

VTuber と多言語コメントを用いるゲーム配信を活用した 多文化共生をめざす実践

何 広秀^{*1}, 山坂 菜々^{*2}, 江島 徹郎^{*1}, 野崎 浩成^{*1}

, He Guangxiu^{*1}, Yamasaka Nana^{*2}, Ejima Tetsuro^{*1}, Nozaki Hironari^{*1}

^{*1}愛知教育大学院教育学研究科, ^{*2}愛知学泉大学, ^{*3}愛知教育大学

^{*1}Graduate School of Education, ^{*3}Aichi University of Educational, ^{*2}Aichi Gakusen University

Email: s224m021@aecc.aichi-edu.ac.jp

あらまし：本研究は、子どもたちが動画配信の外国語によるコメントに対応するプロセスを通じて、多文化的感受性を育む可能性を検討した。またそのために VTuber とゲーム配信を用いることとし、地域のイベントを通して行った。事後のインタビューでは、子どもたちは外国語への興味を持ち、多文化理解が進んだように見える。一方でゲームそのものへの子どもたちの関心が外国語とは必ずしも結びつかない等の課題が示唆された。

キーワード：VTuber、多言語コメント、多文化共生、ゲーム配信

1. 背景

本研究は、山坂ら(2023a)(2023b)を基に、VTuber のゲーム配信の活用し、子どもたちの多文化共生に対する意識の育成を目指し、それに伴う課題を探る。

山坂ら(2023a)(2023b)は、VTuber を利用し、子どもたちの個人情報を出さず、配信を可能にした。筆者はこうした VTuber の性質が宗教や人種などの壁を解消し、世界中の視聴者とコミュニケーションが取れると考える。よって、子どもたちがゲーム配信を楽しみながら、コメントで世界中の視聴者と接することができる。本研究はこのような環境を設計し、多文化共生の意識の育成をめざす。

2. 目的

子どもたちが VTuber のゲーム配信における多言語のコメントを通じた国際的な交流や情報発信への興味を持つ。それらが多文化共生に対する意識を高めたかを調査する。

3. 方法

筆者は、子どもが VTuber として「ぷよぷよテトリス 2」というゲーム配信を行う計画を立てた。

留学生に多言語コメントを送信してもらうことで、多文化共生の環境を構築した。これにより、子どもが身の回りの多文化共生を体験し、異なる言語や海外の人々との交流を実感する機会を提供した。

ゲーム配信体験後、スタッフは参加者の許可を得てインタビューとアンケートを実施し、収集したデータを共起ネットワークを用いて分析した。これにより、多文化共生環境が参加者に与えた影響や効果を定量的に評価した。

ゲーム配信を通じて構築された多文化共生環境の効果を検証するため、インタビューとアンケートの結果を分析した。多文化共生の意識育成に対するゲーム配信の有効性を明らかにした。

4. 実践

日時：2024年9月14日10時～16時

場所：あいちワーク・ショップギャザリング～子どもとアートとものづくり～（椋山女学園大学）

対象者：イベント参加者（年齢制限なし）

VTuber 体験はスムーズに進行した。参加者は36名だった。体験の後、許可を得た参加者に対して、スタッフがインタビューを行った。



図1 実践当日の様子（2024.9.14）

5. 結果

参加者については図2のとおりである。インタビューに応じた参加者は34名だった。

6. 考察

山坂(2022)図は比較的なシンプルな構造であり、少数の主要なノードが存在している。それに対し図3はより複雑で、異なるサブグラフがより広い範囲にわたって展開されている（図3）。「コメント」や「ゲーム」、「言語」など、特定のトピックに関連したノードが集中していると示唆している。

参加者の75%（25名/34名）が「外国語コメント

への反応」を言及し、特に「文字の形が面白い」（中国語）「コメント欄で日本語がないのが面白い、別の言語が見えるのが幸せ」といった具体的な興味を示した。共起ネットワーク（図 4）では「言語」ノードが「コメント」「言語」と強く連結し、言語差異への気付きが多文化共生の関心に直結する傾向が確認された。

