

コロナ禍以降に向けて再スタートを切った メタバース投資

近年、何かと話題になっているのが「メタバース」。シリコンバレーでも多くのスタートアップが生まれていますが、どんな新しい世界を作ろうとしているのでしょうか。

INTEC Innovative Technologies USA, Inc.
Director, Chief Operating Officer
坂田繁明

📍 メタバースやってる？

「ねえ、インターネットやってる？」

私が入社した1990年代前半、パソコンやインターネットは趣味の領域であり、このような質問をよくされました。人々のライフラインとして、インターネットがまだ認知されていなかったからこそ成り立っていた会話といえるでしょう。最近だとガラケーからスマホに切り替えた人が、「やっとスマホにしたよ」とは言っても、「スマホ始めたんだ」という言い方はしないですよ。

さて皆さん、「メタバースやってる？」

📍 メタバースって何？

メタバースの語源は1992年に発刊されたニール・スティーヴンスンの『スノウ・クラッシュ』というSF小説で、インターネット上に存在する仮想的な空間を意味します。

2003年、Linden Lab社がインターネット上の仮想世界の中で、アバター（自分の分身）が他のアバターと交流したり、モノを作ったりして遊ぶことのできる空間サービス「セカンドライフ」を開始し、一大ブームとなりました。メタバ

ースの元祖として記憶している人も多いでしょう。

最近では2021年10月、Facebookが社名をMetaに改めました。事業にこれまでのSNSだけでなく、VR（仮想現実）やAR（拡張現実）などの技術を組み合わせたメタバース構築を加え、関連サービスを拡充していくための決断です。「セカンドライフ」がアバターが動き回るバーチャル指向なら、Metaは自分が体験または空間に入り込むリアル指向です。

メタバースの現状把握のため、私たちはサンフランシスコにあるVerseという展示施設を視察しましたが、NFT^{*1}で表現した、つまり予めつくられた仮想現実をAR/VRゴーグル越しに見るだけで、やや期待外れに終わりました。現実世界でレンズを介し、何か仮想的な物体を見せ



未来のアートを謳うサンフランシスコのVR展示施設Verse (<https://versenftcryptoart.com/san-francisco/>)での鑑賞体験の様子(左)とゴーグルを通して見える作品

るだけでも、今はリアル指向のメタバースを名乗れるようです。

さらに私たちは、Metaを含む250社が出展するカンファレンス、「AWE 2022 America」にも参加しました。展示会場ではニーズが具体的な医療、飛行シミュレータ、Verseで見たような仮想現実の類に客足が向いていましたが、全てGoogleなどを介して仮想の何かを見るAR/VR/XR^{*2}の仕組みでした。

📍 AR/VRとXR分野への投資状況

では、これほど注目されているAR/VR/XR分野の投資状況はどうなっているのでしょうか。Crunchbaseがまとめた2017年から2021年までの投資総額、投資件数と1件あたりの投資額平均を見ると、2019年にいずれも大きく落ち込みましたが、投資額平均は2020年には2017年並みに回復、そして2021年は投資総額こそ2018年を下回っていますが、1件あたり投資額平均は近年で最大になっていることがわかります。

投資のトレンドを見ると、AR/VRの分野は2018年に第一次ブームが終わり、コロナ禍以降に再スタートを切ったといえそうです。

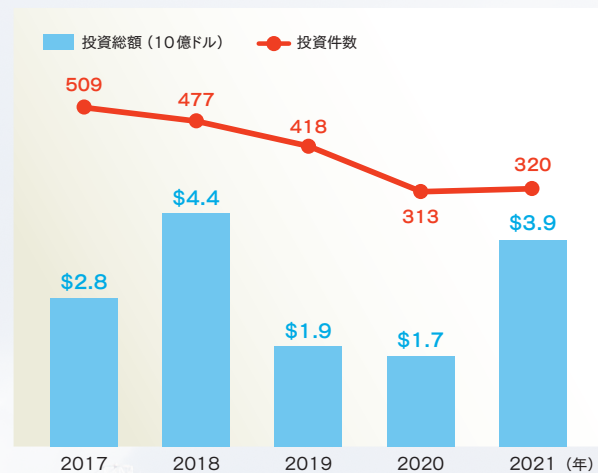
📍 リアル指向メタバースの将来像

複数の調査会社のレポートから考察し、リアル指向のメタバースの構成要素を下位層から整理すると、①インフラ/ネットワーク、②Eyewear等のハードウェア、③ホログラム制作のようなビジュアライゼーション、④バーチャル世界の作成、⑤支払等の経済活動、⑥ユーザ体験の6要素となります。

現在はクラウドや5Gによって①が整い、投資や人々の興味は②にあります。メタバースの現在地は「AR/VR Googleを使って何かを見る体験のブーム」といえるでしょう。このブームが一段落した後、投資は③と④に向かうと予想できます。このように、AR/VR/XRはメタバースの構成要素の1つに過ぎず、6要素が揃ってはじめて成り立つのです。

では6要素が揃った時、何ができるでしょうか。私が想

AR/VR分野への投資総額と件数



出典：<https://news.crunchbase.com/startups/metaverse-augmented-reality-virtual-reality-investment/>

1件あたりの投資額平均

年	2017	2018	2019	2020	2021
平均投資額 (100万ドル)	5.50	9.22	4.55	5.43	12.19

上表「AR/VR分野への投資総額と件数」の投資総額を投資件数で除算、1件あたりの投資額をIITで算出

像したのは、仮想世界に自分のホログラムが入って遠方の人に会ったり、過去の空間に移動して思い出の人に会ったりすること、エンターテインメントとして映画やテレビ、ライブに参加することです。

この想像をもとに考えると、メタバースが普及するためには、参加者が自由に「自分(アバターやホログラム)」や「空間」「コンテンツ」を作れる仕組みが必要だということです。これらの仕組みができた時、今でいうYouTuberのような感覚で空間クリエイター、空間内のコンテンツクリエイター、ビジネスクリエイターなどが登場しているかもしれません。そしていち早くホログラムと空間を作った時、きっと友人に自慢したくなるでしょう。

「ねえ、メタバースやってる？」

* 1 A non-fungible token: 非代替性トークンの略称。偽造することができないデジタルデータ(音楽や映像・画像を数値で表したものを)。

* 2 VR(仮想現実)、AR(拡張現実)など、現実空間と仮想空間を融合する技術の総称。