



Intelの一挙両得—仮想世界のコンファレンスで予算節約とエコ化を実現：

Second Lifeで開催されたRivers Run RedのImmersive Workspaces™コンファレンス



参加者が顔を合わせるような設定のコンファレンスにしたかったんです。Second Lifeのおかげで、コンピュータを通して顧客にも直接お目にかかることができました...経費節約効果は抜群です。

— Elaine Cook、Intelイベントマネージャー



「参加者が顔を合わせるような設定のコンファレンスにしたかったんです。Second Lifeのおかげで、コンピュータを通して顧客にも直接お目にかかることができました。元来、現実世界のイベントには約30万ドルの予算が組まれていましたが、仮想コンファレンスにかかった費用はわずか3.5万ドルでした。…経費節約効果は抜群です。特に、出張費の節約分を入れずに、これだけの節約効果があったのですから、すごいと思います」とCook氏は語りました。

要旨

経費を節約するために、Intelは半年ごとに開催しているEmbedded Channel Conference (ECC) を中止することになりましたが、ECC企画者は、実際のコンファレンスと同等のインタラクションが可能で、同様の内容を150名の従業員とビジネスパートナーに提供できるような低コストの手段がないかを模索しました。すでにIntel社内の他のグループがSecond Lifeで作業を行っていたこともあって、ECC企画者はコンファレンスを仮想世界で開催することを決めました。仮想世界でECCコンファレンス (vECC) を開催した結果、出張費用の節約はもとより、現実世界のイベントに組まれていた30万ドルのうち26.5万ドルを削減できたのです。このたびvECCの実施に採用されたのは、仮想世界でのコンファレンスとコラボレーションを提供するソリューションとして、Rivers Run Redが特にSecond Life向けに開発したImmersive Workspaces™です。最も革新的で費用効率が高いとIntelに評価され採用されたImmersive Workspacesは、最高150名のvECC参加者に対して、数々の基調講演のプレゼンテーションや、ライブでの製品デモ、ソーシャルネットワーキングを提供しました。



限られた予算で開催するコンファレンス： 仮想化に至るまでの経緯

Intelのイベントマネージャー
Elaine Cook氏は、Intelの従業員及
びEmbedded Communications
Allianceメンバーが一堂に会して
交流を深め、Intelのリーダーシッ
プから最新情報を入手する場とし



Immersive WorkspacesがIntelに提供 した機能：

- 従業員やゲストが安心して集えるセキュリティ保護された会合スペース
- セキュリティ保護された登録システム
- シームレスなメディアストリーミング
- 集中トレーニングシステム
- レポート作成とリアルタイムの分析
- リアルタイムの音声とテキスト

て、年に二回Embedded Channel
Conference (ECC) を企画・開催する責
務を担っています。Intelの経費節約策
により30万ドルのイベント予算が削減
され、フランスのモンテカルロで開催
予定だった2009年度ECCの中止を余儀
なくされた際、Cook氏と同僚はクリエイ
ティブに発想を転換しなければなりま
せませんでした。

Intelが従来オンラインミーティングに
使用してきたLiveMeetingでは、参加者
が従業員に限られてしまいます。様々な
オンラインコミュニケーション手段が
候補に上りましたが、Intelキャンパス
のインワールドを調べた結果、Cook氏
のグループが全員一致で選んだテクノ
ロジーがSecond Lifeでした。Cook氏
は、「上司の希望は、先進的かつ革新的
であると同時に、皆が楽しめるもので
した。Second LifeにあるIntelのキャン
パスを散策してみたら、全員が気に入った
というわけです」と語りました。

更に続けて、「参加者が顔を合わせるよ
うな設定のコンファレンスにしたかつ
たんです。Second Lifeのおかげで、コ
ンピュータを通して顧客にも直接お目
にかかることができました。元来、現実
世界のイベントには30万ドルの予算が
組まれていましたが、仮想コンファレン
スにかかった費用はわずか3.5万ドル
でした。残念ながら、今回はキャンセル
料を支払う必要があったので、30万ド
ルを全額節約するわけにはいきません
でしたが、経費節約効果は抜群です。特
に、出張費の節約分を入れずに、これだ
けの節約効果があったのですから、す
ごいと思います」と語りました。

二酸化炭素排出量を抑えながら、コン ファレンス参加者を増加

ECC参加者にとってSecond Lifeでの
コンファレンスは初めての試みであつ
たにも拘らず、仮想世界での開催が発
表されると、登録者数は120名から147
名に増加しました。vECCは無料で、各
自のデスクから参加できるという利点
が功を奏したと考えられます。また、出
張に要する時間的な負担を省き、留守
に伴う生産性の低下も招かずに、35
名のIntel従業員と20の異なる会社
から122名のディストリビュータ及び
Embedded Communications Alliance
メンバーがvECCに出席できたのです。

