催へと内容が変更されそれに伴い、大型パネル、鳥の塗り絵、床と壁の鳥のシール、ポストカード、ポスター、サイネージ、ワークショップ説明ポスター、ロゴ、モニターのディスプレイ、消しゴムカバーなど、グラフィック制作物が次々に増えたことは、指導者にとっても計算外であった。4人のイメージ表現はそれぞれにユニークで魅力があったが、印刷のためのデータ処理の知識や技能は十分ではなかった。プロジェクトではZoomの「画面共有」機能で進めてゆくので、イメージ確認のみとなり、適切なデータが作られているかどうかの確認ができないままに進み、最後に解像度やデータ形式などについて修正するというケースが多々発生した。このような失敗が多く発生してしまったことは、教員側の反省点として挙げられる。事前に制作物のリストアップと、学生の技術レベルの把握がなされていれば、指導はスムーズであったと思われるが、今回に関しては後手に回ってしまったことが反省点としてあげられる。

メインとなる大型パネルの作成では、担当していた学生のPCでは処理できず、低解像度のまま仕事が進んでしまい、最後の色調補正にも含めて外部の専門技術者の力を借りてデータを作成してもらった。今後、同じようなスケールでのラスター画像(Photoshopなど)を扱う場合には、学生のPC環境では厳しいことを念頭におく必要がある。(中島)

6. 関係者の声から振り返る

町田東急ツインズの担当者からは、子供にも大人にも楽しんでいただき、塗り絵ワークショップは毎回盛況で、特に商売だけではない価値観を提供できた点にご満足いただけた。一方課題としては、ワークショップを行っていないときはイベントの内容がお客様に伝わりにくく、通りすがりのお客様にアピールする見た目のインパクトが欲しかったという点をご指摘いただいた。

このご指摘については、そもそもコロナ禍の影響で作業量が途中から増大したうえに、わずか4人で展示パネル制作とワークショップを行ったことが要因である。またインパクトある見た目よりも

ワークショップ参加者の満足度を優先し、塗り絵台紙やポストカードや消しゴムなど細部に至り様々な工夫を行ったことで力が分散したと考えられる。よって次年度は、授業として開催することで学生数を増やし、ワークショップの映像をパネルの横で常時上映する、もしくはワークショップでハロウィンやクリスマスの装飾など立体物を制作して会場を賑やかにする、あるいはワークショップのみに焦点を絞って開催するなど、いくつか工夫の可能性はある。

株式会社協進印刷の竹見正一氏からは学生へ向け以下の感想をいただいたので、そのまま掲載する。

実施期間が想定の2倍以上の長さとなり、課題も次々に溢れ、とても大変なプロジェクトだったと思います。加えて感染症対策という今までの常識かが通用しない状況下で、新しい形のイベントを開催させたこと、今となっては大量の制作物に悩んだ心も癒え、充実感に満たされているのではないのでしょうか。今回、成功した理由の一つに、皆さんの柔軟な姿勢が挙げられると思います。とめどなく発生する課題に対し、よくよく考え、立ち位置を確認し、こだわり過ぎず、解決策を見出してられました。その前向きな姿勢と、心のしなやかさは、皆さんの大きな資質です。大切になさってください。また、コミュニケーションを取り辛い環境において、メンバーそれぞれの役割分担を明確にしたことにより、大幅な生産性向上に繋がりました。特にツール制作開始以降、怒涛の日々となりましたが、この役割分担のおかげで乗り切ることができたのだと思います。それぞれ一長一短がある中、声を掛け合い、フォローし合い、素晴らしいチームワークでした。そして、何より、決して諦めずにゴールテープにたどり着いたこと、このことを何よりも褒め称えたいです。おめでとうございました。

竹見氏には20回ものZoom打ち合わせに移動中の車中から参加していただき、学生とコミュニケーションを密にさせていただいた。今回、印刷物のクオリティが高い展示が実現した所以である。

4人の学生には学びになったところや成長したと思われる点を記述してもらった。共通して誰もが「新しい生活様式におけるアート活動の在り方を考える楽しさとその難しさ」を挙げていた。また、「ワークショップは対面で行うものという概念を崩し、コロナ禍で子供たちを楽しませることや、町を笑顔で活気あるものにすることを考えていくことで、固定概念に囚われない発想へと繋げることができた」と、ワークショップについて新しい挑戦を行ったこと、その結果多くの人を笑顔にできたことに満足感を抱いていた。

また、個別に以下の意見も見られた。

- ・ チームを引っ張るリーダーとしての振る舞い方において成長した。本当に大変だったが、今後の自分の人生においても大きな意味のある経験だった。
- ・ 個性と協調性のバランスを学んだ。他学年、他学科の方とプロジェクトを進めていくことで、新たな刺激を受け個性発揮の大切さ、個性を尊重しつつ協調性を持って一つの作品を仕上げる難しさと楽しさを感じた。
- ・ Photoshop等のデザイン系アプリケーションを実践的に使うことで、技術向上へと繋がった。

学生には自由記述も求めたが、ネガティブな意見は出なかった。長期にわたり忍耐力が問われる大変なプロジェクトであったはずだが、特にワークショップが成功し、参加者の皆様に喜んでいただけたおかげで、学生のこれまでの苦労も未来への糧となったようである。(藤枝)

7. まとめ

本プロジェクトでは予定していた作品展示及びワークショップを無事行うことができた。特にワークショップでは参加者に笑顔が見られ、また繰り返し参加する人もいる等好評であった。

本プロジェクトの大きな問題として打ち合わせ時と展示・ワークショップ時において学生と対面でのやり取りができなかった点がある。そして、コロナ禍の情勢が定まらず、学生が対応可能な範囲の決定が遅くなったことも進行を難しくした。こうした状況の中、Zoomでの打ち合わせや各自の作業において、コミュニケーション不足やモチベーション維持の問題からやや停滞する場面も見られた。しかし、学生内でリーダーを決め日程表やタスク表、議事録を作り、それぞれの役割を明確にする意識付けを行う等、学生の組織化を強めることで改善することができた。メインパネル等のグラフィックデザイン制作指導においては解像度の問題が発生する等、リモート指導による技術的な問題解決が難しい場面もあったが、学生が多くの作業を乗り切ることでおみやげの消しゴム・ポストカード、装飾パネル等、参加者を楽しませるビジュアルを作ることができた。また、ワークショップにおいてオンラインでの学生による参加者へのサポートは、回数を重ねるごとに改善された。

苦労は大きかったが本プロジェクトに参加した学生にとっては貴重な体験となった。コロナ禍のような特殊な状況における柔軟な発想による問題解決や、リーダーとしてのグループでの仕事の進め方といった、困難だからこそ得られた経験も多くあったように思われる。教員の立場としても、本プロジェクトで得られたリモート指導の知見を今後の指導に活かしていきたい。(赤山)