

仮想空間のリアルなまちづくり

ビジネスの展開

まちづくりとIT

藤澤 徹

インターネット上の仮想空間の代表例として「セカンドライフ」(以下SL)が一般のメディアでも取り上げられるようになった。誰もが仮想3Dの世界で活動することができ、商売もできることから新たな「世界」と注目されてきている。一方で、仮想空間そのものの技術的な面でのユーザービリティの問題や自由度が高すぎる(逆)に弊害となることなど、さまざまな要素からの浸透度の低さも指摘されている。

仮想空間とは

本文に入る前に「仮想空間」について簡単に定義しておく。ただし、複雑な技術部分については、当レポートの性質上割愛する。

仮想空間とは、次元空間をパソコン(以下PC)上で表現するために、3Dポリゴンという手法で映像化することである。実際には、何百万、何千万という多角形を繋ぎ合わせることで、奥行きのある空間を表現している。通常のPCでも動作するが、グラフィックボードを搭載しているPCなら、3Dエンジンによって加速されるので、処理はスムーズになる。SL内で表現されるあらゆる物は、3D化されているので、現実の世界と同じような空間が存在しており、そこに街が形成される。2D表現と違い、裏もちゃんとあるので回りこんで見る事が出来る。インターネットのオンラインショップだと商品は写真で確認出来るが、SL内の商品は3D化されているので、本物に近いリアルさになる。

仮想空間でのまちづくり

まちづくりゲームの代表例とされる「シムシティ」は自分の街を發展させていく、アメリカ生まれのゲームである。醍醐味は、ビルを建てたり道路を通したりと「自由」に「街作り」を楽しめる点。ところが、ゲーム大国日本での知名度は



セカンドライフのワンシーン



シムシティの画面



やっとかめIランド

はなく、現実世界と地続きな「不完全な自由」によるものという見方がある。例えば、大学生のマイミクを辿ると大学生が続くというように、つながりそのものの属性が極端に変化することはあまり見かけない。逆に、勝手にルールを作っていくアメリカ文化から生まれたSLの、「何でもできる世界」では目的を持たない日本人は迷子になるのかもしれない。

仮想空間への高い入り口

さて、こういった仮想空間へ参加するためにはいくつかの手続きを踏むことになる。ここではインターネット上で展開されているSLについて説明する。SLを歩くためには、まずSLの代理店的なサイトの会員登録になり、自前のパソコンにSLを起動させるためのビューアをダウンロードする必要がある。エンドユーザーはこのビューアを通してSLに参加する。さらに、PC自体にグラフィックボードが搭載されていなければ動作が不能あるいは極端に遅くなる。これら一連の動作環境の問題は大きく、一部のユーザーを除いては、まだまだ敷居が高くなっている。

一方で、誰もが自分の土地を持つことが可能で、その場所ですさまざまな仕掛けをつくる事ができるという自由なインフラストラクチャーは、エンターテインメントだけでなく、まちづくりの側面か

ら見ても魅力的である。今後のPC環境の進化と、SL側のユーザービリティの向上ですさまざまな展開が期待できる。

やっとかめIランド

弊社(スペースシア)はまちづくりの専門会社である。これまでに、その経験とノウハウを生かしてインターネット上でいくつかの展開をしてきた。この度、新たな展開として名古屋文化を発信していく「やっとかめIランド(以下YI)」のお手伝いをする事になった。

YIは「ものづくりの街」と「エコシティ」を3DCGの動的コンテンツを通して発信していくものである。当初立ち上げにはSLを利用しての展開も議論されたが、前述の問題等を考慮し、文化を発信していく以上、老若男女問わずユーザービリティの高いサイトでないと意味がないという結論に至った。そこで、エンドユーザーのPCスペックに関わらず、仮想空間が体験できる手法としてフラッシュの技術を生かしたコンテンツづくりを決定した。

まちづくりの現場を実践している人間として、しばしばPC教室、あるいはPCヘルプデスク的な仕事をする事が出来るが、PCの進化と市民の技術レベルは一部の層を除いて相当な隔りがある。YIはそういった部分でもユーザービテ

ィ性を高めている。現在、名古屋の情報・文化発信を切り口に、いくつかの企業の出展を決定している。YIには江戸時代から続く老舗の企業や、名古屋を代表する企業や産業界をリードする企業まで幅広い。

弊社の役割は、街の仕掛けづくりである。特に各企業群による集落(カテゴリー)提案や、ユーザーがYIを歩きながら名古屋の街全体を発見・再確認する場の形成、例えば歴史のある企業が街の中で、いかにプレゼンテーションするかの方法、また、街に広がる森のなかでのエコツアの企画やシステムづくりなど、YI全体のまちづくりに関わる部分での提案と制作を担当している。

まちづくりコンサルの役目

YIは、現在β版開発途中という形でプレオープンしている。今後は参加企業それぞれが街の中で果たす役割や、出展企業の広告モデルなどを構築する必要がある。

仮想空間のなかで、まちづくりコンサルの役目は大きく二つある、一つは訪れるエンドユーザーに名古屋の街の魅力を伝えていくための、街中でのコンテンツを提供していくこと、二つ目は出展企業がYIに参加することでメリットや費用対効果を提示し、さらに、企業がまちづくり活動へ参加することを促していくことである。いずれも、これまでのリアル空間でのまちづくりの経験とノウハウを生かせる部分である。

あくまで「仮想」というリアル空間とは違う分野ではあるが、仮想での新たなまちづくりの提案や社会実験など、これまでのノウハウを生かしてのビジネスは大きな可能性がある。また、これらで得たスキルはさまざまな仮想空間へのビジネス提案になるとともに、リアル空間でのまちづくりでも生かされていく可能性もある。市民参加、そして企業参加のまちづくりを仮想空間でいかに展開していくか、実践的でありリアルなまちづくりを仮想空間で試してみたい。