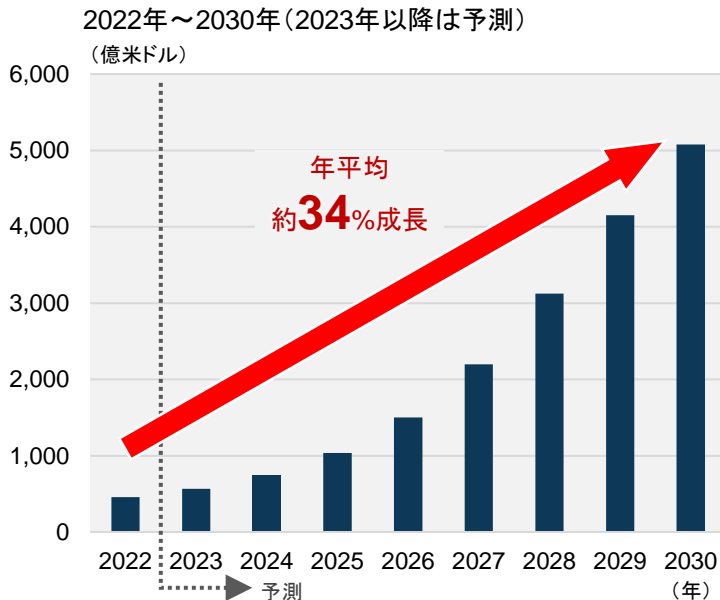


- **メタバース(Metaverse)**とは、「**メタ(meta、超越)**」と「**ユニバース(universe、宇宙)**」を組み合わせた造語で、デジタル上に構築された仮想世界のことです。
- 利用者は、仮想世界に自分の分身であるデジタルキャラクター「**アバター**」で参加し、空間内を自由に移動したり、誰かと会話をしたりすることができます。
- **メタバース**では、**アバター**の存在によって、文字や言葉に、動作といった非言語情報を付加することで、高い没入感と充実したコミュニケーションを取ることができます。

メタバース市場の推移

- **メタバース**では、複合現実(MR)や拡張現実(AR)、仮想現実(VR)などの技術を使い、ゲームやエンターテインメントへの参加、ショッピング、仮想不動産の売買など、現実世界と同様の経済活動が行われています。
- **ビジネス**の現場では、デジタルツイン(現実世界を仮想世界に再現)やNFT(非代替性トークン)といった技術が併用されていることから、仮想世界特有の価値提供や業務効率化などへの活用が期待されています。



出所: Statista Market Insights

※上記は過去のものおよび予測であり、将来を約束するものではありません。

※公開情報など信頼できると判断した情報をもとに日興アセットマネジメントが作成。情報の正確性・完全性について当社が保証するものではありません。

ページ記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。また、弊社ファンドにおける保有・非保有および将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆・保証するものでもありません。

仮想世界を提供するメタバース関連企業

- 仮想世界では、人々が集い、対話型ツールを活用できる社会主導型の環境などが整備されています。
- 環境には、単一企業が独自に構築する中央集権型と、ブロックチェーン(分散型台帳)技術を使って構築する分散型があり、ここでは中央集権型の主要企業を紹介します。

Roblox (米国、ROBLOXを提供)

- ユーザーは、開発者向けポータルでアイテムやゲームなどの作成や、シナリオを作る権限が付与されています。
- 2022年には音楽ストリーミングサービスのSpotifyやファッションブランドのGUCCIが出展しており、過半数を若年が占めているユーザー層を幅広い世代に拡大し、さまざまなニーズを取り込もうとしています。

Linden Lab (米国、Second Lifeを提供)

- 2003年に公開された「Second Life」は、ほぼすべてのコンテンツがユーザーによって作成されています。ユーザー同士のコミュニケーションやイベント開催のほか、米ドルと互換性があるゲーム内通貨でモノの売買などができます。
- VRゴーグルに対応しており、ほかのアプリで作成したアバターを取り込むこともできます。

Mojang Studios (米Microsoftの子会社、Minecraftを提供)

- 3Dブロックで構成された仮想空間の中で、砂場で自由に遊ぶ感覚でモノづくりや冒険を楽しむゲームです。授業や学習で使われているほか、バーチャル音楽祭やバーチャル観光としても利用されています。
- 2021年にはウォルト・ディズニー・ワールドの一部エリアが再現され、2022年には韓国の大学が講堂を模した場所での入学式を開催するなど、話題となりました。

VRChat (米国、VRChatを提供)

- 2017年に公開された「VRChat」は、VRとSNS(交流サイト)を組み合わせたもので、ワールドと呼ばれる無数の仮想空間(学校や美術館など)で、コミュニケーションを取ったり、イベントへの参加などができます。
- VRゴーグルを利用してプレイしますが、機器がなくても参加することができます(アバターの動作制限などがあります)。

※報道などを基に作成したものであり、すべてではありません。また、将来変更される場合があります。