

デジタル空間をプラットフォームとしたコンテンツの多様性に関する考察

- メタバースに関連するテキストの分析に基づいて -

日大生産工 (院) ○清 亮太

日大生産工 岩田 伸一郎

1. はじめに

2021年、世界的にメタバースという言葉が大きな注目を集めた。メタバースは多様なサービスや技術を含む曖昧な概念であるため、さまざまな識者によって定義が考えられている。M.Ball¹⁾はメタバースの定義の中に3Dであることを含めているが、必ずしも没入型VRである必要はないとしている。それに対して加藤²⁾はBallの定義に身体性を付け加えている。メタバースにおける空間の位置づけは識者の間でも異なっており、その重要度や必要性は十分に考察されていない。

本稿ではメタバースにおける空間の位置づけを、「空間とコミュニケーションとの関連性」という切り口から考察する。メタバース関連コンテンツの解説文に含まれる、空間に関する語とコミュニケーションに関する語の関係に着目した計量テキスト分析から、コンテンツの比較や分類を行う。テキスト分析は国内の事例と海外の事例について行い、両者を比較することで日本のコンテンツの特徴についても考察する。デジタル空間をプラットフォームとした多種多様なコンテンツの分析を通じて、空間とコミュニケーションの関係性を整理し、今後メタバースを推し進めていく上で役立つ知見を提供することを目的としている。

2. 研究方法

2.1. 分析対象の選定

分析の対象とする事例はメタバースについて言及している論文・書籍・インターネット記事で挙げられているコンテンツの中から選定する。対象事例の解説文は、国内の企業および団体により開発されているものは日本語、海外の企業および団体により開発されているものは英語で抽出し、別々にテキスト分析を行う。本稿では国内の事例59件と海外の事例66件について分析する。

テキスト分析に用いる文章は原則その事例の公式ホームページから抽出するが、情報が不十分な場合はインターネット上の解説文やニュース記事を使用する。

2.2. コーディングルールの設定

本稿では計量テキスト分析ツールKH Coder³⁾注¹⁾を使用して分析を行う。空間に関する語とコミュニケーションに関する語の関係性を分析するためのコーディングルール注²⁾を表1に示す。なお本稿では空間に関する語を小・中・大のスケールの語群とそれに該当しない語群(スケールを持たない空間に関する語)の4つに分類する。各スケールの語とコミュニケーションに関連する語が同一のセンテンスで登場した回数を、そのコンテンツの解説文の総センテンス数で除することで、割合を算出する。

表1 テキスト分析に使用するコーディングルール

スケール	小スケール	中スケール	大スケール	その他
	・室内規模 ・単一の部屋	・建物規模 ・複数の部屋の集合体	・都市・自然環境規模 ・屋外の開けた場所	・スケールを持たない
空間に関する語	・部屋 ・室 ・室内 ・ルーム ・リビング ・カーペット ・壁紙 ・家具 ・椅子 ・机 ・ソファ ・ベッド ・シンク ・タンス ・スツール ・テーブル	・建築 ・建物 ・オフィス ・学校 ・ミュージアム ・美術館 ・博物館 ・家 ・住宅 ・BIM	・街 ・町 ・まちづくり ・都市 ・広場 ・城 ・ストリート ・農地 ・島 ・地形 ・土地 ・地球 ・空 ・海 ・大地 ・森 ・森林 ・自然	・空間 ・場所 ・スペース ・ワールド ・仮想世界 ・VR ・AR ・MR ・XR ・3D
	・room ・home ・living ・furniture ・furnish ・furnishings ・sofa ・chair ・armchair ・footstool ・table ・desk	・architecture ・build ・building ・office ・school ・museum ・house ・BIM	・city ・town ・urban ・street ・square ・field ・island ・landscape ・land ・Earth ・sky ・skyline ・ocean ・forest ・nature	・space ・place ・area ・virtual+world ・VR ・AR ・MR ・XR ・3D
コミュニケーション	コミュニケーションに関する語			
	友達 / 会話 / 交流 / 雑談 / 会う / 話す / コミュニケーション / コミュニティ / フレンド / チャット / メッセージ / アバター friend / talk / chat / communicate / communication / meet / meeting / message / avatar			

