

世界最大の3D仮想空間 セカンドライフのこの1年

遠竹智寿子 ● メタバース研究家 / インワールド・リポーター

ユーザー数、利用時間、経済活動は着実に増加 参加企業の連携や最新技術が高度な仮想世界を支える

データから見るセカンドライフの現状

2007年を通した国内のセカンドライフの動きは、世界各国と比べても突出した盛り上がりを見せた。その反動もあってか、「2008年が明けてブームとしてのセカンドライフは終結した」との声もよく聞かれる。はたして現状はどうなのだろうか。

主にウェブ系のITトレンドを中心に伝える国内報道メディアでは、2007年暮頃より、「セカンドライフの過疎化」といった話題が取り上げられている。「過疎化」＝「ユーザーの減少」と捉えられがちだが、セカンドライフを運営しているリンデンラボが公開するいくつかのデータの推移を対前年比で見てみると、そうではないことがわかる。

2006年10月に100万人程度であった利用者の登録アカウント数は、2007年5月時点で600万人台、同年10月には1000万人を超えた。月間増加数が70～90万人というこの勢いは2008年には見られないが、数字は確実に増加し続けており、2008年5月時点で1300万人となっている。これはあくまでアカウント数であって、アクティブなユーザーの利用実態を表すわけではないが、セカンドライフに対する注目が続いていることは確かである。

2007年4月にピーク時3万人台であったユーザーの同時アクセス数は、2008年に入ってから平均6万人台^(*)を示している。

ユーザーの総利用（総プレイ）時間は、2008年3月にはじめて3000万時間を突破し、2007年同時期の2倍になった（資料1-3-1）。またリンデンラボでは、2006年第4四半期と2008年第1四半期のデータ^(*)を比較し、総利用時間が15%の増加、およびピーク時の同時接続数が13.8%の増加（5万8399人→6万6468人）であったとしている。

仮想空間における経済活動を示すものとして興味深い数字がある。「ユーザー間のやり取りの額（単位：米ドル）」^(*)を見ると、2007年3月以降には月額35万ドル前後あったやり取りが、同年8月に22万ドルに減少した。これは、リンデンラボが、異なる国や地域での法律に対応するため、セカンドライフ内のギャンブルを全面禁止する方針を打ち出したことによる。この規制以降、ギャンブルコンテンツを

発見した場合、関係コンテンツの消去、および当事者の会員資格停止あるいは退会処分という対応がとられている。

翌9月も引き続きこの数値は減少したが、10月より再び上昇に転じ、2008年3月には約27万ドルにまで回復した。これは、ユーザー間のアイテム販売や制作物の請負などによるリンデンドルのやり取りによって、健全な経済活動が活発化した兆しと見られる。

リンデンラボとセカンドライフの行方

リンデンラボの経営面に関わる動きも活発だ。2007年12月、CTO（最高技術責任者）であったコーリー・オンドレイカが、CEO（最高経営責任者）のフィリップ・ローズデルとの意見の相違で解雇された。オンドレイカは、現在のリンデンスクリプトの開発に貢献し、サーバーのオープン化を推進してきた人物と言われている。

