

対談

メタバースとバーチャルリアリティの現在

Name

長谷川晶一（科学技術創成研究院） × 北村匡平（未来の人類研究センター）



メタバース、バーチャルリアリティ、2010年代以降の変化

長谷川：私の研究は一言だとバーチャルリアリティとなるんですけど、その中のハプティクスから始めました。物に触った感触をどうするか。実は、触った感触は物を操作するときにすごく大事なんです。バーチャル世界で物を動かすとか、操作するとか、触るとか、そういうところです。バーチャル世界の物を動かせるようにしたいので、シミュレーションの研究もしてきました。柔らかいものをシミュレーションしていたら、次に生き物を作りたくなっただけなんです。そうしているうちに人間の動きとかキャラクターの動きというのがとても大事だということに至って、そういう研究も始めました。

最近ではメタバースがエンターテインメント、ゲームだけではなく、普通に应用されるようになったと思います。よりゲームの迫力が出るようになっただけではなくて、メタバースの中でのコミュニケーションというのが、以前とは全然違うんですね。できることが増えたなと思っていて、メタバースを生かして何かそこで役立つことを研究していきたいと思っています。まだほんとに始めたばかりなんですけれど、メタバースの中でのデザイン思考みたいなことを始めています。あと、会話を研究している先生と、メタバースの中での会話を研究してみましょう、なんてことも始めようかというところです。

北村：僕の専門領域は映像の研究なんですけれども、狭義の映画研究というよりは、映像と社会・文化の関係を広くメディア論的な視点から考えてきました。それと同時に、ジェンダーの問題だとか、映像とそのオーディエンスの受容の問題について研究してきました。

アナログにおいては送り手と受け手が明確に分かれていたわけですが、デジタル時代になるとそれが曖昧になってくる。SNS 社会がまさにそうで、2000 年代後半あたりから受け手であっても簡単に送り手にもなれるし、送り手であっても同時に受け手の反応を意識せざるを得ないメディア環境になり、境界がかなり曖昧化しました。自分自身も VRChat やクラスター (cluster) を利用しながら研究してきました。2010 年代後半におけるバーチャル YouTuber の現象は、実のところ自分の研究と密接に関わっているんです。映像の研究においても僕はとりわけスターやアイドルなどのセレブリティ、つまり有名性について研究してきたので、VTuber の有名性というのは歴史的にきわめて新しい現象であり、それに関して論文も書きました。デジタル空間における送り手／受け手の問題を研究するためにも、自らユーザーになって楽しんでいるわけです。

長谷川：今の北村さんの話は、いやもう、すごく興味があるんですけど、普段の研究のやり方とは全然違うので、どういう風に捉えているものなのかというのが、まずいちばん興味がありますね。対象は非常に近いのにアプローチが理系と文系で違って、ここで話し合うことによって、何か違う視点が生まれるんじゃないかなと思って今日は楽しみにしています。

メタバースについて思うのは、場を作ることができてしまうということです。自分でプログラムを書いて、ワールドを作ることができます。普通の研究は、いろいろな技術を使っても自分が住んでいる所は変わらない。一方メタバースに住んでいる人にとっては、何かやると自分の生活がすぐ変わってしまう。これはすごく面白い状況にあるというのが、自分がメタバースにちょっと入ってみて思ったことです。

北村：われわれは存在論的にも認識論的にも人類が直面している大きな変容の時期をリアルタイムで生きていて、日々それが変化している。この現象のただ中で生きている当事者としては、ちゃんと言語化しておかなきゃいけないと思っています。

もちろんインターネット以降、劇的に変わってはいるんですけど、2010 年代後半あたりから、メタバースだったりバーチャルリアリティだったり、明確に分かれていた現実と仮想空間がいまや非常に曖昧になって日常化してきている。デジタル空間の方にリアリティを感じるような人たちもかなり増えてきていると思うんですよね。そしてわれわれもそういう空間を媒介することによって、生きる場所のみならず、アイデンティティもかなり変わってきているはずなんです。

社会学者のアンソニー・ギデンズが「脱埋め込み (disembedding)」という議論をしています。時間と空間が一致していた伝統的な社会が近代化していくと、人々のコミュニケーションが特定のローカルな場所から切り離され、同じ空間や場所にいない人々の間での相互行為が可能になる。実際、われわれはそれが当たり前のようにできているけれども、前近代的社会では社会の空間も経済活動もきわめて限定的だったわけです。「脱埋め込み」というのは、社会環境における相互行為をその局所的な脈絡から引き剥がし、時空間の無限の広がりの中に再構築するというのですが、まさにインターネットがそうです。もちろんメディア革命と言われていた 19 世紀に、電話だとか無線だとか、写真や映画も含めてあらゆるメディアがそういう近代化を促していたわけですが、2010 年代は数世紀単位で見ても、違うフェーズに入ったなと思っています。

