

令和6年度第3回ともいきメタバース研究会 議事録

令和7年1月14日（火）15:00～16:30
オンライン

1 令和6年度ともいきメタバース事業について

資料1「令和6年度ともいきメタバース講習会～神奈川県内の施設を巡ってみた～」を
小手委員（共生推進本部室共生担当課長）より説明。その後、意見交換を行った。

澤委員

これまでメタバースということで、遠隔から、イコールフィッティングということで、
場所や人の状態を選ばずに入れるというところに、大変利点があるということで進めてき
たと思う。

今回の報告の中で、特に「体験」という言葉が出てきたと思う。今まではリアルからメ
タバースにというところで、ともいきメタバースの事業では実施してきた。

一方で、最近民間の方では、メタバースからリアルへという傾向が出てきている。

例えば、昨年末に「VketReal」という、VRでメタバースを楽しんでいる人たちのイベ
ントが池袋にて、メタバースプラットフォームの1種であるVRChatなどが出展する「VRC大
交流会」が秋葉原にて、別々の会社によって都内で同日に開催されるということがあった。
どちらにも属している人は、リアルで会うために、池袋と秋葉原の間を行き来する必要が
生じて、大変話題になったという出来事、現象があった。

また、配信者のスタンミさんという方が、VRChatに入ってTwitchとYouTubeで紹介したこ
とにより、今になって、メタバースというものがあるんだと初めて知った人が結構な数が
いた。それにより、そのままメタバースの住人になるかという、そうではなくて、リア
ルの話題として、VRChatというメタバースの世界を扱うみたいなことになった。

メタバースの中で完結できればいいよねというところにありつつ、リアルに広がってい
くという傾向が少し出てきているというところがある。

なので、先ほど小手委員からVtuberのような話もあったが、メタバースに、ともいきの
当事者の方も入ってもらい、そこから先に次の段階として、リアルにどうつなげていくか
というところが、今後の世の流れとともに、重要視されていくのではないかな。やはり人に、
回帰するのではないかなということ、最近強く感じている。

増田委員

資料1の最終ページに記載のあった、「キャズム」についてコメントしたい。

元々はロジャース教授のイノベーター理論が知られていたのに対して、実際にはマジョ
リティへの浸透の前に深い溝＝キャズムがあると説いたのが、ムーア氏のキャズム理論で
ある。

私も、この図を用いて、新規技術がどう広がるかについて説明をすることが多い。この
理論の肝は、キャズムの手前側は新しいものが好きな層で、新しいですよ、面白いですよ
と売っていけば良いが、キャズムの向こう側のマジョリティに対しては同じ売り方をして

も売れない、ということである。マジョリティ層は新しいから使うのではなく、便利だから、他の人たちも使っているからという理由で使う。なので、売り方が大分異なる。

キャズム理論の中では、キャズムを超えるために必要な要素は7つあると整理されているが、非常にざっくり挙げると、私は主に2つだと思っている。1つは「使いたいかどうか」、もう1つは「使いやすいかどうか」である。この2つを乗り越えないと、マジョリティ層には浸透しない。

メタバースに関して言うと、まず「使いたいかどうか」は、面白いとか、他の人も使っていてコミュニケーションをとれるかなど、使っていて嬉しいかどうか、ということである。

もう1つの「使いやすいかどうか」は、例えばヘッドセットを着けるのが大変だ、操作が大変だなど、利用を始める上での不便をできるだけ取り去ることができるか、ということである。

例えば、スマートフォンが当初あまり売れなかったのは、多くの人たちがボタンを押して操作する携帯電話に慣れていたからである。一旦使い始めると便利だと気づいていくのであるが、なかなか最初は気づくことができない。結局、みんなが使っているから使おうとか、そういうことがきっかけになって使い始めた結果、実はこちらの方が便利だという認識がようやく広がるという順序をたどった。

今回も、高野委員のように新しいものをどんどん使おうという意欲のある方ではなく、それ以外にも普及させていこうとするのであれば、資料に記載のあるような、新しい概念を広める取り組みだけでは恐らく足りず、使うと便利そうだとどうやったらみんなに思ってもらえるか、どうやったらみんなにとって使いやすいものが提供できるか、の2つの点が大変重要になると思う。

