

社会連携プログラムレポート

medi@ction

メディアアクション



後援:内閣府 / 経済産業省 / 農林水産省 / 観光庁
(公社)日本観光振興協会
新創刊部門「優秀賞」

Vol.02



目白大学メディア学部

Mejiro University Faculty of Media Studies



INDEX

他者との連携を通じて “ 責任ある担い手 ” の真意を探る	4
アクト企画とコラボした「ジョブろっか」は見事商品化！	
子供向けコンテンツで異能工房賞受賞	6
トレードフェアに参加しました！	
自分たちにしか伝えられない記事を完成させる	8
日本地域情報コンテンツ大賞 2020「新創刊部門」優秀賞受賞！	
アプリを使用した作業の効率化を实践	10
ゼミ生の勾留を深めるためにゲームも実施	
番組制作の専門的な知識とスキル	12
報告・連絡・相談を大切に活動	
本音が生み出す新しい広告表現	14
学生たちが自ら考え生み出す広告アイデンティティー	
ロボットのペッパーと生み出す笑い	16
インカレオンラインイベントに参加、コントと大喜利を披露	
社会的に見たメディア	18
渋谷ハロウィンの変化	
コロナ禍で生まれた変化	20
それぞれの新しい常識とは	
Zoom を利用したイベントの学び	22
より良いイベントスタッフになるために	
理研ビタミン（株）との企業連携	24
学生視点から TVCM を分析する	
社会問題を視野に入れた動画制作	26
AC ジャパン主催の広告学生賞に挑戦	
アイデアを形にする力、制作を通して社会を見る力	28
社会的な問題をテーマにした実践的なグラフィックデザイン	
本格的なプログラミング学習	30
開発者としての視点	
目白大学生が見た新型コロナ	32
編集後記に代えて	

メディアでアクション MEDIATION

MEDIATION は目白大学メディア学部「社会連携プログラム」の愛称です。

メディア学部の学びの大きな特徴となっているのがこの「社会連携プログラム」で、2 年次から全員がこのプログラムに参加します。メディア基礎演習 (2 年次) では、企画の立て方や調査手法、イベント実施のシミュレーションなど活動を行う上で必要となる知識・技術を習得。メディア実践演習 (3・4 年次) では、自治体や地域団体・企業など、学外のさまざまな組織と連携しながら活動します。さらに、インターンシップ (2~3 年次) で就業体験を行い、卒業後のイメージを明確にしていきます。

メディアを学ぶ。社会とつながる。

現代社会におけるメディアの役割をより幅広く学べるように、テレビ、広告、新聞、雑誌、アニメなど従来のメディアに加えて、イベント、動画配信、AR(拡張現実)・VR(仮想現実)、ウェブデザインなど近年、注目を集めている領域に対応した科目を設置しています。

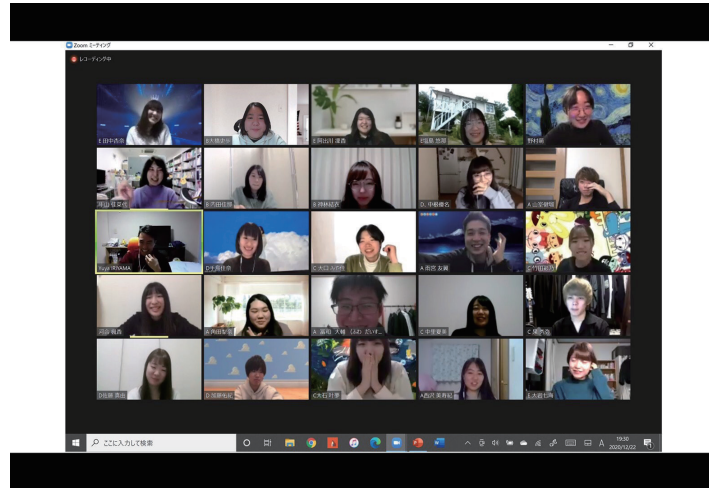
来るべきメディア社会を構想し、人間の生活にメディアを役立てていくことを目指しており、理論と実践をバランスよく学ぶことを理念としています。常に何をするためのメディアなのか、メディアを利用する目的は何か、いかなる社会貢献、変化を達成しようとしているのかを考えながら社会とつながり、メディアで社会的アクションを起こしていき、よりよい社会をつくることを目指しています。

教室を飛び出し、メディアの力で社会に貢献

本冊子の制作期間は新型コロナウイルスありきの生活、つまり「With コロナ」の社会モデルが確立された頃と時を同じくしており、気軽に外出することを許されない環境下で学外へのアプローチはもちろん、学生同士の繋がりもオンラインが主流になりました。従来とは異なる活動を十分に受け入れるには時間を要しましたが、同時にいち早く洗礼を受けたことでニューノーマルへの適応能力が高まり、各々が現メディアの発信者として演習を継続しています。したがって、大学生が陥っている境遇や変化を少しでも肌で感じて頂ければ幸いです。

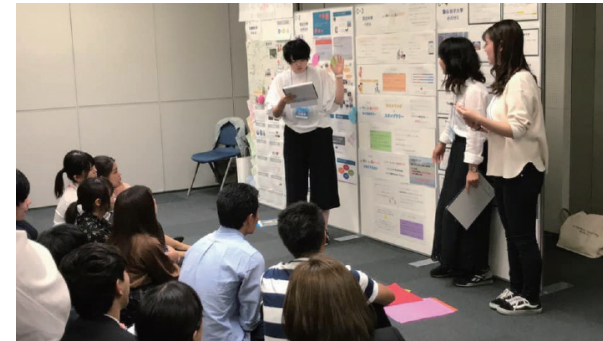
※社会学部メディア表現学科は、2018 年 4 月にメディア学部メディア学科へ改組され、2020 年 4 月の時点で、メディア表現学科は 4 年生のみとなります。また、「クラス」というのは 10 人前後のクラスナール形式の授業で、メディア学部のメディア基礎演習やメディア実践演習は「クラス」という名で統一されています。メディア表現学科の「クラス」として行われた事例も掲載されていますが、混乱を避けるために担任の先生の名を冠して「何々クラス」と統一しました。





他者との連携を通じて「責任ある担い手」の真意を探る

アクト企画とのコラボした「ジョブろっか」は見事商品化！



牛山
クラス



◎2年生 半年の活動を振り返って

- ・常に複数のプロジェクトを並行して進めていたため、とても充実したゼミ活動でした。自身の成長を感じることが出来、牛山ゼミに所属して良かったと心底感じます。
- ・企業の方との合同プロジェクトを2年生で行って、少し早めの社会人としての経験をすることが出来、とても貴重な時間でした。大学で習った内容を初めて活用する場でもあり、勉学へのモチベーションも向上しました。
- ・オンラインでの活動でしたが、充実した活動が出来ました。他大学との合同ゼミでは、外部の学生と関わりを持つことにより、活動のモチベーションが上がりました。チームでの活動が多く、全員が役割に就いているため、チームワークと責任感が養われました。
- ・半年間のゼミで、自分と違う意見を持った人とのコミュニケーションの取り方、物事の捉え方が大きく変化しました。企画を通して、視点を変えて考えることの大切さを学びました。
- ・とても半年間とは思えないほどの学びがここにはあったと思います。半年間の間、片時もゼミ活動を忘れたことはなく、牛山ゼミに所属して学ぶことをとても幸運に感じ、これからの活動も楽しみます。

情報化社会と名高い現代は、SNSの大衆化に伴い、誰もが発信者になり得る環境である一方で、ソースの明かされない、事実確認困難な情報の氾濫が私たちに混迷させ、時に誤った判断を促すこともある。その中で牛山ゼミの掲げる目標である「責任ある担い手」は今まさに私達に求められている情報化社会における人々の理想形であり、ゼミ活動を通じて「責任ある担い手」に近づくべく探求してほしいという牛山先生のメッセージを読み取ることが出来る。

牛山ゼミは「地域、企業、他大学とのグループプロジェクト」「全学年合同ワークショップ」「専門家によるワークショップ」を3本柱に据え、多様なメディアの知識を享受し、学生主体でプロジェクトを進めることで、実践的な力を身につける狙いがある。特に「地域、企業、他大学とのグループプロジェクト」において、他のゼミとは比較にならないほど力を入れており、幅広い分野の問題解決や創案を行っている。

2年生は「名水プロジェクト」という地域密着型の活動を行った。「名水プロジェクト」は株式会社LACと連携し、「ICTリテラシー向上オンライン啓発プログラム開発」というテーマのもと、静岡県名寄市に密着し、ICTつまり情報通信技術を活用することで地域活性化に繋げることを目的としている。そのため2つのセミナーを開催した。1つ目の名寄ICTセミナーでは、名寄市の現状且つ問題点である「ICTに関する知識が少ないこと」「世代間交流が少ないこ

と」を踏まえ、「住民の方にSNS（特にInstagram）を活用して情報を発信する知識を身につけてもらう。」「SNSを通して、世代間、日本全国の人々と交流してもらう。」「名寄市の良さを認知、発見してもらう。」「の3つを講義の狙いに位置づけた。2つ目の水窪ICTセミナーでは、現地の中学生を対象にICTを楽しんで学べるオンライン講座を開催した。中学生がプレゼンテーションに力を入れている背景を考慮し、確実性のある資料作成を目標に適切なネットリテラシーやファクトチェック、グーグルアースの使用方法を覚えてもらう。住民の方にSNSへの理解を促すことは一筋縄ではいかないだろうが、SNSを多用している大学生ならではの取り組みであると言える。

