

4 メタバースがもたらす金融への影響

並木 智之

1 メタバースの定義

本稿では、メタバースをインターネット上に構築された3次元の仮想空間と定義している。

メタバース上では、アバターと呼ばれる利用者の分身を操作する。3次元の仮想空間内において、アバターと利用者の視界や動作が連動していることから、利用者はメタバースで創造された世界観に高い没入感を体感できるようになっている。

なお、3次元の仮想空間に没入感を持つてアクセスするには、VR (Virtual Reality・仮想現実) ヘッドセットの利用が必須である。VRヘッドセットを利用しなくとも、通常のディスプレイでメタバースにアクセスすることはで

きるが、その場合、平面画面を俯瞰することになるので、メタバースの世界観に没入することは難しいだろう。

以下、メタバースの最新動向およびメタバースが発展することによって得られるメリットを整理し、金融業界への影響を考察した。

2 メタバースの最新動向

(1) アクセス手段の発展

Meta社のヘッドセット「Meta Quest 2」が、日本でも2023年10月10日に発売された。

同製品は、VR機能として、メタバース内の世界観を楽しめるが、加えて、ヘッドセット付属の外部カメラや集音マイクから、現実の身の回りの空間を取り込み、デジタル情報を現実を重ねあわせながら

操作できるMR (Mixed Reality・複合現実) 機能も備わっている。

また、Apple社も「Apple Vision Pro」というVR/MRヘッドセットのハイエンドモデルを発表した。いずれの機器も現実世界とメタバースの融合化が意図されており、メタバースを介した現実世界における遠隔操作や、メタバース内での現実に沿った体験など、用途の広がりが見込まれる。

(2) 規格の整備

メタバースの展開を推進すべく、Metaverse Standards Forumがデータ通信、3Dデータの保存、VRヘッドセットのインターフェースなどの規格統一化を目指している。また、現実の世界から収集した様々なデータをコンピュータ上で再現する技術であるデジタルツインが進展し、限りなく現実に近い物理的なシ

ミュレーションが可能になったことで、自社製品の製造工程やサービスの在り方をより効率的に改善するという動きがある。

デジタルツインはメタバースを意図したものではないが、インターフェースの規格化が進めば、デジタル世界であるメタバース上にデジタルツインのデータを取り込むことが容易になるだろう。

(3) ブロックチェーンの活用
ブロックチェーン技術を用いて発行されるNFT (Non-Fungible Token) により、デジタルデータに資産性を付与することができるようになった。

一般的にNFTはNFTマーケットプレイス上で売買でき、日本にも取引所がある。メタバース上のデジタルアイテムがNFT化されていれば、アイテムの購入や、不要なアイテムの売却などができるこ

図表 メタバースのメリットと金融業界への影響

メタバースのメリット	金融業界への影響（例示）
現実と同等の体験ができる	・口座開設、給与振り込み、決済などの金融活動全般がメタバース内でも行われる ・金融機関のメタバース支店に来店した利用者に対して、金融商品を説明する
現実と異なる体験ができる	・利用者と金融機関のアバター間（n対n）で、コミュニケーションがインタラクティブに行われる ・利用者のアバターから、利用者の承認のもと、信用度の高い個人情報をリアルタイムで取得する ・メタバース内で生み出された3DデータをNFTアイテムとしてステーブルコイン決済により売買する

とから、NFTとメタバースの相性の良さが注目されている。

また、ブロックチェーン技術を用いて発行されるステーブルコイン（法定通貨と価値が連動するように設計された暗号資産）がメタバース上で、決済コストを低く抑えた決済通貨として活用できるのではないかと、これも期待されている。

また、現時点ではCBDC（Central Bank Digital Currency）中央銀行デジタル通貨と訳される。国内では、日銀が法定通貨である円建てで、デジタル形式で発行する通貨のこと）の国内発行計画は予定されていないが、メタバースで貨幣需要が高まれば、発行に向けた取り組みが活発になるかもしれない。

(4) メタバース市場の拡大

総務省の発表では、2021年に4兆2640億円だ

つたメタバースの世界市場は、2030年には78兆8705億円にまで拡大すると予想されており、メタバースの市場規模は、今後大きく伸びていくと考えられる。

現在はゲームやエンターテインメント分野が中心だが、今後は教育、小売り、金融など、業界を問わず、全方向への普及が見込まれている。

3 金融業界への影響

図表に、今後、メタバースが発展すると得られるメリットを分類し、それぞれのメリットがもたらす金融業界への影響を示した。

利用者と金融機関のコミュニケーションのインターフェースは双方ともにアバターとなる。アバターの外見は自由に設定できるうえ、声質も変更できる動きもあるので、アバターだけでは利用者の年齢、性別、なりすまし有無などを

判断できない。

金融機関は利用者に対し、認証機関により証明された情報の開示請求する、あるいは利用者自ら開示する範囲を設定するなど、利用者の利便性を損なわない情報管理の仕組みを構築することが求められると予想する。

超高齢化社会の進展に伴い、今後、来店が困難になる利用者にとっても、また経営上の理由などから店舗戦略を見直している金融機関側にとっても、利用者と金融機関の接点を従前の対面に加えてメタバースに移管することはWin-Winとなるであろう。

インターネットバンキングやスマホアプリの利用が常識となっている現在、現役世代の利用者は、ITリテラシーが相応に高いため、メタバースの成熟度があがれば、利用者のメタバースへの移管は速いのではないだろうか。