

次世代の大チャンスを絶対に逃すな！

# メタバース × ∞ の アフィリエイト



素人でもマネタイズ可能！メタバースの抜け道を暴露！

著 山崎亮

「メタバースで収益化の方法を知りたい」  
「時代の波のチャンスを掴みたい」  
「仮想世界でマネタイズ方法を知りたい」

話題の  
メタバースで  
マネタイズ方法  
を知れる！

メタバースという時代のトレンドから個人規模でも  
月50万円以上の収益化可能な方法をレクチャー！

初めまして、株式会社一心の山崎と申します。

本書を手にして頂き、誠にありがとうございます。

本書は

「話題のメタバースで何かビジネスチャンスを見つけたい！」

「メタバースとアフィリエイトを組み合わせる具体的にマネタイズする方法を知りたい」

「具体的にメタバース関連で収益を上げている人の例を知りたい！」

と言う方向けに、現在、メタバースという言葉くらいの知識しかなくとも、このメタバースという世間的なブームの恩恵を「メタバース×アフィリエイト」という形で受けることが出来る内容を書き留めました。

具体的に簡単に本書の流れを説明しますと、メタバースの基礎知識に関する話から始めていきまして、徐々にメタバース×アフィリエイトで具体的に収益を上げる方法などに関することを述べていきます。

ですので、是非とも現段階でメタバースに関することをあまり知らなかったとしても、安心して読み進めていただければ幸いです。

ちなみに本書の筆者のこと山崎ですが、元々アフィリエイトから自社でオンラインビジネスを始め、オンライン関係の通信講座やコンサルティングサービスで以下のような収益をほぼ一人で叩き出したりしております。

## 合計 1億7300万円の売上！

| サマリー      | 件数      | 売上金額<br>(受領済み分) |
|-----------|---------|-----------------|
| 無料シナリオ    | 57,991件 | 0円              |
| 有料シナリオ    | 6,229件  | 173,302,667円    |
| LINE友だち紹介 | 0件      | 0円              |
| 合計        | 64,220件 | 173,302,667円    |

また今回のメタバースと非常に似た、数年前にあった「仮想通貨」等のブームに便乗して、実際にアフィリエイトで数百万円の収益を得ることに成功したことがあります。



**現在のメディアラン**  
**ク**  
**▶ ランク別特典**

**ブラック**


**特別単価フォーム**

簡易レポート

セルフバック速報

本日(未確定速報)

44,000円

本日(未確定速報)は参考用の速報レポートです

|          | 今月         | 昨日     |
|----------|------------|--------|
| インプレッション | 718        | 56     |
| クリック     | 1,322      | 120    |
| 発生件数     | 74         | 1      |
| 未確定報酬額   | 1,008,672円 | 5,000円 |
| 確定報酬額    | 62,362円    | 0円     |

レポート更新: 2017年06月11日 03時46分

▶ 詳細レポート

CSV レポートダウンロード

⚠ 直近3日以内に無効クリックが発生しています

さらに最近で言えば、メタバース関連のオンライン広告を実践した際には、

## 1 リスト(メールアドレス)単価 230~374 円

という破格の広告費用での集客に成功しております。

| 結果の単語 | 結果            | インプレッション | リーチ    | フリークエンシー | クリック(すべて) | CPC(すべて) | CTR(すべて) | リーチ1,000人あたりの単価 | CPI |
|-------|---------------|----------|--------|----------|-----------|----------|----------|-----------------|-----|
| V232  | Facebookでのリード | 177      | 20,884 | 11,739   | 1.78      | 762      | 3.65%    | K3,485          |     |
| V374  | Facebookでのリード | 50       | 5,289  | 3,465    | 1.53      | 258      | 4.88%    | K5,396          |     |

1 リストあたり230~374円で取得

2022年4月のデータ

このような感じでしっかりリスト（メルマガ）も確保しております。

|                                                 |                  |
|-------------------------------------------------|------------------|
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 18:13 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 18:13 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 18:24 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 18:29 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 18:34 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 18:58 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 19:35 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 20:01 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 20:50 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 20:50 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 2022/04/28 21:40 |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 0:16             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 1:29             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 1:30             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 5:06             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 5:10             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 5:49             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 7:10             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 7:16             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 8:13             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 8:41             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 9:03             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 9:10             |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 10:15            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 10:17            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 11:26            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 11:48            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 11:58            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 12:03            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 12:37            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 15:16            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 16:20            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 17:59            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 19:06            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 19:09            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 19:40            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 19:47            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 20:11            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 20:24            |
| 【第一回】 著者：山崎は今までネットで3億円以上の売上を一人で稼ぎ上げ、海外輸出もしております | 21:20            |

1日30リスト以上の成果！

| 氏名 | メールアドレス | ユーザーID                  | ポイント | ラベル | 登録中シナリオ<br>(購入商品) | 購読状態 | 最終ステップ      | 登録日                 |
|----|---------|-------------------------|------|-----|-------------------|------|-------------|---------------------|
|    |         | 注文ID                    |      |     |                   | 受領状態 |             | 配信基準時間              |
|    |         | 6sEnmqQG                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 21:32:55 |
|    |         | OuQtpc2h                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 21:32:55 |
|    |         | 6ZF5u8J8                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 21:20:07 |
|    |         | g9r4MQSU                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 21:20:07 |
|    |         | ZdCvOAiw                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 20:24:12 |
|    |         | OwUZbGTB                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 20:24:12 |
|    |         | JD41836i                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 20:11:05 |
|    |         | 4Yiagsol                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 20:11:05 |
|    |         | mqhQ1Z2Q                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 19:47:09 |
|    |         | ユーザーID<br>kshwzgrn mark | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 19:47:09 |
|    |         | Oy9BU1s                 | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 19:40:40 |
|    |         | LtJuTx03                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 19:40:40 |
|    |         | mcONk4z                 | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 19:09:21 |
|    |         | 910PG91C                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 19:09:21 |
|    |         | OL6mDiSE                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 19:06:54 |
|    |         | NjUCIE92                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 19:06:54 |
|    |         | 0v4toAp9                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 17:59:18 |
|    |         | UgOZQd4w                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 17:59:18 |
|    |         | PNETtpYe                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 16:20:31 |
|    |         | RIW5O9NR                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 16:20:31 |
|    |         | OOH9cZXr                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 12:37:07 |
|    |         | f3JASIPM                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 12:37:07 |
|    |         | xaPZqRaS                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 12:03:58 |
|    |         | dws3pQmP                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 12:03:58 |
|    |         | uaoTxS5p                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 11:58:09 |
|    |         | wgZdofaP                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 11:58:10 |
|    |         | n6sazXs6                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 11:48:03 |
|    |         | MmbJrbgf                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 11:48:03 |
|    |         | lzlFtzW1                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 11:26:04 |
|    |         | WmHwVRgq                | 0    |     |                   | -    |             | 2022-04-29 11:26:04 |
|    |         | dVbkoDu4                | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 10:17:46 |
|    |         | hVvYLMd...              | 0    |     |                   | 購読中  | 本登録中<br>1通目 | 2022-04-29 10:17:46 |

圧倒的なリスト獲得数

そして、本書の知識を学べば、メタバースを利用して、あなたも私と同じような収益を手にするチャンスを学べます。

また本書を最後までお読みいただけるとわかりますが、先ほどの「仮想通貨」そして今回の「メタバース」以降にも世間で何かしらのブームが来るたびにあなたもビジネスチャンスをつかむことができますので、是非とも最後までじっくりとお読みいただければ幸いです。

それでは、ここから先は内容に入っていきたいと思います。

## 目次

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| 1.そもそもメタバースとは？ .....                            | 7  |
| ①5G など世界的に廉価で高速（大容量）な通信網などのインフラが整ったこと ...       | 11 |
| ②NFT などのブロックチェーン技術の進化.....                      | 13 |
| ①デジタル資産のオリジナルの所有者を明確に出来るようになった .....            | 15 |
| ②世界で(投資)商品として魅力的になってきているから.....                 | 16 |
| ③メタバースとの親和性が非常に高い .....                         | 19 |
| ③web3.0 のサービスの中で最も汎用的・日常的で裾野が広いサービスがメタバース ..... | 21 |
| 2.残念ながら現段階ではメタバースで収益を上げることは難しい .....            | 24 |
| 3.ゴールドラッシュ、仮想通貨ブームの事例からメタバース周辺でマネタイズする極意.....   | 33 |
| ①ゴールドラッシュで儲けたリーバイス .....                        | 33 |
| ②仮想通貨ブームに乗って莫大な富を得たコインチェック (coincheck) .....    | 35 |
| 3.具体的にメタバース×アフィリエイトで収益を上げる方法 .....              | 38 |
| 4.様々なメタバース×アフィリエイト戦略.....                       | 46 |
| 5.【事例】実際にメタバース関連でマネタイズできそうな web コンテンツ...        | 52 |

|          |    |
|----------|----|
| 最後に..... | 59 |
|----------|----|

## 【特典.1】 アフィリエイトブログ(サイト)の作り方と初期投資費用を回収する

|             |    |
|-------------|----|
| 特典に関して..... | 61 |
|-------------|----|

# 1.そもそもメタバースとは？

令和になってから大きな注目を浴び続けているメタバース。

そもそもメタバースとは「インターネットを介して利用する仮想空間」のことを指します。  
「Meta (超) + Universe (宇宙)」からつくられた造語で、1992 年に「スノウ・クラッシュ」という小説の中で初めて登場しました。

新しい概念のため明確な定義はありませんが、現在の使われ方としては、主に VR ゴーグルなどを使用して利用する「3D 仮想空間」の形態を指すことが多いです。

また、近年で言えば、以下の『あつまれ どうぶつの森』や『フォートナイト』のように、アバター（ゲームやネット上で動かす自分の分身キャラ）を介して利用する、他者とのコミュニケーションが可能なネット上の空間が、メタバースとして認識されています。





任天堂の人気ゲーム「あつまれ どうぶつの森」(c)2020 Nintendo



<https://topics.nintendo.co.jp/article/f5e9088e-95fb-11e8-b123-063b7ac45a6d> より引用

またメタバースが近年、世間で大きく注目され始めたのは、やはり 2021 年 10 月 28 日、社名を「Meta（メタ）」に変更すると発表したことが要因でしょう。





<https://www.businessinsider.jp/post-245026> より引用

社名を Meta に変えたのは「メタバース」と呼ばれる仮想空間サービスを意識した社名変更なのは、名前からも明らかです。

さらに Meta の CEO マークザッカーバーグは、

**「今後 10 年収益を生まなくてもメタバースに年 1 兆円投資する」**

と公言したことからもメタバースに力を注いでいることがよくわかります。

ちなみにメタ社が目指すメタバースは、世界のどこからでも、いつでもアクセスできる世界共通の 3D 仮想空間。

ヘッドセットや AR グラスを装着することで、3D の仮想世界を自由に体験できるサービスを生み出そうとしています。

3D 仮想空間では、現実世界のように土地を買って家を建てたり、イベントに参加したりなど、もうひとつの「理想の世界」を自由に創造できます。

実際に日本でも KDDI・渋谷未来デザイン・渋谷区観光協会を中心とする参画企業（73 社 ※2021 年 12 月時点）が「リアルな渋谷現地を 5G でアップデートして、今まで以上に渋谷を楽しくしていこう」という取り組みから、現実と瓜二つの渋谷の中心部の地形をメタバース上に作成し、イベントを行ったりもしております。



