

第4回 ともいきメタバース研究会 議事録

令和5年9月4日（月）13：30～15：30
オンライン（ZOOM）開催

事務局

これより、「第4回ともいきメタバース研究会」を始めます。本日の出席状況についてはお手元の資料の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。これ以降の進行は奥出会長にお願いいたします。奥出会長よろしくをお願いいたします。

奥出会長

わかりました。まず、最初の議題はメタバース事業についてです。

（「1 交流会振り返り」について）

事務局から資料により説明

高野委員

先月の、あつまれどうぶつの森の体験会には間に合わなかったのですが、視線入力でプレイすることに成功したので、その概要を紹介します。題して、「重度障害者・障害児はあつまれどうぶつの森を遊べるのか」です。

最初にSwitchを使うことについて背景を整理しておきます。まず、重度障害者・障害児にとってswitchで遊ぶのは困難です。なぜかという、そもそも腕が動かないし、指が動かないので、コントローラーを持ってないし、ボタンを押せないからなんです。

しかし、脊髄性筋萎縮症やジストロフィーなどの先天性で進行性の難病による子供や若者が、「俺も私もあんなに楽しそうな何とかがやりたい」と望んで、家族や支援者が方法を開発してきました。その実現の鍵はパソコンの視線入力技術です。

視線を検知するハードウェアと視線の動きをWindows操作に変換するソフトウェアから構成されます。この技術は、2014年にゲーム用の安いものが市場に現れて急速に普及しました。これがなければ、私の社会参加なんて考えようがなくて、それは難病の子供たちにとっても同様です。

ともあれ、視線入力が使えらるとして、のこりの課題は、Switchの映像出力やボタン操作をどうパソコンに取り込むか、視線でゲーム機のボタンをどう操作するか、になります。

視線入力について少し紹介します。

ここに視線入力装置がありますが、画面を見ると、この装置が視線を読み取ってどこを見ているか判断します。つまりマウス操作の代わりにします。これでほぼすべてのWindows操作が可能となりました。もちろんオフィスソフトも使えます。このパワポもすべて自分で作成しています。

もうマウスを動かさせませんし、クリックもできませんので、視線入力の生産性を高める鍵は、スイッチです。視線を持って行って、目的の位置に来たときにスイッチで確定するわけですが、スイッチがコンマ何秒で応答してくれないと困ります。私も最初は押しボタンスイッチを使ってきましたが、指の力が落ちてきて押せなくなりました。この時点でピエゾセンサーに切り替えました。わずかな筋肉の動きを検知して、電気信号に変換してくれるものです。

手がわずかに動くのがわかるでしょうか。

視線でSwitchを遊ぶシステムの全体構成は、このような感じです。Switchの映像を取り込むには、中央上のHDMIキャプチャボードを使います。パソコンの操作をSwitchのボタン操作に変換するには、左下TitanOneを使います。また、ビデオキャプチャソフトには今回はOBStudioを使用しています。ゲームの実況配信等でよく使われているそうです。ゲームの視線操作ソフトには「miyasuku」という広島システム開発会社ユニコーンが開発したものを使っています。赤い丸は視線入力デバイスです。すこし見えにくいですが、今回の環境構築でそろえたものです。

注目して欲しいのは、困ったときの相談先です。2人とも脊髄性筋萎縮症の患者で、幼年の頃に人工呼吸器をつけていて、もう完全な寝たきりです。ですが、コンピューターを駆使して、映像クリエイターのようなことをしています。こうした若者のネットワークがあって、おじさんの私も仲間に入れてもらって、色々教わっています。最後に、この視線操作で私が遊んでいる様子を紹介します。以上です。

奥出会長

どうもありがとうございました。とても印象的なすてきな感じのプレゼンテーションだったと思います。ご意見を伺いたいのですが、皆さんよろしくお願いします。

澤委員

プレゼンありがとうございます。丁度今日、政策研究センターのメンバーもオブザーバーで入らせていただいているのですが、メタバースを他の自治体でも用いているという中で、庁内で政策に関してメタバースを使いたいという意見があったとき、今回のプレゼンを受ける前ではあったのですが、色々な人が参加できるにあたってメタバースが、入力装置によって使いやすい人、使いにくい人がいるという視点は、きちんと持っておいた方がいいと思っていました。

ところが、今回の高野委員のプレゼンで、もちろん先ほど2014年ゲーム機用のセンサーから急速に発達したという話がありましたが、コントローラーを実際に色々な方が、操作をしてメタバースの中に入るというところで、幅広い入力装置に対応しているというところ、或いは例えば、ブラウザで入るタイプであっても、パソコンの先にそれが繋げるのであれば、使えるということになると思いますので、そういった色々な装置の組み合わせで参加できるという、その入力インターフェースのところ、大変大事だなと思います。

あとOBSは、私もゲームの配信実況の配信をやる時は使っているポピュラーな配信用のソフトなので、あれを応用してそのゲーム機から取り込んでパソコン上に、映像を渡してというのと、先ほどのコントロール用の視線入力に対応して、その画面の右上や左上、右端左端のボタンの代わりをすることで視線を向けると、その入力がされたようになるものだと思います。それと、うまくOBSで取り込んだ、真ん中に移すということに使っているという組み合わせが、従来OBSの配信用ソフトとして使っていたものですから、こういう用途にも組み合わせさせて使えんだという大変気づきがありました。私からは以上です。

奥出会長

どうもありがとうございました。トキワ委員いかがですか。

トキワ委員

今、高野委員の操作されている様子を見まして、見ている側だけの視点ではありますけど。

本当に手で動かしているのと、それほど変わらないようなスムーズな動きにまず驚きました。あと、環境が揃えば、そういったことができるんだということはあると思いますが、実際見ている側からはそうは見えても、操作している方からすると、もしかしたら結構ストレスを感じる部分もあるとしたら、そういうところはやはり修正しないとイケないというところあると思いますし、やはりゲームというのは楽しむことが前提ですし、なるべくストレスを感じずにクリアできることが大事だと思うので、操作されている方の意見や、操作しにくいところも聞きながら、ゲームを遊べる場所の改善点を見つけていけたらいいのではないかとこのように思いました。以上です。

奥出会長

どうもありがとうございます。岡村委員いかがですか。

岡村委員

高野委員の視線入力というのを見て、視線入力されているところを見るのが、私は初めてなんですけれども、今トキワ委員がおっしゃっていた通りすごくスムーズに見えて、本当にすばらしいなと思いました。

しかし、トキワ委員が今おっしゃっていたところと同じことになってしまうのですが、やはりその使いやすさとかというのは、人によって感じ方は違うのかなと思うので、県としてメタバースを運営していくにあたって使いやすさというのは、大事にしていった方がいいと感じました。以上です。

奥出会長

ありがとうございます。増田委員、いかがでしょうか。

増田委員

1点思いましたのが、まずデモは、非常にわかりやすくてなるほどというように思わせられましたし、想定していた以上に、非常にスムーズに入力されているなという点も非常に驚きました。これは皆様と同じ感想です。

そこから先で私が疑問に思ったのは、こういった入力デバイスというのは、こういったものを実際に使うべきか、その人その人が置かれた状況によって結構違う面もあるのではないかとこのことです。症状の程度に応じてある程度類型化できるとして、例えば、筋萎縮性側索硬化症の場合はこういうふうには症状が進むので、この段階の方はこういうデバイスを使うと良い、というふうにある程度定式化ができるのであれば、そこから先はデバイスを開発したり、応用したりする技術者の場の話になると思います。他方で、例えばこの方はまだこの部分が動くなどといったように、人によって状況が大きく違うということなのであれば、そういったデバイスを導入して使い方を教えるコンサル的な支援の方が重要なのかなと思いました。

開発する側の重要性和、導入支援をする側の重要性和、どちらがクリティカルな話なのか、気になった点でありました。以上です。

奥出会長

ありがとうございます。このあたりは、来年以降の次の一手にも大きく関わってきますが、介護や看護も含めて、全体的に直接患者をケアしていく立場にある人たちと、それから、ある種のインターフェースやこういうことを開発できる人たちとのミーティングを、ある程度、今回の高野委員の例を参考にして、勉強会みたいなことを、予算が都合つければ今年からや

