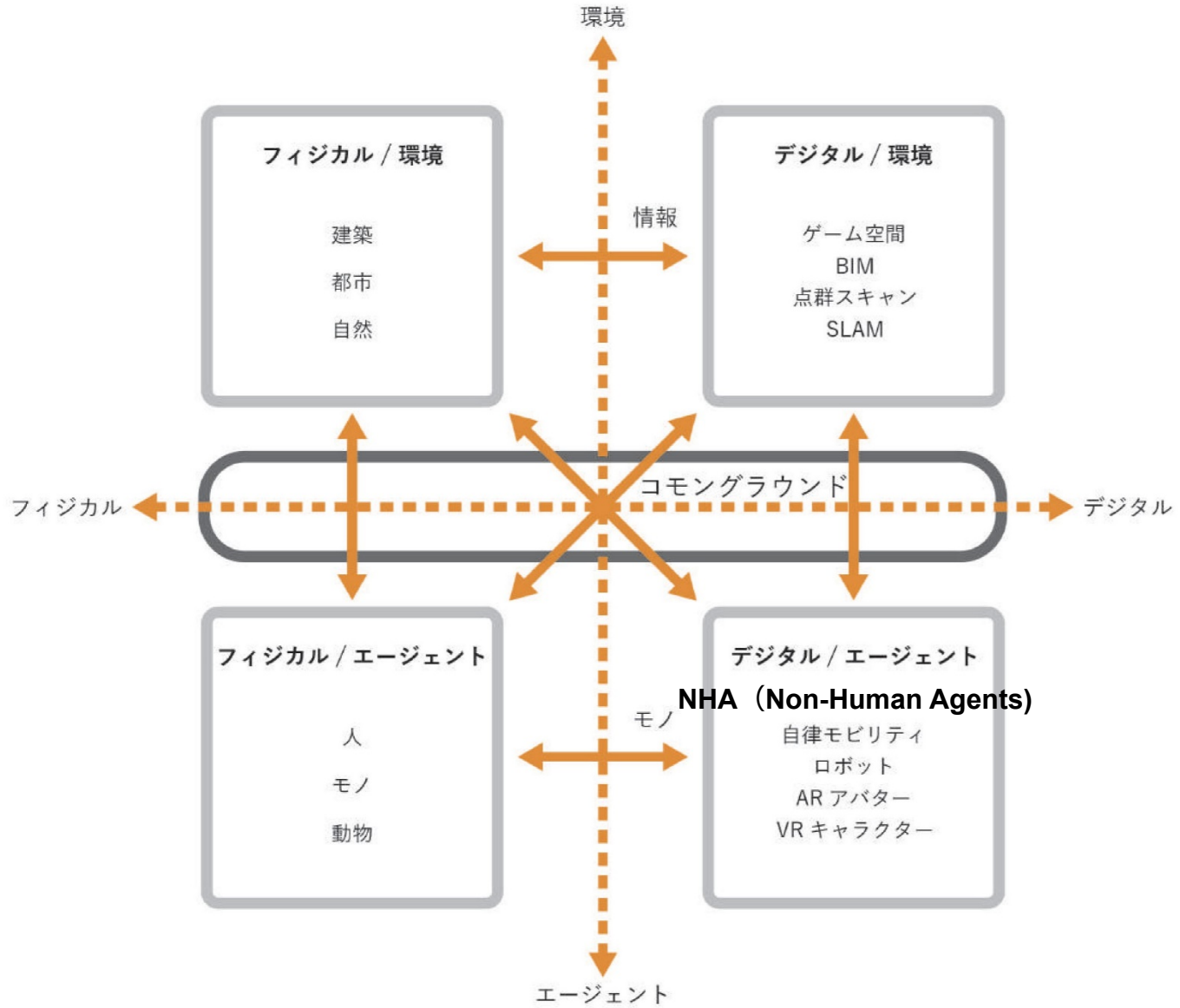


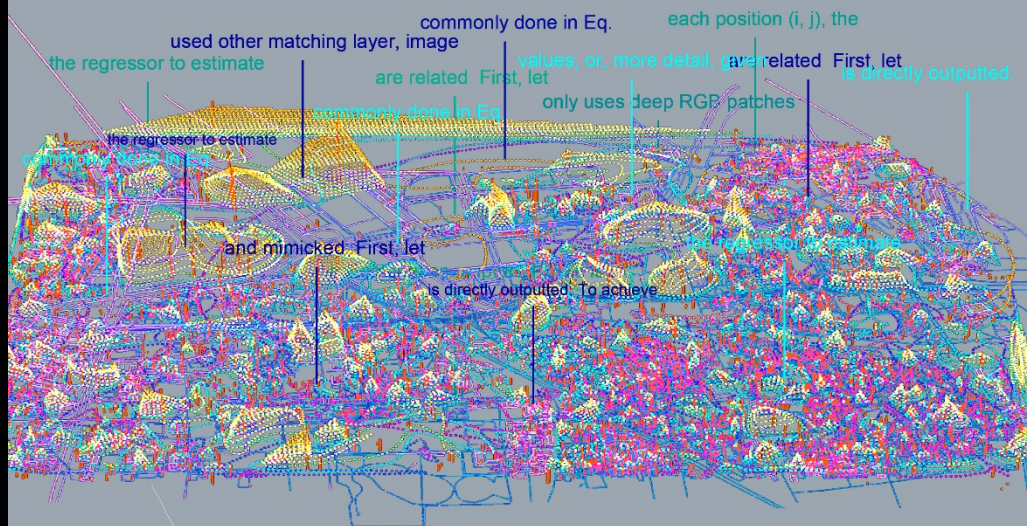
