

web3のマスアダプションに向けて

株式会社gumi Head of Blockchain Business てらむら やすし
寺村 康



1. ブロックチェーンがもたらすもの

本題に入る前に、まずは「ブロックチェーンという新しい技術がもたらしたものは何か」を整理したい。これに対する回答は一義的ではなく、技術面・機能面・思想面といった複数の観点から捉えることが肝要である。ブロックチェーンを用いた事業を行う上で、ここを意識せずに議論がなされると、論点がずれたり話の食い違いが生じやすくなるため、留意が必要だ。

もっとも、これから述べることはあくまで私が事業を通じてくみ取った個人的な見解であるし、ブロックチェーンという革新的な技術のポテンシャルは未知な部分も多く、まだ想像できていない使われ方や捉え方がされる可能性が大いにあることは、議論の余地はないだろう。

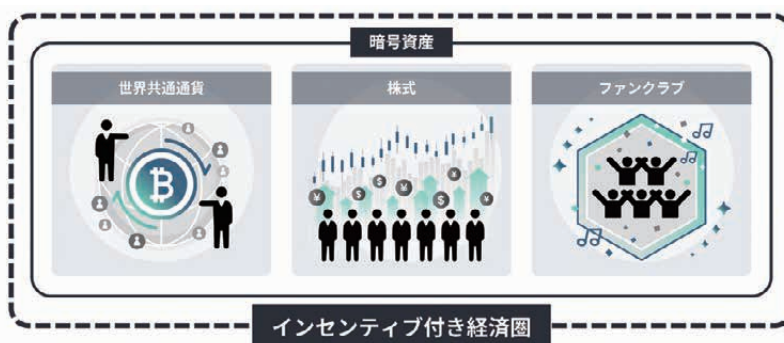
まず技術面では、ブロックチェーンは、「デジタルデータに資産価値」をもたらす技術であり、個人間(Peer to Peer)での取引の「透明性」や「真正性」を担保するものである。これにより、デジタルデータの「所有」や「売買」等が実現されるとともに、「利用範囲の拡張」や「相互利用」も

可能となる。例えば、ゲーム等のデジタルコンテンツに紐づく暗号資産(決済通貨)やNFT(キャラクターやアイテム)がユーザーの資産となり、所有したり、ほかのユーザーに売却したりできるようになる。そしてそれらを別のコンテンツで流用することも設計次第では可能となる。ユーザーからすれば、コンテンツに費やすお金や時間が、消費行動ではなく、資産形成や投資行動にもなり得るということである(図1)。

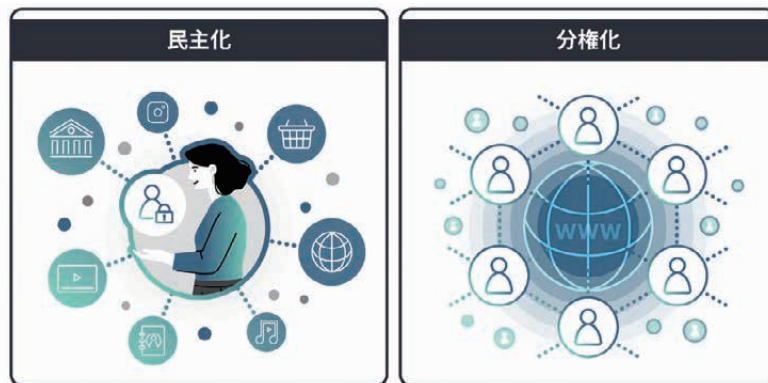
次に機能面としては、暗号資産が、「世界共通通貨」(グローバルでの決済手段)や「株式」(投票権、価格変動、ファンディング)といった金融的側面と、「ファンクラブ」に近い強固なコミュニティの側面の、両方の機能や要素を兼ね備えたものと認識している。この金融とコミュニティの機能を用いることで、市場参加者に「経済インセンティブ」(自律的な行動を促す動機)を付けた強い経済圏の構築が可能となる。特に、初期の市場参加者(初期ファン)に対して、金銭メリットが還元されやすいという点がポイントであろう(図2)。



■ 図1



■ 図2



■図3

最後に思想面として、ブロックチェーン（というよりweb3という表現のほうが適切かもしれない）は、「民主化」（個人主権）と「分権化」（自己責任化）を推進する社会運動をもたらすものである。これまでの中央集権的な管理社会からの脱却を志向するニーズは相応に存在しており、極端に非中央化に振れることはないにしても、価値観の変化は徐々に浸透してきているし、世界各国の政策もweb3に着目した動きが活発化してきている事実は見逃せない（図3）。

このように、ブロックチェーンやweb3は、技術面・機能面・思想面のいずれにしても社会変革や構造改革をもたらすものであり、基盤技術として今後多くの新しい事業やユースケースが生み出されていくと考えられる。

