

## SF で未来の脅威に備え、イノベーションにつながる発想を刺激する

### <メタバースプロトタイピング vol.2>開催レポート

東京大学バーチャルリアリティ研究センター（VRセンター）で、未来共創のワークショップ「メタバースプロトタイピング」が開催された。「SFプロトタイピング」の手法を応用してメタバースの未来を洞察しようという取り組みで、昨年に続いて2回目の開催だ。ワークショップ設計とファシリテーションを担当したのは、SF思考コンサルタントとしても活躍する、同センター客員研究員の宮本道人氏だ。



▲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積極的に紹介。



▲東京大学工学部内のVRセンターを会場に、計20人参加。4チームに分かれて未来像づくりに取り組んだ。

メタバースが発展した未来を、どんな「脅威」が襲うのか？

SFプロトタイピングは、未来像をフィクションとしてイメージし、そこからバックキャスト（逆算）して、今、取るべき行動を考える未来導出手法だ。本プログラムには、社会人と学生を合わせた計20人が参加し、対面型ワークショップ（2月13日）と、オンライン成果発表会（3月11日）の2部構成で開催された。

今回のテーマは「スレットキャスト（脅威予測）」だ。

「未来の技術やビジネスを構想する時、潜在する脅威もセットで考えることが大事です」と宮本氏。そこで、SF的な発想でメタバースやVRにまつわる「未知の脅威」のプロトタイプをつくろうというのが今回の趣旨なのである。

言われてみればSFほど「脅威を描く」ことに秀でたジャンルもない。有名SFをざっと思い浮かべるだけでも、AI暴走、バイオハザード、サイバーテロ、噴火、洪水、宇宙戦争、怪獣の襲撃、感染爆発、隕石衝突、温暖化、エネルギー枯渇……と、妄想混じりのものからリアルなものまで、ありとあらゆる脅威が描かれている。物語中では、それらの脅威に人間や社会がいかに立ち向かうかが詳細に語られるため、防災マニュアルの類とは比べものにならないほど危機意識を高めてくれる。

といっても、ワークショップでSF小説を執筆するわけではない。生み出すのはSF的な「造語」だけだ。コツは、異質な言葉を「かけ合わせる」こと。まず、「脅威」にまつわる言葉を書き出す。次に「VRやメタバース」に関連する言葉を書き出す。最後にこれら2種類の言葉をランダムにかけ合わせれば、新しい言葉が無限に生み出されていく。途中、宮本氏から「生成AIもどんどん使ってください」というかけ声も盛んにかけられた。

面白い言葉をつくるポイントは「意味を深く考えないこと」と宮本氏。意味不明だがひっかかる、聞いたことがないけど耳に残る——。そんな違和感のある「変な言葉」の方が、人の発想を刺激しやすく、未来のストーリーも立ち上がってきやすいのだ





▲チームの個性が言葉によってかけ合わされて、謎概念が無限に増殖していく。

## オリジナルな造語から、未来のコンセプトが立ち上がる

未来の言葉が生まれたら、いよいよ言葉に意味を与えるフェーズに入る。目の前の意味不明な言葉は、どんな脅威を指しているのか？ 今、その脅威がないのはなぜか？ 背景には未来のどんな技術や制度があるのか？ この脅威はいつ発生したのか？

具体的な言葉を起点に、それに関わる人や組織へ、土台になる技術へ、それらを取り巻く社会へ……と、だんだん視野を広げながらイメージをふくらませることで、最初は何の意味も持たなかった造語が「コンセプト」に成長していく様子は魔法のようで面白い。

コンセプトがだいたい固まったタイミングで、想定した脅威が発生する日のできごとをグループごとに「寸劇」として表現するミニ発表も行われた。未来社会の当事者になりきることで、架空の概念に血が通うのだ。

