

# デジタル技術を活用した平和教育の新たな展開

—沖縄戦平和学習用 VR「時空記者」の実践を中心に—

島袋 幸司

## 1. 報告の背景

戦後 80 年(2025 年)という大きな節目を迎えた現在、沖縄戦体験者の高齢化が進み、直接体験を語り継ぐ機会は年々減少の一途をたどっている。平和教育・平和学習において、戦争の記憶を次世代へいかに継承するかは喫緊の課題である。本報告の対象となる豊見城市(当時は豊見城村)は、沖縄戦において旧海軍司令部壕が設置された場所であり、小禄飛行場や那覇港にも近接していたため、激しい攻撃を受けた歴史を持つ。当時の人口約 9,000 名に対し、戦没者は約 3,600 名に上り、住民の約 40%が犠牲となった。特に 1945 年 6 月には約 2,000 名が亡くなるなど、凄惨な地上戦が展開された。このような背景から、同市は「非核平和都市宣言」を掲げ、多角的な平和行政を推進している。

豊見城市教育委員会文化課(以下、文化課)では、これまで『豊見城村史 第6巻 戦争編』(2001 年刊)<sup>1</sup>の発行や、戦争遺跡のパンフレット作成(2014 年)<sup>2</sup>、戦争体験者の証言映像の YouTube 公開(2019)<sup>3</sup>など記録の保存と継承に努めてきた。しかし、これまで発行・公開した成果を学校の授業で利用するためには、1,000 ページを超える村史の読み込みや 1 人 20 分程度の証言映像を 31 名分確認することなど、教材を作成する教員にとって負担が大きい。また、現在の児童生徒にとって証言映像で語られる 80 年前の生活や失われた風景を想像することが極めて困難であるという課題が浮き彫りになっていた。

## 2. 本報告の目的

本稿では、これらの課題を解決するために文化課が取り組んだ「デジタル博物館事業」の一環としての沖縄戦平和学習用 VR コンテンツ「時空記者」(以下、本コンテンツ)の制作過程、および学校現場での実践と連携について報告する。特に、コンテンツ制作に先立って設置された「沖縄戦 VR 検討委員会」での議論、より良い平和教育にむけて情報共有を目指した「平和教育サポート会議」の実施、そして実際の授業における児童生徒の実践に着目し、デジタル技術を活用した新たな平和教育の可能性を考察する。

## 3. 平和教育が抱える課題と解決策の検討

### (1) 沖縄戦 VR 検討委員会の設置

文化課では、コンテンツ制作にあたり、教育現場の実情や学術的な正確性を担保するため、令和 5 年度(2023 年度)に「沖縄戦 VR 検討委員会(以下、検討委員会)」を設置した。委員には、琉球大学教育学部の北上田源准教授、株式会社さびらの狩俣日姫氏、与那原町軽便駅舎資料館の喜納大作氏といった平和教育・学校教育、地域コーディネーター、歴史学・博物館学の専門家を招聘した。併せて、委託事業者のパスコ沖縄支店により、教室で実施する利用方法に合わせた適切なデジタルコンテンツの技術的な課題も検討した。

<sup>1</sup> 豊見城村史戦争編専門部会『豊見城村史 第6巻 戦争編』豊見城村史編集委員会(2001)

<sup>2</sup> 豊見城市教育委員会文化課『豊見城市の戦跡「戦世の“証人”が伝える 故郷の沖縄戦』(2016)パンフレット  
[https://www.city.tomigusuku.lg.jp/material/files/group/36/BUNKA2014h26PANFU\\_sensekii\\_001\\_83403960.pdf](https://www.city.tomigusuku.lg.jp/material/files/group/36/BUNKA2014h26PANFU_sensekii_001_83403960.pdf)

<sup>3</sup> 豊見城市教育委員会文化課『語り継ぐ受け継ぐ 豊見城の戦争記憶』(2019)映像資料  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLi6Y1v8Eee0J8WtG-TLgC\\_Zl8uo2KQf3g](https://www.youtube.com/playlist?list=PLi6Y1v8Eee0J8WtG-TLgC_Zl8uo2KQf3g)

