



本気の大学ごっこメタバーズ

令和 4年 6月2日(木)

ことほむ合同会社

<https://kotohomu.com>



2014年に京都造形芸術大学 通信教育部(2020年京都芸術大学へ名称変更)に入学した弊社役員のうち、最長2022年まで在籍した中で、毎年の新入学に勢いが衰えないことや、卒業後も研究を続けたいという学友をかなりの人数見てきました。

卒業資格が目的ではなく、純粹に学習が楽しいと思う余裕が生まれてきた社会人学生は想像している以上に数が多い印象です。

また社会人として学ぶ過程において、数多くのフィールドワーク、課外学習の機会に恵まれ、単純に見て回るだけの観光ではない目線で、主に歴史的な遺構や文化財を見る機会に恵まれました。

こうした新しい観光動機と学びを組み合わせたエンターテイメントが、メタバースの世界にも必要になってくると考えた弊社は、アバターで集まり、学べ、研究ができる場と、リアルな場所へフィールドワークと称した観光をし、その成果を発表できる場を作ることができないか考えました。

その結果「本気で作る大学ごっこ」をメタバースに生み出せないかという考えに至りました。

卒業のない大学。だれもが生徒で誰もが教授になれる、そんな大学ごっこができるメタバース空間を、みなさんと作り上げられればと願っています。

2022年6月3日 ことほむ 合同会社

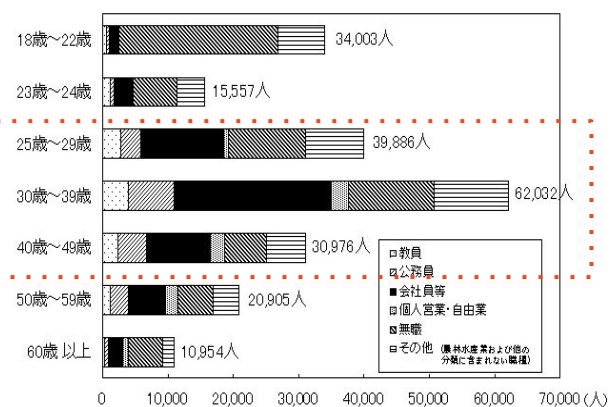
社会人学生が増加
(右図参照)



「学び直し」の流れ

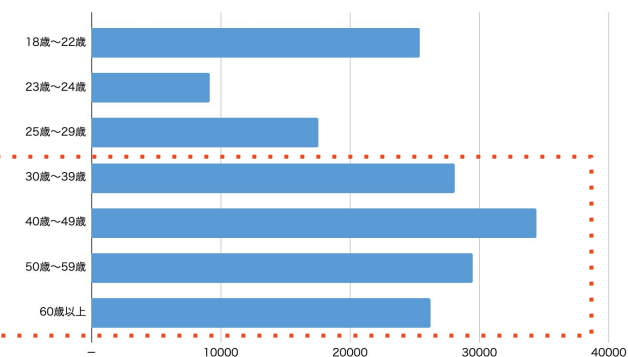


(イ) 通信制大学(放送大学含む)・短期大学に在学する学生の年齢別職業別分布



(出典) 文部科学省「学校基本調査」(平成15年度)

20年経過しても傾向は変わらない



学校基本調査 / 令和3年度 高等教育機関(報告書掲載集計)

学校調査 大学通信教育 年齢別職業別学生数

図321-8 社会人の受入人数の推移(私立専修学校)

私立専修学校における社会人の受入れは、特に専門学校において多く、また、2017年度においては、約20万人の社会人が私立専修学校で学んでいる。



資料: 文部科学省 私立高等学校等実態調査 (調査対象: 私立の専修学校)

※「社会人」とは、当該年度の5月1日現在において、職に就いている者、すなわち給料、賃金、報酬、その他の経常的な収入を目的とする仕事に就いている者、企業等を退職した者、又は主婦等をいう。

