

VR を活用した国際交流・異文化理解の試み

ソーントン キャサリン・アリザデ メラサ・上田真由美

Using VR Technologies to Promote Intercultural Exchange and Understanding

Katherine THORNTON, Mehrasa ALIZADEH, Mayumi UEDA

【キーワード】：バーチャルリアリティ、国際交流、異文化理解、ワークショップ

要旨

本稿は、追手門学院大学の WIL (Work-Is-Learning) プログラムの一環として、2025 年度に課外活動で実施された「VRx 国際交流プロジェクト」について報告するものである。留学生を含む 10 名の学生と 3 名の教員が連携し、各留学生は日本人学生と協力して、母国の情勢を捉えた没入感のある 360 度写真を用いたバーチャルツアー・ワークショップ・プログラムを開発した。

このバーチャルリアリティ (VR) で作成したツアーは、学内の外国語自律学習センターでの学生向けワークショップをはじめ、追手門学院の中学校・高校の生徒向け、さらには 2025 年大阪・関西万博の「ジュニア SDGs キャンプ」における一般市民向けイベントなど、多岐にわたる場面で提供された。参加者を対象としたアンケート調査の結果、バーチャルツアーは非常に楽しく理解しやすいものであり、参加者の海外文化に対する関心を高める効果があったことが明らかになった。

This paper reports on the “VR x Intercultural Exchange Project” run as an extracurricular activity at Otomon Gakuin University in academic year 2025, as part of the university’s WIL (Work-Is-Learning) project program. Ten students, including international students, and three faculty members collaborated to develop a virtual tour workshop program, consisting of immersive 360-degree photos of certain scenes from each international student’s home country. These tours were then offered in workshop form in a number of settings, at the university’s self-access center for other students, at workshops for Otomon junior high and high school students, and to members of the public as an event at the Junior SDGs Camp, which was part of the Osaka Kansai 2025 Expo event. Surveys conducted with participants reveal that the virtual tours were highly enjoyable and easy to understand, and enhanced participants’ interest in overseas cultures.

1. はじめに

日本では、多くの大学生は学部在学中に海外留学プログラムに参加する機会が限られている。その結果、相当数の学生が、日本国内のみで生活し学業を修了しており、異なる文化的背景を持つ人々と直接関わる機会は比較的少ない。このような異文化接触の不足は、日本人学生の異文化理解や異文化意識の低さと関連付けられることが多い。

この課題に対応するため、高等教育機関では、日本の学生と海外の提携機関の学生をつなぐ「オンライン国際協働学習（Collaborative Online International Learning、COIL）」プログラムなどのバーチャル交流イニシアチブが導入されてきている。これらの取り組みは、先行研究で、異文化能力の育成に加え、学生の多様な言語能力の向上にも有効であることが示されている（Alizadeh & Cowie, 2025; O'Dowd, 2018）。しかし、その教育的価値にもかかわらず、シラバスや学習目標、教材が厳密に定められている教育環境においては、こうしたプログラムを正課の英語授業に組み込むことは困難である。

そこで代替的なアプローチとして、外国語自律学習センターなどが提供する課外・非正規の学習機会を通じて、異文化意識の向上を図ることが有効であると考えられる。この文脈において、有望でありながら十分に活用されていないリソースの一つが、学内に在籍する留学生の存在である。多くの留学生は高い日本語能力を有しているものの、日本人学生との有意義な交流の機会は限られており、交流ネットワークは主に留学生同士の間で形成される傾向がある。

本稿では、Internationalization at Home（Beelen & Jones, 2015）の概念に基づき、追手門学院大学の外国語自律学習センターである English Café at Otemon（省略：E-CO）、および WIL プロジェクトを通じて実施された一連の異文化交流活動について報告する。これらの取り組みは、非正規的な学習環境において学内リソースを活用し、日本人学生と留学生の有意義な交流機会を創出するとともに、多様な文化に対する理解を促進することを目的としたものである。特に、バーチャルリアリティ（VR）技術を協働ツールとして導入し、日本人学生と留学生の混合チームが留学生の母国と文化を紹介するバーチャルツアーを共同で設計・制作した。