## (2) 教育現場における課題の抽出

検討委員会では平和教育の現状について詳細な分析が行われた。特に指摘されたのは以下の3点である<sup>4</sup>。

- ① 平和教育の環境変化：コロナ禍や体験者の高齢化により、講堂に集まる「集会型」の講話が困難になり、各教室で行う「授業型」への移行が進んでいるが、それに対応した教材が不足している。
- ② 教育現場の体制：教員の人手不足や多忙化により、教材研究に充てる時間が十分に確保できない。また、戦前・戦中・戦後の情報不足により、指導の方向性を定めることが難しい。
- ③ 教育の機会と質：慰霊の日前後に学習が集中し、継続的な学習になりにくい。また、体験者講話の性質上、個別の体験談に重きが置かれ、沖縄戦全体を俯瞰する視点が不足しがちである。加えて戦前の生活文化や風景が現在と大きく異なるため、共感が得にくい。

## (3) コンテンツの方向性と技術選定

これらの課題に対し、下記の通り整理した。

- ① 平和教育の環境変化：制作するコンテンツを「授業型」に対応する教材とする。Web や CT を活用しプリント補助教材などの資料も準備する。そして学校現場へ普及方法も併せて検討する。
- ② 教育現場の体制：児童生徒が自ら完成させる教材であり、教師が利活用しやすい拡張性・汎用性の高い教材とする。学校と連携強化を図り、教材活用術のデモンストレーションなども検討する。
- ③ 教育の機会と質：Web を活用したアクセス性の高い教材であり、沖縄戦全体を俯瞰できる広域的視点も含めた構成とする。「人」に着目した各個人の体験談を出典とする。デジタルアーカイブとの連携も検討する。

委員会では上記の整理から、「授業型 平和学習用教材」としての VR コンテンツの開発を決定した。技術面では、専用の VR ゴーグルを使用せず、学校現場に配備されている GIGA スクール構想端末(Chromebook 等)で利用可能な「オフサイト(遠隔体験)」型をメイン環境として設定した。具体的には Web ブラウザ上で動作し、デジタルマップ、パノラマ VR、ビジュアルノベル(物語形式)を組み合わせた仕様にする事で、特別な機材を必要とせず、学校の通信環境と端末性能でアクセス・操作可能な環境を構築した。これにより、教員がデバイスなどの事前準備に時間を割くことなく、授業で即座に活用できることを目指した。特に各端末から一度にアクセスするため通信量が大きすぎないことが重要であった。通信量の課題解決のために事前にコンテンツを各PCにインストールする案も検討されたが、学校現場で各端末にインストールやバージョンアップの作業の手間が発生すると見込まれたため見送った。

## 4. 沖縄戦平和学習用 VR コンテンツ「時空記者」の概要

### (1) コンセプト：共感できる戦前の沖縄の復元

本コンテンツの最大の特長は、戦闘シーンの再現ではなく、「失われた戦前の風景」を 3D 技術で復元した点にある。令和 4 年度からの「歴史デジタルマップ・文化財 3D 作成業務」の成果を活用し、真玉橋、瀬長、渡橋名の集落と史跡として石橋の真玉橋と豊見城第二国民学校の戦前の姿を精緻に再現した。課題の(2)・③で「戦前の生活文化や風景が現在と大きく異なるため、共感が得にくい」の対応として、沖縄の風景や日常生活の環境を知り戦争によって破壊される過程を視覚的に体験可能とすることで、対比的に「平和の尊さ」や生命以外の「失われたものの大きさ」を実感できる構成とした。

<sup>4</sup> 豊見城市教育委員会・株式会社バスコ「沖縄戦 VR コンテンツ計画書」(2024) pp.5-6  
[https://www.city.tomigusuku.lg.jp/material/files/group/36/Bunka2024r06\\_DH\\_okinawasenVRp01.pdf](https://www.city.tomigusuku.lg.jp/material/files/group/36/Bunka2024r06_DH_okinawasenVRp01.pdf)

