

VTuber 等のメディアを利用した教育の実践と 自治体の活動を結ぶ試み

山坂 菜々¹⁾, 江島 徹郎²⁾

1) 愛知学泉大学

2) 愛知教育大学

1000000438@st.gakusen.ac.jp

Connecting the practice of education using VTuber media, and the activities of region.

Nana Yamasaka¹⁾, Tetsuro Ejima²⁾

1) Aichi Gakusen University.

2) Aichi University of Education.

概要

本研究は、VTuber 等のメディアを活用して、自治体の活動と結ぶ可能性と課題を検討した。自治体のプロジェクトと、そのイベントで、学生が主体的に VTuber 体験の企画・運営等を行った。体験した子どもたちだけではなく、学生たちの学びの大きさが示唆された。

1 背景

本研究は、山坂ら(2022)(2023)を基に、VTuber 等の ICT の活用を、自治体の活動と結ぶ可能性と、それに伴う課題を探る。

山坂ら(2023)は、VTuber 等の ICT を活用した実践を通じて、子どもたちが情報の発信の楽しさや難しさを体験し、理解できることを示唆した。また、愛知教育大学の学生が中心となってワークショップの運営を行っている。

山坂らは、愛知県安城市における市制 70 周年に向けたプロジェクト「ケンサチ e フェス」(以下「プロジェクト」)に関わる機会を得た。

プロジェクトの目標は、「e スポーツ等デジタルコンテンツを社会課題解決のツールとして活用していく」としている。

プロジェクトは、2022 年 11 月 3 日(祝)に、同市の複合施設アンフォーレでイベント「ケンサチ e フェス」(以下「イベント」)を計画した。

イベントは、市民のデジタルコンテンツに対する興味・関心を高める目的を持ち、様々なデジタルコンテンツを社会課題解決のツールとして活用するとした。

山坂らは、VTuber 等の ICT を活用した実践(2022)が、イベントに活用できるのではないか?との着想を得た。また学生が中心となって運営する

ことが、自治体の活動にとって、よい実践例となる可能性があると考えた。

山坂ら(2022)(2023)は、子どもたちが ICT を活用して情報を発信する楽しさや難しさを体験する場として設計した。筆者らは、VTuber は直感的で親しみやすいインターフェースが魅力であり、参加者は自らがコンテンツを通じて情報の発信する過程は、e スポーツとの親和性も示唆していると考えた。

さらに、本研究の実践は、子どもたちに情報の発信の機会を提供し、プロジェクトの目標とも連動しており、「誰もが活躍できる機会の創出」と「次世代の明るい未来を創造」に寄与する要素を持っていると考えた。

これらから、本研究の実践として、プロジェクトへの参加は適切であり、VTuber 体験を通じて子どもたちの情報の発信への理解を深め、さらに学生が主体となって運営することは、プロジェクトの目標達成に寄与し得ると考えた。

プロジェクトは、市が主体となって、複数の部署、複数の大学、地域の企業や公的団体等が、産学官連携の委員会を構成して推進した。江島は委員会に委員長として参加し、山坂は陪席した。また企画運営業務を公募型プロポーザルにより民間業者((株) コミュニティネットワークセンター、以下 CNCI) が受託した。

2 目的

本研究の目的は、学生が主体となって運営するVTuber等によるICTを活用した実践(以下、本実践)が、自治体の活動の一部を構成することによって、本実践を体験した子どもたちに与える効果等と、自治体の活動にどのように寄与できるのか、を検討にすることである。

3 方法

本研究は、以下のような手順で行う。

- (1) プロジェクトの実行委員会に、本研究に関わる学生たちが陪席し、提案等を行い、委員の皆様にご議論いただく。
- (2) 提案等から実行委員会で採用されたものを、学生たちがイベントで実践する。
- (3) イベントの実践について、アンケートやインタビューを用いて検討する。

4 実践

4.1 提案

2022年度に大学院生であった山坂らを中心とする愛知教育大学の学生数名が、対面またはオンライン等を活用して、プロジェクトの実行員会に陪席した。

2022年5月25日(水)に第1回実行委員会が開催された。

山坂は、委員会の最後に、短時間、実践のデモンストレーションを行った。独自に作成したVTuber「ミツバ」をスクリーンに映し、実際にVTuberとして動く様子を委員に示した(図1)。

