

Interview

三淵啓自

メタヴァースが変える世界——先駆者
セカンドライフの持続性から未来を探る

6

宇川直宏

無限の幻想を共有すること——ヒッピー・
ムーヴメントが果たせなかった夢の続き

26

國光宏尚&新清士

来るべき「オアシス」への道筋——SNSとゲーム、VR、
ブロックチェーンの交差がメタヴァースを実現する
(取材||葛西祝)

48

今井晋

スラングと身振り手振りの重要性
——「フォートナイト」が脚光を浴びた理由

71

TREKKIE TRAX

クラブ・カルチャーをもう一回やり直している感覚——
VRChatでワールド・ツアーを敢行、DJ集団が目撃した景色とは

104

池上英子

人間は古来よりずっとアヴァターを使ってきた
——文明そのものを成り立たせるヴァーチャルのか

122

藤嶋咲子

「声」の熱量を、意志を表現する
——ヴァーチャル・デモの可能性

140

How-to

メタヴァースを体験するには何が必要？

事前に用意しておきたいもの

25

実際にメタヴァースを体験してみよう①

ヴァーチャルSNS／ソーシャルVR編

70

実際にメタヴァースを体験してみよう②

オンライン・ゲーム／ゲーム型コンテンツ編

103

column

巽孝之

「スノウ・クラッシュ」使用前後——
ニール・スティヴィンソンのSF的想像力

44

齊藤賢爾

ブロックチェーン、NFTと
個別に構築されるメタヴァース

64

田中“hally”治久

プレヒストリック・メタヴァース——「ここ遊び」は
いかにして「メタヴァース」へと至ったか

82

藤田直哉

「竜とそばかすの姫」と日本的メタヴァース

96

飯田一史

アインクラッドはなぜ特別なのか——
『ソードアート・オンライン』におけるアヴァターの「顔」

117

白石嘉治

「分身」の夜のうた——VRの淵源、
アルトールの「潜在的現実」によせて

135

小谷真理

現実における性差の歪さをいかに変えることができるか——
漫画『ルサンチマン』が突破した壁

146

三田格

異世界へ転生すると何が起きる？
——メタヴァースの先にあるもの

151

エフゲニー・モロゾフ

もうひとつのデジタル世界は可能だ
——ブライヴァシーの向こう側 (訳||土田修)

156