

メタバース時代の到来

SCE・Net 小松昭英

E-166

発行日：
2022.12.04

今年に入って、「メタバースでフルーツ販売 山梨県」(2022)¹、「アステラス製薬、VR・メタバースで『デジタル営業』」(2022)²、「メタバースの知的財産権保護へ 政府」(2022)³というような新聞記事が散見されるようになってきた。まさにメタバース元年と言えよう。

まず、「メタバース」の定義は「リアルタイムにレンダリングされた 3D 仮想社会をいくつもつなぎ、相互に連携されるようにした大規模ネットワークで、永続的に同期体験ができるもの」「ザ・メタバース」(2022)⁴(図 1) となっている。なお、辞書にはレンダリング (rendering) とは表現されたとか翻訳されたというように訳されている。そして、「メタ産業革命」(2022)⁵(図 2) というような本も出版されている。

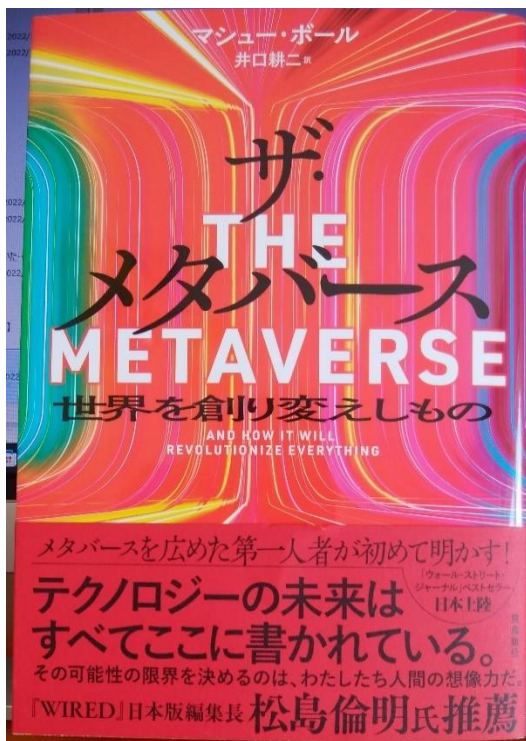


図 1 ザ・メタバース



図 2 メタ産業革命

そして、前者の「ザ・メタバース」には、「メタバース」なる言葉はニール・スティーヴンソンにより 1992 年に使われたと述べられており、後者の「メタ産業革命」にはメタバースを「アバター(註)¹を介して相互交流ができる 3 次元仮想空間」と定義されている。

¹ 註: アバターとは、化身、具現、権化などの意味を持つ英単語。語源はヒンドウ教の神の化身のことで IT の分野では利用者のシステム内での「分身」として画面上に登場するキャラクターなどのこと (IT 用語辞典)

一方、「メタ産業革命」には、7つの定義（というよりは属性の方が良いと思うが）、すなわち①永続的に存在する、②リアルタイム性、③同時参加人数に制限がない、④経済性がある、⑤体験に垣根がない、⑥相互運用性、⑦幅広い企業・個人による貢献を挙げている。

ところで、メタバース時代はいつ到来すると考えられているのであろうか。「ザ・メタバース」には、つぎのように幾つかの見方を併記している。まず、マイクロソフトのサティア・ナデラ CEO は「すでに到来している」としているし、マイクロソフトを創業したビル・ゲイツは「2~3年のうちには、バーチャル会議の大半が2D映像からメタバースに移行するだろう」としている。

これに対して、フェイスブックのマーク・ザッカーバーグ CEO は「5年から10年でかなり普及する」としているし、オキュラス VR の元 CTO で現在は顧問 CTO を務めているジョン・カーマックなどはもっと時間がかかると考えている。これらの見方をみると、サティア・ナデラの見方が最も的を射ていると言えよう。しかも、IT 技術の普及については通常は遅れることの多い我が国が、米国とほぼ同時であったというのも珍しいのではなかろうか。もしかして、これはゲームソフト開発で世界をリードした経験が活かされているのではなかろうか。なお、「ザ・メタバース」の出版は原著も翻訳も 2022 年に出版されており、本の出版時期による判断間違いが起こる余地はないと言えよう。

