

研究ノート

「One Minute Video コンテスト」初めてのオンライン配信、 その成果と課題

間島貞幸[†]

【要旨】 学生を対象とした「One Minute Video コンテスト」。当コンテストは、国境や言葉の壁を越えることのできる「映像」で世界にメッセージを伝えることを目的としており、2021年で9回目を迎えた。2020年は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けて中止となり、2年ぶりの開催となった。

本コンテストの企画・運営は、学生事務局が行なっている。今年の事務局は、駿河台大学メディア情報学部の1年生から4年生までの有志12人。活動は授業ではないため、単位取得はない。それでも同じ目的を持った仲間と一緒に活動して“やりがい”を感じたいと考える学生たちが集まった。コロナ禍による初めてのオンラインコンテストであったため、疑問点・問題点も多かったが、学生たちは自発的に大学に集まり、半年間リハーサルを繰り返しなが一つ一つクリアして開催にこぎつけた。今回の実践内容を報告し、次年度以降の本取り組みの設計に活かせるよう考察する。

【キーワード】 大学教育、実践教育、情報発信、オンライン配信、コロナ禍、One Minute Video

1. はじめに (本論文の問題と目的)

筆者は第1回の「One Minute Video コンテスト2012」から、本コンテストの企画・運営を実際に行う学生事務局の学生たちの指導に当たってきた。学生事務局は複数の大学の学生たちで構成されており、学生たちは他大学の学生らと協同してコンテストの企画・運営を行うことでコミュニケーション能力・協調性・責任感や社会性など養うことを目的として活動している。第5回までは日本ユニセフ協会主催のもとで行ってきたが、第6回からは独立したプロジェクトとなった。

2021年で第9回目を迎えた。2020年は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響を受けて中止となり、2年ぶりの開催となった。今回の学生事務局は、駿河台大学メディア情報学部の1年生から4年生までの有志12人が中心となり活動することになった。活動は授業ではないため、単位取得

はない。それでも同じ目的を持った仲間と一緒に活動して“やりがい”を感じたいと考える学生たちが集まった。

今回は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により、初めてのオンラインコンテストでの開催となった。2020年からオンライン授業を受講していた学生たちが今度は送り手となって初めてオンラインによるコンテストを企画・運営するにあたって疑問点や問題点が多く、半年間リハーサルを繰り返しながそれらを一一つクリアして開催にこぎつけた。次年度も駿河台大学の学生が中心となってコンテストを開催することが決定しているため、本取り組みについて、そのプロセスを通じて学生たちにとって、どのような成果があったのか、さらにどのような課題が明らかになったのか、検証する。

[†] 駿河台大学メディア情報学部

2. 「One Minute Video コンテスト」オンライン配信の概要

2.1 「One Minute Video」とは

「One Minute Video」は、1分間の映像を通して、メッセージを世界に向けて伝える活動である。自己表現力を養い、国境を越えて興味や意見、夢や希望を分かち合うことを目的として、2010年より(公財)日本ユニセフ協会で、One Minute Video事業の取り組みをスタートしている。

2021年10月30日、オンラインによる「One Minute Video コンテスト 2021」の最終審査が行われ、11月にその模様をHP上で公開した。作品テーマは『日本の社会に、そして国際社会に向けた1分間のメッセージ』である。全国の高校・大学から集まった作品総数は、170作品。同じテーマでも人によって捉え方や表現方法が異なり、どれもオリジナリティ溢れる作品ばかりだ。一次審査で20作品が入賞し、最終審査ではその中から優秀賞6作品と最優秀賞1作品が選ばれた。

最優秀賞「Don't black out diversity」坂内 蓮

<https://www.youtube.com/watch?v=PwFlpMPG11w>

2.2 方法

スタッフ体制

本取り組みはゼミの活動ではないが、まずは3・4年のゼミ生全員に声をかけ、その中から「ぜひやってみたい」と手を挙げた5人が中心となり、彼らの交友関係に声をかけ有志のメンバーを募った。そして最終的に12名の学生(全員メディア情報学部)がコンテストのオンライン配信スタッフを担当することになった。