コモンズラウンドと 次世代型社会基盤



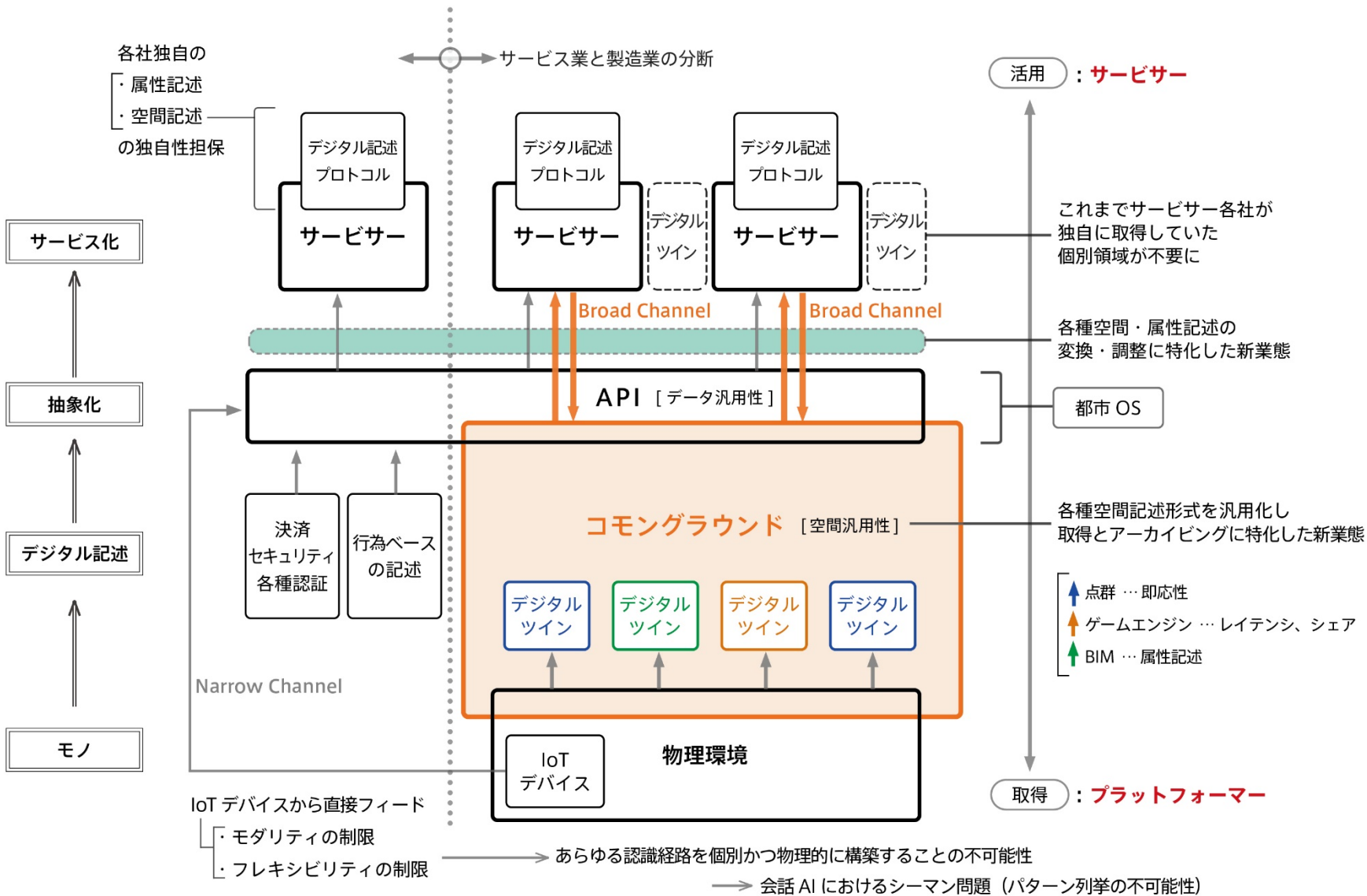
