

ソフ倫ニュース

VOL.257

特集号

2022年9月21日発行

一般社団法人 コンピュータソフトウェア倫理機構 (ソフ倫)

〒108-0023 東京都港区芝浦3-11-13SUDOビル5F
TEL.03-6453-7185(代) FAX.03-6435-2518
インターネットホームページアドレス <http://www.sofurin.org/>

PlayStation.VR2



<ソニー経営方針説明会資料から抜粋>

ソニーグループは2022年5月18日、2022年度経営方針説明会を開催し、メタバース等を中心とした“感動空間”での新エンタテインメント創出を目指す方針を発表されました。

※メタバースとは、「meta(メタ)」「(超越、高次の)」「universe」と「ユニバース」(宇宙)を組み合わせた造語でインターネット上に作られた仮想の「空間」という意味。

メタバース内では、ユーザーはアバター(自分の分身となるキャラクター)として行動し、周囲の人(アバター)とコミュニケーションや作業を行える点が特徴となります。

メタバースについては、2021年10月28日にアメリカの主要IT企業であるGAF(A:ガートナー)の一つであるフェイスブック社が今後の成長が見込まれるメタバースの開発を事業の核に据える為、社名をメタ・プラットフォームズ(通称『メタ』)に変更した事で大きく取り上げられました。

※GAF(A:ガートナー)とは主要IT企業であるグーグル(Google)、アマゾン(Amazon)、フェイスブック(Facebook)、アップル(Apple)の4社の総称。

ソニーグループの経営方針説明会で吉田憲一郎会長兼社長CEO(最高経営責任者)様からは

「メタバースはソーシャル空間だが、映画・音楽・アニメなどが交差して広がるライブエンタメ空間」と強調し、コンテンツをより生かせる場と位置付けられています。

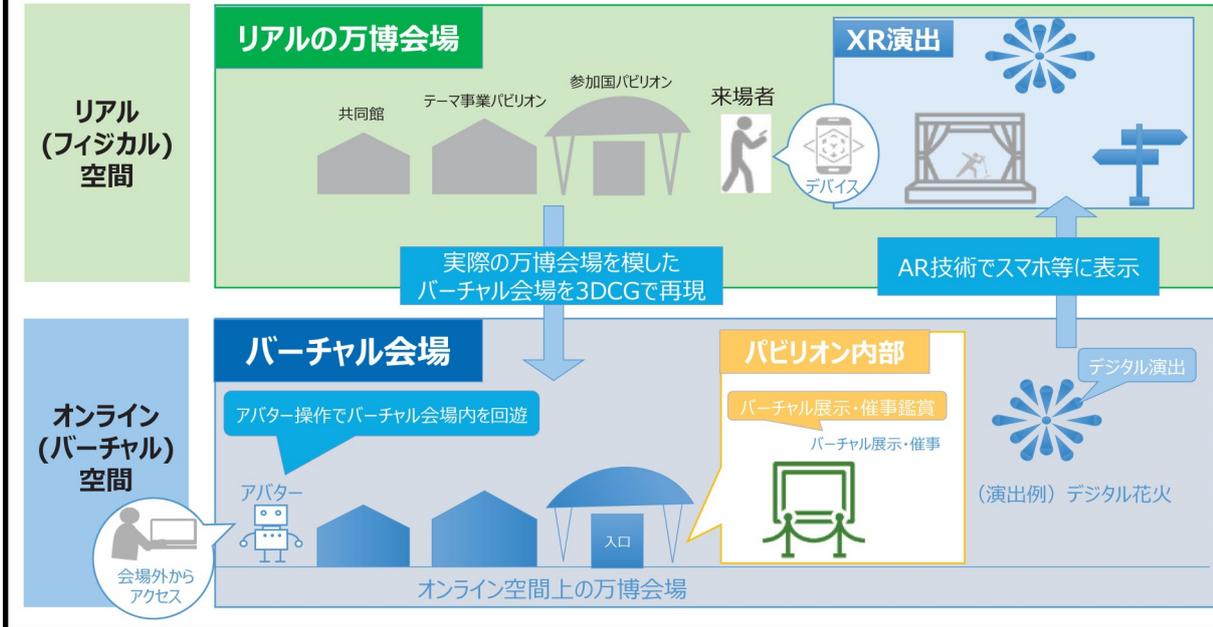
また、開発中のVRヘッドセット「PlayStation VR2」にも触れ、内蔵カメラで利用者の視線の動きを検出する機能でプレイヤーの視野を中心に映像を高解像度で描写する「仮想空間に入るためのキーデバイス」であるとの見方を示されております。

