

C E D E C 2 0 0 7

オンラインの仮想世界はどこからきて、どこに向かうのか？

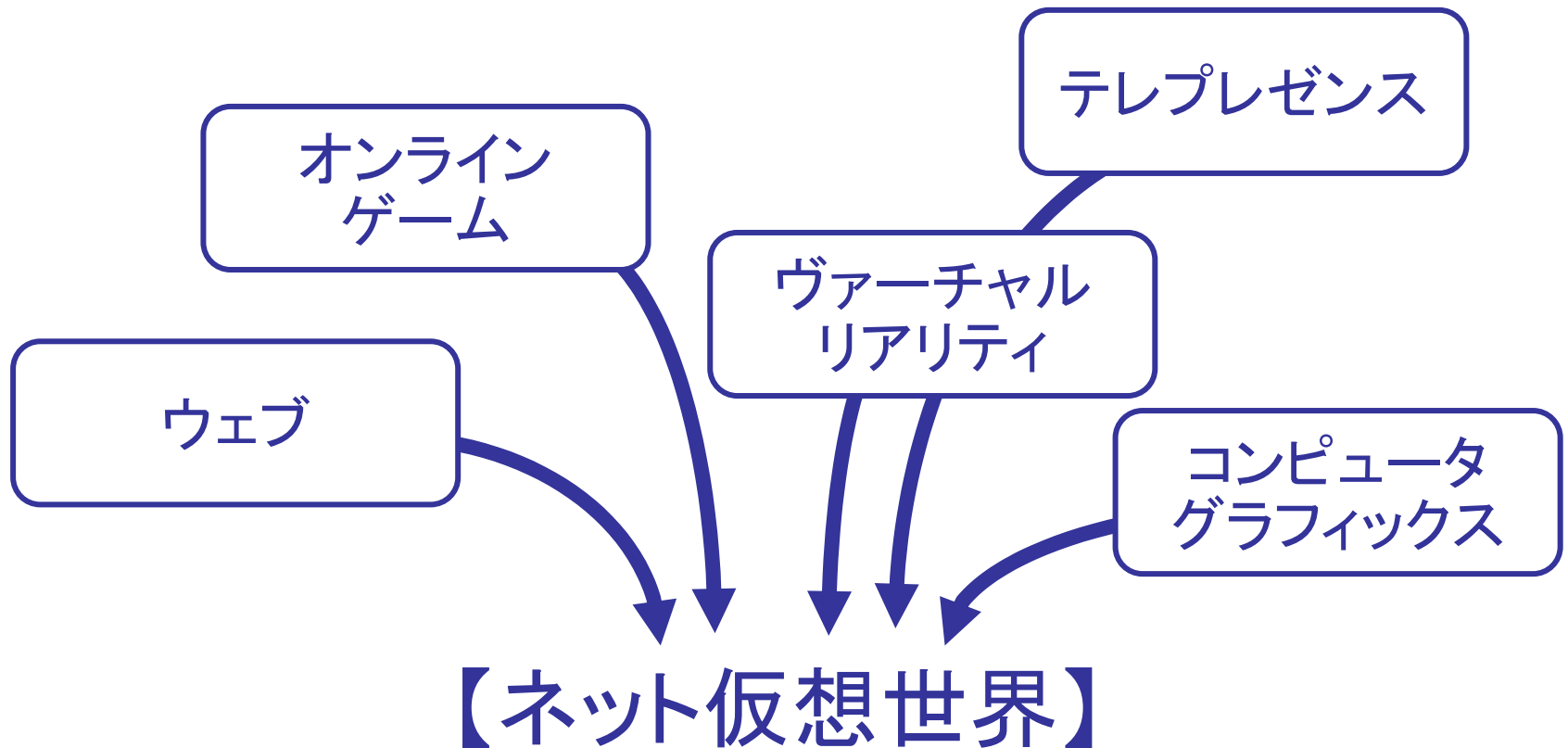


オンラインの仮想世界は
どこからきて、どこに向かうのか？

株式会社スプリューム
代表取締役 梶塚千春



オンライン仮想世界は、さまざまな技術/分野から
発展してきたものが集まっています。



オンライン仮想世界の原初的なイメージ

コンピュータ
グラフィックス

『トロン』
1982年

ウォルトディズニー
ピクチャーズ

グラフィックスに
ロバート・エイブル、
PDIなどが参画。

後のサイバーパンク
につながるイメージ

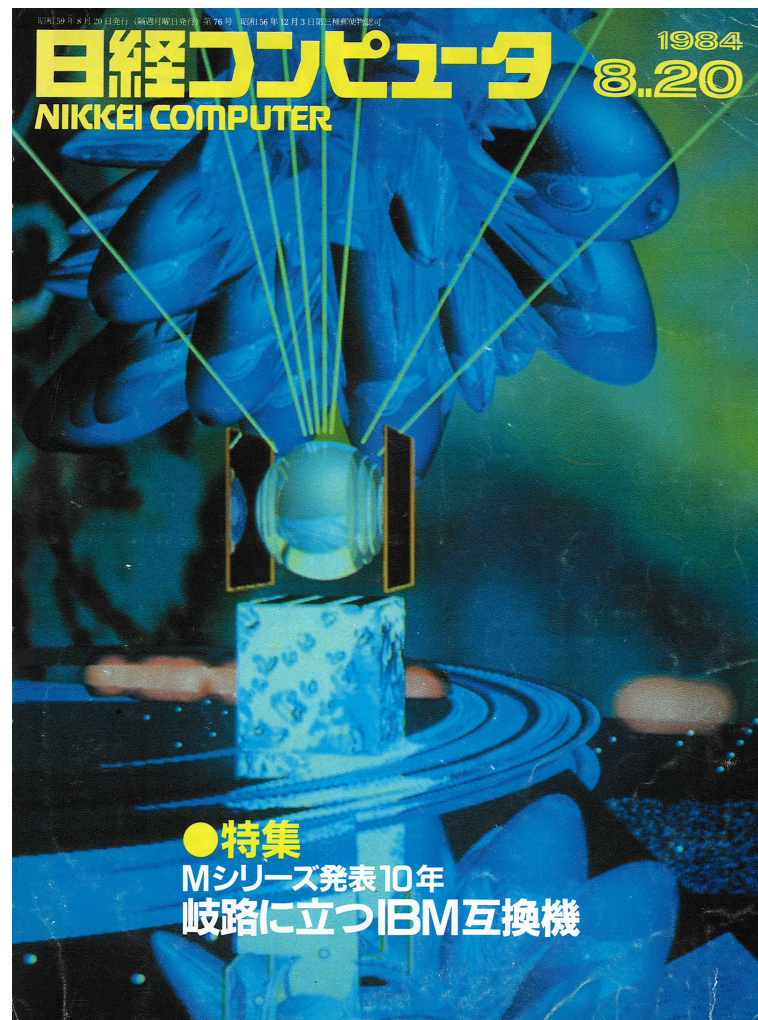


「どこにもない」イメージの世界

コンピュータ グラフィックス

雑誌表紙
1984年

梶塚千春制作
(株式会社トーヨーリンクス)





ハイエンドCGとバーチャルリアリティ

コンピュータ グラフィックス

- ・ ワークステーションにおける情報空間の視覚化
- ・ シリコングラフィックスの試み

ヴァーチャル リアリティ

- ・ HMD アイバン・サザランド(1960年代後半)
- ・ VRシステム ジャロン・ラニア(VPL社)
- ・ バーチャリティ1000 複数ユーザーの対戦

カウンター カルチャー

- ・ 「マインドミラー」 ティモシーリアリー
- ・ 東京大学におけるVRMLコンテンツ デイヴィッドブレア
- ・ 「EAVA」マックにおける脳波のビジュアル化ツール



テーブルトークゲーム ⇒ コンピュータゲーム
⇒ オンラインゲーム

ゲーム

- **ダンジョンズ&ドラゴンズ**
- **UNIX環境での初期のテキストベースのRPG**
- **「Little Computer People」**
- **シムシティ**

初期のコンシューマー向け「仮想世界」

ゲーム

『電腦漂流』

1995年

博報堂

3DOで発売された
仮想空間メディア





プレイステーション向け「仮想世界」

ゲーム

『GERMS』

1999年

株式会社ケー・エー・ジェー

CD-ROM-XAのデータ裏読み
を活用した広大な世界





VRML、Web3D

仮想世界

- **Habitat**
- **VRML、VRML97の策定**
- **コミュニティベース、さぱり、
コミュ-3D (ソニー)**
- **SIMS**
- **There、Active World、Second Life**