ギデンズは「脱埋め込み」のメカニズムのふたつの重要な点を述べていて、ひとつは相互的な交換の媒体として

の「象徴的通標 (symbolic tokens)」、もうひとつは「専門家システム (expert systems)」で、科学技術を発展させていく専門家知識の体系のことです。簡単に言えば、ある共同体を超えてさまざまなモノを交換可能なものにする貨幣などの広範囲に流通する「象徴的通標」と、合理的な知識・技術の体系として信頼されている「専門家システム」が「脱埋め込み」を促して人々の相互行為をローカルな時間・空間から切り離していくということです。今われわれは、ギデنزが想定した近代化としての「脱埋め込み」の極地、あるいはまた違う次元に差し掛かっているのではないかと考えています。

ちょっと脱線しますが、『ユニコーンに乗って』(2022年)というドラマが少し前にあって、それはメタバース空間に教育システムを作るって話なんですね。そこでは誰でも無料でアクセス可能で教育が受けられるので、現実の世界では経済的に困窮している人とか、あるいは学校に行けない人とか、障害を持っている人とか、そういった人たちが自宅にいながら普通に教育を受けられるシステムになっている。現実ではかなり困難なことが、メタバースによって可能となっている。メタバースがもたらすコミュニケーション空間に関しては悪い面もいろいろな視点から考える必要があると思いますが、プラスの可能性もかなりあると思うんですね。そういう点からすると長谷川さんは、メタバースの可能性はどのあたりにあると思われますか。

長谷川：メタバースじゃない、今までの普通のデジタル通信でもかなりのことができていますよね。けれども、メタバースでしかできないことっていうのは、雑談ができちゃうことです。ちょうどコロナの時に会議ツールを自分でも作ったのですが、ズームだと画面がひとつしか共有できなくて、他に誰がいるかわからなくなってしまう。それは嫌だなと思って、二次元のマップがあって、そこに人のアイコンが出ていて、そのアイコンで誰がどっちを向いているか分かるような感じで、距離が近い人だけに声が届くものを作ったんですけど、それでも雑談できないんですね。

その時に研究室の同僚の先生から、メタバースだと普通にできるんですよって言われて、それはバーチャルリアリティだからそうなのかもと思ったので、自分でやってみようと思い、メタバースに入ってみました。するといろんなことに気がついたんですけど、やっぱり体があることが違うんだと思いました。人間は体を使っているという意識はないですが、雑談するには体が大事なんですよ。三次元の空間性と体があることが、話をするのにはとても大事だっていうことが、まずメタバースに入ってから自覚したことです。

ふつう夜中に人と会いたくなくても会えませんが、夜11時からふとメタバースに入ってみると、そこでお話している人達がいたり、そこに場があるっていうのが、また面白いですよ。ワールドがあって、場があつていろいろなものがあって、同じ場所を歩き、旅することができるという面白さもありますね。

VR 空間での触れ合い

北村：VRChat やクラスターが現実世界のコミュニケーションと決定的に違うのは、趣味的な公共圏ができること、趣味によって簡単に繋がれることじゃないですか。あるひとつのカテゴリーの中に自分たちが存在しているんだっていう感覚があれば、気軽に話が始まったりするんでしょうね。VRChat って、やたらと話しかけてきませんか？

長谷川：基本的に話したい人が話しかけるために入っているんで、最初にそういう前提はあると思います。



北村：やたら親切に教えてくれるんですよ。これは現実世界では不可能で、いきなりその辺の人に話しかけたり、いろいろ教え始めたら変な人と見なされるわけですが、VRChatなどのメタバースの空間だとそれができるのはなぜかときばしば考えることがあります。もちろんさっき言ったような、ある共通の場に参加していることもひとつなんですけれども、現実世界の物理的な身体性を逸脱するアバター、借り物の身体を持っていることは非常に重要だと思っています。

僕は昨日あるVTuberアイドルのライブイベントに参加していたんですけど、すごくいろいろ考えました。コロナ禍になって、リアルな教室だと後ろの方や横からは物理的な障害があってこんなにも見えにくかったんだということのを再認識しました。Zoomなどのオンライン授業だと見えにくいという問題はなくなり、受講生に均質に講義を見せることができるメリットがあったと思います。でもライブイベントに行った時に、Zoomみたいな形でみんなが公平にフラットに見ることができたら、多分その場の感覚を味わえないと思うんですね。クラスターもそうですけれど、前に人がいたらよけないと見えない。小さい空間にたくさん集まると、バーチャル空間でも自然に距離を保ちます。あまり近くにいと居心地が悪い。なんでこの人こっちに寄ってくるのみたいな感じで、現実と同じような他者との距離感を認識しているのが非常に面白いなと思いました。

