

# メタバースにおけるステークホルダーの 把握・整理

---

**MRI** 三菱総合研究所

2025年2月17日

モビリティ・通信事業本部 デジタルコンテンツ・データ戦略グループ

## ステークホルダーの把握・整理の目的

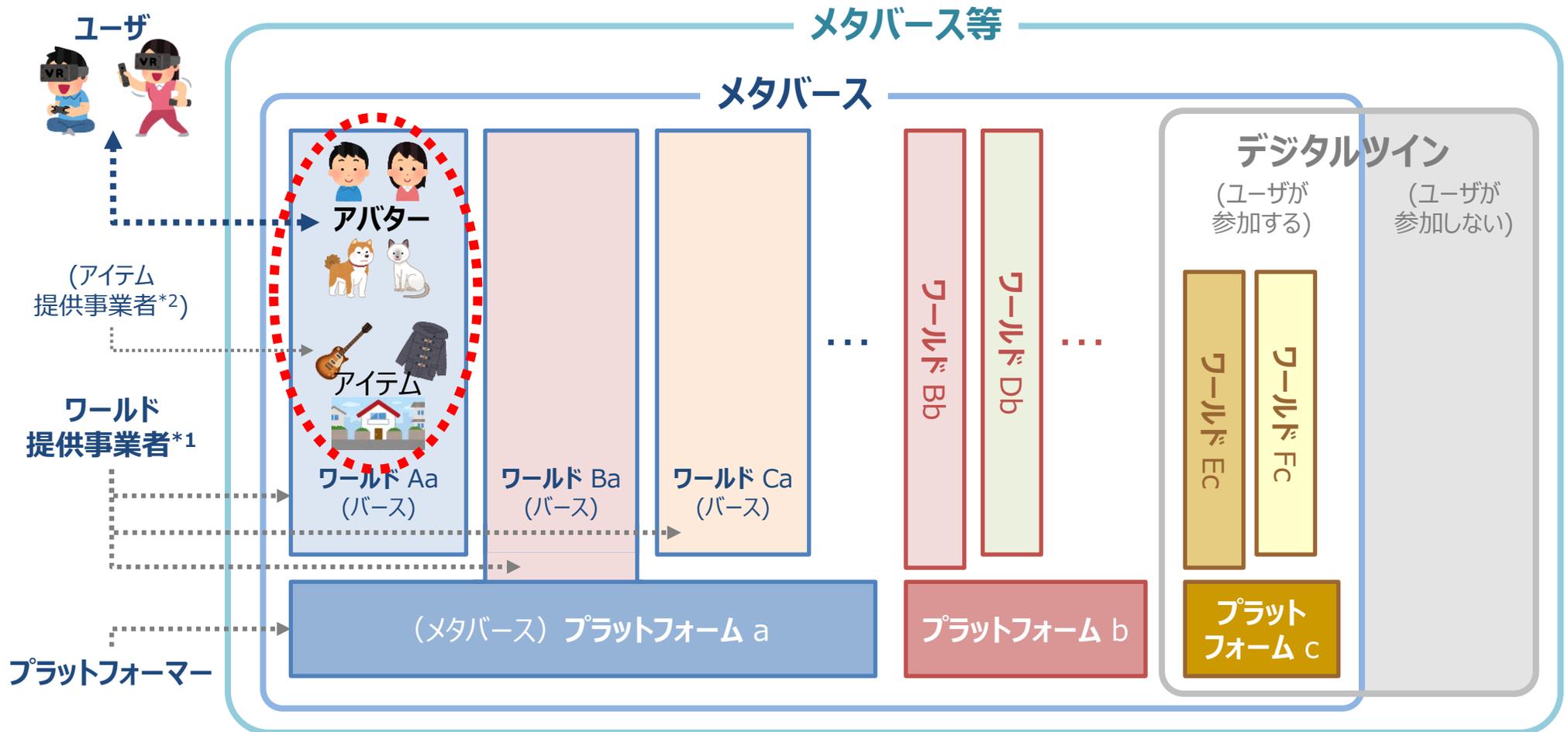
- メタバースをめぐる主要なステークホルダーについて、「安心・安全なメタバースの実現に関する研究会」報告書2024では、「メタバース関連サービス提供者(ワールド提供者及びプラットフォーム)」、「ユーザ」、「コンテンツの創作や提供を行う者」、「ルール整備に関わる者」、「ユーザのリテラシー向上に関わる者」を挙げている。
- その後、第10回研究会にて、VRメタバースに加えAR・MRメタバースも研究会の議論対象とすることとされた。
- 他方、UGCの販売やパフォーマンス提供、コミュニティの自主的な形成など、メタバースの発展に伴いユーザが担う役割が拡大・多様化している。