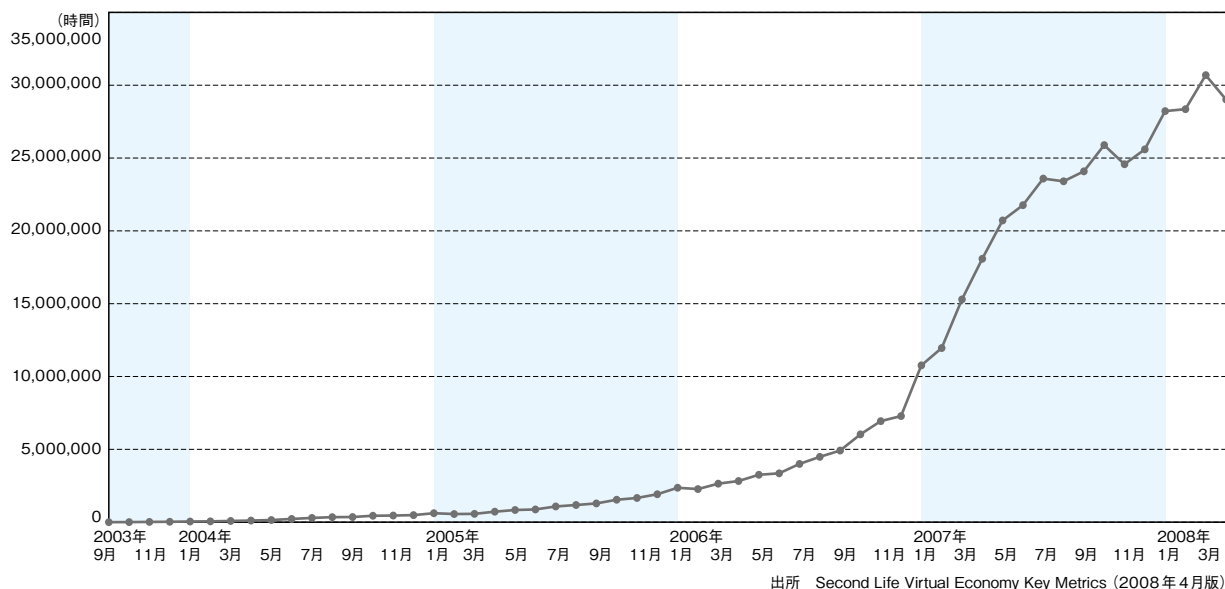
2008年3月には当のローズデルがCEO職辞任を表明し、同5月15日付で、ビジネス界での手腕を評価されているマーク・キングドンを社外から迎え入れた。創設者メンバーが一線を退いたことが、今後の方針にどう影響を及ぼすかが注目される。米国のベンチャー企業では、上場を目的として経営陣の入れ替えが行われることがあるが、今回の人事もIPOに備えた動きとの見方がある。

セカンドライフの利用規約や各種取り決めについても細かな修正や改善が続いている。従来の利用規約に加え、2007年6月に「性的描写のコンテンツ」について明示し、該当するコンテンツを禁ずる同社の方針を明確化した。2007年8月のギャンブル禁止後は、2008年1月の仮想銀行の運用停止措置が続いている。2008年3月には、リンデンラボおよびセカンドライフに関係するロゴや、「SL」、「Second Life」などの用語の使用禁止について利用規約に明記された。セカンドライフ情報サイトや参入支援を告知するサイトでは、名称変更の対応を強いられることになった。

これらの話題は、リンデンラボとセカンドライフの普及にとってネガティブな要因として報じられることも多いが、3D仮想世界のさまざまなルールがこの初期段階で検討

■総利用時間は3000万時間の大台を達成

資料 1-3-1 ユーザーによるセカンドライフの総利用時間の推移



総利用時間（ユーザーのログイン時間の総数）は、2006年から2007年前半にかけて急伸した。この1年では、一定の伸び率を保ち、カーブは緩やかなものの約2倍の総数になっている。前月比では、2007年3月→4月、2007年12月→2008年1月にかけての増加率が最も高かった。2007年10月と11月、2008年3月と4月の比較では、前月比で若干の減少となっている。今年後半の数字が気になるところだ。

されることはむしろプラスと考えたい。ほかの3D仮想世界のサービスは過度に規制されたものがほとんどであるため、こうした規約作りのベースとはなりにくい。その意味でも、いずれ訪れるであろう3Dインターネット時代に向けて、セカンドライフの貢献度は高いと言える。

ローズデールは、2007年に続き、2008年1月のダボス会議に出席して仮想世界のリアリティについて語った。2008年4月には、米国連邦議会の公聴会でセカンドライフの現況と問題点について証言している。こうした動きは、3D仮想世界のあり方そのものが、経済、政治、法律、教育、医療、環境など、現実社会の重要なテーマと重なってきている証しと言えるだろう。

変化する早期参入企業の思惑

2007年初めには、国内の企業マーケティング担当者や広告業界から、セカンドライフに対する「広告塔」としての関心が高まった。また、4月頃からセカンドライフに関する各種セミナーが開催されたが、なかには「ビジネス参入」のみをクローズアップした内容も含まれ、「簡単にできる儲け話」として語られるシーンも一部に見られた。

メタバース、マグスル^(※4)、メルティングドッツといったセカンドライフ関連のベンチャー企業も立ち上がった。彼らの事業内容は、企業へのコンサルティングおよび参入支

援、あるいは3D仮想世界における不動産事業などである。これに続いた起業家たちの数も少なくない。こうしたベンチャー企業の多くは、一攫千金を狙うのではなく、次世代のプラットフォームのあり方としてセカンドライフを捉えているのも特徴だ。