一方で決定的に違うと思ったのは、メタバース空間特有のコミュニケーションです。僕が経験したイベントでは頻繁に知らない人でもよしよししたり、ハグしたりしてるんですよ。現実空間だとできないことなんですけど、誰だかわからなくても、ビジュアルがアバターでしかないの、仮想空間で物理的に触れることが可能なわけです。アイドルとファンの人が握手したりハグしたり、ファン同士もなでなでし合ったりしてるんですよ。おそらくそのコミュニケーションを楽しんでるようなところがあって、現実とそこはすごく違って興味深いと思いました。

長谷川：触った感触があるようにするのも、もちろん技術的にもできるし、VRChatも入れられるんです。たしか、今年の2月ぐらいだったんですけど、それまではアバター同士って完全にすり抜ける状態だったんですが、柔らかい場所、髪の毛とかに触れて当たると動くようになったんです。それまではなかったんですけど、VRChatに急にそういう機能ができました。

でも、そういう機能が必要だという思い自体が以前からあって、アバター同士で触り合うスキンシップっていうのはよく起きることなんです。バーチャルなので絶対に安全というのがあります。しかも、自分の姿とはちょっと違う姿で、大体の人は可愛いものを選んでるので撫でたくなる。撫でるとというのが普通になってきていて、やたら触れ合ってるんですよ。そこに集った現実には知らない人同士が触れ合うコミュニケーションをしている。実際に触れられると、大切にされている感じはありますね。



北村：多分感情っていうのは、本当に相手の感情が染みこむのではなく、それを見出していくんだと思います。相手の身振りとか、ちょっとした仕草を受け取る感じです。なんか不思議なコミュニケーションですよ。

長谷川：喋らない人もいます。喋らなくても身振りで会話が成り立ってしまったり、撫でてあげたり、撫でてもらったりで成り立っているコミュニケーションがあるんですね。

北村：クラスターなどアバターのしぐさが結構繊細なんですよね。ちょっとこう首をかしげたりすると、髪がフワッとなったり、すごいリアリティがあっていちいち感動しちゃうんです。現実だとそこまで他者のしぐさを気に止めないんですが、メタバース空間では他者の身振りやしぐさをすごく注視する。他者へと意識が開かれているように実感することがあります。コロナと並行してこういう世界が存在しているっていうのは余計に大きいのかも知れないですけどね。

触覚性と身体感覚

北村：先日 4DX の「ワンピース」(『ONE PIECE FILM RED』) を観に行ったんですけど、リアルな身体へのフィードバックが加わると、逆に映像空間から身体が引き離されている感じがするんですよ。

長谷川：4DXの映画を鑑賞する時って自分の体がないんですよね。なかなか不思議な状況です。感情移入しているんでしょうけれども、常に第三者視点で見ている。傍観者の視点でしか見てないという不思議な状況で、なんであれでいいんだろうって、逆に不思議に思います。

北村：メタバースではちゃんと自分が自分の疑似的な身体性を同じ空間の中で認識している。一方で4DXは現実の身体があった上で、その3D空間には視覚が脱身体化された感覚で入るように思います。入ると映像の動きと連動して空気がパッと出てきたり座席が急に揺れたりするんですけど、だからこそなんか逆に3D空間と切り離された自分の身体性を感じるんですよね。

長谷川：急にこっちに戻される感じありますね。それわかります。

北村：触覚性って想像力に関連しているような気がしていて、物理的な刺激が来たら、触覚性を得られるっていうのはなんか違うんじゃないかと、映像をいろいろ体験して思うんですね。メタバースの世界になると確かに「触覚性」があるんですよ。バーチャル美少女ねむさんが『メタバース進化論』という本で「ファントム・センス（VR感覚）」に関する議論をしているじゃないですか。これは視聴覚しか再現されないVR空間において、本来感じるはずのないそれ以外の感覚を実世界で擬似的に感じる現象のことですが、特に触覚は実感としてとてもわかります。VR空間特有の触覚性はどのようなものなのでしょう。

