

# 「十六総合研究所 創立10周年特別企画メタバースイベント」を開催しました。

十六総合研究所は、2023年6月に創立10周年を迎えました。

これを記念して、国内最大級のメタバースプラットフォームを運営するクラスター株式会社（以下、クラスター社）にもご協力いただき、昨年11月21日にメタバース空間上で「創立10周年記念メタバースイベント」を開催しました。

本イベントの様子は下記の「URL」、右記の「二次元バーコード」よりご覧いただけます。

<https://www.youtube.com/watch?v=VpbvPvcvajE>



## 十六総合研究所 創立10周年記念 メタバースイベント

クラスター株式会社  
代表取締役CEO  
加藤 直人 氏



### プログラム

第一部：講演  
『clusterの開発現場からみた  
メタバースの現在地と未来』

第二部：トップ対談  
『メタバースと地方創生  
～ビジネスとしての可能性』

株式会社十六総合研究所  
代表取締役社長  
佐竹 達比古



# メタバース

# 地方創生

### メタバースとは～弊社がメタバースイベントを開催した趣旨

メタバースとは、「超越した」などの意味を持つ「メタ」と「万物、宇宙」などの意味を持つ「ユニバース」を組み合わせた造語であり、コンピュータやインターネット上に仮想的につくられた、現実を超えたもう一つの世界、とされています。バーチャル空間上で参加できる音楽ライブやプロスポーツの観戦イベント、VRゲームなど文化面で大きな注目を集めている一方で、近年ではビジネスや地方創生にメタバース空間を活用する企業や官公庁も徐々に増えています。

クラスター社は国内でもいち早くメタバー

スビジネスに着手し、2017年に大規模バーチャルイベントを開催できるVRプラットフォーム「cluster」をリリースしました。そして、ゲームやバーチャル音楽ライブ、会議やクイズ大会など様々なイベントを開催し、2023年現在でclusterはイベント累計動員数2千万人を超える国内最大級のメタバースプラットフォームに進化しています。

また、イベントに参加するだけでなく、ユーザー自身がクリエイターとなり、空間やイベント、ゲーム等を作成できる点もclusterの魅力

の一つです。cluster上では連日様々な人がアバターとして集まり、(実際に飲食はできませんが)居酒屋やカフェを作って交流したり、競馬ゲームや麻雀ゲームなどを作って遊んだりしています。

十六総合研究所では「一歩先に行く」取組



cluster空間内で交流する人たち

## 本イベントの概要について

本イベントは、第一部と第二部の二部構成にて開催しました。

第一部では、クラスター社代表取締役CEOの加藤直人氏にご登壇いただき、岐阜県の大学生(岐阜女子大学メタバースクラブの皆さま)に向けた「メタバースの現在地と未来」につい

での講演と質疑応答の機会を設けました。

第二部では、加藤氏と十六総合研究所代表取締役社長佐竹達比古により、「メタバースと地方創生～ビジネスとしての可能性」をテーマにトップ対談を行いました。



### クラスター株式会社 代表取締役CEO 加藤 直人氏

京都大学理学部で、宇宙論と量子コンピュータを研究。同大学院を中退後、約3年間のひきこもり生活を過ごす。2015年に「クラスター」を起業。2017年、大規模バーチャルイベントを開催することのできるVRプラットフォーム「cluster」を公開。2018年、経済誌『Forbes JAPAN』の「世界を変える30歳未満30人の日本人」に選出。同じく2022年、2023年には「日本の起業家ランキング」のTOP20に選出。著書に『メタバース さよならアトムの時代』(集英社/2022年)



### 岐阜女子大学メタバースクラブ

「データやテクノロジーを活用した未来社会を構想するDX人材の育成とダイバーシティの推進」という目的のもと活動している、岐阜女子大学公認サークル。近年では岐阜県下呂市と協働で下呂の街並みをメタバース空間上に再現、モーションキャプチャを利用した日本文化の発信など、産官学連携で観光産業におけるメタバースの利活用についての研究も行っている。

メタバースクラブの活動は下記の「URL」、右記の「二次元バーコード」よりご覧いただけます。 <https://dac.gijodai.ac.jp/metavers/index.html>





