

所属長	所属科長	事務(局/部)長
		

令和4年 4月 4日

理事長 殿  
学 長 殿

令和3年度“オール近大”新型コロナウイルス感染症  
対策支援プロジェクト研究報告書

標記の件に関しまして、別紙のとおり報告いたします。

また、本研究報告の内容は、近畿大学学術情報リポジトリ (KURepo) に公開する旨、承諾いたします。

1. カテゴリー	<input type="checkbox"/> 研究 <input checked="" type="checkbox"/> 開発・提案    /カテゴリーNo 46
2. 企画題目	先端メディア・コンテンツの制作、発信を通じた創造性教育法の開発 —YouTuber、VTuber、VR コンテンツ、ゲーム実況などの研究、実践を通じて

研究代表者

所 属 : \_\_\_\_\_ 総合社会学部 \_\_\_\_\_

職・氏名 : \_\_\_\_\_ 岡本 健 \_\_\_\_\_



## 令和3年度“オール近大”新型コロナウイルス感染症 対策支援プロジェクト研究報告書

企画題目	先端メディア・コンテンツの制作、発信を通じた創造性教育法の開発—YouTuber、VTuber、VRコンテンツ、ゲーム実況などの研究、実践を通じて
研究者所属・氏名	研究代表者：岡本 健 共同研究者：なし

### 1. 研究、開発・提案 目的及び内容

2020年度の“オール近大”新型コロナウイルス感染症対策支援プロジェクトでは、「アフターコロナ時代における現実・情報・虚構空間の効果的な活用方法の開発—VR空間を用いた授業コンテンツおよびイベントの企画・制作・評価を通して」を申請し、500万円の支援経費をご交付いただき、有難うございました。

これにより、360度カメラを用いたVRコンテンツを創作、発信できる環境が得られ、学生たちによる挑戦的なコンテンツが多数完成しました。その成果は、2020年度および2021年度のオープンキャンパスへのコンテンツ提供や、実証実験への多数のマスメディアの取材、総務省近畿総合通信局のセミナー、学内広報誌等を通して、広く内外に発信することができました。

これらの成果を得る過程で実感したのが、メディア・コンテンツの作成は学生たちに「創造性を発揮することの面白さ」と「社会に働きかけることの楽しさ」を教育する絶好の機会になるということでした。今回のプロジェクトでは、コロナ禍において人々に求められ続けている「メディア・コンテンツ」の創造実践を通じ、「アイデアの発想」→「情報収集」→「高度な編集」→「最適な発信と流通」の各プロセスを研究し、教材を開発します。いわば、マスメディアに限らない多様な最先端メディアを用いてコンテンツを作成し、多くの人々とコミュニケーションできるプロフェッショナルを育てる実践を行い、得られた知見を教材化するものです。

特に、今回は、コロナ禍においても人気不衰ばかりか、ますますファンを増やし、また、学生たちにとって身近であり憧れの対象でもある各種コンテンツを自ら創る実践であることが特徴的です。学生たちがコロナ禍の社会から読み取った情報を、最適な形で編集し、学生たちが実際に自分たちで楽しんでいるメディア・コンテンツとして発信していく試みです。また、こうした実践の結果生まれてくるコンテンツは、YouTubeへの投稿やTwitter等のSNSによる広報、そして、オープンキャンパスへの提供、総合社会学部10周年記念事業サイトへの提供等を通じて受験生も含め広く社会に発信し、反応を得て、より良いコンテンツ制作に活かしていきます。

以下の流れで、学生を中心にしてプロジェクトを進めていきます。すでに学生メンバーの募集や連携先との関係構築は完了しており、順次動き始めています。また、随時、広報室、アカデミックシアター、総合社会学部事務部と連携し、プレスリリース等で広く世間に発信していきます。