## (2) 本コンテンツの構成と学習モード

タイトルは『時空記者 ～あの時の記憶～』とし、プレイヤーがタイムトラベル可能な記者となり、過去の世界で取材を行う設定である。構成は、真玉橋、瀬長、渡橋名の3地点を舞台に、「平和な暮らし」「戦争のあしあと」「十・十空襲」「いくさゆー」「村にかえって」という5つの時間軸で構成されている。それぞれの場所と時期について、学習モードは以下の2つが用意されている。併せて資料室では映像資料をみる仕組みも取り入れた。

- ① ストーリーモード：1944年から1945年にかけての出来事を時系列で追体験する。地域の変化や人の動きをみながら物語形式で進むことで、沖縄戦の流れを体系的に理解できる。
- ② シーン学習モード：各場面(シーン)を自由に選択し、じっくりと観察・調査できるモード。授業の単元や児童生徒の興味に合わせて柔軟に活用できる。

## (3) 役割分担による協働学習

授業での運用を想定し、以下の役割分担(ロールプレイ)による協働学習を推奨している。

- ① 時空記者(ファーストプレイヤー)：電子黒板や端末を操作し、ストーリーを進める。
- ② デスク(セカンドプレイヤー)：記者の取材をサポートし、得られた情報を副教材にまとめる。
- ③ キャップ(サブプレイヤー/教員)：取材全体を統括し、助言を行う。

このような協働により、単に映像を見るだけでなく、情報を収集・整理・共有するという「主体的・対話的で深い学び」を促進する構成。

## 5. 学校現場への導入支援体制

検討委員会では、コンテンツの制作だけでなく、それを現場で活用するための支援体制の構築も重要であるとの指摘があった。その対応として令和7年度には平和教育サポート会議の設置と学校現場のサポートを実施した。

### (1) 平和教育サポート会議の開催

令和7年(2025年)4月17日、豊見城市教育委員会は第1回「平和教育サポート会議」を開催した。この会議には、文化課(コンテンツ制作・資料提供)、生涯学習振興課(講師派遣・教材紹介)、教育指導課(平和教育主管)、協働のまち推進課(平和行政主管)、および市内の小中学校の平和教育担当教諭が参加した。会議の目的は、様々な教材や人的資源・イベントなどの情報共有を促進することで平和教育の質の向上と教員の負担軽減である。VR教材・『戦争編』の案内や、地域ボランティア・外部講師の紹介、授業案の相談など、各学校の要望に応じた具体的なサポートを行う体制が整えられた。参加した教員からは、「いろんな形でサポートしていただけたらとてもいいと思います。」「授業づくりでも試行錯誤している。先生方に共有して実践していきたい。」「時間的に足りないのは否めない。会議を通して模索してやっていかないといけない」との声が聞かれ、組織的なバックアップの必要性が確認された。平和教育サポート会議はその後、第1回の欠席者向けに5月1日に第2回を、実践の振り返りに9月30日に第3回を開催した。

