

第1回 ともいきメタバース研究会 議事録

令和4年12月23日（金）15：00～17：00

オンライン（ZOOM）開催

事務局（小手）

定刻となりましたので、これより、第1回 ともいきメタバース研究会をはじめます。

本日司会を務めます共生推進本部室の小手と申します。よろしくお願いいたします。

お手元の次第にそって進めてまいります。

開会に先立ちまして、首藤副知事からごあいさつをいただきたいと思っております。それでは首藤副知事、よろしくお願いいたします。

首藤副知事

皆さま、こんにちは。神奈川県副知事の首藤でございます。本日は年末のお忙しい中「ともいきメタバース研究会」にご参加いただき、誠にありがとうございます。

さて、本県では、6年前に起きた「津久井やまゆり園事件」以降、「ともに生きる社会かながわ憲章」を策定し、誰もがその人らしく暮らすことのできる地域社会の実現に向けて、取り組んでまいりました。

また、今年10月には「当事者目線の障がい福祉推進条例」を新たに策定し、障がい者の社会参加の機会を増やすことなどの取組を進めていこうとしています。

そうした中で、ともに生きる社会を作っていくために、「メタバース」という新しい世界が非常に大きな力になると考えており、これを実践していきたいと思っています。

この研究会では、「メタバースは生きづらさを改善できるか？」をテーマに、実際に生きづらさに向き合う当事者の皆さま、あるいは専門家の皆さまと行政が一緒になって、共生社会の実現に向けて、新しい社会づくり、「メタバース」を活用して、どのようなことができるのか等をご検討いただきます。

知事も、メタバースの活用に関しては「メタバースを取り巻く環境の変化は非常に速い。まずはやってみる。これはもうやるしかないと思う。」とおっしゃっています。

このチャレンジングな研究会で、どのような議論が展開されるのか、今から楽しみであり、その成果に大きく期待しています。

この会議を立ち上げる先行利得としては、成功失敗含め様々な経験が次への発展の大きな飛躍につながると思いますので、忌憚のないディスカッションをしていただければと思います。どうぞよろしくお願いいたします。

事務局（小手）

ありがとうございました。次に、この研究会にお集まりいただきました委員の皆さまのご紹

介をしたいと思いますが、私がお名前をお呼びしますので、自己紹介をお願いします。
高野委員をお願いします。

高野委員

私は、2014年に告知を受けたALS（筋萎縮性側索硬化症）患者で、そのために四肢麻痺・発話不能の最重度の障がい者です。医療・介護・障がいの各制度による、たくさんの訪問サービスを利用して暮らしています。川崎市麻生区に住んでいる57歳です。

2017年に誤嚥防止・気管切開手術を受けてから、体調というか進行がゆっくりになり、IT機器を駆使して、さまざまな社会参加に取り組んでいます。その一つが、2019年11月から委嘱されている「共生社会アドバイザー」です。言い忘れましたが、気管切開をしているため音声合成システムで発言するので時々音声途切れたり、読み上げを間違えたりします。ご承知おきください。

ALSになる前は、独立して事業開発のプロセス・コンサルティングを手掛けていました。

さらにその前は、Web1.0の時代に下記の技術開発・事業開発を手掛けていました。

大企業で、Web検索サービス「BIGLOBEサーチ」を立ち上げて、ベンチャー企業で、Webアクセス解析サービス「Visionalist」を立ち上げ急成長を支えるお手伝いをしました。

私の自己紹介は以上です。みなさん、どうぞよろしくをお願いします。

事務局（小手）

続いて、岡村委員をお願いします。

岡村委員

初めまして。共生推進本部室会計年度任用職員の岡村と申します。私は自己免疫性体位性頻脈症候群という病気と筋痛性脳髄炎という病気によって外出時は電動車いすを使った生活を送っています。今現在は、平塚市役所内の福祉ショップ「ありがとう」でOrihimeパイロットとしてともに生きる社会かながわ憲章のPR活動を行っております。

こういった会議は初めてで大変緊張しておりますが、少しでも力になれるよう頑張りますのでよろしくをお願いします。

事務局（小手）

ありがとうございます。続いて、トキワ委員をお願いします。

トキワ委員

はじめまして。トキワと言います。大学を卒業し、22歳くらいから4～5年ほどひきこもり期間があり、今はフリーライターと神奈川県ひきこもり当事者向け事業のひきスタの運用や編集などの仕事をしています。ひきこもりと一口に言っても千差万別で、私の場合は部屋から一歩も出られないというものではないけれども、社会的なつながりが乏しいとい

う状況でした。ただ、ひきこもりの多くの人を感じているであろう生きづらさを今も感じているところです。あらゆるひきこもりの人を代弁することはできないですし、話も苦手なので、短い時間でひきこもりというものをお伝えするのは難しいのですが、今日は自分なりの意見を共有できればと思いますので、どうぞよろしくをお願いします。

事務局（小手）

ありがとうございます。続いて、奥出委員をお願いします。

奥出委員

奥出と言います。現在、慶應義塾大学の名誉教授です。大学時代から自律走行ロボットというものを研究しておりまして、agbee という制作販売する会社を立ち上げました。現在はメタバース デジタルツインの中でどのように自律走行ロボットを走らせるかということと、具体的な都市や街をつくるという活動もやっています。デザイン思考という本を出して、いろいろやっているんですけども、今、メタバース時代に向けてデザイン思考を書き直してやっていこうと思っています。それから今回のプロジェクトで思うことがあるのですが、人と人、人とモノがコミュニケーションを繰り返しているうちに、自律的に秩序が生まれてくるという社会科学の考え方があるのですが、今回もそういうことで、我々もコミュニケーションを繰り返しながら、自発的に秩序が生まれてくるようなチャンスあるいはビジョンが持てるようになればと思っています。以上です。

事務局（小手）

ありがとうございました。続いて、増田委員をお願いします。

増田委員

増田と言います。弁護士をしております。主にデジタルコンテンツですとか、メタバース分野に興味のある、そうしたビジネスをしたいといった方々を中心にご相談をよくいただいています。こういった会議体にお呼びいただくことも多く、総務省の「Web3 時代に向けたメタバース等の利活用に関する研究会」、経済産業省の「Web3.0 時代におけるクリエイターエコノミー創出に係る研究会」、内閣府の「メタバース上のコンテンツをめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議」などで構成員をさせていただいています。どうぞよろしくをお願いします。

事務局（小手）

ありがとうございます。続いて、江口委員をお願いします。

江口委員

神奈川県 CIO 情報統括責任者兼 CDO データ統括責任者をしています江口と言います。神奈

川県のデジタル政策の統括をしています。なのでメタバースも私の範疇かなと思ひここに参加させていただいております。

神奈川県、行政とメタバースということ言うと、知事から命題をいただいております、僕が出した答えは、ともに生きるメタバースということで、今回お話をさせていただいております。もう少し言うと、メタバース空間って皆さん、ALSの方もいらっしゃいますが、身体的な特徴とか家とか外とか垣根なく、同じ空間で、イコールフットイングでみんな同じ活動ができる世界観がこれから生まれてきます。そこで活動するユーザー側で皆さんが参加されるというのもあると思うのですが、そこにとどまらず行政がかかわるので、もうちょっともう一歩踏み込んだ形で、クリエイター側に立つのもありだよねとか、いろんな可能性があると思ひますので、ぜひ皆さんの忌憚のない意見をいただきながら、神奈川県としてメタバースをどうしていくのかということがしっかりやれるといいなと思ひています。元々私は、メタバース的な MMRPG というパソコンのオンラインゲームがありますが、これを作っていた経験があり、ゲームには多少詳しいのでその意見も言えたらと思ひます。よろしくお願ひします。今日はメタバース研究会ということで、アバターで登場させていただきました。

事務局（小手）

ありがとうございます。続いて、澤委員お願ひします。

澤委員

みなさんこんにちは。ご紹介に預かりました澤です。神奈川県デジタル戦略本部室でDX推進アドバイザーをやっておりまして、普段はデジタル戦略本部室のDXプロジェクトチームへアドバイスをしたり、あるいは行政のSNSですとかインターネットを用いた県民とのコミュニケーション方法への助言をさせていただいております。今回参加したのは、私も江口CIO情報統括責任者兼CDOデータ統括責任者と同様20年くらい前からオンラインゲーム3Dキャラクターを用いて日本中の、世界中と言い換えてもいいのですが、プレイヤーがそのキャラクターを動かしながらコミュニケーションをとるというエンターテイメントにかかわっておりましたので今回参加させていただくこととなりました。皆さんよろしくお願ひします。

