

## 妄想の未来をワークショップで共創せよ！

### メタバースラウンジで「メタバースプロトタイピング」を開催

40年後の就職活動がどうなっているか、考えたことのある人は少ないだろう。ひょっとすると、未来の学生たちはソムリエのように企業の味をテイスティングしたり、桃太郎のように動物たちとチームを組んでクエストに挑んだり、魔術師のように複数の自身の複製体を操っていたりする……かもしれない。

これらの未来像は、東京大学バーチャルリアリティ教育研究センター(VRセンター)が運営する協賛事業「メタバースラウンジ」で2024年2月22日、3月12日の2日間にわたって開催された未来共創ワークショップ「メタバースプロトタイピング」から生まれたものだ。

メタバースラウンジは、メタバースに関わる企業、研究者、学生が領域横断的に交流する場として2023年に発足した。これまでVR関連の技術やメタバース構築の先進事例を学ぶセミナー、学生が制作したデジタルコンテンツのコンペティションなど多彩なプログラムが開催されてきたが、今回はデジタルテクノロジーから少々距離を置き、「メタバースのビジョンづくり」に取り組もうという新しい切り口からの試みだ。

ワークショップには、近年、企業研修などへの導入事例が増えている「SFプロトタイピング」の手法を活用。ファシリテーターを務めたのは、VRセンター特任研究員であり、SFプロトタイパーとしても活躍する宮本道人氏。参加者は、メタバースラウンジ協賛企業のうち6社(朝日放送、NTTデータ、KDDI、ソリッドレイ研究所、ヤマハ、マイナビ)から14人に、学生7人を加えた総勢21人が3チームに分かれてワークショップに臨んだ。



▲宮本道人氏。『古びた未来をどう壊す?』(光文社)『SF思考』(ダイヤモンド社・共編著)『SFプロト

タイピング』（早川書房・共編著）などの著作でSFプロトタイピングを紹介し、第一人者として活躍。

## ありきたりな言葉はNG！ 共感より違和感を重視する

宮本氏から提示されたテーマは「40年後の就活」だ。

「アイスブレイクは就活と関係ないところから始めます。趣味とかこだわり、今ハマっていることなどをからめて自己紹介しつつ、それにまつわるちょっとマニアックな言葉をどんどん書き出してみてください」そんな指示からワークショップがスタートした。

山登り、不動産投資、ペット、語学、サウナ、楽器……など、脈絡のない話題が飛び交って場が温まってくると、「次は“就活、から連想する言葉を出してみてください」と続き、さらに「自分の仕事や研究などの専門分野に関係する言葉を」と、たたみかけられる。参加者はゴールをはっきりと意識できずに戸惑いつつも、自分の中に潜在する言葉をランダムにアウトプットし続け、次第に机上が言葉でいっぱいになっていく。

SFプロトタイピングでは「未来のプロトタイプ」をフィクションとして創造する。目指すのは未来予測ではなく、発想をナナメに飛ばして斬新な未来像を具体化させることであり、その材料は「言葉」だけだ。しかし、ただテーマについて正面から考えて言葉をひねり出しても「アバターを使ったりリモート就職」といった、ありきたりの発想しか出てこない。そこで、発想ができるだけ飛躍するよう、深く考える暇を与えずに課題がたたみかけられていくのだ。

「AI」「プラットフォーム」「VR」といったテクノロジー界隈のビッグワードを使用NGにしたり、「40年後」という中途半端な未来を設定するのも、思考の発散を促す仕掛けだという。3年後なら「計画」、10年後なら「目標」、いっそ100年後なら「夢」そして語れるが、40年後となると現在との接点が見出しにくいのに、現在からきっぱり切り離せるほど遠くもない。思考の焦点を合わせようとすると、漠然とした居心地の悪さを感じる人が多いのではないだろうか。こうした違和感や不安感こそが、フィクション創造の入口になる、と宮本氏は言う。

