

2065 年、“パーソナルリアリティ”が  
交差する多層現実（Layered Realities）社会

WIRED Sci-Fi プロトタイピング研究所



© Condé Nast Japan

**top line :**

2065年、Internet of Brains(IoB)が社会の基盤となり、人々は自らの「知覚レイヤー (Cognitive Layer)」を選択できる「パーソナルリアリティ (Personal Reality)」世界が到来した。都市の風景や情報、歴史の解釈でさえも、人それぞれ異なるレイヤー上に存在し、「拡張世界」(Enhanced Reality)と「基底現実 (Real Reality)」の間には大きなギャップが生まれている。

一部の人々は、共鳴圏 (Resonance Sphere) と呼ばれる集合意識ネットワークに接続し、思考や感情を共有しながら新たな集合知を形成。しかし、個のアイデンティティが希薄になることを恐れ、共鳴を拒む「サイレント派」も存在する。

また、IoBは過去の知性をデータ化し、未来世代と対話する「未来遺産 (Future Heritage)」を生み出した。歴史上の偉人や亡き家族の知性が社会に影響を与える一方、新世代は「過去の知性に導かれるべきか?」という倫理的問いと向き合っている。

現実のレイヤーが分岐し、意識が融合と孤立を繰り返す社会で、人々は「共鳴」と「個」、そして「時間を超えた知性」との対話を模索しながら、新たな未来を築こうとしている。

以下「多層現実 (Layered Realities) 社会」を構成する要素を8つのテーマごとに整理します。

- 1.テクノロジー (IoB、サイバネティックアバター、センシング、AIなど)
- 2.社会構造 (共鳴圏、多層現実、集合意識、職業・都市構造など)
- 3.倫理とアイデンティティ (自由意志、集合人格、身体改造、プライバシーなど)
- 4.お金・経済 (UBI、価値観、インフルエンサー経済、所有から共鳴への移行など)
- 5.エネルギーと資源 (核融合、物理制約、地域性、持続性)
- 6.教育・文化・言語 (多言語社会、集合的表現、芸術・ゲーム・教育)
- 7.居住・都市生活 (住環境、都市設計、公共空間)
- 8.時系列や未来像 (2065年の社会像、技術・倫理のトレンド)

## 1. テクノロジー

### 【IoB（Internet of Brains／脳のインターネット）】

人間の脳を直接ネットワークで繋ぐ基盤技術。思考や知覚情報を共有可能にし、ブレイン to ブレイン通信を実現する。IoB により各個人は自分専用の知覚フィルターを設定でき、前述の「パーソナルリアリティ」（個人化された現実体験）が可能となっている。また IoB は膨大な人間の知性を蓄積・共有するプラットフォームでもあり、歴史上の人物や故人の知識・人格をデータ化して残す「未来遺産」を生み出した（未来遺産については後述の「倫理面」も参照）。こうした脳内ネットワークは社会の隅々に浸透し、コミュニケーションや意思決定の在り方を根本から変えている。

### 【サイバネティックアバター】

現実世界や仮想空間で自分の分身（アバター）を遠隔操作できる技術。ユーザーの意思と動きをリアルタイムに反映する高度なロボットや仮想体であり、複数の作業を同時にこなしたり、遠隔地での作業を可能にする。これにより労働力不足の解消や、極限環境での作業・介護・医療支援などへの応用が期待されている。とりわけ、高齢者や身体障害者など肉体的制約を抱える人々の社会参加を飛躍的に拡大するといった社会的効果をもたらしうる。また労働力不足への対策や、過疎地域でのサービス提供などにも寄与しうる技術として位置づけられている。サイバネティックアバターの実現には、以下の技術要素が不可欠と考えられる。

#### ■センシング技術

ユーザーの身体動作や表情・感覚を正確に捉え、アバターに反映させるセンサー群。リアルタイム操作の要となる技術で、細かな動きやフィードバックを遅延なく伝送する。

#### ■通信技術

遠隔操作で遅延を感じさせない高速・大容量かつ超低遅延の通信網（IoB や次世代ネットワーク）が必要。これにより物理距離に関係なくアバターを自在に制御できる。

#### ■AI 技術

アバター制御に AI を組み合わせることで、ユーザーの動作パターンを学習し補完する。AI が挙動を最適化することで、より自然で直感的な分身操作が可能となる。

## 【生体センサーと BMI】

人体と機械・ネットをつなぐためのセンサーやインプラント技術。現在のウェアラブルデバイスから BMI まで、**侵襲性（体内への入り込み度合い）**に応じたレベル分けが社会に定着している。

