

第3回 ともいきメタバース研究会 議事録

令和5年6月8日（木）14：00～15：45

オンライン（ZOOM）開催

事務局

定刻となりましたので、これより、「第3回 ともいきメタバース研究会」をはじめます。本日の出席状況については、お手元の資料、委員一覧をご覧ください。それでは、早速、議事に入ります。これ以降の進行は、奥出会長にお願いいたします。

奥出会長

それでは、本日の議事に入ります。県が今年度を実施する2つの、ひきこもりの方を対象としたメタバースイベントと、「ともいきアート美術館」の進捗を事務局から報告した後、増田委員から、「Web3・NFT・メタバースが実現するデジタル社会とその課題」についてご講義いただき、意見交換を行います。それでは、事務局からお願いいたします。

（議題1 試行的事業の実施に向けて）

事務局から、資料1に基づき説明

奥出会長

何かご意見あれば意見交換をしたいと思いますので、よろしくお願いいたします。

小手委員

共生推進本部室の小手でございます。いただいたご意見をできる限り反映し、ワールドに入った時に心配だ、というようなお声については、管理人のようなものを置いて、誰か助けてくれる人がいる、という環境を整えることで、その心配を払拭できればと、双方の事業で考えているところでございます。私の立場で言うのもなんですけれども、私自身もメタバースの何かワールドに入る時はやはりちょっと構えてしまうというか、どう振る舞えばいいのかわからなかったり、中に入ると結構挙動不審だったり、入るまでにも結構心理的ハードルがあるかなというように思っていて、リアルワールドの部分かもしれないですが、その辺のサポートみたいなものも、併せて考えていかなければいけないのかな、というように思っております。

奥出会長

はい、ありがとうございます。澤委員いかがでしょうか。

澤委員

事業者さんがお決まりになられたということで、まだ提示していただいた内容で、これからどういう企画になってくるのかな、というところありますけれども。必要十分な高機能を備えているあまり、あれもできる、これもできるというような感じで盛り込みすぎて、焦点がぼけてしまうみたいなことは、往々にあると思うんですね。なので、企画等は、共生推進本部室の方でいろいろやりとりして、というところがありますが、やはり先ほど知事もおっしゃられたように、これで何ができるの、どうなるのというところが、まずきちんとインパクトを持って伝わるというような方向性になっていくのが良いかなというように思っているのが一つ。あともう一つはやはり、お祭りのなものでいくと、何でもあるよ、楽しいよ、という言い方で果たして人が外部から集まってきていただけるのか。もちろん、これはプロモーションの話になってしまうと思いますけれども、やはりそこも先ほどの件と一緒に、尖ったところといいますか。尖らせ方と尖り過ぎとか、もう全部いろいろ程度の問題になってしまうと思いますが、やはりテーマ性とともに関心を持って人が、必要な人が来てくれるといえればいいでしょうかね。何でもあるよ、何でも楽しいよっていうのは、まず一つ正しいというものはあるんですよ。裾野を広げる、こういうものがあると知っていただく、或いは問題提起に触れていただくというのはすごく大事なことで、どちらが必ずしもいいか、ということではないですが、ただ「ともいきメタバース」という名前のもと行うことなので、その方法をこれから企画ができ、クリエイティブができ、というところで、見失わずにやっているといいのではないかなというように思いました、以上です。

奥出会長

はい、ありがとうございます。では、青少年課からお願いいたします。よろしく申し上げます。

岩崎委員

青少年課長にこの6月1日に新しくなりました、岩崎と申します。今、スライドで発表させていただいたとおり、今回「ともに生きる」の方に若干先行して、ひきこもりメタバースの方をやらせていただくということになっています。2回に分けるというスケジュールをお話させていただいたと思いますが、9月に1日、試しにやってみて、そのあと1ヶ月、1ヶ月という形です。間を分けるのは、そこで起こった問題やよかったところ等その辺を検討して、それをまた次に活かすということを、ちょうど1年の中でやろうというように考えておりました、その辺のよかったところ悪かったところをこの場でも、皆さんとぜひ共有していきたいと考えております。以上です。

