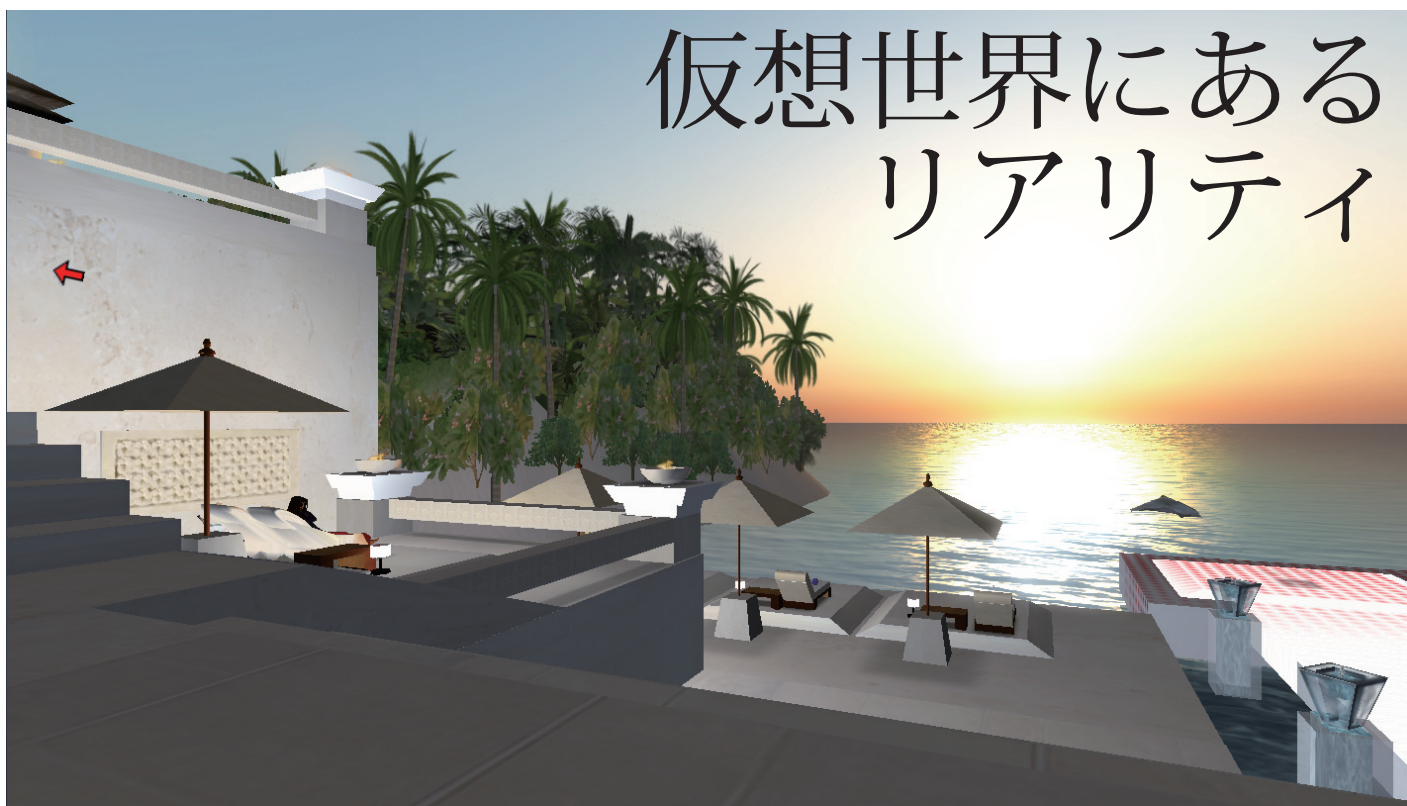


仮想世界 入門講座

SOFTWARE JAPAN 2008

2008/01/29
Hiroshi Sasaki

仮想世界にある
リアリティ



cocololo island resort より

はじめに。

今仮想世界を体験してほしい理由

バーチャルな世界はどんどんリアルになってくる。逆説的だが、だからこそ、まだ不自然で違和感のある黎明期的な仮想世界に身をおき、そこから感じる（違和感やリアリティ）を大切に、体験を通じてこれからのユビキタス社会や仮想世界のあり方を積極的に議論していく場がもっと必要になるだろう。