長谷川：錯覚としてはシュードハプティクス（擬似触覚）っていうのがあって、アバターがゆっくり動いて、自分の動きよりもアバターの方が遅くついてくると重く感じるんですね。他のものにぶつかった時にそこでアバターの手が止まって、自分の手だけが進むと押している感触がでる。これだけ頑張ってるのに動かないということは、重い力がかかっているのと同じなんです。反対に相手が触ってきた場合は、自分は受動的なんですけど、それでも触られている感じがあるのは視覚から類推しているからなんです。

また音もとても大事で、この音〔手を擦り合わせる音〕を変えると、手がベトベトしている感じとか、乾いている感じとかを、本人に錯覚させることができるという研究があります。現象がひとつでも、それを捉える感覚器を人間はたくさん持っています。そのうちのいくつかを再現してやると、残りひとつぐらいはごまかせるというのはあると思います。

こういった感覚を持つのは、物心つく前から様々な体験をして、物理世界の物事と感覚の対応を捉えて認識してきたからなんですよ。だから、子供の頃の原体験というのは今の視聴覚だけのバーチャルリアリティで豊かな体験をするためにさえも大切だと思います。教育や子供にバーチャルリアリティを使うのは良いのですが、今のところバーチャルリアリティは原体験の代替にはなりません。

体の像がどこにあるかで、物理的な体と感じている自分の体が離れることがよくあります。おそらく映画を見ているときには自分の体がどうなってるかっていうのは感じていない。目をつぶると、こうやって当てようとしても両手の指がうまく当たらない。人間って結構精度が悪いんですよ。

映画を見ている時とか三人称のゲームっていうのもまた不思議な状況ですね。バーチャルリアリティでも普通は一人称でやるのが多いけど、三人称はどうだろう。昔は三人称のゲームが多かったんですよ。ゲームは一人称でやると見づらいので、結局三人称で作ってしまう。一人称だと足が見えないんですよ。バーチャルリアリティになって初めて一人称でも自分の体が確認できるようになって、崖から落ちなくなった。三人称でゲームをやっている

る時の自分の身体性っていうのは、結局そのゲームの世界の物に投影しているので、自分の意識は全部向こうに行っているにもかかわらず、体はこっちにあるという不思議な状況になってしまう。これはバーチャルリアリティ、メタバースになって初めて一体化できるようになったと思います。

北村：改めてお聞きしたいのですが、たとえば、『フォートナイト』というゲームは三人称で、登場人物がいて、外から見てやるゲームですけど、一人称のゲームと三人称のゲーム、そしてそこに関わる現実の触覚性は違うと認識されているんですか？

長谷川：自分の体が三人称の体と等しいと思えているかどうかです。普段の見え方と違うので、画面の中の自分は自分ではないんです。近くにあれば自分の体と重ね合わせられますが、遠くにあると自分の体とは思えないですね。ラバーハンド・イリュージョンという実験があります。何をするかというと、映像の方で腕に触られたら、こちらの自分の体の腕を刺激します。そうすると、やってるうちにだんだん映像の方の腕が自分の腕だと思えてくるんです。ゴムの腕を近くに置いて、同時にゴムの腕に触る映像と実物の腕に触ることを繰り返していると、だんだんゴムの腕が自分の腕になってきて、フォークでゴムの腕を刺すと、すごく痛いと思ってびっくりして飛び上がるというデモがあります。ゴムの腕をどこまで自分の腕だと認識できるか、という実験です。これは、ゴムの腕が遠いとあまりうまくいきません。

北村：少し前にクラスターで参加したハウス系のクラブイベントでは、飲み物を取れるんです。実際には飲まないんですけど、瓶を手渡したり持っていったりできました。一方、ゲームで瓶を取るとしたら、非常に記号的な操作になるじゃないですか。もちろん触覚性なんかは感じられないんですけど、VRゴーグルをすると、下を向いたら自分の手と体が見えますよね。すごく自分の身体と重なっている感じがします。不思議なことに、本当に瓶を持って移動しているという感覚がすごくあるんです。

長谷川：自分の体にくっついていて体と共に動く物体は自分の一部になっちゃうんですね。これも体と離れていると、そのような感覚は生じにくいです。

メタバース空間でのアイデンティティ

北村：大雑把に言うと、メタバースというのは物理空間の制約から解放されるアジールだと思っています。つまり逃避場所。物理的な制限、たとえば身体も人それぞれ差があり、能力にも差があり、経済状況の差がある中で、そういった現実の物理空間から解放されて、フラットな空間で一から自分を創造し、人とコミュニケーションをやり直せるっていうのはかなりすごい出来事ですね。