<sup>5</sup> NHK 沖縄放送局 News「豊見城市が教材資料など教員に紹介の初会議」2025年4月18日放送

<sup>6</sup> 琉球新報「平和教育「VR教材」活用 豊見城「慰霊の日」向け市教委提案」2025年5月15日

<sup>7</sup> RBC「戦後80年#あなたの623 豊見城市の取り組み 変わる・変える平和学習」2025年6月19日放送

## 6. 学校現場における実践事例

令和7年(2025年)6月、完成した本コンテンツを用いた平和教育が豊見城市内の小中学校で実施された。

### (1) 豊崎中学校の実践(令和7年6月5日)

豊崎中学校では、3学年それぞれで学年ごとに、本コンテンツを活用した授業が行われた。1学年4クラスであり、教頭先生が放送で各教室の進行をサポートし、各クラスでは教員がリードしつつ、生徒たちがタブレット端末を用いてコンテンツを利用した。授業では、クラス内で「真玉橋」「瀬長」「渡橋名」の3つの地域別グループに分かれ、それぞれの地域の戦前から戦後への変遷を取材した。その後、異なる地域を担当した生徒同士で学習内容を共有し合う活動が行われた。一部で接続エラーが発生したものの、教育委員会のICTサポートにより授業は継続された。生徒たちは、「不発弾で遊んでた」「壕を掘っていたみたい」などの会話しながら、主体的に情報を探索していた。班ごとに異なる地点や時代を体験し、後に教え合うジグソー学習を通じて、地域差や時期差に注目した深い学びが展開された。

1 時間のなかで各時期の取材・共有・発表とタイムスケジュールの進行が重要な要素をもっていた。コンテンツ内には小動物のアイコンに触ると鳴き声になる仕組みがあり、「平和な時代」に多くの動物が登場するため様々な動物の鳴き声がそれぞれの端末からなることで笑い声があがり和やかな雰囲気であったが、時期が戦争に近づくにつれて動物が少なくなり犠牲になった場面も登場するなど緊張感を増す変化がみられた。風景のみならず、このような要素でも平和な時代と戦争に向かう時代の雰囲気の対比を再現・共有できたことは発見であった。

### (2) 長嶺小学校の実践(令和7年6月19日)

長嶺小学校では、接続トラブルもなくスムーズに実施された。ここでは、担当教員が6年生のクラスごとに平和教育の授業を担当する形で行われた。開始前に学習する3つの場所について、現在どのような場所か何があるか等、児童と共通理解を図ったうえでVRを開始した。授業では、児童がイヤホンを付け、それぞれが集中して学習を行った。ワークシートに取材した内容を書き込んでいく形で進められたが、中にはVR内の人物の服装をイラストとして描きこむ児童もいた。これまでの教材にある文字情報や証言では得られなかった興味関心が本コンテンツで喚起できたことは一つの成果であった。ただし、コンテンツ内の3地点とも校区外であったため、身近さに感じにくい面があったことは否めない。児童生徒にとって歴史事象に対する実感や当事者意識(身近さ)につなげるため、校区内の馴染みのある地域も選択できることが望ましい。

## 7. 成果と考察

### (1) 「日常の喪失」の実感と共感

実践後の生徒の感想には、本コンテンツの教育効果がみてとれた。「校舎や住居など、沖縄戦で破壊される前の沖縄はとてもきれいだと思った。いや応なく戦争に巻き込まれる住民の悲しい気持ちも伝わった<sup>8)</sup>」「実際にこの街の様子が見られて、そこがしっかり、戦争についての考えが深まった<sup>9)</sup>」これらの声は文字や証言、モノクロの写真だけでは伝わりにくい「かつてそこにあった日常」を3D空間で体験したからこそ得られたものと考えられる。美しい風景とその破壊の対比は、戦争の悲惨さを知識としてではなく、感情を伴う「実感」として捉えさせる。こうして本コンテンツは児童生徒の「共感」を引き出すことに成功している。

<sup>8)</sup> 琉球新報りゅうPON 2025年7月6日1~2面

<sup>9)</sup> RBC「戦後80年#あなたの623 豊見城市の取り組み 変わる・変える平和学習」2025年6月19日放送

## (2) 学習への意欲喚起と主体性

「良い意味でゲーム感覚で沖縄戦を学ぶことができ、とても分かりやすくもっと知りたくなった<sup>10</sup>」「ゲームみたいだからなんか言い方悪いけどちょっと楽しくてどんどんもっと知りたくなってきました。<sup>11</sup>」とあり、VR やゲーム的なインターフェースは、歴史学習に対する心理的なハードルを下げ、生徒の能動的な関与を引き出した。また、当事者意識(身近さ)を感じやすかったとの感想も聞かれた。豊崎中学校の棚原教諭は、「これまでは体験者の話を聞くだけだったが、子供たちが自分から情報を仕入れる主体性が見えた<sup>12</sup>」と評価している。今回の取り組みは、ロールプレイングを取り入れたことで、児童生徒の学習意欲を喚起し、主体性や共感を引き出した点で、従来の受動的な平和学習からの転換点とひとつになったと言える。

