

BTCC “**新規口座開設限定**”

BTCC口座開設&入金で、最大**17500USDT**が獲得できる。
お友達を紹介するとさらにボーナスをプレゼント!

今すぐ口座開設/詳細はこちら

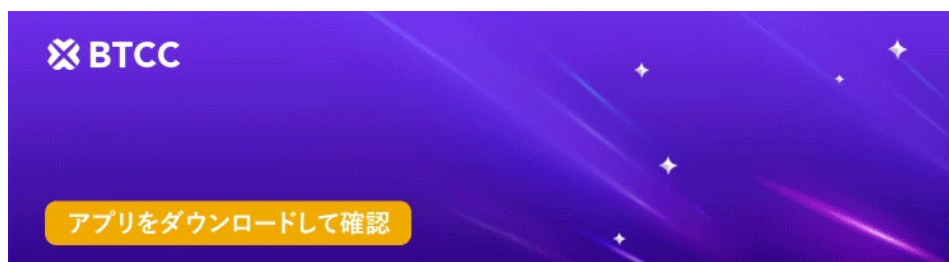


[PDF Database Document] - BTCC Cryptocurrency Exchange

原文:

<https://www.btcc.com/ja-JP/academy/research-analysis/metaverse-analysis-220406>

メタバースがもたらす教育方法のメリット・デメリット



[Google Playで手に入れよう](#)

[App Storeからダウンロード](#)

[日本ユーザー様限定特典（10,055USDTギフトパック）<<<<](#)

メタバースとは？

メタバースは、参加者が独自の仮想環境を構築するために使用できるデジタルランドスケープです。また、世界中のユーザーが他の方法よりも人間的につながる空間でもあります。

メタバースは、世界中の人とバーチャルに交流するための素晴らしい方法を提示しています。誰でも、どこでも、バーチャルリアリティヘッドセットを装着したり、ウェブブラウザを利用してバーチャルスペースにログインし、他の人と対面してコミュニケーションをとることができるのです。

メタバースとは、現実世界を仮想的に再現したものであり、ユーザーや開発者が自分の所有する土地にメタバースの学校から仮想スポーツアリーナまで、思いのままにカスタマイズできるものと考えたほうがよいでしょう。また、パンデミックなどの災害で地理的に分断されつつある世界において、家族や友人とこれまでにない形で交流することができるようになります。

【関連】 [NFTゲーム「Decentraland」がメタバースLAND取扱い開始](#)

メタバースにおける教育の仕組み

生徒も教師も、現実の場所に関係なく、バーチャルリアリティヘッドセットを介してデジタル空間で会うことができます。このような機能により、より高度な教育を求めることができるようになります。**永続的な代替現実は無限の可能性を秘めており、特に教育に大きな影響を与える可能性があります。**仮想現実の教室の可能性の一つを思い描いてみましょう。

歴史について熱心に学ぶ生徒でいっぱいの教室を想像してください。この生徒たちは世界中の様々な国を拠点としており、教師は常に新しい地域を訪れて歴史的な知識を増やすという旅人的な生活をしています。メタバースのおかげで、先生と生徒が現実世界のどこにいても会うことができます。そこで、教師は旅先で得た知識をもとに、生徒に正確な情報を伝えることができます。

そして、**メタバース・スクールのビジュアル的な可能性です。**教師は自分の発見を話すだけでなく、没入感のある3D環境で生徒に見せることができます。机や椅子から、歴史的建造物の実物を再現することも可能です。生徒たちは好きなように探索し、質問し、一人称の体験で学びをサポートすることができます。もう、好奇心旺盛な子どもたちが、無機質な教室で退屈することはありません。バーチャルワールドの力によって、子どもたちは学ぶことに興奮することができるのです。



[Google Playで手に入れよう](#)

[App Storeからダウンロード](#)

[日本ユーザー様限定特典（10,055USDTギフトパック） <<<<](#)

メタバースにおける教育・学習

教師は、授業計画に基づいて仮想の風景を構築することができ、本を読むのとは異なり、子供たちは体験しながら学ぶことができます。メタバースでの教育や学習は、夢の中の遠い世界の出来事のように聞

こえるかもしれませんが、同じような状況はすでに現在の風景にも存在しています。

例えば、Robloxのようなゲームです。Robloxは、MinecraftやFortniteのような仮想世界を誰でも構築し、共有することを可能にします。この世界構築のコンセプトは、元々ユーザー創作のために使われていましたが、この機能はRobloxの教室にも拡張されています。Roblox教室は、教育者とその生徒がログインするためのプライベートサーバーで構成され、現実世界または仮想のシナリオで行われることができます。例えば、子供たちは学校のコンピュータ室に座り、先生と同じ世界にログインすることができます。この場合、先生は仮想世界を使って歴史的建造物をコンピュータのモニターに映し出すかもしれませんが、先生と生徒の実際のコミュニケーションは現実の世界で行われることになります。

しかし、Robloxのバーチャル学習体験は、メタバースの教育的可能性を示す代表的な例です。仮想学習体験は何百万ものユーザーが作成した世界上で行われ、生徒は学校ではなく自宅のデバイスからログインします。これらの世界の中には、安全な仮想環境で物理学を学ぶための物理シミュレーションもあれば、歴史上の出来事を再現したロールプレイングシミュレーションもあります。このような体験は、単に本で教科について読むだけでなく、生きた体験の中で学ぶという新しい形を表しています。

もちろん、バーチャルな学習環境であれば、誰でもどこからでもログインできるのは、現在のメタバース型の学習環境と共通するメリットです。しかし、Robloxとメタバース環境との違いは、後者の方がより没入感を得られるということです。

