

# セカンドライフ 日本語版ハンドブック

基本操作からオススメSIMまで、  
楽しさ100倍!

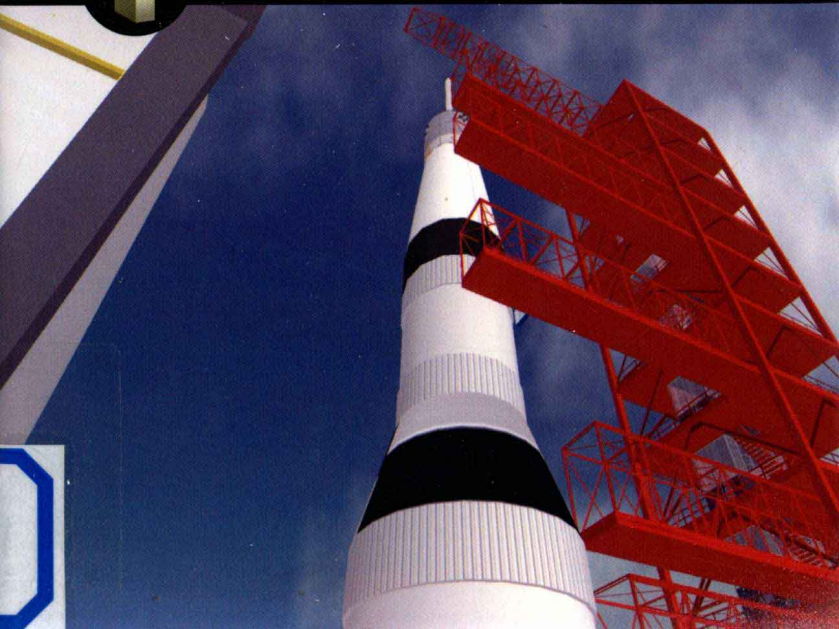
山路達也・田中拓也・リアクション

science i



サイエンス・アイ新書

SoftBank Creative



science-i



サイエンス・アイ新書

SIS-044

<http://sciencei.sbcr.jp/>

にほんごばん  
**セカンドライフ日本語版ハンドブック**  
きほんそうさ しむ たの ばい  
基本操作からオススメSIMまで、楽しさ100倍!

2007年11月24日 初版第1刷発行

著 者 やまじ たつ や たなかたくや 山路達也・田中拓也・リアクション  
発 行 者 新田光敏  
発 行 所 ソフトバンク クリエイティブ株式会社  
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13  
編集：サイエンス・アイ編集部  
03(5549)1138  
営業：03(5549)1201  
装丁・組版 クニメディア株式会社  
印刷・製本 図書印刷株式会社

乱丁・落丁本が万が一ございましたら、小社営業部まで着払いにてご送付ください。送料小社負担にてお取り替えいたします。本書の内容の一部あるいは全部を無断で複写（コピー）することは、かたくお断りいたします。

©山路達也・田中拓也・リアクション 2007 Printed in Japan ISBN 978-4-7973-4325-0



# セカンドライフ

学院図書館 日本語版ハンドブック

書章

基本操作からオススメSIMまで、  
楽しさ100倍!

山路達也・田中拓也・リアクション



## はじめに

インターネットに現れたもう1つの世界。それが「セカンドライフ」です。この世界でユーザーはアバターと呼ばれるもう一人の自分を演じ、生活することができます。これまでになかった新しい世界に、世界中のユーザーが飛びつきました。登録ユーザー（住人という）はうなぎ登りに増え、2007年9月現在で、約960万人にまで達しています。

日本国内でセカンドライフがブレイクしたのは、まさに今年のこと。国内企業のセカンドライフへの参入が相次ぎ、メディアでも盛んに報道されたのは記憶に新しいところです。「未来のプラットフォーム」「究極のコミュニケーションツール」など、さまざまな表現が飛びかい、セカンドライフの可能性の大きさが注目を集めました。

とはいえ、セカンドライフは当然のことながら、完成された世界ではありません。キーボードの操作は難解だし、インタフェースの一部は英語のまま。クライアントソフトに至っては、日本語版はいまだにベータ版として配布されているのが現状です。さらにセカンドライフをある程度快適に動作させるには、最新のスペックを備えたパソコンが必要になります。こうした制約があるために、多くのユーザーにとってセ

カンドライブは敷居が高いと見なされてしまうのも無理のないことです。実際、アカウントを取得したものの、少しプレイしただけでやめてしまったという人も少なくありません。しかし、これは非常にもったいないと思うのです。

そこで本書では、これからセカンドライフの住人になってみようという方や、コンピュータや科学に興味のある方に向け、セカンドライフの世界を周遊するのに便利なさまざまなガイドをご用意しました。

