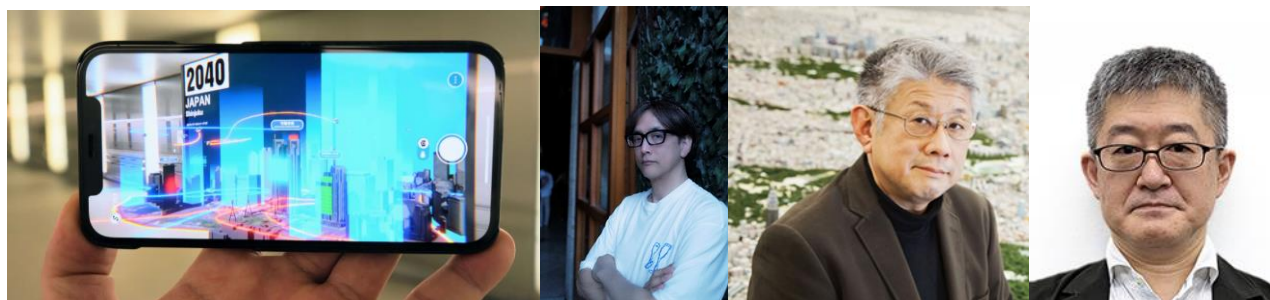


# 「都市空間とメタバース」

11月15日(水)16:00~16:50 JHBS ステージ B

## パネルディスカッション(先行コラム)

2024年以降、都市を中心した現実空間は、メタバースなどのバーチャル空間との融合が進み、新しいライフスタイルやビジネスモデルが創出されようとしている。その中で商業空間、オフィス、住宅はどう変わるのか？ このコラムでは、11月15日(水)に予定されている(特別講演)「都市空間とメタバース」に先駆け登壇予定のパネリストへのインタビューを交えて、その可能性を探る。



## 1,2008年、メタバースの失敗とは？

### メタバース研究の日本の草分け深野暁雄氏

日本でメタバースという言葉がビジネスの世界に登場したのは2008年。第一次のメタバースバブルといえるほど NEC、富士通など家電メーカーから電通、博報堂といった広告代理店まで大手企業がメタバース(主にセカンドライフ)に参入した時代である。しかし、当時メタバースは、ネット上に閉ざされた空間であり、技術的にも現実空間と融合することは困難であった。そうした中、2010年頃からはユーザーの減少と企業の撤退が相次ぎ、メタバースは衰退の一途をたどる。今回のパネリストの一人、深野暁雄氏は、2000年代前半よりメタバース(当時はバーチャルワールドの名称が一般的)の研究を開始し今日まで20年以上、メタバースの成り立ちを自ら体験してきた稀有な存在である。この間、深野氏は一貫してメタバースにおける HMD(ヘッドマウントディスプレイ)などデバイスの重要性を提唱しているが、今年、Apple が発表した「Vision Pro」はこれまでの HMD とは比較が出来ないほどの進化をしており、こうした次世代のデバイスが普及する数年後こそ、現実空間とメタバースの融合する時代の到来といえる。



### 株式会社スタジオブロス 深野暁雄

1965年横浜市生まれ。東海大学工学部制御工学科卒。デジタルハリウッド 3DCG アニメーション講師、東京工業大学フェロー、筑波大学、桑沢デザイン研究所、東京大学精密工学専攻非常勤講師を経て、2016年2月より株式会社ブロス教育サービス部ディレクターを務める。

現在株式会社スタジオブロスで、教育機関・企業向けリアルタイム CG セミナーを担当。

2022年12月刊行「Unreal Engine 5 リアルタイムビジュアルライゼーション」(秀和システム刊)

