

The 8th e-ICON World Contest 参加レポート

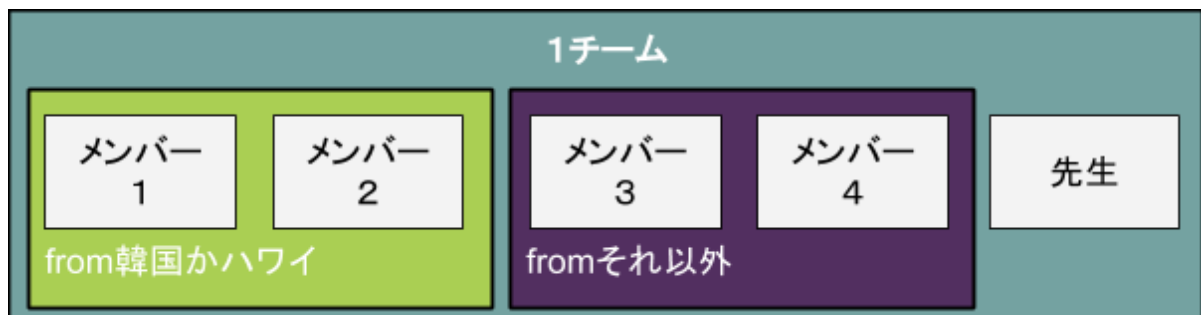
慶應義塾湘南藤沢高等部 宮岡 佑弥
慶應義塾湘南藤沢高等部 石貫 雄大

今年はハワイで開催



今年度のe-ICON世界大会は前年度までと変更点がいくつかありました。開催地は前回までは韓国だったのに対し今回はハワイのオアフ島、主催者は前回までは韓国の教育機関だったのに対し今回はそれにハワイの教育機関が加わりました。日本から募集する参加者については、前回までは4人が多かったのに対し今年は私たち2人のみでした。チームに配属する先生については(チームについての詳細は概要見出し参照)、前回まではチーム内のメンバーの中で誰かとは面識がある、または出身国が同じである先生でしたが、今回はチーム内のメンバーの誰とも面識のない、出身国が異なる先生となりました。

概要 ～SDGsのための教育アプリを作れ～



e-ICON世界大会(以下、「本大会」)では、異なる国の参加者4人が1つのチームとなり、作業します。このチームのうち必ず2人は韓国からの参加者かハワイからの参加者で、残り2人はそれ以外の国からの参加者となります。私達のチームは2人がハワイから、そして残り

2人が私たち日本からで構成されました。本大会ではほぼ全ての日程において、チーム単位で活動します。

作業内容は、チーム内で1つのモバイルアプリを制作することです。ただしモバイルアプリであればどのような内容でもいいという訳ではありません。モバイルアプリのお題は、「SDGs（持続可能な開発目標）を達成させることを促進する教育アプリ」です。どのようなことをユーザーに学んでほしいか、効率よく学ぶためにどういう工夫をしなければならないか、どのようなコンテンツを用意すべきか等考えるべきことはたくさんあります。従って、本大会が開催される前にある程度チームで案を練っておく必要があります。

開催前 ～オンライン上での話し合い～

本大会は6月の下旬に行われました。開催前の期間にも、様々な準備をする必要がありました。

3月。本大会への参加エントリーシートを記入しました。この書類の中では、我々がどのような内容のモバイルアプリを開発したいのかを簡単に記述します。これに主催者が目を通し、内容が似た者同士を合わせて4人グループとします。なお、言語は英語です。

5月。チームが発表されて、メンバーと配属する先生の名前や出身、連絡先の一覧表が配布されました。本大会が開催されるまでの約2か月間、メンバー同士でオンライン上で話し合っ、ある程度計画を練りモバイルアプリ制作を進めておくことが推奨されます。私たちのチームの相手方2人はハワイ出身、配属された先生はマレーシア出身でした。私たちのチームはLINEグループで話し合いをすることになりました。

今振り返って、私たちはこの2か月の間で十分に話し合いを進められなかったことを反省しています。3月にエントリーシートの中で書いたモバイルアプリの内容が似ていたとはいえ、必ずしも相手方と私たちで案やアイデアが完全に一致するという訳ではないので、はじめに彼らの案やアイデア、意見などをよく聞き出す必要があります。ですが、私たちは上手くそうすることができませんでした。私たちは色々な質問を用意しては、相手方に投げつけました。確かにほぼ全ての質問に対し返答はあったのですが、それらだけから彼らが何をコンセプトにして計画や設計しているのか、などといった込み入った情報を見出すことはできませんでした。詳細を聞き出すのがこんなにも難しいものなのかと思いました。漠然としたことしか定まらず、彼らと活発に論議がなされない状態が6月近くまで続きました。

