



Metaverse-Strategie Japan

Übersetzung und sprachliche Anpassung durch: Virtual Dimension Center (VDC). Die Inhalte wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte kann jedoch keinerlei Gewähr übernommen werden. Die Inhalte unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechts bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Erstellers.

Verantwortlich für den Inhalt:

Virtual Dimension Center (VDC) Fellbach

Kompetenzzentrum für Virtuelle Realität und kooperatives Engineering w.V.

Auberlenstr. 13

70736 Fellbach

URL: www.vdc-fellbach.de

Kontakt:

Tel.: +49(0)711 58 53 09-0

Email: info@vdc-fellbach.de

Inhalt

- 1 Vereinbarung über die Schaffung der "Japan Metaverse Economic Zone"
 - 1.1 Hintergrund und Zweck der Grundsatzvereinbarung
 - 1.2 "RYUGUKOKU (TBD)" ist eine Metaverse-Infrastruktur mit einer Weltsicht
 - 1.3 Drei Lösungen für die Förderung von DX und EX
 - 1.3.1 "AUTO LEARNING AVATAR" (im Folgenden ALA)
 - 1.3.2 "PEGASUS WORLD KIT" PWK)
 - 1.3.3 "MULTI-MAGISCHER-PASS" (MMP)
 - 1.3.4 Pläne für zukünftige Überlegungen
 - 1.3.5 Rollen/Übersicht der einzelnen Unternehmen
- 2 Metaverse-Erklärung der japanischen Regierung
 - 2.1 Fragen zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit
 - 2.2 Fragen zur Geschäftsentwicklung für jeden Anwendungsfall
 - 2.3 die Auswirkungen der verstärkten Nutzung des Metaversums



Metaverse-Strategie Japan

Japan hat Fortschritte bei der Einführung des Metaversums gemacht, da viele japanische Technologie- und Finanzriesen ein Dokument zur Gründung der Japan Metaverse Economic Zone unterzeichnet haben. Mizuho Financial Group, Sumitomo Mitsui Financial Group, Mitsubishi UFJ Financial Group, Resona Holdings, Sompo Japan Insurance, Toppan, Fujitsu und TBT Lab waren an der Unterzeichnung der Vereinbarung beteiligt. Das Metaversum und die Plattform für digitale Vermögenswerte werden in einem Metaversum namens Ryugukoku angesiedelt sein und von JP Games betrieben werden, die das Erlebnis gestalten werden.

Andere Metaverse werden als Städte fungieren, in denen sich die Menschen mit Avataren wie in einem Online-Spiel bewegen können. Es handelt sich um ein Mehrzweck-Metaversum und eine Plattform für digitale Vermögenswerte, die es den Mitgliedsunternehmen ermöglicht, ihre Technologie mit den Nutzern zu teilen. So wird beispielsweise die Mizuho Financial Group ihr Fachwissen über Zahlungen und Metaverse-Token zur Verfügung stellen, und die Mitsubishi UFJ Financial Group, die über eine eigene Plattform für digitale Vermögenswerte verfügt, wird Web3-Funktionen und globale Expansionspläne unterstützen.

Jeder Nutzer wird eine eindeutige Identität und einen Wallet-Service nutzen, um Gegenstände (in Form von NFTs) und persönliche Daten zwischen den Metaversen zu übertragen. Die Mitglieder der Gruppe gehen davon aus, dass die japanische Metaverse-Wirtschaftszone für andere Unternehmen auf der ganzen Welt attraktiv sein wird, da sie ihr Geschäft leichter auf diese Seite der Welt ausweiten können.

1 Vereinbarung über die Schaffung der "Japan Metaverse Economic Zone"

Schaffung einer offenen Metaverse-Infrastruktur

JCB Co, Ltd, Mizuho Financial Group, Inc, Sumitomo Mitsui Financial Group, Inc, Mitsubishi UFJ Financial Group, Inc, Resona Holdings, Inc, Sompo Japan Insurance, Inc, Toppan Inc, Fujitsu Ltd, TBT Lab Inc.

