

# 仮想世界が日常に、 現実世界が非日常になる

仕事を含め日常生活の多くが仮想世界で行われるようになり、現実世界だけで過ごす時間が減少する。このため現実世界で行われることの希少価値が高まり、人々はその貴重な現実世界での時間をどのように活用するかを重視するようになる。このため、現実世界を有効に使うことや現実世界でしか体験できないことなどに着目したビジネスや娯楽が増える。



変化のポイント  
(これまで)

現実で生活してVRで遊ぶ

変化のポイント  
(これから)

仮想が日常になり  
現実がより貴重になる

技術的・  
社会的な課題  
(研究課題を含む)

- 仮想世界での社会制度（法整備、行政との連携など）。
- 電力等のエネルギーがないと日常生活がまったく機能しなくなる問題の解決。
- 現実世界と仮想世界の最適なバランスをどうとるのか、身体的・精神的な両面からの検証。

大学に期待  
される役割  
(研究以外)

- 仮想世界におけるリベラルアーツ教育。
- 仮想世界における生活の質向上への寄与。
- 現実世界の保守・管理・発展への貢献。