

コミュニティデザインの実践知を焦点とした授業設計と運営  
—オンラインで複方向の学びの場を創る試み

A Design of Class focusing on Practical Intelligence of  
Community Design

—An Attempt to design Multi Direction Communication through Online Learning

由井 真波

Manami YOSHII



# コミュニティデザインの実践知を焦点とした授業設計と運営 —オンラインで複方向の学びの場を創る試み

A Design of Class focusing on Practical Intelligence of Community Design  
—An Attempt to design Multi Direction Communication through Online Learning

由井 真波  
Manami YOSHII

共通教育センター客員教授 (Co-design、コミュニティデザイン、動機デザイン)

In 2020, the class titled “Theory of Community Design I” was held through online method. I managed the class in which students can feel the reality of the Community by creating multi direction communication.

## はじめに

「コミュニティデザイン論1」は成安造形大学の社会実践科目群の講義であり、著者が担当する講義科目である。2020年度、新型コロナウイルスの影響下において、例年は対面型で運営してきた本講義を、「遠隔」による非対面スタイル、すなわちオンラインで運営することとなった。非同期型オンライン（オンデマンド）による授業運営を基本としつつも、全14回の講義のうち3回を同期型オンラインで実施した。受講生にとっては非同期型と同期型が混在する変則的な運営形態であるが、その要点と反響を記す。

## 1. 前提：「コミュニティデザイン論1」の例年の姿

### 1.1. 「コミュニティデザイン論1」の概要とねらい

「コミュニティデザイン論1」は、「コミュニティデザイン論2」と交互に、隔年で、後期に開講する科目である。本学学生の全員が基本的に2年時の前期に受講する、「コミュニティデザイン概論」[註1]と関連している。「コミュニティデザイン概論」で「コミュニティデザイン」、「近現代のコミュニティの諸相」、「地域学」の3つの視点から多角的かつ大掴みに捉えた、コミュニティをめぐる複合的な概念および課題のうち、主として「コミュニティデザイン」にかかる学びを深めるものである。中でも、「コミュニティデザイン概論」において、デザインツール（ワークシート）（図1参照）を用いて「手を動かし」、「見える化する」という、ものづくりを重視した造形大生らしいプロセスで捉えた「コミュニティ内外の関係性や活動」を、「コミュニティデザイン論1」では、受講生一人ひとりが、より「自分ごと」に引きつけて捉え咀嚼し、自らの専門性を活かす各人各様の

