

バーチャル空間の将来的な利用について

川端 佑奈

ーバーチャルとリアルの違いー

#バーチャル
#XR
#GTA

【当該研究の状況】

・教育に対して、VRを使用した授業を学生に行ったところ、幸福感をより感じられた。
・バーチャルとリアルの差が大きいとされている自己存在感や、インタラクティブ感を既存のツールに機能を加えたりして支援していく必要がある。

【先行研究への問題意識】

バーチャルとリアルではものや情報の扱い方が変わるため、それぞれが得意としていることを明確にする必要がある。

【RQ】バーチャル空間をどう利用していくか、その指標を明らかにする

【RQに対する仮説】

①バーチャルでしかできないこと②XRでしかできないこと③リアルでしかできないこと、があり、それぞれの空間にはそれぞれの適正、特性に合った使い方がある。

【研究目的】本研究は、バーチャル空間の利用における指標を明らかにする。
研究目的を達成するために、GTAを用いる。

【研究内容・方法】

GTAを用いて、以下のように研究を進める。

- ①「バーチャル空間で何がしたいか」という質問から、さらに深掘りしていき、インタビューを用いて生データを収集する。
- ②①のデータに概念名を付け、カテゴリーに分ける。
- ③図解化して関係性を分かりやすくし、バーチャル空間の利用に関する指標を作る。

【結果(RQや仮説に一言で回答すると)】

現状、1.バーチャル、2.XR、3.リアルの空間にはそれぞれの適正、特性に合った使い方がある。

【結果の詳細】 図を参照

【結論】

1～3の空間が得意とすることについては以下が挙げられる。
1.バーチャルでは個人にとって都合のいいことを行うこと
2.XRでは現実を基盤とし、バーチャルを+αとして利用する
3.現実では個人が意図しないことやネガティブなことを体験すること

【考察】

その人の背景や置かれている状況を知ると、どうやってバーチャルとリアルの線引きをしているのかが分かるのではないかな？

【今後の課題】

・インタビュー対象を20代だけではなく、小中学生などへ年代を広げ、理論的飽和を目指す。
・GTAという研究方法をより深く知った上で新たなテーマを見つけ、研究したい。
・教育におけるものや医療におけるものなど様々な分野でのバーチャルの利用に関する論文をもっと読んでおくべきだった。

【参考文献】

・Ryan Lege, Euan Bonner (2020) *Virtual reality in education: The promise, progress, and challenge* jaltcalljournal
・加藤雪枝, 橋本令子, 雨宮勇, 「室内空間に対する心理的および生理的反応」{日本色彩学会誌 volume28number1}(2004)

可能性を広げる

物理的制約を乗り越えたい

地理的、金銭的、時間的制約を乗り越えたい

いろんな国にいきたい・国の人に会いたい

現実ではできないことをしたい

音楽を全身で感じることができるようになれば、コンサートとかにしてみたい

ポーランドでのピアノの大会をバーチャルの空間で体験したい

バーチャルで交流してみたい

アバターを介して交流してみたい

不登校の生徒が少しでもいきやすい

医療における治療・リハビリに活用したい

身体的不可能、精神的不可能を可能にした

その人がしてきた経験によって価値観は変わる

メディアによる印象操作？

バーチャルを +α で使いつつ、現実を基盤に生きていきたい

バーチャル空間で"体験"はしたい

バーチャルという未知に対する恐れ

全てをバーチャルで完結させたくない

なぜ現実を基盤にしたい

現実でしか感じられないものがある

生じないと体感できないものがある

アバターを使って交流することに対して抵抗感もないし積極的にしたいと思わない

リアルで行動を行うまでの過程も楽しみたい

コンサートに関して、バーチャルでも現実でも行けるという選択肢は残したい

現実でしか感じられない背徳感

対面で話していると、その人らしさを感じられる

本当の自分ではない姿が相手に伝わるのが怖い

アバターであることの違和感

五感全てで感じたい

どんなに技術が発展しても感覚的に発せられるエネルギーが違うと思う

マイナスな感情や経験もしたい

その人が意図せず、さらけ出している状態がいい

感覚を重視

バーチャルはあくまで手段として