本講座の目的はひとつ。ひとりでも多くの人にこの世界に対して関心と興味をもってもらい、楽しんで積極的に挑戦してもらいたい。ということ。

私たちが望むも望まざるも、IT 社会の技術革新は進み、格差も広がっていく時代に、拒否や拒絶ではないもっと前向きな答えを共に探していければうれしい。

セカンドライフという踏み台

■ 仮想世界はもっと以前からある

仮想世界やメタバースの代名詞的なサービスにセカンドライフがあるが、こうしたメタバース的なサービスはもっと古くから数多く存在している。

ただ、これほど一般ユーザーに広く名前を広め関心を高めたサービスも他にない。

実際、無料で体験することができる。
PCの要求スペックや安定度も幾分安定してきた。

ソフトをインストールしてからの敷居や作法は幾分高いが、まさにそのファーストインプレッションを今味わう価値がある。

まだまだ偽物感あふれる、擬似的な世界と様々な国籍のメタバース慣れしていないユーザーが入り乱れる黎明的な空気感から色々な得られるヒントはこれからの未来を見据える学びになるはずだ。

■ アバターとの出会い

セカンドライフの悪評に「アバター（自分の仮想世界上のキャラクター）」が外国人的に馴染まない。というものがある。

日本の企業がはじめるメタバース系のサービスは、このあたりの精度にこだわり、日本人好きなものになってくると思うが、むしろキャラクターの解像度やセンスが向上してしまう前に、この見慣れない違和感あるアバターを体験してほしい。

むしろ、このアバターだからこそ、セカンドライフの価値もある。

バーチャルな世界にもう一人の「自分」という化身的存在。そしてその違和感。

セカンドライフに多くの時間を費やす必要もないが、このアバターを動かして、誰かにしゃべりかけて見てほしい。無視して素通りされたりすることからもなにかを学べる。

アバターを介した出会いやコミュニケーション。せめて、そういったイベントが自分の身に起きるまで、がんばって体験してもらいたい。

また、そのころには仮想世界上で多く商取引されている、アバターの個性化商品についても、そのニーズが実感できてるだろう。

■ マニュアルのない世界

セカンドライフも今となってみると、書店で多くの解説書が並んでいるが、その世界を探求するための、操作方法や、作法のあり方はその世界で誰かに教わりながら、見よう見まねで学ぶのが一番いい。

こんな言い方も変だが、やり直しが何度もきく世界。気軽に挑戦してもらいたい。



仮想世界に喫煙所が果たして必要だろうか？ 不必要なものではなく、必要なものもない世界。その前にアバターは喫煙をするのか？ トイレに行くのか？ 寝るのか？ 死ぬのか？



自分のアバターをみて、どういった反応をするかが大切。



降り立ったその日は、途方に暮れるところからはじまる。体はうまく動かせず、いろいろな国の言葉が行き交う場所に言葉を発することすらままならない状態を味わう。まさに海外一人旅の原点的気分。

仮想世界の実際

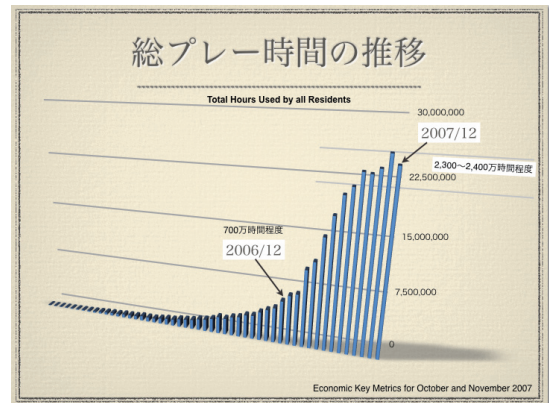
セカンドライフを例に軽くおさらいしてみよう。
(Second Life Virtual Economy Key Metrics (BETA) Through November 2007) より

