

2016年10月、サンノゼでおこなわれた開発者向けのカンファレンスでVRヘッドセットを装着し講演するザッカ―バーグ。写真：AFP/アフロ



去る7月、GAFAの一角を成す米フェイスブックの最高経営責任者マーク・ザッカーバーグが、同社をソーシャル・メディア企業からメタヴァース企業に転換する構想を発表し大きな話題となった。同社はすでに2014年にVRヘッドセットを開発する企業Oculus（オキュラス）を買収し、2019年には大ヒットVRリズム・ゲーム『Beat Saber』の開発元であるBeat Gamesを買収、この8月にはOculusのヘッドセットを利用するヴァーチャル会議室「Horizon Workrooms」のβ版がリリースされている。明確なヴィジョンがあるということだ。

日本の経済産業省も7月に「仮想空間の今後の可能性と諸課題に関する調査分析事業」の報告書を発表し、いずれ実現されるだろうものとしてメタヴァースを調査対象に含めている。奇しくも、仮想空間を舞台にした映画『竜とそばかすの姫』が公開されたのも同月であった。

いま、世界がメタヴァースに熱い視線を向けている。

メタヴァースとは何か？ 厄介なことに、オンライン上の3D仮想空間であるという点を除いて、定義は共有されていない。インターネットの後継と表現する者もいる。いずれ実現されるだろうものも現時点ではまだ実現されていないものと捉える見方もあれば、すでに実現されていると考える

向きもある。仮想空間といえば、00年代中葉に爆発的なブームとなった「セカンドライフ」を思い出す者も多いだろう。後者の視点に立てば、メタヴァースとして近年話題になっているのは、アメリカの「VRChat」や日本の「cluster」といった、ヴァーチャルSNS／ソーシャルVRと呼ばれるプラットフォームないしはサービスである。パンデミックに見舞われた2020年、渋谷区がハロウィンを「バーチャル渋谷」で過ごすよう呼びかけたことは記憶に新しいが、その「バーチャル渋谷」が用意されたのはGustav上だった。

あるいは『フォートナイト』や『PUBG』、『Roblox』といったオンライン・ゲーム／ゲーム型コンテンツもメタヴァースとして捉えられることが多い。とくに『フォートナイト』は2020年、アメリカの人気ラップバー11トラヴィス・スコットが同ゲーム内でライブを実施したことで大きな反響を巻き起こした。

いまや私たちの生活はインターネットなしでは成り立たないほどになっている。もしメタヴァースが、インターネットの後継。だとしたら、近い将来、私たちの暮らしかや社会のあり方までもが根本的に変わることになるかもしれない。いったいメタヴァースとは何なのか？ さまざまな観点から特集する。