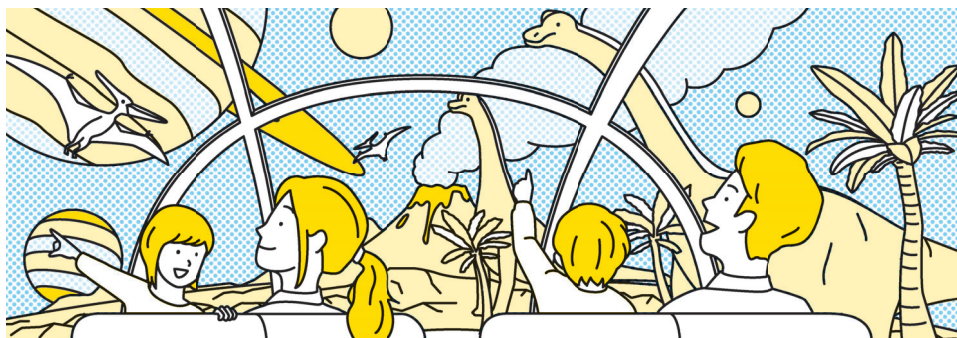


現在未開拓の空間資源（宇宙・地底など）を活用したエンターテインメントが作られる

宇宙や地底・海中などまだ資源化されていない場所や空間を使った新しいアトラクションやエンターテインメントが出現する。

また、絶滅種を復活させたテーマパークなども現れる。これに伴い人間の想像力や創造性の源が宇宙・地底・海中・過去などに拡張され、豊かな人間性を育める社会になる。

さらにその先には、物理的な空間だけでなく、「他人の夢」など「意識」もエンターテインメントの場所になる。



変化のポイント
（これまで）

地上と現存する生物での
エンターテインメント

変化のポイント
（これから）

未踏の地や人の意識などの
資源を活用したエンターテインメント

技術的・
社会的な課題
（研究課題を含む）

- 未開発の空間を開発するために安全性を担保できる技術開発や手法。
- 未開拓地の権利や保護などの法整備。
- 「他人の夢」など、「意識」を扱う際の法規制や人体影響検証。

大学に期待
される役割
（研究以外）

- AIの活用が進み、人々の余暇が増える可能性がある中で、映画産業のようなエンターテインメントに、研究の出口をおくことの意義が高まる。