

# 動画やキャラクター等のメディアを活用した対話による 教育の実践と地域の活性化への試み

## Attempts to Revitalise the Region by using the Videos, Characters and other media to Implement Educational Practices.

山坂 菜々

Nana Yamasaka

教育支援高度化専攻 教育ガバナンスキャリアコース

キーワード 動画、ゆっくり動画、VTuber、フェイクニュース、人狼ゲーム、ICT

### 1. はじめに

筆者は以前よりインターネットで公開されている動画に興味を持っていた。

筆者が初めて動画を作ったのはいわゆる「ゆっくり動画」であった。画面内の左側と右側に一人ずつ配置したキャラクターが対話する。あらかじめキャラクターが用意され、動画の作成には無料の専用のソフトウェアが用意された。筆者はまず、趣味の話から動画を作成した。

次に、江島を指導教員とする学生のために学習支援の動画を制作した。このときに制作した動画は3つである。動画を作成していく上で、オリジナルのキャラクターの制作を行った。これまでゆっくり実況のキャラクターで動画を制作していた。だが、そのキャラクターは東方プロジェクトの所有物である。そこで筆者はオリジナルのキャラクターを制作した。



図 1 制作したオリジナルキャラクター

本研究は、こうした「ゆっくり動画」を端緒に、インターネットで広く使われている動画の技術を用いて、学習者との対話を行って教育に応用する実践を検討するものである。

本実践は、やがて「ゆっくり動画」を超えて、

VTuberを活用することにつながり、自治体の支持を得て、その地域の活性化を試みることにたどり着いた。その可能性と未来を検討していく。

### 2. 動画を活用した対話的な学び

本研究では、いくつかの事例を通して、これら動画が変える学びを振り返る。

第2章では、いわゆる「ゆっくり動画」を用いた実践を紹介する。本実践では、動画内でのキャラクター同士が対話することによるオーバーヘッドコミュニケーションを志向した。これは、2020年12月に大学ICT推進協議会2020年度年次大会での発表<sup>1)</sup>を基にしている。

第3章では、人同士の対面の対話と、その内容の動画を用いることとした。これによって対話を深めることができることを目指した。また異なる属性を持つ学習者で複数の実践を行った。これは、1つ目は、2021年に情報科教育学会東海・中部支部研究会で発表したもの<sup>2)</sup>を基にしている。これを実践1とする。2つ目は、2020年3月に雑誌「教育ガバナンス研究」に発表したもの<sup>3)</sup>を基にしている。これを実践2とする。

第4章では、リアルタイムでの人とキャラクターの対話を、いわゆるVTuberを用いて実現することを目指した。これは2022年11月の日本教育メディア学会第29回年次大会2022年度での発表<sup>4)</sup>を基にまとめる。

### 3. 擬人化エージェントを活用したオンラインによる実践

本研究は、擬人化エージェントによるオーバー

ハードコミュニケーションが、特にオンラインを活用した大学の授業において、効果的に用いることが可能かどうかを検討する端緒を目指すものである。

齋藤(2016)は、擬人化エージェントによるオーバーハードコミュニケーションによって、被説得者がより信頼感を感じ、説得できる可能性があることを示した。これは、ICT を活用したオンライン授業でも有効だろうか。また、デジタルゲームそのものを活用するのではなく、デジタルゲームを活用した授業を実践することによって、学習者の意欲を高めることをめざす。

次の手順で行った。擬人化エージェントとなるキャラクターが登場する動画を作成する。続いて評価のためのアンケートを作成する。実践は2020年の7月に愛知教育大学の学生を対象として行われた。

本研究では、擬人化エージェントによるオーバーハードコミュニケーションによって、学習者がより信頼感を感じ、よりよく学習できる可能性について、ICT を活用したオンライン授業でも有効である可能性が高いことが示唆された。

また、その教材として、デジタルゲームを活用した授業の実践を採用した。しかし、学習者のゲームに対する前提が異なり、評価をきちんと行うことが難しかった。

主に改善する点として、以下のようなことが考えられる。

まず、今後は、評価の調査項目について再度検討を加える。学習者の発表ツールのバラつきを抑える。調査を行った学習者の数が少なかったため、定量的な評価を行うことが難しかった。今後はこれらの数の拡大にも努めたい。

#### 4. フェイクニュースを学ぶ授業「ニュース人狼」の実践

ゲーミフィケーションを用いて、情報の真偽について学ぶことを目指す。本研究では、その一例として「ニュース人狼」を取り扱う。また、学習者が主体的に情報を選択し、内容を吟味することを目指す。