## 未来の就活風景を、寸劇で表現

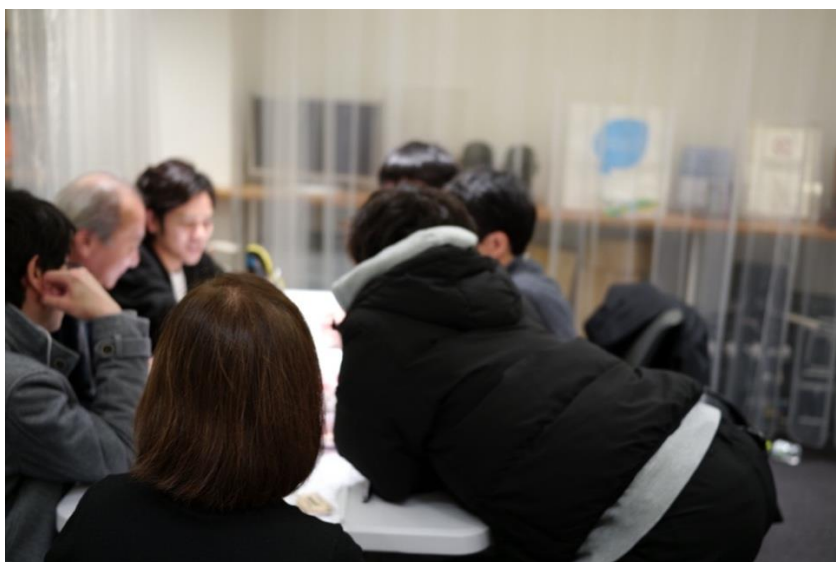
言葉を十分に出したら、次のステップでは、それらをかけ合わせて造語を作る。といっても、場の言葉を適当に組み合わせただけだ。しかし、適当にやるからこそ、聞いたことのない言葉が大量に生まれていく。語呂のいいもの、悪いもの、意味が想像できるもの、できないもの、ユーモラスなもの、不穏なもの……。さまざまな手触りの言葉の中から面白いものを選ぶポイントも「共感より違和感を優先すること」だ。

「誰もがスッと理解できる言葉より、ヘンテコで意味が分からない言葉がいい。未来の流行

語大賞になりそうな言葉を選ぶのがコツです」(宮本氏)

こうして得られた「未来の言葉」には、実は参加者全員のエッセンスが知らず知らずに含まれている。こんな言葉が流行語大賞になる世界では、どんな人が活躍して、どんな人が困っているだろうか？ その世界は楽しいだろうか？ 苦しいだろうか？ 想像を膨らませて、選んだ言葉に無理矢理意味づけすることで、見たことのない未来の概念が手に入る。

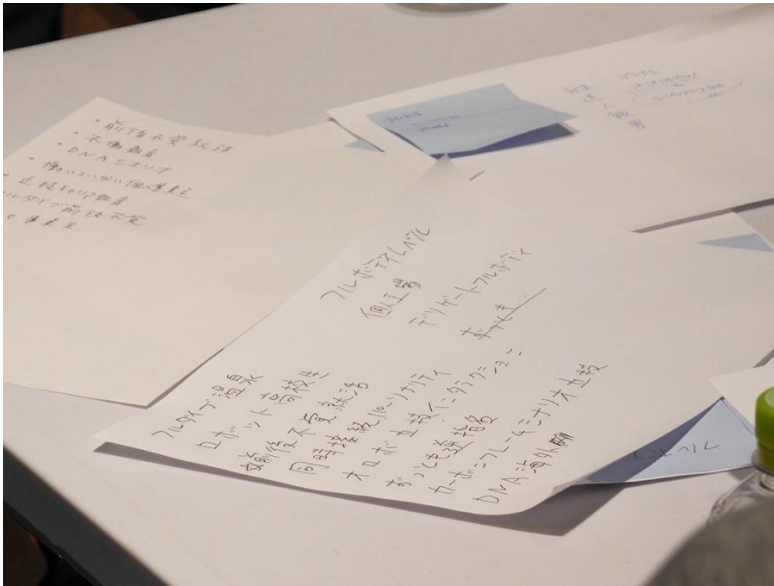
この日のワークショップは、「未来の言葉」が存在する未来社会を舞台にした「寸劇」で締めくくられた。それぞれのチームが選んだ「無選観」「動物U1」「働かない個人事業主」という言葉を軸に、未来の就活のワンシーンを演じるのだ。目の前で繰り広げられるのは超アナログかつ素朴な身体表現だが、そこに場の空気が共鳴し、突飛なSF的情景がリアルに立ち現れてくるおかしさ。会場は爆笑に包まれ、奇妙な高揚感とともに1日目のワークショップが終了した。