Tokio, 27. Februar 2023

JCB Co, Ltd, die Mizuho Financial Group, Inc, die Sumitomo Mitsui Financial Group, Inc, die Mitsubishi UFJ Financial Group, Inc, die Resona Holdings, Inc, die Sompo Japan Insurance Inc, die Toppan Inc, die Fujitsu Ltd, Mitsubishi Corporation und TBT Lab Inc. (nachstehend "TBT Lab" genannt) haben eine grundlegende Vereinbarung (nachstehend "Vereinbarung" genannt)[1] über den Aufbau einer offenen Metaverse-Infrastruktur mit dem Namen "RYUGUKOKU" unter Verwendung des von JP GAMES Inc. (nachstehend "JP GAMES" genannt), einem Unternehmen der TBT Lab-Gruppe, entwickelten Metaverse-Konstruktionsrahmens "PEGASUS WORLD KIT" (nachstehend "PWK" genannt) und die Schaffung der "Japan Metaverse Economic Zone" unterzeichnet. [2]

Diese Vereinbarung basiert auf dem Konzept der "Aktualisierung Japans durch die Kraft der Spiele" von Hajime Tabata, einem weltweit bekannten Spieleentwickler, Gründer von JP Games und Berater für das Web 3.0 der Digitalen Agentur der japanischen Regierung, und ist eine industrielle DX-Initiative [3], die sich die Spieltechnologie zunutze macht und durch die Zustimmung der beiden Unternehmen zu diesem Konzept zustande gekommen ist.

1.1 Hintergrund und Zweck der Grundsatzvereinbarung

Als Reaktion auf die schnell wachsende Nachfrage nach DX unter Nutzung der virtuellen Domäne bei Unternehmen und Behörden werden die Unternehmen, die diese Vereinbarung unterzeichnet haben, ihre jeweiligen Technologien und Dienstleistungen, einschließlich Gamification, FinTech und IKT, integrieren, um eine offene Metaverse-Infrastruktur für Unternehmen mit dem Namen "RYUGUKOKU (TBD)" aufzubauen. Diese Infrastruktur wird die Interoperabilität zwischen verschiedenen Metaverse-Plattformen sowie die Zusammenarbeit zwischen Metaverse-Plattformen ermöglichen und als neue soziale Infrastruktur für Unternehmens-DX wie Informationsverbreitung, Marketing, Arbeitsstilreform für einheimische Unternehmen, Marketing sowie Verbraucher-DX und Verbraucher-EX (Experience Transformation) dienen.



1.2 "RYUGUKOKU (TBD)" ist eine Metaverse-Infrastruktur mit globaler Perspektive

RYUGUKOKU (TBD) ist eine Metaverse-Infrastruktur, die Elemente eines Online-Rollenspiels in einer alternativen Welt (im Folgenden als "RPG" bezeichnet) enthält, das auf einer eigenen, einzigartigen Fantasy-Weltanschauung basiert.

Jeder Metaverse-Dienst und Inhalt, der in RYUGUKOKU (TBD) präsentiert wird, nimmt die Form einer sich bewegenden "Stadt", eines "Schlosses" oder eines "Fahrzeugs" an, das durch die virtuelle Welt fährt. Die BenutzerInnen werden in der Lage sein, eine RPG-ähnliche Erfahrung zu machen, während sie durch verschiedene Welten reisen und auf eine Vielzahl von Inhalten und Diensten treffen. Darüber hinaus wird RYUGUKOKU (TBD) in Zusammenarbeit mit führenden japanischen Finanzinstituten, großen Unternehmen und der TBT Lab Group eine offene und sichere Metaverse-Infrastruktur bereitstellen, die eine sichere und stabile Nutzung von Identitätsauthentifizierung, verschiedenen Zahlungen, Dateninfrastruktur, Versicherungen usw. ermöglicht. Durch die Bereitstellung dieser Infrastruktur für Unternehmen und Regierungsbehörden außerhalb Japans werden wir in der Lage sein, die "Japan Metaverse Economic Zone" weltweit zu erweitern.