まず第1章では、セカンドライフとはなんなのか、どのようにしてできたのかなど、セカンドライフの世界を知るのに必要なことをまとめました。続く第2章では、セカンドライフを初めて操作する際に必要な基本操作と、最初のオリエンテーションをどのようにクリアすべきかを解説しています。

本書の肝となる第3章では、セカンドライフを楽しめるおすすめスポット (SIM) を紹介しています。セカンドライフならではの体験ができるスポットや、3D仮想空間をもっとよく知るためのスポットなど、セカンドライフの見どころを集めました。また、たんに有名なスポットを紹介するだけでなく、セカンドライフを学術目的で利用する教育機関や研究機関の動向、医療機関が行っている新しい治療の試みなど、セカンドライフのアカデミックな側面も見られるように構成しています。実際にこれらのスポットを訪れることで、いまセカンドライフの世界になにがあり、これからどのようなことが起こるのかということを考えるきっかけになることでし

よう。

なお、本書に載っているスポットを全部見て回ったとしても、それはセカンドライフの一端を見られるにすぎません。最初のうちこそ、いろいろなスポットを訪れるだけでおなかいっぱいになってしまうかもしれません。しかし、しばらく経つてくると、ただ見るだけではもの足りなく思えてくるはずです。セカンドライフでの旅は、その瞬間から始まるともいえます。本書にできるのは、旅のスタート地点まで読者の方々を導くガイドとなることです。

最後に、セカンドライフをより楽しむためのコツを1つ紹介します。それはいっしょに楽しむ仲間を見つけることです。セカンドライフにいるのは、自分一人ではありません。仮想世界といっても、画面をとおして出会う人たちはすべて生身の人間です。会話をすれば、そこには新しい人間関係が生まれます。コミュニケーションこそ、セカンドライフの楽しさという人たちも大勢います。一人ではできることが限られています。仲間がいれば体験を共有できるのです。そういう点で、セカンドライフは現実の世界と大きな違いはありません。いっしょに行動し、知識や体験を共有できる仲間がいれば、セカンドライフでの体験はより充実したものになるはずです。

いまなお拡大し続ける広大な3D仮想空間を存分に楽しむ。  
本書がその一助になることを願っています。 田中拓也

基本操作からオススメSIMまで、楽しさ100倍！

# セカンドライフ日本語版ハンドブック

山路達也、田中拓也、リアクション

## CONTENTS

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| はじめに                                             | 3  |
| 第1章 セカンドライフの魅力とは                                 | 9  |
| もう1人の自分として自由に生きる                                 | 10 |
| 通貨が流通し経済活動が生まれる                                  | 12 |
| 不動産の売買で財をなしたユーザーもいる                              | 14 |
| セカンドライフのどこかにいる友人とはかならず会える                        | 16 |
| 臨場感のあるコミュニケーション                                  | 18 |
| コミュニティ活動やコラボレーションのツールとして使う                       | 20 |
| 誰もがクリエイターになれる自由                                  | 22 |
| 物理法則や自然現象をリアルに再現                                 | 24 |
| プログラムでオブジェクトをコントロールする                            | 26 |
| プラットフォームになっていくセカンドライフ                            | 28 |
| 第2章 いますぐセカンドライフを始めよう                             | 31 |
| セカンドライフを楽しむための第一歩は<br>パソコンスペックのチェックから            | 32 |
| セカンドライフの公式サイトでアカウント登録後、<br>ビューアーをダウンロード          | 34 |
| プレミアムアカウントならセカンドライフで<br>できることが広がる                | 38 |
| プレミアムアカウントは月額9.95ドルだが<br>年間契約だと月額6ドルに            | 40 |
| 第3章 セカンドライフの基本をマスターする                            | 43 |
| 最初に降り立つMDStyle Orientationで<br>アバターの基本操作をマスターしよう | 44 |
| カメラ・コントロールウィンドウで自分の視界を操る                         | 46 |
| キーボードとマウスを使ったカメラアングルの切り替え                        | 48 |
| チャットとジェスチャーでほかの人と会話する                            | 51 |
| アバターの外見を自分の好みに変更、<br>まずは現在の外見と容姿の保存から            | 54 |
| 容姿や体格、服を自分好みに変更する                                | 56 |
| せっかち？ な人にオススメの走行&飛行テクニック                         | 60 |



|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| オリエンテーションを終えたらHelp Islandへテレポート      | 64 |
| オブジェクトを手に入れるには？                      | 66 |
| 入手したオブジェクトを身につけたり使用するには              | 68 |
| ミニマップと世界地図の表示を覚えよう                   | 70 |
| 検索やテレポート、ランドマーク機能を駆使する               | 72 |
| セカンドライフ通貨のリンデンドルを使うには                | 74 |
| 自分だけの土地を所有すれば家の建築も<br>オブジェクトの作成も自由自在 | 76 |
| 友人を登録すればログイン状態や居場所がわかる               | 78 |
| 記念撮影したり、インスタントメッセージで会話する             | 81 |