『セカンドライフマガジンVol. 2』（インプレスR&D）の特集で取り上げたベンチャー企業、大手広告代理店など10社の今後1年の展望によると、「2008年は、ブームが去って本気で3D仮想世界の可能性を探る人たちが残った段階であり、腰を据えて次のステップを考える時期だ」というのが共通の認識となっている。だが、そこで何をすべきかといった具体策はまだ模索段階で、各社がそれぞれに苦悩している様子も見受けられた。セカンドライフに対する世間一般の認知度はまだ低く、未開の分野での成功は何も約束されていない。その中でも目利きの先駆者たちが早期参入を試みる様子は、かつての楽天やサイバーエージェント、ライブドアらのインターネットビジネス立ち上げ時期と似ている。米国からきたサービスをどう日本流にアレンジするかは、まさに今後の彼らの活躍にかかっているだろう。

一方で、より高い表現力を持ち、より体感的でリアルスティックな3D環境の利用価値を、販売力やマーケティング力の強化といった部分に見出そうとする動きも、少しず

■日本のユーザーアクティブ率が上昇

資料1-3-2 国別に見るセカンドライフのアクティブ率トップ40

国/地域	アクティブ アバター数	アクティブ率	国/地域	アクティブ アバター数	アクティブ率	国/地域	アクティブ アバター数	アクティブ率	国/地域	アクティブ アバター数	アクティブ率
米国	189,629	36.74%	オーストラリア	12,788	2.48%	トルコ	2,914	0.56%	ノルウェー	1,340	0.26%
ドイツ	42,201	8.18%	ベルギー	5,453	1.06%	オーストリア	2,487	0.48%	チェコ	1,242	0.24%
英国	40,344	7.82%	ポルトガル	5,152	1.00%	ギリシャ	2,139	0.41%	フィンランド	1,189	0.23%
フランス	25,759	4.99%	ポーランド	4,426	0.86%	ルーマニア	2,058	0.40%	ベネズエラ	1,083	0.21%
日本	24,872	4.82%	スイス	3,841	0.74%	大韓民国	1,911	0.37%	コロンビア	1,058	0.20%
イタリア	22,578	4.37%	メキシコ	3,513	0.68%	アイルランド	1,739	0.34%	スロベニア	1,004	0.19%
ブラジル	21,855	4.23%	スウェーデン	3,354	0.65%	ニュージーランド	1,560	0.30%	イスラエル	978	0.19%
カナダ	17,020	3.30%	アルゼンチン	3,336	0.65%	ロシア	1,523	0.30%	ペルー	972	0.19%
オランダ	16,818	3.26%	中国	3,198	0.62%	シンガポール	1,523	0.30%	チリ	935	0.18%
スペイン	16,562	3.21%	デンマーク	3,092	0.60%	インド	1,472	0.29%	ハンガリー	832	0.16%

出所 Second Life Virtual Economy Key Metrics (2008年4月版)

インターネット白書2007年版に掲載した2007年3月のデータと比較して2008年4月は日本のアクティブ率が約2倍となり、国別でも5位となっている。ネットワークゲーム大国の韓国を含め、20位以内にほかのアジアの国は入っていない。また、Private island^(*)と称される土地の単位で数えると5月現在1万5000個となっているが、このうち日本人オーナー所有のislandは1000個を超える。リンデンラボにとって日本は無視することのできない市場となっている。

つではあるが出てきている。たとえば、2007年9月以降、NEC、富士通、日本IBM、マイクロソフトといった国内のIT業界トップ企業が、セカンドライフにSIM（シム＝島）をオープンさせた。すでに「〇〇業界初の参入」といった話題だけでは広告効果も得られなくなっていた時期である。これらの企業は、直接的な広告効果が目的ではなく、現在は「3Dインターネットの初期フェーズ」であるとの認識で、ノウハウを蓄積しようと試みていると言える。続いて2008年3月にバイオニア、同5月にパナソニックもSIMをオープンしている。

企業が求めるのは、パッケージ化されたシステムやソフトウェア製品だけでなく、ソリューションを含めたサービスへとシフトしている。セカンドライフが「クライアントとの関係をシミュレートできる場」との認識が高まれば、企業での活用事例や応用例も増えていくのではないだろうか。

2007年暮からの米国の動きに目を向けると、現状のセカンドライフが宣伝広告やプロモーションの場として十分な効果を出せないと判断した大手企業が撤退を表明し始めた。また、これらの企業をクライアントとするエージェンシーやコンサルタントたちも、費用対効果の見込める別の3D環境へとビジネスをシフトしている。