ってもいいと思います、やる必要があると思います。

私は先生方のAIの研究のスコープみたいなものを、ここ何ヶ月間ずっと考えてやっていますが、論文を見てみると、介護、看護などで、経営の人たちの論文が英語ですごく多いです。慶応で見ている、医学部の他に看護医療があるし歯学部があるし薬学部があったりしますが、何となくこういう広がりのあるようなところに、サービスを展開していくという、てこ入れが必要な気がするんですよね。どうしてもその専門家は先端を行こうとしますが、社会的側面というものもかなり評価する、あるいはそういうことを橋渡しするというのが必要かと思います。これがビジネスになっていくのは大分先のことだと思いますが、市あるいは県がやる。行政の中では結構やれるような問題かと思っています。

ですので、ユーザー側をどういうふうにゲームの世界に入れていくか、ということ自体が非常に大事な研究だというように思っています。

それからもう一つは、メタバースの世界で動いているのを見るだけでも楽しいし、色々な人と出会ったりしますよね。このメタバースの感覚というものを、できるだけ上手に何か表現をする方法を考えて欲しい。どうしても技術論になってしまうので、もう少しエンタメとは言わないけど、もっと社会的感情的なところまで、考えられるようにしていく必要があると。その意味では任天堂ゲームなのでよくできているんですけど、メタバースというけど、メタバースゲームと言ってもいいぐらいで、ゲーム的知見というのは、すごく大事になると思います。

それからもう一つ付け加えると、別のところでも今手がけている仕事で、シリアスゲームというのがあります。これはRPGゲームというのを、プロンプトエンジニアリングを使うと、やることはできますが、目的を社会問題の解決のように設定していて、ゲーム、エンタメではないんですよね。ですが、やっていて、結構皆が夢中になるんですね。

そういう意味でどういう社会問題があって、どのように皆で解決していくかというようなことも、この中でやれると思います。でも、元の第一歩はまず、どうぶつの森をやることだったので、やって、参加者の幅を広げて、しばらくやっていただいて。どうぶつの森の入れる範囲内でやって、ある程度方向性が見えたり、レポートの中にそういうのを書くことができれば、次のステップもあるかなと思います。

でも前回今回と、とってもいい感じでまとまってきて、何か色々頑張っていたかと思っています。共生推進本部室、何か一言お願いします。

小手課長

共生担当課長の小手でございます。皆様お疲れ様でございます。

今先生に言っていたことに少し近いというか、何となくもやもやと思っているところでもありますが、効果というところを、どのように他者に示していくのが良いのかなというところが、感覚的なところで、例えばアバターで何か交流をしたときに、リアルワールドで交わすコミュニケーションとは何か異なる効用みたいところを、そこに参加していない方も含めて、これだけのこういう良い部分が出ているということ、わかりやすく示していくその方法も併せて考えていかないといけないと思っています。

まだその辺りが少しもやとしていて、なかなか税金かけてやっていくものなので、皆さんに、これはこういうものですよ、ということがわかりやすい形で伝えられるといいなと思っています。

奥出会長

このプロジェクトそのものですか。今まで公共性というものにアクセスの負荷がかかった

り、しにくかった人たちが公共性にアクセスできるような方法を、デジタルのデバイスなり空間で用意して、県がそれに対して、積極的に公共サービスというものを展開するというですよね。それが第一歩として、公共空間へのアクセスの拡大ということに関しては、前回と今回でも、今回はすごい、ここまではないと興奮しているぐらい、いい具合に公共へのアクセスというのが拡大されていると思います。

次に大事なのは、公共へのアクセスが拡大された時に、どのように公共としてのサービスを提供していくのか、これは最初の方も書いてありましたよね。市役所などに書類をもらいに行くなどという時に、アバターで手続きができる、といった話も色々あったと思います。それを具体的にサービス提供する方、つまり県として、どういうサービスをここに提供できるのか、であるのかという議論があると思います。

つまり、英語のことわざ的に言うと、テニスボールは君たちのコートにある、という感じがする。県の方にあるよ、という感じがして、そこで一つ近い県として打ち返していただければ、私はすごく何か面白いことになると思います。

打ち返したいものがあったらいいので、評価というのは、その評価のメソッドにもよりますが、どうしても行政は社会科学的な量的な効果というもので、数値で示すみたいなのが、ここ30年か25年ぐらいの流れであると思いますが、質的效果というのものもあるわけです。数ではなくて。質的效果というのは新しい公共空間を用意しました、そのアクセス手段も考えました、そして、そこに対してのサービスも拡大してみました、こういうものが出てきたときに、参加したメンバー、例えば25人がとても良いものができたというように自信を持ってできたので、皆さんに紹介したいと思いますと、こういったものが質的評価になる。

あるいは、プロジェクト評価といいますが、こちらの質的調査にシフトしないとそもそも人数、母数が少ないので、数字で勝負する、そんなばかな話はないわけであって。確かに、今行政は量的評価やKPIに向かっていくけど、そこに質的評価というのを打ち出すこともお仕事の一つだと思います。

その辺でわからなくなったらまた相談にのりますが、今ので十分できるのではないかと思いますけど、どうでしょうか。

小手課長

ありがとうございます。確かに数の母数が少ないというのは、本当にその通りで、この後ご報告もあると思いますが、ともいきメタバース講習会に私も参加をして参りまして、当事者の皆さんと一緒にアバター作成等の作業もやってきて、皆さんの気持ちなのちよっと表情なのか、こうやってみて楽しいというような、そういう空間も実体験として私もここを感じる事ができたりしています。皆がこうやってコミュニケーション、社会との繋がりが増えてくるのは、これをきっかけに、というようなことを感じている部分もありますが、コマ数が少ないがゆえに、なかなかメタバースのようなものに馴染みのない人たちもかなり多く周りにはいるものですから、その辺りをどうしていくのがいいのか、というのは何か自分の中では、模索しているという感じではあります。

奥出会長

20年ぐらい前にアメリカで、ハーバードの公共政策大学院などが立て続けにできたときがあって、ここで社会科学的なPh.D.が出ない。でも、すごい仕事をしているから、博士号を出したい、ということでアクションリサーチという方法が導入されて、私はKMDの大学院作った時は、それで博士を出すという方針を打ち出しましたが、今ではかなり普及していて、日本語でもアクションリサーチって本もたくさん翻訳まで出ているんですね。

まさにこういうプロジェクトで実行したことを報告することに、政策的な価値があるという報告方法です。それも武装して持っていくと、何でもアメリカってなんだけど、ハーバードのケネディスクールでやっているんですよということを言って、アクションリサーチとしてこれを報告書でまとめると、数ではなくてプロジェクトの意義、ソーシャルインパクトというもので、評価しましょうというのは新しい方向であります。これはたくさん出ていますので、アクションリサーチの方法で報告書に持ってくということ、覚えるとなかなかいいかと思いません。個別に相談してもらえれば、教えます。

小手課長

ありがとうございます。

奥出会長

それでは、2番目の課題で、試行的事業の進捗状況についてお願いいたします。

(「2 試行的事業の進捗状況」について)

資料により、事務局から「ともいき×メタバース事業」について説明

事務局

それでは、委託事業者であるREALITY XR cloud 株式会社から、事業概要について、ご報告をお願いいたします。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

よろしくお願ひします。白井です。REALITY株式会社GREEグループで長年研究開発担当をしており、こういった社会実装系の部分も研究開発の一環で扱っています。今回8月以降は、神奈川県のともしきメタバース事業で、ワークショップのディレクション等々を担当しております。デジタルハリウッド大学大学院の客員教授として、今日は、お話をさせていただきたいと思ひます。

