

大学生の創作・表現活動の教育指導を通じた学修効果について

Learning Effects of Educational Guidance on Creative Expression Activities for University Students

杉田 このみ[†]

Konomi SUGITA[†]

[†] 専修大学 ネットワーク情報学部

[†] School of Network and Information, Senshu University

要旨:

本研究では、学生自らの考えや気持ちをかたちにして「他者」に伝える創作・表現活動に対する教育指導を通じて、どのような学修効果が得られるかを分析する。制作のワークフローを実践的に学び、メディア表現の歴史と技法に対する関心を深めること、表現にまつわる倫理やルール、知的財産等に関する知識を獲得すること、多様性に対する理解を深めること、自己肯定感を高めること、創作・表現作品の発表の場を通して、他者と対話を深めるコミュニケーションのあり方を学修することを目指し、これらの学修効果について、聞き取り調査やアンケート調査などを重ねて、どのような点に特に効果があったか、学修を高めることができた要因などについて分析し、その研究成果を報告する。なお、本研究は、専修大学情報科学研究所令和3年度共同研究助成を受けて実施した。

Abstract:

This essay will analyze what kind of learning effects can be obtained through educational guidance on creative expression activities that give form to students' own thoughts and feelings and convey them to "others". Students learn the production process practically. Students also learn about some perspectives about diversity and inclusion, and ways of dealing with copyrights.

1. 研究の背景と目的

芸術系学部を擁していない本学の多くの学生たちにとって、「表現する」ことは身近なように見えて、表現にまつわる体系的な訓練を受ける場を持ちえないのが現状であると思われる。学生たちは日頃 SNS などを使って、文章や写真、動画をインターネット上にアップすることを身近に行なっている一方で、ヘイトスピーチやハラスメント、リベンジポルノ、ルッキズムの問題、ジェンダー、LGBTQ+に対する想像力・配慮の欠如などから「炎上」を引き起こしてしまう事例も多発している。

また、「他者に伝える」ことを意識した表現作品の発表の場を持ち得ていない場合も多い。スマホから SNS にアップし、「いいね」の数を得ることで満足するのではなく、自身の表現作品を公に発表すること、発表の場を自ら運営することなどから得られる学びもある。

そこで、学生自らの考えや気持ちをかたちにして「他者」に伝える創作・表現活動に対する教育指導を通じて、どのような学修効果が得られるかを分析する。学生は教員の指導を受け、履修者と共に切磋琢磨しながら修練を重ね、自らの創作・表現活動の成果発表を目指す。

2. 想定する創作・表現活動と指導の要点

本研究では、本学ネットワーク情報学部 2021 年度「プロジェクト」を履修した3年生9名(杉田プロジェクト2021)と、「卒業演習」(杉田研究室)4年生12名を対象にする。企画から制作、発表、振り返りまで指導と監修として携わる。その過程において、どのような気づきや学びがあったか、個別の聞き取りや、アンケート、最終報告書の言説をもとに分

析する。学生による創作・表現活動は、具体的には以下のような種類を想定している。

- ① テキスト表現
小説、エッセイ、紀行文、批評など、紙媒体に印刷し、頒布する。
- ② 画像表現
絵画、イラスト、写真、映像など展覧会や上映会を開催する。
- ③ 身体表現
音楽、ダンス、トーク、パフォーマンスなどの公演や配信。
- ④ マルチメディア表現
メディアを複合的に制作、VR 配信システムの制作、プロジェクトマッピングとパフォーマンスなどの公演や配信。

指導にあたっては、以下のことを要点とする。

- ① 制作のワークフローを実践的に学び、理解、習得すること。
- ② メディア表現の歴史を学び、自分に合った表現方法を探ること。
- ③ セクシュアリティやジェンダーなどにまつわる問題に対する理解を深め、多様性に対する知識と想像力を身につけること。
- ④ 他者とのコミュニケーションのあり方を探ること。
- ⑤ 表現にまつわる法律などのルールや倫理についての理解を深めること。
- ⑥ 表現活動を通して自己肯定感を高めること。

3. スケジュール

3年「プロジェクト」では9名、4年「卒業演習」では15名（うち3名は履修中止）が履修した。

年月	プロジェクト (9名)	卒業演習 (15名→12名)
2020年12月	起案メンバー確定	履修相談会 15名ほど相談に来る
2021年1月～3月	メンバー確定 新入生歓迎イベントの企画、撮影、制作	履修決定、これまでの学修の振り返り、試作
4月	新入生歓迎ライブ ラジオ放送開始	企画プレゼン 先行研究、事例、参考作品の調査・分析
5月	企画、議論	試作
6月	3班に分かれ制作	試作、取材、調査
7月	中間発表会（オンライン）	模擬展示など 中間発表会（オンライン）
8月	後期に向けて改善の話し合いなど	試作、取材、調査
9月	ラジオのリニューアル	試作、取材、調査、制作
10月	試作、取材、制作	試作、取材、調査、制作
11月	最終成果「Space-間-」展	実装（杉田プロジェクト2020）
12月	最終発表会 4時間生放送配信	本の完成、コミケ出展（はけくれ）
2022年1月	最終報告書作成 最終成果動画 アンケート調査	最終発表会 有志による学内展示 アンケート調査

4. 作品（最終成果）について

新型コロナウイルスの感染が拡大する中、対面授業ではあるものの、授業外時間の学生による自主制作や、公演、展示に多くの制約が伴った。さまざまな部署、部局に許可申請を行い、意義を説明し、感染予防に最大に努めながら、できることを一歩ずつ確かめるように進めてきた。

そうした状況下でも、想定した①～④の種類に満遍なく取り組み、30を超える作品を完成させ発表することができた（文末図表1参照）。作品としてかたちになったものだけでなく、webサイトや、twitterやInstagramなどSNSへの投稿、ロゴや、告知のチラシ、会場誘導サイン、キャプションなどのデザイン、アンケート作成など、多岐にわたる。本稿ではこれらについても一部紹介する。

5. 3年「プロジェクト」取り組み

3年「プロジェクト」は、コロナ禍で多くの表現活動を奪われた経験から、「Shake Your Heart～私たちの表現を、今できる場所で～」をテーマに、表現の歴史を学びながら、大学を舞台に、新たな表現を試行し、新たなコミュニケーションやつながりの形成を目的として活動した。例年「杉田プロジェクト（西暦）」と呼称される組織名も「10xS Project」（読み方：テンクス プロジェクト）とした。この組織名には、メンバー9人と関わってくれる全ての人を合わせた「10」に、専修

大学、杉田、Specialistの頭文字「S」を掛け合わせた名前である。「テンクス」との読みを「Thanks」にもかけ、「感謝を忘れずに活動しよう」という気持ちを込めている。ロゴ（図1）もメンバー同士が案を出し、話し合いで決定した。メインカラーはオレンジとした。



図1 10xS Project ロゴ

5.1. 新入生企画

メンバーが確定した2月上旬から活動を始めた。大学を舞台に表現活動し、新たなコミュニケーションを深める場合、入学式やガイダンス時期は欠かせないと考えた。特に新入生はコロナ禍の受験を超えてきたが、貴重な対面での機会に、積極的に話しかけたり、会食をしたりすることができない。そこで3年生から、新入生に歓迎の気持ちを込めた表現活動ができないか考えた。しかし、入学式での企画案には許可が降りず、断念した。企画を練り直し、教務課にご協力いただき、新入生ガイダンス終了時に、映像作品の上映と、歓迎の気持ちを込めた路上ライブが実現した。

映像作品の内容を「桜満開のキャンパスで、イキイキと過ごすメンバーの姿」とした。桜の開花情報をチェックしながら3月22日に生田キャンパス内で撮影。4月2日の新入生ガイダンスに合わせて映像作品『Start』（4分）を完成させた。当日は、ガイダンス終了時に映像作品の説明と分散退場のアナウンスを行った（図2）。5号館の壁に投影し、桜の模様をした紙吹雪が舞う演出をした（図3）。桜吹雪（図4）には、QRコードを掲載し「10xS Project」SNSにつながるよう工夫した。



図2 新入生ガイダンスで挨拶をするメンバー（4月2日）



図 3 5号館廊下の壁に映像投影し、桜吹雪が舞う演出



図 4 一枚ずつ桜の形に切り抜いたコンタクトシート。新入生歓迎のメッセージを印字している

4月7日には、新入生ガイダンスの終了後、1年生が退場するのに合わせて、2号館の吹き抜けで路上ライブ『Spring Session』を行った(図5)。サークル活動も制限され、ほとんどがオンライン授業でキャンパスが閑散としていた2021年に、学生の大きな歌声が戻ってきた瞬間だった。



