

令和2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	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
研究者所属・氏名	研究代表者：総合社会学部・岡本 健 共同研究者：株式会社 増進堂・受験研究社、株式会社テンアップ、株式会社明石書店、ビデオリサーチ

1. 研究、開発・改良、提案目的・内容

1. より面白い「遠隔授業」ができるプラットフォームの開発および教育方法論の確立

現在、各地で遠隔授業の実施が課題となっています。その中では問題も出て来ており、授業への「参画感」や「臨場感」の不足の声が聞かれます。そこで、本プロジェクトでは、増進堂・受験研究社（連携協定締結済み）が出資するテンアップによって開発、実装が進められている360度画像を利用したオンライン授業ツール「VRschool」を活用することで、より「参画感」や「臨場感」があり、学習効果が高く、かつ、面白い「遠隔授業」のあり方を探っていきます。コンテンツとしては、主に学生による教育コンテンツの開発を実施したいと思います。具体的には、現在、明石書店（連携協定締結済み）とともに進めている「現代文化見聞録」というウェブ連載に記事を書いている学生たちの研究成果をVR講座として収録します。つまり、VR空間を活用したプレゼンテーション動画の企画や制作のプロセスに関わることによって、学生への教育効果も見込めます。なお、プラットフォームが完成してしまえば、たとえば本学のVTuberである「ニア教授」や、その他の様々な研究、教育の成果を流し込むことができるため、汎用性も高いプロジェクトです。

2. アフターコロナの「観光・地域振興」に貢献するコンテンツの制作支援

現状のように「身体的・物理的移動」が制限されている状況の中で、観光振興をどのように行うかについてアプローチすることは喫緊の課題であるとともに、観光学者としての責務であると考えます。申請者は、これまで「アニメ聖地巡礼」および「ゾンビ」について研究してこる中で、観光や移動について、以下のような知見を得ました。人間がある場所に行きたいと思う際には、情報空間や虚構空間における「精神的な移動」が大きな影響を及ぼします。情報空間とはネット空間であり、虚構空間は物語空間のことです。こうした空間へのアクセスは、現実の場所や地域への親近感や愛着を深め、「実際にその場に行ってみよう」という想いや、「金銭的な支援をしたい」という想いにつながります。これらの知見から、「観光・地域振興」を支援すべく、VR空間という物理的な制約の少ない空間だからこそ可能な「各地のアニメ聖地を巡りながらコンテンツツーリズムについて学ぶヴァーチャル観光旅行動画」を制作し、広く人々に知ってもらいます。その際、ビデオリサーチが所有する全国のアニメ聖地の地点データ等の活用を考えています。今回作った動画をサンプルにして、各地のアニメ聖地の担当者にPR動画制作を依頼するなどの展開も想定しています。

3. 開催しにくくなった「イベント」を「VR空間」で実施して人と人をつなぐ

現在、全国各地でイベントが実施できず、各種の学会やシンポジウムが遠隔開催となっています。本学のオープンキャンパスもそうですが、「人と出会える」ことがコアコンテンツであるイベントにとって「参画感」「臨場感」は欠かすことができません。本プロジェクトによってVR空間上で人々を「つなぐ」実践を行いながら、システムを整備し、方法論をまとめ、書籍の出版などを通じて、広く一般の人々にも周知していくことで、豊かな暮らしを作るための一助となればと考えています。こうした技術および教材開発は、コロナ禍下においてはもちろん、その後の活用

可能性も広がっています。たとえば、「オープンキャンパス」や「模擬講義」「総合社会学部 10周年記念事業」などを遠隔で実施することが可能になるばかりでなく、むしろ、「遠隔だからこそ」の価値まで生じさせることが可能になります。さらに、こうした実践で制作されたものを保存することにより、本学の研究、教育、プロジェクト等の「実学教育」の成果をアーカイビングして、今後の取り組みに活かすこともできます。