高野委員

生成AIは、重度障がい者の創作意欲を刺激して、創作行為も拡張してくれる。メタバースもそうであるが、新しいことに取りくむことはワクワクします。

こういう新しい技術を障がい者に知ってもらう機会を増やすことは、大切と思う。

岡村委員

居場所づくりについて、最近思ったことがある。

先日、私と同じ病気の方々とリアルで話をする機会があった。その時に、患者会などの活動を自発的に行っている女子中学生から、メタバースを凄いやりたいが、やはり中学生であり、安全面などで色々悩んでいるという話を聞いた。

その話を聞いて、誰でも使いやすいプラットフォームが、いまはないのかというふうにした。先ほど話にあったVRChatは機材が必要であり、中学生とか子どもたちには、気軽に使いやすいものではないのではと感じている。

病気や障がいがあっても、誰でも使いやすいものを県や他の自治体で作れたら、私たち障がい者としては、交流の場になって嬉しいと思った。

古川委員

安全に使いやすいのはClusterというアプリがある。私がいつも使っているアプリで、招待した人しか入れない、安全なところで遊べる。

古川委員母

Clusterは、特別な機材がなくても、パソコンのほか、スマホやタブレットなどで、指一本で遊べる。色んな人とコミュニケーションをとるのは、リアルと同じくメタバース上にも色んな人がいるので怖いなと感じたり、リスクがあるが、自分ひとりで遊ぶとか、招待した人しかワールドに入れないという設定もある。

古川委員

私は、VTuberをやってみたい。私は身体が不自由だけど、こうしてメタバースで、イベントしたり、ワールド作ったり、海外のフレンドさんとも繋がれる。これからも色んなことを勉強して、もっとメタバースでたくさんのことができるようになりたい。私の夢はVTuberになることなので、なれるようにがんばりたい。

トキワ委員

私もスマホを使い始めても20年ぐらいになるが、高校生のめいはスマホの使い方が凄かった。自分の知らない使い方を多く知っていて、例えばシャッターチャンス絶対逃さないようにと、すぐにカメラのアプリを開けることができるし、写真の撮り方も綺麗である。本当にInstagramなどに出ているような、顔がしゅっと細く見えるような撮り方など、アプリを通じて、できている。

スマホ自体は昔からあるものであるが、若い人は新しいものを取り入れて、自分の気づかない使い方をしていると思うが、自分がそういう風な使い方ができなかったのは、どうしても自分の周りは、近い年代の人が集まるので、なかなかそういう使い方をしている人がいない。1人だと、そういう楽しみ方や新しいサービスなどの存在に、気づかなかつたり、そういうものがあるとしても、楽しみ方を見つけるのは難しいのではと思った。もっと身近な人が、そういう使い方をしたりしていると、こういう可能性があると感じたりして、興味・関心を持つというのが、最近実感したところである。

ひきこもりの人の場合であるが、自分の周りにいるのが、40～50代のひきこもりの人で、年齢的なこともあると思うが、なかなか新しいところに興味がいきにくいと感じている。また、生活が逼迫している人も多いので、そもそも関心を持つまでに至らない。新しいものを買うとか、そういうところにいかない人も多いのではと思う。若い不登校の方とかはまた、違うかもしれないが。

引きこもりの人でも、新しいサービスとかに、関心を持ってもらうには、ただこういうサービスがあるとか、こういうことができるというのを伝えるだけではなくて、何かリアルな場などで、メタバースを通じて、新しいことができることの可能性などを伝える方法があったら良いと思う。具体的にすぐに思いつきはしないが、そう感じた。

江口委員

増田委員の発言の内容に追加したい。キャズムの話について、日本では特にそうだが、マジョリティがキーワードであり、多数をとったサービスは、やはり一気に広がるというのがある。多分日本において、一番実感しているのは私であり、LINEというサービスがもう10年近く経つが、もの凄い急激に広がっていった。全体の市場規模でいくと、22.5%を超えたあたりから、急拡大して、ブレーキが掛けられないぐらいに、市場で約50%までに

一気に広がっていった。なので、最初のアーリーアダプターは約20%しかいないと言われているが、22.5%までの壁をどうするかというのが、すべてのサービスや新しいことをやるときに、勝負の話であり、その間というのは、キャズムの空白の話と理解してもらえるとよい。

キーワードはマジョリティという話である。社会全体として、過半数以上の人たちがやっていると、そこに一気に流れていくというふうに捉えるのは多いが、人は全世界を見て生活をしてない。その人が主に生活している母集団の中で、過半数と思われるぐらいまでいくと、一気にサービスが広がっていく。