多言語への興味やコメントの影響を示しているデータでは、図 4 のグラフはより説得力があると考えられる。特に「言語」「コメント」などの項目が多言語への対応の影響を明らかにしている。一方で、参加者の発言の「面白さ」「アバター」に集中（図 3）している。共起ネットワーク上でも「ゲーム」ノードが独立している。多文化共生の意識向上よりも、配信そのものの楽しさが優先されやすい課題が浮き彫りとなった。筆者は児童の認知特性上「直接的な体験（ゲームの操作）」が「間接的な学び（多文化共生）」より多くかんじているためと推察される。

その結果、子どもたちが外界への発信に対する意欲を一定程度高めた上で、国際的な交流や多文化共生に対する意識が向上されていることを示唆している。

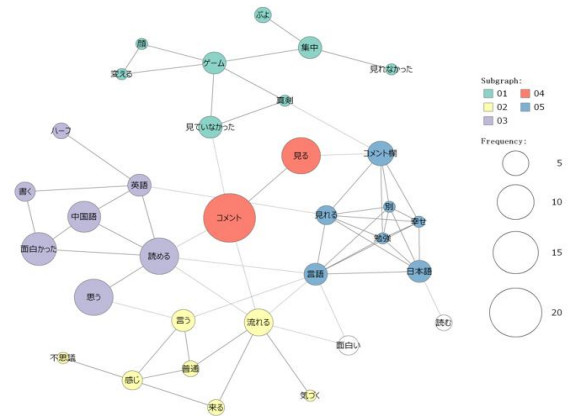


図 4 多言語コメントに対する感想

7. 結論

本研究では、結果として、参加者の多くが多言語コメントや異文化に対する興味を示した。国際的な交流への関心や多文化共生への意識が一定程度向上したことが示唆された。特に「言語」や「コメント」に関連する要素が子どもたちに与える影響が確認され、多文化理解を深める可能性が示された。

一方で、参加者の興味が主にゲームの楽しさやアバターの使用に集中し、多文化共生に対する認識の深化に必ずしも結びつかないという課題も明らかになった。

8. 課題

参加者の関心は主にゲームの遊びと配信に用いるアバターに集中し、その場での多文化共生に対する認識としていないことも明らかになった。

筆者は自動翻訳という機能を導入しないのは「言語の壁」を子供たちが実感できる意図であったが、一部参加者から「コメントの意味が分からず困った」との声が挙がった。今後の課題として、段階的な翻訳支援（例：児童自身が選択的に翻訳を実行）の導入により、筆者は言語障壁と興味喚起のバランスを調整する必要があると考える。

筆者らは、これらの課題に対処し、より良い多文化共生の環境の作りに向けて、努力していこうと考えている。

参考文献

- (1) 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, 100-101. (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 (2023a)
- (3) 山坂菜々、江島徹郎: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、大学 ICT 推進協議会 年次大会[13AM2A-3] (2023b)

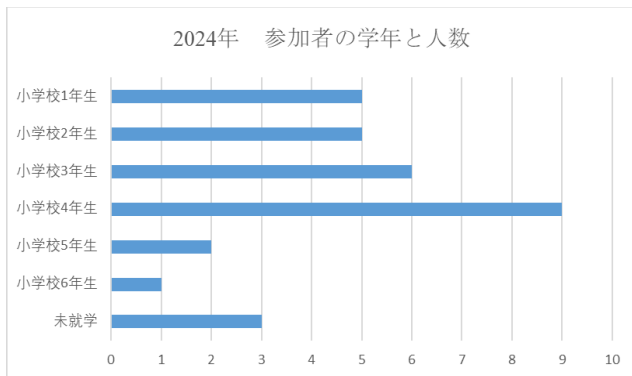


図 2 体験者年齢と学年の統計

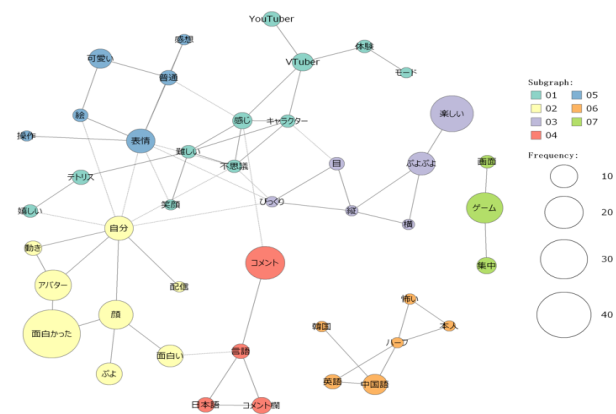


図 3 アバターに対する感想