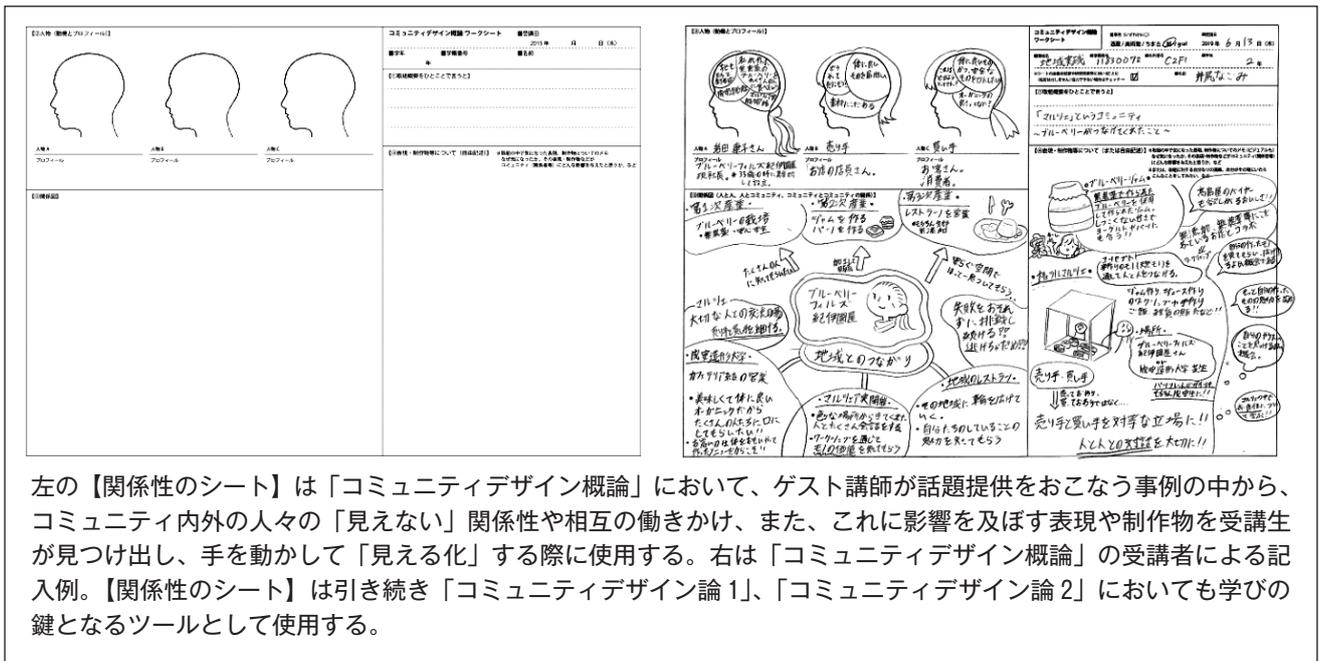


図1 ワークシート【関係性のシート】

左の【関係性のシート】は「コミュニティデザイン概論」において、ゲスト講師が話題提供をおこなう事例の中から、コミュニティ内外の人々の「見えない」関係性や相互の働きかけ、また、これに影響を及ぼす表現や制作物を受講生が見つけ出し、手を動かして「見える化」する際に使用する。右は「コミュニティデザイン概論」の受講者による記入例。【関係性のシート】は引き続き「コミュニティデザイン論1」、「コミュニティデザイン論2」においても学びの鍵となるツールとして使用する。

実践へと導くことを目的とする。学びの素材にリアルなフィールドやケーススタディを用意し、造形大生が実感できる、実践知を獲得することを目指すものであり、「コミュニティデザイン概論」の履修を終えた、本学の6つの専門領域〔註2〕の2年生から4年生が希望により選択し受講する。

上記の目的から、「コミュニティデザイン論1」は2016年度の開講以来、創作や表現活動を自身の本領と自認する造形大学の学生が、コミュニティデザインの核である「他者との共創」を自分ごととして実感をもって捉えやすいよう、受講生が他の受講生とともに「手

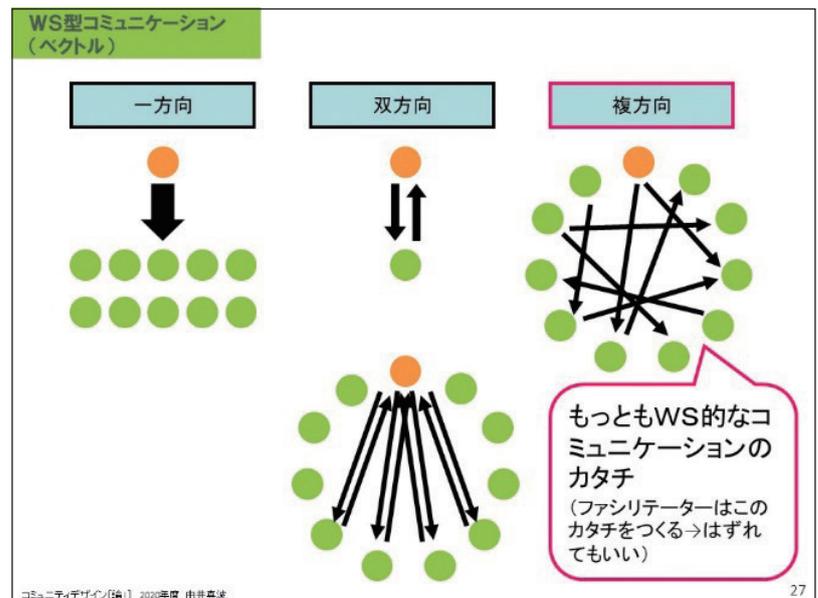


図2 コミュニケーションの方向性を示す図解。左から一方向、双方向、複方向。右へ進むにつれ（図で黄緑の丸で示す）参加メンバー各人の主体的な行動が必要となる。（授業で使用する資料より）

を動かす」経験を媒介として、対話や創発へと至るワークショップに重きを置いている〔註3〕。具体的には、教員から一方的に必要な知識を伝達する「講義」の時間帯を設ける一方で、受講生同士による数人単位のグループワークや教室全体でのワークなど、受講生各人が主体者となり、双方向および複方向（図2参照）に異なる考えや情報を交わし、（ラクガキや走り書き含む）イラストや図解などの視覚的表現と、視線や身振りなどの動作による身体的表現を介した刺激を与え合い、互いに学び合える「ワークショップ」の時間帯（図3参照）を重視した授業構成としている。これにより、受講生一人ひとりが自身の専門性を活かし自らの制作や活動を高めつつ、他の専門性を学ぶ他領域の学生と「共創」を起こしていく思考力と行動力を得ること、さらには社会で活動する多様な人々との創発を積極的に起こしていける実践力を身につけることをねらいとしている。



図3 2018年度コミュニティデザイン論1の対面でのワークショップ（左は教室全体ワーク、右はグループワーク）

## 1.2. コミュニティデザインの実験の場としての教室

2年生から4年生、本学6つのすべての領域から受講する「コミュニティデザイン論1」において、受講生たちは、授業初回の時点では互いのことをほぼ知らない。いわば「よそよそしい」空気〔註4〕から講義がスタートする。この状態を出発点として、受講生には、教員を含め教室全体を「ゆるやかなコミュニティ」と捉え、全14回を通して、どのような変化が自分自身やコミュニティに生じるか観察してほしい旨が、例年、第1回講義で伝えられる（図4参照）。ささやかではあるが、「コミュニティデザイン論1」の教室全体が、「自分自身を含む現実のコミュニティ」が次第に形成されていく変遷を意識的に捉えることのできる貴重な場であり、受講生が自ら行動してみる「実験の場」と位置づけ、例年、意図的に授業設計に組み込み活用している。つまり、教室の「あり様」そのものが、学べきコミュニティデザインのリアルなフィールドであり対象となっており、これは本講義の主旨に由来する大きな特徴である。授業の中で、受講生がコミュニティデザインにかかる行動を実際に試すこ

