



第86回E ビジネス研究会

2007年7月6日

つながる！ ひろがる！ 仮想ワールド！『スプリューム』

1. 『スプリューム』とは何か？ ～ プロジェクトの沿革

2. デモンストレーション

3. 『スプリューム』のコア・コンピタンス

4. スプリュームがもたらす新しいユーザー体験

5. これから訪れるセカイ

6. Q&A



第86回E ビジネス研究会

2007年7月6日

つながる！ ひろがる！ 仮想ワールド！『スプリューム』

1. 『スプリューム』とは何か？ ～ プロジェクトの沿革

## インターネットはWEBから<ワールド>に進化する！！

インターネットはWebを中心に発展してきました。

Webはハイパーリンクで関連付けられた

「平面的な」カードの集まりです。

一方、わたしたちが住む世界は「立体的な」世界です。

そこでは一人一人が時間と空間をしめています。

インターネットがWebから<ワールド>に進化することで  
情報の閲覧、コミュニケーションが飛躍的に変化します。



3. 『スプリューム』のコア・コンピタンス

## つながる、ひろがる、オープンエンドな仮想世界

### Webサーバからhttp、httpsで配信できるセカイ

1990年代に策定された仮想空間記述言語VRMLを拡張。

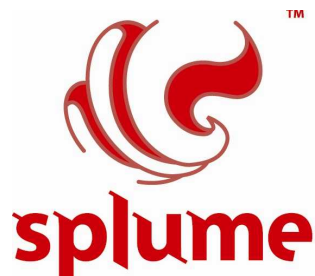
- ・ 各自が自社、自分のドメイン、URLで空間を配信できる。  
(オープンエンド。スプリューム社は配信を管理しない。)
- ・ 市販のツールで空間が作れる。
- ・ 既存のWebサービスのインフラと親和性が高い。

### Webサーバから配信されるセカイ + アバター

空間はWebサーバーから、アバターはスプリュームサーバーに接続。

### 特許の「空間リンク」により、つながるセカイ

オープンエンドだが、バラバラではなく、  
ゆるやかにつながり合いながら増殖する世界。



第86回E ビジネス研究会

2007年7月6日

つながる！ ひろがる！ 仮想ワールド！『スプリューム』

#### 4. 『スプリューム』がもたらす新しいユーザー体験

## オープンエンドな仮想世界

### どこまでも歩いていける世界

コンバージョンの概念が変わる。  
ページを見てアクションを起こす(クリックする)のではなく、  
興味のままに「隣の世界」に歩いて入り込んでいく。

### リアルタイムなアバター同士のコミュニケーション

アバターを用いたOne To Oneマーケティング。  
NPC ( Non Player Character )

### サービスを超えて「あなたがあなたでいる」こと。

セカイに共通なHUB (次世代アバター)ID。  
サイトを越えたユーザー・トレース。  
仮想世界におけるユーザーのエンティティ(実在性)の保証



4. 『スプリューム』がもたらす新しいユーザー体験

## スプリューム社が提供するポータル

### 体験エンターテインメント型ポータル

テーマパーク型のポータル。  
フューチャータウン、ロックタウンをオープン。  
タウンにレジデンス機能を追加予定。

### 3D Social Networking

8月末から開始。  
現在開発中の空間構築ツールを活用したSNS型ポータル。  
自分の部屋、ともだちの部屋、コミュニティの部屋、  
タウンのレジデンスなど、をひとつながりの世界に  
カスタマイズできる、新しいタイプのSNS。

### プロフィール

日記、会員間メールなどを備えたWebベースのツール。



第86回Eビジネス研究会

2007年7月6日

つながる！ ひろがる！ 仮想ワールド！『スプリューム』

5. これから訪れるセカイ

スプリュームは  
「あなたが未来を実現する」場を提供します

次世代アバター<HUB>の利用、空間の配信は、基本無償

<HUB>アカウントは下記サイトで利用登録(無償)

<https://www.splume.com/entry/entry.jsp>

空間は一般的なWebサーバーから配信可能(無償)

より便利な機能をB、Cに向けて有償提供