

Title	これからのまちづくりの方向性についての一考察：セカンドライフ、インターネットHP、地域SNSとの連携の可能性について
Sub Title	A note for the new direction of urban planning with "Second Life"
Author	長田, 進(Osada, Susumu)
Publisher	慶應義塾大学日吉紀要刊行委員会
Publication year	2007
Jtitle	慶應義塾大学日吉紀要. 社会科学 (The Hiyoshi review of the social sciences). No.18 (2007.) ,p.39- 50
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN10425830-20080331-0039

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

これからのまちづくりの方向性についての一考察

—セカンドライフ、インターネットHP、地域SNSとの連動の可能性について—

長 田 進

1. はじめに

今回は、「まちづくり」に関する取り組みとして、2007年度に開始したセカンドライフ上で展開する「まちづくりセンター」について、その誕生の背景と概要について明らかにすることを目的としている。この目的を達成するために本稿は以下の手順で記述する。最初に、現在の「まちづくり」活動に関する基本概念について、主に都市計画との関係から明らかにする。次に、まちづくり活動を支援するメディアとしてのインターネットの利用法の変化について記述する。特に、メタバースの代表例として、現在取り上げられる機会の多いセカンドライフについてもその内容を説明する。また、人々のまちづくり活動と現代のネットワーク理論との関係を述べた上で、今回の主題であるセカンドライフ上に「まちづくりセンター」を展開する手法と意義について、その概略を記述する。そして、今後の展開についてその予定を述べることでまとめる。

2. 都市計画とまちづくり

都市計画で取り扱う内容は、歴史的な文脈とともに変化している。都市計画の起源をさかのぼると、古代の大都市における都市施設の適正な配置に見ることができる。そして、産業革命とともに誕生した近代都市の時代になると、都市計画の網羅する内容に変化がみられる。それは、単純に都市施設の配置を行うだけでなく、都市内の環境を良好に保つための方策が重要となってくるのである。この要素は、近代都市にお

ける計画の初期の代表例として、公衆衛生の見地から1848年に英国で制定された衛生法がある。この都市環境を良好に保つという考えを推し進めた結果として、都市環境は農村部の環境と切り離して考えることはできないという考えに達し、英国では1947年に都市農村計画法（Town and Country Planning Act）が制定され、幾度かの改正を経て現在に至っている。

ここで、現代の日本における都市計画の定義を確認してみよう。日本における都市計画の方法について定めている都市計画法によると、都市計画とは「農林漁業との健全な調和を図りつつ、健康で文化的な都市生活及び機能的な都市活動を確保すべきこと並びにこのためには適正な制限のもとに土地の合理的な利用が図られるべきことを基本理念とする（都市計画法第2条）」としている。これは、都市における計画の必要性、および、方向性を示すものであり、この条文によると、都市計画で取り扱う領域は土地利用に関するものとして位置づけられ、主に施設の配置等、ハードウェア面に関する計画を指している。

ただし、都市計画法の改正とともに、その取り扱う領域が徐々に拡張されていることを知る必要がある。特に、地方自治体の都市計画に関して地域住民の参加を積極的に認める方向で改正を行っていることがあげられる。顕著な改正例として、1992年の都市計画法の改正がある。これは、市町村にマスタープランの策定を義務付ける改正であった。マスタープランとは、市町村の都市計画に関する基本的な方針を示すものであり、改正都市計画法によって自治体の基本方針に住民の意思を実際に反映させることを求めるようになったのである（渡辺 1999；日本まちづくり協会 2002）。現在では住民の意見を反映させるために、住民に対してアンケートを実施・集計したり、マスタープランの計画について意見交換するためのタウンミーティングを実施したりする事例も見られる。

このような住民参加を重視させる状況を受けて、現代の日本では、「まちづくり」という言葉を耳にする機会が多くなった。これは、今までの「都市計画」では、ハードウェア面の整備に注目することに対して、「まちづくり」にはそれに加えて、コミュニティを活性化させる仕組みづくりなど、ソフトウェア面の整備も取り扱うことを強調している。この中では、生活者が自分たちの生活を快適にするための諸活動を網羅するものであり、地域の独自性を育てるものであるという考え方に基づいている（日本建築学会 2004）。