委員会後、委員の方々がVTuberの体験をした。委員の方々からはいくつかの感想や意見を得た。

2022年6月29日(水)に第2回実行委員会が開催された。

イベントのサブコンテンツ案として「VTuber体験」が提案された。場所はアンフォーレ多目的室となった。

これに向け、山坂は、他の学生や、CNCIの協力を受けながら、企画書を作成し、実行委員会に提出した。企画書には、VTuberやゲーム実況の説明、本体験の目的、ゲームの選定とその操作方法、イベントの日程、進行方向、配置図、必要な機材とそのセットアップの手順、スタッフと参加者の役割と動線、アンケートとインタビューの内容などを詳細に記載した。内容は、山坂ら(2022)

の手法を参考にしつつ、いくつかの改良を加えた。ゲームはEpic GamesのFall GuysをNintendo Switchを使用することとした。本実践の台本とスケジュールを作成した。

CNCIからは、この他、実践やその準備に必要な機材の提供を受けた。これにより、本実践の品質と参加者の安全が確保されたと考える。

2022年7月22日(金)の第3回実行委員会で、提案が採決され、採用が決まった。

2022年8月3日(水)の第4回実行委員会から、具体的な検討に入った。資料には「愛知教育大学学生主体により実施」と明記された。

これに相前後し、筆者らは、イベントには参加者が多数予想されたこともあり、愛知教育大学の学生6名による実施のためのチームを編成し、繰り返し準備に取り組むこととなった。



図1 VTuberのデモンストレーションの様子

4.2 イベント

イベント当日に向け、前日にリハーサル及び設営を行った。

イベントの当日は大きなトラブルもなく、VTuber体験の運営は順調だった(図2)。

イベントには年齢等の制限はなく、参加者の多くは子どもとその保護者であった。

体験後のアンケートは、山坂(2022)と異なり、紙の質問紙からGoogleフォームへと変更した。参加者と学生スタッフはタブレットを使用して直接回答を入力し、これによりデータ収集の効率が向上して、負担が軽減することをめざした。さらに、一部の参加者に同意を得て学生スタッフがインタビューを実施し、アンケートのデータに深みと具体性を持たせることを目指した。

また、新型コロナウイルス対策として、参加者とスタッフ双方にアルコールによる手指の除菌と

フェイスシールドの着用、体温測定などを徹底し、本イベントの安全性を高めた。



図2 VTuber 体験を行う子どもたち

5 結果

参加者は 83 名。アンケートの有効回答は 78 であった。インタビューに応じたのは 49 名だった。以下に結果をまとめる。質問は要約している。

表 1 年齢を教えてください

年齢(歳)	人数(人)
5	1
6	2
7	3
8	13
9	13
10	12
11	5
12	10
13	5
14	2
24	2
25	1
43	1
44	2
48	2
49	1
63	1

