



Title	メタバースと教育・研究活動
Author(s)	千葉, 直也
Citation	サイバーメディア・フォーラム. 2025, 26, p. 1
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/103404
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

巻頭言「メタバースと教育・研究活動」

D3 センター

サイバーメディア教育研究部門

准教授 千葉 直也

総務省から、『「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」報告書 2025（案）』が公開された。この報告書は冒頭でブルーストを引用し、他者の目で見ること・数多くの世界を見ることに触れ、「仮想空間を物理空間に重ねあわせた AR・MR メタバース」をブルーストの世界と重ねあわせるという、粋な導入となっている。内容もちろん興味深く、教育・医療・地域社会など、多様な分野におけるメタバース活用の方向性が紹介されている。特に教育分野では、角川ドワンゴ学園 N 高・S 高をはじめとする事例が紹介され、生徒がヘッドマウントディスプレイを用いて授業や議論を体験する取り組みが取り上げられている。他にも多数の実践例・データが示されており、メタバースや xR 技術に関心のある読者にはぜひおすすめしたい。

私たちが知覚する世界は、物理法則を共有した三次元空間と、身体性に紐づく知覚・運動、そして環境や他者との相互作用によって構成されている。メタバースは、これを計算機上で再構成することで、現実を再定義する。それは単なる映像的・空間的再現ではなく、現実を成り立たせている諸要素を抽象化し、操作可能な形で提示する環境である。したがってメタバースは、もう一つの世界＝デジタルツインにとどまらず、現実世界の構造や人間の関わり方を再考するためのメタ装置としても位置づけられる。

メタバース、特に本特集で扱う VR 空間では、空間・物体・身体を計算機上で構成し再現することによって、体験者に現実感を与える。さらに、この世界の中でのインタラクションを通じて、他者とのコミュニケーションが成立する。こうした機能を備えた VR システムは一般に「ソーシャル VR」と呼ばれ、教育・研究活動でも既に活用が進んでいる。本特集では、教育や研究の現場において VR 空間を積極的に利用している、国内のさまざまな機関に所属する方に寄稿をお願いした。大学教育や研究発表など、多様な取り組みを紹介いただけたことに、深く感謝申し上げます。

ソーシャル VR におけるさまざまな活動は、一見すると現実世界の行為を VR 空間に移し替えただけのようにも見える。確かに、リアルな体験を遠隔で共有できるという利便性には大きな価値がある。しかし、メタバースの可能性はその再現性にとどまらないと私は考えている。

VR 空間では、環境や物体だけでなく、自らの身体、そして他者との関係性までもが計算機上の要素として再構成されている。そのなかで教育・研究・その他の活動に取り組むことは、現実の活動において本当に実現したかったこと、本質を改めて問うことにつながる。言い換えれば、VR 空間をメタ装置として捉えることで、活動の表層ではなく、その本質に迫る機会を得られるかもしれない。この意味で、実際の VR 技術に触れる必要は必ずしもない。物理世界の制約や常識を取り払ったデザインを思案してみるだけで、「数多くの世界を見る」という視点がきっと得られる。

本巻の特集が、読者の皆様にとって自らの教育・研究を再考する契機となり、また、現実と仮想に重なって広がる、新しい教育と研究の実践に未来の可能性を感じていただければ幸いである。