

仮想空間で儲ける

米国発の仮想空間「セカンドライフ」が脚光を浴びている。セカンドライフとは、インターネット上に広がるコンピュータグラフィックスで構成されたバーチャルな空間であり、プレイヤーは「アバター」と呼ばれる自分の分身を操って、この仮想世界を闊歩するのである。米リンデンラボ社というベンチャー企業が運営している。セカンドライフが他のオンラインゲームと違うのは、現実さながらの空間が広がっているだけで、ゲームを攻略するという目的がないことだ。プレイヤーはこの仮想空間の中で、他のユーザーが作った店を回ったり、物を買ったり売ったり作ったりしながら仮想空間で生活する。目的はプレイヤー自身が決めるのだ。

もう一点、このセカンドライフが他のゲームと異なっている点がある。多くのオンラインゲームは、仮想空間の通貨と現実の通貨の交換（リアルマネートレード：RMT）を禁じている。これは、その行為がマネーロンダリングなどの不正の温床になる可能性を懸念しているためである。しかし、セカンドライフでは、仮想通貨「リンデンドル」と現実の米ドルとの交換が認められており、リンデンラボ社が運営するLindeXという市場で売買することが出来る。

こうなってくると、この仮想世界での収益機会を考えてしまうのが人間である。実際、仮想空間の土地を買い、そこに魅力的な都市を築いたこと

で1億円以上を稼いだ者もいるそうである¹⁾。

そのセカンドライフに、このたび株式市場が登場した。その一つであるWorld Stock Exchange（WSE）では現在96社が上場しており、一日あたりの取引高は120万リンデンドル（約55万円）である²⁾。まだまだ黎明期であるため、その取引高は少ないように思えるが、このような仮想市場に株式市場が登場したことが驚きだろう。なぜなら仮想市場では必ず「信用」の問題が発生するからである。セカンドライフには株式市場以外にも銀行などの金融機関が存在するが、利用者は本当にそれらを信用することができるのであろうか。ある日突然それらの金融機関が消えてしまい、自分が口座に預けていたお金を持ち逃げされる可能性がある。また逆に金融機関にとっては、利用者の信用力を測ることが非常に難しい。お金を借りるだけ借りて、そのまま逃げてしまう利用者も出てくることだろう。

仮想空間に存在する金融業は上記のようにまだまだ発展途上であり、その世界の中での法律の整備や、個人の特定・与信管理等、解決すべき問題は多い。しかし、多くの企業や個人がこの世界に足を踏み入れている現状を考えると、これらの整備も確実に進んでいくだろう。今後、仮想空間が魅力的な投資対象になるかもしれない。（中村智光）

¹⁾ ただしこれは稀有な例である。セカンドライフ内は物価が非常に安いので、普通に働いただけではほとんど儲からない。

²⁾ 2007年5月末現在