### ■ レベル1（非侵襲）

身体を傷つけない**装着型**。

ex. 高性能スマートウォッチや AR グラスなど日常的ウェアラブル機器など

### ■ レベル2（非侵襲）

軽微な**非侵襲型**。一時的に装備し精密な計測・通信が可能。

ex. ジェルや粘着剤で皮膚にセンサーを装着する医療用途など

### ■ レベル3（侵襲）

**低侵襲型**インプラント。多くの人が利用する標準レベルで、個人認証や常時接続に普及している。外科手術なしで体内に機器を出し入れできる。

ex. 眼球コンタクト型の AR デバイスや皮下埋込 ID チップなど

### ■ レベル4（侵襲）

**高侵襲型**インプラント。外科手術で埋め込み・摘出が可能なレベル。より深く神経系と接続し、高度な拡張知覚や身体能力向上を実現。

### ■ レベル5（侵襲・不可逆）

最も侵襲性が高い**不可逆性**のインプラント。一度埋め込むと外科的にも除去困難。**脳と機械が恒常に直結**するため、恐怖心の除去（高所恐怖を感じなくする等）や感情制御（常に幸福感を得る等）といった**精神・認知面の改変も可能**になる究極の拡張レベル。サイバネティックアバターをフルに活用するにはレベル5が必須ともいわれ、身体拡張の最先端をいく。技術の発展により、除去が可能になる（不可逆ではなくなる）可能性も。

このような段階的センサー／インプラントの普及により**個人の能力拡張**が進む一方、その使用には**社会規範や企業方針**も影響を与えている。例えば企業が従業員にあるレベル以上のデバイス装着を事实上要求するケースや、経済力により高度な身体改造を受けられる層と受けられない層の差など、**テクノロジー利用を巡る新たな課題**も生まれている。

### 【AI（人工知能）の高度化】

2065年にはAI技術があらゆる分野で高度に実用化されている。生成AIの発達により、創作や設計のコストは劇的に低下し、誰もが没入型のゲーム世界やアート作品を自動生成できる時代となった。例えば、従来は大手ゲーム会社にしか制作できなかった大規模バーチャル世界も、AIがユーザーの要望に応じて即座に構築可能である。同様に、キャラクターの音声や動作（NPCの吹き替えなど）もAIが自動生成し、人間が楽しめるレベルのコンテンツを無限に生み出せるようになっている。またAIは教育や医療、監視の領域でも活躍する。家庭内や都市の安全モニタリングにはプライバシーに配慮したAIが導入され、映る対象を抽象化（例えば家具を別のオブジェクトに置き換えるなど）することで、監視されても個人のプライバシーを直接侵害しない技術が実現している。さらに、教育分野ではAIが個々人の適性や不得意を分析し学習を支援するほか、発達障害のケアなど公教育での支援受け皿を充実させる役割も担う。総じて、AIは人々の生活を裏から支えるインフラとなり、創造性の解放と効率化に貢献している。一方で「AIの判断は人間の倫理を反映する」（=AIが邪悪になるかどうかは人間次第）との指摘もあり、AIの利用には人間側の倫理観整備が引き続き重要となっている。

## 2. 社会構造

（共鳴圏・多層現実・集合意識・職業・都市構造）

### 【多層現実とパーソナルリアリティ】

IoBとAR技術の普及により、現実世界は複数の情報レイヤーに分岐している。各個人は自分用にカスタマイズされた知覚レイヤー（パーソナルリアリティ）上で生活しており、見ている景色や得られる情報が他者とは異なる場合が多い。例えば、一つの都市のなかで、ある人には建物に広告やデジタルアートが重ねて表示され別世界のように見えても、別の人には伝統的景観のまま映る……といった現実の主観的分断が起きている。歴史の解釈さえ人々の属する情報レイヤーによって異なり、共通の現実基盤が希薄化していることが社会構造上の特徴である。このため、拡張世界と基底現実の間で認識のズレや摩擦が生じ、新しい社会的分断の要因ともなっている。

### 【共鳴圏（Resonance Sphere）と集合意識】

社会の一部では、人々が互いの意識を直結する共鳴圏と呼ばれる集合意識ネットワークが台頭している。共鳴圏に参加する人々はIoBを通じて思考や感情をア

ルタイムで共有し、新たな集合知・集合意識体を形成している。これにより、**個人を超えた知性（いわばクラウドマインド）**が生まれ、問題解決やクリエイティブな活動に活用されるケースもある。共鳴圏内では、言語や価値観の壁を越えて相互理解が進み、参加者同士で強い精神的な一体感（エンパシーによる共振現象）が得られる。一方で、集合意識への融合は**個人の自由意志や独自性の希薄化**を招くとの懸念も強い。実際、共鳴圏への接続を選ばず個としての独立性を守ろうとする人々はサイレント派と呼ばれ、社会のなかで一定数存在する。**サイレント派**は集合ネットワークから切り離された生活様式を貫き、あえて他者と意識を共有しないことで従来型のプライバシーや個人主義を維持している。結果として、2065年社会は**共鳴による超集合社会と孤立を保つ個人社会**とが並存し、**意識レベルでの分極化**が起きている。

### 【社会コミュニティと「共鳴クラスタ】

人々のつながり方も再編されつつある。かつては地理的・国家的な枠組みや血縁・民族がコミュニティ形成の中心であったが、2065年には共鳴圏による**趣味・志向・経験の共有に基づくコミュニティ（=共鳴クラスタ）**が重要になっている。例えば、世界中の船乗りが脳内ネットワークでつながり「船乗り共鳴圏」を形成したり、エンジニア同士が共通の専門知識をリアルタイムで共有するグループを作るなど、**興味・技能に応じた集合意識コミュニティ**が台頭。このようなクラスタ内では言語や文化の壁を越えた強いつながりが生まれ、それ自体が新たな「所属先」「アイデンティティの拠り所」となっている。一方で、そうした共鳴コミュニティに入れない人や入らない人の差が新たな社会階層や差別を生む可能性もある（共鳴圏に属する者同士は強固に結束し、それ以外を排他的に見る懸念など）。