6月。私たちが当初予定していたアプリケーションの設計と制作が間に合わなくなり、計画を変えなくてはならなくなりました。私たちはこちらだけである程度詳しく計画を練りそれを相手方に提示しました。こうして私たちは本大会の開催地、ハワイへ出発しました。

もしもこのレポートを読んでいるあなたが本大会の参加者であったら伝えたいのですが、この開催前の期間はとても重要です。開催中は作業以外にも色々やるがあるので、その前にできる限りのことをして下さい。開催の1か月前までにはアプリケーションのコンセプト、目的、機能等が家族に一通り説明できるくらいには計画を練っておくことを強く推奨します。

開催

航空費、開催中の食費、宿泊費は全て主催者が用意して下さりました。宿泊はハワイ大学学生寮（University of Hawai'i - Student Housing Services）、食事はその敷地内の食堂、チームでの作業は東西センター（East-West Center）の移民会館（IMIN Hall）にて行いました（“IMIN”は日本語の単語に由来しているそうです）。

入国と帰国の日を含め本大会は以下のような7日間の日程で行われました。

- 1日目 入国、メンバーとの面会
- 2日目 開会式
- 3日目 作業
- 4日目 作業
- 5日目 作業、提出
- 6日目 ハワイ観光、結果発表、閉会式
- 7日目 帰国

1日目 入国、メンバーとの初面会

成田空港からは大韓航空でダニエル・K・イノウエ国際空港（旧名称 ホノルル国際空港）へ向かいました。宿泊場所についてですが、チーム単位でお風呂、トイレ、洗面所がある一つの部屋が割り当てられ、その中に個人単位でベッド、机がある個室が割り当てられました。



宿泊場所 - 個室の様子

各自個室で待機していると、しばらくたって相手方のハワイ出身のメンバー2人が来て、初対面となりました。

1日目はこれで終わりです。世界中のあらゆる場所から参加者が来るので、入国と帰国の時間は長めに取ってあるのです。

2日目 開会式

作業場所である東西センターで開会式が行われました。開会式では出身国を表す衣装をまといました。主催者や東西センターの所長などのお話のほかに、他チームとの交流を目的とした軽いアイスブレイキングもありました。



作業場所 - 東西センター

アイスブレイキングでは全てのチームが四つに分けられ、みんなで協力して謎解きをクリアし、箱のカギを開けるオリエンテーションを行いました。



オリエンテーションの後はそのまま作業に移りました。本格的な作業は3,4,5日目からですが、私たちのグループは作業が大幅に遅れていたので空き時間は大半が作業になりました。

3,4,5日目 作業



作業場所 - 東西センター

作業は専ら東西センターの移民会館内の大きな部屋で行いました。ここに全ての参加者が入り、チームごとにまとまって作業します。モバイルアプリ以外にもいくつかの書類を提出する必要があったので、私たち日本チームはそれらの書類を、ハワイチームはモバイルアプリを制作しました。

チームは全部で20あり、5チームごとにImpact、Challenge、Originally、Networkという4つの分類に分けられていました（ちなみに私たちのチームはChallenge Cでした）。各チームには作業中に自分たちのチームの計画、意見、アイデア、設計等を皆の前で発表するピッチデックと呼ばれる時間がありました。これは、2日目にImpactの5チーム、3日目にChallengeの5チーム...というように2日目からスタートして、1日5チームが発表するもので、発表の内容、質問などへの対応力、プレゼンテーションのデザイン力が評価されます。発表も質疑応答も全て英語なので、原稿の下書きは日本チームが、最終修正と発表はハワイチームが行うというような作業分担を行いました。参加者はこのピッチデックを通して初めて他のチームのアイデアを知ることができたので、みんなしっかりと聞きたくさんの質問やコメントを寄せていました。大部分が聞き取れませんでしたでしたが、それでも非常に有意義な時間でした。ピッチデックの後はコラボレーションと呼ばれる時間があり、各チームが自由に他のチームを訪れて意見を交わしました。私たちのチームにも多くの人が訪れ、また多くのチームのところへ赴きました。会場には参加者、教師以外にボランティアの方々もいらっちゃって、各国の貴重なお話を聞くことができました。

その後はホテルに戻り自由時間となりましたが、私たちのチームは進行が遅かったため日夜通して作業をしていました。特にハワイチームのコーディング作業の進行がかなり深刻でした。さらに、最終提出の数時間前に致命的なバグが見つかるなどのハプニングもあり、極めて切羽詰まった状況での作業でした。