3年生は有有限会社アクト企画と連携し、3チームに分かれて新商品企画のプレゼンを行った。その中で制作されたたりきり職業体験セット「ジョブろっか」は同梱する雑誌の購入層や同梱広告のメリットを的確に捉えることで見事商品化される運びとなった。また、情報発信プロジェクト「秋プロ」では、80年代をメインとした昭和レトロの魅力再発見とレトロ映えスポットを、東京・千葉・埼玉の3都県それぞれについてテーマを設定した小冊子の制作を行った。外出が制限されオンラインでの活動が主流となる中で、現地に赴き取材を行い、その様子をInstagramで発信することで取材力、情報収集力の向上に努めた。

（編集部3年 吉田圭佑）

◎3年生ゼミ長角田さん 1年半の活動を振り返って

1年半の活動を通して牛山ゼミで様々な活動を行ってきましたが、その中でも大変だった活動はアクト企画さんとのコラボ企画で商品企画から販売戦略を一から企画することでした。自分たちでどういったものに需要があるのか調査をし、商品企画するのは初めての試みでやりがいもありましたが、新しいものを創り出すのは大変でした。また、コロナ禍という状況で作業が全部オンラインに代わり、慣れないこともありましたがチームで連携を取りプレゼン発表をし、商品化していただくことができました。この活動で企画力やプレゼン力などの力をさらに伸ばすことができました。その後の小冊子制作の活動にも活かすことができました。この1年はオンラインでできる活動を行ってきましたが、今までのゼミ活動とは違った形だったからこそ新しい力も身につけることができたと思います。

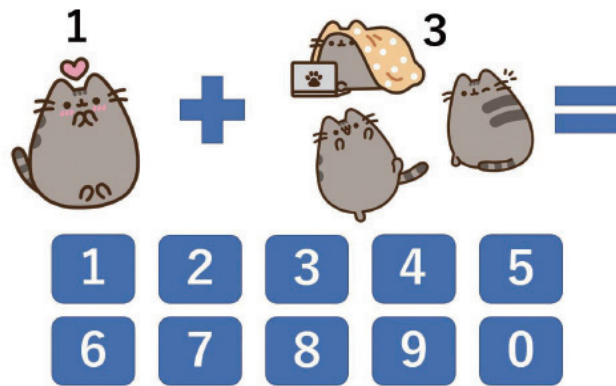


「めじキッズ」のダンス動画

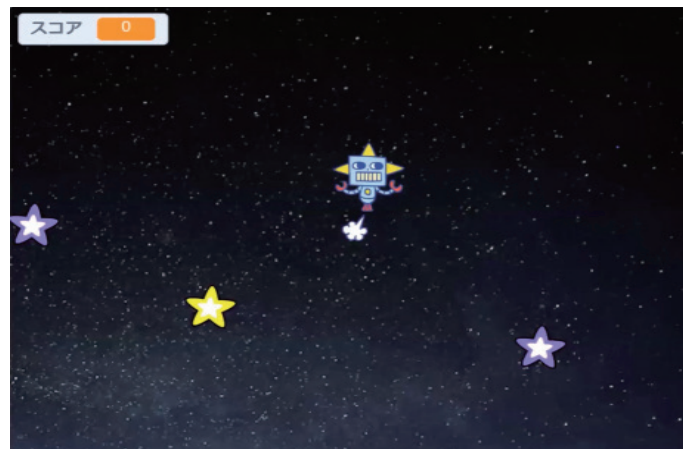
(編集部3年 石島真由子)

イトを引き継ぎ、参考にして、パワーポイントを使った計算ドリルと、Scratchという、コードを用いることでゲームなどを作ることができるウェブサイトを、使って、もぐらたたきや漢字ドリル動く星を捕まえる追跡ゲームを制作した。

今後は、メディアを通して子供が成長でき、かつ初めてでもわかりやすく、楽しく学べる教材を制作することを目標に、これまで制作したものよりもさらに展開したゲームや教材を作っていくそう。



パワーポイントを用いた計算ドリル



2年生が制作した星を捕まえるゲーム

子供向けコンテンツで異能工房賞受賞

トレードフェアに参加しました！



「めじキッズ」サイト内の都道府県クイズ

原
クラス



2020年11月29日にオンライン上で開催された、「Youth Enterprise Trade Fair 2020」に原克彦クラスの3年生が「めじキッズ」として参加し、「実際に起業するなら応援したいチーム」に贈られる異能工房賞を受賞した。

このトレードフェアは、より良い社会の実現に向けて起業家的行動能力を発揮できる若者の育成を目的とした事業だ。普段「Youth Enterprise」というウェブサイトで活動内容を発信している小学生から大学生の生徒が一堂に会し、取り組み内容を発表したり、商品を販売したりして対面交流をすることにも、第三者から審査され、評価されることで、今後の学びにつなげている。20年度は事前審査としての「Youth Enterprise」での活動状況や、当日のオンライン上でのプレゼンテーションから総合的に評価された。

今回、原クラスは、ゲーム班、ダンス班、ウェブ班に分かれ、自粛中でも子供たちが楽しく学べるコンテンツを制作した。

ゲーム班は、Scratch（スクラッチ）という、コードを用いてプログラミングをし、ゲームなどを制作できるウェブサイトを、小学校低学年向けのクイズゲームの制作を行った。この企画は、「Scratchを利用したゲーム作りの基礎の習得」と、「遊びながらできる学習」の2つを目的としている。

このゲームは、小学生がゲーム作りをする際に参考にしやすいように、コードを複雑にすぎないなど

の工夫をしている。現在、ゲームの強化や、問題数を増やす方向で活動している。

ダンス班は、家でだけでも簡単に踊れるダンスの動画を制作した。小さな子供でも踊りやすいようにスローで再生できるようにしたり、振りの説明の字幕を入れたりなどのさまざまな工夫がなされている。今後は、コンテンツを充実させる、子供たちに受け入れられやすい機能を追加するなど、飽きさせない工夫をしていく予定だそう。

ウェブ班は、制作したコンテンツをまとめて閲覧したり、遊んだりできるウェブサイトを制作した。「めじキッズ」というオリジナルのキャラクターを作り、色をカラフルにするなど、見やすく、わかりやすいデザインになっている。

ウェブページは、ゲームページ、ダンスページ、ニュースページの3つに分かれている。

ゲームのページは、教科ごとに分類し、苦手分野を重点的に学習できるようにになっている。ダンスのページは、それぞれのダンス動画のリンクに、踊る曲についての説明をつけ、選びやすいようにしている。ニュースのページには、原クラスの活動報告、新しくアップロードしたゲームやダンス動画などの情報が掲載されている。

なお、「めじキッズ」のウェブページは、パソコンだけでなく、スマートフォン、タブレットでの閲覧が可能。

2年生は、3年生が制作した「めじキッズ」のサ



雑誌で2年生発案の創刊号です。MEDIATIONがレイアウトに一貫性のあるキッチリとした雑誌であることを踏まえ、MEDIATIONよりも、少し緩く自由度の高い雑誌をつくってみたいという考えのもと、2年生から制作がはじまりました。学内から出る雑誌は読みづらい印象があると思いますが、このフリーペーパーは若者にターゲットを絞っているのにおすすめです。Jamの制作手順ですが、まずコンセプトを「withコロナにおける新しい生活スタイル」に設定し、各々が

コロナによって変化した自分達の周りの衣食住について案出し、企画を行いました。
go to ラベルを活用して旅行した内容、メイクに関する内容、韓国の今の状況取材したもの、コロナ禍で開催された武道館ライブに実際に参加して記事にしたメンバーなどカジュアルに読みやすい記事が詰め込まれています。そして、ある程度記事が完成したところで、記事として成り立っているのか、読者に何を伝えたいのかをゼミ生同士で精査しました。
その後、インデザインやPhotoshopを使用して出筆、適正なレイアウトであるかチェックします。
2年生の活動成果はJamの制作です。雑誌名や表紙など雑誌の制作を全てゼロから行いました。初めての経験で最初こそ時間がかかりましたが、3年生がMEDIATIONの創刊号で日本地域情報コンテンツ大賞で優秀賞を受賞したという事で、2年生もJamとMEDIATION第二号で賞を目指して制作に励んでいます。
(編集部3年 石原淳平)



自分たちにしか伝えられない記事を完成させる

日本地域情報コンテンツ大賞 2020『新創刊部門』優秀賞受賞！

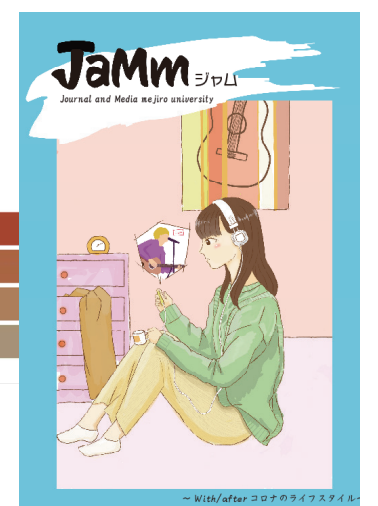


三上ゼミでは主にMEDIATIONとJamという2つの雑誌の制作をしました。ゼミ生が個々に記事を作成しながらゼミ活動の中で記事をブラッシュアップすることでメンバー全員で雑誌の完成へと目