<https://cluster.mu/w/79347fb9-05f5-429e-ab5f-8951ee8cd966>

そして、このイベントの一つでは、コロナ禍で外出自粛期間中のイベントに 5 万人が集まったことで話題になったりもしました。



<https://www.campaignjapan.com/article/外出自粛期間中のイベントに5万人が集まった-バーチャル渋谷/461770>

このように日本でも新たなビジネスチャンスにつながると考え、現在、多くの企業や投資家が注目しているのです。

さらに 2022 年以降は、Meta や Apple、ソニーなどから、VR や MR（複合現実）のヘッドセットが続々登場するとみられており、メタバースは私たちにとっても身近なものになってきています。



<https://www.moguravr.com/oculus-quest-2-43/>より引用

しかし、上記のように世界的に盛り上がってきているメタバースですが、「なぜ世間で近年、ここまで話題になっていたか」という話ですよね？

その理由は以下の主な三つが関与しているからです。

- ①5G など世界的に廉価で高速（大容量）な通信網などのインフラが整ったこと
- ②NFT などのブロックチェーン技術の進化
- ③web3 のサービスの中で最も汎用的・日常的で裾野が広いサービスがメタバース

それでは、一つずつ解説していきましょう。

#### ①5G など世界的に廉価で高速（大容量）な通信網などのインフラが整ったこと

まずメタバースが話題になった理由の一つ「5G など世界的に廉価で高速（大容量）な通信網などのインフラが整ったこと」です。

というのも、過去(2006～2007 年)に「セカンドライフ」というというメタバースアプリが世界で大きな話題になりました。



<https://www.itmedia.co.jp/pcuser/articles/1603/06/news002.htm> より引用

当時(2007 年)のセカンドライフの評価額は、1 億ドル以上とされ、創業者のフィリップ・ローズデールは、3000 万ドル以上の資金を調達した。アメリカで有名な amazon の創設者ジェフ・ベゾスも、セカンドライフに注目し、ローズデールと共に、インターネットの未来に思いを馳せておりました。

しかし、このセカンドライフですが、2007 年がピークでそれ以上大きくなることはありませんでした。

その大きな理由の一つが、グラフィックの不具合や接続速度の低下でした。

特に現代では外出先でスマホにて、高品質のグラフィックの動画を見たり、ゲームをプレーしたりすることは当たり前ですが、2007 年の当時は、まだ 3G 回線が主流だった時代。

とてもじゃありませんが、3G の回線では高品質のグラフィックの動画を見たり、ゲームをプレーしたりすることはほぼ不可能な領域です。

というか、2007 年はまだまだガラケー全盛期で、スマホなど殆ど普及していなかった状況。

このような環境では、そもそもメタバース上で何かをするという前に、そもそもインフラが整っていないことからメタバースのアプリが普及することが難しい状況です。

しかし、現代では上記でも述べたように 5G など 2007 年当時とは比べ物にならないくらい

通信速度が上がり、高品質のグラフィックのメタバースアプリも快適に動かせるようになりました。

このようなことからメタバースアプリやっと流行るインフラが整った今こそが、メタバースの躍進となる時というわけです。

また、今や多くの人はYouTube、Facebook、Twitter、Instagram、tiktokなどのSNSツールによって、オンライン上で顔も合っていない知らない人とコンタクトを取ることに抵抗が少なくなっていることも追い風となっております。

## ②NFTなどのブロックチェーン技術の進化

次にメタバースが近年話題になっている理由が「NFTなどのブロックチェーン技術の進化」です。

ちなみに NFT とは、Non-Fungible Token(ノン-ファンジャブル トークン)が正規名称であり、日本語で「非代替性トークン」という意味です。

・・・と日本語で言っても、そもそも「非代替性トークン」って意味のわからない方もいらっしゃるかと思います。

なので、わかりやすく「非代替性」と「トークン」に分けて解説しましょう。

まず「非代替性」は、言い換えると「替えが効かない、唯一無二の」という意味です。

例えば

- ・アーティストやアイドルがサインしてくれた色紙や本
- ・有名画家が描いた原画
- ・世界に一枚だけのトレーディングカード

など、このようなものは非代替性があるものと言えます。逆にいえば

- ・生活雑貨
- ・お金
- ・インターネット上の画像・動画



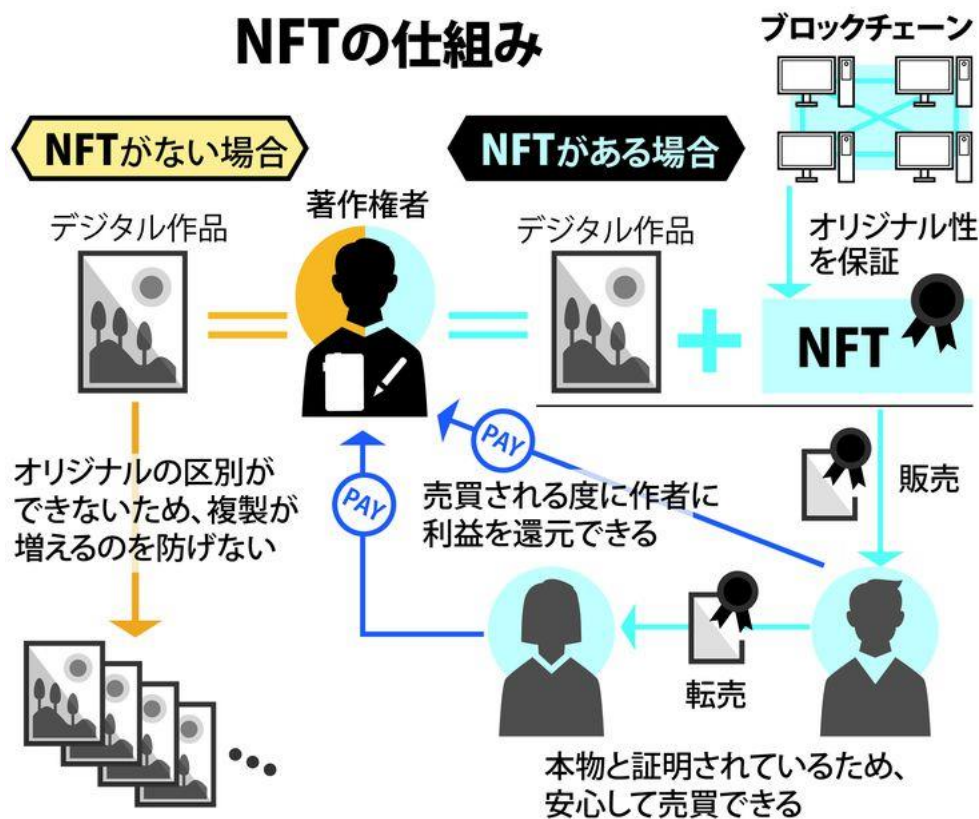
など、このようなものが上げられます。つまり、代替性があるものです。

そして、次に「トークン」ですが、これはブロックチェーン技術を使用して発行した暗号資産の総称を示します。

ちなみに「ブロックチェーン技術」とは、データの改ざんや不正利用がとても困難で「安全にデータを記録できる技術」のことです。

ちなみにこのデータがブロックとして記録され、チェーンのように繋がっていくからブロックチェーンと呼ばれています。

ですから、非代替性トークンとは「世界で唯一無二であることを証明する技術」という意味となるわけです。



<https://www.sankei.com/article/20220127-A4D42GBDYRMZJBPFJQEHUWXZVFVQ/>より引用

で、さらにここからは、以下の NFT の主なメリットである三つを

- ①デジタル資産のオリジナルの所有者を明確に出来るようになったから
- ②世界で投資商品として魅力的になってきているから
- ③メタバースとの親和性が非常に高い

一つずつ解説していきましょう。

### ①デジタル資産のオリジナルの所有者を明確に出来るようになった

まず世間で NFT が注目される大きな理由の最大の理由となったのは「デジタル資産の所有者を明確にできる」ようになったからです。

NFT が出来る前は、以下のような

- ・オンライン上のイラスト・画像・動画など
- ・オンラインゲーム内のアイテム
- ・(電子)マンガ
- ・音楽

など、ネット上のほぼ全てといったコンテンツの「所有者」を明確にするのが困難でした。

なぜかと言えば、コピーが誰でもできてしまうからです。

ですから、著作権が存在していましたが、コピーとの違いを明確にすることができず「自分がこの作品の唯一の所有者である」という証明が出来なかったのです。

しかし、それが NFT によって変わりました。

例えば、あなたがペンタブで書いた「デジタルアート」を持っているとします。

そして、このデジタルアートに対して、紐づく NFT を発行すれば、あなたが保有している唯一無二のデジタルアートであることが証明できるのです。

つまり、NFT のおかげであなたのデジタルアートが、様々な人にコピーされて拡散されてしまったとしても、NFT でコピーとの違いが示すことができ、あなたが唯一無二のオリジナルのデジタルアートの所有者であることが表明できるようになったのです。



・・・しかし

「NFT でデジタルコンテンツが唯一無二であることが証明されるようになったけど、結局それがどのようなことにメリットがあるのか？」

と思う人もいるかもしれませんね。

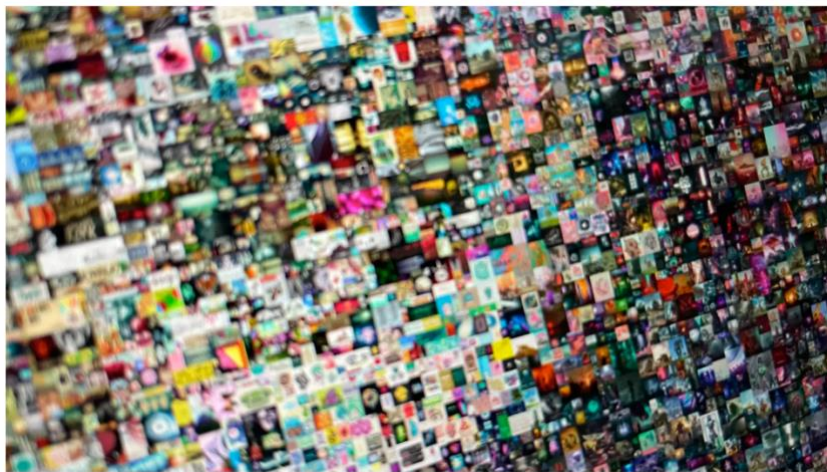
それに関しては、次の理由が関係しています。

それが・・・

## ②世界で(投資)商品として魅力的になってきているから

NFT は現在、世界で(投資)商品としてどんどん魅力的になってきているからです。

例えば、2021年3月にアメリカのデジタルアーティスト Beeple 氏の NFT アート”Everydays: The First 5000 Days”が「約 75 億円」で落札されたニュースには大注目が集まりました。



