日経産業新聞
フォーラム
2007

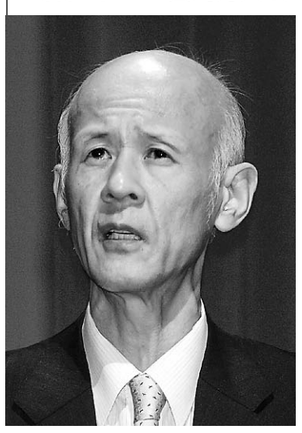
ネット仮想世界における ビジネスの可能性を探る

インターネット上の仮想空間と現実世界を融合させた「ネット仮想世界」が注目を集めている。この仮想空間では、仮想通貨を軸に土地建物の取引などさまざまな経済活動が行われ、ビジネス界でもマーケティング、あるいは社内コミュニケーションのツールとしての活用など、さまざまな可能性を模索する動きが始まっている。先ごろ行われた日経産業新聞フォーラム「ネット仮想世界におけるビジネスの可能性を探る」において、ネット仮想世界の現状と可能性、および新たなルールの必要性について活発な討議が行われた。

基調講演　ネット仮想社会のビジネスは日本に定着するか

3D化始動で市場展開加速

野村総合研究所主席研究員
日本ナレッジマネジメント学会
専務理事　山崎秀夫 氏



ネット仮想世界の普及は猛スピードで進んでいる。だが個別の要素を見ると、ネット仮想世界をストレスなく利用するための技術進化が「ゾウの時間」と思えるほど遅く、逆にそこでのビジネスの進化は「ネズミの時間」並みに速いという時差が生じている。

仮想世界を理解するポイントの一つは、メディア論の大家マーシャル・マクルーハン氏が提唱した「テレプレゼンス」という概念だ。もともとは、テレビ会議などネット上で対面に近い形で時間と空間を共有し交流することを指している。ネット技術の新潮流「ウェブ2・0」の動きの中から登場したいわゆるソーシャルメディアの中に、「コモンズ」といわれる共有の空間が誕生し、多くのユーザーが時間と空間を共有しつつ行う交流もテレプレゼンスの一種と考えられる。

こうした動きに大きな影響を与えたのが「人形劇方式」の表現法だ。お互いが実際に顔を見せるより、ピクチャー化されたアバター（分身）となって会議する方が手軽に感じられることで注目された。リアル映像でのテレビ会議と人形劇方式のどちらも、今後の進化の動向が注目されている。また、ウェブ3Dコンソーシアムが一年半後をめどにアバター標準化への取り組みを始めている。

対面に近い交流は、これまでのインターネットに欠落していた部分。この点は第一に注目されている。今後の市場展開では、ブログやソーシャルネットワークサービス（SNS）に近いものになると思われる。公共のネット上だけではなく、社内SNS、職域SNSあるいは顧客サービス用のSNSが既に立ち上がっているように、こうした交流の場が3D化され、アバターが参加する形に進化する動きも米国では始まっている。日本でも本格的3Dインターネットの時代が幕を開けようとしている。

プレゼンテーション 1

ビジネスにコスト削減効果

SBI Robo
執行役員CEO
渡部 薫 氏

インターネットの発達は、情報通信に始まり、現在は音楽、映像などの産業に大きなインパクトをもたらしている。しかし、ビジネス活動とお金の移動については、まだ十分にインターネットの力が発揮されているとはいえない。例えば実際のビジネス活動を行うビジネスマンをデジタル化すると、検索エンジンでの検索が可能になる。そしてビジネス活動の仮想化が可能になれば、移動時間、コストの大幅な節減につながる。送金についても同様で、IPによる情報伝達で大幅なコストの削減が実現できる。

当社はアニメーションの企画・制作で有名なSTUDIO4°Cと共同で、高質な3Dアニメーションの仮想世界の創造と、その中で提供するウェブファイナンスポータルを構築中である。また、仮想世界で問題となる本人情報の正確性を担保とする仕組み、機密情報の保護、また、仮想世界と現実社会に存在する情報の非対称性をビジネスに生かす仕組み、本人のこれまでの活動をベースとする仮想世界での信用創造の仕組みの構築にも取り組んでいる。今後とも健全なネット仮想世界の実現に向けて取り組んでいく。

