



3D仮想空間 Second Life 入門

Viewer 2.1

涼風家 [SUZUKAZE-YA]

(猫目ユウ・結城あや)

Viewer 2が正式リリースされた
Second Life。

これから始めるというアナタに！
基礎入門編第2弾

SUZUKAZE BOOKs

セカンドライフへの招待

Second Lifeの登録ユーザー数がもうすぐ2000万人になろうとしています（たぶん2010年8月中には越えるでしょう）。

アカウントは残したままログインしなくなったユーザーや、同一人物が複数のアカウントを取得している例もありますので、登録ユーザー数と利用ユーザー数はイコールではありません。ちなみに過去60日のログインユーザー数は、このところ130万人台のようです（ちなみに1日のログイン数は多い時間帯で7万人台～少ない時間帯で3万人台くらいです）。

Second Lifeは世界規模の仮想空間で、アメリカを中心にヨーロッパ、一部の南米、日本などのアジア圏のユーザーがいて、登録ユーザー数、アクティブユーザー数共に日本人が占める割合はそれほど大きいとは言えません。

それでもSecond Life内における経済活動を日本人ユーザーが支えているとも言われるように、日本人ユーザーの存在感は確かなものがあります。

一部には「Second Life、まだやってるの？」的な小馬鹿にした言い方もされますが、流行りものとしてしか理解していない人の意見は無視して、まずはSecond Lifeを体験してみたいと思います。

日本国内の仮想空間が主に2D寄りのものになっているのは、キャラクターという考え方が大きいからだと思いますが、映画の影響もあってか今年になって「アバター」というものへの理解も広がっているように感じます。

Second Lifeのアバターは、サービス提供会社がアメリカにあることから、デフォルトでは日本人の感覚では「どうなの？」というところがないわけではありませんが、日本人ユーザーによるスキン（外見といえはいいでしょうか）の制作などで、かなりいいものが作られていますので、ガッカリしないで欲しいと思います。

また一般的なオンラインゲームのアバター編集と違い、いつでも好きなときに細かい容姿の編集が可能なのところも強調しておきたいと思います。

さらに言えば、いくつでも好きなだけスキンやシェイプを持つことができるので、いろいろなタイプのキャラクターに瞬時に変身できます。

そして、Second Lifeの最大の楽しみはなんといってもコミュニケーションだと思います。文字によるチャットのほか、音声によるボイスチャットができますし、その場所で聞ける音楽や動画を複数のアバターで同時に楽しむこともできます。

それらの環境はSecond Life内での音楽活動にも利用されていますので、Second Lifeアーティストという存在も可能なわけです。

インターネットラジオやポッドキャストで放送できる環境をお持ちなら、Second Life内で音楽活動やDJ、ラジオ放送なども楽しめます。

コミュニケーションのほかにSecond Lifeにおける特徴といえば、自由に3Dオブジェクトが作成できることでしょう。外部の3DデータをSecond Life内にアップデートすることもできます。写真や画像をテクスチャーとしてアップデートすることで、リアルな建築物の製作も可能です。

これらのことは、基本的に無料で楽しむことができます。すごいと思いませんか？

興味を持たれたら、まずは[Second Lifeのオフィシャルサイト](#)をのぞいてみてください。

まず最初に...

2010年3月に正式リリースされた「Second Life Viewer 2」。現在新しくSecond Lifeを始める人にはこのV2がオフィシャルなビューワーとなっています（2010年7月現在、バージョンは2.1になっています）。

過去のSecond Life入門・解説本はV1をもとにしたものでしたので（大半の解説本は2007年に刊行されました）、ここではV2を使うことを前提にしたSecond Lifeの基本的な操作を説明していきたいと思います。

アカウントの取得やSecond Lifeの世界についての基本的な説明は以前していますのでそちらをご覧ください。

さて、アカウントを取得してViewerをダウンロードし、それを立ち上げるとログイン画面となります。ファーストネーム、ラストネーム、パスワードを入力し（名前は以前、ファーストネーム、ラストネームで入力欄が分かれていましたが、2.1からはユーザーネームという同じ枠内に半角スペースを入れて入力する仕様になっています）ログインすると、最初はウェルカムエリア（Second Lifeの基本的な操作を学ぶ場所）に出ると思います。これにはいくつか種類があって、リンデン公式のもの、日本の企業などが運営する日本人ユーザーに向けた独自のものなどがあります。操作の基本ですから多少面倒でも最後までやっておくことをおすすめします。

