

コロナ禍における Playful なオンライン・ワークショップの実践

井村直恵^{†1}

概要: コロナ禍で多くの授業・課外活動に対して厳しい行動制限がついたことで、人との接触が予定される多くの授業やワークショップがオンラインへのシフトを迫られた。本研究では、オンラインで多人数かつ越境学習を含むワークショップを行う学習環境について実践報告する。本ワークショップは、イノベーションと学習環境を関連付け、「仕事に真剣に取り組むときに沸き起こるドキドキ・ワクワク感」をプレイフルと定義し、ワクワクしながら新しいことに挑戦する人や企業を創っていくことを目的とした Playful Thiking(上田,2020)の実践である。従来、150人程がリアルに集まり、歌や踊り、創作活動などを通じて本気で取り組む学習環境の実践を行ってきた。リアルでの発見が制限される中で、いかに一体感を創り出し、参加者が真剣に、深く考える環境を作ることができるか、が課題となった。オンラインで実施した結果、ダイバーシティでリアルよりも効果が期待できる可能性、歌うという共同作業することで、参加者が一体感を持つことが出来たこと、本物に触れるという設定をしやすいこと、などが今回の実践の結果明らかになった。

キーワード: オンライン・ワークショップ, プレイフル・ラーニング, 学習環境, 音楽の効果的活用, ダイバーシティ

Designing Playful On-Line Workshop under COVID-19

NAOE IMURA^{†1}

Abstract: Under COVID-19, we face the strict behavioral restrictions on many classes and extracurricular activities. Many classes and workshops with scheduled human contact had to shift to online. This study reports on a learning environment that includes online, multi-group, cross-border learning workshops in practice. This workshop is based on "Playful Thinking" theory by Ueda (2020). This theory relates innovation to the learning environment and defines playful as "the thrill and excitement that arises when you take your work seriously" and aims to create people and companies that are excited to try new creation. We have practiced a learning environment where about 150 people get together in real life to engage seriously in singing, dancing and creative activities for over 20 years. The challenge for this year was how to create a sense of unity and an environment for participants to think seriously and deeply in a situation where discovery in the real world is limited. As a result of the online practice, we learned that online workshop can more diversity than in person workshop, that the participants were able to have a sense of unity through the collaborative process of singing, and that it was easy to set up a setting in which they could come into contact with the real thing.

Keywords: On-line Workshop, Playful Learning, Learning Environment, Effective Use of Music, Diversity

1. はじめに

オンライン環境下でのワークショップ開催と、オンラインというメディアの限界を超えてプレイフルな「ワクワクドキドキ」感を創造しようという実践の報告する。エントウイスル[1]は、大学生にとって知識を記憶するだけでは不十分であり、その知識を活用するためには深い理解が必要であるという。その手法として、近年、アクティブ・ラーニング型の教室や授業が増加している。

ZOOM等を用いたオンライン上でのワークショップ環境の問題点は、枠組みが組まれた中で会話をすることによる

「秩序」である。近年の学習環境のデザイン研究では、ラーニングコモンズ等大学内での学びの環境やコミュニケーションスペースをいかにデザインするかという研究が行われてきた[2][3]。春学期以降、多くの大学生がオンライン授業に疲れてしまうことは指摘されているが、知識記憶型の学習中心となっていることにより、学生の受講態度が受け身なものにとどまっていることが大きな原因であろう。

本稿では、大学生にとってのワークショップ環境がオンライン化することによるデメリットを乗り越える工夫や変化について実践報告し、オンライン化で期待できる効果について検討する。

