

仮想空間が高校生の大学選択に及ぼす役割と影響に関する実践事例研究

A Case Study on the Role and Impact of Virtual Environments in High School Students' University Choice

田上 葉菜, 日高 義浩, 辻 利則

Kanna TANOUE, Yoshihiro HIDAKA, Toshinori TSUJI

宮崎公立大学

Miyazaki Municipal University

Email: tanoue22120@ww.miyazaki-mu.ac.jp

あらまし：本研究では、大学広報における仮想空間活用の可能性を検討するため、実在する学食を再現した「バーチャル学食」を制作し、オープンキャンパス来場高校生に体験してもらった。体験後にアンケート調査を実施し、大学への興味の変化およびその要因を分析した。その結果、回答者の66.6%が大学への興味が高まったとの結果から、大学情報が多く大学の雰囲気が分かりやすいメタバースが興味・関心に寄与する可能性が示唆された。一方で、大学情報の量や空間内の案内表示に関する課題も明らかとなった。
キーワード：メタバース, 360度動画, 大学広報, オープンキャンパス

1. はじめに

2026年2月現在、宮崎公立大学（以下、本学とする）の公式サイト⁽¹⁾には、写真や動画を用いた施設紹介コンテンツが多く掲載されている。しかしながら、閲覧者が実際に学内を歩いている感覚を得ることは難しい。そこで仮想空間と360度動画を併用し、特に進路検討段階にある高校生が大学施設を探索的に体験できる環境があれば、大学選択や大学生活のイメージ形成に影響を及ぼす可能性があるのではないかと考えた。

本研究では、実在する学食を再現した「バーチャル学食」を制作し、高校生に体験してもらうことで、高校生の本学への興味・関心を高めるメタバースを明らかにする。

2. 方法

2.1 バーチャル学食の構成

Tinkercad⁽²⁾で3Dモデル製作、Roomiq⁽³⁾を用いて学食を模した仮想空間の構築、その内部に実際の学食をInsta360⁽⁴⁾で撮影した360度動画を配置した。図1にバーチャル学食の一部を示す。動画は学食内5地

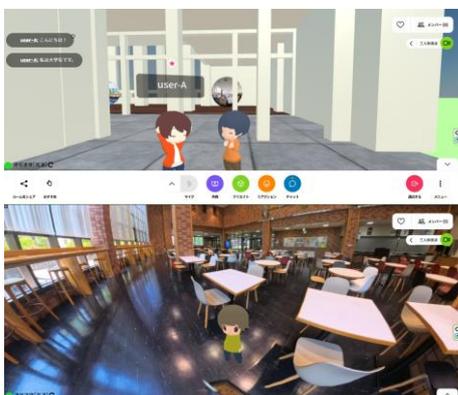


図1 バーチャル学食体験の一部（上：バーチャル学食，下：バーチャル学食内の360度動画）

点で撮影した。体験者には自身のスマートフォン等でバーチャル学食にアクセスさせ、アバターを操作して空間内における自由探索を指示した。今回は、大学施設を探索的に体験できる環境を構築することで、大学生活のイメージ形成に影響を及ぼすのか追究のため、空間内での会話はあえて制限した環境で実施した。

2.2 調査方法

2025年10月に開催された本学オープンキャンパスにおいて、高校生42名がバーチャル学食を体験してもらった。そのうち21名（以下、体験者とする）からアンケート回答を得た。有効回答率は、100%である。質問項目は、大学への興味の変化、印象に残った要素、改善点などについてである。なお、本調査は、オープンキャンパス企画の一部として実施した。表1にアンケート回答者の性別内訳を示す。

表1 アンケート回答者の性別内訳

性別	回答者数
女性	16名
男性	3名
無回答	2名

3. 結果

3.1 体験による興味の変化

アンケート結果のうち、バーチャル学食体験と本学への興味に関する問の結果を図2に示す。本図より「バーチャル学食体験後に本学への興味が高まった」と回答したのは、14名（66.6%）であった。一方、残りの体験者には本学に対する興味・関心の顕著な変化が見られなかった。

"興味が非常に高まった", "興味が高まった"と回答した体験者のうち、「建物内の実際の画像を見たこと」が9名（64.3%）, 「仮想空間内を自由に歩き回ったこと」は5名（35.7%）であった。

