

メタバースを知ろう！！

北摂三田高校 HGLC 谷村優太

序論

①研究テーマを取り巻く現状

現状として、メタバースという言葉は知っているという人は多いにも関わらず、詳しく知っているという人はほとんどいない。しかしながらイベントやショッピング、ゲーム、ビジネスなど、社会ではさまざまなメタバースの活用がされている。近年の科学技術の進歩により、メタバースにおいてサービスの向上が期待されており、今では現実的ではないようなことでさえも近いうちに出来るであろうと言われている。

②リサーチエスジョンの内容

そこで、学生にメタバースを印象付けるにはどうすればいいのかというのを探ろうと思う。

先行研究と仮説

①先行研究

メタバースとは「インターネット上に構築された三次元の仮想空間」です。先行研究より、三菱総合研究所による2022年に行われたアンケートでは、「知っている」と答えた人が男女合計で62.7%→83.3%(6月→12月)と増加している。しかしながら実際の利用率は全体の5.5%にとどまっている。「知っている」人は増加しているが利用率は滞っていることから、経済的な問題に加えて、知っているが興味自体がないという人が多いと考えられる。

②研究に取り組む意義

この研究を通して、自分を含めて学生がメタバースに興味を持ち、心に残すきっかけにできると思った。

③仮説

メタバースは現実より自由なところが魅力的だと思う。その自由度の高さはみんなが興味を持つきっかけになると考えた。

仮説の根拠／研究手法・結果考察 ①

1 自分の立てた仮説とその根拠

メタバースという現実から離れた空間では、現実では簡単に出来なかったり、不可能だったりすることさえ出来るような自由さがある。そういった自由度を強調することが大事だと思った。現実ではないとはいえ、普段は出来ないことが出来る、という喜びや楽しみは何にも代えがたいと感じたからだ。

2 研究①

より具体的にメタバースがどのようなものなのかを知るために cluster というアプリを使って実際にメタバースを体験してみた。そして、プレイしていて感じたことを書き出した。

仮説の根拠／研究手法・結果考察 ②

3結果①

- ・アバターを自由に作ることができる
- ・自分でワールドを作ることができる

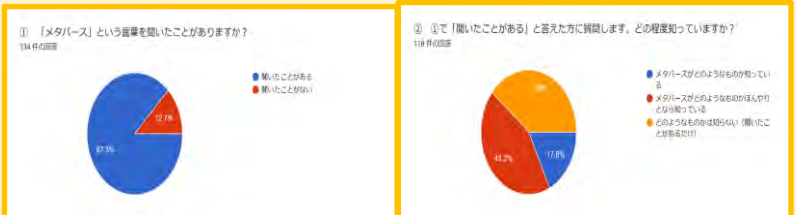


自分の好きな姿で、自分が楽しい、うれしいと思うものを作って他人と共有し、友達と盛り上がる。

現実ではない仮想空間で現実にも近いことが出来る。

4アンケート

認知度について等アンケートを取った。



5研究②

何人かの生徒に前述の cluster を実際に使ってもらい、その前と後でメタバースに対しての印象の違いを調査した。

6結果②

メタバースを体験した後では、その前と比べてポジティブな感想が多く、特に思っていたよりも出来ることが多いというような意見が目立った。一方で、アバターやモノにリアリティが無くいまいちその世界に入り込めなかったり、そもそも世界観に馴染めなかったりという意見も少しあった。また、全体でほぼ共通していたのは、近未来的でもっといろいろなことが出来そうという意見だった。

結論・考察 展望・反省

①結論・考察

アンケートから、知っていると答えた人の中でも詳しく知っているという人はそれほど多くなかった。

また結果①,②から、現在の時点でも十分楽しめるものでありながらもまだまだ発展の余地があることが分かった。

しかしながらメタバースのようなものに不安を抱えている人ももちろんいる。

したがって、メタバースをより知ってもらうためには、

1 まずメタバースというものが

一体何なのかということを広める

2 メタバースでは様々なことが可能であり、これから

どんどん発展していくであろう分野であると知ってもらう

この二つが大切だと考えた。

②展望・反省

上記の 1・2 はただむやみに行っても効果は薄いと考えられる。学生の目につく SNS などを積極的に使うことが、より効果的であると考えられる。押し付けるのではなく、あくまで知ってもらい、興味を持ってもらう事が大切だ。

反省として、まず研究②の被験者が少なかったことが挙げられる。2つ目に使用アプリが無料であったり、使用機器がスマートフォンであったりしたことから、あまりメタバースの良さを享受しきれなかったことも挙げられる。

今後の研究でこの反省を活かしていきたい。

参考文献

[メタバースの認知度と利用状況 | 利用者](#)

[三菱総合研究所、国内のメタバースの認知・利用に関する研究成果を発表 83%が認知しているが、実際の利用者は5%程度 | 三菱総合研究所\(MRI\)](#)