約75億円で落札された《Everydays - The First 5000 Days》（部分）

<https://bijutsutecho.com/magazine/news/market/23735> より引用

勿論、上記だけではありません。

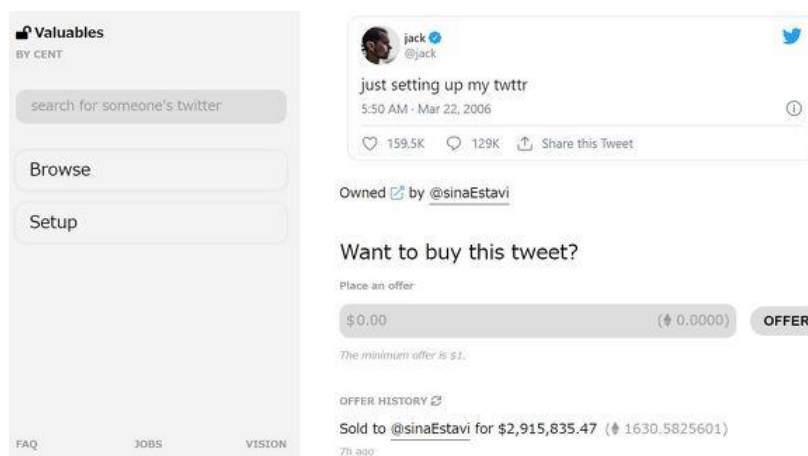


[https://jp.techcrunch.com/2021/04/26/2021-04-08-the-cult-of-](https://jp.techcrunch.com/2021/04/26/2021-04-08-the-cult-of-cryptopunks/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAALbPXNRzvfWcCxbJ0rOc-sGPQ8dV4Ec3VJXlhvoXE3XS44z-D28aW8r-4kJSXrhc2Wx-0d7IrgyRTx7PEiLEVQRm7JaI595eploqzXB7AIsig3pjK8lOtmNhwmC3pyTwsOZxJHAj14qMz8Tsdvr38PZMrH8HjiZ-iy6MsUcJEBaF)

[cryptopunks/?guccounter=1&guce\\_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xLmNvbS8&guce\\_referrer\\_sig=AQAAALbPXNRzvfWcCxbJ0rOc-sGPQ8dV4Ec3VJXlhvoXE3XS44z-D28aW8r-4kJSXrhc2Wx-0d7IrgyRTx7PEiLEVQRm7JaI595eploqzXB7AIsig3pjK8lOtmNhwmC3pyTwsOZxJHAj14qMz8Tsdvr38PZMrH8HjiZ-iy6MsUcJEBaF](https://jp.techcrunch.com/2021/04/26/2021-04-08-the-cult-of-cryptopunks/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAALbPXNRzvfWcCxbJ0rOc-sGPQ8dV4Ec3VJXlhvoXE3XS44z-D28aW8r-4kJSXrhc2Wx-0d7IrgyRTx7PEiLEVQRm7JaI595eploqzXB7AIsig3pjK8lOtmNhwmC3pyTwsOZxJHAj14qMz8Tsdvr38PZMrH8HjiZ-iy6MsUcJEBaF) より引用

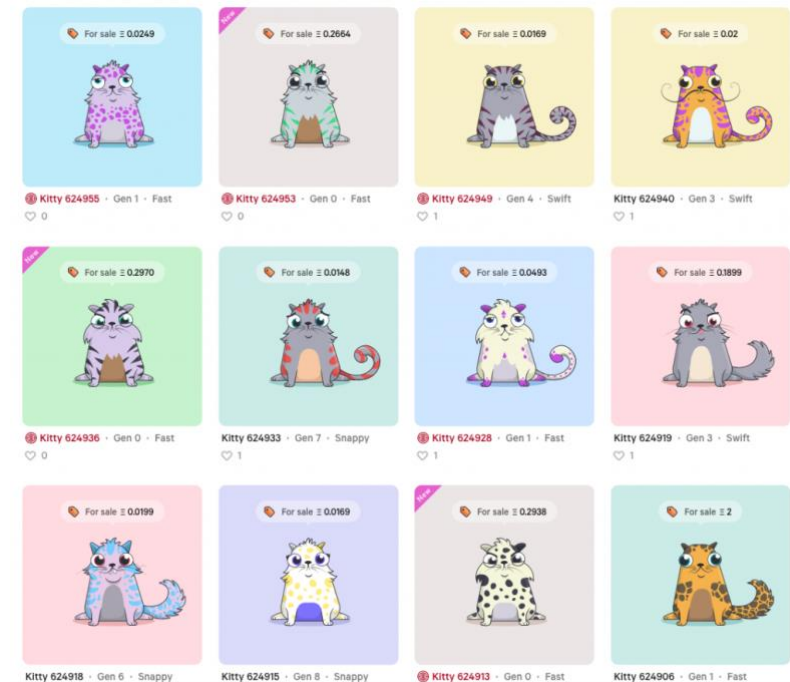
上記の「パンク」（クリプトパンクで取引される画像）は、最も安価なパンクは Ethereum（イーサリアム）暗号資産で約 3 万ドル（約 329 万円）、希少価値が最も高いものになると 1000 万ドル（約 11 億円）弱の値が付いています。

また、アートと違う路線では、米 Twitter と米 Square の CEO を務めるジャック・ドーシー氏がオークションに出品した同氏の初ツイートの NFT が 3 月 22 日（現地時間）、291 万 5835 ドル（約 3 億 1640 万円）で落札されたりしております。



<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2103/23/news059.html>

さらに NFT のゲームである「Cryptokitties」では、最高峰のレアリティを持つ電子猫は、米国のオークションで 1400 万円相当のイーサリアムで落札されるなどして、大きな反響を呼んでおります。



そして、これは何も海外だけのことでもありません。

日本でも NFT で大きなお金を手にした事例がございます。しかも、その方は小学 3 年生。



<https://www.businessinsider.jp/post-241969> より引用

彼は夏休みの自由研究でピクセルアートを作ったところ、なんと徐々に拡散していき、最高で 2ETH（約 80 万円）で落札されたのです。

このような感じで NFT は高額な(投資)商品として魅力的だからこそ、今世間で多くの人が注目してきていると言うわけです。

そして、このような魅力的な NFT ですが・・・

### ③メタバースとの親和性が非常に高い

NFT はメタバースとの親和性が非常に良いです。

具体的には、メタバース内の土地やアイテム、アバターなどを NFT 化することで、ユーザー同士でゲーム内外のマーケットプレイスを利用して NFT を法定通貨、暗号資産建てで売ることができることから、メタバースとの親和性が非常に良いというわけです。

例えば、実際に The Sandbox（ザ・サンドボックス）というメタバースのゲームがありますが、このゲームではユーザーが、仮想空間上に LAND（土地）を購入・レンタルをすることで、オリジナルのゲームやアイテム、キャラクター、サービスを作成することができます。

そして、さらにユーザーは所有する LAND やアイテム、キャラクターを「NFT」としてプラットフォーム上に自由に売買することが可能なのです。

実際に最近では、イタリアのファッションブランド「グッチ GUCCI」、スポーツメーカー「adidas」、世界最大の音楽会社「ワナー・ミュージック・グループ」、大手ゲーム企業「Ubisoft」、そして、最近では英大手銀行である H S B C が土地の一区画を購入したとのニュースにもなっております。



<https://gamebiz.jp/news/345446> より引用

仮想空間上の土地を世界的に有名な大手の会社が NFT を利用して購入しているということです。

有名な大手の会社が The Sandbox の土地を購入する意味としては、デジタル不動産としての価値があったり、今後メタバース上で活動していくときの拠点として使っていく為に購入したことが考えられます。

ちなみにメタバースのイメージが湧かない人は、スティーヴン・スピルバーグ監督が作成した映画「レディプレイヤーワン」を見ると楽しみながらメタバースの概念を学べると思いますので、是非とも見ていただければと思います。

あと NFT に関しての今後の予測をしていけば、

# NFT MARKET CAPITALIZATION



上記の画像を見ればわかる通り、今後もマーケットは右肩上がりに成長していくことが予測されております。

このようなことから NFT にまつわる所にはビジネスチャンスがあり、その NFT が流通する関連しているメタバースにも大きな良い影響があるというわけです。

## ③web3.0 のサービスの中で最も汎用的・日常的で裾野が広いサービスがメタバース

パブリック型のブロックチェーンを基盤としたインターネットの概念である web3.0 ですが、

この web3.0 のサービスの中で最も汎用的・日常的で裾野が広いサービスがメタバースと言われております。

特に魅力的になるのはリアル社会とは分離された「もうひとつの世界」を持てることです。





既に現代社会において、スマホの利用時間は劇的に伸びています。

これはしっかりエビデンスもあります。

日本の大手通信会社で知られる KDDI の調査では、18 歳～22 歳までの 6 割の人が 1 日 2 時間以上スマホで何らかのネットサービスを利用しており、実に 22.7%の人が 5 時間以上使用しているそうです。

1 日 5 時間以上もなってくると、もはや生活の一部はオンライン上になっていると言っても過言ではありません。

そして、そのような状況下で、メタバースの登場により、この比率が更に加速されることが予想されます。

ちなみに KDDI の調査から、主にスマホを使って何をしているかと言えば、

- |                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>① 動画を見る・音楽を聴く</li><li>② ゲームをする</li><li>③ 家族・友人・知り合いとコミュニケーションを取る</li><li>④ ニュースを見る・調べことをする(情報収集をする)</li><li>⑤ ショッピング</li></ul> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

などとなっています。

Web3.0 に移行すれば、①～⑤までほぼ全てのサービスがメタバース内で提供されるようになりますし、特に①のコミュニケーションの部分が 2 次元から 3 次元になることで劇的に進化します。

メタバース内にもうひとつの世界があり、自分の街があり、自分の部屋があり、自分の化身（アバター）があり、友達もいる。

そして、街に出ていけば、リアル社会よりも格段にハードル低く他人との会話ができ、知り合いも増える。

この辺の雰囲気に関しましては、数年前に映画で話題になったスティーヴン・スピルバーグ監督の映画「レディプレイヤー 1」を見たことがある方はよくわかるかと思います。



上記の映画や既に VR などを体験した方はよくわかると思いますが、2 次元の文字や画像情報よりも、相当に没頭できる要素があります。

さらにいえば、文字と画像だけで 2 次元のやり取りをしている現在のコミュニケーションよりも数段にリアリティが生まれます。

例えば、チャットなどの文字情報で知り合った相手に恋心を抱いたとしても、それは文字で伝えるしか手段がありませんでしたが、メタバースであればアバター同士で手を握ることも、身体を重ねることも可能です。

2次元でただ黙っていると、通信が切れたのかと思われるシーンでも、3次元であれば一緒に黙って存在するだけの空間を共有することができることから、同じ景色を見ていることそのものにも価値が生まれます。

それにより、2次元のコミュニケーションに比べ滞在時間がかなり長くなると言われており、いずれは本来2次元のままで良いものも、これからはメタバース内のサービスとして発展していくと言われている。

・・・というわけで、①～③の背景からも今後メタバースは大きく発展していくと言われているのです。

## 2. 残念ながら現段階ではメタバースで収益を上げることは難しい

さて、ここまでメタバースに関する魅力的な話をきて、

「自分もメタバースを始めて収益化したい！」

「早くメタバースでマネタイズする方法を知りたい！」

「メタバース上の土地でも購入してみようかな・・・」

と、何かしら、メタバース上で行動してみようと思った方もいるかと思います。

しかし、2022年7月現段階で、まだメタバース上で収益を上げることは難しいのが現状です。

その理由は以下の三つの理由が上げられます。

- |                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>①メタバースで使用するデバイスが発展途上</li><li>②個人レベルで収益を上げる方法には環境が厳しい</li><li>③メタバース上で主流になりうる NFT にまだ安定性がない</li></ul> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ①メタバースで使用するデバイスが発展途上

