

## 共同研究プロジェクト

# XR（クロスリアリティ）技術 およびメタバースの教育利用

## <中間報告>

### 道用大介

XR技術（拡張現実、仮想現実、混合現実）は、近年急速に進化し、様々な分野において革新的なアプリケーションが開発されている。その中でも、教育分野におけるXR技術の利用は、学習環境の革新と教育の効果的な展開に革命をもたらす可能性がある。教育におけるXR技術の導入に関する動機は、学習効果の向上と体験の機会の増加にある。『“Learning in Virtual Worlds: Research and Applications”（2006）』では、仮想世界が学習者に与える影響について詳細に議論されており、仮想世界が現実世界での学習と比較して、より身近な体験を提供し、学習者の興味を引き出す効果があることを示唆している。本プロジェクトではXR技術が现阶段でどれほど教育に取り入れられる環境が整備されているのかを含め、実際のプラットフォームや博物館での利用について調査しながら、VR教室やARコンテンツの制作のためのweb教科書をまとめている。

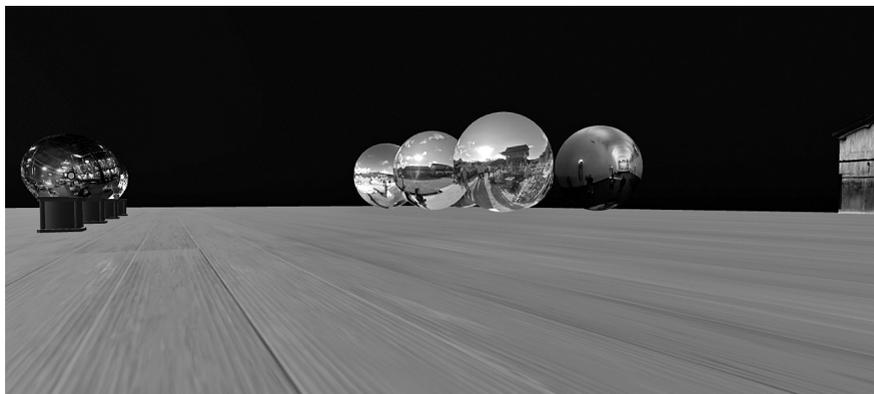


図1 360度カメラ映像や3Dスキャンをしたモデルを組み込んだ教室の一例



図2 神奈川大学常民文化ミュージアムでのAR資料展示の実験