A Study of the Diversity of Content Using Digital Space as a Platform

- Based on the analysis of texts related to the Metaverse -

Ryota SEI and Shinichiro IWATA

表2 国内事例の概要およびコンセプトの出現割合

No.	コンテンツ名	事業者	カテゴリ	開始年	小	中	大	その他	総文数	該当事例数
A-01	mixi	MIXI	SNS	2004	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	16	1/3 (33%)
A-02	アマーバピグ	サイバーエージェント	SNS	2009	3.57%	0.00%	0.00%	0.00%	28	
A-03	LINE	LINEヤフー	SNS	2011	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	14	
A-04	Holoeyes MD/XR	Holoeyes	医療・福祉	2018	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	19	1/6 (17%)
A-05	mediVRカグラ	mediVR	医療・福祉	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	32	
A-06	Holoeyes Edu	Holoeyes	医療・福祉	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	28	
A-07	オベクラウドVR	ジョリーグッド	医療・福祉	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	15	
A-08	JOLLYGOOD+	ジョリーグッド	医療・福祉	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	18	
A-09	Medical Meetup	順天堂大,日本IBM	医療・福祉	2023	0.00%	0.00%	1.64%	1.64%	61	2/2 (100%)
A-10	NTT XR Lounge	NTTコネクキュー	バーチャルオフィス	2023	5.00%	5.00%	0.00%	30.00%	40	
A-11	AIメタルーム	ナノコネク	バーチャルオフィス	2023	1.96%	1.96%	1.96%	3.92%	51	
A-12	かはくVR	国立科学博物館	展示	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	36	0/2 (0%)
A-13	VR GALLERY ASAHIDO	朝日堂	展示	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	19	
A-14	FAMcampus	富士ソフト	教育	2022	0.00%	0.00%	0.00%	3.57%	56	2/2 (100%)
A-15	3D教育メタパス	NTTスマートコネク	教育	2023	0.00%	7.14%	0.00%	0.00%	14	
A-16	Dragon's Dream	セガ/富士通	娯楽	1997	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	14	9/18 (50%)
A-17	ファイナルファンタジーXI	スクウェア・エニックス	娯楽	2002	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	16	
A-18	ニコニコ動画	ドワンゴ	娯楽	2006	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	40	
A-19	meet-me	ココア	娯楽	2008	0.00%	6.25%	2.08%	4.17%	48	
A-20	ファイナルファンタジーXIV	スクウェア・エニックス	娯楽	2013	0.00%	0.00%	1.54%	0.00%	65	
A-21	SHOWROOM	SHOWROOM	娯楽	2013	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	30	
A-22	Cluster	クラスター	娯楽	2016	0.00%	0.00%	0.00%	4.44%	45	
A-23	STYLY	Psychic VR Lab	娯楽	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	16	
A-24	REALITY	REALITY	娯楽	2018	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	73	
A-25	Virtual Cast	ドワンゴインフィニットグループ	娯楽	2018	6.67%	0.00%	0.00%	13.33%	15	
A-26	My Crypto Heroes	double jump.tokyo	娯楽	2018	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	26	
A-27	あつまれ どうぶつの森	任天堂	娯楽	2020	0.00%	0.00%	7.55%	0.00%	53	
A-28	avatavi	curiosity	娯楽	2021	10.00%	0.00%	0.00%	20.00%	10	
A-29	Rememory	curiosity	娯楽	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	28	
A-30	さわれるライブ 5D LIVE	Birdman	娯楽	2021	0.00%	0.00%	0.00%	5.00%	20	
A-31	XR World	NTTコネクキュー	娯楽	2022	0.00%	0.00%	0.00%	12.82%	39	
A-32	S-SPACE	LATEGRA,小学館	娯楽	2022	4.00%	0.00%	0.00%	8.00%	25	
A-33	ANA GranWhale	ANA	娯楽	2022	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	20	
A-34	RoomCo AR	リビングスタイル	インテリア	2015	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	13	0/3 (0%)
A-35	フローリングAR	パナソニック	インテリア	2018	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	16	
A-36	LOWYA AR	ベガコーポレーション	インテリア	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	12	
A-37	TOPPAN Metapa	TOPPANホールディングス	ショッピング	2021	0.00%	0.00%	0.00%	5.26%	19	3/3 (100%)
A-38	REV WORLDS	三越伊勢丹ホールディングス	ショッピング	2021	0.00%	0.00%	4.00%	4.00%	25	
A-39	メタストア	ハコスコ	ショッピング	2022	0.00%	7.69%	0.00%	15.38%	13	
A-40	meivy	ミスミ	製造業	2016	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	66	0/3 (0%)
A-41	工場シミュレータ	日立製作所	製造業	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	9	
A-42	組み立てナビゲーションシステム	日立製作所	製造業	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	9	
A-43	DX-Core	清水建設	建設業	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25	0/5 (0%)
A-44	鹿島ミラードコンストラクション	鹿島建設	建設業	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	18	
A-45	holonica	大林組	建設業	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	17	
A-46	4D施工管理支援システム	大林組	建設業	2022	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	15	
A-47	3D K-Field	鹿島建設	建設業	2022	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	13	
A-48	mixpace	ホロラボ	製造業/建設業	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	14	0/3 (0%)
A-49	TechniCapture	ホロラボ	製造業/建設業	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	16	
A-50	手放しマニュアル	ホロラボ	製造業/建設業	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	16	
A-51	KSAS	クボタ	農業	2014	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	22	0/1 (0%)
A-52	VIRTUAL SHIZUOKA	静岡県	地理情報	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	30	0/2 (0%)
A-53	PLATEAU	国土交通省	地理情報	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	19	
A-54	comony	ラストマイルワークス	汎用	2020	0.00%	0.00%	0.00%	7.69%	26	3/3 (100%)
A-55	TOPPAN MiraVerse	TOPPANホールディングス	汎用	2022	0.00%	0.00%	0.00%	18.18%	22	
A-56	ゆるめた	桜花一門	汎用	2022	0.00%	5.56%	0.00%	0.00%	18	
A-57	超受付さん	アップフロンティア	その他	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	14	0/3 (0%)
A-58	i-Con Walker	イクシス	その他	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	9	
A-59	newme	アバターイン	その他	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	24	