- これらも踏まえ、メタバースをめぐるステークホルダーの役割についての議論に資するよう、どのような主体がいてどのような活動をしているのかを含め、ステークホルダーについて改めて把握・整理した。
  - (1) メタバースのステークホルダーを、市場構造・産業構造に着目して整理
  - (2) ステークホルダーマップ(ユーザと他のステークホルダーとの関係)を整理

## 【参考1】「メタバース」と関連する用語の概念図

- 「ユーザ」、「ワールド提供事業者」、「プラットフォーマー」、「(「アイテム提供事業者」)」を取り上げている。



\*1 プラットフォーマーがワールドを提供する場合（図のワールドBa）もある

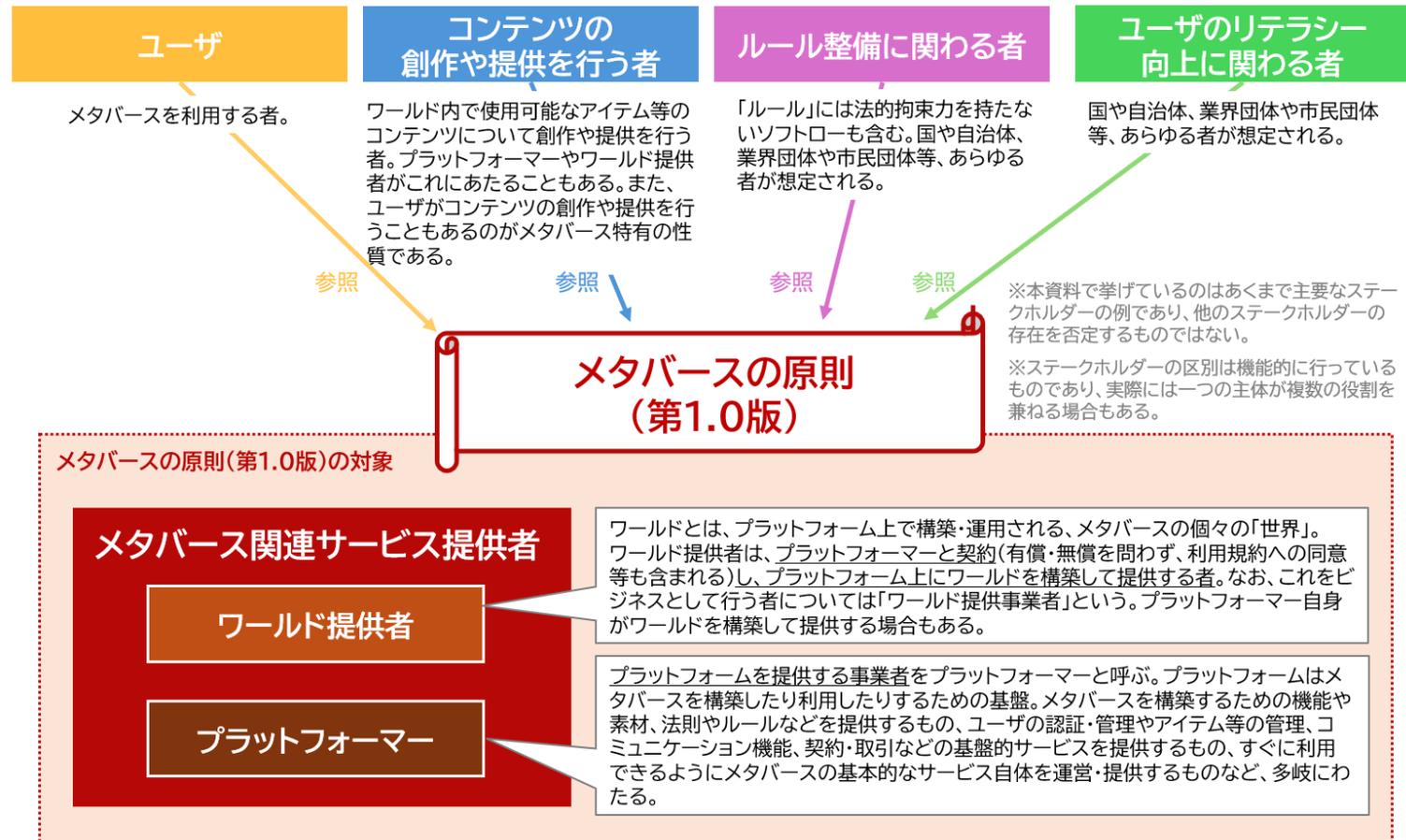
\*2 プラットフォーマーやワールド提供事業者の場合もある

出典：総務省「Web3時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」報告書（2023年7月）

## 【参考2】メタバースをめぐるステークホルダー

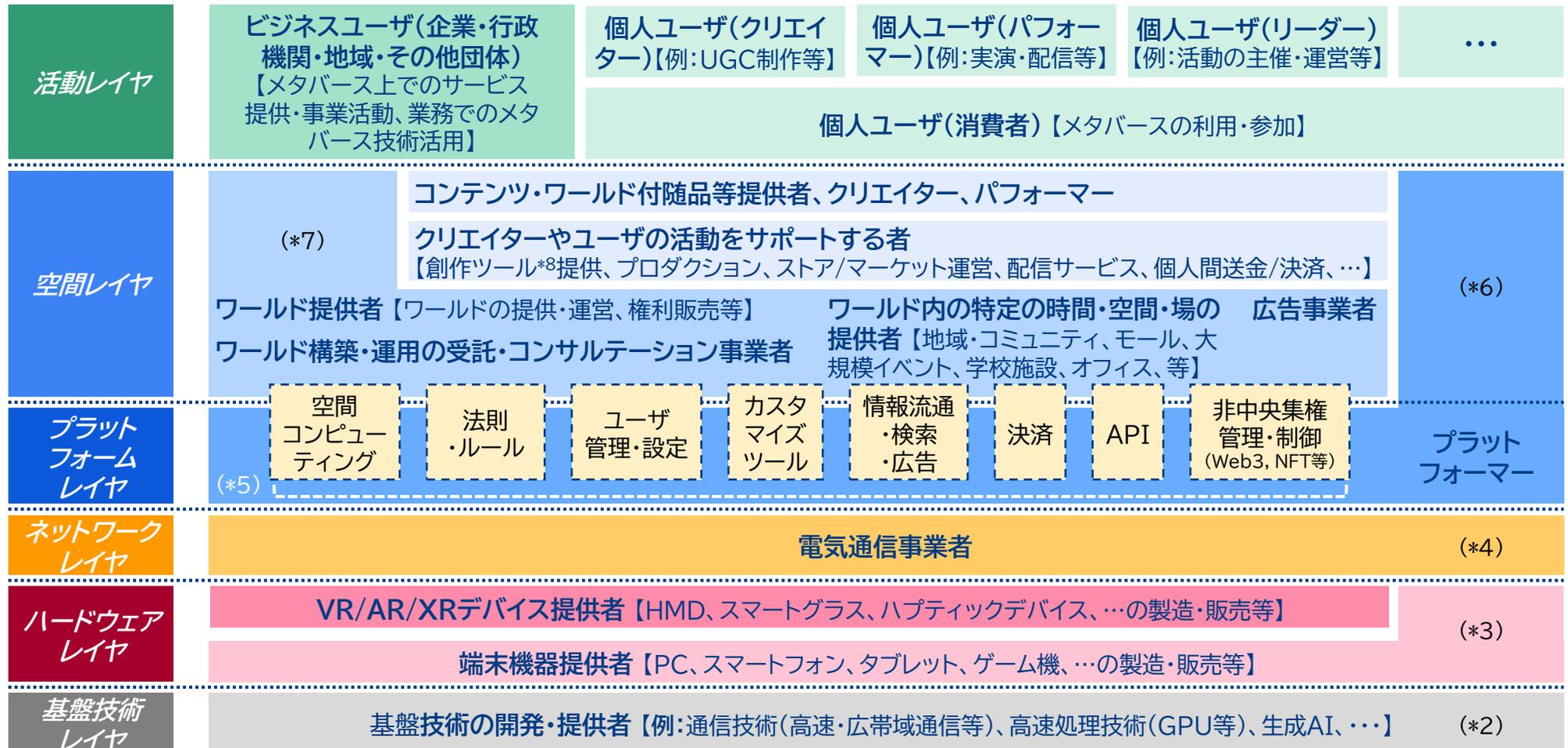