REALITY XR cloud 株式会社 石田氏

一旦、今我々の方で取りまかせていただひている内容を簡単にご紹介させていただきます。

2023年の8月より10月までの3ヶ月間で、全8回のメタバースアート展に向けた制作物を作る講習会の方を実施させていただひています。回ごとに異なるテーマ設定を設けさせていただひて、もうすでに第1回、第2回と終わらせていただひたんですけども、第1回第2回は比較的ライトな、簡単な内容でメタバースに馴染んでいただひ、ないしは、メタバースといったところをお話させていただひて、今後実際に制作物が、ちょっと難しくなってくるようなところもあります。それを今後のメタバースアート展の中に展示の方をさせていただひて、実際に参加者の皆さんや、あとはアプリを利用していただひているリアリティのユーザー向けに、たくさんの方に見ていただひたいなと思ひています。

アート展の方については2023年の11月末と、2024年の2月の各2週間ほどの掲載を予定しています。冒頭ご紹介させていただひましたが、講習会の講師は、白井の方で務めさせていただひています。白井は、これまでも数多くの学校関連ないし教育機関、あとは実際に民間企業と一緒に取り組みを行ったり、海外のイベントや学会の方にも、精力的に出席の方を行っていたりして、いわゆるバーチャルや、XRの領域の先駆者として、バーチャルXRの魅力っていった

ものを伝えさせていただいています。

今回についても、非常に第1回第2回とも参加者の皆さんも、我々が感じている限りでは非常に笑顔が多く、和やかな進行ができていないかというように思っていますので、引き続き、この先も進めていければというように考えています。

講習会のプログラム内容についてはご覧いただいている通り、第1回、第2回についてはメタバースの入門編、ないしは自分でアバターを作ってみようということで、自分の顔のパーツを選んだり、髪型や目、口、あとは洋服を着せてみたり、そういったライトな入門編の方を実施させていただいて、比較的皆さんにも、メタバースがなんぞやという部分ですとか、あとはアバターを作ってみて、アバターを通じたコミュニケーションの可能性みたいなところを、知っていただけたのではないかと思います。

第3回以降は、講習が連続するような形で、制作物を作っていくようなことを想定しています。そのため、時間的には、少し長めにはなってしまうのですが、できるだけその時間内での丁寧な説明や、サポートといったものを重視して取り組みの方を行っていただければと思っています。

あとはアバターで、世界をバーチャル的に旅行できるようなプログラムを我々の方で提供させていただく予定になっており、こちらも結構楽しいコンテンツになっていますので、参加いただける障がい者の皆様と一緒に、新しい可能性を追求していけると良いかなと思っています。

先ほどから第1回第2回無事終わりましたとお話させていただいていますが、第1回は、募集人数7名の参加をいただきまして、アバターのカードを皆さんと作成させていただきました。

アバターを作るところから始まって、実際にこのカードのフレームの中に落とし込んで、さらに背景をデザインしたり、そこの上に文字を書いて、ご自分の思いみたいなものも載せていただいたりしました。当日、リアルにプリントも行って、参加者の皆さんに持って帰っていただくところまでやらせていただいています。

同時に、こちらのデジタルデータの方は、今度のアート展に向けて我々の方で保管させていただいていますので、その時に改めて掲載をしていきたいなと思っています。

第2回は、昨日実施させていただき、結果的に4名の方に参加いただいて、皆様と一緒に講習の方を進めました。第2回では、よりアバターの作り方のところを重点的に細かくスライドで説明させていただいて、実際にスマートフォン上のアプリで、スライドと照らし合わせながら、自分の好きなアバターを作ってください。もう1人の自分というところをテーマにして、取りくんでいただきました。

参加いただいた皆様のアバターカードの画像も入れています。結構皆さん、発想も面白いものから、自分の思いといったところまで込めたものも作っていただいて、非常にユニークなものが並んだのではないかと思います。

当日も私自身も参加させていただいて、わからない点ですとか、不明なところをサポートさせていただきましたが、比較的皆さん直感的にアバターを作るところも進めることができ、早い人はすぐ作って少し待ち時間が長くなってしまいうような方もいらっしゃったんですが、非常に皆さん楽しくやってくくださった形ではあったのかなと思っています。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

昨日2回目終わったところですが、スタッフボランティアも今回学生さん中心で募集しておりまして、イラストレーションなどを得意とする方で、かつ神奈川県内在住かつ、こういった、ともいき活動に理解のある方という方で、三、四人ぐらいの学生さんたちで作ってきてい

ます。

第1回は、特に障がいの難度の高い方、ストレッチャーで10歳の女の子が、一番難度が高かったんですが、そういった方も含めて、もう普段からREALITYを使っていますとか、そういった方が参加してくれたり、完全にそういったそのタブレットの操作もおぼつかないといった方もいたりして、スタッフの数を増やすことでまず成功したかな、という印象でした。

あとは内容面を説明し、全体で説明してもわからないとか、話を聞いてもらえないといった、結構騒がしく、興奮してしまうといったところもあったので、その辺を個別に説明していく、個別に回っていくというところと、あとスピード感が早すぎる、多すぎるといった場合には、そういう時は言ってねという感じでコミュニケーション取りながらやっていました。

7名中1人ぐらい疲れてしまったという人がいましたが、最後の記念写真取らずに帰ったぐらいで、最後までいてくれました。

それからフィードバックとして、他の障がいを持ったお友達とやりたいということをやフィードバックいただいたり、Facebookで受け止めていただいたり、テンプレートのデータだけませんかという話もあって、どういう展開にしていけばいいのかという話は、こういう場でもぜひ共有していただきたいなと思っています。

あとは第2回に関しては、第1回のフィードバックをより作っていきまして、その進度をある程度そろえつつ、そういう人を中心にフォローアップする形で、より丁寧にやっています。あとはスライドの文字も相当大きくして見やすくし、色々な環境色々な状況でもゆっくりついていけるような形にしています。あとは、進度が早い人たちは逆に飽きてしまうケースがあるので、それを先生役になってもらうようなロール設定して、昨日はすでにもう1回目に参加してくれた人は他の県のスタッフに、先生のように教えてくれている人や、iPadが欲しい、どんなものを買えばいいですか、という話もあったり、大分前のめりになってインフルエンサー的に広がっていく感覚はあります。

あとは、参加していただいたスタッフボランティアも満足度すごく高くて、最初は障がい者向けにそんなのやったことないですという感じでしたが、イラストレーションやキャラクターメイキングの勉強にもなった、またやりたいなどの意見がありました。あとは、若者で参加している方々は、大学生、高校生、大学院生ぐらいで、イラストレーションをされている学生さんを中心にやりましたが、そういった人たちもコロナ禍で、縦の繋がりや一緒に何かする機会がすごく少なかった中で、障がい者に対する理解はすごく高まって、どんどん何か役に立つという感覚があり、すごくよかったなと思っています。

あとは、#とともに生きるで、私の方でレポートブログ等を展開させていただいております。参加者さんにも是非とも告知してくださいというお話がありましたので、昨日の様子を共有させていただいております。

また、オンラインワークショップのご要望がございまして、追加で、「みんなでバーチャル世界旅行」という、これは過去に開発したものを該当させています。子供向けのワークショップとして、完全オンラインで実施できるメタバースワークショップをやってほしいという案件がありまして、当時コロナ禍でしたので海外旅行というのが全く経験できない、そういう3年間があった中で、海外旅行をして、みんなで記念写真を撮ろうというワークショップになっています。

システム的にはグーグルストリートビューをエンジンとした、このユーザーインターフェースとかミッションシステムを開発しております。あとはZOOMさえ動けば大丈夫というものになっております。

ですので、PCのスペックがそんなに高くなくても、ZOOMだけで見えても、参加できるし、操作することをやりたい人に参加いただければと思います。それから、ナビゲーターが入

り、ストーリーが3つぐらいありまして、タイに行って外貨両替みたいなことをして、現地の何か観光地に行ってみる、仏教文化とか、それからキャラクター文化みたいなものに触れてみるとか、モンサンミッシェルに行ってみるとか、ヴェネツィアに行って地球温暖化を考える、そういうSDGs的なテーマもある程度盛り込んだシナリオになっています。