図 5 2号館吹き抜けの路上ライブ(4月7日)

5.2. 3つの班に分かれ制作

前期は、マッピングパフォーマンス班、展示班、映像制作班の3つに分かれ活動した。それぞれ、大学を舞台にする意味を考え、表現できる空間や機会、生かせる設備などを観察した。さらにその表現があることで、どのようなつながりが生まれる可能性があるかを考察しながら制作した。

マッピングパフォーマンス班は、大学の建造物を生かしたプロジェクションマッピングとダンスの融合を目指した。202教室の大きなスクリーンや2台の天吊り大型プロジェクタ、副調整室の設備に注目した(図6)。さらに、机椅子を撤去すれば、フラットな舞台のようにすることも生かしたパフォーマンスとなった。これも公演を企画したがコロナ禍のため実現できず、YouTubeに動画作品『ShowTime』(図7)をアップすることで発表となった。

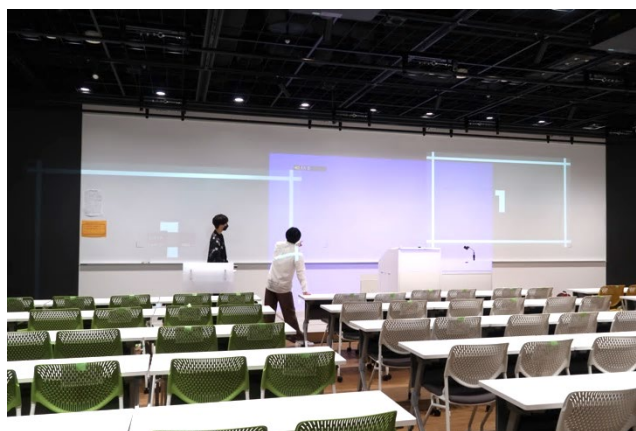


図 6 202教室 プロジェクタ映写位置テストの様子

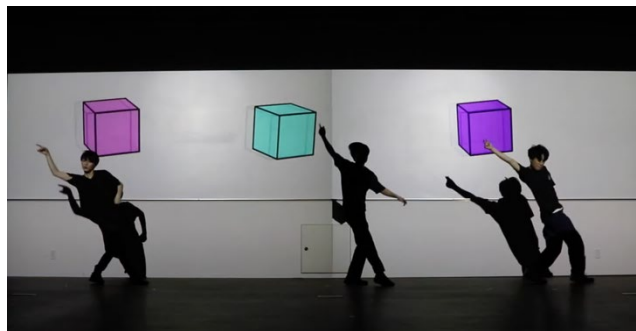


図 7 マッピングパフォーマンス『Show Time』



YouTube『Show Time』(10xS Project YouTube Channel)
* 予告なく終了することがある。

<https://youtu.be/boIFMQ-iCJs>

展示班は、学生の普段の動線や空間を観察し、さまざまな作品展示の企画を立てた。作品制作そのものが他者とのつながりになること、今実施する意義があること、自分たちができるところを模索した。風船に願い事を書いてもらい、それを展示後、バルーンリリースすることにした。約 50 名に声をかけて風船に願い事を書いてもらった。(図 8)。7 月 21 日後期授業の最終日の 1 限だけに展示『願う』を行い(図 9)、その後、8 号館の屋上からリリースを行った(図 10)



図 8 願い事の書かれた風船



図 9 展示『願う』(7月21日 221 教室)



図 10 8 号館屋上からのバルーンリリース

映像制作班は、本学を志望する高校生にエールを送る映像制作を企画した。そこで、本学部 AO ワークショップの開始前や昼休みに上映するものを想定した。内容を、キャンパスで過ごすリアルな学生生活(図 11)や本学部 AO ワークショップ参加型で入学した 4 名の在学生メッセージで構成した。



図 11 図書館で自修する様子

映像作品『専修大学ネットワーク情報学部ワークショップ歓迎 VTR』(5 分 20 秒)は、実際に AO ワークショップで 2 回上映された。参加者へのアンケート調査では、「入学したい気持ちが高まった」「ワークショップへの緊張がとけた」など 24 件の回答があった。

5.3. 通年のラジオ放送

通年定期的に行える表現活動として、ラジオ放送を行なった。番組名『10xS Project のオールヌーンセンシュウ』とし、毎週水曜日 12:30 に YouTube、Google Classroom にて配信した。前期では、メンバー 2 人ずつをパーソナリティとして、約 30 分のラジオ放送を行なった。主に本学生と学内関係者をリスナーと想定しているが、YouTube 公開になっているので、不特定多数の人に聞かせる内容として適切なものかどうか、事前に台本を作成し、互いにチェックした(図 12)。例えば、作品名や書籍の引用などは、論文の引用と同じように適切に行うこと、内輪だけにわかる言葉になっていないかなど確認した。



図 12 台本を Google ドキュメントで共有し、コメント機能で事前に互いにチェックを入れる

前期では、再生回数が伸び悩んだことから、後期からメンバーで話し合い、下記のようにリニューアルを行った。

- ・約30分から15分に縮めた。
- ・他のプロジェクトを紹介するコーナーを設け、つながりを作り、再生回数を伸ばすことを目指す。
- ・台本を前期は一字一句書いていたのに対し、後期では箇条書きにして、即興性を強めた。



図 13 ラジオ収録の様子 (54 室)

通年で全 24 回放送 (ほかパイロット版やダイジェスト版) した。最終的に再生回数は伸び悩んだままだったが、毎週順番にパーソナリティを担当し、台本の作成、相互チェック、時間内に収める工夫、番組収録 (図 13) や編集などを適切に行い、デザインを施して定期的に YouTube などにアップロードする作業で、多くの技術や表現力が身についた。この活動が、後述する最終発表会につながったと考える。

筆者自身にとってもこのラジオ番組の指導を通して「同じ大学生でもさまざまな環境、悩み、不安、希望を抱えている」ということを伝えられた。メンバーも次第にそのような想像力を持って、ラジオ放送に取り組めるようになっていった。

5.4. 展示と公演 制作展「space-間-」

メンバーのやりたい・考えていきたい表現があり、それらを探究することを目的に個人制作とメンバー全員での制作に取り組み、制作展と公演を行う「space-間-」を下記の通り開催した。

2021 年 11 月 27 日(土)

展示 10:00~17:00

公演 12:00 開演 / 15:00 開演

展示会場 2 号館 2 階 221, 222, 223, 224 教室

公演会場 地下 1 階 Active! Studio202

この制作展のために、ロゴ、特設 web サイト (図 14) や、ポスター、告知ハガキ (図 15) などを作成し、当日は会場マップ (図 16)、会場サイン、キャプション、感染予防対策の呼びかけ (図 17) などを作成した。



図 14 web サイト TOP ページ



図 15 告知ハガキ

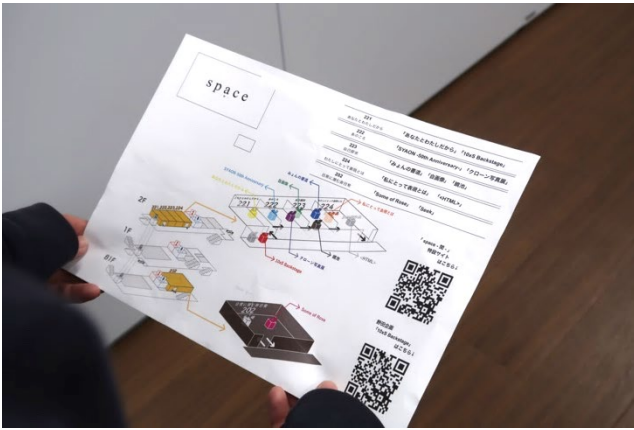


図 16 会場マップ



図 17 感染予防対策呼びかけポスター（左）と会場サイン

個人の作品については、「プロジェクト最終報告書」に詳細があるため、本稿では、グループ企画について触れる。制作展では、(1) 来場者がインタラクティブに参加できる仕掛けと、(2) 各々がこの1年「表現とは何か」をどのように考察してきたか文章化し、それをメンバー全員の総体の形として制作するよう指導した。