製造基盤白書(ものづくり白書) 2020年版第1部 ものづくり基盤技術の現状と課題

第3章 ものづくりの基盤を支える教育・研究開発

第2節 ものづくり人材を育む教育・文化芸術基盤の充実より抜粋。

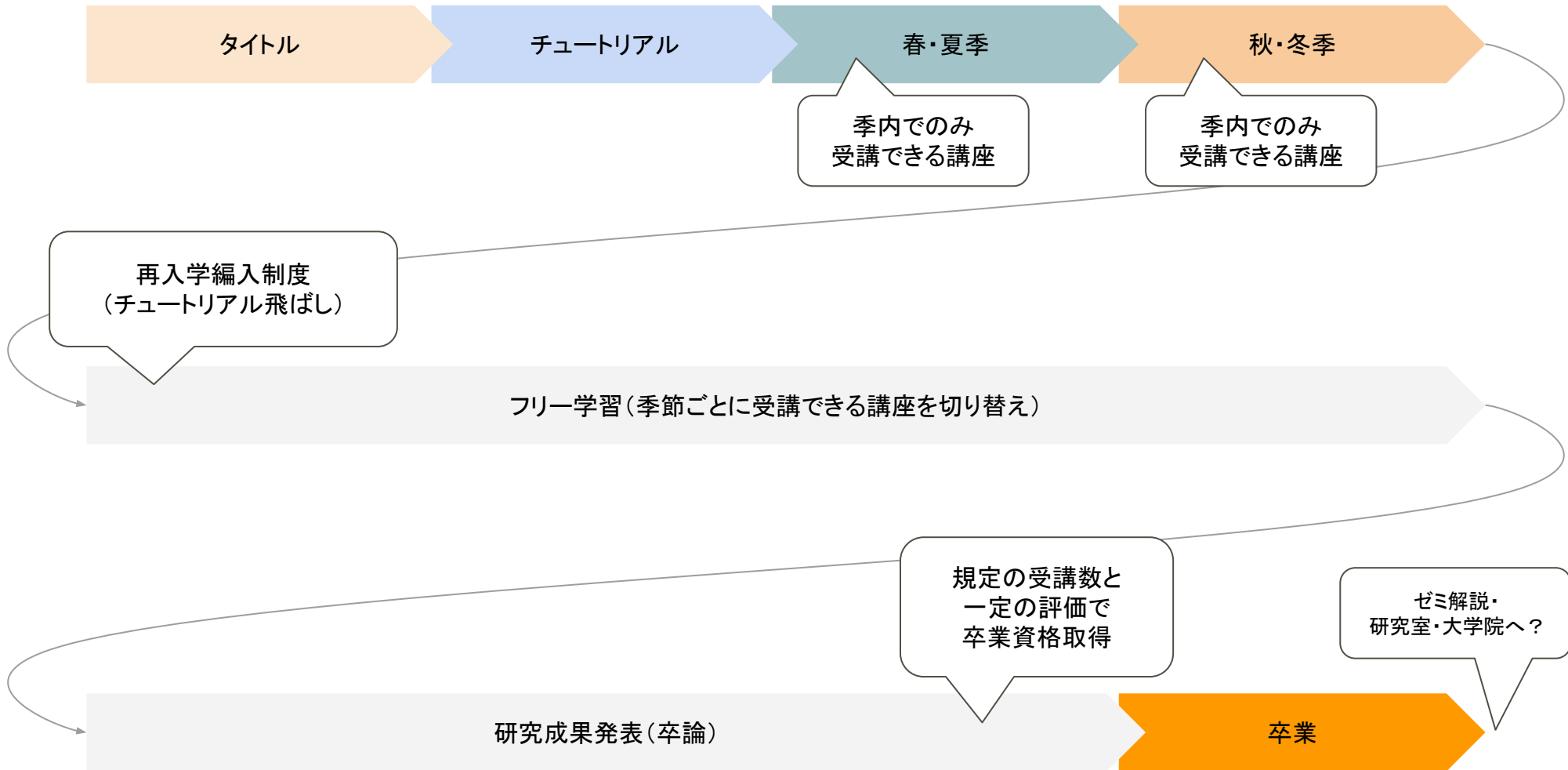


多くの人が持つ大学メタファーはOXFORD。OXFORDはハリーポッターシリーズのフォグワーツ魔法学校のロケ地でもある。また日本におけるファンタジーのメタファーでもあるため、様々なアバターが存在しても許容できるおおらかさがある。そのため、メタバース内の大学イメージはフォグワーツを土台として組み立てていけると、受け入れられやすいと思われる。



