

## メタバースが私たちの生活にもたらす影響

松尾 徹

コロナ禍になってもう 3 年目が終わろうとしている。コロナのために私たちは様々な制限を強いられ、不自由な生活を余儀なくされているが、コロナの影響で飛躍的に進んだものもある。その一つが ICT の技術であろう。特にオンラインでの会議や授業を行うためのツールとそれを使う環境が急速に整備された。そして、去年からしきりに話題になっている言葉として「メタバース (meta verse)」がある。元々この言葉は 1992 年に発表されたニールスティーヴンスンの著書「スノークラッシュ」の中で、人間がアバターを介してネット空間でやりとりする世界から来ていると言われている。メタバースはメタ (超) とバース (ユニバース=宇宙) を組み合わせた造語で、オンライン (コンピューター) 上に構築された仮想空間やそのサービスを指す。メタバースの主な利用例として、1) オンライン会議、2) ゲーム、3) バーチャルライブが挙げられる。以下に簡潔に解説する。

### 1) オンライン会議

現在主流となっている Zoom や Google Meet とメタバースとの違いは使用者自身が仮想空間にアバターの姿で参加し、そこで話し合いをする事である。VR などのツールを使えば、仮想空間にあるパソコンを操作することも可能である。Zoom などではカメラをオフにしない限りある程度服装を気にする必要があるが、メタバースではアバターを介するので、極端な例ではパジャマでも良い。

### 2) ゲーム

メタバースという言葉自体まだ馴染みがない人が多いかもしれないが、「集まれ動物の森」などのゲームがメタバースの一部の機能を使用していると言えるであろう。メタバースの大きな特徴は仮想空間の中で他の参加者と交流できるところにある。お互いに協力してゲームのステージをクリアしたり、競争したりすることができる。

### 3) バーチャルライブ

コンサート会場に行かなくても、オンライン上でコンサートやイベントに参加できる。参加者はアバターとして、同じ仮想空間にいる他の参加者と交流することができる。まさに映画「竜とそばかす姫」の世界である。

今、このメタバースが英語学習にも利用されようとしている。実際にほとんどの大手の英会話スクールがメタバースでの英会話レッスンを提供している。例えば、仮想空間に空

港の入国管理デスクや税関での場所を作り出し、学習者はアバターになって、税関の係の人と英語でやり取りをすと言う感じである。アバターを介すことで、英語を話す際の不安が低減されて、間違えることを恐れなくて英語を話すことができるといった利点が報告されている。さらに先進的な取り組みをしているいくつかの大学ではメタバースを活用し、仮想空間でのプレゼンテーションが行われている。今後は他国の大学生と仮想空間の中で交流し、お互いの文化について学び合うプログラムも盛んになってくるかもしれない。だが、メタバースはまだ発展途上であり、様々なデメリットや懸念されることも多々ある。例えば、メタバースで過ごす時間が多くなることによって、現実世界でのコミュニケーションが減ってしまう可能性が考えられる。また、没入感が高いため、ゲームなどで見られるような依存症になってしまうのではないかと心配する人も少なくないのではないだろうか。さらに長時間 V R を使用することによる、身体への影響などもはっきりわかっていない。もし、大勢の人が参加するようになった場合には包括的なルール、つまり法整備も必要になってくるであろうが、日本でオンラインでの侮辱罪がやっと法制化された例からも分かるように急激な ICT の進歩に法律の整備が間に合っていない。このことはメタバースが普及した場合さらなる問題になってくるであろう。教員としてメタバースを活用するかどうかは別として、メタバースがこの先どれくらい社会に浸透するのか、使用者にどのようなメリットとデメリットがあるのか、学びのスタイルはどのように変化するのかについては常に気にしておくべきであると考えている。

---

(松尾 徹 教授/教員養成センター)

---