奥出会長

はい、どうも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

先日、ひきこもりメタバースの方の事業者選定に関わらせていただいて、事業者から色々なアイデアをいただきました。その中で決定した凸版印刷さんのイベントの中に、これ一つ一番メインになるのかなと思いますが、「マンガでみつける！・教えあう！趣味と仕事と多様性の世界」という常設コンテンツがあります。これは、おそらくフリーで読める漫画等を見て、感想を書いたり、コミュニケーションを取ったり、というようなものかなと思っておりますので、私も色々なひきこもりの県内のイベント等にお邪魔していると、漫画などで、結構読書会をしているところも多くて、自分の意見を持って語る方も多いので、もしかしたら、こういうものは上手くはまれば、交流が生まれるのではないかなというような期待があります。あとは、ただ読書といっても、いわゆる本当にひきこもりを哲学的に考える深いタイプの読者の方もいれば、こういったような、漫画などを読んで思ったってことを話すっていう結構ライトな感じの方もそれぞれいたりするので、どちらかといえば結構ライトな方のカルチャー等をお好きな方などに、響くようになるといいのかなと思います。そういったところもある意味では、メタバースを利用すると想定される方にも共通するので、すごくいいコンテンツになるのではないかなというように思っております。以上です。

奥出会長

ありがとうございます。続いて、岡村さんお願いいたします。

岡村委員

まだ、ともいきメタバースの方は、事業所の選定が今月半ば頃にあるということで、私もそちらに参加させていただきますけれども、今日のお話を聞いたり、あと先月メタバースについて、初心者向けの本を読んでみたりしてみました。ネットニュースを見ていても、結局人が集まらないという問題がすごくあるというのを聞きました。VRチャットでいい、といったコメントを私はすごく見たのですけれども、「ともいきメタバース」のワールドに、どうやって人を集めていくのかというのは、今後の課題になるのではないかと個人的には思っております。絵だけで、どこまで人を集められるのか、というのは、個人的にすごく不安というか、成功するのかなというように思っております。すみません、マイナスな意見になってしまいましたが、以上です。

奥出会長

ありがとうございます。そうですね。そこについてもまた議論したいと思います。高野委員、お一言いただけますか。

高野委員

「ともいき」と「ひきこもり」は独立した事業となっていますが、これは近い将来に接続することは考えないのでしょうか。世界を広げる可能性は狭くしてはいけないと思います。例えば、漫画は集客の手段として強力だと思います。以上です。

小手委員

ありがとうございます。おっしゃる通り、バラバラにやるということではなく、接続を考えております。ただ業者選定においては、手続き的に別に走らせているものでありまして、そこは可能な範囲で接続をしていきたいというように考えております。

奥出会長

実際、実行するときの立て付け等ここで議論したことの方向性とかビジョンというのが、ずれないようにというのが必要で、結構心配な感じもします。だから、実際に事業者の方に、こちらの趣旨を丁寧に説明するとか、一度事業者を呼んでこの面子で議論をしてみるといったことがあると思います。普通に言うと、普通にやってしまうので。今の普通の結果しか出てこないというのは、すごく明らかですよ。なので、メタバースが何かという議論も考えるのが面倒くさいから、突っ走っているところがあつてですね。非常に決定的な本があるのに、翻訳もあるのにほとんど読まれていないし、私はそもそもこういう会の前に、随分詳しく note に連載をしていたことがありますけれども。矮小化されて、わかる範囲で議論して失敗した、といったことになったところや、最初にお金をすごく突っ込んでやっておいて、後で投げ捨てる、のようなところもあるので。この委員会と事業者の間のコミュニケーション、連絡をきちんととらないと、言ったとしてもわからないから作れない、ということになるので、ここでの議論は、非常にうまく仕上がってきているので、これがどのように反映していくのかということも、コミットメントしても出過ぎたことではないと思いますよ。