## (3) 支援体制の有効性

「平和教育サポート会議」を通じた組織的な支援は、教員の心理的・実務的負担の軽減に寄与した。豊崎中学校内山直美教頭からは「今後どの先生でも学習を進めていくには、外部の力や教育委員会の力が必要になってくる<sup>13</sup>」との発言があり、専門知を持つ文化課や外部人材との連携が可能な生涯学習振興課、平和行政の情報共有が可能な協働のまち推進課、指導ノウハウを持つ学校現場が連携するモデルの有効性が示唆された。

今後の課題は、各学校の実践事例を共有し、それぞれの取り組みを可視化し、行政と学校、教員同士や外部協力者がお互いに連携しやすい環境の構築と、教育現場での活用事例や授業で使うノウハウ等を収集しデジタルアーカイブ等によって公開をしていくことである。

## 8. 今後の展望と課題

### (1) 一般公開とコンテンツの改良

本コンテンツは、学校での先行利用を経て、令和7年7月1日よりWeb上で一般公開された。今後は実践校の教員からのフィードバックを基に、コンテンツの修正・追加作業を行う計画である。デジタルアーカイブの連携や要望の反映などを通じて、教材として「育て」、完成度を高めていくことが重要である。

### (2) 持続可能な平和教育に向けて

本コンテンツは、体験者の高齢化が進む中で、証言の背景を描くことで証言資料を補完し、あるいは代替する重要なツールとなる。しかし、デジタル技術はあくまで手段であり、重要なのはそこから何を学び、どう継承するかである。今後は、VR 体験を入り口とし、より詳細な情報を「とみぐすくデジタルアーカイブ」で調べたり、実際の戦跡フィールドワークへ繋げたりするなど、デジタルとリアルを横断した重層的な学習プログラムの開発が必要である。また、作成されたデータやデータベースは、探究学習や平和学習の様々な場面で有用であり、持続可能なシステムとして追加・公開させていくことが、戦後80年以降の平和教育において不可欠である。

令和5年から開始した沖縄戦平和学習用VRコンテンツの検討・制作・実施・活用について報告した。制作に当たり、基盤のデジタルマップを作成した文化課スタッフの奥原三樹、工藤紗耶香、中村鼓の調査成果を活用した。スタッフと地域の協力者が協働で作上げた「戦前の沖縄・豊見城」を舞台に、教育のコンテンツを制作できたことは僥倖であった。あらためて感謝の意を表します。

<sup>10</sup> 琉球新報りゅうPON 2025年7月6日1~2面

<sup>11</sup> RBC「戦後80年#あなたの623 豊見城市の取り組み 変わる・変える平和学習」2025年6月19日放送

<sup>12</sup> RBC「戦後80年#あなたの623 豊見城市の取り組み 変わる・変える平和学習」2025年6月19日放送

<sup>13</sup> RBC「戦後80年#あなたの623 豊見城市の取り組み 変わる・変える平和学習」2025年6月19日放送

そして、本 VR コンテンツの制作にあたり、貴重な証言を提供して下さった体験者の皆様、監修を務められた北上田源先生、狩俣日姫氏、喜納大作氏をはじめとする専門家の皆様、そして実践にご尽力いただいた各学校の先生方、制作を担当して下さった株式会社パスコ沖縄支店の皆様に深く感謝申し上げます。

また、事業の構想のヒントは琉球歴史家の上里隆史先生による 2021 年の SNS での発信があった<sup>14</sup>。その際の構想内容から検討することができ、企画のきっかけをいただけたことに記して感謝いたします。

