

「開かれた」入学式を目指して

— Digital Frontier Grand Prix 2018での取り組み

Create a More Open Entrance Ceremony:
A Case of Digital Frontier Grand Prix 2018

小勝 健一 Kenichi Ogatsu

デジタルハリウッド大学 入試広報グループ

筆者は2018年4月に開催されたDigital Frontier Grand Prix 2018(デジタルハリウッド2017年度優秀作品発表会)のプロデューサーとして、1年間にわたってイベントの企画・運営に携わった。その経験からDFが、(1) 新入生や保護者のみならず、スポンサー企業に代表される「外部」に開かれている、(2) 本学独自の学習成果の評価を行う場として機能している、という点において特異性を有していると感じた。

入学式が学術的研究の対象とされてこなかったことをふまえ、本稿では筆者自身を参与観察者として定義し、観察やインタビューによって得られた知見を記録することで、実証的研究の欠如という現状に一石を投じることを目指している。また、DF2018開催後に来場者アンケート調査を実施し、新入生にとってDFが教育的価値のあるイベントになっていることを明らかにする。

以上の考察から、これまであまり語られることのなかった学校行事の内実を可視化すると同時に、儀式的行事として看過されてきた入学式の可能性について提言する。

キーワード：入学式、儀式的行事、参与観察、学習評価

1. 序論

1.1. 問題提起、研究目的

Digital Frontier Grand Prix(デジタルハリウッド優秀作品発表会、以下「DF」)は、デジタルハリウッド株式会社が毎年4月に開催しているイベントである。デジタルハリウッドが展開する各教育機関およびパートナー校で制作・発表されたCG、映像、Webサービス、アプリ、論文など多種多様な作品・コンテンツの中からNo.1を決めるコンテストであり、「新入生に卒業後のゴールを見せる」というコンセプトのもと、デジタルハリウッドが運営する大学、大学院、社会人向け専門スクールの合同入学式に併催する形で行われている。なお本稿においては、合同入学式(1部)と優秀作品発表会(2部)を合わせて「入学式」ないし「DF」と表記し、必要に応じて合同入学式(1部)を「式典」と記載する。

筆者は2018年4月に開催された「DF2018」のプロデューサーとして、1年間にわたってイベントの企画・運営に携わった。その経験から筆者は、本学に限らず日本の教育界において入学式の意義や課題について十分な検証が行われていないと感じた。国内の大学進学率が5割を超える状況の中、新入生にとって人生の一大イベントである入学式についてもっと論じられるべきではないか——これが筆者の根底にある問題意識である。

本稿の研究目的は、DF2018の企画・運営に携わった筆者自身を「参与観察者」として定義し、観察によって得られた知見や考察を記録することで、実証的研究の欠如という状況に一石を投じることにあつた。この試みが結果的に、これまであまり語られることのなかった学校行事の内実を可視化すると同時に、同様のイベントを企画する関係者各位への参考となれば幸いである。

1.2. 先行研究

入学式を主題とする先行研究については、学校長向けの式辞・挨拶文例集や教員向けの運営マニュアル(赤坂(2018)、下村・長田(1995)など)がある程度で、学術的な分析や論考は管見の限り見当たらない。

類似するテーマとして、教育歴史学の観点から卒業式を扱った有本(2013)がある。有本は、明治期以降に成立した卒業式が、学校

という場には本来好ましくないはずの「涙」と結びつくことで「感情の共同体」を生み出したと論じた。しかし同時に「卒業式に関する研究はほとんど蓄積がない」(同上、p.22)とも述べており、学校行事そのものを対象とした実証的研究が十分になされてこなかった現状を認めている。

また河本(2012)は、日本の学校行事の教育的機能について述べている。学習指導要領において学校行事は「特別活動」、つまり教科外の活動の1つとして位置づけられているが、学校行事はその内容によって①儀式的行事、②文化的行事、③健康安全・体育的行事、④旅行・集団宿泊的行事、⑤勤労生産・奉仕的行事の5つに大別され、入学式は卒業式などと同じく①の儀式的行事に分類される。しかし河本は、学校行事を「児童・生徒の自主性を重んじる教育的活動のひとつ」として捉えており、②の文化的行事(文化祭、音楽祭など)をはじめとする課外活動に分析の重点を置く一方で、教師ないし学校主導で進められることの多い儀式的行事については「児童・生徒が準備段階から主体的に行動することが考えにくい」として、研究の対象から外してしまっている。

周知の通り、学習指導要領は小学校、中学校、高等学校の教科ごとの目標や教育内容について述べたものであり、高等教育機関を有するデジタルハリウッドの教育活動にその視点をそのまま当てはめることは適切とはいえない。しかし、学校行事を「特別活動」、入学式を「儀式的行事」と捉える枠組み自体は学術的な分析を行ううえで有益であると判断し、本論においてもこれを援用する。

以上のことから、本稿の研究意義は次の2点にまとめられる。第一に、これまで儀式的行事として捨象されてきた入学式について学術的に論じることの新規性である。第二に、社会学やメディア論といった教育学以外のアプローチを採用することで、先行研究の不足という状況を乗り越えようとした点である。

1.3. 研究方法

本稿の構成は次の通りである。

第2章では、DFの歴史について概説する。DFは全社イベントとはいえ記録も断片的にしか残っておらず、どのようにして現在の形に辿り着いたのかは社内においてもあまり知られていない。本稿を

執筆するにあたって、筆者は杉山学長および社歴の長い社員を中心にインタビュー調査を行った。本章ではこの調査結果をもとに、DFの変遷と特徴について概観する。

第3章では、DF2018のプロデューサーである筆者を「参与観察者」と捉え、1年間の歩みを記録する。

参与観察とは、研究者自身が調査対象となる地域社会や集団に参加し、その構成員としての役割を果たしながら、そこでの事象を多角的な側面にわたり長期的に観察・記述する研究手法である(佐藤、2002)。もともと社会学や文化人類学などの分野で用いられてきた研究手法だが、本稿においては先行研究による文献調査などが困難な状況をふまえ、情報提供者である筆者の同僚、すなわちデジタルハリウッド株式会社の社員から得た情報や、筆者が残した会議資料やメモなどをもとに論を進める。