(1) は、参加型企画『HTML』(図 18) という作品となった。本学部1年次に必修で学ぶ HTML に注目し、HTML をスクリーンに大きく映し出し、来場者に感想を直接 PC に文字を打ち込んでもらい、それに応じてリアルタイムで web サイト更新される。最終的に 18 件の感想が記載された。

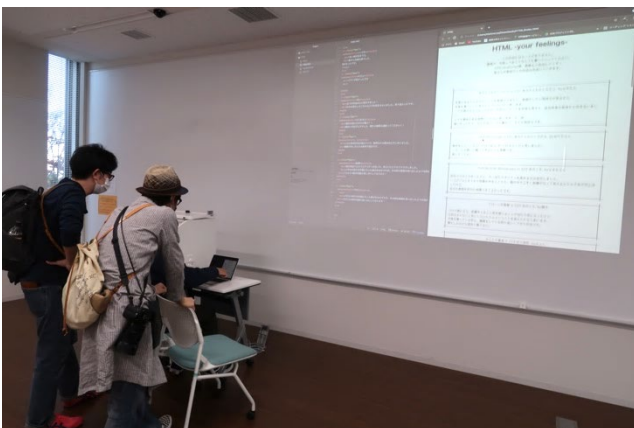


図 18 インタラクティブ作品『HTML』

(2) では、「私にとって表現とは〇〇である」を決まりの書き出しとし、自身と表現との関わりについて 1 人約 5,000 字の文章を書いた。全員分の約 5 万文字を 1 つにまとめ、B0 サイズのポスター作品として形にした。最後に「10xS Project」と白抜きした箇所に、メンバー全員の手形を絵具で施し、オリジナル性を高めた (図 19)。



図 19 『私にとって表現とは』 B0 サイズポスター

5.5. 最終発表会 4 時間の生放送

12 月 18 日のプロジェクト最終発表会はオンライン開催となった。「10xS Project」では、これまでの表現活動の集大成として、221~223 教室をスタジオと見立て (図 20)、設営し、4 時間の生放送の番組『10xS 4 時間テレビ 表現は専修を救う ~心からの感謝を~』を配信した。

セクションごとに MC とスタッフの役割分担をし、台本を作成した。1 年間の取り組みについてのプレゼンテーションのほか、「space-間-」のミニ展示と制作者によるトークも配信した。4 台のカメラと 5 本のマイクを使用してスイッチャーで切り替え (図 21)、場面転換をしながら、途切れることなく、Google Meet にて 4 時間の生配信を完遂した。

通年のラジオ放送の経験を踏まえ、学内に表現の場を見出し、与えられた時間や場を自分たちらしく生かし、聞き手に想像力を働かせながら、伝わる工夫をし、最終発表に相応しい取り組みとなった。



図 20 教室をスタジオとして設営し、4 時間生配信を完遂



図 21 4台のカメラをスイッチャーで切り替える

6. 卒業演習の取り組み

杉田研究室では、<メディア>×<私>×< >の3つ巴の中心となる作品制作を目指している。最後の< >には自身のテーマを入れる。自分が書いたものが冊子になる喜びや手応え、他のメンバーの取り組みについて目を向ける契機にすることを目的に、7月に冊子『杉田研究室 Vol.1 アクション!』(図 22、A4サイズ表紙カラー、本文モノクロ、全22ページ)を作成した。この冊子には履修者それぞれの研究計画書を記載した。12名が自身の設定したテーマのもと、1年間制作に取り組み、完遂することができた。また有志による制作展(図 23)を最終発表会に合わせ2022年1月28日、29日に開催した。



図 22 『杉田研究室 Vol.1 アクション!』表紙(2021年7月発行)

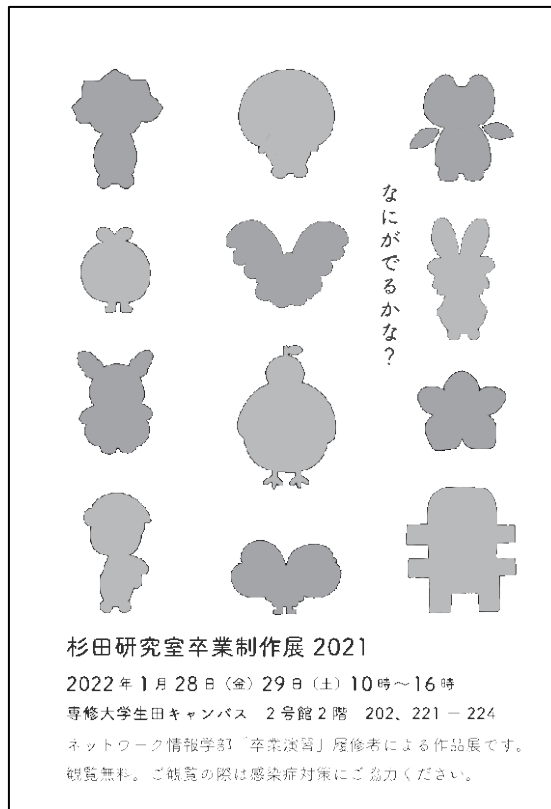


図 23 杉田研究室 卒業制作展 告知ハガキ

6.1 はくめいはくぼせい『生きかた見聞録』

はくめいはくぼせい(通称:はけくれ)は、HIさんとTIさんのユニット名である。3年次同じプロジェクトであったチームワークも活かし、2020年1月下旬からディスカッションを重ね、「自分らしく生きるとは何か」というテーマで社会人16名にインタビューし、それを書籍とwebメディア(note)で発信した。

インタビューし、本としてデザインする経験は初めてということで、前期には、試作を兼ね、互いの他己紹介記事と、3名の教員との対談記事を作成した。冊子『薄明薄暮性~大学生いしまるといざわの他己紹介&先生と対談~』(図 24、B5版フルカラー、全36頁)は5月下旬に完成した。その経験から、課題や修正点を話し合っていた。



図 24 『薄明薄暮性~大学生いしまるといざわの他己紹介&先生と対談~』

制作ツールを Adobe Illustrator から Adobe InDesign に変更し、本文レイアウトやフォントの種類、フォントサイズ、行間、段組みも、読みやすさを考慮し改善された。16 名の人は、自らの人脈を頼りにしながら、年齢、性別、職業など多様な方々にご協力いただいた。16 名の個性を出しつつ、本全体の統一感と分量を適切に編集している。冊子『生きかた見聞録』

(図 25、B5 版フルカラー、全 236 頁) は、総文字数約 15 万字、イラスト数 100 カット以上の力作となった。そして当初から二人の念願であった「コミックマーケット 99」に出展。またこの活動に対して、専修大学育友会奨励賞、ネットワーク情報学部長奨励賞を受賞した。

筆者は文章の監修、校正に携わった。その際の要点は、互いにとって(意図せずとも)不名誉な文章になっていないか、事実と大きな間違いはないか、第三者にもわかる内容になっているか、ということである。話し言葉をそのまま書き下すと、文法がつながっていないかったり、文脈が途切れていたりすることがある。また口癖が文章になると読みづらさを生むことがある。また、文末に、インタビューの概要記録と、この活動を通して自身が現時点で考える「自分らしく生きる」について文章をまとめるよう指示した。



図 25 『生きかた見聞録』

6.2 Y.O さん『遊園美味しいものめぐりーふれっと』

Y.O さんは、向ヶ丘遊園駅徒歩 7 分圏内にあるカフェや喫茶店を紹介するマップ(図 26、A2 サイズ、両面フルカラー、外 6 ツ折り)を作成した。北陸出身で本学進学のため、生田キャンパスの最寄駅である小田急線向ヶ丘遊園駅近辺に住み、学生生活を送った。「第二の故郷」と言うほど特別な地域とを感じるようになり、卒業後離れる前に、何かメディアとして形に残したいという希望があった。前期は、向ヶ丘遊園に関する資料を調べたり、再開発を題材にした映画を鑑賞したりするなどイメージを膨らませた。

自身がカフェ巡りを好きであることや、3 年次に課題で制作した「カフェ巡りマップ」を発展させる形で、具体的な作品のイメージとした。マップのターゲットは本学生とし、特に喫茶店やカフェが好きな学生をメインに考えている。配置場所は、大学内の食堂やチャリンが置かれている場所を想定した。他のカフェ・喫茶店めぐりとの差別化を図るために、リーフレットを実際に手にしてお店に行く「参加型」を想定している。そのため、訪れた際にメモや評価が書き込めるよう書き込み欄を追加した。