とのできる、主たる機会がワークショップである。

**コミュ論1 ポリシー**

《本講座のポリシー》

- ①講座全体を「ゆるやかなコミュニティ」と捉え、互いに刺激を与え合い、「教室全体で学びを高める」ことを意識し受講する。
- ②全14回を通して、小さなことで良いので「自分自身の変化」や「教室全体の変化」を意識し、感じ取る。
- ③ ①のために、小さくて良いのでさまざまなコミュニケーションを、自身が起点となって試してみる。働きかけてみる。

オンデマンドやオンラインでどこまでできるか...? 実験だらけです!

コミュデザイン論1 | 2020年度 由井真生 16

図4 受講生には教室全体をコミュニティと捉え実験することがポリシーとして示される（授業で使用する資料より）

## 2. 2020年度の「コミュニティデザイン論1」の取組

### 2.1. オンラインにおける、コミュニティデザインの実践知獲得にかかる課題

2020年度、新型コロナウイルスの影響下において、「コミュニティデザイン論1」はオンラインでの開講が求められた。例年、対面型の授業を通して提供してきた学びをオンラインでどこまで提供できるか、とりわけ受講生がコミュニティデザインにかかる行動を試し実感することを通して得られる「実践知の獲得」という視点から、以下が課題として浮上した。

表1 オンラインにおける、コミュニティデザインの実践知獲得にかかる課題

①受講生各人が起点となり、互いに創発し合う「複方向の学び」は、起きるのか
②受講生は、自身を含めた「ゆるやかなコミュニティ」の形成と変遷を実感できるのか

①が適えば、②は自ずとついてくる。つまり、①の「互いに創発し合う『複方向の学び』」を実現できるかどうか鍵である。例年の「対面型」の授業であっても、領域・学年ともに異なり、大半が本講義だけで顔を合わせる「よそよそしい」受講生間で、この状況を創り出すのは容易ではない。さらに、同じ空間を共有することができず、手描きのメモなどの視覚的情報や、視線や声色、表情、指示動作などの身体的情報が限られ、生身のリアリティを感じることのない「オンラインの場」で実現することは困難であろうことが、

2020年度の開講にあたり予想された。この課題を乗り越えるため、授業設計と運営にいくつかの工夫をもち込んだ。

## 2.2. 授業設計および運営における工夫

前項の課題①に対する主な工夫は表2に記すaからfの6点である。

表2 授業設計および運営における工夫

a) 全14回のうち3回を「同期型オンライン授業」とし、「非同期」と「同期」を組み合わせる
b) 「同期」授業時における、WEB会議ツール〈Zoom〉の活用によるグループワークの実施
c) 「非同期」授業時と「同期」授業時を通し、共創を継続させるオンラインホワイトボードツール〈Miro〉の活用
d) のべ18名のゲストトーク録画配信と「同期」授業でのコミュニケーション確保
e) SA(スチューデント・アシスタント)によるコミュニケーションの促進
f) 「Zoom雑談室」の実験的運用

以下にそれぞれの要点を記す。

### a) 全14回のうち3回を「同期型オンライン授業」とし、「非同期」と「同期」を組み合わせる

授業設計にあたり、受講生と画面越しながら「顔を合わせ」、「言葉を交わせる」、「同期型オンライン」の機会を設定した。授業内ではこれを「リアルタイム・オンライン」と呼び、受講生に対し、全14回の講義のうち3回確保すること〔註5〕への理解を呼びかけた。

3回の機会のうち、2回を「受講生各人が個別に書いたワークシートを互いに披露し共有(シェア)する場」として、残る1回を「受講生たちが情報をもち寄り、リサーチする対象を自分たちで選定する場〔註6〕」として活用した。

### b) 「同期」授業時における、WEB会議ツール〈Zoom〉の活用によるグループワークの実施

「同期」授業を設定したねらいは、「受講生各人が起点となり、互いに創発し合う『複方向の学び』」が起こる状況を用意することである。「同期」授業であったとしても教員からの一方向的なレクチャー(ウェビナー)だけでは「複方向」は起こり難い。リアルタイムの環境を用意するだけでは不十分であり、「グループワーク」のできる環境が求められる。

2020年度後期の本講義開始時において、オンラインにてグループワークを可能とするツールは限られていたため、「Zoom」を使用し、Zoomの「ブレイクアウトルーム」機能を用いた「セッション」により、オンラインでのグループワークを実施した。