2. マスアダプションに向けた課題

一方で、ビジネスや個人の消費・投資活動の中で、どこまでブロックチェーンやweb3が使われ、身近なものとなっているのか、という観点でいうと、グローバルで見てもまだまだ認知度も含めて低い状況であろう。実際、外部機関の調査によれば、2023年時点での世界における暗号資産の保有者数は、第1位のアメリカでさえ、保有者は2700万人（保有率8%）程度であり、日本はたかだか500万人（保有率4%）程度に過ぎない。裏を返せば、のびしろが大きくあるともいえ、多くの調査会社では今後のweb3関連市場の成長率を高く見込んでいる。

とはいえ、ブロックチェーンが革新的な技術であるにもかかわらず、足許のビジネスでなかなか活用されず、世の中にも広く普及していないのは何故なのか。マスアダプション（大衆への普及）に向けた課題点は、大きく3つあると思われる。

1つ目は、ユーザー（消費者）側の心理的ハードルの問題、2つ目は、企業側の優良コンテンツを提供できていないとい

う問題、3つ目は、法令・規制等のルール整備の問題である。

1つ目のユーザーの心理的ハードルの問題については、暗号資産管理を行うウォレットや暗号資産取引所での口座開設等の手続の煩雑さや難解さの問題や、FTX事件等に代表される市場への不信感やサイバー攻撃や詐欺への警戒心の高さなどの問題がこれに当たる。この問題については一事業者でどうにかできる問題ではないため、消費者への影響力が強いメディア事業者やインフラシステムを構築している事業者等が連携して解消を図っていく必要があると思われる。分かりやすさや論調も含めて、消費者への伝え方が非常に重要になる。

2つ目の優良コンテンツ不在の問題については、例えば、web3のゲームでいうと、ゲーム性（面白さ）に欠ける単調なものが多かったり、Play to Earnという言葉に代表されるような投機性重視のものに偏っていたり、訴求力の高いIP（Intellectual Property：知的財産）が使われたゲームがほとんどなかったり、といった状況である。多くのコンテンツ開発会社がこの領域に参入し、積極的な事業投資を加速化させるきっかけが必要である。

3つ目のルール整備の問題については、法律・規制面、会計基準面、税制面等を複合的一体的に整えていく必要があるが、日本の場合は政府や業界団体が積極的にこの問題の解消に取り組んでおり、大胆かつ迅速に進行している。ルールの明確化は当然事業遂行上のアドバンテージとなることから、ここは他国との大きな差別化要素になり得る。

3. OSHI3プロジェクトについて

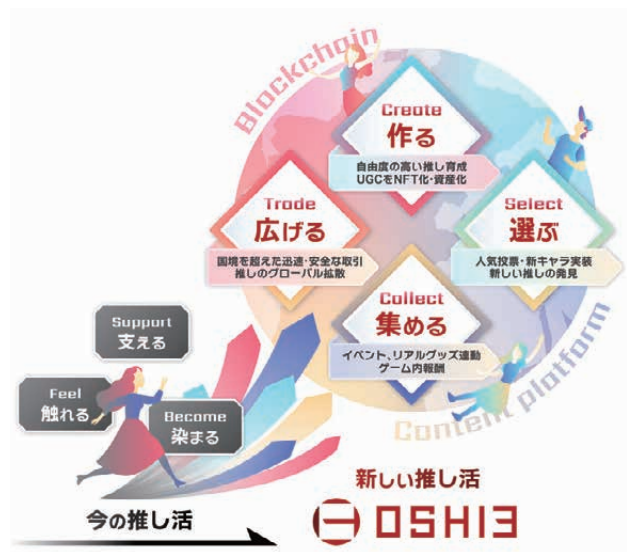
私が所属しているgumi社が手掛けている「OSHI3」（オシスリー）プロジェクトは、世界に向け、推し活領域でブロックチェーン技術を活用したコンテンツやサービスを生み出し、新たなユーザー体験を提供するプロジェクトである。

既述のとおり、web3のマスアダプションにおける課題は複数あるが、OSHI3では2つ目の問題で取り上げた「優良コンテンツの不在」の解決を目指している。

まず、今の日本の推し活市場について触れたい。市場規模は既に7000億円の水準にまで成長しており、今後も拡大が予想されている。これまで「推し活」は、「オタク」や「オタ活」という表現が用いられ、大衆的な活動というよりは、サブカルチャー的な位置付けであった。それが、ここ数年で「カワイイ」と同じようによりポジティブな意味合いで「推し活」という表現が使われるようになり、サブではなく、れっきとしたカルチャーとして確立されてきたと考えられる。海外でも“Fandom”や“Stan”という推し活に関連する言葉が日常的に使われるようになり、日本だけではなく、世界においても日本の推し活文化が広がり始めている。