障がい者やともいきの話になると、健常者を含めた全世界の中で半分以上いかないといけな、22.5%を超えないといけなという話ではない。周囲にいる人たちの22.5%以上がやり始めると、一気にその集団がマジョリティー化していく。こういうことの積み重ねで、サービスや新しいことは広がっていく。

なので、大きく広くいくというのも重要であるが、限られたターゲティングされたコミュニティを、1つ、1つオセロのように白いものを黒にしていくな感じの進め方。感覚的には、こういうふうに進めていく方がいいのではというのが、先ほどの増田委員からの発言を受けて、コメントしたい。

増田委員

今の江口委員の発言によれば、全体で何%使っているかというより、自分の属してるコミュニティなどでどれぐらいの人が使っているのかが重要であり、私も実感としてそう思う。

今回のともいきメタバース事業について言うと、支援者の方などを含めて、日頃の交流を持っている人たちをどれぐらい巻き込んでいるかがポイントかと思う。入口のハードルを下げるために講習会をしているのは、まさに正しいやり方の1つだろうと思う。

講習会は、どれぐらい使いやすいかという、1つのハードルを越えるための施策である。これに加えて、使いたいかというもう1つポイントも粘り強くやっていく必要はあるが、そこで必要となるのは、新しいから楽しい、という方向性では必ずしもない。使うと一体どんないいことがあるのかが重要。新しいから楽しいという発想になる人と、そうじゃない人がいるというのが、キャズム理論の教えるところである。そこを、今後の施策を立案する際にも念頭に置いておいていただくといいと思う。

江口委員

日本において、マイナンバーカードが普及活動を頑張っているが、マイナンバーカード自体を普遍的なサービスとして使うのだということを、行政として言うための指標は、実はあまりない。

このキャズム理論を駆使していくと、逆にアップサイドの話でいうと、75%の壁があつて、75%を超えていくと、もうそれだけを使うことを選択できるようになる。

この数字的な話というのは、結構行政としてちゃんと注目したほうがいいと思う。こういう普及をするときというのは、この数字をきちんと追っかけていくというのは重要であると思う。

小手委員

新しいから楽しいというプラスのイメージで、ずっと考えていた。今のマイナンバーカードの話が出て、やらないと損するみたいな、そのマイナスを回避するみたいな、そういうものも、数字を上げていくという要素になりえるものか。

江口委員

あり得ると思うが、あんまり不利益を、追っかけていても仕方がない。

できることは、こんなことがあるというのは当然あって、今回で言うと、障がい者の人たちだけを集めてメタバースを使っている、あまり意味はなくて、全部丸ごとごちゃまぜにしなきゃいけないという話になってくる。

でも、ごちゃまぜをするにあたって、やっぱり特定の領域の人たち、どっちでもどこでも良いが、グループの中でこれがコミュニケーション基盤ですというような話になると、世界が変わる可能性はあるかなと思う。

増田委員

やらないと損する、やったら得するというのを、経済的なインセンティブだけで実現しようとすると、非常に大変である。やらないと損するというのは、とるはずのものを取らないなど、そういう税の話になる。やったら得するというのも、お金を配るみたいな話になる。

PayPayの「100億円あげちゃうキャンペーン」はまさにそれで、いま始めないと損するぞということで急速に普及させるというやり方であった。しかし、そういうお金が絡むものは、大規模に用意しないとなかなかできない。そのような予算をつけるのが果たして県政として適切なのだろうかという問題も恐らくあるかと思う。

よって、全く同じように考えることは、必ずしもできないのかなと思う。それ以外の方法でどうインセンティブづけするかは、大いに議論されて良いと思う。

2 メタバースプラットフォームFAMCampasを用いた事業について（青少年課・共生推進本部室）

資料2「令和6年度メタバース事業について」を岩崎委員（青少年課長）から説明後、意見交換を行った。

岡村委員

前回の研究会でFAMCampasを使用したけど、使いづらいという印象が残っている。色が見づらかったり、ワールド内が、ごちゃごちゃしている印象であった。もう少し見やすく、使いやすいとよかった。

正直に言うと、想定していたよりも参加者の人数が集まらないというのは、分かると思った。

トキワ委員

相談窓口の利用者が1名だけだった一方で、ひきこもり当事者は127名が参加したということだが、理由などがあればお伺いしたい。例えば、他の126名の方は、すでに相談窓口を普段から利用されたり、使ったことがあるような、ある程度繋がった経験がある方なのか。