### 【職業と労働構造の変化】

テクノロジーの進展は労働のあり方も変えている。**サイバネティックアバターの普及**により、人々は物理的に職場へ赴かずとも遠隔操作で作業やサービス提供ができるようになった。例えば、**重労働や危険作業**は高度アバターによる遠隔操縦でおこなわれ、人間は安全な場所から複数のロボットを動かして業務を遂行できる。**介護や接客**の現場でも、**身体が不自由な人がアバターロボット**（日本ではOriHimeのような遠隔分身ロボット）が職場に置かれ、離れた自宅から操作して接客や受付業務をおこなうケースが一般化している。これにより、地理的条件や身体的ハンデによる職業機会の格差が緩和されている。一方、企業は従業員の生産性向上のために身体へのテクノロジー導入を半ば強制するようになっていく。高度インプラントを社員に提供・装着させ、**恐怖心や疲労感を抑えて業務に**

集中させる、勤務時間中は常に**幸福感を与えて**長時間働かせる、といった人権や人格への介入にも繋がりかねない手法が問題視されている。低所得者層のなかには、職を得るために借金をしてでも身体改造（高レベルインプラント）を受け入れる者も現れ、**新たな格差構造（テクノロジー適応者 vs 非適応者）**が生まれているとの指摘もある。

### 【都市構造・居住コミュニティ】

都市の在り方も、人々の生活様式の変化に合わせ再編されつつある。**現実空間**が情報レイヤーで分断されていることから、**物理的な公共空間**は人々をつなぎとめる貴重な場となっている。地域社会では、伝統的な家族や近隣コミュニティの代わりに小規模な共生コミュニティが発達している。例えば「**街全体がグループホームのようになっている**」現象が各地で見られ、一つのマンションや団地の中に共有リビングやコモンスペース、内部商店街などを備えた小さな都市が形成されている。個人の専有スペース（自室）は狭くても、食事・娯楽・仕事をおこなう場合は共同で持つことで豊かな生活を実現する試みである。実際、**台湾の集合住宅**では内部に都市機能が集約され、居住者は自宅が手狭でも外部の共有空間で必要な用事を済ませられる例がある。また、**シンガポール**では一般家庭にキッチンが無く、住民は外食を前提として生活するスタイルが定着している。こうした極端な例まで含め、2065年の都市部では「**私的空間の縮小・公共空間の拡充**」が進み、効率的かつ社交的な生活圏がデザインされている。さらに、IoBによる意識共有やアバター技術の発達で地理的な制約が緩和された結果、**デュアルライフ（二拠点生活）**を送る人もいる。平日は都市部で仕事をしつつ、週末は遠隔操作で田舎の家から仕事を続けたり、逆に都市にいながら地方コミュニティの活動に意識だけ参加するといったことも可能になりつつある。もっとも、人間が物理的身体を持つ以上居住地の物理条件（気候・インフラなど）の重要性はなお残るとの指摘もあり、完全に場所の制約から解放されたわけではない。結果として2065年の社会構造は、物理的コミュニティと仮想的コミュニティが並行し、人々は両者を行き来しながら生活しているのが特徴である。

### 3. 倫理とアイデンティティ (自由意志・集合人格・身体改造・プライバシーなど)

#### 【自由意志と集合意識の葛藤】

共有された意識（共鳴）と個人の自由意志とのバランスは、2065年社会における根本的な倫理課題である。共鳴圏では集合的な判断や知性が生まれる半面、個人の意志決定権が曖昧になり、「自分の考え」がどこまで自分固有のものか判然としなくなる恐れがある。実際、共鳴圏に深く入り込み集合人格の一部となった人々は、個としてのアイデンティティが希薄になりがちであるとされる。このため「人はどこまで他者と意識を共有すべきか」「集合知に自分を委ねてよいのか」といった問い合わせ常に提起されている。特に未来遺産（過去の人々の知性データ）からの助言を受け入れるか否かは象徴的なテーマで、新世代は「過去の知性に導かれるべきか？」という倫理的問い合わせに向き合っている。これはつまり、既に亡くなった人々の思想に現在の意思決定をどこまで委ねるか、未来を生きる者の自由意志との兼ね合いを問う問題である。自由意志の尊重か、集合知や過去知の活用か——社会はこの綱引きの中で新たな合意点を模索している。

#### 【集合人格と個人のアイデンティティ】

共鳴圏における強い一体感は、一種の「集合人格」を生み出す。複数人の意識や記憶が重なり合うことで、あたかも一つの人格が複数の肉体に宿ったかのような状態になる場合もある。この集合人格の出現は、意思決定の効率化や創造性の飛躍をもたらす可能性がある一方で、責任の所在の不明確さや、非参加者との価値観の断絶といった問題も孕む。例えば、集合人格内で生まれたアイデアや決定に対し「誰が責任を取るのか」「参加していない人々にもその決定を適用してよいのか」という倫理的ジレンマがある。また、人々は共鳴圏など新しい繋がりのなかでアイデンティティの再定義を経験している。従来は「国家・民族・言語・家族」がアイデンティティの基盤であったが、2065年には「自分が属する共鳴クラスター（趣味や思想などによる）」や「接続している意識ネットワーク」が新たな“所属先”としてアイデンティティの核となるケースも多い。一方で逆説的に、自分のユニークさを証明しようと外見や振る舞いで個性を極端に打ち出す人も増えているとの観測もある。アイデンティティ形成の軸が多様化し、一人のなかでも多層化する時代であり、「自分は何者か？」という問い合わせへの答えも複雑になっている。