事務局（小手）

ありがとうございました。続いて、長島委員お願ひします。

長島委員

皆さんこんにちは。県の青少年課長の長島です。よろしくお願ひします。青少年課では、皆さん聞いたことがあると思ひますが、青少年保護育成条例を所管しているところで、青少年の健全育成、あるいはそれをはぐくむ環境づくりなどをメインの仕事としている所属になります。一方でひきこもりや不登校など何らかの支援が必要な子どもや若者への支援もし

ておりまして、そういった中でメタバースをうまく活用できないかということで今まさに検討しているところでございます。皆さんから忌憚のない意見をいただければと思っております。どうぞよろしく申し上げます。

小手委員

最後に、私もメンバーでございますので自己紹介させていただきたいと思っております。共生推進本部室共生担当課長の小手と申します。

担当業務中心は、ともに生きる社会かながわ憲章の普及啓発です。加えて憲章の理念の具現化に向けた、障がい者の社会参加につながる試行的な事業、例えば、先ほど岡村委員の方からご紹介がありましたロボットを活用した障がい者雇用や障がい者アートの普及なども実施しています。

私のメタバースとの出会いは今年春ごろです。公明党の鈴木県議から、共生社会の実現に寄与するツールになるのではないかと投げかけがありまして、その時点ではメタバースって何なのか全然わかっていない状況でした。とりあえず体験してみようということで、VRゴーグルを購入し、様々なワールドを訪れ、VR酔いもしてしまうのですが、あの没入感にいたく感動したりしています。また、私には、重度の知的障がいのある兄がいるのですが、彼の作品をNFTアートにしてOPEN SEAに出品してみたり、いろいろやっています。

この研究会では、メタバースの使い方を考える、ということではなく、共生社会の実現に使えるツールなのか、といった視点で皆さまと議論できればと考えています。

事務局（小手）

それでは、委員紹介に続きまして、規約に則り、会長の選任を行います。

会長につきましては、委員の皆様の互選とさせていただきたいと思っておりますが、ご意見を願います。

江口委員、いかがでしょうか。

江口委員

はい。このとりまとめに関しては長年経産省などでこういった委員会の主宰をずっとやられていた奥出先生がよいと思います。よろしく申し上げます。

事務局（小手）

はい。ほか皆さまいかがでしょうか。特にご意見がなければ、御推薦がありましたら奥出先生、いかがでしょうか。

奥出委員

はい、よろこんでやらさせていただきます。よろしく申し上げます。

事務局（小手）

ありがとうございます。それでは奥出会長、一言ご挨拶をいただければと思います。

奥出会長

ありがとうございます。メタバースで何ができるのという、いろんな議論が出ていろんな本も出ていますけれども、やはりメタバースというのは人と人が出会うことができる、あるいはものと人とがコミュニケーションができるというのが実社会を超えて行われるということが、すごく大事でして、人と人あるいは人と環境がコミュニケーションができる中で自律的な秩序が生まれてくるように人間というのはプログラムされているようですね。その範囲が実社会を含めたメタバース社会まで広がるとかなり可能性があると思います。そういう社会はどういう社会かという、昔から徳のある社会と言われ、慶應を作った福沢諭吉が、江戸時代は極楽だったと、もちろん産業革命で壊れていく極楽なのだけでも、なぜ極楽ができたのかという商業と農業が自由にやり取りするということを許されて、侍の権力と別に存在することができるという統治が行われていたという、ということがあります。最近僕はこれが好きでして、メタバースで極楽が作れるのではないかと思って、いろんなところで発言をしたりしているのですが、神奈川もぜひともいきメタバースで極楽を作れたらなと思っております。よろしく申し上げます。

事務局（小手）

ありがとうございました。

では早速ですがここからの進行は、会長とられました奥出様をお願いしたいと存じます。奥出会長、よろしくお願い致します。

奥出会長

わかりました。それでは、本日の議事に入ります。

1つ目の議題は、「メタバース概論」についてです。澤委員から、ご説明をお願いします。

澤委員

スライドでご説明させていただきます。ここにご参加の皆さんにはよくご存じの内容かと思いますがよろしくおねがいします。

次のスライドをお願いします。

メタバースとは、ということですが、2021年末から2022年にかけて大変ブームになりました言葉です。じゃあメタバースって何なのと誰に聞いても、それぞれの立場ですとかによって、いろいろな回答が出てきます。明確な定義はありませんが、基本的には仮想世界を指しております。一般的なイメージとしては写真を貼ってありますが、現実世界を模した3DCG、3次元グラフィックですね、こちらの空間の中で自分の分身であるアバターを操作し、仮想世界内の機能を操作するという事です。多くの書籍が刊行され、僕も10冊以上読みまし

たが、メタバースの初出はスノウ・クラッシュという 1992 年の海外の小説であるということがどの書籍にも書いてあります。ただこの小説長くて僕は読んでいません。

次のページお願いします。ただメタバースというのは昨日今日始まったものではなく、これまでの出来事がざっくりと書いてありますが、先ほどの小説は 1992 年ですが、もっと前に描いた作品としては、私も小学生ぐらいだった 1982 年にトロンというディズニーの映画があったことを覚えている方もいるかもしれませんが、CG で空間を描いたという作品もありました。

メタバースは今画面に表示されている資料にありますとおり何度目かのブームなんですね。特に 2007 年にセカンドライフブームというものがあまして、日本でも国内企業はこぞって仮想世界の中にビルを建てて看板を掲げ、皆さんいらっしゃいと、ショールームのようなことをやるというようなことがブームになりました。

現在のメタバースブームにつながるものとしては 2016 年に仮想現実 VR ブームというものがありました。5 年ちょっと前ですけれども眼鏡よりもっと大きいゴーグルを掛けて仮想空間を体験するということが大変に流行りました。特にゴーグルはそれなりにお金を出して買わなければならないのですが、遊園地のような施設型 VR へ出かけて行って VR が楽しめるよという場所で実際ゴーグルをかけたりあるいは 360 度のスクリーンのようなものを見ながら操作したり、あるいは 3DCG で描かれた物語を体験するということが 2016 年にブームになりました。

その後、映画やゲームで仮想空間を体験するというものが根付いてきて、ビジネス的には 2021 年、去年、SNS である Facebook を提供していた会社が Meta という名前に改名をしたわけです。これが結構世界的にも SNS の大きな会社が、これからはメタバースだよと言ってしまったということもあって、2022 年に大変にブームになって今につながっているという流れでございます。

次のページお願いします。

メタバースの特徴は、先ほど会長や江口 CIO からもありましたように空間、3DCG で、現実には扱える土地が有限であるのと違っていくらでも広い空間が作れますよということ。そしてアバターですね、先ほど江口 CIO からいろいろな制限を超えてという話がありましたが、利用者を投影したアバターを使う場合もありますし、仮名匿名架空のキャラクターを現実とは違う自分を動かしたり、という特徴があります。

多人数同時接続は、先ほど奥出会長から人が集まると視線にルールメイキングが、という話がありましたが、そこでコミュニティや社会が形成される、その世界に入ることから生まれる概念です。

そしてクリエイティビティ。すべてデジタルでできているというというのが現実の空間と違うところです。アバターに着せる衣装やセカンドライフにビルを建ててという話をしましたが、そうした建造物であったり、あるいはアバターが触れるものなどすべて 3DCG でできているということで、ここでクリエイター的な才能が発揮される余地があるのではないかと。あるいはその中で動くもの、例えば、現実世界はモノを投げれば飛んでいき

ますし、車はアクセルを踏めば走りますが、ただのCGはそれでは動かないのでスクリプトやプログラミング言語を埋め込んで自動的に、あるいは押したら動くように物理法則まで設定することができる。こういったクリエイティビティがメタバースにはあります。

そしてマルチデバイス。先ほどからVRという話が出ていますが、どうしても頭にゴーグルを着けたイメージがありますが、スマホやタブレットやゲーム機といった、必ずしもゴーグルやマウスやコントローラーにこだわらず、タブレットであればタッチ操作でといったことでマルチデバイスであるということ。