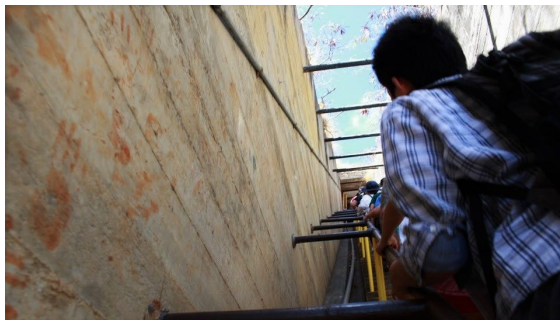
そのような状況でも、私たちのチームには常に笑顔がありました。また、言語が通じないなりにイメージやジェスチャー、翻訳などを使ってお互い工夫しながら乗り切りました。やはり私たちのチームはプランニングの時点でアイデアに齟齬があり、それをお互い理解しないまま大会を迎えていたのです。そのため現地では2つのアイデアをうまく融合するための新たなアイデアが必要でした。微妙なニュアンスを伝えるのはとても難しかったですが、それでもお互いに理解しようと努力を重ねた結果、何とか一つにまとめることができました。

アイデアが決まってからも様々なことについてディスカッションしたり、時にそれぞれの好きなものや、アニメなど日本のサブカルチャーに関する話をして盛り上がりたりしました。特に、たわいのない話で盛り上がることはとても重要だったと思います。もし黙々と焦りながら行っていたら完成させることすらできなかったでしょう。言語が伝わら

ないなりに一生懸命コミュニケーションを取ったからこそチームワークも深まり、笑顔を絶やさず作業ができました。それも踏まえ、3、4、5日目の作業は本当に大変でしたが、本当に最高の時間でした。

6日目 ハワイ観光、結果発表、閉会式

前日の時点ですでに作業は終了し提出も完了していて、結果を待つだけとなりました。審査員が審査している間、私たちは観光の時間となりました。参加者全員がバスで移動し、ダイヤモンドヘッド、ワイキキビーチ、アラモアナショッピングセンターを訪れました。最初に訪れたダイヤモンドヘッドでは、山肌に続く長い道を上り、途中の撮影スポットや頂上の展望台からの風景を楽しみました。とてもきれいでしたが、長く急な坂と強く暑い日差しによってかなり疲労しました。



次に行ったワイキキビーチでは時間こそ短かったですが、色々なチームの参加者が国という垣根を越えて一緒に遊びました。日本の手押し相撲を教え、海に入りながら押し相撲で遊んだりしました。その他様々な国の遊びも教わり短い時間を目一杯エンジョイしました。この日は天気に恵まれていたので、非常に綺麗な海を堪能できました。透明度が高くて水温が高めのハワイの海で遊ぶのはとても気持ち良かったです。



最後に行ったアラモアナショッピングセンターではお土産を買いました。ここでも基本チーム単位だったのですが、相手方がハワイからの参加者だったため大部分が別行動でした。その間の引率は日本の先生が行いました。私たちは各々の家族や知り合いのためにハワイの名産品を買回りました。ハワイではナッツやナッツのチョコが有名でたくさんの種類がありました。その他ビーフジャーキーや木彫細工、アロハシャツなども売ってありました。土産屋は若干物価が高いので、もしあなたがたくさんのお土産を買う予定なら少し多めに予算を取っておくことをお勧めします。アラモアナにはお土産屋以外にも服屋、ブランドショップ、WindowsショップやAppleストア、ゲームセンターなど様々な店があります。今回は時間が短かったのであまり堪能できませんでしたが、見て回るだけでもとても賑やかで楽しい場所でした。また、ABCストアという大きなスーパーもありました。アメリカの

お菓子などはこちらで買うとお土産屋よりも安く購入できます。ただしお土産屋はないため注意が必要です。

日中の観光が終わった後、閉会式（クロージングセレモニー）が行われました。形式は開会式と同様で参加者はそれぞれの国を象徴する衣装をまとい参加しました。日中の観光もあつてか疲れ気味の参加者もチラホラといましたが、皆しっかりとセレモニーに参加しました。内容は来賓などの挨拶と結果発表という非常に短いものでした。賞は、4チームに与えられる特別賞が数種類、それぞれ1チームのみに与えられる一位、二位、三位があり、私たちは特別賞の一つであるBest Cooperation Awardを受賞しました。

閉会式の後には写真撮影や各国から持ち寄ったお土産を交換する時間がありました。私たちも様々な国の人とお土産を交換し、たくさんの交流を行いました。多くの人がFacebookをやっていたのでアカウントを教えあったり、自撮りで写真を撮りあったりしました。そして、その後にあったのが屋外で行われた参加者全員参加のバイキングディナーです。ここでも、様々な人と交流したり自国の文化について話し合ったりしながら、提供された食事やハワイの伝統舞踊などを楽しみました。ハワイの伝統舞踊の内容は太鼓による演奏やハワイアンダンスなどでした。実際に見るのは初めてだったのでとても新鮮でハワイの文化を良く感じられる素晴らしい演舞でした。また、会場となったIMINホールには日本庭園風の庭があり食事会場から堪能することが出来ました。ハワイの中に日本の文化が溶け込んでいる様子はどこか新鮮で誇らしい気持ちになりました。食事は午後8時程で解散となり、その後は各々の部屋で休みました。帰国のことを思うとどこか寂しくなりつつも、楽しい思い出が出来たことに大いに満足しながら明日の帰国に向けてゆっくり休みました。

