

# バーチャルアバター 地域コミュニティ

慶應義塾大学大学院  
システムデザイン・マネジメント研究科  
デザインプロジェクト アートびっくり戦隊

# 私たちの問題意識

社会関係資本が失われて  
孤立化する人が増え続けるのではないだろうか



# 社会関係資本 Social capitalとは

ソーシャルキャピタル(社会関係資本)とは「**さまざまな種類のアクター(個人、地域社会、国、組織、集団)が、他のアクターとつながること、社会的な関係への影響、つながりを通して得られるさまざまな資源、諸利益の価値の合計**」を指します。

もう少し分かりやすくいうと「**グループの内部で、あるいはグループどうしのあいだでの協力関係を容易にするルール、価値、理解の共有をともなうネットワークのこと**」です。**もっと簡略化していうと「人間関係」ともいえます。**

出典：地域考察メディア <https://kayakura.me/social-capital/>

**たまたま居合わせた人**と友達になって遊んだりビジネスに繋がったりする“**縁**”

それを持っていない人よりも有利に物事が進む“**コネ**”

そういったものを“**社会関係資本**”と呼びます。

社会関係資本が蓄積されると**本来必要な手順をぶっ飛ばして資源へのアクセスが可能**になります。

取引先の紹介、恩義によって無理を聞いてあげる・もらうこと、そして本来なら**アクセス不可能な人にアクセス可能**になる、といったものです。

出典：<http://gohandesuyokun.hatenablog.com/>

社会関係資本が希薄になると  
何が問題なのか

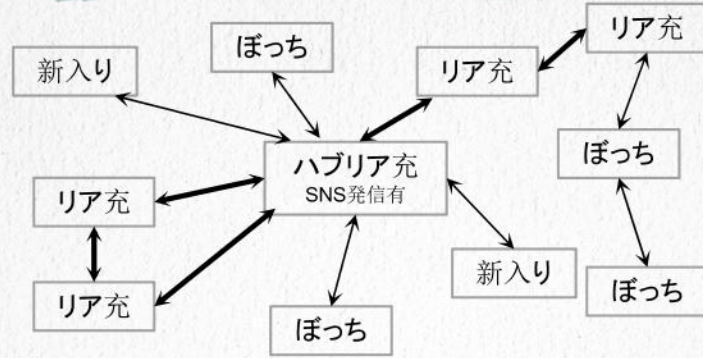
- 社会の安定性が損なわれる
- 人々が内に引きこもるようになる
- 知の流動化が妨げられる
- イノベーションが生み出されにくくなる

このままいくと、  
将来はリア充がますます栄え、  
ぼっちがますます残念な人になる社会になる

そして新人・新入生が  
社会関係資本を新たに築けず、  
社会関係資本が固定化することによる  
格差社会が到来する

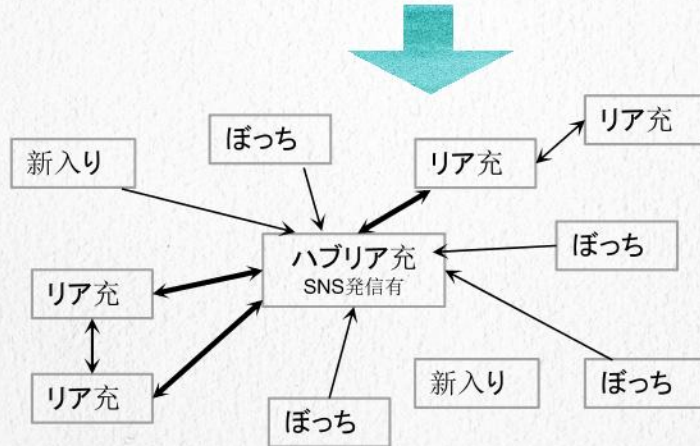
# オンライン化による 社会関係資本金格差社会の到来

今までのリアル関係  
モデル



リア充でなくても、地域や会社、教室といったリアル空間で半強制的に社会関係資本を構築することが可能  
また新入りについても自然に溶け込める

オンライン時代の  
バーチャル関係  
モデル



既に社会関係資本を構築している人はますます注目され、そうでない人は取り残される  
自然発生していた相互関係が消滅する  
=社会関係資本の格差拡大

## 最近の日常①

顔は見たことがあり、知ってるけど話したことはない



- COVID-19の影響により、地域住民同士の交流が極端に減少
- 新たな地域住民同士の出会いもほとんど生まれていない

## 最近の日常②

現在、新型コロナウイルスの感染拡大を受け、大学や大学院では原則オンライン授業・研究活動としている学校が多い。

このような環境下で、東京の美大に進学した大学1年生の漫画「大学生は、いつまで我慢をすればいいのでしょうか。#大学生の日常も大事だ」がTwitter上で話題を呼んでいる。

