

第5回 ともいきメタバース研究会 議事録

令和5年11月13日（月）11：00～12：00
オンライン（ZOOM）開催

事務局

第5回メタバース研究会を開催させていただきます。皆様お忙しいところお集まりいただきましてどうもありがとうございます。開会前に委員の皆様にご連絡させていただきます。

この研究会の会議録は、個人情報など公開が馴染まない内容除きまして、後日県のホームページに掲載する予定ですので、ご承知おきください。

本日の出席状況は、お手元の資料委員一覧をご覧ください。

それでは早速議事に入らせていただきます。本来ですと進行は会長ですが、私の方で代行させていただきます。

それでは1つ目の議事に入ります。「ともいきメタバース～メタバースは「生きづらさ」を改善できたか？～」です。それでは事務局からお願いいたします。

（「1 ともいきメタバース～メタバースは「生きづらさ」を改善できたか？～」）

事務局から資料により説明

事務局

以上をふまえまして、意見交換のお時間を持たせていただきたいと思います。

委員の皆様、ご意見、ご感想でも構いませんがありましたら、よろしく願いいたします。

ではよろしければ私の方で順番を決めさせていただいて、ご発言いただいでよろしいでしょうか。

まず、江口委員お願いいたします。

江口委員

はい、ありがとうございます。知事に報告されたんですね。知事、リアクションいかがでしたか。

小手委員

知事に報告しまして、先ほどのビデオ少し見ていただきましたが、もうちょっと長く知事にはご覧いただいて、いたく感激をしていただいたところでして、この事業の制作過程がさっき大事というようにご報告させていただきましたが、そのあたりが、よりその動画で知事の心には刺さったかなと思います。

あとご本人もアバターになって、先ほどご説明させていただいた12月8日のイベントにご参加いただくということでご了承いただいているところです。以上です。

江口委員

一般的にぱっと見たときの一番のリアクションとして、研究会からは部外者の知事のリアクションを聞くのが一番かなと思うんですが、よくできてうまくいったかなと思っています。

メタバースで我々がやろうとしている「ともいきメタバース」の世界観にはすごくマッチし

ていたのと、昔から言っていますけれども、こういうことを契機として、彼らが参加してきて、参加した後にご飯が食べられるようにしていくという世界感を、まだハードルはいっぱいありますが、ある程度正しかったんだらうなというのがよくわかったというか、自信がついたというのが一番正直なところですよ。方向は正しかったかなと思っております。以上です。

事務局

ありがとうございました。それでは澤委員お願いいたします。

澤委員

はい。動画や講習会の報告ありがとうございます。

私の一番の興味ですけれど、メタバース研究会ですので、今回の講習会で行われたメソッドのうち、メタバースならではの部分と、メタバースと漫画をクリエイティブに組み合わせたいらしたと思うんですね。メタバース内での活動をスクリーンショットにとって、それをリアルな漫画という媒体に表現し直すというか。

そこで、受講者の心情の発露ですとか、先ほど、一覧で感想など、どういうことができたといったことは書かれていたと思いますが、そのメタバースとリアルを組み合わせることで、どういう効果が出たのか。

あと、もう1つは今回スタッフさんとのコミュニケーションは取れていたけれど、受講者同士のコミュニケーションは少ないというので、これは次への課題ではあると思うんですけど、やはり、メタバースとは、メタバース自体の中でコミュニケーション、コミュニティを中心に前回の研究会でいうと、プレイの話が出たと思いますが、どういう結びつきを得ていくか、それがまた受講者同士という今度はリアルの関係にも地続きになって、どういうその後の発展するかみたいなのところにちょっと興味があるので、できればその講習会や今後の活動を通じて、やはりさっき言いましたメタバースならではのことで、メタバースとリアルをつないだゆえに効果ができたこと、あとはそのメタバースを使ったことによってリアルでどのような関係性が築けたかということに注目して、分類したり分析したりというところで、骨組みをしっかりとさせて、次以降の活動に応用していけたらいいのではないかと思います。以上です。