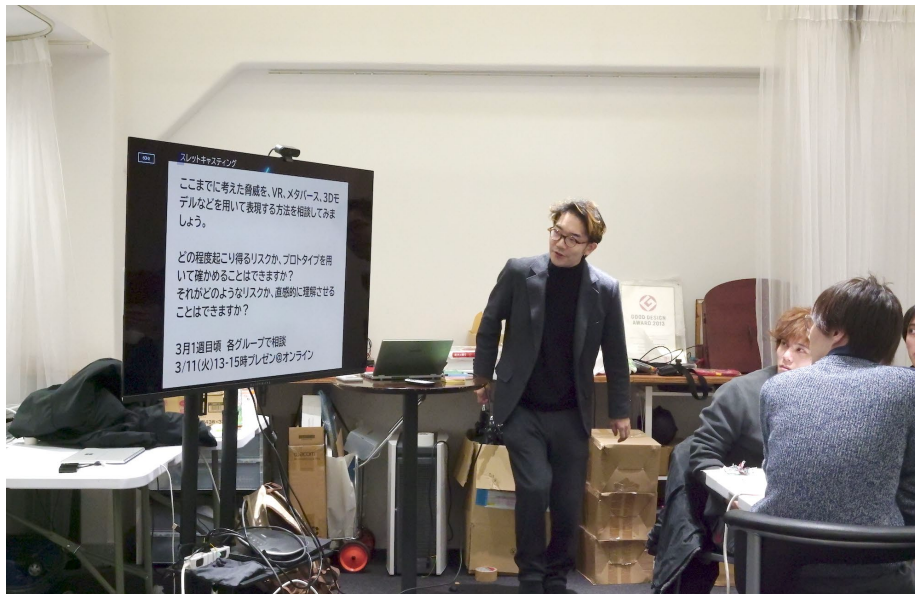
こうして、3時間のワークショップから生まれた「未来語」は、たとえば以下のようなものだ。20年後の流行語になりそうなものはあるだろうか？

【**アバター改竄**】メタバース空間で、悪意を持って他人のアバターを改変し、相手に精神的苦痛や人間関係の破壊などの損害を与える犯罪。仮想空間における傷害罪。

【**違法デバイス所持罪**】ドラッグ様の効果のある仮想体験による中毒や依存が社会問題化したことを受け、闇体験を格納したデバイス所持が禁じられた。適法デバイスと外形的に区別が難しく摘発が困難。

【**NFT 自殺罪**】個人情報と紐付いた NFT アバターを消去することは、反社会的行動として罪に問われる。

【**バーチャル遺恨**】 死後にデジタル上に残されて、人に危害を及ぼす恨み。



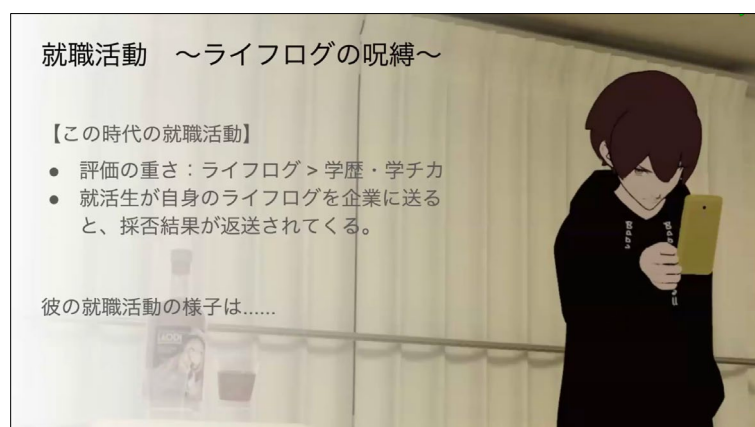
▲成果発表に向けての作業を確認して1日目のワークショップは終了！

## 成果発表会で、未来の脅威と解決策をプレゼンテーション

ワークショップから約1か月後の3月11日、オンラインで成果発表会が開催された。A～Dの4チームそれぞれがまとめた「未来の脅威」のシナリオと、それに対する具体的なビジネスプランが発表された。