表1 オンライン配信スタッフ表

担当	名前
リーダー、審査員	佐田 菜摘 (4年)
副リーダー	ショウ・イーセイ (4年)
ディレクター	石井 香乃 (2年)
技術ディレクター	波多野 怜央 (3年)
カメラ	澤井 大輔 (3年) 細野 珠瑠 (2年)
画面スイッチング	菅野 明日香 (2年)
音声	齊藤 愛実 (2年)
AP	磯部 朋花 (2年)
技術 AD	山元 彩夏 (1年)
MC	黒崎 穂香 (3年) 根岸 未央 (1年)

オンライン配信システムについて

本コンテスト最終審査は当初、Zoomのミーティングの音声と映像をYouTube Liveで同時配信する計画であったが最終的には事前収録し、後日公開することにした。収録は埼玉にある駿河台大学のメディアセンター第2スタジオで行った。機材は、カメラ2台と映像配信用PCをスイッチャー(ブラックマジックデザイン ATEM Mini)につなぎ、そこからZoom配信/収録用PCにつないだ(図1参照)。配信スタッフ11名(学生MC2名含む)、審査員7名(6名の外部審査員と学生事務局審査員のリーダー佐田さん)、さらに入賞者およそ30名がオンライン上に参加して約2時間の最終審査を行った(図2参照)。

2.3 学生事務局活動スケジュール

2021年度春学期の授業は新型コロナウイルス感染拡大の影響を受けて、ゼミや実習系授業、語

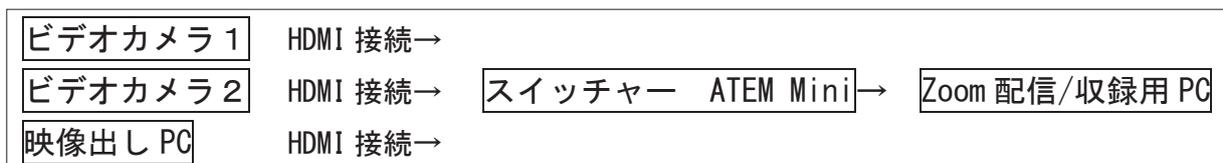


図1 機器接続図

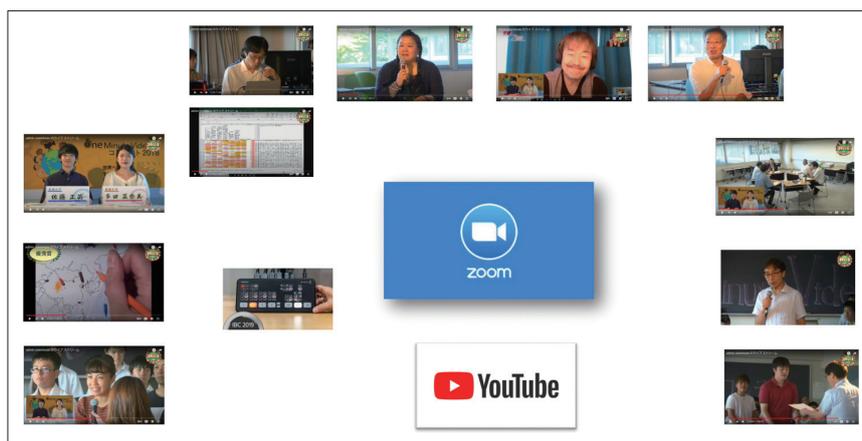


図2 「One Minute Video コンテスト 2021」オンライン配信イメージ図

学は対面で、そのほか講義系科目はリアルタイムやオンデマンドのオンライン授業で実施となった。学生事務局の活動は例年、コンテスト最終審査の開催（8月下旬）から逆算して4月から活動開始していたが、新型コロナウイルス感染症拡大の