■ アクティブユーザーのプレイ時間

現在、約1100万アカウント（2007年11月時）重複ユーザーも含むのでユニーク数ではない。

実際にユーザーがプレイしている時間で、推移を見ると動向がわかりやすい。

グラフをみると2006年11月から2007年度の一年間で大きく伸びたことがわかる。8月あたりから、横ばいになり2300万時間から2400万時間あたりを推移。

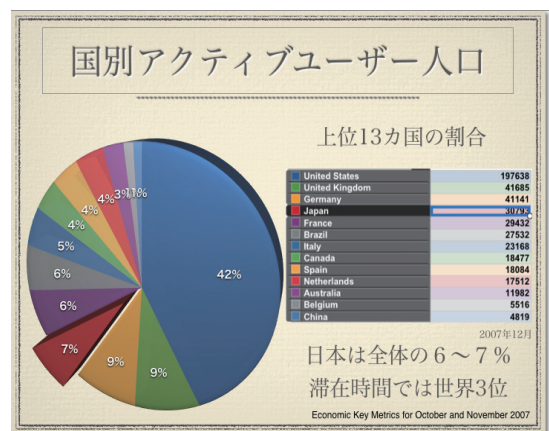


■ 国別アクティブユーザー人口

上位13位中4位。(2007年11月期)

- 1位 米国 (約20万アカウント)
- 2位 英国
- 3位 ドイツ
- 4位 日本 (約3万アカウント)
- 5位 フランス
- 6位 ブラジル
- 7位 イタリア
- 8位 カナダ
- 9位 スペイン
- 10位 オランダ
- 11位 オーストラリア
- 12位 ベルギー
- 13位 中国

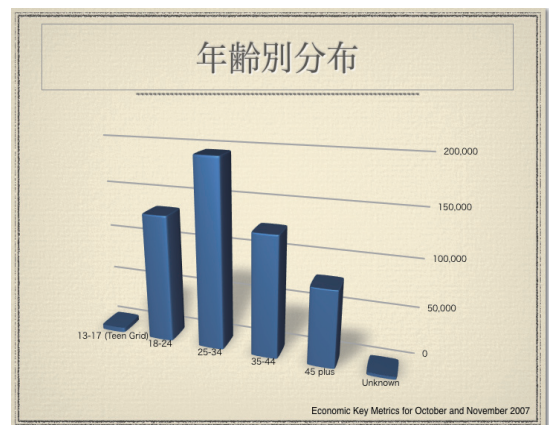
滞在時間数では、日本は世界3位。ネットゲームの盛んな中国や韓国はそれほど多くない。ユーザーの時間コストがかかるサービスなので、他のネットゲームやサービスとの共存が難しいという見方もある。



■ 年齢別分布

25歳~34歳台がピーク。日本国内でも30代~が多いという。PCの性能が要求されるため、ビジネスユーザーやエンタリーユーザーには、まだ敷居の高いサービスとも言える。

ゲーム機や次世代端末の高性能化やサービスの対応により、より年齢層の幅が広がってくるだろう。



■ 仮想空間の面積

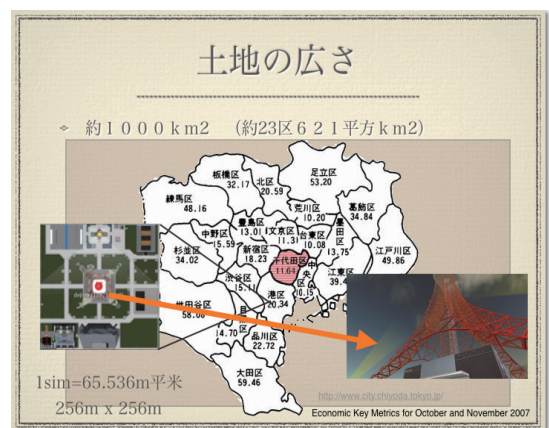
約1000平方km。(2007年11月時) 東京23区の面積が621平方kmで、東京全体が2187平方kmであることを考えると、おおよその大きさがわかる。