われわれは「アナログからデジタルへ」という時代の転換を体験してきたわけですけども、TwitterやFacebookなどのソーシャルメディアにせよ、少し前のブログにせよ、それぞれコミュニティによって多少アイデンティティを使い分けてしまうじゃないですか。アナログ時代にはそこまでではなかったけれども、メディアごとにアイデンティティが分散していて、それがさらに再帰的に自分に返ってくるのを知っている。そのようなループの中で自分のアイデンティティを修正しつつ、構築していると思います。だから、完全に現実から解放されたメ

メタバーズ世界のアイデンティティを作ったとしても、やっぱりそこには何かしらの現実との連続性があるって、現実社会にも返ってくるだろうし、ここで返ってきたことが、また向こうの世界にもフィードバックされるんだろうと思います。

いちばん僕の中で大きいのは、やっぱりジェンダーの問題ですかね。僕は山口県下関市の生まれで非常に保守的でマッチョな環境で育ったんです。だからか暴力的な振る舞いとか荒っぽい表現とか、「男性的」なものが嫌なんです。僕は昔からピンクが好きで、ヴィジュアル系みたいな美しい男性を自然に良いと思っていたんですけど、ピンクを着ると「女々しい」だとか「気持ち悪い」といった言葉を投げかけられることがたくさんありました。だから自分をかなり抑えて育ってきたんですね。大人になったらもうそんな関係ないやって思えますけど、成人するぐらいまでは結構辛かったですね。

当時はもちろんメタバーズ空間なんかなかったですけど、周囲のマスキュリンな環境が嫌だったので、そういう抑圧から解放されたいって思ったことは多々あります。ですから、メタバーズ空間に救われている人たちはかなり多いんじゃないかなと思っています。

でもなぜか、僕がアバターを作るときには中性化するんです。美少女アバターは使えないんですよ。男性にはなりたくないんですけど、男性でも女性でもないようなものになりたいんです。それはたぶん、小さい頃からお前は男だからみたいなことをずっと押し付けられてきたことに対する反動だとも思うんですけど、でも一方で、女性としてアバターを作って、そこで生きるっていうのは自分の中では、ない。現実の世界で自分が男性なので、他者を騙しているような感覚があるんですね、きっと。ですから猫とか人間とは違うものにしちゃうことが多いです。おそらく現実世界の男女みたいなカテゴリーにすごくうんざりしていたので、たぶんメタバーズ空間ではそうするんだろうと自己分析をしています。



長谷川：実は今、自分のメタバーズのアイデンティティをどうしようか考え中なんです。名前から考えなきゃいけないって、一応少年にしてるんですよ。やっぱりマッチョなのは実用的にあまり良くないんです。人よけにはなるかもしれない。そうそういう意味では、下手にいろんな人に話しかけられなくなかったら、確かにそれもありかもしれないですね。普通にお話しようと思ったら、まあ、可愛いアバターの方がいいでしょう。威圧感も与えないですし。

そうして威圧感を与えないアバターを選んでいくと、なんか、だんだんちっちゃくなってくるんですね。調べてみると、身長1メートルぐらいの人がメタバースにはいっぱいいます。最初は1.6メートルぐらいなのですが、「可愛い戦争」というか、もう少しちっちゃい方が可愛いとか、もう少しちっちゃい方が邪魔にならないとか、そういうのがあったりします。

私も女性アバターを使えなかったのですが、それは女性のことをあまり知らないからなんですね。男の兄弟しかいなかったのと、男子校だったので、知っているのは妻と母親くらいで、演技ができるほど女性を知らないなというのがまずありました。

北村：女性のアバターだと、きっと演じなきゃいけないって思っちゃうんですね。

長谷川：普段から女性をよく見ていれば、あるいは小さい頃から女性をずっと見ているという経験があれば、多分やれると思うんですけども。そういう経験があるのかどうか、女性アバターの人に聞いてみたいですね。上手に演技されている方というのは、多分女性ってこういう風にするっていうのがモデルとしてあるんだと思います。それか、あのオタク的にでも、「萌え」でもいいんですけども、こういう女性がいいなというのがあれば、それができるんだと思うんですね。

北村：逆に現実世界からの反動なのか、3メートルぐらいありそうなマッチョな人たちもいるじゃないですか。まあ、何かの思いがあってそうしてるんだと思うんですけど、1メートルぐらいの可愛い子たちって、アイドルなんかにも可愛がられるんですね。それぞれ別のアイデンティティがあって、どうされたいっていうのがあってしょうね。

長谷川：でも、相当同調圧力もあるので、あれはあれでどうかと思っています。逆に参入障壁になっているんじゃないかっていうことはよく言われますね。新しく始めようと思った時にVRChatの日本の人はみんなアバターがこういう風だって言われていますよね。また面白いことに、国によって全然違うんですね。