- ① メディア・コンテンツそのものの研究
- ② メディア・コンテンツの制作、発信、活用を行う実践家による講演
- ③ VRコンテンツの制作（例：大阪広域水道企業団との連携事業）
- ④ VTuberの開発、運営を通じた情報発信（例：総合社会学部における研究の紹介）
- ⑤ YouTubeを通じた番組配信（例：デジタルゲーム実況、esports大会の開催やプレイ動画の収録、近大通り商店街の商店の紹介動画）
- ⑥ ボードゲームの制作を通じた観光振興（例：アニメツーリズム協会との連携事業）
- ⑦ 書籍の企画、制作から広報、流通、販売まで（例：増進堂との『ゾンビ英単語』の制作）
- ⑧ 上記のプロセスから得られた「メディア・コンテンツ・クリエイション」の技法を書籍化

## 2. 研究、開発・提案 経過及び成果

以下の形で成果が得られました。

### ① メディア・コンテンツそのものの研究

ゲーム、アニメ、マンガ、映画等について、その内容や周辺文化を含めて研究を進めた。その成果として、2021年12月10日(金)に開催された成均館大学主催国際学会『The 2nd Sungkyun Annual International Forum on Cultural Studies “SF and the Geopolitical Aesthetics” Session 4』にて「ジャパン・オブ・ザ・デッドー日本におけるゾンビコンテンツの展開経緯」というタイトルで発表を行った。その他、各種講演、メディア対応、そして、④⑤で示したYouTubeチャンネルで日々、研究、発信を行ってきた。

### ② メディア・コンテンツの制作、発信、活用を行う実践家による講演

→④⑤を参照

### ③ VRコンテンツの制作(例：大阪広域水道企業団との連携事業)

プロジェクトの成果として、VRコンテンツを制作し、ウェブサイトで公開した。

<PRESS RELEASE>2022年4月1日

【自治体初 学生が作ったVR職員インタビュー！】大阪広域水道企業団×近畿大学共同研究プロジェクトチーム「つなchan」がVRで職場を見学できる新サイトをオープン！

URL：<https://newscast.jp/news/4963911>

### ④ VTuberの開発、運営を通じた情報発信(例：総合社会学部における研究の紹介)

### ⑤ YouTubeを通じた番組配信(例：デジタルゲーム実況、

esports大会の開催やプレイ動画の収録、近大通り商店街の商店の紹介動画)

学生がアバターを制作し、申請者がそれを用いてVtuber「ゾンビ先生」としてデビューした。2021年7月25日にデビューし、自身の研究成果の発表、授業コンテンツ、デジタルゲームやアナログゲームの実況、近大通り商店街の商店の紹介、学生の卒業研究の発表、実践家による講演などのコンテンツを発表してきた。2022年4月4日時点で、チャンネル登録者数は714、動画本数は269を記録しており、視聴回数は4.4万回以上、総再生時間は8,000時間を超えている。

②については、合計10人に話を伺い、10本の動画を配信した。イベントページは次のURLを参照のこと。「おもろい〇〇の創り方」[https://note.com/okamoto\\_takeshi/n/n1cab17b24abc](https://note.com/okamoto_takeshi/n/n1cab17b24abc) 2022年4月4日の11:00時点で視聴回数は1,603回(10本の合計)となっている。

また、学生二人もVtuber「百目鬼グレン」「百目鬼セイラン」としてデビューした。本件を含めて、Kindai Picksに特集記事が出た。URL：<https://kindaipicks.com/article/002448>

### ⑥ ボードゲームの制作を通じた観光振興(例：アニメツーリズム協会との連携事業)

アニメツーリズム協会との連携事業「アニボドリプロジェクト」を進めてきました。イベント「京まふ」での実地調査等を経てボードゲームの企画を練り、イベント「聖地会議 EXPO2021 冬」にて企画発表をし、聴衆からコメントを得て、制作を継続している。企画発表の様子は次のURLより。(2022年4月4日時点で視聴回数392回)

