

【報告】デジタルハリウッド大学新入生研修 - 完全オンライン実施報告

著者	田宮 よしみ
雑誌名	DHUUJOURNAL2020
ページ	106-109
URL	http://doi.org/10.34482/00000120



デジタルハリウッド大学新入生研修 -完全オンライン実施報告-

Online Freshman Seminar at Digital Hollywood University at the Time of COVID-19

田宮 よしみ TAMIYA Yoshimi

デジタルハリウッド大学 学生支援グループ
Digital Hollywood University, Student Support Group

デジタルハリウッド大学では、新型コロナウイルスの感染拡大が進んでいた2020年4月から5月に完全オンラインでの新入生研修First Field 2020を実施した。これまでの旅行型研修の実施ができない中、書籍作りのプロやファシリテーションのプロ達をナビゲーターに迎え、「コロナ後の未来を考える」をテーマに新入生約300人が5日間で電子書籍を製作した。本稿では、4月27日～5月1日に実施した完全オンラインでの新入生研修について紹介する。

キーワード：オンライン、コロナ後、Zoom、Slack、電子書籍

1. はじめに

デジタルハリウッド大学(以下、本学)では、2005年の開校より毎年4月に新入生を対象に旅行型研修を実施しており、2005年から2017年までは米ロサンゼルスなどへの海外研修を実施してきた。ただ、外国人留学生の増加に伴い、留学生の多数が参加できない海外研修を新入生研修として実施し続けることへの限界から、2018年よりデジタルコミュニケーションを活用し、地域振興をテーマに日本国内で研修を実施することになった。2018年度は熊本県阿蘇地域、2019年度は鳥取県西部地域を舞台に研修を実施し、2020年度は北海道を舞台に北海道ポールパーク構想を契機とした北広島市周辺の地域振興について取り組む予定であった。しかし、2020年1月以降、新型コロナウイルスの感染が拡大する中、従来の旅行型研修の実施が難しくなったため、完全オンラインで研修を実施することになった。

本稿では、完全オンラインで実施した2020年度新入生研修First Field 2020について紹介する。

2. 2020年度新入生研修の企画運営方法

2020年度新入生研修(以下、本研修)は、2020年4月27日～5月1日の5日間、「コロナ後の未来を考える」をテーマに新入生310人を完全オンラインでつなぎ電子書籍を製作する内容で実施した^[1]。

オンライン上で学生たちをつなぎ、一緒にもの作りをする楽しみを体験して欲しい、新型コロナウイルスの感染が拡大する中で明るい話題を取り上げたい、友達を作る機会を提供したいとの思いが研修企画の根底にあった。

本研修は、(a) 自己の内面を分析し自分の「好き」の正体を知る、(b) コンテンツの魅力を他者に伝える表現力を身につける、(c) 本作りの作業を通して共通の趣味を発見し友達を作る、(d) ネットワーク・コラボレーションを体験する、の4つを狙いにプロの書籍編集者やクリエイティブディレクターである本学教員、ファシリテーションのプロ達がナビゲートし、310人が大きく6つのグループに分かれ、合計で47のチームに分かれ、47の物語を製作した。

ここで、本研修の企画運営方法の内容を説明する。

2.1 企画

毎年新入生研修の企画運営を行う本学担当者と2020年度新入生

研修総合プロデューサーである教員の2名が、ブレインストーミングを繰り返しながらオンラインで電子書籍を作る企画を立てた。その後、書籍作りのプロである教員をメンバーに加えミーティングを繰り返しながら本研修の骨子を固めていった。視点の異なるメンバーによる活発な意見交換により、プログラムの詳細を詰めることができた。

2.2 研修概要

「コロナ後の未来」をテーマに、チームごとに与えられた5つの職業ジャンルと背景設定をもとに、主人公がライバルまたは敵と闘う物語を共作(図1)。大塚英志『ストーリーメーカー』理論を参考に制約条件を与え^[2]、5日間で1,600字以上の物語と表紙イラストを作成し、電子書籍プラットフォーム「Romancer(ロマンサー)」にアップロードした。

チームごとに割り当てられた設定テーマ：映像

チーム番号	主人公の属性	ライバル・敵	理解者	主人公の過去	物語の結末
チーム31	生物	非清楚	豪快	明朗	人工
チーム32	不寛容	働き者	非生物	粗野	平和
チーム33	清楚	臆病	寛容	創造的	破壊的
チーム34	怠け者	生物	非清楚	Poor	幸福
チーム35	豪快	不寛容	働き者	温厚	自然
チーム36	非生物	清楚	臆病	破壊的	混乱
チーム37	寛容	怠け者	生物	Rich	創造的
チーム38	非清楚	豪快	不寛容	陰鬱	不幸
チーム39	働き者	非生物	清楚	明朗	人工
チーム40	臆病	寛容	怠け者	粗野	平和