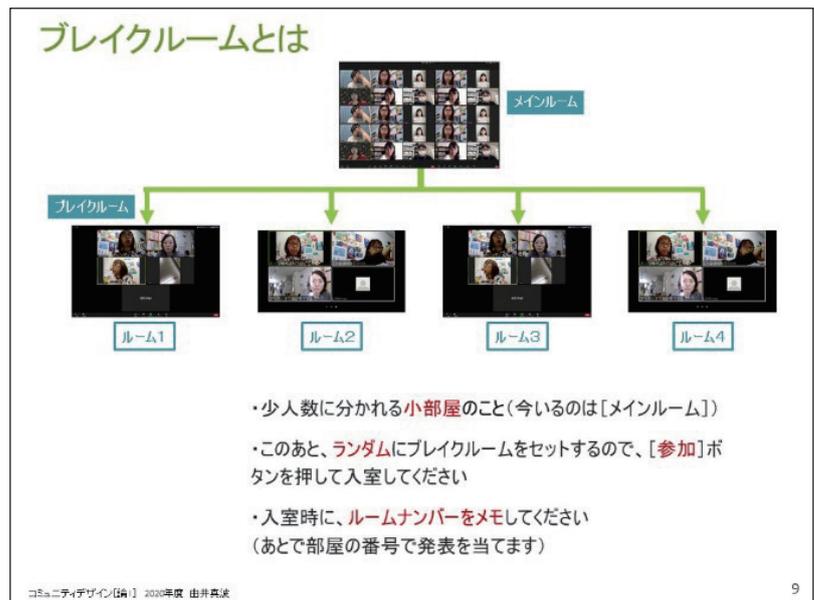


図5 同期授業時にブレイクアウトルームを活用（授業で使用の資料より）

### c) 「非同期」授業時と「同期」授業時を通し、共創を継続させる オンラインホワイトボードツール〈Miro〉の活用

b にあげた 3 回の「同期」授業の機会には、受講生が他の受講生の存在を実感することができ〔註7〕、特に少人数でのグループワーク時に受講生相互の働きかけが見られた。しかし続く学びの機会が「非同期型」、つまり教員からの「動画配信のみ」では受講生間の働きかけは適わず、「同期」授業を契機に動き始めた、学びのコミュニティの形成が停滞する、または後退する懸念がある。この壁を越えるため、オンラインホワイトボードツール (Miro) の活用を試みた。

実際の活用例の一つは、「同期」授業時に、複数の受講生が Miro のデータに同時接続し、オンラインでふせんを記入し、引き続き「非同期」時もめいめいがふせんを追加し更新する、というものである。活用にあたり、ふせんに記入するという操作を、同期授業時に受講生同士が互いの習熟度の違いや接続環境による制限を補って「教え合い」、「助け合い」ながらおこなった。この共同作業は Zoom の「ブレイクアウトルーム」機能活用による少人数のグループワークによって可能となった。そして「同期」授業時に受講生各人が他の受講生とともに「見た」、「触った」のと同じ Miro のデータをそのまま「非同期」時も共有し、引き続き、受講生各人がいつでも、思いついたことや新たに調べた情報を、データ上に書き足せる「オンライン上の共有の場」として確保し続けることで、受講生間の「複方向の働きかけあい」を継続させた。もう一つの活用例は、受講生が記入したワークシート（関係性のシート）を Miro 上に全員分掲示し、非同期時であっても他の受講生の制作物が一覧できる環境を確保し、刺激を与え合う状況を維持したものである。



図6 オンラインホワイトボード「Miro」活用例(授業で使用の資料より)

d) のべ18名のゲストトーク録画配信と「同期」授業でのコミュニケーション確保

「非同期」授業は毎回、著者(教員)がレクチャーする動画を録画し教材として配信した。加えて、うち7回は、コミュニティデザインの多様な実践者たちが「ゲスト」として自らの取組を著者と対話形式で話すさまを「ゲストトーク」として録画し、教材として配信した。これには「非同期」授業が教員一人の立場からの「一人語り」のみとなることを避け、多様な視点をもち込む意図がある。加えて、ゲストのうち6名は「同期」授業に参加し、受講生と直接のやりとりを通してそれぞれの立場からの見解を提供した。具体的には、Zoomの画面越しながら、顔を見せ声を交わし、その場で生じた受講生からの質問に答え、受講生の発表内容に生き活きと反応しコメントを返した。

e) SA(スチューデント・アシスタント)によるコミュニケーションの促進

a~dの取組はすべて、「受講生各人が起点となり、互いに創発し合う『複方向の学び』」が起きやすい状況を授業内に創ることを

目的としているが、これらの状況を用意してもなお、「複方向の学び」を、教員一人の働きかけから発展させることは困難である。本講義では受講生の一人が「SA（スチューデント・アシスタント）」として、初のオンラインでの開講に向けた授業づくりの段階から参加し、学生の立場からさまざまな視点を授業設計および運営にもたらしめている。SAは受講生であると同時に、授業づくりにかかる動機、言い換えると、学びの場をより望ましいものにしたいという動機と目線を、他の受講生に先んじて自覚し持っている。SAという存在があることで、学びのコミュニティへの働きかけが教員からの一方向となることが自ずと防がれる。学生ならではの目線からの働きかけが、受講シーンに加わることで、他の受講生が「自らが起点となって他者に対して働きかける」一歩を踏み出すことの、大きなきっかけとなる。