まずメタバース上で収益を上げることが難しい理由の一つが「メタバースで使用するデバイスが発展途上」だからです。

先ほどの章で述べたとおり、メタバースが盛り上がっているのは事実です。

しかし、そのメタバース上で活動していくにあたり、誰もが必須となるデバイスが、まだまだ発展途上なのです。

例えば、発展途上としてよく言われるデバイスが「VR ゴーグル」です。



<https://www.moguravr.com/oculus-quest-2-43/>より引用

メタバース上で活動するにあたり、VR ゴーグルは必須とも言えるアイテムです。この VR ゴーグルを使うと使わないとでは、没入感や臨場感は格段に差があります。

そのような VR ゴーグルですが、記念、ドンドン精度は上がってきていますが、PC やスマホのように自然に使えるような快適さは、残念ながらまだありません。

まず一つ問題となっているのが「重さ」です。

年々軽量化がされてきている VR ゴーグルではありますが、まだまだ重いのが事実です。

特に VR ゴーグルとして主流であるスタンドアローン(装置機器やソフトウェアを、他の機

器やシステムには接続せずに単独で使えるもの)ですと、まだ 500～600g 程度の重さもあるのです。

そして、このような重さを首だけで支えるわけです。

なので、大柄の男性であればいいかもしれませんが、小柄な女性などでは短時間ならまだしも、長時間の使用となると首の張りや痛み、肩こりに繋がってきます。

実際、筆者も 10 分程度であれば、なんともないですが 1 時間以上使った時には首筋の張りや若干の肩こりを覚えました。

ネット上では

「専用のアタッチメントを使えば、かなり重さは軽減される」

というような意見もありますが、実際、私も専用のアタッチメントを購入して使っておりますが、それでも長時間の使用は PC やスマホのように快適とは言えないレベルです。

特に身体を大きく動かすエクササイズの VR アプリを使用した時は、大きく疲労感を首回りに感じます。

このようなことから、第一に「重さ」は、まだまだ課題と言えます。

また重さ以外にも VR ゴーグルで課題となっているのが「バッテリー」です。

先ほど述べたとおり、VR ゴーグルとして主流であるスタンドアローンのもので、まだ連続使用時間は 2～3 時間程度なのであるため、2～3 時間に一回は充電しなくて行けません。

このような状態では仮に先ほど問題となっていた「重さ」が改善されたとしても、バッテリーの稼働時間が 2～3 時間程度のため、今のノート PC やスマホのように、いつでもどこでも快適に使うことはまだ難しい状況なのです。

ちなみに VR ゴーグルとして主流であるスタンドアローン型でも有名な「Oculus Quest 2」では、4～6 時間も連続稼働時間を延長バッテリーが発売されていますが、これをつけると重量が 230g 増え、VR ゴーグルの重さが約 1kg になってしまいます。

このような重さではとてもじゃありませんが、長時間使用することは苦しいです。

さらに、重さやバッテリーだけでなく、VR ゴーグルには更なる問題があります。

それが「VR 酔い」です。

VR 良いとは、VR ゴーグルを装着し VR 映像を見たとき、メタバース体験をしているときに乗りものの酔いに似た症状が起こる状態を指します。

特に乗り物酔いなどにしやすい人はこの VR 酔いは酷くでてしまい、人によっては 5 分ほど VR ゴーグルを使用しただけで気持ち悪くなってしまう人もいます。

このような状況では、とてもじゃありませんが、長時間 VR ゴーグルをすることは不可能です。

ただ、一応乗り物酔いと原理は同じことから、酔い止め薬を飲むことによって、VR 酔いは軽減できるとのことです。

しかしながら、VR ゴーグルを使用するたびに酔い止め薬を飲むということを強いられることは、VR ゴーグルを今の PC やスマホと同じようなペースト使うとなると難しいことです。

このような感じで、のメタバース上で活動していくにあたり、誰もが必須となるデバイスには、さまざまな問題を抱えており、まだ発展途上であることから、まだ一気にメタバースが普及していくことは厳しいのです。

## ②個人レベルで収益を上げる方法には環境が厳しい

次にメタバース上で収益を上げることは難しいと言われている要因は「個人レベルで収益を上げる方法には環境が厳しい」という点です。

近年、メタバース上でさまざまなイベントが開催されつつありますが、あれはある程度大きな法人レベルのイベントが多く、まだ個人でのイベントを開くことは難しいのが現状です。

「でも、それだったらメタバース上で活動できるアプリを開発し、個人でもイベントをできるようにしてしまえば、良いのでは？」



と思う人もいることでしょう。

これは筆者の私も最初はそう思いました。

けど、これにはかなりハードルがあるのです。

まず、現在、VR アプリを外注で作ろうとするとシンプルな VR アプリでも 500 万円以上することが殆どです。

ですから、少し拘ったりした VR アプリを外注化して作ろうものなら軽く 1000 万円以上の費用が掛かることでしょう。

けど人によっては、

「外注でなくても VR スクール等に通い、自分自身でも基礎的な知識を身に着けつつ、自分で VR アプリを作れば問題ないのでは？」

と思う方もいるかもしれません。

確かに Unity などのソフトで空間を設計し、photon というネットワークシステムを利用して、ボイスチャット機能を実装したりなどすれば、自作で VR アプリを作ることは可能ではあります。

しかし、このような形でも問題があります。

それが「維持費」です。

あくまでも目安ですが、オンラインゲームのような、複数のユーザー同時接続サービスを想定した場合、サーバー代として月 20 万円～300 万円くらいは必要になります。

ちなみに先ほど紹介した photon を使えばサーバー代は無料になるも、photon も最初は無料の範囲で利用できますが、利用規模に応じた課金制があり、規模が大きくなればなるほど費用がかかってしまうというわけです。

なので、メタバース空間の長時間利用や多くの人がアクセスすればするほど、運営費が増えていきます。

これではサービスが流行れば流行るほど、どんどん赤字が膨らんでいく状態にもなりかねません。

このようなことから自分で VR アプリを作れたとしても、維持費の問題で利益を出すのが難しいのです。

けれども、少し VR 関係に関して勉強した人であれば、

「別に外注や自分で VR アプリを作らなくとも VRChat や cluster などの既存に存在するプラットフォーム上で、活動できるアプリで活動をして行けば良いのでは？」

と思う人もいるかもしれません。

これには関しては著者の私自身も既存の VRChat や cluster などの既存に存在するプラットフォーム上で活動するには、概ねアリだと思っています。

コストは外注や自分で作成するよりも安いですし、先ほど問題になった維持費もあまりかかりませんから。

**しかしながら、まだ私自身は完全にお勧めできません。**

その理由はメタバース内で決済を完了させることが殆どできないからです。

例えば、去年の夏に「バーチャルマーケット 2021」という約 80 社の企業と 600 の一般サークルが出展する VR イベントが開催されました。



そして、この会場内中では以下のように



商品が存在するのですが、結局は購入する時はメタバース内ではなく、メタバース外の専門  
店が用意した EC サイトで決済するという形が殆どなのです。

このような状況では、せっかくの臨場感が薄れてたり、むしろ、いちいちメタバース外で操  
作をしなくてはならないので面倒が生じます。

このような状況であることから、もう少しメタバース内の環境も良くなしないと商売は  
難しいというわけです。

### ③メタバース上で主流になりうる NFT にまだ安定性がない

最後に問題になっているのは NFT にまだ安定性がないという点です。

NFT は前述でも述べました通り、仮想通貨であり、メタバース上で今後主流になりうる通貨となっております。

しかし、その仮想通貨なのですが、現状では時期によって大きな価格差があるので、法定通貨のように安心してある程度保有することは厳しいというのが現状です。

実際、この書籍を書いている 7 月後半の価格は、多くの NFT のベースとなる仮想通貨のイーサリアムですが 2022 年の始めよりも 1/3 の価格となってしまっております。

## ◆ イーサリアム (Ethereum) /日本円のチャート



<https://bitflyer.com/ja-jp/ethereum-chart>

このような大きく金額に変動がある通貨をベースにした NFT が基軸通貨になるとは少し考えづらいのが現状です。

例えば、メタバース上の不動産に 1000 万円投資したところ、年 20% 価格 UP して、1200 万円の価値になったとしても、上記のように NFT が 1/3 まで価値が下がったとしてしまったら、日本円では 400 万円の価値しかなくなってしまい、600 万円の損失につながるわけです。

ただ逆にことありえたりします。つまり、NFT が 3 倍になるというわけですから、1200 万円  $\times$  3 倍 = 3600 万円となるわけです。こうなればすごいですけど・・・

正直、私からすればもう投資ではなく、ギャンブルに近いものという認識です。

ですから、まだ基軸通貨となりうる NFT に安定性がないことから、メタバース上での商売は難しいというわけです。

### 3. ゴールドラッシュ、仮想通貨ブームの事例からメタバース周辺でマネタイズする極意

「今までの話を聞くとやはりメタバースは流行っているけど、まだ収益をあげるには難しいかも・・・」

と思った人も多いことでしょう。

しかし、安心してください。

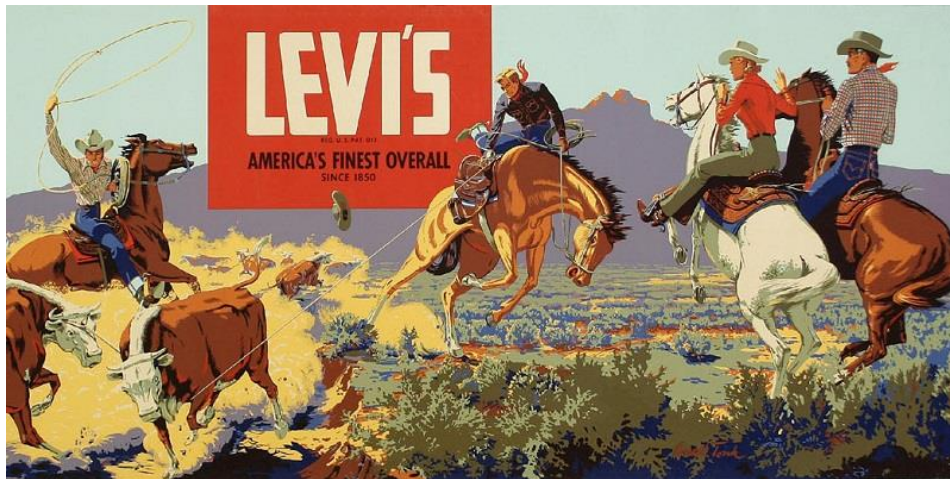
本書はあなたがメタバースの知識、資金力、さらに先ほどまで述べてきた厳しい条件を全く関係なしに「メタバース」のブームの恩恵を受けて利益を上げることができます。