^{†1} 京都産業大学
Kyoto Sangyo University

2. オンライン・ワークショップ開催における課題

(1) Party of the Future 概要

今回開催した「Party of the Future」とは、元同志社女子大学上田信行教授が20年以上毎年GWに開催してきたワークショップである。例年は、吉野にあるneo museumという上田教授がデザインした教育環境実践を目的とした施設で150人以上が参加して、宿泊を伴う2日間かけて開催する。1日目に、スタッフである上田ゼミ生と参加者の中から有志が参加し、neo museumでPOFの準備を行う。1日目夜は、neo museumから車で20分ほどの場所にある吉野の温泉に全員が宿泊し、夜に大広間でワークショップを開催する。翌朝、再びneo museumに移動し、2日目のみの参加者も加わり、150人規模で実施する。例年はスタッフとして上田ゼミのゼミ生約25名が約2ヶ月ワークショップを企画・実行していた。参加する大学生にとっては、様々な世代、バックグラウンドの人々との対話を経験する越境学習の場である。

(2) オンライン開催の準備

本ワークショップをオンライン開催する上での課題は、オンラインであることによる「一体感」をいかに創り出すか、に加えて、昨年度末に上田教授が退職したことにより、スタッフとしてのゼミ生という存在がいなくなったことであった。上田教授を中心として、約20名で実行委員会を結成し、5月頃から準備を始めた。実行委員会は全員フルタイムの職があり、所在地も東京や京都などリモートであり、コロナ禍で事前の打ち合わせも、一部を除き全てオンラインで実施した。加えて、POFでは例年歌ったり踊ったりすることで、認知心理学的に「憧れの最近接領域」を創り出すことを意図しており、この学習環境をいかにオンラインで代替するか、が実施に向けた課題であった。これは上田がウィゴツキーの「発達の最近接領域 (Zone of Proximal Development)」から発想を得た概念である[4]。自分以外の第三者と一緒に取り組むことで、自分ひとりでは難しい事柄の実現や「憧れ」に近づくことができるかもしれない、誰かと一緒だから生まれてくる自信、を意味する。加えて、neo museumでのワークショップのセッションの合間に参加者同士が触れ合い、交流すること、などが学習環境としてデザインされていた。これらの憧れとの出会いをどう組み込むか、もワークショップをデザインする際の課題となった。

実行委員会のメンバーには、プロのジャズシンガーである中島さち子氏を含む3人のメンバー、及び作曲家でありプロのゴスペルシンガーでもある池末信氏（ゴスペルシンガーSoulmaticsの主宰者）も参加した。これらのプロの音楽

家達が参加した背景には、ワークショップの主宰者である上田教授との個人的な関係に加えて、これらのプロの音楽家達が過去2-3回のParty of the Futureに吉野にてリアルで参加することにより、Playfulなワークショップの教育上の可能性と教育工学的な設計について共鳴・共感したことが背景となっている。

3. オンライン・ワークショップ実践報告

(1) オンライン環境の整備とワークショップの設計

準備委員会は、8月のお盆あけから毎週会議を重ねて、ワークショップのプログラムを企画した。その際留意したのは、オンラインでの距離感や秩序をどう打ち破り、異文化体験を作り込むか、である。8月末には、例年1日ばかりで実施するワークショップを、オンラインでの集中力の持続と、学習環境を考え、半日（3時間半）に短縮して実施することが決まった。また、交流方法についても、zoomの画面を利用したゲーム、オンラインを利用したダンス、コール&レスポンスの練習など、様々なトライアルを実施した。

9月半ばにワークショップのコンセプトが「Jazz」と決まった。「Jazz」の背景には、クラシックにはないアンサンブルと即興性の面白さや創造性、という点である。例年とは異なり、スタッフとしての学生の存在が無くなり、実行委員会メンバーの組み合わせで準備していること、プロの音楽家による参加で本物の演奏を体験する機会があること、などがJazzの背景にある。「Jazz」をテーマにした哲学対話をプログラムに組み込むことで、それぞれの人が持つ個性を活かしつつ、即興性の妙を味わうことについて対話することとなった。