メタバース学習環境のメリット

学校でのバーチャルリアリティの活用方法を学ぶことで、子どもたちが安全なバーチャル環境で過去の場所を「訪問」したり、危険な実験を行ったりすることができるなど、従来のモデルにはないさまざまなメリットがあります。Robloxや類似のタイトルは、オンラインでバーチャルな学習体験を得るための現在の方法を提示していますが、これらのゲームは、いくつかの重要な点でメタバースが提供できるものに欠けています。

1つは、メタバース環境はグラフィックのスタイルに縛られないということです。Roblox、Minecraft、Fortniteはいずれも漫画のようなビジュアル面を持っていますが、これが学習の妨げになったり、学生にお気に入りのゲームをプレイしていることを思い出させたりします。しかし、メタバース環境は、かなりリアルに見えるように設計することができます。メタバースの種類によっては、老若男女を魅了するような素晴らしい環境をデザインすることができます。

また、メタバースでは実在する場所を再現することも可能であり、没入感を高めることができます。視覚的な没入感だけでなく、メタバース世界では、より物理的なインタラクションを提供することができます。バーチャルリアリティのヘッドセットやコントローラは、自然な感覚で使えるように設計されており、学生が装着している間、手や指を再現することができます。

その結果、教育者は、生徒に書き方を教えたり、手話を見せたりするなど、手の微妙な動きを利用した学習体験をデザインすることができる。子どもたちがバーチャルな世界から現実の世界に戻れば、筋肉の記憶が定着し、学習した経験を追体験しても違和感を覚えることはないでしょう。

また、メタバース型の学習環境は、現実の世界では不可能な方法で安全性を促進することができます。メタバースでは、教育者は生徒の交流を完全にコントロールすることができ、仮想空間内の権限を変更するだけで、いじめを制限したり、懲戒目的で子供を隔離したりすることができます。そうすれば、子供たちはいじめやその他の妨害に悩まされることなく、学習に集中することができます。さらに、デジタル環境では、子どもたちが1つの地域にまとまるのではなく、それぞれの家庭に分散するため、学校での銃乱射事件のような悲惨なシナリオを防ぐことができます。



[Google Playで手に入れよう](#)

[App Storeからダウンロード](#)

[日本ユーザー様限定特典（10,055USDTギフトパック）<<<<](#)

メタバース型学習環境のデメリット

メタバースがどのように生徒や教師を助けるかを学ぶことは、従来の学校教育に対するメタバース教育の利点を示す一方で、仮想世界には考慮すべき欠点があります。

バーチャルリアリティーの教室は、紙の上では素晴らしいものに聞こえますが、デメリットもあります。例えば、聴覚や視覚に障害のある子どもたちは、特別な配慮が必要になります。**中国の聴覚障害児が、アメリカの学校が主催するメタバース教室に参加したいと考えた場合、アメリカの学校がその生徒に対応する意思や能力を持つとは思えません。**この場合、子供の障害に対応するのは、学校ではなく、親になります。多くの学校では、障害児のためのオプションが用意されていることを考えると、これは残念な状況です。

これらのことから、メタバース中毒は、子供にも大人にも実際に起こりうるものであることがわかります。学生がバーチャル・リアリティー・ヘッドセットを教育と娯楽の両方に利用する場合、彼らはデジタル世界で週に何十時間も過ごすことになり、現実世界での生活がおろそかになる可能性があるのです。バーチャルな世界にいる時間を増やすには、現実の世界とのバランスをとることが必要です。

最後に、**アクセシビリティの問題があります**。メタバース教育が発展・普及するためには、世界中の家庭がバーチャルリアリティヘッドセットを容易に入手できるようにならなければなりません。そうでなければ、このような教育は一部の人に限られ、大多数の人は受けられなくなります。

▶ 仮想通貨の将来性・買い方など

[仮想通貨ALPHAとは？特徴や買い方・将来性を徹底解説](#)

[GMXとは？分散型取引所GMXの特徴や使い方を解説【仮想通貨】](#)

[仮想通貨ヘデラ\(Hedera/HBAR\)とは？将来性や買い方を徹底解説](#)

[ハイストリート\(Highstreet/HIGH\)とは？バイナンス主導のメタバースを解説](#)

[仮想通貨LINA\(Linear Finance\)とは？今後の価格予想や将来性を徹底解説](#)

[【仮想通貨】Reserve Rights\(RSR/リザーブライツ\)とは？特徴や今後の見通し・将来性を解説](#)

[SSV Network \(SSV\)とは？特徴や将来性・今後の見通しを徹底解説](#)

[【仮想通貨】スターゲート \(Stargate/STG\)とは？特徴や取引所を解説](#)

[仮想通貨スタックス\(Stacks/STX\)とは？将来性や買い方・取引所を徹底解説](#)

[仮想通貨Vechain \(VET\)とは？今後の将来性や買い方を徹底解説](#)

[仮想通貨WOO Network \(WOO\)とは？将来性や買い方を徹底解説](#)

[仮想通貨YGG \(Yield Guild Games\)とは？将来性や買い方・特徴を徹底解説](#)

[仮想通貨YGG\(Yield Guild Games\)の今後予想や将来性を徹底解説](#)

[仮想通貨ゼロエックス\(ZRX\)とは？買い方や特徴・価格予想を徹底解説](#)

[仮想通貨Pepe 2.0\(ペペコイン2.0\)の買い方は？今後予想も徹底解説！](#)

[仮想通貨Bancor\(BNT\)の将来性は？価格動向や取引所・買い方を徹底解説](#)