3. まちづくり活動とインターネットの活用

1990年代に起こった人々の日常生活の大きな変化のひとつに、情報関連技術の発展があり、その流れの中にインターネットの急速な普及がある。インターネットはもともとアメリカ合衆国の学術的および軍事的研究に関するコンピュータ・ネットワークにその起源を持つ。それが、PCの一般家庭における急速な普及、および関連技術の進歩とともに世界中に急速に広まった。

インターネットの普及が地域社会の活動に大きな影響を与えるようになった。地方自治体のインターネットの活用方法としては、まず地方自治体のWebサイトの開設と情報公開がある。1990年代後半に一般にインターネットが急速に普及していく中で、地方自治体はインターネット上にWebサイトを開設し、各地の情報公開を行うようになった。その結果、自治体の持つ情報に対するアクセスが容易になった。ただし、自治体のWebサイトに取り上げられる内容は自治体によって異なっている。単なる情報を掲載しただけの単純なサイトから、住民に自治体の行事や試みに参加を促す仕組みをその内容に含めているサイトまである。

インターネットの活用を進めるときに、単なる情報公開でなく住民の意見を集めるために複数の手法が用いられてきた。例えば、サイト内に電子掲示板を開設し、住民同士、あるいは自治体当局と住民の間で直接の意見交換を行う場を提供することはWebサイト開設の初期段階から行われている¹⁾。また、その他の手段としては、メール機能を用いたメールマガジンによる行政の情報配信等の試みも行われている²⁾。

現在では、人々の交流を進めるための方法論として、地域ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下地域SNSと略す）が注目されている。これは、広義においては人と人とのつながりを促進・サポートするインターネット上の各種サービスであるSNSを地域活性化のために利用するという対象地域限定的なサービスのことである。

- 1) インターネット上の掲示板については、誰でも自由に意見を書き込むことができるように開放されていることがほとんどであり、悪意のある意見の書き込みや第三者の宣伝に使われる事態が発生することが多く、その管理の困難さから掲示板の機能を閉鎖するWebサイトもいくつか存在する。（これらの事件については最近では新聞等で「荒らし」という言葉を用いて取り上げられている。）
- 2) 日本の首相官邸が発行するメールマガジンが好例である。

このサービスについては、日本では2004年に熊本県八代市で最初に取り組んだ「ごろうとやっちろ」であるとされる。また、地域 SNS の可能性については総務省が2005年に実証実験を行い、2006年には11箇所の地域 SNS の指定を行い、推進している（庄司他 2007）。

地域 SNS では、参加者の属性として特定の「地域」に関する関心を持っているかどうかを重視している。そして、その世界の中で交流を進める仕組みを提供することで、実際の活動に役立つ社会関係を成立させるためのメディアとして展開することを期待している。そして、特定の「地域」という点で関心を持つ人たちが形成されたインターネット上に存在するコミュニティを形成し、地域の問題について話し合い、地域の情報を効率的に知ることを可能にしている³⁾。

4. バーチャルリアリティ、メタバースとセカンドライフ

インターネットの普及によるコミュニケーション手段の変化だけでなく、各種技術の進展によって、バーチャルリアリティという言葉が話題に上る機会が増加した。日本バーチャルリアリティ学会 HP によると、バーチャルリアリティとは「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」である。ここでは、現実社会の物理的に忠実なシミュレーションを目指していることを意味している。すなわち、現実の世界に順ずる3次元の空間性、実際の時間経過との相互作用性、および、自己をその場において展開する投射性の三要素を伴うことを意味するのである⁴⁾。この分野においては、主に物理法則に基づいたシミュレートが重要視されており、コンピュータ科学、ロボティクス、通信、計測工学と制御工学、芸術や認知科学の専門家が関係した研究は多く見られる（例：廣瀬 1998）。

一方、バーチャルリアリティと混同されがちであるが、コンピュータ・ネットワーク上に展開する世界において、近年ではメタバースと呼ばれる世界が展開している。

- 3) 実際に総務省が2006年に実施した地域 SNS の利用者に対するアンケート調査によると、地域 SNS の活用内容として、地域の情報にアクセスすることを目的とする事例が多く、また、参加者もこの点に期待していることが明らかにされた。
- 4) 実際に、バーチャルリアリティ関連の研究者の発言を調べてみると、あくまで、世界のシミュレートとして物事の本質を提示する手段・方法であるとしているのに対して、バーチャルリアリティ＝仮想社会と訳した結果、現実のシミュレートという側面が軽視されている状況についての懸念を表明している（例：日本バーチャルリアリティ学会 HP）。

