

新たな経済を創り出す「セカンドライフ」 その可能性とリスク

三淵 啓自 ● デジタルハリウッド大学大学院 セカンドライフ研究室 教授

自由な創作の場を提供し、世界で600万登録を突破 盛り上がる仮想経済に規制が強まる動き

■ 急激に増える登録者

「セカンドライフ」は、米サンフランシスコに拠点を置くリンデンラボ (Linden Lab) が、2003年6月から提供を開始したオンラインサービスである。画面上に見える世界は、複数のプレイヤーが1つの世界に参加するMMORPG (多人数同時参加型オンラインRPG) によく似ている。しかし、ストーリーも、あらかじめ設定されたキャラクターもなく、参加者が自由にふるまえる。つまり、「人生はゲームのようなものだ」という意味ではゲームと言えるが、あくまで活動の場の提供であり、現実社会の生活を1つ目とするならば、セカンドライフは2つ目の生活 (Second Life) というわけである。のべ登録者数は2007年5月現在で600万を超え、その数は現在も1週間に10万人以上の急激なスピードで増え続けている。

参加者は、自分の分身として画面上に登場する3Dのキャラクター (アバター) を用いて、さまざまな体験ができる。衣服や乗り物、道具などさまざまな物を専用オーサリングツールを使って自由に作ることができるが、すでにセカンドライフ内にはさまざまな物が売られており、仮想通貨であるリンデンドル (L\$) が使われている。

■ 誰もがサービス提供者になれる場

セカンドライフとオンラインゲームの決定的な違いは、サービス会社であるリンデンラボが提供する「場」だけであるという点だ。その意味では、SNSと似ている。あらかじめ

め用意されているのは仮想世界の土地だけで、それぞれの島にどのような建物を建てるかといったことから、どのような天気にするか、どのようなルールを運用するか (たとえばこの島ではシューティングゲームを行うなど) まで、すべてその島のオーナーが設定できる。つまり、リンデンラボから島を買い (約20万円)、固定資産税 (月額約3万5400円) を支払えば、誰でもセカンドライフ内でゲームなりエンターテインメントコンテンツなりのサービス提供者になることができるのである。

すでにセカンドライフ内ではさまざまな商店や娯楽施設、コミュニケーションスペースが運営されている。ウェブの世界では多数のユーザーの知を持ち寄って1つの大きなサービスとするWeb2.0が花盛りだが、3Dのコンテンツでこのように多数のユーザーの成果をまとめあげるという試みは、今のところほかにはない。

セカンドライフ内での創造活動がこれだけ活発になったことの大きな要因は、それぞれのクリエイターに著作権を認められたことだ。通常、ゲーム内でユーザーが何かを作ったり売り買いしたりする場合、それぞれのアイテムの著作権はゲームの運営会社が所有している。しかし、セカンドライフ内では、作った物の著作権や販売権はクリエイター本人にあり、使用条件なども細かく指定できる。そのため、良いものを作ることはクリエイターの名誉になり、高いモチベーションを維持できるのだ。さらに、同好の士が集まってコミュニティを形成するなど、オープンソースソフトウェアの世界と同じような流れができてきている。

セカンドライフ内で人気を得ているのは、完全に自分のアイデアだけで作品を創造する専門家のようなクリエイターばかりではない。マンガやアニメーション、ゲームなどの作品から派生するデジタルコンテンツも需要は高い。作品内に出てくるキャラクターや乗り物、道具などを所有したい、着てみたい、乗ってみたいというニーズだ。現実社会では不可能な大きさのものでも仮想世界なら難なく実現でき、その楽しみ方でも夢が広がる。

ただし、現状ではそれぞれの作品には著作権や販売権を管理する企業があり、作品内のキャラクターなどを利用したデジタルコンテンツは厳密には違法なものである。しかし、

図1 米国「Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006」の概要

- 銀行やクレジットカード会社などの金融機関がオンラインギャンブルサイトと出入金のやりとりをすることを禁止する
- プロバイダーなどのインターネット事業者がオンラインギャンブルサイトを運営したり、リンクしたり、ユーザーを誘導したりすることを禁止する
- 禁止する対象には例外あり (競馬、州内で完結するギャンブル他)
- 違反の場合、最長5年の禁固刑か罰金 (または両方)

今後この分野をより活発にするには、権利会社がある程度著作権などによる制限を緩め、自由に関連コンテンツあるいは関連アイテムを開発できるような仕組みが求められるだろう。権利会社側にとっても、セカンドライフ内で個人が作成したデジタル作品に認証を与える代わりに販売金額の何%かを著作権使用料として徴収するなど、経済的なメリットを得る方法はいくらかでもある。また、ブログから書籍が生まれたように、セカンドライフ内で人気を集めたコンテンツやアイテムを、現実社会で商品化する、というビジネスも生まれるだろう。

