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．

1. 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，嗅覚や味覚の際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．