



Second LifeでのCIGNA-vielife:

世界各地の従業員に、健康とライフスタイルをテーマにした
インタラクティブなトレーニングを展開



「仮想世界こそヘルスケアの未来です。」
- vielifeチーフメディカルオフィサー Peter Mills博士

要旨

2006年12月、ヘルスケア業界の世界的大手CIGNAは、総合的な健康管理とライフスタイル指導プログラムを提供するvielife（本社イギリス）を買収しました。vielifeは、健康危険度評価やライフスタイル管理プログラムなど、健やかさの支援的を絞った測定可能なソリューションを、Blue Cross/Blue Shield、Unilever、KPMG、GlaxoSmithKlineといった幅広い顧客に提供しています。こうしたvielifeのサービスを導入することにより、顧客企業では従業員が各自の栄養、運動、睡眠、ストレスをより効果的に管理して、より健康的なライフスタイルを確立、維持できるようになります。2008年に、CIGNAとvielifeはSecond Life内にGET (Go, Experience, Thrive) という島を創作し、栄養改善プログラムの第一段階（パイロット）を開始しました。このプログラムの成功を受けて両社は、睡眠、ストレス、フィットネスなど健康上の問題をテーマにした、より大々的な仮想世界の訓練プログラムをSecond Life内で展開しようと考えています。

パイロットプログラム参加者の
50%以上が、Second Lifeで習
得した内容に基づいて、実生活
のライフスタイルを改善したと
報告しました。



数多くの最先端技術を模索した結果、 vielifeがSecond Life内で運営を開始

現在健康を維持できているか、または健康面のリスクが高いかに関わらず、vielifeは病気になってしまう前に、ライフスタイルをわずかに変えるだけで大きな成果をもたらすようなツールを、多くの人に提供することを使命としてい



「最も知名度が高く、息の長い、安定した仮想世界であることが、このプロジェクトにSecond Lifeを選んだ理由です。」
- vielifeチーフメディカルオフィサー
- Peter Mills博士

ます。Second Lifeプロジェクトは、地理的に分散した多種多様な従業員と、革新的な方法でコミュニケーションを取るために創始されたものです。vielifeのチーフメディカルオフィサーであるPeter Mills博士は、「現在、大企業の多くは世界各地に従業員を抱えており、そのように散在する従業員に、個々のヘルスケアの大切さを伝えるのは容易ではありません」と語ります。

2007年に仮想世界とSecond Lifeの存在に気づいてから短期間のうちに、vielifeはGETという島の運営を開始し、800名のCIGNA従業員に対して、栄養面の指導を目的とする、初めてのSecond Lifeパイロットプログラムを実施しました。vielifeがプログラムで目指したものは、従業員が仮想の学習環境にどのように対応するか、そして、どのような行動改善が可能かを判断するというシンプルなものです。Mills博士は、「最も知名度が高く、息の長い、安定した

仮想世界」であることが、Second Lifeを選んだ理由であるとしています。

仮想世界での訓練で実現した期待以上の成果

開始当初からvielifeチームは、没入型環境のもたらすポジティブなインパクトにインスパイアされてきました。vielifeのSecond Lifeプログラム担当プロジェクトマネージャー、Jason Race氏は、参加者が現実世界での直接対話よりも、仮想世界においてより活発に会話を繰り広げ、さらに仮想世界でのコミュニケーションであったからこそ、よりインパクトの強い体験が参加者全員に提供できたと語りました。「普通、誰も自分の健康に関する悩みを同僚に話そうとは思いません。でも、一定の匿名性が与えられるこの環境では、打ち解けて話せるものです。」Race氏は続けて、「Second Lifeは地理的な障壁を打破し、話しにくいトピックにまつわる社会的なタブーを取り除いてくれました」と語ります。

当初Race氏は、比較的若い年齢層の従業員しかSecond Lifeを受け入れないのではないかと危惧しましたが、その心配は無用でした。Race氏によると、「Second Lifeの主な対象は18~25歳に限る、と思われがちですが、それは誤解です。」結果的に、あらゆる年齢層の参加者が非常にポジティブな反応を示しました。CIGNA従業員は、わずかな時間で技術的な不安を克服し、熱心にプログラムに参加してくれたのです。「これほどまでに関心が高まり、従業員の皆さんに楽しんでもらえるとは思っていませんでした。」



仮想世界ならではの強いメッセージ効果

vielifeのGET島には、グループセミナーを開催するエリア、学習用ゲーム、交流の場、グループまたは個人カウンセリングのラウンジ風の部屋など、幅広い学習スペースが含まれます。

これらのスペースの多くは、見た目こそ通常の物理環境の世界に似ていますが、仮想世界にしかない豊かな可能性を有効に利用して、インパクトの強いメッ



「普通、誰も自分の健康に関する悩みを同僚に話そうとは思いません。でも、一定の匿名性が与えられるこの環境では、打ち解けて話せるものです。Second Lifeは地理的な障壁を打破し、話しにくいトピックにまつわる社会的なタブーを取り除いてくれました。」