本研究は、ゲーミフィケーションを用いて、情報の真偽について学ぶことを目指す。ゲームは複

雑で難解な問題を俯瞰する。学習者は問題を共有し、主体的に授業に参加することを期待する。問題をゲームに組み込むことは、その問題に絡む多くの条件を減らし、浮き彫りにする。よって、ゲーミフィケーションは様々な授業に応用できると考える。一方、ゲームのシステムを基盤にし、条件を当てはめる必要がある。本研究はその例として、人狼ゲームを取り扱う。人狼ゲームを取り扱う理由は、その考え方が、ニュースの真偽を吟味する考え方と類似していると考えたからである。人がインターネット上の情報の吟味を行わない原因として、情報には嘘がある意識が欠けていることと考えた。人狼ゲームでは、参加者の中に人狼(嘘つき)がいることを前提として始まる。よって、学習者は事前に嘘があると知っているため、情報の見方が変わり、吟味すると期待する。さらに、人狼になれば、人を欺く視点を持つだろう。人狼ゲームでは話し合いがあり、議論の活発化するだろう。以上から、筆者らは、「人狼ゲーム」から、「ニュース人狼」を発案する。

「ニュース人狼」における人狼か村人かの判断は、その学習者が発表したニュースの内容から議論する。ニュースの内容は、学習者の身近で起きた出来事とする。個人的な出来事を話すことで、互いにニュースの内容に関心を持つことを期待する。

仮説1：ニュース人狼を用いて、情報の真偽について学ぶことができる。

仮説2：学習者が、自ら不正確な情報を含むニュースの発信を行い、これを別の学習者が指摘するという協働的な活動を通して、情報の受け手だけではなく、送り手として役割を学ぶことができる。

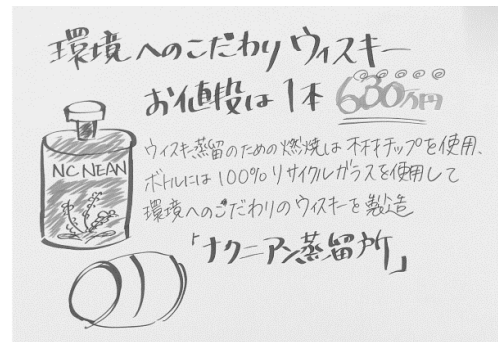


図2 受講生が発表したニュースの例

本研究の実践は5回行われた。対象は様々であるため、対象に合わせて教材や授業計画を変更した。

フェイクニュースを通して、情報が溢れる社会を生き抜く力を身に付ける授業を検討した。評価に検討の余地があるが、仮説1は概ね成立していることを示唆できる。また本研究は、ゲーミフィケーションを用いてフェイクニュースを学ぶ授業を作成し、特に情報モラルの授業で効果的に学習できる可能性が高いことが示唆された。だが、ゲームは多種多様にあり、授業のテーマにあったゲームを選択する必要がある。本研究で人狼ゲームを取り扱ったが、他のテーマですべて応用できるとは限らないことは注意しておきたい。



図3 実践の様子

主に改善する点としては、調査を行った対象者の数が少なかったため、定量的な評価を行うことが難しかった。今後はこれらの数の拡大にも努めたい。また、本研究では、動画そのものの効果については検討していない。本研究で用いた動画は、一般的な授業の動画ではあまり見られない特徴がある。これについての検討もしていきたい。

情報の授業は実施されてから間もなく、まだ多くの分野で検討する余地があると考えられる。その一端として、本研究が役に立つことを願ってやまない。

## 5. こどもたちの Vtuber による情報の発信・伝達の実践

本研究の目的は、子どもたちが、VTuber を用い

たゲーム実況を体験して、情報活用能力の発信・伝達する力を育むことを目指す。またこれによって、発信する視点に立つことを期待する。

VTuber を用いた理由は、キャラクターが人物に同期すること、匿名性が確保できること、子どもたちの関心が高いと予想したことである。

また、ゲーム実況の配信を設定した。

イベントのワークショップにおいて、子どもたちは、VTuber を活用して動画サイト Youtube でゲーム配信の体験を行った後、質問紙に答える。体験には、オリジナルの VTuber「ミツバ」を用いた。またゲームは Epic Games の Fall Guys を扱った。実践は2022年の8月に「あいちワーク・ショップ ギャザリング〜こどもとアートとものづくり〜 椋山女学園大学」で行った。