ウェブ

- ・データベースと連動した「ひとりひとりの情報」
- ・誰でも参加できる「ソーシャル・メディア」
- ・離れた場所でも一気につながる「コミュニケーション」

+

コンピュータ
グラフィックス

- ・「ありえないもの/状況」を体験できるようにする
- ・わかりにくいものごとをわかりやすく「視覚化」
- ・「視覚エンターテインメント」の中核を占める表現

+

ゲーム

- ・「操作の快感」を重視したインターフェース
- ・一定のルールで特定の成果を得ること

+

イベント

- ・みんなが「同じ時間に、同じ場所に」集まる
- ・「高い共感性」でわかりやすく情報/体験を伝達
- ・参加者一人一人がそこにいる「プレゼンス感覚」



スプリュームはネット仮想世界の様々な関連分野に関わってきました。

ウェブ

スプリューム社の前身にあたる株式会社ケー・エー・ジェーはコンピュータ・グラフィックス映像の制作会社として1992年に設立されました。

+

コンピュータ
グラフィックス

『驚異の小宇宙 人体III 遺伝子』(NHK1999年放映)は、高校美術の教科書にとりあげられるなど、ビジュアルライゼーションの分野において高い評価を得てきました。

+

イベント

また、ゲーム開発やテーマパークのプランニングなど、さまざまなエンターテインメント分野に関わってきました。

こうしたノウハウを結集して「新しい仮想空間プラットフォームとメディアの確立」を目指して、2000年よりネット仮想世界プロジェクトを開始しました。



スプリューム プロジェクトの沿革

- ① 2000年 ConnectableRealityプロジェクト開始
ハイパーリンクに替わる空間リンクの特許を出願。
 α 版をインターネット博覧会事務局で公開。
- ② 2002年～2003年 助成金、補助金による開発
(財)DCAJの「次世代デジタルコンテンツ制作支援事業」に採択。
経済産業省の情報通信基盤整備技術補助金事業に採択。
- ③ 2005年 技術ライセンスアウトした3Dチャット構築
- ④ 2006年 『スプリューム』クローズド α テスト開始
- ⑤ 2007年 『スプリューム』オープン β テスト開始



スプリュームの二つの技術的特徴が、
ネット仮想世界の長所を最大限に引き出します。

1.『オープンエンドな仮想世界』

空間は誰でも、弊社の許諾なく一般的なWEBサーバーから自由に配信できます。URLを指定してそれぞれの空間を読み込みます。
同じ空間を訪れたユーザー同士が互いに見えて、会話できます。

2.『空間リンク』

今までのWebのハイパーリンクでは、特定の文字や画像をクリックすると別なページを読み込んで画面が切り替わります。
空間リンクでは、空間から空間へとサーバーを超えて世界がつながっていきます。つながった先の世界も「見えて」「出会えて」「歩いて行けます」。



スプリュームの提供するユーザー体験

- プレゼンス感(そこにいる感覚)の高い
ソーシャルメディア
- リアルタイムのコミュニケーション
(チャット)
- さまざまな視点から情報を
能動的に閲覧する(3D世界)
- サーバーサイドで動くプログラムによるアバタ
(Non Player Character)
- 細やかに蓄積できるユーザー動向
(高いトレーサビリティ)