検討を重ねた結果、当日のスケジュールは以下に決定した。

セッション1：オープニングトーク

セッション2：哲学対話1（あなたにとってのJAZZ）*
Jazzライブ鑑賞**

全員でFollow your heartをライブ合唱**

セッション3：哲学対話2（振り返りを7字で表現）*
振り返りを歌詞にして全員で合唱***

セッション4：クロージング

*セッション2とセッション3の哲学対話はブレイクアウトルームに分かれて行う。

**セッション2のライブ鑑賞・ライブ合唱はプロのJazz演奏者やゴスペルシンガーらが中心として進行する。

***セッション3の振り返りを歌詞として繋げて編集する作業はプロの作曲家でありゴスペルシンガーである池末信氏が行う。

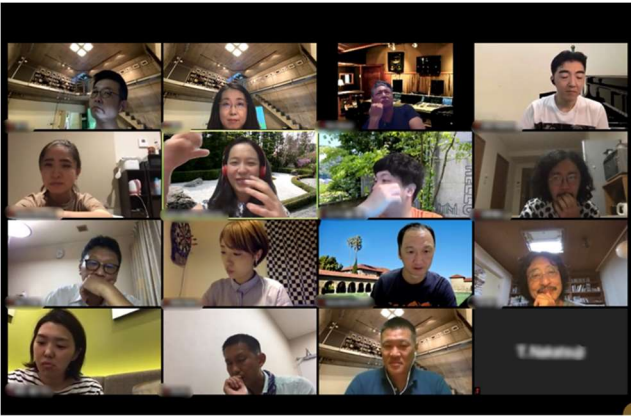


図1：準備委員会の様子

参加者の募集は、Facebook ページを通じて行った。大人数が参加することについては、zoom の 300 人以上が参加できるアカウントを用いてワークショップの設定を行った。最終的に約 77 人（社会人約 56 名、学生約 21 名）が参加した。

neo museum には Wifi が整備されていないため、当日は neo museum からは Pocket Wifi と携帯のデザリングを併用することとした。

(3) オンラインワークショップの実施

プログラム内での 2 度の対話の際には、各部屋 4-5 名に分かれてブレイクアウトを行った。当初は全員を共同ホストにする予定だったが、直前の zoom のアップデートにより、参加者が自由にブレイクアウトルーム間を移動できるようになった。だが当日にブレイクアウトルーム間を移動した参加者はいなかった。

ワークショップの運営面では、前日から 10 名の準備委員会メンバーが吉野に集合し、機材や通信環境のチェックや当日の段取りなどを打ち合わせした。neo museum は常時開館されているわけではないので全館に無線 Wifi が設置されているわけではない。当初、モバイル Wifi で初めての参加者のために neo museum の設計思想を移動しながらライブで説明する予定だったが、広い館内を移動すると屋内で通信状況が悪化することが判明した。それゆえ、当日はライブでは携帯電話からのデザリングを行うこととなった。

毎回、ワークショップの最後に、RTV（リアルタイムビデオ）を上映し、2 日間のワークショップを振り返ってきた。今回は、zoom 開催のため、動画の撮影においては、ビデオの編集担当者 1 名（学生）と、動画の撮影担当者 1 名がメインルームに残り、動画撮影用のバックアップとして追加に 3 つのスタッフアカウントとしてログインし、撮影・編集を行った。最後の編集時間中に今回のワークショップで作成した歌を聴く時間があり、その後、RTV の上映及び準備委員会メンバーによる振り返りを行った。