具体的には、対面授業時以上に発言することへの心理的負荷がかかる「同期型オンライン」授業時に、SAが真っ先に顔を出し（動画ON）声を発することでオンラインの場に動きを生み出すアイスブレイクの役割を果たした。また、「非同期」でのMiro活用時に「様子見」をしてしまって誰もアップすることのできない最初の1枚のふせんを、SAが記入しアップすることで後続を促す効果を生み出していた。

#### f) 「Zoom 雑談室」の実験的運用

本講義は全14回のうち11回が「非同期」である。非同期の授業時、受講生は一人ひとり個別に動画を見て課題に取り組み、各々の環境で（多くは自宅で）単独で作業している。わからないことが生じたら「Google フォーム」や「メール」で教員に質問できるものの、フォームやメールでは可能なやりとりに限りがある。そこで各回の授業時間の終盤の30分間を「Zoom 雑談室」と名付け、教員とSAがZoom上で待機し、受講生はいつでも「顔出し」できる時間帯とし、実験的に運用をおこなった〔註8〕。



図7 毎回の授業時に「Zoom 雑談室」を受講生に案内した（授業で使用の資料より。写真は「Zoom 雑談室」の前身の「Zoom 雑談会」のもの）

具体的には、この時間帯はSA やゲストトークの予定者と教員が、Zoom の画面越しに、「ゆるく」、なごやかに情報交換をして過ごした〔註9〕。「学生が気軽に立ち寄りやすい研究室やサロンの休み時間」をイメージし、オンライン上の「アンオフィシャルな場」として再現を試みたものである。受講生が明確な質疑として発信するには気後れする「ささやかな」ことがらや、言葉に表出する以前の「もやもや」をもち込める場を確保することが目的である。実際には7回開いた「Zoom 雑談室」に（SA とゲストトーク予定者以外に）のべ6名の受講生が参加し、提出物にかかるやりとりや、授業外の活動の話などをした〔註10〕。

### 3. 反響とまとめ

#### 3.1. 受講生の反響

表2のa～fはすべて本講義において初の試みである〔註11〕。所属する領域によって一様ではないが、受講生各人にとっても初めての経験となるものがあつた。オンラインツールの「Zoom」や「Miro」については、学びの履歴の異なる受講生が、どの程度使用できるか、その実態は開講時点で不明であり、前期授業を通して既に慣れている受講生がいる一方で初めて使う受講生もあり、領域や学年によって経験値が大きく異なつた。オンラインツールの使用はシラバスで予告し初回授業時に詳細なアンケートを実施したものの、実際に使い出してようやく通信速度やマシンスペックなど、自分の使用環境が実用に適さないことがわかつた受講生もいた。領域・学年の異なる受講生が入り交じる本講義特有の「多様な」状況が発生していたと言える。この状況下で表1に挙げた「実践知獲得」は起こつたのか。以下に受講生の反響を、授業各回に実施したアンケート（フォーム）へ記入されたコメントを例に引き、簡単に振り返ってみたい。

#### 課題① 受講生各人が起点となり互いに創発し合う「複方向の学び」は起きるのか

「リアルタイム・オンライン授業を受けている私と同じ生徒さん（原文ママ）からとてもプラスの影響を受けました。（…略…）オンラインなのに、実際みてない、会ってないのに、もっと話が聞きたいなと思ってしまいました。このプラスの影響を受けたと同時に、そんな見入ってしまうような説明や絵の発表のプラスの影響を私も人に与えたいなと思いました」、「他者から影響を受けたと思うのは他者が発表している時や、Miro で自分以外のワークシートを見ている時だったと思います。自分にはない発想や意見、まとめ方などがありとても刺激になりました」、「リアルタイムでの授業において、（…略…）勇気を出して最初に発言をしてくれた人を見て、（…略…）その

人みたいになりたいと思いその次の授業からは私も積極的に場に入っていこうと思い実行することができた(…略…)」などのコメントから、特に「リアルタイム」の授業回で、他の受講生の異なる考えや行動を目の当たりにしたときに触発されている点や、行動の変容が起きている点を読み取れる。また、「〇〇さん(SAの個人名、著者補足)がやはり上手に仕切って下さっていたと思った。一人一人へのアクションなどとても丁寧にしていて、オンラインなどだと発言するのに勇気があるが、発言する側が気持ちよく発言できていた」のコメントから、SAの存在が複方向の学びを増幅している点を読み取れる。

### 課題② 受講生は、自身を含めた「ゆるやかなコミュニティ」の形成と変遷を実感できるのか

「今まで情報を受け取る側だったのがグループで交流することで新しくコミュニティに参加でき、さらに広がるのでとても良いと感じました」(1回目のリアルタイム授業より)

「今日のリアルタイム授業の中で、Zoomに入室してから名前の前に『▲』と『★』をつけて協力できる姿勢を表していたところが[註12]、場が動いた瞬間だと感じました。(…略…)協力したいという気持ちマークになって表れることで視覚的に気持ちを感じることができて、クラスに一体感が生まれつつあるように感じました」(2回目のリアルタイム授業より)

「何度かリアルタイムで会話して来たので声を出すことや画面共有することに慣れてきたのか進んで行動してくれる人が増えたと感じました」、「みなさんがカメラオンにしてくれている時間が長くて、より『リアルな空気感』が生まれていたように思います！嬉しい！」(3回目のリアルタイム授業より)