それとも相談をしたことはないけれども、相談というステップに乗りにくいと思った結果そうなのかと気になった。メタバースは、本来であれば、なかなか外と繋がりがなく、相談しにくいという方に使っていただいて、自分のことを話すきっかけになればということなので、その結果がなかなか出ていないのかと感じた。

岩崎委員

インタビューなどはしていないため推測ではあるが、まず参加された方の中で相談まで行く。相談したい人の割合が少数だと思う。相談することがない人もいるであろうし、元々相談をしている方もいると思う。絶対数がそもそも少ない中で、相談者も少ないのではないかなという点はある。

もう1点として、メタバースに参加して相談するのは、メタバースの世界感が好きであったり、安心していつも楽しくできる仲間がいるなど、愛着や信用が蓄積された上で相談したいという方だと思う。普段、相談員が常駐していて、そういう人と普段から趣味の話ができた上で、その先に相談があるのではと思う。

ワールド、そのものの人が少ないという部分もあると思う。また、私たちの企画やアプローチの問題として、単純に相談窓口はいつ開いていると告知するだけではなく、そもそも相談に乗ってくれる人が、普段から話せる環境づくりというのも、より相談してもらうために、必要だったのではないかなとして捉えている。

古川委員

私は、相談はしないけど、行った先のゲームとか、楽しいコンテンツが、たくさんあったら良いなと思いました。

高野委員

集客と交流密度は、トレードオフになるということを再認識した。ひきこもりに理解がある人に限定しないと交流は密にならないし、一般の方も混じらないと外に出ていこうという気にならないので、その塩梅が難しいと感じた。

増田委員

高野委員のご発言が、まさしくその通りであると思う。何を目的にするかにもよる。

いわゆる一般の方との間のハードルを感じないシームレスな交流を目的とするのであれば、そのハードルを取り去っていくことに注力することになる。しかし、その手前の話として、重度障がい者やひきこもりの人が社会との接点を持つことを目的とするのであれば、まずは一歩踏み出すことへの支援に力点をおくのだと思う。どういう集団を想定して入口のハードルを下げるのか、参加すると良いことがあるというインセンティブ付けにフォーカスをしていくのかは、決めの問題である。

ただ、いきなり一般の方がいるフィールドに放り出すのは難しい。元々慣れている方ではないと難しい。そういうことができるようにサポートするだけでも、現時点ではかなり大変な面があり、リソース不足になるのではと懸念したところである。ステップバイステップにならざるを得ない部分がある。

岩崎委員

どの点に重きを置いていくのか。ハードルの上げ下げをしていく必要はある。

現在、FAMCampasについては絶対的な量が少なく、意図せず濃密になっているところがある。元々の想定としては多くの方が参加して、楽しいイベントが行われるなかで、実は相談したい、相談できるというような感じを想定していたが、絶対数が少なすぎて、結果的に集まっている人だけで十分濃密になっているところである。

想定としては、まずは多くの人を呼び込み、その中で相談したいという潜在的な需要が高まっていくと思うので、そこを引きだすようなやり方に持っていきたいと考えていた。

増田委員

業者選定の際に、もっと多くの人にリーチできそうか、という点を選定のポイントとして重視したほうがよいのでは。現在利用しているFAMCampasも、U I の改善などがあれば、状況は変わるかもしれない。そういう方向で働きかけてはどうか。今回足りていないと評価するのであれば、次年度に活かしていただくとよい。

岩崎委員

昨年度や今年度の経験から、U I の改善などを委託事業者に要望してきたが、そのハードルが私たちの思っている以上に高いようで、なかなか上手くいかない部分がある。U I など改善をすることのハードルが高いのであれば、実装されているものを評価するなど、重視して業者選定をしていくようにしたい。

澤委員

今回、達成しようとした内容として、アクセス数のことを気にしていたが、参加者の意見の中では満たせた部分があったと思う。満たせたものが、どういうコミュニティーというか、仮想世界の上で達成できたかを結びつけたことで、また来年度以降のソリューションを検討する際に、令和6年度でこのような機能があることにより、こういう活動がブーストできた。利用者にとって使われたということであれば、それを地盤にして、次の目標が叶えられるようなユーザーインターフェースなのか、コミュニケーションの機能なのか。アバターなのか。音声なのか。今回にはついていないリアルタイムの機能なのかなど、次の仕様を固めていくとよい。