「多くの友達がいる、どういう場所がわかったんでよかったです。」

「コロナで旅行に行けなかったから、バーチャル世界で教えてよかったです。」

「コロナが終わったら見たいと思いました。」

「ヴェネチアに行ってきました。特に船上から見る街並みがきれいでした。」

「川がたくさんあって、家の入口が船で行けるところにあったのが面白い。」

「車や自転車が少ないところが印象に残った」

「ドゥカーレ宮殿が日本では体験できないくらい綺麗だったのが印象的だった」

「地球温暖化で大変なことがわかった。」

「地球温暖化については考えていきたいと思います。」

「フランスのモンサンミッシェルに行きました。TGVで途中下車したのですが、その土地それぞれの歴史があったことに気が付きました。」

「TGVの旅は楽しい旅でした。あっちは日本よりも道が細くて、雰囲気が全く違いました。モンサンミッシェル修道院の建築はとても壮大でした。」

「モンサンミッシェルの実際に行くならフランスの世界遺産を旅してみたいです」

こんな感じの感想が小学校の高学年中学年ぐらいに向けて出てくる、という設計になっております。

これを我々、そのまま障がい者向けにやるということは設計をしていなかったんですが、体制としてはできそうなので、今回10月1日に実施をしてみたいと思っています。これ自体は、成功するか失敗するかわからない部分も多いですが、委員の先生方にご意見いただければなと思っております。以上です。よろしくお願いいたします。

奥出会長

はい、どうもありがとうございました。とても面白い展開をしているなと思いますが、同時に、いくつか課題があるなというように感じました。県は、共生推進本部室はここに参加してない。

小手課長

参加しております。

奥出会長

アバターを作ったりして。

小手課長

昨日作ってきました。

奥出会長

であれば、これは何を目的としようとしているのかということと、順番、立て付けがすごく必要だと思っています。最後の世界の旅なんか見ていると、これはいいなと、今回の目的に合っているというように思っていますが、美術館作るというのは、目的として、どうなんでしょう。

小手課長

美術館については、もともとリアルワールドで、障がい者アートを支援しているところがあります。障がい者が自分たちを表現する方法として、なかなか言葉の表現が難しい方というのもしらっしゃいまして、そういった方々の自分、自己表現の一つの方法としてのともいきアート、障がい者アートに、知事をはじめ結構注目をして、これまであちこちで障がい者アートを展開してきた、色々な形で皆さんに見ていただける、彼らのその能力を知っていただくというような動きがもともとあります。その発展系ということで、私どもが場所も限られておりますので、その空間時間を超えて、作品に触れていただく、そういった機会に繋がるのではないかとというのが発端となっています。

ただ研究会を重ねてくる中で、ただ見せるということだけだとやはり少し面白みというか、それに引き寄せるのは難しいのかなという部分もありまして、加えてこの作り手側に回ると言いますか、参加する。ただ、絵を書くということだけではないという試みです。

奥出会長

そういう説明だよ。こういうのをやめる、つまり、今せっかくここまで実験繰り返して繋がる楽しみや一緒にコミュニケーションする楽しみとか参加する楽しみというのが、すごく表に出てきているじゃないですか。まさに新しい公共性としてのメタバースは機能していて、なおかつ、この世界旅行を経験して、そこで見えてくる新しい公共性の力とか、それから、みんな、世界旅行に行く面白さとか、友達にも参加させたいよね、というのは何かとても良いことのように、私は思います。

良いことというのはおそらく3つあって、何か科学的、発見をするということ、もう1つは多分、クリエイティブであっても良いことだと思います。

でも、友達と繋がる、仲良くする、どこかに一緒に行くという、こういう行為というのも良いことなんですよ。それでどちらかというと、メタバースと公共性って私は一緒に何か良いことをする、友達と何かをするというところに、今のところ強烈な価値があると思っています。どうぶつの森でもあれだけ盛り上がったけれども、世界旅行チームでやったら、かなり盛り上がると思いますよ。

そういう方向性を演出していったら、参加人数も減ることないし、それからおそらくREALITYもそういう人と対応してサービスを提供するというところで、学ぶことも多くなるだろうし、それから神奈川のともいきメタバースとして、皆で海外旅行を作って行ってきましたというのは、すごく面白いと思います。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

ありがとうございます。補足させていただくと、我々作ったものはPOCでして、色々な世界を作りたいよねと言われますが、3Dなりデジタルなりに作ると、ものすごいコストが高いのと、実際に実験してみると多くのご家庭のパソコンで動かないみたいなものができてしまいます。ですので、グーグルストリートビューでまずはやりましょうというのが実験でした。

先生のご指摘の通り、今回我々やってみて、REALITYすごいなと思ったのは、やはりアバターの表現力がすごく大事で、誰1人として同じものにならないということですね。

我々どうしてもPOCだと、汎用的なアバターキャラクターにしてしまいますが、そういったところでアバターの表現力があります。また、昨日小手委員と話していて思ったところとしては、障がい者の方々のDXというのを、真面目に取り組んだ一つの事例になったなというところで、先ほどのiPadが欲しいといったことや、例えば10歳の女の子がアプリに接してい

るだけで、操作できている様子を見たり、あとはそれによって自分で文字が書ける、習字ができる。それを使って何かもっと色々なことできそうといったところを刺激できたことは、一つの大事なところで、我々もかなりITの人間からしても見落としていたなという、障がい者のDXを進めたというところでは、

奥出会長

まさにそういうことだと思います。ゲームに関しては任天堂を選ぶしかないけれども、結構それなりにアバターを細かく作り込める。けれど、自分のアバターを作るというサービスで、その自分のアバターを持って友達と話をし、比較的軽い状況というかグーグルアースを上手に使って世界の旅に行きましたというのは、良き公共性をつくり出している作業になると思います。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

そうですね。実際その車椅子で動けるだろうか、ヴェネチアの船に車椅子で乗れるだろうかというところが、シュミレーションしてみると色々な意見出てくると思います。それで実際にそこを細かいところを調べてみようとか、そもそも行きたいと思っていたところが、刺激できるという意味では、すごく理解されたと感じております。

奥出会長

ここで幸せというか当然というか、うまくメタバースの中でこういう世界が生まれて、生まれつつあるわけじゃないですか。そうしたら、こういう世界というものを前に出すように、運営していくのが大事じゃないでしょうか。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

なるほど。実際ものすごくコスト高くなってしまいますので、他社さんをお願いしてみてもいいかと思えます。

奥出会長

私は、REALITYでやってくれればと思っています。

白井

ありがとうございます。今期は難しいと思いますが。

奥出会長

どうぶつの森で、任天堂越えるのは大変だから、あの感覚でいってREALITYのでやればいいと私は思いますけど。そもそも大事なものは、技術的な仕様ではなくて、コミュニケーションの欲望というか、動機が生まれてきているということ自体がすごく大事なんですよ。

ですから大事なものは、コミュニケーションの何を作るか、どういう目的を作るかだと思っています。もう少しその辺を整理して、今のREALITYの仕組みの中で、REALITYでアバター作っていくと、グーグルアースをうまく使ってウォークスルーするだけでも相当楽しいし、いいと思います。なので、大事なものが生まれつつあるような気がしているんですが、何かこの辺はどうでしょうか。岡村委員いかがですか。

岡村委員

バーチャル旅行については、すごくすてきななって思っていて、実際、以前バーチャル旅行された時はお子さん向けであったと今おっしゃっていましたが、それを障がい者の方向けに変えてバーチャル旅行してみたいということ。あまりメタバースを研究している場ではないかもしれないですが、障がい者の中には、実際にメタバースでなくて外に行ってみたくて思っている方が結構いらっしゃると思っています。旅行したいけど行けない、行く勇気がないみたいな方もいらっしゃると思うんですけど、バーチャル旅行をすることによって、実際に行ってみようかなとか、みんなでこういう形だったら車椅子でももしかしたらいけるかもしれないね、といった、会話などで相談ができることによって、何ていうか障がい者の方も大きな一歩、踏み出すことができるんじゃないかみたいな想像も、私はしたんですけども、いかがでしょうか。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