### チームA◆リア充を偽装して生き残れ！——【ライフログブローカー】

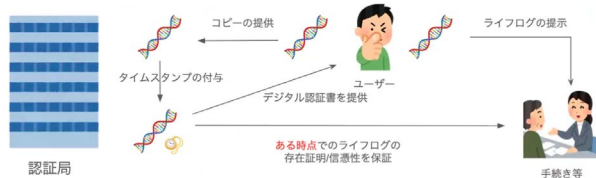
Aチームは、就職などの人物評価で、履歴書や面接よりも「ライフログ」が重要視されている未来におけるリスクを考察した。公私にわたる活動履歴がすべて記録されているライフログは、確かに人物像を何よりも如実に示すデータだが、一度自堕落な生活をしてしまうと後から挽回するのは難しくなる。そこで、他人のライフログを売買するブローカーが暗躍。経験弱者は大金を投じて体験を粉飾する一方、自分のライフログを高値で売却する人も現れる。そこで、ライフログの信頼性を担保する仕組みとして「ライフログ認証局」のような公的機関などが構想された。



### 第三者機関：ライフログ認証局の設立

ユーザーのライフログの存在証明/信憑性を担保する組織が設置されたことにより、ライフログの改竄/不正利用を防止

ライフログを担保とした各種サービス事業者も安心できる社会になる



▲【ライフログブローカー】の発表スライドから。ライフログに翻弄され、闇取引に手を出して人生を台無しにする人も……。過去の行動によって未来が決まる社会では、信頼性の高いライフログシステムの構築だけでなく、失敗から立ち直るためのセーフティーネットも求められそう。

### チーム B◆暴走する仮想ペットを飼い慣らす？——【食い逃げ VR パートナー】

B チームは、VR 空間が広く普及し、自律的に行動する多種多様な仮想ペットが飼育されるようになった未来を想定。これらのペットの一部が、飼い主の意図に反して問題行動を起こしてしまうリスクを描いた。そこで、仮想ペットの「やらかし」を補填する保険ビジネスを構想。関連サービスとして、AI パートナーの信頼スコアシステムの構築や、再教育・矯正プログラムの提供、ペットの適切な寿命の設定や、次世代への記憶引き継ぎサービスなどの可能性にも触れた。

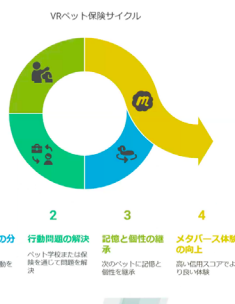
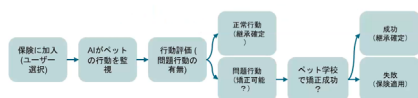
### VRペットとは？



- 2030年のVR空間
- VRペットとは？  
メタバース内で生活する仮想ペット  
ユーザーと長期間一緒に過ごし、学習・進化する

### VRペット保険のビジネスモデル

- VRペット保険の仕組み
  - ペットの行動をAIで分析
  - もし寿命（十年）まで問題行動がなければ、記憶・個性を次のペットに継承
  - 問題行動が発生した場合も、ペット学校で学習 or 保険で回復可能
- ユーザーの利益
  - 愛着のあるペットの記憶を失わずにすむ
  - 高信用のペットはより良いメタバース体験が可能
  - 「しつけ」機能により、VR空間での信頼性を向上



▲【食い逃げ VR パートナー】の発表スライドから。リスクあるところに保険あり。バーチャル空間が今後どんどん広がっていけば、新たなスキームの保険サービスも当然必要になってくる。