これらのコメントから、基準は「非同期(オンデマンド)」授業でありながらも、3回の「リアルタイム」授業を契機として、「ゆるやかなコミュニティ」の形成と変遷を受講生が感じ取っているようす、また、それをねらいとした行動を取る受講生が回を重ねて増えているようすが読み取れる。

### 3.2. まとめに代えて

本稿は、主として、オンラインによる授業運営によって毀損されることが予想された「コミュニティデザインの実践知の獲得」の観点から、2020年度の「コミュニティデザイン論1」の授業設計と運営にかかる要点と反響を振り返った。オンラインという条件下であっても、自らが参加する授業そのものをコミュニティデザインの「生きたフィールド」として受講生が「実感」できるかという点が重要な焦点であったが、一定の達成はあったのではないか。これには表2で示したa～fの6つの工夫、なかでも3回に限って設定し

た「リアルタイム授業」が大きな役割を果たした。とりわけ少人数のグループワークの機会に、受講生同士が「顔を出し」「声を交わす」ことができたことの効果が大きかったと言えよう。また、造形大生ならではの「手を動かすこと」「見える化すること」という「視覚的表現」を介したコミュニケーションを補完するオンラインツール「Miro」による効果も大きい〔註13〕。一方で、リアルタイムで受講する学生の数が「非同期」授業回より少なかったことも事実であり〔註14〕、開講時間の設定や受講環境の確保に課題が残る。

総じて、受講生からは、14回の講義を通して「対面」授業を望むコメントが多くあったと同時に、「オンライン」ならではの利点を前向きに捉えるコメントもまた多くあった〔註15〕。コロナによる社会的な影響を学生なりに引き受けつつ、より望ましい姿を探ろうとする受講生たちのリアルで建設的な葛藤がうかがえた。受講生たちの心情は、社会情勢や他の多くの要因とともに日々変化しており、現時点でまとめるにはデータが少ない。今期開講の「コミュニティデザイン論1」のみならず、2021年度後期開講予定の「コミュニティデザイン論2」も合わせ、造形大生が、ものづくりを軸とする自らの特性を活かしつつコミュニティデザインを学び、自身の日々の活動、および社会での活動へと繋げていくに資す講義の授業設計と運営について、継続して研究し実践していきたい。

結びに、今後の授業設計にあたっての1つの焦点を記す。2020

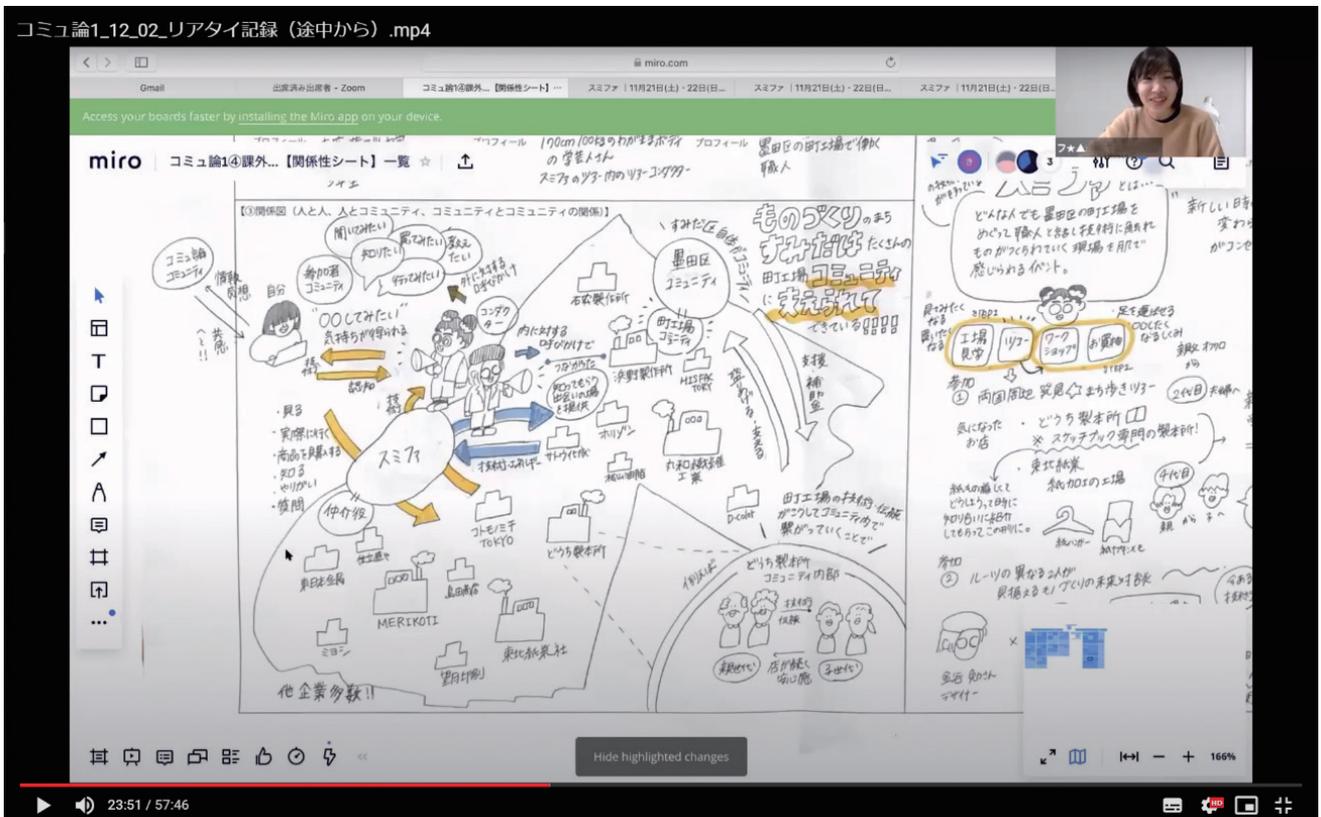
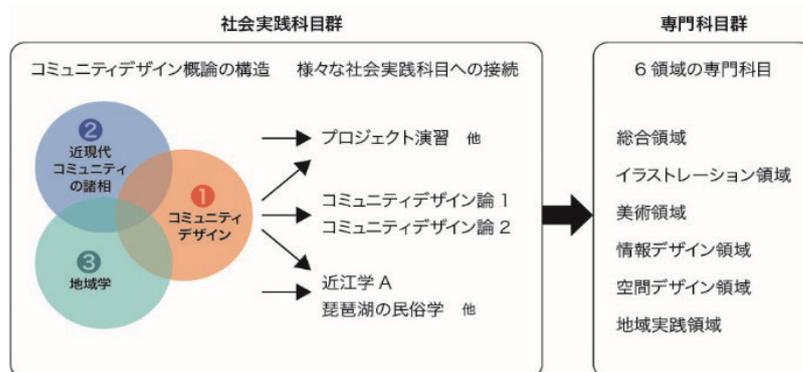


