

【本日のインタビューの背景・目的】

メタバースで多くの時間を使うZ世代の価値観・ライフスタイルを探る

なにかと話題の「メタバース」。ビジネスチャンスと捉えて様々な企業が参入あるいはその準備をしているようです。でも、メタバースって何かがまだよくわかっていないという方も多いと思います。

VR,NFT,ミラーワールド,デジタルツインなどよくわからない言葉も多いです。

ビジネスベースでの理解をしようとしてしまいますが、そもそもメタバースという仮想世界をどんなふう楽しんでいるのでしょうか？この先食事と排泄以外はそこで暮らせるという世界に住む人は何を求め、リアル世界と比べてどこがいいと考えているのでしょうか。まだ不完全とは言え、このバーチャルな世界で多くの時間を過ごしているZ世代の若者の価値観やライフスタイルからこれからの生活価値観を探ります。

<インタビュー対象者>

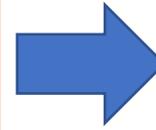
27歳・男性・独身一人暮らし
仕事：IT関係

株式会社トークアイ <https://talkeye.co.jp>

「メタバース」価値観：インタビューからのファインディングス

● メタバースには現実の制約がない楽しい世界が広がっている

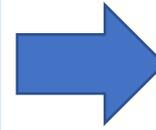
- ・現実にはない空間でさまざまな体験をできる楽しみがある
- ・リアルだとやりたいことに限界がある（時間、場所、人、コストなど）
- ・自分でも好きな空間を作ることができ、人を招待したくなる



- ・メタバースは現実の制約を受けない居心地の良い空間。リアルの代替ではない。

● メタバースでも人とのコミュニケーションは大切（自分一人だけの世界ではない）

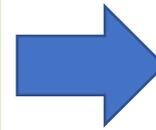
- ・現実では出会わないような人と繋って友だちになれる
- ・コンテンツごとにアバターを設定して自分らしさを出し、人に気付いてもらう
- ・教えてもらったり、教えてあげたりすることで会話がうまれる



- ・人と繋がりたいという意識に変わりはない。同じ接点があれば盛り上げられるし楽しめる。

● メタバースにはまっているがリアルの良さも認識

- ・メタバースオンリーではない（リアルとしての良さもある）
- ・メタバースとリアル、それぞれの良し悪しを認識して行き来している
- ・でも、リアルと比べるとメタバースの楽しさや期待の方が上回る



- ・メタバースには自分の理想を求めている。メタバースとリアルどちらに楽しさを見出せるかが違うだけ。

● 理想は映画レディ・プレイヤー1のような世界

- ・自分の好きな環境で、自分のやりたいことができる楽しさを広める
- ・VRゴーグルの軽量化・薄型化(眼鏡レベル)が実現する日も近い
- ・多くの人を惹きつけるためにキラコンテンツの開発などが必要



- ・今後メタバース環境の整備が進むことで、人々の楽しみ方や過ごし方が変化する可能性を秘めている。