

平成20年2月12日(火)13:00  
経済記者クラブ レクチャー

3Dインターネットビジネス研究会 実証実験分科会  
セカンドライフ・SIM「Kyoto 3Di Lab」の開設について

平成20年2月12日(火)  
3Dインターネットビジネス研究会  
(事務局:財団法人京都産業21・藤田)  
(TEL:075-315-8677)

3Dインターネットビジネス研究会(会長:西浦 洋(京都リサーチパーク株式会社代表取締役社長))は、次代のインターネットのプラットフォームとして発展が期待される3Dインターネット(仮想空間)の可能性を探るため、京都、関西の大学、研究機関、企業、行政、産業支援機関の参加により、昨年9月に設立し活動を行っています。

研究会では有力な仮想空間サービスである「セカンドライフ」を活用し、学術やビジネス活用など多様な可能性と課題を検証するため、活動の一環として実証実験分科会(委員長:細井浩一(立命館大学映像学部教授))を設立しました。

分科会では実証実験を実施するため、独自にSIM(島)を確保し事業内容を検討してきたところです。

この度、SIM名を「Kyoto 3Di Lab」として下記のとおり分科会のSIMを開設いたしますのでお知らせいたします。

分科会ではこの共同実証実験プロジェクトを今後1年間にわたり実施することとしています。

仮想空間を活用した事業はすでに国内外の一部企業を中心に始まったところですが、仮想空間をテーマにした産学公連携によるプロジェクト事業としては我が国最先端の取組です。

記

- 1 SIM名  
セカンドライフ「Kyoto 3Di Lab」
- 2 開設時期  
平成20年2月から同年12月末までを予定
- 3 目的  
個々の企業や団体では参入ハードルが高い仮想空間の活用を検証
- 4 SIMで実施する事業
  - ・3Dインターネットを活用したビジネスの可能性検証
  - ・大学・研究機関が開発した先端技術の可能性検証
- 5 事業の概要  
SIM内に次の4エリアを設定し活用方法や可能性、課題を検証  
エデュケーションエリア
  - 主として大学が実施する仮想空間を活用した学び -eコマースエリア
  - 仮想空間を活用した電子商取引・サービス -

- ・プロモーションエリア  
- 仮想空間を活用した広告、販売促進や企業情報の発信 -
- ・コミュニティエリア  
- 仮想空間でのコミュニケーションやSIM全体のイベント開催の場 -

【特記事項】現在のところ完成している主なプロジェクトは次のとおり（詳細は別添資料）

#### エデュケーションエリア

京都大学 ICT イノベーション 2008 in セカンドライフ  
学生が提案した仮想空間ビジネスプランの発表

#### 立命館大学

大学広報の実証実験、映像学部の教育と成果の発信、文部科学省グローバル COE プログラムの研究発信

#### 和歌山大学

多言語翻訳システムの仮想空間での有用性確認のための実証実験

#### 伝統技術と先端技術の融合化研究会（京都工芸繊維大学地域共同研究センター）

研究会活動においてコミュニケーションの形成と発想の支援について可能性を検証する実証実験

他、京都情報大学院大学が制作予定。

#### e コマースエリア

以下の各企業がそれぞれ施設、ブースを設置・運営

##### 東映

ミニシアター（映画館）での新作映画のプロモーション

##### オーエフテック

顧客による化粧品関連サロンの運営

##### 大東寝具工業

寝具・インテリアのショールーム及び寝具選びのサポート

##### 太洋堂

源氏物語千年紀関連ブース

##### ナスコ

セカンドライフ参入支援サポート

本プロジェクトでは1年間にわたり実証実験を実施。

プロモーション、コミュニティエリアは今後順次オープン予定

#### 4 実証実験参加企業・大学、機関

##### 企業

(株)アドルック、(株)インスパイア、(株)エフエム京都、オーエフ・テック(株)、大阪ガス(株)、カゴヤ・ジャパン(株)、京都新聞社、京都リサーチパーク(株)、KBS京都、大東寝具工業(株)、(株)太洋堂、東映(株)京都撮影所、(株)トーセ、ナスコ(株)、(株)日商社