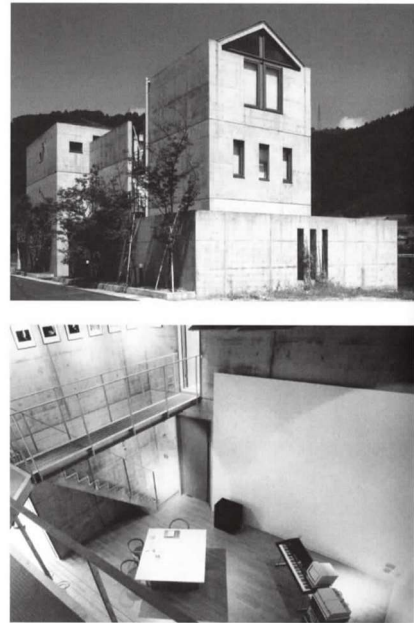


図2.吉野にあるネオミュージアム全景と内部

(2) 学習環境の整備

一体感を出すために、バックグラウンドのバーチャル背景を統一した。

プロのゴスペルシンガーである Soulomatics から池末信氏が Soulomatics のメンバー 3 名とともに東京のスタジオから参加し、数学者兼ピアニストである大阪万博プロデューサーの中島さち子氏とプロのサクソ奏者、パーカッショニストの 3 名が東京の別のスタジオからスタッフとして参加した。

ワークショップにおいて、歌と踊りを利用してワクワク感やドキドキ感を創出する試みについては、今回は、全体を 3 つのセッションに分けて、それぞれのセッションに対話や傾聴を組み込んだ。

最初、上田教授が neo museum のデザインコンセプトを吉野の neo museum を移動しながらライブ配信して説明した。その後、参加者それぞれの Jazz についてブレイクアウトして 1 度目の哲学対話を行った。参加者には予め「Bring your own Jazz」という宿題が課され、銘々が Jazz から連想するモノを持参して参加していた。自身にとっての Jazz について、約 30 分間、4-5 名のグループに分かれて対話した。各ブレイクアウトルームには適宜それまで Jazz とはなにかについて議論してきた準備委員会メンバーが分散して参加し、ファシリテーターとなった。メインルームには、音楽・映像関連を担当するスタッフが残し、全体の管理や次のセッションの打ち合わせ等を実施した。その後、Jazz 演奏者らによる Jazz 演奏を鑑賞した後、ゴスペルシンガーらのリードボーカルで「Follow your heart」を合唱した。この際、参加者が多い中で合唱すると、zoom ではタイムラグが生じて聞こえにくくなるため、参加者はミュートにしたまま、各

自の PC の前で合唱した。池末氏によると、「上手い人のリードボーカルを聞きながら歌うことで、その人に引っ張りあげられてうまくなる効果があり、うまくなったように感じることで高揚感を持つ」。これが一体感を創ることにつながる。1 人のジャズシンガー参加者を除く残りの参加者全員が音楽を専門とした参加者ではなかった。次に、再び 5-6 人にブレイクアウトした後、各チームで全員が 7 文字ずつ今日の振り返りを言葉にしてリスト化した。それを池末氏に渡し、即興で歌詞としてつなげて、Soulmatics メンバーと共に皆で合唱した。皆で一つのものを創り上げる、という作業をここでデザインした。



図 3. 東京スタジオ 1 Soulomatics チーム



図 4. 東京スタジオ 2 ジャズ・アンサンブルチーム

最後に、この日感じた「Jazz」な瞬間について、振り返りを行い、ワークショップの振り返りの動画（リアルタイムビデオ）と、準備委員会からの振り返り報告を実施した。



図 5. 吉野でのスタッフと zoom 参加者の記念撮影

4. 考察

POF における学習環境の実践は、コロナ禍におけるオンラインシフトの中で、今まではリアルに実施していたワークショップ環境をいかにオンラインに移行できるか、を検討するものであった。今回の実践の結果、POF を開催する上で、オンライン特有のワークショップデザインとして以下の取組が有効であった。

(1) ダイバーシティ

オンライン環境は、越境学習におけるダイバーシティの点に配慮すると、リアルでの開催にはない利点があった。POF は毎回、日曜日に開催しているが、吉野であるため、日常から離れて集中できる場所で、学習環境を考えることを目的として特別にデザインされた neo museum で実施する学習効果が期待された。反面、大阪空港からも新大阪からも約 2 時間かかる場所であるため、遠方からの参加者にとって移動が大変である。オンライン開催することで、家庭の事情により週末に拠点を離れられない人も参加することが出来た。このことは、スタッフとしてのプロの演奏者だけでなく、参加者としてもプロの音楽家（ジャズシンガー）が含まれ、また、大学生、定年後の社会人まで幅広い世代、が男女の性別に関係なく参加可能になった。

