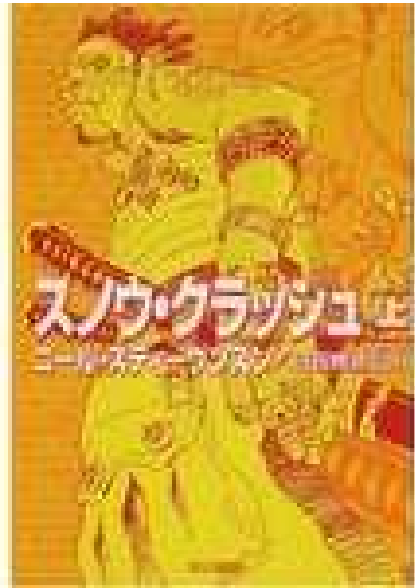


スノウ・クラッシュを超えて -仮想世界の現実と未来

Hyo Yoshikawa

Snow crash



1992年 ニール・スティーブenson作。

米国ベストセラー、日本国内でそれほど話題にならず。
米国はなく、世界は「フランチャイズ国家」によって細分化、
軍閥国家群が覇を競っている。

リアルの世界と巨大なコンピューターネットワークで構築されたバーチャル世界を自在に行き来して、コンピュータウィルス「スノウクラッシュ」の謎に迫るのは、凄腕のハッカーにして剣士、そして未来社会では限りなくクールなピザ配達人であるという奇想天外な英雄、ヒロ・プロタゴニスト(黒人を父に、韓国系日本人を母にもつ設定)

「特急便屋」の少女Y.Tは15才。2人は謎の解明を求めて遠い過去と未来を繋ぎながら、「二つの世界」を疾走する。米国では「ポストサイバーパンク小説」の代表作として称えられた。

「セカンドライフの原型」(フィリップロスデール)