### 【身体改造と倫理】

インプラントや遺伝子改変など**身体のサイボーグ化**が進むなか、その倫理面も大きな論点だ。企業が従業員に高レベルのインプラント装着を事実上強いる状況や、低所得者が生計のために自らの身体を担保に改造を受け入れる状況は、「本当に自発的な選択と言えるのか?」という疑問を投げかける。例えば、**高所恐怖症**を感じなくするインプラントを施工しなければ高所作業員の職に就けない、常に上機嫌でいられるデバイスを入れなければ接客業で採用されないと……など、**労働市場における身体改造圧力**が問題視されている。また、**身体改造の度合いによる経済的格差**も倫理問題だ。先端的なサイボーグ技術は高額であるため富裕層だけが享受しやすく、その結果生まれる能力差が社会的不平等を固定化する恐れがある。逆に宗教的・文化的信念から身体改造を拒否する層も存在し、そういった人々がテクノロジー適応者に比べ**不利益を被らないよう配慮すべき**だと声もある。2065年社会では「人間の本質はどこまで機械に置き換え可能なのか」という根源的な問い合わせ突きつけられている。

### 【プライバシーと監視】

**IoB** で脳がつながり、至る所にセンサーが配置された社会では、プライバシーの概念も変容している。テクノロジーによる監視とプライバシー保護の両立が模索されており、前述の通り AI がプライバシーに配慮したデータ処理をおこなうことで「見られているけれど覗かれてはいない」状態を作り出している。例えば、家庭内の見守りカメラは人の姿を検知してもそれを**抽象化されたアバター**に置き換えて表示し、監視担当者には具体的なプライベートの様子は見えないようにする技術などが登場している。とはいえ**脳内プライバシー**に関する不安は根強い。**IoB** を通じて他者に自分の考えが漏れ伝わったり、逆に他者の意識が無断で入り込むリスクは、技術的防御策が取られていても倫理的な不信感を生んでいる。そのためサイレント派のようにネットワーク接続自体を断つ人もおり、プライバシーを守る権利(接続しない権利)の重要性が再認識されている。また、国家や企業による監視・データ収集がどこまで許容されるべきか、新たなプライバシー法規や「意識データの所有権」を巡る議論もおこなわれている。総じて、人々は便利さ・安全とプライバシーのトレードオフのなかで、自分に合った線引きを模索して生活している。

## 4. お金・経済

### (UBI・価値観・インフルエンサー経済・所有から共鳴へ)

#### 【ユニバーサルベーシックインカム（UBI）の実現】

2065年の先進社会では、生存に必要な最低限の収入を無条件で給付する **UBI（ユニバーサル・ベーシックインカム）** が導入されている国や地域がある。AI・ロボットによる生産性向上と効率化の結果、人々は必ずしも長時間働くことなく基本的な生活を維持できるようになりつつあるためだ。UBIの普及により、人々は生存のためではなく **自己実現** や **社会貢献** のために働く傾向が強まっている。もっとも国家間で UBI 導入状況には差があり、制度が整った地域では貧困の概念が薄れつつあるが、未整備の地域では依然として労働による所得確保が死活問題となっている。このように経済的基盤は改善傾向にあるものの、グローバルに見れば完全なベーシックインカム社会はまだ途上という状況である。

#### 【経済活動の価値観シフト】

経済における人々の価値観も大きく変化している。物質的な「所有」の価値は低下し、代わりに「**体験**」や「**共感・共鳴**」が重要視されるようになった。高品質なモノは誰もが共有経済で利用でき、個人で所有する意味が薄れた一方、ユニークな体験や他者とのつながりはお金では買えない新たな価値として認識されている。これを象徴するのが「**所有から共鳴へ**」の流れである。人々は自分が何を持っているかより**何に共感・熱中しているかを重視**し、それを SNS や共鳴圏で共有することで喜びを得る。結果、共鳴経済とも呼ぶべき現象が生まれている。共鳴経済では、人々の共感や支持そのものが一種の資本となり、共鳴を多く集める人が影響力を持つようになる。

#### 【インフルエンサー経済】

上記の価値観シフトとテクノロジーの発展が相まって生まれたのが、高度化したインフルエンサー経済である。SNS の延長線上にある**共鳴圏プラットフォーム**上で、多くの人々の共感や注意を集め個人（=インフルエンサー）は、従来以上に大きな経済的報酬を得る。商品レビューや娛樂発信に留まらず、生活そのものをコンテンツ化して支持を集める人もいる。例えば「インフルエンサー農業」のように、自給的な農園生活を営む様子を発信し共感を集めて収入を得るケースや、専門的知識やスキルを共鳴ネットワークで提供し投げ銭やスポンサー収入を得る新職業も登場している。また、企業も従来の広告ではなくインフルエンサーとの共創を通じてマーケティングをおこなうようになり、人々の信頼や共感の連

