



NIPPON BEARING

6月30日付 日本経済新聞広告 解答と解説

【問題】メタバースという言葉は、どこから生まれた？

①小説②ゲーム③SNS

【答え】①小説

【解説】

メタバースとは、「メタ (meta)」が「超越した」「高次の」との意味で、それと「ユニバース (universe/宇宙)」を組み合わせた造語です。これはインターネット上で構築される仮想的なデジタル空間で、自分自身の分身となるアバターを介して、他のユーザーとのコミュニケーションなど、様々な活動を行うことができる世界のこと。1992年にSF作家のニール・スティーヴンソン氏が、小説「スノー・クラッシュ (Snow Crash)」で使った言葉が語源とされています。

デジタルな仮想空間で、アバターを使った活動やコミュニケーションを行うことは新しいものではなく、インターネットが広く普及し始めた1990年代ころからすでに登場しています。しかし、当時はインターネット通信環境が整っておらず、パソコンの性能も低く、操作の難しさなどもあって、一般の人たちにはちょっと敷居が高いものでした。

2020年代になり、通信環境やパソコン性能の飛躍的な向上に加え、メタバースに欠かせない3DCG技術の進化などがあり、ビジネス界で急速に動きが加速しています。

メタバースは、すでにゲームやショッピング、セミナー・ミーティング、教育など、一部でサービスを提供中。今後、ビジネスモデルや日常生活を大きく変えるといわれ、米国の調査会社によれば、その市場規模は2028年に100兆円規模になると予想しています。

国内でのトピックとしては、大阪府・大阪市が今年、2025年大阪・関西万博に向けて「都市連携型メタバースバーチャル大阪」を本格オープンしました。

また、国土交通省が2020年度から主導するProject PLATEAU(プロジェクトプラトー)では、スマートシティをはじめとする街づくりのデジタルトランスフォーメーションを進めるため、現実の都市をサイバー空間に再現する3D都市モデルの整備・活用・オープンデータ化を実施。すでに、全国56都市の3D都市モデルを整備し、オープンデータとして公開しています。バーチャル都市としての活用プロジェクトも提案されるなど、メタバースにつながる事例も増えていきそうです。

日本で、世界で、メタバースは小説を飛び出して、私たちの身近なところでもう始まっています。

※「メタバースの実現までには、まだ長い道のりがある」メタバースの生みの親、SF作家ニール・スティーヴンソン氏「DIGIDAY [日本版] Web サイト(<https://digiday.jp/platforms/still-a-long-way-from-being-realized-a-qa-with-author-and-metaverse-inventor-neal-stephenson/>) 参考