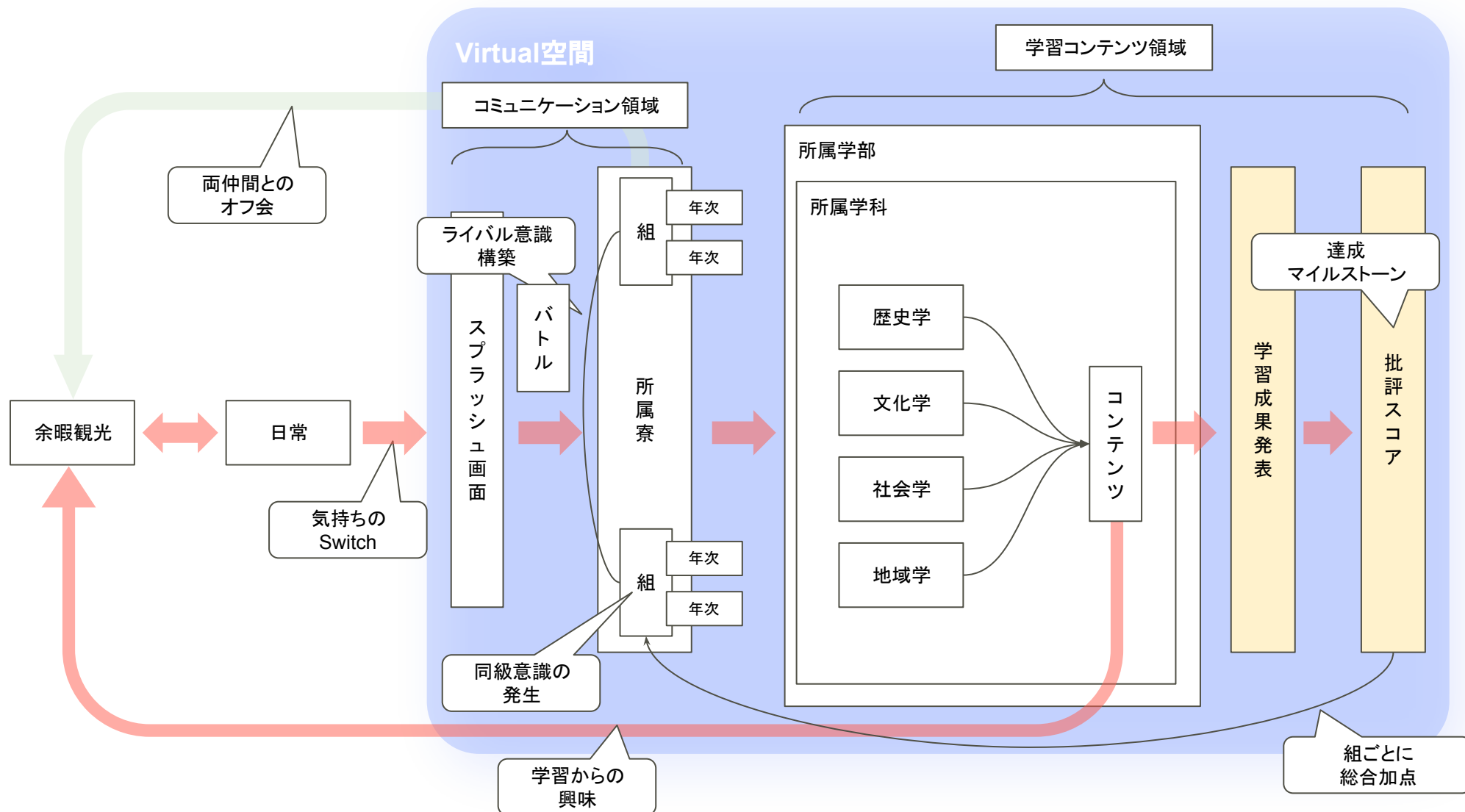
入学～卒業までをシミュレート(大学ごっこを徹底する)