■ バーチャル世界の活発な経済活動

もう1つの大きな特徴は、セカンドライフ内の通貨であるリンデンドルを、現実世界の米ドルに換金できるという点だ。リンデンドルは、自分で作った物を他ユーザーに売って得るか、リンデンラボから購入するわけだが、魅力的なサービスを作り上げて売り上げがあげれば、島を買い固定資産税を払っても十分引き合うばかりか、儲けることもできるのである。

これを助ける仕組みの1つが、少額課金が可能である点だ。何かを買うときに、たとえば5円10円という金額でも決済できる。通常、ウェブ上であるコンテンツを100円で売りたいと思っても、クレジットカード決済などを利用するとランザクションコストがかなりすぎ、小規模の店舗は個人では開けない。携帯電話のコンテンツが100円や200円といった価格で提供できるのは、料金徴収を携帯電話キャリアが代行しているからだ。セカンドライフの世界では、この仲介の役割をリンデンラボが担う。リンデンドルで簡単に少額決済が可能のため、売買がより活発になるのである。

これまで、個人でデジタルコンテンツを作成する能力があっても、販売ルートがなかった。しかし、セカンドライフ内では、作ったらその場で売ることができる。たとえば働きに行けない、外出できないといったハンディキャップのある人でも、自分の想像力だけで商品を作り上げて販売できるのである。セカンドライフには、新たな市場と労働形態が存在し、さまざまな社会問題を考える助けになるかもしれない可能性も秘めている。

■ 企業がマーケティングツールとして注目

企業がセカンドライフの存在価値を大きく評価している事例がいくつもある。たとえば、デルはセカンドライフ内で購入・設定・組み立てをしたPCを実際に自宅へ配送するサービスを開始し、その発表会見もセカンドライフ内のバーチャル世界で行った。また、トヨタは自社ブランドの自動車をセ

カンドライフ向けにデザインして販売している。現実社会と同じように購入して運転できるのだ。ロイターグループでは、技術担当記者がセカンドライフ内に「セカンドライフ内支局」を開設している。

各企業が、セカンドライフ内でプロモーション活動を行うことに価値がある、と考えていることは明らかだ。同時に、セカンドライフは市場調査などを行うツールとしても有効だと期待されている。通常のカatalogでは、三次元のを画面上あるいは紙に印刷した状態という二次元で見ることができないが、セカンドライフ内では、ひっくり返して見たり回りをぐるりと回ってみたい、といったことが可能で、自動車なら乗ってみることもできる。消費者の体験がより豊かになることで、どのような製品が好まれるかといった調査もより詳細に行えると考えられるからだ。セカンドライフを利用した新たなマーケティング手法が、今後、次々に開発されるのではないだろうか。

■ 仮想経済のリスク要因

しかし、セカンドライフは良いことづくめの夢の国かといえば、もちろんそんなことはない。著作権侵害や誹謗中傷といったインターネット社会によくある問題は、当然セカンドライフ内にも存在する。マネートレードによる課題もいくつか明らかになっている。

現在、セカンドライフについて筆者が気になっているいくつかの動きと、仮想経済のリスク要因を以下に挙げておく。

(1) リンデンドルの経済を維持できるか

LindeXという市場でリンデルと米ドルとの交換ができるようになってきている。今のところセカンドライフ内での消費が大きく、リアルへのドレインが少ないので調整は簡単だが、中の経済規模が大きくなってそれに見合う現金をプールしておく必要が出てくると、リンデンラボ1社で小さな国ほどの規模の経済を支えることができるかが問題である。

住人（ユーザー）がいっせいにリンデンドルを米ドルに交換したら、セカンドライフの経済は崩壊しかねない。リアルの世界のように、一般的な住人が増えれば市場は安定してくるだろうが、お金を稼ぐビジネス目的の個人・企業やアーリーアダプターが先行している現在のバーチャル社会は、まだ不安定であると言える。

