

運営会議・評価委員会



筑波大学

University of Tsukuba

マネジメントチーム委員

海老原義彦	情報学群長
北脇 信彦	社会・国際学群長
林 純一	生命環境学群長
西川 潔	芸術専門学群長
山口 喜教	情報科学類長
磯谷 順一	情報メディア創成学類長
石井 啓豊	知識情報・図書館学類長
杉本 重雄	図書館情報メディア研究科 教授

評価委員

吉村 和真	京都精華大学マンガ学部マンガプロデュース学科准教授
新 麗	株式会社インターネットイニシアティブ 技術研究所主任研究員
江藤 巖二	日本放送協会放送総局ライツ・アーカイブセンター副部長
喜多 千草	関西大学総合情報学部総合情報学科准教授
貝島 桃代	人間総合科学研究科講師

アドバイザー

西田真二郎	京都精華大学マンガ学部マンガプロデュース学科特任准教授
新 麗	株式会社インターネットイニシアティブ 技術研究所主任研究員
江藤 巖二	日本放送協会放送総局ライツ・アーカイブセンター副部長
喜多 千草	関西大学総合情報学部総合情報学科准教授
山本 毅雄	サイバー大学 IT総合学部教授

運営会議

第1回

- 【日 時】 平成19年12月18日(火) 12時30分～14時30分
【場 所】 情報メディアユニオン3階 共同研究会議室1
【出席者】 海老原、杉本、林、西川、新、山口、磯谷、松本(紳)(石井代理)
【議 題】 (1) 現代GPの取組概要の説明
(2) 演習トラックについて
(3) 平成19年度予算について
(4) 平成20年度計画について
(5) その他

第2回

- 【日 時】 平成20年2月18日(月) 13時15分～14時30分
【場 所】 情報メディアユニオン3階 共同研究会議室1
【出席者】 海老原、杉本、磯谷、石井、林、吉村、喜多、貝島、西田、新、山本
【議 題】 (1) 前回議事要旨の確認について
(2) 現代GP取組概要について
(3) 演習トラックについて
(4) 平成19年度予算執行について
(5) 平成20年度計画について

評価委員会

- 【日 時】 平成20年3月21日（金） 11時00分～15時00分
- 【場 所】 情報メディアユニオン3階 共同研究会議室1
- 【出席者】 海老原、杉本、吉村、新、喜多、山本、磯谷
- 【議 題】 1 現代GPの評価について
（1）演習トラックで作成した作品について
（2）平成19年度の取組について
- 2 その他

本現代GP全体に関するコメント

1. 取組全体について

（1）採択時期の関係で今年度は3学期だけの開講であり、全体的にはまだ試行錯誤の段階だと思われるが、プロジェクトの骨格となる、講義、演習、啓発セミナーを一通り実施したことは、次年度以降の課題を析出する上で、有意義な期間であったと評価できる。

ただし、評価材料が、シラバス、セミナーなどの広報物、演習での制作物ということで、「準備」と「結果」に関する資料に限られており、本プロジェクトの肝となる「過程」に関する資料がないため、そこをどう評価すべきか難しいところ。

（もっとも、その「過程」の評価手法を開発すること自体が、本プロジェクトの一つの目標といえるかもしれないが。）

（2）意欲的な取り組みであると思う。

ただ初年度ということもあり、カリキュラムは今年試行したものをベースにブラッシュアップする必要がありそうである。異分野学生の協働を導くためには、どのような教育目標をたてるか、ていねいに企画した方がよさそうだ。

作品・コンテンツをつくるスキルという観点からの到達目標と、コラボレーションのスキルという観点からの到達目標の両方を立てた方がよい。

“コンテンツ”の意味を幅広くとらえて、ウェブサイトづくりや、パンフレットづくりなども射程に入れた方がよいと思う。

今後も期待できるので是非よい方向にまとまっていくことを願います。

（3）現代GP全体として、時間が短かったにも関わらず、関係者の方々の努力と工夫により、予想以上の成果を上げられていると感じました。講義のシラバスも本GPの特徴がよく出ていましたし、アンケート結果からも学生の満足度がうかがえました。演習は準備不足な点もあったようですが、実験とも違う初めての試みで、何よりも学生にとってはいろいろな点で教育効果が大きかったように感じられました。