## 第一部： 講演「clusterの開発現場からみたメタバースの現在地と未来」

読者の皆さまの中で、メタバース空間上でのイベントに参加されたことがある人は少ないのではないのでしょうか。メタバース空間上でのイベントのメリットの一つとして、「こんなふうだったらいいのに」というものが簡単に作り出せることが挙げられます。

本イベント冒頭でも、加藤氏が鳥の姿のアバターで登場したのち、人型のアバターに変身するシーンがあります。「誰もが理想の自分になれる」メタバースの魅力を感じられるシーンとなっています。



加藤氏のアバター

講演では、「メタバースの現在地と未来」について加藤氏よりわかりやすく説明いただきました。

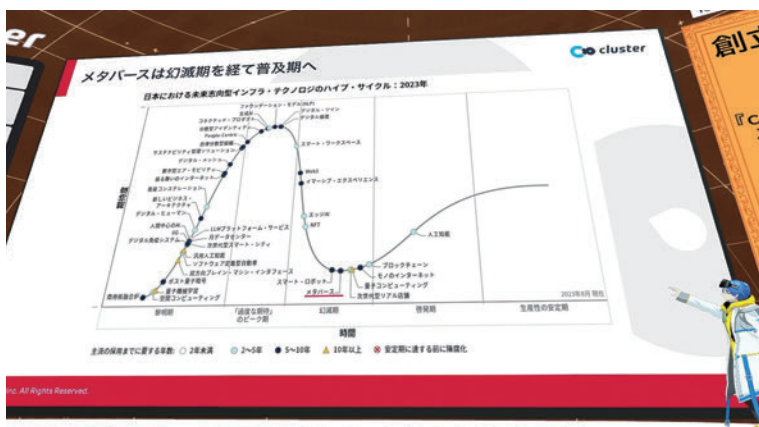
メタバースは2021年10月に旧FacebookがMeta(メタ)に社名を変更したことをきっかけに世界的に注目されるようになりましたが、2023年現在、パイプ・サイクル<sup>※1</sup>上では幻滅期

にあるとされています。メタバースは幻滅期を経た後に、今後社会に当たり前のように普及していくことが期待されています。

また、メタバースを知るうえで重要なキーワードについてもいくつか紹介いただきました。

コンピューティングは、「モバイルとクラウド」の時代から、「VR/AR(空間コンピューティング)とAI(人工知能)」の時代に変化しつつあり、空間コンピューティングと人工知能がメタバースの本質であると考えられています。

さらに、メタバースはゲーム産業で培われてきた3DCG(コンピュータ・グラフィクス)の技術と、ものづくり産業で培われてきたクリエイターカルチャーの融合であり、日本の産



加藤氏による「パイプ・サイクル」の説明

※1 テクノロジーの成熟度と採用状況、実際のビジネスにおける課題を解消する潜在的な能力、そしてテクノロジーが生み出す新たな機会などを提示するガートナー社の代表的なリサーチの一つであり、テクノロジーを黎明期、「過度な期待」のピーク期、幻滅期、啓発機、生産の安定期の五つのフェーズに分類するもの。

業界と非常に親和性が高いものと考えられています。

実際にメタバースを活用して、この地域で活躍されている岐阜女子大学メタバースクラブの学生にも、岐阜市内(NOBUNAGA キャピタルビレッジ本社スタジオ)よりご参加いただき、メタバース空間上にて加藤氏と「メタバースのセキュリティ対策」や「クラスター社の今後の方向性」などについて、ディスカッションしていただきました。以下に学生の方との質疑応答を紹介します。



## 【講演を終えての質疑応答】

### ●岐阜女子大学 青木さん

年齢や性別に関係なく利用できることがメタバースの魅力だと思いますが、それを悪用した犯罪等も考えられます。セキュリティ問題に関してはどのように対応されていますか？

### ●加藤CEO (以下、敬称略)

インターネット全体に言えますが、相手の顔が見えないゆえに荒らしやストーカー行為が発生することもあると思います。そのような場合は、基本的には国の方針に則って厳正に対応していますが、メタバースの良いところとして、データとして蓄積できるため後からトラッキングができることが挙げられます。クラスターでもカスタマーサポートに力を入れているほか、治安維持のために空間内にパトロールのドローンを飛ばしたりしています。