1.3. Drei Lösungen für die Förderung von DX und EX

1.3.1 "AUTO LEARNING AVATAR" (im Folgenden ALA) "RYUGUKOKU (TBD)"

lernt automatisch das Verhalten jedes Avatars als digitaler Zwilling durch die Avatare und bietet personalisierte Informationen über Gesundheitsvorsorge, Hobbys und andere Themen. Die Nutzer können nicht nur nützliche Informationen über ihre Avatare erhalten, sondern auch ihre personalisierten Informationen in jedem Metaverse-Raum anwenden.

1.3.2 "PEGASUS WORLD KIT" (PWK)

PWK ist ein fortschrittliches Tool zur Erstellung von Metaverse-Diensten und Spiel-Diensten für RYUGUKOKU (TBD), um ein unterhaltsames und erlebnisorientiertes System zu schaffen. Es ist auch hoch skalierbar für die Benutzer, mit verschiedenen Funktionen wie dem "RPG-Editor" zur Erstellung von Spielereignissen und der "RIV-Technologie" zur einfachen Erstellung neuer Metaversen mit Fotos.

1.3.3 "MULTI-MAGISCHER-PASS" (MMP)

MMP ist ein Authentifizierungszertifikat mit Zahlungsfunktion, das es den Nutzern ermöglicht, frei zu und von Metaverse-Diensten innerhalb von RYUGUKOKU (TBD) zu reisen. Zusätzlich zu den ID-Authentifizierungs- und Bezahlmethoden kann der MMP nützliche Informationen registrieren, die es den Nutzern ermöglichen, Zeit in der virtuellen Welt zu verbringen, z. B. NFT, Gegenstände, Avatar-Skin und Avatar-Speicher. Diese Informationen werden auch verwendet, um die Benutzerfreundlichkeit in der realen Welt zu verbessern.

1.3.4 Pläne für zukünftige Überlegungen

Für den Frühsommer ist eine Medienkonferenz geplant. Wir werden weiterhin eine breite Palette von Unternehmen einladen, um dieses Konzept zu unterstützen und die Japan Metaverse Wirtschaftszone zu erweitern.

1.3.5 Rollen/Übersicht der einzelnen Unternehmen

1.3.5.1 Bereitstellung von Funktionen und Fachwissen im Bereich MMP/ID-Authentifizierung und Aufbau eines digitalen Zwillings für Händler

Name des Unternehmens: JCB Co. Ltd.
Repräsentant: Ichiro Hamakawa, Vorsitzender und CEO
URL: <https://www.global.jcb/en/>

1.3.5.2 Bereitstellung von Funktionen und Fachwissen im Bereich MMP/Zahlung, Bereitstellung von Metaverse-Münzen und regionale DX-Zusammenarbeit

Name des Unternehmens: Mizuho Financial Group, Inc.
Repräsentant: Masahiro Kihara, Präsident und CEO der Gruppe
URL: https://www.mizuhogroup.com/?rt_bn=fg_top_hd



1.3.5.3 Förderung von Gamification, Unterstützung der PWK-Entwicklung, Aufbau einer Kreativwirtschaft

Name des Unternehmens: Sumitomo Mitsui Finanzgruppe, Inc.
Repräsentant: Jun Ohta, Direktor, Präsident und CEO der Gruppe
URL: <https://www.smfg.co.jp/english/>

1.3.5.4 Unterstützung bei der Einrichtung von MMP-Funktionen (Authentifizierung/Abwicklung/Daten usw.), Web3-Typ Metaverse-Finanzfunktionen, Expansionen in Übersee

Name des Unternehmens: Mitsubishi UFJ Financial Group, Inc.
Repräsentant: Hironori Kamezawa, Präsident und CEO der Gruppe
URL: <https://www.mufig.jp/english/index.html>

1.3.5.5 Gemeinsame Forschung im Bereich zukünftiger Lebensstile und der nächsten Generation von ID-Authentifizierung und Zahlungen