事務局

ありがとうございました。それでは、増田委員お願いいたします。

増田委員

はい。ご説明どうもありがとうございました。

私も、意図していたことは大変うまく実現できたのが今期の結果だったと感じております。

資料の中で、修正すべき点はどこかという項目を設けていただいて、その中にスキルの獲得は難しいと書いていただいておりますが、これは一足飛びに成果を求めすぎなのだと思います。つまり、いきなりスキルの獲得などの結果に結びつけるのはちょっと望み過ぎで、むしろ、求められている役割は、きっかけづくりや場の創設だと思います。

それこそ「プレイス」みたいな話も前回ありましたけれども、当事者の方、また支援者の方が、こういったものに触れれば、技術によってできることというのは実はすごく多いのだと実感できるわけですが、それがあまり知られないというのが実際だと思うんですね。

特に、諸々のディサビリティのせいで腰が重いというところもあると思うので、むしろそう

いう方に積極的にこういうものに触れる機会を用意すること自体の意義は非常に大きいと思うし、支援者の方を巻き込むというのは、まさに当事者の方がこういったものに触れるきっかけづくりとしても非常に有効な手段だと思います。ですので、次年度に向けて支援者の方の参加ということも書いていただいているのは、非常に良いことだと感じております。

加えて、場を用意して継続的に繋がるということは、非常に大事なことだと思います。参加者間の交流についてお書きいただきましたが、これも、当事者の方だけではなく、支援者の方も含めた意味での参加者の交流が継続するような仕掛けがあるべきなのだと思います。

そういう意味では、地方公共団体に求めるのは難しい面もあるのかなと思いつつも申し上げると、単年度主義で、毎年予算執行するという形ではおそらくあまり継続性がないのだと思うので、そうではなく、何らかこの仕組み自体が離陸していくような枠組み、やり方も今後追求していくのが望ましいのだらうなと思いました。私からは以上です。

事務局

ありがとうございました。それでは、高野委員お願いいたします。

高野委員

ありがとうございました。メタバースの効果は何かあるだろうとわかっていることですが、障がいの区分により効果を分析されたのはとても良いですね。

コンテンツの成果よりプロセスが大事というのが結論というのが、とても良いと思いました。以前コミュニケーションが本質という話になりましたが、そこにも繋がりますね。以上です。

事務局

ありがとうございました。それでは、岡村委員お願いいたします。

岡村委員

ご説明ありがとうございました。参加者の皆さんの楽しそうな笑顔がすごく印象的でした。

私自身もそうですけれども、何かできることが増えるとすごく達成感があるし、自信にもすごくなくなっていくと思うので、講習会はぜひ来年度も引き続きやっていけたらいいのかなというように思いました。以上です。

事務局

はい、ありがとうございました。トキワ委員お願いいたします。

トキワ委員

先ほど動画を少し見まして、いろんな障がいをお持ちの方が一堂に会していて、本当に共生という雰囲気があって、すごく興味深いなと思いました。

私からは、先ほど増田委員がおっしゃったきっかけづくりというところから少しお話ししたいんですけど、メタバースに使用するアバターを作ったりするスキル、技術という点のきっかけづくりというのもすごくいいなと思いますし、もう1つ4コマ漫画を作っていたらいいんですが、私も4コマ漫画が好きで毎年コンペを出しているんですけども、たった4コマでもひとつの作品を突き詰めて作ろうとすると、すごく時間がかかったりして、面白いんですよ。やりがいになったり、繋がる場所もあると思うんですね。

4コマやそのパートを作るに際して、先ほど「呪い」という作品もあって素直ないい作品だ

なと思ったんですけど、初めて4コマ作ろうと思ってもなかなかすぐに、うまく自分の表現で
きる人はなかなかいないと思います。

なので、そういったところ、もし可能なのであれば、例えばプロの漫画家の方とか、絵をか
ける方などお呼びして、参加者のセンスや、思いを引き出してうまく作品につなげてくれるよ
うな方などがいると、もしかしたらもっと漫画を書くことや、絵を書くことにやりがいを感じ
たりして、継続的に作っていくというような、そういったうねりがもしかしたら生まれるんじ
ゃないかなというように感じました。私からは以上です。