また、プロデューサーとして決めたこと、苦労したこと、こうすればよかったと感じたことなど、あえて私的な心情を綴ることで、運営責任者としての視点を共有したいと考える。そのうえで、参与観察の結果得られた情報や考察をもとに、DFの持つ教育的意義について述べる。

第4章では、DF2018来場者アンケートの結果をもとに考察を行う。運営責任者としての反省点についても触れながら、新入生にとってDFが単なる儀式的行事ではなく、教育的価値を持った「開かれた」入学式として機能されていることを示す。

第5章では結論として、本稿の研究意義について再考するとともに、他大学における入学式の実施事例にも触れながら、今後の研究課題について述べる。繰り返しになるが入学式をはじめとする儀式的行事に関する文献や学術的考察はまだまだ少なく、試論の域を超えるものではないが、今後の高等教育機関における学習評価のあり方についても提言する。

なおインタビュー調査の対象者、調査方法、内容については下記通りである。提供された情報のうち、考察に関わるものについては対象者の発言を引用(『』)する形とした。

インタビュー対象者：

デジタルハリウッド株式会社社員 5名
(入社歴10年以上、過去のDF運営に関わった経験のある正職員)

調査方法と内容：

事前に本稿(草稿段階)をメール送付し、主にDFの歴史や変遷について事実誤認がないか、追記すべき事項はないかを中心に、10～30分程度の聞き取りを行った。

対象者プロフィール：

対象者名	性別	入社年など	インタビュー実施日(すべて2018年)
杉山知之学長	男	創業者(1994～)	9月14日
N氏	女	入社(1997～) ※当初アルバイト	9月16日
O氏	男	入学(1997) 講師(2000～) 入社(2010～)	9月16日
M氏	男	入社(2004～)	9月10日
K氏	女	入社(2005～)	9月13日

2. 「DF」とは

本章では、弊社およびDFの歴史を遡りつつ、DFが現在の体裁に至るまでの過程について述べる。

2.1. 成り立ち

デジタルハリウッド株式会社は1994年10月、学長である杉山知之が主に社会人を対象としたクリエイター養成のための専門学校としてスタートした。小泉政権下の特区制度を利用し、2004年に株式会社立として初の専門職大学院、2005年に4年制大学を開学。その後も新規ブランドの立ち上げ、パートナー企業や他の教育機関との提携を重ねながら、今日に至るまで国内外でさまざまな事業を展開している。DFはこれらすべての教育機関で、その前年度内に制作・発表された諸作品の中からNo.1を決めるイベントである。

DFの歴史はデジタルハリウッドの歴史と並行する。DFは1996年3月、社会人向け専門学校1期生の卒業制作発表会として初めて開催された(呼称としての「DF」は1997年の2期生から使用)。この発表会は3月中旬に実施されていたが、作品提出の締め切り間に合わず3月末にようやく完成する学生も少なくなかった。そこで1998年頃から「どうせなら最後まで完成した先輩たちの優秀作品を入学間もない新入生に見せたほうが、卒業までのゴールを意識させられるのではないか」というアイデアが社内において自然発生的に生まれ、4月初旬に行われるようになったという。

2010年度に大学院生、2013年度に学部生がそれぞれ初めてグランプリを受賞するなど幅が広がり、社内では部署ごとにグランプリや受賞者を競い合う気風が醸成されていく。創設当時はCGアニメのみだった受賞作品も、DF2018の時点では4部門(デザイン、サービス、インタラクティブコンテンツ、CG映像)を擁するイベントへと成長した。こうしてDFは、社会人向け専門学校単体のイベントから、学部、大学院、専門スクールの合同入学式に組み込まれるようになった。

このことは結果的に、学部生を中心とした保護者が観覧するきっかけになった。創設当初は受賞者への副賞提供を目的としていたスポンサー制度も、デジタルハリウッド株式会社の創立15周年(2009年)や20周年(2014年)を契機に、協賛企業の募集が大々的に行われるようになる。会場でのCM放映やノベルティ配布などを条件に、企業によっては100万円を超える協賛金が寄せられるようになった。

さらにプレスリリースなどを通じて、各部署の得意先や外部ゲスト、新聞や雑誌の記者にも当日の座席を開放し、来場の機会が設けられた。

このように、DFは新入生のみならずその保護者、スポンサー企業といった外部に対して、デジタルハリウッドの学習成果を披露する場として、グランプリと呼ぶにふさわしいイベントへと段階的に進化していった。

2.2. 企画・運営

DFの運営責任者は「プロデューサー(以下「P」)」「ディレクター(以下「D」)」と呼ばれている。毎春、各部署からの持ち回りで選ばれる次年度のPとDを中心に、会場の選定および調整、テーマ設定、広報、協賛営業、作品回収、審査、演出などの計画を1年かけて遂行していく。

近年では入社3年前後の若手社員が社内理解の一環としてPやDを担当することになっており、社歴の浅い社員にとっては所属部署以外の社員とのコミュニケーションを深める貴重な機会にもなっている。

筆者がDF2018のプロデューサーとして指名されたのは2017年3月。入社からちょうど半年が過ぎた頃だった。

2.3. 特徴

DFの特徴を掴むうえで取り上げておきたいのが、その審査方法である。

審査委員長は開催当初より一貫して杉山学長が務めているが、部門別の審査員は時期によって異なる。初期は主にデジタルハリウッドの講師が担当していたが、2008年頃から現役のクリエイターなどの外部審査員による審査が行われるようになった。その数年後にはデジタルハリウッドの卒業生(OB/OG)も審査に加わるようになり、ここ4～5年は審査員全員がOB/OGで占められている。