3. 分析結果と考察

3.1. 国内と海外の分析結果の比較

国内事例のテキスト分析の結果を表2、海外事例のテキスト分析結果を表3に示す。空間に関する語とコミュニケーションに関する語が同一のセンテンス中に1つ以上出現した国内事例は21件/59件、海外事例は28件/66件であった。

国内事例と海外事例は共にSNS、バーチャルオフィスツール^{注3)}、教育、娯楽、ショッピング、汎用カテゴリに該当事例がある点が共通している。それに対して製造業、建設業、製造業/建設業、農業カテゴリは両者ともに該当事例が1つもなかった。本稿ではコミュニケーションに関係する語に着目して分析しているため、製品の管理や設計などがメインの用途となり、直接的なコミュニケーションには用いられない製造業などのカテ

リーの事例は該当しなかったことが考えられる。また、国内事例には存在しないミーティングカテゴリを除くと、国内と海外の事例の傾向に大きな相違は見られなかった。

3.2. テキストコミュニケーション空間の分析

一部のサービスにおいて、該当するスケールによって空間的な特徴に違いが見られた(表4)。

小スケールのコンセプトは国内6件、海外8件の事例で出現した。合計14件のうち、空間的な特徴が類似している事例5件を「テキストコミュニケーション空間」に分類した。なお、アマーバピグ、Habitat、BondeeはSNS、NTT XR Lounge(図1)、AIメタルームはバーチャルオフィスツールに分類されるサービスである。テキストコミュニケーション空間に共通する特徴は下記の3点である。