また、マルチデバイスではあるけれども現実には、各メタバースは、Meta以外にもいろいろな会社が我こそはメタバースをと名乗りをあげています。それぞれが自分のプラットフォームに入ってきたお客を対象にビジネスを行っており、データの連携するものもありますが、行ったり来たりできることはまれで、CGのデータ1つにしても、A社のアバターからB社のアバターに移すには、共通言語を作ろう、共通CG規格をつくろうという動きはありますが、なかなか難しいというのが現状です。

次のスライドをお願いします。

メタバースの特徴としては経済性があると言われていています。経済というといろんな意味がありますが、例えば物々交換、あるいは暗号資産、暗号通貨を持ち込もうとしたりいろいろな試みがされています。

メタバースをよしとする人は、先ほど申し上げた特徴を入れて、オンラインゲームやキャラクターチャットとは違うぞと言う場合が多いです。これは議論の余地があって、私は全部一緒で、子どもが楽しむようなゲームであってもメタバースと言えると思っています。ここはメタバースの定義が定まらないところによるものと思います。

またVR機器、先ほどマルチデバイスと言いましたけれども、ではなぜゴーグルを着けたり、手足にモーションセンサーを着けて楽しんでいる方もいますが、これは臨場感や没入感を高めるためにやっていることですね。グラフィックが細かいというだけで人間は大変リアリティを感じます。テレビで言うと4Kや8Kだと、平面なのにそれだけで立体感を感じる、ゴーグルを着けていなくても錯覚するんですね。ゴーグルを着けると精緻さに関わらず錯覚し、ないはずの触覚までも感じてしまうと言われていています。

次のスライドをお願いします

今回の研究会の話に引き戻しますと、先ほど奥出会長や江口CIOからもありましたとおり、社会に役立つメタバースってどういうものなのか、また冒頭でツールとしてどのような可能性があるのかということもきちんと議論していきたいとお話がありました。身体や距離といった物理的な制約から解放されます。私もここ1年メタバースってどういうものなのか聞かれる機会も増えましたが、やはりデジタルベースの世界の中でイコールフットイング、参加者が同等の条件となる社会づくりに貢献できると考えられます。

次のスライドをお願いします

その他、メタバース関連キーワードです。先ほどVRという言葉を使いましたが、仮想世界を丸ごとCGで作らずに、現実世界にカメラを通じてCGや情報を重ね合わせるMRやARと

という言葉もよく VR に関連して用いられます。メタバースという言葉の定義は広いということもありますが、可能性としては、必ずしもすべて CG で作りこまなければいけないということも取っ払って、MR や AR 技術を使ったやり方もあるのではないかと話も出てくるといいのではないかと思います。

そしてデジタルツイン、こちらは逆に現実世界を丸ごと仮想世界に構築する、CG もそうですが、物理法則も実装することで、例えば人の流れ、人流という言葉がコロナ禍で流行りましたが、そういったものをシミュレートしてみたり、あるいは災害時に一体街がどのようになるのか、ということシミュレートするためにデジタルツインという言葉を使い、必ずしも CG を指すものではなく、データ上のものもありますが、こういったものもメタバースの関連キーワードとして使われることがあります。

次のスライドをお願いします

先ほど、ゲームとはちがうぞという話がありましたが、VR 機器によるハイエンドな体験を良しとするあまり、メタバースと SNS のアバターを使ったチャットあるいはゲームを区別したいという言動が、結構先端層に見受けられます。ただ、こういうのは技術や使用法が切り拓かれるときにはよくある話で、インターネット黎明期から、要は本家か老舗かみたいな話で突き進むことではありますが、こういった先端層がいてくれることで、よりすそ野の広い、スマホだけでできます、タブレットだけでできます、あるいはゲーム機で楽しめますというのが広がると考えていただければいいかなと思います。

世界的にヒットしているフォートナイトといったゲームやマイクラフトは、説明したメタバースの特徴を備えていますが、一切 VR 機器は必要としませんし、子どもから楽しんでいます。特別な機器を用意せず、スマホやタブレット、ブラウザなどから利用できるものはすそ野が広い、ただ、私たちが求める機能に適合しているかは検討が必要かなと思いました。

次のスライドをお願いします

ここからは参考になります。各社のメタバースプラットフォームと言いましたが、いろんな会社が名乗りを上げて、特徴のあるサービスを展開しているのが現状です。

次のスライドをお願いします。

それぞれのスクリーンショットなどです。

以上でございます。お時間いただきありがとうございます。発表を終わります。

奥出会長

せっかくですので何かご質問などありますでしょうか。大丈夫でしょうか。コンパクトにまとまったわかりやすい説明だったとおもいます。

ありがとうございます。続いて、江口委員からメタバース活用例について、ご説明をお願いいたします。

江口委員

画面が見えていますか？知事室が見えます。これは簡易的に作った知事室のメタバースで

す。ここでお伝えしたいのが、ここにいる知事ってメタバースにいそじゃないですか。この椅子もやけにリアルですよ。この周辺の知事室の風景も。このオブジェクトを作ってメタバース化は全部 iPhone だけで行いました。iPhone だけで知事の精巧なモデルが作れるんですね。これを見ていただきたかった。知事の後ろ姿とか、少々ずれていますが髪型とか光の加減とかこれ全て iPhone なんです。いすなども写真で撮って 3D モデルに組み上げているのですが、組み上げるのもプログラムがどうのということよりも iPhone と iPad を使って微修正をしていくだけでここまでのものができます。これは当時知事室に飾ってあった、障がい者の方が作ったともいきアートですがこんなものも普通に作れてしまうわけです。もっと言うとこれを NFT 化して売れたりもするのですが、こういうオブジェクトをつくることはすぐできます。全体を作ってくれたのはインターンの学生です。これで何が言いたいのかというと、先ほどメタバースに入ってくるユーザーの話をしましたが、クリエイターとしてもいけるのではないかと思ったりします。要は、障がい者の人であろうが、誰もがこういったオブジェクトを作って中にコンテンツとして出せる時代が来たんだろうなと思っています。同じような形でゲームの中に入れていこうとすると精巧なモデルを作っていないかなければならないのですが、こういったオブジェクトは比較的簡単に作成できます。世界観を創り出すためかなり多くのオブジェクトを配置することとなるのですが、誰もがこういうものが作れますよねとなると、社会参加の世界観が変わるような気がします。もう一つ、ともいきアートをデジタル化することは皆さんが思う以上に簡単です。これまで展示するスペースに限りがありますが、これをネット上に飾ると、こういう絵ってすごくいいですよ。デジタルの世界観と結構マッチするなと思っています。もしかしたらこういうのが高く売れる世界観が出てくるかもしれないとも思っていて。細かいところはチープさもありますが、ぱっと見 1 つ 1 つのオブジェクトは結構いいものできています。こういうものができてきているので、もしかすると参加の概念が変わるかなと思っていますので、このあたりも追っていければなと思っています。私からのプレゼンは以上です。

奥出会長

ありがとうございます。これでメタバース概論と活用例でイメージをいただいたということで、第 2 の議題、研究会立ち上げ経緯と現況について、小手委員、長島委員からご説明をお願いいたします。

小手委員

ともいきメタバース研究会の立ち上げの経緯や障がい者施策等の現況についてご説明させていただきます。

ではまず、現状についてです。私のおります共生推進本部室では、ともに生きる社会かながわ憲章の普及啓発と、憲章の理念の具現化に取り組んでいます。憲章、ご存じでしょうか？ 県外の方も若干名いらっしゃるので軽く説明します。

次のページです。

左上、県の動きです。憲章制定のきっかけとなったのは、6年前の2016年7月26日、障害者支援施設「津久井やまゆり園」で入所されていた重度の知的障がいのある利用者19名が犯人の身勝手な優性思想から殺害されるという、大変ショッキングな事件が起きました。県では、こうしたことは2度と起こしてはならないという強い決意のもと、県議会とともに「ともに生きる社会かながわ憲章」を定めました。

今年10月には、新たに条例も制定しましたが、障がい当事者、保護者の方、学識経験者、支援者など、本当に多くの皆さまと障がい福祉のあるべき姿について議論を重ね、支援者の目線ではなく、当事者の目線を大事にしていきましょう、ということで進めてまいりました。これまでの取組ですが、写真にもありますとおり、憲章を広めるために、ポスターやTシャツを作ったり、江口委員からもご紹介がありました障がい者アートを「ともいきアート」と称し、作品を知事自らもPRしているところですが、憲章の認知度も障がい者の社会参加の場もまだまだ少ないのが実情です。