本プロジェクトは、2024 年 12 月に E-CO において実施された小規模な VR ワークショップから始まった。このワークショップでは、3 名の留学生がボランティアとして参加し、VR を用いて自国文化を紹介した（Alizadeh & Thornton, 2025）。この初期的な取り組みの成果を踏まえ、プロジェクトは徐々に拡張され、日本人学生 5 名と留学生 5 名の計 10 名が協働し、それぞれの出身国を表現した没入型のバーチャルコンテンツを制作した。完成したバーチャルツアーは、学内での活用にとどまらず、中高等学校の生徒や地域社会の一般参加者を対象としたアウトリーチ活動にも活用された。

本稿では、複数の段階にわたるプロジェクトの展開について述べる。具体的には、E-CO において実施された第 2 回 VR ワークショップ、追手門学院中・高等学校の生徒を対象とした VR を活用した国際交流プログラム、2025 年大阪関西万博の会場で実施された活動、そして追手門学院中学校 1 年生を対象に規模を拡大して実施された VR イベントである。これらの実践を通して、VR

を活用した学内発の異文化交流活動が、正課カリキュラムの枠を超えて国際交流および異文化理解の促進にどのように寄与し得るかを明らかにすることを目的とする。

なお、異文化交流活動の具体的内容および参加者からのフィードバックの分析に先立ち、次章では、本研究において VR 技術がどのように活用されたのかについて概説する。

2. ThingLink ソフトウェアを用いたバーチャルツアーの制作

本プロジェクトでは、イマーシブ型 VR を単なる語学学習の手段としてではなく、異文化探索のための協働的ツールとして活用した。具体的には、日本人学生と留学生が非正規的な学習環境において協働し、日本と異なる文化をバーチャル空間上で表現・共有することを目的とした。

バーチャルツアーの制作には、ThingLink (<https://thinglink.com/>) を使用した。ThingLink は、インタラクティブなマルチメディア学習コンテンツを作成できるウェブとモバイルアプリである。ツアーの作成には、360 度画像またはパノラマ画像が必要であり、これらの画像は、留学生自身が撮影したもののほか、母国（インド、インドネシア、ミャンマー、ベトナム、バングラデシュ）にいる家族や友人から提供されたもの、あるいは ThingLink に搭載されている 360 度画像ライブラリから選択されたものを使用した。

ツアー構築は日本人学生と留学生がグループになり、協働的に行った。留学生は、自国を代表する、あるいは文化的に有意義と考える場所を提案し、日本人学生は、日本人英語学習者にとって理解しやすく、かつ興味を引く内容となるよう、議論に参加した。対象となる場所については、留学生が直接的な文化的知識を有しているため、ツアー全体の設計や、各地点の歴史的・社会的・文化的背景の説明において主導的な役割を担うことが多かった。

ThingLink のタグ付け機能を用いて、学生はパノラマ画像に対し、説明文、補足画像、音声録音など、複数層のマルチメディア情報を埋め込んだ。さらに、ThingLink のシナリオビルダー機能を活用することで、個々の地点を相互に接続し、利用者が単独の場面としてではなく、一つのまとまりのある仮想的な旅としてツアーを体験できるように設計した。

日本人学生は、補助的ではあるものの重要な役割を果たした。具体的には、一般的な日本人英語学習者の言語レベルに合わせて説明文を修正・簡略化する作業を支援したほか、VR ワークショップやアウトリーチ活動で使用するアイスブレイク用クイズやインタラクティブな活動の設計において、留学生と協働した。このような協働的な制作プロセスを通じて、バーチャルツアーは単なる文化紹介にとどまらず、教育的に構成された学習リソースとしての性格を持つものとなった。図 1 には、本プロジェクトの一環として、ミャンマー出身の留学生によって制作された、古都バガンを紹介するバーチャルツアーの一例を示す。