表3 海外事例の概要およびコンセプトの出現割合

No.	コンテンツ名	事業者	カテゴリ	開始年	小	中	大	その他	総文数	該当事例数	
B-01	Friendster	Friendster	SNS	2003	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25	2/8 (25%)	
B-02	Facebook	Meta	SNS	2006	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	21		
B-03	X(Twitter)	X(Twitter)	SNS	2006	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	289		
B-04	Instagram	Meta	SNS	2010	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	57		
B-05	Snapchat	Snap	SNS	2011	0.00%	0.00%	1.85%	1.85%	54		
B-06	Twitch	Twitch Interactive	SNS	2011	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	59		
B-07	WeChat	Tencent	SNS	2011	0.00%	4.00%	0.00%	0.00%	25		
B-08	TikTok	ByteDance	SNS	2016	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	18		
B-09	Stanford Virtual Heart	Stanford University	医療・福祉	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	24	0/2 (0%)	
B-10	Nanome	Nanome	医療・福祉	2018	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	21		
B-11	Skype	Microsoft	ミーティング	2003	4.00%	0.00%	0.00%	0.00%	25	4/4 (100%)	
B-12	Zoom	Zoom	ミーティング	2012	3.70%	0.00%	0.00%	0.00%	27		
B-13	Microsoft Teams	Microsoft	ミーティング	2017	0.00%	0.00%	0.00%	3.23%	62		
B-14	Mesh for Teams	Microsoft	ミーティング	2022	0.00%	3.85%	0.00%	7.69%	26	1/1 (100%)	
B-15	Gather Town	Gather	バーチャルオフィス	2020	0.00%	1.49%	0.00%	4.48%	67		
B-16	Google Classroom	Google	展示	2014	0.00%	0.00%	2.13%	0.00%	47		
B-17	Google Expeditions	Google	展示	2016	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	28		
B-18	The Uffizi Digitization Project	Uffizi	展示	2018	0.00%	5.00%	0.00%	0.00%	20	2/4 (50%)	
B-19	The Louvre Virtual Tours	Louvre	展示	2021	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	30		
B-20	iTunes U	Apple	教育	2007	0.00%	0.00%	0.72%	0.00%	139	2/6 (33%)	
B-21	Google Arts & Culture	Google	教育	2011	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	40		
B-22	Sky Guide	Fifth Star Labs	教育	2013	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	21		
B-23	zSpace	zSpace	教育	2015	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	10		
B-24	Lifelike	Immersive VR education	教育	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	22		
B-25	The Winkyverse	Mainbot	教育	2021	0.00%	1.79%	0.00%	0.00%	56		
B-26	Habitat	Lucasfilm	娯楽	1986	1.64%	0.00%	0.00%	0.00%	61		13/21 (62%)
B-27	Ultima Online	Electronic Arts	娯楽	1997	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	53		
B-28	Second Life	Linden Lab	娯楽	2003	0.00%	1.79%	0.00%	1.79%	56		
B-29	EVE Online	CCP	娯楽	2003	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	51		
B-30	YouTube	Google	娯楽	2005	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	23		
B-31	Roblox	Roblox	娯楽	2006	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	50		
B-32	Minecraft	Microsoft	娯楽	2009	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	43		