CGや映像、グラフィックなど各分野の専門家に審査を依頼し、杉山学長がその結果を受けて各部門やグランプリなどの最終決定を行うという点は、当初から変わらない。しかし専門スクール、大学院、大学などデジタルハリウッド各校の卒業生が9万人を超えるなかで、徐々に各業界のトップランナーとして活躍するOB/OGが審査員として選ばれるようになっていった。

こうしたDFの変遷について、杉山学長は筆者のインタビューに対して次のように答えている。

『DFは「デジタルハリウッドのトレンドのバロメーター」だと考えている。グランプリをはじめとする受賞作品は、僕らの学校がいま何に注目しているかの方向性を示すものだ。

例えばDF2017でグランプリに輝いた作品では、自作のMVを通じて就職に対する葛藤が描かれていたし、今年(DF2018)ノミネートした映画作品も、女の子が赤裸々に私生活を語るところに「#MeToo」運動との関連性が見えたりする。学生の価値観や社会に対する見方を知るいい機会というか、審査すると同時にこちらも勉強になる。

学生の指導にあたっていただいている教員・講師の受け止め方はもちろん気にしている。いろいろなジャンル、いろいろなレベルの作品が集まるし、院生に至ってはプロもいる。グラフィック作品とCG作品のようなジャンルの違うものを比べること自体そもそも無理。どうしてあっちが選ばれてこっちが選ばれないのか、という疑問は当然あるだろう。

その中で何を基準に選んでいるのかといえば、優劣ではなく「今年はこれだ」を内外に示すこと。そこに意味があると考えている。

OB/OGが審査を務めるようになったところも同じで、「デジタルハリウッドが選ぶ」という観点がほしいから。テジハリ文化を知っていて、かつ最先端の仕事をしている人を選んでもらいたいという気持ちがある』

杉山学長のこのインタビューからもわかるように、DFは「新入生に卒業後のゴールを見せる」という目的のもと、デジタルハリウッドらしさを表現する場として存在している。そして社員だけでなく在学生、OB/OGなどがそれぞれの役目を果たしているところにも、その特性が表れているといえよう。

3. 参与観察に基づく考察

本章では、筆者のDF2018プロデューサーとしての歩みを【構想期】【準備期】【直前期】【当日】【開催後】の5つの段階に分けて、参与観察の手法を用いて論じる。参与観察の結果として得られた知見をもとに、DFの特異性や教育的意義について考察する。

3.1. 【構想期】(2017年4月～2017年8月)

筆者が次年度Pに任命されたのはDF2017(2017年4月2日)開催の約3週間前だった。社内の重役会議で毎年この時期に決めていくといい、「来年はこれを仕切るんだというつもりでしっかり観るよ

うに」という指示が与えられた。2016年10月にデジタルハリウッドに入社した筆者にとっては入学式自体が初めての体験であり、入社間もない自分が「来年はこれを仕切る」というのは少々重荷に感じた。

DF2017当日の朝8時、当年度のPとDとともに会場入りした。来年度(DF2018)と同会場となる有楽町朝日ホールではほどなく機材搬入・舞台設営が始まった。筆者は配布物のセットなどを手伝うかたわら、PとDの動きを注視した。

スタッフはPとDを中心にチーム編成されており、外部のPA業者を含めた十数名の社員がコアメンバーとして従事していた。Pは受付、客席、舞台裏など会場内外の備品セット、Dは舞台上の演出およびリハーサルの指揮を執っている。後に聞かされたことだが、PとDの役割は特に固定化されているわけではなく、互いの希望や得意分野によって職務分掌がなされているという。

ホール内では受付、場内外誘導、PA、祝花設置、VIP対応、ケータリング搬入など、イベント開催に向けた準備が着々と進められていく。社歴の長いスタッフが慣れた様子で設営作業をこなしていく様子が印象的だった。

10時には司会者が会場入り。リハーサルは式次第とは逆、すなわち優秀作品発表会(2部)→式典(1部)の順で進められる。優秀作品発表会の司会は2名で、杉山学長と在学生代表の学部4年の女子学生が務める。事前リハーサルを重ねていることもあり、立ち位置、照明、スクリーン投影用のスライドを変えるタイミングといった細かい調整が主であった。この年は2部だけで2時間半、1部を含めると3時間半を超える長丁場とあって、台本の制作には相当の時間を要することが窺えた。

リハーサルが終わり、13:30の開場を迎える。有楽町朝日ホールは有楽町マリオン11階が出入り口で、内階段を上って12階のホールが会場となっている。以前も同会場にて入学式・DFの実施例はあったが、2017年度は学部入学者が過去最高数となったこともあり、保護者を含めるとホール内(約700名収容)にすべての来場者を収容できないことが予想された。そのため開催直前に急遽11階の会議室スペース(約200名収容)を借り、サテライト会場として保護者席を設けることになった。この保護者席では会場備付けのカメラおよび音響設備を用いての中継を行ったが、来場した保護者からは画質や音質についての不満が出てしまい、途中退席するケースも目立った。

14時、定刻通り式典が開式した。司会は成績優秀者の学部生2名が担当する。式次第にそって学長挨拶、社長祝辞(設置会社[デジタルハリウッド株式会社]代表挨拶)、来賓祝辞(ショートショートフィルムフェスティバル&アジア代表の別所哲也氏。デジタルハリウッドは2012年から同映画祭と業務提携し、「CGアニメーション部門」の運営・審査を務めている)、新入生宣誓(学部[国内生、留学生]、大学院、専門スクールの各代表)が滞りなく行われ、45分間で予定通り閉式となる。式典はいわゆる典型的で儀式的なもので、司会の学部生が緊張のせいかセリフを囁んでしまうなど、人選の難しさが垣間見えた。

15分間の休憩を挟み、15時から「DF2017=デジタルハリウッド2016年度優秀作品発表会」が開演した。イベント概要の紹介の後、約30分にわたって「事業紹介」が行われた。デジタルハリウッドは学部・院・専門スクールのBtoCに限らず、動画販売やフランチャイズなどのBtoBを含め水平・垂直両方向で教育関連サービスを展開しており、それらすべての教育機関で制作・発表された作品の中からグランプリを決める、という説明はスケールの大きさを感じさせる。他方、観客の立場からすると本題である受賞発表のスタートまでに間延びしている印象を受けた。