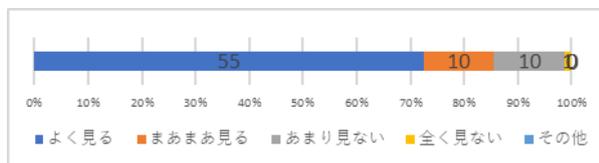


図3 どれくらい動画を見ますか？

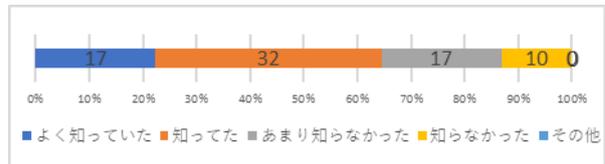


図4 VTuber を知っていましたか？

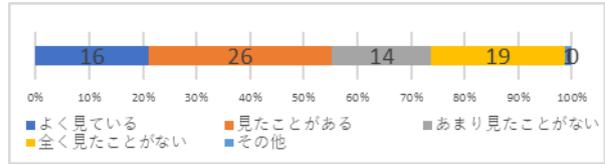


図5 VTuber の動画を見たことがありますか？

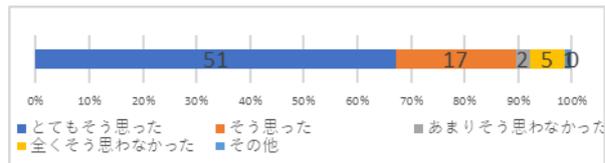


図6 VTuber の動画を見たいと思いましたか？

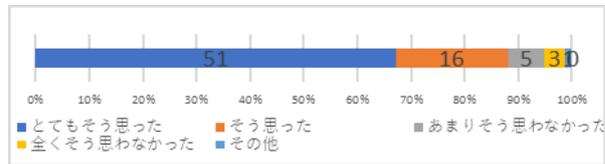


図7 VTuber をやってみたいと思いましたか？

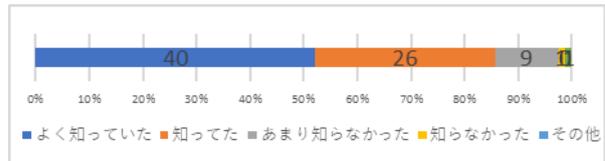


図8 ゲーム実況を知っていましたか？

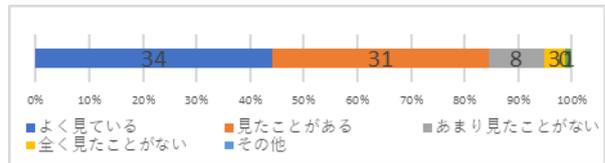


図9 ゲーム実況を見たことがありますか？

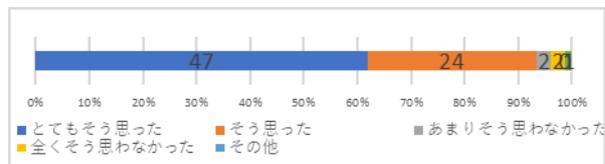


図10 ゲーム実況を見たいと思いましたか？

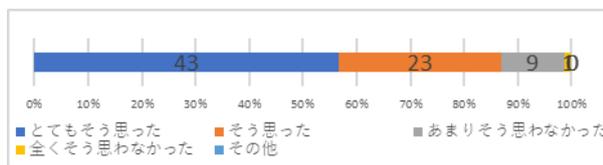


図 11 ゲーム実況をやってみよう?

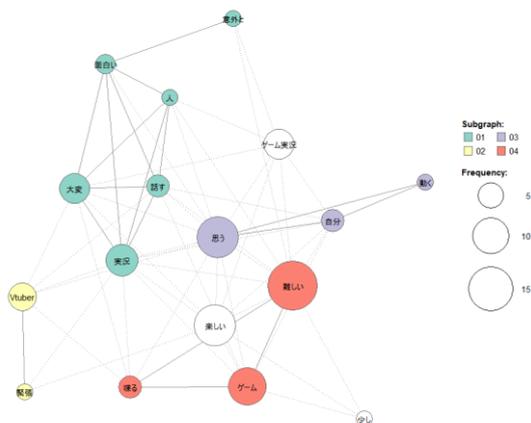


図 12 自由記述の共起ネットワーク Jaccard 上位 60 KHCoder による

以下に、インタビューからいくつかを示す。

「ぼくは YouberYoube とかをよく見ていて、ゲーム実況をあのちょっと将来の夢がかなわなかったとき、第3の夢としてちょっとやりたかったので」「あの将来の夢がゲーム実況者なので」「好きな VTuber さんが何人かいて、将来私も VTuber になりたいなってちょっと思ってたので体験させていただきました。」

6 考察

アンケートの結果からは、参加者のゲーム実況と VTuber に対する明確な関心が見られる。ゲーム実況は広く視聴されており、VTuber もそれに続く人気である。この結果は、デジタルコンテンツに対する興味が高い層が本イベントに参加していることを示していると考えられる。