さて、このようなメタバースの世界はどのように発展していくのであろうか。それを考える前に数年前はどのように考えていたか振り返ってみよう。

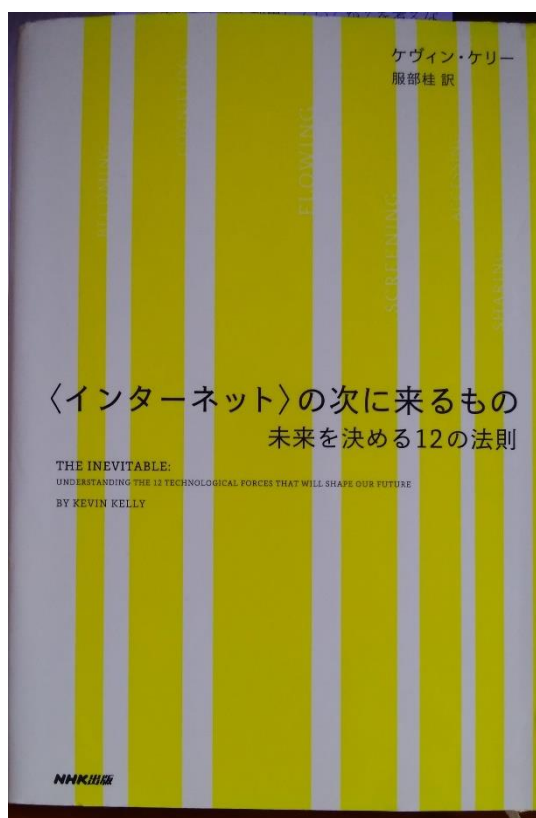


図3 〈インターネット〉の次にくるもの

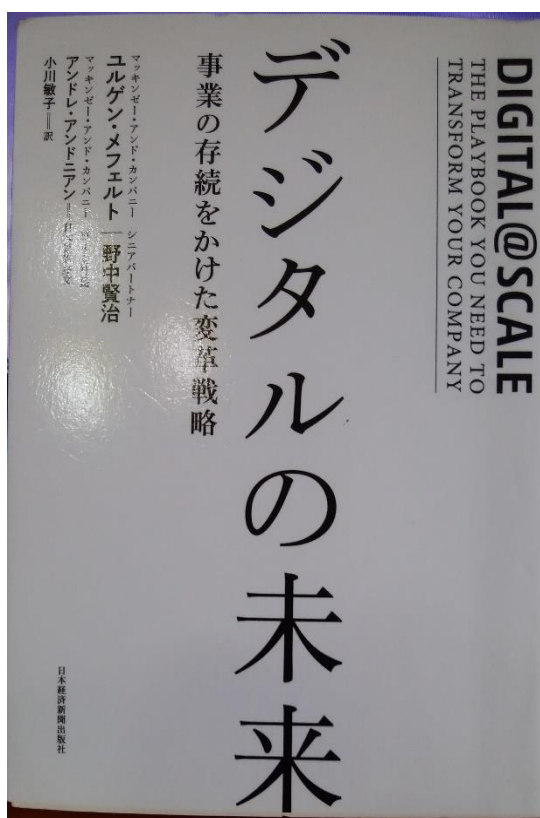


図4. デジタルの未来

メタバースという言葉は使っていないが、広くとらえて「デジタル化」だとすると、「バリューチェーン全体にデジタル化をどのように当てはめ、どのようにビジネスモデルを再構築し、全社規模でどうやってデジタルを大きく利用していくか？」を考えなければならない。残された時間は、限られている。」と述べている。

そして、図3の「〈インターネット〉の次に来るもの」に、「仮想現実（VR）は作り物の世界なのに、完全に本物のように感じる。・・・ちょっと似た経験ができるだろう。あなたはそこでまったく違う世界に没入するが、それこそがVRの目指しているものだ。」と述べられている。

一方、図4の「デジタルの未来」では、「メタバース」には言及することとはなく、デジタル・トランスフォーメーションの実現を持って未来像としており、具体的ではあるが、将来への展望に欠けるものと言えよう。