指しました。MEDIATIONはメディアとアクションを組み合わせた造語です。これはメディア学部の社会連携プログラムの通称でもあります。内容としては主にメディア学科各ゼミの活動を取り上げます。ゼミの活動報告会で基礎となる素材を収集し、さらに詳しい情報が必要な場合は各ゼミにアポイントを取り、記事を制作します。2年生は創刊号のレイアウトを参考に第2号を編集しています。
次にJamですが、Jamとはjournal, article, media, mejiroの頭文字をとって名前がつけられた

JaMmとは？

J:Journal
a:article
M:Media
m:mejiro



絵文字づくり
左：絵文字メーカー 右：slack



アバターづくり

アプリを使用した作業の効率化を実践

ゼミ生の交流を深めるためゲームも実施



マインドマップ使用画面

鷺谷
クラス

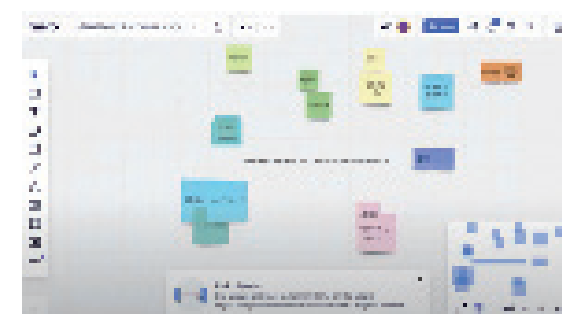


3年生は主にzoomを用いて全体での活動を行いました。一つは「持ち寄りゲーム」です。一人ひとりがランダムに決められたお題に合ったものを持ち寄り、見せあうというゲームです。もう一つは「オシプレゼン」です。この活動は各自尊敬する、または好きなアーティストについて紹介するという内容です。プレゼン力を高めることを目的に行われました。発表の際には資料をzoomで共有し、各自5分程度で発表を行いました。また卒業研究の準備も行いました。

学年合同交流会

2年生と3年生の交流会も行いました。3年生が企画・運営を行い、2020年11月17日にzoomで開催されました。数々のクイズを行い、学年を超えて交流を深めました。クイズ自体は「鷺谷クイズ」や「多数派クイズ」など個性豊かな形式となっており、得点が高かった人は鷺谷先生直々に景品がもらえるという先生も含めたゼミ全体で楽しんでいたことがよく伝わりました。クイズの問題は事前に2年生にGoogleフォームで回答してもらった内容を元に制作しました。

20年度は新型コロナウイルスの影響で例年通りの活動を自粛せざる負えない状況に強く影響を受けた鷺谷ゼミでしたが、独自の方法でゼミ全体の交流を図りつつ、活動を行いました。21年度の活動も状況に負けず、積極的な活動することを期待できそ



miroによるKJ法使用画面

グループワーク活動ではチームビルディングの環境として、マインドマップやmiroなどのアプリを使用し、作業の効率化を図りながら話し合いました。実際の使用方法は、マインドマップは一つの大きなテーマから導き出せることを樹状上に書き出すことで頭の中の考えを可視化させ、整理

今回コロナ禍という現状で予定していたイベントが中止となり活動に制限がかかった中、鷺谷ゼミではzoomを用いて、積極的に活動を行いました。2年生はプロジェクトマネージメントの学習を目的とし、イベントの企画の立て方、進め方についての理解を深めました。また交流を深める一環としてzoomの背景をお題に沿って変化させる取り組みや、全体で交換日記を行いました。交換日記はslackというアプリを使用し、近況報告をする最後に次の人を指名するという方法を用いてオンライン上で行いました。

ゲーム方法詳細

開催場所：ZOOM

持ち寄りゲーム

ゲームの主旨
このような状況だからこそできることをコロナに負けず楽しむ。

＜ルール＞
ランダムで決めたお題に沿ったものを各自持ち込み、見せ合い答え合わせをする。
※一人ずつ紹介する

＜勝敗基準＞
お題に適したものの、または面白いと感じるようなものを持ってきた人の勝利とする。

オシプレゼン

ゲームの主旨
プレゼン力を高めることができることかつ、ZOOMでできることをする。

＜ルール＞
各自尊敬する、または好きなアーティストについての紹介をする。
それぞれ個人でスライドを作成し、発表。

※発表は一人5分間で行う。

うです。

(編集部 3年 濱名星良)

KJ法とは？

KJ法とは、ブレインストーミングで出た情報や案をカードに書き出し、同じ系統の情報が書かれたカードをグループでまとめ、情報の整理を行う方法のことです。この方法は1967年に発表され、文化人類学者の川喜田二郎が自身の著書である「発想法」で効果的な方法であると紹介したことから始まりました。

(参照元：カオナビ 人事用語集
<https://www.kaonavi.jp/dictionary/kjho/>)



することが出来ます。次にmiroではKJ法という方法でブレインストーミングで出した案をデジタルの付箋上に書き出し、分類化し、考えをよりわかりやすくまとめることができました。活動実績として、LINEやslackなどのアプリを応用し、アバターづくりや絵文字づくりを行いました。また企画コンペでは3グループが出した企画を「プレゼン完成度」「実行可能性」「魅力」を元に2年ゼミ全体で評価しました。結果『お題型下ライブ企画』に決定し、現在進行形で企画を思案中です。

3年生の活動

3年次の活動目標はゼミ外の団体や行事取材して、めじてれびやその他の映像を作成したものの映像コンテンツ化で、その映像コンテンツ化したものを奈良県のケーブルテレビ局やYouTubeで放送した。

西尾ゼミ3年生はめじてれびで3つの番組を制作して、1つ目は「子ども学科おかもとゼミ」の密着番組で、コロナ禍になった現在も活動続ける団体に密着した番組の制作を目的とて、内容はZoomを使ったオンライン作業の様子、新入生や三年生にインタビューしたものになっている。オンライン作業ならではの問題を解決するまでを十分間のドキュメンタリー番組になっている。残りの番組は新型コロナウイルスの影響で、「韓国スイーツタウンカロン」と「みんなで走ろうin国立競技場」の2つの紹介番組の制作は断念していた。

また、西尾ゼミではめじてれび以外にも、さいたま市で開催されるオリンピック競技のPR動画を制作している。この番組の制作目的は東京オリンピックの競技がさいたま市の会場で開催されることをPRすること、さいたま市と協力してオリンピック応援の雰囲気盛り上げることが目的になっている。この企画ではサッカーとバスケットボールの二種類の動画を制作した。画を放映する予定になっている。

番組制作の専門的な知識とスキル

報告・連絡・相談を大切に活動

西尾
クラス



メインカメラ



西尾ゼミでは制作した映像がケーブルテレビ局やYouTubeなど、大学内だけでなく郊外的にも発信しているゼミだが、新型コロナウイルスによって撮影や取材ができなくなり、例年取材していたイベントが中止になってしまふなど、ゼミの活動に大きな影響を受けていた。この新型コロナウイルスに対し、西尾ゼミはリモートに切り替えることで、対面することを極力避けて活動が続けていた。

2年生の活動

2年次の西尾ゼミでは3年次の対外的な活動に向けて、「番組制作に必要なスキルを身につける」と「インタビューで相手のことをよく知る」を目標に活動している。ゼミで使用されている機材は、細かい設定や幅広い撮影条件で利用することができ、テレビ番組の制作で使用されている業務用のカメラやマイクを使用しているため、その設定方法とどのようにとれるのかを実践しながら学習していた。実際にカメラやマイクを利用して、インタビューの練習をすることでゼミ生の個性を知り、魅力を引き出す練習を実際に機材に触れながら経験することで、同時に画角やインタビューの基礎を学んだ。

動画は様々な年齢の人が競技の魅力と大会の詳細を伝え、応援を呼びかけている。その動画はさいたま新都心の大型ビジョンで動画を放映する予定になっている。

報告・連絡・相談

西尾ゼミで制作している番組は企画ごとに制作にかかる日数や人数が異なるが、個人の制作物ではなく、ゼミとして、さらには大学として番組を発信している。



スイッチャー

チームで作業する全員が内容を把握し、責任感を持って活動をしている。そのため、それぞれの状況やトラブルの有無を把握するために報告・連絡・相談の「ほう・れん・そう」をととても大切にしていた。さらに西尾ゼミでは知識やノウハウを共有しながら作業をするため、効率的で品質を保った制作を可能にしている。

(編集部3年 中神京郎)



証明調節機器



スタジオセット



AC ジャパン広告学生賞
テレビ CM 部門奨功賞



AC ジャパン広告学生賞
新聞広告部門準グランプリ

また毎年、東京都港区東新橋にある「アドミュージアム東京」に行っているそうです。このミュージアムはアートや博物、本の複合文化ミュージアムで高さ8メートルにも及ぶ巨大な本棚やユーモア溢れる図書館など芸術的なセンスやアイデア、そして広告力を養える場所となります。

冒頭でもお話ししたACジャパン広告学生賞にて石川ゼミが過去に受賞された新聞広告部門準グランプリという賞の作品とテレビCM部門奨功賞の作品です。

(編集部3年 竹林優)