セカンドライフとスノウ・クラッシュ

SL

SC

Network

インターネット

地球規模の光ネットワーク

移動

TP・飛行

乗物

PC

ヘッドマウント

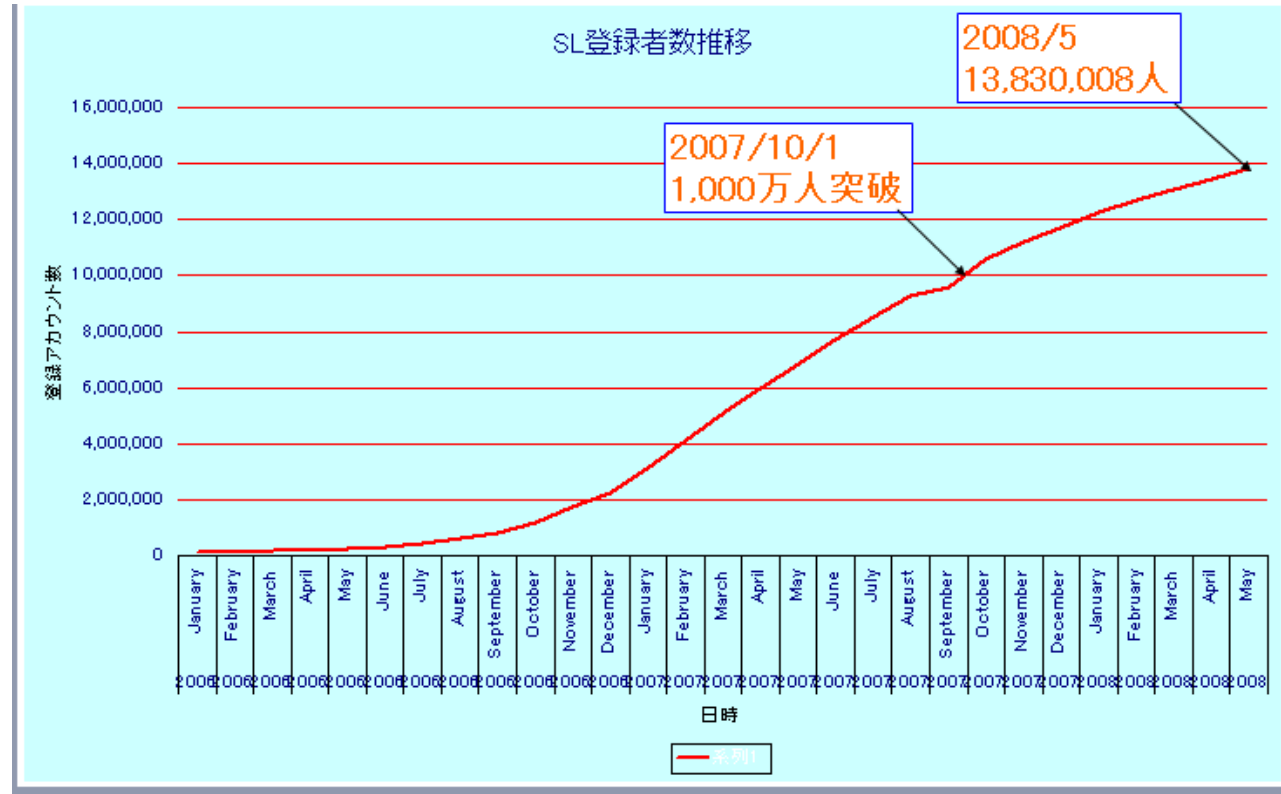
アバター

貧者のモノクロアバター

死

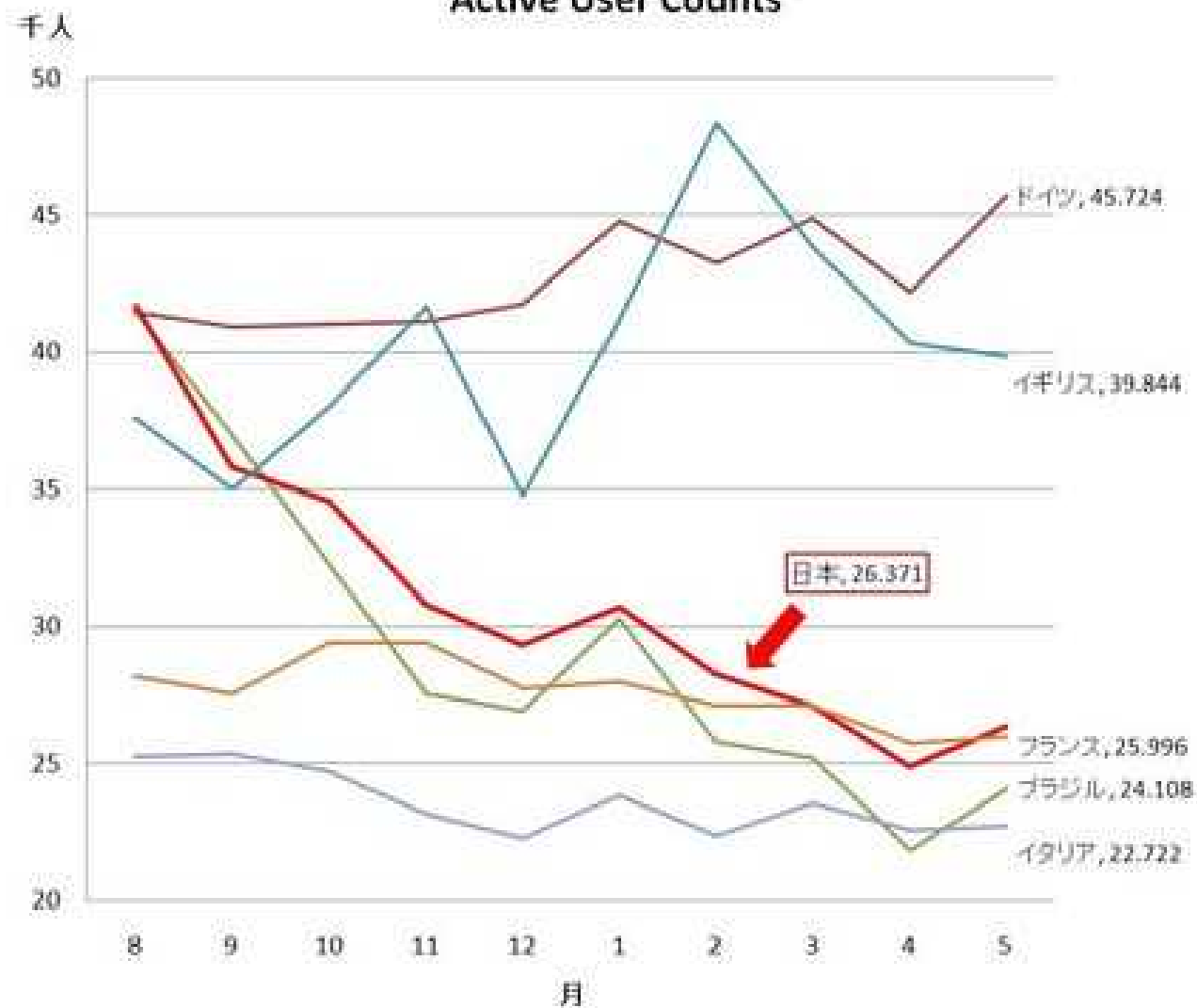
機能停止(一時的)

