





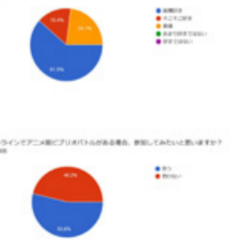
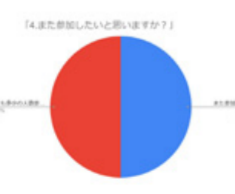
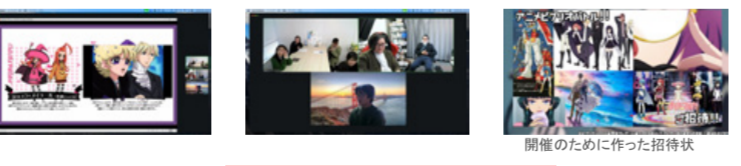
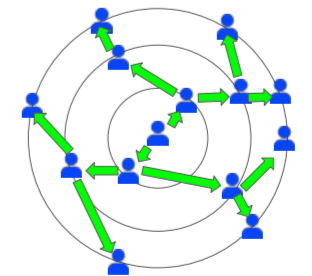


# 人とアニメのことについて話したい！ ・ ・ 好きなものを語れる場作り ・ ・

チーム アニメが好きです  
是永悟（爽風館高校）

<h3>「アニメが好きです。」チーム</h3> <p>是永 悟</p>	<h3>自己紹介</h3> <p>大分県立爽風館高等学校 氏名 是永 悟</p> <p>現在力を入れていること ・ゲーム ・アニメ ・漫画 ・ラノベ ・アルバイト</p>	<h3>テーマ</h3> <p>人とアニメのことについて話したい！ ・ ・好きなものを語れる場作り・ ・</p>   	<h3>テーマを決めた理由</h3> <p>・テーマを選んだ理由 学校や生活の中で自分の好きなもの「アニメ」を全力で語れる状況がない。 普通の会話で「あのアニメが面白い」等の軽い会話はできてはいるが、時間を確保してまで熱く語ったことはない。</p> 
<h3>ありたい姿</h3> <p>自分の好きなものを堂々と語れる場所を作りたい！</p> 	<h3>現状とありたい姿のGAP</h3> <p>「自分の好きなものを堂々と語れる場所を作りたい！」</p> <p><b>現状</b> →好きなアニメの話を中心に話せる友人が少ない (好きなものを語りすぎるとひかれるかもしれないという思い) →アニメの話ができる人がどこにいてもわからない →どんな風に話をすれば良いかわからない</p> <p><b>ありたい姿</b> →自分の好きなものを堂々と語れる場所を作りたい！</p> <p>→アニメの話ができる場を作る</p>	<h3>問題の探究</h3> <p>どのような「場所」があるのか？ オフライン・オンラインのメリットデメリットから考えた</p> <p>「メリット」→細かな雰囲気まで伝えられる 「デメリット」→距離的な制限がある</p> <p>似たような例はあるのか？</p>	<h3>問題の探究</h3> <p>アニメの婚活参加者に質問してみた</p> <p>Q アニメの婚活はどのようなもの？ A 参加者が楽しく話を聞けるためにアニメの話を話すルールなどを決めて実施している。</p> <p>Q どのようなルール？ A 1分で自分の好きな作品を語る。物語が好き、監督が好きなど。その後は好きな人たちが集まり、話をしていく。</p> <p>Q 盛り上がるためにどうしたいのか？ A 主催者がアニメが好きでいいイベントとして成功しない。アニメが好きならイベントは成功すると思う。</p> <p>衛藤 芳郎さん 婚活イベント「アニメの婚活」の企画者として参加した経験がある。参加者の声や感想を参考にイベントを改善している。</p>
<h3>問題の探究</h3> <p>アニメの婚活参加者に質問してみた 大事なことまとめ</p> <p>1分で自分の好きな作品を語るために 話す「聞く」「感想を言い合う」時間をルールとして決めておく</p>	<h3>問題の探究</h3> <p>どのような「場所」があるのか？ オフライン・オンラインのメリットデメリットから考える</p> <p>「メリット」→距離的な制限がない 「デメリット」→話すのに抵抗がある どうやって人を集めるのか？</p> <p>似たような例はあるのか？</p>	<h3>問題の探究</h3> <p>昨年のSTEAM課題研究特別講座「Snow Clash」 ・ ・テーマ バックグラウンド関係なく交流できる空間作り・ ・</p> <p>実際に交流できる場所を オンライン上に作り、参加者を募集</p>  <p>参加者が集まらなかった</p> <p>参加者募集のやりかたがわからない</p>	<h3>問題の探究</h3> <p>「バックグラウンド関係なく交流できる空間作り」 大事なことまとめ</p> <p>→どんな人が集まるのか不安 →何をすればいいかわからない不安</p>