「岡本健プレゼンツ 聖地巡礼×ボードゲーム！？ 新たな楽しみ方を探る！」

<https://youtu.be/k6eNsH1uWS8>

### ⑦ 書籍の企画、制作から広報、流通、販売まで(例：増進堂との『ゾンビ英単語』の制作)

増進堂・受験研究社と岡本ゼミが連携し、書籍制作を進めてきた。2022年度を通して書籍の完成間近のところまで制作が進行し、2022年5月から広報を開始する。

【NEWS RELEASE】<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000063.000043401.html>

### ⑧ 上記のプロセスから得られた「メディア・コンテンツ・クリエイション」の技法を書籍化

2021年11月30日に書籍『ゆるレポ』を人文書院から出版した。本書は学生による研究成果も含めて、論文・レポートの書き方を示したものである。情報の収集、編集の方法を中心に、発信についてもプレゼンテーションを中心に方法論を記載した。

### 3. 本研究と関連した今後の研究、開発・提案 計画

以下を予定しています。

- 「メディア・コンテンツ・クリエーション」の技法を書籍化
- 大阪広域水道企業団と制作した VR コンテンツの宣伝、広報
- 増進堂・受験研究社と制作した書籍『ゾンビ英単語』の発売、宣伝、広報
- アニメツーリズム協会と制作しているボードゲームの完成および販売
- 大学の各種資源を紹介する VR コンテンツの制作、公開  
(オープンキャンパスに提供している VR コンテンツの刷新)

### 4. 研究成果の発表等

発表機関名	種類(著書・雑誌・口頭)	発表年月日(予定を含む)

### 5. 研究、開発・提案 課題の成果発表等

下記のような様々な場や媒体で取り組みを発表したり、取り上げていただきました。

1. 2021年度には2冊の<書籍>を出版しました。
  - ・『ソーシャルメディア・スタディーズ』(2021年5月、北樹出版)
  - ・『ゆるレポ』(2021年11月、人文書院)
2. 2021年10月15日:<講演>近畿大学主催『産官学金ビジネス大交流会 ~近畿大学研究シーズ発表会+Web 配信~』発表タイトル「コンテンツの力で世界を面白くする: ゾンビ、聖地巡礼、ゲームを活用した実践例」
3. 2022年1月1日:<単著論文>「情報社会における移動と観光、メディアの形」『學士會會報』No.952、2022-1、pp.56-60.
4. 2022年2月16日:<新聞>「教育学術新聞」に取り組みが掲載されました。
5. 2022年2月19日:<新聞>「朝日新聞」(全国版)ひと欄にて取り上げられました。
6. 2022年2月27日:<講演>神戸大学国際文化学研究推進センター主催学術シンポジウム『『ジョジョの奇妙な冒険』×『鬼滅の刃』における「神話的物語」の創生』発表タイトル「ゾンビ学からよむ『鬼滅の刃』: 現代社会で他者といかに関わって生きていくのか」  
(<http://web.cla.kobe-u.ac.jp/group/Promis/events/cn82/pg7097.html>)
7. 2022年3月10日:<雑誌記事>『関塾タイムス 2022年4月号』「先生教えて 研究っておもしろい!」第37回「ゾンビ学を教えてください」
8. 2022年3月25日:<セミナー>九州大学基幹教育院次世代型大学教育開発センターリベラルサイエンス教育開発FDのセミナー講師。発表タイトル『『ゆるレポ』に学ぶはじめての研究: ゆるく始めて、しっかり仕上げる』  
(<https://www.artsci.kyushu-u.ac.jp/~cfde/archives/1689>)
9. 2022年3月30日:<Web記事>Kindai Picks「大学教員がゲーム実況VTuber!?ゾンビにゴキブリにキャンプ……カオスな研究室を徹底リポート」  
(<https://kindaipicks.com/article/002448>)
10. 2022年4月6日:<テレビ番組>『今ちゃんの実は・・・』(朝日放送)で取り上げられました。