図8 ZoomとMiroの併用による「表現」を活かした「視覚的な」コミュニケーション（リアルタイム・オンライン授業回の記録動画より抜粋）

年度の「コミュニティデザイン論1」は、Zoom や Miro などのオンラインツールの活用を試みたものの、これらで補ってもなお、さらなる視覚情報の活用を望む声があった。造形大ならではの「表現」を介したコミュニケーションがオンラインにおいても有効であることに気づき、これを求める受講生の姿がコメントほかからうかがえ、本学コミュニティデザイン講義にて真摯に向き合うべき本質的な課題が表出していると考ええる。当該のコメントを引き、本稿のまとめに代える。「今回（14回通した講義全体を指す、筆者補足）は話し合いがメインだったため（…略…）苦戦しているなど感じるどころが何度かありました。でも、関係図のシートを使って説明するとなると途端に話が上手になる人が多かったので（…略…）会話の手助けとなるアイテムがあるともっとコミュニケーションが弾むのではないかと思います」

[註1] 「コミュニティデザイン概論」は異なる3種のアプローチによる複合的な学びを学生に提供する講義である。3種は「①コミュニティデザイン」「②近現代コミュニティの諸相」「③地域学」であり、それぞれを専門とする教員が担当する。2年時に全領域（6領域）の学生が受講し、修了後は社会実践に向けた科目が複数用意されており「コミュニティデザイン論1」はそのひとつ。社会実践科目群の学びはいずれも専門科目群の学びと接続し、総体として本学の理念である「芸術による社会への貢献」に資するものである（下図参照）。



[註2] 総合領域、イラストレーション領域、美術領域、情報デザイン領域、空間デザイン領域、地域実践領域の6つ。

[註3] ワークショップに重きを置いた授業設計は「コミュニティデザイン論1」のみならず「コミュニティデザイン論2」においても同様である。

[註4] 例年、初回授業時におこなう「受講生同士どの程度知っているか」との質問に「顔がわかる、話したことがある」と答えるのは（感覚として）2割に満たない。また受講生間で「学年が異なる」ことへの「遠慮」は思いのほか大きい。

[註5] 授業枠の基本は「非同期」として月曜1限に、3回の「同期（リアルタイム）」は変則ながら土曜1限に設定した。

[註6] 例年は現地に足を運んでいたフィールドワークを2020年度はオンライン上でおこなった。このリサーチ対象を決めるにあたり、受講生が下調べした情報を持ち寄りオンライン上で意見交換し選定した。

[註7] 「レクチャー動画の中でフォームの感想は見ていたものの、リアルタイム・オンラインの回ではじめて、みなさんの温度感を感じることができました」「今まで情報を受け取る側だったのがグループで交流することで新しくコミュニティに参加でき、さらに広がるのでとても良いなと感じました」などの受講生のコメントがある。