本音が生み出す新しい広告表現

学生たちが自ら考え生み出す広告アイデンティティ



アドミュージアム東京ポスター展示

石川
クラス



ゼミ活動の様子

石川ゼミでは主に広告をメインとしたゼミ活動を行っています。企画から制作まで一から自分たちで考案している事がわかりました。最近の取り組みとしては校外のコンペティションに応募する為に活動を進めているようです。コンペティションの名前は若い世代の人々が広告制作を通して公共広告への理解を深める為に行っている「ACジャパン広告学生賞」(https://www.ad-c.or.jp/campaign/cn/recruit_oubo.htm)です。今年のテーマは思いやり・助け合い、公共マナー、人と人とのコミュニケーションなどと言った「公共問題」についてという事です。

石川ゼミの心がけていること

そんな広告企画に積極的に取り組んでいる石川ゼミで心がけていることを聞きました。基本的に一人で単独で活動するよりチームで活動する事が多く普段からコミュニケーション能力を養いながら意見交換をしているようです。またただ他人の意見を聞き入れるだけでなく自分自身の本音を伝える事で更に高みをめざしたアイデアが生み出されるとの事でした。型にハマった考えを自由にオリジナリティのある考えに変化する為に非常に重要な事だということです。

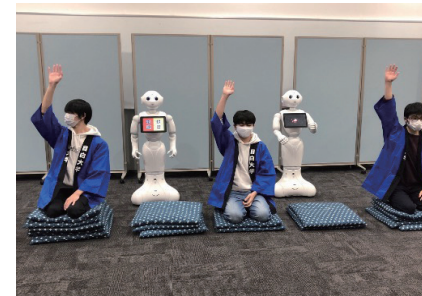
校外活動

石川ゼミでは毎年校外活動を実施しており、東京都港区にある日本唯一の広告ミュージアムの「アドミュージアム」という場に訪れているそうです。中には日本の広告史の展示や体感型広告の展示など普段触れる事ができない様々な広告が展示されています。このアドミュージアム東京では、江戸時代から現代まで訳3万点の収蔵資料がありライブラリーでは広告とマーケティング関連書籍の閲覧、広告作品のデジタルアーカイブを検索、閲覧することができます。

ロボットのペッパーと生み出す笑い

インカレオンラインイベントに参加、コントと大喜利を披露

平山
クラス



ペッパーと学生による大喜利

2020年11月29日にオンライン開催されたインカレオンラインイベント「Beyond〜ユニノーマル時代のWell-beingを創造する〜」に、平山クラスが参加した。

このイベントは、関西学院大学、城西大学、東京医療保健大学、東北福祉大学、目白大学の5大学が主催し、この5大学のゼミがそれぞれの特徴を活かした企画をオンライン上で披露したものだ。

平山クラスは、ロボットのペッパーくんを用いて、2年生はコント、3年生は大喜利をそれぞれ披露した。

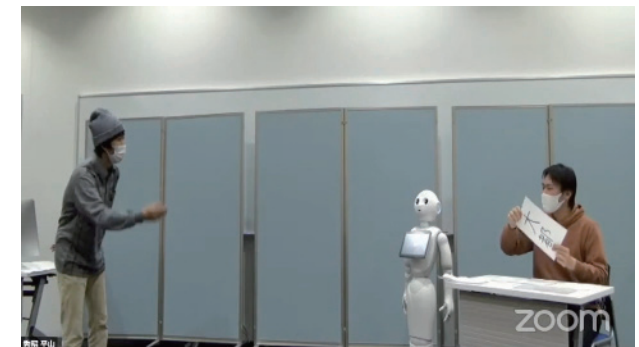
3年生の大喜利は、学生の1人がお題を出し、それに他の学生3人とプログラミングしたペッパーくん2体が回答する、という形式で披露した。大喜利の内容だけでなく、ペッパーくんの答えにトークを挟んだり、ペッパーくんの座布団を減らしたりするなど、ペッパーくんとの掛け合いでも笑いをとって楽しませていた。

2年生は、3つのチームに分かれ、それぞれがペッパーくんを交えたコントを披露した。

1つ目のチームは、ペッパーくんが口の悪いクラスメイトとして登場し、学生と授業を受ける、という内容のコントを披露した。ペッパーくんをボケにして、人間には覚えるのも難しい長台詞を言わせたり、ペッパーくんについているタブレットを活用するなどの工夫を施した。

2つ目のチームは、会社を舞台にしたコントを披露した。会社の部下が上司の悪口を言ったのを、ペッパーくんが録音しており、それを上司がいるところで再生してしまう、という内容だ。ペッパーくんが何をしているのかわかるようにタブレットを活用していた。

3つ目のチームは、ペッパーくんが探偵となり、盗みを働いた犯人を探す、という内容のコントを披露した。ペッパーくんが台詞を読み上げる速さを調節し、聞き取りやすかったそうだ。



ペッパーと2年生によるコント

また、コントの準備をしている間、学生がトークやショートコントで場を繋ぎ、見ている人を楽しませていた。

3年生の制作活動

3年生は、このほかに主に2つの活動を行なった。まず、wordpressという、サイトの作成ができる無料のソフトウェアを使い、平山クラスの活動を発信するウェブサイトを作った。ロゴや記事、サイトのデザインを制作し、2020年5月4日にホームページを開設した。

また、環境市民という、環境問題に取り組んでいるこの団体をオンライン訪問した。その後、依頼を受け、環境市民の紹介ポスターと、紹介動画を制作した。

2020年は、新型コロナウイルスの感染拡大の影響で、予定していたイベントが中止となり、オンライン活動がメインとなった。その結果、新たな可能性と取り組みを模索・挑戦する1年だったそうだ。

(編集部3年 石島真由子)



環境市民の紹介ポスター



環境市民の紹介動画



平山クラスのホームページ



一藝社訪問（9月）

5月に「新型コロナウイルス感染後の世界はどうなるのか」について研究。7月には博報堂メディア環境研究所ウェビナーや創業手帳のオンラインインタビューに参加。また同月に個人研究の創作・完成9月には一藝社へ1日インタビューや共同研究としてライブと舞台の演出方法の違いについて研究。

3年生の活動内容

社会学的に見たメディア

渋谷ハロウィンの変化



吉田
クラス



2年生の活動内容



渋谷ハロウィン(2)

吉田ゼミとは「様々なメディアが私たちにどのようにして関わってきているのかを、社会的な観点から調査・研究することを主としたゼミである」と述べていた。続いてゼミに入った理由については、卒論のテーマを見つけるため、吉田先生の雰囲気よかったから、社会学系のゼミが気になったから等様々であった。これまでのゼミ活動は好きなことを個人で研究、また社会連携プログラムの一環でコロナ禍の渋谷ハロウィンの調査を行った。そして文化研究として忠臣蔵についてイベントなど各分野に分かれて研究。個人研究は、自分の好きなことについて言語化し、アウトプット（発表）する。発表後はさらにそのテーマについて調べ、1000字にまとめる。それぞれの具体的な研究テーマはスターウォーズ、Pertune、YouTubeチャンネルの伸び悩みにつ

いて、アイドル、自転車旅など。
コロナ禍の渋谷ハロウィンについて、調査の目的は渋谷ハロウィンは自然発生なのか、誰かが主催しているのかというところである。調査の結果、コスプレをしている人は例年に比べ少ない。またセンター街を普通に歩くことができ、歩いている人も大きく減っている。また街中を見てもハロウィン関連の情報は少なく、渋谷ハロウィンは自然発生のもではないかという結論に至った。またイノベーター論によるタイプ分けでは渋谷ハロウィンは最盛期を迎え、レイトマジョリティ（後期多数派）に分類されると考えた、と述べていた。
最後に、「コロナ禍となって初めてのゼミ活動は物足りない内容になってしまいました。1年生のみながらゼミを選択するときには一杯ゼミ活動を楽しむことができるようになっていてくれることを願っています」とコメントしていた。

個人研究

コロナ禍または日常生活の中で各自が気になった事柄をまとめる

吉田ゼミ生の個人研究テーマ

- ・ コロナ禍の過ごし方
- ・ コロナ禍以降の音楽イベント
- ・ ドラマの出演者と視聴率
- ・ 嵐のsns解禁について
- ・ 音楽ゲームの人気について
- ・ 韓国アイドルのオーディション番組について
- ・ BUTUZOU
- ・ オンライン美術館について



個人研究の具体的な内容としてはコロナに関わるテーマやドラマ、SNS、アイドルについてなど様々であった。共同研究ではアイドルやバンド、インディーズなど多岐にわたるジャンルでのライブ演出についてや、オンラインとリアルでのライブでは具体的にどのような違いがあるのか研究。

今後の活動はゼミ論集の表紙の作成、共同研究の制作、卒論指導を行っていく予定であると述べていた。また、最後にオンラインでのゼミ活動は外出して調べものをするのとゼミ生同士で顔を合わせての話し合いなどが難しく、苦労した。またオンラインによって2年生との交流がなかった為、状況が落ち着いたら下級生ともコミュニケーションを取りながらゼミ活動をしていきたいと述べていた。