国内でも、電通、博報堂の大手広告代理店2社が、「マーケティングツールとしての3Dインターネットは時期尚早」という見方に落ち着き、クライアントに対して利益をもたらすものとして参入を勧めるといったアプローチはしていな

い。電通はインターネット事業の延長として長期戦の構えを見せ、博報堂は社内研究部門を立ち上げて企業と連携したテストや研究を本格的に行っている。

ボランティア活動やNPO法人、企業の社会貢献活動での活用事例も出始めており、今後もその分野での利用が増えてくるのではないだろうか。

企業間の連携やマッシュアップの必要性

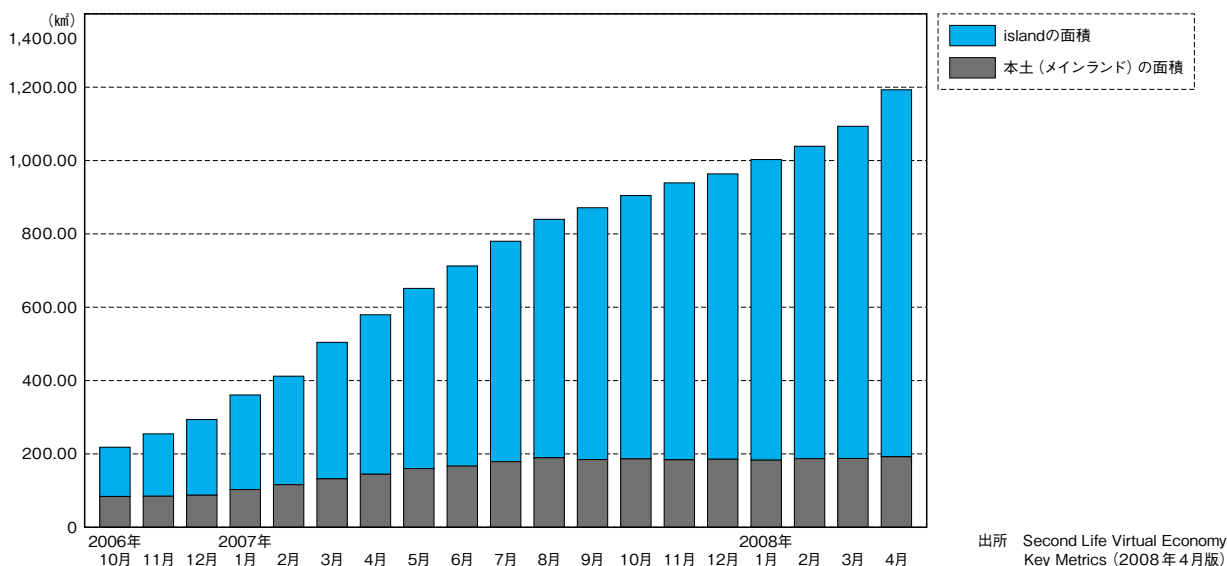
株式会社SUNが、仮想空間と現実社会の物販サービスを紐付け、アバターが3D仮想空間で購入した物品が、実在の製品としてリアルに配送されるシステムを構築している。同社の仮想ショッピングゾーンに出展している企業はすでに1000社に達した。また、サイバーマキシマが立ち上げた3Dオークションもすでにサービスを開始している。日本のアクティブユーザー^(*)は2万5000人という現状もあり、まだ本格的な稼働は見られないが、これらは、アマゾンや楽天がネットサービスを開始した頃を思い起こさせる。ネットショッピングをするのはごく一部のユーザーだけと思われていたのは、ほんの数年前のことだ。セカンドライフ内での可能性はこれからと言えるだろう。

ビジネスの視点でセカンドライフの現状を見ると、まだ突き抜けなければならない壁を前にしている。

一番の課題は、ユーザーが3D仮想空間でサービスを受けるメリットを作り出し、国内におけるアクティブユーザー数やユーザー滞在時間を伸ばすことだ。そのために

■土地の面積も順調に増加

資料 1-3-3 土地(リージョン)の面積の拡大(2006年10月～2008年3月)



リンデンラボの主たる収益源は、ユーザー向けに販売する「土地の売上」と「固定資産税」、つまり専用サーバーを確保し、そのデータ空間を提供し管理する「ホスティングビジネス」である。「土地面積」の増加を見る限り、このビジネスモデルは現在のところ成功を納めている。今後は、ユーザー数の増加と共に、各プレイヤーたちが生み出す新たなビジネスモデルが展開され活性化していくことが、同社のビジネス拡大と存続のために必要だと言える。