図1：チームごとに割り当てられた背景設定

2.3 使用したオンラインツール

Zoom、Google Classroom、Slack、Facebookグループ、本学教務システム「デジキャン」を使用した。全体セミナーやグループ別指導はZoom、グループワークやチームごとの創作活動はSlack、課題の提出先はGoogle Classroom、お知らせはFacebookグループとSlackを併用した。

Slackは、グループ別、チーム別、全体連絡用、実況版、質問用、提出用等で58チャンネルを作成し利用した。また、教職員の連絡ツールとしては、研修企画、及び準備の段階から打ち合わせはZoom、連絡や情報共有はFacebookグループ、プログラムスケジュールの

共有はGoogleスプレッドシート、毎日のプログラム資料の共有はDropbox、本研修期間中はSlackとFacebookメッセージャーを利用した。

2.4 開催前準備

開催10日前から新入生に対してデジキャンを通して参加に関するお知らせを複数回に渡り配信、FacebookグループとGoogle Classroomへの登録呼びかけ、Slackへの招待、Zoom利用に関するルール、また学生自身の住所等の個人情報が映り込まないための留意点について通知した。

特にZoomの利用に関しては、氏名表記のルール、入室時はビデオオフ、ミュートで参加しセミナー開始時にビデオオンに切り替えること、ログイン情報の外部への公開の禁止について徹底した。

また、学生にはパソコン、イヤホン、筆記用具を準備すること、及びインターネット回線がつながる静かな場所で参加するよう通知した。

2.5 5日間のスケジュール

5日間のスケジュールは、毎日、物語の創作と電子書籍製作に関するテーマでステップアップしていくように進めた(表1)。

1日目に偏愛マップを作成する過程を通し、自分の「好き」を突き詰めて考える時間とした。2日目は書籍編集企画のプロである福岡俊弘教授により、「コロナ後の未来を考える」という問いを投げかけ、ポストコロナで変わる世界観についての説明と本研修の課題を発表した。その後、学生達はチームごとに与えられた背景設定をもとに物語のあらすじを書き上げた。3日目はプロの編集者であり文筆家である仲俣暁生氏による「面白い原稿を書くため」の講義と、2日目に仕上げたあらすじに肉付けし書き上げていく作業を行った。4日目午前は完成させた原稿を使用してチーム横断の相互レビューを行った。Zoom表示名の冒頭に所属するチーム番号を入力させ48のブレイクアウトルームに分割し、ライターグループのチームの学生全員が自分のチームの物語を他チームの学生に説明し意見を言い合う機会を設けた。4日目午後は希望する学生を対象に、編集者であり電子出版のプロである徳永修教授の指導の下、完成した物語のオーサリング作業を行った。5日目午前は4日目に続き実際に電子書籍製作に取り組み、Romancerにアップロードした。

また、3日目以降は、物語の執筆を担当する5つのライターグループと、ブックデザインを担当する1つのデザイングループに分かれて活動した。

ブックデザイングループはグラフィックデザインやブックデザインのプロである米澤緑客員教授指導の下、本の表紙絵や挿絵イラストの制作に取り組んだ。更にデザイングループの学生ごとに担当するライターグループを振り分け、グループやチーム別Slackチャンネルを訪問し挿絵イラストの希望を聞き取りながら、5つのライターグループのジャンル、または掲載されるチームごとの物語の内容に沿ったイラストを描き上げた(図2)。

表 1 : 5日間のスケジュール

日程	内容
4/27(月)	自分の「好き」の正体を知る 欲望年表・偏愛マップの作成 著作権講義の動画視聴(30分)
4/28(火)	午前：研修課題の発表と今後の進め方についての説明 午後：グループ別指導 Slack等でチーム別執筆作業
4/29(水)	(1)ライターグループ 午前：面白い原稿の書き方講座、チームで原稿執筆作業 午後：グループ内で原稿読みと教員からのフィードバック (2)デザイングループ ブックデザイン・イラスト制作
4/30(木)	(1)ライターグループ 午前：Zoomブレイクアウトルームでチーム横断相互原稿レビュー(原稿の読み合い、内容紹介) 原稿修正後、最終原稿をSlack提出用チャンネルに提出 午後：オーサリング担当者が原稿整理 (2)デザイングループ イラスト制作
5/1(金)	(1)ライターグループ 午前：オーサリング担当者向け、電子書籍製作指導 (2)デザイングループ 午前：表紙絵・挿絵提出 午後：Zoomセミナー 研修のまとめ(学生全員) 47の物語をVTuberが紹介、4日目までの研修映像を視聴、Zoomで記念撮影し終了



