

3Di 研究会

3Di Education Summit 2008

講演者サマリー

**内田洋行株式会社
知的生産性研究所**

UCHIDA



セカンドライフにおける エネルギー・環境に やさしいまちづくり

東京大学公共政策大学院
客員講師 松浦 正浩 氏



3Diを活用した知の 発信と教育実践の可能性 について

法政大学 情報技術（IT）
研究センター事務室 主任 日野 好幸 氏

講演内容

現実のまちづくりとの違いを把握するため、セカンドライフ内のまちづくり実験を実施している。会場は、delidemo島（Deliberative Democracy〔熟議型民主主義〕の略）である。

第1次募集では、2つのチームを構成し、各チームに島の1／4を与え、環境とエネルギーの面からみて持続可能性が高いまちづくりを行っていただいている。

第2次募集では、小規模な区画を多数の人々に与えた上で、複数の区画からなる「まち」の都市計画規制（建築物の高さ、土地利用など）についての合意形成を試みる。

講演内容

法政大学情報技術（IT）研究センターでは昨年度に新たな教育・研究環境構築に向けた実証実験の場としてセカンドライフ上にキャンパス及び研究島を構築した。今後これらを活用した国際遠隔教育及び共同研究等を実践していく予定である。

今回は本学でのこれまでの取組事例を簡単に紹介すると共に、本学能楽研究所と共同で同研究所所蔵の貴重資料を基にセカンドライフ上で当時の能場を再現するプロジェクトや既存のe-Learning学習管理ツールのセカンドライフとの統合のためのシステム開発等、現在策定中の新規プロジェクトを中心に紹介していく。



「コンテンツ志向の空間」 3Di空間における建築・ 都市デザイン

首都大学東京
准教授 渡邊 英徳 氏



メタバースにおける 教育の可能性

SecondLife University
スタッフ フリージャーナリスト 上垣 善寛 氏

講演内容

本来、3Di空間には重力などによる物理的制約が存在しない。3Di空間では、実空間の建築や都市をかたちづくる壁・床・屋根などの物理的因素に代わって「コンテンツとナビゲーション」が空間体験をつくりだしている。

この「コンテンツ志向の空間」のコンセプトに則って展開された「Archidemo（建築デモ）」「日本ブラジル交流年事業」「オバマケイン」などの多分野コラボレーションによるプロジェクトを紹介する。

講演内容

現社会の教育機関には、時間、場所、学歴など様々なハードルがあり、自由に教育を受ける機会を提供しているとは言えません。

我々SLU（セカンドライフユニバーシティー）は“いつでもどこでも誰でも”学べる「理想の大学」をコンセプトに、メタバース空間を利用して対談などのイベントや講義を行っています。

3Di Education Summit 2008ではSLUが実施した活動の模様と、今後の展開を発表します。



メタバースにおけるコミュニティ運用報告と、ものづくりに関する3D教育システム構想

早稲田大学
客員研究員 殿岡 良美 氏



技能のアーカイブを目指して

宮城教育大学 技術教育講座
准教授 安藤 明伸 氏

講演内容

セカンドライフを中心とした早稲田大学のメタバースへの取り組みの現状、及び社会システム工学研究所として3Dコミュニティを構築してきた立場から、その実態と運用、発展に関する研究報告を行います。

また、日本の国内産業におけるものづくりのノウハウを伝える、3D教育システムの開発構想についてのプレゼンテーションを行います。

講演内容

私たちは、子どもたちを対象にした「体の動き」を再現する教材を作ろうと考えています。その教材の機能には、アニメーション機能を用いた工作時の工具・道具の操作の仕方、体の動かし方、怪我のシミュレーションによる安全指導等を含めたいと考えています。

方法としては、実際にモーションキャプチャしたデータを流用できないか検討しています。このアプローチは、現行の道具以外にも、伝統的工具の使われ方を再現することや、スポーツ動作にも応用できると考えられます。セカンドライフ内で動きがどこまで正確に再現されるかが課題です。



京都の産学公地連携による3Dメタバース活用実験

立命館大学
映像学部 教授・副学長 細井 浩一 氏



セカンドライフを用いた学生向け学習ゲームの開発構想

駒澤大学
グローバル・メディア・スタディーズ学部
准教授 山口 浩 氏

講演内容

2007年9月より活動を開始した、京都における産学公地連携でのセカンドライフ活用実証実験である「Kyoto 3DiLab」の取り組みを紹介する。

また、そこにおける立命館大学の独自の取り組みとして、

- 1) 大学広報エリア
- 2) 教育活用エリア（映像学部）
- 3) 研究活用エリア
(文科省グローバルCOEプログラム)
- 4) 産学連携エリア
の状況と展望について報告する。

講演内容

仮想世界サービスとしてのセカンドライフの大きな特徴の1つは、スクリプト言語を仕込んだオブジェクトをユーザー自らが作り出せることにある。

これを使い、学生が、キャリア開発やリスク管理、金融商品などについて自ら学ぶための学習ゲームの制作を行う取り組みを進めている。学習ツールとしてのゲームの効果についてはすでによく知られているが、ただそれを利用するだけでなく、自らゲームをデザインし、作り上げていくことで、さらに学習効果を上げることを狙う。



リアルともオンラインとも 異なる体験型語学レッスン 「立体英会話」とは

バーチュオシティ株式会社
代表取締役 小林 昇 氏



“インターバース”による 新たなマーケットの可能性

3Di株式会社
取締役/CTO 鎌田 卓 氏

講演内容

独自の3D教育コンテンツを活用した
バーチャル・語学スクール「CHACHAT!」を
セカンドライフ内で運営しています。

仮想世の中で実際どのように語学教育を行っているのか。当プログラムの特徴である、世界中から人々が集う国際性、アバターを通したリアルタイム・コミュニケーション、3Dを活用したシミュレーションが融合した新しいスタイルの体験型語学教育、「立体英会話」をご紹介します。

講演内容

「インターバース」とは、メタバース同士が繋がり、ひとつのビューワーを通じて様々なメタバースを体験出来るネットワーク上の仕組みです。

従来個々に成立していたメタバース間に相互関係・相乗効果が発生することで、新たなビジネスチャンスが生まれていくと予想されます。

今回の講演では、メタバースの将来像である“インターバース”とそれらがもたらす新たなビジネスマーケットについて講演いたします。



宇宙教育が3Diに 期待するもの

宇宙航空研究開発機構
宇宙教育センター 主事 中村 全宏 氏

講演内容

JAXAが行う宇宙教育活動の紹介と、
宇宙教育活動における3Diの利用の可能
性と期待することについて