15時半、ノミネート作品の発表が始まった。DF2017の審査は「グラフィックデザイン部門」「インタラクティブコンテンツ部門」「サービス部門」「映像部門」の4部門に分けて実施されており、部門ごとにノミネートが6～10組、受賞者が3～5組。この受賞者の中からグランプリ1組(名)が選ばれる。ノミネート作品にはそれぞれ2分程度のプレゼン動画が用意された。発表の流れは「グラフィックデザイン部門の全ノミネート作品のプレゼン動画」→「各賞発表」→「インタラクティブコンテンツ部門の全ノミネート作品のプレゼン動画」→「各賞発表」→(以下同様)→グランプリ発表、となる。

DF2017では「なるべく多くの学生を壇上に上げたい」というPとDの方針のもと、ノミネート・受賞ともに例年以上に多くの作品を取り上げたという。映像部門の発表前には10分間の休憩を設け、映像作品も可能な限り全編を上映するという演出がなされた。登壇した卒業生にとっては貴重な機会となったことは間違いないが、会場の新入生には初対面の学友たちとの出会いによる緊張と2時間半にわたるイベントを受動的に「見せられる」ことによる疲労感が漂っていたのも事実である。

すべてのノミネート発表後、各賞受賞者全員が壇上に並び、クライマックスであるグランプリの発表が行われた。作品名がアナウンスされ、グランプリに輝いた学生が驚きと喜びの表情でトロフィーを受け取る姿は感動的であった。筆者が声をかけた新入生の中にも「あの先輩のようなすごい作品を作りたい!」と目を輝かせている学生がおり、改めて次期プロデューサーとしての責任の重さを痛感した。

DF2017開催後、前年度PとDからの引継ぎを受けた。DF2017の反省として、2～3月に業務が集中してしまい、対応が後手に回ってしまったことがわかった。そこでスケジュール管理を徹底し、構想期のうちにDF2018当日までのロードマップを制作することとした。これによっていつ、どんな業務が発生するのかをある程度把握し、通常業務とのやりくりを考えながら、逆算でスケジュールを立てることができると考えた。

さて、初めてのDFを体験した筆者が次年度の課題として感じたのは次の3点である。

- ① よりスムーズなイベント進行
- ② 観客を巻き込む演出の導入
- ③ 保護者(席)の満足度向上

①では、式典を含めると3時間半ありあったイベント時間を30分～1時間程度短縮すること。②では、新入生が能動的に参加できる仕組みを作ること。③では、外部業者を用いて中継映像の画質・音質を向上させること。以上を目標として定めた。

これらを実現するには、イベント構成の抜本的な変更が必要となる。「なるべく多くの卒業生の作品を紹介する」というDF2017とは逆の、「登壇者は少数精鋭とし、制作者の作品やストーリーを深掘りする」という方向性である。また、あるベテラン社員から寄せられた『演出・台本はここ5年近く変わっていないので期待している』というコメントも刺激となっていた。

前年までとは大きく違う方向へ舵を切る以上、全社的な理解と協力が不可欠だと判断した筆者は、周到的な準備を行うことを改めて決意した。

3.2.【準備期】(2017年9月～2018年2月)

9月に入り、デジタルハリウッド全部署の担当役員が参加する経営会議での報告の機会を得た。構想期に明らかとなった課題をふまえ、

DF2018の方針を打ち出す最初の場となる。

運営目標は「スマート化」とした。台本を全面的に改訂し、イベントの総所要時間を休憩含め3時間以内に圧縮し、受賞者数を16賞から9賞に絞る。また特別賞として「観客賞」を新設し、グランプリとは別に新入生がNo.1作品を決める仕組みを作ることで、参加意識の向上を促す。そして保護者席には大学院修士でパリコレクションの4K収録なども手掛けているプロの撮影チームによる生中継を導入する。中継映像はYouTube Liveによるライブ配信を同時に実施し、遠方や海外在住(外国人留学生)の保護者でも視聴できる環境を整える。

換言すれば、スマート化とは「観客(視聴者)の満足度向上を第一に考えたイベント運営を目指す」ということだ。この目標達成のため、プロデューサーとして重視したことが3つある。

1点目は、コアメンバーの選出である。DF業務は例年、各部署1～2名に協力を要請し、作品回収、景品選定、ツール(ポスター、Webサイト等)制作といった役割を分担する。DFが行われる4月は年度末の直後にあたり、どの部署も繁忙期にあたる。業務量が特定のメンバーに偏らないよう、事前に各事業部長への根回しを行ったうえで、調整をしていくこともPの重要なタスクだった。通常業務との兼務が必要となる以上、場合によっては「直前期まではなるべく担当業務を少なくしてほしい」と依頼されることや、人事異動に伴うメンバー交代が発生するなど、舵取りは決して容易ではなかったが、DF運営を長年務めている社員や上長の助言をもとに、ひとつずつ事を前に進めていった。

2点目は、協賛企業の掘り起こしである。冒頭で述べたように、DFの企画運営はスポンサー企業からの協賛金に拠るところが大きい。DF2018では保護者席への生中継を実施するため、前年比で約100万円の追加費用が必要となることを見込まれていた。そこで筆者は、9月の経営会議の時点から各事業部長を中心に聞き込みを続け、前年度からの継続スポンサー向けおよび新規スポンサー向けの特典を設定し、協賛営業への協力を呼びかけた。

3点目は、慣習を疑うことである。学校行事という性質上、DFにも前例踏襲主義的な傾向が見られた。4～5年は変わっていないという台本・演出をはじめ、DF公式ウェブサイトでは過去の実績作のURLがリンク切れを起こしていたり、入学式とDFの担当が別々に式次第を制作するため印刷代が余計にかかっていたりと、さまざまな問題点が見つかった。Pとして業務全体を把握し、無駄を省き、換骨奪胎していく作業には大きな困難を伴ったが、歴史あるイベントが自らの手で生まれ変わることにやりがいを感じた。