鎖がそのまま経済効果に結びつく仕組みが一般化している。もっとも、インフルエンサー経済の台頭は新たな格差も生んでいる。ごく一部のトップ共鳴者に富と影響力が集中し、多くの人はフォロワー側に回る構図は従来の富の偏在と似た側面もある。そのため、この経済構造を健全に維持するためのルールづくり（例えば過度な炎上の抑制やフェイク情報拡散防止など）も課題となっている。

#### 【経済の透明性と新たな通貨】

IoB とブロックチェーン的技術の融合により、人々の活動や価値貢献がきめ細かく可視化され、公正に評価される経済システムも模索されている。例えば共鳴圏内の知識提供や創作物貢献に対し、自動的にトークン（評価経済におけるポイントや暗号通貨）が与えられる仕組みなど、**評価経済型の通貨システム**が試験的に運用されている。これにより、お金という一元的指標だけでなく**多次元的な価値（影響力、創造性、社会貢献度など）**が経済的リターンに結びつく可能性が広がっている。ただし評価軸の設定次第では偏ったインセンティブを生む恐れもあり、慎重な調整が続けられている。

#### 【所有からアクセスへ】

物理的な所有の価値低下に関連して、2065 年には多くの製品・サービスがサブスクリプション化または共有プラットフォーム化している。個人はかつてほど物を所有せず、必要なときに必要なものにアクセスするだけでよい。自動車や住宅でさえも共有・レンタルが一般化し、一人ひとりがフルで所有するケースは珍しくなった。これは資源の有効活用と環境負荷低減にも寄与しており、経済の面からもサステナビリティ志向が強まっていることを示す。

## 5. エネルギーと資源 (核融合・物理制約・地域性・持続性)

#### 【エネルギー源の未来】

2065 年、人類は依然として**多様なエネルギー源に頼っている**。核融合エネルギーは技術的ブレイクスルーの兆しが見られ、実験炉レベルでは「火がついた(self-sustaining)」状態に近づきつつあるものの、商用化には莫大なコストがかかり実用段階には至っていない。そのため、大規模エネルギーはなお**化石燃料と再生可能エネルギーの混在**で賄われている。クリーンエネルギー志向が高まりつつも、現実には「きれいごとを言いながらも石油を燃やし続けている」状態で、完全な

脱炭素は達成できていない。ただし、太陽光・風力など再生エネルギーの効率は飛躍的に向上しており、昼間に得た電力を大量に蓄え夜間に放出する重力貯蔵（例：太陽電力で重量物を高所に引き上げ、夜間に落下させて発電）や、超高速フライホイールによる蓄電など、**物理的手法を用いた大容量エネルギー貯蔵技術**が発達している。また、特殊な物質（「重量電子」などと呼ばれる新技術）によってエネルギー輸送や貯蔵の効率も劇的に上がり、発電地と消費地の距離の制約が小さくなっているという報告もある。

### 【マイクロ発電と人体エネルギー】

巨大発電所だけでなく、**小規模で分散した発電**も重視されるようになった。各家庭や個人が微弱な発電装置を持ち、エネルギーを自給自足・売買することも増えている。なかでもユニークなのが人体を利用した発電で、装着型デバイスが人の血糖（グルコース）や体温から微小な電を取り出し動作する技術も登場している。これにより、センサーや小型デバイスの電源を人間自身が賄う形で半永久的に駆動させることが可能となっている。ただし人体発電はあくまで補助的で、社会全体のエネルギー需要をまかなうものではない。

### 【資源と持続性】

資源面ではリサイクルと持続可能性が一層重視されている。2065年にはプラスチックや金属のリサイクル率が非常に高く、都市鉱山から必要資源をほぼ賄う循環型経済が目指されている。食料生産では遺伝子組換えや品種改良技術が進み、極限環境でも育つ作物や人工肉が普及して食料危機の緩和に貢献。個人で家庭菜園的な農を営むことも一部でブームだが、それはもはや生存のためではなく嗜好的・贅沢な趣味となっている。一方で、そうした**ラグジュアリー農業**を情報発信して支持を得るインフルエンサーも現れるなど、文化的側面と結びついた新たな食料生産の形も見られる（前述の「インフルエンサー農業」）。全体として技術の進歩で生存に必要な資源確保は安定度を増したが、環境負荷との戦いは続いている。完全な持続性に向けた努力（例：大気中CO<sub>2</sub>直接回収や、生態系保護技術の開発など）が続く。人類は依然、経済成長と地球環境保全のジレンマに向き合っている。

### 【物理的制約と地域性】

IoBやアバターで意識面はグローバルに解放されつつあるが、人間が物理的存在である以上、物理環境の制約は厳然と存在する。気候変動により居住可能地域が変化し、一部沿岸都市は居住が難しくなる一方、北部や高地に新たな適地が生まれるなど地理的変動が起きている。地域ごとのエネルギー自給力や資源状況も社