北村：英米圏とかマッチョな人がやっぱり多いですかね。

長谷川：大人と大きな動物が多いですね。子供が多いのは日本語圏だけですね。動物も擬人化されています。

メタバースとリアル

北村：のらきゅってVTuberがいて、匿名で活動している美少女キャラだったんですけど、あるとき「顔バレ」しておじさんだと判明したんです。ボイスロイドなどのソフトを使って声を変えていたので、ガチ勢がいっぱい現れる、ファンがめちゃめちゃ多いVTuberだったんですね。それがあるときソフトの不具合で顔バレしちゃって、美少女キャラの中の人がおじさんだったという衝撃的なことが起こった。けれどもその後、実はファンが離れたかと思いきや、すごく増えていったということがありました。おそらく仮想現実中存在する、のらきゅとが本物で、そこにリアリティを感じて応援しているので、むしろ現実の姿なんてどうでもよかったりする。もうそれくら

いまで来ている感じがするんですよ。

これまでの映画って『マトリックス』にせよ、『デジモンアドベンチャー』にせよ、『サマーウォーズ』や『レディ・プレイヤー1』にせよ、『龍とそばかすの姫』や『ONE PIECE FILM RED』にせよ、すべて現実／仮想空間の世界を描いていますけど、最終的に現実に回帰するじゃないですか。仮想空間の良さもありながらも、そこでいろいろなことが起こって、やっぱり現実世界の素晴らしさが前提としてあるんですけど、おそらく10年ぐらいするとこれは逆転するんじゃないかなと思っています。つまり、最初は仮想空間の中で生きていて、このフラットな何も無い幸福しかない日常ってなんかもう嫌だよなってなって、現実の素晴らしさを求めるんですけど、やっぱり仮想空間の方が素晴らしいという、主従の関係が逆になる新しい時代が到来するんじゃないかと思わせるほど、劇的に現実／仮想空間の関係が変化している。その予兆を最近感じるんです。

長谷川：もうメタバースの方が主になっている人はたくさんいますよね。そこに住んでいるという人はいっぱいいる。現実もひとつのバースに過ぎないという風にはなっていると思います。結局、その人にとってメインに過ごしている場所が重要ということです。人に会うのって大事なんだなって改めて思いましたね。なぜメタバースで生活してるって言えるかという、結局、そこで人と会って活動してるからなんですよ。食事はしていませんけど、それ以外はほとんど何でもしてますよね。物を作る人もいるし、演奏活動する人もいれば、メタバースを作る活動をそのメタバースの中でやる人もいます。

北村：メタバースの中での創造というのは、どこか大きな企業に所属して活動している人とかじゃなくても、すぐ商品化できたりするじゃないですか。そういうのっていい面もあるんですけど、今メタバースって経済活動化している状況にあると思うんです。そもそもメタバースの可能性は、匿名の公共圏があって、属性とか地位とか年齢にとらわれないコミュニケーションができるころにあった。先ほど言った教育のためのメタバースなんか、それこそ利他的な空間になるはずなんです。でもその一方で、ブロックチェーンに基づくNFTの問題は直近で考えなきゃいけないことだと思います。

デジタル空間では情報が再現なくコピーできるんだけど、NFTはそれに唯一性を与えるんですよ。それによって価値が与えられて、希少価値が付与されて金銭的な資本の原理がもたらされるわけですよ。そうすると、現実と変わらない世界に近づいて行っちゃうんじゃないかという恐れもあります。

長谷川：実際にはNFTはそこまでそういう機能は持ってなくて、単なるタグなんですよ。NFTってポインターでしかないんですよ。同じポインターを発行できないだけであって、同じ場所を指すものはいくらかでも作れるんです。作品と一対一で対応するかっていうと、発行する人がそういう設定にしたら一対一になるんですけど、そうじゃなくてもできてしまうんです。NFT自体はかなり怪しい、あんまり意味がないものだと私は思っています。NFTで作品をコピーから守れるかという、NFT自体には守る機能が全くないんですね。

VRChatの中のあるワールドはそれをパブリッシュした人のものなんです。著作した人のものであって、それは唯一なんです。著作者がコピーできるように公開しない限りはコピーできないんです。VRChatは一つしかなくて、そのワールドを作った人が、著作権を全部持っているんで、実はすごく強い権利が著作者にあるんです。そこに遊びに来ている人たちや、住人には何の権利もないんですよ。そこは困った点なんですけれども、住民には居住権がないので、作者が「いやだ」って言ったら全部消えちゃうんですね。