セカンドライフ上で単位として買える土地の広さは256m x 256mの65.536平米を1sim(cpu)として、初期費用約20万円、月額約3万円で購入できる。

港区の大きさをリアルに再現するならば、単純な計算で約310sim分必要となる。

人口約1200万の23区に常時3~5万人程度のユーザーが滞在していると考え、空間あたりの人の少なさがはかりしれる。

ゴーストタウンと言われる所以もここにあるだろう。



仮想世界の3つ魅力

コミュニケーション

様々な出会い。縁。交流する楽しさ。同じイベント共有して楽しむ。

- 異文化コミュニケーション
- TPO にあわせたコミュニケーション
- 表情やジェスチャー
- 3D 音声や動画など立地な体験
- ライブやイベントなどの同期性
- バーチャル観光
- **コミュニケーションにまつわるトラブル**

コマース

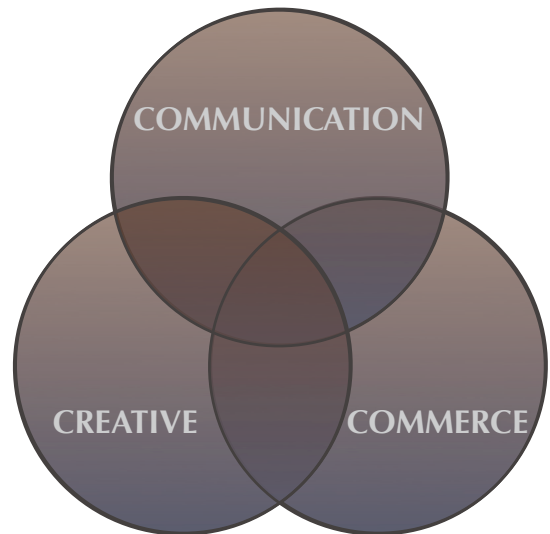
仮想通貨で物やサービスを売買する醍醐味。

- RMT (リアルマネートレーディング)
- 簡易な少額決済システム
- バーチャルな不動産
- 自己表現アイテムの取引
- 様々な職業・ビジネスの創発
- プロモーション・メディア連携・SEO
- キャンプやマネーツリーなど新たな概念
- **RMTの引き起こすトラブル**

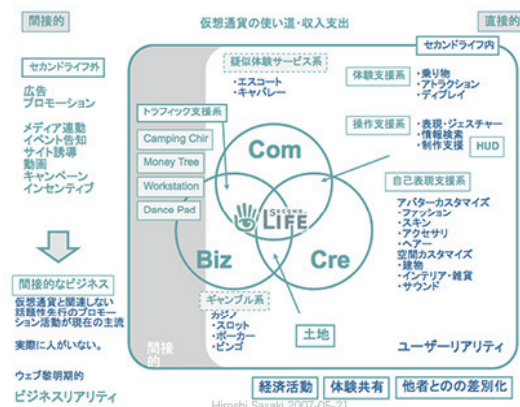
クリエイティブ

ものを生み出し、新しい価値を表現・創造する楽しさ。技術を学ぶ。

- **空間：3次元の空間演出**
 - ・建物、歴史的建造物のアーカイブ
 - ・乗り物
 - ・パーティクル (空間演出用スクリプト)
 - ・スカイボックス (空中に浮かぶ部屋)
- **時間：イベント**
 - ・ライブ・映像・映画
 - ・ダンス
 - ・遊園地・お化け屋敷、体験型遊技
 - ・スポーツ
 - ・娯楽・文化発信
 - ・マシニマ (映画)
- **人間：表現サービス**
 - ・ファッション
 - ・アクセサリ
 - ・メイク・整形、皮膚
 - ・モーション、ジェスチャー
- **クリエイティブに関するトラブル**



4



仮想世界を楽しむために

■何もわからないところから始める

マニュアルを深く読んだり、友達に誘われるまま始めるのではなく、全くわからないところから、少しずつ理解が広がり、世界の輪郭があぶり出されていく感覚を楽しもう。

■シミュレーションだと思ってみる

現実ではできないことも、仮想世界ならば試してみることができる。はじめて出会った人に、勇気を出して声をかけてみることで、そこからなにかを得ることができるはず。

■出会いによって世界が変わる

インターネットの世界の醍醐味は様々な縁が交錯していること。この仮想世界も同じ。まだ出会ったことのない人とずっと出会うときがくるはず。その出会いから人それぞれの物語ははじまる。

■感謝のパケツリレー

初めてで右も左もわからないとき、偶然誰かに手助けをしてもらったり道を案内してくれる出会うことがある。それは誰もがはじめは初心者で誰かに助けてもらった経験があるから。

