

令和6年10月1日

現実空間と仮想空間のハザマに揺れて

今、世間では、メタバースとかバーチャル等々、リアルな現実空間とは異なる3次元の仮想空間を介したゲームやレクリエーションといった娯楽の広がりが目覚ましく、そのことが各種メディアによって喧伝されています。

「メタ (meta)」とは「超越した」とか「高次の」という意味で「バース」は「ユニバース (宇宙)」を組み合わせた造語だそうです。

筆者独善の解釈かも知れませんが、仮想空間の行き着く先には「現実世界の厳しさや人々の努力の結実やリアルな個性が過小評価されてしまうのではないか」等と悲観的な思いに陥ってしまうのは杞憂に過ぎないのかもしれない。

また、近頃では、デジタル技術の進展に伴って現実世界とデジタル情報を融合させて、より効率的で、より便利な社会を実現しようとするAR (拡張現実) 技術が耳目を集めていますが、果たして、この技術はリアルなのでしょうか、バーチャルなのでしょうか？時間的な視点からはリアルに違いないでしょうが、空間的な視点で言えばバーチャルと言わざるを得ません。

子供たちだけでなく、大人までもが夢中になるスマホやインターネットでのバーチャルなアクションゲームやパズル等が人間社会に何をもたらしてくれるのでしょうか。

もちろん、アリストテレスの言葉を引用するまでもなく「人間は社会的な生き物であり、他者との繋がりが不可欠である」と言われる反面、ひとり一人が、自由で気ままな生き方を求めてやまないという矛盾に満ち満ちた存在とも言えるわけです。

つまり、人間は「衣食住が満たされさえすれば生きていけるというものではない」ということも承知の上で、なお、こうした風潮に危惧している人々も多くいるということも知っておくべきなのでしょう。

全ての人々が自由気ままに楽しく生きていけるなら、これほど楽で幸せな人生はないと言えるのかもしれない。

しかし、「人間社会は人と人との繋がりが無ければ成り立たない」というあらがうことの不可能な現実を踏まえた時、AIやネット社会のさらなる進展のなかで、「人類の未来は如何にあるべきか」という問いへの答えが見つかりません。

昨今、ネットワークステートで紹介されている未来の世界は「ネット上の繋がりをきっかけにして新しい世界 (国) ができる」といわれていますが、果たしてそれによって人々の幸福度や安全で安心して過ごせる地域社会の実現が可能となるのでしょうか。

それこそ、IT (情報技術) やネットに疎い弱者・高齢者とネット世代と言われる若者たちとの分断化に拍車をかけるのみならず、肌感覚でのリアルなコミュニケーションの欠落によって、人々の深い想像力や現場力を失わせてしまうのではないのでしょうか。

先ごろ某テレビ局で「コロナ以降のリモートによる在宅勤務の結果、生産性が落ちてしまったことから、在宅勤務とリアル勤務を併用し始めた企業が出てきました」とリモートワークの負の側面を紹介していました。

一方、コミュ障の人達が他人とかかわる「e スポーツやゲーム」によってオキシトシン (幸せホルモン) が高まりコミュニケーション能力の不足が改善されたという研究結果があることも事実です。

さらに言えば、量子力学的な観点からは、現実空間と仮想空間の区別はなくなるという考え方も出てくるでしょう。

したがって、これからの未来は現実空間と仮想空間との絶妙なバランスをいかに保ち続けるべきかという課題にも真摯に向き合うべきなのです。

つまり、価値観の共有と調和が欠かせないということです。社会的な動物である人間は、人々との繋がりが無ければ生存も発展もなかったという人類史を踏まえるまでもなく、AI が進化し続ける未来の世界にあっても現実空間のリアルなコミュニケーションはもちろん、自然でリアルな花鳥風月、山河清水といった癒しの空間を残していく使命は大きいのでしよう。

神奈川高度情報通信推進協会は、こうした使命を踏まえつつ、進化し続ける AI や IOT を駆使して農業をはじめ商工業、建築、文化、芸術及び娯楽等など、ジャンルを問わず、それぞれの地域に根差したコンテンツの進化と発展にコミットしていくことを目指していきます。

以 上