北村：ゲームだと『フォートナイト』なんかは NFT を容認している一方で、『マイクラフト』は禁止しているんですね。ゲームによっても全然捉え方が違ってきます。結局お金を持っている人がすごくいいアバターを着て差が生まれてくるようになったら、なんか寂しいな……。

長谷川：今すでにアバターは売られているので、そう意味ではお金がかかるんですね。自分専用のアバターが欲しくなるとすると、自分で頑張っている物を作るか、発注して自分用のアバターを作ってもらいます。10万円とか20万円ぐらいで受けてくれる人はいます。VTuberの衣装やアバターを作るぐらいのことをしてもらおうと、結構しますね。

北村：僕は基本的に最初の設定のアバターぐらいしかないんですけど、ライブイベントとかクラブとかそういう場所に行くと、みんなすごいゴージャスで、アイドルの人たちと「その服すごいね!」「こんな風にデザインしてくれたの!」みたいなやりとりをしているのを見ると、なんかすごく居心地悪くなったんですね。

長谷川：アバター作りたくなっちゃうんですね。そうなんですよ。

北村：だとしたら、現実世界にすごく近くなっていて、そこから逃れられて自由にできる世界だったはずなのに、結局お金をたくさん払ったらいいものを着ることができるといって経済的な世界になっちゃうのはどうなのか。

長谷川：お金を払う必要もあるし、時間をかけて自分でどれをどういう風にして、どういうコーディネートにしようかって、現実のファッションと一緒にですね。オートクチュールはすごい値段で、そうじゃないものだと出来合いの既製服を何千円かで買えるので、それを買ってきて集めて自分で着せるっていうことをやっていますよね。

北村：ネオリベリズムの社会の中で、結局そういう空間も経済力とか能力がものを言う世界になるんだとしたら、なんかちょっと、どうなんだろう。

長谷川：メタバースは時間と空間とアイデンティティを自由にしてくれますが、参加しているのは人なので、そこは難しいところだと思います。コピーのコストがないので便利な道具は無料でどんどん普及するのですが、アバターやファッションにはオリジナルな自分らしさを求めてしまうため、コピーではだめなので。

メタバースとバーチャルリアリティの余白、利他

北村：僕はやっぱりバーチャルリアリティやメタバースの空間の良いところは、趣味の繋がり、趣味縁的な公共圏だと思います。たとえばどここの街を探索するとか、一緒に音楽を聞くとか、共有する何かがあって、無理にコミュニケーションしなくていいんですよ。実際人間同士で、例えば山登ろうってなったら、やっぱり会話を継続させたりとか、いろいろ気を遣うところはあると思うんですけど、それが全くなくてなんか「無駄」しかない。「無駄」というのはいい意味です。ただそこにいて、でもなんかお互いに存在を感じるんですね。

もちろん中の人のことを全部知っているわけじゃないですけども、コメントし合ったり身振り手振りでコミュ

ニケーションすることによって、なんとなくその人の存在を意識して、また会ったりすることもあります。現実にはなかった居心地の良さとか、無駄な時間とか、そういうことが日常で回復できるんだっただらすごくいいな、と僕は思いましたね。

長谷川：予想もつかなかったことが起こる経験はもうしょっちゅうですね。新しい道具立てを作りたくて、VRChatを使ってプログラムを書いては、中で試して繰り返していたんですけど、この辺にこう文字が書かれてきて、あれ、と思って振り返ったら、誰かいて、あそっか、そういえば、このワールドの設定は人が入って来られるようにしてたなと思って。でも喋る仕組みを入れてなかったので、しまった喋れないとか。

要は、ある機能を実現するためのソフトウェアを作るのがパソコンのアプリケーション・ソフトウェアだったんですけど、メタバースというそうじゃないものができ上がってしまったんです。メタバースは空間になっていて、そこでそれぞれ目的を持って集会をやったり、勉強会をしたりするんですけども、そうじゃないいろいろなことができるように作ってある。そういうものができちゃったという意味ではメタバースは余白だらけなのかもしれないですね。なので、偶発的にいろんなことが起きるのもそうだなとは思いますが。

ほんとに予想外のことが起きますね。普通は友達の友達が入って来られるように設定するんです。そうすると、知らない人と出会えたりして面白いんですけど、その人が何を始めるかはまだわからないじゃないですか。イベントが終わってから空いてるスクリーンに急に動画を流し始めたりとか、そういうこともあったりしましたね。

北村：「ウィークタイズ」、つまり「弱い絆」という言葉があります。現実世界の強い繋がりとの関係性とは全然違う、すごく緩やかな繋がり、いつでもまた参加したい時にすればいい、すごく軽いという感覚があります。

