

なぜ、私は、仮想世界セカンドライフを勧めるのか？

～デジタル八百万の神を実装する未来～

2008/04/18

バーチャル・ビジネス研究所所長

足立 明穂

(セカンドライフでは、Tanishi Nishi)

足立 明穂について

1962年生まれ。京都・宇治在住。

大型計算機のOS開発からはじまり、シリコンバレーでは、C++コンパイラ開発も行った経験あり。1993年にアメリカで、まだまだ日本では知られていないインターネットに触れ、衝撃を受ける。それ以来、インターネットどっぷりに。ベンチャー企業を転々とし、現在、フリーランス。

経済産業省 産業クラスター政策 ネオクラスター推進共同体コーディネーター

株式会社エクスネック 企画アドバイザー

(最後のページもチェックよろしくです！)

1. セカンドライフ？ そんなの流行らないよ？

昨年春から夏、そして秋にかけては、『新たなインターネット革命だ！』とか騒がれました。あまりにも有名になったのは、日産の自動車の自動販売機。確かにインパクトがありました。

それに続いて、大手メーカーが入ってきて、電通や博報堂も動き出して大騒ぎ。仮想通貨 L\$（リンデンドル）が使えるとうことや、土地の売買が仮想でもできる、でもって中国の女性のアバターが米国雑誌『ビジネス・ウィーク』の表紙を飾り、億単位の不動産ビジネスで成功したと報道加熱・・・・・・・・。

そして、今、「え？ セカンドライフ？ 終わったんじゃないの？」、「ダメダメ！ 流行らない！」、「登録者数は多いかもしれないけど、ログインしてる人、いるの？」。

まあ、そんな状況でしょうか。多くの人の認識は。

確かに、最初の広まり方が異常だったこともあって、本質がすつとばされて、ただ、儲かるとか、ビジネスになるって話だけで広まっていました。まるで、10年前のインターネットのホームページが広まった頃のように・・・。

これでは、いかん！ってことで、インターネットの黎明期から、ユーザとして、ビジネスをするものとして関わってきたものとして、このレポートを書きました。少しでも、仮想世界の本当の可能性について知っていただければと思います。

2. そもそも、仮想社会って何だろう？

仮想世界って何でしょうね？ いろんな人がいろんなことを言っています。

「ロールプレイングのゲーム」

「Web が三次元になったようなもの。」

「3D で表現した SNS です」

うーん・・・ どれも当てはまるけど、どれも一部しか説明していない。

まあ、この誤解を生んでいるのには、いろいろ理由があるんだけど、『仮想』って言葉が、分かりにくいのがあるのでしょうね。

<http://dictionary.goo.ne.jp/search.php?MT=%B2%BE%C1%DB&kind=jn&mode=0&base=1&row=0>

仮想 かそう 一さう 0 【仮想】

(名) スル

(1)仮に想定すること。

「大地震発生を一した対策」

(2)文法で、実際はそうでないことを前提として推量することを表す言い方。文語で、助動詞「まし」を付けて言い表す。

(三省堂提供「大辞林 第二版」より)

このように、仮に想定するってな意味なんですね。ところが、

<http://dictionary.goo.ne.jp/search.php?id=1540000-0000&kind=jn&mode=5>

仮想現実

バーチャル・リアリティー [virtual reality]

コンピューター技術や電子ネットワークによってつくられる仮想的な環境から受ける、さまざまな感覚の疑似的体験。VR。

(三省堂提供「大辞林 第二版」より)

要するに、コンピューターが作り上げた環境から、**実際に受ける感覚**なんです。仮に想定しているのではなくて、そこから受ける刺激は、現実のものなんですね。

簡単に言えば、携帯電話も、ある意味、仮想現実なんです。だって、外で歩きながら、その場に居ない人と話をしていて、コンピューターがゼロとイチのデータに置き換えたものから作り出した音を聞いて、『相手と話をしている刺激』を受けている。