現在の状況

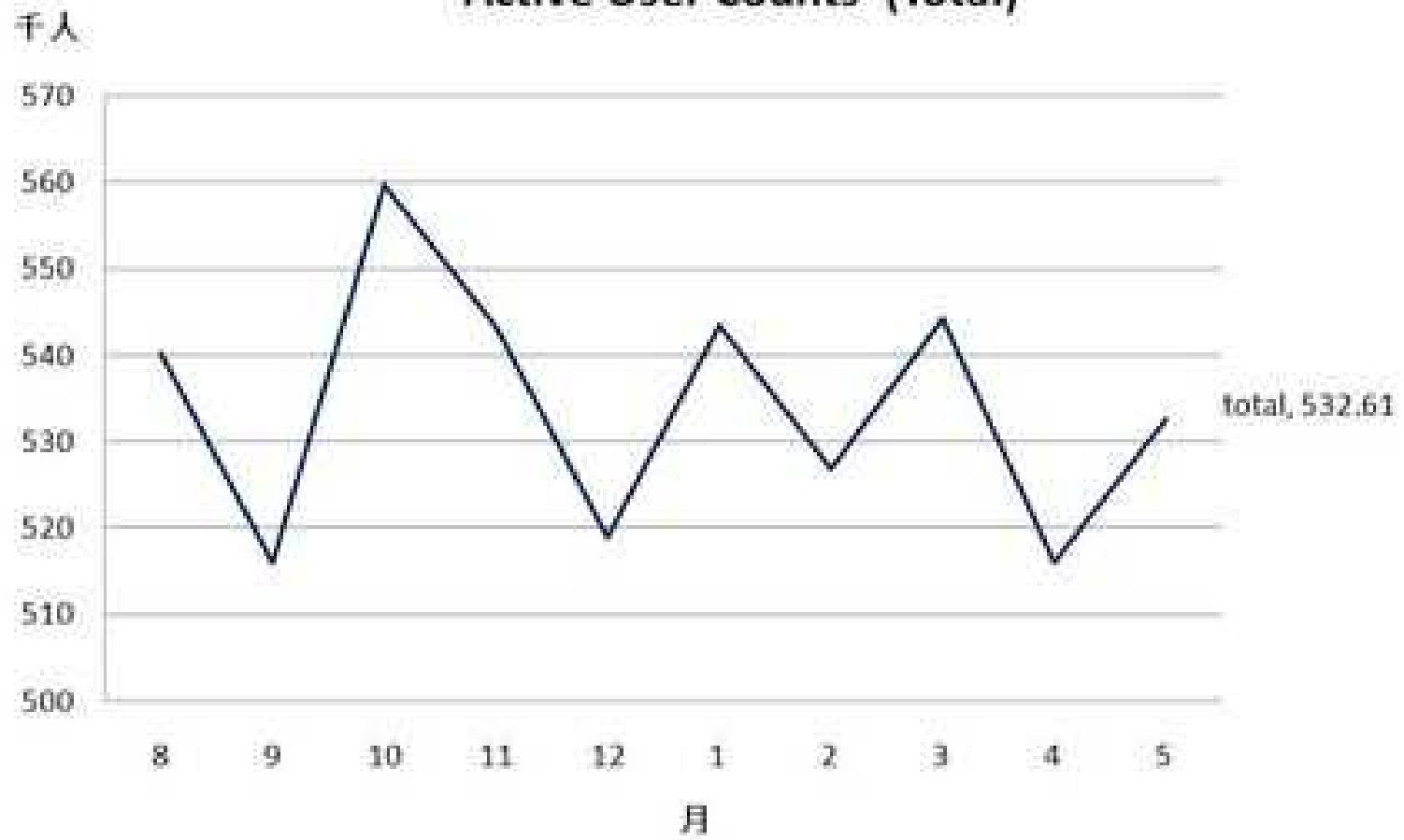


- ・2007年10月11日に登録者が1000万人を突破。