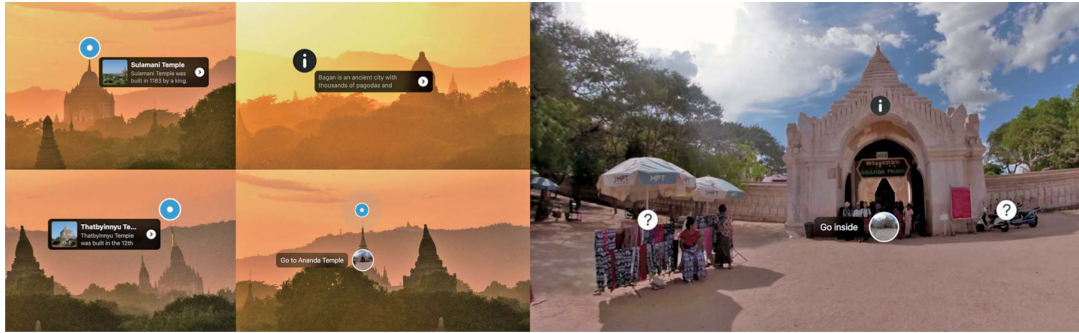


図1 ThingLink を用いて制作された、ミャンマーの古都バガンのバーチャルツアー

3. WIL コラボ（応募型）「VR×国際交流」プロジェクトについて

本プロジェクトは、追手門学院大学 WIL 推進センターが展開する「WIL コラボ（応募型）プログラム」の一環として実施した。同プログラムは、教員・職員・学生の協働による正課外プロジェクトを支援するものである。本稿の筆者は、本プロジェクトの指導教員として携わった。なお、本企画は、E-CO 向けに考案されたワークショップ・プログラムを発展させたものである。

3.1. 試行：E-CO でのワークショップ

2024 年 12 月、E-CO において、単発の VR ワークショップを開催した。本ワークショップの目的は以下の 2 点である。

- 1) VR 技術を活用し、留学生と日本人学生の間に「異文化理解」の機会を提供すること。
- 2) このような VR ワークショップの実現可能性を検証すること。

ワークショップの実施にあたり、母国紹介 VR ツアーを作成するため、3 名の留学生（出身：モンゴル、インド、韓国）の協力を得た。また、学生の手本となるよう、筆者 1 も英国の VR ツアーを作成した。まず、留学生には VR 作成ソフト「ThingLink」を紹介し、360 度画像を用いて母国の名所を巡る VR ツアーを作成するためのトレーニングが行った。この作業には、特定の地点へのタグ付けも含まれている。作成されたコンテンツは、筆者 2 によって、VR ヘッドセットで視聴可能な状態に設定された。

ワークショップの参加者は、E-CO の通常の広報チャネル（ポスター、SNS、LMS、学内掲示板、大学アプリの通知）を通じて募集した。当日は、参加者が VR ヘッドセットで映像を体験している間、各留学生がその場面について口頭で解説を加える形式をとった。これにより、視覚的な体験にとどまらず、その情景に対するより深いニュアンスを含んだ理解を促すことができた。

ワークショップは概ね成功を収めた。4 台の VR ヘッドセットを使用し、学生たちは交代で各国のツアーを体験するとともに、その内容について留学生と直接対話することができた。また、実現可能性の観点からは、ワークショップの運営に少なくとも 2 名のスタッフが必要であることが明らかになった。具体的には、1 名がワークショップの進行（ファシリテーション）を担い、もう 1 名

が VR 技術の設定やトラブルシューティング（Wi-Fi 接続やコンテンツの表示設定など）を担当する体制である。

この成功を受け、大学生だけでなく、小中高生や地域住民など、より多様な参加者に対して本プログラムを提供する機会を模索し、その可能性を拡大することとした。また、VR 技術に関心のある学生を募り、テクニカル・アシスタントとして登用する方針も定まった。この段階で、研究において VR 環境の活用経験がある筆者 3 がプロジェクトに参画することとなった。その結果、本プロジェクトは WIL システムを通じた助成金の申請へとつながったのである。