更に、未来展望に関しては、下記の書籍が発行されている。「フューチャー・バック思考」（図5）（2020）⁶と「レジリエントな社会」（図6）（2022）⁷である。

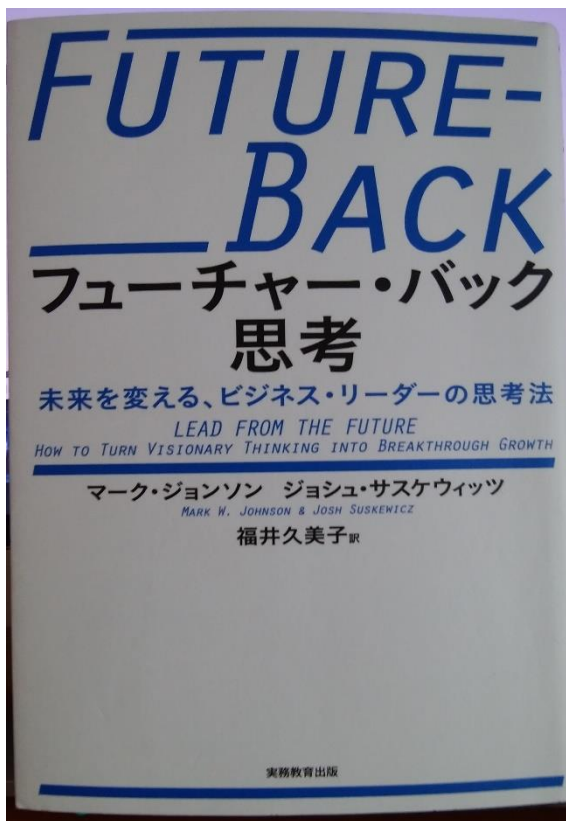


図5 フューチャー・バック思考

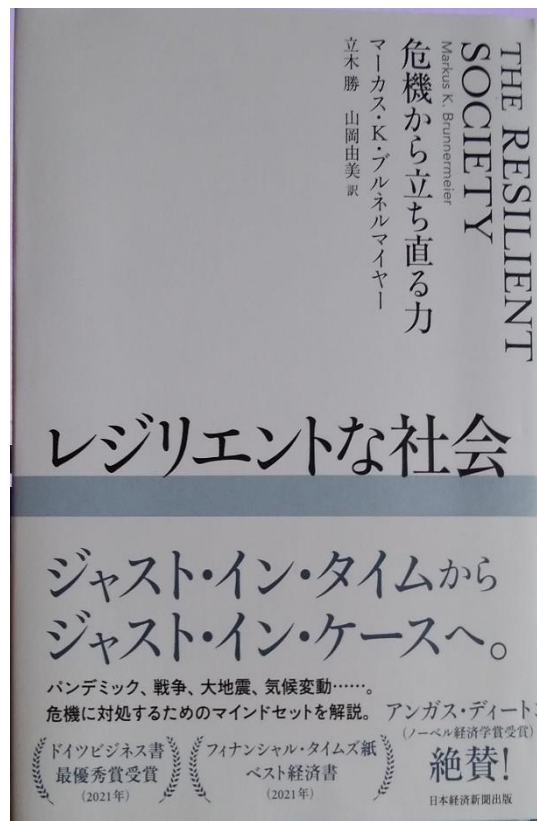


図6 レジリエントな社会

ただし、何れも「メタバース」自体だけを取り上げているものではない。

「メタバース作り」をタイトルに記載したものとしては、下記の「メタバース革命—バーチャル経済圏の作り方」（図7）（動く城のフィオ(2022)⁸）であろう。この著書で、「日本はアバター制作・販売において、世界に一步先んじています。しかも、そうした黎明期におけるバーチャル空間上での創作活動を、プロや企業だけでなく、一般ユーザーが中心になって



行ってきたというのがポイントです。日本ではアニメ・漫画・ゲームなどの分野が発達していて、優れた作品に幼い頃から大量に触れる環境にあります。だから、自分でも世界観を作る、物語を作る、キャラクターを作るという創作活動をしたと思う人たちの層が厚くなっています。バーチャル空間でアバターやワールドを作るために必要な、「キャラクター」や「世界観」を生み出す技術が、アニメ・漫画・ゲームなどの文化で培われているわけです。」と述べられている。

我が国では2016年に「サイバー空間（仮想空間）とフィジカル空間（現実空間）を高度に融合させたシステムにより、経済発展と社会的課題の解決を両立する、人間中心の社会(Society)」を意味する「Society5.0」

図 7 メタバース革命

を打ち出している。(2022)⁹

このアバターの存在感が、例えそれがサイバー空間であったとしても、高まるにつれて、やがてフィジカル空間での存在感も含め、我が国社会の発展に寄与するのではなかろうか。

-
- 1 日本経済新聞、メタバースでフルーツ販売 山梨、販路拡大に期待、2022/10/8
 - 2 NIKKEI Business Daily、アステラス製薬、VR・メタバースで「デジタル営業」、2022/11/27
 - 3 My ニュース、政治
[メタバースの知的財産権保護へ 政府、23年3月にも結論：日本経済新聞 \(nikkei.com\)](https://www.nikkei.com)
2022/11/21
 - 4 マッシュウー・ボール (井口耕二訳)、ザ・メタバースー世界を創り変えしもの、飛鳥新社、2022
 - 5 小宮昌人、メタ産業革命、日経 BP、2022
 - 6 マーク・ジョンソン&ジョジョ・サスケウィッツ、フューチャー・ハック思考ー未来を変えるビジネス・リーダーの思考法、福井久美子訳、
 - 7 マーカス・ブルメルマイヤー (立木勝・山岡由美訳)、レジリエントな社会ー危機から立ち直る力、日本経済新聞出版、2022
 - 8 動く城のフィオ、メタバース革命ーバーチャル経済圏の作り方、扶桑社、2022
 - 9 インダストリー5.0 と製造業プラットフォーム戦略(2):グローバルで進むインダストリー5.0、その意味とインパクトは？