突然強いられ、終わりが見えないオンライン授業の日々で、友達もできずにPCの前に一人。慣れない授業と課題に向き合う大学生等。







# 現在のオンライン授業



M1 高橋英介はっすー



3. 鈴木 真



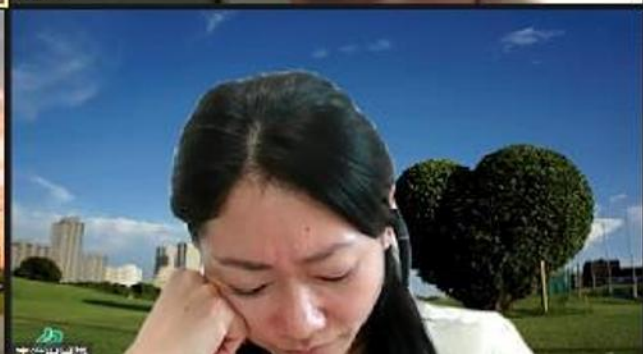
村田 根



いんす



いんす



まのり

※本画像は、特定の教員・学生とは一切関係がありません。

## オンライン授業で 失われたもの

- 授業と授業の間のダベリ
- ちょっとした事を聞いたり、話したりする機会
- 廊下ですれ違うなどの偶然の出会い
- 飲み会でのコミュニケーション



実はこんな些細なことが、「社会関係資本」を作ることには有効だった？  
ところがオンライン上では難しくなっているのが現状

# 大学に求めるものって 何だろう？

教育的価値

教育 研究

社会関係資本

横のつながり コミュニティ 人脈

社会的評価

学位 卒業大学のブランド



今のオンライン教育環境では「社会関係資本」構築が  
難しいという点が大きな問題！

## つまり

実は大学は勉強や研究だけではなく、人と人の横のつながりである  
「社会関係資本」を求めている人が多いのに、

オンライン時代の大学は  
それに応えていないのが問題。

このままだと  
社会関係資本金格差が  
広がっていく

この人を  
助けたい！

- ・もともと横のつながりを  
持っている人
- ・SNSで積極的に情報発信を  
している人
- ・オンラインのコミュニケーションが得意な人



あまり困ってない

- ・地方から出てくるなど元々  
知り合いが少ない人
- ・オンラインでの情報発信に  
抵抗がある人
- ・積極的なコミュニケーション  
が苦手な人



困ってる

密です



密です

You  
Tube





**SOLUTION**

# POINT

3D画像アバター  
技術

×

地域

×

学校

コミュニケーションを円滑に  
するバーチャル空間を演出  
=感性を刺激する仕掛けづく  
りを担う

講義や研究の一環で、  
バーチャル上で現場に入  
り込んでフィールドワー  
クや課題解決をする場を  
提供する

## 地域の仮想空間



- 360度カメラの視点で自分のアバターが移動
- 他の人の分身もいるので近づくと喋れます(スペチャのような機能)



アバターは自由に  
動きます！

(イメージ)

どうも、



すみません。



各地の仮想空間とアバターがあるだけだと地  
域住民の交流は生まれないので  
学校、企業、NPOなど  
いろいろな人が出会うきっかけを作ります

各学校の  
バーチャルキャンパス

# 全体像 イメージ

地域の  
人

大学

地域の  
課題  
など

3D画像  
アバター  
技術

自治体

大学

社会関係資本構築  
プラットフォーム

企業

大学

県内各地と  
学校のPBLの授業が  
繋がる

NPO

## 各学校のバーチャル キャンパスイメージ

オンラインでこれまでの普通な学生生活”も”送ろう！

- サービスにログインするとキャンパスの入口に自分の分身が立っている
- 友人を見つけたら話しかけたり、一緒に教室に移動したりできる



- 360度カメラの視点でキャンパス内を自分の分身が移動
- 友達の分身もいるので近づくと喋れます(スペチャのような機能)

## 各学校のバーチャル キャンパスイメージ



- キャンパス内を自由に移動できる
- これまでのオンライン授業は、効率化され、ムダに見えるものがそぎ落とされていた
- それにより私たちにとって大切な心の隙間を埋める時間も無くなってしまった

# 教室の風景



- 授業も自分の分身を通して参加
- 授業終わりには、先生に話に言ったり、教室に残っている友人と喋ったりしながら、次の授業へ行きましょう！
- 授業が始まる前は音楽が流れているのでリラックスでき、気分もあがる
- オンライン授業は無機質な空間になりがちだけど、アートがあるとオシャレな空間になる
- リラックスした空気の中にとオンラインでのサークル活動や飲み会も計画しちゃおうかなっていう気分になる

- 授業はオンライン授業
- リアル授業のようにわかりやすく、インタラクティブに

そして...