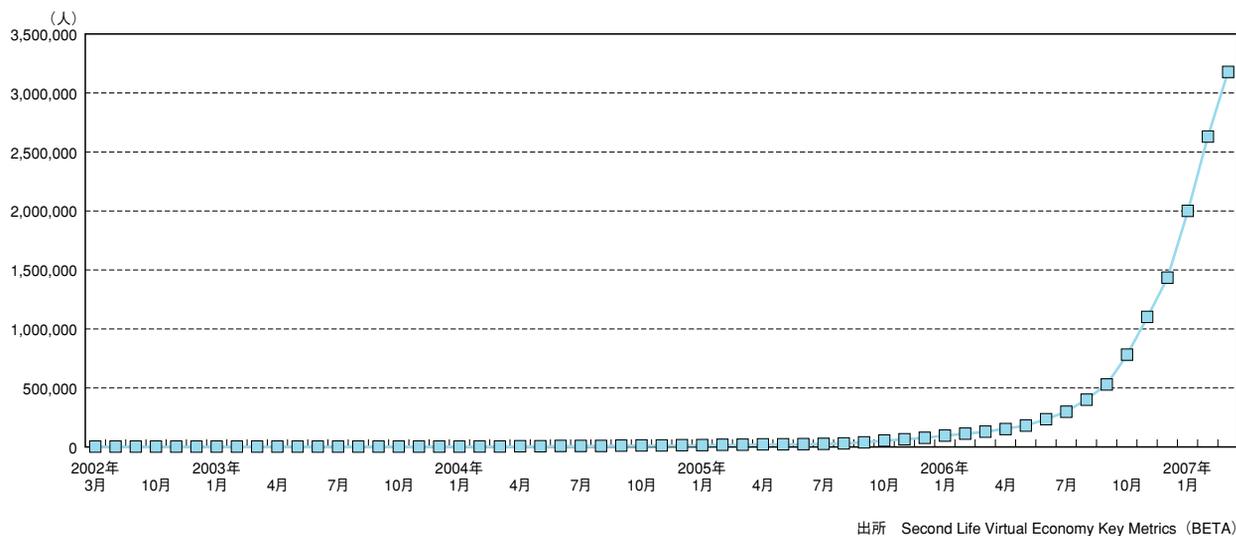
(2) 別の経済圏への動き

リンデルドルとは別の経済圏を作ろうとする動きもあり、現在、ACS（Anshe Chung Studio）⁽¹⁾によるバーチャルワールド間の金融ネットワークづくりが進んでいる。

新たな経済を創り出す「セカンドライフ」 その可能性とリスク

セカンドライフのユニーク利用者数は300万を突破

資料5-2-2 セカンドライフの人口（ユニーク利用者数）の推移



複数アカウントの重複を除いた、ユニークな利用者数の推移を示す。2005年10月に住民10万人突破イベントが行われたことを考えると、2006年以降の伸びがいかにも急激かわかる。有料のプレミアム会員は2007年3月で7万を記録している。

また、筆者も、Japan Layer構想を提唱しており、日本独自の経済圏を形成することによって、金融関連の法的相違や海外との為替取引などの問題、および法的なグレーゾーンを明確にしていく必要があると考えている。

(3) カジノ規制の影響

これまで、リンデンラボでは、カジノの参加規約に「各国の法律に準じてプレーすること」と示しているとおおり、あくまでもユーザーの自己責任として対処していた。しかし、米国で「Unlawful Internet Gambling Enforcement Act of 2006」が可決されたことにより、状況が一変した。この法律では、金融機関がオンラインギャンブルサイトと出入金のやりとりをすることを禁止し、インターネット事業者がオンラインギャンブルサイトを運営したり、リンクしたり、ユーザーを誘導したりすることを禁止している。リンデンラボでもカジノに関する情報は一切告知を禁止し、検索してもヒットしないようにするなどの対策をとり始めている。日本でも追随する可能性があるので注意が必要だ (p.264図1)。

(4) 日本における仮想通貨の位置付け

現在、リンデンドルと日本円の換金は、リンデンラボから

は提供されていない。日本では、日本円からリンデンドルへの変換は問題ないとの見解がほとんどで、ゲームトークンとしての販売、たとえば、パチンコ玉の販売のような扱いになる可能性が高い。ただし、これも法的解釈によっては米国でドルに換金できるので、日本円を変換したリンデンドルが貨幣と同等の扱いになると、金融庁の許可なく換金した場合違法になる可能性がある。したがって、今はグレーゾーンとしか言えない。

また、リンデンドルから日本円への変換になると、さらに難しくなる。日本では、ゲームをプレーすることで収入がある場合は、賭博と解釈される可能性が高い。パチンコの玉が換金できないのと同じように、リンデンドルを換金するのはかなり違法性が高いとの見解が多いのである。また、セカンドライフ内にカジノもあるので、日本人が日本国内にいなからセカンドライフのカジノに参加すると、インターネットカジノと同じであれば、警察庁の見解では違法になる。

(5) ポルノの取り締まり強化

また、ポルノに対する取り締まりも厳しくなっている。現在、ベータ版でのテストであるが、土地の持ち主に対して、これまでPG (Parental Guidance = 要父兄同伴) か Mature

