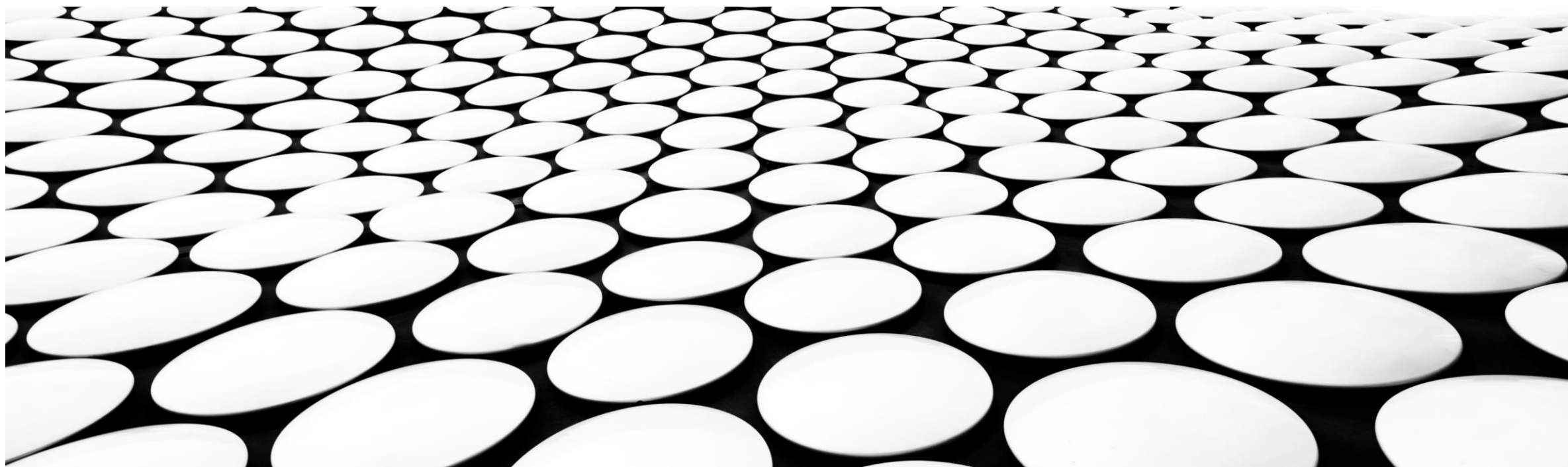

デジタル講座

メタバース編



概要

➤ メタバース編

メタバースとは、仮想世界と現実世界を融合させた新しいデジタル空間のことを指します。人々が自分自身や仮想キャラクターを作成し、仮想の世界で他の人々と交流したり、商品を買ったり、サービスを利用したりすることができます。メタバースは今後ますます発展し現実世界にも大きな影響を与えることが予想されています。

ChatGPTによる解説

➤ メタバースの今後の展望

メタバースは、今後ますます発展し、多くのビジネスにとって欠かせない存在になることが予想されています。特にVR技術やAR技術などの発展に伴い、よりリアルな体験が可能となり、ビジネス活用の幅も拡大していくことが期待されています。

ChatGPTによる解説

概要

メタバースについて調べているうちに、何かこれは日本のお家芸になりえる可能性やバブル崩壊後の「失われた30年」の復活のキーワードになるのかもしれないと感じ論を進めます。

➤ 日本の失われた30年を救うかもしれない5つのポイント

- ◆ 半導体の栄枯盛衰から読み解く日本の復活の鍵
- ◆ インドのイビツな文化からの脱却が日本復活の鍵
- ◆ メタバースと言うプラットフォームの『核』を手にした日本
- ◆ 多様性を認めなかった島国独特の文化が日本復活の鍵
- ◆ 未来の拠り所「人生のメモリアル空間」

▶ 半導体の栄枯盛衰から読み解く日本の復活の鍵

かつては日の丸半導体として世界を牽引していた日本の半導体産業
半導体産業もアナログ時代からデジタル化が進み、要素技術力よりも設備技術にシフトして行き日本が強かった技術力よりも、日本が弱かった資本力に流れが変わり、いつしか資本投資出来る国や会社が大きくシェアを取り日本は衰退して今があります。

しかし今後の「メタバースの世界」は日本が弱かった資本力は不要で、日本が強かった要素技術力が生きる世界と予想出来ます。グローバル展開力は無理でも、掘り下げた発想力や応用力は世界と勝負出来ると信じています。