2. 研究、開発・改良、提案経過及び成果

以下の形で成果が得られました。

増進堂・受験研究社およびテンアアップとともに、「VRschool」の実証実験を繰り返し、システムを改善していきました。

近畿大学の2020年度のオープンキャンパス「クローズキャンパス あいてまへん」および、2021年度のオープンキャンパス「行けたら行くわキャンパス ～やれるだけやります～」にて、VRコンテンツを作成、配信しました。その際、特設サイトを構築し、下記のURLで公開し、本学のオープンキャンパスのサイトと連携を図り、利用者には供しました。

【2020年度オープンキャンパス】

『オール近大プロジェクト近畿大学 VRschool ポータルサイト 「岡本健研究室」×「VTuber ニア教授」』（全6コンテンツ）

<https://www.vr-school.jp/kindai/oc20200927.html>

【2021年度オープンキャンパス】

『オープンキャンパス2021「VR近大さんぽ」』（全17コンテンツ）

<https://www.vr-school.jp/kindai/oc2021.html>

これらで提供したVRコンテンツは、学生、教員による研究発表、大学案内、アニメ聖地紹介でした。コンテンツは、RICOH社製の全天球カメラであるTHETAを使用して360°画像を撮影し、追加資料やナレーションを付けて収録して制作しました。その際、増進堂・受験研究社およびテンアアップからコンテンツ制作に関する各種指導をいただきました。

研究発表に関しては、明石書店との産学連携事業の成果であるWeb連載「現代文化見聞録」に掲載された学生による研究「スパイスカレーの魅力に迫る」（今西雅）の内容を、VR空間を使った形で再構成しています。また、「メディアからみるesports」（松本美優）については、学生の卒論の成果を発表しており、このコンテンツは後述する負荷実験時にもリアルタイム視聴で実施し、VR空間上におけるゼミ発表を実践したものになっています。

大学案内に関しては、近畿大学のVTuberであるニア教授との連携コンテンツや、学生が学生目線で作り上げたコンテンツになっています。学生自身にVRschoolを活用してもらい、リテラシーを涵養するとともに、そこから得られた声を元に開発を進めていきました。

アニメ聖地紹介については、近畿大学が『Free!』の聖地になっていることから取り上げ、また、アニメ聖地巡礼を一般の人々にも認知させるきっかけとなった『君の名は。』の監督である新海誠監督の作品の舞台とされる場所を紹介しています。ビデオリサーチから提供されたデータを元に、次年度からもコンテンツの制作を続けていく予定です。

また、2回にわたってシステムの負荷実験を開催し、改善点を明らかにしてシステムの改良を進めてきました。この様子は、複数のマスメディアに取り上げられました。

3. 本研究と関連した今後の研究、開発・改良、提案計画

以下を予定しています。

- VR聖地巡礼コンテンツの拡充
- 大阪広域水道企業団との連携事業
- 本格的な授業コンテンツの制作
- VRシステムの授業への応用可能性のさらなる追求

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. 開発・改良、提案課題の成果発表等

○ テレビ報道

①『かんさい情報ネット ten.』(読売テレビ)

②『報道ランナー』(関西テレビ)

*いずれも 2021 年 1 月 13 日夕方に放送

○ 新聞報道

①『東奥日報』「VR で授業に臨場感を 近大チームが実証実験」 2021 年 1 月 16 日

②『朝日新聞』「青鉛筆」 2021 年 1 月 17 日

③『毎日新聞』「リモート授業に臨場感 VR 技術 近大、実用化へ」 2021 年 1 月 18 日

④『読売新聞』「仮想校舎で学校生活」 2021 年 2 月 12 日

⑤『熊本日日新聞』「リモート授業 VR で臨場感を」 2021 年 3 月 27 日

○ セミナー「コロナ禍によって「身体的な移動」が制限された世界における観光・地域振興 — コンテンツツーリズムから「精神的移動」を考える」総務省近畿総合通信局『令和 2 年度地域コンテンツ流通促進セミナー』(オンライン配信) 配信日時: 2021 年 3 月 18 日~同年 3 月 25 日

○ 学内広報誌

①『近大ぴ〜ぷる』(2021、Spring、vol.25)「VR 空間を用いた授業コンテンツ」

②『香散見草』(2021、53 号)「リアルイベントの効能 — 「ユニバでブックトーク」から「"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まで」

【ダウンロード URL】 <http://id.nii.ac.jp/1391/00021507/>