初期は半強制的にシナリオを進める。(流れに慣れるため)※入学は随時



世界観設定資料—バーチャル大学とリアルを繋ぐ領域の分割

- 舞台はリアル日本とメタバース・日本
- 時代はリアルタイム現代とリンク



想定ジャーニーマップ

Initial action

Main routine

	初期ルーティン				日常ルーティン						
	登録(観書)	入学 (ログイン)	入室 (所属決定)	オリエン テーション	学習コンテンツ (無料)	学習コンテンツ (有料)	研究(ラボ)	レクリ エーション	フィールドワーク	成果発表	称号・アイテム管理
ユーザー行動	メールアドレス パスワード ユーザーネーム 登録 規約同意	アバター選択 初期カスタマイズ	組分け(ランダム) 寮生一覧	寮生活・大学生活に 関する説明 学習コンテンツデモン ストレーション 成果発表とスコアの 説明	導入と全体の概要を 把握できる内容 詳細コンテンツへの誘 導	無料で知り得たことか ら更に詳しい内容を閲 覧	研究室を立ち上げ、 運営。 RPGでのギルド/ パーティーの位置付	寮イベント・ 大学イベント	小規模現地ツアー 現地観光業者との連 携によるガイド付きコ ンテンツへの参加	研究成果の発表 ラボポイントの収集 ラボマスケット収集	各種称号管理 アイテム管理 アバターカスタマイズ
期待想定				レクリエーションや 機能紹介などで 使い勝手を体験	プラタモリ的な表面総 括をずる内容により、 より深く興味を持って もらうコンテンツへつ なげる。 ※岡田斗司夫チャ ネルなど参考。	You Tube有料会員の な位置づけ。 より深く学べる内容 で、マニアックな知識 沼へと嵌める	仲間で研究することで 他ラボと競う ラボ単位でフィールド ワークへ出かけるな ど、コアなコミュニケー ションエリアとして設 定	アバターコスプレ (カスタマイズ) 旅先Photo	研究活動と称した 観光行動	ラボの活性化	バーチャル空間上の モチベーション維持
重要度				★	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★	★	★

ここで得る知識をフィールドで活かす

基本的に成果発表
はラボからのみ。

現地にQRコードを置いておき、アクセスすることで現地でのサブストーリーにアクセスできるしかけがあると、現地とのリンク感が増す。

アクリルスタンドなど



アバターイメージ: [ゆるドラシル](#)キャラクターより



アバターコスプレとアクリルスタンドイベント

アバターの方向性を本提案とした場合、素体(ヘッド・ボディ・尻尾・耳・髪型)の各パーツパターンに分け、服飾クセサリーによるカスタムアバターを組み合わせ、ターゲット観光地にゆかりのあるコスプレアイテム・服飾を提供するサービス(無料・有料の使い分けが勘所)を用意。

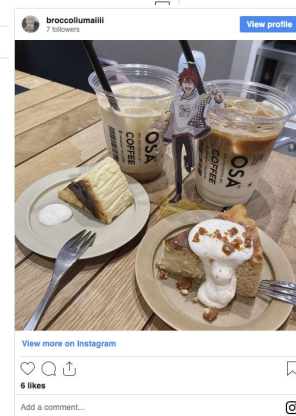
その状態をアクリルスタンドに加工できるサービス(有料)と組み合わせ、現地で撮影したものをInstagramのような形で見られるよう、評価ボタンを設置できればイベント性も増すと考えています。現地への観光誘客にもつながります。また他とのコラボもしやすいと考えています。



▼旅先でのショットイメージ



▼アバターカスタマイズイメージ



アバターイメージ:ゆるドラシルキャラクターより
アクスタショット:Twitter・Instagramより引用

ことほむ 合同会社(法人番号2180003019968)

本社: 〒460-0014 / 愛知県名古屋市中区富士見町14番15号

加賀支社: 〒924-0863 / 石川県白山市博労1丁目90番地

主要取引銀行: GMOあおぞらネット銀行(法人第二営業部[102]普通 1018493)

メール: contact@kotohomu.com

Web: <https://kotohomu.com/>

FBページ: <https://www.facebook.com/kotohomu/>