結果、参加は34人。質問紙の有効回答は30である。

アンケートの結果から子どもたちは、VTuber よりもゲーム実況をよく知っている。共に機会があればやってみたいと考えている。ゲーム実況を簡単だと考えている。しかし自由記述からは、発信の難しさに気づく。

子どもたちは発信する側の視点を持つことができたことを推測できる。

キャラクター「ミツバ」はトミダトモミ氏による。筆者らは氏に敬意と謝意を表す。

## 6. 地域の活性化に向けて

第5章を踏まえて、筆者らは、本実践が地域の活性化につながるものと確信した。そこで、安城市市制施行70周年記念事業ケンサチeフェス実行委員会において、提案を行った。この委員会は、8月にワークショップを行うほか、11月にケンサチeフェスを行うなど、数々のイベントを計画した。当日の参加者は80人を超え、順番待ちの列もできた。

1回目と同様、参加者はVTuber になることの面白さや、ゲームしながら話すことの難しさを体験的に学んだようだ。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。アンケートを紙で印刷するのをやめ、タブレットでおこなったなどが、運営が順調であった要因と考える。

安城市は、令和4年12月21日（水）に開催

された第6回ケンサチeフェス実行委員会に以下の評価点を報告している。

#### 【評価点】

- ・多くの市民の来場があり、参加者から高い満足度が得られた。
- ・本市（安城市）でははじめてとなるメタバース会場の併催など、先進的な取り組みを実践できた。
- ・産学官連携により、バリエーション豊かなコンテンツ展開、アンフォーレ全体の賑わい創出、スムーズなイベント運営が実施できた。

また同委員会での報告では、「産学官連携した実施」において『『目的』に合ったコンテンツ選定やイベント内容の検討』が必要であるとした。同委員会では、他の委員から「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」という趣旨の発言もあった。

これは、本研究に基づく実践が、地域の活性化につながる可能性を示したものであると考える。

## 7. まとめ

筆者が扱う研究は、ゆっくり実況、VTuber と、研究で取り扱うコンテンツが異なるので、内容に一貫性がないように見える。筆者はインターネットの世界を知るために、各コンテンツのルールやマナーを知り、コンテンツのコミュニティに受け入れてもらえるようにキャラクターを作っているに過ぎない。インターネットの世界は、人々の物理的な距離をなくし、ボーダーレスな空間に見える。しかし、インターネット内のコンテンツごとに特有のルールやマナーであったり、空気感があったり、と個人がシームレスに移動できることは少ない。すなわち、現実の世界がそうであるように、インターネットにも多様性がある。それは筆者も新しいコンテンツに行く際は、そのコンテンツのルールやマナーを知り、携わる人々の言動から空気感や風潮を感じ取る。もしタブーを犯してしまえば、そのコンテンツのコミュニティから追い出されてしまうだろう。筆者はインターネット内に無数に存在する様々な世界を理解したいだけなのだ。

コンテンツのコミュニティになじんだら、そこでの活躍する人々と対話をしたり、実際のコンテ

ンツを鑑賞したりする。その世界は現実の世界ではないが、お金と同等、またはそれ以上に価値を見出せる”何か”がある。これをメタバースととらえる人も存在する。しかし、間違っはならない。コンテンツがあって、人が集まり、さらなるコンテンツが生まれ、世界ができるのである。空間を先に作ると、この世界は成立しないのだ。しかもこの世界は生まれるのも早い、崩壊するのも早い。筆者が生きているうちにすべての世界をわたりつくすのはおそらく難しいだろう。こうしたインターネットの世界の渡り方は、人がどのように生きると良いかを教えてくれる教育がないのと同様に、正解は存在するとは考えられない。またその楽しみ方にも正解はなく、教育によって伝えることも難しい。このような現状に筆者は強い危機感を覚えている。筆者はこの先にこうした世界を理解するためにコンテンツを作り続け、そのコンテンツを誰かに届け続けるだろう。

## 参考文献

- [1] 山坂菜々・山田初美・松永豊・梅田恭子・齋藤ひとみ・砂川誠司・江島徹郎、擬人化エージェントを活用したオンラインによる授業の実践大学、ICT推進協議会 2020年度 年次大会
- [2] 山坂 菜々・江島 徹郎、ゲーミフィケーションを用いてフェイクニュースを学ぶ「ニュース人狼」の提案、令和2年度情報科教育学会 東海・中部支部研究会、2021
- [3] 山坂 菜々・伊藤 咲綺・江島 徹郎、フェイクニュースを学ぶ授業「ニュース人狼」の実践、教育ガバナンス研究、2022, 5, 41-53.
- [4] 山坂菜々・宮下十有・江島徹郎、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)