は、リンデンラボの技術力の投入とサポート面の強化だけでなく、このビジネスに関わる企業など各方面からのさまざまな協力が不可欠だろう。市場を活性化し、起こりうる多様な問題を解決していくための企業コンソーシアムや、ベンチャーや個人起業家を含めた業界関係者の連携が必要とされる。たとえば、2007年2月に個人が始めたセカンドライフ専用SNSサービス「NaviSL (ナビスル)」を、2008年3月にトレンドアクセス (ngi groupの100%子会社) が買収した。トレンドアクセスはバーチャルワールド専門ポータル「THE SECOND TIMES」の運営母体であり、NaviSLとの連携によるサービスの向上が期待される。

また、最近では、さまざまなウェブサービスを行う企業間のマッシュアップが重要視されてきているが、セカンドライフのようなサービスにこそ必要と言えるだろう。

ネット社会におけるセカンドライフの位置付け

今後は、既存のウェブサイトやSNSなどのネットコミュニティではなく、セカンドライフに定常的にアクセスし、その空間内で長時間を過ごしているユーザーの動きに注目する必要があるだろう。

日常的にセカンドライフにアクセスしているユーザーの動向から、彼らが一般的なウェブサイト上のコミュニティとは別のものを求め、ページ単位の平面的なコンテンツでは

体感できないものを歓迎していることがわかる。そこでは、当初の報道によって参入した企業が期待したものとは明らかに異なる別の動きが始まっているのだ。

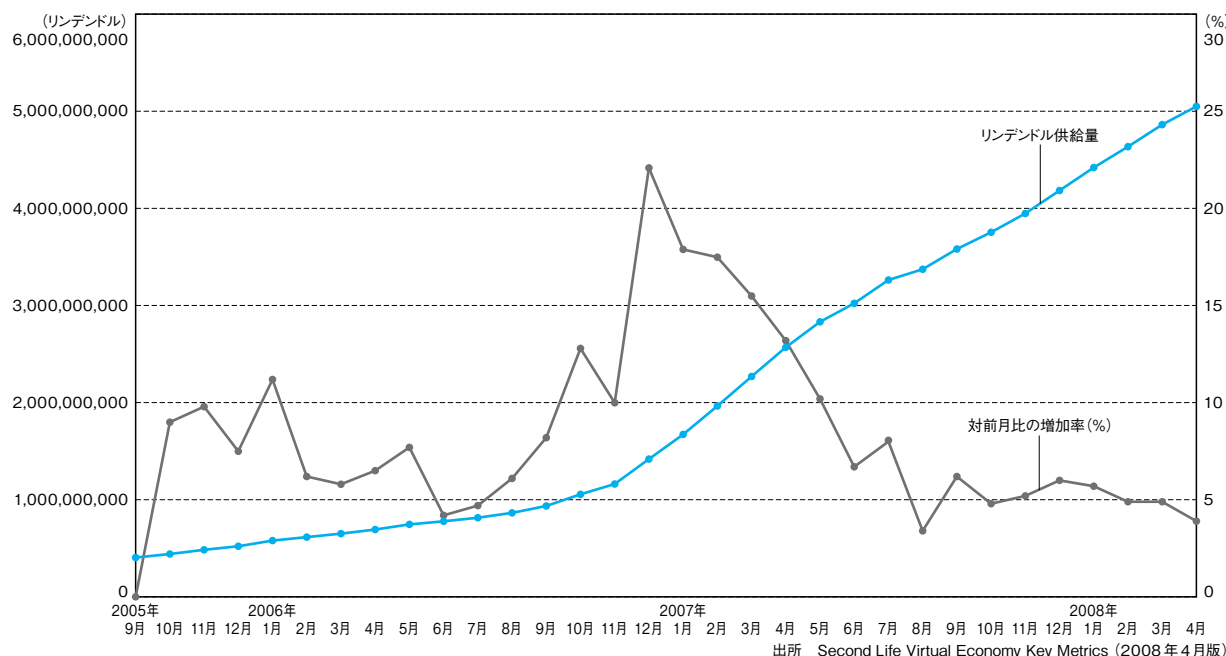
セカンドライフは、リアルライフを仮想化したプラットフォームであり、実世界の慣習や社会制度に拘束されない「自由」が実現される。この「自由の享受」という本来のインターネットの思想と、グラフィカルな表示、メッセージや音声データの送受信、携帯端末からの操作環境の整備などの技術的な進化によって、セカンドライフは実生活と仮想世界とを結び、「二つの世界の行き来」が可能なプラットフォームとなりうる。