ここで、ディレクターの存在についても触れておきたい。PとDは社歴の浅い社員が担当することが慣例となっていたが、DF2018では入社9年目と比較的社歴の長い女性スタッフがDに任命された。スマート化を推進する筆者にとってこれは僥倖であった。台本をはじめさまざまな部分で大幅な変更が必要となる中で、過去のDFや社内事情に詳しい人物にイベントの演出を任せることができたことは、「顧客満足度の向上」を掲げる筆者の大きな力となった。

3.3.【直前期】(2018年3月～4月)

開催1カ月前となり、少しずつイベントの形が整ってきた。

協賛金は目標額に無事到達。学部、大学院、専門学校など国内外から卒業制作作品のデータが出揃った。会場での生中継・ライブ配信のテストも無事終了し、式次第、ポスター、プレスリリース、公式ウェブサイトを通じた広報、御茶ノ水の本校舎に加えて全国のフランチイズ校舎でのサテライト中継の実施などが次々と決まった。

直前期において最大の山場となったのが作品審査である。審査

方法は、前年度からの変更点の中で最も重要なもののひとつとなった。

DF2017までの審査方法は、一次審査（各部署からの推薦+杉山学長による審査）→二次審査（外部審査員による部門別審査）→最終審査（二次審査結果をもとに杉山学長がグランプリを選出）となっていた。最終審査では4部門の受賞作品を横断的に評価したうえでグランプリを選出しなければならず、審査の公平性を保つことが難しかった。

事実、DF2017終了後にはある審査員から「自分が選んでいない作品が受賞しているケースもあり、審査内容が反映されているのが疑問が残った」とのコメントも寄せられていた。これについて杉山学長は『審査員には海外で活躍するクリエイターもあり、忙しいなかわざわざ集まってもらうことにこれまでは躊躇していた』との意向を持っていた。

この審査方法も前例踏襲主義の弊害のひとつであると考えた筆者は、最終審査に外部審査員を招き、出席者の合議によってグランプリを選出してはどうかと提案した。つまり、DF2018の審査員にはあらかじめ最終審査会への参加を依頼内容に含めることにしたのである。

3月21日、9名の外部審査員のうち7名出席（うち1名はSkype参加）のうえ最終審査会が行われた。審査委員長である杉山学長を交えた白熱した議論の末、各賞ならびにグランプリが選出された。

外部審査員は近年、デジタルハリウwoodsのOB/OGが務めていることは前述の通りである。インタビュー対象者で例年審査を担当しているK氏は、『前年度までは審査員同士の意見交換は行われていなかったが、DF2018では審査会後ならびにDF当日も審査員がお互いにコミュニケーションを取る場面が増え、雰囲気よくなった』と証言している。事実、審査会においては作品のクオリティや完成度もさることながら、「これはデジタルハリウwoodsを代表するにふさわしい作品か？」といった要素を加味した議論がなされていた点は、OB/OGならではの視点であった。部門別の審査基準の明確化などの課題は残るが、審査プロセスの透明化が思わぬ効果をもたらしたものと見える。

審査が終わり、DF当日へ向けた準備が急ピッチで進められた。2度の事前リハーサルを経て、台本の修正、舞台上の演出の確認、ノミネートされた学生のインタビュー撮影および編集は本番直前まで続いた。

3.4. 【当日】(2018年4月8日)

4月8日、有楽町朝日ホール。1年間の成果をぶつける瞬間がやってきた。当日の流れは【構想期】で述べたDF2017とほぼ同様のため、特筆すべき点のみ記す。

朝8時の会場入りから開場まで準備はスムーズに進んだ。DF2018最大のポイントのひとつである生中継機材のセッティングも順調に終わり、13時の開場を迎えた。14時の開式時間まで家族での記念撮影をしたり、DFの歴代ポスターコーナーに足を運んでもらいつつ、保護者席では学部の新入生研修合宿（例年は入学式の後に実施されるが、2018年度は前倒しで実施された）のダイジェスト動画を上映し、入学間もない子女たちの活躍ぶりを保護者に見てもらおう機会を設けた。

14時、合同入学式がスタートした。今年も学部生の男女各1名が司会を担当するが、前年度と異なるのは公募で選ばれたという点だ。2名とも立候補したというだけあって堂々としている。選考プロセスも含めて学生の自主性を重んじる本学らしい取り組みとなった。

杉山学長と設置会社社長による挨拶、恒例となっている別所哲也氏の来賓祝辞に続いて、新入生宣誓が行われた。英語とクリエイティブを学びたいと話す学部国内生、中東レバノンからゲームを学ぶため

に来日した学部留学生、テレビ局に在職しながらICTの知見を広めたい大学院生、社会人経験を経てUI/UXのプロを目指すスクール生、それぞれの夢や希望が語られた。

入学式が終わり一旦休憩となる。この間、協賛企業によるCM上映を行った。協賛特典としてCMの他、資料配布、学内でのイベント・企業説明会の実施などがある。スポンサーは前年度の10社から12社に増え、これらの企業担当者を含めた来賓受付もこのタイミングで行われた。

15時10分、いよいよ「DF2018 = デジタルハリウwoods 2017年度優秀作品発表会」の開幕である。1人目のノミネート発表までの時間は前年の30分から15分程度に短縮され、テンポよく受賞者の紹介が行われていった。ギリギリまで編集の続いた紹介ムービーも無事上映され、各賞の発表が終わった。

