

メタバースに関する研究

東京都立戸山高等学校 SS 情報 1 年 土屋 瑠和

1. 研究動機

以前、Facebook 社が社名を「メタ」にしたというニュースを目にした。このニュースを見たとき、メタバースというものがどうい
うものか知らず気になったので調べてみることにした。

2. 研究目的

今回は予備実験としてメタバースに関するアンケートを行い、高校生のメタバースへの関心を調べる。また、メタバースがどうい
うものかというのを調査する。

3. 研究方法

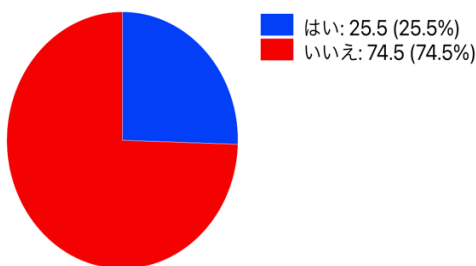
アンケートとインターネットを使用する。アンケートは、戸山高校と隅田川高校の高校1年生 55 人に回答していただいたデータを使用した。

4. 事前調査

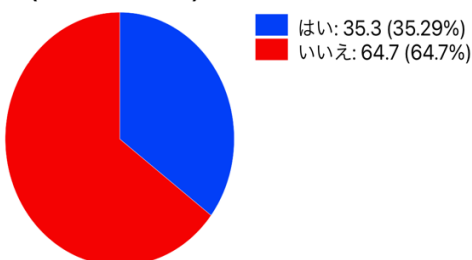
メタバースとはメタ（meta=超越した）、ユニバース（universe=宇宙）を組み合わせた造語で、仮想空間の中でさまざまな活動ができるようになる技術のことを指す。

5. 結果

1.メタバースという言葉を知っていますか



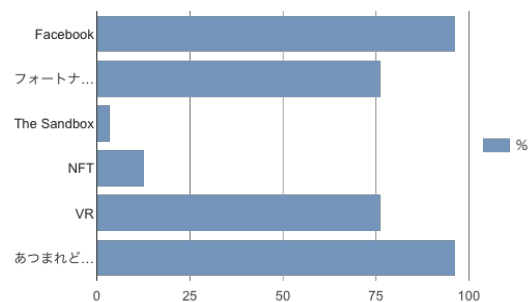
2.(1ではいと答えた人)メタバースに関心はありますか



3.(2ではいと答えた方)具体的にどのようなことに関心がありますか

→娯楽、Tuber、仮想空間で現実ではできないことができるようになること。どのようなことに使われるのか、またメリットはなにか、といったような回答が得られた。

4.以下の中から知っているものを全て選択してください



6. 考察

質問1と質問4の結果からわかるように、「メタバース」といった言葉を知らない人でもメタバースの技術を使用したゲームなどは知っているという人が多い。つまり私たちは意図せず日常生活の中でメタバースの技術に触れていると考えられる。また、質問1と質問2よりメタバースという言葉は知っていても関心があるという人は少ないという傾向がみられる。

7. 結論

- ① メタバースという言葉は知らない人が多い。
- ② メタバースの技術は日常生活の中に活用されており、私たちも使っている。

8. 参考文献

<https://diamond.jp>

<https://news.yahoo.co.jp>

<https://souken.shikigaku.jp>