

特集 | 仮想空間で変える

コロナ禍において人と人との接触のあり方、コミュニケーションのあり方が大きく変わり、バーチャルリアリティ(VR)を使った社会経済活動が盛んになっています。特に最近よく聞く「メタバース」では、VRと融合することによりコミュニケーションをより一層リアルに体感できるようになり、エンターテインメントやビジネスなどの各分野におけるプラットフォームとして活用されるだけでなく、デジタル資産としての価値も創出するようになってきました。

さて、「メタバース」とは、超越した様子を意味する「メタ(meta)」と宇宙を意味する「ユニバース(universe)」の造語であり、インターネット上やゲームの世界など、現実とは異なる空間に存在する3次元の仮想的な空間(仮想空間)と呼ばれています。また、VRは、実物が持つ機能と同様の環境を作り出す技術及びその体系のことを指し、一般的に「仮想現実」と呼ばれています。

動画やゲームなどの仮想空間で展開されるストーリーだけでなく、コンサートなどのイベントもVRを使ってよりリアルに体感し、さらには自らの分身となるアバターが仮想空間で活動することにより、ライフスタイル、ワークスタイルが変わりつつあると考えられます。

また、建築分野でも仮想空間を活用した新しいビジネスモデルの提案がされています。

本号では、仮想空間における活動に着目して、建築を始め、会議、マーケティング、医療、観光などで活用が始まっている仮想空間が日常生活にもたらす変革と今後の展望について考えてみたいと思います。