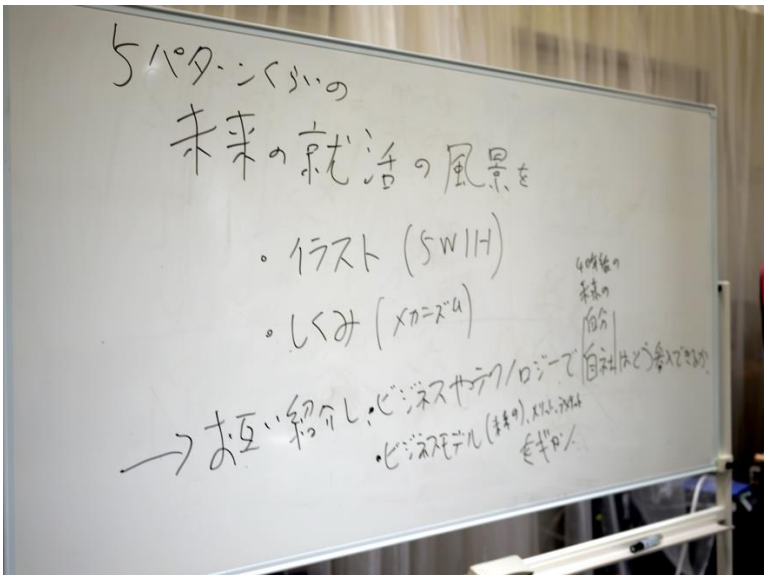
▲議論が盛り上がるにつれ、参加者の姿勢がどんどん前のめりになっていく



▲「できるだけ上司に怒られそうなアイデアを出してください！」と宮本氏



▲前後不覚就活、オロボ立技インタラクション……奇妙な言葉が続々と誕生



▲ヘンテコな言葉の意味を無理矢理考えて、未来の就活風景を具体化していく



▲寸劇風景。心のVRゴーグルをかければ40年後の未来が見える、はず！



## 成果発表会で、3つの未来像をプレゼンテーション

ワークショップから約3週間後の3月12日、オンライン成果発表会が開催された。この間、ワークショップで得られたアイデアは各チームがブラッシュアップしており、それを学生たちが「未来のメタバースのプロトタイプ」としてかたちにしたのだ。

### ①チーム A——味覚による就職活動

トップバッターのチーム A は、ドラマ仕立ての動画で「味覚で就職活動できる未来」をユーモラスに表現した。この世界では人間の個性がまるごと「味わい」で表現できる技術が普及していて、学生は企業を、企業は学生をテイスティングできるようになっている。人間をスキルごとに数値化するのではなく、人物全体を直感的に評価できるのがポイントで、この仕組みがあれば適材適所が高水準で実現するはずだ。本プレゼンでは、単にマッチングの精度向上や効率化に使うだけではなく、「どの企業ともマッチングしない型破りでイノベーティブな人材をあぶり出せる」ことに価値を見出していたのが興味深い。



▲ Aチームの発表スライドと動画より。味わい深い人材になることが求人市場で重要に！

## ②チーム B——64 卒桃太郎の就活

続くチーム B が示したのは、人間と動物がともに働く未来像だ。この世界では知性強化動物が繁殖しており、人間と普通にコミュニケーションできるようになっている。そのため、犬・猿・キジとのチームで鬼を退治した桃太郎のように、人獣混合プロジェクトチームで仕事をこなすのがスタンダード化しているのだ。チーム B はこのプレゼンのために ChatGPT を組み込んだ「チーム編成アプリ」を実装しており、入力された目標からチームに必要なチームメイト動物が提案される様子が実演された。これほど多種多様な動物がバリバリ働いてくれるなら人材不足もなんのその。世界はまだまだ豊かだ、という謎の勇気が湧いてくる。