- 「メタバース関連サービス提供者」、「ユーザ」、「コンテンツの創作や提供を行う者」、「ルール整備に関わる者」、「ユーザのリテラシー向上に関わる者」を取り上げている。

### メタバースをめぐるステークホルダー



# (1)ステークホルダーの整理(案)

- メタバースのステークホルダーについて、主に市場構造・産業構造に着目して整理した\*1。



\*1 現時点での市場構造・産業構造に基づいて整理した(ステークホルダーが提供する機能を整理したもので、複数の機能を組合せて提供するプレイヤーも少なくない)

\*2 メタバースの機能やサービスを実現する上で重要・不可欠な基盤技術群のレイヤ

\*3 PCやスマートフォン等を用いてメタバースを体験する場合(専用デバイスを用いない場合)

\*4 電気通信事業者が他のレイヤの事業を行う場合もある

\*5 プラットフォームやワールドが提供する主な機能(必ずしもすべてが提供されているとは限らない)

\*6 プラットフォーマーがワールド、コンテンツ・付随品、クリエイターマーケット等も提供する場合

\*7 ワールドがコンテンツ・付随品、クリエイターマーケット等も提供する場合

\*8 プラットフォームやワールドでは提供されていないツール(例えばUGC創作用等だがこれに限らない)



その知と歩もう。

**MRI** 三菱総合研究所