

# エンターテインメントにおける 物語の主人公が「私」になる

消費がモノ消費からコト消費へと移行する中で、近年エンターテインメントは受動的に楽しむだけでなく、ユーザー主体の、参加・体験可能なものが増加してきた。今後VR技術の発展により、現実世界と遜色ない体験や現実を超越した体験を安価に提供することが可能になるだろう。これらの変化から、各人がVRの生み出す別世界の主人公になってその世界に没入することが、エンターテインメントの中心となるだろう。つまり、コンテンツは個別最適化される方向へと進む。そして、友人等とはそれぞれに個別最適化された物語を共有して楽しむことが一般化する。



変化のポイント  
(これまで)

エンターテインメントは、  
同一のものを共有して楽しむ、  
受動的なものが一般的である

変化のポイント  
(これから)

各人が別世界の主人公になり、  
没入する能動的な  
エンターテインメントが一般化する

技術的・  
社会的な課題  
(研究課題を含む)

- 没入感の高いVRの設計・構築。
- エンターテインメント・プラットフォームの構築。

大学に期待  
される役割  
(研究以外)

- 個別最適化された物語を共有して楽しむための発信・表現・認め合う能力の育成。