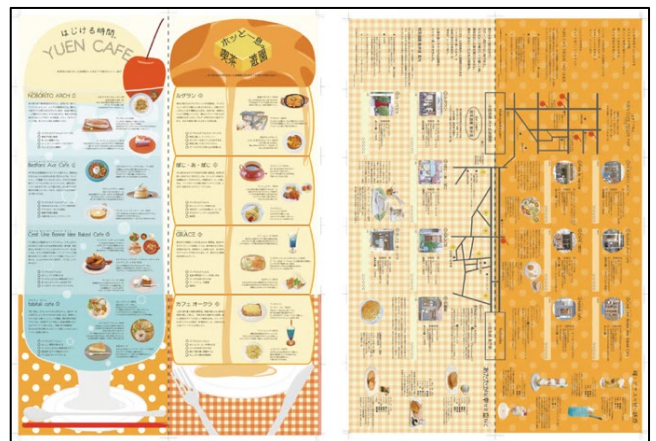


図 26 『遊園美味しいものめぐりーふれっと』

店の選定や掲載メニューは、すべて Y.O さん自身が食べたことがあるもので、おすすめコメントに説得力がある。食品の撮影技法について学び、自ら写真を撮った。

2022 年 4 月の新入生ガイダンスの時期に 1 年生に紹介し、希望者へ配布した(図 27)。用意した 150 部はすぐに無くなり、Y.O さんの目的とした、後輩の心に届く作品となった。まさに杉田研究室が目指す「メディア」×「私」×「地域」の三つ巴の中核にある作品として完成し、その完成度の高さだけでなく、制作過程そのものが、後輩たちに受け継がれるべき取り組みとなった。



図 27 新入生に説明する筆者(学生の顔には加工)

6.3 N.M さん 写真展『流し読みの日常』

N.M さんは、MP(メディアプロデュース)プログラムで学び、もっと自由に撮って表現したいと考えた。そこで自ら一眼カメラを購入し、写真の表現力、技術を上げるべく、スナップ写真に取り組んだ。前期にはこれまで撮ってきた写真を整理し、また主題を生成して模擬写真展を実施した。最終発表会では 2 号館 223,224 教室を利用して写真展を開催した。

当初はカメラの設定方法も分からなかったが、自分なりに調べたり、詳しい人に聞いたり、SNS を見て考察したりしながら進めていた。その中で「スナップ写真」に惹かれるようになった。N.M さんによると「偶然生み出された自然な瞬間を切り取り、提示するというところに強い魅力を感じて自身もカメラを持ち歩くようになった」。

4 月の段階でかなりの枚数を撮りためていたが、まだ関心が

散漫な状況であった。また、PC やスマホの画面でしか写真を確認しておらず、紙焼きをしたことはないとのことだった。そこで、この膨大な写真の中から、「よく撮れた」「他の人にも見てほしい」と思うものを 10 枚ほどセレクトし、プリントアウトすることを勧めた。用紙も L 版から A3 サイズ、絹目、光沢、半光沢を用意し、紙媒体の「写真」となった時の、受ける印象の違いを確かめてもらった。「なぜその写真がよく撮れたと思うのか」を問い、一つずつ言語化していった。それらのことを繰り返して、自身のテーマを生成した。撮影のフィールドを主に通学路とし「どこかへいく途中/日常的な意識していないふとした瞬間」を撮影することにした。

写真にすることであらわれる日常の奇妙さや美しさを楽しみ、気づいてほしいという意図を込めて展示をおこなった。模擬写真展も実施し、人の視線、動線なども考慮し、空間性を生かす考察が見られた。また撮影時にも変化が現れた。派手な被写体を撮ることだけを考えていたが、写真の枠を意識した構図作りを心がけ、主題とそれ以外のバランスを意識してレタッチ作業を行うようになった。写真の表現力が向上したため、写真展の公募を勧めたところ、「第 55 回かわさき市美術展」審査員特別賞を受賞した。

写真展では、約 3000 枚撮影した中から、50 点選び抜いて展示した。写真展を行うことで、次のような気づきがあった。「展示空間はただ作品が並べられているだけの場所ではなく、コミュニケーションの場になりうるということである。実際に対面して話すことによって、自身の作品についてより深く理解してもらい、また、相手のことや考え方を知れる場となり、新たな関係性を作ることができた」(最終発表会プレゼンテーションより)。

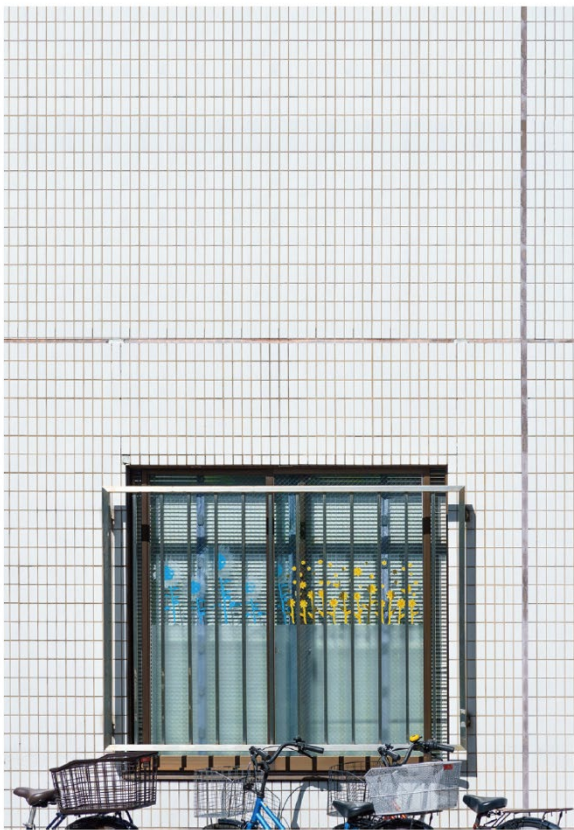


図 28 「人工色」第 55 回かわさき市美術展審査員特別賞

6.4 筆者の表現活動

履修者たちの表現活動に触発され、筆者は 3 枚の組写真『2021 年 7 月 21 日 大学の風景』(図 29) を制作した。この作品は展示班が利用した風船をモチーフにすることを着想し、履修者たちに協力してもらい実現した。題名である 2021 年 7 月 21 日は、前期授業の最終日であり、1 年延期された東京五輪 2020 大会開会式 3 日前であった。緊急事態宣言下、異例の状況で祝祭に向かっていく日常の違和感を表現した。教室、学食、図書館で撮影した。本作品は、「第 55 回かわさき市美術祭」で優秀賞を受賞した。



図 29 『2021 年 7 月 21 日 大学の風景』

7. アンケート結果

履修者 21 名に対して、アンケート調査を行なった。アンケートは、Google Form を利用し、2022 年 1 月 19 日～2 月 3 日まで行なった。記名式で全員からの回答があった。

Q1：制作のワークフローについて習得、理解できたか（ワークフローとは企画から発表するまでの制作過程のこと。写真を例に挙げると：企画→調査・取材・ロケハン・日程調整など→撮影→現像・デジタル処理→印刷など→展示→他者の感想をもらう）

	Project	卒演	合計
できた	6	5	11
ある程度できた	3	7	10
あまりできなかった	0	0	0
まったくできなかった	0	0	0

Q2：制作を通して、技術や技法について理解を深め、習得することができたか

	Project	卒演	合計
できた	6	8	14
ある程度できた	3	4	7
あまりできなかった	0	0	0
まったくできなかった	0	0	0

Q1 と Q2 は、指導の要点である「①制作のワークフローを実践的に学び、理解、習得すること」に関する設問である。全員が「できた」「ある程度できた」と回答したので、制作を通してワークフローや技術、技法を学修し、習得できたと高く評価できる。

Q3：自分が表現しようとするもの（こと）に近いメディア表現について過去の事例を調べたり、作品鑑賞したり、学びながら取り組むことができたか

	Project	卒演	合計
できた	2	5	7
ある程度できた	3	7	10
あまりできなかった	4	0	4
まったくできなかった	0	0	0

Q4：自分に合った表現方法を見出すことができたか

	Project	卒演	合計
できた	3	6	9
ある程度できた	5	6	11
あまりできなかった	1	0	1
まったくできなかった	0	0	0

Q3 と Q4 は、指導の要点である「②メディア表現の歴史を学び、自分に合った表現方法を探ること」に関する設問である。Q3 について、「あまりできなかった」がプロジェクトでは多くなった。プロジェクトでは、毎週のラジオ放送に加えて、活動の方針についての議論に時間がかかっていたので、過去の事例や作品鑑賞に学修時間を割り当てることができなかった。また履修者と、美術館や公演などの鑑賞に行く計画を何度も立てたが、コロナ禍の影響で中止を余儀なくされた。