なにを評価とするか、という点では運営員会でも議論になっていましたが、まずは個人的な視点でということで申し上げたいと思います。

2. 講義について

- (1) オムニバス形式であるため、講師やテーマがバラエティに富んでおり、受講者の好奇心に常に刺激を与える上では、とても有効だと思われる。

内容も、コンテンツ制作と知財管理・運用を行う上で必要なものが揃っており、演習との繋がりを十分考慮したものであると評価することができる。

だが、逆に言えば、学生のアンケート結果にもあったように、それらを体系的に理解させる上では、課題も少なくないようだ。

それぞれの講義を体系的に学生に把握させるためには、例えば、初回、中締め、最終回あたりに総論を挿入するなど、さらなる工夫が望まれる。

また、現実にはなかなか難しいのは承知しているが、本講義には複数の教員と外部講師が関わっているため、個別対応が可能なアンケート項目の作成が必要かもしれない。

- (2) 現代 GP 全体として、時間が短かったにも関わらず、関係者の方々の努力と工夫により、予想以上の成果を上げられていると感じました。講義のシラバスも本 GP の特徴がよく出ていましたし、アンケート結果からも学生の満足度がうかがえました。演習は準備不足な点もあったようですが、実験とも違う初めての試みで、何よりも学生にとってはいろいろな点で教育効果が大きかったように感じられました。

なにを評価とするか、という点では運営委員会でも議論になっていましたが、まずは個人的な視点でということで申し上げたいと思います。

3. 演習について

- (1) 今年度は三つのトラックが実施されたわけだが、曖昧な表現で恐縮だが、どの制作物にも「熱」が感じられ、いずれも「異分野学生の協働」という点では、高く評価できる。

次年度以降、より多様な学群・学類の学生・院生の参加によって、さらなる知識、情報、人的交流の場が広がることを期待する。

ただし、こうした「熱」の保持には、集中講義という形式と、ある程度の少人数グループの方が適していると思われるため、もしかすると受講者の絞込みや日程調整が課題となるかもしれない。

また、トラックごとの課題や展望について、相互に情報交換できる機会を設けるのも有効かと思う。

- (2) 手法も目的も様々な演習で、学生もそれぞれ学ぶものが多かったと思います。一見したときは、コンテンツの作り方の基礎、ツールの使い方の基礎を学んでからのほうがよいのではと思いましたが、そのような事前知識なしに作ったサイエンスキャンプのほうが異分野交流としての効果は上がっているように感じられました。学生が自分で交渉も行ったようですし、自ら問題を解決するという点での教育効果も大きかったのではないのでしょうか。

どの視点で評価をするかは難しいですが、個人的には、コンテンツの完成度よりも経過と学生たちの交流を重視する演習が多いほうが、さまざまな効果を生むのではないかと感じます。

いずれはテーマの設定も学生自身が行うような演習もあってもよいと思います。
学生が希望の選択をできるように、演習の目的がツールの習得であるのか、映像コンテンツの作り方であるのか、それとも交流しながらひとつのものを作り上げる、であるのか等を募集時に明記されると、期待と違う、という不満が減らせるのではと思います。

4. その他

- (1) 評価委員会当日でも話題となっていたが、異分野の協働という点では、学生だけでなく、教員（さらに場合によっては職員）の交流が、授業環境を整える上では大変重要になると感じた。

同時に、想像以上にTAの役割も大きいと思った。担当者が交代するのであれば、年度毎の綿密な引継ぎが、恒常的に本授業を実施するためには不可欠になるだろう。

また、次年度は私の勤務校（京都精華大学マンガ学部）とのトラックが実施されることになるが、3学期体制を採用している筑波大学とのスケジュール調整や、本プロジェクトの講義録や演習制作物の相互活用方法について、さまざまな可能性や課題が見えてきたことは収穫だった。

- (2) 啓発セミナーについては、たいへん面白い取り組みで、継続されるとよいと思います。可能であればもっと広報を行い、広く聴衆を集めてもよいのではないのでしょうか。

今年度の成果と反省点をふまえて、講義、演習、また機材の整備などを改善されることを望みます。

何度も申し上げており恐縮ですが、ぜひとも作成したコンテンツを大学に保存、(学内では)再利用可能なように処理しておくことをご検討ください。また図書館情報の観点をぜひ生かし、完成したコンテンツに対するメタデータ付与と保存、検索についての配慮もされると、資料価値も上がると思います。単に蓄積しておくだけ、ではもったいないです。

本授業・演習に関して、学生同士がコミュニケーションできる場があるとよいと思います。口コミの情報交換のようなサイトでもよいかもしれません。授業がどうであったか、演習がどうであったか、あるいはすでに演習を経験した学生からのアドバイスなど、これから受ける学生に参考になるのではないのでしょうか。

演習「国際生物オリンピック、サマーキャンプの映像編集」へのコメント

(1) 評価委員会では、制作物となる映像に対する手厳しい意見が多かった。

実際のところ、単純に手振れを抑えたり、プロットを付け加えたり、よりテーマを明確にしたシナリオを設定するなど、修正点はいくつもある。

とはいえ、ボランティア活動および映像制作に関わった学生の「熱」は伝わってきたし、正直なところ、この短期間で求められる成果としては、これはこれで十分ではないかというのが個人的な感想である。