表1 学生事務局活動スケジュール（2021年）

3月31日	「One Minute Video コンテスト 2021」の概要発表
6月8日	作品応募開始告知
6月29日	学生事務局始動
7月	作品応募のための広報活動、Zoom 接続テスト、定例対面会議、リーダーと副リーダーはコンテスト事務局のオンライン会議への参加等
7月28日	緊急事態宣言により「One Minute Video コンテスト 2021」最終審査は秋に開催延期となり、作品応募の締め切りも9月25日に延長となる
夏休み期間	オンラインによる定例会議、大学内の入校制限で技術担当のみ大学に集まり、Web 配信テストを繰り返す
10月	リハーサル、定例対面会議、リーダーと副リーダーはコンテスト事務局のオンライン会議への参加等
10月16日	一次審査を行い、入賞 20 作品決定 10月30日にコンテスト最終審査を実施することが決定
10月30日	「One Minute Video コンテスト 2021」最終審査オンライン収録
11月9日	最終審査の様様を HP 上で公開



写真1 HP スタッフブログ



写真2 夏休み期間中の技術チームによるリハーサルの様子



写真3 夏休み期間中の技術チームによるリハーサルの様子



写真4 スイッチャー



写真5 HPスタッフブログ



写真6 リハーサルの様子

影響を受けて、6月から活動開始となった。

2.4 リハーサルを通じて出てきた問題点、コンテスト最終審査収録

コロナ禍による初めてのオンラインコンテストであったため、リハーサルを行うことで、映像を流す際に時間がかかる、画質が落ちる、音声飛ばす、拍手をすると音が勝手にミュートするなど、

問題点がいろいろ出てきた。これらの問題に対しては、指導役の事務局の方たちのアドバイスで一つ一つ粘り強く解決していった。

コンテスト最終審査収録当日の午前中には、不安で気になる部分をリハーサルして、本番に臨んだ。本番では、前もって出演する入賞者の他に、当日急に連絡のあった入賞者や当日まで連絡のつかなかった入賞者に本番中に出演交渉して、何人か飛び入り出演があるなど多々ハプニングがあったが、その都度、学生同士でコミュニケーションをとり特に問題もなく、無事に収録を終えることができた。

表2 コンテスト最終審査収録の当日スケジュール

9:00	2スタ集合、セッティング
9:30	最終確認・リハーサル
11:30	昼食（学食1階にて）
12:30	審査委員、ゲスト音声チェック及び収録の段取りについて説明 (審査委員、ゲストの方には5～10分前に集合してもらおうので学生は12:15までにスタンバイ) ※定刻通り開始できるように！
13:00	コンテスト収録スタート ※トラブルがあっても焦らず、バタつかず。 ※せっかくここまで頑張ってきました。全力で楽しみましょう!! #1 MC紹介、主旨説明、審査委員ご紹介、開会宣言 #2 入賞作品紹介（※太字はご本人参加） 作品1 「Don't black out diversity」 坂内 蓮 作品2 「ひとつの工夫」 古厩 阿子 作品3 「Let's get over it together」 堀江 真帆 作品4 「人にやさしく」 清水 優真 作品5 「それだけでは、十分ではない…」 市橋 美空 作品6 「愛するということ」 渡部 拓人 作品7 「with コロナ」 森 渚紗 作品8 「大学生の叫び」 星野 桃子 作品9 「【特集】歩きスマホの危険～KHS ニュース～」 太田代 和人 作品10 「So many men, so many minds. ～十人十色～」 栗田 彩衣
	作品11 「取り戻せない時間」 齋藤 奈々香 作品12 「TO a world free of bullying」 藤本 啓太 作品13 「What you can do on a casual day」 石田 真子 作品14 「学校に行きたいな」 小川 菜 作品15 「つくる責任 たべる責任」 寺松 由加里 作品16 「コロナを経て私が感じたこと」 鈴木 雄生 作品17 「目高の俯瞰」 有路 太真 作品18 「人か獣か」 流山 優 作品19 「見えない貧困」 菅野 奈津子 作品20 「Life at home」 五島 直美
	#3 審査 審査中に、学生事務局動画を流す 優秀賞6作品、最優秀賞1作品を発表 五嶋審査委員長からまとめのご挨拶
15:00	コンテスト収録終了予定 ～参加者にご挨拶～撤収 お疲れ様でした！