#### 第4章 セカンドライフを100倍楽しむ方法 85

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 魅力あふれるSIMを訪れてセカンドライフを満喫しよう      | 86  |
| ロケットの巨大さを実感できる宇宙博物館             | 88  |
| 星を眺めて宇宙を思いをはせる                  | 90  |
| 天文学の基礎が学べる科学展示                  | 92  |
| スタートレックの科学・文化をまじめに考える           | 94  |
| 仮想の庭園に憩い、本物の野山を想う               | 96  |
| 動物から水棲生物まで生き物と触れ合う              | 98  |
| 地球環境をまじめに考える                    | 100 |
| サーフィンやダイビングなど屋外レジャーを満喫する        | 102 |
| 新モデルやコンセプトカーにいち早く試乗する           | 104 |
| 未来の自動車は空だって飛べる                  | 106 |
| 最速への挑戦！<br>レーシングコースでスーパーカーを乗り回す | 108 |
| バイク攻防でカスタムバイクを組みあげる             | 110 |
| 個性的な乗り物でセカンドライフの景観を楽しむ          | 112 |
| アトラクションは仮想でも楽しさはリアル！            | 116 |
| 島に隠された秘密を探せ！                    | 120 |
| セカンドライフで迷路にはまる                  | 122 |
| セカンドライフから生まれた人気ゲーム              | 124 |
| セカンドライフで映画をディープに楽しむ             | 126 |
| コンピュータでつくられた世界でコンピュータを学ぶ        | 130 |

# CONTENTS

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 大人も子供も楽しめる体験型科学館           | 132 |
| エジソンと争った奇才テスラの生涯を知る        | 134 |
| 実験を通して遺伝子を基礎から学ぶ           | 136 |
| バーチャル大学でキャンパスライフを楽しむ       | 138 |
| デジタル技術を使った図書館の新しい形を体験する    | 140 |
| いにしへの文化に思いをはせる             | 142 |
| 人体の仕組みや健康について学ぶ            | 144 |
| 精神疾患に対する理解を深める             | 146 |
| 仮想空間を現実の福祉に活用する            | 148 |
| 科学が見せるアートの新しい可能性           | 150 |
| 美術館で観賞したあとは名画について熱く語ろう     | 152 |
| 仮想空間で品物を吟味できる新しいショッピングスタイル | 154 |
| ロールプレイSIMで世界観にとっぷりはまる      | 156 |
| サイバーバンクな街にジャックインせよ         | 162 |
| 架空の19世紀ヨーロッパでスチームバンクな気分に乗る | 166 |
| 現実の都市を仮想空間で再現する            | 168 |
| 細部まで精巧に再現！ 名建築巡礼の旅に出よう     | 170 |
| 逆さまな家具に座ると家の中はどう見える？       | 175 |
| 巨大SIMのスケールを体感する            | 176 |
| 島を占有する巨大建造を遊覧しよう           | 178 |
| 展望のいい実物大の超巨大タワー            | 182 |
| 有名建築家が設計した有名住宅を自分で建てる      | 184 |
| 超巨大ハウスで自分を小さく感じる           | 186 |
| 誰もがクリエイティブになれる世界の仕組み       | 188 |
| スクリプトをマスターして世界をコントロール      | 192 |
| パーティクルを使って煙や炎のショーを再現       | 196 |
| 複雑な動きを再現するアニメーションの仕組み      | 198 |
| 仮想空間で楽しむバーチャルリアリティ         | 200 |
| セカンドライフの歴史を訪ねる             | 202 |
| 参考文献                       | 204 |
| 索引                         | 205 |

## 第1章

# セカンドライフの魅力とは



ネット上の3D仮想空間は以前から存在したが、米リンデン・ラボが提供するセカンドライフほど、関心が集まったものはない。その理由はなぜか？ 第1章では、この点について明らかにしていこう。

## もう一人の自分として 自由に生きる

セカンドライフの魅力としてまず最初に挙げられるのは、人の変身願望を徹底的に満たしてくれるということだろう。インターネットは、現実の自分とは異なる「もう一人の自分」を演じやすいメディアではあるが、セカンドライフにおける自分(アバター)は外観から行動まで、事細かにつくり込める。

外見でいえば、アバターが身にまとう衣服やアクセサリーはいうにおよばず、髪型や体型、頭の形まで変えられるようになっている。さらに、現実世界の性別にこだわる必要もなければ、そもそも人間である必要すらない。ロボットのような外見のアバターもいるし、ファーリーという動物(二足歩行はしているが)のアバターを愛好しているユーザーもいる。そして、一人のユーザーが1種類のアバターしか使えないなどという制限もない。現実世界において、仕事に出かけるときにはスーツ、家で普段着になる人は多いだろう。セカンドライフでは、中世の街では甲冑姿、SFファンの集まりに出かけるなら宇宙人の格好というぐあいに、がらりと外見を変えられるのだ。