小手委員

ありがとうございます。おっしゃっていただいた通り、我々事務方だけで、業者さんとやりとりするのではなく、皆様と一緒に考えていくという場面があった方が、より良いものができると思っていますので、調整を進めたいと思います。

奥出会長

よろしくお願ひします。それでは、次のお話ですが、今回増田委員にお話を聞くこととなりますけど、私は期待をしておりまして。本当の意味、先ほど言った適当に作って投げ捨てるのではないよといったことは、今色々なところで起こっていますけれども、きちんと考えるものすごく大事な問題が議論されず残っていて、今日の話はそこに関係することになります。今、世界的にもメタバースや Web3 といったこういうものの流れを追っていると、結

構真剣な議論に向かっていますね。この真剣な議論をきちんと受け取っておかないと、儲かる、儲からないとか、これはなる、ならない、のような簡単に読める本に踊らされる議論になってしまいがちなので、一度、やはり一体これは何なのかと。技術と法制度をすり合わせた時に出てくるんだといったことを今日、この時間ですけども、伺えるのではないかというように楽しみにしておりますので、よろしく願いいたします。

(議題2 Web3・NFT・メタバースが実現するデジタル社会とその課題)

増田委員から、資料2に基づき説明

奥出会長

はい、ありがとうございます。今ここでやっているメタバースも、この問題を早めに取り込んでいかないと、実用にはならないということで、どうするかという辺りのところを、同時に考えていけばいいかなというように思いますが、澤委員いかがですか。

澤委員

今、増田委員がおっしゃられたとおりですけれども、実際こういった仕組み、今回の説明だけで初めて聞かれた方が、何のことやらという部分が大変多かったと思うんですね。公開鍵、暗号資産だとか、それがなぜウォレットという形になっているのか、なぜウォレットというものが、皆さんあんまり使われてないように、普及してないのか。果たして原理を使わなければ、熟知しなければ使えないから難しいのかっていうと、そうではない。先ほどのパラダイムシフトキャズム越えとありましており、パッと何らかのわかりやすいインターフェイスであったり、先ほどZoomのたとえにあったりしたように、皆使わなければなくなった瞬間、使い方が難しいかに関わらず、使うようになる。例えばマイナンバーカードって、何が入っているかというのと秘密鍵なわけですよ。そういうことで、秘密鍵というものを知らなくて、国がマイナンバーです、カードですと言われたら、その中身が何だかよくわからないけど、何か認証に使えるんだなど、保険証や運転免許証に使えるんだなど、そういう瞬間はやってくる。ただ、そこの中できつと複雑で、根本的なその技術への理解っていうものが必要なのは、単に使う側で済む人生であればいいのですが、私たちはこれをもって何をしようかっていうところにありますので、こういった内容の知識を入れつつ、それが果たしてどういった形で県政行政、或いは「ともいき」というジャンルに、使っていけるのかってところを、日々、何か考えるというか。ニュートンが重力を見つけたのは、別に急に偶然見つけたのではなくて、毎日色々なことを考えていたら、りんごが落ちた瞬間それが重力だ、万有引力だっていうことに結びついたように、常に何か使えるのではないか、こういうことなのではないかというのを、私たちは特に普段から温めて考えておくことが大変重要ではないか、というように思いました。以上です。