例を挙げると、日本はグローバルなスマホの分野では世界から遅れを取りましたが一昔前の携帯電話（ガラケー）では、日本独自の文化圏を作りガラパゴス化と揶揄はされましたが、この辺のこだわりの国民性が水平方向よりも機能を重視した深さ方向の強みになりその結果TVゲームのコンテンツやアニメなどが強い事にもつながってます。

今後のメタバースの世界ではプラットフォームも重要ですが、その中のコンテンツアイデア（エンタメからビジネス、生活まで）は日本のお家芸にはなるのでは無いかと考えます。

➤ インドのイビツな制度文化からの変革ヒントが日本復活の鍵

この事例がそのまま当てはまるかは少し怪しいが、なんとなくそんな感じだよね的にインドの歴史を紐解くとカースト制度と言う身分制度がありました。現在は憲法で禁じられていますが、その風習は根強く残っているそうです。

カースト制度とはバラモン教によってつくられヒンズー教に受け継がれた身分制度です。大きくは、バラモン（司祭階級）、クシャトリア（王侯・武士階級）、バイシャ（庶民階級）、シュードラ（隷属民）の4つに分けられます。しかし、シュードラの下には、カーストにも組み込まれないアウトカースト（不可触民）が存在します。

ChatGPTによる解説

そんな中で起きたインドのIT革命、身分に関係なく学んで努力したものが巨額の富を得て制度身分を逆転したと言うお話は有名です。インドは世界的にもIT国家と言われております。

これを日本に置き換えた場合。かつては世界的に見ても豊かな日本も「失われた30年」世界から遠く引き離れて今では低迷を甘んじております。

しかし、基本は勤勉な国民性、新たな革新発想は出来ないにしても、あるもの『核』を手にした場合はその周りの修飾物の応用展開力発想はまだまだ強いと考えます。

▶ メタバースと言うプラットフォームの『核』を手にした日本

この中の掘り下げたプロダクト（コンテンツ）の開発はまさにお家芸になるのではという結論です。言うなれば、世界はプラットフォーム側とユーザー側の覇権争いを行っているうちに日本はその中で活用する、ここのプロダクトを展開してこの分野のNo1を取れるのではという考えです。

例を見て下さい、まさに日本のお家芸のゲーム業界は既にアバターとしての仮想空間の中で物語が進んでいます。すでに色々な素地やノウハウ、突き詰めたアイディアは世界に勝負できるのではと思います。

インドがITと言う『核』を武器に世界のIT国家となったように日本はメタバースと言う『核』をベースにプロダクトで躍進出来るのではと思います。

新規の新しいモノ0→1から作るよりも、1→100にするのは絶対に強いはずですが、もちろんモノマネ応用力（オマージュ）も得意ですから絶対に日本はこの分野では飛び抜けて行けると確信しています。

➤ 多様性を認めなかった島国独特の文化が日本復活の鍵

現在のSDGsやLGBTなど「多様性」という言葉がひとり歩きしていますが、世界の「多様性」と日本がイメージする「多様性」には乖離があります。

この「多様性」の考え方が、まさにこの「メタバースの世界」では重要なキーワードになるのではと感じています。

世界に先駆けて「メタバースの世界の中だけでは多様性を認めましょう」このような発想になりそうな気がします。メタバースの中「仮想空間」では平等の世界、まさにフラットな世界が展開出来て障がい者と健常者、LGBTの人々、これらが仮想空間の中では同一のアバターになって、多様性では無く平等制が生まれるのではと思います。

世界は元々フラットであったために「多様性」をメタバースには求めずにいますが、日本は逆に「多様性」をメタバースに盛り込む事で自分達の思いが腑に落ちるのではと考えます。

➤ 未来の拠り所「人生のメモリアル空間」

「お墓＝メモリアル空間」と捉えた場合、お墓と言う物理的形にとらわれずに、先祖を追悼する気持ちは変わらずメモリアル空間と言う部分の考え方を変えて行くのも良いのかと感じます。

memorial（メモリアル）には「記念の」の意味はありますが一般的には亡くなった人への「追悼の」の意味で用いられることが多い言葉です。

「人生のメモリアル空間」としてメタバース上に「いつでも空の上で見守ってくれています」の環境を作り上げます。

メモリアル空間を作って故人の在りし日の思い出やモノ、写真、映像を永年保管（永代供養）をして行く感じですが、他人から見ると少し怖いかもしれませんがAIアバターとなって存在しても良いと思います。SNS上のアカウントや内容などを引き継いで行きます。

お盆やお彼岸の時期に集まって、一緒に懐かしの映像を見るのも良いですね。自らアバターとなって集うのも良いと思います。