事務局

ありがとうございました。他に、ご意見ご感想等ある方いらっしゃいますでしょうか。

小手担当課長

今のお話について、補足をさせていただきます。今回の講師の先生、講師の先生がお連れい
ただいたスタッフ、学生や社会人のかた、3名程お連れになられて、講習会を進めて参りまし
たが、彼らは本当に漫画のプロ、プロ級の方々です。

ですので、今トキワさん言っていたような、まさにそのサポートをしていただいて、
作品自体は当事者だけが作り上げたというものではなくて、一緒に作り上げたというのが正確
なところかなと思います。

先ほどの「呪い」の作品は、彼女はもともとスキルが高かったので、かなり自分の力で描き
きった部分はありますが、それでもやはりプロの力を入れて、完成まで持っていったというよ
うな過程を経ております。ちょっと補足で説明させていただきました。

トキワ委員

大変失礼しました。ありがとうございます。

事務局

どうもありがとうございました。それでは、引き続きこの事業についてはまた進めていき
たいと思います。

続きまして、議題2に入らせていただきます。「ひきこもり×メタバース社会参加支援事
業」について、事務局からご説明お願いいたします。

(「2 ひきこもり×メタバース社会参加支援事業」)

事務局から資料により説明

事務局

はい、ありがとうございました。

それでは、また意見交換の時間を持たせていきたいと思います。澤委員、お願いしてもよろ
しいでしょうか。

澤委員

今回丁度、このひきこもり、メタバースの件について政策研究センターのフォーラムでもお
力添えいただいて、この内容を改めて、一般の方を含めた来場者に報告する機会というのを作
らせていただきつつ、ジャーナルというレポートも書かせていただいくんですけれども、今そ
れも含めてこの内容を、私の方で総ざらいしている中で、やはり特徴的だったのが、まずプレ

イベント9月の方ではですね、漫画というコンテンツを用意したことで人は集まったけれど、逆に漫画に気を取られてというか、コンテンツに引っ張られてしまっているところがあったと思うんですが、そういった実際行ってみた内容がその6年度事業に向けてということで、あくまでコンテンツは言ってみれば客引きというか、そのプロモーション的に効果のあるものとして割り切って、そこでまず、人を集めてそこから本来である居場所や支援者による相談ってところで、コンテンツで人を引きつつ、コミュニケーション、コミュニティというところで、また先ほどの繰り返しになりますが、プレイスの場としていこう、というところが、きちんと練られていくといった過程を踏んでいるのが良いかなと思ったんですね。

ただ、これから仕様策定というようになると思うんですけど、やはりコンテンツで人集めた後9月のイベントのときの、漫画に居ついてしまっているところを、次回というか、来年度6年度ではコンテンツ人集めた後、どうやってそれが居場所になるか、居場所として継続できるか、先ほど増田委員の話もあったように、継続できるかといったところに焦点が突き当たるかなと思いますので、またこの研究会でもその知恵を出し合って、うまくこの転換というのはおそらく私たち、神奈川県だけでなく、色々なメタバースを用いて何かをしようという、人々のみんな共通の悩みだと思いますので、そのところをうまくこの6年度の方で解決できれば、さらに1歩、神奈川県のメタバースの使い方としては、他の自治体に比べて大変スムーズに人を寄せてから、そこを居場所に転換するっていう、仕組みができたなっていうようになるのではないかと思います。

ですので、そのところを今後注視して、注力して、取り組めたらいいのではないかと思います。以上です。

事務局

それでは、増田先生お願いいたします。

増田委員

はい。ご説明ありがとうございました。私も澤委員と同じような感想を持ったわけですが、1つ思いましたのは、この事業自体は、社会参加支援事業ということになっているので、出口となるのは、その就労機会やその他社会との接点の増加だと思うんですね。

その社会とは何だろうかと思ったときに、家から外に引っ張り出すことでは必ずしもないと思っています。

つまり、今回提供するものの中に、今始まっている新しい仕事というものが書いてあった通り、オンライン、Webベースでできるものはどんどん増えてきていますので、そういった形で、他者とコミュニケーションを取りつつ社会に参画していくことが、これまで以上にどんどんやりやすくなってきている、という実態があると思います。