これからのまちづくりの方向性についての一考察

メタバースとは、電子データで3次元空間を構成した電子世界を指している。メタバースの利用者は通常はインターネットを通じて接続して利用し、その空間内の改変も(一部)可能となっている。その世界内において、利用者は分身的な存在(通常アバターと呼ばれる)をもって、その空間内に存在し、各種の活動を行っている。これらの代表的存在として、現在注目を集めるセカンドライフや以前からコンピュータ・ネットワーク上で展開するロールプレイング・ゲームなどがある。

このメタバースの代表的存在として、セカンドライフは注目を集めている。セカンドライフとは米国のリンデン社によって展開している、オンライン上のサイバースペース社会をさしている。セカンドライフ日本語版HPによると、概要については以下の文章で紹介されている。

「バーチャルワールド Second Life は、すべてユーザーが創造し発展させてゆく、永続的な3D オンラインスペースです。巨大で急速に拡大していくこの世界では、想像できるあらゆるものを創造し実現できます。内蔵のコンテンツクリエイションツールを使って、リアルタイムで他の住人と協力して、想像できるものを何でも作ることができます。詳細にこだわったデジタルボディ(「アバター」)により、豊かでカスタマイズ可能なアイデンティティが作れます。膨大な数のコンピュータのネットワークで実行され、人口増加とともに拡大するパワフルなフィジックスシミュレーションによって、あなたは深いインタラクティブな幾万エーカーにも広がる本物そっくりの世界に完全に入り込みます。3D コンテンツを設計し販売する能力と、土地とマイクロ通貨(実際の現金に交換可能)を所有し開発する能力とを組み合わせ、Second Life に本物のビジネスを構築することができます。」
(セカンドライフ日本語版HP)

セカンドライフは、コンピュータ・ネットワーク上に現実社会につながる第2の世界を目指すものであり、その点で注目を集めたといえる。それは、物理的シミュレーションとしての精密さを追求した世界でなく、社会的関係に関するシミュレーション性が高い世界である点に注目する必要がある。この世界の中では、人々はメタバース内で有効な貨幣を持ち、それで経済活動を行う事もできるし、日常では知り合うことのない人々とも知り合う機会も存在する。実際、各種メディアの取り上げ方を見ると、

セカンドライフに対する評価としては、物理法則上のシミュレーションとして評価するのではなく、社会生活のシミュレーションとして評価されていることから顕著である⁵⁾。

このように、セカンドライフで展開するモデルは、社会生活の様式をメタバースの世界にある程度持ち込むことが可能な世界観を提供したことで、結果、現実社会から参加する時の心理的障壁が低いモデルといえる。また、各種メディアに注目されることもあり、ショールーム的意味づけの元で、企業のサイトや政府大使館や大学まで幅広い分野からの参入がニュースとして取り上げられる機会が増加して、注目度が高まったのである（田淵他 2007）⁶⁾。

5. ネットワーク理論とまちづくりの関係

現在、「地域連携」という言葉を耳にする機会が多くなっており、多くの大学の研究者がまちづくりの現場に参加する機会を持つようになった。もともと、都市計画に関係する部門としては、建築、工学、行政、文化、芸術、経済、といった異なる学問分野を含んでおり、この点で大学にかかる期待は大きい。このことを踏まえて地域と大学の研究者の関係について考えることにする。

地域の立場を中心に考えてみると、地域では、そこで取り組むべき問題に対処するために、関係した分野の専門家を見つけ、参加を要請することになる。問題は、一概に言える内容でなく、地域によって異なることは明白である。そして、それぞれの問題に適切な研究者が参加することになるが、専門分野や参加する人数は各地域の条件によって異なる。一方、研究者の立場から見ると、各自の専門知識を実際のまちづくりの現場に活用されるよう行動するが、その高度の専門性を持つがゆえに、複数の地域から参加を要請される可能性を持っている。