歩く、座る、チャットの方法といったものはこのウェルカムエリアでだいたい理解できるでしょう。

環境設定について

Second Life Viewerを起動すると左上に「ミー」という文字が出ていると思いますが、ここをクリックすると環境設定の画面を開くことができます。

ログイン前に大半の環境設定を整えることができますので、ひと通り説明しておきましょう。

環境設定画面を表示するといくつかのタブで設定項目が分けられています（「一般」や「グラフィック」など）。

- ・一般タブでは使用する言語などが設定できます。日本語はベータとなっていますが、これは2007年当時からずっとベータのままです（笑）。
 - ・グラフィックタブではお使いのPCの環境に合わせて表示画像の精度などを設定します。「詳しい設定」ボタンを押すとさらに細かい設定ができます。またPCの環境によっては描画精度をあげると、アバターが身動きできないほど重くなりますので、操作が重いと思ったら描画精度を調整するのもひとつの方法です。
 - ・プライバシータブではチャットのログをPCに保存する設定をすることができます。また保存先も指定できますので、任意のドライブにSecond Lifeのフォルダーを作っておくといいでしょ（デフォルトではViewerをインストールしたドライブのSecond Lifeのフォルダーの中に保存されます）。
 - ・サウンドとメディアタブは、Second Lifeの中で音楽を聴いたり動画を鑑賞したりする際の音量設定などができます。
 - ・チャットタブはチャットの文字の大きさやチャットの種類（周辺チャットやインスタントメッセージ（IM））ごとに文字色を変えたりできます。
 - ・メッセージタブは、主にシステムからの警告の表示をするかしないか設定できます。
 - ・セットアップタブでは通信環境に合わせた帯域幅やキッシュサイズ、Second Life内でインターネットブラウザを開く際に内蔵ブラウザを使うか外部ブラウザを開くかを設定できます。
 - ・詳細タブでは主に画面を表示するカメラの位置や角度などが設定できます。
- 以上は主な設定項目なので、実際に開いて確認してみるのがいいでしょう。
- またチャットの設定はログイン後でないと設定できません。

Viewer2の特徴、サイドバー

Viewer 2で大きく変わったのはやはりサイドバーの実装でしょう。

これまで下部に配置されていたボタンで呼びだしていた「持ち物」を始め、「フレンドリスト」などがこのサイドバーに収納されています。

リンデン正式版では、このサイドバーを出すと画面が左にズレる感じがして、以前からのユーザーには違和感があったりするのですが、Viewer 2.1では環境設定で視点を固定することもできるようになりました。

また表示の日本語化も進んで、以前は「持ち物」の中の表示のほとんどが日本語化されていなかったのですが、「オブジェクト」や「衣類」など日本語で表記されるようになりました。

同じように上部メニューで、オプションで表示させることができる「アドバンス」メニューも日本語されました（「アドバンス」を表示させるにはWindows版ではCtrl+Alt+Dを押します）。もっともアドバンスメニューの中の項目自体が以前のバージョンとはちがっていたもします。

いずれにしるSecond Lifeを初めてプレイする方にとってはなにがなんだか...という状況でしょう。いろいろといじってみながら覚えていく形になると思います。

まずはどのボタンを押すとなにができるのか、ひとつずつ確認しながら遊んでみることをおすすめします。

そうそう、Second Lifeを始めてちょっと感動を味わえるのがアバターを飛ばせること。

以前のViewerでは、下部のバーに「飛行」というボタンがあったのですが、現在は独立していません。「移動」というボタンを押すと、方向を示した矢印と、歩く、走る、飛ぶの3つがアイコンで表示されていますので、これを押すことで走ったり飛んだりできます。

Second Lifeでのチャット

Second Lifeはコミュニケーション・ツールだと言うことができます。

もっともそれは使い方のひとつにすぎませんが、一般のユーザーの楽しみ方として、文字やボイスによるチャットでの交流は大きな位置を占めています。

ここではこのチャットについて説明してみたいと思います。

まずSecond Lifeで一般的な文字チャットは、左下に配置されたチャット入力バーから文字を入力して発言します。

発言されたチャットは、やはり左下の、入力バーの上に表示されます。これは環境設定で表示時間や表示行数などが設定できます。

また「ふきだし」を使うことで、アバターの頭の上に発言を表示させることもできますし、ふきだしの背景の濃度も設定することができますので、見やすい方法を選ぶといいでしょう。

発言されたチャットの表示が消えたあとも、入力バーの右にある▲をクリックすることで、チャットログの窓を出すことができ、過去の発言を確認できます。

現在、新規ユーザーのデフォルトビューワーとなっているビューワー2では、発言したアバターのアイコンが表示されるのが初期設定になっていますが、これも邪魔なようなら環境設定で文字だけ表示することができます。

近くにいるアバターとのチャットは上記の方法を使いますが、離れた場所や違うSIMにいる相手とはIM（インスタントメッセージ）でチャットすることができます。これはフレンド登録していれば、フレンドリストで相手の名前をクリックすることでできますし、登録していなくてもアバター名の検索で相手のプロフィールを表示してIMを送ることができます。

ボイスチャットは環境設定で、ボイスを使用できるようにしておくことが前提になります（もちろんパソコンにつなぐマイクやイヤホンあるいはスピーカーも必要になります）。

チャット入力バーの右に「話す」というボタンがありますので、これを押すことでマイクの音がアバターの音声として相手に聞こえるようになります（相手もボイスの聞けるように環境設定している必要があります）。

またIMでもボイスでチャットができ、これを使うと相手以外の人に聞かれることはありません。

最近ではカフェやバーなどでもボイスチャットしているところが増えてきましたので、キーボードでの入力が苦手という方はボイスチャットでコミュニケーションするといいいでしょう。

文字チャットでは、入力するとアバターがキーボードを打つ動きをします（環境設定でチャットアニメの再生にチェックを入れている場合）。またこの動きを別のアニメーションに置き換え

るツール（AO）もあります。

ほかにただチャットを打つアニメだけでは寂しいので、ノートパソコンなどがそのときだけ表示されるチャットアイテムなども、販売されていたりフリーで配布されています。