そういった情報に積極的に触れていただけるような場所も大事だと思っていて、そういった観点から、今回用意したコンテンツ、ないしはその参加者に見せたい方向性というのが、十分であったのかは改めて検証していただき、次年度に活かしていただきたいと思います。

もう1つそれに関連して思いますのが、最後のスライドで、プッシュ型支援に結びつけていくということを書いていただいている、こういうふうに積極的に接点を持っていこうというのは良いことだと思うのですが、メタバース支援とリアル支援、図として切り離されているのが若干気になっています。つまり、この仕組みを通じて、十分な情報に触れて、かつ、支援者の方を巻き込んで、そこで色々な機会を認識する方が増えていけばいくほど、そこを起点として、直ちに社会との接点を持っていく人もどんどん出てきていいんじゃないかなと思うんですね。

そうすると、このリアル支援、ひきこもり地域支援センターですかね。こういうところを出口として、必ずしも意識せずとも、それよりも前にできることもたくさんあるんじゃないかなと。そういう意味では、この図は矢印が太く書いてあって、右に持っていくんだという意図を強く感じる図ではあるのですが、必ずしもそれだけではなく、色々なところに出口があっっているのではないかと思います。以上です。

事務局

ありがとうございました。では、高野委員お願いいたします。

高野委員

ありがとうございました。プレイベントでもこれだけ集客ができるのですね。本イベントでの集客状況と、コミュニケーションの分析を楽しみにしています。特に、何が会話のきっかけになっているのかに興味があります。アバターなのか、アイテムなのか、何なのかということですね。以上です。

事務局

ありがとうございました。それでは、岡村委員お願いいたします。

岡村委員

ご説明ありがとうございました。プレイベントに私も少しだけスマホから参加させていただいて、様子を見たんですけども、本当にたくさんの方がいて、交流もされている様子が少し見えたので、そういった形で、ひきこもりの方々、あまり外にでられない方々の交流の場になれるといいのかなというように思いました。

あとは、来年度のメタバースでの困りごと相談についてはすごく、私自身もいいなというように思っていて、私、以前から、多分第1回るときくらいから、メタバースの中でバーチャル市役所を作って欲しいというようにお話したと思うんですけど、それが現実的になるのかなと思うと、私もすごく楽しみだなというように思います。以上です。

事務局

はい、ありがとうございます。それではトキワ委員お願いいたします。

トキワ委員

はい、ありがとうございました。漫画のプレビュー数がすごく多いのがまず1つ大きな特徴だなと思いました。自分のひきこもっていたときのことを思い返すと、他の方に当てはまるかわからないですが、すごく仕事をしなければいけないみたいな、こうしなければいけないという方に、ずっと考えるんですよね。

もちろん、どちらかと言えば、こういう仕事をしたいって方がいいと思いますが、何とかするべきみたいに考えていたところがあるんですけど、すごく頭の中でいろんなものを考えるんですよね。

例えば、サラリーマンとして働くとか、まだ年齢的に公務員は大丈夫とか、あと家の近所で空いているところ探したら、こういう介護の施設があってこういう仕事できるかもとか、果てはすごい遠くに行って林業をやりたい、林業のことができるかとか、伝統工芸のことができるかとか、数だけでも、すごくいろんなことをこう考えているんですよね。もしかしたら他のひきこもりの方もそうなんじゃないかなと。そういう方もいるのではないかなと思うんですけど

も、あとその時は考えなかったのですが、自宅でもしかしたらWebを使った仕事ができるならそれが一番いいのでは、という方もいると思いますし、私もイベント少し参加して漫画の数がすごく多いなというように圧倒されたんですけども、これだけ漫画があって、参加者の中でそういう色々な仕事の可能性を考えているけれども、例えば伝統工芸やりたいと思っても、どういふところに繋がったらいいかわかんないから、考えるだけで諦めているという方もいると思うんですね。

