

# 日本ならではのメタバース実現に向けて

株式会社 野村総合研究所  
ICT メディアコンサルティング部長  
三宅 洋一郎

メタバースというと VR を用いた会議や 3DCG キャラクターのコンサート等、3D 仮想空間でキャラクターがコミュニケーションするサービスが想像される。しかし、メタバースは多種多様で、定義が明確に定まっていない。メタバースの本質は 3D や VR ではなく、人が現実世界とは異なるパーソナリティを活用し仮想空間上でコミュニケーションをとることにあると考えている。

日本ではインターネット普及期に 2ちゃんねるという匿名掲示板がはやった歴史があり、ネット上で匿名の人格を持っている人が一定数存在する。例えば、Twitter で趣味やコミュニティごとにキャラクターを分けて楽しんだり、匿名で趣味の内容を YouTube で発信したりする人等が挙げられる。弊社が 2022 年 7 月に実施した調査<sup>\*1</sup>によると、SNS 利用者の 3 割が匿名で投稿する・自己表現をする等のコミュニケーションを行っている。この匿名での発信が多いことが日本の特色である。少し古いが、日本人の匿名利用が多いことは総務省の調査<sup>\*2</sup>でも報告されている。

メタバースは、現在匿名でコミュニケーションをとっている人のさらなるニーズを顕在化する。現状よりもっと豊かな表現ができるため、自身が真に理想的と思うキャラクターを表現することが可能になるためである。また、発信する人が先導することで、多くの人々が仮想空間上で過ごすようになり、それに伴ってコミュニケーションや出会いの場がシフトしていく。自分自身を表現する場としてもますます重要となり、さまざまなサービスが提供されるようになる。過ごす空間の移り変わりは、広告宣伝・販売促進のチャンネルの変化にもつながっていき、大きな経済圏をつくっていくだろう。

企業はその経済圏の恩恵にあずかるために、今からメタバース時代の自社サービスの在り方について検討を進めるべきである。また、メタバースは匿名文化という日本の特性に加えて、アニメやゲームという日本の強力なコンテンツ力を発揮できる分野である。現在デジタルプラットフォームは GAF A を代表とする海外企業が強いが、メタバースを活用すれば逆転できる可能性もある。

一方、メタバース上では、誤った情報の拡散、詐欺、不適切な競争など、現在のデジタルプラットフォームについて議論されている課題よりもさらに複雑で難しい課題が多く発生するだろう。国としても、健全な仮想空間実現に向けた制度等の検討を今のうちから進めておく必要がある。

詳細なメタバースのトレンドや市場規模予測については、2022 年 12 月 22 日に発売となる「IT ナビゲーター 2023 年版」にて説明している。この書籍ではメタバースだけでなく、ICT に関する七つの産業に対して将来展望を予測している。あわせてご参照いただきたい。

※1 情報通信に関するアンケート調査 (web アンケート) 2022 年 7 月実施

※2 総務省「ICT の進化がもたらす社会へのインパクトに関する調査研究の請負」報告書 (2014 年 3 月)