会構造に影響しており、**エネルギー効率化技術**のおかげで**場所間格差は緩和されつつある**ものの、例えば砂漠地帯の太陽エネルギー産出国や、レアメタル資源を豊富に持つ地域などは引き続き国際的な影響力を保持している。また、人々がどこに居住するかも物理的制約から完全に自由にはなっていない。いくら意識だけテレポートできても、日常生活や肉体維持には安全な水・空気・食料といった条件が不可欠であり、それらを満たすインフラがある地域には人は集まる傾向が続く。このように、**情報や意識は地球規模で行き交っても、エネルギー・資源・環境という物理基盤が社会の底流を支えている点は変わらない。**

## 6. 教育・文化・言語 (多言語社会・集合的表現・芸術・ゲーム・教育)

### 【多言語社会とコミュニケーション】

IoB ネットワークと AI 翻訳の融合により、言語の壁はかつてなく低くなっている。人々は各自の母国語で話しながらも相互に意思疎通ができる環境が整い、**事实上全員が同時通訳機能を得た**ような状態である。これにより世界は多言語共存のグローバル社会となったが、一方で共通言語を持たずとも通じてしまうため、**言語固有の文化や表現が希薄化**する懸念も生まれた。実際、機械翻訳や集合意識に依存しすぎることで、細かなニュアンスや地域の言葉が画一化され、「母語が奪われる (刈り取られる)」との批判もある。その反動として、若者を中心に機械翻訳では捉えきれない特殊なスラングや人工言語が流行する動きもある。**色や香りで意思を伝える実験的な言語**や、特定コミュニティだけで通用する**符丁のような新言語**が創造され、そうした言語を使いこなせない人はコミュニティに入れないとといった事態も起きている。言語が人々を結束させるイニシエーション(通過儀礼)的な役割を帯び始め、逆に言語能力が新たな社会的参入障壁にもなりかねない側面が出てきている。もっとも技術の助けで言語習得自体は容易になっており、一つの文化圏の言語や知識を短時間で自分のものにできる学習装置も存在するため、意欲さえあれば多くの言語・文化を渡り歩くことも可能である。総じて、2065 年の言語環境は「誰とでも通じるが、あえて通じない表現を楽しむ層もいる」という二極化した様相を見せている。

### 【教育の変革】

テクノロジーは教育の姿も変えている。AI が児童一人ひとりの習熟度や特性を分析し最適な教材・支援を提供する**パーソナライズド教育**が公教育にも浸透してい

る。例えば、公立学校でも発達障害のある子供に対して AI 支援ツールがきめ細かいケアをおこない、学習の遅れを早期発見・補填することができるようになった。教育への公的投資は引き続き重視されており、教師や介護士といったケア労働に従事する人々の待遇も見直されている。一方、富裕層は相変わらず子供に**多額の教育投資**をおこなっており、高度な個別指導や最新設備を備えた私塾が人気を博している。お金をかけた教育の価値自体は依然として高いものの、公教育も質を上げて追随し、全体的な教育水準は底上げされてきている。また、**VR／サイバー空間での実践的訓練も一般化した。****サイバネティックアバター技術**を応用し、学生は仮想空間で工場の機械操作や医療手技、危険な化学実験などを安全に体験学習できる。現実さながらのシミュレーション教育により、机上の知識と実地経験のギャップが小さくなっている。教育目標も知識詰め込みではなく創造性や共創能力、倫理観の涵養にシフトしつつあり、**集合意識時代における“人間らしさ”をどう育むか**が教育哲学の焦点となっている。

### 【文化・芸術の多様化と融合】

グローバルなつながりと AI 支援により、2065 年の文化はかつてない多様性と融合を見せている。世界中の人々がリアルタイムで互いの文化に触発され、新しい表現を次々と生み出している。例えば音楽分野では、複数の国の伝統音楽の要素を即興的に組み合わせるアーティスト集団が登場したり、絵画では AI が世界中の美術様式を学習して生み出した新流派が人気を博すなど、**文化のクロスオーバーが顕著**である。特筆すべきは、**集合的表現**とも言えるアートの出現である。共鳴圏を通じて多数の人が同時に感じた感情データを AI が解析・視覚化するアート作品や、何千人の夢を集めて編集した映画作品など、多人数の意識を素材にした芸術が制作されている。これにより、「作者」が単独では特定できない**コラボレーション的芸術**や、鑑賞者自らも作品にリアルタイムで干渉する**参加型芸術**が生まれている。

### 【ゲームとエンターテインメント】

娯楽の領域でも技術進歩が大きな影響を及ぼす。前述の通り生成 AI がゲーム制作を自動化し、プレイヤーの好みに応じてシナリオや世界をリアルタイム生成する**プロシージャルゲーム**が一般的になった。プレイヤーは広大な仮想世界を自らも創造しながら探索でき、一生遊び尽くせない程のコンテンツが自動的に生み出されていく。また、他者との共鳴体験を重視したエンタメも増えている。共鳴圏に接続した観客同士が**感情を共有しながら観るオンラインコンサート**や、観客の**脳波データ**で展開が変化する映画など、**集団で同期した体験**を売りにする

コンテンツが流行している。こうしたなかで大規模商業コンテンツ産業の構図も変わりつつある。資金力にモノを言わせて高品質グラフィックのゲームや映画を作る大手企業に対し、少人数でもアイデア次第でヒットコンテンツを生める環境が整ったためだ。例えば、とても面白いストーリーを持ちながら画力不足で埋もれていたマンガが、AIによる作画支援で一躍人気作になる……といったように、才能とAIの協働で新たなクリエイター層が台頭している。結果、エンターテインメントはより多彩で個人発のものが増え、消費者も受け身になるだけでなく創り手側として参加するケースが増加している。