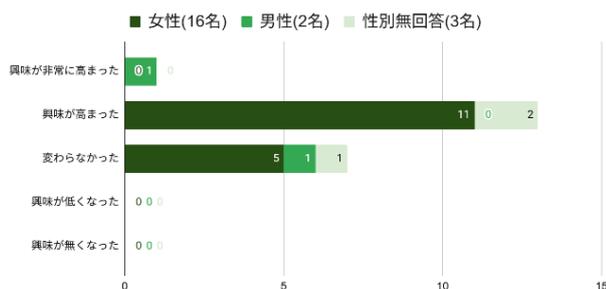


図2 体験後本学への興味の変化

また、「興味が変わらなかった」との理由としては、「大学情報の量が少ない」、「仮想空間内で自分がどこにいるか分かりにくい」といった意見が見られた。

体験後における本学へのイメージについての回答では、「海外との交流がたくさん行われていて面白そうだとおもった」、「英語だけでなく情報なども詳しく学ぶことができることが知れて良かった」、「設備が整っていて、学びやすい環境だと思いました」などの感想があった。

3.2 改善点

一つ目は、大学情報の充実である。体験者の本学に対する関心は、語学・異文化分野およびIT分野に集中している。そのため、これらの分野に関する授業の様子や学びの内容が分かる情報を掲載することで、効果的に大学理解を促すことが期待できる。

二つ目は、仮想空間内におけるUXの向上である。仮想空間内の壁や床、階段などのデザインを見直すとともに、各部屋の名称や用途、階数といった情報を追加することで、バーチャル学食体験中の空間把握をしやすくする。また、操作方法については、本調査では口頭および配布資料による説明にとどまったが、仮想空間内に操作方法を説明する看板などを設置することで、直感的で分かりやすい体験が可能になると考えられる。

三つ目は、実際に学食で提供されているメニューや、学生のコメントなど、学生生活に関わるリアルな情報を提示することである。これにより、仮想空間内での体験と実際の学生生活とのつながりをより具体的に想像しやすくなると考えられる。

さらに、バーチャル学食内に希望するものの設問の回答からは、「授業の様子」、「部活動紹介」、「地図や部屋名の表示」などが挙げられた。関心が集中している授業の様子を分かる情報を掲載することで、大学理解の促進に繋がる可能性がある。

4. 考察

4.1 調査結果の考察

結果より、仮想空間内で施設を探索し、アバター

を介して実写画像を確認できる体験は、大学への興味形成に一定の効果を持つ可能性が示唆された。しかし、視覚体験のみでは十分とは言えず、大学に関する情報量や空間内での案内表示が不足すると、興味の変化につながりにくいことが分かった。また、大学への興味が変わらなかった理由として挙げられた意見からは、視覚体験のみでは十分ではなく、大学に関する情報量や空間内での案内表示が重要であることが分かった。

4.2 本研究の限界

本結果より、アバターを介して仮想空間内を探索し、実写画像を確認できる体験は、大学への興味形成に一定の効果を持つ可能性が示唆された。しかし、本調査はオープンキャンパス全体の一企画として実施されたため、興味の変化がオープンキャンパス全体の影響によるものなのか、バーチャル学食単体の影響によるものなのかを切り分けることはできない。

また、体験者の中には操作が難しかったと感じた者もあり、短時間で大人数に一齐体験してもらう形式であったことから、操作方法の説明が十分に行き届かなかった可能性がある。それにより体験の質が低下しバーチャル学食全体の印象に影響した可能性も考えられる。

5. まとめ

本研究では、バーチャル学食を制作し、高校生の体験結果をもとに、大学への興味・関心を高めるメタバースのあり方を検討した。その結果、大学情報が多く大学の雰囲気が分かりやすいメタバースが興味・関心に寄与する可能性が示唆された。

結果を踏まえたバーチャル学食の改善案は、(1)大学情報の充実させること、(2)仮想空間内におけるUXの向上させること、(3)学生生活に関わるリアルな情報を提示すること、(4)仮想空間のデザイン改善すること、が挙げられる。

今後は、体験者の関心に応じた設計を行うことで、本学への興味・関心の向上に寄与するメタバース型大学案内コンテンツの実現が期待される。

参考文献

- (1) 宮崎公立大学：『宮崎公立大学パノラマフォト』, <http://www.miyazaki-mu.ac.jp/student/campusinfo/panorama/> (最終閲覧日：2026.2.3)
- (2) AUTODESK：『Tinkercad』, <https://www.tinkercad.com> (最終閲覧日：2026.2.3)
- (3) 株式会社リプロネクスト：『Roomiq』, <https://roomiq.jp/> (最終閲覧日：2026.2.3)
- (4) 深圳嵐ビジョン株式会社：『Insta360』, <https://www.insta360.com/jp/> (最終閲覧日：2026.2.3)