そして、その収益を上げるヒントが今までの『歴史』に隠されています。

具体的に言えば「ゴールドラッシュで儲けたリーバイス」や「仮想通貨ブームで儲けたコインチェック」などが該当します。

#### ① ゴールドラッシュで儲けたリーバイス





今から約 170 年前の 1849 年アメリカのカリフォルニアで起こったゴールドラッシュ。

アメリカのカリフォルニアで金が取れると噂を聞きつけ、アメリカ全土及び世界中からカリフォルニアに一攫千金を求めて多くの人が押し寄せました。

そして、その中でも最も儲けた人は誰かと言えば、金の採掘者ではなく、金を取る時に必要な用具を販売していた周辺業者だったのです。

その周辺企業の一つだったのが「リーバイス」。

リーバイスの創業者、リーバイ・ストラウスは、ゴールドラッシュのとき、カリフォルニアで金を掘る人たちの作業着に注目。

作業着がすぐにボロボロになるのを見て、労働者のズボンがすぐに擦り切れないような頑丈な生地で作った作業着なら、多くの需要があると考えたのです。

そして、テントや船の帆に使われていた生地を使って、作業着を開発し商品化。

それが大当たりして大儲けしたのです。

それに対して、一角戦記を目指した多くの採掘者は、多くの人は金脈を見つけられず稼ぐことができないどころか、初期投資の費用も回収できず、すべての財産を失ってしまった人が多くいたそうです。

・・・このゴールドラッシュと NFT の事例を見て、あなたはどのように感じるでしょうか。

また、近年でもこのゴールドラッシュのリーバイスと同じように一気に事業に成功した業者があります。

## ②仮想通貨ブームに乗って莫大な富を得たコインチェック(coincheck)



それが数年前に仮想通貨ブームに乗って莫大な富を得た「コインチェック(coincheck)」です。

世間ではコインチェック(coincheck)と言いますと、2018 年 1 月に起きた仮想通貨ネム(NEM)のハッキング流出事件によってイメージが良くないですが、それまでは飛ぶ鳥を落とす勢いで成長していた優秀な企業です。

というのも 2016 年後半から 2018 年初めまで、世間は仮想通貨ブームであり、この時は仮想通貨が一気に右肩上がりで増えてきたことから「億り人」という言葉が世間で流行ったくらい盛り上がったものでした。

そして、この時に安全かつ上手く儲けたのはゴールドラッシュ時と同じで、仮想通貨を実際に取引していた人ではなく、その周辺企業の仮想通貨取引所であった「コインチェック(coincheck)」だったというわけです。

先ほども述べたように 2018 年の頭に事件を起こしたので、イメージが良くないかもしれませんが、仮想通貨ネム(NEM)の返金の 460 億円をほぼ一括で対応したことからも莫大なお金が会社内部にあったことがわかります。

ちなみに事件を起こす前に 2017 年のコインチェックの総出来高は 8 兆 2205 億円であり、2018 年 3 月期において売上高 626 億円、営業利益 537 億円。

ですから、460 億円の返金を対応したとしてもまだ数十億円の利益が出ていたほど、儲かっていたのです。

恐ろしいですね。

つまり、仮想通貨ブームに乗ってえげつないほどの利益を上げていたことがわかります。

・・・というわけで、①のリーバイスや②コインチェック(coincheck)の事例を見て、如何だったでしょうか。

これはマーケティングを学んでいると基本的なことかもしれませんが、何かがブームでビジネスチャンスがある時は、「その本流よりも周り」に本当に美味しいチャンスがあるというわけです。

先ほどの例で言えば、ゴールドラッシュでは、金を取るためには誰もが必須であるのが「金を取るための道具（つるはし、バケツ、作業着等）屋」

仮想通貨ブームでは、仮想通貨を購入するための「仮想通貨取引所」

では、今回のメタバースでは何が周辺にあたるのでしょうか。

その答えは一つ例であれば、まずは「仮想通貨取引所」となります。

例えば、メタバースの不動産を購入する場合、仮想通貨が必要となります。

なので、日本円を仮想通貨に変える作業が必要になります。

なので、仮想通貨取引所を立てれば、メタバースの不動産を購入するにも仮想通貨が必要となるので、日本円を仮想通貨に変える手数料をいただけるという恩恵を受けることができます。

・・・ただ、これに関しては残念ながら既に先ほどあげたコインチェック(coincheck)やbitFlyerなどが、参入していたりします。

また、そもそも仮想通貨取引所を開設するのは、仮想通貨交換業者の登録審査があり、財政面で言えば、資本金が 1000 万円以上ないといけないので、おそらく多くの人が無理でしょう。

では、もっとハードルが低く、メタバースを利用して収益を上げていくのは、どのような方法があるのでしょうか。

それは・・・

### 3.具体的にメタバース×アフィリエイトで収益を上げる方法

誰もが参入できて、メタバースの周りで収益を上げていく方法

そんなものがあるか、ないかと言えば・・・勿論、あります。

さらに現段階でも飽和していなく、むしろ、今後もメタバースのサービスは増えていきますので、今取り組むのが大チャンスと言えるでしょう。

では、肝心のその方法は

#### 「メタバース関連にまつわる web メディア」

を立ち上げることです。

つまり、

#### 「メタバースを題材として取り扱ったアフィリエイト」

を実践すれば良いというわけです。

具体的に言えば、メタバース関連にまつわるブログ、YouTube、Twitterなどを立ち上げて、メタバース関連にまつわる web コンテンツを作っていくということです。

というのも、メタバースってまだ日本では浸透したばかりの分野であり、大手もまだ本格的

に参入していないことから、まだ個人でもメディアを作れば、アフィリエイト案件をマネタイズポイントとして収益を得られる分野なのです。

例えば、単純に「メタバース ゲーム 稼ぐ」と Google で検索すると以下のブログが出てきます。

Google

メタバース ゲーム 稼ぐ

約 219,000 件 (0.32 秒)

<https://xrcloud.jp> > TOP > 記事一覧 > ビジネス

**メタバースゲームで稼げるってほんと ... - XR CLOUD**

2022/06/20 — この記事では、メタバースのゲームでお金を稼いでみたいと思っている方に向けて「メタバースとは何か」についての説明と「遊んで稼げるメタバースゲーム」の ...

[|メタバースとは？・|身近なメタバースのゲーム・|注目すべきメタバースゲーム](#)

<https://mtmo.jp> > 仕事

**メタバースでお金を稼ぐ方法8選！数百兆円市場で ... - メタモ**

ゲーム好きな人向け】お金を稼げるゲームをする — お金が稼げるメタバースゲームをして稼ぐ、という方法もあります。この仕事というか稼ぎ方は「Play-to-Earn ...

Q1：メタバースでお金を稼げるのは何歳からですか？

Q2：メタバースで稼いだお金は確定申告の必要がありますか？

<https://abc-by.com> > earn-on-metaverse

**【副業可】メタバースで稼ぐ7つの方法を紹介 | 儲けるために ...**

4 日前 — メタバース内のワールドやゲームを作って稼ぐ; デジタルアイテムなどのNFTを作って売る; メタバースで仕事をする (アバター接客・スキル販売) ...

[メタバースでお金を稼ぐ7つの方...・1、メタバース内のワールドやゲー...・メタバースに触る](#)

<https://games.app-liv.jp> > 特集 > おすすめゲーム

**稼げるメタバースゲームの始め方とおすすめ仮想通貨取引所**

2022/07/01 — 昨今注目を集めるメタバースを活用したゲーム、その中でも"稼げる"という点を中心にご紹介！その特徴や始め方を、NFTや仮想通貨取引所など、欠かせ ...

<https://ippeiblogs.com> > metaverse-earn

**【簡単】メタバースでお金を稼ぐ方法【月300万円稼いだ俺の ...**

2022/04/01 — この記事では「メタバースの稼ぎ方7選・稼ぐための準備・よくある質問に回答」... その①メタバースゲームで稼ぐ; その②：メタバースの土地を売却・ ...

<https://udemy.benesse.co.jp> > ブロックチェーン

**メタバースゲームとは？初心者にもおすすめの稼げる...**

2022/06/29 — メタバースゲームとは、オンライン上の仮想世界で遊べるゲームで、NFTの仕組みを利用してお金を稼ぐことが可能です。この記事ではメタバースゲームの ...

<https://ssfchubu.com> > メタバース

**メタバースのゲームで稼ぐ方法は？何が必要でどんな準備が ...**

2022/05/25 — 最近話題のメタバースゲームで稼ぐ方法があるのを知っていますか？メタバースゲームでどう稼ぐのか、そもそもメタバースとはどんなものでメリットや ...

<https://mtmo.jp/metaverse-how-to-earn-money/>より引用

そして、さらに上位表示されている人のブログを見ると

ホーム > 仕事

## メタバースでお金を稼ぐ方法8選！数百兆円市場で稼ぐ方法を解説

2022.07.06

「メタバースが話題だけど、どんな方法でお金を稼げるの？」

メタバースではお金を稼ぐ新しい方法、たとえば

- アバターで接客する
- メタバースの仮想不動産に投資する

こんな稼ぎ方が続々と誕生しています。

2022年は「メタバース元年」だと言われています<sup>[1]</sup>。  
ということは、大きなチャンスが生まれるのはこれからです。

「新しい稼ぎ方にチャレンジして自分の可能性を広げたい！」

こんな風に考えているならメタバースがおすすめです。  
なぜなら**メタバースは数百兆円規模の超巨大産業になる**と言われているからです<sup>[2]</sup>。

この記事ではメタバースで稼ぐ方法を8つ紹介します。

どんな稼ぎ方なのか、メリット・デメリットなども解説しますので、自分に合ったお金の稼ぎ方を見つけてください。



サイト管理人  
南研吾

この記事は情報量が多くとても縦長です。  
なので目次を見て、もし気になる稼ぎ方があったらそこから読むのがおすすめです。

<https://mtmo.jp/metaverse-how-to-earn-money/>より引用



南研吾

メタバースでのお金の稼ぎ方や、ユーティリティNFT（実用性のあるNFT）についての情報をわかりやすく解説します。メタバースやNFTに関する世界中の最新ニュースを日々チェックし、Twitterでも発信していますのでぜひフォローしてください。

[南研吾Twitterアカウント](#)



サイト内を検索

### 最近の投稿

Sorare MLB（ソーラーレMLB）の選手のスコアの決まり方 | おすすめ投手・打者も紹介

コインチェックへの日本円の入金方法や入金に関する基本情報を解説

コインチェックは初心者におすすめ？メリット・デメリットを解説

メタバースで稼ぐにまつわる記事内容になっており、途中でこのようなリンクが挟んであります。

この3つです。



サイト管理人  
南研吾

コインチェックのNFTマーケットプレイスならThe Sandboxの土地を優先的に購入できたりもします。  
なのでメタバースの土地を購入したい方にはコインチェックがおすすめです。

コインチェックの口座開設は、銀行や証券会社の口座開設に慣れている方なら簡単だと思います。

[コインチェック公式サイトへ](#)





で、これは仮想通貨取引所に飛ぶリンクになっているのですが、実はこれがブログで収益を生むアフィリエイトリンクになっているのです。

アフィリエイトとは、広告主(企業)が ASP を経由して、アフィリエイトに対して売りたい商品を依頼し、アフィリエイトは商品を売って、その対価をもらうというシステムです。