奥出先生

私は少し違う意見を持っていて、実際に大学院で教えていた頃は、一緒に研究していた斉藤賢爾さんのビヨンドブロックチェーンというのをを使ってですね。いくつか実験をしたり、ダンボールで切って、使わせたりしてみた。それで非常ないろんなことがわかってきていて、面白かった、私が思うには、増田委員がどーんと法律面、エンジニアリング面で考えてくれるというのを前提に、いろいろやってみたほうがいい。やってみると、どういうように使って、どうなっていくかとか、いろんなことがわかるわけです。これを一生懸命やると面白いことがわかるというのがありますので、私らの実験は大分前にやったけれど、それぞれにある程度の仮想通貨をダンボールで作って渡して、縁日をやりました。縁日をやると、上手な子はお酒を作ったりとか肩を揉んだりするんですね。でも、大体大きい研究室は、能無しもいっぱいいて、何もすることない。ところが、しばらくしたら、酒を飲んだりしている。お金をどうしたのと聞くと、お店やっている人が忙しいと他の店を見に行けないから店番やってくれないかとか、あそこを動かしてくれないか、と言われてもらった、というわけですよ。これって村落共同体だと、「手伝い」という役割になりますが、それが自然発生的に生まれてくる。実はコミュニケーションのあり方、もっと難しく言うとガバナンスのあり方ってというのは、実際にやりとりをする中で生み出していくものだと思っていて、私はこの「ともいきメタバース」はそういうやりとりを、実験するようなことができたらいいなと思います。増田委員がいるから、法律面や技術面などは大丈夫です。でも、やってみないと、プラクティスに持ち込まないと、どうやったら楽しいか、どうやったらいけるかということは、見えてこないと思います。だから、売り子さんをやったり、書類か何かをメタバースで行ったりというのをやりながら、見つけていくのが、すごく大事です。UXやUIというのが、私はそれが専門で30年ぐらい研究してきましたが、実験するのが基本で、幾ら計測しても幾らやっても駄目で、使う中で生まれてこないと駄目です。ただ使うためには、能力、技術はありますが、自分の力でデジタルツインを発行したから、合宿で実験ができたので、そういった感じでこのチームができてきて、実験をやっていくと、使えるものというものが、必ず見つかると思います。それを積み重ねていくというところに踏み込んでくれると嬉しいなと思って、少し長くなりましたが、今日の増田委員の話聞いて思いました。トキワ委員いかがですか。

トキワ委員

そうですね。話が専門的なところもあったりして、難しいですけども、結構私は個人的な思考として、古本とかレコードみたいなものが好きなところもあって、なかなかデジタルデータのいいところや、あと疑問視されているところなどいろいろとお話されて、すごく面白いですし、あと、これから、デジタルデータ等もその美術館的に飾る時の注意点等も浮かんで来たなというように思いました。ひきこもりの方でも絵を書く方は、デジタルの方がすごく多いなっていう印象があります。なので、先ほども、ともいきメタバースとひきこもりメタ

ベースを将来的に統合できればというお話でしたけれども、このひきこもりの方でもそのデジタルの絵など書きたいという方が、そういったところに参戦できればいいなと思いますし、あと今お話あったような、今後デジタル作品の注意点等がうまく解消されてきて、いい形でパブリックにできるような場になっていけたら。ひきこもりの方でも、アートや作品を作る方に、すごく良い場になるのではないかなというように思いました。以上です。

奥出会長

はい、ありがとうございます。コミケの NFT 化はありますよね。だから、コミケやファンカルチャーにおける、物々交換とかコミュニケーションのところと、多分すごくいいもの、面白いものも出てくると思うので、今の意見は面白かったです。高野委員、何か発言できますか。

高野委員

我々は何を目指しているのかということがあります。つまり、新しい技術をどこまで取り入れるのかは、早く決めたいと思います。別に我々の目的は、技術の普及が目的ではないですよ。私はアーリーアダプターに属すると思いますが、世の中はそうではないので、この研究会が新しい技術の啓蒙もやるということなら、それはウェルカムです。あと、まず実験というのは大賛成です。むしろ、それしか突破口はないと思っています。

奥出会長

ありがとうございます、その通りですね。ですから、せつかくの「ともいきメタベース」は、皆でいろいろ実験して学んでいくのがいい、というように思っていて、その意味でも事業を外部の人に丸投げしない方がいいなと、関与していた方がいいなというように思っています。あと、キャズム理論は、一応私専門家に近いですが、多くの人がイノベーションの普及理論とごっちゃにするんですよ。キャズム理論の一番のポイントは、キャズム超える時には別のものになっているということで、その前のイノベーターのイノベーション理論という時は、徐々に徐々に認知度が変わって普及するというわけで、まさか iPhone を見て、昔 5 メーター四方のキューブだったなんて思わないですよ。これがないと普及しないというのは、キャズムにおいて全く別のものになると。だから、我々は実験してキャズム乗り越えて、NFT ってこんなものだったのか、のようになるのが楽しいかなと思います。最後に、岡村さんお願いします。

