

経済産業研究所（RIETI）BBL

メタバースとWeb3の可能性

株式会社NTTドコモ
スマートライフ戦略部
XR推進室

赤沼 純

2022年9月8日

本資料の一部または全部を、当社の承諾なしに、
複製、転載することを堅くお断わりいたします。



あかぬま じゅん
赤沼 純

【主な職歴】

1997- (株) NTTドコモ
iモード／国際／アライアンス

2006- (株) リクルート
経営企画／アライアンス

2009- (株) レコチョク
経営企画／音楽配信事業／マーケティング

2012- Amazon Japan K.K.
Contents Acquisition, Books

2015- 楽天 (株)
新規事業企画／楽天モバイル

2018- (株) カプコン
eSports／デジタルマーケティング

2020- (株) NTTドコモ
XR：メタバース・Web3 事業推進（現職）

メタバースとは何か？

メタバースとはインターネット上に作られた仮想の「空間」



ユーザーはアバター（自分の分身となるキャラクター）となって行動し、周囲のアバターとコミュニケーションなどが行える。

また、遊びや買い物、将来的には仕事といった、日常生活の全ての活動を可能にする空間。



メタバースとVRの違い

メタバースとはインターネット上に作られた仮想の「空間」

VRとは「仮想現実」

実際には起こっていないことを仮想的に体験することを目的とした「手段」や「技術」



なぜメタバースが騒がれている・・・？

パンデミック：Covid-19



オンラインゲーム内でのコミュニケーションが活発化

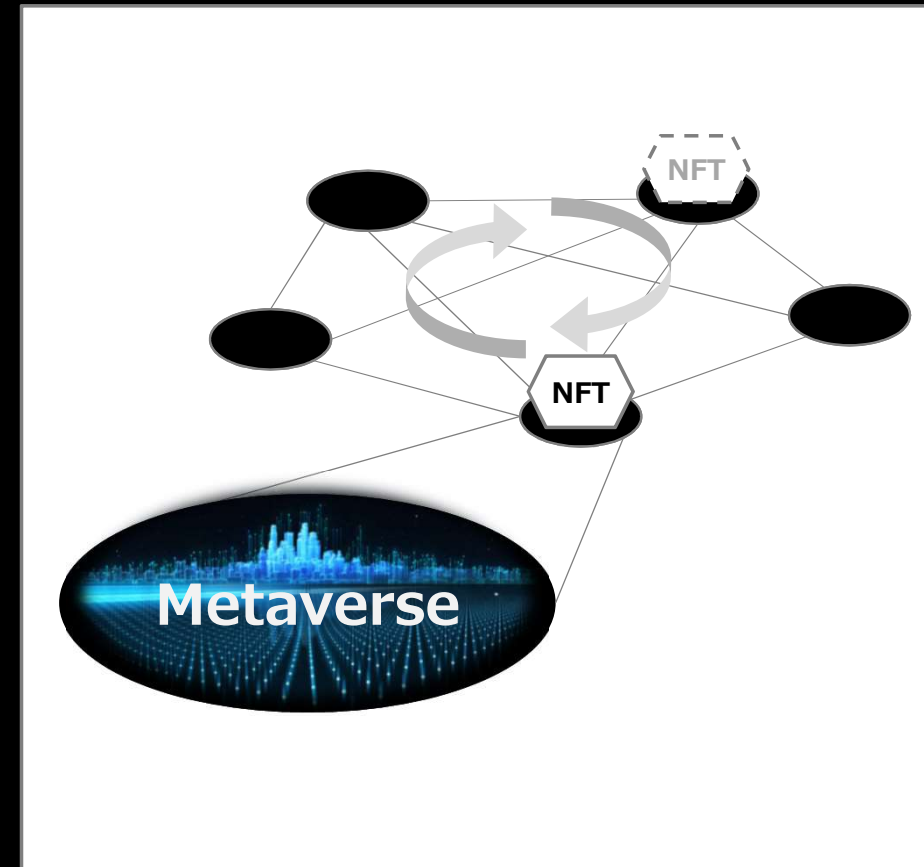


**仮想空間でのコミュニケーション、創作活動や経済活動など
新しいインフラ創出の可能性・期待感**

Web3

Web3とは

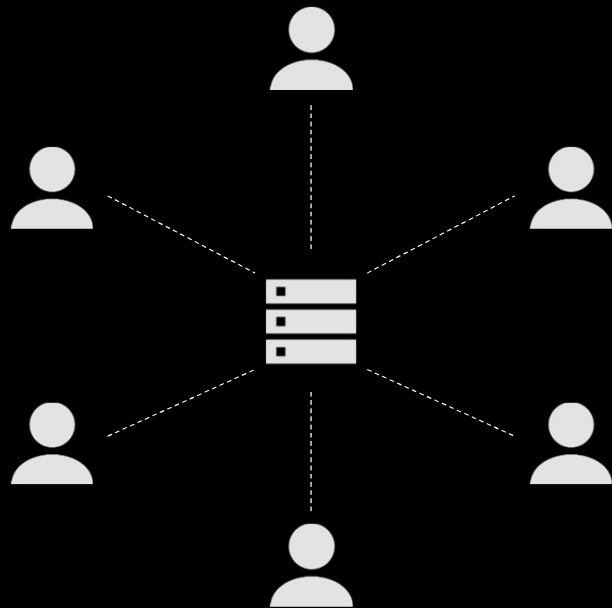
分散型台帳技術（ブロックチェーン）を
基盤とする新しいインターネット



出所 : Getty Images

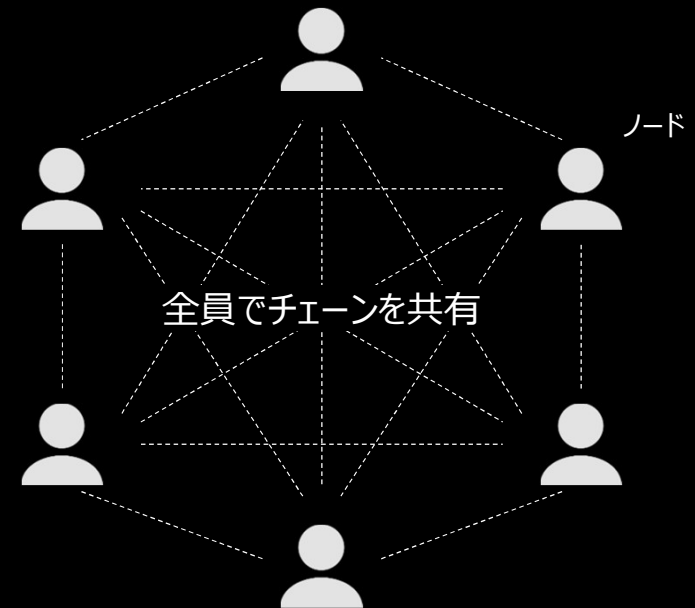
クライアント・サーバ型

第三者機関が取引履歴を管理し、信頼性を担保



P2Pネットワーク型

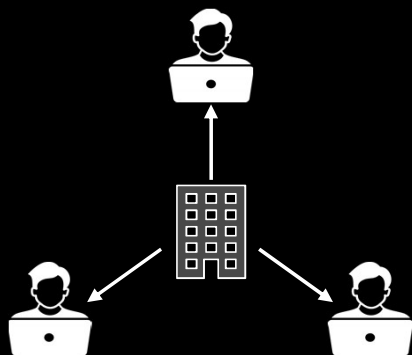
全ての取引履歴を皆で共有し、信頼性を担保



どんな変化が起きるのか？

Web1.0

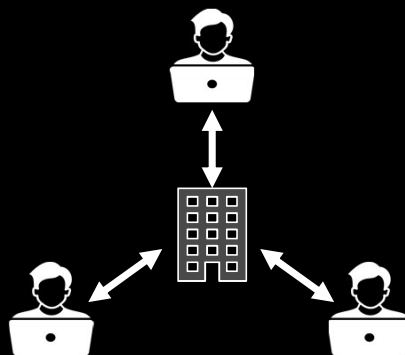
情報が一方通行



ブラウザ/ポータルで情報収集
(ポータルサイトが主)