以下では、学生によるワークショップからの振り返りを引用して、オンラインワークショップに参加したことからの気づきや学びについて考察する。これらのコメントはオンラインワークショップ終了後に、学生としてどのような学びがあったかを振り返って考察する目的で筆者のゼミ生より提出されたものである。3 年生以上の学生は neo museum で行われるリアルの Party of the Future のワークショップに 1 度以上参加経験がある。2 年生はオンラインでの参加が初めての Party of the Future への参加である。

「ブレイクアウトルームでは大学生が私 1 人だったので少し緊張したのですが、〇〇さんの気の使い方や、会話の回し方は、初対面の人でも話しやすくさせてくれ、たくさん発言することが出来ました。」(大学 2 年生・男性)

「〇〇さんの包容力と〇〇さんの進行は、とても発言しやすくワクワクする空間でした。」(大学 2 年生・女性)

「社会人と対話に参加するのはとても緊張しました。ブレイクアウトルーム先では、社会人の方から話しかけてもらえて、緊張を解してもらえました。大人の余裕ある対応力に驚きました。」(大学 2 年生・男性)

「社会人の方の会話から印象に残った言葉があります。30 台から人生は楽しくなると言っていたことです。世の中は知らないことだらけで、それを知るのが楽しいと、今の自分に足りないものをついたような言葉でし

た。即興で生まれた、人のアドリブを自分のものにする「Jazz してる！」とと思いました」(2年生・男性)

主に、越境学習に初めて参加する大学生にとって、社会人や違う環境の人々とのふれあいを通じた学びにより、対人関係や違う価値観に触れることが利点であった。それゆえ、いかに多様なバックグラウンドの人を参加者に迎えることができるか、という点では、オンラインは家庭環境や居住地に関係なく参加できる点の利点は大きい。

(2) 共同作業としての音楽

今回、Soulmatics や中島さち子氏らによる演奏等、音楽を楽しむこと、本物の Jazz を聞いた後、Jazz 的なものについて更に個人の考え方を交換するという哲学対話をデザインした。

「想像以上に深く、面白い味わいのあるテーマでした。音楽的な意味でもいいし、Jazz の即興性などのバックの意味でも良い。1 つ目のブレイクアウトでそれぞれの解釈した Jazz を持ち寄ったんですが、全員が全く違うものを持ってきていました。正解がない問いにおいて、みんなの解釈を聞くのって楽しいですよ。そういった意味で、この Jazz というテーマは全くかぶりにくく、どの解釈も間違いじゃなく、いかに解釈しても良いという絶妙なテーマでした。」(大学4年生・男性)

共同作業としての音楽は、PC の前で一方的な映像を流されるわけではなく、非日常的な「歌う」という主体的活動を行う。

「POF って、参加者がゲストじゃないんです。実は、参加者や運営者、全員がホストになってパーティを盛り上げるという特殊な形式のイベントなんです。そんな形式だったからこそ私も成長できたし、一皮むけることが出来たんです。ただ、オンラインという中で、今回は自分たちもホストという意識が薄れてしまうんじゃない、と心配していたのですが、全くの勘違いでした。このオンラインの環境で参加した感を出せるワークショップができるんだという感動を覚えました。自分たちが悩んで歌詞をつくり、最後にあんな歌ができた。みんな大なり小なり参加したという気持ちになったと思います。」(大学4年生・男性)

今回は、プロの音楽家が参加することにより、ワークショップの幅がより膨らみ、日常とは離れた一種の異文化体験が可能になったことで、ワクワク感、ドキドキ感が創出出来た。東京等、都会から離れた場所であっても、リモート環境であれば、移動する必要がないため、プロが一部参加や補助をするなどの手助けを得やすくなる点もリモート