プレゼンテーション 2

シームレスなリンクを実現

スプリューム
社長
梶塚千春 氏

当社は、仮想世界が万人に認知されるためには、ウェブのようなオープンエンドな仕組みと、自然な形でユーザーを誘導する空間リンクが必要と考えている。

現在提供されている他社の仮想世界はクローズドなもので、サービス提供事業者が一元的に世界をコントロールしている。一方ウェブは、誰でも開設でき、他のウェブともハイパーリンクで自由に結合できる。インターネットが爆発的に普及したのは、ウェブのこのオープンな仕組みが圧倒的な支持を集めた結果だ。仮想空間「スプリューム」は中核となる仮想空間の規格を公開しており、外部の企業や個人が自前のサーバー上に独自の仮想空間を構築できる。

オープンな仮想世界には、ばらばらな仮想空間やサイト間を行き来しやすいようにつなぐ、新しいリンクも求められる。当社が開発した空間リンクは、ある仮想空間から別の空間へ自由にシームレスに「歩いていける」仕組みを提供する。

ゆくゆくはパソコンや携帯電話などのプラットフォームを超え、誰もが自由に自分の世界やビジネスを構築できる仮想世界を作っていきたい。

プレゼンテーション 3

バランス取れた仕組み必要

エイチアイ　サービス&アプリケーション
開発部部長　秦 勝重 氏

当社は、ソフトバンクモバイルが提供中の「S!タウン」という仮想世界サービスに関して、その企画・クライアントソフト構築、運営業務を担当している。また、パソコン上で世界に六百九十万人以上のユーザーを有するオンラインゲーム「フリフ・オンライン」の携帯電話版を開発、ガイアックスモバイルとの共同ビジネスを予定しており、携帯電話における仮想世界構築のパイオニアとしての地位を確たるものにしている。

仮想世界を構築する上で重要なのは、人の関係を考えること。参加者に多様な自己表現方法とコミュニティーを作りやすい場を提供することだ。楽しさと実用性のバランスの取れた仮想世界の仕組みを作ることで、ユーザーの共感を得ることができると考えている。また、携帯電話などを利用したモバイル仮想空間は、感動を共有する即時性の面でも非常に優れている。実世界における感動を誰かに伝えたいという思いを、自由に表現できる場を提供できる。

情報処理能力の強化が求められる現在、モバイル環境における仮想世界のビジネス面での可能性は、ほかのプラットフォームに比べて極めて大きいといえよう。

パネルディスカッション

仮想世界の新しいコミュニケーションがビジネス、金融、福祉にどのようにかかわるか

パネリスト
渡部 薫 氏
梶塚千春 氏
秦 勝重 氏

コーディネーター
神奈川工科大学 客員教授
深野暁雄 氏

世界の経済格差キーワード
携帯電話はビジネス構築の鍵
活動の自由度大きく広がる

深野　仮想世界の現状では、多くのユーザーは三―四カ所の決まった場所にしか行かないといわれている。そのためマス広告効果が低い、物を売っても販売量が小さい、人の移動が少ないので不動産価値が上昇しないなど、ビッグマネーが動きにくいという議論が提起されている。可能性はどのようなところに求められるのか？

渡部　本格的に市場が動き出せば状況は変わるだろう。わざわざ外出しなくても仮想空間上で交渉や商談ができるメリットは大きい。また、クリエーティブなど一部の業種だが、アバターを介在させることでクリエーターの正体を明かさずにビジネスを進行するなど、新たなビジネスの形態を生み出す可能性もある。

キーワードとなるのが世界の経済格差だ。国内では引き受け手がいない仕事でも、低所得国であれば仕事の対価の実質購買力は上昇する。仮に仮想通貨が国際的認知を受けたとすると、目の前で対価を渡すことができるので、より可能性が広がる。

梶塚　仮想世界に対しては、インターネットの初期と同様に、可能性の全貌（ぜんぼう）が見えないことから、いろいろな立場の議論が入り乱れている。本質は、仮想世界というメディアが人と人とのかかわりをいかにサポートできるかという現実世界に近い場話すという形で、どこからでもアクセスできを、どこから作れることが、ビる仮想空間に作れることが、ビジネスを大きく変える起爆剤になる。

秦　携帯電話は個人に密着したツールであり、個人の趣味や嗜好（しこう）を無理なく取得・判断することができる。そのため、趣味・嗜好を基盤とした仮想的なグループの構築が可能だ。こうしたグループはマーケティングの点では非常に価値があり、ビジネスの可能性を強く感じている。また、携帯電話は、課金体制が確立しているので、サービス提供時のビジネス構築が行いやすい環境と言える。