ありがとうございます。去年、外国の学生さんとコラボする実験をしていて、例えば東工大の横浜の学生と、タイや香港大学の学生さんたちが、国際チームになってそれぞれの町の見どころポイントを紹介するワークショップを作ったことがあります。障がい者向けでどんなことができるかというのはまさに、ご指摘の通りでして、例えば車椅子で1時間2時間ぐらいの散歩できるコースをみんなで紹介とか、そういった使い方にも多分なると思います。我々もその持ちネタの中で今期中、仕様書を大きく変えずにどうかというところでもかなり苦労しておりますので、また来年再来年という形で続くのであれば、我々も開発はできるかなと思いましたが、ボランティアスタッフだけでできるのか、アバターシステム組み込むのはどうやったらいいのか、技術的な稼働不可能な部分もあり、今期可能な範囲で考えていきたいと思えます。

奥出会長

高野委員いかがですか。

高野委員

コミュニケーションの機会を作るには何をすれば良いかということだと思えます。そのための一つとして、旅行はいい題材だと思います。バーチャルで楽しむことで、実際に外出してみたいと思う人も現れるかもしれません。その先にリアルな仕掛けができるといいですね。

奥出会長

ありがとうございます。これは、REALITYと白井さんが話さないといけない内容かもしれませんが、私はすごく面白く大事なことを見つけてきていると思えます。

ポケモンGOが流行ったときに公園に行くと、車椅子で出てきたり、色々な人が出てきたりして、少し面倒だなと思っているところで、ポケモンをゲットするというモチベーションで、動いていくということもあったわけですし、大学と繋がるなど、外に自分を広げることがすごく大事です。良いきっかけを山のように、ここ2回ぐらいで得てるので、それを踏まえてどういう方向に行くのかと考えることが大事かと思えます。

それから、自分だけのアバターというのは、実は絶対欲しいに決まっているので、それをもって、5人ぐらいのお友達を募って一緒にベニス行ってみますとか、どこに行ってみますか、思い切ってサハラ走ってみましたというのも面白いかもしれない。これは何も身体障がい者云々ということ抜きにしてもいけるし、それから色々な人が一緒になって動いても面白いと思うんですね。

そういうことの結果、新しい公共性になるんじゃないかという気がとてもして、行動をして

繋がるか繰り返すことによって、社会は良くなっていくわけで、そのための何かすごく良い領域に、この2回の実験でたどり着いたと思いますね。

ですので、これを上手に生かして、何か次につなげていくようなことを、これから大変だと思うけどやれたらと思います。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

例が実はありまして、HIS、海外旅行のエージェンシーがいますけども、そちらがREALITYでそういうイベントを行ったことがあります。コロナ渦で、結婚式、海外挙式やできなかったの、何かやりたいね、ということで。そういった、みんなでどこかに行くというのは、既に事例がありますので、何かそういったところの過去事例でシナジーを出した企画にはなっていくのではないかと思います。

奥出会長

すごくいいと思うので、この方向で小手委員や白井さんとそれから、REALITYと話し合っ
て、何か方向性を作っていたらいいかなと思います。

小手課長

ありがとうございます。今おっしゃられたコミュニケーションを軸にしたメタバースの活用というのが、王道になってくるだろうと自分自身としても感じているところです。一方で、ともいきアートも主軸事業となっており、そちらの事業の進め方のその手法の一つとしてのメタバースの活用の可能性という部分を背負っているところもありますので、今年度は両方向を試しながら、メタバースの実施をしていくその事業の効果として、よりそのコミュニケーションを軸にした事業展開の方が効果的であるというようなところが高まってくれば、そちらの側に展開していくというのはあるかなと思います。今直ちに美術館をやめるというのは、なかなか厳しいのが実情となっていることをご報告させていただきたいと思います。引き続き検討してまいります。

奥出会長

この頃ロボットの研究など色々あって、アート系が多いです。私の知っている人も出ていて、アート系をやっているといったことを話したら、やはりそれでない認知が得られないという話です。論文では、コミュニケーション系、プラクティスといいますが、アカウンタビリティ、研究資金をもらっているところで、アカウンタビリティだとアートに出て行かざるをえないというようなことがあって、何億も無駄にしているところがあるんですよ。

アートというのが悪いわけではなくて、みんなで集まってアートするという活動も私は、プラクティスコミュニケーションの中で位置付けできると思います。それを頑張らないで、どっかのアート展にデジタルで出したらオクケーといったことで、数を重ねているから、今はできなくなってしまうという話がある。

2桁の億をもらっているプロジェクトのところでも、大きな今問題点になっているんです。もともとアカウンタビリティから来ているので、つまり税金の正しい使い方というので、アウトだけでなく、人々が集うことの税金の正しい使い方だと私は思います。説得できるかどうかはお任せしますが。

今このチームでとても大きなものを見つけ出そうとしていて、これは強引に、強引でないかもしれないですが、白井さんとREALITYと学校で集まってやってみたら、障がい者の人と一緒の間でコミュニケーション繋がりたいよねって。実は、どうぶつの森もそうなんですよ。で

き合いの世界ではあるけど、会って話したりするだけで、人間って楽しくなったり豊かになったりするんですよ。あと、江口委員にでも頑張ってもらおう。すごい宝を私は見つけ出したと思いますよ。

REALITY XR cloud 株式会社 白井氏

ありがとうございます。アート展をやることの意義はもうチーム内でも参加者の中でもかなりしっかり、見えていまして、今ともいきアートのいわゆる図画工作作業を作業療法的にやってらっしゃる方々と、メタバースというかDXが、結構最初の段階では、逆に緊張感あったと思うんですね。

昨日もNPOの方々も一緒に来てくれて、本当にやはり面白いし、何かこれはこれの価値あるということが、我々のレイヤーで何か打ち解けた感がありまして、ある日突然何か新しいことをやると、絶対にこれは逆風が吹くんですけども、連続的にデジタルがやりたい、デジタルでないといけない、何度でもやり直せる、そういったところを上手にNPOの人たちにも影響を与えています。

あとはやはりネットの中での現象として、ともいきメタバースなり、ともいきアートなりという#とか、このワールドの中で皆がスクリーンショット取ってくれるような、そういう繋がりが作り出そうというのを、その参加者もイメージできています。それが、作品としては例えば漫画を書いてみようとか、キャラクター設計だけじゃなくて、障がい者の方々が見た世界みたいなものが、例えば車椅子通りづらいよねとか、こういう時にこういう声かけてくれてすごうれしかったよとか、そういうストーリーをワールドの中で伝えていきますので、そこはご期待という形で、よろしく願います。

奥出会長

今白井さんの言ったことはまさにその通りで、そちらの方向に進んでいくことができると、まずそれはまさにアートでなくて、私の言葉でプラクティスの世界なのでいいと思うんですね。

舵取りを間違えると、大事な種は壊れるし、デジタルアートのようなハリボテが、市民の参加ではできないので、どこかが作るようなことになってしまうという懸念はあります。

ですので、その辺は白井さんがよく現場で理解していると思うので、白井さんの意見と、小手委員でよく話し合っていていただいて、REALITYも参加してやっていただければいいと思います。

私は直接手を下しているわけではないので、こういう意見しか言えませんが、せっかくここまでやって、みんなの気持ちが向かっていて、この向かっている流れを、上手に展開するというのが、これから腕がいるかなと思います。懸念しているのは、動員ができなくなってきたとか、やり方見ても、何となく、もう1押しいるかないうことです。

これは白井さんが任せてくれているのでお任せしますが、なかなか力技が必要になってくると。ただでき上がってくることは、REALITYのアバターで、世界の中に出ていくというのは、とても素晴らしいことだということにかきましたので、色々言ってみました。ありがとうございました。

白井先生

こういった活動を論文にまとめるのであれば、先生だったらどういったところに出していくべきだと思いますか。

奥出会長

これは先ほど言ったように、アクションリサーチというジャンルがありますので。テクニカルな言葉で聞いていただければ、どのようにやれば論文なるかは教えます。小手委員からまたお伝えいただければと思います。よろしく願いいたします。