Web2.0

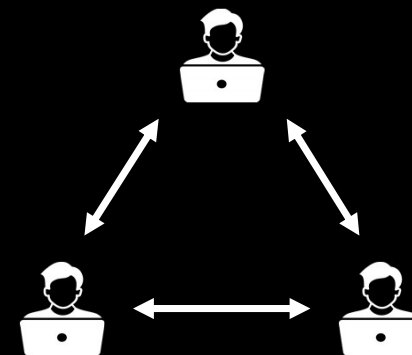
誰でも情報発信



プラットフォームが市場独占
(SNS、クラウドや動画PF)

Web3

中央管理者を介さず
個人同士で



複数ユーザが共同運営
(DAO)

ブロックチェーンの特徴

分散管理

耐改竄性

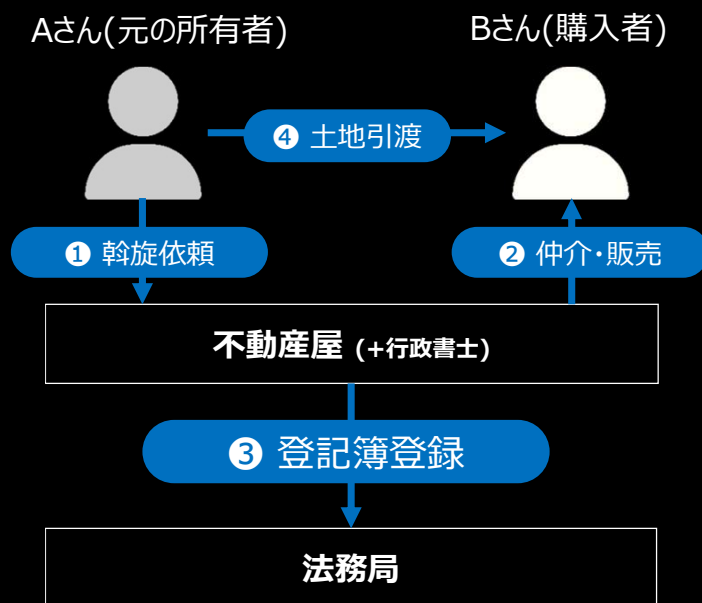
トレーサビリティ

スマートコントラクト

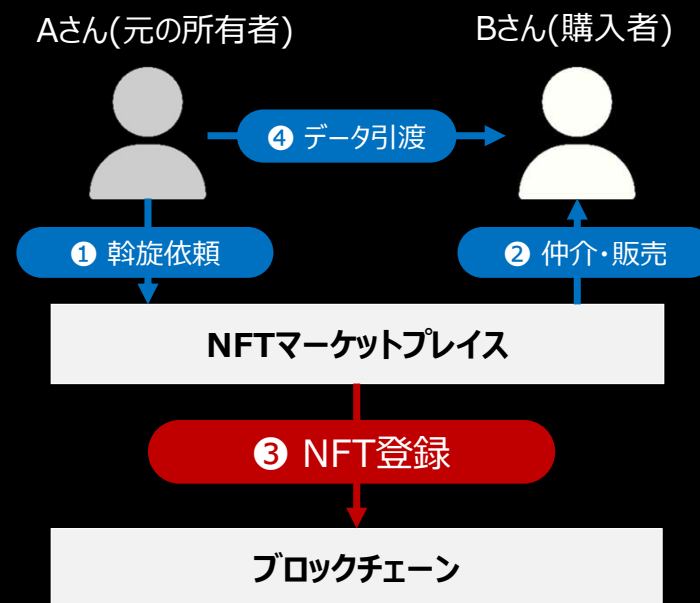
NFT (Non-Fungible Token)