B-33	Ingress	Niantic	娯楽	2012	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	30		
B-34	VRChat	VRChat	娯楽	2014	2.44%	2.44%	0.00%	2.44%	41		
B-35	Pokémon Go	Niantic,Pokémon	娯楽	2016	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	97		
B-36	Rec Room	Rec Room	娯楽	2016	8.20%	0.00%	0.00%	0.00%	61		
B-37	Fortnite	Epic	娯楽	2017	0.00%	1.28%	1.28%	0.00%	78		
B-38	Decentraland	Decentraland Foundation	娯楽	2017	0.00%	0.00%	0.00%	7.69%	39		
B-39	ZEPETO	Never Z	娯楽	2018	2.08%	0.00%	0.00%	6.25%	48		
B-40	NeosVR	Solirax	娯楽	2018	0.00%	4.11%	0.00%	2.74%	73		
B-41	The Sandbox	PIXOWL	娯楽	2018	0.00%	0.68%	0.68%	0.68%	146		
B-42	Voxels	Nolan Consulting	娯楽	2018	0.00%	0.00%	1.54%	1.54%	65		
B-43	Axie Infinity	Sky Mavis	娯楽	2018	0.00%	7.69%	0.00%	0.00%	26		
B-44	Horizon Worlds	Meta	娯楽	2019	0.00%	0.00%	0.00%	6.98%	43		
B-45	Microsoft Flight Simulator 2020	Asobo Studio,Microsoft	娯楽	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	64		
B-46	Bondee	Metadream	娯楽	2022	8.51%	2.13%	0.00%	0.00%	47		
B-47	Amazon Shopping	Amazon	ショッピング	2010	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	24	1/5 (20%)	
B-48	eBay VR Department Store	eBay	ショッピング	2016	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	22		
B-49	BUY+	alibaba	ショッピング	2016	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	13		
B-50	IKEA Place	IKEA	ショッピング	2017	4.35%	0.00%	0.00%	4.35%	23		
B-51	Nike Fit	Nike	ショッピング	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	22		
B-52	Revit	Autodesk	建設業	2002	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	55	0/3 (0%)	
B-53	ReCap	Autodesk	建設業	2013	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	27		
B-54	Arkieo	Arkieo	建設業	2019	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	32		
B-55	BMW i Visualizer	BMW	製造業	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	31	0/1 (0%)	
B-56	NVIDIA Omniverse	NVIDIA	製造業/建設業	2020	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	46	0/1 (0%)	
B-57	xarvio	BASF	農業	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	28	0/1 (0%)	
B-58	Google Maps	Google	地理情報	2005	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	36	2/6 (33%)	
B-59	Google Earth	Google	地理情報	2005	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	49		
B-60	Google Street View	Google	地理情報	2007	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	26		
B-61	Virtual Singapore	Dassault Systemes,Singapore	地理情報	2018	0.00%	0.00%	2.38%	2.38%	42		
B-62	Virtual Helsinki	ZOAN/Helsinki	地理情報	2018	0.00%	6.67%	6.67%	0.00%	15		
B-63	Arc GIS Pro	ESRI	地理情報	2015	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	20		
B-64	Unreal Engine	Epic	汎用	1998	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	60	1/3 (33%)	
B-65	Unity	Unity	汎用	2005	0.00%	0.00%	0.00%	1.92%	52		
B-66	Gravity Sketch	Gravity Sketch	汎用	2017	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	24		