青少年のひきこもり支援の部分は、後で長島委員から説明します。

次のページです。なぜ共生社会が必要とされるのか、を見ておきたいと思います。

必要性については、本県に限らず、国レベルで謳われています。年齢や性別、国籍などにより生きづらさを感じている方もいらっしゃると思いますが、ここでは、本県の障がい者とひきこもりの2つをピックアップしました。

本県の人口は約920万人で、このうち障がい者手帳を持つ方は約41万人で4.5%、ひきこもりは約8.7万人で1%です。実際にはもっといらっしゃるかもしれません。

支援を求める方は数多くいらっしゃいますが、少子化、高齢化が進む中、人材不足は深刻で、公的な支援だけではもうすでに立ちいかないことも出てきていると承知しています。

公助をしっかりと進めることは当然ですが、自助・共助の取組も併せて進めていくこと、そして新たなテクノロジーの活用も検討していくことが必要と考えています。

そこで、できることから速やかにトライしていこうということで「ともいきメタバース研究会」を立ち上げました。

次のページです。メタバースすなわち仮想空間は、リアルの世界とは全く条件が異なります。この研究会では、行政による実現可能性も踏まえ、ともに生きる社会の実現に向けて、しっかり地に足の着いた話し合いができればと考えています。

研究テーマ案や進め方は、この後の議論の中で整理できればと考えていますが、参考までに3点示しています。

1つ目はメインターゲットをどうするか、前提条件の整理。どこの誰と何の条件を一緒にすることができるのか。2つ目は効果が期待できる事業について。3つ目は課題解決に向けてメタバースがもたらす効果や影響をどの程度見込めるのか、行政ですので、それが県民への説明責任を果たせる内容かといったこと。

これは、先ほど、津久井やまゆり園事件からの県の取組の中でお話しました今年10月に制定した条例からの抜粋です。この研究会も当事者の目線を大切にしていきたいと思っています。

次のページです。スケジュールです。3月までに第2回を開催できればと思っています。

次のページです。次にメタバースを活用した2つの試行的な取組についてです。

本来であれば、研究会での発案を受けて、事業化していくのがセオリーだと思いますが、新たなテクノロジーであるメタバースを取り巻く環境は、日々刻々と変化し、進化していくことが見込まれますので、試行的な事業も研究会に並走する形で実施に向けた調整を進めていきたいと思っています。

予算調整がまだ済んでいませんので、現時点ではあくまでアイディアレベルという扱いです。1つは、障がい者アートを活用した美術館をつかってみてはどうかというものです。単に作品を広める・ファンを増やすだけでなく、メタバース美術館の構築の段階から当事者の方に参画していただきたいと考えています。

2つ目は、長島委員よりご説明させていただきます

長島委員

ではひきこもりについては、私の方から説明させていただきたいと思います。

ひきこもりについては現状では電話相談、対面での相談、あるいはSNSを使いLINEを使った相談体制を組んでいます。また本日は委員としても参加していただいています、ひきスタというページを作って、そこで当事者の方がいろんな意見交換をしたり、いろんな情報提供をしたりしています。課題としましては、先ほどトキワ委員からもありましたが、結構皆さん千差万別な課題をお持ち、あるいは差し迫った課題はない方もいます。ただ、もっと社会との接点を持ちたい人と思っている人は数多くいるのではないかと思います。いろんな相談支援をする中でそういう方たちの心地よい居場所、先ほど極楽という話がありましたが、そういったものを作れないかなということを検討している中で、その1つとしてメタバースの中に居場所を作ることができないのかなとというのが、この事業の検討のきっかけです。県がやるので多くの人に居場所としていただきたいということで、できるだけ簡易な、スマホ1台あれば参加できるような居場所ができないかと考えています。多くの方に興味関心も持ってもらい、メタバースの中で新しいことを学んでいただいたりできるように、参加者の関心を引くコンテンツをそこに創って、例えばトークショーであったり、デジタルコンテンツの作りてになれるきっかけになるような作り方教室のようなものもできるといいなど。一方、メタバースの中で参加者同士が交流し、友人ができるというようなことも組んでいけたらと考えています。また、リアルタイムでの交流によりトラブルや心の安全が保たれるか検証が必要と考えています。最終的にはメタバースの世界の中で稼ぐことができないかなということを検討しているところです。私からは以上です。

小手委員

この2つの試行的な取組は、予算確保が叶いましたら、年度明け早々には細かな仕様を固めて、年内には実現できるよう進めていきたいと考えています。

奥出会長

ありがとうございます。では議題3に移ります。当事者・経験者の委員の皆様から、ご意見
いただきたいと思います。

では高野委員お願いします。

高野委員

当事者が抱える課題をお話する機会をいただきました。先ほどの自己紹介でお話した経歴
ですので、障がい者の社会参加、プロセス・コンサルティング、メタバースについての3つ
のお話をさせていただきます。

まず、身体障がい者の社会参加についてです。社会参加というと、健常者の感覚ではすぐに
就労となると思います。一方、重度身体障がい者にとっての社会参加には3段階あると考
えています。

まずレベル1は、生きて生活を送ることです。我々が生きるには医療、介護、福祉を必要と
する訳でこうした産業を作っているのですから、既に社会貢献しています。

レベル2は、患者会などのボランティア活動に参加したり遊びに出かけることです。他者や
社会に貢献していますよね。

レベル3は、それまでの人生や障がい者としての経験を社会に伝えて報酬を得ることです。
そして経済に貢献して納税もするという健常者と変わらない活動ですね。私は結構外出し
ていますが、多くのALS患者は家に閉じこもってしまいます。社会に施されているという意
識から抜けられず疎外感を抱える人も多いです。そもそも外出するには、どんな準備が必要
なのか知らないのです。知ったとしても、なかなか大変なので、諦めてしまう方もいます。
私は、「川崎つながる会」という神経難病コミュニティも運営しています。お互いに困って
いることを相談し合いますが、ときどき遊びにも行きます。ことしの5月には、みんなで高
尾山に登りました。そういった体験が、療養体制構築のモチベーションになります。

自分の中では「天岩戸作戦」と呼んでいます。多くの患者は、レベル1すら自覚していま
せん。レベル2に取り組む患者はわずかです。少しでも多くの患者に生きるモチベーションを
持ってほしいと思っています。

私はレベル2.5くらいと思っています。レベル3になろうとしている途中ですね。ALSでレ
ベル3に到達していると思える方の例は、武藤正胤さんです。東京パラリンピックの閉会式
で、デコトラで登場したのをご覧になった方も居るのではないかと思います。

こちらは、先ほどお話しした「川崎つながる会」で行った高尾山の集合写真です。ALS患者4
組と30人ほどで行きました。ALS患者の3人はよく出かけていますが、あと1人は告知か
ら5年目ですが、ALSで外出して遊びに行くなんて考えたこともなかったと言ってくれまし
た。天岩戸を1つ開けたことになります。

次にプロセス・コンサルティングの視点からお話します。

今回のように新しいプロジェクトに呼ばれたときはいつも同じ話をしてきましたので今日
もさせてもらいますね。事業開発でよくある間違い事例は、下記のようなものです。

企画段階でターゲットにしたユーザーのみに、予め設定した質問だけをヒアリングして、その中から抽出した要件をもとに、予算を目一杯使って頑張って開発し、満を持して市場に投入するも、利用者が増えないので、あわてて広報や広告を打つが、商品性に乏しいので焼け石に水なのに気づきながら、大言壮語して企画を通した手前、やめるにやめられなくなり、お金がつきそうになる頃に、ユーザーがいないことをようやく認める。

過去にたくさんの失敗事例を見てきましたし、私も実際にいくつか失敗しました。と、お手伝いする時にいつもお話ししていたことを紹介します。今回はそういう事例にならないよう、気になっていることを5つお伝えします。これからの議論で明らかになると思いますが、お話しします。

まず1つ目は、このプロジェクトの位置づけは次のどれなのかを明確にして欲しいです。

1 何らかの知見が得られれば良い。その成果は公開して、県庁の施策または県下の企業や団体に活用してもらおう。

2 広報 一時的に集客して、県からのメッセージを伝えられれば良い。

3 事業化 県の施策として継続的に実施し、関連産業の振興に寄与する。

企業ではこうした位置づけは経理の費目も違いますし、県庁の予算も同様だと思います。

2つ目は、このプロジェクトを最もやりたい実務者をアサインしてほしい、ということです。その方がプロジェクトリーダーです。偉い方はプロジェクトオーナーです。委員はリーダにはなれません。リーダの意思決定をお手伝いすることしかできません。さまざまな困難があらわれるので、それを乗り越えられる情熱を持ったリーダが望ましいです。