写真8 収録本番の様子



写真9 収録本番の様子



写真10 収録本番の様子



写真7 収録本番の様子



写真11 本番終了後の様子

3. 学生の感想

収録二ヶ月後、学生事務局の学生12人にアンケートを実施した。

4. 考察

本活動は授業の中の活動ではないため、単位取得はない。それでも同じ目的を持った仲間と一緒に

大変だったこと	やりがい、良かったこと	気づいた変化
<ul style="list-style-type: none"> ・バイトや課題などの学業との両立、コロナ禍ということもあり夏休みに活動がストップしてしまった時やオンラインでの活動でモチベーション維持することがとても大変だった。 ・自分自身が学生事務局を務めることが未経験の中、初めてのオンライン配信となった事で何かトラブルや問題が出たら自分たちで解決しなければいけないところがかなりハードで大変でした。 ・予定が大きく変わり、日付や配信方法など変わったことが大変でした。しばらく学校で活動できなくなり、活動が少なくなった時にモチベーションを保つことも大変でした。 ・一部の人が仕事量が偏ったこと。 ・新たな修正点が出たらその日の内に修正するなど、特に夏休み明けにはスピードを求められた。 ・新型コロナウイルスの関係でなかなか集まって作業することができず、自分のすべき事が分からなかったり、モチベーションを維持したりするのが大変でした。 ・コロナが原因で、学生事務局が対面で集まらないこと。 ・いろいろな人の仲介役になり、確認を取ること。 ・スイッチャーに関する知識を誰も持っていないため、ひたすら独学していたことです。 ・全員のスケジュール調節 ・一人一人が平等に役割をこなすこと。 ・全員のモチベーション維持 ・その日に参加できなかった学生のフォロー ・コンテストが延期になってしまった期間のモチベーション維持が大変でした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・MCという大事な役割を務められたこと。なかなか経験できることではなかったため、自分にとってとてもプラスになった。 ・問題を自分たちで全て解決しなければいけないような殺伐とした環境の中でも最後まで諦めずに取り組んだことで無事配信を終わらせることが出来たところだと感じます。 ・先輩や後輩、今まで話したことのない同級生に出会えたことが本当に良かったと思います。関わりが大きく広がり先輩の卒業制作などにも携わることが出来て良かったです。また、大学に入ってから何も出来ていないと感じていたのが学生主体でやっと大学生らしいことが出来て良かったと感じました。 ・OMVを通して関わりを持つ先輩や同級生、後輩ができ、学校内での知り合いが増えたことです。 ・アドリブ力がついた。 ・他学年との交流があって楽しかった。 ・リハーサルを重ねていくうちにチームワークが良くなっていったり、スムーズにリハーサルができるようになっていたりして成長を感じられたことがとても良かったです。 ・初のオンライン配信だったので、自分で調べて、やり方を覚えるのが楽しかったです。最後までやり遂げて、非常にいい経験になりました。 ・先輩や後輩、同級生、先生方と沢山の関わりを持ってた事 ・リハーサルが上手いときの達成感や安堵感、本番が成功したときの達成感です。 ・年関係なく、仲間ができた！ ・普段経験できないような経験ができ、知識と共に自分の成長に繋がった。 ・最後までやり遂げることの大切さを学んだ。 ・今後も頼りにできる方々に出会えたこと。自分の仕事に責任を持つことの大切さを実感できたこと。 	<ul style="list-style-type: none"> ・MCという役割を担当させていただいたことによって自分に自信がついた。先輩や学外の方と接する機会もあったため、コミュニケーション力が上がったように感じる。 ・自信満々に胸を張って頑張りました！と言えるくらい頑張ったので、この経験は就活の時の強みになったと感じます。あとは学年の違う方々と積極的に関わる事で新しい発見だったり情報の視野が広がったりしました。交友関係を築くことで確実に学生生活は学生事務局を始める前と比べたら充実しています。 ・なんでもチャレンジしてみることが本当に大事なんだと気づくことが出来ました。 ・授業以外での活動をもっと積極的に参加し、自分の経験値をあげていきたいと思うようになりました。 ・学生事務局をやる前は、自分より目上の人に自分の意見を言うことが出来ませんでした。が、学生事務局の仕事をやっていくうちに自分の意見を言うようになりました。 ・自分から率先してことを進めないと、全体が遅れるので、自分から話を出したり、先に文章を書いたりすることになりました。 ・コミュニケーション力が上がった ・より、作る側として映像を見るようになった。 ・自分の中での自信の持ち方に差が出ました。ここから得られる経験値はとても高いと思います。 ・やるべきことを自分で見つけることや何事にも責任感を持って行動することができるようになった。 ・今後もこのような経験を積んでいきたいと積極的に思うようになった！ ・自己主張がよりできるようになった気がします。