グランプリ発表前にはDFでは初の試みとなる「観客賞」の発表が行われた。その名の通り当日の新入生が選ぶNo.1作品を決めるもので、各賞受賞者を壇上に上げ、1人ずつ名前と作品名を読み上げ、拍手の音を騒音計で計測し、その大きさに選出するという手法を取った。観客にも最後まで参加意識を持ってもらうための賞であり、DF冒頭にもその旨説明を加えたが、拍手をしてよい回数など実施方法に関する理解が不十分だったこともあり、目論見通りとは言い難かった。

グランプリには、女子4人の赤裸々な日常を描いた長編映画を作り上げた、学部卒の女子学生が輝いた。グランプリ選考には最終審査会においてもかなりの時間を要したが、参加した審査員全員の合意のもとに選ばれたという点においては、過去のグランプリとはまた違った価値を持つだろう。

壇上での記念撮影も終わりエンディングを迎えたのは17時前。入学式も含めて3時間以内のイベントに収まり、スマート化を運営目標としていた筆者にとってようやく安堵の瞬間が訪れた。

3.5. 【開催後】(～2018年5月)

本番当日の余韻も残る中、筆者は「アフターサイト」と呼ばれる開催後のウェブサイト公開、授賞式の様子を5分程度にまとめたアフタームービー制作、そして「来場者アンケート」をそれぞれ実施した。

DF2017では運営上の反省点をまとめるための社内ヒアリングを実施していたが、顧客満足度の向上を目標に掲げる以上、スタッフだけでなく新入生や保護者、来賓の意見を訊く必要があると考えた。そこでDF翌日よりDF2018の公式ウェブサイト上に来場者アンケートのURLを公開し、広く意見を求めることにした。結果については次章にて詳述する。

最後に次年度のPとDへの引継ぎを行い、1年間にわたったDF2018プロデューサーとしての任務は終了した。

3.6. 考察

1年間にわたるプロデューサーとしての経験は、筆者自身の心境に大きな変化をもたらした。

Pに任命された当初はその任務の大きさを重荷に感じていたが、DFがこれまで自分自身が体験してきた典型的な、いわゆる儀式的行事としての入学式とは異なっていることを認識するにつれてやりがいを感じるようになっていった。来場者の満足度第一主義を掲げ、スマート化というコンセプトのもとに台本・演出の刷新や審査プロセスの透明化といった施策を打ち出したことは、若手社員の社内理解という本来の目的を果たすだけでなく、筆者のモチベーションを向上させた。DFが持つ「外部に開かれている」という特性が、デジタルハリウwoods社員としての筆者を成長させたといえるだろう。

4. アンケート調査に基づく考察

本章ではDF2018開催後に実施した来場者アンケートをもとに、筆者がプロデューサーとして行った各施策が新入生、来賓、スタッフ、審査員など、それぞれの参加者にどのような印象を与えたかを考察する。

過去のDFにおいて、新入生をはじめとする来場者対象のアンケート調査が実施された記録は残されていなかった。過去の結果との比較分析が物理的にできないため、学術的な考察に耐えうるものか心許ない部分もある。他方、アンケート結果やそこに寄せられたコメントは多くの示唆に富んでおり、これらを紹介することは今後の大学運営、特に儀式的行事としてこれまで注目されてこなかった学校行事の意義を考えるうえで有益なものになるだろう。

4.1. 実施要領

筆者は2018年4月9日から30日までの期間、Digital Frontier Grand Prix 2018公式サイト (<http://www.dhw.co.jp/df/>) にて、当日の参加者約800名を対象に、インターネット上のアンケートフォームを用いた調査を実施した。

アンケート項目は大きく下記の3点である。

- I 属性
- II 評価(イベントの満足度、イベントの時間、イベントの演出、スタッフの対応)
- III 自由記述欄(意見、要望など)

寄せられたアンケートのうち、回答が不完全なものを除外した有効回答件数は269件であった。回答方法はIIIのみ任意とし、I、IIは必須とした。よって本稿における主な分析対象はI、IIに絞り、補足的にIIIの意見を取り上げることとする。

4.2. 属性

選択肢は新入生、保護者・家族、在学生、来賓、審査員、スタッフ、登壇者の7項目。回答者数の内訳は表1の通りである。属性ごとのおおよその回答率を把握するために「参加予定者数」を追加している(DF当日の出欠をすべてカウントするのは難しいため、各部署からの情報をもとに筆者が作成した来場予約者リストをもとに算出した)。なお「在学生」「その他」は、ライブ配信やサテライト会場での観覧者とみられる。

表1: 属性

	回答者数	参加予定者数	回答率
新入生	220	478	46%
保護者・家族	2	184	1%
登壇者	1	11	9%
審査員	4	6	66%
スタッフ	31	50	62%
来賓	6	63	9%
在学生	5	3	166%
その他	1	-	-

参加予定者数と比較すると「保護者・家族」「登壇者」「来賓」の低回答率が目立つ。また「在学生」「審査員」の回答率は高いもののサンプル数が少なく、「スタッフ」はある程度のサンプル数が集まっているが本調査のターゲットとはやや異なる。そのため本稿では以後、「新入生」の回答を中心に考察を進める。

4.3. 評価

それぞれの選択肢は5択とした。選択肢の項目と属性別の内訳は表2~5を参照されたい。

表2: 評価(イベントの満足度)

	5点	4点	3点	2点	1点
新入生	99	94	24	3	
保護者・家族	2				
登壇者		1			
審査員	3	1			
スタッフ	22	7	2		
来賓	6				
在学生	3	1	1		
その他	1				

表3: 評価(イベントの時間)

	かなり長い	少し長い	ちょうどよい	少し短い	かなり短い
新入生	8	99	105	7	1
保護者・家族			2		
登壇者		1			
審査員			4		
スタッフ		3	23	4	1
来賓			6		
在学生	3	1	1		
その他			1		

表4: 評価(イベントの演出)

	とても良かった	良かった	ふつう	あまり良くなかった	まったく良くなかった
新入生	86	103	25	6	
保護者・家族	2				
登壇者		1			
審査員	4				
スタッフ	17	12	2		
来賓	4	1	1		
在学生	2	2	1		
その他		1			