一方、卒業演習では、これらのことに学修時間を充てられたことがわかる。Q4 に関しては「ある程度できた」と評価できる。

Q5：表現に関するルールや倫理に関心を持ち、知識を得ようと努力できたか

	Project	卒演	合計
できた	4	5	9
ある程度できた	3	7	10
あまりできなかった	2	0	2
まったくできなかった	0	0	0

Q6：著作権、知的財産権に関心を持ち、知識を得ようと努力できたか

	Project	卒演	合計
できた	3	4	7
ある程度できた	4	4	8
あまりできなかった	2	4	6
まったくできなかった	0	0	0

Q5 と Q6 は指導の要点である「⑤表現にまつわる法律などのルールや倫理についての理解を深めること」に関する設問である。表現に関するルールや倫理に関心を持つことができたが、具体的な著作権などの知識を得ることまでは学修として一部到達できなかった。制作を進める上で、自身の作品に関わってくところは考慮したが、全般的な知識を得る努力にはつながらなかったと言える。

Q7：セクシュアリティやジェンダーに関する問題に関心を持ち、知識を得ようと努力できたか

	Project	卒演	合計
できた	6	5	11
ある程度できた	2	3	5
あまりできなかった	1	4	5
まったくできなかった	0	0	0

Q8：多様な立場の人、多様な価値観があることを念頭に、情報やメッセージを伝えるよう努めたか

	Project	卒演	合計
できた	5	5	10
ある程度できた	4	4	8
あまりできなかった	0	3	3
まったくできなかった	0	0	0

Q7 と Q8 は指導の要点である「④セクシュアリティやジェンダーなどにまつわる問題に対する理解を深め、多様性に対する知識と想像力を身につけること」に関する設問である。Q7 「あまりできなかった」と回答した 1 名のプロジェクト履修者は、Q8 では「できた」と回答している。そのため、プロジェクト履修者は概ね、努力できたと評価できる。これは毎週のラジオ放送で、「いろんな学生がいる」ということを念頭に毎回台本を作成し、互いにチェックし合った経験が生かされたと考える。

一方、卒業演習履修者は、Q7とQ8の「あまりできなかった」がほぼ相関しているため、作品の内容によって個々の指導にばらつきが出た。

Q9: 1年の表現活動を通して、制作物の巧拙は問わず「自分としては、よく頑張った」と認めることができるか

	Project	卒演	合計
できる	5	7	12
ある程度できる	2	5	7
あまりできない	2	0	2
まったくできない	0	0	0

Q9は指導の要点である「⑥表現活動を通して自己肯定感を高めること」に関する設問である。概ね「できる」「ある程度できる」と評価できている。特に卒業演習では、表現活動を通して自己肯定感を高めることができたという評価ができた。

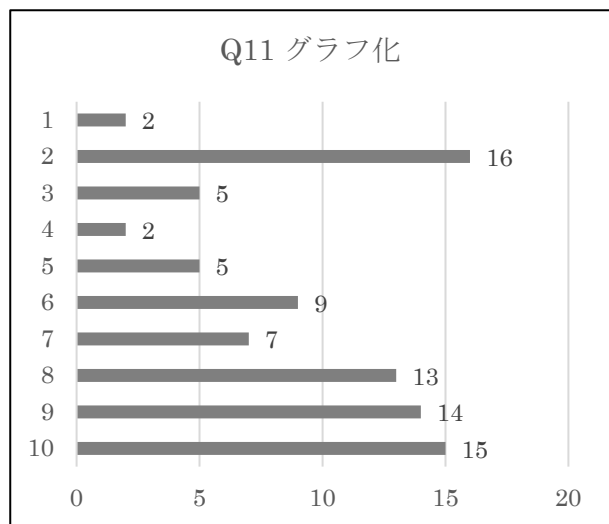
Q10: 発表（中間発表も含む）を通して他者とのコミュニケーションが深めることができたか

	Project	卒演	合計
できた	4	4	8
ある程度できた	3	7	10
あまりできなかった	2	1	3
まったくできなかった	0	0	0

Q10は指導の要点である「④他者とのコミュニケーションのあり方を探ること」に関する設問である。企画、制作の段階から、この点に関して具体的な指導を行なった。例えば、ラジオのモニター調査や、鑑賞者とのインタラクティブな仕掛けを施すことなど、提示をした。しかし回答数の少なさや、制作展の来場者が限られていたことなど、想定したより高い評価とならなかった。

Q11: 1年間の学修を通して、特に関心を深めた事柄はあるか（複数回答可）

項目	回答数
1. メディア表現の歴史	2
2. メディア表現の技法	16
3. 表現に関する社会規範や倫理	5
4. 表現に関する法律	2
5. 著作権や知的財産権	5
6. セクシュアリティやジェンダー問題	9
7. ダイバーシティ&インクルージョン（多様性を受け入れ共存共栄していく考え方）	7
8. 自己肯定感について	13
9. 他者とのコミュニケーションのあり方	14
10. 自分の作品を発表すること	15



Q12: 上記の選んだ事柄についてこれからも学んでいきたいと思うか

項目	回答数
積極的に学んでいきたいと思う	7
機会があれば学んでいきたいと思う	14
あまり思わない	0
まったく思わない	0

指導の上で重視していた要点のうち、履修者にとって、今後も学修を深めたいと関心を持ったところを確認する設問である。「2.メディア表現の技法」と「8.自己肯定感について」、「9.他者とのコミュニケーションのあり方」、「10.自分の作品を発表すること」に高い関心が集まった。さまざまな技法を学び、作品の発表することを今後も機会があれば実践的に学んでいく意志があることがわかる。またQ10で想定より低い結果となった「他者とのコミュニケーション」についても、高く関心があるものの、コロナ禍で十分に組み込まなかったとも伺える。

一方で、筆者自身が深い関心を寄せ、重点を置いた「6.セクシュアリティやジェンダー問題」、「7.ダイバーシティ&インクルージョン」については、半分以下にとどまった。また、表現に関する法律や倫理、ルールに関しては3分の1を切ってしまった。

Q13: このような表現活動を行うにあたり、大学からの金銭的な補助や助成は必要だと思うか

項目	回答数
絶対に必要だ	8
可能であれば必要だ	13
あまり必要ない	0
まったく思わない	0

「プロジェクト」と「卒業演習」では学部予算が割り当てられているが、本研究では、さらに情報科学研究所共同助成を受け、履修者の制作に必要な機材や材料、印刷費などに利用した。金銭的な補助について、履修者全員が「必要だ」と回答した。その理由について、記述回答では「制作にはお金がかかることが多く、学生にとっては負担が大きいから」、「表

現活動にはお金がかかるものであり、金銭的理由で大学生の表現活動が制限されるのは望ましくないため、「個人や同人で取り組める表現活動にはどうしても金銭的な壁が存在してしまう。そのためプロジェクトや卒業演習では、取り組みに必要な最低限の補助を行ったうえで工夫をしていくといった環境づくりが大変重要だと考えるため」との回答があった。また「今回の活動の中で、やりたいことがあっても、予算が足りずに断念・妥協したことがあった」との回答もあった。5万円を超える執行は難しく、断念した場面がある。学生の表現活動をより支援するため柔軟な利用ができる補助が必要だと考える。

下記、Q14～Q16 は記述回答（全回答は、文末図表 2）である。ここでは主な回答について取り上げる。

Q14：制作過程で得た学び、今後に生かしたいこと

「まず、技術的な部分が大きいです。毎週 **Illustrator, Photoshop, Premiere Pro** を使っており、作業が早くなりました。」など技術的工場についての記述があった。「事前調査やヒアリングといった土台づくりの重要性と最終的なクオリティアップに繋がる流れを学ぶことができました。」「自分自身が伝えたいことと受け取られ方を考えながら制作することの大切さを学んだ。」など、独自の制作とは違うアプローチを経験することで、他者へ伝えるための表現を意識できたことがうかがえる。