現在、メタバースに接続するための機器の開発が進んでおり、VRヘッドセット「PlayStation VR2」や

エンターテインメントの新たな好機到来 メタバーステクノロジーロジック

大阪・関西万博バーチャル会場の概要

- ✓ リアル万博会場のデジタルツインとなるバーチャル会場を構築
- ✓ パビリオン内部のバーチャル展示物等は、参加国等が独自に用意する
- ✓ ARと連携したデジタル演出等、バーチャル万博ならではの体験も提供



< 関西万博の資料 >

メタが開発した「Meta Quest 2」、スマートフォンでもできるヘッドセットなどの販売がされております。

メタ日本法人のフェイスタックジャパンは2022年9月9日に、AR（拡張現実）やVR（仮想現実）などの総称であるXRに関するクリエーター向け教育プログラムを国内で本格展開すると発表し、KADOKAWAグループの学校法人「角川ドワンゴ学園」と連携し、同法人が運営する通信制学校の生徒などを対象にオンラインワークショップやイベントを実施される等教育面でも本格化されております。

日本のビジネス面では、コロナ禍により、実際に打ち合わせができない埼玉県で務める様がオンラインで対応したところ、好評で今後さらにメタベースを改良し、顧客と営業担当者がそれぞれのアドバイザー（分身）を介し、詳しい説明やリアルタイムで

相談・対応することも検討している事例もございませう。

コロナ禍により、オンラインでの業務が当たり前になったことから、今後メタベースについては、メタベースの導入とその影響がモバイルテクノロジー（スマートフォンの進化）と同じように進化するれば、メタベース導入が開始の10年後には世界の国内総生産（GDP）に2.8%寄与し得るとする報告書が公表されております。

また、2022年にメタベースを開始したとすると、10年かけたメタベースの導入は2031年に世界のGDPに3兆ドル寄与する可能性があります。

モバイルテクノロジーのようにメタベースは広範囲の用途があり、教育、医療、製造、職業訓練、通信、娯楽、小売り等幅広い経済部門を変革する可能性を秘めております。

また、2025年に開催される大阪・関西万博の運営主体、「日本国際博覧会協会」は9月7日に大阪市の万博会場をバーチャルで再現した会場をNTTがデザインすると報道発表がございました。

仮想空間「メタバース」に万博会場やパビリオン等の建物を再現し、実際に会場に来られなくても来場したような体験ができるようになります。

メタバース会場はアバター（分身）で回遊でき、パビリオンに入るほか、イベント開催も検討をされております。

万博協会の御担当者様からはメタバース会場は2億回以上のアクセスを指すとお話ございました。

PCゲーム業界に近いところでは、印刷業界最大手の大日本印刷株式会社（DNP）は地域共創型まちづくりの一環として、



＜バーチャル秋葉原 中央通り＞

東京都千代田区の秋葉原エリアをXR空間に再現する都市連動型メタバース「バーチャル秋葉原」および「神田明神社殿高精細CG」を2022年4月にオープンされており、千代田区の支援、AKIBA観光協議会と神田明神の公認を得たもので、近未来をイメージした秋葉原エリアを緻密に再現されており。

※XR空間とは、クロスリアリティの略称。現実世界と仮想世界を融合することで、現実にはないものを知覚できる技術。VR（仮想現実）やAR（拡張現実）、MR（複合現実）といった技術は、XRに含まれる。

バーチャル秋葉原は、秋葉原のメインストリート「中央通り」と、秋葉原エリア近隣にあり、創建1300年の歴史を持つ「神田明神」を再現されており。また、ユーザーはPCやスマートフォン等でアクセスし、アバターを操作して街を探索したり、

イベントやライブに参加したりできます。

また、千代田区をはじめとした自治体や参画企業による、各種商品の販売やサービスの提供、クリエイターによるコンテンツ作品の展示や販促活動も行なわれております。

配信プラットフォームは大日本印刷株式会社（DNP）の「PARALLEL SIMT E」のほか、DM.comの「Connect Chat」となっております。

千代田区は「観光情報発信・イベントの機能拡張」や「AKIBA安全・安心プロジェクト」などから、秋葉原エリアの地域創生に取り組みでおります。

大日本印刷株式会社（DNP）も、リアルとバーチャルの融合によって現実の地域・施設の価値や機能を拡張し、生活者に新しい体験価値を提供して地域創生につなげるXRコミュニティ事業を推進されています。

今回、リアルとバーチャルの公共空間を連動させたバーチャル秋葉原をはじめとした取り組みで、秋葉原エリアの活性化や新たなコミュニティの創出を推進するとしています。

また、大日本印刷株式会社（DNP）はバーチャル秋葉原の活動を推進するため、

「バーチャル秋葉原委員会」も設立。団体や企業の参加を広く募られています。

PCゲーム業界では、ソフ倫加盟会社様の（株）ボーントゥ様が先駆けてメタバースの取り組みを開始されており。

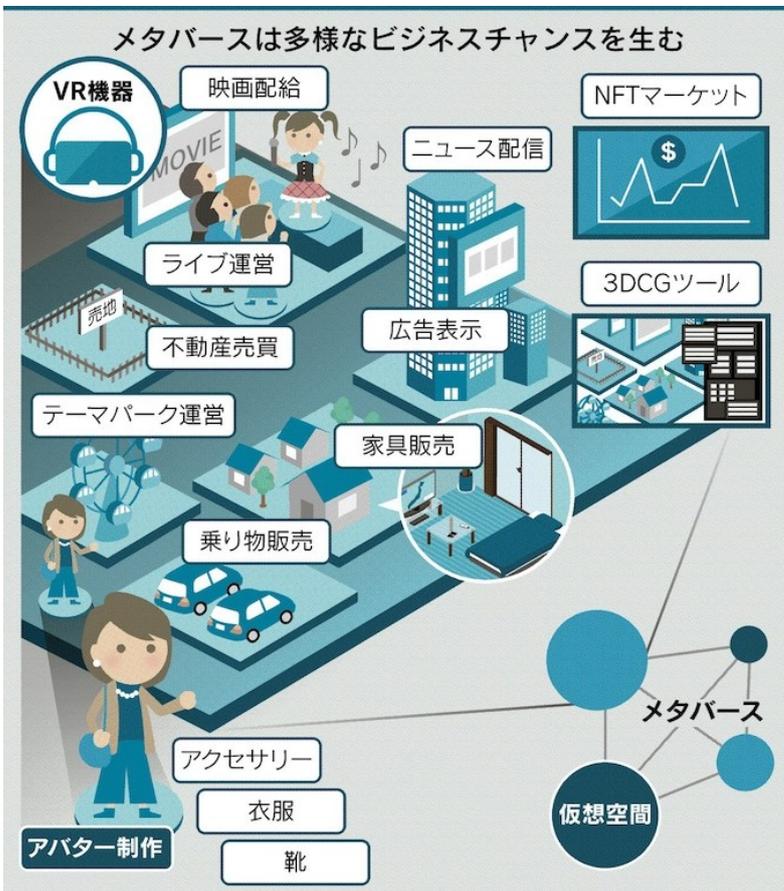
2022年3月に開催されました加盟会社懇談会におきまして、

（株）ボーントゥの大西社長様からは、

「メタバースが来ると思うので、市場が生まれたときにどうやって対応しているのかなどいうことをずっと研究しているところです。」



<バーチャル秋葉原の神田明神>



これをやらないということはないので、間違いないことができるようになると思うので、その準備をいろいろやっています。」

とご発言がございました。

メタバースにつきましては、今後第二の生活基盤となり、現実空間ではできない様々な経験ができるのではと考えております。

また、メタバースで用されるアバター（分身）は性別や人種にとらわれない様々なキャラクターが登場すると存じ上げます。

PCゲーム業界には、キャラクター制作（メタバースに必須の技術）を30年間積み重ねている歴史がございます。

PCゲーム業界は2Dが中心ではございますが、近年技術革新が進み、キャラクターの

3D化技術は身近になってきております。3D化技術を学ぶことでキャラクター制作技術とのシナジー効果で、メタバースでの商機もあるのではと考えております。

是非とも加盟会社様の皆様も今後成長が期待されておりまして、メタバースにつきまして、情報収集をされるともに体験・研究・開発等をされますことをご提案申し上げます。