

## 「XR により生み出される新たな教育・学習の価値とその普及」

### <趣旨>

XR は、位置情報ゲームや、ナビゲーションシステム、そしてバーチャル空間での会議やイベントなどの場ですでに普及している技術です。しかし一方で、教育分野においてはデジタル教科書の本格導入が 2024 年度から始まるように、XR の導入にはまだまだ道のりが遠いように思います。

XR 技術は私たちの時空間的な障害を取り除き、場合によっては私たちの知覚を豊かにすることに貢献します。しかし、どこまで人の学びに貢献できるのか、身体スキルはどうか、学習時のエンゲージメントは制御できるかなど、課題も多くあります。

本シンポジウムでは XR 技術が解決した／すべき教育・学習の困難さを明らかにし、それらによる新たな教育・学習の価値について考えます。またそれらの価値を最大限に生かし、普及させるために教育学習支援システムの学術分野が取り組むべき学術的な課題について議論します。

### 登壇者略歴

#### ■ 登壇者：加藤 直人 (クラスター株式会社・代表取締役 CEO)

登壇者略歴等：京都大学理学部で、宇宙論と量子コンピュータを研究。同大学院を中退後、約3年間のひきこもり生活を過ごす。2015年にVR技術を駆使したスタートアップ「クラスター」を起業。2017年、大規模バーチャルイベントを開催することのできるVRプラットフォーム「cluster」を公開。現在はイベントだけでなく、好きなアバターで友達と集まったりオンラインゲームを投稿して遊ぶことのできるメタバースプラットフォームへと進化している。2018年経済誌『ForbesJAPAN』の「世界を変える30歳未満30人の日本人」に選出。同じく2022年「日本の起業家ランキング2023」のTOP20に選出。著書に『メタバース さよならアトムの時代』（集英社/2022年）

#### ■ 登壇者：植田 達郎 (フィール・フィジックス・代表)

登壇者略歴等：1998年、京都大学理学学士（物理）取得。2000年、京都大学情報学研究科社会情報学専攻 情報学修士取得。2004年京都大学情報学研究科社会情報学専攻博士後期課程中退。2004-2007年 公立中学校教員（理科）、2008-2012年 高等学校教員（物理）。2013-2014年 システム会社勤務（プログラマー）。2015- 現職。

■ 登壇者：鳴海 拓志（東京大学大学院情報理工学系研究科・准教授）

登壇者略歴等：2006年東京大学工学部システム創成学科卒業。2008年東京大学大学院学際情報学府修了。2011年東京大学大学院工学系研究科博士課程修了。東京大学大学院情報理工学系研究科知能機械情報学専攻助教，講師を経て，2019年より准教授，現在に至る。博士（工学）。JST さきがけ研究者。バーチャルリアリティや拡張現実感の技術と認知科学・心理学の知見を融合し，限られた感覚刺激提示で多様な五感を感じさせるためのクロスモーダルインタフェース，身体と心の相互作用を活用して人間の認知，行動，能力を変化させるゴーストエンジニアリング等の研究に取り組む。文部科学大臣表彰若手科学者賞，日本バーチャルリアリティ学会論文賞，ヒューマンインタフェース学会論文賞，文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門優秀賞，グッドデザイン賞など，受賞多数。

■ 司会：小尻智子（関西大学）

### コーディネータ

小尻智子（関西大学）  
光原弘幸（徳島大学）  
林佑樹（大阪公立大学）  
山元翔（近畿大学）