担当教員による評価シートのコメントやプレゼンテーション、さらには参加学生のアンケート内容にもそれは現れていたと思う。

ただそれだけに、「結果」を示す映像制作物だけでなく、「過程」を示す手法の開発・改良が強く望まれるところである。もちろん、評価シートには「作品作成のプロセス」の項目もあるが、残念ながら、実施したことの概要が淡々と書かれているに過ぎない。

例えば、この過程で起きた葛藤や矛盾、見えてきた可能性や課題などを、もっと問題意識を明確にして綿密に報告するだけでも変わると思われる。

そのためには、そうした声を常に学生から採集する体制も必要だろう。

なお、コンピューターの台数など、作業環境の不備に関しては、予算の都合や開始時期の問題などもあると思われるが、少なくとも学生にその旨を予め伝えておくだけでも、参加者のモチベーションは変わってくると思うので、次年度以降は善処してほしい。

(2) 編集を前提としていないありものの映像をつないでコンテンツをつくるのは、実は非常に困難です。そのようなテーマで、演習をやりとげられたのは、大変な努力だったろうと推察します。コンテンツ制作の専門の先生を協働できるとよいと思います。

コンテンツについて気づいた点（改善するとよくなる点）

○基礎情報をもう少し入れる。（コメントやテロップで）

- ・中高生はどうやって募集したのか。
- ・何人集まってどこから来たのか。
- ・何日間のプログラムだったのか？ 内容の全体像は？
- ・オリンピックのテストの中身はいったいどんなもの？
- ・ボランティアは何人？ どんな仕事をしたのか？

などを伝える必要がある。

○追撮で補えるものを足す。

○テロップをもう少し丁寧につける。

など...

(3) 熱のこもった大作で、引き込まれて拝見しました。カメラのぶれなど作成者の方々も気づいているであろう細かい気になる点はありませんでしたが、それを上回る説得力がありました。本来はコンテンツ作成の演習であって、映像のできあがりのよし悪しだけで評価するものではないのですが、つい映像として感想を言いたくなる、ということは、それだけ作品の質が高かったと言えます。

素材そのものからもボランティアの学生さんたちの熱い思いが伝わってきましたし、それを伝える映像としてもよく工夫されていました。見た人が次は自分が参加したいと思われるのではないのでしょうか。

内容について、予備知識なしで見ると、サマーキャンプの説明が少し不足しているように感じました。受講した中高生にターゲットを絞るのか、学生のがんばりを伝えるのか、少し曖昧でした。このコンテンツを実際に学生に見せる際には、補足で解説されるとよいと思います。

「担当教員向け」

学生が期待する環境が用意できなかったということでしたが、それが結果的に学生の力を引き出したという点では大変教育効果が高かった演習ではないかと思います。生物系の学生と情報系の学生で作業の分担が行われたという点でも異分野の交流も効果を発揮しており、現代 GP のねらいにはマッチしたと思われま

す。ただ学生にとって、期待したスキルを身につけられなかったという意見がありましたので、来年度はその点を解決されるよう期待します。

個人的には、ぜひこのような体当たりな演習も 1 つか 2 つは用意されると、学生力を向上させると思います。専門分野での実験とも違う、貴重な体験になったのではないのでしょうか。

学生さんがたいへん意識が高いようでしたので、ぜひ来年度以降にアドバイスをもらえるようお願いできるとよいと思います。

演習「3次元CGを用いた『生命体表現』の試み」へのコメント

(1) 当初の「作品制作の目的」である情報・芸術・生物の協働作業としては、それぞれのCG作品を見る限り、達成されたと評価できる。

ただし、写真や顕微鏡などの既存の機器ではなく、CGで対象を捉えることで、どのような長所・短所があるのか、それが生物の領域に何をもたらすことになるのかなど、もう一歩踏み込んだ考察を加えてほしかったところ。

とりわけアニメーションで生命体の動きを表現する点に関して、「わかりやすさ」と「正確さ」のあいだにいかなる葛藤があるのか、しかもそれが3Dであることの意味について、個人的には気になるところだった。

最新3Dソフトの使用方法を習得するだけでも、参加した甲斐があったという意見が多いところから、担当教員およびTAの技術指導力が高いことがうかがえた。こうした技術習得がどんな形で後学に応用できるか、併せて制作物から議論するのも有効ではないだろうか。