澤委員

今お話を聞いていて、まずアバターというのは参加する人に関する話だと思います。まずこれがあって、今回REALITYがすごく優れているところは実証できた。ただ、今どうしても予算だとか、現実的とか、アートって問題があるときに、実は政策研究センターでも今、そのことについて整理中で、メタバースを全体でとらえたとき、色々な切り口あるよねと。今のところ、スペースとプレイスとコンテンツがあると思っていて、コンテンツというのはそのメタバースをゴトゴトでCGをいっぱい作って遊園地のようにして、来るだけでアトラクション、エンターテイメントだと。これの作り込みは、とてもお金かかるし、閑古鳥が鳴いてしまったら、もう予算を終わらせるだけだというのが多分コンテンツの考え方ですね。

スペースは、空間があればあとは人が集まり、そうすれば何とかなるだろう、ということでCGは何もなくてもいい、テーブル4つぐらいでいいということにポンと作り、あとは人が集まって何か好きなようにしてください、というスペースがあると思います。

真ん中に、まだ私も日本語で何と言ったらいいのか、場所的な場というんですかね、それがあることで、それがすごいコンテンツになっているわけではなくても、誰かがいる、いないもわからずふらっと行くと、何か落ち着いて、同じような人が行って集まってそこで意味がじゅわじゅわっと出てくるような、中間的なプレイスと位置づければいいのか、といったことを今話しているんですけども、そこら辺もグラデーションの中で、コンテンツ力がすごく強くて遊園地的なところもあれば、何か作っただけでアバターがあれば何とかなるだろうということで、まっさらなスペース・空間で、人がアバターという姿をして参加することによって、何か起こるよねという。奥出会長が先ほどおっしゃったすごく意味のあることを今私たちはこの研究会でやっているというところ、ここに近づいていくというところが、まだ私の中でも、政策研究センターのメンバーでも、言語ができなかつたりするので、こういうことがもう少し授業ですとか、あとこの討論議論の中で何か見えてくれば、すごくいいなというように思っています。以上です。

奥出会長

ともいきメタバースって最初からプレイスの話ですよ。

澤委員

そうですね。

奥出会長

私はそう思ってこの仕事を引き受けました。プレイスの定義以外何も無い。メタバースもプレイスだから意義があって、プレイスだから人々が集まる、人々がコミュニケーションする。プレイスだからほどほどの商売は成り立つ。

澤委員

分類のような言い方は合っていますか。

奥出会長

合っています。マーケットでもスペースでもなくてプレイスである。これからの都市づくりも、メタバースもプレイス作りをしないといけないですよ。

澤顧問

アートと先ほどおっしゃった時に、私は、コンテンツ的に派手で目立ってお金使っているだけで、大きいものをやらないと次の予算も出ないんだ、という話になると私はすごくねじれてしまうと思っています。

奥出会長

そうです。

澤顧問

そこは同じ思いです。はい、ありがとうございます。

奥出会長

どうぶつの森を進めたのは、そこがプレイスだからです。ということで小手委員は、色々頭が痛いことが出てきたかもしれませんが、何かいい方向には向かっていくような気がしています。では、増田委員、お願いいたします。

増田委員

美術館の話や、そういった制約を若干抜きにして、時期も含めて、コメントさせていただきますと、その仮想旅行みたいな話は、コミュニケーション手段として非常に有用だというのは、皆さんと全く同じ意見です。例えば、グーグルマップを使えば、予算もある程度抑えながら、つまりコンテンツに頼らずに色々なことができるのではないかというのは、それもそうかなと思います。

また、まさに地方公共団体がこの試みをするというところで、何か、地方ならではのことはできないかと考えました。例えば、お祭りや花火などの地域性のあるイベントと、みんなが気軽に入る仮想空間をセットにして、そのイベントにリアルタイムでバーチャルに参加しようという試みをしてみるとか。

あとは、普段外出がそれほど簡単ではない方に対して、あの商店街に行ってみようとか、それこそグーグルマップを使うような形でもいいと思いますが、ヨーロッパ旅行ではなく、地域のそういった場所にどどん顔を出してみようというやり方もあるかなと思います。例えば、近所がどうなっているのか気軽に知ることができる上にコミュニケーションを取りながら移動することができれば、実際の利用イメージも湧く。

それから、これはトキワ委員にお伺いしてみたいのですが、外出が難しい方が、外出の準備のようなことができる場というのがあっても、有用なのかもしれない、とも思っています。こういう地域性があるメタバース空間の利用方法というのがむしろ、これからの事業の中に組み込まれていくと、地方公共団体ならではの動きとして非常に良いのではないかと思いますので、皆様のご意見をお伺いしたいです。

奥出会長

ありがとうございます。その通りですね。基本的にここで4、5人繋がって、どうぶつの森で遊んだだけでプレイスの感覚が出てきて、その延長線上で、みんなで世界旅行行こうねとい

うのも出てくると、今度は、横浜でも藤沢でもいいですけど、どっかそういう場所を設定して、今度はもてなし側に回って人を呼んでもいいし、色々なことができますよね。これが、プレイスとしてのメタバースの正しい方向の第一歩だと思います。

大事なことは、何となくみんな人を呼んで話ししたら楽しいとか、この場所がくれたら楽しいとか、じゃあそこに行ってみたいという気持ちが生まれてきていることだと思うんですね。

これが新しい公共性、メタバースが可能にしてくれる新しい公共性だと思いますね。ですので、ぜひともこの方向を検討していきたいと思います。それでは事務局お願いいたします。

(「2 試行的事業の進捗状況」について)

資料により、事務局から「ひきこもり×メタバース事業」について説明

事務局（青少年課）

具体的なコンテンツ内容や、使用するメタバースプラットフォーム等について、本事業の受託事業者である凸版印刷株式会社の福田様から詳細をご説明いただきたいと思います。それでは、お願いいたします。

凸版印刷株式会社 福田氏

本日はよろしくお願ひいたします。ひきこもり×メタバースの神奈川県繋がり発見パークをご説明する前に、弊社がなぜメタバースに取り組んでいるかということをご説明させていただきます。

弊社、印刷業を生業としていますが、印刷というのは、色々なお客様の情報をいわゆる判子で紙などに圧縮して、くっつけて、印刷するというイメージを持たれてると思いますが、これが1970年代後半あたりから、判子を作るという部分がかなりデジタル化が進行して参りまして、その部分が例えばカメラが当初フィルムだったものが、いわゆるデジカメに代わって世の中変わっていったと同じように、そういった形で印刷技術自体がデジタル化というのは急速に進みました。

同時に、世の中インターネットというものが急速に普及をして、情報を伝えるときにデジタルにしているのであれば、インターネットでお客様の情報を一般の方々に伝えるという技術が我々の中でも進展して参りました。

そんな中で生まれてきたのが、聞かれたことあるかとは思いますが、マップオンという地図アプリだったり、新聞の折り込みチラシを、いわゆるデジタルでお届けするシュフという事業であったり、漫画のアプリ、今そちら主流になっていますが、ブックライブという、テレビのコマーシャルで見られたことあるかと思いますが、そういった事業も実は弊社が手がけています。

そういった中で、メタバース事業の中で、いわゆる我々でメタパという独自のワールド展開をして、今回ご提案をさせていただきました。

それでは神奈川県繋がり発見パークについて簡単にご説明させていただきます。

今回、ひきこもりの方を対象としたメタバースということで、まず、ひきこもりの方というものと、そのひきこもりの方の抱えている課題について、簡単にまとめてみました。

ひきこもりというのは、それぞれの方々によって、ある一定の状態ではあるのですが、これをひとつの枠に入れれないという考え方が一つ、あと、ひきこもりの方が抱えている問題について、原因についても様々なことがあるという考え方を基にしております。実際にメタバースでどういうことを、どうやって解決するかということ。