参加者はゲーム実況や VTuber のコンテンツに理解している者が多く、体験中にはその知識を基に楽しんでいる一方で、自らが実況を行うことの難しさを新たに認識している。これは図 12 でも確認できる。

特に、「意外と」という表現が示すように、参加者はゲーム実況が予想以上に難しいと感じ、自らの能力や知識に自信を持てなかった可能性がある。だが、Fall Guys に「楽しい」というポジティ

ブな反応と「難しい」という挑戦的な側面の両方があるので、Fall Guys のゲームの難しさに引っ張られ、ゲーム実況が難しかった可能性がある。

インタビューでは、「今回の体験に参加いただいた理由やきっかけは何ですか?」という問いに対し、学校のチラシから、友人に誘われたなどが多いようだ。一方で、結果に示したように、VTuber やゲーム実況者を職業選択の一つとして考えている参加者もいる。プロジェクトの目標の「誰もが活躍できる機会の創出」と「次世代の明るい未来を創造」に寄与したと考える。

図 12 から、「VTuber」と「緊張」というクラスターから、VTuber としてのパフォーマンスを展開する新しい環境に、参加者が戸惑いや緊張を感じていることが示唆される。これは、VTuber としてパフォーマンスの質に対する意識の高さを示しているとも解釈できる。

以上から、本実践は参加者にとって情報の発信の楽しさと同時にその複雑さを体験的に学ぶ機会となったと推察する。ゲーム実況の難しさや VTuber でのパフォーマンスにおける緊張感は、参加者が情報の発信の背後にある技術やスキルを、実感として捉える契機となったであろう。

本実践と自治体との連携は、はじめは手探りのようであったと考える。自治体ならびに実行委員会の皆さまは、そもそも VTuber 体験が良いのかどうか、学生たちが提案や運営することを自治体として行って良いかどうか等、迷いがあったのではないだろうか。

しかし、CNCI の支援を受けつつ、企画書をまとめたことは、それを支えた学生たちがチームとして機能しはじめたことにより、その価値を見出し、積極的に取り入れるようになったと考えられる。

一方で、ある種の「縁」「運」はあったと考えられる。そもそも江島が実行委員長であった。実行委員会のある委員からは「もっと学生を活用すべきだ」との趣旨の発言が繰り返された。

2022年21月21日に開催された第6回実行委員会では、委員から「地域の記念事業として、産学官の連携として非常に有意義であった」という趣旨の発言があった。

本研究に基づく取り組みは、VTuber 体験という ICT の活用において、比較的新しいと考えられることがらにおいてのみならず、大学生が主体的に自治体との活動に関わることによって、自治体等の地域の活性化に貢献する可能性を示唆する。

筆者は、本イベントの実施にあたり、トップダウン型の管理・運営スタイルとは異なり、大学生が具体的なアイデアを企画・提案し、自治体と協力し、現実したことを誇りに思う。

この運営スタイルが、学生が社会活動にどのように積極的に参加し、それに貢献できるかというモデルを示している。

本プロジェクトに参加した学生の多くは、学校事務職を中心とした公務員の養成をめざすコースに所属している。こうした学生にとって、自らの学びと専門性を現場で試し、深める機会を得たのではないだろうか。

また、学部学生と大学院生が連携してプロジェクトを推進したことも、学びのスタイルを提示した。

またそのために、まずはリーダーシップ、経営能力、そして ICT の知識と技術を兼ね備えた人材の養成が欠かせないとも考えられる。

本実践は、VTuber のような新しい ICT の活用、学生が中心となった自治体との連携が、新しい学びの双方を促進する貴重な経験となったと言えるだろう。

これらの知見は、今後の地域活性化の取り組みや、学生の実践的な学びの場の創出において、貴重な参考になると考える。

7 結論

本研究は、学生が主体となって運営する VTuber 等による ICT を活用した実践が、自治体の活動の一部を構成することによって、本実践を体験した子どもたちに与える効果等と、自治体の活動にどのように寄与できるのか、を検討した。

実践を通じて、自治体の活動として地域の活性化につながる可能性を示唆した。

また、アンケートやインタビューから、本実践を体験した子どもたちは、VTuber を通じて、情報発信の楽しさや難しさを体験し、そのプロセスで学びと刺激を受けたことがアンケートとインタビューの結果から示唆された。