もしかしたらそういう漫画とか、あとは相談できるところとか入口にして、少しでも話聞く機会ができたらいいいのではないかなというように思いました。私からは以上です。

事務局

ありがとうございました。それでは、江口委員よろしいでしょうか。

江口委員。

相談とありましたが、LINE相談というのを昔立ち上げて、事業化して今各地でやっていて、ひきこもりの支援なども含めてやらせていただいています。LINEとかSNSを使う、いわゆる心理援助、カウンセリングってすごく難しいんですよ。それは相手の顔とかリアクションが見えないので。本来でいうと、カウンセリングの一番重要な傾聴観察っていうのができない、テキストだと。

ただ、1年ぐらい試行錯誤し大学とかといろいろ研究してテキストで同じようなことができるよね、というところは手法を確立できたんですね。

ですので、LINE相談って比較的効果があるという話があったんですけど、同時に、相談をするっていうことの成功体験が、この国の人たちにはないんですよ。

増田委員もアメリカに住んでいたら、大学のカウンセリングの先生はたくさんいて、結構普通に学生がカウンセリングに行ったじゃないですか。

これが日本に来ると、その相談をして何かよかった経験が多分少ないのか、なかなか来ないんですね。LINE相談やったときに一番メリットだったと思ったのは、ものすごい数が来たんですね。例えば長野県という自治体が1年間やっていたという相談事業の相談に来た件数を、LINE相談すると、1週間で数超えるぐらいに。

メタバースにしたときに、同じような効果があるかというのをちょっと考えなければいけないんですが、少なくとも相談をすることに慣れていない人が、カジュアルにコミュニケーション、相談に流れていく、という体験は、LINE相談よりも、かなりやりやすいんだろうなと個人的には思います。

表現できるので、テキストで相談をするとなかなか、高度な技能が必要なんですけど、メタバースでいくとそこを補完できる仕組みがあるかなというのが、可能性がものすごくあるんだろうなという事は思っています。

同時に、漫画というキーワードで来ていましたけど。ちょっと引きがあって、やはり興味があるものところに、そういう人たちが来たところで、そういう相談の釣り針をきちんとそこに垂らしておくということは、結構可能性があるかなと思っています。

私の事案ですけど、こういう人たち、そういう悩みを抱えている人たちを社会に戻すためには接触回数だと思っていますよ。

人間が親近感を持つ最大の要素は接触回数なので、いい印象だろうが、悪い印象だろうが接触回数が増えてくれば増えてくるほど、親近感を持ってもらえる。メタバースにひきこもってもらおうということをちょっと考えなければいけないと思います。

話を聞いていて、昔のラジオ番組に投稿していたハガキ職人、あれが1つのセーフティネッ

トになっていたことの新しい形にはなるかなと。

ラジオのハガキが2チャンネルになって、今SNSやTwitterで暴れている人たちもいますが、もう少し表現が拡大していくものの1つかなと思っています。

あと、もう1つ考えなければいけないのは、今、こういう人たちをターゲットにしてやっていますが、それ以外の人たちがいる場に、その人たちがイコールフットイングで入って来られる。私たちも、こういう人たち、こういう形というように分けなくて、どうやってこう感覚的に作っていきけるのかなというのが、1つ勝負かなと思いました。雑感ですが、可能性は感じるけど、可能性の一步先は、いばらの道が続くんだなというようには思いました。

事務局

ありがとうございました。それでは、青少年課岩崎委員よろしいでしょうか。

岩崎委員

皆さん非常に貴重なご意見をいただきまして、おっしゃる通り、先ほど皆さん触れていただいたコンテンツで引っ張ってくるところはさておき、そこからどう相談というか、居場所に結びつけていくかというのは、非常に難しいし、ただ、そこを何かしら達成することが、この「ひきこもりメタバース事業」、メタバースによる交流の一番重要なところだと思うので、来年の仕様が大変悩ましいところなんですけども、増田委員からご指摘いただいた、出口は別に1つではないという話であるとか、トキワ委員からいただいた、色々な仕事のきっかけの情報みたいのものをいかに見やすく配置するかとかですね、あとは江口委員からご指摘いただきました、カジュアルにコミュニケーションを、いかに参加できるようにする、相談に持っていかるところ、あとは、ある意味メタバースにひきこもっていただいて、そこから相談に無理なく親近感を持ってつなげていただくとか、非常に示唆に富んだお話をたくさんいただいたので、ぜひ参考にしてまた来年度に向けた企画を練って、また皆さんにご意見いただきたいと思っています。ありがとうございます。

