

第46歩

メタバースとまちづくり

デジタル化の進展に伴って、ICTに関する新しい専門用語が次から次へと出て来て、その流れに付いてゆくのが難しい時代になりました。そんな中で、最近、私が最も気になっているのが、「メタバース」という用語とその活用法です。「メタバース」とは、「メタ（超）」と「ユニバース（宇宙）」を組み合わせた造語で、コンピューター上の三次元の仮想空間を表す言葉だと解説されています。そして、そのメタバースを使って、将来のまちづくりを考えようという動きが、「男木島」と「サンポート高松エリア」を舞台に起こっています。まず、「男木島」。瀬戸内国際芸術祭で一躍アートの島として注目を浴び、移住者が絶えない「男木島」を写實的にメタバース化し、離島地域の関係人口の創出・拡大を目的としたプロジェクトが発足しています。NTTグループと地元企業やNPO法人が共同で検討を開始しています。このプロジェクトは、没入感の高いメタバース空間をリアルに体感することによって、離島などの地域の課題解決に取り組もうとするものです。現実世界と仮想的な世界それぞれの体験を切れ目なくつなげる新たなコミュニケーション基盤の実装を目指すこととしています。そして「サンポート高松エリア」。世界で1億6千万人以上のユーザーがいるというマイクラフトというゲームの中にメタバースの「サンポート高松エリア」を再現し、将来を担う子どもたちを中心に、未来のまちづくりを考える機会として、「たかまつマイクラフトまちなみデザインコンテスト」を開催しました。ゲームを用いて未来の「サンポート高松エリア」を自由に創造してもらうことで、市民の皆さんがまちづくりに関心を持ち、参加するきっかけとなることを狙ったものです。11月に開催した最終審査会では、子どもたちの自由で斬新な発想がメタバース空間上に展開されていて、感動すら覚えました。高松が魅力や活力にあふれ、多様性を重んじた持続可能な街になるよう、未来をメタバース空間で先取りして、あれこれ試してみながら考えてみたいと思います。