■これはアバター（あなたの）物語

生まれ変わったとしたら何をしよう？ そんなおとぎ話のような思い。子供の頃にやってみたかった夢。人は誰だって自分の物語を生きている。そんなことを教えてくれる旅がこの仮想世界。

■相手のことを思いやろう

仮想世界の特徴は、みんな同じ時間を共有しているということ。そこが面白くもあり、難しいところ。お互いの時間やペースを尊重しあって気を配ることも大切。

■面白くないから面白い

この世界が面白いか面白くないかは、きっと何かを試されているに違いない。面白い世界だとしたら、なにか面白いものを生み出すチャンス。そうやって楽しめたら人生ももっと楽しめる。

■わかりづらいことが見えてくる世界

僕らの生きている世界だって、すべてがわかるわけじゃない。でも、仮想世界を注意深く眺めていると、偽物ばいからこそ、本当の姿が見え隠れすることだってある。ここは現実を見つめなおす場所。

■知っているよりやってるのほうが楽しい

何の目的があって、何が楽しいかわかりづらい世界だけど、誰もがたくさんの情報を持っている時代だけど、自分の時間を使って体験する価値にはかなわない。やりながら考えよう。

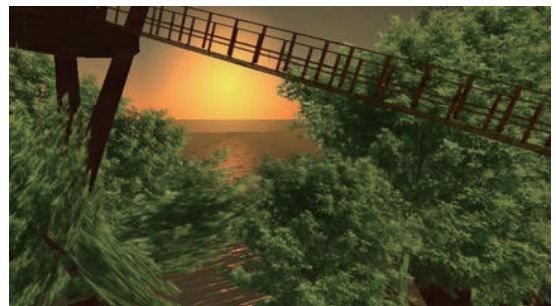
■何をもってかえるか？それが大切。

百人百様のスタイルがここにはある。何をしても自由だし、しなくても自由。コンピューターの世界から何かを学んで僕らの生活に何をもちかえるか？人それぞれの答えがこれからの時代を生きるヒントになるに違いない。

ここはきっと、国や、自分自身のあり方や人と関係性を見直す学びの場。勝ち負けではなくて、何を生み出して、何を感じるかが大切。そんなことをみんなで語りあえる場になればいい。



目の前に浮かぶ太陽系（教材）実際に太陽を中心に一日1秒で動いている。



ゆっくりとで太陽が沈んでいく。



実際に映画（マンニマ）を撮影する舞台装置にて



自分の家を持つということはどんな気分だろう。

何して生きる？

人生選択の自由

子供の頃何になりたかった？仮想世界版13歳からのハローワーク。

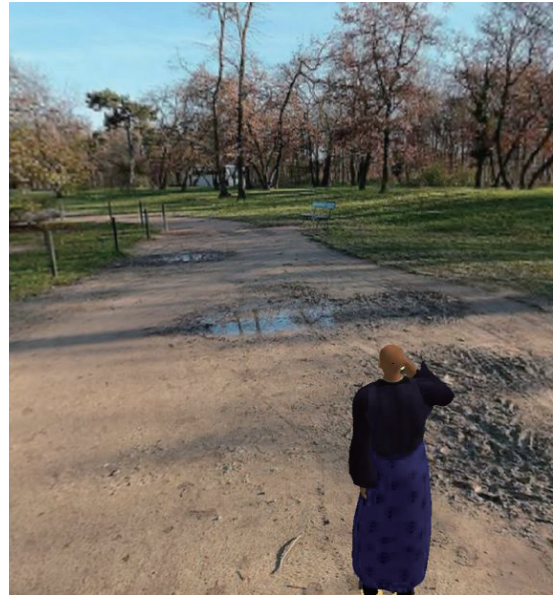
■あり得る職業

<http://secondlife.com/whatis/businesses.php>
Second Life Business Opportunities より。

- Party and wedding planner(パーティや結婚式のプランナー)
- Pet manufacturer (ペット業者)
- Tattooist (刺青やさん)
- Automotive manufacturer (自動車製造業)
- Fashion designer (デザイナー)
- Custom avatar designer (アバターデザイナー：整形外科)
- Jewelry maker (宝石屋)
- Architect (建築家)
- XML coder (XMLのコーディング)
- Freelance scripter (フリースクリプター)
- Game developer (ゲーム)
- Tour guide (旅行ガイド)
- Real estate speculator (不動産投機)
- Publicist (広報)
- casino operator
- nightclub owner
- aerospace engineer
- fine artist
- tour guide
- dancer
- musician
- custom animation creator
- lottery operator
- theme park developer
- vacation resort owner
- advertiser
- bodyguard
- magazine
- publisher
- private detective
- writer
- gamer
- landscaper
- special effects designer
- gunsmith
- hug maker
- and so on...