外見だけでなく、セカンドライフでの生き方も自由だ。ユーザーはBigSix(ビッグシックス)と呼ばれる規範さえ守っていれば、セカンドライフでどのような生き方をしてもよい。ちなみにBigSixというのは、「不寛容」「いやがらせ」「攻撃」「暴露」「下品」「平和の妨害」にあたる行為をしないということだ。セカンドライフ内の地域(SIMとも呼ばれる)は、Mature(制約の少ない地域)とPG(成人向け行為の禁止されている地域)に分かれており、規範は多少異なってくるものの、上記のBigSixさえ押さえておけば問題はない。



貴族のような生活も、冒険家のような暮らしも、選択はすべてユーザーにまかされている。



ファリーの外見を調整しているところ。体型もたんに太っている・痩せているというだけではなく、微妙な調整が可能だ



肌の色つやもおしゃれには重要な要素。セカンドライフでは、こうしたスキンも売買されている(自分でつくることも可能)

## 通貨が流通し 経済活動が生まれる

インターネット上の多人数参加型ロールプレイングゲーム、すなわちMMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Gameの略) では、RMTという行為が大きな問題となっている。RMTとは、リアルマネートレーディング (Real-Money Trading) の略で、現実の通貨によってアイテムを売買することを指す。MMORPGで自分のキャラクターをレベルアップするにはとにかく時間がかかるため、忙しい人はレアアイテムをRMTで入手することも多いようだ。しかしたいのMMORPGにおいて、RMTは不正行為として禁じられているのが現状である。理由としては、ゲームバランスが壊れたり、詐欺などのトラブルが頻発することが挙げられるだろう。

ところが、だ。セカンドライフではRMTは公認されているどころか、独自通貨による確固とした経済活動が成立しているのだ。セカンドライフ内通貨のリンデンドルは、米国ドルと相互に交換できるため、セカンドライフ内の活動で利益を上げている (逆に損失を被っている) ユーザーも少なくない。オーソドックスな手段は自分でつくったオブジェクトを販売することだが、それ以外に現実世界の物品を販売したり、セカンドライフ内でサービスを提供することで金銭を得ているユーザーもいる。それこそ、道ばたでおもしろい踊りや大道芸をしてもよいし、セカンドライフに不慣れなユーザーの観光ガイドを務めるのも、すべて“あり”なのだ。法的に問題ないことであれば、なにをやってもかまわない。

なお、セカンドライフ内では種々のギャンブルも活発に行われていたが、2007年7月以降、米リンデン・ラボはポリシーを変更



し、ギャンブル活動すべてが禁止されることになった。バーチャルギャンブルで一攫千金をもくろんでいる人は注意が必要だ。



ダンスパッドの上で踊ってリンデンドルを稼ぐアバター。お金が稼げるイベントがあるところには人が集まってくる



掃除のバイトでお金を稼いでいる。こうした仕事を用意するオーナーの目的は、人を集め、人気スポットとして認知されることにある

## 不動産の売買で財をなした ユーザーもいる

セカンドライフ内での経済活動を成り立たせている要因の1つに、不動産の存在がある。通貨によって、土地の売買や貸し借りを行うことが可能なのだ。セカンドライフの土地には、開発元の米リンデン・ラボが所有するメインランド(地図中央にある島の集合)と、その周辺にある個人所有の島、すなわちプライベートSIM<sup>シム</sup>がある。メインランドの土地を買うには、有料会員であるプレミアムアカウントでないとはいけませんが、プライベートSIMの土地の売買や貸し借りは、無料のベーシックアカウントでも行える。さらに、島を米リンデン・ラボから買い、プライベートSIMにすることもできる。要望を伝え、自分好みの島を建設することも可能だ。

所有者のいるプライベートSIMの土地を売買したり、貸し借りする場合、お金のやり取りは当事者同士で行う。土地の値段やレンタル料も市場原理や交渉によって決定されるのだ。このあたりはまったく現実社会と同じといえるだろう。

セカンドライフの不動産といえば、かならず名前が挙がるのが、Anshe Chungという女性のサクセスストーリー。彼女はわずか数ドルを元手として土地売買や貸し借りを繰り返し、巨万の富を築きあげたという。「セカンドライフは儲かるらしい」そういう話がまことしやかに語られるのは、彼女の存在によるところが大きいのではないだろうか。

セカンドライフは、3D仮想空間内にモノや土地の所有権、有限性といった概念を持ち込んだ点も特徴の1つといえる。限られた土地を売ったり、買ったりすることにより、市場原理が働き、相場が形成されていくのである。

