

仮想空間サービスの体系と進化の系譜

三淵 啓自 ● デジタルハリウッド大学院 教授

環境自由度とアバター自由度により体系づける仮想空間サービス
仮想空間ならではの機能を活かした、他分野との融合が普及の鍵に

仮想空間サービスの体系

2007年、突如ブームになり話題を呼んだ3D仮想空間セカンドライフは、昨今、国内外でスタートし、人気を博しているほかの仮想空間サービスと比べてみると、かなり特異な存在であったと言える。現在登場しているサービスの特徴を整理して比較するため、「環境自由度」と「アバター自由度」という2つの定規を使って体系づけてみたい(図1)。

環境自由度

環境自由度とは、ユーザーが、いかに思いどおりに仮想空間内の環境を作ることができるかを示す。ユーザー制作コンテンツ (UGC : User Generated Content) が空間のほとんどを占めるようなものほど環境自由度が高く、MMORPGのように、環境はすべて運用側から提供されているものは環境自由度が低いサービスと言える。

図1の中では、縦軸が環境自由度を表しており、「ユーザーがオリジナルな空間を作成できるかどうか」を中心にしている。中心より下にある「固定」寄りのものは、空間を選択式アイテムの中から組み合わせて作ることができるもので、選択肢の多さという自由度により上下が分かれている。中心よりも上にある「自由」寄りのものは、空間または空間を形成するオブジェクトを、ユーザーが自分で作成できることを意味している。その中でも上のほうにあるものは、自分で作成したオブジェクトを売買までできるサービスとなっている。

アバター自由度

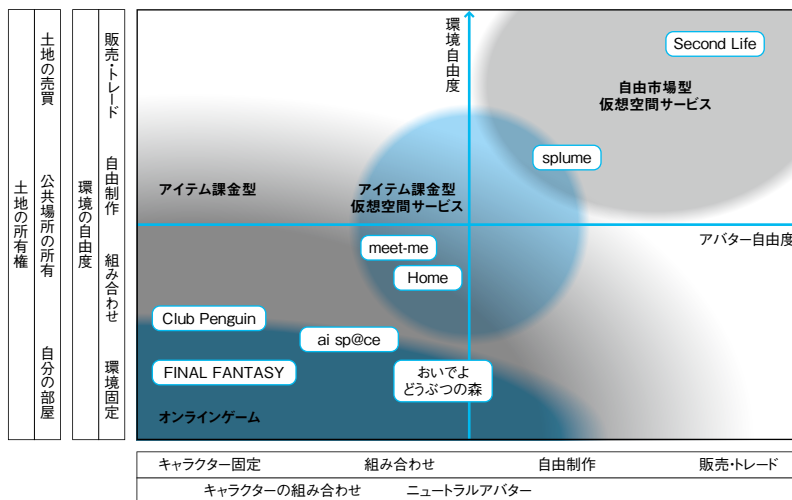
一方、アバター自由度とは、ユーザーが、その仮想空間でいかに好みに応じてアバターをカスタマイズできるかを示す。図1の横軸がアバター自由度を表しており、「ユーザーが自由なアバターを作成できるかどうか」

を中心としている。中心よりも左の「固定」寄りのものは、アバターを何種類かの選択式アイテムの中から組み合わせて作成することができるサービスだ。さらに、選択式のサービスの中でも、『スーパーマリオ』のようにキャラクターを1つか2つしか選べないものはより左に、アバター自体や服装の選択ができるサービスは右に配置されている。中心よりも右の「自由」寄りのものは、アバターをユーザーが自由に作成もしくはカスタマイズできるもので、その中でもより右側にあるものは、ユーザーが自分で作成したアバターを売買することまで認められているものとなっている。

このように図1を見てみると、セカンドライフは、環境自由度もアバター自由度も、ほかのサービスに比べて群を抜いて高く、非常に先鋭的なものであると言える。

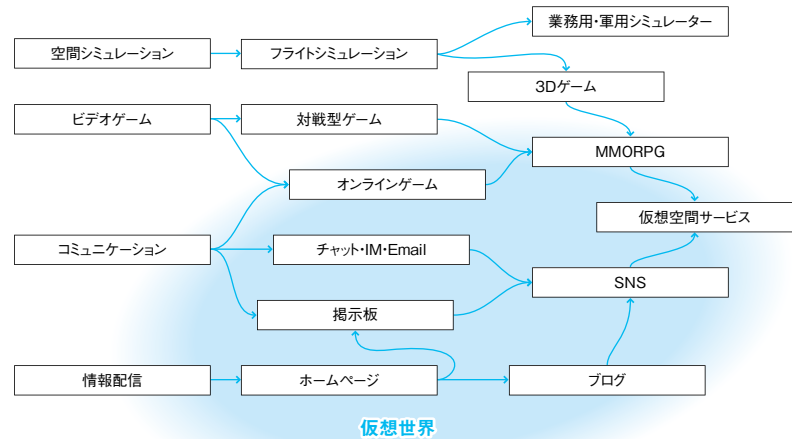
最近登場した仮想空間サービスは、コミュニケーションの仕掛けを充実させているものや、ウェブサイトとの連携を強化しているものなど、さまざまな形の進化を遂げている。今後、図1において現在ほどのサービスもプロットされていない領域に新しいサービスが進出してくる可能性や、

