

セッション3：特別テーマ（セカンドライフの未来）

7.長谷川文雄座長セッションのまとめ

今回のテーマ：セカンドライフの未来

座長： 長谷川文雄 日本未来学会常任理事

プレゼンター： 林 光 日本未来学会理事

伊藤 愛巳 JR 東日本コンサルタンツ
(株)IT事業本部 課長

コメンテーター：三淵 啓自 デジタルハリウッド大学院 教授

松村 茂 東北芸術工科大学デザイン工学部教授

インターネットを利用した仮想の世界「セカンドライフ」が注目されてきた。3次元CGを用いて描かれた世界に、自分の分身であるアバターを送り込んで、さながらリアルな都市空間で散策しているような状況を実現できる。セカンドライフは2003年に米国のリンデンラボ社によってサービスが開始された。現在、1千万人近くが登録されているという。今回はこの、セカンドライフの未来について議論をした。

1 林光理事

【「オス型」と「メス型」】

- ・何か、特に技術絡みのものが普及していくときにいえること。
- ・オス型とは、ややマニアックで、リテラシーのある人のみ利用。いわば玄人好みの、知る人ぞ知るの世界。
- ・メス型とは、誰でも使えるように改良が進み、自分流に使いこなしていく。扱い方や、リテラシーのハードルが低くなる。
- ・その意味でセカンドライフははまだ、オス型の世界にある。
- ・メス型に移行すると、想定外の使い方が起きてくる

【例外が一般化しないように】

それに対して今後、どのように対処していくかが課題。

- ・ほんの僅かな問題のために、法令等で禁止措置がとられると、大多数の人が被害を受けることになる。

【アバターの存在】

- ・セカンドライフは世界的な普及というが、イスラム圏ではどうか
イスラムでは偶像は禁止されている。アバターもある意味では偶像になるはず。

2 伊藤愛巳氏

【日本における利用状況】

- ・インターネット利用者の2.4%

株式会社野村総合研究所が実施した日米における利用状況のアンケート調査によると、米国の利用者は「創造」「所有」「コミュニケーション」といった能動的なニーズが強いものに対して、日本の利用者は「体験重視」という受動的なニーズであることが浮き彫りとなった。

セッション3：特別テーマ（セカンドライフの未来）

7.長谷川文雄座長セッションのまとめ

日本のインターネット利用者約10万人中、「セカンドライフ利用している」という回答者は2.4% = 約2,400人とまだまだ少ない。

【最新の動向】

・携帯でもセカンドライフ

株式会社SUNはドコモのFOMA 70xi シリーズと 90xi シリーズを対象に携帯でセカンドライフにアクセスできる「セカンドライフ携帯ビューア」を開発及びサービスを開始すると発表した。

セカンドライフ携帯ビューアはPC とほぼ同等に操作できるという描写性能および操作性を備える。

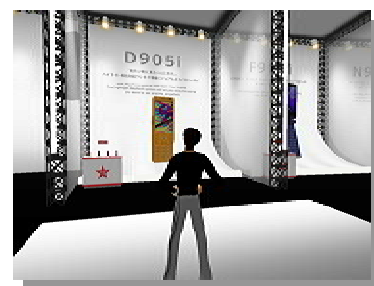


【企業の取り組み】

・ドコモ新端末の発表会をドコモSIMで実施

株式会社NTTドコモは、11月に予定している新商品発表会の模様を「ドコモSIM」内で実際の記者会見と同時刻に開始した。

「ドコモ新商品発表会 in Second Life」と題し、新商品・新サービスのプレゼンテーションに加え、新機種の実演や今回発表する最新機種をアバター用チャットアイテムとして無料で配布している。

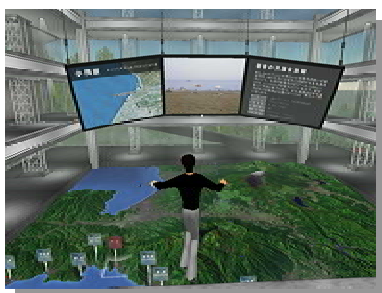


【当社(JR東日本コンサルタンツ株)の取り組み】

・Central Station SIMをオープン

鉄道や観光に関するコンテンツを提供する施設としてオープンした。

Central Stationでは、ウェルカムセンターに隣接する「East Station」駅から列車に乗って「West Station」駅に到着し、イコノス衛星画像から作成された巨大観光ジオラマ