図 2 : デザインチームによる表紙絵制作風景

2.6 運営方法

本研修の運営は、教員7名、ファシリテーター2名、及び本学学生支援グループで行った。毎日のセミナーの全体進行はファシリテーションのプロが行い、日々のセミナートピックごとに専門家である教員が講義を行った。また、6名の教員が1~5のライターグループと1つのデザイングループをひとつずつ受け持ち、ZoomやSlackを使用してグループやチームの製作指導、及びフィードバックを行った。

学生支援グループは裏方として、Zoomミーティングの立ち上げと入室許可、セミナー動画のYouTubeへのアップロード、偏愛マップに基づくチーム分け、提出資料の確認、Slackを利用した学生とのコミュニケーション、出欠管理業務等を担当した。

Zoomでのセミナー運営においては、セミナーのファシリテーターなどの話者がセミナー進行中に他の対応をすることが難しかったため、Zoomのホストは話者ではないファシリテーターや本学スタッフが担い、セミナー進行中にブレイクアウトルームのグループ分けやチャットでの質問対応等を行った。

セミナーで使用した資料はSlack全体チャンネルで配信、Zoomセミナーの動画はYouTubeで限定公開し、学生が確認できるようにした。

学生からの質問はSlackの質問チャンネルへの投稿に統一し随時回答していくことで、学生全体で質問と回答の内容を共有することができた。

2.7 記録

毎日の全体セミナーの記録動画は、研修実施日または翌日までにYouTubeで限定公開した。

また、全日程にビデオグラファー/フォトグラファーであるフリーのカメラマンが参加し、Zoomギャラリービューを利用した集合写真の撮影(図3)や研修期間中の記録映像を製作した。完成した映像はYouTubeで公開した(<https://www.youtube.com/watch?v=XkODmZ-fscY>)。

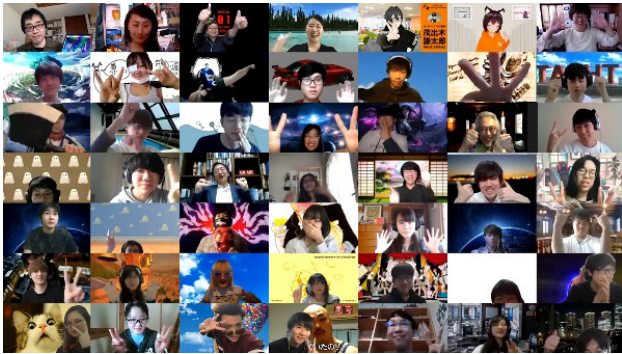


図3：最終日集合写真(撮影 尾山翔哉)

3. オンライン研修の課題と良かった点

3.1 課題

- (1) インターネット回線が脆弱な場合、コマ落ちしリアルタイム配信の授業から離脱することがある。
- (2) PC操作が得意でない学生や理解度が低い学生に対面での直接指導ができず、オンライン上でのサポートが難しいため、問題の解決に時間がかかる。
- (3) 学生自らが相談の声をあげないと、運営側でどの学生がサポートを必要としているかわからず対応できない。
- (4) 積極的に課題に取り組む学生が多かった半面、少数ではあるがチーム別Slackでのコミュニケーションに参加せず製作活動にもほとんど携わらなかった学生もいた。対面型授業であれば、その場で製作活動へ参加しコミュニケーションをとるよう促すことができるが、オンライン上で多数のチームに分かれると誰が活動に参加していないかを見つけることが難しい。

3.2 良かった点

- (1) Slack上でのやりとりが視覚化でき、チームの進行状況、学生間のコミュニケーションを見ることができた。
- (2) 教職員からの指示や学生間のやりとりも文字で行われたため、外国人留学生を含む学生にとって口頭より内容がより理解できたと考えられる。
- (3) Slackに実況チャンネルを設け、教員が研修のキーワードや進行状況、全体チャンネルであがった大事なお知らせの再告知などを実況風に投稿したことは、学生からも参考になったとの声が多くあげられた。