学生は、自治体と連携し、そのプロジェクトやイベントの運営に主体的に関与することで、実践的な能力や専門性を向上させる機会を得たと推測できる。

これらは、ICT の活用、学生の主体的な学び、そして自治体等の地域の活性化が、有意義に結び

ついて機能すること、そしてそれを実現するための産学官の連携が見えてきたことを示しているだろう。

8 課題

本研究の複数の課題を以下に示す。

学生スタッフによるインタビューが、適切にできなかった部分があった。学生スタッフが参加者に答えを提示しすぎたり、答えを待たずに示したりすることがあったようだ。

また、インタビューは、きょうだいや友人と一緒に行われることがあった。録音では声や話し方から、誰がどの部分を述べたのかの識別が困難であった。

本イベントは一過性のイベントをめざしたもののとなっており、本実践の継続的な展開に疑問がある。

また、同様に自治体や学生、委託された民間企業等、組織の持続性と効果的な運営にも問題がある。これまでの活動は特定の個人やグループに依存する傾向にあり、組織としての持続可能な基盤に欠けている。

こうした自治体での ICT 活用をさらに発展させるための具体的な手法や、その評価基準の確立が必要である。自治体がどのようにしてデジタルコンテンツを取り入れ、大学や民間企業とどのように協力してそれを推進していくかは、まだまだ検討していく必要があるだろう。

特に、大学等も、学生の教育課程や、また組織としてこれらの活動をどのように支え、育てていくかについての省察と改善が求められる。学生が主体的に活動に参加し、学ぶための環境と支援体制をどのように提供するかを検討し、実現しなければならない。

筆者らは、これらの課題に対処し、ICT の利活用をより発展させ、それを地域に広め、より良い社会の構築に向けて、努力していこうと考えている。

謝辞

本研究及びイベントの運営を通じて得られた貴重な知見と経験は、多くの方々の協力と支援に支えられました。この場を借りて、心からの感謝を申し上げます。

実行委員会の委員の皆様には、本イベントの

運営におけるご協力と貴重な意見、そして絶え間ないサポートに深く感謝申し上げます。

安城市ケンサチ=SDGs 課の皆さまをはじめとする安城市役所や関連する公的団体の方々、本研究の提案や企画に対して手厚くフォローしていただき、ありがとうございました。CNCIの都築彩恵様、(株)キャッチネットワークの松本勉稔様、(株)新東通信の川島健太様をはじめとする皆さまは、学生に寄り添い、温かい支援と指導をいただきました。そのご厚情に感謝の念を表します。

椋山女学園大学 宮下十有先生には、VTuber 体験を挑戦する機会を与えていただき、心より感謝しております。あいちワークショップギャザリングの運営者と参加者の皆さまのご協力と熱意が、本研究の成果をもたらしました。

愛知教育大学のスタッフ、今井柁希様、鋤野栞様、中島怜生様、神谷貴恵様、吉田瑞生様をはじめとする多くの方々には、イベントの準備から運営を積極的に参加していただきありがとうございました。

そして、本イベントに参加され、価値ある体験と学びの場を共有して下さったすべての皆様に、深く感謝申し上げます。皆様の積極的な参加とフィードバックが、本研究の価値を高めてくださっており、これからの研究と実践に生かして参ります。

ご協力いただいた全ての方々に、心より感謝申し上げます。ありがとうございました。

参考文献

- [1] 山坂菜々・江島徹郎・宮下十有、子どもたちの VTuber による情報の発信・伝達の実践、日本教育メディア学会第 29 回年次大会(2022 年度)、2022.
- [2] 山坂菜々・江島徹郎、子どもたちの VTuber による情報の発信・伝達の拡張、日本教育メディア学会第 30 回年次大会(2023 年度)、2023.
- [3] 安城市/ケンサチ e フェス実行委員会、2023. <https://www.city.anjo.aichi.jp/shisei/e-fesmeeting.html> (参照 2023-10-10)