

テーマ：メタバース さよならアトムの時代

講師：加藤直人氏 クラスター株式会社 代表取締役CEO

日程：2023年8月28日



メタバースとは何か、いまだ定まらない定義の議論は別として「コンピュータが作り出した世界で生活する時代」が到来した。リアル社会とデジタル社会の主従関係がネット通販やYouTubeなどの普及で、リアル主体からデジタル主体に逆転しているのがメタバースである。

クラスター社には、個人向けのプラットフォーム事業と法人向けのエンタープライズ事業がある。具体的にはプラットフォーム事業ではゲーム・イベントや趣向を凝らしたバー・カフェといった空間などを自分達で構築して、一日に2～5時間その世界で遊んでいる人たちがいて、4万超のバーチャル空間がメタバース上に存在している。エンタープライズ事業ではすでに「バーチャル渋谷」はじめ250件超の法人案件が誕生している。また、「すべての人生を解き放つための世界」として、教育の視点から「メタバースの世界で子供たちに新しい学びを」をテーマに、現実世界では実現が難しい体験ができる長所を生かして、空間認知能力を伸ばすカリキュラムなどを開発している。また、メタバースとAIを掛け合わせてより高度なサービス開発のためにメタバース研究所を設置した。

わが国にはゲーム・アニメIP、アバター文化、クリエイター文化といったソフト分野でまだまだ世界に誇れるものがあり、「メタバース産業は日本における最後の砦」として、わが国の英知を集めてメタバースの世界をリードしていきたい。一方で「リアルな世界はとてつとて贅沢な世界」であり、地球の資源を無駄にしないデジタルとリアルの兼ね合いの中にメタバースの世界が存在している。

京大大学院で宇宙論と量子コンピュータを研究。同大学院理学研究科修士課程中退。2015年VR技術を駆使したスタートアップ「クラスター」を起業。2017年大規模バーチャルイベントを開催することのできるVRプラットフォーム「cluster」を公開。経済誌『Forbes JAPAN』の2018年「世界を変える30歳未満30人の日本人」に選出された。

メタバースの本質

主従関係の逆転

リアル → デジタル

10

メタバースと日本

メタバース産業は日本における最後の砦

ゲーム・アニメIP × アバター文化 × クリエイター文化

64

図1 メタバースの本質

図2 メタバースと日本

図1及び2：クラスター株式会社