

お正月特別 VR ゴーグルやアバタでデジタル・コミュニケーション

ちょっと語るための メタバース入門

佐藤 聖

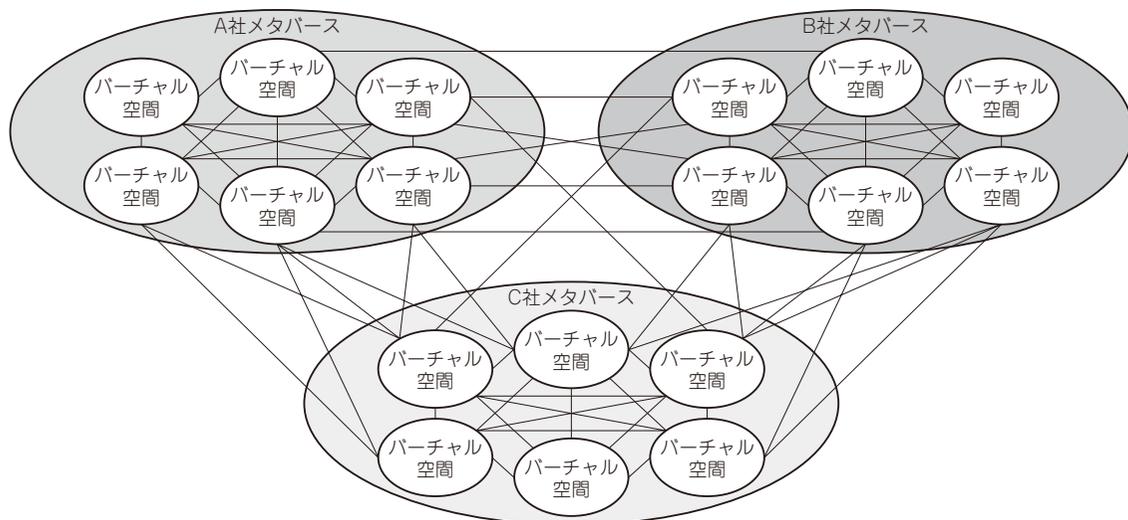


図1 メタバースの相互運用イメージ

期待されている技術

● 世界が注目

メタバースは一般的にインターネット上に構築される仮想の3次元空間です。国際会議や政府組織においても、利活用に向けて研究や議論がされています。この変化はインターネットが動画メディア中心から3Dコンピュータ・グラフィックス・メディア中心へ転換していく上で、ターニング・ポイントになると期待されています。

メタバースは従来からバーチャル空間を利用したオンライン・サービスやオンライン・ゲームとして存在していました。昨今のブームによってVRゴーグルを前提としたサービスを全面に打ち出し、仮想空間での体験を重視したことが大きな変化につながったと思います。

従来のインターネットでは、GAFAMと呼ばれる少数のプラットフォーム事業者がサービスが独占され

ていました。それらを公共的に使え、誰もが参加できる新しいインターネット・プラットフォームの潮流として注目を集めています。

● 既存のプラットフォームも加わり開発競争が激化

こうした流れを受け、GAFAMの1つであったFacebookが、2021年に社名をMeta Platforms（通称：Meta）に変更して注目を集めました。Metaには、メタバース・プラットフォーム・サービスであるHorizon Worlds（旧Facebook Horizon）を中心に、Horizon Workrooms、Horizon Homeなどが加わりました。また、マイクロソフトもMicrosoft Meshと呼ばれるVR技術やAR技術を活用したコラボレーションとコミュニケーションのプラットフォームを提供しています。既存のプラットフォームも加わり、メタバース開発競争が激化しています。