長谷川：その感覚はずいぶん現実に近くなってきていますね。人が入ったり出たりする、誰が今来たというのはだんだんわかるようになるんです。実はそれはワールドを作った人には通知が来るんですよ。だから、ああ私があの時やったあの行動は、たぶんこういうことを引き起こしたのだなっていうのに、後になって気づいたりします。

暗黙のルールや作法ができることもあります。でもそれはシステムが変わると変わっちゃうんですよ。結局どんなふうにシステムが成立しているかってことを把握していないとわからないんですよ。だから、だんだんわかってくる感じです。でもそれを強制する人もいないし、そこは緩いのがいいですよ。あと技術的な問題でよく落ちる、インターネットが重くなったら切断してしまったりもするので、そのあたりの100パーセントじゃないところもうまく働いているのかもしれない。

北村：利他に関連して言うと、なんであんなにメタバース空間には善意に満ちた人が多いのか不思議なんですよ。わかっていない人に手取り足取り教えてあげたり、ここに来るといいよとか、みんなめっちゃ優しいんですよ。あれはなんなのかわからないですね。不思議というか。

長谷川：初心者を見つけると親切にしてくれる人っていうのは、必ずいるんですよ。また、ビジターとかユーザーとか印が出てきて、初心者かどうか分かるようになっています。やっぱりメタバースにいる人はこの世界が好きなんですよ。やってみたら好きになったので、他の人にも伝えたいっていう気持ちはすごく強いんだと思います。だけど、それは今だからあるのかもしれない、今後のメタバースの発展次第では心配しているところでもあります。間違いなく今のVRChatのコミュニティは非常に素晴らしいんですけど、技術的に参加する障壁が高

いので、かなり頑張らないと参加できないっていうのはあります。そこに入ってる人たちはその時点で選ばれているんですよ。

昔のインターネットニュースが面白かったっていう話を僕よりも少し上の世代からよく聞くんですけど、それと同じことなのかなと思います。だんだん荒れてくるというのがあって、メタバースもそうなる可能性があるということを少し心配してはいます。

ちょっとやってみなきゃいけないと思ってるのは、メタのメタバースをやってみるということです。なんか荒れてるらしいので、どんな荒れ具合なのか見て見なきゃと思って。それは運営する所のやり方もあるのかもしれないけどね。

日本の VRChat は特別なコミュニティだっていうことは、意識しておかなきゃいけないとは思いますが。これから先メタバースの発展を考えるならば、多くの人に使ってもらえるようにすることが大事ですが、メタバース上のアイデンティティをいちいち作るのって大変すぎるんですよ。今私もそれで悩んでいます。新しいアイデンティティを作るべきか、このまま行くべきかと。それをみんなそれぞれ考えないと参加できないっていうのは、どう見ても Twitter とか Facebook に比べて難しいですね。

北村：やっぱり VRChat の日本人コミュニティって小さいじゃないですか。でもメタバース空間は世界的なもので、英語の植民地化がかなり起きているような印象もあります。なんかもう当然のように英語でバンバン話しかけてきませんか？

長谷川：日本の人達はみんな自分たちの中にいて、要するによそには出ていかないんですよ。友達しか入れない世界でしかしていないんです。でもパブリックのところに行くと、そうなります。それはそれでやってみると面白いことのひとつだとは思いますが、日本の人は大体閉じてるんですよ。VRC カレンダーっていうのがあって、そのイベントで知り合った仲間の中でやっているんです。そしてイベント自体も、まず登録してから行くような、友達しか入れない世界でやってるんですよ。日本の人たちは極めて閉鎖的な雰囲気を作り出しているわけですね。おそらく日本語で話したい人たちはそうですね。

なんか妖精さんって呼ばれているらしいですね。見た目が妖精さんみたいだっていうのもあるんですけども、見つからない、見つかったと思うとすぐにいなくなる、追いかけるとすぐ消えるみたいな。

北村：コミュニケーションにしても、経済活動にしても、現実世界とかなり似たようなことも起こってきているわけですね。2010 年代以降のソーシャルメディアやメタバースの世界って変化が異様に速いですよね。2、3 年でかなり変わってしまう。新たな生活環境がどんどん誕生するなか、息苦しい社会になってしまっただけ意味がないので、そこでいかに楽しい遊びの時間を過ごすか、他者とよりよい関係性を構築するか、生きやすい空間を担保できるか、余白を取り入れるか、これからもメタバース空間でそんなことを考えながら暮らしていこうと思います。本日は貴重なお話をありがとうございました。

構成：河村彩