

仮想社会を支える技術的基盤について

仮想空間にて実在の社会を実現するための処方箋

木下博之[†]
[†]慶應義塾大学

1. 問題意識

仮想社会を支える技術的基盤について考察する。端末におけるヒューマンインタフェースのあり方として、3D 表示、手や指の動きを認識する入力装置などを検討する。次に、ネットワークと情報システムについて。これら端末との入出力を通じて「社会」を構築することを考える。初歩的には、中央のサーバーが「社会」の情報を維持し、入力に応じて変化させ、変化を端末に伝えるという方式が考えられるが、この処理を分散化させることは、将来的には有用なこととなるであろう。これまでに、MMO「ゲーム」として「仮想社会」の原型は構築されてきたといえなくもないが、まずは、仮想の美術館、会議室、教室としての社会化を検討し、それにあたって、なにが必要とされているのかを検討したい。

2. 術語

以下の表は、概念の関係を示したものである。

現実空間	現実社会	生計をたてるための連帯
仮想空間	実在社会	仮想空間内で展開される延長
	仮想社会	構造の中で展開される仮想的社会

実在社会を、仮想空間を土台とし、現実社会の規範を土台とするものとする。すなわち、現実社会の延長とみなされ得るものである。

SNS は、Social Networking Service.

MMO は、Massively Multiplayer Online.

の略である。

以下、端に MMO という場合でも文脈に応じて、MMO サービスの意味とすることがある。

3. SNS と MMO との比較

両者の比較をする。

	SNS	MMO
プロトコル	HTTP	独自 [1]
	TCP	UDP [1]
表示	2D	3D
時間差	遅延あり	即時
	社会的	非現実的

4. 実在社会とは

実在社会とは現実社会の延長であり、仮想空間において自動的に生み出されうるものである。仮想空間は、その基盤として機能しうるように配慮して構築する。なぜ、SNS 等は紙面を模した平面として展開してきたのか。対人間の意思伝達的手段として最も有効であり、技術的実現性があったからである。ただし、会議場、教室、美術館としての展開を考えるならば、紙面に至ることのない、身振り手振りなどの仕草を織り込むことが必要となる。身体性の回復である。

実在社会の現実社会に対する優位点は、現実空間における距離を無にできること、施設費用を抑えることができることである。過去の現実空間の姿を仮想空間に再現し、当時の社会性を取り戻すこともできる。劣位点は、現実感の喪失である。なお、実在社会の仮想社会に対する優位点は、現実社会の延長であるが故の社会的承認である。施設の賃貸費用に相当するものとして、設備の使用料や手数料を得ることが可能であろう。仮想社会は現実の延長上にはなく、利用者の理想に応えることで存在しようとしてきたが、仮想空間が現実空間以上に利用者の理想を満たすことは難しく矛盾した状況にあった。実在社会は、低廉さと利便性で訴求できる。

まず技術ありきではなく、実在社会に求められる社会性に応えるための技術の構成を行う。SNS のあり方を踏まえつつ、MMO の技術を導入する。視点は主体的であることが望ましい。

The method for realizing the society in virtual space

Hiroyuki Kinoshita [†]

[†] Keio Univ.

5. SNS の状況

非現実的な美から現実的な美へ、目指す方向を転換していくべきである。

文献[3]では、“インターネットは儲からない”ともいわれているという指摘がある。また、サービス提供者による情報独占も懸念されている。

インターネットはなぜ“儲からない”のか、について。それは、良い方法を思いついても競争が激しくすぐに過当競争に陥ってしまうことが、要因として大きいだろう。また、小規模でも始められるということは利点だが、反面、大同団結しにくいという側面も影響しているだろう。

では、google は、なぜ“儲け”につながりかつ大組織に成長したのか。検索という着眼点の秀逸さ、創業者の実力と人望により、人材と投資を引き込むことができ、かつ、アメリカ政府により後押しされたことなどがあげられる。

文献[3]の指摘するように、サーバサービスの提供者が、google や facebook などの、特定の成功者に集約されていく現状は必ずしも好ましいとはいえない。情報が特定の事業者を集約、独占されること、ネット社会の基盤の多様性が損なわれることは懸念すべきである。また、独占により技術の水準が停滞しうることもである。

求められるのは、SNS 環境への三次元空間の性質導入と、SNS 間の機能的乗り入れである。

6. 方法

たとえば、仮想空間を、教室、会場として利用することを考えてみる。仮想空間は、2003 年ごろには、実現し、普及している。ただし、日本主体とは言いきれず、韓国等が先導したともいえる。利点は、距離を克服できることである。たとえば、会議のために、東京、大阪を往復するのは、苦痛であるが、それを回避することができる。生計から乖離していないので、中毒の可能性も少ない。現実の延長であるので、社会的承認が得られ、使用料等の報酬を得られる。

問題点は、「不気味の谷」といわれるものに陥りやすいことである。

SNS に対する訴求力は、空間の同時性という価値[2]である。機能性の面では、音声空間の共有をし、書類伝達に当たっては、視点の照準を合わせるようにするとよく、美観の面では、機能性に貢献する美を目指すすとよいであろう。

ユーザとの交流は欠かさず行うべきである。

それにより、社会性の維持と回復が為される。

教室、会場、その他の建造物のような対象については、取り壊され現存しないものを仮想空間内で再現することで、要望にこたえうることもあるだろう。個々別の空間の再現の次の段階として、都市空間の再現を検討する価値もある。こうした試みを実践する際には、社会規範により慎重に鑑みる必要が生じる。

スマートフォンからの利用への対応や、AR 技術との連携も必要である。

7. 課題

課題を三つ挙げる。仮想空間を用いるゲーム会社は、仮想空間の実用化を目指そうとしているのか。SNS 提供企業に、仮想平面から仮想空間への移行の意欲はあるのか。求めるユーザー層はあるか、どう見定めるか。

実在社会を生かし活用出来ることを期待できる利用者層は、商業的な利用を試みる層である[4]。クラウドの方法論や経験を生かすことも必要である[5]。

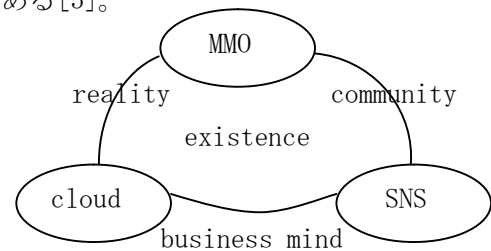


図. 三者の役割における関係性の模式図

実在社会の原型は、SNS の中に生じつつあるといえるが、諸技術の連携を進めて社会基盤を構築していくことで、存在を主体としひき立てていくことのできるような構成を心掛けたい。

参考文献

- [1] 中嶋謙互, “オンラインゲームを支える技術”, 技術評論社, 2011.
- [2] 野村総合研究所, “仮想空間ロードマップ”, 2009.
- [3] 戸倉信吉, “放送とは何か? 2011”, サテマガ・ビーアイ, 2007.
- [4] CESA, “SNS・ソーシャルゲーム&スマートフォン向けアプリゲームユーザー調査報告書”, 2012.
- [5] 情報処理推進機構, “行動こそが未来を拓く: 進むクラウド、動かぬ IT 人材”, 2012.