まず一つ、メタバースの特徴である、特に家族の方を介さないで、直接インターネットを通じて参加ができるということと、今回のメタバースに関していうと、当事者それぞれ、色々な方がいらっしやって、外見的ないわゆるペルソナでもって一元的に見るのではなくて、色々な方がまず入ってきやすい、かつ、非当事者の方も参加していただくという考え方を念頭に置いております。

その中で一つの居場所を作っていくことによって将来的には社会参加とか、あと就労の方につなげていきたいなと考えておりました。今回の特にどういった施策でいくかということですが、まず施策の1つとしてイベント開催をいたします。多くの参加者に普段ワールド開けてる時に、常態的に呼び込めるような仕掛けであったり、次にその中で滞留をする居場所、そういったものを設置したいと考えてました。

次に、実際に参加した方が将来的には社会参加就労に結びつけられるようなコンテンツも、中に組み込みたいということで考えております。初年度、KPIについてはイベントの参加については300人以上、その中で90名の方が当事者、ということを考えております。実際に入ってくる方、当事者なのか当事者でないのかというのはすぐにわかりませんので、アンケートを実施して、その中から推定をしたいと考えております。

今回の繋がり発見パークのテーマとしては、多様性というのを掲げています。多様性というのは、実際に、いわゆる当事者の方々色々な方々がいらっしやる。その方々すべての人たちを迎え入れるというコンセプトにしております。

次に、その中で自分に向いている仕事、趣味と仕事のスキル、要は、自分はこれもいいんだこれも認められるんだ、といった考え方を、この中にコンセプトとして考えております。実際に、パークのイメージですけれども、資料のと通りのしつらえになっておりまして、左側に塔のようなものがあります。

まず一つ特徴としては、vtuberの方、イベントの時にご案内をしたり、メタバースで実際このお二方、「癒色えも」さんと「おきゅたん」さんは、このネットワークの中でもお仕事をされている方々ですけれども、そういった方々をガイドとして起用いたしました。次に、新しい価値感ということで、好きなことをやっていい、好きなことから自分を発見しようということで、ここの屋上階になりますけれども、好きなことにのめり込むという、いわゆるそういったことを生業されている編集者の方々からのコメントをいただくスペースです。

あと、こちらの塔の中では、いわゆる漫画というコンテンツを使って、色々な趣味や仕事に触れ合える空間と、あと実際にNHKさんのコンテンツですけれども、動画で仕事についてのやりがいか、その仕事の例えば自分が触れた場合の未来とか、そういったものが想像できるスペースを設けております。

あと、居場所として、いわゆる神奈川県のパR、ともいきアートを展示しているスペース、こういったくつろぎのスペースも用意いたしました。

今後のスケジュールは、まずプレイベントとして、来週末9月9日（土）にまず開催をいたします。それをもとに、本番1、本番2、ということで、2回イベントを開催する予定です。今回そのワールドとして採用させていただいたのが、弊社が持っておりますメタパという、メタバースの空間になります。これについて簡単にご説明いたしますと、主に、今ご採用いただいているのは企業さんが多いですが、メタバースのプラットフォームの中で、実際に例えば、このモールの中に参加していただいて、実際にそのリアルとバーチャルが融合した形で、色々な体験があったり、実際にはお店で商品を購入したりとか、メタバースの特徴を生かして、友達や家族、これ実際にそのリアルでは一緒にいなくても、この中では一緒に待ち合わせをしてショッピングをしたりとか、あと弊社がもともと持っておりますARとかVRの技術をこの中に仕込んで、実際のバーチャルな体験、そういったことができる広がりを持ったメタバースの空間

です。実際にももちろん参加し、されているお客様の、いわゆる説明員の方とか、接客をされる方も入っていただいて、入ってきた方々とのコミュニケーションをとれると、そういった空間です。

実際、弊社が手がけているメタパのユーザーの数等でございますけども、スタートして約2年になりますが、2023年5月の時点で、ダウンロードされたことが3万2000で、月間のアクティブユーザーが大体3000人から5000人ぐらいとなっています。現状、今は20代から40代の方が大半を占めていまして、今のところ男性のユーザーが5割ぐらい、女性ユーザーが2割ぐらいということで、今のところ男性のユーザーの方が多いと思われまます。関東の利用者が多いんですけども、基本的には全国満遍なく利用者の方がいらっしゃるということになります。簡単でございますけども、私の方から事業概要をご説明させていただきました。

事務局

ありがとうございました。それでは、澤委員いかがでしょうか。
今のご説明をお聞きになりまして、何かご質問やご意見等ございましたらお願いいたします。

澤委員

今根本的な、スペック的なところをご説明いただいたように思います。そのメタバースを取り巻く概要やメタパの特徴がありますので、やはりこれを実際、先ほどの議論でプレイスというキーワード出て参りましたけれども、事業に適用するにあたって、効果ですよ。先ほど質的、量としてのKPIというのも大事だけれども、質というところかどうかということはあるかと思いますが、やはり本事業のターゲットはやはり人ですので、そういったところで、こういった方向で、効果というか、触れた人がですね、どういうところに心理的な受け取り方があるかが、多分大事なテーマだと思います。

しかし、例えば導かれるという形でやる場合もありますし、そういう何かガイド的なものではなくて、場所に集うことによって自発的に参加者から生まれるというものでもあると思いますし、もっとコンテンツ的に、盛り上げるということで、コンテンツのパワーによって物事を出すことができるという場合もあるので、それが完全に一定なのかという、その辺のところも含めて、実際この事業でターゲットとなる方を探して、どういうようになっていくのかということに、今私は興味があるんですけど、まだそのところまでは今回のご説明では、なるほどという感じではなかったなあという感じを持っております。以上です。

凸版印刷株式会社 福田氏

ありがとうございます。おっしゃる通りで、実際にまだスタートは来週末になりますが、おそらく、私の知る限りですと、こういった実践的な形で、いわゆるひきこもり当事者の方にある意味特化したアプローチをするメタバースというのはまだ、国内には、あまり事例がないと思います。

我々も提案をさせていただく段階で、いわゆる先ほどおっしゃった言葉にあったように、誘因していくのか、そうではなくて、居場所を作るのかというのは結構悩んだところでございます。まずはすでに、実際当事者になった方々一杯いらっしゃいますけど、入っていただいて、やはり自分の居場所というか、自分が認められるというか、必ずしもそこを無理やり相当リアルの外に出すのではなくて、まずこの段階ではまず自分を認める。おそらく、色々な方がいらっしゃると思いますが、その中で、自分もこうだったんだというのは、ある程度発見できるような数多くのを広げたい、提供したいと思ったところがあります。

それが漫画であったり、最初の最上階のところの、こんな人もいるんだ、こんな人が自分の

趣味をもとに、いわゆる雑誌の編集者だったり編集長になっているんだといった、いわゆる一つのとか、我々弊害と呼んでいるんですけども、偏ったところが大好きでもそれでも認められるんだというのを、まず渡してみようというのが今回の実証にはなります。

澤委員

ありがとうございます。

事務局（松本GL）

それでは岡村委員、お願いしてよろしいでしょうか。

岡村委員

就労について、メタバースでやっていくというのは、すごくすてきななというようにずっと思っております。一つ質問ですが、このメタバースの空間の中で、ユーザー同士で会話はできたりはするんですか。

凸版印刷株式会社 福田氏

今回、ボイスでのところは今停止をしております、テキストでの会話は可能になっております。ボイスに関して言うと、これはで実証というところもあり、あといわゆる当事者の方の安全というところも一つ大きなテーマでございまして、それを担保するために、ボイスだけでは管理できない部分があり、機能としてはあるんですけど、まずは停止しようと考えております。

事務局（青少年課 隅山主事）。

急に横やり入ってしまって申し訳ございません。

私が伺っているのは、今回プレオープンイベント9月9日の13時から15時の間、リアルタイムでイベントをする際に関しては、チャットでのコミュニケーションはとれるけれども、音声チャットは停止するというような話は伺っております、それ以外の部分、9日の10時から、翌日10日の9時までオープンしておりますので、リアルタイムのイベント以外のところに関しては、音声チャットに関しては、オープンするというようなお話で伺っています。そこからまた変わったということになるのでしょうか。