深野　仮想世界で会議を開く、業務を進行させるなど実務面にも変化をもたらすか？

渡部　将来的には大いに可能性がある。仮想世界では、バーチャルカンパニーの出現も増えるだろう。既にグーグルなどは一部の業務をバーチャル化し、最先端を走っている。

深野氏（コーディネーター）

深野　三社が仮想世界に参入したきっかけと、ここまで得られたメリットは？

秦　携帯電話の特性がコミュニティー、仮想世界をとらえるのに最適であると考えた。技術的課題がボトルネックである期間が十年以上続いたが、近年技術課題の多くは解消し、ビジネス課題になったといえる。

梶塚　コンピューターグラフィックス制作の延長線上で参入した。仮想世界の構築コストはウェブと比較するより、現実の世界と比較すると分かりやすい。店を一軒開くのに、仮想空間では現実世界の何百分の一のコストでできる。企業にとっては低コストで新しいビジネスの場を作り出せる。

渡部　情報化社会は世界の経済格差を浮き彫りにし、資金は投資効果の高い案件に集中している。例えば中国は経済発展を背景に世界中の投資を集めて新たな価値を創造し、その価値を再投資することで発展のテンポを速めている。一方で現実の世界の出来事が仮想世界でも起こり得ることが考えられる。そうすると、仮想世界にもそれに適した金融の仕組みが必要になってくるはずである。例えば、仮想世界の価値をリアル社会に還元するという仕組みを作り、サービスを提供すれば、そこに新しいビジネスが生まれ、メリットも生じると考えられる。

深野　仮想通貨がさまざまなところで議論されているが、それについての見解は？

渡部　現実の通貨の発行権は国という単位にしか許されていない。仮想通貨の発行を民間企業ができるのかという問題がある。新しい社会を開拓するには銀行のような仕組みが必要だが、まずはルールをつくる必要がある。

梶塚　ユーザー間の取引など、仮想通貨のニーズはある。家電量販店で使われているようなポイントの導入も考えられるが、リアル通貨への交換、発行元が破たんした場合に備えてのルールなど、今後の法整備を待つ部分も大きい。また、仮想世界は単一の通貨制度を採るのか、リアル社会同様に複数の地域通貨が流通すべきかも議論が分かれるところだ。

秦　仮想通貨が誕生したとき、リアル社会の通貨価値の総量は変わるのかという議論がある。経済活動の基本を物々交換とするとあまり変動がないように思えるが、研究の余地は大きい。ただ、仮想世界での生活や行動を考えると、仮想通貨による決済が圧倒的に有利だ。こうした現実と通貨に関する法制度、為替などの問題は早急に解決する必要があると思われる。

福祉に貢献

深野　最後に仮想世界は福祉にどう貢献できるかを。

秦　不登校児をサポートするシステムを作った経験では、会話の苦手な子供もアバターを介することでコミュニケーションの改善が図れた。このような事例からも、より多くの福祉課題にも仮想世界を応用できるものと考えている。

梶塚　リアル社会で身体的なハンディキャップを持っている人も、仮想世界では活動の自由度が大きく広がる。また、誰もが抱える老いの問題でも、離れて住む孫とコミュニケーションの緊密化を図ったり、何かを共同で成し遂げるような行動が可能になる。アバターが提供する、体力格差ゼロという社会は新しい行動様式を作れるのではないか。

渡部　仮想世界を発展させるにはさまざまなデジタルのパーツが必要だ。体に障害を持っている人も、仮想世界であれば仕事が可能になるケースが多々考えられる。先ほど挙げた世界の経済格差、送金コストの限りないゼロ化と併せれば、世界の福祉に貢献することも不可能な話ではない。

深野　インターネットは「なければ作ってしまえ」という精神で発展してきた。その流れから仮想世界の広がりは押しとどめることのできない潮流になっている。仮想世界は自己表現の場であるので表現力をフルに発揮できる人が、ビジネスでも情報発信でもこの世界でのチャンスがつかめるように思える。日本人は自己表現が下手だといわれるが、こうした性向も積極的に排除する時期にきているようだ。

広告
企画・制作
日本経済新聞社広告局

SBI Holdings　splume　HI CORP.