Q15：発表の場で得た学び、今後に生かしたいこと

コロナ禍のため、限られた状況での発表の場であったが、次のように、他者とコミュニケーションをとる上で発表の場が重要であると学んだと評価できる。「自分の作品を見て生で感動してくれる人をあまり見ることがなかったので他人に共有する喜びを知った。」「台本読むだけでなく、『見てくれる人にちゃんと伝えたい』という気持ちが必要だった。」「映像をどのような意図で制作したのかについて知ってもらうためにも、発表というものはおざなりにしてはいけないと感じた。」

Q16：授業の中で教員の指導を受けたり、ほかの履修者と制作に取り組んだりしたなかで得た学び、よかったこと、今後に生かしたいこと

「制作したものに対してフィードバックをもらえたこと。自分の周囲に同じような立場の学生がいることで、気軽に反応や意見をもらうことができた。」「大学生だけでは経験不足で知らないことも多い、教員はその部分をサポートするという面で非常に有用であったと考える。」「他の履修者に意見を求めたり、求められたりすることによって自身の考えを整理したり、新たな視点を得ることができた。」「他の人のアドバイスを取り入れることで確実に自分のステップアップにつながるが多かった。」など、他者の視点が入ることで、客観的に自身の制作を見つめることができたり、新しいアイデアが生まれたり、モチベーションアップに繋がったりしたとかがえる。

8. まとめ

学生自らの考えや気持ちをかたちにして「他者」に伝える創作・表現活動を通して、履修者は、制作のワークフローや技術や技法を実践的に学び、習得できた。それが自分に合った表現にできたと、自己肯定感も高まったと評価できる。コロナ禍における限られた状況での発表となったが、他者へ伝えること、コミュニケーションのあり方も学修できた。結果 30 を超える多彩な作品を完成させ、発表することができた。

一方、表現に関わるルールや法律、ジェンダー表現に関する事柄への関心、学びは一部にとどまった。これらは制作過程において、「自身に必要な場合」卑近な事柄と感じられるようで、補助的な知識として指導する状況であった。1年間で各自に作品を完遂させるというタイトな状況下でもあることも難しさを感じた。

しかし、今後の社会活動においても、重要な知識であり学修である。表現活動に重点化した科目の中で学ぶのではなく、アカデミックリテラシーとして多角的にさまざまな場面で長期的、段階的に学ぶ環境が必要である。

参考資料

- [1] 『2021 年度プロジェクト 最終成果報告書』
- [2] 『2021 年度卒業演習 最終成果報告書』
- [3] はくめいはくぼせい note 『生きかた見聞録』
note : <https://note.com/hakekure/>



*インターネット上の作品は予告なく終了することがある。

大学生の創作・表現活動の教育指導を通じた学修効果について

文末図表 1

No.	学 年	作者名	作品名	概要
テキスト表現 小説、エッセイ、紀行文、批評など、紙媒体に印刷し、頒布する				
1	3 年	10xs Project	ポスター「私にとって表現とは」	「私にとって表現とは〇〇である。」を書き出しとして、自分と表現との関わりを1人約5,000文字で、合計約5万文字の文章にしたB0サイズのポスター作品。絵の具でメンバー全員の手形を施し、オリジナル性を高めた。
2		10xs Project	参加型「HTML」	1年次に学ぶHTMLに注目した作品である。HTMLをスクリーンに大きく映し出し、来場者に感想を兼ねて直接PCに文字を打ち込んでもらう。
3	4 年	はくめいはく ぼせい(通称: はけくれ)	冊子「薄明薄暮性～大学生 いしまるといざわの他己 紹介&先生と対談～」	練習としてお互いの他己紹介と教員3名との対談記事をまとめた冊子。B5フルカラー、全36頁。
4			インタビュー本「生きかた 見聞録」	大学生が人生選択をする上での引き出しやヒントを増やせるコンテンツの制作を目標に、社会人16名にインタビューし、Webや冊子での記事制作、発信。B5サイズ、フルカラー、全240頁。
5			webメディア「生きかた見 聞録」	上記をnoteに随時更新 note: https://note.com/hakekure/
6			杉田研究室	冊子「アクション! Vol.1」
画像表現 絵画、イラスト、写真、映像など展覧会や上映会を開催する				
7	3 年	10xs Project	映像作品「Start」	桜満開のキャンパスを背景にメンバーの個性溢れる姿を映像にし、新入生歓迎の気持ちを伝える4分の映像作品。4月2日新入生ガイダンスで上映した。 https://youtu.be/Vxk6YkWPYyg
8		10xs Project 展示班	展示「願う」	コロナ禍の学生たちから願い事を風船に書いてもらった。7月21日前期授業最終日に221教室で風船の展示後、8号館屋上よりバルーンリリースを行なった。
9		10xs Project 映像制作班	専修大学ネットワーク情報 学部ワークショップ歓迎 VTR	本学部を志望する高校生にエールを送る5分の映像作品。2021年8月開催のAOワークショップで上映。
10		10xs Project M.T	写真「あなたとわたしだけ から」	1週間10号館と221教室で写真展示を行った。友人など被写体と対話をしながら撮影し、関わりを振り返ってもらうことを目的とした展示。
11		10xs Project K.W	写真「あのころ」	コロナ禍前の日常を自らが何人も写るクローン写真で表現
12		10xs Project H.Y	絵画「自画像」	自分をまだ理解できていないという思いから、ほぼ毎日1枚自画像を描いていき、計40枚ほどを展示。
13		10xs Project	最終成果動画「3分でわかる! 10xs Projectの1年間の 成果」	1年間の活動を3分の動画にまとめた。Webサイト上で公開。
14	4 年	N.M	写真展「流し読みの日常」	2022年1月28日、29日に2号館にて開催。スナップ写真の展示。日常の奇妙さや美しさを楽しむことをテーマにした。
15		Y.O	遊園美味しいものめぐりー ふれっと	向ヶ丘遊園駅周辺のカフェを紹介するマップ。A2サイズ両面カラー1枚。外6つ折り。

16		W.I	映像作品「最強の漢」	さまざまな映像表現技法を駆使した実写アニメーション作品、4分30秒。
17		Y.ON	映像作品「無窮」	専修大学生田キャンパス内で、ジャパニー ズホラー“つばさ”を再現した3分の映像作品。
18		S.O	写真インスタレーション「霧」	自身の過去の記憶からストーリーを抽出し、写真に表現する。その写真を プロジェクション投影する。
身体表現 音楽、ダンス、トーク、パフォーマンスなどの公演、配信				
19	3年	10xs Project	ラジオ放送「10xS Projectのオールヌーンセッション」	毎週水曜 12時30分にラジオ放送(録音)をYouTubeにて配信。全24回、番外編5回放送。第1回放送 YouTube/ https://youtu.be/uZbTPjWERSU
20		10xs Project	ライブパフォーマンス「Spring Session」	2021年4月7日新入生のガイダンス終了のタイミングで、2号館と3号館の吹き抜けで路上ライブパフォーマンス
21		10xs Project M.N	音声「10xS Backstage」	他のメンバーの作品企画、制作秘話について語り合う。会場マップやキャプション記載のQRコードを読み込むと聞けることができる。
22		10xs Project Y.S	展示とパフォーマンス「みよんの書道」	9年間習ってきた書道と現在書いた書道の展示、来場者の好きな文字や言葉を聞きその場で色紙に書くという書道パフォーマンスを行った。
マルチメディア表現 メディアを複合的に制作、プロジェクトマッピングとパフォーマンスなどの公演や配信				
23	3年	10xs Project マッピングパフォーマンス班	パフォーマンス動画「Show Time」	プロジェクションマッピングとダンスを融合したパフォーマンス。202教室の空間や設備を生かして劇場に仕立てた。 https://youtu.be/bolFMQ-iCJs
24		10xs Project	最終制作展「Space-間-」	2021年11月27日(土)2号館にて開催。個人作品と全体作品、公演で構成。
25		10xs Project H.S	立体「SYAON -50th Anniversary-」	生田会館東側にある野外音楽堂(野音)のこれまでの歴史とプロジェクト活動を通して、感謝を込めた作品を制作した。
26		10xs Project R.N	立体「鏡池」	実際にある水面が鏡のようにになっている庭園をモチーフに、ジオラマを制作した。鏡に映る自分を見ながら、自分は何者なのだろうか自己探求してもらう。
27		10xs Project S.Y ほか	パフォーマンス「seek」	202教室を舞台に映像、ダンス、ピアノを使い1つの物語を表現した作品
28		10xs Project Y.M ほか	パフォーマンス「Some of Rose」	本数によって変化するバラの花言葉を題材に、朗読、ピアノ、ダンス、映像で表現した作品。
29		10xs Project	最終発表会生配信「10xS 4時間テレビ 表現は専修を救う ~心からの感謝を~」	プロジェクト最終発表会の際、221~223教室を使用して4時間の生放送の配信で行った。
30	4年	R.H	イタスタント XR ライブシステム	XR技術を活用したライブイベントのシステムの開発。「お手軽に それなりに」をコンセプトに置き、機能を絞ることで専門的な機材や知識・スタジオなどを必要とせず比較的簡単に利用できるシステムを構築。
31		杉田プロジェクト 2020卒業演習プロジェクト 継続型(4名)	自然体験コンテンツ「はっけん!ようせいミエール」	生田緑地を舞台に、親子で楽しく参加できる自然体験型コンテンツ。Webアプリ、スタンプ、パンフレット、ARキャラクター、映像のを掛け合わせた。(別稿予定)