「え？ 何を言っているんだ！ それって、仮想現実じゃなくて、現実じゃん！」

ええ、そうですね（＾＾）。でも、最近の音声合成技術や音声認識技術は、ものすごく進歩してきているので、本当に電話の向こうには人がいるのでしょうか？

もう、すでに音声ガイダンスのシステムでは、数字や、「はい」、「いいえ」程度は、認識できていて、宅配便の再配達などは、電話をすると、**声でコンピュータが認識**しています。

インターネットのメールやホームページでも同じです。今では、ホームページやメールを通して、いろいろな話をしていきますし、商売も成り立っています。いや、無くてはならない状況になってきています。

そういう感覚が広がることで、仮想社会、仮想世界も、認識が変わってくると思います。仮想社会から受ける刺激や感覚というものについても、当たり前の感覚として、浸透してくるのも遠いことではありません。

私の個人的な認識では、仮想世界は、特に変わったものでもなんでもなく、新たなコミュニケーション・ツールだと思っています。文字や音声、映像だけでない、何かが加わったコミュニケーション・ツールです。その何か？というのは、このレポートを最後まで読んで感じ取ってください（笑）。

3. 日本人にはイメージしにくいパラレル・ワールド

ここからは、仮想世界の代表であるセカンドライフについて、そのコンセプトを見ましょう。

セカンドライフのコンセプトは、フィリップ・ローズデール（セカンドライフをサービスするリンデンラボ社 CEO）が、近未来小説『スノウ・クラッシュ』（ニール・ステューブンスン著 徳間書店より日本語版が出版されている）から影響を受けて作ったものです。

その小説には、メタバースと言われる仮想社会があり、そこで繰り広げられる特殊なウィルスをめぐる戦いが描かれています。

この小説から、メタバースやアバターといった言葉が生まれてきているので、影響を

受けたのは、なにも、フィリップ・ローズデールだけではありません。その他、多くの人たちが影響されて、いろんな技術や、サービスが出てきているのも事実です。

さて、このメタバースと呼ばれる仮想世界ですが、小説の中では、メタバース内で出会った人たちと、打合せして、リアルでも会うってな話が出てきます。メタバースの中には、特定の人たちしか入れない世界があって、そこでは、主人公など高度な技術を持つハッカーしか入れないカフェ・バーなどもあります。

こういう小説は、個人的には大好きなので、一気に読み終えたのですが、終わってから、セカンドライフに感じる違和感、いや、違和感というよりも、日本人には受け入れにくいのでは？ということが、よりはっきりしてきました。

まず、セカンドライフでは、ユーザ主導で構築されていく世界であって、まさに、アメリカ人の大好きなフロンティアの世界なんですね。自分で開拓して、整地して、道路を作り、建物を作り、コミュニティを運営していく。

この感覚は、なかなか日本では、頭で理解していても、実践できる人が少ない。幸い、私は、シリコンバレーで2年ほど仕事をしたこともあって、アメリカ人のエンジニアと一緒に仕事をする中で、このフロンティアの感覚ってのが、肌で感じることができました。

よく言えば、自律していて、責任を明確にして動いていくと言えます。しかし、一方で、自己主張が強すぎたり、遠慮するとか、控えめに振舞うってなことが日本人よりも少ないって気がしますね。

だからこそ、セカンドライフのように、『何をやってもいいよ！』ってフロンティアな世界が大好きなんです。

それから、もう一つ、日本人には、なんとなく受け入れにくい感覚ってのが、パラレル・ワールドであること。これ、ちょっと難しいですが、現実社会は、現実社会であり、仮想世界は仮想世界であるという感覚です。別の世界、そう、だからからこそ、第二の人生（セカンド・ライフ）なんですよ。

で、この違いって、文化や宗教観、価値観によるものだと思っています。ここからは、眉唾で読んで欲しいのですが・・・・・・(笑)。

キリスト教を始めとする聖書の宗教観、価値観って、やはり、欧米では、大きいですよ。そして、そこに描かれる宗教観って、死ぬと天国に行って、そこで永遠に生活することなんです。そう、日本人のなんとなく持っている輪廻転生のような生まれ変わるってな感覚がない。あの世とこの世ってのは、二つに分かれていて、この世→あの世への一方通行なのです。生まれ変わるってな価値観がない。

ということから、考えると、セカンドライフは、まったく別の世界として捉えていて、この世と離れた世界なんですね。そう、パラレル・ワールドであるという中で作られていく世界なんです。だから、治外法権であり、この世のルールに縛られない世界なんです。

ところが、日本では、この感覚が少し違う。なんとなく持っている生まれ変わるといふ宗教観。あの世⇄この世という双方向(?)の世界観を少なからず持っています。

この感覚では、セカンドライフというものをちょっと違った感覚で捉えるのではないのでしょうか？

そして、このような仮想世界の感覚で、影響するのが、『八百万の神』の価値観だと思っています。それは・・・

4. ユビキタスは、デジタル八百万の神

八百万の神って知っていますよね？ 800万じゃないですよ。ヤオヨロズの神ですよ(笑)。

この八百万の神ってのは、日本古来からの考え方で、ありとあらゆるものに神様が宿るって考え方で、台所、トイレ、家、木々、山、川、道、草、花、家具、・・・・。自然現象から人間が作ったものにまですべて神々が宿るのです。

で、この感覚にフィットするのが、ユビキタス。ユビキタスは、いつでもどこでも誰とでも通信インフラがつながり、いろいろな情報やサービスが受けられることですね。

なんとなく、八百万の神と似ていませんか？ いろいろなものに組み込まれていくIT技術が神として動作し、お互いに連携して、いろいろなことが起きる。

監視カメラは、道祖神。道の安全を守っています。台所の神様は、家電製品に入り込んで、ご飯を美味しく炊くようにしていたり、冷蔵庫の温度コントロールをしています。今は、マキでご飯を炊くことなどありませんが、火の神様は、火災報知器やガス漏れセンサーとして頑張っています。

また、お守りやお札は、セキュリティ対策ソフトであり、ファイアーウォールを構築して外部からの攻撃を防ぐのは、結界と似ています。

神様の世界では、年一回、神無月に、あらゆる神様が鳥取の出雲に集まって、一大集会を行います。まるで、巨大なデータベースに情報を集めていくようなものですね（^ ^）。

とまあ、見ていると、情報通信インフラや、ITの技術によって、デジタル八百万の神を、この世界に作り上げようとしているのかなって思うのです。

ここで、先ほどのセカンドライフと比較すると、日本人の感覚は、セカンドライフの世界をまったく別の切り離された世界と見るのではなくて、この世と、あの世を行き来できる、いや、もっというと、この世と重なっている世界と捉える方がわかりやすいのかもしれない。

少し話がそれますが、欧米では評判がよかった『スノウ・クラッシュ』ですが、日本では、あまり受け入れられていません。評判がよくないのです。それよりも、この世に仮想世界を重ね合わせるという拡張現実（アーギュメンティッド・リアリティ）の方が分かりやすい。アニメ『電脳コイル』の世界です。

『電脳コイル』では、電脳めがねと呼ばれるヘッド・マウント・ディスプレイ（めがねのように使うディスプレイで現実の風景にCGが重なって表示される）が子供たちの中で流行っていて、それを通して、電子ペット（現実にはいないが、電脳めがねを通して見える）などが登場する。

こちらの世界観の方が、日本人には、しっくり来る。現実世界に仮想世界がオーバーラップしているという世界ですね。

5. だからこそ、セカンドライフ！

さて、そんなこんなで、いろいろ好き勝手なことを書いてきましたが、仮想世界セカンドライフは、新しい世界観、価値観の中で使われていく道具であり、今、模索している状態です。

そして、それは、現実の文化や価値観にも影響を与えつつあります。インターネットが商用利用されるようになってから、いろいろなものの価値観が変化してきたように、仮想世界が広まるにつれて、情報やデジタルデータに対する価値観が変わってくるでしょう。

すでに、欧米では、そのような動きは出てきていて、米国連邦議会では、仮想社会に関する公聴会が開かれたり、ヨーロッパでは、仮想世界の標準化を確立すべく企業が集まっています。また、テクノロジーだけでなく、現実への影響があるが故に、経済学、心理学、法学、哲学の専門家までもが参加する会議が行われ始めています。

米国連邦会議 仮想社会の公聴会の動画

<http://energycommerce.edgeboss.net/wmedia/energycommerce/>

ダボスでの Open Forum 仮想世界 架空か？ 現実か？

<http://www.youtube.com/watch?v=E198IynGbg0>

このような動きがある中で、なんとも日本は、寂しい限り……。流行るの、流行らないといった話で、現実になんが起きようとしているのかを見ていない。ええ、まるで、10年前のインターネットの頃のような感じです。

あの頃も、これからは、インターネットが世の中を変える！って言ってたのですが、誰も真剣に取り組んでくれませんでした（^^;）。ユーザが少ない、パソコンの表示が遅い、こんなもの媒体でもなんでもないなど、そりゃ、もう、いろいろ否定的な意見を言われました。しかし、それが、今や大きなビジネスのインフラとして浸透しています。そして、悔しいことに、欧米主導で動いてきたのですよね。

だからってのもあるのですが、この数年で、激変しようとしてるインターネットのサ

ービスでは、日本もしっかりと実験・検証をしておかないと、また、取り残されていくでしょうね。

特に、仮想世界では、法律にも絡んでくることが多いので、気がついたら、日本にとっては、不利な話になっていて、しかも、一方では、アニメを始めとする日本のコンテンツ産業が骨抜きになってしまう可能性もあります。

そうならないためにも、今から、参入して、何が課題なのか、どういうビジネス展開ができるのかを見極めていかないといけないと思うのです。

私一人では、できることなど限られています。ぜひ、いろいろ一緒にやっていきましょう！！ 三年後、世の中が激変している前に。

最後までお読みいただき、ありがとうございます！！
ご感想などいただけると、幸いです。

↓

http://biz.slmame.com/blog_message.php

では、セカンドライフでお会いしましょう！！

Tanishi Nishi

いかがでしたか？

さて、もう少し、いろいろセカンドライフを知りたいって方は、下記のブログ、メルマガも書いているので、ご覧下さい。

ブログ <http://biz.slmame.com/>

セカンドライフのアバターはリンデンドル・リッチの夢を見るか？

メルマガ <http://www.mag2.com/m/0000237217.html>

セカンドライフはL\$リッチ？

また、セカンドライフ内に研究所を作って、毎週、定例会を行っています。

研究所の場所（セカンドライフ内）

<http://slurl.com/secondlife/japon/200/98/22>

質問なども受けてつけていますので、ご遠慮なくおっしゃってください。

また、セカンドライフのビジネスセミナーをDVDに収録して、販売していますので、下記をご覧下さい。

セカンドライフのビジネスセミナーDVD、発売中！

<http://slbizdvd.seesaa.net/>

ITアドバイザーとして、このセカンドライフを始めとする仮想世界が大きく世の中を変えていくと思っています。ただ、今は、先行投資であることは、否定できません。1ヵ月、2ヶ月ですぐに儲かるようなビジネスではありませんからね。（もともと、どんなビジネスでも、即結果がでるなんて、なかなかありませんが・・・）

3年後、5年後に大きく発展するために、今から投資していくこと。ぜひ、一緒にやってみましょう！

2008/04/18

足立 明穂