しかしながら、まだまだその活動領域は、フィジカルが中心となっており、例えば、推しの対象がアーティストであれば、ファンとしてライブに足を運んで応援したり、フィギュアなどのグッズを買って部屋で飾ったりなどに活動領域がとどまっている。これがもっとデジタル領域に広がり、そして世界で190兆円以上あると言われるコンテンツ市場全体にまで浸透すれば、より強いカルチャーとなって新しい産業や経済圏が形成されていくと思われる(図4)。

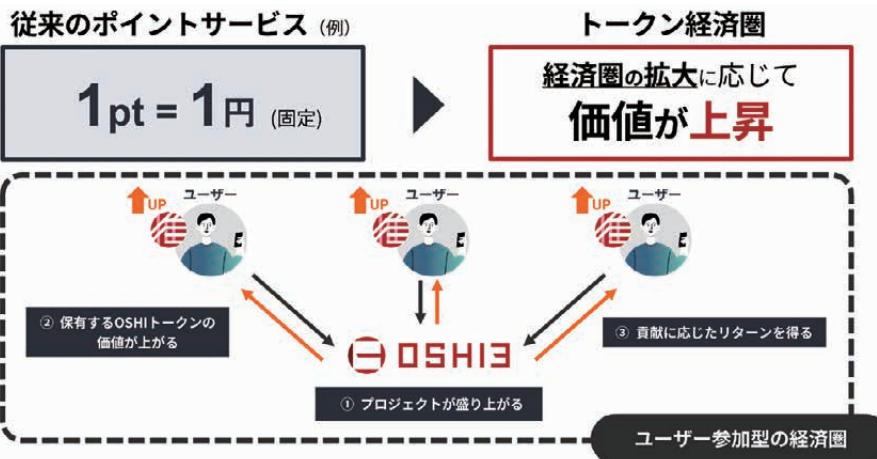
推し活をデジタル領域にまで広げることを実現するに当たっては、デジタルデータに資産価値をもたらすことができるブロックチェーン技術を活用することが有用である。例えば、ゲームを通じて、ゲーム内のデジタルキャラクターを育て、そして自分の資産として所有することができるようになれば、デジタル領域での「キャラクター推し」という行為が成立するようになる。



■図4

OSHI3においては、「OSHI」という独自の暗号資産が活用されている。OSHIはOSHI3における複数のコンテンツで利用可能な設計となっており、OSHI3のプロジェクト全体が盛り上がりれば、OSHIの価値も上昇する傾向にある。OSHIを保有するユーザーや投資家からすると、OSHI3に何らかの形で貢献すると経済メリット(値上がり益)が生じる可能性があるため、当事者意識を持ってOSHI経済圏に参加することにつながりやすい。OSHIのような暗号資産の場合、経済圏の大きさに応じて価値変動が起きる点、これまでのポイント経済圏とは大きく異なる。また、OSHIは国内外の大手暗号資産取引所に上場しており、グローバルに流通しているため、誰もが比較的容易に入手することも可能である(図5)。

gumi社では、これまでモバイルオンラインゲーム事業を



■図5



通じて、自社オリジナルのIPだけではなく、他社の人気IPを活用したゲームタイトルの開発や運用を多数行ってきた実績があり、ユーザーのIPに対する愛や熱量を熟知している。その知見を生かし、「推し活×ブロックチェーン技術×デジタルコンテンツ」でのサービスを展開しているわけだが、2024年3月にリリースされたOSHI3における第1弾コンテンツである「ファントム オブ キル―オルタナティブ・イミテーション―」というキャラクター育成ゲームは、リリース時にAppStore及びGoogle Play Storeのいずれも、ダウンロードランキング1位を獲得し、日本のブロックチェーンゲームとしてトップクラスの実績を築くなど、手応えのある市場か

らの反応を得られた。そして、日本向けコンテンツでありながら、グローバルにおいても一定の注目を集める契機ともなった（図6）。

そして、OSHI3では、有力企業とアライアンスを組み、ゲーム以外のコンテンツについてもパートナー企業から提供を受ける予定であり、一層の発展を目指しているところである。

こうした日本のゲーム、アニメ、アイドルに代表される推し活関連のコンテンツを複数提供し、それが起爆剤となって、web3におけるマスアダプションにつながることを期待したい。



■図6

受賞速報

ITU-T局長 尾上誠蔵氏が2025 IEEE Jagadish Chandra Bose Medal in Wireless Communicationsを受賞

国際電気通信連合（ITU）電気通信標準化局長の尾上誠蔵氏がIEEE（Institute of Electrical and Electronics Engineers）の2025 IEEE Jagadish Chandra Bose Medal in Wireless Communicationsを受賞されました。本賞は2025年から新設され、世界的に大きな影響を与えた無線通信技術に貢献した

人物に授与される賞で、尾上氏は記念すべき1人目の受賞者となります。受賞理由に当たる業績は、携帯電話システムの第3世代（3G）及び第4世代（4G）の研究開発及び国際標準化を世界的に主導し、世界的な普及に貢献した功労が認められたものです。