

現役クマガク生の今をご紹介します

情熱 CHALLENGER

vol.09 市川 翠さん
経済学科4年(東陵高等学校出身)

プロ顔負けの技術で、リアルなクマガクを仮想空間で再現 「バーチャル熊本学園大学」制作者

ゼミの授業が大きなきっかけに

ユーザーが自分の分身となるアバターを作って、バーチャルワールドでさまざまな人と交流する「cluster(クラスター)」というメタバースプラットフォームがある。そこに「バーチャル熊本学園大学」が誕生した。正門から続く銀杏並木の雰囲気から校舎の細かな意匠まで、リアルに本学が再現されている。プロのエンジニアによる仕事かと思いきや、これを作ったのは経済学科4年の市川翠さんだ。

将来、公務員をめざそうと経済学科に入学した市川さんは、経済学と合わせて情報分野を学べることに魅力を感じ、経済学部境章教授(当時)のゼミを選んだ。「ゼミの授業で境先生に教えてもらったバーチャルワールドに強い興味を持ち、帰宅して早速調べてみました。そこで初めて「cluster」を知りました」。公開されているさまざまなワールドをアバターで巡るだけで心が躍り、特に「バーチャル渋谷」のクオリティと盛り上がりで惹かれたという。「見て楽しむだけでなく、自分の手でこの世界を作りたい」と思い立った市川さんは、初めて作るバーチャルワールドに、一番身近な場所であるクマガクを選んだ。

リアル感にこだわり試行錯誤の日々

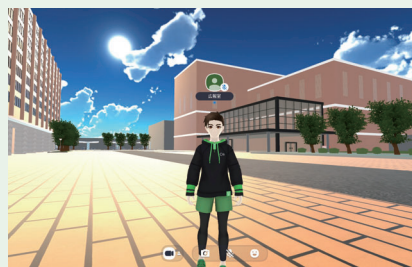
多くのエンジニアがコンテンツ開発の際に使うゲームエンジン「Unity(ユニティ)」でバーチャルキャンパスの制作に臨んだ。とはいえ、高校時代は文系クラスで情報系の技術を専門的に学んだ経験はなく、バーチャルの世界で「学校を丸ごと作った」事例も見当たらない。それでも独学で作り方を学び、時には周りの人にアドバイスを求めながら、少しずつ作り込んでいった。「学内の写真を撮って、それに合わせてワールドを組み上げていきました。校舎の独特の雰囲気

を出すためにパーツから作ったり、実際の縮尺と同じようなサイズ感を体感できるように設定したりと、微調整も大変でしたね」。2年次の2月頃から制作に取りかかり、3年次の6月にはゼミ発表で披露できるほどまでに作り上げた。その完成度の高さに、誰よりも境教授が驚いていたという。

経済学科から見渡せる未来の広さも知った

こうして完成した「バーチャル熊本学園大学」はオープンキャンパスで活用され、さらには学校法人熊本学園創立80周年記念事業の1つに採用されることに。「コロナ禍で大学見学に来られない遠方の高校生が、このバーチャル空間でキャンパスを見学でき、さらに、今後は在学生との交流ができたりと、活用の可能性は大きく広がっていくと思います。多くの人にバーチャルキャンパスを活用してもらえよう、改良を進めたいです」。ゼミをきっかけに新たな世界が開けたことで、情報系分野への就職など、将来の選択肢も増えたという。「経済学科から進める将来の道が、想像よりも多いということに気づけてよかった」と語る。何より、興味を持ったことに躊躇なく飛び込み、自ら動き学ぶことで成し遂げるその姿勢こそが、彼の未来の可能性を大きく押し広げている。

▼市川さんが制作した「バーチャル熊本学園大学」。「新1号館 みらい」を背に立つアバター



※ご利用には「cluster」アプリのインストールが必要です。
※推奨環境については、「cluster」のサイトをご確認ください。



◀バーチャル
熊本学園大学