これらの関係性を現在注目されている複雑系ネットワーク理論の枠組みでとらえると、一見関係のないように見える異なる地域間や専門家同士が実は密接な関係を持つことを示している。バラバシ（2002）によると、現実社会における世界中の人間関係

5) 例えば、日本経済新聞のデータベースを使用して、セカンドライフに関する記事を検索すると、2008年1月上旬の時点から過去3ヶ月の間に約300の記事を見つけることができる。

6) 例えば、2007年1月にはスウェーデン大使館がセカンドライフ上に仮想大使館を開設することが発表された。

これからのまちづくりの方向性についての一考察

はおよそ六次元のネットワークに収束するとしている。この場合の六次元というのは、世界中の人たちにつながるためには間に六人を仲介することで関係を結ぶことできるという意味である⁷⁾。このネットワーク論的な世界をまちづくりの現場に当てはめることで、地域間の新しい連携を結び、そして研究者間の関係を築き上げる可能性があることを意味している。

以上の論に対する理解を助けるために、まちづくりの現場に当てはめて考えてみることにする。まず、問題を単純化するために、二つの地方自治体（A）と（B）と二人の異なる分野の専門家（い）と（ろ）がいると仮定する。（A）と（B）はお互いの距離は非常に離れており、もともと交流のある地域ではない。しかしながら、それぞれ自治体財政の面で問題意識を持っている。（A）と（B）はそれぞれ専門家の意見を聞くこととなった。後で調べてみると、実は両地域とも、（い）氏に相談したのだった。この場合は、自治体（A）と（B）の関係は一見関係ないと思われるが、（い）氏を中心とすると、きわめて近い関係にあることになる。

また、研究者の関係についても考えてみよう。実は、自治体（A）では、財政だけでなく、都市建築のあり方について専門家に意見を求めることになっていた。ここでは、（ろ）氏が適切であるということで、相談を持ちかけたとする。この場合、（い）氏と（ろ）氏は直接の接点はないが、自治体（A）のまちづくりに関係しているという共通点を持つことになる。

以上の点をまとめると、異なる地域は思わぬことで共通点を持っている可能性があり、その共通点をもとに地域の連携を展開する仕組みを作ることができたならば、新たな地域連携の形を作ることになる。実際に連携が実現するならば、それは全国総合開発計画の理念と合わせて考えてみても望ましい。

6. まちづくり活動における新たな取り組み

現在、前節までに述べた要素を考慮しつつ、まちづくり活動を支援する仕組みの構築にむけた活動を開始しており、その概要について以下に述べることとする。

7) この考察では、人間関係を見つける最短経路をとった場合としての理論値が六次元であることを示している。実際の人間関係の調査が示す値（実測値）は複雑に迂回することが多く、理論値よりも大きな値を示す場合が多い。

この活動を行うにあたって次に掲げる三つの基本方針を述べている。最初は、今回の活動は、人々の交流を進めるための新しい場を提供することが主な内容となる。二番目の方針は、今回の活動は既存のメディアを通じた活動を支援するために行うものであり、既存の活動との競合や置き換えを目的としたものではない。つまり、既存の活動を否定するものではない。そして、三番目の方針は、今回の活動は、まちづくりについて新しい方向性を生み出す可能性のある方法を目指す点にある。これは、現在のコンピュータ・ネットワークを活用しつつ、最新の技術動向を見据えた活動を目指すということを意味する。

以上の点を受けて、現在の活動の基本として、セカンドライフ上に「まちづくりセンター」を設立することに決定した。そして、センターに、大きく二つの機能を持たせている。一つは、公開型の会議室の開設である。ここでは、地域問題に興味を持つ人々の集まる場所を提供することを目的としており、この場所に興味を持つ人は誰でも参加することができる。このセンターでは、主に興味のある人たちが集まって会話を楽しみ、ともに抱える問題点を相談しあう場所を想定している。また、その場所で話し合う機会を増やすことで、複数の地域間の連携を生み出すきっかけを提供することになる⁸⁾。もう一つは地域問題の視覚化である。具体的には、例えば、現在まちづくりの場で問題になる点に関してセンター内で模型を制作・展示することを意味する。これは、いろいろな利用法が考えられる。例えば、観光地として誘致を考える地域ならば、地域の見所について展示紹介を行うだろう。また、バリアフリー化とまちづくりというテーマを持つ場合は、まちづくりの現場において問題となる場面を再現して、注意を促すという利用法も可能になるとと思われる。