評価シートが比較的簡単に終わっているように見える。

例えば「作品に対する自己評価」の部分で、「できればすべてアニメーションで・・・」と書かれているが、なぜそう思うのか、理由を説明するなどしてほしかった。

これも「過程」に関して、具体的に示す手法の開発・改良が望まれる。

(2) 短時間で成果を挙げられたのは、なかなかよかったと思う。

TAさんのコメントにもあったように協働の部分がふくらむとよりよくなるのだろう。

ただ、金先生がおっしゃたように、生物系の学生さんが今回のようにCGの技法を知ること、発想もわくことがあるので、これをベースに協働に進めていくとよいだろう。

(3) 初めて3Dソフトを操作して、短期間にこれだけの作品を作られたことに驚きました。基礎を身につけられたことと思いますので、今後どんどん新しい作品を作っていけると思います。研究に発表にぜひ生かしていただきたいです。また、この演習が役に立つと感じたら、ぜひ周りの学生さんや後輩さんたちにも伝えて頂ければと思います。

内容と関係ありませんが、作品はキャラクターとしてもかわいらしいものもありました。つくばキャラとして再利用することも可能なのではと思いました。

「担当教員向け」

テーマ設定が適切で、実践的で着実なスキルが身についたのではないかと思います。学生の満足度も高いようで、情報系の高いスキルを生物系に利用したというたいへん良いコラボレーションの結果が出ていると言えます。

このような実際のソフトウェアを操作するスキルを身につける演習は、希望される学生さんが多いと思いますので、来年度も継続されるとよいと思います。

生物系の学生さんは研究に役立つものに直結しますが、情報系はお手伝いになる可能性がありますので、情報系の学生さんが何を得るか、それをどう役立てるかに関して、なんらかの示唆が必要かもしれません。

演習「地域映像デジタルアーカイブ」へのコメント

- (1) 映像制作物はもちろん、評価のためのプレゼンテーション、そのために準備した授業内容を示す各種資料の取り揃え方など、前二者と比較して、かなり完成度の高い内容だったと評価できる。

(おそらくそれは学生の質というより、演習の作業環境に対する準備段階の差ではないかと思われるが・・・)

その意味では、「結果」だけでなく「過程」の示す手法としても、次年度以降の参考になる部分が大いにあるだろう。

アーカイブ(ズ)の字義・現状や取材のノウハウの説明、さらには企画書の作成や実地見学に至るまで、具体的かつ体系的な指導によって、集中授業とはいえ、学生も着実に成長したであろうことが推測できる。

ただそれだけに、二つのグループによるディスカッションが実現しなかったことが惜しまれる。

同じ資料(映像に限らない)を用いながらも、その使い方によって対象の存在や評価が違って見えること、そもそもそうした課題と向き合いながらアーカイブスの意義や限界を考えていくことの重要性などについて、自らが関わった事例を元に議論できれば、さらに高い教育的効果が見込まれたと思われる。

また、このテーマは、運動としての側面を持ち、実際に演習を通じて資料保存を呼びかけていることから、持続的なシステム・組織作りが課題になるだろう。

年度を跨いだトラックのあり方を模索する上でも、更なる改良・実験を期待するものである。

- (2) 中身のつまったよい演習だと思う。

今後異分野学生の協働を促すためには、学内映像アーカイブのコンテンツ化などのテーマに拡げてゆくとよいのではないだろうか。

この演習の担当者が、コンテンツづくりの基礎をGP全体についてスーパーバイズするなどすれば、コンテンツとしての質はあがるだろう。

- (3) 映像の仕上がりとして質が高く驚きました。そのまま放送できるように、という目的通り、著作権やメタデータなど細かい点にも気を配られていて、短時間にこれだけのものを作られた先生方、学生さんの力に敬服します。

A班の作品は、古い素材を上手に組み合わせて、筑波鉄道とそれを取り巻く人々の様子が生き生きと伝わってきました。限られた素材で工夫をするのは大変だったと思います。文化遺産としての保存が目的ということで、鑑賞ということをよく考えられていました。

B班はガマの登場でぐっとユーモラスに親しみやすく仕上がっていました。おそらく気づいていると思いますが、テロップの出し方は四角い枠でなくもっと工夫したかったのではないかと思います。ですが、セリフがよく練られていて、気にせず楽しめました。

「担当教員向け」

映像コンテンツの作り方の流れから、作成時に必要となる電話インタビュー、音声ソースの利用法、およびツールの使い方とよくまとまっていて、これを履修した学生さんは確実に映像コンテンツ作成への理解を深めただろうと思われました。この部分だけ演習と切り離して、講義か集中講義で受講できると他の演習を履修するときにも有益だと思います。

学生さんが図書館情報系に偏っていたのが残念で、異分野交流という点ではもうひと工夫が必要と思われます。ベースとして映像コンテンツの作り方の講義を受けてから、生物や他分野の素材を利用してコンテンツを作るという形があっても良いのではないのでしょうか。

地域映像を筑波大学という枠組みで保存することは、大学の特徴を生かすという点でも良い素材だと思います。歴史学とのコラボレーション等もあればさらに面白くなるかもしれません。