

第202回 IDT本輪読シリーズ 第8部 第34章 仮想世界(バーチャルワールド)でデザインする

定義 > 理論 > 評価 > HPI > 場面 > 世界 > 職業 > **最新** > 課題

ID > 学習Object > Web2.0 > リッチメディア > ゲーム > **仮想世界**

- 仮想世界(セカンドライフ)とは
 - 3Dの仮想世界 なんでもできる……？
 - 第34回 Second Lifeに関する一考察 –バーチャル教授システム学専攻への道–
 - 第37回 大学とsecond Lifeとeラーニング
- 仮想世界とは 強みと課題(p.589~)
 - 全世界を相手にして、同時に利用することが可能な環境
- 理論的基盤(p.594~)
 - 社会的学習(ソーシャルラーニング) ゲシュタルト主義 能動的な探求 状況的認知
- まとめ(p.584)
 - 主流というにはほど遠く、かかわるすべての人にとって「価値がある」といえる仮想学習環境を作り出すためには、熱意と時間とエネルギーが必要

Second Life

- 公式サイト <http://secondlife.com/?lang=ja-JP>
- 2007年~2008年ぐらいが最盛期(日本) 2003年4月~サービス開始
- 原著は2011年発行
- 仮想世界でなんでもできる。下記の禁止事項以外 例)教師、レーサー 勇者etc
- 禁止事項
 - 非許容 (Intolerance) - 人種や宗教、性別などを理由とした差別行為
 - ハラスメント (Harassment) - 脅迫やセクシャルハラスメントなどの行為
 - 攻撃 (Assault) - 非戦闘エリアで、相手の同意を得ないで行う攻撃行為
 - 開示 (Disclosure) - 公開されていない個人情報の暴露行為
 - Adultリージョン、グループ、掲載 (Adult Regions, Groups, and Listings) - アダルト地域以外での淫らな行為
 - 平穏を乱す行為 (Disturbing the Peace) - スパムの送信、イベントの妨害などの迷惑行為
- ゲームではない(メタバース)
- 2006年夏~企業がSecond Life内にブースを設置2008年末にはおおむね撤退

仮想世界とは(p.589~)

• 定義

- 多くの人が一度に入ることができるオンラインの共有スペース
- ユーザが中を移動したり移動の仲介となる場の2次元あるいは3次元の仮想表象
- ユーザが即時的に周辺と相互作用をとったり変更することができること
- ユーザがログインしていようがいまいが仮想世界はオンライン上に継続していること
- コミュニティやグループが推奨されること

仮想世界の強みと課題(p.591~)

- P591 表34.1 仮想世界の強みと課題 抜粋

強み	課題
没入 社会調査 仮想空間における社会関係 を通じた多様な世界観 活発で低額なマーケットシステム 社会的ネットワークとコミュニティ形成に向けた活動	不適切な行動や中毒 学習者を障害物から守り、タスクに集中されること 仮想世界のゴーストタウン化 技術的コストを支払い続ける必要性

理論的基盤(p.594~)

- 社会的学習(ソーシャルラーニング)
 - 社会構成主義(ビゴツキー)(ピアジェ)
 - 実践共同体(レイブ ウェンガー)
- ゲシュタルト主義
- 能動的な探求
 - デューイ協調した「興味」
 - ブルーナが主張した能動的発見 PBL
- 状況的認知
 - 仮想世界は「擬似的な真正性(simulated authenticity)」

まとめ(p.584)

- Second Lifeの今
- Second LifeとGoogleで検索すると (2014/7/2現在)
 - 補助ワードに 今 など……
- 3D空間で物理エンジン搭載 高性能パソコンが必要
- サーバーのスペックが足りず一つのマップでの人数制限があるためいつもガラガラ
- 現在はモデリングを実験する場として機能している
- 今教育に生かすなら
 - 理論であった3Dである利点を活かせるような、没入感があり擬似的な真正性を保つ必要がある
 - 例)遠方での考古学の発掘作業・航空機の運航 歴史的な再現 生体プロセス 原子鎖の反応
 - 案) 外国語教育 状況とセットで使う。店員と客に分かれるなど
 - 災害の現場を保存する 災害ロボットの設計などに応用？