

多様化するインターネットの仮想空間 メタバース最新動向

箱田雅彦 ●メタバース専門ポータル「THE SECOND TIMES」編集長

日本製メタバースサービスが続々始動 広告以外のビジネスモデルの可能性も模索中

メタバースの定義とは

セカンドライフのようなネット上の3次元仮想空間のことを「メタバース」と呼んでいる。これと似た用語に「バーチャルワールド」「仮想世界」があるが、それぞれ若干のニュアンスの違いがある。

メタバースはメタとユニバースを組み合わせた造語で、ニール・スティーヴンスンのSF小説『スノウ・クラッシュ』で使われた言葉だ。そこでは、ネットワーク化された3D仮想空間にアバターを介してアクセスする世界が描かれている。

これに対して、「バーチャルワールド」「仮想世界」と呼ばれるサービスには、厳密には3Dではない「3D風」のサービスや2Dのサービスも含まれ、かなり概念的なものであることがわかる。なお、「Virtual」という英語は「実質上の」「事実上の」という意味であり、「バーチャルワールド」は「実体はないが実質的に存在する世界」という概念だ。ところが、これを「仮想世界」と訳したために、日本では「仮のもの」「想像上の」というニュアンスで語られることが多いようだ。とはいえ、実際にこれらを明確に使い分けしていることは少ないのも事実である。本稿では「仮想世界」「バーチャルワールド」も含む広義の「メタバース」で統一することとする。

また、これらの用語よりも広義の意味で使われる言葉として「3Dインターネット」がある。言葉どおり3Dインターネットフェースを用いたネットワークサービスを指すが、これも文脈によって「メタバース」や「仮想世界」「バーチャルワールド」と同様に扱われることがある。

日本製メタバースが本格スタート

国内では、メタバースと言えば少し前まではセカンドライフを指すことが多かったが、日本製のメタバースも本格的に動き始めている。そのいくつかを紹介する。

● splume (スプリューム)

2007年3月にベータサービスを開始した「3Dコミュニケーションプラットフォーム」である。splumeの特徴は、「オープンエンド」なプラットフォームであるということだ。

多くのメタバースはサービス提供側のサーバー上でのみ運用されるが、splumeは企業でも個人でもユーザーが自身のウェブサーバー上でsplumeの「セカイ」を創り出すことができる。2007年7月にはリクルートのフリーペーパー「R 25」の3周年記念企画のプラットフォームとしても採用され、その後もフジテレビジョンやマイクロソフトのイベント連動型メタバースのプラットフォームとなった。

● meet-me (ミートミー)

2007年12月にベータサービスを開始したmeet-meは、地図データを元に再現した東京の街並みが特徴的だ。東京タワーや六本木ヒルズ、渋谷のハチ公前広場などのランドマークも再現されている。2008年4月にはトヨタ自動車未来都市「TOYOTA METAPOLIS」をオープンした。トランスコスモスをはじめ、フジテレビジョン、産業経済新聞社、伊藤忠商事、スクウェア・エニックスなどさまざまな業界の大手企業から出資・協力を受けており、今後も話題性のある動きが期待される。

● ダレットワールド

2008年2月よりベータサービスを開始したダレットワールドは、カプコンで「ロックマン」シリーズ、「鬼武者」シリーズなどの大ヒットゲームをプロデュース・制作した稲船敬二が率いるダレットが運営している。そのため、ユーザーの活動をサポートするNPC(ノンプレイヤーキャラクター)や、特定の場所でアイテムを使うとイベントが発生する仕掛けなど、ゲームクリエイターならではのアイデアが随所に盛り込まれている。セカンドライフを始めたばかりの初心者には「何をしたらいいかわからない」という状況に陥りやすいが、これはその解決策の1つと言えるだろう。これまでにBEAMSやツタヤオンラインなどが利用している。

メタバースと非同期コミュニケーション

セカンドライフは優れた汎用性を持つメタバースだ。その汎用性から、個人や企業を問わず、さまざまな試みが行われてきた。セカンドライフはメタバース活用の大きな実験場であるとも言える。こうした取り組みを通していくつかの課題も見えてきており、各メタバースサービスはそれらの