大学生の創作・表現活動の教育指導を通じた学修効果について

32	杉田研究室 有志 (10名)	杉田研究室 卒業制作展	最終発表会に合わせ 2022 年 1 月 28 日、29 日に 2 号館にて開催。10 名が展示。
----	-------------------	-------------	---

文末図表 2

制作過程で得た学び、今後に生かしたいこと	発表の場で得た学び、今後に生かしたいこと	授業の中で教員の指導を受けたり、ほかの履修者と制作に取り組んだりしたなかで得た学び、よかったこと、今後に生かしたいこと。
学校という空間を裏切ることで、新たに作ることができた価値観や体験があったと思う。表現活動をする上で、自分自身が伝えたいことと受け取られ方を考えながら制作することの大切さを学んだ。今後も表現をしていく上で、自分の伝えたいことを効果的に伝えられるように今回の経験を生かしていこうと思う。	まずは、発表の場を作ることが難しい。多少大掛かりなことをやろうとするので、許可取りや準備時間の確保が難しいことを学んだ。今後は、別場所を押さえたりしながら、準備時間を多く作り、発表の場をより良いものになりたいと思う。	他者と共同で制作することで、自分だけでは出来ない作品を作り出すことができた。また、自分の視点では思い浮かばないものや、知らなかったことを学ぶことができ、表現の方法が広がった。
制作していく中で想像上で物事を考えることが多かった。コロナ禍ということもあったが、もっと実際に足を運んで制作していかなければならないと感じた。今後、卒業演習で成果物を作る機会があると思うので、そのときには制作に入る前に、実践テストをやったり、事例などを調査していこうと思った。	収録はカットができるから言ってしまうなんでもありだと思う。しかし、発表となると失敗が許されない。だからこそ、どのようなことを話すのか、進行はどうするかなど、前もって決めておく必要があると学んだ。また、台本読むだけでなく、「見てくれている人にちゃんと伝えたい」という気持ちが必要だった。これから人の前に立ち、作品などを発表する機会があったら、これらのことを念頭において、他者とのコミュニケーションを楽しもうと思う。	先生にアドバイスをもらうことが何度もあった。最初は、そのアドバイス通りに直さなくてはならないと思って忠実に訂正していた。しかし、それだと自分の個性が出ないということ、先生も新しい発想や想いが生まれて欲しいと思った上でのアドバイスだったことに気がついたからこそ、初めてこだわりを持ち、それを先生に伝えることができた。助言をもらっていなかったら気がつかなかった自分のやりたいことが見えてきた。今後も、いろんなことに挑戦し、助言をもらいながら自分にしかできない表現を見つけていこうと思った。良いところは盗んで自分の表現にスパイスを加えていきたい。
制作過程から映像編集、映像制作の技術、音声編集の基礎、企画の計画性、人に見せる、聴かせる際のダイバーシティ、ジェンダーレス、コンプライアンスへの配慮、著作権、肖像権、などを学び、今後は卒業演習という舞台上、自分自身が表現で周知させる側に立った時に生かしていきたい。	発表の場から良い緊張と悪い緊張があることを学んだ。良い緊張は、しっかりとした準備があり、自信に満ち溢れている時の武者振る、本番を楽しみにしている状態。悪い緊張は、不安要素がどこかに残っている状態。良い緊張にするためには、しっかりとした準備が大切なため、今後はしっかりとした準備ができるよう心がけたい。	授業の中で教員の指導を受けたり、ほかの履修者と制作に取り組んだりしたなかで、意見が合わないことは当然発生し、それをどうすり合わせるができるかがグループの雰囲気や左右していくのだと学んだ。どちらかが諦めると何かしら後悔が生まれてしまう。その後悔に火がつき、大きな衝突を防ぐためには、互いの落とし所を見つけて、納得した答えを諦めずに導き出していかなければならないのだと実感した。よかったことは、他の履修者からの刺激が得られたことだ。9 人いる履修者の中にはほとんどない能力を持っている人がいたりする。その人と活動し、何かを作り上げる過程の中で、得られるものは沢山あった。私は得られたものを自分のものに吸収しようと意識することができた。

<p>まず、技術的な部分が大きいです。毎週Illustrator,Photoshop,PremierePro を使っており、作業が早くなりました。他にも、機材の準備や YouTube の使い方、番組台本の書き方なども学びました。人に伝える、ということ念頭においた上での表現を考えることができたのも学びでした。私がラジオを毎週編集していたこともあり、それを踏まえた上での企画・台本制作をできました。また、自分自身の表現に対する考えの甘さを痛感した1年でありました。自分が本当にやりたいことは何か、人に伝えたいことは何か、自分が考えていることがとても薄く感じました。</p>	<p>新入生歓迎企画としての映像は、ターゲットを考えた上での作品制作について改めて考えるきっかけとなりました。「space-間-」では、音声作品の展示をしました。導入がうまくいかず、あまり聞いてもらうことができませんでした。観客の視点に立ち、どうしたら聞きたいと思わせられるか、考える必要がありました。そして最終発表会では、「short space-間-」という1時間の番組を投げられました。台本制作から司会を行い、生放送での尺の調整の仕方や事前準備の大切さを学びました。</p>	<p>自分自身の表現に対する考えの甘さを痛感した1年でありました。自分が本当にやりたいことは何か、人に伝えたいことは何か、他の履修者の意見を聞いて自分が考えていることがとても薄く感じるが多かったです。私は自分がどう考えてこう行動した、と振り返るのは得意な方ですが、何がやりたい、したいと主体的に考えることは苦手でした。生み出す力のなさが今の自分には大きく足りていないと思いました。また、一人ではできなかった、挑戦しようとするしなかったことを、実際に形にできたことが本当に良かったと思っています。プロジェクトでなければ、このように人とさまざまな表現活動をしていけなかったと思います</p>
<p>メンバーそれぞれの意向を聞いて、全員が納得できる結果に落とし込むことがとても難しいが、メンバーそれぞれが意見を言い、それをみんなで聞いて把握することが重要だと学び、今後も周りの人の意見に耳を傾けることを心がけようと思います。</p>	<p>人前で自分のやりたいことや考えたことを発表する機会が多く、人前で発表をする、という行為に耐性がついたと思います。また、私のように、自分から先陣を切って人前で意見を言うのが苦手な人には、周りから問いかけてみる、などの対応をすることで、話しやすい環境づくりをしていくことが大切だなと思いました。</p>	<p>チームで活動していく上で人それぞれ得意不得意があるので、ソリが合わないメンバーもでてくると思うのですが、そういった時にどうすればチームが一番良い方向に進めるのか、を常に考えさせられました。チームの中でグループ分けをする時に、メンバーの組み合わせをととても気を使いました。今後チーム活動をする上で、メンバーの人となりをよく見るようにしていきたいな、と思います。</p>
<p>動画の編集や音声の編集、何かの企画を行うための交渉などのイベントの企画交渉などのスキルを生かしたいと思います。</p>	<p>生放送の番組としての進行の行い方、プレゼンの仕方です。</p>	<p>みんなの作品に協力する事で自分だけでやる事以外の知識やスキルを高める事ができたかなと思います。先生からの話で知識を深める事ができたと思います。</p>
<p>自画像の時の話だが、継続の力を改めて感じた。気がついたら沢山の作品ができていたため、継続は要所要所で行なっていきたい。</p>	<p>私はあがり症のため、用意したことも忘れてたり、すっ飛ばしたりしてしまう。正直この課題に関しては、どうやって克服すれば良いのかがわからない。 学んだことは、見ている人を意識することだ。客がいることを意識するだけで、発表の仕方が変わってくるため、それは継続していきたい。</p>	<p>私は自分の感性を大事にしたいという気持ちがあり、他の人のアドバイスをあまり取り入れることが少なかったが、他の人のアドバイスを取り入れることで確実に自分のステップアップにつながるが多かった。これからは、他の人のアドバイスを完全に取り入れるのではなく、うまく取り入れ、自分のものにしていきたい。</p>
<p>伝えたい事がシンプルに伝わるものになっているか。後片付けまで重要であるということ。</p>	<p>ジェンダーなどに配慮するということ。</p>	<p>教員の目線で客観的に学びとなっているかなど軌道修正してもらう事ができる。</p>
<p>自分だけではなくて他の人の意見もしっかり聞くこと</p>	<p>発表までの全ての過程が表現だということ</p>	<p>他の履修者と制作に取り組んだことで新しいアイデアや発想をもらえたこと</p>
<p>事前調査やヒアリングといった土台づくりの重要性と最終的なクオリティアップに繋がる流れを学ぶことができました。</p>	<p>技術的なトラブル対応だけでなく、声かけなどのコミュニケーション面の対応を身に付けていく必要があると感じました。</p>	<p>近い分野ではあるものの、自分自身のテーマとは遠いものだと感じていたジェンダー論などがかなり関係しているということは新たな学びでした。</p>