① 2D 空間もしくはデフォルメ 3D 空間

(2D アバターもしくはデフォルメ 3D アバター)

② アバターの移動に制限がある

③ 主なコミュニケーション手段がテキストチャット

②については、小スケールの語が独立した室内空間を示すために現れた特徴であると考え、①～③の特徴から、テキストチャットがメインのサービスは必ずしも 3D 空間である必要はなく、空間の重要度は低いことが考えられる。

3.3. 3D コミュニケーション空間の分析

中スケールのコンセプトは国内 6 件、海外 13 件の合計 19 件の事例に出現し、そのうち 10 件を

「3D コミュニケーション空間」に分類した。ゲーム以外の 3D バーチャル空間に共通する特徴は以下の 3 点である。

① 3D 空間 (3D アバター)

② アバターがある程度自由に移動できる

③ 一部の事例は VR 機能を持っている

②については、中スケールの語は複数の部屋が繋がった空間を示すため現れた特徴であると考え、Neos VR (図 2) などの VR 機能を持つ事例が含まれることから、中スケールは現実空間に近いリアルなコミュニケーションに適した空間であることが考えられる。

表4 各スケールに対応するコンテンツ名と特徴

スケール	小スケール		中スケール		大スケール
	テキストコミュニケーション空間		3Dコミュニケーション空間		オンラインゲーム空間
該当事例	(国内) ・アマーバピグ ・NTT XR Lounge ・AIメタルーム	(海外) ・Habitat ・Bondee	(国内) ・3D教育メタバース ・meet-me ・ゆるめた	(海外) ・Mesh for Teams ・The Winkyverse ・Second Life ・VRChat	(国内) ・ファイナルファンタジーXIV ・あつまれ どうぶつの森
特徴	・2D空間またはデフォルメ3D空間 (2Dアバターまたはデフォルメ3D空間) ・移動に制限がある ・テキストチャット		・3D空間 (3Dアバター) ・ある程度自由に移動できる ・VR機能あり		・3D空間 (3Dアバター) ・ある程度自由に移動できる ・ゲームをプレイするための広大な空間



図1 NTT XR Lounge³⁾ (2023)



図2 Neos VR⁴⁾ (2018)



図3 あつまれ どうぶつの森⁵⁾ (2020)

3.4. オンラインゲーム空間の分析

大スケールのコンセプトは国内6件、海外8件の合計14件の事例に出現し、そのうち2件を「オンラインゲーム空間」に分類した。また大スケールに関しては、14件の中に3Dコミュニケーション空間にあたるmeet-me, Fortnite, The Sandboxも含まれている。オンラインゲーム空間に共通する特徴は以下の3点である。

- ① 3D空間 (3Dアバター)
- ②アバターがある程度自由に移動できる
- ③ゲームをプレイするための広大な空間を持つ

①②は3Dコミュニケーション空間と同様の特徴である。③のような特徴を示した理由は、ゲームの種類によっては広大な空間が求められるケースがあるためであると考えられる。大スケールの語は広大で開けた空間を示すため、ゲームの性質上大規模な屋外空間を持つあつまれ どうぶつの森(図3)とファイナルファンタジーXIVが該当したことが考えられる。

3.5. 各グループに分類されない事例の分析

3つのグループについて分析を行ったが、あるスケールの特徴を持ちつつも、別のスケールに分類されている事例がいくつか見られた。

ZEPETOは3Dコミュニケーション空間(中スケール)の特徴を持ちつつも、小スケールに分類されている事例である。ボイスチャット機能もあり、3Dアバター、3D空間を持つ上に移動の自由度も高いが、テキストコミュニケーション空間に含まれるアマーバピグやBondeeと類似点が多く、SNSに分類されるといえる。

Rec RoomもZEPETO同様に小スケールに分類されているが、3Dコミュニケーション空間(中スケール)の特徴を持つ。独立した部屋のような空間でゲームをすることが主な遊び方であるた

め、小スケールに分類されたことが考えられる。

ZEPETOとRec Roomは共にテキストコミュニケーション空間と3Dコミュニケーション空間の中間に位置するサービスであると考えられる。

4. まとめ

本稿では空間のスケールとコミュニケーションの関係性に着目したテキスト分析から、各スケールに対応した特徴的なサービス群が導き出せることを示した。

コミュニケーションに関する語群をより細かく分類することでより細かい分析を行うことを今後の目標とする。

注釈

- 注1) 樋口耕一氏が開発したフリーソフトウェア。
- 注2) KH Coderで特定の概念の登場回数を数える際、その概念を示す時に必要な言葉の組み合わせ(部屋+話すなど)を記したものを。
- 注3) リモートワーク時の社員のステータス管理や、コミュニケーションの活性化を図るツールのこと。

参考文献

- 1) M.Ball, "The Metaverse: And how it Will revolutionize everything", Liveright, (2022) p.32-35.
- 2) 加藤直人, 「メタバース さよならアトムの時代」集英社, (2022) p.37-38.
- 3) PR Times, 出社時のような気軽な会話が可能! 3Dバーチャルオフィスの新ソリューション「NTT XR Lounge」の提供を開始, (2023) <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000039.000110582.html> (参照 2023 10-12)
- 4) STEAM, Neos VR, (2018) https://store.steampowered.com/app/740250/Neos_VR/?l=japanese (参照 2023 10-12)
- 5) My Nintendo Store, あつまれ どうぶつの森 (2020) <https://store.jp.nintendo.com/list/software/70010000027618.html> (参照 2023 10-12)