3つ目は、常にユーザー視点で仮説を明確にして、その検証のためにヒアリングやモックアップやプロトタイプを作るようにして欲しいです。

まず、ひきこもりを想定ユーザーにした理由を説明してほしいです。できれば、それを一番やりたいと思っている人からの説明が望ましい。その方から、なぜやりたいと思っているのか、背景となる経験や思いを聞かせてほしいです。これは仮設、検証を繰り返すことでサービスをユーザーにフィットさせるためには不可欠です。そのためにもまずひきこもりを想定ユーザーにした理由を説明してほしいです。できればそれを一番やりたいと思っている人からの説明が望ましいです。その方からなぜやりたいと思っているのか、背景や経験を聞かせてほしいです。

更に仮説がうまく検証できなかったときには、仮説の前提から見直すことを認めてほしいです。最初に知りたいのは、ひきこもりの人が何に困っていて、現在その課題にどうやって対処しているか？です。ぜひ専門家の話を聞きたいです。

最後にプロジェクト予算を開示してほしいです。お金が最大の制約になります。その制約の中でアイデアを出していきたいです。

メタバースについて現在の私のスタンスをお話します。私は今のところ、「いかにリアルな体験を増やすか」という視点で活動しているので、メタバースの利用に対しては消極的です。しかし、重度身体障がい者や重度心身障がい児の中には強いニーズが有ることも知ってい

ます。たとえば、任天堂スイッチのゲーム「あつまれどうぶつの森」は、自分のアバターを通じて様々な体験ができるので、寝たきりの子どもや若者が一時期ハマっていたようです。ひきこもりの方の問題は、「あつ森」で解消できるかもしれません。「あつ森」ではできないことを抽出することも、今回のプロジェクトのヒントになるかもしれません。

コンピュータの歴史から見ると、ディスプレイ・キーボード・マウスという機器がユーザーインターフェース装置なのは、ほぼ50年になります。そろそろ変わっても良い頃かと思えます。しかし、現在のVRゴーグルは私には使いにくいのです。

映像の精緻化は急速に進むでしょう。Epic GamesのUnreal Engin 5の映像は、実写映画と遜色ありません。こうした画像AI技術の進化も、ヒントになるかもしれません。

色々と書き連ねましたが、考え方や技術動向については十分にキャッチアップできていない自信があります。メンバーの皆さんから学び、少しでも貢献できるように努力しますので、皆さんよろしくお祈りします。

奥出会長

ありがとうございました。引き続き、岡村委員よろしくお祈りします。

岡村委員

当事者の中でも困りごとは様々なので、全員に当てはまるものはないのかなどの結論に達しました。ですので、本日は私自身が体験した身近な困りごとの中で、もしかしたらメタバースで解決できるのではという事例を3つ紹介させていただきます。私が思っただけなので、専門家の皆さんからそれは無理ということもあるかもしれませんが、お聞きいただければ幸いです。

1つ目は、同じ病気や障がいをもった人との交流についてです。病気や障がいで外出が困難な方は、社会とのつながりがなく、不安や孤独感を感じる事が多くあります。私自身もすごく孤独感を感じる事が今でもあったりするので、メタバースを活用することにより同じ病気や障がいのある人と交流することができれば、不安や孤独感を少し解消することができるのではと思いました。また、病気や障がいによって、自分の見た目自信がない人もいらっしゃると思いますので、バーチャル空間でなりたい見た目になれるところも、魅力の一つではないかと思います。私自身もあまり見た目が好きではないので、バーチャル空間でかわいい女の子になれるらいいなと思ったりもします。

次に二つ目は、バーチャル行政についてです。必要な支援を受けるために、行政に相談に行くことが、障がい者の方はあると思いますが、私は外出がなかなか困難なため、何度も区役所に行くことがとても大変でした。両親のサポートがあったため、何とか支援を受けることができましたが、私と同じ病気の方が何度も区役所に行くことで体調を崩し、支援を受けることをあきらめそうになったという話を何度か聞いたことがあります。ですので、行政への相談をバーチャル空間ですることができるバーチャル区役所のようなものがあれば外出が困難な人も体調を気にせず相談できるようになるのかと思います。

最後に、3つ目は就労についてです。私は病気を発症する前は、服や化粧品などの販売員になりたいという夢を持っていましたが、発症後は外出に電動車いすを必要とする生活となってしまったため、あきらめることになりました。ですが、バーチャル空間でショッピングできる、バーチャルマーケットがあるということを知りました。バーチャルマーケットが普及すれば、現実世界では、病気や障がいがあって、そういった仕事に就くことができない人でも、自宅から販売員になって、接客業をすることができます。OriHimeと同じように、新しい働き方の一つとして、バーチャルマーケットが普及すれば就労の選択肢がさらに広がるのかなと思いました。以上3つが私の意見になります。先ほど、奥出会長がおっしゃったように、バーチャル空間を極楽にという話があったと思いますが、私自身、バーチャル空間で就労ができて、自宅から接客業ができるようになったら、それは私にとっての極楽かなと思ったので、そういったことがバーチャル空間が普及して、就労につながれば私自身も嬉しく思います。以上です。

奥出会長

ありがとうございました。議論は後に回すとして、トキワ委員お願いします。

トキワ委員

今岡村委員がおっしゃったとおり、ひきこもり当事者も課題とか困りごとというのは、結構人それぞれ違います。自分のように外出できる人もいれば、全く外に出られない人もいますし、親以外に話さなければ、むしろコミュニケーションを取りたいんだけど、精神障がいなどあって取れないという人もいます。あと最近、8050問題とニュースなどでも言われていますが、親も当事者自身も高齢化して、親自身、ひきこもっている子どもの面倒をいつまで見れるんだという状況になっている人もすごくたくさんいて、将来に対する不安を抱えている方も大勢いるという状況です。それなので、ひきこもり当事者の悩みや置かれている状況は、一律ではないということを前提にお話しできればと思っております。

私自身がひきこもっていたときの課題や困りごとを思い返してみまして、まずどういうことで困っていたのかお話ししたいと思います。まず、精神的に不安定になっている部分、自己肯定感が低くなっているといい直してもいいかもしれませんが、ひきこもり状態になるとですね。一秒単位でと言ってもいいくらい、自己嫌悪との戦いというか、部屋の中において楽にしているよなんだけど、心の中ではすごく葛藤している状態になります。それが続いて精神障がいになる人も少なくないのではと思います。自分の場合は、パニック障がいを引き起こしたことをきっかけにひきこもりを起こしたんですけど、それをきっかけに緊張しやすさとか、話が苦手という自分の些細なことがフォーカスされてしまって、どんどん自分の中で葛藤を抱えるようになって精神的に不安定になったと感じております。

2つ目が安心して話せるコミュニティがない、ということです。社会との接点がないと言ってもいいかもしれません。ひきこもり状態になっていると、他人はもちろんですけど、家族に相談もできないような状態でした。ただ最近ひきこもりの世界の中では、居場所という

取組が進んでいて、ひきこもり当事者の方が主催して、当事者だけが集まる安心して話せる場というのがどんどん広がっていて、今はコロナをきっかけに、オンライン当事者会というのも広がっています。ただ、自分がひきこもっていたのはもう10年前近くの話で、当時はそういった場があることを全く知りませんでした。そういったコミュニティがあることを知っていたら、精神的な不安も大分軽くなったのではないかと思います。

3つ目が、定期的な収入がない、というところです。多くのひきこもりの方は、実家に住んでいると思うので、収入がなくても食べていけるとは思います。当然将来的な不安もありますし、あと8050の状態にある人はまさに死活問題という状況ではないかと思います。定期的な収入を得られる方法があれば、本人の希望によりますけれども、すごく大きな安心材料になるのではないかと思います。

4つ目が最後になりますが、仕事を探すにも面接で話すのに恐怖を覚える、いわゆるコミュニケーションに対する恐怖感というのはあるかなと思います。これがひきこもりの人が多く抱えている問題で、人と話すのが苦手になるからではないかなと思います。