そして、そのアフィリエイトのリンクを、先程紹介したブログ記事では、挟んでいるというわけです。

ですから、もし上記の記事を見てメタバースに興味を持った人が上記のアフィリエイトリンクをクリックし、Coincheck で口座開設を申し込めば、ブログ主に報酬が発生するというわけです。

ちなみに以下が基本的な Coincheck のアフィリエイト報酬になり、

## ▼アフィリエイト報酬条件

報酬のお支払いは金額相当のビットコイン付与となります。

- ・アカウント登録：0円
- ・本人確認書類提出：500円
- ・50,001円以上の入金：2,000円
- ・上記全てを達成：2,500円

現在キャンペーン中ということで、報酬は通常の2倍の金額を設定しております！

キャンペーン期間の終了時期は未定ですので、決まり次第お知らせいたします。

キャンペーン時には、以下の値段までは跳ね上がります。

| <div> <div>キャンペーン中！</div> <div>アフィリエイト報酬条件</div> <div>※金額相当のビットコイン</div> </div> |                         |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| アカウント登録                                                                         | 0円                      |
| 本人確認書類承認                                                                        | 500円 → <b>2,000円</b>    |
| 50,001 円以上の入金                                                                   | 2,000円 → <b>8,000円</b>  |
| <b>全て達成で合計</b>                                                                  | 2,500円 → <b>10,000円</b> |

ちなみに月間でどれだけ、対象キーワードが「メタバース ゲーム 稼ぐ」で検索されているのかを調べる Google のキーワードプランナーを調べてみると以下ようになります。



「メタバース ゲーム 稼ぐ」で上位表示した場合、約 590 ボリュームになり、「メタバース 稼ぐ」でも上位表示すると、約 1310 ボリュームとなります。

これであれば 1 記事でも結構な数のアクセスが予想できます。

ちなみに検索ボリュームや SEO などに関してよくわからない方は、是非とも当書籍の特典で、初心者でも検索ボリュームや SEO を理解できる電子書籍のプレゼントキャンペーンをしているので、そちらもお読みいただければ幸いです。

で、仮に「メタバース ゲーム 稼ぐ」や「メタバース 稼ぐ」というメタバースに関連する記事を 30 記事くらい書きまして、1 日 3000 アクセスくるようになったとします。

そして、アフィリエイトの成約率を低く見積もって 0.1%だとします。

その場合、どうなるかと言えば、

$$3000 \times 0.001 = 3$$

と 1 日 3 件の成約となりとしまして、1 日 3 件ですから 1 ヶ月間で 90 件の成約となります。

またコインチェックのアフィリエイト報酬で、仮に半分が全て条件を達成するとしましょう。すると

$$45 \text{ 件} \times 500 \text{ 円} = 22500 \text{ 円}$$

$$45 \text{ 件} \times 2500 \text{ 円} = 112500 \text{ 円}$$

$$112500 \text{ 円} + 22500 \text{ 円} = 135000 \text{ 円}$$

**1 ヶ月で 13 万 5000 円の報酬を手にすることができます。**

ちなみに掛かるお金はドメイン代とサーバー代くらいで一ヶ月の費用で言えば 1000 円前後。

普通に NFT アートや NFT ゲームを挑戦するよりも、お金を失うリスクを負わずに収入を手にすることが出来ます。

さらに言えば、上記に載せたキャンペーン時であれば、

$$45 \text{ 件} \times 2000 \text{ 円} = 90000 \text{ 円}$$

$$45 \text{ 件} \times 10000 \text{ 円} = 450000 \text{ 円}$$

$$540000 \text{ 円}$$

と、**月の報酬は 54 万円と 50 万を超える金額**になります。

年収で言えば 600 万円を狙えるレベルです。

メタバース×アフィリエイトを実践すると、このような感じで収益を上げることができるのです。

また、検索エンジンの特徴としましては、一度、上位表示すれば、しばらくの間は放置でも順位を保ち続けてくれるので、何もしなくとも 10 万円以上の収入と得ることが出来ます。

**このような感じでメタバース上にてビジネスを実践しなくとも、メタバースに関連したことを既存の web 媒体で実践することによって、リスクなく収益を上げることができるのです。**

ちなみにコピーライティングの勉強をすれば、もっとアフィリエイトの成約率を上げれるので、月 100 万円を目指すのも難しくないことでしょう。

## 4.様々なメタバース×アフィリエイト戦略

先ほどの紹介したメタバース×アフィリエイトの方法はごく一部の例であり、何もブログ(SEO)だけが収益を上げられる媒体ではありません。

例えば、以下のように YouTube を利用して、メタバースに関する内容を動画で発信をしていくのも一つの作戦の一つです。



<https://www.youtube.com/watch?v=2lMiZr1pMR0> より引用

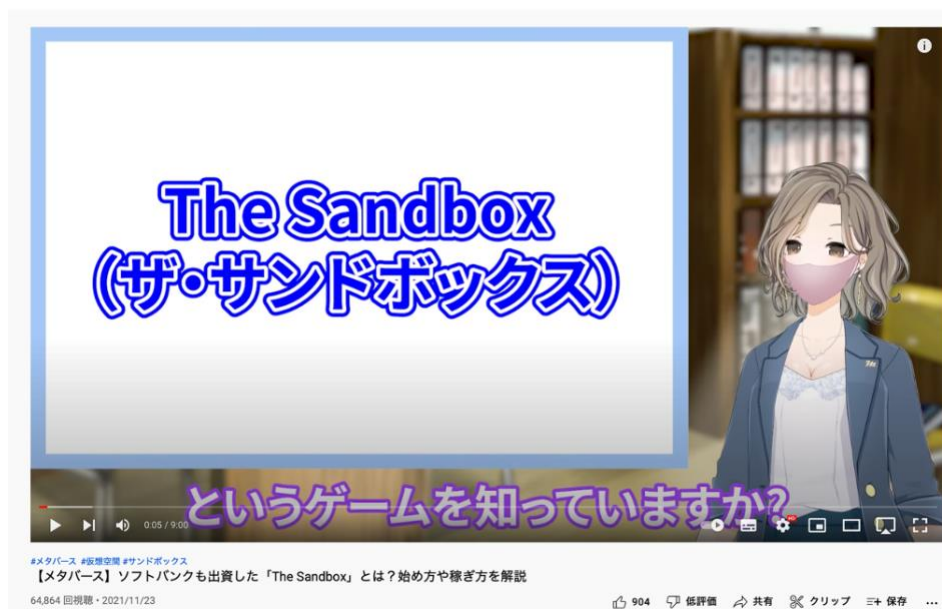
正直、この動画は特別顔出しもしないで「メタバースで有名なアプリの The Sandbox」の始め方を話しているだけなので、正直、調べれば誰でも作れる動画ネタです。

にも関わらず、再生回数は約 9 万回にもなっているのです。

これが**メタバース×アフィリエイトの力**です。

ちなみに「YouTube=画顔を出さなきゃいけない」という印象を持っている方も多いですが、

上記の動画のように声だけ出したりとか、以下のようなキャラクターを出す形にすれば、声だけでも十分に動画を作成することが出来ます。



<https://youtu.be/yzHvWbYaDSs> より引用

またメタバースは流行りのコンテンツが注目している人も多いので、YouTube の収益化条件である「公開動画の総再生時間が直近の 12 ヶ月間で 4,000 時間以上・チャンネル登録者数が 1,000 人以上」も比較的にラクに超えることができるでしょう。

実際、上記で紹介した動画のチャンネルに行くとわかりますが、これらのコンテンツをあげている人はどれも数万以上の再生回数になっていますし、恐らく、収益化もしているはずです。

ですから、このような感じで YouTube アフィリエイト(アドセンス)を掛け合わしても、一気に収益化を狙えるというわけです。

あと、この YouTube やブログにアクセスを引っ張ってくるツールとして Twitter を使うのも一つの手でしょう。





**みなみにし@メタバース撞球師** ⑧  
@southwest0302

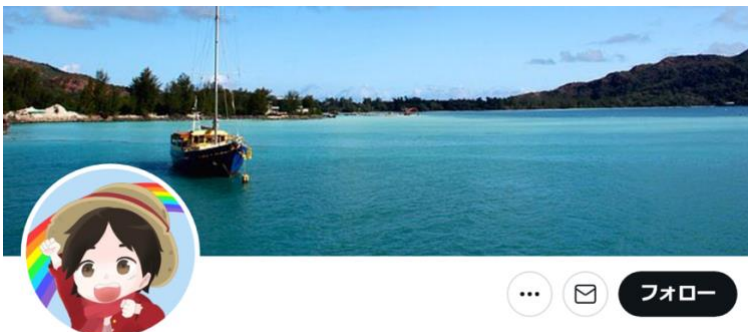
VRでビリヤードしてるバーチャルハスラーみなみにしです！  
夢はバーチャルでpoolbarを経営すること ⑧  
コラボやお仕事のご依頼はお気軽にDMください✉  
アイコンはどんだん亭かえしちゃん @dondonte\_PR に描いて頂きました！その他の趣味は原神とお絵描き [sket.jp/@southwest0302](https://sket.jp/@southwest0302)

📍 プール・ビリヤードホール  
🌐 バーチャルハスラーみなみにしのホームページ↓  
[southwest39198.wixsite.com/website-1](https://southwest39198.wixsite.com/website-1)  
📅 2015年4月からTwitterを利用しています

5,999 フォロー中 1.2万 フォロワー

👤 フォローしている比嘉晃司@偏差値30UPの学習法さん、Chance and Choiceさん、他3人にフォローされています

<https://twitter.com/southwest0302> より引用



**メタバース&NFT&仮想通貨関連で皆んなで億ろう**  
**@SHOUHEI船長ギア5th** ✨  
@MiracLucky7777

#メタバースNFT仮想通貨オブチャ 約1200人の管理人 🧑‍💻 #情報強者が圧倒的勝利  
🌟🌟🌟 暗号資産で #社会貢献 & #詐欺撲滅 🙌 海外の富豪から期待する銘柄情報入手📈🌟🌟 知りたい方は気軽に #DMください👍 99%返します！めざせ億万長者100人量産🌟🌟 一生の素敵な仲間👍

📍 ソーシャルメディアインフルエンサー 🌐 📺 TikTok億り人になる為の通貨  
[tiktok.com/@okuribito100](https://tiktok.com/@okuribito100) 📅 2016年9月からTwitterを利用しています

