

大阪特化のメタバース企業・Meta Osaka 会社設立記念式典を実施

現在制作中のメタバース道頓堀を初お披露目したほか、 元Epic Games コミュニティーマネージャー今井氏のジョインを発表

メタバース（仮想空間）の開発、イベントの企画・運営、IPの保守管理を手掛ける株式会社Meta Osaka（住所：大阪市中央区、代表取締役：毛利 英昭、取締役：松石 和俊・堀 感治）は2023年11月27日（月）、大阪・梅田にあるインターコンチネンタルホテル大阪にて事業内容やビジネスモデルを紹介する会社設立記念式典を実施しました。現在制作中の道頓堀の様子が初お披露目されたほか、Epic Games でコミュニティーマネージャーを務めていた今井翔太氏が取締役としてジョインすることを初公表しました。



左から今井、毛利、堀、松石



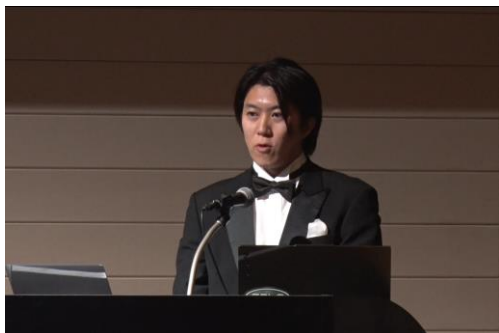
初お披露目となった道頓堀エリア

■ Meta Osaka 代表・毛利英昭から会社設立の背景と事業内容を説明

発表会の冒頭で毛利は、「デジタルツイン×エンタメで大阪を世界一おもしろい街に」という当社のミッションに触れ、「大阪の不動産が海外に買われていることに危機感を覚えていること」、「大阪と言えば、エンタメ、お笑い、グルメ。大阪をもっと『おもしろい』と世界に言わせたいと思い、デジタルの世界に挑戦します」と会社設立の背景を話しました。そして「若者にとってこそ『おもしろい』大阪でなくてはならない」という思いから、ミッション達成のためには「10代～20代が活躍できる環境づくりが必要」と訴えました。



■ 元Epic Gamesの今井翔太氏が取締役としてMeta Osakaにジョイン



今井氏は「10代のときに3DCGの映画に衝撃を受け、その技術を学ぶためにニューヨークに留学した。そこからアーティスト、教育者、エバンジェリスト（最新のテクノロジーを一般消費者にわかりやすく伝える職種）として約20年、3DCGの分野に関わっている。メタバースはエンターテインメントの領域を超え、教育、ビジネス、社会活動などさまざまな分野での応用が期待されている。皆様のご理解・ご協力を賜り、一緒に未来を作り上げていきたい」と挨拶しました。

※当社の取り組み対するご取材、代表へのインタビューなどお気軽にお申し付けください

●取材に関するお問い合わせ●

株式会社Meta Osaka 広報事務局 担当：辻本・小村・岡本・田村 TEL：06-4708-3766 E-mail:pr@raple.co.jp

■取締役 松石和俊はメタバースの可能性や地方創生との関わりについて説明

当社取締役であり、株式会社Meta Heroesの代表取締役を務める松石はデジタル上では地理的な有利不利が関係ないことから、Web3.0が「東京一極集中」を是正し、地方創生につながることを説明しました。つぎにMeta Osakaで扱うメタバースの活用領域を、具体的な事例を交えて紹介。大手シューズメーカーや車メーカーがフォートナイト上にステージを作ることで、実際ユーザーに遊んでもらいブランドの価値を伝えることに成功していることを紹介しました。最後に「リアル、メタバース（XR）、eスポーツ（ゲーム）を掛け合わせて次世代のヒーローを作りたい。地方の勝ちパターンを大阪で作っていききたい」と締めくくりました。



■ゲストスピーカーによる「地方創生×デジタルツイン」の実例紹介

ゲストスピーカーとしてeスポーツ施設やeスポーツチームを運営するエンターフォース株式会社代表取締役社長の池田浩士氏、会員数3万人のママコミュニティを運営し、企業や行政と共に子育て支援事業を展開する株式会社ママそら 代表取締役の奥田絵美氏が登壇。「地方創生×デジタルツイン」について実例を交えて紹介しました。池田氏は、レースゲーム「グランツーリスモ」を活用した交通安全教室イベント、建築ゲーム「マイクラフト」を使った学生向け自由研究イベントなどを実例として紹介。奥田氏はフォートナイトを使った仕事体験イベントを紹介し、「イベントが終わったあとも、コミュニティが続くのがメタバースのいいところ」とデジタルツインのメリットを語りました。



