

# Web活用技術研究班

研究プロジェクト代表

細井 浩一

(立命館大学大学院政策科学研究科・教授)

## 3Dメタバースにおける研究発信と 研究教育環境構築の実証的研究



### 研究テーマ

#### (1) 仮想世界およびメタバースの現状についての調査研究

セカンドライフに代表されるメタバースは、今後の情報技術の総合的な実験場であるが、それが日本文化DHのような研究プロジェクトにおいて、研究対象の3Dによる可視化やインタラクティブで高度な触覚メディアとしての可能性を検証する環境として有効であるかどうかについて調査研究を行う。具体的には、リンデンラボ社の「セカンドライフ」、などを始めとして、世界の3Dメタバースの網羅的な実態調査を行う。

#### (2) セカンドライフを活用した研究成果の配信および研究教育環境

3Dメタバースを代表する「セカンドライフ」において、本拠点の研究成果を発信するメディアとしての有効性、および、本拠点における仮想的な研究教育環境の可能性について、実際に研究用のSIMを構築して実証的に検証する。①本拠点における研究実践および成果の内容をパターン化しつつ、それらの3Dメタバースにおける最適なコンテンツ化のありかた、および研究発信のデザインについて整理、類型化を行う。②いくつかの典型的な研究成果について、実際にセカンドライフ上に実装して、その効果および問題点について、発信サイドと受信サイドからログベースおよび参与観察ベースの分析を行う。

### 研究トピックス

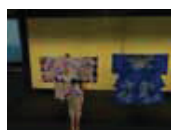
#### 仮想世界およびメタバースの現状についての調査研究

- 1) 世界のメタバースの実態調査
  - ・クローケット (ミネソタ大学)
  - ・インターネット・アドベンチャー iA (セガ)
  - ・マルチプレイヤーオンラインゲーム (MMORPG)
- 2) アバターベースコミュニケーションの原理的研究
- 3) メタバースの社会的応用についての調査と評価



#### セカンドライフを活用した研究成果の配信および研究教育環境

- 1) 能舞台のインワールド再現およびアバター用能衣装の製作
- 2) モーションキャプチャデータを活用した能ダンシングボードの開発
- 3) 学術成果の展示空間としてのメタバースの有効性と課題、および鑑賞者行動

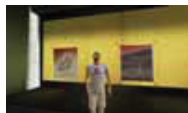


### 能楽堂エリア



<http://slurl.com/secondlife/rits-gcoe-jdh/>

### アーカイブセンター (展示室)



<http://slurl.com/secondlife/rits-gcoe-jdh/>

### 研究プロジェクトメンバー

- |              |                       |
|--------------|-----------------------|
| 【事業推進担当者】    | 細井浩一                  |
| 【学内研究協力者】    | 中村彰憲・福田一史             |
| 【客員研究員】      | 藤本 徹                  |
| 【客員研究員 (海外)】 | Prevost Laurent (スイス) |
| 【RA2】        | 浅田恵佑 (D1)             |



<http://slurl.com/secondlife/rits-gcoe-jdh/>