- vielifeのSecond Lifeプログラム担当プロジェクトマネージャーJason Race

セージを参加者に提供できます。例えば、GET島では、参加者は現実世界そっくりのクラスルームに集まりますが、そこにはびっくりするような3Dのビジュアル効果が待っています。プレゼンターが立つ壇上には、巨大なチーズバーガー、ミルクシェイク、フレンチフライが現れ、その後ろには典型的なファーストフードのカロリーや脂肪分が示されます。次に、ヘルシー食品が紹介されると、上空からおいしそうなフルーツがどんどん降り続け、正しい食生活が必ずしも少食のダイエットではないことを強調します。

Whack-A-Foodというインタラクティブゲームの1つでは、参加者が栄養に関する各自の知識を試し、磨きをかけることができます。従来からのWhack-A-



Mole(もぐらたたき)ゲームをひとひねりしたWhack-A-Foodでは、ゲームショーの照明を浴びたきらびやかなカウンターを使って、食品を載せた数枚のプレートが参加者の方に上がってきます。それらのプレートが消えてしまわないうちに、その中から最も健康的なプレートを選択した参加者には最高得点が与えられます。



またvielifeのインタラクティブな仮想カフェ、The Right Stuff Dinerでは、栄養価に関する情報が、日ごろ親しみのある状況を使って参加者に提供されます。ソーダファウンテン、ジュークボックス、ネオ



ンサイン、クロムめっきで縁取りされたカウンターなど、1950年代のアメリカのダイナー食堂を彷彿させる楽しい環境で、参加者は外食時の注意事項を学習できます。各テーブルには巨大なメニ

仮想世界における保健衛生業界の将来性

Mills博士は、「ここにヘルスケアの未来がある」と語ります。大企業はこれまでも



「Second Lifeを使うと、企業は地理的な障壁を越えて、従業員にプログラムを提供し、問題に対応できるのです。この技術によって、グローバルに分散する従業員に対して、標準化された同じ訓練を提供できます。」

– vielifeチーフメディカルオフィサー
– Peter Mills博士

ーが置かれているので、現実世界で同僚と食事をする場合と同じく、一緒に席についてメニューを吟味できます。

Mills博士は、「慣習的な行動の改善を目指しているわけですが、3Dグラフィックを使うと、より確かなインパクトが伝わります。3Dは単に人目をひくだけではなく、参加者が成分表を正しく解釈して、1日に必要な栄養素を理解するのにも役立ちます」と話します。誰もが安心して積極的に参加できる環境で、実利的な情報を提供することにより、素晴らしい結果が達成されました。vielifeによると、「パイロットプログラム参加者の50%以上が、インワールドで習得した内容に基づいて実生活のライフスタイルを変えた」と報告されています。

世界各地で事業を展開してきましたが、世界中に散在する従業員と健康管理について効果的にコミュニケーションを取る必要性は、これまで以上に高まり逼迫しています。「医療費がここまで膨張すると、行動修正をアドバイスすることが不可欠となります。仮想環境を、糖尿病や喘息などの疾患管理に利用しない手はありません。」

Mills博士の同僚は当初、仮想世界を目前に戸惑いと懐疑心を見せましたが、今では受け入れと関心に変わりつつあります。シニアエグゼクティブ全員が試験的なパイロットプログラムに多大な関心を寄せたことから、CIGNAは現在、Second Lifeでより幅広いヘルスケア業務を含む仮想世界を開発する道を模索中です。



vielifeについて

1988年以来、vielifeは個人や組織全体のパフォーマンスと健康の改善に役立つべく努力してまいりました。vielifeの使命は、個々の従業員から、雇用者、健康保険、行政機関に至るまで、人々の心と体の健康管理のあり方を変容するという、重要なタスクを遂行するグローバルリーダーとなることです。2005年には、Institute for Health & Productivity Management (健康及び生産性管理研究所:IHPM) より所長賞を授与されました。詳しい情報は www.vielife.com (英語) をご覧ください。

Second LifeとLinden Labについて

2003年、Linden Labは3Dオンラインワールドの世界をリードするSecond Lifeの運営を開始しました。Second Lifeでは住人と呼ばれるユーザーがモノ作り、人との交流、起業、コラボレーション、教育に利用しています。繁栄するインワールドエコノミーにより2008年には消費者から教育者、そして医療研究者や大企業に至るまで幅広いユーザー層によって3億6千万米ドルのユーザー間取引が行われました。Second Lifeは世界で最も発達したユーザー作成コンテンツ (UGC) の中心となりました。

Linden Labは、取締役会長Philip Rosedaleによって1999年に設立され、本社はサンフランシスコにあります。コミュニケーション、相互作用、学び、制作のやり方変える革新的な没入型技術の開発を行っています。非上場企業Linden Labを率いるのはCEOのMark Kingdonです。従業員数は米国、ヨーロッパ、アジアから300名以上になります。

Linden Lab

945 Battery Street
San Francisco, CA 94111
USA

詳細はこちら

公式ウェブサイト:

<http://work.secondlife.com/ja-JP/>

ランドストア:

<http://secondlife.com/land>

公式ブログ:

<https://blogs.secondlife.com/community/workinginworld>

Twitter:

<http://twitter.com/workinginworld>

http://twitter.com/SECOND_LIFE_JP

ヘルスケアマーケティングリスト:

<http://tr.im/SLHealthcare>

Email: business@lindenlab.com

Copyright © 2009 Linden Research, Inc. 無断複写・複製・転載を禁じます。「Linden Lab」、「Second Life」、「Second Life Grid」そして「Second Life」と「Linden Lab」ロゴはLinden Research, Incの登録商標です。