Name des Unternehmens: Resona Holdings, Inc.
Repräsentant: Masahiro Minami, Präsident und stellvertretender Vorstandsvorsitzender
URL: <https://www.resona-gr.co.jp/holdings/english/>

1.3.5.6 Risikoanalyse und Versicherungsentwicklung für die Web3-Ära, einschließlich des Metaverse

Name des Unternehmens: Sompo Japan Versicherung, Inc.
Repräsentant: Giichi Shirakawa, Präsident
URL: <https://www.sompo-japan.co.jp/english/>

1.3.5.7 Interoperation der MiraVerse® Metaverse-Plattform und der AVATECT® Avatar-Erzeugungs- und -Verwaltungsplattform, Management-Plattform und Bereitstellung von Fachwissen im Umgang mit kulturellen Inhalten und expressiver Technologie

Name des Unternehmens: Toppan Inc.
Vertreter: Hideharu Maro, Präsident und stellvertretender Direktor
URL: <https://www.toppan.com/en/>

1.3.5.8 Bereitstellung von Web3-bezogenen Technologien wie der Verwaltung digitaler Datenrechte

Name des Unternehmens: Fujitsu Limited
Repräsentant: Takahito Tokita, Stellvertretender Direktor & CEO, CDXO
URL: <https://www.fujitsu.com/global/>

1.3.5.9 Globaler Partner zur Ausweitung der Metaverse-Plattform in Übersee und im wirtschaftlichen Bereich

Name des Unternehmens: Mitsubishi Gesellschaft
Repräsentant: Katsuya Nakanishi, Präsident und CEO
URL: <https://www.mitsubishicorp.com/jp/en/>

1.3.5.10 Bereitstellung von Gamification-Funktionen und Fachwissen, Bereitstellung von PWK und MMP

Name des Unternehmens: TBT Lab Inc.
Vertreter: Hajime Tabata, CEO
URL: <https://tbtlab.com/>

[1] Datum der Vertragsunterzeichnung: 16. Februar 2023

[2] Japan Metaverse Economic Zone : Japan Metaverse Economic Zone: Ein Ökosystem, das durch die Interoperabilität zwischen verschiedenen Metaverse-Diensten und Metaverse-Plattformen gebildet wird und die offene Metaverse-Infrastruktur "RYUGUKOKU (TBD)" nutzt

[3] Industrial DX: Entwicklung ganzer Industrien durch Nutzung eines breiten Spektrums an industriellem Wissen und DX-Funktionen zur Verbindung von Industrien, Unternehmen und Gemeinschaften und zur Lösung sozialer Probleme durch die Verschmelzung realer und digitaler Technologien



Metaverse-Erklärung der japanischen Regierung

Um das Metaverse-Geschäft zu fördern, überlegt die Regierung, welche Risiken in vielen staatlichen Bereichen ab 2022 zu erwarten sind und wie Regierungen und private Unternehmen auf diese Risiken reagieren sollten. Insbesondere die vom Ministerium für innere Angelegenheiten und Kommunikation eingerichtete "Studiengruppe für die Nutzung von Metaverse usw. in der Web3-Ära" und die vom Kabinettsamt eingerichtete "Konferenz für öffentlich-private Partnerschaften zum Umgang mit neuen rechtlichen Fragen in Bezug auf Inhalte in Metaverse usw." haben eine Reihe von rechtlichen Risiken untersucht.