### チーム C◆殺人アニマルの襲撃に備えよ！——【MR 生物兵器】

2075 年、MR ゴーグルをつけた動物が人間を食い殺すという衝撃的な事件が発生。人間に従順だった使役動物が、突然凶暴化したのだ。その裏には、動物用 MR システムを攪乱し、生物兵器として悪用したハッカーの存在があった——。C チームが提示したのは、ディストピア SF を思わせるダークな世界観だ。一方、ビジネス案としては「ディープフェイク検証システム」や「デジタル迷彩機能を搭載したデバイス」といったリアリティの高いプランが複数示された。加えて、「サイバー防災」の観点から、サイバー攻撃を受けた人や動物を保護するシェルターや、すべての電波を遮断するセーフティエリアの必要性についても言及されており、説得力があった。



▲【MR 生物兵器】の発表スライドから。ゴーグルをつけた使役動物が働く SF 的世界観と、参加企業の技術基盤を生かした実現性の高いビジネスアイデアとのギャップが興味深い。

### チーム D◆体験の価値がインフレして格差が拡大——【錯覚資本主義】

D チームは「モノからコトへ」の潮流の先に、あらゆる商品やサービスがコモディティ化し、飽和する未来を想定した。人々は、五感を満足させる「より強い体験」を追い求めるようになり、高品質な体験を一部企業が囲い込むことで体験格差の拡大が深刻化。果ては仮想殺人、仮想テロといった反社会的な体験まで売買の対象になっていく。そこで、国際ルールの策定や、誰もがアクセスできる公共の「体験図書館」の設立、体験を個別最適化するコンサルティングサービスなどが提案された。



2045年のビジネスプラン 「体験コンサルタント」

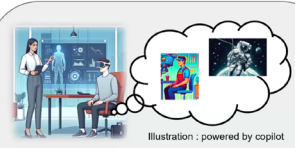


Illustration : powered by copilot

「体験」を提案、提供するコンサルティングサービス

- ・ユーザーに合った最適な「体験」の提供
  - 教育、研修
  - 趣味嗜好 (宇宙旅行、フィクション体験等)
- ・安全、合法的「体験」の提供
  - 信頼性の高いプラットフォーム

背景：

- ・体験の量が膨大になってしまい、適切な体験を選択することが困難である

-> 専門的な知識やデータ分析を活用して、適切な体験を提案するコンサルティングができる人間やAIが必要となる

ターゲット：

個人

- 適しや刺激を求める人
- 子供の教育

企業、組織

- 教育 (従業員のスキル向上)
- エンタメ (体験コンテンツを提供する所)

▲【錯覚資本主義】の発表スライドから。生身の身体を超えた体験が可能になった時、人は何を選ぶのか？

## 「脅威」を切り口に、建設的な対話が広がる

プレゼンテーションを聞き終えて強く感じたのが「造語のイメージ喚起力」だ。未来像が【錯覚資本主義】【食い逃げVRパートナー】といったインパクトの強い造語とセットになっていることが聞き手の発想を刺激し、さらなる妄想を促すのだ。そのせいか、プレゼンテーション後には、「脅威」よりも可能性にフォーカスした議論が盛り上がった。

たとえば【MR生物兵器】については、宮本氏が「動物が労働する光景はSF的で面白いが、実際に牛や蜂を農業に使ってもコスパが悪そう。どんな動物をどう使えば採算が合うか、事業化できるフィールドを探索したくなる」と発言。会場からも「馬×MRで最強の競走馬をつくれぬか」「家畜のストレス軽減のためにMR技術を活用できないか」などさまざまなアイデアが出た。

「大企業による体験市場の独占」がリスクとして懸念されていた【錯覚資本主義】については、「動画におけるYouTube、ゲームにおけるSteamのように、個人が『体験』をコンテンツ化して公開・収益化できるプラットフォームが誕生すれば、むしろ民主化が進むのでは？」という期待の声も挙がった。

ここで示された4つの未来像はあくまで「フィクション」だが、現実との接点を無数に含む。

未来を変えるイノベーションが大きく育つ可能性も十分にあるのだ。

取材・文 小林直美（ライター）