ユーザーが多いのは米国とドイツ

資料5-2-3 国別に見るセカンドライフのアクティブ率
トップ50

順位	国名	アクティブ率
1	米国	26.78%
2	ドイツ	13.53%
3	フランス	8.17%
4	イギリス	6.56%
5	オランダ	5.42%
6	ブラジル	4.73%
7	イタリア	3.99%
8	スペイン	2.96%
9	カナダ	2.76%
10	デンマーク	2.61%
11	日本	2.43%
12	オーストラリア	2.43%
13	ベルギー	2.18%
14	スイス	1.44%
15	ポーランド	1.21%
16	オーストリア	1.03%
17	スウェーデン	0.86%
18	中国	0.76%
19	アルゼンチン	0.50%
20	トルコ	0.47%
21	ポルトガル	0.45%
22	ノルウェー	0.39%
23	アイルランド	0.38%
24	ルーマニア	0.32%
25	ギリシア	0.32%
26	ニュージーランド	0.32%
27	メキシコ	0.32%
28	チリ	0.31%
29	シンガポール	0.25%
30	フィンランド	0.24%
31	アフガニスタン	0.21%
32	イスラエル	0.20%
33	韓国(南)	0.19%
34	インド	0.19%
35	ハンガリー	0.19%
36	ロシア	0.17%
37	コロンビア	0.14%
38	ベネズエラ	0.13%
39	香港	0.13%
40	クロアチア	0.12%
41	アルバニア	0.10%
42	南アフリカ	0.10%
43	台湾	0.09%
44	チェコ共和国	0.09%
45	アルジェリア	0.09%
46	ブルガリア	0.09%
47	ルクセンブルク	0.08%
48	スロベニア	0.08%
49	アンドラ	0.07%
50	アメリカ領サモア	0.07%

出所 Second Life Virtual Economy Key Metrics (BETA)

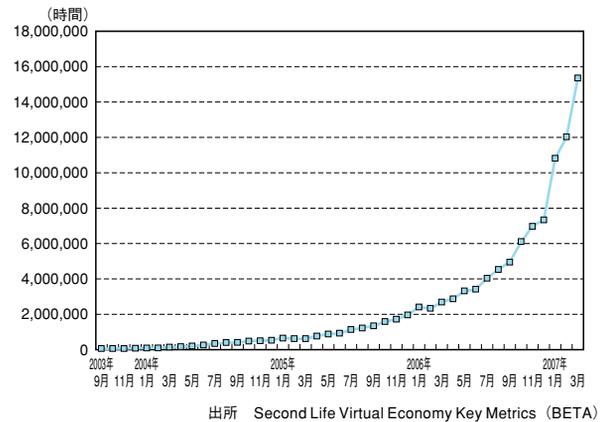
米国発のセカンドライフには、やはり米国の利用者が多いようである(2007年3月現在)。日本も11位につけており、ユーザー数は急激に伸びていると考えられる。

(成人)の二通りだった設定に、Adult(アダルト)が用意された。Adultのコンテンツがある場所を訪問するには、運転免許証やパスポートなど年齢を証明できるものが必要になる。

このようなリスク要因があると、これまでのような自由なビジネスや、性産業、カジノ産業のように、マスの参加を促進してきた要因がなくなる可能性がある。また、リンデンドルから米国ドルへのトレードができなくなる可能性もはら

この1年で総利用時間は約8倍に急伸

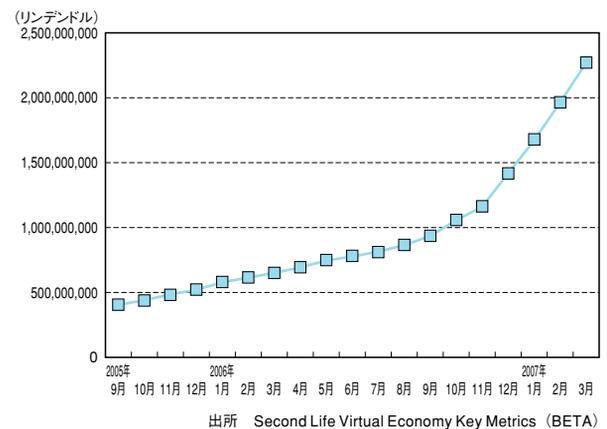
資料5-2-4 セカンドライフ住人による総利用時間推移



セカンドライフの住人(ユーザー)がログオンしている時間の総数を示している。ユーザーが増えるにつれ、利用時間も伸びている。2007年4月現在、最も混雑する時間帯には約3万のAvatarが活動しているという。

仮想通貨リンデンドルの供給量の推移

資料5-2-5 仮想通貨リンデンドルの供給量推移



2005年9月から2007年3月における、セカンドライフ内のリンデンドルの供給量(各月の終値)をグラフにしたものである。2005年9月は4億リンデンドルだったが、2007年3月には22億リンデンドルを超えている。

でいる。大きな可能性を持つセカンドライフだが、まだ不安定な経済圏であると言えるであろう。

(*1) セカンドライフにおける起業家 Anshe Chung による Studios というリアル会社。http://www.anshechung.com/



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp