

「セカンドライフ」における土地利用計画の策定過程

代表 松浦 正浩 （東京大学公共政策大学院 特任准教授）

〔 研 究 報 告 要 旨 〕

近年、インターネット上の3次元仮想空間（3D i）が脚光を浴びている。3D iでは、従来のWWWとは異なり、「土地」が情報発信と相互作用の場として重要な意味を持っているため、今後、現実世界の都市計画で起きている問題が3D iでも生じる可能性がある。また、従来の都市計画研究では、同様のシステムを現実世界の都市計画に援用することを前提としていたが、3D iのユーザは、現実世界とは関係なく自己完結した、仮想世界での生活体験そのものにメリットを見出している。

本研究では、3D iのひとつである「セカンドライフ（Second Life）」を利用し、まちづくりコンペと、無料レンタル区画におけるまちづくりという2つの場を設け、土地利用計画の策定過程について、当事者間のインタラクションに着目した観察を行った。

研究の結果、3D iまちづくりでは、役割の設定、特にユーザ間の役割分担と、リーダーの役割の重要性が明らかになった。現実世界での身分を知らない者たちが3D iで協働するためには、役割が定義されること、そして、特にユーザの利害関心が対立する場合には、ファシリテーターの役割を担うリーダーが必要となる。また、3D iと現実世界では、まちづくりの前提条件が大きく異なるため、3D iでは「感銘」による、参加の動機づけが重要であることが明らかになった。最後に、現実世界のまちづくりを念頭に置いたセカンドライフの利用も十分可能であるとは考えられるが、解決しなければならない複数の技術的課題の存在を本研究で確認した。

今後の研究課題としては、現実世界のまちづくりにおける3D i活用の試行と、3D iに関する社会科学的研究の進展が挙げられる。