

# 場所の束縛から 解放される

これまでは現実世界を中心に生きていたが、これからは生まれた場所・文化・経済状況・性別・能力などに左右されることなく、自分のやりたいことを現実世界・仮想世界の好きな場所で行うことができるようになる。例えば、マルチエージェントVR(Virtual Reality/仮想現実)・AR(Augmented Reality/拡張現実)・MR(Mixed Reality/複合現実)により、東京にいても、ハワイのビーチ環境で授業を受けたり、思い出の場所を再現して出産したりすることが可能となる。



変化のポイント  
(これまで)

物理的な移動制約により、  
実施場所の  
選択肢の制限がある

変化のポイント  
(これから)

やりたいこと×場所の組み合わせが  
自由になる

技術的・  
社会的な課題  
(研究課題を含む)

- 仮想世界テクノロジーの向上と普及。
- 「生きたい世界」と「選べない理由・障壁」の洗い出し。
- 現実と仮想の境界がなくなったときのリスクへの対策・法整備。

大学に期待  
される役割  
(研究以外)

- 大学は、知識を得るだけでなく、探求し、イノベーションを起こす場として、多様な人とリアルで話せる実社会の拠り所の一つになる。
- 大学間の垣根がなくなり授業を自由に選べるようになり、授業料も大学ではなく、各活動や参加プロジェクトに払うようになる。