

第34回 Second Lifeに関する一考察

ーバーチャル教授システム学専攻への道ー

- [Second Life](#)とは、ネット上の仮想空間、使い方は自由。
- 2007年頃話題となる(ゲーム、ビジネスチャンスとして)。
- [企業](#)、公的機関、大学も参入(広告・商売・コミュニティ作り)
- 教育利用の事例:[企業研修](#)、[大学の利用](#)(バーチャルキャンパスの開設など)。
教育工学的な成果報告などは見当たらない。(マーケティングやコミュニケーションに関する研究がほとんど。)
- 問題点:[人数が少ない](#) [お金がかかる](#) 操作がややこしい
- [GSISも参入](#)！？ 成功の鍵は「可視化」と「コミュニティの確立」

おまけ [バーチャル熊本](#)

©2009 発表者名を入力

Second Lifeの特徴

- Linden Lab社が開発・運営するネット上の仮想空間
- 遊び方は自由 (FreeでCreativeな空間)
- 一部無料 (個人)、大部分は有料 (個人・法人)
- 会費とスペース使用料などで収益をあげる

- ゲームというより、シミュレータ
- 商品・サービスの売買によるビジネスモデル
- イメージとしては、【Webコミュニティ】+【ショッピングモール】+【SimCity】

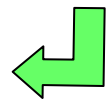


Second Lifeの遊び方

- アバター: 自分の分身であるキャラが行動
自由にカスタマイズできる(有料)
- SIM: 土地 サービスを提供するためのスペース
SIMの一部をレンタル、またはSIM全体を買い取り
- 個人での楽しみ方
コミュニケーション・冒険・アイテムの作成・商売など
- 企業の使い方
商売(仮想・現実)、広告、会議、研修など



画面の例



参入した企業・団体の例

- DELL Second Life上でPCを受注
- ロイター 支局を開設し、SL内でのニュースを配信
- Dior 新作情報 アバター用の服やアクセサリを販売
- トヨタ自動車 新車情報 バーチャルカーの展示
- スウェーデン大使館 観光情報の配信 手続きはできない
- 会議、研修、株主総会をSL上で実施する企業も

主に、現実の商品やサービスの宣伝、SL内での商売、愛用者のコミュニティ作りなどに使われている。



Second Lifeでのコミュニケーション

	内向き	外向き
個人	暇つぶし・小遣い 稼ぎ・自己満足	コミュニティ 買物・勉強
企業・法人	研修・会議	広告・商売



企業内教育に使われるSecond Life

- SL上で会議・研修
TV会議に代わって、アバターが集まって会議
シナリオに沿ったトレーニング、業務のシミュレーション
- Second Life Enterprise (企業版 現在はβ版)
通常よりもセキュリティが強固
研修用のサービスが用意されている(会議室・トレーニング)
利用料5万5000ドル～



大学のSL利用

- アメリカの大学

California State University: Second Life校準備中

University of Alabama: 教授のアバターが授業

Ball State University: 図書館を仮想アーカイブ化

バーチャルなキャンパスでアバターを使って学ぶ

- 日本の大学

東大、慶応、早稲田、立命館など

講義ビデオの配信(単位認定されない)、授業で利用

コミュニケーションやマーケティングの共同研究が主

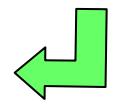


慶応大学

- バーチャル東京というSIM(島)にある
- 電通と提携(共同)して開設
- 講義ビデオを配信
- メタバース(仮想世界)におけるマーケティング、コミュニケーションに関する研究
- 脳波を使ってSL内のキャンパスにアクセス(運動機能障害者向け)



慶応大学

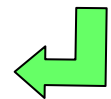


早稲田大学

The screenshot shows a search interface for a virtual world. At the top, there are navigation tabs: '全て' (All), 'クラシファイド広告' (Classified Ads), 'イベント' (Events), 'ショーケース' (Showcase), '土地の販売' (Land for Sale), '場所' (Locations), '人々' (People), and 'グループ' (Groups). The search bar contains the text '大学' (University) and has buttons for '戻る' (Back), '進む' (Next), and '検索' (Search). A dropdown menu shows '全カテゴリー' (All Categories). On the right, there are checkboxes for content filters: 'PGコンテンツ' (PG Content), 'Matureコンテンツ' (Mature Content), and 'Adultコンテンツ' (Adult Content).

The search results display a group titled 'Group: Waseda University (Official)' with '(11 members)'. The charter text reads: 'Charter: Waseda University (Official) に参加いただきありがとうございます。本グループは、新しいイベントや情報を発信する際に、皆様へ情報をご提供するために、作成されております。発言は Waseda University (Official) 管理者である「WasedaUnivPresident Proto」のみとなりますこと、ご了承ください。よろしくお祈いします。学校法人 早稲田大学'.

Below the text, there is a 'View Full Profile' button and a link to the group page: 'Link to this page: <http://world.secondlife.com/group/0877311a-7c27-f7bd-ce5e-7846d3fac323>'. To the right of the text is a 3D rendered image of a building and a statue, with the text 'Second Life Search' at the bottom.



早稲田大学のバーチャルキャンパス



立命館大学の事例

- 大学広報の実証実験
- 映像学部での教育と成果発信



Second Life利用者数

- 利用者集
- 2009年11月11日現在
過去60日にログインしたアカウント数: 130万人
11時頃ログインしているアカウント数: 6万人
日本人は5%程度といわれている
- 参考 Mixiの人数 1700万人(日本のみ)



何かとお金がかかる

- ベーシック: 無料 (追加アカウントは\$9.55)
- プレミアム: 1ヶ月\$9.55 3ヶ月\$22.5 年\$72

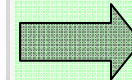
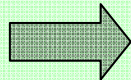
仮想通貨: リンデンドル (L\$) $\$1 = L\$270 = \text{約}90\text{円}$

- アバターのカスタマイズ
- 土地の値段 レンタルで1000~5000円
- SIM(土地)の購入 初期費用20万 月額維持費3.5万
- 建物を建てると、CG制作費がさらにかかる。

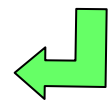


GSISのSecond Life化に向けて

- まずはSCCをセカンドライフ上で構築
- 教員、学生、スタッフなど登場人物をアバター化



- キャンパス・登場する企業をCGで可視化
- 教員アバターが講義・指導 学生アバターがミーティングするコミュニティの確立



KUMAMOTO JAPAN