人間「外」の視点

NHA

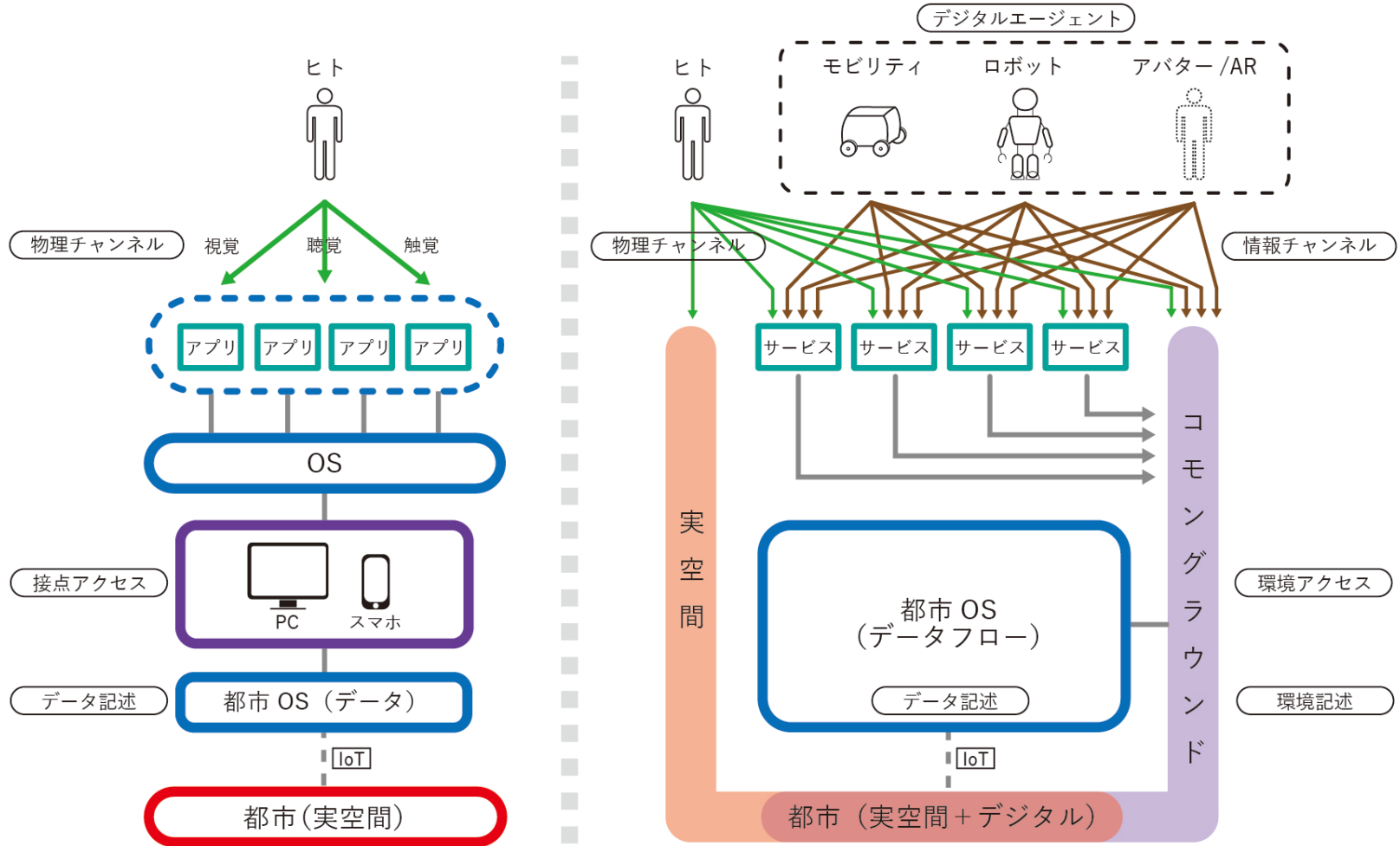
(Non-Human Agent)