（編集部3年 黒須月菜）

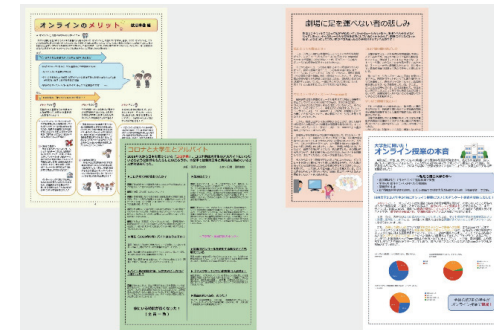


3年ゼミと同じく全員が1つのテーマに沿って制作をする。2年ゼミのテーマは地域の写真を使ったコンテンツ制作である。Web写真集とノベルゲーム紙媒体の写真集の3つのグループに分かれ、制作を開始。この制作の成果は2月に開かれる4大学成果発表会にて発表される。今回はWeb写真集とノベルゲームのグループの内容を紹介していた。Web写真集のグループでは自分たちの地元のおすすめスポットを紹介をテーマに制作。写真撮影をし、個人ページを制作、そして合作して完成となる。そして「Issue」にて配布。そしてノベルゲームは東京の観光地をテーマとし、制作。コロナの影響で観光客が減少している為、観光地を盛り上げたいという思いからこのテーマにしたと述べていた。制作過程としては実際に東京に行き、ゲームの背景用に撮影、加工、シナリオ作り、BGMの追加など。推定プレイ時間は30分程度で、対応している媒体はWindowsまたはMacである。最後にオンラインによるコミュニケーションの難しさを感じたことから今後は情報の共有・連携の強化をしていきたいと述べていた。

2年生の活動内容

コロナ禍で生まれた変化

それぞれの新しい常識とは



雑誌内容

溝尻
クラス



3年生の活動内容

メンバー全員で1つのテーマを決め、メディアを使って制作し外に発信することを軸に活動している。今回はコロナウイルスと現在の自分たちの生活について雑誌形式で紹介。全17ページ、フルカラーでアルバイト、イベント、大学生活、ポジティブな変化の4つにテーマを分けた形で構成した。アルバイトをテーマとした記事では、コロナによる大学生のアルバイトの現状を座談形式にすることによって、リアルな状況を説明。それぞれコロナによってどのような変化があったのか、それに伴った自身の心境の変化など学生の生の声を重要視した内容となっている。また今後アルバイト先を求める条件も話し合い、コロナ禍で働くということを考える機会にもなったという。



趣味にバイトに学生生活...
すべての新常識がここに

雑誌表紙

完成図

issueにて配布



新しい日常のスタート

今回他のゼミの発表を聞いて共通していたことは、オンラインで活動を行うことの大変さや難しさを多くの人がどこかで感じていたことではないだろうか。特に2年生は今まであまり関わりのなかった人とのコミュニケーションを求められ、上手くいかなかったこともあったと思う。また外出がままならない状況の中、オンラインで出来る限りを尽くし完成させた経験は今後の活動や就職活動に役に立つと思った。ニューノーマルな時代にいかについでいけるかが今後の鍵となる。

(編集部3年 黒須月菜)



活動中の様子

続いてコロナによって変わってしまった音楽・劇場・コンサートなどのイベントについて、それぞれが感じた事などを記事にしている。また大学生活についてはオンライン授業に焦点を当て、大学生のリアルな声を届けられるよう目白大学の生徒にアンケート調査をし、学生それぞれの考えについて触れることができた。またこの記事を担当した2名が実際に感じたことをエッセイとしてまとめた。そしてオンラインになったことによるポジティブな変化を、大学の授業、インターン、企業説明会などにテーマを絞って紹介している。今後の予定は同人誌即売会「COMITA 135」もしくは同人誌即売会「第32回文学フリマ」にて配布予定。

岡星ゼミ3年生の活動は今まで学んできたことの応用として「Y・A・P Project」と「株式会社SUN」の2つの班に分かれて架空のイベントのプロデュースを行いました。プロデューサーやランナーなどの役割を分担し、本物の企画会議に近



ゼミ活動での演習(Who)
実際に芸能人のオフアールの過程を学びました。ひよこはんを呼ぶと仮定して、先生がプロダクションの担当者、学生が実行委員としてオフアールの電話をするという演習を行いました。そのほかにもグループワークを行いました。プレイアウトルームで現場で好かれるイベントスタッフのポイントを意識しながら話し合いをしました。ハロウィンの時期には、イベントに行けない代わりにバーチャルSNS cluster を使いバーチャル

Zoom を利用したイベントの学び

より良いイベントスタッフになるために



岡星クラス2年生の皆さん

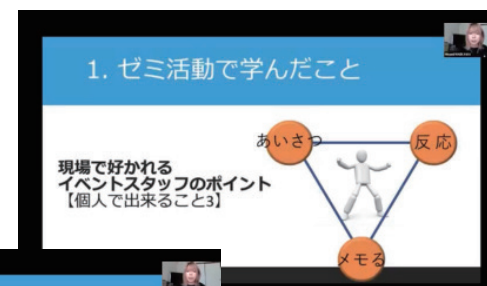
岡星
クラス



Y.A.P Project の発表風景

「株式会社SUN」では新宿の魅力と東京オリンピック2020の両方をより知ってもらうというところをベースとして企画会議を行いました。メダリストやお笑い芸人のトークショー、VRを使った

2つの会社のうちの1つである「Y・A・P Project」ではTOKYOオリンピックピック2020の新競技の魅力を新宿の街から発信するというテーマで企画書を作りました。新競技の代表選手を呼び、技術のすごさが分かるゲームを見学してもらい、ゲームの難しさや楽しさなど魅力を伝えるという内容でした。1人1人に役職を設定し、責任者としてパワーポイントの制作、発表を行いました。



現場で好かれる
イベントスタッフのポイント



1. ゼミ活動で学んだこと

イベントの構成要素

- ・Who (だれが) → 主催者、主催者組織・スタッフ
- ・Whom (だれに) → 対象・主たる来場者
- ・Why (なぜ) → 開催趣旨・意図・目的
- ・What (なにを) → テーマと実施内容・プログラム内容
- ・When (いつ) → 開催時期・期間(時間)
- ・Where (どこで) → 開催場所・会場
- ・How much (いくらで) → 予算・収支計画

イベントの構成要素 5W1H

かにもイベントの構成要素の6W2Hを用いたイベント構成要素を学びました。そこで岡星ゼミは「Who」と「Where」について実践的な演習を行いました。
ゼミでの演習(Where)
目白大学のダンスサークルのイベント会場を借りるという設定で演習を行いました。学校からの許可証の提出が必要、予約は3か月以上前から行わなくてはならないということ、土日は会場を抑えることが困難であること、会場の使用料だけではなく光熱費、水道料金などで合計で約100万円ほどかかることを学びました。



株式会社SUN の発表風景

員が積極的な発言ができ意見を反映した企画ができました。どちらとも同じ架空のイベントを企画しましたが、どちらも個性豊かな企画ができました。2年生のころからイベントの基礎研究を進めてきたことにより、今年はより実践的かつリアルな経験ができました。

(編集部3年 篠崎清香)

理研ビタミンとの企業連携

学生視点から TVCM を分析する

川端
クラス



川端クラスの皆さん



川端ゼミでは社会連携に関する研究テーマを決めて、質問紙調査（アンケート調査）や内容分析で得た結果から考察を行い、提言することを主な活動としているゼミです。以上の過程で必要な知識や方法も実践的に学んでいます。

今学期の2年生の活動は主に4つ行いました。1つ目は「勉強について学ぶ」です。大学生の勉強はアウトプットが主になるため、アウトプットの方法論文の書き方について学びました。2つ目は「調査の方法論について学ぶ」です。川端ゼミは調査が主なゼミになるためその方法について学びました。3つ目は「インタビュー調査の企画・実施」です。2年独自の活動で、質問紙は完成しておりインタビュー対象のアポイントの準備している段階です（令和3年1月19日現在）。また、少数のゼミであることから2年生も3年生のゼミに参加して共同で学ぶことも行っています。

3年生の活動としてまず1つに論文記述対策を行いました。大学生は論文を書く機会が多く、卒論を書くことから対策、練習を行い学内、学外のコンテストに応募しました。また、レジュメ作成や学内で開催された目白大学読書推進プログラムにも応募をしました。このプログラムで川端ゼミ生の1人が2等を受賞しました。論文記述対策の効果が見られた結果ではないかと考えています。

理研ビタミン（株）との連携

ト調査では多くのドレッシングが展開されている中で、こういった味のものが若者受けがいいのかというテーマで、ドレッシングを野菜に付けてどれがおいしいのかという調査を行いました。今学期に実施した「ドレッシングパッケージ比較内容分析」は、様々なパッケージのドレッシングが店頭に売っている中で、それらにはどのような違いがあるのかという内容を分析しました。「ドレッシングTVCM比較内容分析」では、ドレッシングを出している企業のテレビCMにはどのような内容のCMを流しているのか、メディア学部視点から分析を行いました。リケンノンオイルを中心に、キューピー、ピエ