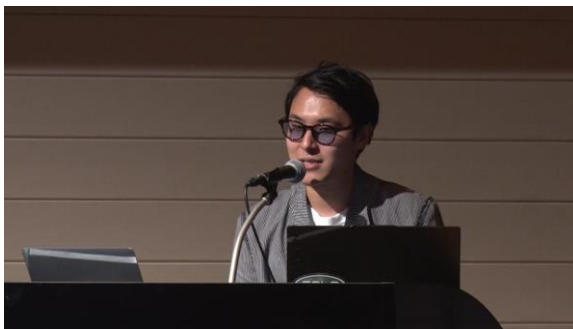
池田氏



奥田氏

■若手クリエイター二人による作品紹介と、教育×メタバースについてのプレゼン

はじめに登壇したのは株式会社Meta Heroesでクリエイティブディレクターを務めるKate氏。Kate氏は滋慶学園COMグループが取り組むバーチャル高校生アイドルグループのライブが楽しめるステージや、職業体験ができるステージ「みらいのたからばこ」を紹介。「音楽、観光とメタバースとの組み合わせは、アイデア次第で無限大。大阪から世界を圧倒するメタバースを一緒に作りましょう！」と呼び掛けました。続いて登壇したのは同じく同社でクリエイティブディレクターを務める北野裕也氏。大学で教育学部だった北野氏は「教室の中だけでなく、もっと広い範囲に影響を持って、社会をより良い方向に変えていきたい」と在学中にダブルスクールで3DCGを学びました。北野氏は「3DCGのコンテンツの持つ影響力は大きく、それを学び、仕事にすることでいろいろなことが経験できる。これも教育の一つの形だと捉えている」と自身の持つ「ITで教育を変え、より良い社会へ」という目標と重ねました。「メタバースは若い力が世界とつながれる分野。日本のもつアニメや食、観光資源を地方のクリエイターがメタバース上で作る、そういう環境を一緒に作っていかれたら」と締めくくりました。



Kate氏



北野氏

●取材に関するお問い合わせ●

株式会社Meta Osaka 広報事務局 担当：辻本・小村・岡本・田村 TEL：06-4708-3766 E-mail:pr@raple.co.jp

■ パネルディスカッションではメタバースに関するさまざまな意見が出ました

角田拓志氏：株式会社モンドリアン 代表取締役

メタバース事業に失敗する企業を多く見てきたが2023年現在、失敗が積み重なり、改善点が見えてきている。中でもフォートナイトはビジネスとして成立する大本命。同コンテンツを主軸に扱うMeta Osakaと協力してやっていきたい。

古澤明仁氏：ウェルプレイド・ライゼスト株式会社 代表取締役

日本においては、eスポーツという言葉が浸透する前にゲームは文化として根付いている。国内にカジュアルゲーマーは5000万人いると言われ、そしてゲームには「人をワクワクさせる力」がある。その力をうまくひねることで、地方創生や教育、ウェルビーイングなど社会課題の解決につながる。フォートナイトは触れることが多かったが、今日若手クリエイターが見せてくれたステージを見ると、可能性を無限大に感じた。アイデアを時間、コストをかけずに国内外にアピールできる。この積み重ねが地域創生の第一歩になるのではないかな。そのモデルケースを大阪でスタートできることに非常にワクワクしている。

北野裕也氏：株式会社Meta Heroes クリエイティブディレクター

気軽に社会課題の解決につなげていけるのがメタバース。社会課題を解決しようと思っても、就職できる場所がないのが現状。大阪からメタバース業界で活躍できるモデルを作って地方に展開していけたら。

山本純矢氏：Scalably株式会社 代表取締役

Web3.0によって世界の経済が繋がった。そしてメタバースによって新たにデジタル上に「世界」ができ、そこにも経済が生まれた。新しく生まれていく世界に少しでも関わっていくほうが、仕事や趣味をより楽しめる。Web3.0やメタバースはあくまで技術であって単体では何もできない。みなさんの仕事や手掛けるサービス、趣味と掛け合わせることで初めて彩り豊かなディスカッションができる。

永井希依彦氏：有限責任監査法人トーマツ マネージングディレクター

「面白くしてやろう」というスピリットを持つ人がコンテンツを作っていること、何百年も前からあるコンテンツを守り切るという精神を持っていること。今日話を聞いていてMeta Osakaからそういう気概を感じた。