セカンドライフ上に「まちづくりセンター」を設立した目的は、各種のイベントを誘発し、その結果、既存の地域 SNS や自治体の HP に掲載可能な話題を提供し、その活動を活性化することを支援する新しい機会を提供することにある。この点から見ると、本来は自発的に各種の活動に関係する人が参加してもらうことが望ましい。しかしながら、実験のはじめには、すでに存在する地域 SNS と提携を行うことを第一段階として計画することが求められる。今回は、現在、高山市にその活動拠点を置く NPO 法人 IT ひだと協力関係を築き、地域 SNS 「ひだミン」と実証実験を行うこととした。まずは、地域の話題とセカンドライフの会議を連動することを開始する予定である。

8) その他、セカンドライフ上で専門家や市民の講演を行う等の企画を行う予定である。

この活動では、既存のメディアである、インターネット上の Web サイトとの連動や地域 SNS を連動させる仕組みを探ることを目的としている。

さて、今回の活動を展開する根拠を述べる必要がある。現在、現実社会の距離の問題を解決するために、コンピュータ・ネットワークを活用することは現在注目されており、今回の試みはそのひとつとして位置づけている。現実の社会で、まちづくりの問題に関係する人は、特定の場所に集中しているのではなく、むしろ、各地に点在していると考えerほうが自然である。それらの人々がともに語り合える機会を提供するにはコンピュータ・ネットワークを利用することで、ある程度の距離のギャップを解消する可能性が存在する。そしてその世界の中で、お互いに話し合う機会を提供するものである⁹⁾。

先ほど、まちづくりセンターの中で、話し合いの場所を提供することが第一の機能であるとしたが、ここでは、可能な限り異なるバックグラウンドを持った人たちの参加を期待している。まさにそれこそが実際のまちづくりにつながるからである。もっとも、当初の参加者は、もともと実際の世界でも関係を築いている地域の特定の人と研究者になると思われるので、将来的に注意を払う必要がある。

では、セカンドライフ上に拠点を展開するにいたった理由は何か。これは、人々の集まる場所を増やす役割があることがある。セカンドライフは現時点のメタバースの世界の中では大きな注目を集めており、ここで展開することによってその存在を広く知らしめる可能性が高くなる。そもそも、都市問題に関わる多くの関係者の参加を促すには注目度の高いメディアを利用することは重要である。その目的にはセカンドライフは現在注目を集めており、展開するのに十分な理由を与えている。

また、セカンドライフの機能は日々進歩しており、メタバース内のコミュニケーション手段も多岐にわたっているので、技術的な自由度が高い点に大きな魅力を持っている。例えば、2007年の夏には、セカンドライフ内ではアバター同士のコミュニケーションとして、旧来の文字入力による方法（チャット）を使用するのみの世界から、通常の電話のようにマイクとイヤホンを使用して音声での会話も可能となった。そして、メタバースの世界観の中では、擬似的なテレビ会議的な手法も利用できる。もちろん、コミュニケーションをとるだけならば、セカンドライフを用いなくても、他の

9) 時間や距離の制約を受けない活動を可能にすることについては、コンピュータ・ネットワークを活用する時の長所として、総務省Webサイトでも主張されている。

選択肢は多数存在する。ここでは、複数のメンバーが同時に参加可能な面でゆるやかなコミュニティを形成することを目的としている。また、Skype等のインターネット電話と称されるサービスの中には、電子会議機能を持つメディアも存在するがそれよりもっとカジュアルなコミュニティを形成することを念頭においている。その意味では現時点ではセカンドライフで提供される手法の多様性は優れた長所と考えられる。