190 フォロー中 5,116 フォロワー

👤 フォローしているナギママさん、べるの™@スマホマイナーさん、他5人にフォローされています

このような感じで先ほど紹介したブログだけでなく、様々なオンライン媒体を使うことによってメタバース関係での収益を加速させることができます。

しかし・・・

「けど、やっぱりもうメタバース関連でもライバルが多いからマネタイズするのは難しいのではないか？」

と思う方もいるかもしれません。

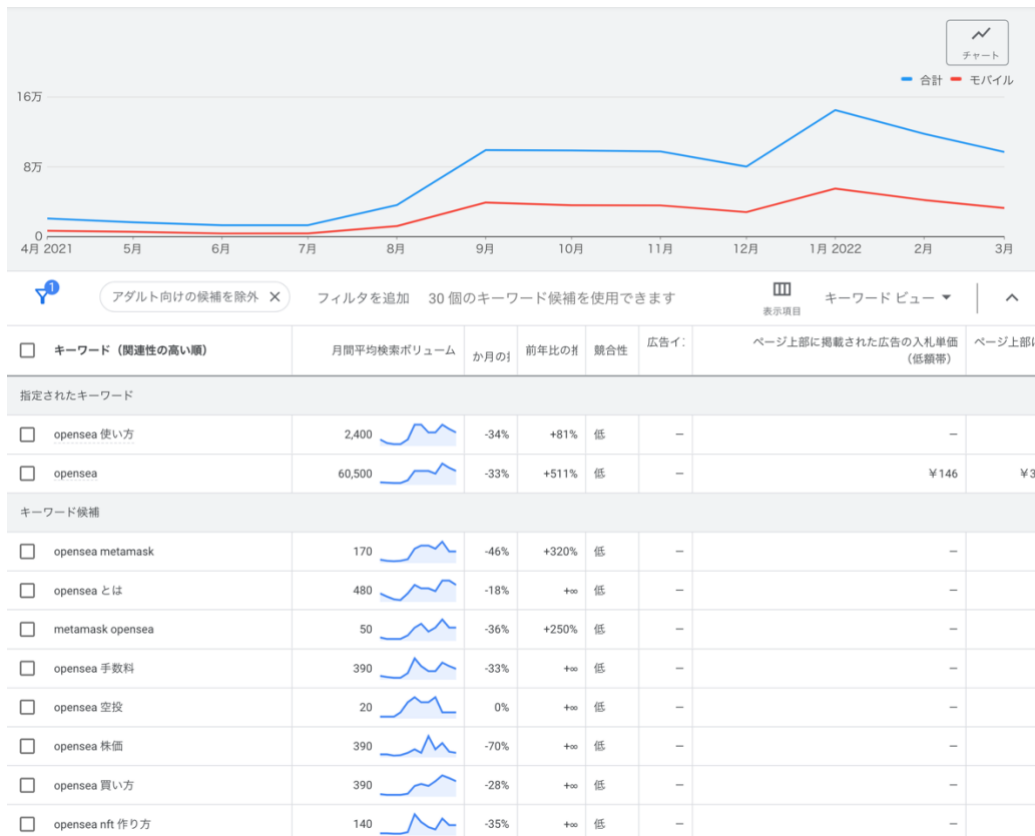
それに関しては、メタバースはまだまだ右肩上がりの市場ですので、全く問題ありません。

特に先行者利益を獲得したいのであれば、欧米で既に情報が多いコンテンツを Google 翻訳などで日本語に変換し、日本語でブログ記事や動画などを作成すれば、十分恩恵を受けることができます。

例えば、半年前くらいで言えば、メタバースに関連している NFT の中には、世界最大の NFT マーケットで「OpenSea(オープンシー)」というマーケットがあるのですが、このマーケットは公式での日本語の対応がしておりませんでした。

なので、いち早く「OpenSea(オープンシー)」というキーワードを使い、「使い方」や「始め方」に関するコンテンツを作れば、ライバル不在でありながら、需要があるのでアクセスがしっかりと集めることが出来たことでしょう。

実際、OpenSea 関連のキーワードは、去年の夏ぐらいから検索ボリュームが一気に上がってきていることから、



早めに欧米の情報を手に入れて web コンテンツのアクセスを確保できることがわかります。

そして、先ほどのようにアフィリエイトリンクを噛ませることによって、収益に繋げることが出来るというわけです。

ちなみにアフィリエイトの種類としては、Google アドセンスのように、広告がクリックされるだけで報酬が発生するものもありますので、そのようなものも組み合わせると収益がさらに増えることでしょう。

ちなみに今後「OpenSea」のようなキーワードを狙うとすれば、新しく始まる NFT ゲーム、また新しく出てくるメタバースのプラットフォームや周辺機器に関するキーワードは狙い目なのが要チェックです。

特に以下のテクノロジー系の有名な海外メディアを(一部、Google 翻訳などを使い)普段から見ておけば、メタバース関連で遅れをとることはないことでしょう。

**CNET (シーネット)**

英語版

<https://www.cnet.com/>

日本語版

<https://japan.cnet.com/>

**Gizmodo (ギズモード)**

US版

<https://gizmodo.com/>

日本語版

<https://www.gizmodo.jp/>

**TechCrunch (テッククラunch)**

英語のみ

<https://techcrunch.com>

で、各サイトを紹介するだけでは、少し物足りないので、ここで実際に上記のニュースからキーワードを抜き出してコンテンツを作る事例を紹介していきましょう。

## 5.【事例】実際にメタバース関連でマネタイズできそうな web コンテンツ

例えば、上記でも紹介したGizmodo（ギズモード）をみたところ以下のような記事がありました。

GIZMODO

NEWCATEGORYTAGFEATURE

Intel

VICTUS

スタイルで選ぶゲーミングノート

VICTUS 16

Intel

CORE

TOP / NEWS / メタ経済圏の始まり？ Horizon Worldsでユーザーアイテム販売が可能に

メタ経済圏の始まり？ Horizon Worldsでユーザーアイテム販売が可能に

2022.04.13 13:00

伊藤 高樹

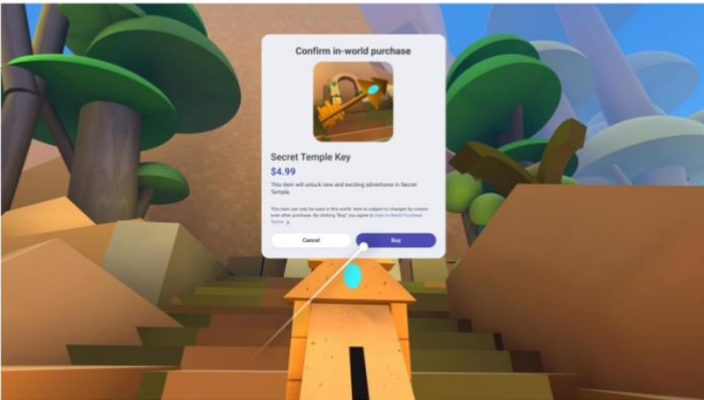


Image: Meta

Sign Up Online in English

Hinatao Energy is a new kind of energy supplier in Japan. Hinatao

Learn More

はじまりのはじまり。

最近ではメタバースやNFT（Non-Fungible Token：非代替性トークン）やらと、仮想世界のコンテンツが盛り上がりを見せています。これが先行投資なのか、あるいはただの投機的な動きなのか、見極めようとしている方も多いはず。私は「セカンドライフ」の経験から、様子見一択ですが....。

そんな中、Meta（メタ：旧フェイスブック）のVRアプリ「Horizon Worlds」にて、ユーザーによるコンテンツの販売が可能になりました！

RANKING

DailyWeeklyMonthly

1 開発チームもほぼクリアできず。「難易度MAXのルービックキューブ」が発売されます

2022.04.17 13:00

43,075

2 一部iPhoneでLTE通信が不能に。ソフトバンクワイモバイルユーザーはアプリを

2022.04.17 20:00

18,472

3 M1 Maxより速いディープラーニングに最適なノートPC「Tensorbook」

2022.04.16 22:00

33,656

4 アップル「メタさん、47.5%の手数料はやりすぎでは？」

2022.04.15 19:00

46,042

5 Fire TV Stick、お値段据え置きでABEMAボタン付いちゃった！

2022.04.15 19:00

46,042

OMEN

つよめのしくい

Intel

CORE

OMEN 16

インテルCore™12プロセッサ搭載

ご購入は必ず公式サイトから

INTERVIEWS

NFTでストリートアートはどう変わる？ ストリートアート専門NFTオークションハウス「TOTEMO」に聞いてみた

2022.03.12 21:00

上記の記事は、Meta（メタ：旧フェイスブック）の VR アプリ「Horizon Worlds」に関する記事です。

そして、今まで当書籍を見てきていればお分かりいただけると思いますが、Meta 社といえば、年間一兆円規模でメタバースに投資している起業であることから、多くの方が Meta 社に対して目を向けております。

そのようなことから VR アプリである「Horizon Worlds」は、今後、注目されるワードになることでしょう。

そして、そのキーワードである「Horizon Worlds」の検索ボリュームを調べてみると以下のような感じになります。



月間 1300 ボリュームあり、さらに右肩上がりで増えていくことも表から予測されます。

さらにいえば、「Horizon Worlds」と調べた時に、Google の関連キーワードで

## 他のキーワード

🔍 horizon worlds 仮想通貨

🔍 facebook horizon 日本語

🔍 Horizon Worlds 日本

🔍 Horizon Worlds ダウンロード

🔍 Facebook Horizon いつ

🔍 Horizon Worlds 使い方

🔍 Horizon Worlds 日本 いつ

🔍 Horizon world 日本

「Horizon Worlds 使い方」とあったので検索エンジンにて調べてみたところ以下のような結果が出ました。



ある程度、SEO に関して理解している方であれば、わかると思いますが、**ほぼライバル不在の状態の市場**です。

つまり「Horizon Worlds 使い方」というキーワードで記事を書いている人がいないので、英語のサイトを翻訳して、Horizon Worlds の使い方を載せていけば、上位表示が取れ、今後「Horizon Worlds」の検索ボリュームが増えた時に、同時に「Horizon Worlds 使い方」検索ボリュームが増える恩恵を受けるのでチャンスというわけです。

他にも CNET Japan を見たらこのようなニュースがありました。





## サムスン、同社製品を体験できる仮想空間を「Roblox」に公開

Scott Stein (CNET News) 翻訳校正: 編集部 2022年07月13日 10時15分

シェアする 15 ツイート 一覧 B! 0 note Pocket 3 印刷 メール 保存 クリ

PR | 導入事例、製品情報、調査・レポートなど、ホワイトペーパー多数掲載

サムスはメタバース関連の最新の動きとして、「[Samsung Space Tycoon](#)」という仮想空間を「Roblox」上に公開した。メタバースでゲームを作成してプレイしたり、同社製品の使用体験を共有したりできる。



提供: Samsung

上記のようなネタでも良い web コンテンツができます。

例えば、文中に記述されている仮想空間である「Roblox(ロブックス)」で検索してみると以下のような検索ボリュームとなります。



Roblox ゲーム 作り方 スマホ、Roblox 始め方、ロブ  
ブロックス

📍 日本

検索結果を拡張:

+ ゲーム

+ roblox

+ roblox ゲーム

+



アダルト向けの候補を除外 ✕

フィルタを追加

| キーワード（関連性の高い順）     | 月間平均検索ボリューム |
|--------------------|-------------|
| roblox ゲーム 作り方 スマホ | 70          |
| roblox 始め方         | 140         |
| ロ ブロックス            | 90,500      |
| ワード候補              |             |
| ロ ブロックス とは         | 1,900       |
| ロ ブロックス の やり方      | 1,600       |
| ロ ブロックス 危ない        | 1,900       |
| ロ ブロックス 無料         | 1,000       |
| ロ ブロックス サイト        | 720         |
| ロ ブロックス スタジオ       | 480         |
| ロ ブロックス ps4        | 260         |

「ロブロックス」で検索ボリュームがかなり多いことがわかり、需要があることがわかります。

そこで、さらに「ロブロックス やり方」で実際に検索をかけてみると以下のような感じになります。



ロブックスやり方



すべて 動画 画像 ニュース ショッピング もっと見る ツール

約 86,100 件 (0.38 秒)

<https://roblox-jp.com> start

### ロブックスをはじめよう - schilverberch ROBLOX

2021/10/08 — ロブックスは、無料でダウンロードでき遊べます。Microsoft Windows(7,8,10)、MacOS、Android、iOS、Fire OS、Xbox One で楽しめます。ロブックスを起動しよう・ゲーム内の基本操作・ゲームを作るう

<https://www.moguravr.com> roblox-how-to-play

### 「Roblox」の基本的な遊び方を紹介 初心者が遊ぶのに ...

2021/11/27 — 海外で大ブームのプラットフォーム型ゲーム「Roblox」は、ユーザーの制作したゲームを遊べるのが特長です。ペット育成からビザの配達、対戦型 ...