凸版印刷株式会社 福田氏

今、イベント当日のイベントのを中心にお話してしまいましたので、おっしゃる通りでございます。

事務局（青少年課 隅山主事）。

ということは、13時から15時のリアルタイムイベント以外のところに関しては、音声チャットも利用できると。要は、アバター同士の会話であったり、チャットでのコミュニケーションが取れるというような認識でよろしかったでしょうか。

凸版印刷株式会社 福田氏

その通りです。

事務局（松本GL）

ありがとうございました。それでは、トキワ委員お願いいたします。

トキワ委員

メタバースにある意味近いものとして自分が利用しているのが、LINEのオープンチャットというのがあります。そこに、ひきこもり当事者の方が、掲示板に近いですが、それを今後、LINEのようなオープンチャットのような形で、どんどん皆書き込める、もちろんここは特にテーマとかなくて、みんなが自由に話す場で、大体150人ぐらい参加しているところに私もいるんですが、大体いつも10名弱が決まった方が中心トークをしているような感じで、あとはいわゆるROM状態といいますか、読んでいるだけの方がいるという場になっています。そこと比較しながら今お話を伺っておりました。オープンチャットとメタバースの違いは何なのかと思いましたが、アバターがまずあるということと、もう一つは参加型のコンテンツがあるということかなと思っております。オープンチャットはコンテンツがないので、そこがすごく大きいなと思っていて、今回の中では漫画とか、本当のお仕事に関するものを読んで、感想を書けるというところがありますが、私も昔、本が好きでブログに感想を書いたりしていましたが、やっぱりそこは本が好きの方が集まるので、そういう感想いっぱい載るんです。何かもう一つ仕掛けがあるとみんながもっと積極的に感想が書けるようになるんじゃないかなと思いました。

例えば、オープンチャットもそうですが、書いたものがすぐに皆に通知が来て、見やすいようにするとか、感想を書くとポイントがたまるような、何かゲームのようなものがあるとか。実際に動かしてみないとわからない部分もあると思いますが、何かあると、みんなで相乗効果で盛り上がりやすいようなものが出てくるといいなと思います。

それは多分コンテンツに限らず、メタバース全体の世界の中でも色々な人を巻き込んで、コミュニケーションが盛り上がるような仕組みがあるといいなとに思いました。私からは以上です。

凸版印刷株式会社 福田氏

ありがとうございます。私も当初、いわゆるオープンチャットとどう違うのかなというところも考えていまして、今展開されてらっしゃるそのオープンチャットというのは、私から質問させていただきますが、当事者の方も当事者でない方、例えば支援者の方であったり、一般の方というのも、参加可能なオープンチャットなんでしょうか。

トキワ委員

私も参加しているオープンチャットは当事者オンリーです。

凸版印刷株式会社 福田氏

それぞれの利点がありまして、今回のメタバースの空間に関していうと、当事者以外の方も参加をしていただいて交流をするという考え方で進めておりまして、当然色々な方が入ってこられると同時に、難しいのは、それぞれアバターで入ってらっしゃいますので、どの方がいわゆる当事者寄りの人なのか、どの方がそうじゃないのかという区別は一見してつかないということです。これは最初、色々な管理上の難しさはあるのですが、我々も今後色々なコンテンツや仕掛けの中で、不適格な方、そうでない方が交流できるようなものというのは、これから先考えていきたいなとは考えております。

トキワ委員

ありがとうございます。おっしゃる通りで、実際オープンチャットもそうですし、私が関わっている、ひきスタもそうですし、ひきこもりの方々と出ているYouTubeもそうですけど、不思議なことに、必ずそこにわざわざ出張して、ひどいこと言って出ていくというのは必ずいるんですよね。だからそういった管理も本当にとっても大切なことだと思いますし、何かうまく両立しつつも、すごく魅力的な参加してみたいかなようなことを作っていただけるのが一番いいかなと思います。ありがとうございます。

事務局（松本GL）

ありがとうございました。高野委員、お願いしてよろしいでしょうか。

高野委員

企画としては総合的なご提案だと思います。ただ、何をやればうまくいくのかはよくわかりませんから、一つ一つ実験しないといけないフレーズかなと思います。どこから試すイメージでしょうか。

凸版印刷株式会社 福田氏

おっしゃる通りでして、今回、ある意味にチャレンジでもございますけども、まず一つは9日のイベントに参加していただいて、vtuberの話であったり、色々なことに共感をしていただいて、我々として正直なところ、アバター間のアバターの表情から、どれだけ参加された方がよかったなというのは見られないんですけども、アンケートで答えていただきたい内容であったり、その方々に寄り添った内容のアンケートを準備していますので、9日の終わった時点で、反省も含めながら、本番には生かしていきたいというのが現状でございます。こんなお答えでよろしかったでしょうか。

高野委員

わかりました。以上です。

事務局（松本GL）

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

皆様お話されていることの繰り返しにもなってしまうと思いますが、まず、こういう場に来てみようかなと思ってもらうことがすごく大事なのと、来てよかったのと、来たあとに思ってもらえることと、両方大事だと思っています。先ほどトキワ委員からご指摘があったのは、来てみたあとに嫌な気持ちになるようなことはできるだけなくして欲しい、そのためには管理が必要ですよ、ということだと思います。

そもそも来てみようかなというのも結構大事だと思っていて、いかにもハードルが高そうだと行きたくないとか、当事者オンリーですよとか、当事者の場合はこういうラベルを付けてくださいと言われると、何かレッテルを貼られているような気がして行きたくないとか、結構色々な方が色々なことを考えそうな気がしているので、できるだけ敷居が低いように見える工夫は、とても大事なかなと思います。

例えば、自分で当事者ですとラベルづけたいのであれば、こういう方法でしてくださいとか、予測可能性が高い空間にして、だったら行ってみようかなと、まず思ってもらおう。あと

は、その期待に反しないような形で、しっかりとサービスを提供するという事なのかなと。非常に抽象的で恐縮ですけれども。

よく、こうした企画もので、ターゲットを絞りすぎたり、目的に沿い過ぎたりしていて、ハードルが高くなってしまったりすることもあると思いますので、ここはできるだけ敷居低く見せるような工夫を是非していただければと思います。以上です。

凸版印刷株式会社 福田氏

わかりました。今回、すでにあるものでなかったために、ここにこういう空間がある、ということはどう知らせるかという中の一つとしまして、いわゆるもともと、ご本人が引きこもりを経験されているインフルエンサーの方、いわゆるフォロワーの数の多い方に、その方にもこの内容を説明していただいて、賛同を得て、まずフォロワーの方にインフルエンサーの方から周知をするということをまず一つスタートしております。

あと、vtuberの方々自身も色々なお仕事系のイベントのメタバース内でのMCもされていたり、色々な方と接触する機会もありますので、vtuber 2人からも、SNSでこういったものが立ち上がるということを、周知をさせていただいております。

まず、この段階では世の中にまだないものですから、あんなのがあるよということで、いわゆる当事者の方々同士の何らかのコミュニケーションで自然に入ってくるのは、今回難しいので、なるべくそういった方々に支持されているであろうという方々に発信を今お願いしたところでございます。

増田委員

ありがとうございます。

事務局（松本GL）

ありがとうございます。それでは青少年課岩崎課長よろしいでしょうか。お願いいたします。

岩崎委員

青少年課長の岩崎です。凸版印刷さんご説明、どうもありがとうございます。皆さんからご意見いただいているとおりに、試行というところもあって、9月9日オープンで、とりあえずやってみてということです。凸版印刷ご自身もおっしゃっていましたが、それをフィードバックしていくところの始まりのところかなと思いますので、本日いただいたご意見なども踏まえまして、状況等をまた改めてこの研究会でご報告いたしたいと思います。以上です。

(事務局からの説明 令和6年度の事業に向けてについて)

事務局（松本GL）

説明は以上です。時間となりましたが、ご意見等ありますでしょうか。それでは、第4回ともいきメタバース研究会を終了いたします。皆様ありがとうございます。