堀感治：Meta Osaka 取締役

私自身観光事業を現実世界で展開しており、まだまだアナログ。観光をどうやってデジタルで展開していくか、勉強中でもある。20年前にホームページを作る提案をしたら、「紙のパンフレットがあるからいらない」と断られたのと、今のメタバースは似ていると思う。いずれはメタバースと観光がつながる時代がくるから、今から準備していきたい。

今井翔太：Meta Osaka 取締役

フォートナイトやロブロックスというクリエイティブコミュニティを中心にしたメタバースは今後確実に発展する。ただ、メタバースはあくまで箱。そこに「大阪」と優秀なクリエイターが揃うことで面白くなる。そして自分も内側からサポートしていきたい。

松石和俊：Meta Osaka 取締役

東京で事業をやっているほうが売り上げもある。それでも大阪で展開しようと思ったのは、大阪は志高く、おもしろい人が多いから。「僕らはリアルしかわからない。でもやろう」と未知の世界に一步踏み出した毛利さんと堀さんの二人に感謝したい。

毛利英昭：Meta Osaka 代表取締役

大阪の不動産や土地は現在、海外の企業や資産家を買われている。メタバースは5年先、10年先には当たり前になっている。そのときに始めたのでは遅い。今の不動産と同じようになってしまう。メタバース上の道頓堀でイベントをしようとしたら、それがアメリカの権利になっているということもありうる。そうなると大阪にお金が落ちない、経済が回らない。日本にメタバースの文化が根付いていなければ、若い優秀なクリエイターの海外流出にもつながる。大阪の企業が地元クリエイターを雇用する機会をもっと作ってきたい

●取材に関するお問い合わせ●

株式会社Meta Osaka 広報事務局 担当：辻本・小村・岡本・田村 TEL：06-4708-3766 E-mail:pr@raple.co.jp

■ フォートナイトについて

Epic Gamesが販売・配信する、2017年に公開されたオンラインゲーム。家庭用ゲーム機やPC、スマートフォンに対応し、武器やアイテムを集めながらバトルし、最終的に生き残った1名が勝利するという「バトルロイヤル」モードが人気です。2018年から「クリエイティブ」と呼ばれるモードが始まり、ユーザーが自由にステージを作れるようになりました。

さらに2023年3月、Epic Gamesは「UEFN (Unreal Editor For Fortnite)」と呼ばれる機能をリリースし、「クリエイティブ」の自由度を拡張。フォートナイト内にはないオリジナルの建物などを作れるようになり、映像も格段にアップグレードされました。当社ではこの「UEFN」機能を使い、大阪の街をフォートナイト上に公開していきます。

※フォートナイトの売上：2018年=56億2,800万ドル、2019年=42億2,100万ドル



■ 会社概要

会社名：株式会社Meta Osaka

代表取締役：毛利 英昭

取締役：松石 和俊、堀 感治

本社所在地：大阪市中央区平野町1丁目7番3号 BRAVI北浜7階

大阪ギルド：大阪市北区太融寺8-17 プラザ梅田ビルB1

事業内容：メタバース関連技術を活用した広告代理業務ならびにコンサルティング業務

イベント企画、運営及びコンサルティング業務

デジタルツイン（リアルとメタバースを融合した）イベントの企画、運営及びコンサルティング業務

無体財産権（著作権、著作隣接権、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等）の取得、

使用許諾、売買及び管理

H P: <https://www.meta-osaka.co.jp/>

■ 関連会社

事業者名：株式会社Meta Heroes

代表取締役：松石和俊

東京本社：東京都渋谷区渋谷2-24-12 渋谷スクランブルスクエア39階

大阪本社：大阪府大阪市北区堂山町1-5 三共梅田ビル8階

会社説明：メタバース、ブロックチェーン、インフルエンサーマーケティングの専門チームが集結して創業。

UEFN (Unreal Editor For Fortnite) にも参入し、進化し続けるテクノロジーとサービス、

マーケティング手法の革新を追求。メタバース市場における新たな機会を提案し、

日本発のアイデアで世界に挑むスタートアップ企業として活動を展開している。

H P: <https://meta-heroes.io/>

事業者名：META PLANNING 株式会社

代表取締役：西村寛和

本社所在地：京都府京都市中京区烏丸通四条上る笋町688第15長谷ビル9階

事業内容：メタバース関連技術を活用した広告代理業務ならびにコンサルティング業務

イベント企画、運営、及びコンサルティング業務

デジタルツイン（リアルとメタバースを融合した）イベントの企画、運営及びコンサルティング業務

無体財産権（著作権、著作隣接権、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等）の取得、

使用許諾、売買及び管理