事務局

ありがとうございました。他に、ご意見ある方いらっしゃいますでしょうか。

江口委員

来年に向けてというか、多分枝葉の話になると思いますが、この領域こそNFTだと思っていて、私もずっとモヤッとしているんですが、メタバースだけではないというのがあってですね。この場の維持には多分Web3という思想が多分重要で、かつ、現実世界とつなぐための何か施策を考えている、NFTとか、この領域は可能性があるのではないかなと思っています。

さらに、今のジェネレーティブAI系の話を、認識せずに使える環境というのを作っていかなければいけないというのが大きい意味ではそうですと。

要は、コミュニケーションを補完するというか、通訳者というか介在者としてのジェネレーティブAI、チャットGPT的なものというのは多分これから使われることになると思うんですよ。私もそうですけれども、コミュニケーションが下手な人が、そこを介在すると、言いたいことをきちんと伝えるようにしてくれるAIは多分出てくるし、作ることができる。

例えば高野委員とかが、コミュニケーションするとき少ない単語で過去の高野委員の考え方を学習したAIが少ないコメントをしたとき、単語を補完するようなコミュニケーションというのは、多分出てくると思うし、逆もある。

です。メタバースにフォーカスを当てなくてもよいかなと思います。来年に関してはあんまりぼやけさせると、またフォーカスがずれて散漫になってしまうかなとも思います。

ちょっと取り止めのない話ですけど、県庁とかこういう行政がやる、こういう仕組みに関して言うと、もう少し幅広の目線を上げた枝葉の話、または先の話っていうのも、次にしなければいけないですねというようには思っていたりはします。以上です。

増田委員、何かWeb 3的な発想とNFT的な発想が、多分ここから先、結構重要になるような気がしましたが、プロとしてどうですか。

増田委員

私はビジネスプロデューサー側のプロではないので、その点は差し引いて聞いていただければと思いますが、せっかくメタバース上で活動するわけですから、そのトラックレコードを積極的に残していくとか、作られたものとか、その他コミュニケーションの結果が、その後も生かせるような何らかの仕組みがあると良いと思っています。それを気軽に持ち運ぶ手段として、NFTは実は非常に使いやすいものである可能性があるんですよね。

ただ、あくまで必要に応じてということだと思っています。Web 3ありき、NFTありきということだと、やはり失敗してしまうので、何のために使うのかは、よくよく考える必要があると思います。

1つ障害になるのが、皆気軽に使えるかという観点です。ウォレットを皆が持つという状態の実現が相当きついですよね。

ウォレットというのは、クリプトウォレットのことですが、個人がそれをうまく使いこなせるかという、現段階ではあんまり便利なものがないという状況です。逆に言うと、そこがまさにWeb 3の入口として極めて有力なので、Web 3の理念にはいささか反するものの、各大手企業がウォレットを積極的に開発してユーザーとの接点を押さえに来ているという状況です。むしろ、そういった機会をとらえて、一部有力企業と協力して、Web 3感を感じさせない形で、そういったものを便利に使っていくというのはこれからビジネス的にも大いにあり得ることだと思いますし、今回の企画との関係でも、どこかと一緒にやっちゃっていいのではないかなと思いました。

行政の話なので、気軽にどこかとタイアップしてというのは、なかなか限界があるのかもしれないとは思いますが、検討の参考にいただければと思います。

江口委員

こういうことやりたいのでこの指とまれとやって、来たところと組むというのは全然ありだと思います。メタバース空間にひきこまれても困るわけですよ。

家からメタバースにひきこもりが代わりました、ただだちょっとしょうがないので、そこからメタバースから現実をどうつなげていっていかうか、フィジカル空間とどうつなげていくかというのは、結構重要なことだと思っています。