もし、貴方が仮想世界で新しいアバターを作り、物やサービスを生み出し、様々な人とコミュニケーションし、売買を体験してみたいと思ったとき、貴方ならどんな職業を選びますか？

一度やってみたくて思っていたことを試す場として、気軽に考えて見て挑戦してください。



仮想世界の中の仮想世界体験



波の音を聞きながらコンサルタント



忠実に再現された教会を観光案内



ラーメン屋でバイト。(仮想通貨で収入)

これからどうなるか？ ではなくどうしたいか？

こうした世界のあり方を、ゆっくりと考える間もなく、押し寄せてきた波に飲み込まれるように世間が冷静さを失い巻き込まれてしまう。

そして急激な変化を受け入れられず、多くの人が拒絶してしまうのも当然のこと。

いま、ITやメタバースそのものも、その急激な変化にポジティブな印象をもてない人が多いように見受けられる気がします。

この講演では「セカンドライフ」を一人でも多くの人に体験してもらい、そこから学び感じ取れることをもとに、たくさんの対話を生み出したいと願いまとめられました。

この「セカンドライフ」はこれからのメタバースのあり方やユビキタス社会のあり方を模索する上でヒントになる教材なのだと思います。

それは技術的な側面でも言えるのですが、むしろ文化的な側面からも、これからの社会の有り様を動かす人材を輩出する場にもなるのではないかと思っています。

「おもしろきこともなき世をおもしろく」 高杉晋作

実は古くからネットワークゲームを体験してきて、そうしたゲームの世界の面白さや深さを一人でも多くの人に体験してもらいたいと、安易に広めていた時期があったのですが、拒絶してしまう人と、その魅力にのめり込み過ぎてしまう人の両極端なタイプを目の当たりにしてしまいました。

拒絶してしまう人も、その多くは「はまってしまうと怖い」という理由からであって、実際にはまってしまった人は、その魅力から抜け出せなくなった人が多い事実です。

ただ、一旦日常生活に影響が出てしまいそうな世界であっても、長い目で見ると、ネットワークの世界と実生活の境目を見極める感覚を身につけるトレーニングになっているのかもしれない。そう信じたいとも思います。

むしろ、そうした境目が見えづらくなっていくこれからの社会は、そうしたITの接触時間と実生活時間の配分をどのように差配するか？のセンスが重要になってくるでしょう。少し曲解かもしれませんが、同期性の高い、滞在時間を多く裂かれてしまう仮想世界のコミュニケーションやクリエイティブを楽しみつつ、実生活や仕事を両立させている人のバランス感覚や知恵や工夫から、学びとることも一つの研究になるのではと思います。

さておき、そうした中毒性の高い世界にくらべると、「セカンドライフ」はとても不完全で、むしろ魅力のわかりづらいサービスと言えます。

そして、この不完全で黎明期な世界に面白さを見いだせる人は、自発的に創造・発想していく力が高い人とも言えます。

いわば、現在のセカンドライフは
創造性を試す砂場（踏み絵）なのです。

ぜひ、この世界にログインし、何が面白いのか？そして、そこにいる人たちは何をおもしろがっているのか？自問していただきたいと思います。

そうした、面白くない世界を面白くしようとしている人の創造性や動機に注目するだけでも、様々なヒントが得られると思います。

そうした欲求を満たすために、また技術も進展していくのではないのでしょうか。

まずは、無理にでも楽しんでみることに。楽しめない悔しさがあるほうが楽しみを見いだしたときの気づきもひとしおです。

仮想世界で、ぜひお会いしましょう。Hirosh Chapman [SL]