技術的には、安定性と安全性が最重要項目だ。バックボーンシステムでは、新物理エンジンを搭載した「Havok 4」と呼ばれるシステムへの移行が2008年4月に終了し、今後はスクリプトの動きの速さを左右する「mono」の導入が予定されている。システム全体の大がかりな移行だが、サービスの信頼性を維持するためにも、早期に安定性を確立させることが要求される。

一方、米IBMとの協力体制による「SecondLife Grid」が、3Dインターネットのオープン化を推進する、との期待も高まっている。米IBMは、独自のセキュアな環境下のホスティングで、セカンドライフ内のエリアを管理するプライベートリージョン・プロジェクトのベータテストを開始し

■ リンデンドルの供給量は1年で倍増

資料1-3-4 セカンドライフのマネーサプライ(リンデンドル供給量)の推移



ユーザーが保有するリンデンドル (L\$) の月締め残高は、2007年3月末の25億L\$から2008年4月末の50億L\$へと倍増している。2006年暮から2007年前半まで対前月比10～20%あった増加率は現在は見られないが、毎月5%前後での増加傾向を保っている。

た。セカンドライフ環境をファイアーウォールで制御することで、ビジネスに活用できるとしている。

そのほか、携帯ビューワー、インターネットビューワー、HUD^(*)7)を利用した新しい3D環境内の広告ツール、アバター用の翻訳ツール、アバターが一般の携帯電話と話せる機能などが、国内の大手企業・ベンチャー企業などが力を入れているものだ。

セカンドライフは、本格的な人工現実感を活用したサービスであり、そこで展開される仮想空間は「現実の一部」として「人間の思考の延長」上にある。人間の持つ創造性をインターネット上の仮想空間へと展開させたのであり、人間の想像力は、当然のことながらその世界のルールに追随し、やがて追い越していく。セカンドライフが画期的なのは、人間が仮想空間を利用して楽しむための、最適な環境を提供したことにある。ニュースやメールでのたんなる「情報の伝達」とはまったく次元が異なると言ってもよい。

セカンドライフという3D仮想世界の出現により、インターネットはついに、「人間が、実世界と同様にさまざまなことを感じ、表現できる空間」としての機能を持てしまった、とも言えよう。つまり、インターネットは、セカンドライフを介して人間の感情を伝える「エモーショナル・エンジン」としての役割を担いつつあるのだ。今後は、3D仮想世界における脳の働きや感情面への影響などについて、

認知科学や心理学の研究を推進し、仮想世界で生活するユーザーの動向に細かく注目していく必要があるだろう。

- (*) 1) 当時のアクセス数を確認した筆者データによるもの
- (*) 2) Second Life Economy Grows 15% from Q4 to Q1
<http://blog.secondlife.com/category/economy/>
- (*) 3) Second Life User to User Transactions 2006 through Q1 2008
<http://lindenlab.files.wordpress.com/2008/04/userusertxn.png>
- (*) 4) 2006年12月、ジップサービスのセカンドライフ事業部門におけるバーチャルカンパニーとしてマグスルが立ち上がり、2007年7月に独立した。
- (*) 5) Private Islandとは個人購入可能なRegionを指す。Regionは、物理的環境をシミュレート可能なセカンドライフ上の仮想領域で、“Akiba” “KABUKI”などの名前が付くデータセット。Regionは単一のサーバーCPUによってホストされている。また、本来のリンデンラボ用語としては、SIMはハードウェアとしての1ホストのことだが、慣例的にRegionのことをSIMと呼ぶ。
- (*) 6) アクティブユーザーとはレポート期間中に（この場合は月間）のログイン時間が1時間以上とされるユーザーのこと。
- (*) 7) HUD（ハド）とはヘッドアップディスプレイ（Head Up Display）の略。アバター用の機能や情報を追加しビューワー画面上に常時表示されるインターフェースのこと、あるいはその機能、ツールを指してHUDと呼ぶ。

掲載資料

Second Life Virtual Economy Key Metrics (BETA) Through April 2008

http://s3.amazonaws.com/static-secondlife-com/economy/stats_200804.xls



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容（技術解説、データ、URL、名称など）は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者（執筆者、写真・図の作成者、編集部など）が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元（株式会社インプレスR&D）などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D（初期は株式会社インプレス）と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接的および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp