

第 52 回インナーゼミナール大会

研究計画書

ゼミ名	高ゼミ	チーム名	メタボン
タイトル	仮想空間メタバースの実態とは		
テーマ群	e) 産業・企業		
メンバー	片岡那々子・葛西優美・文野翔太・村井亮太		
研究計画内容	<p>【研究背景】</p> <p>私たちメタボンは、ゼミ活動の中で企業研究の一環として、Facebook 社を調べていたところ、2021 年 10 月に Meta「メタ」に社名を変更していたことからメタバースの存在を知った。そこからメタバースを調べていくと、メタバースは近年注目されており、市場規模も拡大してきているサービスだった。私たちはメタバースの可能性が極めて大きいと感じた。メタバース内で行えることは様々で、単純に遊ぶことも可能であるが、仕事を行うこともでき、これから生活の一部としてより普及することが期待されるので研究を開始した。</p> <p>【研究内容】</p> <p>メタバースとは、英語の超越「meta」と宇宙「universe」を組み合わせた造語であり、インターネット上で利用できる「仮想空間そのもの」や「仮想空間内で行えるサービス」のことである。アバターなどを製作し、自分自身がそのアバターに成り切り、仮想空間に自分がいるかのような没入感を味わうことが出来る。</p> <p>メタバースは次世代のインターネットになるとも言われており、モルガン・スタンレーによると、その市場規模は 2021 年に 8 兆ドルであり、2030 年までに最大 13 兆ドルに到達すると予測されているほど注目のサービスである。Facebook は 2021 年 10 月に社名を「meta」に変更した。元来、Facebook 社として取り組んできた、既存の SNS サービスと、新たに始めた、VR・AR 事業との垣根を取り払い、全体としての中核事業化を図ろうとしている。今後メタバース内で行えることとして、メタバースのゲーム内でのアイテムの売買や土地の売買をすることで収益を得ることが出来る。また、メタバース内でショッピングを行うことが出来る。このようにメタバース内でも現実世界での生活を行うことが出来る。また、現実世界での活用例として、これまでの物件の内見がある。これまでの内見では物件同士の距離があり移動に時間がかかっていたが、仮想空間を活用することで移動距離をなくし効率的に内見を進めることが出来る。しかし、メタバース内での法律やルールの整備が今後の課題である。現在の法律では、物理的に存在するものに所有権があり、メタバース内のような仮想空間での商取引を想定していないためメタバース内での支払い済みの商品が受け渡されないような場合に法的に対応することが難しいという課題がある。</p> <p>【参考文献】</p> <p>新 清士『メタバースビジネス覇権戦争』 秀和システム 『仮想世界の新しいビジネス メタバースがよくわかる本』</p>		