7日目 帰国

チーム内のメンバーと別れを惜しみながら宿泊場所である学生寮を後にしました。行きと同様、大韓航空でダニエル・K・イノウエ空港を発ち帰国しました。

大会を終えての感想

宮岡

この大会を通して色々な気づきがありました。まず私は英語力、特にリスニング力が足りないことがわかりました。英語圏の国の人たちのとてつもなく早く話す英語に私は圧巻されてしまいました。学校での授業だけでは、現地の人達と会話するにはなれないことがわかりました。現地の人達とスムーズに会話するためには、現地の英語を聞き込む必要があるのです。これから英語を聞く機会を増やしたいと思いました。続いて、世界各地の人々の性格が分かったと思います。東南アジアから来ている人や中央アメリカから来ている人、ヨーロッパから来ている人などと、参加者の出身国は様々でした。私はそのような人達と話す機会がたくさんあったのですが、話しているうちに国によっての個人の考え方の差が見えてきたと思います。例えば、東南アジアの人は日本人とよく似ていて、空気を読むことが得意で何かよそよそしい感じがしました。加えて、このような事にも気づきました。日本の良さです。開催中にはハワイの街中を歩いたり、様々な人々と話したりする機会は山のようにあったのですが、そのような中で私はゆとりがなくせわしない外国の精神を感じました。素朴でゆっくりとした精神を持っている日本は世界の中でも極めて特殊で個性的であることがわかりました。この大会参加により、私は自分や日本が世界の中でどのような立ち位置にあるのか、コミュニケーションとは何か、などの色々なことを学ぶことができました。もうこのような経験をするのではないと思います。この経験が将来役に立てばいいなと思っております。

石貫

この大会は私に様々な新しい発見をくれました。まず、宮岡くんも挙げていますが自身の英語力について、現地の人達にどれほど通用するのかというのが痛いほどわかりました。学校の授業とは比べ物にならない速さだったり学校では中々習わないような砕けたフレーズや単語が多くあったりして、相手の話を理解することがとても難しかったです。やはり学校の授業では私達の英語レベルに合わせた単語やフレーズを使ってくれているのだなと気付かされました。逆に、時制や文法は学校で習った通りで、非常に正確でした。向こうの人にとっては至極当たり前だと思うのですが、実際私が話す時は文法も時制も焦って滅茶苦茶になってしまうことが多かったです。もっとスムーズな会話をするためにはネイティブな英語に もっと慣れつつ学校の授業で基礎を鍛える必要があるなと強く感じました。ただし、全く会話ができないという訳ではありませんでした。正直に言うと、単語の知識さえあれば相手との意思疎通は可能でした。加えて今は翻訳サイトなども充実しているので、ニュアンス自体を伝えることはさほど難しくありません。それゆえたくさんの人と話すことが出来ました。実際、暇さえあればハワイ出身の相手方と話をしていましたし、たくさんのお話で盛り上がりました。ですが、やはり会話のテンポが悪かったり、いちいちスマホを取り出して翻訳機能を出さなければならなかったりするので、より面白い会話のためにも高度な英語力が欲しいなと思いました。また、英語以外の教養も重要なんだと気づきました。出身が違う人同士で話す際、専ら会話の内容は自国との違いや各国の文化となります。よって、歴史、文化、雰囲気やタイムリーな話題などにおいて自国とどのように違うかが分かる知識や観察眼が必要だなと感じました。実際、会話する際も日本のアニメなどに関する話題がよく盛り上がりました。驚くことに日本人でもよくアニメを見ていないと分からないようなタイトルのものも知っていたりしてすごいなと思いました。また、日本のアニメを見たいから日本語を勉強してるという人もいて驚かされました。このようなお互いが気が合うような話題があれば会話が一気に華やぎます。なので、もっと広い知識や見聞、教養を身につけなければなと思いました。総じて気づいたのはもっと自分を磨かなければいけないということでした。コミュニケーションを通じて、出身が違おうと必要となる人間性は同じなんだなと気付きました。アメリカ人は陽気だからあちらから積極的に話してくれる！というようなことはことはありません。また、外国人だから多少礼儀を無視しても大丈夫だろう、といったこともありません。形式は違っても礼儀や誠意は必要です。また、自分から話しかけていく勇気なども必要です。そのような人間性をもっと磨くべきだと強く感じました。英語力や教養も大切にしつつ、これからも自分を成長させていこうと思います。この大会で得た気づきを元にさらなるステップアップをしていきたいと思っています。