報道関係者各位

2023 年 4 月 26 日(水)
株式会社メタバースクリエイターズ

メタバースに特化したプロダクションサービスを正式リリース

～世界へ向けコンテンツ発信、企業・自治体との協創も～

株式会社メタバースクリエイターズ（本社：東京都渋谷区、代表取締役：若宮和男、以下「当社」）は、2023 年 4 月 26 日に、メタバースクリエイターによるプロダクションサービス「メタバースクリエイターズ」を正式リリースしました。企業や自治体のコンテンツパートナーとしてコンテンツ創出をサポートし、メタバースを通じて日本の魅力を世界に発信してまいります。

■メタバースを取り巻く環境

仮想空間の総称であるメタバース市場は、グローバルでは 2021 年 4 兆 2,640 億円から 2030 年には 78 兆 8,705 億円（*1）に、日本においても 2022 年 1,800 億円から 2026 年には 1 兆円（*2）に拡大することが予測されています。それに伴いユーザー数も成長の一途を辿り、全世界で数億人規模のユーザーがメタバースに存在しているとされています。

たとえば、世界最大のソーシャル VR アプリ「VRChat」では、月間ユーザー400 万人の 9 割が海外ユーザーとされ（*3）、さまざまな国籍のユーザーが集まる空間になっています。「VRChat」をはじめ「ZEPETO」や「Roblox」などの主要なメタバースプラットフォームは、UGC 型（User Generated Contents）という、ユーザー同士でワールドやアバターを自由に創り楽しむことでコンテンツが増加する仕組みです。個人ユーザーがオリジナルのワールドやアバターを創作することで、中にはスキル・企画力の高さから、メディアなど各方面から注目されるクリエイターが生まれています。

それらを背景に、メタバースを活用したビジネスも展開されはじめ、すでに海外では著名ブランドによるプロモーション事例も多数展開されています。日本においても、一部の企業や自治体の取り組みが始まっており、今後ますます増加していくことが予想できます。

*1 Precedence Research「Metaverse Market Size,2021 to 2030」
https://www.precedenceresearch.com/metaverse-market
*2 矢野経済研究所「2022 メタバースの法人向け市場動向と展望」
https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/3068
*3 リアルサウンドテック「国内外で急上昇する“メタバースの総人口” バーチャル美少女ねむが各種統計データをもとに解説」https://realsound.jp/tech/2023/02/post-1247650.html

■「メタバースクリエイターズ」とは

当社が開始した「メタバースクリエイターズ」は、メタバースの第一線で活躍するトップクリエイターたちを束ねるプロダクションサービスです。メタバースを熟知し、ユーザーの熱い支持を受けるクリエイターを厳選してメンバーに迎え、世界に届くさまざまなコンテンツの創出を目指します。

企業や自治体からの相談・依頼を受け、企画に最適なクリエイターを当社が選定。コンテンツの企画と制作を支援します。さらにそれらのコンテンツをグローバルで広く利用されている「VRChat」や「ZEPETO」など主要な UGC 型のメタバースプラットフォームを活用して世界に発信します。サービスは 2022 年 11 月に試験的に先行リリースしており、すでにアンダーソン・毛利・友常法律事務所や、株式会社フェリシモとの協創実績があります。

【参画クリエイター】

VR 蕎麦屋タナベ、Lura、akimin、JOE_JANOME、イカめし、ひゅうがなつ、chemical_15(研究員ケミカル)、にやみ、ムー(夢野炎理)、Kenomo など、高い制作スキルとメタバース界での影響力をもつトップクリエイター10 名が参画。それぞれが大手企業との案件実績を持っており、今後も順次実力派のクリエイターが参画予定です。

■今後の展望

2024 年までに企業や自治体との協創を含め 100 以上のコンテンツを創出し、所属クリエイターを 200 名に拡大することを目指します。特に、グローバルへ向けたコンテンツ発信をメインに、海外から注目度の高い日本の文化資源を生かしたコンテンツ創出に注力し、ワールドやアバターなどを制作・展開・販売します。さらに、建築家や現代アーティスト、ミュージシャンをはじめとしたエンターテイナー、ファッションデザイナーなど、異なるジャンルのクリエイターと組み、オリジナルアイテムやキャラクター制作などの実験的な IP（知的財産）の創出にも取り組む予定です。

また、日本企業や自治体との連携においては、メタバースの活用可能性をともに開拓するパートナーとして、下記のようなビジネス創出に貢献します。

【企業・自治体との協創】

・インバウンド促進施策：地方都市のランドマークや祭りなどの観光資源をメタバース化し、グローバルへ向け発信。

・企業の商品・地域特産品：メタバースアイテム化して販売・収益化。

・企業・自治体のキャラクター：地域にちなんだ歴史上の人物や名物をメタバースキャラクター化、ご当地 VTuber などのオリジナルアバターを制作。

・コンテストの実施：日本各地の観光・文化資源を用いたクリエイターコンテストの実施。

・オリジナルコンテンツ制作：メタバースならではオリジナルなワールドや実験的なメタバース建築の制作。

・イベント開催や配信：メタバース内でのイベント実施や、YouTube での配信。

■創業者コメント

株式会社メタバースクリエイターズ 代表取締役 若宮和男

メタバースは、日本のお家芸である「OTAKU カルチャー」が強みを発揮できる市場であり、マンガ・アニメに次ぐコンテンツ産業として日本が世界をリードし、グローバル規模で新たな文化をつくりだしていけるポテンシャルを秘めています。そのビジョンの実現のため、「CreatorsFirst」に日本のクリエイターが世界で活躍できる環境をつくることが当社のミッションです。
また、メタバースは性別や年齢などの社会的属性や外見にとらわれず誰もが活躍でき、ダイバーシティや働き方革命の観点からも大きな可能性を秘めています。当社では、物理世界の制約に囚われない新しい文化や価値観をクリエイターの皆さんとともに創ってまいります。

■会社概要

社名： 株式会社メタバースクリエイターズ
本社所在地：〒150-0044 東京都渋谷区円山町 28-1 渋谷道玄坂スカイビル 11F
代表取締役：若宮和男
事業内容：メタバースクリエイターのプロデュース及びマネージメント
　　メタバースコンテンツの企画、制作、販売、配給、配信
　　著作権その他の知的財産権の取得、管理
設立： 2023 年 4 月 3 日
HP：https://metaversecreators.tokyo/

■本件に関する問い合わせ先

株式会社メタバースクリエイターズ
Mail: info@metaverse-creators.tokyo