- ・2008年5月末の住民数は1,383万8人

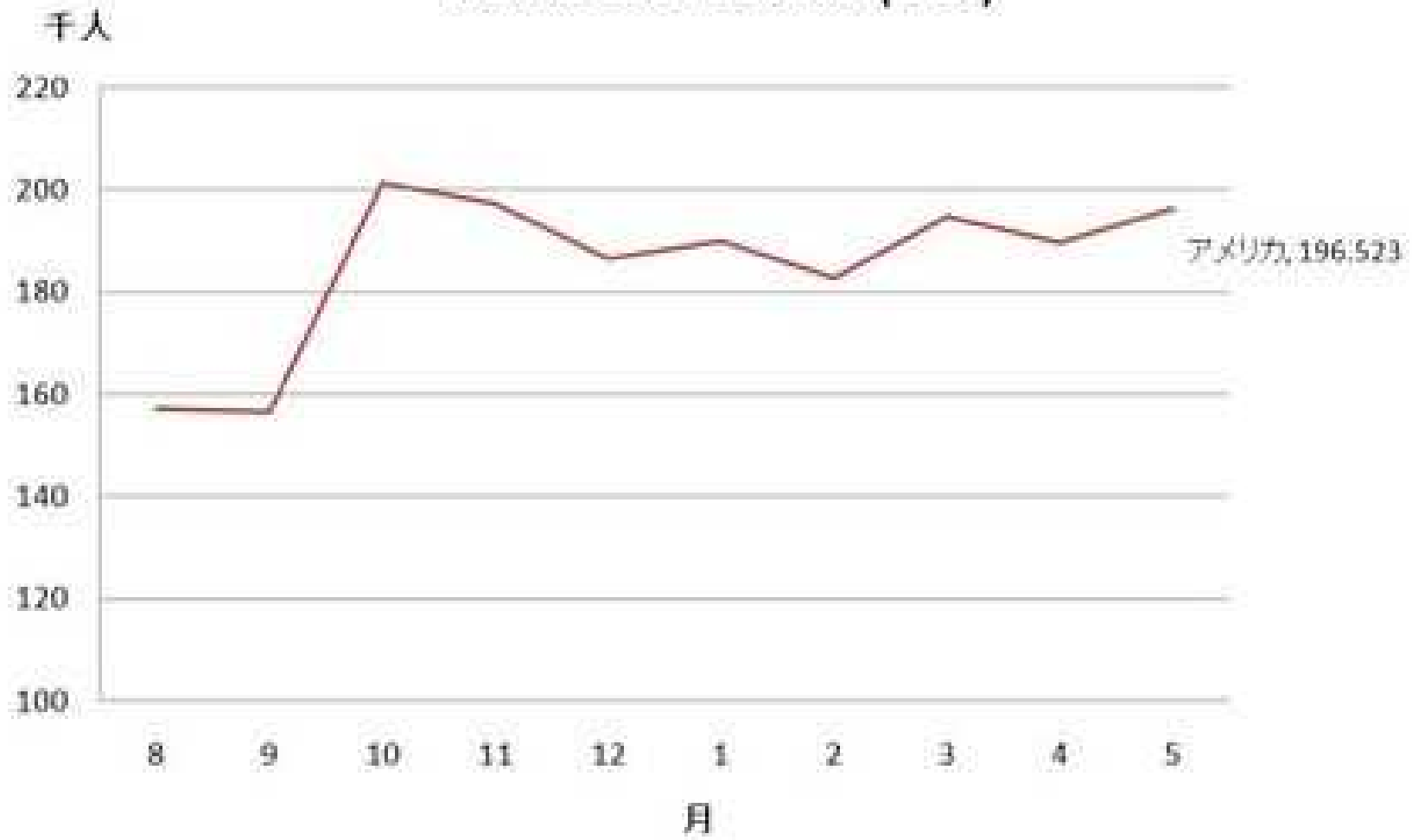
Active User Counts



