

新規の出会いを提供するメタヴァース



月尾 嘉男

メタヴァースは情報社会を激変させている。手紙や電話は一人と一人の情報交換、新聞や放送は一人と多数の情報交換を提供してきたが、「メタヴァース」は多数と多数の情報交換を可能にする。新規の情報手段であるメタヴァースは人間社会にどのような効果をもたらすのか。

今年10月から東京都日野市で情報社会に対応する新規の行政事業の実験が開始された。インターネット内部に構築された「IBASHO・META場」という情報空間に市民がコンピュータや携帯電話などの端末からアクセスすると、専門の職員が対応したり、同時に参加している市民と会話することができるサービスである。

このような情報社会の人間関係の登場を最初に予言したのがアメリカのSF作家N・ステイヴンスが1992年に発表した『スノウ・クラッシュ』で、利用されはじめたインターネットによって構築される仮想空間を「メタヴァース」、そこに人間の代理として生成された仮想人間を

「アバター」と名付け、情報社会に定着した。

ステイヴンスが創作した「メタヴァース」はインターネットが普及しはじめた1990年代後半から現実の情報空間として登場したが、有名な事例は2003年にアメリカの会社リンドン・ラボが提供した「セカンド・ライフ」というゲームで、仮想都市内部に派遣した自分の分身が同時に参加している他人の分身と交流する仕掛けである。

この「メタヴァース」の登場は情報社会を激変させている。第一はテレビジョンというマスメディアとインターネットというパーソナルメディアの地位逆転である。日本で平日のテレビジョン視聴時間は2014年の170分から2023

年には135分に減少した一方、インターネット利用時間は84分から194分と完全に逆転した。

第二はパーソナルメディアであったインターネットがマスメディアに進出しはじめたことである。2024年末にオンラインゲーム「フォートナイト」が配信したバーチャルコンサート「リミックス・ザ・フィナーレ」はインターネット接続で視聴した人数が世界で1430万人になった。ゲームが異質の情報空間を創造しはじめたのである。

イギリスの文化人類学者R・ダンバーは1990年代に「ダンバーズ・ナンバー」という数値を提言した。人間が安定した関係を維持できる集団の人数の上

限は150人程度という数値である。これは文化人類学者として狩猟採集社会の観察から推定した数字であるが、ここまで紹介したように情報通信技術は上限を一気に突破しつつある。

人類が発明した交通や通信の技術は「ダンバーズ・ナンバー」を拡大する効果を人間社会にもたらした。馬車や鉄道は遠隔の土地に生活する人々が相互に関係する機会を提供し、帆船は未知の大陸の人々に出会う機会を提供し、放送や電話など電気通信は現実空間では出会うことのない人々が音声や画像を媒体として出会う機会を提供してきた。

その延長線上に登場した空間が「メタヴァース」であるが、重要な特徴がある。これまでの通信手段である手紙や電話は一人と一人の情報交換、新聞や放送は一人と多数の情報交換を提供してきたが、「メタヴァース」は多数と多数の情報交換を可能にする。この新規の情報手段が人間社会にもたらす効果を想像していくことが喫緊の課題である。

つぎお・よしお1942年生まれ。東京大学工学部卒業、東京大学教授、総務省総務審議官などを経て、現在は東京大学名誉教授。