で行う点の利点である。

(3) オンライン開催がもたらす可能性

オンラインはワークショップの効果として多くの制約が有りつつ、移動を伴わないことで、地方開催のワークショップにも東京その他別の地域からの参加が可能になる。このことは、本来は日程調整等が困難な参加者による参加・貢献により、新たな学習環境をデザインすることにつながる可能性がある。ダイバーシティからの視点に加えて、今回の場合、プロのゴスペルシンガーがチームとして参加するスタジオと、プロの音楽家3名が互いに調整してスタジオとの2箇所に分散・集結して参加する、という、従来、吉野で開催していて困難だった東京を拠点とする人たちを繋いで、新しい実験が出来、ワークショップの可能性が広がった。その事により、学生が本物に触れ、本物がその場でアンサンブルを創出する「Jazzy」な瞬間に立ち会い、「Jazz」というコンセプトが提示する哲学対話を深めるという結果をもたらすことが出来た。ワークショップにおいて皆で1つのものを創り上げる、という作業が、歌詞を出し合い、その歌詞を合唱することで全員が「自分の歌詞はどこに出てくるか」という期待感を持って合唱することも出来、ワクワク感を共有することにつながった。

「最後に完成した歌を聞いたときにこの歌に自分たちが関わっているという感覚が新鮮で感慨深かったのですが、ただその場において聞いた極より自分たちが関わった極というだけでこんなにも思い出とのつながりが強くなるものかと驚きました。受けるだけより自分たちが参加しているという気持ちが特別なものに変えてることから、自分の意欲や気持ち一つで何事も素敵なものにできると考えてしまいました。」(大学3年生・女性)

「全員の言葉を歌詞に大合唱。皆さんの声はミュートになっているので聞こえませんが、オンラインだからこそ2つの画面で全員の楽しそうな顔が見れたのでとても一体感が生まれたなと感じました。場所が違えど熱狂感はず変わらず感じられるのは、運営する人たちや参加している人たちが同じ熱量を持っているからでしょう。」(大学4年生・女性)

「オンラインと言う場を逆手に取り、新たな POF の可能性が開けた日だと感じました。明日から My own Jazz を胸に生活していきます。」(大学4年生・女性)

スタッフ以外は哲学対話の最中にブレイクアウトルーム間を移動した人はいなかった。これについて、参加者は、オンラインのほうがじっくり対話出来る点を好意的に捉えていた。

「大人数になるとあまり話さないで、少人数のグル

ーブディスカッションで色々意見できたしたくさん話せたので、改めて少人数の良さを感じた。」(大学4年生・男性)

「(哲学対話で Jazz についての意見交換をしたことについて)最近は前に比べて人と話す機会が減ったので、久々の感情で楽しかった。」(大学4年生・男性)

「個人的にはオンラインのほうがリラックスして参加できたのと、ブレイクアウトで必ず少人数グループになっているんな方とお話できたのでオフラインよりも楽しかったです。いつもだと知らないうちに固定の人としか喋らなくなったり、軽い会話で流れていくので、ランダムで人が変わっていくことで、喋ったことのない人と長く喋れるきっかけが出来、その人の新しい麵屋グループごとの雰囲気の変化も見られたのでたくさんの刺激を受けた。」(大学3年生・女性)

「オンラインの開催ということもあり、誰かが話している間に重ねて新しいアイデアを出したりするこれまでと違って、一人ひとりに話を振って一人がしっかり話すというオンラインでの会話が、自分にとってあまり得意ではない空気感に少しは慣れることが出来たと感じる事ができた。」(大学4年生・男性)

一方、オンライン化したワークショップでは対面のワークショップ以上に事前の機材のチェック等技術面でのサポートが重要になることも指摘された。今回、最初の段階で通信が通じにくい場面等があり、発信側で少しもたもたする場面があり、開始時間が15分ほど遅れた。それについては通常以上にネガティブなコメントが多かった。