Rivers Run RedのCEOであり、Linden
Labのために特別にImmersive
Workspacesを開発した戦略的パー
トナーであるJustin Bovington氏は、
「Immersive Workspacesは、単に現
実世界のコンファレンスの代用ではな
く、それをより高度に進化させたもので



Rivers Run RedのCEOであるJustin Bovington氏は、今回のイベントが従来のイベントを「より高度に進化させたもの」であり、人々に新しい参加とコラボレーションの機会をもたらしたと話しました。「コミュニティを利用すると、事前にイベントを盛り上げることもできれば、進行手順の内容をより充実させたり、コンファレンス閉会後も会話を継続することができます。」

す。コミュニティを利用すると、事前にイベントを盛り上げることもできれば、進行手順の内容をより充実させたり、コンファレンス閉会後も会話を継続することができます。最も重要なことは、具体的なROIモデルを構築することでしょう。ウェブベースのシステムなので、シームレスなコントロールとメディアの共有によってギャップが無くなるだけでなく、企業は時間、開催期間、コスト分析、節約された出張費など、アクティビティに関するフィードバックや詳細なレポートを作成でき、しかもCO2排出モデルを構築できるのです。そして、これらの機能はほとんどがリアルタイムで利用可能です」と語りました。

さらに、仮想世界での会合が環境にもたらすメリットは一目瞭然です。「仮想世界でのコンファレンスはとてもエコフレンドリーです。飛行機を利用する必要



がないので、コンファレンスに伴う弊社の二酸化炭素排出量は大幅に削減されました」とCook氏は話しました。

Intelは、より広い地域の人々に、よりエコフレンドリーなコンファレンスを提供できるという仮想イベントの優れた利点を十分に理解しながらも、果たしてわずかな費用で、現実世界のECCと同様のインパクトがvECCでも現出できるかどうか、現実のコンファレンス同様に、人々が積極的に参加してくれるかどうかについて、疑心暗鬼な部分もありました。





「参加者のために、いい意味での驚きと楽しさを用意できました」と語るのは、Intelのマーケティング部でインターンを務めながら、今回のコンファレンス企画にも貢献したSamuel Jones氏です。

楽しみながら、共有体験を創出

勿論、コンファレンスというからには、プレゼンテーションや製品のデモなど、通常のコンファレンスでおなじみの催しが行われます。しかし参加者が、交流や事例となる経験を通じて、仕事上の関係を構築・強化できなければ、コンファレンスは成功したとは言えません。vECC主催者は、Second Lifeのフレキシブルな環境では、参加者の交流促進に役立つアクティビティをすべて自在に作成できることを発見しました。

散策トレーニング、ゲームアクティビティ、インタラクティブな情報ステーショ

バターに靴を履き替えさせようとしながら、しばらくスーツ姿に裸足という姿で動き回っていたのです。コンファレンス開催中にインワールドで彼を見かけたので、『ああ、ちゃんと靴を履き替えられたのね』と言うと、『そうじゃない。素足を黒く塗っただけなんだ』という返事が返ってきました」

「こういう笑い話って、実際にイベントに参加して、体験を共有しているという実感を与えてくれます。これは従来のコンファレンスコールや共有プログラムからは得られない感覚です」とCook氏は話しました。



ンにおいて、出席者から非常に積極的な参加を得ることができました。またIntelの製品について、参加者からの質問に答え、意見を交わせるように、製品エキスパートが待機できる環境も作成できたのです。「参加者のために、いい意味での驚きと楽しさを用意できました」と語るのは、Intelのマーケティング部でインターンを務めながら、今回のコンファレンス企画にも貢献したSamuel Jones氏です。

参加者の多くからは、楽しいイベントだったというコメントが返ってきました。Cook氏が話してくれた自身の体験談によると、「ある営業マンが自分のア

仮想コンファレンスの企画・実施では、災い転じてベストプラクティスとなす

最先端技術には、必ずといっていいほど問題が伴うものです。このたびIntelが開催した初のインワールドコンファレンスでも、いくつか問題に遭遇しましたが、その経験こそ、今後Second Lifeで会合やコンファレンスを実施する際に役立つ貴重なレッスンとなりました。vECC主催者側からも、コンファレンス後に行われた参加者アンケート調査でも、ネットワークの接続性やファイアウォールなど企業の環境設定に基づく問題、Second Lifeのナビゲーションに関する参加者のとまどい、そしてコンフ



