

# VRメタバースと学びの場

三武裕玄 / jumius

明治大学 総合数理学部 先端メディアサイエンス学科

# 自己紹介

キャラクターエージェント研究者

VRメタバース生活者



# 自己紹介

キャラクターエージェント研究者

VRメタバース生活者





# VRメタバース

- HMD等を用いてアバターでコミュニケーションがとれる  
オンラインVR空間
  - VRChat / cluster / バーチャルキャスト / NEOS VR / etc.
- 特徴
  - 多人数同時参加
  - 一人称視点
  - 等身大没入映像
  - 実身体の動きに連動するアバター
  - 空間音響

※上記に当てはまらない環境は、今回はいったん除外

# VRメタバースの世界

- HMDをかぶり、様々なVR世界を体験し、そこで人と会うことができる
- ユーザーが創作した沢山の魅力的なワールドやアバター
- 距離を超えて参加できる多種多様なイベント
- 友人関係、団らん、恋愛、睡眠といった親密な生活
- ...

# VRメタバースの価値① どこでもドア

- 対面に近いコミュニケーションがとれる
  - 感情が伝わる・察しあえる・自然な会話の場が作れる・親密な触れ合いができる...
  - ジェスチャ、指さし、姿勢、身じろぎ、視線、距離感、...
  - 「関心」や「ついしてしまう動き」が伝わる



- 遠くに出かけて直接会うことの価値を一部代替できる
- 交友関係・協力関係が距離に縛られなくなる
  - ニッチな趣味・学術的興味を持つ全国・全世界の人が手軽に集結できる

## VRメタバースの価値② 変身魔法

- アバター = 変身
  - 生まれ持った身体とは異なる身体を持つことができる
  - 身体性に起因する他者との関係や、自分が自分自身を見る見方をハックできる
  
- アバターの姿をとることで、年齢や立場を強く意識させずにすむ
  - 話しやすさ・親しみやすさ・自己開示のしやすさ
  - 年齢・立場の区別なく、フラットに初学者として新しい学びに挑戦しやすい



# メタバースとコミュニティ

- メタバースにある大小さまざまなコミュニティ
  - 娯楽・趣味のコミュニティ
  - 勉強会コミュニティ
  - 創作コミュニティ
  - 学術コミュニティ
  - 友達や家族のようなコミュニティ
  - ...
- コミュニティは居続けたくなる魅力の一つ
  - 雑談できる居場所が人を集めコミュニティを生み、コミュニティが居場所になる

# 雑談の場

- 授業後の時間やサークル・研究室活動等での、情報交換と学びの場
- Zoomでの講義やゼミではなかなか実現が難しい部分
- VRメタバー스는雑談の場が成立しやすく、コミュニティになる
  - 一つの場で複数の会話の輪が形成できる
  - 自然な非言語対話で関心・感情が共有できる
  - 人が「たむろ」しやすい仕組みがある

# 人を「たむろ」させる原因

- メタバースで人はどうやって「たむろする」か
  - 例えばZoomは用件がないと起動しない。用事が終わったら閉じてしまう。
  - 最初の一人が入ったまま居続ける仕組みが必要
- 人が集まるのに必要なもの
  - 入るきっかけ
  - 居続けたくなる要因

# 入るきっかけ

- 最初の一人はなぜ来る？
  - 用事がある（行かないとできないことがある）
  - 用事がなくても行きたくなる魅力がある
  - とりあえず入っておけるほどハードルが低い
  
- 二人目以降が入ってくるきっかけ
  - ソーシャル欄、オンラインユーザー一覧

# 入るきっかけ

- 最初の一人はなぜ来る？
  - 用事がある（行かないとできないことがある）
  - 用事がなくても行きたくなる魅力がある
  - とりあえず入っておけるほどハードルが低い
  
- 二人目以降が入ってくるきっかけ
  - ソーシャル欄、オンラインユーザー一覧

# 居続けたくなる要因

- 魅力あるワールド
  - 雰囲気良さ
  - 遊び心
- 会話の居心地良さ
  - よい話し相手、ファシリテーター
  - かわいいアバターの力

# VRメタバーズに形成された草の根の学びの場

多彩な学術集会イベントが開催されている

- 雑談会
- ライトニングトーク、講演
- 共同創作

天文仮想研究所、VRアカデミア、バーチャル学会、理系集会、バイオジャーナルRTA、マシンラーニング集会、化学のおはなし会、生き物好きの集会、VRC歴史集会、VRC株式投資座談会、データサイエンティスト集会、コンピュータサイエンス集会、個人開発集会、エンジニア作業飲み集会、社会科学集会、マネジメント集会、哲学カフェ、・・・



(VR研究カフェ)





# 今後起きると期待すること

授業だけでなく、交流や雑談を主体とする学びの場  
へのVRメタバース利用が広がる

VRメタバースが、距離を超えて興味を持つ人同士で  
集まり、年齢・立場の区別なくいつからでも新たな  
学びに参加しやすい場になる