## 動画



### いまさら聞けない! 初心者でもわかるロブックスの始め方 ...

YouTube・ゲーム研究部 しるばらば  
2021/10/04



### ROBLOX アカウント作成動画 チュートリアル ROBLOX ...

YouTube・KahoSei Channel from Canada  
2017/03/22



### 【ROBLOX】簡単!! ロブックスのユーザー登録とお子様を ...

YouTube・トーマニアのゲームch  
2021/05/28

すべて表示 →

## 他の人はこちらも質問

ロブックス どうやってやるの?



ロブックス 何をするゲーム?



ロブックスの年齢制限は?



ロブックスの安全性は?



フィードバック

<https://rokoroko-zakkibrog.com> roblox-install

### ロブックスの入れ方・始め方/パソコン(Windows)のスペック ...

ロブックス(ROBLOX)のインストール! ブラウザ使用のやり方とセキュリティまとめ — ロブックス (ROBLOX) をやりたいけど、やり方がわからない。どうしたら ...

<https://gameappch.com> roblox archive

### 始め方やアカウント登録を解説! ユーザーネーム設定や ...

2021/08/17 — インストールのやり方 (Android例) .t\_42348494 t\_62895360. 検索はロブックスorRobloxどっちでも大丈夫です! まず、Playストアを開き、「Roblox」 ...

Roblox登録の手順一覧・Robloxをインストールする・必要事項入力でアカウント登録

そして、上から順番に順位を見ていくと、(動画を抜いた)3番目のサイトが以下のように

## ろこぼん

キッズのためのロブロックサイト

### ロブロックの入れ方・始め方|パソコン(Windows)のスペックは？

📅 2022.07.12

❓ **ロブロック (ROBLOX) をやりたいけど、やり方がわからない。どうしたらいいの？**  
できれば、不具合なくスムーズに遊びたい！

こんな疑問を解消します

#### ✓ CHECK

##### この記事の内容

ロブロックで遊ぶにはアプリのダウンロード・インストールが必要  
ロブロック (ROBLOX) の入れ方 (ダウンロード・インストール・セキュリティ設定) ができます

現場でもプログラムを扱ったこともある元バックエンドSEの「ろこぼん」です。子供が4歳から一緒にプログラミングを始め6年たちました。今はROBLOXプログラミングで小学校5年生でデジタルプログラミングからコードプログラミングへの移行へ成功しています

Twitter [ろこぼん](#) @ROBLOX\_STUDIO

📌 **ロブロックの操作方法の操作方法是これで練習！**

📌 **関連記事** [【ロブロック】パソコンの操作が分からない？かほせいちゃんもプレイしたゲームで練習しよう](#)



#### ろこぼん

キッズのためのロブロックサイト  
♪筆者はプログラミング嫌いの元SE  
！小学生の子供と4歳から6年間ゲームプログラミング ♪ これからの時代はプログラミング思考が必要！SE時代プログラミングスキルのある同期にどんどんおいてかれる辛い経験あり ♪ 仕事の自動化などプログラミングスキルはあったほうがいいよ！

<https://rokoroko-zakibrog.com/roblox-install/> より引用

個人のサイトが表記されることから、個人の方が「ロブロック」に関して、色々と学べるサイトを作った時に上位表示がとれることがわかります。

ちなみに今は SEO(記事)コンテンツとして紹介しましたが、YouTube 動画や Twitter で専用のアカウントを作っても、ある程度需要が増えることが予想できます。

つまり、今からでも作れば、ライバルが少なく、需要があるので、収益を上げることにつながるというわけです。

・・・というわけで、このような感じでメタバースの市場が伸びていることから、その周辺の web コンテンツを作っていくと、その市場の伸びの恩恵をあなたも受けることができるというわけです。

ですから、メタバースの市場の恩恵を受けたい方は、是非とも周辺のビジネスに注目して、コンテンツを作っていっていただければと思います。

## 最後に

ここまでお読みいただき、誠にありがとうございました。

本書をここまでしっかり読んでいただいた方は、メタバースの基礎的な知識とメタバース×フィリエイトの組み合わせで、どのようにマネタイズしていけば良いかが理解できたと思います。

ちなみに冒頭で言った通り、数年に一回くらいのペースで今回のメタバースみたいなワードは生まれてきますので、いち早くそれに関連するコンテンツを作れば、先行者利益の恩恵を受けることが出来ます。

ちなみに冒頭で紹介した私のアフィリエイトの結果ですが、

**現在のメディアラン**  
ク  
▶ ランク別特典

ブラック

特別単価フォーム

簡易レポート

セルフバック速報

本日(未確定速報)

44,000円

本日(未確定速報)は参考用の速報レポートです

|          | 今月         | 昨日     |
|----------|------------|--------|
| インプレッション | 718        | 56     |
| クリック     | 1,322      | 120    |
| 発生件数     | 74         | 1      |
| 未確定報酬額   | 1,008,672円 | 5,000円 |
| 確定報酬額    | 62,362円    | 0円     |

レポート更新: 2017年06月11日 03時46分

▶ 詳細レポート

CSV レポートダウンロード

⚠ 直近3日以内に無効クリックが発生しています

この成果の一部には今回の本書の内容を「仮想通貨」のジャンルで実践して、得られた報酬

も含まれております。

具体的には、だいたい 1 サイトで 30 記事くらいの記事を二ヶ月くらいで作り、月 30 万円前後を半年以上にわたって収益を得ていました。

私は他の事業も実践していて、この仮想通貨のサイトは放置してしまいましたが、恐らく、合計で 300 万円くらいは収益を得たと思います。

このような感じで今回のメタバースもこれからより加熱していくことが予測されるので、最後に紹介した海外のサイトを翻訳して、情報を探し出し、是非とも日本人に向けて、日本語のコンテンツを作って発信をして行くだけでも数百万の収益は得られるのです。

そのようなことを実践すれば、正直、メタバースの事業を直接やるよりも圧倒的な初期投資の低さで参入でき、さらに収益が上がらないというリスクも少なく実践できるかと思います。

また、本書では詳しいブログや SNS(YouTube、Twitter)集客やセールスの方法に関して述べてきませんでしたが、それらに私のメルマガ(LINE)内の『DX 革命』という企画で詳しく述べておりますので、引き続き見ていただければと思います。

また、DX 革命の企画内は相談も受け付けておりますので、是非とも今回の NFT 関連でマネタイズしたい方は参加していただければ幸いです。

それでは、あなたの成功をこころよりお祈りしております。

## 【特典.1】アフィリエイトブログ(サイト)の作り方と初期投資費用を回収する特典に関して

本書を手にし、メタバース×アフィリエイトに興味を持っていただいた方に対し「画像付きのブログの作り方の pdf」を私のメルマガに登録していただいた方に無料プレゼント致します。それがコチラ

<https://tirimotumoruzo.com/pdf/syosinsyasaba.pdf>

また、pdf 内のリンクからサーバーやドメインの契約にしてくれた方に限り、本書の以上に詳しくブログや SNS(Twitter、YouTube、Facebook、Instagram)から集客するノウハウが記述した 200 ページ上書かれた「電子書籍」をプレゼントします。



この電子書籍を読めば、ラクにアクセスを自身のオンライン媒体に集めることができるので、最速最短で収益を上げることも可能でしょう。

また、サイトを立ち上げるときにサーバー代やドメイン代がかかりますが、そのかかって金額を軽く回収できる「自己アフィリエイト」も紹介しておきます。

<https://tirimotumoruzo.com/yama/10mantenebikisy>  
[o.pdf](#)

しっかり実践すれば 10 万円くらいは収益を手にするがありますので、こちらも実践することを薦めます。



## 【特典.2 書籍購入者限定オファー】

こちらは本書で紹介しているメタバース・NFT×アフィリエイトをさらに学びたい、またオンラインコンテンツ(ブログ、SNS、YouTube など)を利用して、オンライン上にて自動で収益を生みたい企画「DX(デジタルトランスフォーメーション)革命」の説明会(相談会)の案内です

[『DX 革命説明会 with メタバース・NFT×アフィリエイト』](#)



この企画で学べる内容の一部をご紹介しますと

- ・ さらに詳しいメタバース・NFT×アフィリエイトのマネタイズ方法
- ・ 長期間オンライン上にて自動で収益を上げる為の構築ノウハウ
- ・ 月 1000 万円以上の収入をラクに達成できる最新オンラインマーケティング
- ・ 最新の SEO・SNS・オンライン広告での集客方法
- ・ 一度覚えれば一生使える心理学に基づいた原理原則セールスライティング
- ・ 自分は何もしなくても勝手にコンテンツが構築される外注のノウハウ
- ・ 少人数で 100 万円以上の高利益を叩き出す具体的なセールス方法

などなど他では学べない実践的な内容を惜しみなく公開しています。

また、この書籍の著者である山崎から直接指導を受けることが出来たり、企画参加者限定のセミナーや勉強会などに参加できたりなど、非常にメリットが盛り沢山の企画です。

この書籍を読み「もっと山崎から習ってみたい」と思った方は、まずは気軽に説明会(参加)いただければ幸いです。

是非ともこのチャンスを逃さずに手にしていただければと。

↓   ↓   ↓   ↓   ↓

[詳細はコチラをクリックしてください](#)

## 著者紹介



山崎亮

株式会社一心代表取締役

1988 年生まれ 埼玉県出身

幼い頃に言語発達障や失読症と「発達障がい」を抱え、日本人なのに日本語を上手く理解できないことに苦み、幼い頃から自信を喪失する。このような状況から大学生の時には対人恐怖症にも掛かり、就活は全滅。逃げるようにして家業の鍼灸接骨院で働く。その後、副業としてオンラインビジネスを始め、3 年かけて結果を出し、2016 年に法人化。その後、2019 年にはオンラインでの実力・実績が買われ、東大ベンチャーの役員も勤める。また国内だけでなく東南アジア(ミャンマー)でも活躍する。

個人の公式サイト <https://yamazaki01.com>

自伝電子漫画 「こんな僕でも年収 5000 万円の社長になりました」

前編

<https://yamazaki01.com/file/konboku2021-1.pdf>

(開くまで時間が掛かる場合があります)

後編

<https://yamazaki01.com/file/konboku2021-2.pdf>

(開くまで時間が掛かる場合があります)

山崎から(オンライン)ビジネスを学びたい方への無料メルマガ

<https://business001.com/p/r/XOhlK5X2>