Zwischenbilanz der Studiengruppe zur Nutzung des Metaverse usw. für das Web3-Zeitalter

In einem Zwischenfazit wird angesichts der Tatsache, dass es viele neue Bereiche gibt, für die es derzeit keine etablierten Begriffsdefinitionen gibt, zunächst eine Begriffsklärung vorgenommen, um ein gemeinsames Verständnis zu erreichen, und dann

2.1 Fragen zur Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit

wie z. B. die Frage, wie der Avatar des Metaversums beschaffen sein sollte,

2.2 Fragen zur Geschäftsentwicklung für jeden Anwendungsfall

z. B. Organisation der Fragen, die für die Kommerzialisierung jedes Anwendungsfalls

- regionale Wiederbelebung, Tourismus, Stadtplanung usw.,
- Telearbeit (virtuelle Büros),
- allgemeine und berufliche Bildung usw.

und

2.3 die Auswirkungen der verstärkten Nutzung des Metaversums

- (i) Auswirkungen auf die digitale Infrastruktur,
- (ii) Veränderung der sozioökonomischen Aktivitäten und
- (iii) Auswirkungen auf die Nutzer (einschließlich negativer Auswirkungen)) wie folgt zu ermitteln.

- **Beziehung zwischen der realen Welt und den Nutzern**

Da das Metaversum auf der realen Welt aufbaut und sein Überleben von der physischen Ebene abhängt, wurde in der Diskussion darauf hingewiesen, dass es notwendig ist, das so genannte "Landing-Problem" im Auge zu behalten, bei dem Ereignisse im virtuellen Raum die reale Welt beeinflussen können. Anschließend wird darauf hingewiesen, dass Methoden zur Erfassung von Daten aus der realen Welt in Betracht gezogen werden sollten, wobei zu berücksichtigen ist, dass eine beträchtliche Anzahl von Nutzern ihre Identitäten in der realen Welt und im Metaversum trennen möchte.

- **Der Zustand der Avatare (Handlungen und Identität im virtuellen Raum)**

Da einige Aktionen gegen Avatare als problematisches Verhalten gegenüber dem Betreiber des Avatars (der so genannten "Person in der Mitte") inakzeptabel sind, wird auf die Bedeutung eines Systems hingewiesen, das es den Nutzern ermöglicht, festzustellen, ob es einen "man in the middle" gibt oder nicht, wird hervorgehoben. Sie weisen auch darauf hin, dass für jede Art von Aktion gegen Avatare geprüft werden sollte, ob sie akzeptabel ist oder nicht und ob die Privatsphäre des Metaverse-Raums sie beeinflusst oder nicht. In Bezug auf den Schutz der Identität und der Privatsphäre wird darauf hingewiesen, dass die Erkennung der Identität zwischen der Person und dem Avatar, der Grad der Projektion der Person auf den Avatar (Selbstprojektion) und andere Faktoren von Anwendungsfall zu Anwendungsfall unterschiedlich sind, dass aber der Grad der Projektion von einem Dritten nur schwer festgestellt werden kann, und dass es schwierig ist, Fälle zu behandeln, in denen ein und derselbe Avatar mehrere "Insider" hat. Im Hinblick auf die Verhinderung von Betrug wie Avatar-"Spoofing" werden in dem Bericht sowohl der auf Identitätsrechten basierende Ansatz als auch der auf "Soft Law" basierende Ansatz erwähnt, und es wird auf die Notwendigkeit hingewiesen, im Rahmen eines Dialogs zwischen den betroffenen



Parteien Werturteile darüber auszutauschen, ob dies dem freien Wettbewerb überlassen werden soll oder ob Normen erforderlich sind. Der Bericht weist auf Folgendes hin.

- **Beziehung zwischen Nutzern und Betreibern usw.**

Unter dem Gesichtspunkt des Schutzes personenbezogener Daten und der Privatsphäre weist der Bericht darauf hin, dass Plattformanbieter und Weltanbieter je nach Geschäftsmodell eine beträchtliche Menge an Daten wie z. B. die Verhaltenshistorie der Nutzer erwerben, was bei den Nutzern Besorgnis hervorrufen kann, und weist auch auf die Notwendigkeit eines Dialogs darüber hin, inwieweit Informationen von Dienst Anbietern an Nutzer weitergegeben werden können. Der Bericht weist darauf hin, dass die Art und Weise, wie die Offenlegung und andere Maßnahmen ergriffen werden sollten, ein Thema ist. Er verweist auch auf die rechtliche Verantwortung von Plattformen und Weltanbietern im Falle von Problemen zwischen Nutzern.