2025 年 5 月、E-CO において追加の試行ワークショップを実施した。今回の試行には、WIL プロジェクトの正規メンバーとして、留学生および技術サポートを担う学生をリクルートするという、新たな目的が付加された。これは、単に「留学生とワークショップ参加者」の間で異文化交流が行われるだけでなく、プロジェクトの全期間を通じて、「プロジェクトメンバー間」においても継続的な交流が生まれることを意図したものである。

リクルートの結果、E-CO を通じて、初回ワークショップからの継続メンバー 1 名に加え、新たに 3 名の留学生が参加することとなった。また、経営学部から 6 名の学生（うち 1 名は留学生）の参加が決まった。これらのメンバー構成をもって WIL プロジェクトへの申請を行い、同 2025 年 6 月に承認されるに至った。

3.2. プロジェクトメンバー

募集活動の結果、10 名の学生がプロジェクトに参加した（表 1）。そのうち 5 名が南アジア、東南アジア出身の留学生で、日本人学生は経営学部の 5 名が参加した。

表 1 「VR×国際交流プロジェクト」メンバーの情報

出身地	学部・学年	性別
インド	国際 3 年	男性
インドネシア	国際 3 年	男性
ベトナム	経営 2 年	女性
バングラデシュ	経営 2 年	男性
ミャンマー	国際 1 年	男性
日本	経営 3 年	男性
日本	経営 3 年	男性
日本	経営 3 年	女性
日本	経営 2 年	男性
日本	経営 2 年	女性

4. プロジェクト活動

プロジェクト期間中に3つの活動に取り組んだ。7月から9月に渡って、学生は5つの国のチームに分かれ、留学生を中心にバーチャルツアーのコンテンツの作成に努めた。

4.1. 追手門学院中・高等学校ユネスコ国際研究部とのワークショップ

2025年9月17日（水）に、大学でプロジェクトメンバーが追手門学院中・高等学校ユネスコ国際研究部という部活のためにワークショップを開催した。当日の参加プロジェクトメンバーは8名で、3種類（インドネシア、ミャンマー、ベトナム）のバーチャルツアーを提供した。経営学部 of 学生は端末の設定、利用方法の説明やイベントの司会を行った。高校生の参加者8名はペアを組んで、3種類のツアーを体験できた。

4.2. 大阪・関西万博のジュニア SDGs キャンプ

本プロジェクトのアウトリーチ段階の一環として、2025年9月27日に大阪・関西万博の「ジュニア SDGs キャンプ」において、VR を活用した国際交流およびバーチャルツアー体験イベントを実施した（図2）。本イベントは、中学生と高校生を主な対象とし、没入型の VR 体験と大学生スタッフとの直接的な交流を通じて、異文化に触れる機会を提供することを目的とした。



図2 大阪・関西万博 2025 ジュニア SDGs キャンプにおける、VR を活用した国際交流イベントに参加した学生スタッフおよび教員

本プログラムは、1回あたり約15名を受け入れるセッションを3回実施し、1日を通して約45名が参加した。各セッションでは、VRを用いた体験活動と、学生スタッフによる簡潔な説明と対話を組み合わせた構成とした。イベントの運営には、学生スタッフ9名および教員2名が関与し、機器の操作、バーチャルツアー体験のサポート、セッション全体の進行管理を担当した(図3)。

VR体験には、Meta Quest 2ヘッドセットを5台使用し、参加者が順番に、大学生(日本人学生および留学生)が制作したバーチャルツアーを体験できるようにした。加えて、VR映像を外部ディスプレイに投影するためのキャスト用端末を5台用意し、ヘッドセットを装着していない参加者も、映像を共有しながら内容を観察し、順番待ちの時間にディスカッションに参加できるよう工夫した。このような構成により、ヘッドセットの台数が限られている状況下においても、参加者の関与を維持し、円滑なローテーションを実現することができた。

セッション中、参加者は複数の国の文化的・歴史的地点を紹介するバーチャルツアーを体験し、学生ファシリテーターからの説明や質問を通じて、文化的な共通点や相違点について考察する機会を得た。イベント設計においては、一般公開型イベントという特性を踏まえ、体験のしやすさ、短時間でのインタラクション、複数人による共同視聴を重視し、時間的・機材的制約のある状況でも実施可能な形とした。

本イベントは、ジュニアSDGsキャンプの一企画として実施されたことで、プロジェクトの活動範囲を大学内にとどめることなく拡張し、VRを活用した異文化交流活動が、若年層や地域社会



図3 大阪・関西万博 2025 ジュニアSDGsキャンプにおける、VRを活用した国際交流およびバーチャルツアー体験の様子

に対する教育的アウトリーチとして有効である可能性を示すものとなった。図3には、大阪・関西万博 2025 のジュニア SDGs キャンプにおいて実施された VR を活用した国際交流イベント当日の様子を示す。

4.3. 追手門学院中学生とのワークショップ

2025 年 11 月 26・27 日（水・木）に中学 1 年生（3 クラス、約 90 名）にワークショップを提供した。今回は初めて大人数（一回 30 名程度）を対象としたワークショップであるため、生徒を 3 グループに分け、50 分のワークショップ中に以下の 3 つのステーションを回る形式にした。

- 1) 留学生と英会話（中学生による My Kingdom プロジェクトの英語での紹介と質疑応答）（留学生が担当）
- 2) VR ツアー体験（経営学部の学生が担当）
- 3) VR ツアーコンテンツ作成方法の紹介（経営学部の学生が担当）

このワークショップは大人数を対象としたため、本プロジェクトメンバー以外の留学生の募参加を募った。授業時間との関係で参加できない留学生が複数人いたため、提供したツアーのタグ（写真、説明、音声）を増やした。その結果、3 回のワークショップで約 90 名の中学生が VR ツアーと留学生との交流ができ、日本人学生も未経験者に対して VR コンテンツの作成方法について教える経験を得た（図 4）。



図 4 中学生のワークショップの様子

5. アンケート結果の分析

本プロジェクトの教育的効果と VR 活用の有効性を検証するため、各ワークショップの参加者を対象にアンケート調査を実施した。本章では、その回答を定量・定性の両面から分析する。

5.1. 大阪・関西万博「ジュニア SDGs キャンプ」内ワークショップにおけるアンケート

4.2. 節で述べた大阪・関西万博「ジュニア SDGs キャンプ」で実施したワークショップにおいて参加者アンケートを実施した。アンケートでは、学年や性別といった属性情報と、国際交流や異文化理解の理解度・満足度、VR 環境の操作性に関する質問を行った。小学生から成人まで幅広い層（計 16 名）の参加者から回答を得た。

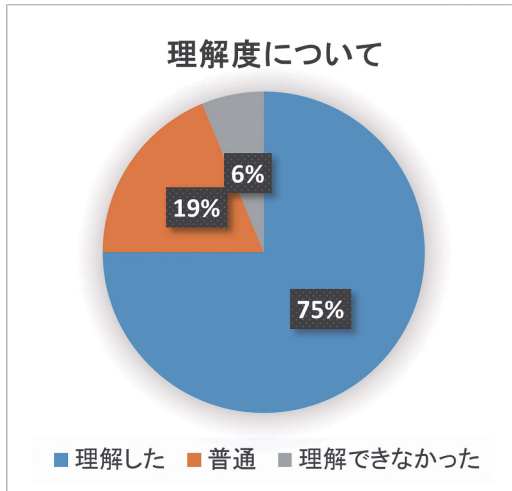


図5 他国文化の理解について

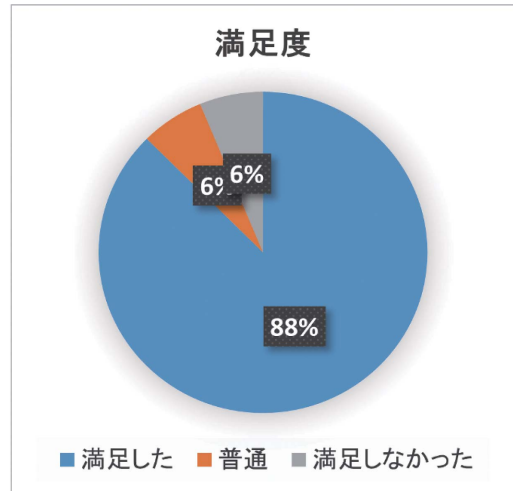


図6 ワークショップの満足度について

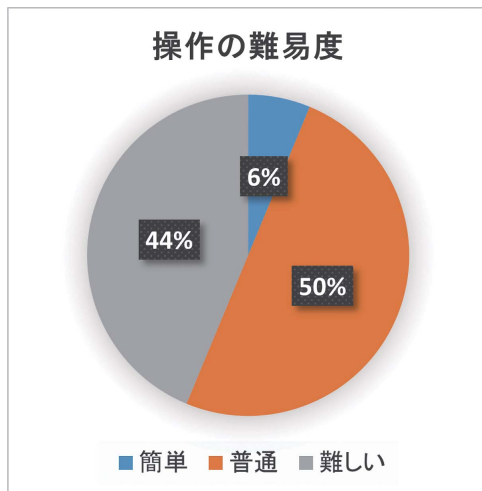


図7 操作の難易度について

5.1.1. 定量分析：満足度と操作性の課題

ここでは、定量分析について述べる。まず、異文化理解度に関して、「他国文化を理解できたか」という問いに対し、上位2項目（評価5、6）を選択した参加者は12名になり、全回答者の75%に達した。7割以上の参加者が、VR 体験を通じて対象国の文化（言葉、料理、観光スポットなど）

への理解を深めたことが示された（図5）。また、ワークショップ全体の満足度は極めて高く、88%が「満足した（評価5、6）」と回答している（図6）。

一方で、VR の操作性については課題が明らかとなった。「簡単だった」と答えたのは1名(6%)で、50%が「普通」、44%が「難しかった」と回答している(図7)。操作感に大きなばらつきが見られたことは、今後のシステム改善における重要な示唆といえる。

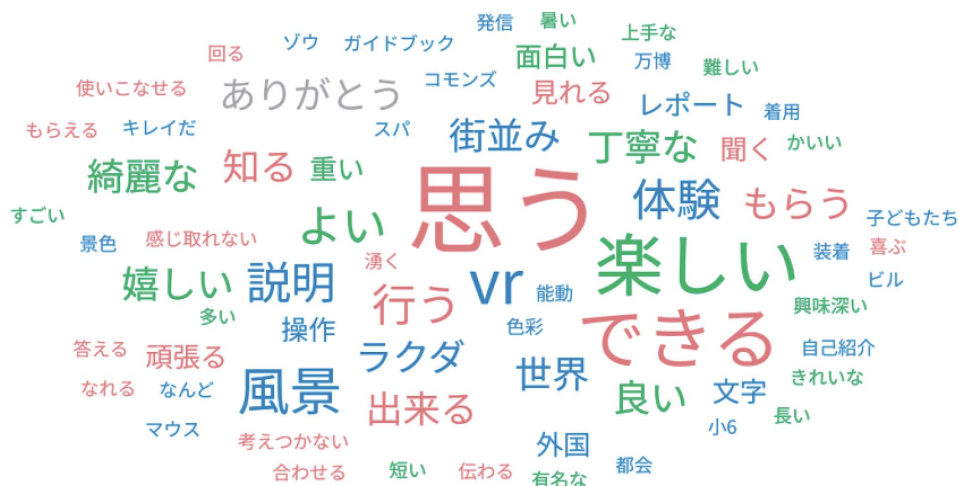


図8 自由記述のテキストマイニング結果について

5.1.2. 定性分析：没入感と交流による教育的評価

自由記述回答欄に記述された内容を分析したところ、「風景」「街並み」「体験」「説明」「VR」といった単語が頻出した(図8)。この結果は、以下の4つの要素に集約される。