資料1-3-5 日本の主なメタバースサービス

名称	運営会社	サービス開始	URL
ViZiMO	マイクロビジョン	2008年2月オープンβ2開始	http://vizimo.jp/
splume	スプリューム	2007年3月βサービス開始	http://splume.jp/
ntomo	ntomo	2007年11月1日	http://www.ntomo.jp/
meet-me	ココア	2008年4月 サービス開始	http://www.meet-me.jp/
はてなワールド	はてな	2007年12月 オープンβ開始	http://w.hatena.ne.jp/
PRUM	BIF	2007年12月βテスト開始	http://www.prum.jp/
ダレットワールド	ダレット	2008年4月サービス開始	http://dwpc.jp/
東京0区	SBI Robo	未定	http://www.tokyozeroku.com/
internet Adventure [iA]	セガ	2008年3月 クローズドβ開始	http://ia-world.jp/
ai sp@ce	ai sp@ce製作委員会	2008年夏サービス開始予定	http://ai-sp.jp/
POKIPOKI	ハンビットユビキタスエンターテインメント	2008年5月βサービス開始	http://www.pokipoki.jp/

出所 資料をもとに筆者作成

課題に対し、それぞれのアプローチで解決を図っている。

たとえば、前述の「何をしたらいいかわからない」というユーザーに対し、ゲーム的手法によるサポートや動機づけを行うこともその例である。ダレットワールドだけでなく、meet-meや、セガの3Dインターネットブラウザ「internet Adventure [iA]」（アイ・エー）などでもゲーム的要素が取り入れられている。

そのほかの課題として、メタバースの大きな特徴である「同期性（リアルタイム）コミュニケーションに強い」ことの裏返しとして、同じ時間に（メタバース内の）同じ場所に行かなければコミュニケーションがとれないという不便さがある。これはブログやSNSのコミュニケーションが基本的に（リアルタイムである必要がない）非同期型であるのと対照的だ。結果、人のいない時間帯にアクセスしたユーザーには閑散とした印象だけが残ってしまう。

2007年から2008年にかけて登場したメタバースでは、こうした問題への対応を、メタバースサービスだけではなく、別のサービスも組み合わせることで補完する試みがなされている。

たとえば「ViZiMO」（ビジモ）は非同期型サービスの代表とも言えるSNSサービスと組み合わせられている。「ntomo」（エストモ）はウェブサイトイベント体験を補完しているし、ダレットワールドでは「メッセージボトル」などで非同期のコミュニケーションをサポートした。iAでも3D空間内にコメントを残す「ミーム」という機能がある。さらに、2008年夏にダウンゴが美少女コンテンツメーカーと共同で開始予定の「ai sp@ce」（アイスペース）では、「疑似同期型」メディアのニコニコ動画との連携が考えられている。

メタバース内イベントで多くのユーザーと共有する「疑似体験」は強いインパクトで再訪したいと思わせる力を持つ。これを損うことなく、それぞれのメディアの特性を活かす、いわば適材適所の展開が考えられているのだ。

メタバース活用のこれから

現在のメタバースには大きく分けて2つの方向がある。セカンドライフのような汎用型メタバースと、よりターゲットを絞った特化型メタバースだ。

より純粋なプラットフォーム志向を持った汎用型メタバースには、セカンドライフのほか、splume、[iA]、そしてオープンソースのメタバースプラットフォームである「OpenSim」（オープンシム）などがある。OpenSimはこれまで主に海外での動きが盛んだったが、2008年に入り国内でも複数の動きが見えてきた。2008年5月には、OpenSimに取り組む企業の1つである3DiにNTTが出資する、と発表された。

こうしたサービスを利用して企業が独自のメタバースを構築し、自社サービスに組み込んでいくような例も今後増えてくるだろう。

特化型メタバースの動きも幅広い。美少女コンテンツの世界観を再現した「ai sp@ce」、ゲームユーザーに対しランチャーのような役割を持つソニー・コンピュータエンタテインメントの「Home」（ホーム）、金融インフラとしての性格を前面に出すSBIホールディングスグループの「東京0区」など、どれもユニークだ。海外では1200万会員を持つディズニーの「Club Penguin」、1000万会員を超えた「BarbieGirls」（バービーガールズ）、そしてベータテスト中のサンリオ「Hello Kitty Online」など、子供向けメタバースが熱い。

メタバース活用におけるビジネスモデルには構築中の部分も多いが、広告モデル以外で言えば、企業に対するプラットフォーム提供によるものや、ユーザーに対するアイテム課金モデルなどが試みられている。

しかし、先述した、企業が独自メタバースを自社サービスに組み入れるような場合には、メタバース単体での収益化に縛られないため、これ以外にもさまざまなモデルが考えられるだろう。



[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的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