その4つを踏まえてメタバースを活用してどんなことができるか、ひきこもり当事者に有効か考えてみました。これはまず、ひきこもりの支援といいますと、就労支援といってすぐに働く場を提供するというようなことが視野になっていたイメージがあると思いますが、就労するにはまず自己肯定感を高めたりとか、コミュニケーションが苦手であることを克服するところから始めなければ、いきなり就労しても、また心を壊してしまうという事例もいっぱいあると伺っておりますので、例えばメタバースを使うのであれば、就労支援というのもあってよいかなと思います。ステップを踏んでいくことを前提にした活用が大事なのではないかなと思います。

まず1つはですね、ざっくりばらんに自分の状況を相談できるような場があればいいかなと思います。あと、それは相手に非難されないことが前提で傾聴してくれるだけでいいのかな、というように思います。マイクを使って話すのもいいですし、話すのが苦手な方はタイピングで相談してもいいかなと思います。

もう1つが先ほどあった、ともいき美術館に近いのですが、すぐに仕事に結びつかないものでも、趣味で作った作品などを披露して共有できる場があるといいかなという風に思います。自分も実は最近、絵を描き始めているんですが、ある美術関係の学校に行っています。そこにひきこもりの人が特にいるわけではないですが、いわゆる社会からちょっと逸脱したような人が多くてすごく話しやすくてですね、そこに通っているとすごく楽しくて、自分の作品のレベルも上がって、すごく楽しいなと感じているんですけども、そういう場をすぐ見つけるのが難しいので、メタバースという空間でひきこもりの人が安心して自分の作品などを提供できる場があるといいかなというように思います。

就労関係についてはですね、まずひきこもり当事者は本人がやりたいことがあっても、自分の技術や方法論に自信がなくて、なかなか作品を作ることができないというのがありますので、何かそういう技術を高める講習会とか技術を学べる場があって、いわゆるイコールフッティングして、アバターの状態で学ぶことができる場があるとすごくいいかなと思います。

また、生徒さん同士で交流できる場があると、よりよいかと思います。
最後にもう1つですが、個人的には、海外の人と交流しながら、外国語を学べる場があるといいと思います。対人関係で緊張せずに外国人とコミュニケーションを取れる場があると、普段部屋の中でひきこもっている人でも、自分の中で世界が広がるのではないかと思いますし、色々な形でコミュニケーションを取れるので、すごくチャレンジの場になるのではないかなと思っております。私からは以上です。

奥出会長

ありがとうございました。高野委員、岡村委員、トキワ委員のお話し、なかなか面白いし共通のところもあったし、チャレンジするポイントも色々見えてきたと思います。質疑応答に少しお時間を頂きたいと思いますが、まず増田委員いかがでしょうか。

増田委員

貴重なお話し色々ありがとうございます。私もまさに高野委員からご発表いただいたとおり、本研究会の主な目的をどこに置くのかというところですか、こういった予算措置がつきそうで、いったい何ができそうなのかというところをある程度理解したうえで、進めていくのが非常に生産的だと感じた次第です。その点に関しては、研究会主催側の神奈川県の皆様からお話しいただければと思います。

もう一つは、メタバース空間の活用については色々なアイデアがあり、また、メタバース空間へのアクセス形態は先ほど澤委員からもご紹介いただいたとおり多種多様であるところ、いずれにせよ、いろんな人が集まる空間でないと意味がないと思います。特別な場所を用意して限られた人だけが使うよりも、外に広げていって、例えば神奈川県民以外も使えますよ、とかそういう努力も必要だと思います。積極的にかかわりたいという人は全国にいると思いますので。この点についても、神奈川県の皆様からご意見をいただきたいです。

もう一つは、実際、多様な対象にアプローチするなら決め打ちしすぎないほうがいいと思う一方で、何でも自由に使えるし、使い方も入り方も自由とすると、逆に困ってしまう面もあるので、まず優先して何を実施するかも同時に考えていかないといけないと思います。本日、いろいろとアイデアをいただきましたが、その中で、特に優先的に実施できればよいというものがあれば教えていただきたいと思います。

奥出会長

ありがとうございました。最初の研究会の目的と予算ということに関しては、江口さんこのあたりコメントいただけますか

江口委員

予算については所管課からになるが、目的については、高野委員がおっしゃっていたようなことを本来僕が言わないといけないが言っていないのは意図があって、こういう委員会を

やる時、県としてこういうのやるからと細かくアジェンダ設定して、皆さんどうですか、とやるのが結構ありますがそういうのではなく、そもそもどこにフォーカスあてるのがいいのかというのを当事者の皆さんや先生方を含めて、どこに照準を当てるのかというところから話できればなというのは思っていた。だからあまり明確化していなかった、というのは少しあります。共生推進本部室さん、予算については、どうですか。

小手委員

予算は、今まさに最終調整段階で、この場でいくらという話にはできないが、次回には大体の金額も含めてのご説明が、3月頃の研究会ではオープンに話しできるかと思います。ただ、試行的な事業として書かせていただいたこの辺りを具現化するための予算を取りに行っていると、こういったことでご容赦いただければと思います。

奥出会長

ありがとうございます。今、江口委員が言った、当事者が決めるといのはなかなかいい方法だと思います。今この話を聞いた中で、いくつかのアジェンダに整理できて、ではここを神奈川県に要求してみよう、みたいなことは今日の議論でも到達するかな、と思います。また、予算化については、どのレベルで実現していくのか、ということで、これは江口委員と共生推進本部でじっくり話すということですが、何をやるかということに関しては、これをやりたい、と言って議論すれば、決めてしまえばいいと、今江口委員の話を聞いて理解しました。それでよろしいですか。

江口委員

重ねて言いますが、メタバース、web3的なるものというキーワードをあげていますが、もしかしたら、ここの議論の中でそういう話があってもいいんですよ。さっき話のあったバーチャル市役所、県庁をバーチャル化してしまおう、といのもあっていいと思いますし、それこそひきこもりのところで言うと、補足すると、私はLINEを使いたいじめや自殺の相談をやっている団体の理事長もやっています、カウンセリングを対面だけでなくテキストだけでやるというのを一番最初に組織化して全国で展開しているが、今テキストでできます、効果もある程度あります、というところまで来ました。次、対面に本来行きたいが、なかなか対面に至らない人がいるので、次何をやりたいかという、フィジカルに近い、このアバターでも見ていると口の動きとか、瞬きとかは、多分見えていると思いますが、この辺だけでも、もう少し深い心理現象をできるケースもありますので、メタバース空間でのカウンセリング、心理援助というのは、非常に可能性があるなと思っていて、そちらには少し付議しながら実証ができればいいなと思っていますし、ちょっと蛇足的に言うと、「全国 SNS カウンセリング協議会」こちらは、私が理事長で属しているが、こういうものもあります。ゲームっぽいですが、何をやっているかと言うと、うちの認知行動療法をゲームでやってみる、というので、ニュージーランドで開発されたが、日本に導入される時に、私東大の臨床心理に

いたので、関わっているんですけど、ゲームでともに何かクエストをクリアしながら、高度認知療法をしていくという。こういうのもメタバース空間で、色々なことができるのではないかと思っていたりとか。そういうので、その領域にいらっしゃる方とかをですね、いけるんじゃないかとは思いました。先ほど高野委員からもご意見あったので、お伝えするとこんなイメージです。あと個人的な経験で言うと、さっきも言いましたが、オンラインゲームの会社を運営していましたと。そこで、オンラインゲームのユーザーって、トキワ委員ならご存じかもしれないが、ひきこもりの人って多いんですよ。この人たちとよくコミュニケーションをとっていたが、オンラインゲームをきっかけに社会復帰してきた人を数百人単位で知っていて、特にそのうち20人くらいは自分の会社で雇用しました。引きこもっている人をそのまま雇用したというのがあって、僕の中の概念で、引きこもれるのも才能だと思っています。1日中ゲームをやって引きこもれない僕みたいな人からすると。そういう人がゲームに入ってくるとコミュニティが、オンラインゲームでは重要になってくる。メタバースもそうですけど、人を集めてきて、そこを盛り上げていかないといけないし、秩序もつくっていかないといけない、となると、運営する人が必要になってくる。ゲームのバグを取るデバッグ、ユーザーサポートにですね、ひきこもりのひとが非常に戦力になったというのが、実感としてあって、きっかけというのは、役に立った感をどういうふうにやれるか、といのがあり、オンラインゲームとかメタバースとか新しい領域が出てくると誰も経験者がいないので、皆イコールフットイングでよーいどん、なんですよ。引きこもっていた人でも外に出ても、スタートラインが一緒なので、意外と一緒に新しいコミュニティを作っていくときに、戦力になる。戦力になると、ひきこもり脱出のきっかけになるぞという思いもあって、メタバースにひきこもりというワードをいれさせていただいたのもある。高野委員へのアンサーとしてこんな感じです。もう少し詰めて、論理付けて次回以降お話ししたいと思います。

奥出会長

ありがとうございます。もう一つ経済活動に関わってきたいという話が岡村委員からもトキワ委員からもあったと思います。この辺り、増田委員いかがですか。

増田委員

今いただいている県からの案は、アート分野寄りという印象がありますが、実際には、メタバースで何ができるかは多種多様です。オンラインゲームの分野では、サービスの目的が必ずしもはっきりしていなかった中で、そこでの居場所や自分ができることを見つけていって、役割が細分化されていく、自発的にギルドが形成されていく、といったことが起きたわけですよ。そのように、ある程度「遊び」があることによって、自分はこれをやりたいという人がでてきたり、こういうのならできるかもという発見があるのかなと思うので、決め打ちしすぎない方がいいのかなと思いました。他方で、先ほど申し上げたことの繰り返しもなりますが、何個かモデルケースとして想定しているものがないと、自由すぎて、なにか

ら取り組んでいいのかわからないという面もあると思います。そこで、さっきおっしゃっていただいた様々なアイデアの中で、どれを優先的に実現したいのか、何に重点を置くのか、という点をお伺いしたのが、先ほどの私の3点目の質問でした。

奥出会長

それでは、聞いてみましょうか。高野委員は、タイプで質疑参加できますか？

高野委員

はい、そうですね。

奥出会長

よろしくをお願いします。今テキスト作られているのであれば、またあとでもう一度お願いしたいと思います。岡村委員、こういうことしたいとかそういうことは、先ほど販売員になれる、などとありましたが、いかがでしょうか。

岡村委員

販売員になりたいというのは、私個人のこうだったらいいなという一番の意見なので、それとは別に県として、メタバースを活用するという話であるなら、やはり同じ病気や障がいを持った人との交流が一番大事ななと思っています。

奥出会長

でも、販売員になりたいってすごくいいと思います。販売できるようなメタバースを作ろうというのが、割と面白いというか大切なことだと思います。販売サイトを作って、野菜でも作ったものでも、服でもなんでもいいと思うが、それをコミュニケーションをとりながら販売に繋げていくということってとても面白いと思って聞いていましたし、行政の相談もメタバースの中に役所を作ると、職員のほうもメタバースで、岡村さんもやっていると思いますが、色々な人がそこで活動することで、色々コミュニケーションできるし、就労に繋がる気もしました。そのあたり、ただ経済活動をするだけでなく、コミュニケーションの醍醐味やサービスといのがあるので、それも1つ面白い考えだなと思います。トキワ委員にお聞きしたいが、結構ぐっとくる面白い話がありましたが、安心して話せるようなコミュニティがほしいといことで、どういうコミュニティだと安心して参加できますか。

トキワ委員

自分のことを振り返ると、仕事に就きたいと思っていただけでも面接を受けられなかったり。1つとして、少し変なんですけど、いわゆる社会人と話すのがすごく億劫な感じがあったんですね。それは仕事を前提とした話をするとか、いわゆる面接の場でなくても、社会人となった友人と話すときに、結婚とか、だれと付き合ってたとか、ライフステージの話をする

のがすごい、負担になるんですね。そういう、いわゆる飲み会の場のようなライフステージのような話をされず、ひきこもりに対して理解のあるような場だと安心して話せるコミュニティになるのではと思います。

奥出会長

コミュニティって、ファシリテーターという人がいて、上手にやってくれると結構盛り上がったりするんですが、江口委員、そのあたり経験ありますか。

江口委員

それこそ、オンラインゲームでのコミュニティって、ゲームマスターという人達が入っていてコミュニティマネジメントを、過度に干渉せずに緩やかに見守るといって、それを日本で最初に始めたのは澤委員なので、澤委員に聞いてもらえれば。

奥出会長

澤委員、そういうことなので、ゲームマスターとコミュニティを作るというあたりでお話しをお願いします。

澤委員

はい、実をいうと、ゲームマスターを始めたのは20年前くらいの話になるが現在にも地続きでして、今VTuberとして、動画サイトでCGのキャラクター、アバターを用いて色々なコンテンツを提供する人がいるのはご存じかと思います。

それが、変化がありまして、コンテンツというよりも、コミュニケーションを売りにしている方、ファンサ、ファンサービスの略で、例えば、ゲームの実況をやるとか、あらかじめコンテンツを仕込んでおいて、歌ってみたり、踊ってみたり、コントをやってみたりということから、ファンとのコミュニケーションを3D、CGの皮をまとってやる、というので、平たい言い方をするとおひねりをもらう、スパチャをもらうと言いますが、ビジネスとともにVTuberの姿が変わってきているというのが、現在です。それは、急に最近できたことではなくて、そのオンラインゲームという3D、CGで描かれた世界のゲームの中で、私がやっている。

そこは、若干話がそれるかもしれないが、全てがプログラミングで作られた世界であれば、ゲームは参加するだけで開発者が作った問題に答えを出す。ドラゴンを倒せというプログラムが組まれたら、ドラゴンを倒したら終わってしまう。そういうものではなくて、人が実際にキャラクターを動かして、都度プレイヤー、ビジネスですからお客さんなんですけど、とコミュニケーションを取りながら臨機応変に、例えば最近だったら、話題になっている漫才やコント、テレビで有名だよ、という話をしたら、プレイヤーの中では、そこをきっかけに話が進んだり、楽しい思いをする。

当時は、おひねり、スパチャはなかったので、あくまで月額料金の中でも楽しみではありま

したが、そういったコミュニケーションがそのコミュニティにプレイヤー、利用者を一種の世界にいさせるという効果もあるし、ゲームマスターの仕事として、そのおもてなしであったり、交流であったり、コミュニケーションそのものが仕事の基本となるという世界がある。それが先ほどの例えにだした Vtuber も、そういう状態になっています。

なので、さっき江口委員がおっしゃったように、コミュニケーション、コミュニティと岡村委員の言っていた店員、全て地続きで、遠隔で、あるいは自分の状態、利用者の状態というものがどうであれ、コミュニケーションできるというのが、僕の例ですとビジネス寄りですが、コミュニケーションによって成立する様々な社会的要素を満たす、ということが十分にある、ということになります。ちょっと自分の経験や最近の流行など、話しました。以上です。

奥出会長

ありがとうございます。それを考えると、ゲームマスターというか、ファンサができる人間を県の方で何人か用意し、そのコミュニケーションサービスを始める、というのはどうですか。やれそうですか、どこが難しそうですか。

澤委員

難しさということであれば、いわゆる中の人というんですかね、3Dアバターの中の人が操作の機器がどうものになったり、ハード的なところはまず検討しないといけないと思うが、その中身については何か不安があるという、むしろメタバースあるいは、3D、CGで、コミュニケーションエリアの独自性を活かして、というところで、何かすごい懸念があるかという、わからないですよ、私が人間の可能性を信じすぎているということもあるかもしれませんが。皆さんの意見も聞いてみたいです。

奥出会長

今の問題は、僕、ファンサービスをするっていうアバターの中の実際の人間を見つけてくるというのは、人間の本質、コミュニケーションをしたがる、ということを見ると、意外にいるかなと思う気もするんですよ。もし、そうだとするとそういうところから始めて、行政の相談やVRマーケットというのもいけるだろうし、話すという特にソリューションなしに話すということがいろんなことに貢献するということはわかっているので、そういうものはそれでうまくいくような気もするんですけども。そのあたりいかがですか。まず、岡村委員いかがですか。

岡村委員

先ほどのファンサのお話しとか Vtuber のお話しとかありましたが、結構私の周りでも、Vtuber にはまっている方がいまして、ファンサをされて喜んでいる友人もいるんですけど、そういう意味では、いろんな方に県のメタバースの事業に興味を持っていただけるきっかけ

けにもなるのかなと思いました。

奥出会長

例えば、岡村さんがファンサしたりとかできそうな感じだよね。

岡村委員

どうでしょう。でも興味はすごくあります。面白そうだなとは思いますが。私なんかでよければ是非という感じです。

奥出会長

トキワ委員このあたりは、こうしたらどうかとかここはいけるとかお願いできますか。

トキワ委員

そうですね、Vtube とかファンサは普段周りで触れることがないので、あまり詳しくは正直ないんですが、ひきスタ、神奈川県青少年課で実施している事業で、私も取材に行くことがあるんですが、やはり若いひきこもり当事者ほど、そういう Vtube とかに普段から触れているという印象はあります。積極的に参加するタイプの、Vtuber にコインとか投げたりする人もいれば、完全にロム専、見るだけの人もいるんですけど、時間はそういうものに1日ほとんど使っていて、いわゆるサブカルチャー的なものが好きな人は多いので、そこからどういうものに発展できるかというのは、個人ではわからないんですが、すごく若い人たちで使っている人が多いという印象ではあります。

奥出会長

ありがとうございます。先ほど極楽の話がでましたが、人間はコミュニケーションを積みかさねてある程度していくと、自然となんとなく、ルールとかがなくても規則ができて回っていくということがあって。多分ファンサも、そういうことで生まれてきてるんだと思うんですね。もちろん、話が聞きたいとかそういうのがあると思うんですが、そういう意味で、ファンサービスマたいなものを公共でやるのは、なかなかチャレンジだと思います。澤委員は実際にこういうものをプロジェクト化しようと思ったら、どういう感じで動きますか。

澤委員

そうですね。何らかの仮想的なメタバース的なキャラクターで、行政的な言い方をすると窓口になると思うんですよ。その窓口と言っても、よろずの窓口ではないと思うんですよ。どういうジャンルで、例えば行政相談、といっても行政もたくさんあるので、何に関するものなのか。

だからまず、どういう分野でやるのか、分野がおぼろげに見えてきたら、やはりそこに特化したノウハウだったり、必要な事前の知識だったり、そういったトレーニングメニューみた

いなものを出すと。そうするとある程度、最終形をイメージして、その手間に何が必要なのか、という整理をするというのが必要かと思います。

さあやるぞという時に、動かす人の訓練もあるかもしれないが、それって僕は、人という形をしたインターフェイスという、万能だと思っているので、それがCGになる、メタバース内で実現されるということで、そこに差異はないと思っているんですね。

多分、そのサービスを受ける県民が何かものをいうときとかの態度とか温度感というのは考える必要があるかもしれないが、喋りなのか、身振り手振りなのかはわからないが、インターフェイスというところでは、特にこれをしなきゃということはないですね、むしろその手前の通常の窓口業務にあたるためのノウハウ部分やそのトレーニングを事前にやるかとかそういう方が必要な感じがしております。

奥出会長

コミュニティ感、つまり、このことを相談窓口でファンサの話をしている方の間で、コミュニケーションをしたい人と、コミュニティ形成をしていくというのはあると思うんですが、こういうものはどういう風になるんでしょうか。

澤委員

そうですね、コミュニティの形成について、私の経験から言うと、一つ何かテーマ、話題があると集まるというのがあって、例えばゲームだったとするとドラゴンが出ると、「ドラゴンが出たぞ」と皆が話すわけですよ。あいつは空で火を噴いていて、勇者の剣がいるぞ、とかひとつ何か放り込むとそれを中心に人が話し始めるというのがあるんですね。すると、そこに空洞があるとして、そこにコミュニケーションを作るとなったときには、何か話題になるものを放り込んでその話をする人がいると、まとまるというか。そういうドラゴンでなくて、何か、魔法使いがいて洞窟に隠れているぞとか、そういうものを与えるとそれに関しての話を始める。それを現実に置き換えると、やはりそこに投じる話題とかあるいは、その単純にコミュニケーションとかコミュニティの中だと話題という単語になってしまうが、それはあるとき利害かもしれない、県民にとって役立つもの、主体とか、何かこういう利点を得たいとか、わからないけどそういうものを入れ込むと。単に、世界を、仕組み、窓口を、コミュニケーションの窓口を作りました、はい使ってください、は多分無理だと思いますね。なので、先ほどテーマ、トレーニングをみたいな話をしたんですけど、それと同様にじゃあそれをどういう風に利用者、メタバースの、私たちが操作する向こうに、窓口を使ってもらう人に投げるかということで、おそらく、来るか来ないかもばっかり分かれてくると思うし、こんなだったら全然だれも使わないもの、閑古鳥が鳴いているみたいなこともありうるので、そこって結構事前に考える必要があると思います。

奥出会長

ありがとうございます。大分手応えがでてきましたよね。高野委員いかがでしょうか。

ちょっと高野委員は準備があると思いますので、待ちましょう。これまでの議論をまとめると、多分事務局の方でこんな感じでいくよね、というところまで見えてきたと思います。今後はどうやって進めるか事務局の方からご説明お願いいたします。

増田委員

すみません、その前に1点。お示しいただいたVtuberやファンサといった例はよくわかるんですが、あえて言わせていただくと、ハードルを上げすぎない方がよいと感じております。いきなりコミュニティリードができる人を求めるのは難しいと思います。それよりも、もっと自然と能動的にかかわれるものの方が参加を引き出しやすいと思うし、そこで新しい役割の発見とか、我々が想像していないようなものも生まれてくるんじゃないかという風に思いました。

例えば、バーチャル県庁の話は非常に面白いし、実際にも役に立つんじゃないかと思います。そこでは、県庁職員が窓口として登場するよりも、むしろ我々が今回ターゲットにしたいような当事者の方、経験者の方、関係者の方が登場して、利用者と県庁との間をつなぐような役割をしていただいた方が、アクセスがしやすくなるのではないかと。実際、いきなり県庁の人が出てくると、相談しにくい場合もあると思うんですよね。間に当事者、関係者の方がいるよ、というだけでも全然違うのかなと。募集するのは、そうしたことを手伝ってくださる方、というレベル感でもよくて、あとは参加していただいた皆様の中に様々な企画やヒントを放り込むと、先ほどの澤委員のお話にもあったように、自発的に色々面白い動きが出てきて、行政はそれをサポートすればよい、という雰囲気が出てくるかなと思いました。

奥出会長

ありがとうございます。さらにもう一歩いかに進めるかという話をさせていただきました。これも大事な意見として参考にしていきたいですね。では事務局、今後の進め方についてお願いします。

事務局（小手）

はい、ありがとうございます。本日ですね、本当にたくさんアイデア、進め方も含めてご意見いただけたと思っております。事務局の方で整理をさせていただきまして、また続きのような形になるかと思えます。テーマを深めていくというような進め方で良いのかなという風に思っております。すみません、高野さんのコメントが届いております。ケアが必要になったということです。

奥出会長

はい、高野さんの話を読みますけれども、

「すみません、ケアが必要になりました。われわれAIsはほとんどが60さいで発症するので、人生を全否定されたように感じます。私はかなり元気になりましたが、多くの人

は絶望して死んでいきます。ここをサポートしたいのですが、患者会にも来れない人がいます。そこを仮想空間でもサポートできると良いなと思います。就労は尊厳を回復するのに有効ですが、次のステップになります。」ということで、これも尊厳をいかに回復するかという問題も今のコミュニティサービスの中の非常に大きなことになるし、さっき増田委員が言ったみたいに、エキスパートを持ち込む前にお世話をする人たちとか、される人したい人が、出会って話をしていくうちにだんだんと関係性の構築ができて、そのお世話をしたい人が勉強していけばいい話ですね。そういう意味で0から、気持ちだけで作り上げても、あつという間にコミュニケーションが加速すると、生まれてくるような気がするので、そういったことも含めて、ファンサービスのような形で、様々なコミュニケーションを作り出していくというような方向性で皆さんの意見もまとまったし、このやり方がある程度発展すれば、どんなテーマでも来いみたいな形に拡大していくこともできるかなという風に思います。それで、やはり、あつまれどうぶつの森みたいに、圧倒的に人気があるのは、複数のキャラクターが集まって、やっていく中にコミュニティ感があるからで、そういうことも考えながらやっていければいいかと思います。本日の議題は以上ですが、改めて何かご意見があればお願いします。よろしいでしょうか。

事務局（小手）

スケジュールについてですが、まだ日程決まっておりませんが、3月に2回目を実施したいと考えております。また皆さんのご予定を調整させていただきまして、早くに決めたいと思います。実施方法は同じようにZOOMを使った会議ということを考えております。

奥出会長

ありがとうございます。これで閉会といたします。