メタバース空間の土地・建物やアイテムなどを、ブロックチェーンの技術を用いることで資産化

土地の売買



NFTによるデジタル資産の売買



現実世界

人間が社会生活を営むためのルール

法律

価値

コミュニティ

通貨

金融

メタバース

Web 3 を用いたルール構築

法律	:	スマートコントラクト
価値	:	NFT
コミュニティ	:	DAO
通貨	:	仮想通貨
金融	:	DeFi

メタバース・Web3の未来



現実世界



メタバース

メタバース×Web3の可能性

日本の国土



出所：わが国の領土領海と排他的経済水域 海上保安庁パンフレット

国土面積：約38万km²
(世界ランキング：61位)

海域面積：約447万km²
(世界ランキング：6位)

日本の国土＝現実の国土＋仮想の国土（メタバース）



出所：わが国の領土領海と排他的経済水域 海上保安庁パンフレット





メタバース上でブロックチェーン技術により
資産化される資源



コンテンツ

日本が持つコンテンツ資源

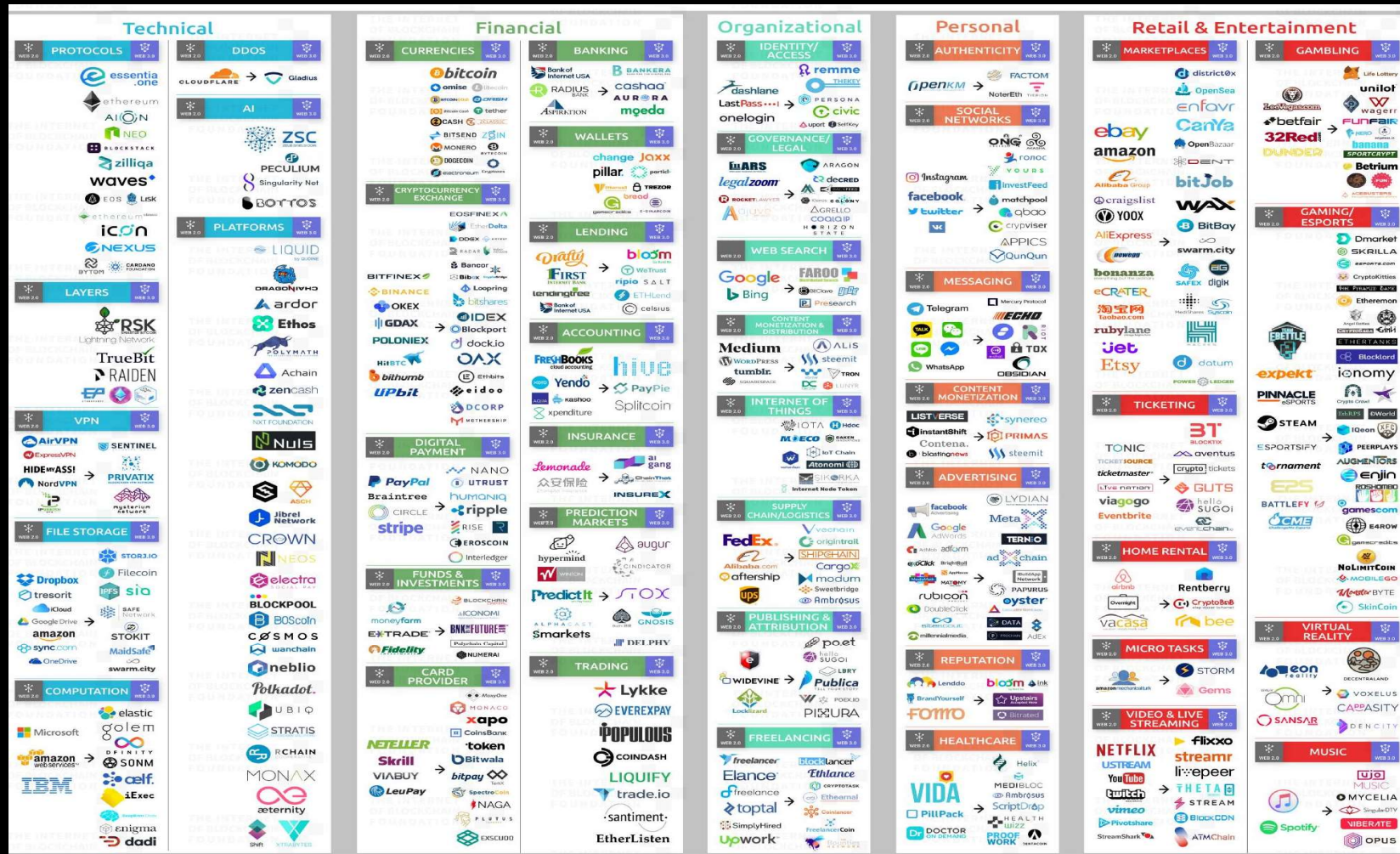
出版 (Publishing)
映画・ビデオ (Film and Video)
音楽 (Music)
ゲーム (computer & video games)
ソフトウェア (Software)