## 2,リアルメタバースとは？

### 現実空間とメタバースの融合に挑む渡邊信彦氏

現実空間との融合しはじめたメタバースへの期待

今、現実の空間とバーチャル空間が重なりあうリアルメタバースのプラットフォームが整いつつある。これに近いAR「拡張現実(Augmented Reality)」は先行して活用されているが、ARによるコンテンツ表示にはQRコードなどのマーカーが必要なる。これに対してリアルメタバースは都市の位置情報と紐づけてコンテンツを表示が可能になる。例えば、タワーマンションの建設予定地にスマートフォンを向ければ完成時の新築マンションが姿を現し、現地に到着すれば、そこは新地であってもマンションのエントランスを疑似体験することも出来る。今回のパネリストの一人、渡邊信彦氏がCOOを務めるPsychic VR Lab社が提供するプラットフォーム「STYLY」は、この分野で世界をリードしており、東京・大阪・名古屋・札幌・福岡・京都などの都市データ上にメタバースを融合させる様々なプロジェクトを地方自治体や民間企業から受注している。

### 事例として2023年2月、東京都とPsychic VR Lab社の共働で行われた実証実験。

リアルメタバースによる都市情報の発信による都市づくりに対する参加者の関心・理解度工場の検証を目的に西新宿の地下通路で以下の実験が実施された。

- ・西新宿の再開発の変遷
- ・未来の西新宿
- ・ビジュアルライズされた東京の都市データ



<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000214.000023281.html> より画像引用

株式会社 Psychic VR Lab

取締役 COO 渡邊 信彦

大手 Sier にて金融機関のデジタル戦略を担当、2006年執行役員、2011年オープンイノベーション研究所 所長 を歴任、セカンドライフ時代からメタバースのビジネス開発に関わる。その後、起業イグジットを経て、Psychic VR Lab の 設立に参画。2017年2月取締役 COO 就任。他に事業構想大学院大学 教授、先端技術オープンラボ Spiral Mind パートナー、地方創生音楽フェス「one+nation」の Founder などを務める。



### 3,次に何が来るか?

都市空間とメタバースについて、  
森ビル株式会社都市開発本部 計画企画部 メディア企画部  
矢部俊男 氏にオンライン取材

建築業界、不動産業界が遅れている DX において、これから期待されるのはプロジェクトプラトームう一つが BIM、不動産 ID である。メタバースの空間ではオブジェクトに対して ID が振られるようになり、そこでリアルな不動産や建物の取引も行われるようになると予測している。その時に為に IOT の技術を使ってメタバースの空間の中に何か表現が出来ないか考えると IOT でセンサーしたものをプラトームの中の属性の評価システムとして、やがて何年に出来た建物で構造は何であるか、BIM が繋がるとかも重要であり、建物と土地の不動産取引の ID が出てくると予測している。まさに新しい評価システムを作る時代がやってくる。私が提唱している 2031 年問題は、1981 年以降に建てられた新耐震の建物が 50 年過ぎる時代になった時に新しい評価システムとして見える化をすることで市場に残すか否か DX をすることによって有効なものになってくると考えている。もう一つはデジタルツインつまり都市空間の世界で都市 OS が出てくる、先に紹介したデジタルプラトーム、BIM、不動産 ID の上に都市 OS が出てくる、そこには医療や防災、教育が載って来るが、それに選ばれている街(スーパーシティ)が大阪市とつくば市、もう一つのデジタル健康特区に選ばれているのが石川県加賀市、岡山県の吉備中央市、長野県の茅野市である。そこで現実空間とメタバースの空間を繋ぐことにトライしている。ただし、そこでマネタイズをすることが重要であり何をするか考えていく必要がある。



森ビル株式会社 都市開発本部 計画企画部 メディア企画部  
矢部俊男

コンサルタント会社等を経て、1998 年森ビル株式会社入社。都市開発本部 計画企画部 メディア企画部 参与。六本木ヒルズの都市開発プレゼンツールの開発・企画、都市の未来の視覚化・東京ジオラマ等の制作などを担当。長野県茅野市の地方創生に従事しながら、東京と長野の二拠点生活を実践する。

文&取材 渡辺昌宏

(11月15日 都市空間とメタバース) コーディネーター