比較分析の結果

発表内容例：ドレッシングTVCMの比較分析から				
	リケンノンオイル	キューピードレッシング	ピエトドレッシング	SSKドレッシング
ドレッシング使用時間	平均：2秒 最長：3秒 最短：1秒	平均：14秒 最長：15秒 最短：10秒	平均：2秒 最長：6秒 最短：0秒	平均：3秒 最長：6秒 最短：0秒
ドレッシング使用用途	サラダと料理 料理がメイン	料理のみ	サラダのみが多い サラダと料理の両方のCM1本、 使っていないCM1本	サラダのみが多い サラダと料理の両方のCM、 使っていないCMあり
味に対する言及 「うまい！」など	全てある	全てある	あるCMが多い ないCMが2本	全てなし

考察：CM内のドレッシング使用時間が消費行動に影響しているのではないかと
提言：CM内でドレッシングをもっと使ってみてはどうだろうか

比較分析の結果（抜粋）

調査項目は、ドレッシング使用時間、ドレッシング使用用途、味に対する言及などに焦点を当てました。特にドレッシング使用時間が長いもののほうが、調査員も好印象を持ち比例関係があることからCM内のドレッシング使用時間が消費行動に影響しているという考察を立て、CM内でドレッシングをもっと使ってみてはどうだろうかという提言をしました。これについては、理研ビタミン（株）に対し、研究結果の発表を11月26日に実施しました。発表当日は川端ゼミからは4名、理研ビタミン

社会連携での研究発表を行いました。理研ビタミンは主に「理研ノンオイル」や「ふえるわかめちゃん」が代表作にある調味料メーカーです。



理研ビタミン（株）代表作
「理研ノンオイル」
「ふえるわかめちゃん」

昨年度から継続している活動内容として、「ドレッシングに対する学生意識アンケート調査」を行いました。ドレッシングについて学生はどのように意識、摂取しているのかという内容のアンケート調査をしました。「ドレッシングの味覚アンケート



調査の様子

（株）からはマーケティング担当者、開発担当者の方7名が出席しました。学生が調査結果や考察の提言をし、それらに対するフィードバックをリケンビタミン（株）より頂きました。

今後も理研ビタミン（株）との研究は続けていきます。今回の研究はゼミの研究として、客観的な立場の内容分析でしたが、今後は理研ビタミン（株）の視点で研究を進めていこうと考えています。

（編集部3年 篠崎清香）



調査発表会の様子



3年生制作動画

3年生は制作時に社会問題はなぜ問題になるのかという視点から、問題に対しての思考を深めました。その結果制作したCMはヘルプマークをつけた身体に補助や配慮が必要な人に対し、声をかける重要性を訴える内容となっています。また春学期に詩の映像化、クレシヨフ効果やモニター・ジュ理論の実験、10分でステイホームを紹介する動画作成、eのオーブンキャンペーンの動画を使用したアフターエフェクトの練習を行いました。

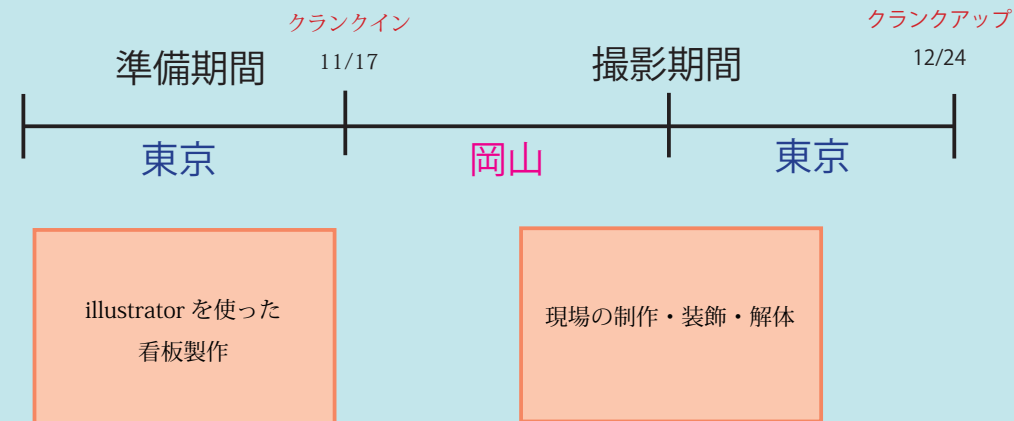
インターンシップ報告

最後に個人でインターンシップに参加した3年生の小林裕太郎さんの活動報告です。小林さんは映画美術インターンに参加しました。このインターンで小林さんは、映画を撮影するまでの準備期間と、撮影期間を合わせた約1か月間活動を行いました。活動場所は準備期間を東京で、撮影期間は岡山と東京を行き来しながら行いました。活動内容は準備期間には、イラストレーターで看板を作り、撮影期間には現場の製作・装飾・解体を行いました。実際にインターンを体験して小林さんは、「現場では常に周りを見て、先読みすることが大事であり、今回の活動で自分は視野が狭かったと感じた。」と話しています。また後輩に向けて大事なことから二つの点を挙げていました。一つは自分の好みで行動することはもったいないということ、二つ目は今のうちに様々なインターンに参加することです。この言葉を受けて、新3年生は今後本格的に就職活動を始めようとしているため、改めて早めの準備と様々な経験が重要であることに私自身も改めて気づかされました。

(編集部 3年 瀧名星良)

インターンスケジュール

インターン期間：約1か月



社会問題を視野に入れた動画制作

AC ジャパン主催の広告学生賞に挑戦



3年生撮影風景

馬場
クラス



2年生はグループを二つに分け、「ながらスマホ」と「献血促進」をテーマにCMを制作しました。それぞれコンセプトは「ながらスマホをする我々は、何か重要なものを捨てていませんか?」「1回分の献血



AC ジャパン広告学生賞ポスター

馬場ゼミでは秋学期に2、3年生ともに公益社団法人ACジャパンが開催する『第17回ACジャパン広告学生賞』のテレビCM部門に応募するためのCMの制作を行いました。この賞は2005年に若者が広告制作を通じて公共問題に対する理解を深めることを目的に開始されました。グランプリ・準グランプリに選ばれた場合は、約1年間実際にBS民放8局で放送される予定です。今回は残念ながら受賞を逃してしまいましたが、学生にとって社会問題を改めて考える良い機会であったといえるでしょう。

(審査情報と画像参照元・ACジャパン公式サイト https://www.ad-c.or.jp/campaign/cm/recruit_oubo.html)



2年生ハートグループ制作動画



2年生スピードグループ制作動画

であるものの可視化、献血の身近さ」としており、ながらスマホをして大事なものを落としている場面と缶一本を基準とした血液量の可視化を再現した動画を制作しました。

制作課題としては大きく分けて3つの課題に取り組みました。1つ目は「社会的な問題にグラフィックデザインがどのように貢献できるか」をテーマとして、コロナウイルスの感染防止を目的としたデザイン物の制作です。具体的にはサインやピクトグラムといったグラフィックデザインの表現方法でステッカーを制作し、実際にシール印刷をして活用する予定です。

2つ目はグラフィックデザイン関連の公募に応募するための制作課題です。シンボルマークやキャラクターデザインの公募に応募します。

3つ目は冊子の制作課題です。3年のゼミ生全員で担当ページを決め、1冊の冊子を作成します。いずれの課題もアイデア出し、アイデアスケッチ、取材、制作など一連のグラフィックデザインの制作工程を繰り返して表現の経験値を上げていくことができます。

今後の予定としては、4年次の卒業研究に向けて、春休み中は構成を練ることにあります。基本的にはグラフィックデザインを軸に考えていくことになると思いますが、大学での学びの集大成になるようなテーマについて考えていきたいと考えています。

(編集部3年 石原淳平)



伊豆半島の動物園水族館協議会のロゴマークコンペに応募した学生作品



卒業制作として「企業広告」をテーマとしたポスター作品



アイデアを形にする力、制作を通して社会を見る力

社会的な問題をテーマにした実践的なグラフィックデザイン



年に1回開催している「ゼミ展」の様子

安楽
クラス



2年ゼミの主な活動目的は、3年生になって実践的なグラフィックデザインの制作ができるように、グラフィックデザインに関する知識や技術を身につけ、強化することです。グラフィックデザインは広告や出版といった社会と密接に関係のあるメディアにおいて、効果的で多様な表現方法を有しています。社会に向け様々な情報をメディアによって発信するときに、情報の内容や誰に向けているのかをしっかりと考えることで表現の方向性が明確になります。

ただ、アイデアとして色々な表現を考えたとしてもそれを形にする力がなければデザイン物を完成させることはできません。そのような観点から2年次ではグラフィックデザインの制作でメインのアプリケーションとして使用されているAdobe Illustratorの経験値を上げるためにドリル形式の課題に取り組みました。まずはIllustratorの基礎の部分から応用的な使い方を学び、技術面の向上を目指します。

課題内容としてはまずはIllustratorの中心的なツールである、ペンツールから勉強しました。ペンツールで直線や曲線を自由に描けるようになれば、ロゴマークやキャラクターなど様々なデザイン物を制作することができるようになります。ただ、Illustratorで線を描くのは紙にペンで線を描く感覚とはかなり違い、ベジェ曲線という数式で表された線など慣れるのに少し時間がかかるような独特な操作があるため、繰り返しドリルをこなして学ぶ必要があります。そのような作業を繰り返すことによって、普段何