に活動して“やりがい”を感じたいと考える学生たちが集まった。コロナ禍による初めてのオンラインコンテストであったため、疑問点・問題点も多かったが、学生たちは、自発的に大学に集まり、また緊急事態宣言中は、オンライン会議等で意見を交換し、情報共有し、学外の事務局の人たちに主体的に関わり、そして半年間リハーサルを繰り返しながら一つ一つ問題点をクリアしてコンテストの最終審査の開催にこぎつけた。これらの活動を通じて、コミュニケーション力が向上したと実感した人、視野が広がったと感じた人、チャレンジすることの大切さに気づいた人、積極性や責任感が強くなった、自己主張できるようになったと感じた人など本活動前と後で人間力が高まったと全員が実感できたといえるので、指導する私たちもこの取り組みを続けて良かったと考えた。

課題としては、当初11月6日に配信する予定で仕上げの作業を行っていたが、確認作業に時間がかかってしまい配信日が遅れた点だ。

次年度は収録後のスケジュールについても注意したい。

今回のスタッフについてだが、4年生が卒業し、他の学生たちは学年が上がることでまたやりたいこと、やらなければならないことが新たに増え、本活動を次年度も継続するかどうかは不明だ。ただ何人かの学生がそのまま継続して活動を続けてほしいし、新たにまた学生が加わり、新たなチャレンジを行うことを期待する。次年度、コロナの状況がどのようになっていくのか、今のところわからないが、どのような形になっても、本活動を続けていくべきだと改めて考えた。ただ仕事量がある特定の学生たちに集中してしまい、不公平感が出ないよう次回以降、特に気にしながら行っていきたい。

・「One Minute Video コンテスト 2021」収録風景
<https://youtu.be/phUgsJsKgJw>

・オリジナル企画「One Minute Video コンテスト

2021」の半年間(ディレクター佐田菜摘)

<https://youtu.be/C0NCxV8tSnI>

・「on e-minute-video コンテスト 2021」本審査の様子はこちらから！

<https://oneminute.jp/others/>「one-minute-video コンテスト 2021」本審査の様子を公開します！ /

“One Minute Video Contest” First online distribution, results and challenges

MAJIMA Sadayuki

[Abstract]

“One Minute Video Contest” for students. This contest aims to convey a message to the world with “video” that can cross borders and language barriers, and this is the ninth time in 2021. 2020 was canceled due to the spread of COVID-19, and it was held for the first time in two years.

The student secretariat is planning and managing this contest. This year’s secretariat is 12 volunteers from the 1st to 4th grades of the Faculty of Media and Information Studies, Surugadai University. Since the activity is not a class, there is no credit acquisition. Even so, students who wanted to work with colleagues who had the same purpose and feel “rewarding” gathered. Because it was the first online contest in the COVID-19 pandemic, there were many questions and problems, but the students voluntarily gathered at the university and cleared them one by one while repeating rehearsals for half a year. I will report on the content of this practice and consider how to utilize it in the design of this initiative from the next fiscal year onward.

[Keyword]

University education, practical education, information dissemination, online distribution, corona disaster, One Minute Video