- [註 8] 「Zoom 雑談室」の前身に「Zoom 雑談会」があり、2020 年度後期の本講義開講の前に 4 回開催し、SA はじめ学生および職員の有志が参加している。オンラインでの授業進行のノウハウや有効なツール、リサーチ先の情報、ゲストの候補者などの情報交換をおこない、本講義の授業設計とその後の運営の大きな助けとなった。また、この雑談会での情報交換により進展したり連携に及んだ個人やグループの制作活動やプロジェクトもあり、「雑談」の果たす大きな効能を別途考察したい。
- [註 9] 「ゲストトーク」の予定者と、話す内容や手順などの下打ち合わせをしたり、SA とリアルタイム授業回の進行の相談をするなどして過ごした。
- [註 10] 受講生からは提出物に関する質問が多くあったほか、自身の制作活動や就職活動などの相談（雑談）があった。当該の学生からは「(大学に行く機会が減った中で)この時間帯を先週から心待ちにしていた」との声があった。また、「Zoom 雑談室」に顔を出したゲストトークの予定者の間で、ここでの雑談をきっかけに互いのプロジェクトのコラボレーションや連携に至ったものが数件あった。
- [註 11] SA の参加は「コミュニティデザイン論 1」と「コミュニティデザイン論 2」を合わせて 3 年めになるが、オンライン環境では初。特にリアルタイム授業時には、対面授業時におこなっていた授業進行の補助に加えて、各種オンラインツール操作の物理的かつ雑多な補助が必要となった。また、画面越しではわからない「受講生側の見えがかり」をモニターし、教員との橋渡しを担った。
- [註 12] 受講生間で接続環境やオンラインツールの習熟度にばらつきのある中、可能な人は他の受講生に対してサポートする意思を、Zoom 入室時に自身の名前に「▲」や「★」のマークを付記することで示した。
- [註 13] 「(…略…) Miro があります。(…略…) 自分が考えていることと相手が考えていることが筒抜けで見ることができることが新しいコミュニケーションの形のように感じました」など、遠隔ながらも Miro による視覚的効果を実感する受講生のコメントは多い。これは Miro 特有の広大なボード上で「一覧性高く見られること」に加え、Zoom と併用することで「他者の動作の軌道を追えること」の効果が大きいと考える。オンラインによって欠損する「視覚情報」を補うに加え、一部ではあるが「身体的情報」を補える点は注目に値する。
- [註 14] 非同期授業回の出席平均が 20 名であるに対し、同期の授業回はその半数程度。リアルタイム授業の日程を土曜 1 限としたことが原因の 1 つと推測される。(一方、非同期の授業回は「月曜 1 限」枠であるが、実質は 1 週間弱の期間中 24 時間いつ受講しても構わず自由度が高い。)リアルタイム不参加の受講生のために授業の録画を用意し、この視聴を出席とみなしたことも影響したと考えられる。
- [註 15] 同じ学生が、対面を望むコメントと同時にオンラインならではの利点を認めて活用していきたい趣旨のコメントも出しており、制限のある中で葛藤しているようすがうかがえる。オンラインの利点についての受講生のコメントは、非同期授業時に配信した多様なゲスト動画に関するものが多い。「いろんな生徒さん(原文ママ)や先生のリアルな話が聞けたことで(…略…)そういった面では非常にオンデマンドはいい点だなと思っていて(…略…)、聞き逃すことがなかったり、きちんとメモなどがとれたり」「ゲストトークはオンラインにすることで、遠い土地に住んでいる人でも講師として参加していただけたと思う」また、ワークショップは対面を望む声が多かったものの、少数ながらオンラインを歓迎するコメントもあった。「対面とは違い直接相手の顔を見ないので過度な緊張感がなく、その場の雰囲気は飲まれず、自分のペースで物事を考えたり進められたり出来たので良かった」

## 文献

- [1] 津田睦美・田中真一郎・大草真弓・加藤賢治・石川亮・由井真波. 平成 26 年度特別研究助成 状況報告 芸術系大学で「コミュニティデザイン」を学ぶ意義. 成安造形大学紀要. 第 6 号, p. 196-197 (2015)
- [2] 津田睦美・由井真波・田中真一郎・大草真弓・加藤賢治・石川亮. 平成 26 年度特別研究助成 成果報告 芸術系大学で「コミュニティデザイン」を学ぶ意義. 成安造形大学紀要 第 8 号, p. 144-155 (2017)
- [3] 加藤賢治・石川亮・由井真波・田中真一郎・大草真弓. 芸術大学における「コ

「コミュニティデザイン概論」開講の意義と授業設計. 成安造形大学紀要 第11号, p. 97-112 (2020)

- [4] 由井真波. コミュニティを発見し自ら働きかけるワークシート3種の設計—コミュニティデザイン概論、コミュニティデザイン論1、コミュニティデザイン論2の授業から. 成安造形大学紀要 第11号, p. 113-130 (2020)

#### 出典

- ・図1は参考文献3による
- ・図2、図4、図5、図7は2020年度「コミュニティデザイン論1」の授業内で使用したPPT資料より抜粋
- ・図2の「複方向」を示す図解は2016年度開講の大阪大学履修証明プログラム「ワークショップデザイナー育成プログラム」内の運行による演習をもとに筆者作成
- ・図3の写真左は著者、右は2018年度「コミュニティデザイン論1」のSAが撮影
- ・註1の図解は参考文献3による