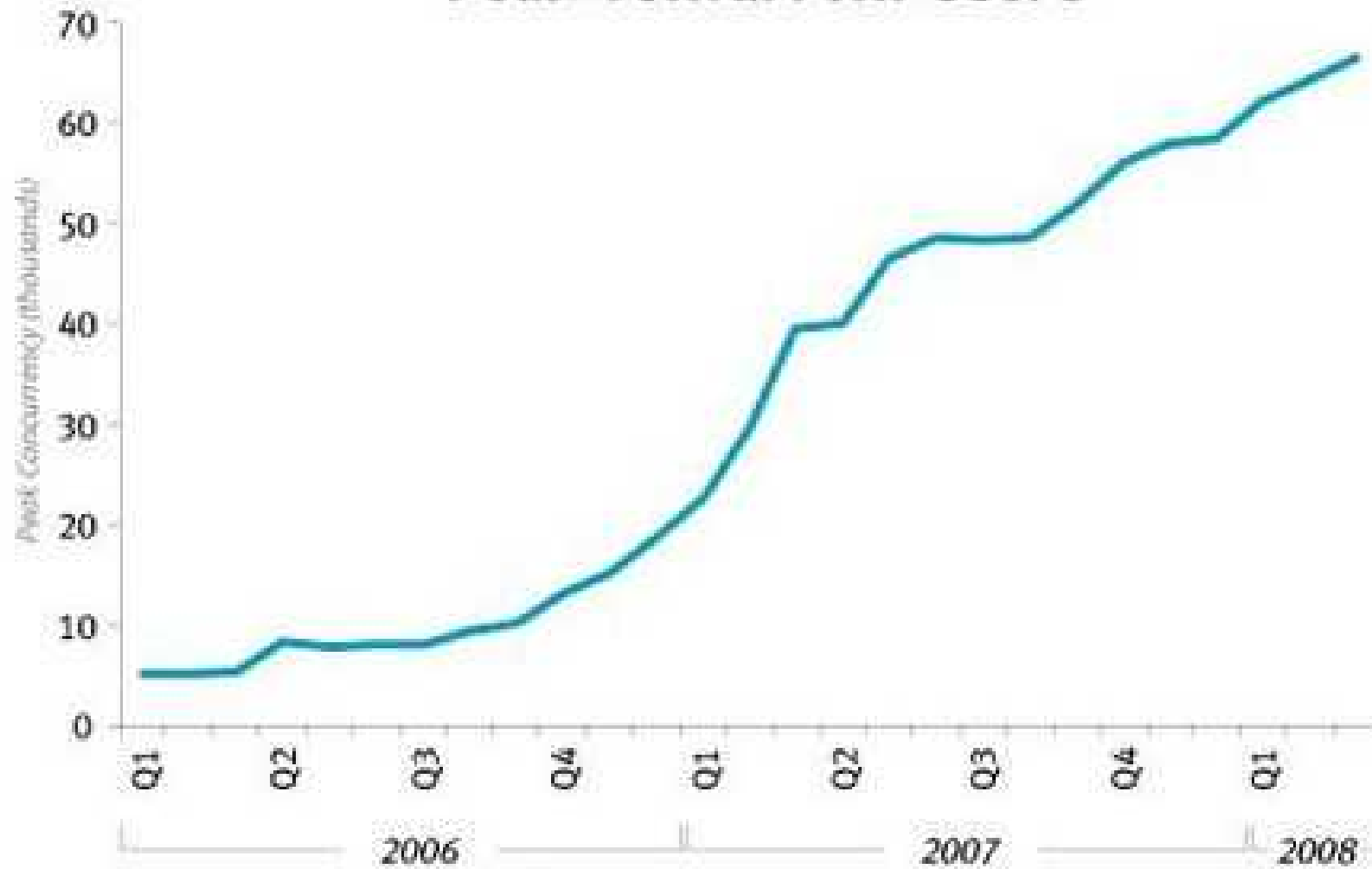
Active User Counts (Total)



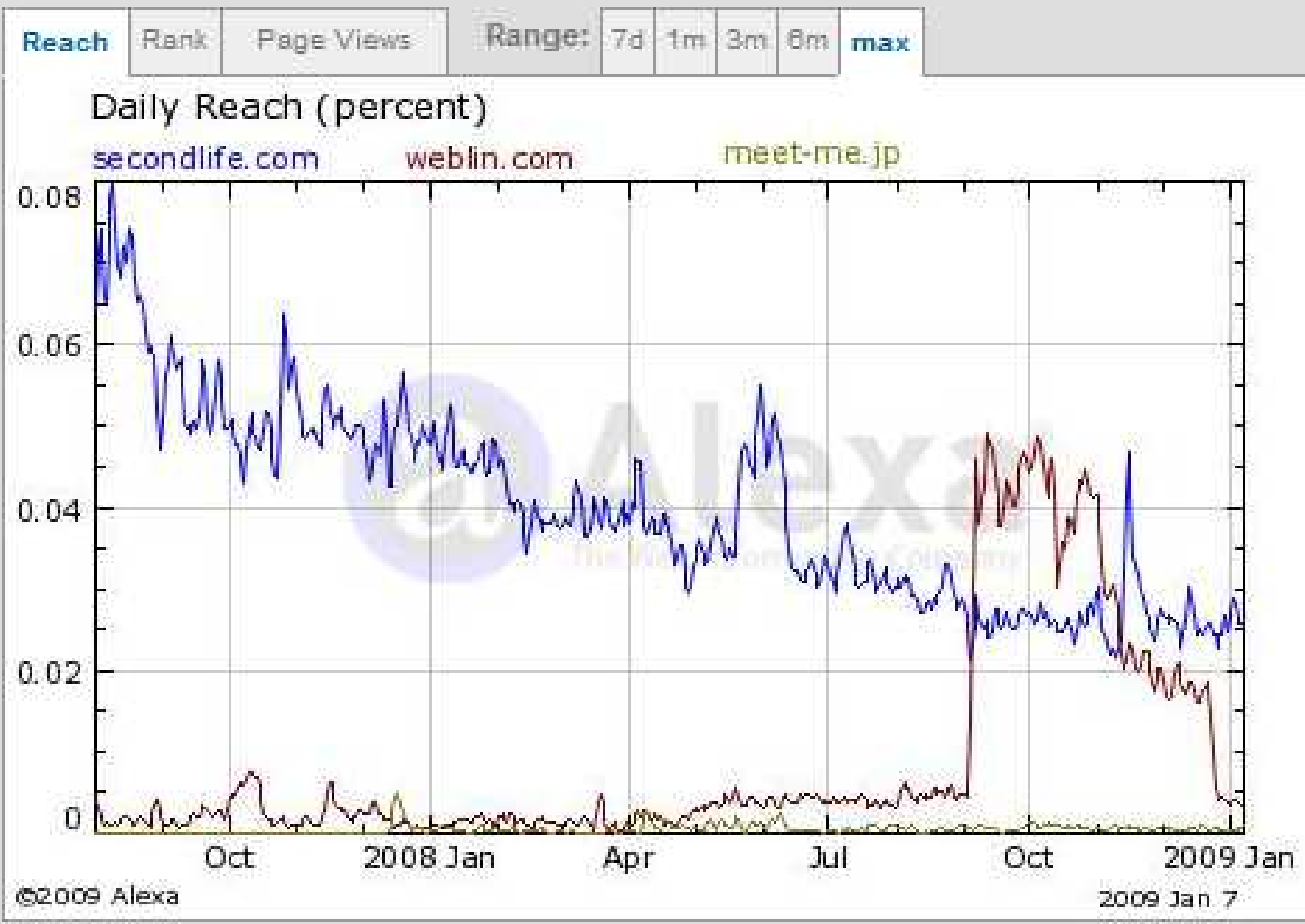
Active User Counts (U.S.)