##### 大学・教育機関

京都情報大学院大学・京都コンピュータ学院、京都大学、立命館大学、和歌山大学  
伝統技術と先端技術の融合化研究会（京都工芸繊維大学地域共同研究センター）

行政・産業支援機関

(財)京都産業21、京都商工会議所、京都府

(参考)セカンドライフとは？

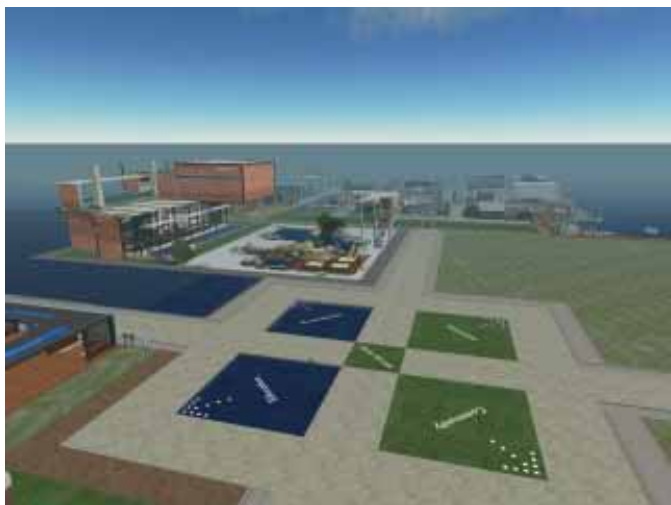
米国リンデンラボ社が運用するデータセンターのサーバー上に構築される3D(三次元) - CG(コンピューターグラフィックス)ベースの仮想空間。

2008年1月現在、全世界で登録者が1,000万人を突破。

セカンドライフでは、世界各国の人々がアバターを介しコミュニケーションを行い、現実通貨に交換可能な仮想通貨を用いて経済活動が行われている。

米国や日本をはじめ世界の代表する大手企業等のセカンドライフへの進出が相次ぐ状況。

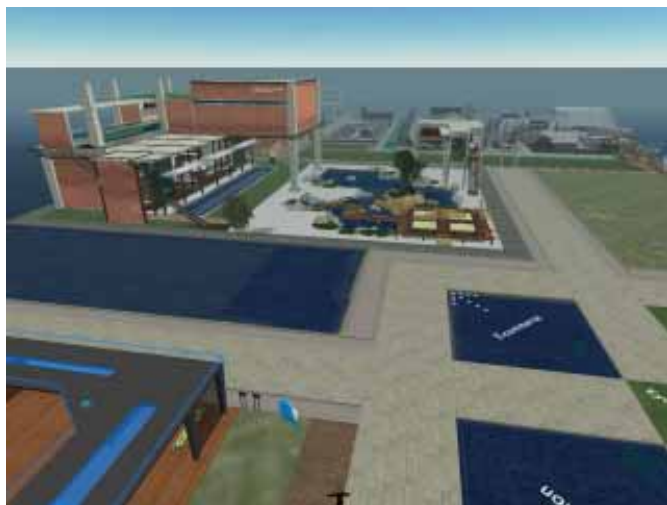
# セカンドライフ SIM 「Kyoto 3Di Lab」



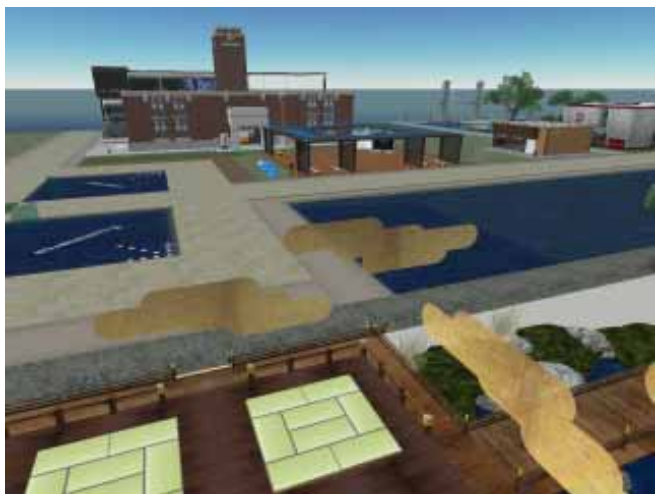
eコマース、エデュケーション、プロモーション、コミュニティの4つのエリアで構成



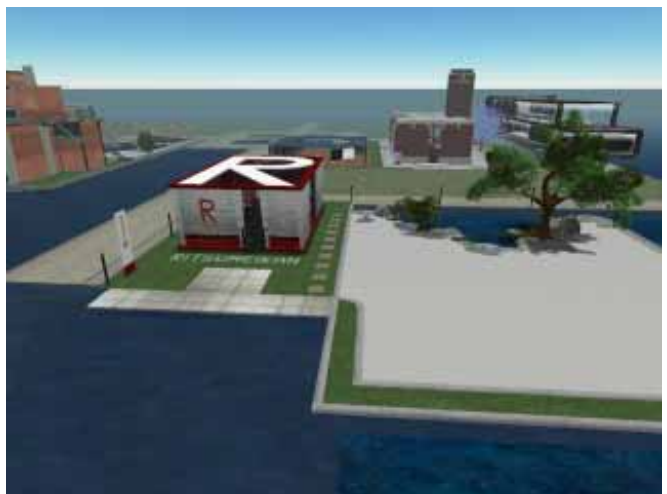
eコマースエリア



eコマースエリア



エデュケーションエリア



エデュケーションエリア