のある展示館を見学できる。

ジオラマには伊豆半島西部の地形を再現したメインジオラマと熱海駅周辺を再現した熱海ジオラマの2つをご用意し、メインジオラマでは伊豆半島東部の観光

地の紹介を、熱海ジオラマでは訪れたお客様が天候やミニチュア列車の発信/停止を制御できる。



セッション3：特別テーマ（セカンドライフの未来）

7.長谷川文雄座長セッションのまとめ

現実世界のイコノス衛星画像や地形データを利用することで仮想空間の中に現実的なものを取り入れることでどのようなソリューションになり得るのかを検討している。

3 三淵 啓自氏

【アバターの存在】

- ・ いわばペルソナで疑似人格になる。現実社会でできない自己主張も可能。
- ・ いい意味でも、悪い意味でも、人格変容ができるところが興味深い。

【共有空間の存在】

- ・ ネットの中で物理的に離れたもの同士が疑似共有できる。
- ・ 疑似とはいえ、自分が周りからどう見られているのか。自分が他人か見られている状況がリアルタイムで把握できる。
- ・ 感情移入ができる。たとえば自分をよく見せたいという思いを、アバタにつける装飾品などで表現できるところが面白い。
- ・ よく観察すると、2段階になる。
- ・ 始めは、アバタにファンタジーを求める。。いわばリアルの世界に無い格好をしたがる。
- ・ 次は、逆にリアルの自分に似せて作る。特に、セカンドライフでビジネスをしようという人にその傾向がある。

【土地を買って参入できる】

- ・ 自分の固有の空間、いわば自分の家やオフィスをもつことができる。
- ・ それこそ文字通り「第二の人生」を送ることができる。

4 松村茂氏のコメント

【インターネットが下敷き】

インターネットは、1995年から広く一般で利用されるようになり、10数年を経た今、日常的に利用されるようになった。この技術は、離れたコンピュータの中にある、情報（ファイル）を手元のコンピュータから読めるようにしたものである。従って、その機能はテキストや画像の閲覧が中心であり、情報の公開の手段として適していた。また、チープ革命と呼ばれているが、ITの急速な低廉化によって、大企業のみならず広く一般個人にまでその利用・活用が広がった。

【不特定の人と3次元空間でコミュニケーション】

セカンドライフはコンピュータの中の情報を閲覧する点で、従来のWebと同様であるが、擬似的に作られた街と呼べる3次元空間を、アバターが歩き回り情報を得る点や同一の空間にいる複数の他のアバターとコミュニケーションできる点などが大きく異なる。すなわち、無限の3次元空間にモノ・情報が連続的に表示されるため、どこになにが存在するのかが分かりやすい。3次元でも

セッション3：特別テーマ（セカンドライフの未来）

7.長谷川文雄座長セッションのまとめ

ノを見ることができるよう、Webのテキストと画像による情報よりも格段に分かりやすくしている。また不特定の人とリアルタイムでコミュニケーションができるという通信機能は今までなかったものである。

【第二のインターネット空間】

このように従来のWebと根本的にことなるセカンドライフ（メタバース空間）は、第2のインターネット空間としてさまざまな分野で新しい活用が期待される。そのひとつが、リアルなコミュニケーション機能を活用した、ショッパの賑わい、客同士の情報交換機能を盛り込んだ新しい販売手法である。従来のWebでは、消費者が商品の情報を調べ、安く販売するWebサイトで購入するという使われ方のため、衝動買いを誘発するような販売は難しかった。対してセカンドライフでは、3次元で商品を見ることができ、またアバターの集まりで商店の賑わいが見えるため、衝動買いを誘発するような売り方が期待できる。ネット上においても指名買いでない、本来のショッピングを楽しめ買い物ができるようになる。

【共同作業が可能】

また、仕事の分野では、従来のテレワークがオフィスソフトによる個人の自宅等での作業が中心であったため、共同作業には向かない面があった。これに対して、セカンドライフ上では実際のオフィス空間と同じ感覚で仕事ができるようになる。同僚との共同作業が行えるようになり、部分テレワークから本格的テレワークに転換する可能性を秘めている。

今後さらに、レイグジスタンス分野の各種センターが普及すれば、アバターの操作は実際の身体に直結したものになり、セカンドライフ上での活用の裾野はさらに広がるものと期待される。

5 感想

日本ではことばが先行し、登録して実際に活動している人は僅かで、林氏が指摘するように、セカンドライフはまだ「メス型」になっていない。そこに移行したときには、想定外の使われ方が起きてくるというのは興味深い。議論を通じて示唆されたことを列挙しておく。

- ・ アバタ自体が、やがてリアルな自分とは別に、空間内を自由に動き回り、そこで学習したり、調べ事をしたり、というようにエージェント的な活動が間もなく起きてくるだろうということ。
- ・ セカンドライフのなかで、現実社会では難しいいわば「社会実験」や現実社会の「シミュレーター」的役割を果たすのではないかということ。
- ・ e—ラーニングなど、学びの機能がよりきめ細かくなり、学習意欲を引き出すような、あらたな教育・学習機会を創造できるのではないか、ということ。
- ・ セカンドライフの中には、まだ倫理観や規則が確立されていない。そこが魅力といえばそれまでだが、人間社会の写しである以上、悪いことをする人（アバタ）がでてくる。利用する人の文化的背景、宗教的背景などが混とんとし、そこでのある種の秩序を模索することは、逆に、現実社会にもフィードバック

セッション3：特別テーマ（セカンドライフの未来）

7.長谷川文雄座長セッションのまとめ

クできるのではないかと、ということ。

以上