

Second Life

何でも可能で自由なバーチャル世界、インタラクティブな広告媒体としても注目

米 Linden Lab が提供する「ネット上の3D仮想世界」。3Dグラフィックで作られた自身の分身「アバター」を操って、仮想世界での様々な活動を自由に楽しむことができます。2007年7月には日本語版(β版)がリリースされ、一般プレイヤーのみならず、企業からも新たな広告宣伝媒体として注目されつつあります。

セカンドライフの最大の特長は、プレイヤーに与えられた高い自由度です。アバターは、身長、体型、容姿、ヘアスタイルまでを自由に加工可能。そしてそれらは、仮想通貨「リンデンドル」を介してプレイヤー間で自由に売買できるのです。さらに特長的なのは、Linden Lab よりゲーム内の土地を購入できること。購入した土地の分譲や賃貸、土地の転売ビジネスなども可能で、資金さえあれば広大な土地を購入し、そこに都市を開発することもできます。プレイの基本料金は無料。ただし土地所有権を得るためには有料アカウントに切り替える必要があります。ところで、この世界に企業が注目しているのは何故でしょうか?その理由のひとつは、従来のWebの表現・コミュニケーション能力を超える3D仮想空間「メタヴァース」の代表例と見なされているためです。メタヴァースとは、誰もが自由に世界の一部を変えられる、オープンソースな3D仮想空間のこと。自由な行動やコミュニケーションが楽しめ、様々な物を作ることで世界を変えられるセカンドライフは、この条件を満たすツールのひとつ。企業にとっては、よりインタラクティブかつ濃密に消費者への広告宣伝活動などができる場となり得ます。セカンドライフに企業が注目するのは、世界的に広告費がインターネットへと移行する中においては、自然な現象なのかも知れません。

続々と進出する日本企業、新たなマーケティング展開の可能性も

では、具体的にはどのようなことが行われつつあるのでしょうか?日本企業の主な進出例を見てみましょう。

TOYOTA 自社保有の「島」にバーチャル自動車の試乗や購入が可能なショールームを建設

mixi 採用情報を提供するバーチャルオフィスを開設

cafetalk セカンドライフとSkypeを組み合わせバーチャル英会話教室を開講

電通 セカンドライフ世界最大級の都市「バーチャル東京」を開設

主な用途としては広告宣伝が多いものの、3D空間のインタラクティブ性を活かした新ビジネスも生まれていることが分かります。この他にも多くの有名企業がセカンドライフ内にバーチャル店舗を設置しています。



プレイヤー確保、法的問題など、残される様々な問題点

このように、企業による多様な取り組みが始まっているセカンドライフ。しかし、真に次世代インターネットの牽引役となるまでにはまだ多くの問題が残されています。そのひとつが、広告やビジネスの対象となるようなプレイヤー層を実際にはどの程度確保できているのか、という点です。2007年7月現在、セカンドライフの登録者数は全世界で830万人を超えました。しかし、60日以内に接続したプレイヤーは約173万人。すなわち、広告・ビジネス対象となり得るアクティブなプレイヤーは全体の1/4もいません。さらに、日本人の参入がまだ本格化していないことを考慮すると、日本企業にとっては、大きな広告効果が見込める環境とは現時点では言いがたいのは事実。企業の思惑が先行しがちな現状から脱するためには、アクティブプレイヤー数の継続的な拡大が不可欠でしょう。また、最大の特長である自由度の高さが、リアル世界の法律との摩擦を生んでしまうケースも出てきています。

このほか、アダルトコンテンツや詐欺行為など、インターネット上で問題になってきた要素はほぼセカンドライフの中にも存在します。また、初心者のアバターに対し集団で暴力が振るわれるなどのハラスメントも一部で問題化しています。急速にユーザー数を増やしつつあるセカンドライフですが、さらなる発展やビジネス利用の進展には、これらの問題の解決が不可欠となるはず。何れにせよ今後も動向が注目されます。(^o^) /

アイ・シー・キューブでは、企業の競争力を高め、その成長と繁栄を支援する為の情報提供を中小企業向けのセミナーを主催しています。

株式会社アイ・シー・キューブ
〒310-0021
水戸市南町3-3-43小林ビル5F
TEL: 029-228-0116
FAX: 029-233-0882
URL: http://www.ic3.co.jp/
mail: info@ic3.co.jp

FAX版IC3通信を停止されたい方は、お手数ですがこの原稿を、FAX (029) 233-0882 までFAXしてください。

() のFAXを停止して下さい。