気なく見慣れているイラストがどのように形作られているのかトレースという線をなぞって練習する作業を通して感じ、考えることができるようになります。

今後の予定としては2、3月の春休み期間もIllustratorの更なるスキルアップを目指してドリル形式の課題に取り組み、まだまだ慣れないイラストレーターの独特な操作感覚や触れていない色々な機能を積極的に使い、頭の中で考えたアイデアが的確に表現できるようにスキルアップしていく予定です。

2年次ではどちらかといえば技術寄りの取り組みが中心となっています。それは3年次から行う実践的な課題で、具体的なデザイン物を制作する上で必要なスキルであると考えています。できれば3月に何かのシンボルマークを作るようなグラフィックデザイン関連の公募にイラストレーターのスキルの確認も兼ねて挑戦したいと思っています。

3年次では実践的なグラフィックデザインの制作を通して社会的な問題や課題をテーマにし、その問題や課題を解決、改善するためにデザイン物によってどのような提案ができるかということを主たる目的として取り組みました。



秋学期における2年生の活動内容

ゼミ2年生は一人一人がゼミの紹介サイトを製作した。スマホで閲覧することを想定して作られたものであり、サイトの背景の色を暗くすることでサイト閲覧時にバッテリー消費、目の負担を抑える工夫。ゼミ選びに困っている人への情報、ゼミ活動時の風景の挿入など、個人個人でサイトの特徴、問題点を考えて創意工夫を凝らした。

本格的なプログラミング学習

開発者としての視点



皆川
クラス



ゼミ生が作ったサイト

皆川ゼミはウェブを中心としたデジタルコンテンツ開発に取り組んでおり、目白大学の数あるクラスの中でもHTML, CSS, Javascriptなどのソフトを利用した本格的、実践的な活動を行っているほか、ロボットを利用したプログラミングの大会に出場するなどの実績もあるゼミである。

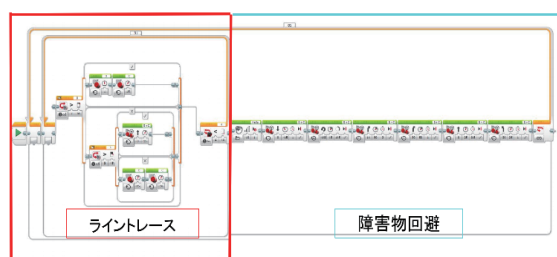
学生はプログラミングの書き方などをただ覚えるだけでなく、その仕組みを理解しようとする、開発者と利用者、幅広い視点から物事を捉えることなど全員の活動をしていることを発表していた。プログラミング言語がしっかり理解できていないとかなり大変であるが、その分学べることやできるようになることも多いゼミではないだろうか。



活動の様子



マインドストームのプログラミング画面



3年生の活動内容

3年生は主に自宅からゼミのサーバーにアクセスできるように環境構築、小型ロボット「マインドストーム」を使ったプログラミングの学習などを行ったと発表した。特に小型ロボットを使った学習では障害物があると避けたり、決められたラインに沿って進むようプログラミングするなど本格的な活動を行なっていることがわかった。

(編集部3年 松浦誠)



目白大学生が見た新型コロナ 編集後記に代えて

皆で守り抜いた音楽フェス 石島真由子

今年のゴールデンウィーク、私は野外音楽フェス「JAPAN JAM 2021」を見に行った。感染対策をしつかり行くと書かれていた上、屋外で開催されるので感染が広がりにくいだろうと考えたからだ。一人一人の意識がとて高く、たくさんの人の思いが詰まった素晴らしいフェスだった。

ステージでは、モニターで感染を防ぐための注意書きを流し、演奏が始まる前には観覧時の注意（大声を出さない、接触しないなど）がアナウンスされた。アナウンスの言葉一つ一つに開催する方の思いが込められていた。その思いに触れて、背筋が伸びる思いがした。アナウンスが終わった後には拍手が起こった。

演奏中は、皆ルールを守って、大声を出さずに手を振ったり、その場でジャンプしたりして楽しんでた。アーティストの方が冗談を言った際に笑いが起きないのは寂しかったが、声を出さなくても盛り上がるように工夫されていて面白かった。会場はとても盛り上がっていた。長い間ライブができずにずっと我慢していたこと、できないこともたくさんある

が思いっきり楽しもうという気持ちが伝わってきた。ステージには多くの人が集まっていたが、1人1人が間隔を十分に空けて楽しんでいた。

全ての演奏が終了した後、参加者が順番に列になって退場した。列になって駅まで歩いている途中、「どこかでご飯でも食べようか」という声が聞こえてきた。私が「そういうのもいいかもなあ」と思っていると「だめだよ。フェスを守るために、ルールは守らなきゃ」という声があつて、とても感動した。普段、こういう模範解答のようなことを言う人はなかなかいない。一人一人の意識が高いことの現れだと思う。

2週間後、このフェスではクラスターが発生しなかったことが発表された。皆の力で守り切れたと思う。多くの人の音楽への思いが溢れていた、素晴らしいフェスだった。



「JAPAN JAM 2021」の会場の様子

ポジティブで自由な時間 石原淳平

私は2つのゼミについて記事を書きましたが、ゼミ活動のすべてがオンラインだったため、作業を理解するのに時間がかかり、苦戦しました。その上、私はゼミのメンバーに知り合いが1人もいなかったため、ゼミが始まってから気軽に相談できる仲間がいなかったことも大変でした。

新型コロナウイルスの影響で大学に行けない生活が続く中で、振り返ると自由に使える時間が増え、普段はなかなかできない経験をたくさんしました。いろいろなことに挑戦しましたが、中でもキャンプには1年間で8回行くほどハマりました。リモートで授業を受けられるとわかってから、友達とお金のかからない遊びを考える中でキャンプを思いつき、テントや車の中で授業を受けながら、キャンプ場を回りました。少し不思議な経験でしたが、友達とキャンプをしながらいろいろなところを回ったりする中で普段と違う生活を味わえたり、色々な人に出会えたりとなかなかできない経験ができました。私にとってのこの期間はネガティブな

ことはかりではなく、自分自身を見つめ直し、趣味や経験を増やすことができたとてもポジティブな期間だったと思います。





コロナ禍のアルバイトと趣味

黒須月菜

今回初めてこういった記事を書きました。自分なりに上手く発表内容をまとめたのではないかと思っています。私は2つのゼミを担当しましたが、それぞれの活動内容を伝えられていると思います。ただ、文章以外のスペースを上手く使い切れず何度か修正をしましたが、完成させることができました。

そして今回、記事の元となるゼミの活動内容発表から記事を作成し、完成となるまで全てオンラインでの活動でした。コロナ禍の生活は今までは異なりオンライン授業になったこともあり、外出することが減りました。私はドラッグストアでアルバイトしているのですが、自粛期間も営業時間を短縮しながらも休業することなく営業していました。その中でマスクやトイレレットペーパーが買いづらくなってしまった時期がありましたが、特にマスクが不足していた時期は開店時間前から外に列ができていました。この時期は何度もマスクの在庫について聞かれた為少し疲れていた時期でした。今はかなり落ち着いています。今後はワクチンの副作用が出た際に使用する薬についての問い合わせが増えています。

また私は一昨までは年に何回かライブに行っていました。コロナ禍になってから延期、中止が相次ぎ、ようやく昨年の年末に開催されたかと思えば配

信で行われた無観客ライブでした。今でこそ感染対策として収容人数を減らしたり公演中声を出すことを禁止するなど徹底された中で行われるようになりましたが、行けなかった時期はライブに行きたくて仕方なかったのを覚えています。また配信ライブに参加したことで改めて感じたのは、会場に行くと生でアーティストを見て聞いて、周りのファンと一緒に楽しむあの空間がよかったのだということです。今年に入ってから数回ライブやイベントに行きましたがやはりこちらの方が何倍も楽しいと実感しました。

コロナが終息するまでまだ何かとありそうです。が、何も気にせずアルバイトやライブに行けるように自分自身しっかり対策をしつつ、少しでも早くこの状況が収まることを願っています。

コロナ禍でみた家族の苦勞

篠崎清香

このメディアアクションは学生同士の会合ではできず、全てオンライン上で完成させました。本格的な編集作業をやったことのない中、1人で作業することとは心細く、分からないことを気軽に聞けない状況はとても不安でした。この活動以外も大学の授業はほぼすべて遠隔で行われました。私は家から学校まで2時間くらいかけて通っているため時間の融通が利くことはオンライン授業の利点であるけれど、やはり私は元通りの対面授業が良いなと約1年間遠隔授業を続けてきて感じました。

また、授業以外でもコロナの影響で変化したことがあります。それは大好きなアーティストのライブです。2020年のライブは全てオンラインで行われ会場に足を運ぶことはありませんでした。オンラインでも大いに楽しめたし、チケットを購入した人は全ての人が見れたのいいところもあったけれど、やはり会場で直接アーティストに会い、盛り上がりながらライブに勝るものはないということも実感しました。

私以外にも、家族内というとても身近な人にもコロナのダメージを受けている人がいました。それは私の父です。私の父はタクシীর運転手をしています。タクシーは24時間走っているため、終電を逃してしまっただけお客さんだったり、酔っぱらいの客な