図1 環境自由度とアバター自由度による仮想空間サービスの分類



出所 デジタルハリウッド大学院

図2 仮想空間サービスへの進化の系譜



出所 デジタルハリウッド大学院

現在運営中のサービスがユーザーのニーズなどを取り入れ、この図の中で移動を開始する可能性も十分考えられる。来年、この図がどのように姿を変えているか楽しみである。

仮想空間サービス進化の系譜

さまざまな方向に向かって多様化の兆しを見せている仮想空間サービスであるが、そもそも仮想空間サービスとは、どのような背景から生まれてきたのだろうか。ウェブにおける「社会性」と、「視覚的情報性と空間性」という2つの発展の動きを見ながら、仮想空間サービスの成り立ちを説明したい(図2)。

ウェブにおける「社会性」の発展

ウェブにおける社会性、つまり人と人のコミュニケーションの表現は、掲示板サービスから始まったと言える。そして、より同時性・双方向性を志向してチャットへ進化したり、ブログへ進化したりした。ブログでは、執筆者の過去の投稿がログとして残っていくため、閲覧者が執筆者のより深い部分を知ったり、投稿内容を分類するタグによって興味のつながりを見つけたり、トラックバックによって、同じようなテーマを扱うブログを探したりすることができるようになり、より厚いコミュニケーションが可能になった。そして、その発展形として、ブログや動画やコミュニティーなどを通して人と人のつながりを可視化することで社会的コミュニケーション機能を備えた、Web 2.0 的なソーシャルネットワークサービス(SNS)が登場してきたのである。

「視覚的情報性と空間性」の発展

一方、視覚的情報性と空間性の発展の歴史は、ネットワーク上での文字ベースによる視覚表示から始まった。その後、固定された絵やキャラクターによる表現という時代を経て、自分の個性や趣味を投影できる二次元的アバターが登場してきた。この二次元的アバターが登場し、ジェスチャーなどが利用可能になることによって、文字や顔文字だけよりも豊かな視覚表示を行えるようになった。そして、オンラインゲームなどが普及するにつれ、高度なレンダリング技術やシミュレーション技術が導入され、3Dのアバターを表示し、ユーザーが仮想空間内で自由にそのアバターを動かせるサービスが登場したのである。

この2つの領域の発展は、必ずしも足並みを揃えて進化

したわけではない。だが、コミュニケーションの表現としての社会性の領域が、SNSからさらなる発展を目指したとき、また、オンラインゲームがリアルな社会空間シミュレーション機能を求めたとき、2つの領域は必然的に組み合わせられ、仮想空間サービスが誕生したと言える。

仮想空間サービスの今後の発展

このような進化の過程を経てきた仮想空間サービスは、今後、どのような発展を見せていくのだろうか。

仮想空間サービスは特徴として、二次元的ウェブ上だけでなく、仮想空間内のカフェや部屋に、共通の趣味や嗜好を持った人たちが“空間的に”集まることができる「コミュニティー機能」を持っている。また、アバターを使ったチャットなどが行えるだけでなく、アバターの表情やジェスチャー、ファッションなどを通して交流が行える豊かな「コミュニケーション機能」も備えている。そして、可能なサービス、不可能なサービスなどはあるものの、仮想空間内でお店を作ったりして制作物を販売できるという面、また、アバターの行動ログをとることによる、マーケティングへの応用などの「コマース機能」も持っている。

このように、仮想空間サービスは、いろいろなサービスや技術と関係を持っており、さまざまな領域と融合できる可能性を持っている。それは同時に、現在始まっているサービスが、仮想空間と結びつくことができるということでもある。

つまり、現在すでに成長しきっていて、今後の発展の方向を打ち出さねばならないサービスにとって、仮想空間サービスは将来に向けての大きなブレイクスルーをもたらすだろう。

(注) 本稿は、『メタバース調査レポート2009』(メタバース協会監修、インプレスR&D発行)の原稿を再編集したものである。



[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