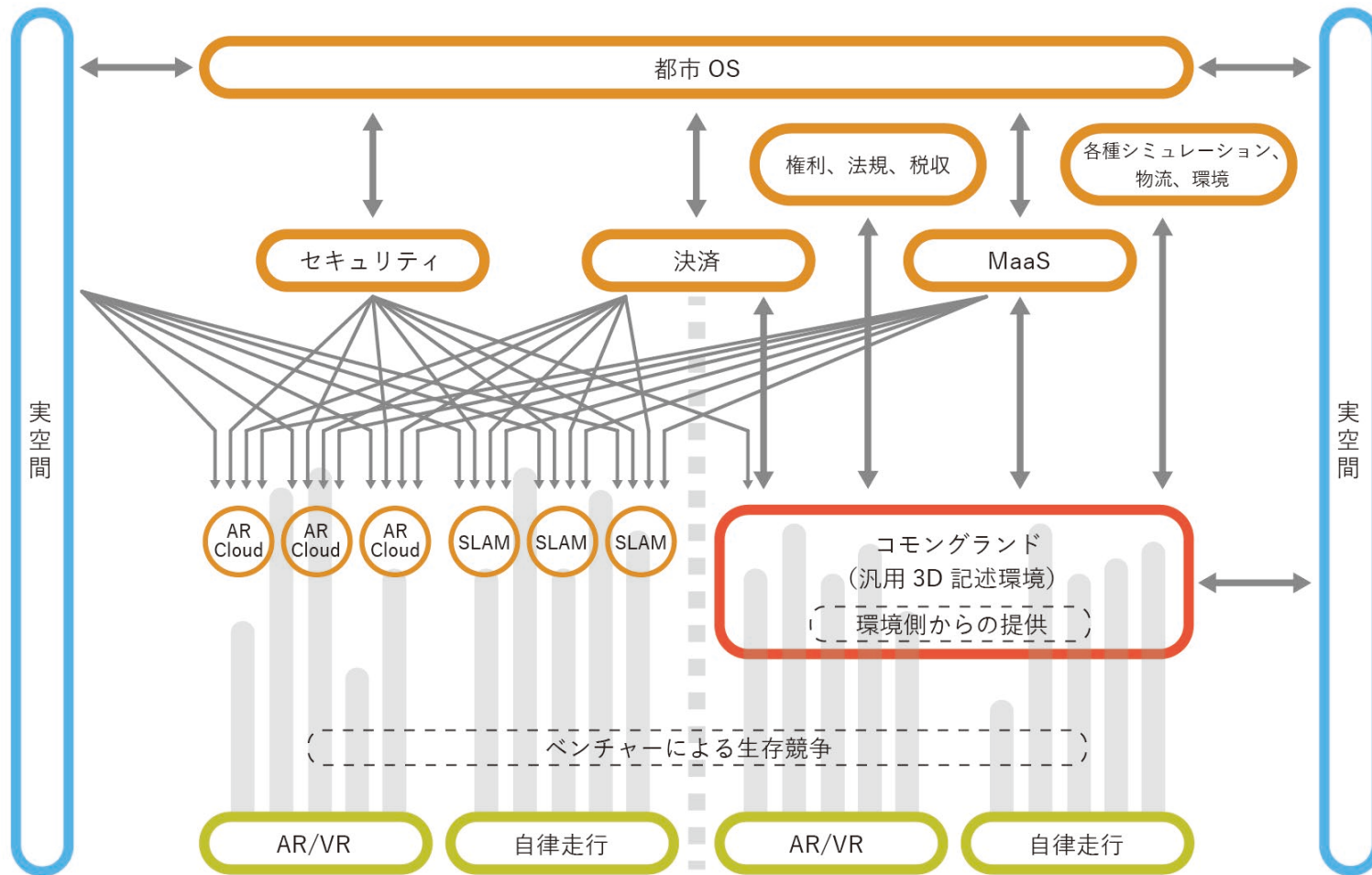
実空間、デジタル空間（都市OS）とコモングラウンド



スマホから建築へ、オブジェクトから環境へ

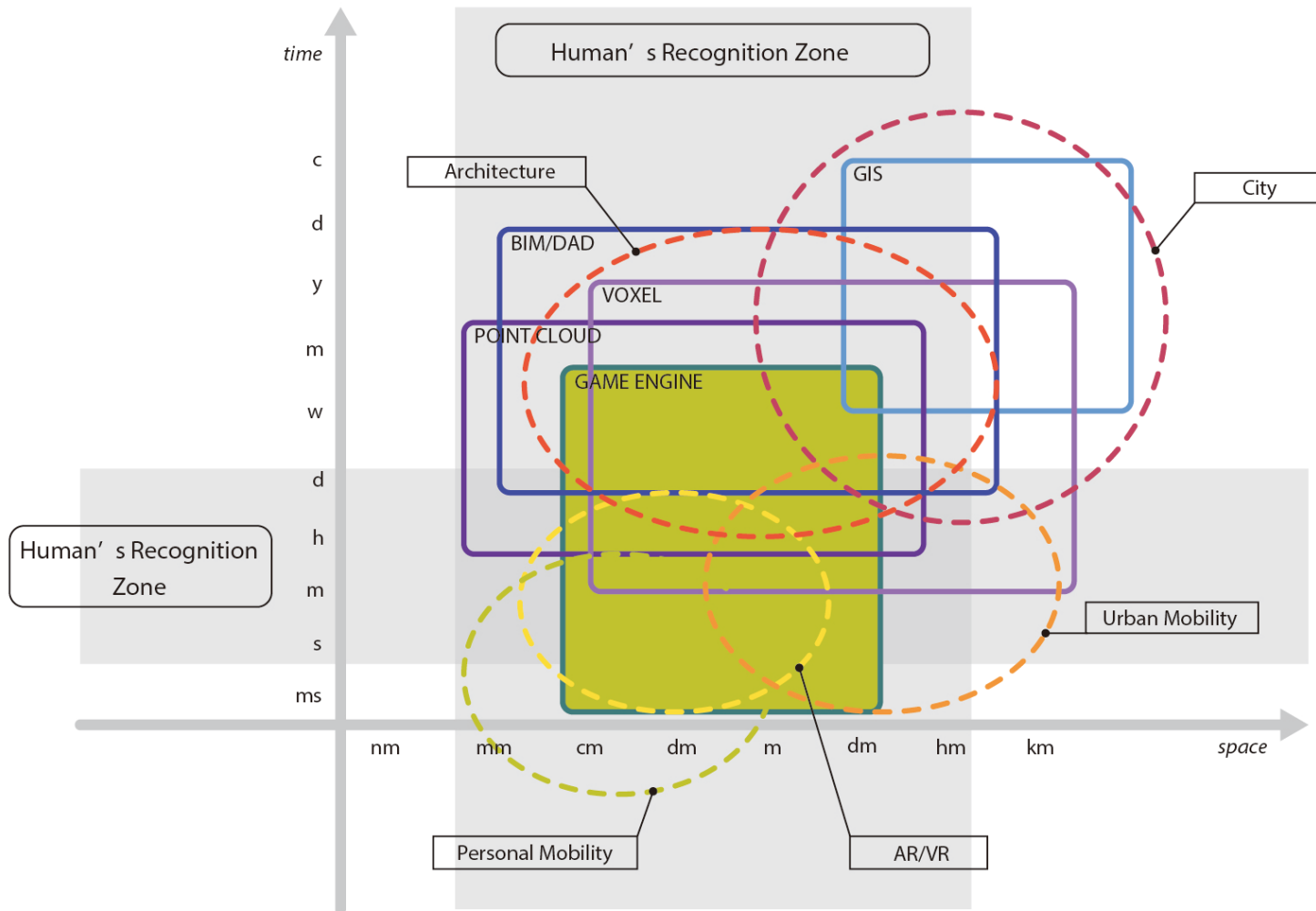


汎用デジタル記述環境（コモングラウンド）がある場合と無い場合の対比

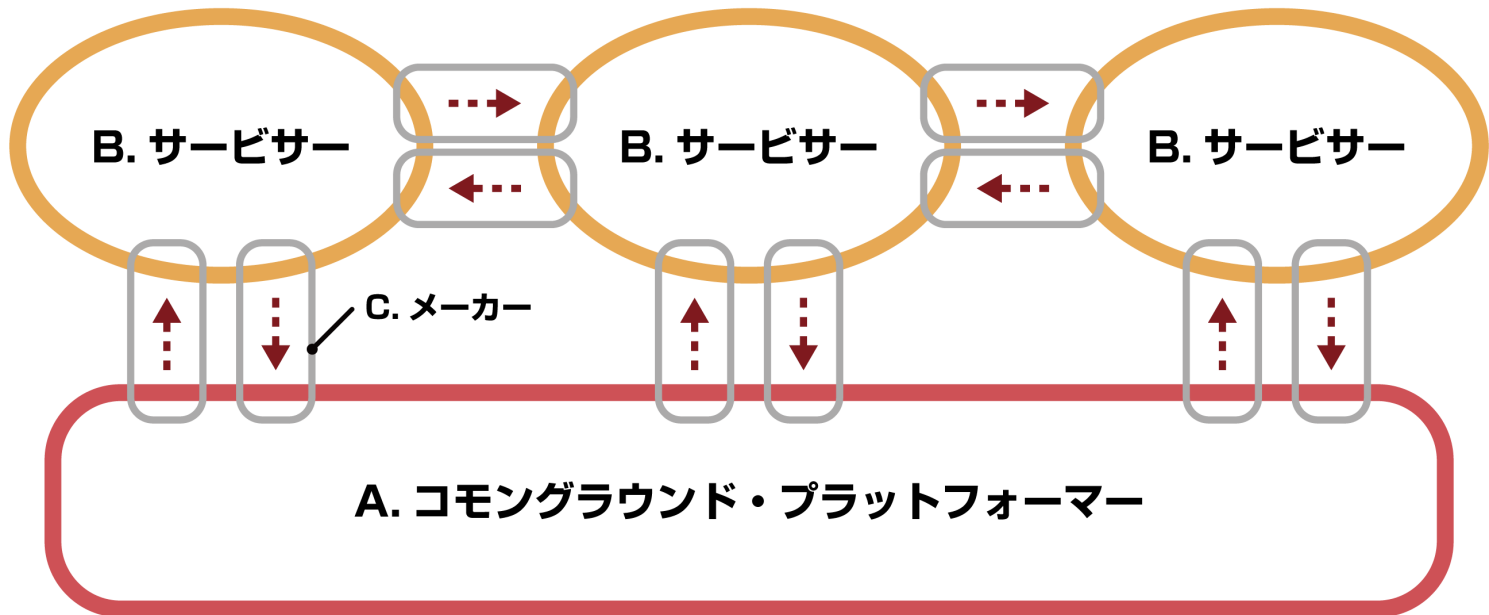


空間のスケール
時間のスケール
汎用性

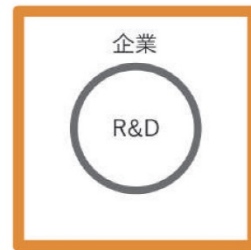
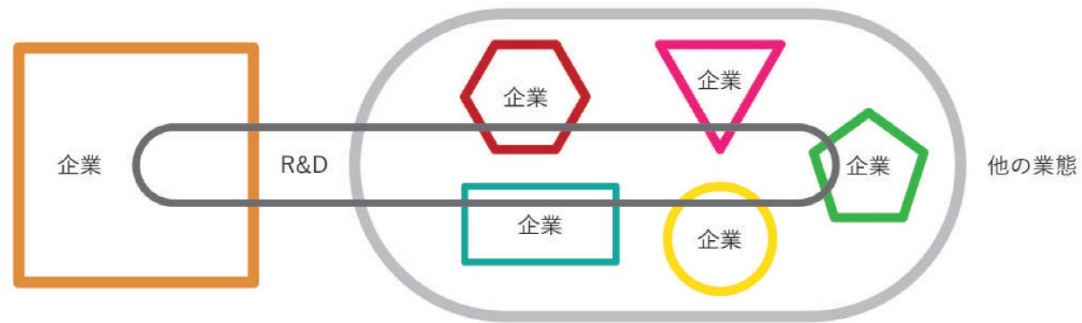
空間記述方式による空間および時間スケールでの領域性



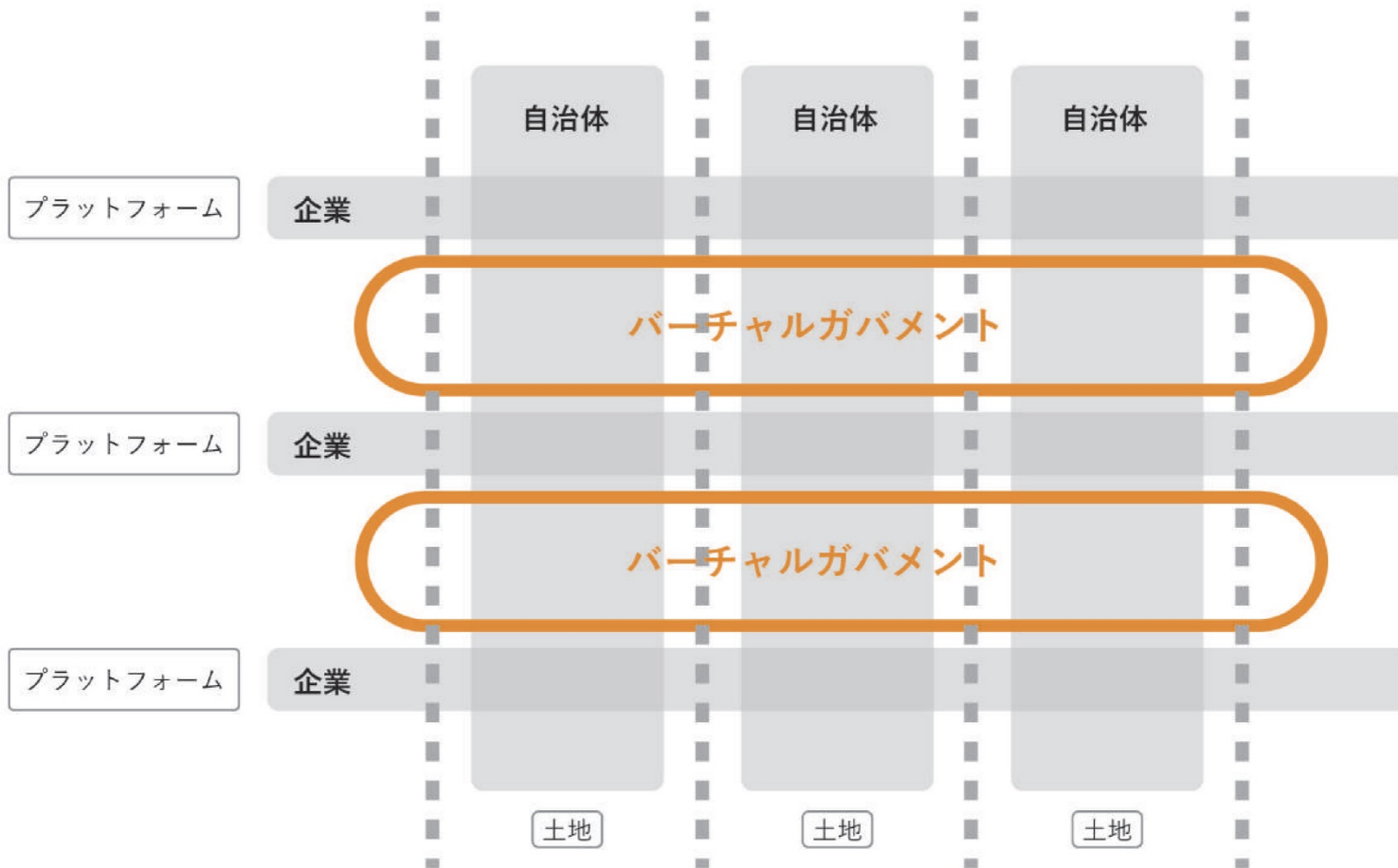
プレイヤーの立ち位置と相互依存関係



社会的サンドボックス機能の必要



プラットフォームの新しい役割：企業と公共の融合



デジタルツインの価値と権利、社会契約のデザイン

O

オープンレイヤー

データにブラックホールが生まれないように、
公共のために公開する領域

V

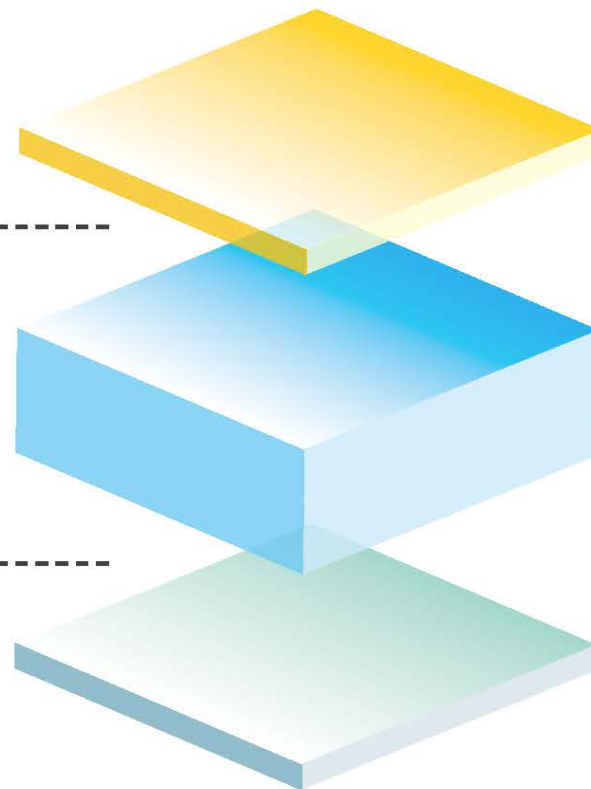
バリューレイヤー

有償で販売するマネタイズ可能な領域

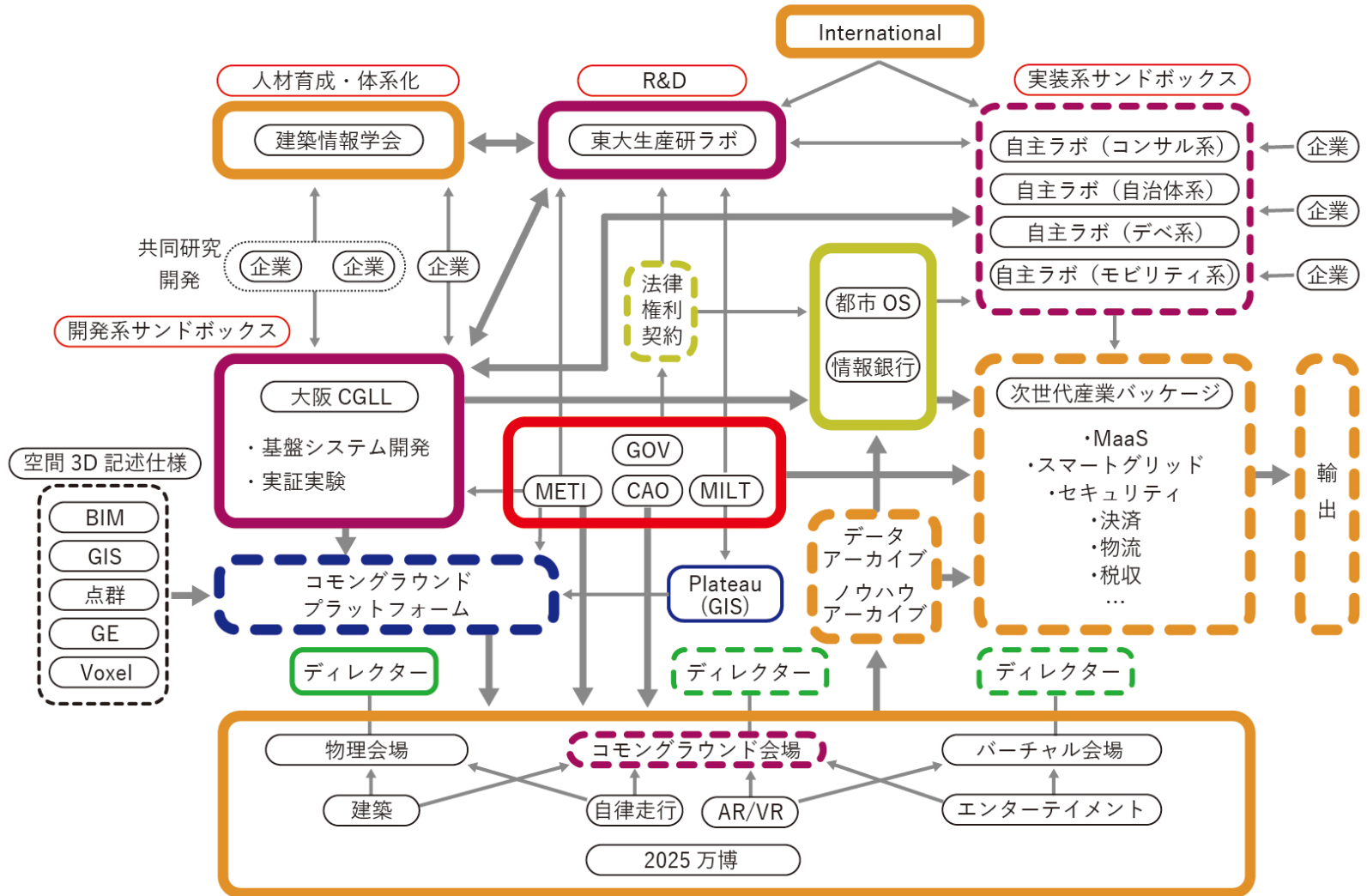
S

セキュリティーレイヤー

防犯やテロの危険性を考慮した
セキュリティーを担保した非公開の領域



新規都市環境記述プラットフォーム開発の機会及び主体相関図



- 環境とエージェントの双方向性
 - 個別最適化と全体最適化の両立
 - ロングテールの動的マッチング
 - 共通フォーマットでの汎用データ
取得と蓄積の前提構築
 - 新たなメタ価値の開拓と価値化
-
- より多様な「**選択肢**」の実装
 - **エコ、ソーシャル、エシカル**
を扱う**基礎プラットフォーム**