# ひみつの ソリューション

バーチャルキャンパス内に  
「どこでもドア」を設置

## PBL(問題解決型学習)の授業

Problem Based Learning

どこでもドア



地方の現場





# 地方の現場

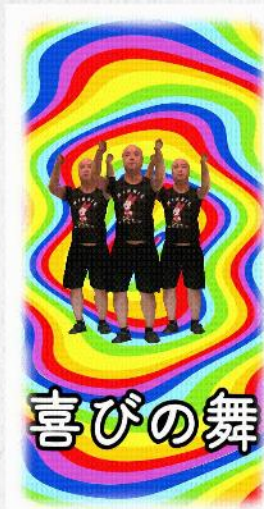
(PBLの授業)



- 「どこでもドア」を開けると地方の現場と繋がっており、地方自治体やNPOと連携し、実践的な問題に取り組む環境がある
- オンラインならではの距離や時間を超える体験を通して学びや交友関係を深める
- 大学生だけでなく、地域の方や行政、NPOなど、さまざまな人が参加できる空間を提供する
- 日常的問題解決の相談が活発に行われるようになる
- 参加する現場数が増えることによって、最終的には大学と世界をつなぐ入り口になる

- 地域活性化には、よそ者、若者、ばか者が必要と言われている。
- 仮想空間では、リアルで出会わない人との思いがけない出会いを作る
- 新しく出会った人と一緒に、一見バカのように思える  
思い切った行動に移すことでイノベーションが生まれる

# 3D画像アバター技術 とは



- ・ここ1、2年で実用化されてきた技術。ブース内で全身を撮影することにより、自分の3Dアバターを自由自在に作成することができる
- ・将来的にはおそらく静止画から3Dアバターを作成することも可能になる
- ・技術はあるものの、現在ではスタンプのようにエンタメとして活用するくらいの使い道しかないというのが現状



東京ソラマチの5G体験施設「PLAY 5G 明日をあそべ」にNTTドコモが設置した撮影ブース。0.5秒でアバターが生成される。

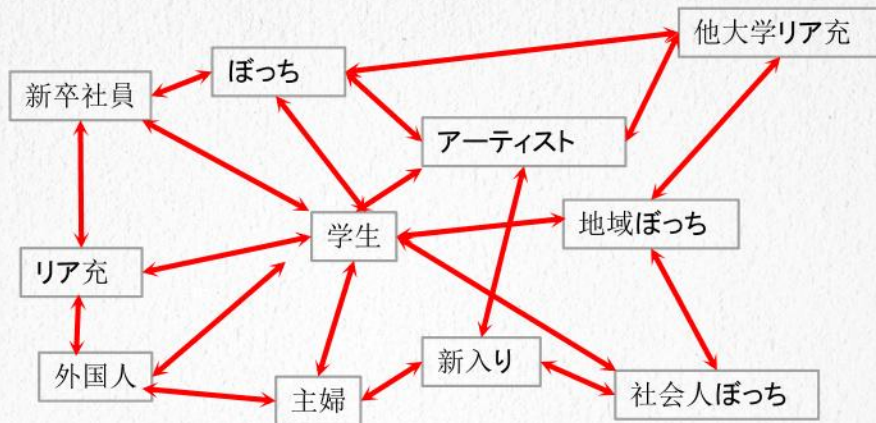
## 地域と学校を組み合わせる理由

- ・オンライン時代の利点として、**大学内で講義を完結させる理由は全くない**
- ・大学という空間から飛び出して、実際に各地域に入り込むような体験ができる
- ・同じ技術を活用し、地域で問題を抱える人にもバーチャル空間に参加してもらうことによって、よりリアリティのあるフィールドワークが可能になる
- ・問題解決型学習（PBL）にも有効



## 今回のソリューションによって 解決できるもの

オンライン3Dアバター  
地域コミュニティ実現時の  
バーチャル関係モデル



オンライン上でのコミュニティによって  
リアルの付き合いを超えた社会関係資本の構築が可能になる  
→社会問題の解決