オープンエンド

ウェブの進化形としてのスプリュームの第一の特徴です。

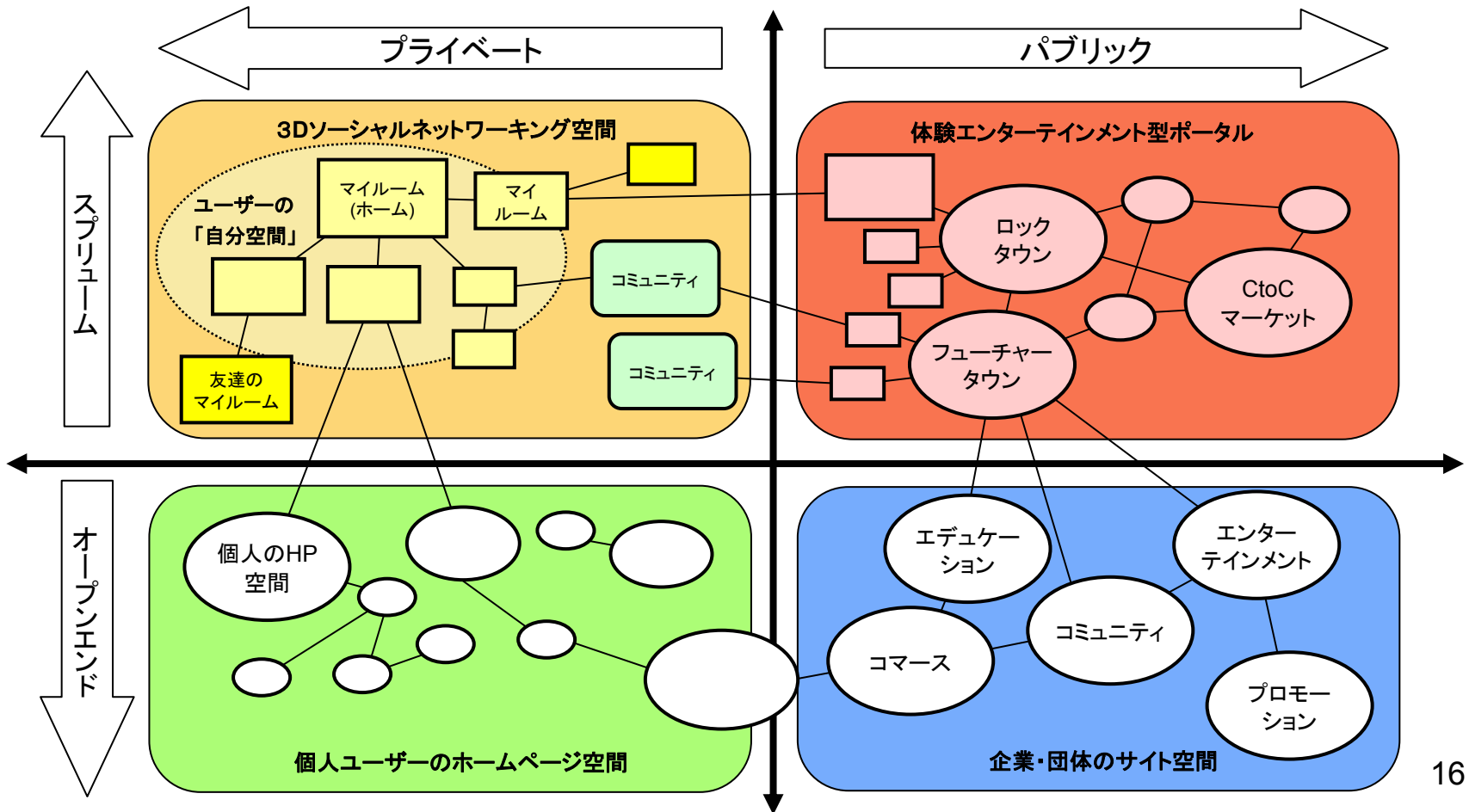
空間は誰でも、
弊社の許諾なく
一般的なWEB
サーバーから
自由に配信できます

URLを指定して
それぞれの空間を
読み込みます



オープンエンド

オープンな世界からプライベートな世界まで





空間リンク

オープンエンドにならぶスプリュームの第二の特徴です。

WEBのハイパーリンク ⇒

特定の文字や画像をクリックすると別なページを読み込んで画面が切り替わります。

空間リンク ⇒

空間から空間へと。サーバーを超えて世界がつながっていきます。つながった先の世界も「見えて」「出会えて」「歩いて行け」ます。

弊社子会社 株式会社ケー・エー・ジェーにて日本国内 特許第3779869号 を所有。同特許を中国においても出願し2007年2月特許取得。米国においても出願中。



これから：課題と将来的な方向

より多くの方が体験できるようにする ⇒

Windows IE向けプラグインの導入

マッキントッシュなどへの対応

誰でも空間をつくれるようにする ⇒

3Dsnsの導入

空間制作支援

さまざまな事業の参入を促進する ⇒

仮想世界と親和性を高めた決済の導入

3Dsnsのビジネス応用

NPCなどのASPパッケージの拡充



株式会社スプリューム（ Splume Corporation ）

設立	2005年10月5日		
	※ 株式会社ケー・エー・ジェー株式移転により設立		
資本金	278, 000, 000円(2007年9月末日現在)		
資本準備金	250, 000, 000円(2007年9月末日現在)		
主要株主	エヌ・アイ・エフSMBCベンチャーズ リクルート・インキュベーションパートナーズ フジテレビジョン		
代表取締役：	梶塚千春	取締役：	桜井照久、遠藤増春
監査役：	三島卓		
関連会社	株式会社ケー・エー・ジェー（完全子会社）		
本店所在地	東京都港区白金台三丁目15番1号 白金台シティハウス 2F		



代表取締役 梶塚千春

1984年 東京大学 工学部合成化学科卒業

1984年 コンピュータグラフィックス制作会社トーヨーリンクス入社

1992年 ケー・エー・ジェー代表取締役

『驚異の小宇宙 人体III』(NHK 1999年放映)などのコンピュータグラフィックス制作で高い評価を得ました。

取締役 兼 最高技術責任者 遠藤増春

1983年 大阪大学 基礎工学部電気工学科卒業

1983年 東洋現像所(現イマジカ) トーヨーリンクス出向

1987年 ビーノイ設立 取締役

取締役 桜井照久

1982年 東京理科大学 工学部経営工学科卒業

1983年 トーヨーリンクス入社

西村技研、ビステックを経て2000年エス・アイ・ティー代表取締役