デザイン (Design)
ファッション (Designer Fashion)

広告 (Advertising)
テレビ・ラジオ (Television and Radio)

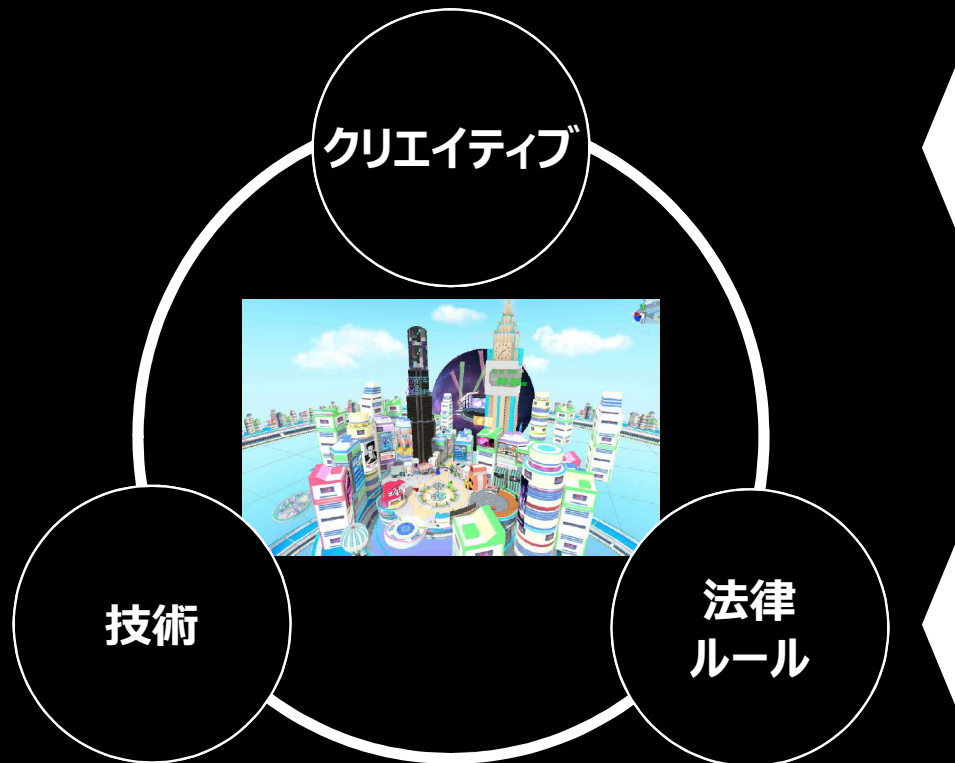
建築 (Architecture)
芸術及びアンティーク (Arts and Antique Markets)
舞台芸術 (Performing Arts)
伝統工芸 (Crafts)

世界では既に熾烈な競争が始まる中、日本企業は・・・



出所 : Internet of Blockchain Foundation

まとめ



メタバースという国境がないフィールドで挑戦できることは、特に市場が小さい日本のクリエイターにとって大きなチャンス

Web1.0 : パブリッシャーが情報をつくり利益をあげる

Web2.0 : ユーザーが作りだした情報を利用してプラットフォームが利益をあげる

web3 : コンテンツをつくるのもお金を稼ぐのもそのネットワークを管理するのもユーザー自身