

生徒の学びや進路選択、その後の人生に影響を与えるような革新的な技術や価値観を「社会のトレンド」として解説します。

メタバース

現実より都合がよい、快適な「もう1つの世界」

ユーザーがアバター（*1）などを使ってインターネット上で社会生活を送ることができる、「メタバース」と呼ばれるサービスが急速に普及しています。その言葉の定義はまだ定まっていませんが、デジタル技術を用いて作り出された「もう1つの世界」と捉えられるでしょう。そこで過ごす人にとって、その世界は現実より都合がよく、長居したくなるように作り込まれています。SNSでは、コミュニケーションや情報共有が行われますが、メタバースでは、それだけではなく、ゲームや買い物、学びなど、多様な体験ができることが特徴だと言えます（図）。

メタバースが発展している背景には、デジタル技術の進展と、人の価値観の変化があります。コンピューターの描画機能や反応速度、VR（*2）やAR（*3）などの進化は、より没入感の高い仮想空間をつくることに貢献しています。味覚や嗅覚、触覚を感じられる機能の開発も進んでおり、今後ますます魅力的なサービスが登場することでしょう。

また、今の社会では、多様性が尊重され、自分らしく生きやすくなった半面、多様な価値観が併存するために、摩擦や衝突が起きやすくなっています。メタバースやSNSでは、そうした現実世界では避けられない、価値観の異なる人との

かかわりを遮断して、気の合う人だけが集まって居心地のよい空間をつくることができます。

コロナ禍による影響も無視できません。学校や職場で、リモートによるやり取りが一般化し、人々の思考や行動が大きく変化しました。それにより、社会全体がメタバース的なものを受け入れやすくなったと考えています。

リアルとバーチャルを使い分けるバランス感覚が重要

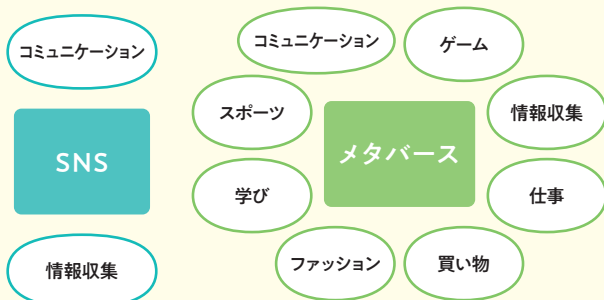
今では、それぞれの家から友人とゲーム内で集まって、おしゃべりするといった行動も増えてきています。そうした仮想空間に入り浸る生活に、どこか不健全さを感じる人もいますが、その価値観も今後、変化していくかもしれません。この先、交通機関を使って移動して人に会う行為は、時間や労力、お金がかかる上に環境負荷も大きいとして、敬遠される時代が来る可能性も否定できないと思います。

メタバースでは、性別や外見、年齢など、現実世界で固定されている属性から解放され、自分の思いのままに過ごせる自由さがあります。高齢者や体の不自由な人が、メタバースでスポーツを思い切り楽しんだり、現実世界の人間関係につらさを感じている人が、メタバースで居場所を見つけたりすることもあるでしょう。多様な体験を簡単に再現できるため、教育分野では、疑似的な留学体験や社会見学を行ったり、メタバースで授業をしたりといった活用も考えられます。

一方で、仮想空間から抜け出せなくなり、現実世界で生きる力が育ちにくくなるといった影響も懸念されます。特に、人格形成期の子どもは、失敗や他者との衝突などを通じて人間性が育まれますから、リアルとバーチャルをうまく使い分けられるバランス感覚が重要になるでしょう。

そのように、取り組むべき課題もありますが、メタバースの進化は、無視できない大きな潮流です。新しいものが現れる時は怖さを伴いますが、私たちはメタバースをむやみに遠ざけるのではなく、十分に知ることによって、よりよい生活に向けて活用することができるのではないのでしょうか。

図 メタバースで体験できることのイメージ



※岡嶋教授への取材を基に編集部で作成。

解説者



中央大学 国際情報学部 教授、学部長補佐

岡嶋裕史 おかじま・ゆうし

専門は情報ネットワーク・セキュリティ。富士総合研究所勤務等を経て、現職。著書に『メタバースとは何か ネット上の「もう一つの世界」』（光文社新書）、『思考からの逃走』（日本経済新聞出版）等。

VIEWnext ONLINEでは、トレンド・ワードについて、誌面でお伝えし切れなかった内容を「学ぶ・働く・暮らす」の切り口で解説しています。右記の2次元コードからアクセスし、ご覧ください。



* 1 メタバース上で自分の分身として使われるキャラクター。 * 2 Virtual Realityの略で、仮想現実と訳される。現実とは異なる仮想空間をつくり出す技術。
* 3 Augmented Realityの略で、拡張現実と訳される。現実空間の中にデジタル情報を表示する技術。