岡村委員

本当に専門的なお話で、わからないことも多くありましたが、ただ私ができることというのは、本当にその実験に参加して、とにかく前に進めることだと思いますし、その実験の時には、この研究会のメンバーだけでなく、興味のある一般の方々なども、参加できるようにし

たらしいのではないかなというように思います。以上です。

奥出会長

はい。ありがとうございます。増田委員、面白い話ありがとうございました。さすが唯一の優しくてまどもの本を書かれているということで、他のところでもお聞きしたいなというように思いました。では、マイクを事務局にお返しします。

事務局

最後に、次回の研究会についてご説明をさせていただきます。資料1でもお伝えさせていただいた通りですが、今回は8月末から9月初旬頃を予定しております。皆様お忙しいところ恐縮ですが、日程調整を今後させていただきますので、よろしくお願いいたします。また、次回の開催内容といたしましては、試行的事業の状況報告・検証と、次年度事業の検討を予定しております。よろしくお願いいたします。

小手委員

今日は少し時間がタイトになってしまい、失礼いたしました。意見交換をもう少しゆっくりさせていただきたかったなと思っております、最後にラボみたいな形ですかね。色々なチャレンジをこう繰り返していくといったご発案、とても面白いなと思いました。ただ、その環境をどうやってご用意できるかなっていうのをちょっと思いながら、お話伺っておりました。ですが、そういったチャレンジを重ねていく中で何か面白い事業生み出していったら良いなと思っております。またそこお時間いただければと思っております。まだ若干のお時間残っておりますが、何かございますでしょうか。

奥出会長

時間まで増田委員にコメントいただければと思います。お願いします。

増田委員

そうですね。今日の話はやっぱり難しい内容だと私自身も思います。しかも、限られた時間の中でWeb3、NFT、メタバース全部をお話ししましたので、ますます訳がわからないというご感想となることもやむを得ないかと思えます。ですが、やはり要約すると本日のような内容とならざるを得ないところです。重要な前提となる技術的な部分を飛ばしてしまうと、何ができるのか、という点だけの話になりますが、そうした話にはかなり嘘が入り込むことがあるので、本来こういう話を聞くときには、ベーシックなところから理解しないと危ないんですね。世の中に蔓延っている書籍の一部には、まさにできることだけを夢物語のように書いてあるものがあって、奥出会長はそういったものを批判されたのかなと理解しています。ここの研究会は、技術的な背景も理解した上でどう使っていくか議論する場だと思いまし

たので、あえて若干密度の濃いお話をさしていただいた次第です。

奥出会長

ありがとうございます。今のお話はとても大事で、来年度のことを考えると、このチームでの基本的なところの勉強会というのはいると思います。私は大学院時代に教えていて、丁寧に教えればわかるのと、実験を繰り返すとわかったりするので、これはやった方がいいと思いますね。これを、身体科学でわかってくるとあとすごく議論が楽になります。ですから、コンピューター上で何か皆で、Excelで整理しながらやりとりして、お買い物をするっていうだけでも、すぐピンとくる問題があるので、どこかでそういう技術を経験してみることが来年のメニューに入れれば、大分変わってくるのではないかなと思いました。