### ●岐阜女子大学 左高さん

今後行ってみたいことはありますか？

### ●加藤

中期的にはバーチャル経済圏のインフラを作りたいと思っています。clusterというサービス自体が裏方であり、この世界を作っているクリエイターの皆さまが主人公だと考えています。バーチャル空間内で活動している人たちが、胸を張って「それが職業です」と言えるような未来を作りたいと考えています。

### ●岐阜女子大学 小島さん

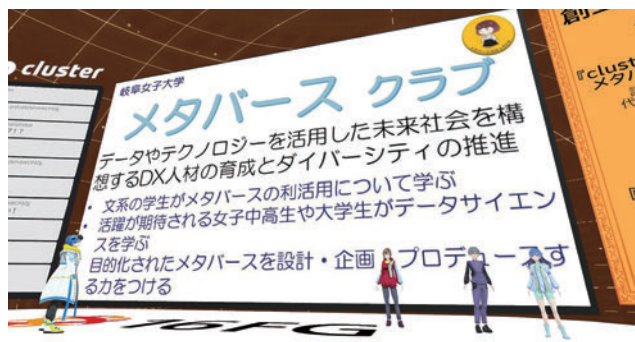
今は技術的にできなくても今後作っていききたいものはありますか？

### ●加藤

現在clusterでは最大100人くらいのアバターしか一度に表示できません。例えば、現実世界の東京ドームでイベントをしたら、5万5千人くらい入ることができますよね。技術力を突き詰めれば、もっともっと人が入ることができるし、よりよい演出をすることもできると思います。「こんなふうになったらいいのに」というものを突き詰めていきたいと考えています。



# 十六総合研究所 創立10周年 特別企画メタバースイベント



左 (NOBUNAGAキャピタルビレッジ本社スタジオ内の岐阜女子大学メタバースクラブの皆さま)、右 (メタバース空間内の同クラブの皆さま)

メタバースについて楽しく学べるイベント動画となっています。是非、弊社YouTubeチャンネルよりご覧ください。

## 第二部： トップ対談「メタバースと地方創生～ビジネスとしての可能性」

メタバースを地方創生やビジネスの場に活用する動きは年々増加しており、クラスター社も多

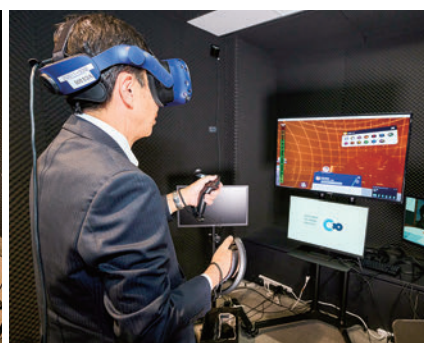
くの官公庁や企業とコラボレーションしています。



メタバース空間内での対談風景 / クラスター株式会社代表取締役CEO加藤直人氏(左)、十六総合研究所代表取締役社長佐竹達比古(右)

今回は10周年特別企画として、クラスター社加藤氏と「メタバースと地方創生」「メタバースとビジネス」「メタバースと教育」の三つをテーマに、メタバース空間上で対談を行いました。

なお、第二部トップ対談の様についても、弊社YouTubeチャンネル上でご覧いただけます。



現実の対談風景 (クラスター社五反田スタジオにて)

## メタバースと地方創生について

「バーチャル渋谷」や「バーチャル大阪」など、様々な地域とコラボされていることをお伺いしております。地域がメタバースを活用する意義についてお話し願います。

### ●加藤CEO(以下、敬称略)

クラスターでは、「街をバーチャルの世界に再現する、バーチャル〇〇」といったプロジェクトをたくさん手掛けてきました。「街をバーチャル空間上にもってくる」ことの意義を考えたときに、「メタバースやバーチャルの世界には歴史がない」というところが大きいと考えています。