#### 【文化と言語のアイデンティティ】

グローバル化と多言語化が進んだ社会では、人々の文化的アイデンティティも再編成されている。いわば「世界共通の感覚」が広がりつつあり、人々は同じような娯楽や情報をリアルタイム共有することで**地球規模の一体感**を得るようになった。一方で、そのような同質化に対する反発もあり、自分のルーツや文化を強調する動きも並存する。例えば、作家になりたい人は自国ではなくイギリスに留学し英語で執筆するのが成功の近道、といったグローバルスタンダードに乗ろうとする人が増える一方で、自分の出自（民族や地域性）を前面に押し出し個性として売り出す人もいる。2065年時点では、**ローカルな文化・言語とグローバルな文化のせめぎ合い**が続いている。人々は複数の文化圏にまたがるアイデンティティを持つことが一般的になっている。

## 7. 居住・都市生活 (住環境・都市設計・公共空間)

#### 【居住形態の進化】

人々の居住スタイルも変わりつつある。都市部では個人のプライベート空間を減らし、共有スペースを充実させる**コレクティブハウジング**が主流化し始めた。小さな個室と、大きな共用リビング・キッチン・ワークスペースなどを備えた共同住宅が増え、入居者同士がコミュニティを形成しながら生活する。この形態は**高齢者の孤独死防止**や若者の協働創作スペースなどさまざまなメリットがあり、行政も地域コミュニティの活性化策として支援している。また都市計画としても、一つのビル内に生活に必要な機能（買物・医療・教育・娯楽など）を集約した**垂直都市的集合住宅**が各地に登場。エレベーター一本で用事が足りる生活圏を提供

することで、移動に伴うエネルギー削減や、高齢者・子育て世帯の負担軽減にもつなげている。

### 【公共空間と都市デザイン】

人々が自宅外で過ごす時間が増えたことから、**都市の公共空間デザインも変化**している。公園やカフェ、コワーキングスペースといった場がこれまで以上に**生活の延長**となり、誰もが居心地よく長時間過ごせるよう工夫されている。例えば、繁華街の一角に無料で使えるキッチン付きラウンジが設けられ、自宅にキッチンを持たない人でも自炊を楽しめるようにしたり、道路空間を拡張してテラス席や市民農園を配置しコミュニティ形成を促すなど、**新しい公共空間の試み**がなされている。また、ARによる多層現実が進んだことで、都市の景観はデジタルと融合している。建物の外壁には物理的な看板だけでなくデジタル広告やアートがレイヤー表示され、イベント時には街全体が仮想装飾で彩られるなど、現実都市と仮想都市が重ね合わされたハイブリッドな街並みが出現している。その反面、人によって見えている景色が異なるため、都市計画者は「**全ての人にとって安全で機能する空間**」を意識しなければならない。信号機や案内表示板など重要インフラは誰のレイヤーでも視認できる必要があり、AR依存が進みすぎて一部住民に情報が届かないといった事態を避ける工夫が凝らされている。

### 【食と住の外部化】

シンガポールや台湾の例にも見られるように、人々の生活行動の一部は完全に外部サービス化されている。例えば食事の外食産業への依存は高まり、日常の食事をプロに任せることで自炊の手間を省くライフスタイルが一般的になった。かつては裕福層だけの選択肢であった「料理人や家政婦に任せる」生活が中間層にも広がり、結果として**都市から個人用キッチンが消えつつある**。自宅にキッチンがない代わりに、階層ごとに共有ダイニングやビュッフェホールがあり、住民はそこで顔を合わせて食事をする。このように生活インフラのシェア化が進んだことで、人々は狭い空間に住みながらも豊かな設備を享受できるようになった。ただしプライベートな食文化を守りたい人や、自分のこだわりで料理を続ける人も一定数存在し、都市郊外や地方ではあえて昔ながらの一戸建て+家庭菜園で自給的生活を送るコミュニティもある。**居住に対する価値観は二極化**しており、便利な共有都市生活を選ぶか、自立的でスローな生活を選ぶか、人々は自分のライフスタイルに合わせて居住形態を選択している。

### 【二拠点・多拠点生活】

テレプレゼンス技術の発達により、複数の居住地を行き来するライフスタイルも可能になった。**都会と田舎、国内と海外、地球と宇宙コロニー**（もしあれば）など、複数の拠点を持ち季節や目的に応じて移動・滞在する人も増えている。例えば週の半分は地方の古民家で過ごしつつ、都会のオフィスには分身ロボットで出勤する、逆に基本は都市部に居て山間の別荘に意識だけ飛ばしてリラックスするといったことも技術的には可能である。これに伴い、各地に長期滞在型の共用住宅や、空き家バンクを活用した期間限定居住サービスなどが整備され、人々は住む場所を柔軟に変えながら働き生活できるようになった。ただし物理的移動が不要になったわけではなく、多拠点間を行き来する高速交通インフラ（次世代新幹線、ハイパーループ的システムなど）も引き続き発展している。多拠点生活者にとっては**移動時間も生活の一部**となっており、移動中に仕事や休息ができるよう車両内設備の充実も図られている。