さらに、メタバースの世界を活用することは、手段の自由度だけでなく、利用法についても会議にとどまらない活動の自由度が高くなり、その点でも魅力的である。例えば、大学教員と特定地域の関係を深めることも可能となるであろうし、また、研究者全体のコミュニティができるかもしれない。この場合のコミュニティというものは、学会のようなアカデミックなコミュニティとは異なるカジュアルな場を想定している。また、地域と地域の結びつきを強める役割を果たすかもしれない。以上の通り、サロンのような緩やかな空間の中で互いの意見を出し合う場に成長することが期待される¹⁰⁾。そして、この場の中で、緩やかな社会関係を築くこと、地域の問題を共通の問題として地域の住民が共通化して取り組むことも可能になるかもしれない。この点で、複数の地域が主体となるイベントが自発的に生まれることがあればそれは望ましいこととなる。例えば、この出会いがきっかけで複数の地域が実際のミーティングをお互いの地域で持ち合うとか、実際の祭りを開催する等の交流イベントが生まれることがあげられる。

セカンドライフは注目を集めているが、一方でその限界も存在する。それは、現在はメディアで取り上げられるほどに実際の参加者がいない点である¹¹⁾。また、ハードウェアの要求が現在のPC環境からすると比較的高度なため、参加者が限定的になっている。これらの点は参加するユーザーが限定されていることを意味している¹²⁾。また、一般にコンピュータ・ネットワーク上の活動は、若年男性に偏る傾向があるといわれているため、幅広い人々の意見を反映させるためのネットワーク以外の仕組みをいかに構築するかについても考慮する必要があることを述べておく。

10) ゲスト(2007)では、セカンドライフ内では、単純なコミュニケーションに加えて実際にリラックスしたり、疑似体験を楽しんだりした体験を記録している。

11) インプレスウォッチ増刊号セカンドライフ特集2007年10月17日記事「Second Lifeの認知度は高いが利用率・意向は低い、Watchとgooが共同調査」より引用した。

12) この点はセンターに対するセキュリティを考える意味では長所と考えることができる。しかしながら、将来にはこの方面についても考慮する必要は当然存在する。

7. まとめ

以上、まちづくりをめぐる環境の変化について、その都市計画関連分野の変化、各種技術の進歩による新しいメディアの誕生、およびそれを用いたコミュニティ形成について考察した上で、これからの社会連携のあり方を問う、メタバースを活用したコミュニティ形成支援の手法の確立に向けた取り組みについて述べてきた。

今回記述した試みは、現在始まったばかりであり紹介にとどまった。また、関連分野の技術の進歩が急速なため、この先も手法の変化が急速におこると考えられている。将来的には仮想空間を用いたまちづくりが進展する可能性は高いと考えられるので、その試みの第一歩として継続的な取り組みを行うことが必要となると考えられる。

参考文献

- アルバート＝ラズロ・バラバシ（著）青木薫（訳）（2002）『新ネットワーク思考～世界の仕組みを読み解く～』NHK出版。
- 庄司昌彦、三浦伸也、須子善彦、和崎宏（2007）『地域SNS最前線 ソーシャル・ネットワークキング・サービス』ASCII。
- 田淵裕哉（監）永島蓮汰郎、木下裕司（2007）『セカンドライフ 仮想空間のリアルなビジネス活用』オーム社。
- ティム・ゲスト（著）笹森みわこ・石川京子（訳）（2007）『セカンドライフを読む。』エンターブレイン。
- 日本建築学会（編）（2004）『まちづくりの方法』丸善。
- 日本まちづくり協会（編）（2002）『住民参加でつくる地域の計画・まちづくり』技術書院。
- 廣瀬通孝（1998）『バーチャル・リアリティ』産業図書。
- 渡辺俊一（1999）『住民参加のまちづくり マスタープランづくりの現場から』学芸出版社。

参考インターネットWebサイト（全て2007.12.31に確認）

- インプレスウォッチ増刊号セカンドライフ特集
<<http://www.watch.impress.co.jp/headline/secondlife/>>
セカンドライフ日本語版公式サイト <<http://jp.secondlife.com/>>
総務省 <<http://www.soumu.go.jp/>>
ひだミン <<http://hidamin.com/>>

日本バーチャルリアリティ学会HP <<http://www.vrsj.org/main.html>>

参考

セカンドライフ「まちづくりセンター」の位置情報（2007.02.より試験運用開始）

セカンドライフ上の座標：MagSL Nagoya(118,138,22)

インターネットの地図サービスによる座標：<http://slurl.com/secondlife/MagSL%20Nagoya/118/138/22>