#### 【参考文献】

豊見城市教育委員会・株式会社パスコ「令和 5 年度 沖縄戦 VR コンテンツ計画書」(2024)

豊見城市教育委員会・株式会社パスコ「令和 6 年度 沖縄戦学習 VR コンテンツ制作報告書」(2025)

豊見城市教育委員会文化課「沖縄戦平和学習用 VR コンテンツと豊見城市平和教育の取り組み」スライド資料(2026)

[https://www.city.tomigusuku.lg.jp/material/files/group/36/BUNKA2025r07\\_TGDA\\_okisenVR\\_PresentationMaterials\\_01.pdf](https://www.city.tomigusuku.lg.jp/material/files/group/36/BUNKA2025r07_TGDA_okisenVR_PresentationMaterials_01.pdf)

北上田源「沖縄県内の公立小中学校における平和教育の実態と課題(1) - 県教委調査および担当教員・学校長インタビューの分析を通して -」  
『琉球大学教育学部紀要第 103 集』琉球大学教育学部(2023)

北上田源「沖縄県内の公立小中学校における平和教育の実態と課題(2) - コロナ禍における沖縄の平和教育および市町村教育委員会の取り組み」  
『琉球大学教育学部紀要第 104 集』琉球大学教育学部(2024)

北上田源「沖縄の平和教育「前史」から考える - 1950 年代の議論に着目して -」『新沖縄文学 第 96 号』株式会社沖縄タイムス社(2025)

#### 報道(時系列順 2025 年)

- ・4/22 RBC 琉球放送 YouTube「平和教育願う教員の負担軽減へ 平和教育サポート会議」
  - ・4/24 沖縄タイムス「「時空記者」としてタイムトラベル 沖縄戦を追体験できる VR コンテンツ 豊見城市が教員に使い方を説明」社会 18 面
  - ・5/15 琉球新報「平和教育「VR 教材」活用 「慰霊の日」向け、市教委が提案 豊見城・沖縄市町村 19 面
  - ・5/22 沖縄タイムス「戦争体験の継承 全国で進む VR 導入、沖縄でも 利点と課題は 豊見城市の「デジタル博物館事業」
  - ・6/5 NHK 沖縄放送局「豊見城 VR コンテンツ 中学校で平和学習に活用」
  - ・6/10 NHK 沖縄放送局 おきなわ HOTeye「沖縄戦 80 年 転機迎えた平和教育の新たな動き」
  - ・6/19 読売新聞 朝刊 特別面 10 面「沖縄戦で生き残った大隊長の詫び状、苦悩・悔恨つづり 600 人の遺族へ...356 通の返信が物語る戦火の悲惨さ」
  - ・6/19 RBC 琉球放送 YouTube「戦世にタイムトラベル 戦火で失われた豊見城の集落を中学生が VR 体験 デジタルでつなぐ平和
- 【#あなたの 623】
- ・6/23 日本経済新聞 NIKKEI Film「AI は歴史を語れるか 沖縄戦 80 年、語り部は虚構に何を思う」(web 記事)
  - ・6/23 NHK 持論公論「太平洋戦争終結から 80 年 転機にさしかかる平和教育」
  - ・6/26 NHK おはよう日本 7:30~ 「▼沖縄戦の記憶どうつなぐ VR で新たな平和教育」
  - ・6/26 読売新聞 読売 KODOMO 新聞 5 面「戦後 80 年知る伝える 沖縄戦 住民の悲劇 戦前の集落「再現」
  - ・7/4 日本経済新聞 YouTube「【沖縄戦 80 年】AI は歴史を語れるか 語り部は虚構に何を思う【NIKKEI Film】」

#### 公開ホームページ

・豊見城市役所「沖縄戦平和学習用 VR「時空記者」公開のお知らせ」公式ホームページ

<https://www.city.tomigusuku.lg.jp/soshiki/8/1035/gyomuannai/3/TGDA/8661.html>



<sup>14</sup> X (旧 Twitter) 2021 年 3 月 1 日