Peak Concurrent Users



Traffic History Graph for secondlife.com



土地バブルの崩壊

SIMをめぐる「政策」の混乱



ビジネスモデルの不確定(広告モデルではない)

技術的課題

文化的課題

圧倒的な制作能力



圧倒的なユーザー数

**新しいビジネスモデル(広告
モデルではない)**

RMT

OpenSIM (重要)

前提：メタバースにおける知の3Dプラットフォーム構築

イメージ図など

仮想キャンパス



産業デザイン・伝統芸能の伝承

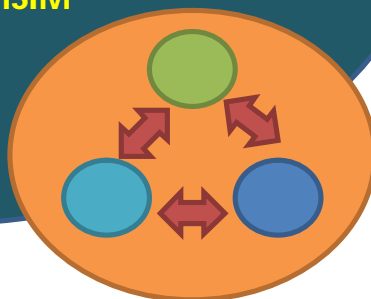
危険地域でのオペレーション



映像・音楽ストリーミング



OpenSIM



研究により期待される成果

教育に関する状況は大きく変わりつつある。グローバル化の流れの中で、世界に立って同じ舞台で日本人としての特質を保ちながら、堂々と自己表現のできる**人材育成**が各分野で求められている。

加えて、資源に関する危機的な状況が叫ばれる中、知的労働で**国際競争力**を維持するための教育改革に関する国家的、社会的な要請は急務であるといえる。

そうした中であって、コスト面と地域性を選ばず、しかも**体験的な知識取得**を実現できる**メタバース**における教育コンテンツ、カリキュラム、システムにおいて世界に先んじていくことは21世紀の日本社会に対して大きな貢献をもたらすと考えられる。

また**次世代高速ネットワーク**とのインフラ、最新映像配信技術・コンテンツの融合の試みはインフラやライフスタイルの変革といった大きな社会的なフレームワークの変革につながり、次世代の**社会システムの変革**を志向する弊所の趣旨にも合致するものである。

スケジュール素案

1年目



基礎研究
環境作成
研究体制整備

2年目



研究 Stage1
カリキュラム構築
試験運用

3年目



研究 Stage2
カリキュラム完成
本運用

4 - 5年目



研究 Stage3 -
発展研究
ジャンル拡大

Waseda Metaversity (仮想空間の研究・教育施設)

2009年春より、教育研究施設として活動開始 (現在 3 棟) 拡張展開・OpenSIM展開