イメージはメタバース空間で、例えばそのコミュニティを活性化させるために頑張った人たちがいて、それがきちんと証明されて現地に行った時に業務のトラックレポートになるという話だと、結構美しい世界になるかなと思いますね。

あと、神奈川県としてデジタル政策を色々やっているんですけども、1つキーワードは気づかれないデジタルというのを標榜しています。気づいたらデジタル。ですので、ウォレットや参加とかその辺のハードルが高いのはこの国の現状ですが、あれもやり方次第では本人が気づかないうちに、Web 3に入っているとか、NFTを持っていたりするという美しいケースがあるかなと思っています。その辺は、来年の企画を含めてちょっと考えたいなと思っ

ています。他の方もご意見あれば、お願いします。

岩崎委員

はい、ありがとうございます。

江口委員が先ほどおっしゃったようなジェネレーティブAIの話は、確かに話をこう言うなれば、コミュニケーション苦手な方もそれをかませることで、自信になるというか、もしそれが実装、例えばメタバース上でもできたらいいなというのですごく非常にすっと理解できるどころなんすけれども。

NFTの部分ですね、ちょっと私の理解不足もあって、なかなか難しい話かなあと思いまして、一方で、江口委員が最初におっしゃった、メタバースに参加している当事者の方々がその後、それでご飯食べられるというのがある意味究極の目標ということもおっしゃっていたので、それに軌を一にする考え方というか、本当にメタバースが何か主導的な役割をやった方が、結果的に経済的に何かしら報われたり、それを行って反復可能性のようなものがどんどん高まっていくといったところなのかなというように理解させていただきまして、非常に知識的な意味合いで難しい話だなと思いましたが、可能性という部分は、確かにおっしゃる通りかなというように感じました。ありがとうございます。以上です。

江口委員

多分見た方いらっしゃるかもしれませんが、7年間ひきこもっていた人がコンビニに行くというYouTube動画が出ていて、見たことある人いますか。とても面白くなかったですか。

トキワ委員

はい、あの方の動画全部見ていまして、すごい面白いですね。

江口委員

そういったものを見てふと思いました、ひきこもる人たちもやはり特技なんですよ。7年間自宅にひきこもることができるというのは、多分特技なんです。

こういう概念からすると、このメタバースが我々だけでなく、トキワ委員含めて当事者の人たちが、持っているものをもう少しリスペクトしてそこから引っ張っていくということを考えていかなければいけないというのが、来年の1つ課題感です。

私たちが考えたものを、意見をもらいながら、アジャストさせていくというのも結構重要なかもしれませんが、その人たちが持っている、もともとそのポテンシャルをちゃんと引き出す形にはしたいなと思います。

自分たちがやっている、それは当たり前なんです、はたから見ると違う価値を持つということ、直近まざまざと見せつけられたので、そこを1つテーマにしたいと思いますので、ご協力をよろしくお願いします。

事務局

ありがとうございました。

では議題2については、終了させていただきます。お時間来てしまって申し訳ありません。今後のあり方について、議題3についてご説明させていただきます。よろしく願いいたします。

(3 「今後の研究会のあり方について」)

事務局から資料により説明

事務局

はい、ありがとうございました。何かありますでしょうか。

小手担当課長

支援者との説明がありましたが、私としては、実際に使われる方、先ほどのひきこもりの中でもありましたけれども、使っていただきたい当事者の方、ともいきの方であれば、障がい、若い方、10代、そういった方々にも参画していただきたいなというように思っています。以上です。

事務局

皆様ご意見等ありますでしょうか。

江口委員

いえ、必要な人を入れて、きちんとやっていった方がいいと思います。これでベースは決まったと思うので、枝葉を伸ばしていくために必要な人をどんどん呼んできて、議論していく、仲間にしていくということはやった方がいいと思います。

事務局

はい。ありがとうございます。それではこちらの方向で検討を進めていきたいと思えます。今後ともよろしく願いいたします。皆様どうもありがとうございました。