表 5：評価（スタッフの対応）

	とても良かった	良かった	ふつう	あまり良くなかった	まったく良くなかった
新入生	108	85	26	1	
保護者・家族	2				
登壇者		1			
審査員	3	1			
スタッフ	9	9	3		(無回答 10)
来賓	6				
在学生	2	2		1	
その他	1				

「イベントの満足度」「イベントの演出」「スタッフの対応」は、いずれの属性においても比較的高評価であった。一方、「イベントの時間」は、新入生においては「ちょうどよい」「少し長い」がほぼ同数であった。また、スタッフや審査員、来賓（協賛企業担当者）においては「ちょうどよい」が多数を占めており、他の属性と比べて「少し短い」「かなり短い」の割合も高かった。

4.4. 考察

以上の結果から、次のことが示唆される。

先述の通りDF2017では、式典（1部）を含む全体のイベント時間が3時間半を超えていたが、DF2018ではスマート化をテーマにこれを約30分短縮した。さらに観客賞を新設し、観客が能動的に参加できるような演出を加えた。スタッフのイベント時間に対する評価が「ちょうどよい」「少し短い」に偏っていたのは、「例年（前年）に比べると短く感じた」ということだろう。

それでもなお、新入生においてはイベントの時間が「少し長い」と感じる人が多かったという点を鑑みると、全体で3時間というイベント時間は適切でない、ないし観客を十分満足させる演出には至っていないと推察される。事実、Ⅲの自由記述欄には「最近のイベント事は短くなる傾向があるので精査すればあと30分ぐらいは短縮出来るのではと考えます」「各受賞者の方の作品についての説明やその後の展開、作品自体の詳細がとても短く理解が難しいものがありました（すべて新入生）」といった意見が多く寄せられた。

新入生が感じた「長さ」について、メディア論、特にオーティエンス研究を援用して考察したい。渡辺（2012）はクラシック音楽の変遷を通じて、聴衆の態度の変化を分析している。クラシックの演奏会は、18世紀までは社交の場や雑踏に近い環境の中で行われていた。ところが19世紀以降の近代化の中で、聴衆がそこで演奏される音楽に厳粛に耳を傾けるという聴取態度が確立していく。さらに20世紀に入ると、こうした聴取態度は一部の音楽愛好家のものとなり、大衆は「軽やかな聴衆」として、ポピュラー音楽やCMソングといった複製技術を受容するようになった。

儀式的行事としての入学式が持つ厳粛な雰囲気は、近代的なクラシック演奏会にも似ている。21世紀を生きる「軽やかな聴衆」＝新入生にとって、学長や来賓の話にじっと耳を傾け、初めて見る卒業生の紹介映像と受賞風景を見届けるといった聴取態度が、これから始まる新生活への緊張や不安と相俟って大きな肉体的・精神的負担となっていたことは想像に難くない。

他方、アンケートには好意的なコメントも多数寄せられた。「入学式から引き続いて行うのは、新入生にとっていい刺激になるのでとてもいいと思う」「学校が学生の作品を評価し、発表する機会を与える大規模なイベントがあることに衝撃を受けました。学生が発表する機会が限られている中、このようなイベントは貴重であり学生にとってもモチベーションの素にもなると思います」「先輩方めちゃくちゃかつこよかったです！私も4年後あの舞台に立てよう頑張ります！」「色々なジャンルの作品が見れて自分が興味を持っているもの以外も面白いと思った」など、学校側の意図を十二分に汲み取ってくれた新入生も少なくない。

だからこそ、学校行事を企画・運営する立場にある者として、人生の一大イベントである入学式をよりよいイベントにしていく義務がある。筆者が参与観察およびアンケート調査を通じて強く感じたことは、DFが、これまで儀式的行事として捨象されてきた入学式の意義を大きく変える可能性を秘めている、ということである。

5. 結論

5.1. 本研究の意義

ここまで、参与観察者としての筆者がDF2018プロデューサーとして歩んできた道のりと、来場者アンケートの分析を通じて、DFがこれまでの入学式のイメージとは異なる、教育的意義を持ったイベントであることを示してきた。本章では今回十分に検証できなかった事項をまとめるとともに、本稿の結論を述べる。

大学業界において近年、注目を集めているのが近畿大学の入学式である。「近大をぶっ壊す。」「マグロ大学」「早慶近」など、個性的かつインパクトの強い広告を次々と打ち出し、2018年には私大志願者数5年連続全国1位を獲得するなど、大学広報の観点からも注目度が高い大学であることは周知の通りである。

そんな近畿大では2014年度入学式を境に、卒業生で音楽家のつんくみ氏プロデュースのもと、在学生らによる「KINDAI GIRLS」によるライブパフォーマンス、YouTube Liveやニコニコ生放送といったインターネット配信など、新しい演出を次々に導入している。さらに卒業式でも、実業家の堀江貴文氏、芥川賞作家でお笑い芸人の又吉直樹氏をはじめ豪華ゲストを招くなど、入学式・卒業式のエンターテインメント化を推進することで、学内外への発信力を高めている（塩崎、2017）。

入学式や卒業式に派手な演出を加える意図について、近畿大の大学広報を長年担当してきた世耕石弘氏は、近畿大では第一志望の大学に合格できなかった「不本意入学生」が約3割おり、そうした入学生に「元気を出して一緒に学ぼう」と前向きなメッセージを伝える意味があると述べている（世耕、2017）。

外部ゲストの招聘やライブ配信など、従来の入学式のイメージを変えようとするという点で、近畿大とデジタルハリウッド（DF）には類似点が少なくない。そのうえで、あえてDFと近畿大入学式の相違点を挙げるとすれば、次の2点にまとめられる。