アレンス前に、Second LifeとImmersive Workspacesに関するトレーニングやオリエンテーションが十分でなかったために、参加者が細かい技術的な問題を解決できず、仮想世界自体に馴染めなかった等の問題点が指摘されました。企画の初期の段階では、社内のIT部と綿密に話し合い、各自のデスクトップシステム要件、ファイアウォールポータル、ソフトウェアの互換性を判断することが非常に重要です。参加者がイベント開催中に使うコンピュータ、そしてそのコンピュータを使用する場所で、Second Lifeが確実に実行できるように設定することがイベント成功の基盤となるからです。参加者のインワールドイベントへの参加準備が万全であれば、イベント中に他のアバターにぶつかってしまったり、コミュニケーション方法がわからないなどの不備を少なくし、イベントの内容にフォーカスできるようになります。今回の問題の多くは時間的な制約によるものでした。IntelチームがRivers Run Redと協同して、vECC全体の企画に費やせた期間はわずか3週間でした。

Cook氏は、「今回、初の仮想コンファレンスから学んだことは数知れませんが。次回はもっとうまくいくはずです!」と話した後で、次回からは事前準備に十分な時間を費やす必要性を強調しました。

将来は現実と仮想の両域を利用

総じてIntelは、仮想世界のイベントが現実世界のイベントに完全に取って代わるのではなく、むしろコミュニケーション、コラボレーション、コミュニティ作りに利用できる新たなツールとして考えています。Intelは現実世界での会合やコンファレンスと、仮想世界でのイベントをうまく組み合わせることにより、わずかな費用でIntelの従業員、パートナー、ベンダーに連帯感を与え、学習と協同の機会を提供できると確信しています。

「コストを大幅に抑えながら、最先端のコンファレンスを提供できたと思います。斬新な考え方は皆に高く評価してもらえたようです」とSamuel Jones氏は語ります。

「これからは年間のコンファレンスのうち1つは仮想世界のものになるでしょう。Second Lifeをはじめ、仮想トレードショーや他の技術の評価を続け、最高のユーザー体験を届けたいと思います。基調講演が継ぎ接ぎになってしまうなど、ネットワーク接続にまつわる問題はありましたが、多くの出席者からは、今後さらに仮想のコンファレンス数が増えることを希望している、今回の試みが斬新で楽しかったと評価する、今後の改良に期待するなどのコメントがもらえました」とCook氏は語りました。



Rivers Run Red及びImmersive Workspaces™について

最上のコラボレーションソリューションであるImmersive Workspaces™を利用することにより、企業は豊かな3D環境においてコミュニケーションとコラボレーションを展開できます。Second Life Grid™プラットフォームと私設ネットワーク専用を開発されたImmersive Workspacesソリューションは、仮想世界の可能性を一層押し広げ、責任の所在、使いやすさ、レポート及びフィードバックのために設計されたツールと機能など2Dウェブの中枢部をシームレスに組み込みます。

Rivers Run Redは、消費者及び企業によるコンテンツの消費・配信方法の急速な移り変わりに応えるべく設立されました。

更にRivers Run Redは、コスト面はもとより、出張が環境に及ぼす大きな影響についても取り組むことをゴールの1つとしています。Rivers Run Redの事業は、実際に「そこに居る」ような体験を与える仮想世界テクノロジーに基づくソリューションを開発することです。Rivers Run Redのソリューションを使用することにより、企業は、現実世界での業務の一環として、3Dの没入型スペースを使って会合やグループ作業を進めることを従業員に促す一方で、企業として排出する二酸化炭素量を大幅に削減することができます。また、仕事と私生活の両立がこれまで以上に重視される現在、このソリューションは各社従業員、特に子育て中の従業員が、組織の一員としての責務を果たしながら、通勤時間を短縮または排除できるという利点をもたらします。

2008年10月、Rivers Run RedとLinden Labは、Linden Lab製品とサービスのためにImmersive Workspacesソリューションを開発する独占販売契約を結びました。

過去12ヶ月間に、Rivers Run Redは3つのWebby Awardsを受賞し、仮想コラボレーション環境での功績を評価されて、「BT Entrepreneur of the Year」の栄誉を受けました。

Rivers Run Redは英国で登記された企業で、米国カリフォルニア州においてRivers Run Red, Inc.として商取引を行う許可を得ています。Rivers Run Red™及びImmersive Workspaces™はRivers Run Red, Inc.の登録商標です。



詳細はこちら

Immersive Workspaces

公式ウェブサイト:

<http://www.immersiveworkspaces.com>

Second Life公式ウェブサイト:

<http://work.secondlife.com/ja-JP/ランドストア>

<http://secondlife.com/land/index.php?lang=ja>

公式ブログ:

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

Twitter:

<http://twitter.com/workingworld>

http://twitter.com/SECOND_LIFE_JP

Email: business@lindenlab.com

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、制作のやり方を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

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。