

Second Life（セカンドライフ）について

コミュニケーション

- ・文字チャット、音声チャットにより近くのアバターと意思疎通が可能。
- ・アニメーションなどで、感情を表現することが可能。

アバター

- ・利用者は、人型をベースとしたアバターとして表示される基本設定が用意されている。アバターの容姿は任意のタイミングで変更できる。

情景・土地

- ・環境設定により昼夜の設定が可能。
- ・アバターはメタバース空間内を自由に移動することが可能。
- ・施設概略図



FukuokaVsapo (ふくおかVサポ) について

コミュニケーション

- ・文字チャット、音声チャットにより会話が可能。

アバター

- ・本人の動作及び表情と連動し、アバターに動作及び表情が反映される。
- ・アバターは準備されている複数のものから選択可能。

(アバターの選択)



(表情例)



(相談のイメージ)