1点目は、スポンサー制度を有している点である。DFではその運営費の多くを協賛金によって賄っており、特設サイトにロゴマークを掲出し、イベント当日にもCM上映やノベルティ配布などを行っている。近畿大が入学式においてスポンサーを募集しているという情報は管見の限り確認できなかったため真偽のほどは確かではないが、少なくとも入学式の特設サイト上にはそうした情報は見られない。ここにはデジタルハリウッド（特に大学・大学院）が日本でも数少ない株式会社立の学校であり、コンテンツビジネス業界をはじめとする産業界との連携を重視してきたことが表れている。

2点目は、学習成果の評価を行う場として機能している点である。本来、入学式の主役は新入生だろう。しかし本学では「新入生に卒業後のゴールを見せる」というコンセプトのもと、卒業したばかりの学生のアウトプットを披露する場として活用している。「入学式で観たあの舞台に立ちたい!」というモチベーションのもとに取り組んだ卒業制作などの成果が、後輩たちの学習意欲を刺激するという好循環が生み出される。それを評価する審査員もまたデジタルハリウッドのOB/OGが務めており、「デジハリらしさ」にこだわった審査を行っている。これも本学ならではの現象といえるだろう。

近畿大もデジタルハリウッドも、入学式が持つ従来のイメージを打破することで、大学のアイデンティティを表現している点は共通している。そこに卒業制作発表という形で、学習評価や教育的意義を見出したところに、DFの独自性と価値はあるといえよう。

5.2. 今後の課題

繰り返し述べてきたように、本稿執筆時において入学式をはじめとする儀式的行事についての研究的な蓄積は十分ではない。今回採用した参与観察法も、質的分析の中でも客観性を保つことが特に難しい。今後は質的にも量的にも、学術的な研究の精度を高めていく必要がある。

具体的には、大学の規模や成立基盤（国公立/私立、関東/関西など）という観点から比較検討するのが望ましい。また国内に限らず海外での実施例を含め、より綿密な調査が不可欠である。

またDFの持つ教育的価値についても、より広い視野からの分析、考察がなされることが望まれる。

折しも高等教育政策や大学評価の分野、教育効果として得られる学習成果をどのように測定すればよいか、またどういった指標を用いればよいか、といった検討が進められている（渋井・金・林・井田（2012）、深堀・ほか（2012）など）。DFを学習成果の発表の場としてどのように評価するかという点については、今の筆者にはまだ論じる力量はないため、今後の課題としたい。

本稿を通じて、DFが新入生とその保護者のみならず、スポンサー企業やOB/OGとの関わりを内外に示す機会となっていることが明らかとなった。「開かれた」入学式としてのDFは、デジタルハリウッドの特異性を体現するとともに、儀式的行事として捉えられることの多い入学式のイメージを刷新する可能性を秘めている。今回実施したアンケート結果をふまえ、本学創立25周年となるDF2019がさらなるブラッシュアップを遂げられるよう、前プロデューサーとして微力ながら努めていきたい。

【引用文献】

赤坂真二編著（2018）『クラスを最高の雰囲気にする！学年別学級開き&学級じまいアクティビティ50』明治図書出版。

有本真紀（2013）『卒業式の歴史学』講談社。

デジタルハリウッド株式会社（2018）『Digital Frontier Grand Prix : デジタルハリウッド優秀作品発表会公式ウェブサイト』（<http://www.dhw.co.jp/df/>）（2018年7月31日アクセス）

デジタルハリウッド株式会社（2018）『Digital Frontier Grand Prix 2018 : デジタルハリウッド2017年度優秀作品発表会 アフターサイト』（<http://www.dhw.co.jp/df2018/>）（2018年7月31日アクセス）

深堀聡子・ほか（2012）『学習成果アセスメントのインパクトに関する総合的研究』（研究成果報告書）国立教育政策研究所。

河本愛子（2012）「日本の学校行事に関する教育心理学的展望—その教育的機能および発達の意義を問う—」『東京大学大学院教育学研究科紀要』第52巻、p.375-383。

佐藤郁哉（2002）『フィールドワークの技法—問いを育てる、仮説をきたえる』新曜社。

世耕石弘（2017）『近大革命』産経新聞出版。

渋井進・金性希・林隆之・井田正明（2012）「学習成果に係る標準指標の設定へ向けた検討：国立大学法人評価における評価結果報告書の分析から」『大学評価・学位研究』第13号。

下村哲夫監修・長田健介編（1995）『主任の仕事—その時困らないマニュアルブックシリーズ6 学校行事の企画・運営マニュアル』明治図書出版。

塩崎均（2017）『教えて！学長先生—近大学長「常識破りの大学解体新書」』中央公論新社。

渡辺裕（2012）『聴衆の誕生—ポスト・モダン時代の音楽文化』中央公論新社。

[Paper]

Create a More Open Entrance Ceremony: A Case of Digital Frontier Grand Prix 2018

Kenichi Ogatsu

(Undergraduate Admission and Public Relation Division, Digital Hollywood University)

This paper aims to reveal how Digital Frontier Grand Prix (DF) 2018, an entrance ceremony for freshmen of schools run by Digital Hollywood Co., Ltd, was operated and to indicate its characteristics. The author worked as a producer of this event and analyzed it with a method of participant observation to cover shortage of academic research on "ritual" school events like entrance ceremony.

The result shows that DF has two features: (1) it is opened not only to freshmen and their families but to outside including students in school, alumni and sponsors, (2) it has a unique system of showing the contest of works by the latest graduates to motivate freshmen's creativity, which result in assessment of learning outcome.

The author spent one year in preparation for success and improvement of the event. DF, just like other "ritual" events, had followed a specific pattern every year. Then, the author changed an order of a ceremony, length of time, staging etc. to smarten it up in cool and worth participating event for both freshmen and graduates who won a prize in the contest.

To ensure objectivity of this study and hear voices of guests, the author had a questionnaire after DF2018. The data suggests that the audience still feels uncomfortable in its length and unsatisfied with less information on each work of the award winners. The author, through his own observation and the result of questionnaire, indicates that DF has a great potential to change the meaning of school events and seeks to improve its quality and openness hereafter.

Keywords: entrance ceremony, "ritual" school events, participant observation, learning assessment