ど深夜や朝方がとても稼ぎ時なんだといつも聞いていました。しかし、初めて緊急事態宣言が発令された時に、様々なイベントが中止になったり、飲食店をはじめとする施設が休業、時短営業になるなどの「外出自粛」が求められました。出かける人が減り、深夜や朝方に歩く人が減ったためタクシীর利用者がいないと父が嘆いていたのを覚えています。そしてタクシー会社側も出勤者を減らす政策をとったため、父は1か月近く仕事が休みになってしまいました。その当時は父のみの収入で家族を養っていたので相当苦しかったし、悩んでいたのではないかと感じています。

このようにコロナの影響で大学生活、趣味、娯楽など様々な面で生活スタイルが変わり、苦しい思いをすることが増えているということを知りました。大学生活がこのままオンラインで終わってしまうのはとても悲しいしもったいないと感じてしまうので、一刻も早く収束してほしいと思っています。



オンライン配信されたライブ画面とペンライト



2021年に行われたライブ。万全の感染対策が施された環境であり、公演後感染者の報告はされていない。



私は長引くコロナ禍の影響で自由な時間が格段に増えたと感じました。

令和二年世界中で急激に広まった新型コロナウイルスの影響で、去年から対面授業が極端に減り、ほとんどがZOOMなどを用いたオンライン形式の授業になったため、自宅で授業を受けることが多く、今まで当たり前だった通学や移動教室などに消費していた時間を自分の好きなことに割くことが出来るようになりました。確かに思うように外出ができないというのは肉体的にも精神的に疲労がたまり、多くのストレスを感じるのですが、私はこの空いた時間を趣味の読書に時間を当てるようになりました。今まで書店に立ち寄った際に興味を惹かれて購入しても、なかなか時間が取れずに読まないままほとんど本が溜まっていき、気が付いたら何冊も文庫本や単行本、漫画等の書籍が部屋の片隅に次々と積み重なってしまいました。ですが、外出自粛を促されるようになってからそれまで溜まっていた本の山を順調に消費していくことができるようになったので、悪いことばかりではないと考えるようになりました。

以上のことから現在では新型コロナウイルスの影響で気軽に大学の友人に会って話をしたり、一緒に外食のために外に出ることは難しく、人との関わり合いが極端に減ってしまったため味気ない生活を送っているの、一刻も早くコロナの終息を願っているのですが、この稀有な状況下で今まで消費していた移動時間が無くなったことに気が付き、自宅で自由に使える時間が増えた現在、授業の課題や掃除・洗濯といった日頃からやらなければならないことを含めても、今まで時間が無くて後回しになっていたことに時間を回すことが出来るという、新型コロナウイルスの影響は全てが悪いことだけではないと思います。

コロナ禍で増えた自由な時間

中神京郎



今まで溜まっていた小説の一部

編集後記と私の身の回りの感染対策の現状

竹林優

私は今回雑誌作成という経験をする中で読み手に対してわかりやすい文とは何か、読みたくなる紙面とは何かを深く考えることができました。私が担当した石川ゼミは実際に石川先生にインタビュースせていただき記事を作成したためよりリアルなゼミの風景を記載できたのではないかと思います。

そして今回のコロナ禍での取材、編集、ミーティングを通して如何に感染リスクを抑えつつ作業を進めていくかを考えることに新たな生活様式への改善意欲が高まりました。今後も三上ゼミで活動していく中で感染対策は必須なわけですが油断大敵を胸に取り組んでいければと考えます。

そして自分の身近な所での感染対策として私のバイト先のテニスクールは以下のような対策をしています。まず透明なシートを受付の対話する場所すべてに設置されています。レッスンにいられた会員様には来館と同時に小型の検温器で体温を必ず計測しています。コロナウイルス感染対策のガイドラインの設置もありスクールオリジナルのマスクの販売もあり今は残りわずかに成程の売れ行きがある為会員様の感染意識も少しは向上しているのではないかと感じています。



フロントのカウンターに設置された飛沫防止シート



スクール特製のオリジナルマスクの販売



コロナ禍での生活から得た気づき 濱名星良

今回誌面を制作して、各ゼミの活動内容を見る中でオンラインならではの方法でゼミ生の交流を深めている点が印象に残りました。私が担当した鷺谷ゼミは毎回Zoom上での活動でしたが、数々のアプリを使用して積極的に活動を行っていました。特にZoomというアプリを使用して交換日記をしながらゼミ生の交流を深めていたことから、直接会えない状況を前向きに捉え、最善策を見出そうとしている姿勢に強く印象を受けました。

普段の生活の中で苦労したことはリモート生活により、日光浴と運動不足になったことです。元々インドアな方でもあったため一週間のうちアルバイト以外で外出する機会が急激に減りました。そのため、日光に当たる頻度が減り、体もなかなか動かせないことから、夜眠りにつくことが難しくなりました。

そこでまず、外に出て体に日光を浴びさせるため、長期間の休み中は一週間に一回以上はアルバイト以外に外出するように心がけました。さらに授業が始まり、なかなか長距離の移動ができなかった際には、晴れている日は自宅の庭に出て必ず5分以上は日光浴をするようにして、庭に咲いている草花を見たりと、身近な自然を体感しました。その結果、適度な運動と定期的な日光浴のお

かげで、就寝する際に長時間眠りにつき辛くなることは減りました。

またコロナ禍で最も力を入れたことはアルバイトです。私は書店で働いており、最初の緊急事態宣言時には周りの大手書店が休業する中、自分が働いている店は通常通り営業していました。結果、これまでになほどの集客数を記録し、レジ待ち行列が2人以上いることがしばらく続きました。その中でも特に印象に残っている出来事は果ごもり需要による『鬼滅の刃』の驚異的な売上でした。初めての緊急事態宣言時に新刊が出た際は、レジから外を回って再び店内へと列が伸びた「コの字状」で開店時から行列ができていたと母から話を聞いた時には本当に驚きました。

このコロナ禍特有の現象から、緊急事態宣言が解除された現在に至るまで、漫画単行本のまとめ買いが明らかに増えました。紙媒体が売れずらいと言われている現状で、まだこれほどの需要があったのだと再認識させられる大きな出来事を、体験することができて良かったと感じています。

現在も自粛期間が続き、ゼミも対面での活動は制限されています。それでも今回のように諦めることなく、今後も個人のスキルを高めることを目標に、より意欲的に活動していきたいです。

最近感じる世間との温度差 吉田圭佑

私はコロナ禍で生活していく中で、他者とのコロナに対しての認識の違いに常日頃驚いています。もちろん、必要以上に不用心になり生活の幅が狭くなってしまう元も子もありますが、連日死者が報道されているにも関わらず、現状を楽観的に捉えている人があまりに多いように感じます。

コロナウイルスが日本で大々的に取り上げられるようになったのは、20年の2月初旬頃であったと思いますが、私はその頃某牛丼チェーン店でアルバイトに勤しんでいました。食品を提供する上で衛生面はとても重要な項目ですが、勤務していた店舗では以前から飛沫防止のマスクの着用が義務付けられていませんでした。一方の私は、過去に某たこ焼きチェーンに足を運んだ際に店員がたこ焼きをひっくり返しながらかくちや話している不快な空間を目にしていたので、お客さんに同様の思いをさせたくまいと業務中は常にマスクを着用していました。

20年3月、コロナウイルス感染防止の対策が様々囁かれている頃、本部からマスク着用の連絡は一向になく、連絡があったのは緊急事態宣言が発令された4月。あまりにも遅い対応とコロナになってからも客足の途絶えない現状に不安を覚え、5月からシフトを入れることを辞めました。

コロナに対する周りの反応を見ると、私は神経質

編集長の一言 吉田圭佑

本冊子は2号刊ということもあり、創刊号のテンプレートを使用することも多々ありましたが、それでも初めての雑誌制作は大変なものでした。ただ、制作を継続する中で編集ソフトを少しずつ使いこなせるようになる感覚を実感できたことは大きな収穫です。編集長として特別何かを行ったわけではありませんが、刊行物を作りたいという思いで本ゼミへの所属を決めたので、目的を果たすことができたとまず満足しています。

コロナ流行の期間、私は元々家の中で過ごす時間を好んでいたこともあり、この生活に味気なさを感じ

じましたが、特別退屈という気持ちにはなりませんでした。唯一不満点を挙げるのであれば、趣味であるプロ野球観戦が制限されたことです。私は毎年2回程度現地観戦を行うほど野球ありきの生活を送っており、現地に足を運べない際も毎試合欠かすことなく中継を視聴しています。現在では有観客での開催が継続されていますが、当然ながら大声で応援することは許されていません。

私が大学を卒業する頃になっても、現状が良化することはあまり予想出来ませんが、また来たる時に従来の環境に戻り、球場で精一杯応援する日々が待ち遠しいです。



昨年訪れた沖縄セルラースタジアム那覇



コの字行列時の新刊だった20巻



庭に咲いている紫陽花

ランスゲート

LANCEGATE

非接触検温機

+

非接触消毒液噴射機能

一体化した新型コロナウイルス対策機器

体温異常者を検知するとアプリで
管理者にすぐに通知

- 複雑な設定不要
- 高速かつ正確
- 通知機能あり
- 検温と消毒が一体

株式会社ワンストップ・イノベーション

お問合せ ☎ **03-3527-3155** (代表)

✉ lancegate@onestop-i.co.jp






medi@action

編集長：吉田圭佑

編集部：石島真由子、石原淳平、黒須月菜、篠崎清香、竹林優、中神京郎、濱名星良、松浦誠

2021 年 8 月創刊 第一刷