例えば、「音楽コンサートをやります」となったとき、物理空間では豪華で広い会場で行うことは大変ですが、バーチャルの世界であれば意外と簡単にできてしまいます。そこで、「渋谷のスクランブル交差点でライブをします」と言った瞬間に、バーチャル空間上にストーリーが発生します。実際の地方にあるストーリーや街の歴史をバーチャル空間に持ってこられることが、「実在する街とバーチャルのコラボ」においてすごく重要な要素だと最近考えるようになってきました。



もう一つ実際の例ですが、「実際に現地に住んでいる、かつ、バーチャルが好きな人」が集まってバーチャル空間上に東北の雪まつりを再現しました。バーチャルの世界ですと、「こんな世界だったらいいのに」というものが簡単に作れるので、「クリエイティビティの集大成」のような雪像が立ち並びました。

メタバースの世界の良いところは「こんなものがあつたらいいのに」「こんな世界だったらいいのに」というものが、簡単に作れて、かつ、それを中心としたコミュニティが形成されることにあると考えています。

メタバースを地方創生に活用する際には、その土地にある歴史やストーリーと人々のクリエイティビティが集まって、コミュニティが形成されたときに、良いものが出来上がると思います。

## メタバースとビジネスについて

メタバース空間上には今後どのようなビジネスが生まれると考えていますか？

### ●加藤

クラスターでは年間250社以上の企業とコラボして様々なイベントを開催しています。

最近では、バーチャル空間内でリアルの商品を広告・販売する取組みも増えています。「現実ビジネスを持っている人たちがバーチャル空間を活用する」段階であり、これがメタバースビジネスの第一フェーズであると考えています。

第二フェーズは、「バーチャル空間内でものを作ってバーチャル空間内で売る」もしくは「バーチャル空間内で作ったものが現実世界に影響を与える」バーチャルファーストの段階にあると考えています。

クラスター社内では、バーチャル空間にてアバターで仕事をしていたり、ミーティングを行っていたりしますが、社員の多くがアバターやアクセサリなどのバーチャル空間上のものにこだ



わり、そこにお金を使っています。また、クリエイターの中には、バーチャル空間上でアイテムやアクセサリを作って販売し、月数十万円稼ぐ人も出始めています。

この動きが広がると、「バーチャル空間上で生活するため」「バーチャル空間上で仕事をするため」の経済活動がぐるぐる回っていくのではないかと考えています。

実際は、まだまだ第一フェーズの段階であり、各企業が「メタバースの世界をどうやって活用しようか」と模索している段階ではありますが、その次のフェーズが来るのではないかと感じて





## メタバースと教育について

近年では不登校児の支援を目的としてメタバースを教育現場に取り入れる地方自治体も増えている印象です。今後メタバースが教育の現場でどのような役割を果たしていくと考えていますか？

### ●加藤

メタバースと教育はとても相性が良いものだと考えています。

例えば、メタバースの世界では視線恐怖症の人が生活しやすいという研究結果が出ています。現実世界では人とコミュニケーションをとるのが苦手な人でも、メタバースの世界ではスラスラと喋ることができるというような事例もあります。生まれ持ったのフィジカルや能力の差が大きな影響を与えるのが現実世界での教育だとすると、その差を埋めることができるのがメタバース世界での教育だと思っています。

clusterは教育機関には無料で一部機能を提供しており、現在多くの教育機関とコミュニケーションをとっていますが、教育現場の方も同じような問題意識を抱えており、メタバースにポジティブな印象を持っていただいています。

また、子どもたちとメタバースの世界はものすごく相性が良いものであると感じています。実際に小中学生に向けたワークショップを何回か開催したことがありますが、子どもたちはバーチャルの世界に慣れるのがとても早いです。

大人の常識では想像もできなかったコラボレーションをしながら、子どもたちがクリエイティビティを発揮していく世界が来るのではないかと考えています。



クラスター本社にて

## おわりに

読者の皆さまには、本イベント動画を通じて「誰もが理想の自分になれる」というメタバースの魅力を感じていただければ幸いです。

現在、多くの企業や官公庁、教育現場等でメタバースの活用を模索する動きがあり、徐々にではありますが、社会的・経済的な成果が始まっています。岐阜女子大学メタバースクラブさまのように、メタバースを活用してこの地域を盛り上げようとしている方々もいらっしゃいます。

今後ますますメタバースが発展することで、好循環が生まれ出されることを期待しています。