・VR 特有の没入感

VR 特有の体験について、「ガイドブックの写真では感じ取れないことが伝わってよかった」や、「ゴーグルは重かったが、行った気持ちになった」といった、写真や図鑑を超えた没入感を評価する声が寄せられた。

・異文化への興味

「海外旅行に行ったことがないので、風景や街並みに興味が湧いた」という意見や、「暑いところにはラクダがいるのは知っていたけど、本当にラクダがいることが分かった」など、体験が具体的な旅行意欲や探求心につながっている様子が確認された。

・対人交流による付加価値

VR 映像の視聴だけでなく、留学生との直接交流が満足度を高める要因となった。「(留学生の) お兄さんが自分の名前の書き方を教えてくれてうれしかった」や「見た場所を一つ一つ丁寧に解説してもらえた」といった記述から、学生による能動的なサポートが学習体験を豊かなものにすることがうかがえる。

・ハードウェア・運営の課題

改善点として、「メガネを着用していると VR の装着が難しかった」や「マウスの位置が合わず分からなかった」といった技術的制約が指摘された。また、「交流が操作説明に終始してしまった」といった意見もあり、操作サポートの簡略化やコンテンツへの誘導方法に工夫の余地があることが明らかとなった。

以上から、定量評価では、操作性の難しさを感じつつ、全体として高い満足度と異文化理解が得られたことが示された。また、定性分析からは、VR による視覚的な没入体験と、留学生による対人コミュニケーションが組み合わさることで、年齢層を問わず異文化理解や行動意欲を促進する教育的効果を発揮したと言える。

5.2. 追手門学院中学校ワークショップにおけるアンケート

ここでは、追手門学院中学校の1年生全員（3クラス計約90名）を対象としたワークショップに対して、中学校で実施・分析したアンケート結果について述べる。同ワークショップは、留学生との英会話、VR 体験、VR 作成方法の学習の3つのステーション形式で実施しており、5.1. 節で述べたアンケートと同様の内容で実施した。

5.2.1. 定量分析：満足度と理解の深化

ここでは、定量分析について述べる。まず、満足度に関して、全体を通して非常にポジティブな結果が得られた。大半の生徒が最高評価の「6」を選択しており、VR を活用した体験型学習が中学生の学習意欲を刺激したことが伺える。また、異文化理解に関しても、評価は「4」から「6」に集中した。これは、VR を通じて現地の雰囲気や建造物、文化を視覚的に体験したことで、心理的距離が縮まり、理解が深まったと多くの生徒が実感していることが考えられる。一方で、操作性については、個人差が大きく、「簡単（1、2）」と答える生徒がいる一方で、「難しい（4～6）」と感じた生徒も確認できた。自由記述欄と合わせると、「最初は戸惑ったが慣れると楽しい」という声が目立っており、導入初期のサポートの重要性が示唆された。

5.2.2. 定性分析：没入感と多角的な関心

自由記述からは、VR 技術への驚きと、それを起点とした知的好奇心の広がりが確認された。以下の4つの要素に集約し、考察する。

・圧倒的な没入感

「本当にそこにいるみたいだった」や「360度どこを見ても景色がある」といった VR 特有のリアリティに対する驚きが多く寄せられた。

・異文化への興味

特にイランやインドの宗教建築や、ドイツの街並みなどの美しさに感動し、「もっと見ていたい」という意欲につながっている例が見られた。

・創造性の発信への意欲

今後作成したいツアーとして、宇宙や海底などの「非日常」だけでなく、「自分の家」や「日本の神社仏閣を外国人に紹介したい」といった、身近な場所を VR で発信したいという視点が現れた点は、本プロジェクトの教育的成果の一つと考えられる。