小手委員

具体的には何か、それこそ大学さんの研究室のようなところを使用させていただくようなそんなイメージでしょうか。

奥出会長

それでもいいし、県庁のどこか空いている部屋1個借りて、そういう場所にしてしまっているのではないですか。

小手委員

ありがとうございます。私も増田委員のご紹介いただいた本を次回までに読んでおきたいなというふうに思ったところでございます。

奥出会長

基本は、やはりちゃんとそういうものが発行されて、共有してやりとりをするっていうお買い物ゲームみたいのをするとき、中がどうなっていくか等といったことをやりますし、だからもう少し、今私は、RPGゲームというのを作って、やってしまうみたいなこともやっています。この辺りは江口委員がすごく詳しいと思うので、江口委員と相談しながらでいいですよ。それから経営学部教授の斉藤 賢爾さんとずっと研究仲間ですが、最近RPGゲームをシリアスにやって、そこで経験をするっていうのを、実験繰り返したりなどをしてるので、そういう場所をどこか空いている部屋で何とかショップなどをやって、ゲーム感覚でどうやったら仮想通貨が動くのか、どうやったらコミュニケーションで安定してくるのが見えるのかというのを、やるのが一番お金もかからないし、いいのではないかなと思いますね。

小手委員

はい、ありがとうございます。江口委員、そういったご提案いただいておりますが、県庁内でそういった場所を設けて、何か元気が出るような一言いただけると。

江口委員

そうですね。共生推進本部が多分皆さんがいろいろ検討できるだけの予算を確保してくれると思いますので、ぜひ頑張っていきましょう。

小手委員

厳しい一言が返ってきてしまいました。ありがとうございます。楽しみといったところは、実は結構大事なのかな、コミュニケーションの基本になってくる部分でもあるのかなと思います。やはり、コミュニケーションの重要性みたいなところを、まずリアルワールド、こういった仮想空間に関わらず、大事にしていく必要がある。共生社会を実現していくために必要なのかなというお話は、日頃からしている部分もあります。何かそういったものにも繋がり得るのかなと思います。

江口委員

ロールプレイングゲームという話が出たので、少しだけお話ししますと、メビウスオンラインというゲームを昔作ったことがあります。これが何かというと、今のメタバースと言われているものの原型に近いものです。ユーザーが自分でゲーム内のオブジェクト、その武器などを全部作れますし、キャラクターも全部自由自在に、体形から性別まで、人間から動物まで作れます、オープンワードでいろんなことができますというシステムを5億円位かけて1回作ったことがありますけれども、ものの見事に失敗しました。ものすごく失敗しましたが、これが何かというと、今回メタバース議論に通じるんですけども、先ほど増田委員も言っていましたけれど、共通の目的がきちんと1個しっかりしてないと、色々なことができますよって言っても、商業的、ユーザー的にはやはり大失敗するというのを私は一つ経験則として持っていて、これだけ1個お伝えしようと思います。目的です。あとロールプレイングゲームでは、演じるというのは日本やこういう文化では結構必要なもので、幾らオープンワードでいろんなシステムを作ったところで、ユーザーは参加してこないということがありません、ということはちょっと一つ入れておきたいと思います。

奥出会長

そうですね。シリアスRPGをゲームとして成立してどうするという研究は、わりと進んでいます。そのためのやり方などもいろいろあって実験も、子供を集めたりして繰り返しているチームもあって面白いですね。やはりゴールがないと駄目なのと、参加をする時のコミュニケーション、仕組みがないと駄目だとか、いろいろ条件は今わかってきていて、昔より

は少しは良くなっているのかなというのと、それから子供たちに使わせて、例えば津波ゲームを、やるわけですよ。被災地の子供たちをどうするかって予算で津波ゲームやるのかよって言って、津波になった子が他の子を襲ったりするんですけども、でも実はその経験ってなかなか面白くて、何か大事なことを伝えているよね、といった話などがあってですね。だから、ゲームプレイをしっかりとした感じで。お買い物ゲームや何かゲーム的な感覚で、どこか部屋借りて、借りてなくてもいいですけど、やってみるっていうのはすごく簡単でわかるし今、Unity や簡単なもので安いものがあるので、それで作ってやっても面白いというのを私はお勧めします。何か研究レベルでできるクオリティで結構わかると思いますよ。実際に細かいところになると、江口委員の腕力でできると思うし、とにかく、今回のこの皆さんのお話の感覚で、何か場所を作って話し合ってみるというのが、面白いのではないかなとは思っています。