4. アンケート

第1クォーター(1Q)終了時に期末アンケートをオンラインで実施し、181名の学生からの回答があった(図4、図5)。

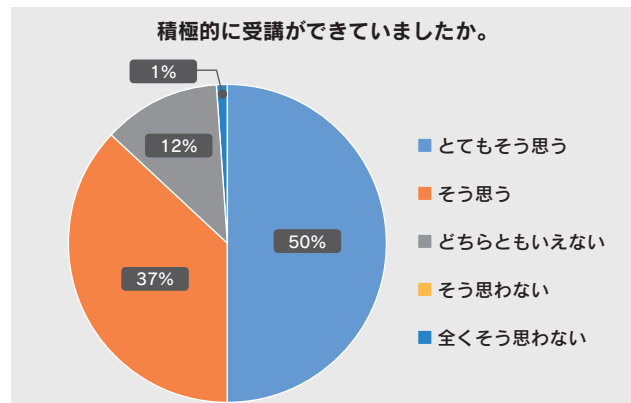


図4：2020年1Q期末アンケート

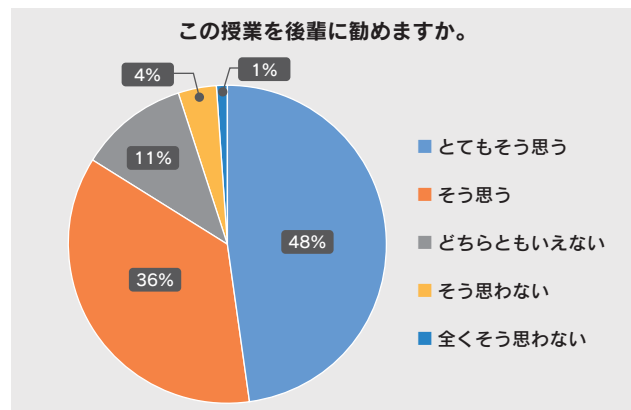


図5：2020年1Q期末アンケート

表3：2020年1Q期末アンケート フリーコメント

北海道研修がなくなってしまったのは悲しかったけれど、オンラインならではの面白い授業内容だった。グループごとに頭を使って考えることはとても良い取り組みだと思った。友達も増えて満足のいく作品が作れたことはとても良かったと思う。

新入生研修ができなくなり、オンラインでの本づくりとなりましたが、楽しく作業ができました。まだオンラインに慣れていない時期だったので戸惑いが多くありましたが、和気藹々とした雰囲気、少し心が落ち着きました。最後の動画を見て、達成感と感動で涙が出そうでした。

かなりハードな授業だったが、チームのメンバーと協力し合って楽しく作業をすることが出来ました。ただ、オンラインで先生の目が届きにくいので、コミュニケーションが苦手な人にとっては酷な授業なのかもな、と思いました。

デジタルハリウッド大学に入学して、新型コロナウイルス感染拡大の危機の中、オンライン授業で少し落胆していましたが、デジタルでできる素晴らしい可能性を発見した授業でした。プロジェクトを全てオンラインやSlackで行う画期的なチャレンジで一度も会ったこともない人々と一緒にアイデアから実装までできたことは本当に素晴らしいと思いました。このような授業をオーガナイズできる大学は他にないと思います。先生方も本当に大変だったことと思いますが、素晴らしい体験を本当にありがとうございました。デジタルハリウッド大学に入学できて光栄に思える授業でした。

上記のアンケート結果から、回答した学生の満足度は高く、旅行型研修が中止になったことへの残念さはあるが、完全オンライン研修でも積極的に参加でき、グループワークを通して学生同士がつながり、良い体験ができたと考えていることが分かる。

5. おわりに

本稿では、完全オンラインで実施した新入生研修について紹介し、その実施までの過程と成果、課題についてまとめた。これら課題については、本研修に関わらず全てのオンライン授業に共通する課題であり、オンライン授業を継続していく中でどのように解決していくか、引き続き検討していきたい。

参考文献

[1] デジタルハリウッド株式会社: "＜開催レポート＞デジタルハリウッド大学 (DHU) 新入生研修First Field 2020をオンラインで実施「コロナ後の未来を考える」をテーマに新入生300人が5日間で電子書籍製作" <https://www.dhw.co.jp/pr/release/detail.php?id=2477> (参照2020年7月30日).

[2] 大塚英志: 『ストーリーメーカー 創作のための物語論』アスキー新書 (2008年).