大学生の創作・表現活動の教育指導を通した学修効果について

<p>私の場合、技術面よりもリーダーのあり方を特に学べたと感じているため、コミュニケーションやメンバー・内容のまとめ方、スケジュール構成など小さな学びを今後活かしたい</p>	<p>間のタイミングを気にすることができたこと、そしてプレゼンの構成について学べたことを今後のコミュニケーション(特に伝え方)に活かしたい</p>	<p>・履修者の色々な制作物が見られ、素直に互いを応援し合える関係がよかった ・教員の指導を受けることにより、何をすべきなのかに気づくことができた ・結果的にモチベーションが維持できたため、自分たちの作品を自信をもって紹介することができたと思う ・今後も多少の対抗意識(自分も頑張れると努力できる)はありつつも、素直に他の制作物に対していい所や改善できた所を見つけ、それを参考に自分の取り組みを見直していきたい</p>
<p>スケジュール管理を徹底することだと考える。プロジェクトと継続型の最終発表を行なったが途中で作品が完成せずに頓挫することや作品制作に時間がかかり発表に影響するなど行ったことはなかった。それは、始まってから早々1年間のスケジュールを大まかにたて綿密に話し合いや授業ごとの課題設定を繰り返したからである。だからこそ、スケジュールを管理して物事を進める重要性を学ぶことができた。</p>	<p>発表では、時間をかけてスライドや原稿資料などを作った方が良いと言うこと。スライドを製作したらまずは教授に見てもらいそれを何度もブラッシュアップしてから本番に臨むと何かしらトラブルが起きても柔軟に対応することができると思う。</p>	<p>私自身プロジェクトの継続という形でもう一年取り組ませてもらったため、挫けることは何度もあったがメンバーに支えられて続けて行うことができた。また、教授からのアドバイスをもらうことが多く、どのようにしたら作品をより良いものができるかなど積極的に取り合ってもらえることができたため、結果的に良い成果物を皆で作ることができたと思う。</p>
<p>最終目標だけでなく、中間目標を1ヶ月毎など細かく立てる必要性を学んだ。定期的に目標を立てることでモチベーション維持を測りやすく、また進捗の遅れ等を大事に至る前に確認できる効果も期待できる。これは仕事をしておく上でも必要な能力である。</p>	<p>大学生にとって一番身近な大人から評価を得られる場所である、ということ学んだ。複数の大人から様々な意見や指摘を言われると思うが、そのすべてを受け入れる必要はなく、自分に必要なものだけをピックアップしてブラッシュアップに繋げていくことを学んだ。この能力は今後社会に出て、たくさんの大人に異なることを言われたときにも活かされる。</p>	<p>大学生だけでは経験不足で知らないことも多い、教員はその部分をサポートするという面で非常に有用であったと考える。また、個人研究の場合、独りよがりになる可能性が非常に高い。そのため、他に履修者に積極的に自分の制作物を見せることは、より質を高めていく上では必須になる。その意味では、同じ授業の履修者は、気軽に制作物を見てくれるテストプレイヤー的な存在であるとも言える。</p>
<p>カメラの使い方、Photoshopの使い方など</p>	<p>自分の作品に自信を持つ</p>	<p>私とは違った視点でアドバイスしてもらえるので、刺激になったし勉強になった。人から意見をもらうことの大事さを知れた。</p>
<p>・外部とのコミュニケーション ・チームでのコミュニケーション ・ユーザー目線 ・スケジュール管理 ・挑戦</p>	<p>・司会の辛さ ・論理的説明能力</p>	<p>・コミュニケーション ・自分にはない視点・知識・考え方</p>
<p>足を動かしたりどンドン行動していくことが大切だと感じた。新しい視点が生まれたり活動しやすくなるため。</p>	<p>発表の準備をする中で自身の成果を振り返るという取り組みができた。全部伝わるように説明して、その上で疑問が湧いてくるような発表を今後はしたい。</p>	<p>他の履修者に意見を求めたり、求められたりすることによって自身の考えを整理したり、新たな視点を得ることができた。作業は1人で行うものだが、感想をもらうことによってモチベーションが上がったりしてよかった。</p>
<p>見せたい・表現したい映像を視聴させるには、前フリの映像が必要だということ</p>	<p>喋るスピード、時間配分を意識した。また、オンラインでの発表だったので、画面の人を見るのではなく、カメラ目線で話すことが、リアルでの目を見て話すのと同義だと学んだ。</p>	<p>他の履修者と制作することで、1人ではできない大きな作品や、制作物を作ることが出来るというのを学んだ。</p>

<p>少人数で制作物を作る際の方法。今回は二人で制作を行ったが、プロジェクトとはまたちがった面での大変さがあった。二人だとお互いのメンタルや進捗がもろに制作に響くので、モチベーション管理や相手のストレス管理などにも細かく気を配る必要があった。イラスト制作と構図についての工夫。限られた時間と面積でいかに多様な表現方法を考え、制作するかを一年間やり続け、自分の中での引き出しを増やした。インタビューの編集。インタビューという特殊な文章形態ではあるものの、一年間を通じて文章記述における表現やルールなどを学んだ。</p>	<p>発表方法は自分のアイデアや工夫次第で様々なことができるということ。中間発表では実際にデモンストレーションとしてインタビューを行ったり、最終発表では実際に展示を行った。発表の方法が限定されていても、手法で様々なことができるようになった。</p>	<p>制作したのに対してフィードバックをもらえたこと。自分の周囲に同じような立場の学生がいることで、気軽に反応や意見をもらうことができた。</p>
<p>セクシュアリティな部分でとても学びになった部分が多かったので今後に活かしたい。</p>	<p>自分の作品を見て生で感動してくれる人をあまり見ることがなかったので他人に共有する喜びを知った。そのため他者へ共有してコミュニケーションを取ることをもっと重視する。</p>	<p>他者と一緒に作る機会があると自分の感性以外の感性も刺激される。</p>
<p>事前共有の重要さ。時間内に撮り切ることの難しさ。"っぼさ"の表現の難しさ。</p>	<p>映像を作ることが目的であったが、ただ映像を見てもらうだけではなく、その映像をどのような意図で制作したのかについて知ってもらうためにも、発表というものはおざなりにしてはいけないと感じた。</p>	<p>映像において、自分よりも多くの知識を持っている履修者がいたため、今回の映像制作は自分にとって新しい学びの連続であった。また、自分が納得しないものに対しては、その気持ちを相手に伝え、その折り合いをつけた良い作品を作ることができた。</p>
<p>制作過程の中で、細かなことまできちんと記録に残しておき管理しておくこと、後で見返すことができるので、改善点の発見や新しいアイデアを考える際などさまざまな場面で生かすことができる。</p>	<p>自分たちの制作について、初めて聞く人に対しても内容をうまく伝えるためには、入念な準備が必要であるということ。</p>	<p>自分の知らない技術や技法について知識を共有してもらえた。互いの制作物を見たり、評価を得たりすることでモチベーションにつながった。</p>