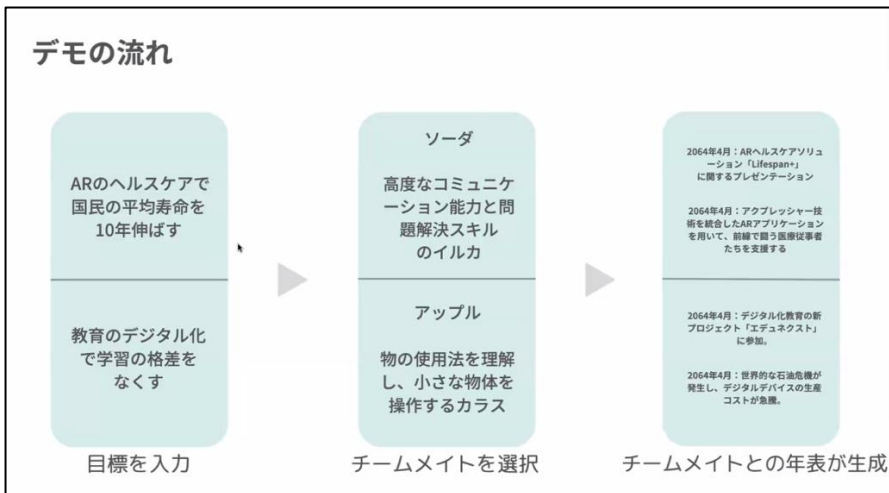
チームBの2064年の「就活」

### 64卒桃太郎の就活

2064年、情報テクノロジー、バイオテクノロジーの発展により、人間だけでなく、動物も社会の一員として参加し、人と一緒に労働を行うのが当たり前になった。この時代、就活といえば、自身のビジョンに基づいたプロジェクトを開始することであり、まさに桃太郎は自身のプロジェクトを開始するところである。



DALLEで作成



▲B チームのプレゼンでは、人獣混合チームづくりを疑似体験できるWebアプリが用意されていた

## ③チーム C——働かない個人事業主

最後のチーム C は、クローン技術の進展によって、多くの人が生活のための労働から解放される夢の未来像をマンガで描いた。この世界では、誰もが複数のクローンを持てるようになり、面倒なことはすべて分身に任せることができるのだ。しかし、自律型のクローンが世の中に増殖すれば、それを受容する社会にも、現在とは全く異なる制度や仕組みが必要に

なる。そこで、発表後半では、汎クローン社会における倫理面や制度面の課題が多様な論点で示された。フィクションの中にも、ただ便利なだけの技術は存在しないのだ。



▲自分の分身の存在は便利だが、管理が複雑になるとトラブルが起きるかも？

## SFの発想を生かして、目の前の現実を変えていく

3チームのプレゼンを受けて、参加者からは「味覚、を自己表現に応用する方法を開発すればビジネスになるのでは」「ロボットと動物を統合管理するプラットフォームには需要がありそう」「クローンの考え方を応用して、新卒採用にeスポーツを活用してみたい」といった応用アイデアが活発に飛び交った。

最後の講評で宮本氏は、「SFプロトタイプはそのまま製品やサービスになるわけではありませんが、できたプロトタイプを要素分解していけば、『今』に生かす方法はいくらかでも見つかります。作りっぱなしじゃなく、活用しようとするのが大事です」と話し、「思考に『変なプロセス』を組み込むと、発想の幅が広がるのが実感できたと思います。これからもぜひSFを発想に活用してください」と総括した。

このワークショップには、VRヘッドセットも3Dバーチャル空間も登場しない。しかし、

ともすれば技術面にばかり注目が集まりがちな「メタバース」という概念を「他者と価値観を共有しながら没入できる仮想空間」と捉え直し、それを支える世界観を言葉だけで構築していく、という試みは、技術研究にとってもビジネス実装にとっても、今後ますます重要になるのではないだろうか。

1992年にニール・スティーブンスンが、SF小説『スノウ・クラッシュ』に登場させた時には架空の設定に過ぎなかった「メタバース」という言葉が、32年後の今、これほど人口に膾炙し、数々のビジネスを生み出している現実を見れば、このワークショップで生まれた言葉が40年後の未来で本当に流行語になっていても不思議はない。

取材・文 小林直美（ライター）

ワークショップ参加者：（申し込み順）

協賛企業参加者

- TIS 株式会社
- ヤマハ株式会社
- 株式会社ソリッドレイ研究所
- 株式会社 NTT データ
- 株式会社マイナビ
- 金融イノベーション本部テクノロジー&イノベーション室
- 三菱電機株式会社
- 朝日放送グループホールディングス株式会社
- KDDI 株式会社

学生参加者：

- クウナ(UT-virtual)
- 鈴木虹河(UT-virtual)
- 吉田 翼(UT-virtual)
- 小野源太(UT-virtual)
- 村上滉太(東京大学)
- 島山大樹(東京大学)
- フーヨンハオ(東京大学)