・対人交流の渴望

映像体験にとどまらず、「留学生ともっと遊びたい」や「自分の英語の未熟さを知った」という声も上がった。今回の VR 体験がきっかけとなり、人間同士のリアルな交流や言語学習への期待値が高まったことが伺える。

今回の実施で大規模実施ならではの課題も明らかとなった。数件ではあるが、「VR 酔い」や「頭がクラクラした」という意見があり、長時間の使用や映像の移動スピードに対する配慮が必要である。また、限られた時間内での操作の習得が障壁となり、十分に体験しきれなかった生徒へのフォローも今後の課題として考えられる。

6. まとめと今後の課題

本プロジェクトは、VR（バーチャルリアリティ）ソフトウェアの活用、および追大生としてのスキルを異文化交流に役立てる絶好の機会となった。ツアーの開発やワークショップの運営に共同で取り組むことを通じて、日本人学生と留学生の双方が新たなスキルを習得し、通常では出会う機会の少ない人々と交流することができた。これは学生同士の関係にとどまらず、ワークショップに参加した中高生や、万博のイベントで出会った一般市民との交流も含むものである。

バーチャルツアーは成功を収め、アンケート調査からも異文化交流体験を深める効果が示された。一方で、その成功のためには VR ハードウェア（ヘッドセット）やソフトウェア（ThingLink）の完備に加え、一定の技術的専門知識とマンパワーが必要であった。VR に関心を持つ学生を巻き込み、この分野におけるスキル向上を支援することで、このようなプロジェクトを効果的に実施することが可能になると考える。

謝辞

本研究を遂行するにあたり、大阪・関西万博「ジュニア SDGs キャンプ」運営組織の支援を受けた。また、アンケート分析において、追手門学院中高等学校主幹教諭の田橋知直氏と追手門学院大学経営学部2年生の大城まほろ氏の協力を得た。また、本研究の一部は、追大 WIL コラボ（応募型）プログラムの助成を受けたものである。ここに記して謝意を示す。

参考文献

Alizadeh, M., & Cowie, N. (2024). Investigating the impact of online learning platforms on student engagement and learning outcomes: Comparing Zoom with VR. In Cochrane, T., Narayan, V., Bone, E., Deneen, C., Saligari, M., Tregloan, K., Vanderburg, R. (Eds.), *Navigating the terrain: Emerging*

- frontiers in learning spaces, pedagogies, and technologies: Proceedings ASCILITE 2024* (pp.437-441). Melbourne. <https://doi.org/10.14742/apubs.2024.1180>
- Alizadeh, M., & Cowie, N. (2025). Technology-enhanced intercultural exchange in language learning and teaching: A scoping review. In S. Barker, S. Kelly, R. McInnes, & S. Dinmore (Eds.), *Future Focussed. Educating in an era of continuous change*. Proceedings ASCILITE 2025. Adelaide (pp.487-492). <https://doi.org/10.65106/apubs.2025.2698>
- Alizadeh, M., & Thornton, K. (2025). Using virtual reality in self-access learning centers: Opportunities and challenges. *Bulletin of Institute of General Education, Otemon Gakuin University*, 3, 61-69. <https://doi.org/10.69274/505250305>
- Beelen, J., & Jones, E. (2015). Redefining internationalization at home. In A. Curaj, L. Matei, R. Pricopie, J. Salmi, & P. Scott (Eds.) *The European Higher Education Area: Between critical reflections and future policies* (pp.59-72). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20877-0_5
- O'Dowd, R. (2018). From telecollaboration to virtual exchange: State-of-the-art and the role of UNICollaboration in moving forward. *Journal of Virtual Exchange*, 1, 1-23. <https://doi.org/10.14705/rpn.et.2018.jve.1>