

2025/02/27

ワールド制作で VRChatユーザーの課題解決をしよう

さぎら

課題解決のためのワールド制作
という視点を紹介

「灯火」を紹介しながら
制作意図を共有します！

1. 「灯火」とは
2. As-Is / To-Beについて
3. リリース以前のAs-Is
4. 課題認識
5. To-Beの定義
6. 「灯火」のアクション

「灯火」とは

- 3人だけの空間に自動転送
- プライベートなワールドの感覚
- 興味のある話題についてお話
できるワールド

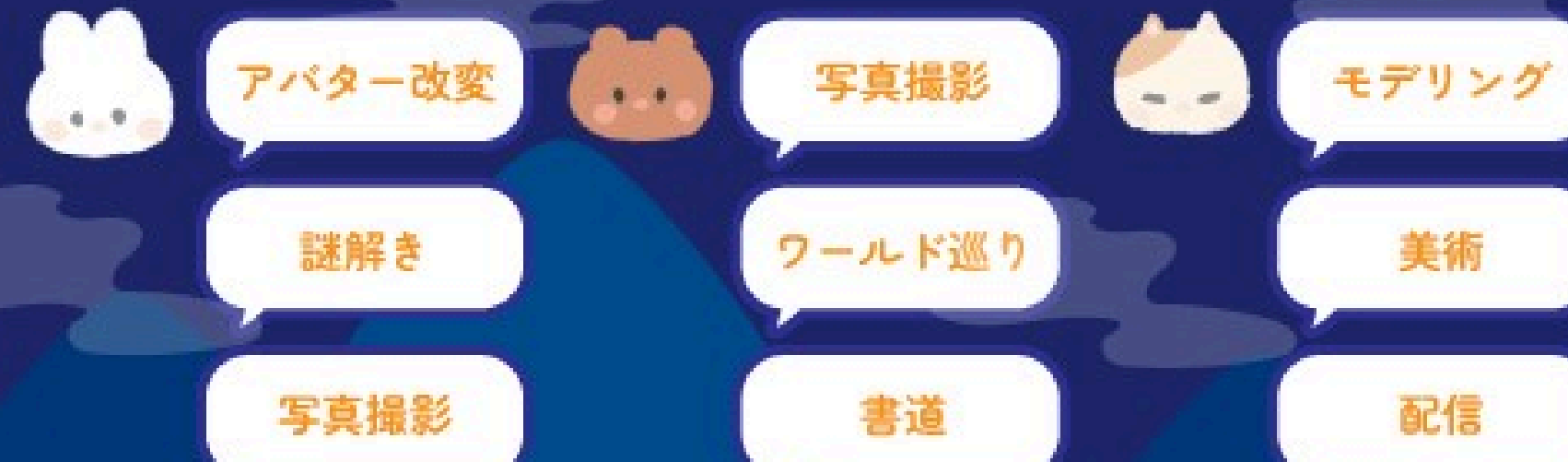


Publicへ
行こう!



01

自分の好きな話題を3つ選ぼう!



02

3人マッチング開始!

3人専用の
空間にご招待



03

会話スタート! 興味があるものが最初から分かるので色々聞いてみよう!



04

会話から抜ける時はレスポーン

To-Be

理想の状態

ギャップ = 課題

アクション

As-Is

現在の状態

リリース以前のAS-IS

初対面の日本人と会える ワールドはいくつか存在

ほぼすべて集会場形式

NAGiSAは1vs1の5分サイクル

- FUJIYAMA
- [JP] Tutorial world
- NAGiSA
- Japan Talk Room

既存ワールドでの 「友達」作りが難しい

黄色ネームを作るのは容易だが.....

すでに形成されている会話の輪に入りにくい

- 声をかけにくい
- かけたとして、何を話せばいいかわからない

5分では親密な関係になりにくい

- 当たり障りのない会話で終わってしまう
- 「延長しましょう」と言い出しにくい

話したい人がたくさん 話せるような場所が欲しい

できるだけ勇気がいらないように

会話の輪に自然に入れて、何を話せばいいかわかる

- 会話の輪に入るという行為が不要
- 相手の興味が事前にわかる

話したいだけ話せる

- 飽きるまで話し続けられる
- 話したくなくなったタイミングで抜けられる

「灯火」のアクション

会話の輪に入るといふ行為が不要



ワールドギミックで3人自動マッチング

飽きるまで話し続けられる



時間制限なし

相手の興味が事前にわかる



事前に話題を選ばせる

話したくなくなったタイミングで抜けられる



経過時間を表示して、抜ける口実に

課題解決のためのワールド制作
という選択肢を持ってみませんか？