「前半は機材の調子とかあまりうまく行っていないところがあって、オンラインだとパソコンの画面以外は日常で少しでももたついてしまうとふっと我に返るといいうか他のことを考えてしまうなと思った。オンラインの難しきみたいなものを体験できた。」(大学4年生・男性)

対面でのワークショップでは、何かの問題が発生した際にも発生する問題や、対応している現場を直接目にする事で何が起きているかを現場で把握できたり、周りの人と対話したり、景色や部屋の中等を見ているだけで「参加している」実感が得られる。しかし、オンラインの場合、発信側で技術的なトラブルが発生した場合、リモートでの参加者にとって何が起きているかも把握できず、周りの人との対話等も困難であるため、対面以上に技術的サポートと事前のチェックが重要になる。

5. おわりに

コロナ禍での行動制限により、従来実施してきたワークショップが従来と同じ形で実施できなくなり、半年後の開

催となった。今回の経験を大学生の学習環境として再評価すると、オンラインに移行したことによる新たな挑戦で得られたいくつかの可能性が見えてきた。参加者としてプロの参加者によるサポートも含めてダイバーシティのある参加者を得やすいこと、それによって異種・異業種間での出会いの場を作りやすいこと、本部側には実際のワークショップの運営に関わるスタッフだけでなく、技術サポートが必要であること、などである。しかし、これらの点は今までの地理的・空間的な限界を超えて、新たなネットワークや空間創造の可能性があり、リモートでの数拠点を結んでの中継をしながらのワークショップを実施することは、おそらく COVID-19 下でなければ実験することはなかったと思われる。今後、特に東京地区ではない地方の大学にとって、他の地域のリソースを上手く利用して、ワークショップを運営する上での貴重な実践が得られた。

謝辞

本報告においては、Party of the Future2020 の実行に関わった元同志社女子大学上田信行教授、大阪オリンピックプロデューサー中島さち子氏、その他 POF2020 実行委員会メンバーの皆様、Playful なワークショップの参加者の皆様にお礼申し上げます。

参考文献

- [1] ノエル・エントウィスル, 山口栄一訳学生の理解を重視する大学授業, 玉川大学出版部, 2010
- [2] 美馬のゆり, 山内祐平, 「未来の学び」をデザインする: 空間・活動・共同体, 東京大学出版会 2005.
- [3] 山内祐平, 林一雅, 望月俊男, 西森年寿, 河西由美子, 椿本弥生, 柳沢要, 学びの空間が大学を買える: ラーニングスタジオ, ラーニングコモンズ, コミュニケーションスペースの展開, ボイックス, 2010.
- [4] 上田信行, プレイフル・シンキング 働く人と場を楽しくする思考法, 宣伝会議, 2020.

付録

ワークショップ中に作詞した内容は以下である。

Follow Your Heart

道をひらいて 一步踏み出す 素敵な時間
かけがえのない 素敵な出会い 人との出会い
上田先生 まじりイェーイ

ネオミュージアム コラボレーション 自由奔放
ジャズはウェルカム たよりつながり ひかれあう, ころ。

さあ, ひらけごま つながる, ころころ ながれるように

どこまでも自由 ころころおどる ムーブグループ

いまをときめく いまをきらめく いまをたのしむ
たたゆたゆたう 調和しよう

Love thinking Love happening

話をしよう ふるえるところ えにしの中で
震える心 みんな結ばれる ホットする気持ち

みんなの声を そらを見あげて 明日に向かって
みんなの音が うちでわくわく ゼミ生来たよ！

たのしきのなか げんきはずらつ しあわせぼかぼか

Be ambitious 悠々自適 ちがっていいよ

大丈夫だよ やればできるさ たのしんでゆこう
なんとかなるさ わたしはひとり アドリブだぜい
いきるよろこび

次は片付け