

実践セキュリティ特論 II

28G23027 川原尚己

1. VR メタバース空間において様々なことが行われているが、その「核」となるユーザー体験とは何か述べよ。

現実とは異なった社会の形成のこと。

VR メタバース空間内では、現実的な量の金銭コストを支払えば、誰もが自分のなりたい外見になり、現実の自分と異なる自分で生活することができる。生活の中には、他者との交流も含まれる。例えば、友人たちと現実同様に遊んだり、知らない他人と酒場で会話するといったことが「対面で」可能である。このように、物理的な障壁を取り払いながら日々を生きることができるのが VR メタバース空間の大きな特徴である。

2. 講義の内容を踏まえ、講義中で触れた「VR メタバース」というユースケースにおいて、今後どのような VR デバイスが求められると思うか、持論を述べよ。

より現実感を高められるような VR デバイスが求められると考える。既存の VR デバイスでは、視覚や聴覚、部分的に触覚を再現することに成功している。しかしながら、まだまだもう一つの現実と呼ぶには、まだまだ足りない技術があると考ええる。既に確立されている技術の中では VR 酔いのような問題があるし、嗅覚や味覚の再現についてはまだなされていない。このような感覚のさらなる際限がより現実に近い VR メタバース空間には必要であると考ええる。究極的には、「名探偵コナン ベイカー街の亡霊」や「ソードアート・オンライン」で代表されるような「フルダイブ型 VR」の実現が求められる。