江口委員

既存にあるものを組み合わせて、肌感を探っていくのが一番早いと思います。なにか用意しようかな、と思います。

奥出課長

どうぶつの森なんてどうですか。

江口委員

どうぶつの森もメタバースだし、今やっている ZOOM もメタバースですし、何か要素に近いものを澤委員と見繕って、何かこれかなっていうのは提供しますね。

奥出会長

どうぶつの森はね、面白いですよ。

小手委員

ありがとうございます。今まさに、高野委員から、「新技術の導入についてですが、今あるツールを触ることでいいと思いますが、いかがでしょうか。そこから新技術を積極的に取り入れるかが決まってくると思います。できれば指導者の方からこれを触ればよい、というのを教えていただけると助かります。」というコメント頂いております。

奥出会長

今、どうぶつの森をね、英語でアニマルクロッシングと言うんですが、一押しですよ。アニマルクロッシングで、このチームで、動物の自分の家を作ったり、美術館を作ったりなどやると、すごくわかると思います。

江口委員

オンラインコミュニティの基本はその目的と、コミュニティとそのコミュニティの中でどうやって目立つか、どう競争心をあおるかっていうこの三つが、基本です。

奥出会長

共生推進本部室のメンバーが、それぞれどうぶつの森の中に入って、自分の家を作ったり、友達を呼んだり釣りしたりして、自慢し合ったりやりとりするというのもあります。一応ボールという方のメタバース論の中では、今あるアニマルクロッシングというのは、既にあるメタバース例として高く評価をされているので、どうぶつの森は私はおすすめですね。

小手委員

実は私はやっていたりしますが、他の皆さんはどうでしょうか。なかなか、お友達を作るまでにちょっと心理的ハードルがあったかな、というように思います。

奥出会長

そこまでオープンなところで、どうぶつの森をやるのは、なかなかないですけど、このメンバーだけでお互いに船着場に行って登録して、自分自身の家を作ったり、お互いにやりとりしたりするっていうぐらいだと、ストレンジャーとのコミュニケーションのストレスは下がりますよね。

小手委員

ありがとうございます。具体的な次回に向けての宿題とありますが、テーマ設定をいただきましたので、皆さんとまた具体的に活動日を決めたりしてみたいと思っております。お時間が迫って参りました。あと他に何か一言ある方いらっしゃいますでしょうか。

江口委員

先ほどのと近いですが、メビウスというゲームを作ったプロデューサーと、あの失敗をした後、さらにヤンキー魂というヤンキーゲームを作りましたが、これが意外とヒットしました。ヒットしたかどうかは別ではありますが、これを作ったプロデューサーは元々ひきこもりで、ひきこもり3年目の人がオンラインゲームの大会やったら、優勝したのでそのままスカウトして、社員にしたんですけども。この方は、ゲームのプロデューサーになって、最終的にはスクウェア・エニックスの部長になって今社長やっています。オンラインゲームは、ひきこもりの人たちが結構これを契機として、ゲーム会社に社会復帰し、その後大活躍しているというのは、実はひきこもりというのは、結構多いというだけ情報提供しておこうかなと思います。蛇足でした。

小手委員

ありがとうございます。

奥出会長

このメンバーでまず、あつまれどうぶつの森をやって、釣り自慢や美術館自慢や、書斎自慢とか、友達とのお茶やペラペラしゃべるみたいなことを、やるだけでガラッと変わると思います。

小手委員

ありがとうございました。もう少しコミュニケーションがスムーズにできるような関係性づくりを、このメンバーからやっていくっていうのが必要なのかなと思います。

奥出会長

一応私からのオーダーとして次回はアニマルクロッシングレポートっていうのを期待しております。

小手委員

実現したいと思っております。第3回メタバース研究会の方、この時間をもちまして終了とさせていただきますと思います。皆様長時間本当にお疲れ様でした。また引き続きよろしくお願いいたします。