<h3>問題の探究でわかったことしなないといけないこと</h3> <p>オフラインとありたい姿 「1分で自分の好きな作品を語る」「話す」「聞く」「感想を言い合う」時間をルールとして決めておく</p> <p>知らない人同士を集めるのはかなり難しい</p> <p>オンラインで開催する ・話す「聞く」「感想」の各時間を作る ・知っている人を呼ぶ ・多くの人を集めたいので参加者は高校生に限定しない</p>	<h3>どうやって解決するか(課題の設定)</h3> <p>学校でおこなった「ピリオドバトル」(書評合戦)をベースにオンライン版を作ったらしいのではないかと</p> <p>・ルール →好きなアニメ作品を各自3分語る(参加者は黙る) →3分語った後に「意見交換」(3分)の時間を作る →バトルではないので優劣はつけない。</p>	<h3>課題の設定・プロトタイプ</h3> <p>成立するかどうかをテストするためにアニメは好きだが、ピリオドバトルを知らないメンバー2名(天利・風木)と実際にやってみる</p> <p>成功しました ・他の人が話を聞いてくれるので面白かった。 ・メンバーからも「またやりたい」と言ってくれた。 ・年齢がばらばらの方が多い「話を聞いて面白かった」。</p> <p>改善点 ・プレゼン資料はなくても成立する ・時間制限は厳格にしない方がいい ・知識のない人は楽しめない ・好きなものを語る場なのでやはり優劣はつけない方がいい</p>	<h3>アンケート(現状調査)</h3> <p>STEAM課題研究特別講座の生徒を対象にアンケートをとってみました</p>  <p>アンケート結果では7割が「アニメが好き」「週1-3話以上アニメを見てることがわかりました。また半数が「参加したい」という結果でした。</p> <p>まとめ 「参加のハードルさえ、低くできればアニメ好きピリオドバトルができる」ということがわかった</p>
<h3>プロトタイプ①</h3> <p>STEAM課題研究特別講座に参加している高校生(2名)としてみた steamiにいる「知り合い」までに限定して開催</p> <p>2名ともまた参加したいと答えてくれた。</p> 	<h3>プロトタイプ②</h3> <p>社会人(7名)としてみた 知識のない人を集めるのは難しいので知り合いの知り合いまでに限定して開催</p>  <p>開催のために作った招待状</p> <p>(また参加したいと思う人が7人中7人がまた参加したいと答えてくれた)</p> <p>100%</p>	<h3>プロトタイプ②からわかったこと</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>・知り合いの知り合いまでならコミュニケーションをとることが可能だった。</li><li>・プレゼンが「伝える力」が大事だとわかった。</li><li>・全員が慣れているわけではないので、主催者の「MC力」が成功の鍵だとわかった。</li><li>・社会人の人たちもこの場でやってみて楽しそうだった。</li><li>・後日社会人参加者より「ホラー映画が好きだけど、仲間がいないのでピリオドバトルをまたやりたい」と話があった。</li></ul> <p>自分の努力次第で「アニメの話をする場」を作れることがわかった</p>	<h3>今後どのようにしていくか？</h3> <p>また継続的にやっていき人を増やしたければ「知り合いの知り合い」という流れで拡大していく</p> 



発表動画は  
こちら

