

仮想コミュニティ「セカンドライフ」と マーケティングの可能性

~ Web2.0の中での仮想世界の立ち位置を考えよう！！~

2007年3月30日
山崎秀夫

セカンドライフ現象(仮想世界現象)とは何か

ゲームの発展系

人工現実感(3次元 = 3D) + 複合現実感

Web2.0の一環

- 大衆表現社会 (人々がアイデアを出し、どんどん街を作る)
- 大衆によるデザイン = CGM
- 集合知の活用
- コモンズの登場

ライセンス販売としてのゲームからITサービスとしての
セカンドライフへ

人工現実感はいよいよ本番へ

VR2.0 (ビジネスウイーク誌)

NINTENDOのWII…………モーションキャプチャーの普及

セカンドライフ ……………アバター使用の普及

「カリブの海賊」には一杯、アバター発想が活用されている。
(ディズニー映画)

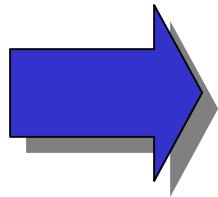
ロッキード・マーチンは航空機シミュレーターの中に
デモに参加した見学者全員がアバターで登場する。

ラスベガスの空港の通路広告……車を運転する
歩行者のアバターが登場

何が面白いのか

魅力は何と言っても「ネットイベント」

SNSやブログなどのネット・コミュニティの場合……

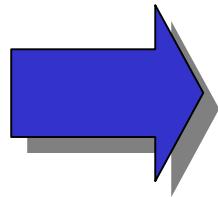


あらばらと好きな時間参加する……
日記を書いて一定期間の後にコメントを貢って
読んで終わり……そろそろ飽きた…

一方で、イベントは「オフ会」のみ

仮想社会は新しいSNSである……

仮想社会は参加者創造型のゲームである……



「ネットイベント」が可能になった！！

セカンドライフの歴史

- 1996年 フィリップ・ローゼンデール、妻が進める
小説「スノウクラッシュ」に感動、仮想世界の立ち上げを
決意。Metaverse に触発される。
- 1999年 リンデンリサーチ社設立
グラフィック・カード(GeForce2)の登場が契機
しかし当時はIT環境が整っていなかった。
回線スピードも遅く、パソコンのパワーも3Dの複雑な
処理をサポートするには力不足
- 2002年 リンデンラボはデモ版「リンデンワールド」を立ち上げ
ITバブルの崩壊からの立ち直り、
ブロードバンドと強力なデスクトップ・パソコン登場
しかし世の流れは非力なモバイルパソコンへ
ノートPC用のビデオチップの処理能力はCPUの1/10

2003年 セカンドライフ立ち上げ
サンフランシスコ、リンデン通りのガレージで企業

2006年 セカンドライフの成長が始まる

IT環境がある程度整った。2005年にはYouTubeの大流行
ブロードバンド、無線通信、強力なCPUパワー、ビデオカード
大きなメモリーの安いパソコンの登場

2006年1月 参加者数 約15万人
2006年3月 参加者数 約470万人
一週間に25万人ずつ増加

年初から米国マスコミが注目(ビジネスウイーク誌など)
コンシューマー・エレクトロニクス・ショーなどに出演

2006年秋には企業の進出ラッシュが始まった。

セカンドライフを運営するリンデンリサーチ社の主な登場人物

リンデンラボはリンデンリサーチの1ビジネスユニット

CEO フィリップ・ローゼンデール (左利き、カリフォルニア大卒)

1968年、米国サンジエゴ生まれ

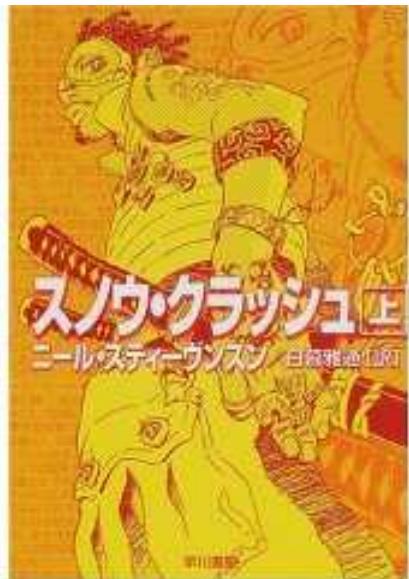
高校時代にビデオカンファレンスのソフト会社を立ち上げた。
会社をリアルネットワークスに売却し暫く勤務

「スノークラッシュ」と「バーニングマン」が原点
セカンドライフのビジョナリー

CTO コーリー・オンドレイカ

ゲーム(任天堂、ソニー)のためのソフトウェア開発の世界から
参入

セカンドライフの理解の為の資料 その1



スノウ・クラッシュ 上 下 (文庫)
ニール・スティーヴンソン(著)
早川書房

セカンドライフの理解の為の資料 その2

Burningmanは全米の芸術家のお祭り！！



Burning Man



<http://www.burningman.com/>

スノウ・クラッシュと Burningmanとセカンドライフの関係

この関係の理解は結構、重要です。



メタバースのイメージ
アバターの使い方
現実社会との関係

RLとSLで同時に進行する
シナリオ

プリムからモノを作るイメージ
芸術家による創造大会
街作りの自己組織化

セカンドライフの仮想世界型メンタルモデルが成立

Web2.0に於ける立ち位置