### 【地域コミュニティとの関係】

仮想的な繋がりが強まる一方で、**物理的な地域コミュニティ**も形を変えつつ存続している。人々はしばしば都市生活の喧騒や共鳴圈接続のストレスから離れるために「共鳴デトックス」と称して意図的に一人になる時間を取る。地方への分散移住や二拠点生活の流行も、その延長線上にある。結果として、都市部と地方部がネットワークで緩やかに連帯する新しい地域社会モデルが生まれている。都市住民が地方の祭りにオンラインで参加したり、地方の住民が都市のプロジェクトに遠隔参画するといった事例も日常化しており、地域間の共鳴が経済・文化を活性化している。とはいえ、地域ごとの文化・風土は完全には消えておらず、むしろ人々は多様な地域に関与することで各地の伝統や特色を再評価する動きも見られる。

## 8. 時系列や未来像 (2065年の社会像・技術と倫理のトレンド)

### 【2065年への道筋】

2020 年代から 2060 年代にかけての技術進化と社会変容を振り返ると、いくつかの大きなマイルストーンが浮かび上がる。まず、**2030 年代**には脳とコンピュータを繋ぐ BMI の実用化や、高度な AR インフラの整備が進み、IoB の前段階となる技術基盤が確立された。**2040 年代**に入ると、各国で IoB 網の試験運用が始

まり、一部先進都市では市民が脳接続デバイスを装着して生活するようになった。2040年代後半には、小規模な意識共有コミュニティが誕生し、企業内や研究機関で集合知を活用する実験が行われた。この時期、初のサイバネティックアバターワークも登場し、遠隔ロボットによる業務が限定的ながら実施される。

### 【社会制度と倫理の変遷】

テクノロジーの進歩に合わせ、**2050年代**には社会制度も大きく変わった。多くの先進国でデジタル権利章典的な法律が制定され、**脳内プライバシーやAIの権限範囲**など、**新領域の権利義務が法整備**された。**2050年前後**に一部国家でUBI試験導入がおこなわれ、AI失業者対策として本格導入する国も現れ始めた。また、**2050年代**には未来遺産(Future Heritage)プロジェクトが本格化し、著名な科学者や芸術家の脳データを保存・対話AI化する試みが注目を集めた。これに対し宗教界から「魂の冒瀧」との批判や、思想界から「生者の意思決定に死者が介入すべきでない」といった倫理論争が巻き起こり、社会全体で過去と未来の関係性について議論が深まった。

### 【2065年の世界像】

こうした流れを経て到達した2065年の世界は、高度に技術化されつつも人間の在り方を巡る新たな問い合わせが渦巻く社会である。ひとことで言えば「**超接続と超分断が同居する未来**」とも表現できる。IoBと共に鳴響によって人々はかつてなく深く繋がり合っているが、その一方で、各人が自分専用の現実に籠もることで他者と断絶する局面も存在する。倫理意識はテクノロジーの影響でアップデートを迫られ、自由意志やアイデンティティの定義は揺らぎながら再構築されつつある。エネルギー・資源問題は技術で緩和されてはいるものの、人類はなお物理世界の制約を完全には超克していない。経済的には自動化と新価値観で豊かさの質が変わり、「**豊かさ=物量**」から「**豊かさ=共感や創造性**」へとシフトした。人々の生活は便利で快適になったが、その裏で人間とは何かを問い直す哲学的な模索が続いている。

### 【技術と倫理のトレンド】

2065年時点で見られるトレンドとして、技術面では更なる融和と内在化が進む兆候がある。つまり、テクノロジーがインフラとして当たり前になり人々の意識に溶け込むことで、逆に「**技術を意識しない**」社会になりつつある。一方、倫理面では**人間中心主義への回帰**とも言える流れが見られる。過度なテクノロジー依存や集合社会への反省から、人間の尊厳や多様性を再評価し、テクノロジーを人

に従属させる（ツールとして使いこなす）価値観が台頭してきている。例えば、一時は権威主義的なデータ統制が強まった国々でも、人権意識の再構築が模索されている。民主主義の振り戻しが起き、テクノロジーは透明性・説明責任を持つて用いられるべきとの合意が広がりつつある。

### 【未来への展望】

**2065 年の社会**は、多くの課題と希望を孕んだ過渡期といえる。今後さらに技術が発達すれば、2070 年代には核融合の実用化や、地球規模の意識ネットワークの完全実現（世界中の人が一つの共鳴圈に接続するような状態）も視野に入る。しかし同時に、そのような未来が来るべきかどうかを人類は慎重に見定めている。技術的に可能なことと社会的に望ましいことの違いを学んだ過去数十年を踏まえ、2065 年時点の人々は総じて賢明なバランス志向を持ち始めている。すなわち、**便利さと人間らしさ、集団利益と個人の尊厳、革新と持続可能性**——これらを二者択一ではなく両立させる道を模索する姿勢。この姿勢こそが、**2065 年の世界観全体を貫くメッセージ**と言える。人類は技術と社会構造を創造的に組み合わせ、新たな倫理観を育みながら、調和の取れた未来を築こうとしているのである。