大事なのは、この事業で何を達成したいのか。参加者の心に何が残ったか。その後の行動変容などである。そうして次に進めていくのがよいのではないか。

江口委員

青少年課として、行政的には、この結果についての評価はいかがか。

岩崎委員

成功した部分と失敗した部分があると考えている。

まず失敗した部分は、昨年度と比べて1日あたりの参加人数は少ない。ワールドの開設期間を昨年度が約2カ月で、今年度は約半年として長期にしたが、人数が集まっていない。

成功した部分は、交流が生まれた部分である。去年度は交流が全く生まれなかったが、今年度のテーマは交流において、参加者は少数ながら成功した部分であると思う。今後は、よりイベント的な部分を発展したり、相談しやすいようにするなどして、今年度の結果を

活かしていきたい。

江口委員

資料の数字だけを見ると、登録者が512で、アクセスした人が285である。アンケート結果でいうと、ひきこもり当事者127で、自分が想定してたよりも多いという感覚があるが、トキワ委員はいかがか。

トキワ委員

ひきこもり当事者が127名というのは想像していたよりも多い。ただ相談する方1名は、引きこもり当事者127名にしては少ないのではと思う。5人程度はいるのではと思っていた。

江口委員

相談をするイメージがつかなかったのか。それともコミュニティに入りきれなかったかとは思いますが、母数として約500人が少ない、しょぼいという話ではなく、このうち127名という数値が引きこもり当事者が来たいというモチベーションがあるというのは、私たちにとってヒントなのではないかと思う。

いま神奈川県下に、どれだけの引きこもりの方がいるかの推計値はあると思うが、それでも127という数字は結構重いので、500人ぐらいの登録者数で127名が出てくるといえるのは、光が出てきた。細かいところは詰めていかなければいけないが、この方向で正しいのだろうというのが、数字として見えたというのが私の実感である。

もう1点、登録者が約500名というのはあまり重要ではなく、同時接続数だと思っている。その瞬間に、どれだけの人が来たという同時接続数を追いかけていくというのをやりましょう。イベントをして、なるべくその瞬間に集めていくという仕掛けの方が、良いと思う。恐らく、何かのきっかけづくりをしたっていう人は多分一定数いる。恐らくひきこもり全体にリーチはできてないはずだけど、そう考えていくと、割合は結構大きい。

サルベージする1つのきっかけとして、これはやはり有効であるというのが私の資料を見た上で、感じたところである。

岩崎委員

事業担当としては参加者数に目が行きがちであったが、各委員の発言を聞いて視点が変わった。登録者数が減っているにも関わらず、引きこもり当事者の割合は変わらない。それは、令和5年度も含めて、何かを求めてきてくれた人たちがいるということである。

そうして集まった人に、その先を明示できなかったのは、歯がゆいところもある。集まってくれた人に対して、引きこもりの人たちに対して、相談にもっていったり、何かメッセージを発信する。登録者を増やしたいという点もあるが、そこにしっかりリーチをしていくべきということを再認識した。

江口委員

これから引きこもり当事者の割合が減っていったら、一般参加者に移行していき、気づいたらゼロになるというのが正しいということでもある。

引きこもりを好きでなっている人もいるが、引きこもりを好きでやり続けているという人はいないという観点で、色々仕掛けていったほうがよい。やり方は考えましょう。

3 その他・自由意見交換

江口委員

メタバース研究会という名称であるが、メタバースに絞るつもりはない。eスポーツがあって、eスポーツも良いと思っている。例えば高野委員とオンラインで麻雀をしたり、ゲームもイコールフットイングである。それも次年度に研究したいと思う。

増田委員

私も賛成である。ゲームは交流を生むツールであり、コミュニティをつくる手段でもある。何よりプレイ環境をカスタマイズできるので、イコールフットイングしやすい。非常に良い施策かと思う。単にコミュニケーションの場を用意すると、目的が失われがちなので、ごっこ遊びではなく、ちゃんとしたゲームを設定して、真剣にやるというのが非常に良いと思う。

古川委員

視線入力訓練ソフトのEyeMoTもできるし、Nintendo Switchでもできる。たいていのパソコンでのゲームもできる。通常のコントローラーが使いづらければ、コントローラーを改造したものもある。私は最近、Minecraftでよく遊んでいる。

古川委員母

重度障がい児・者が集まってみんなで楽しめるものは、マリオカート、ぷよぷよや視線入力、ワンスイッチを使ったEyeMoT関連などのゲームがやりやすいのではないかな。

澤委員

昨年7月から文化スポーツ観光局で、eスポーツアドバイザーをしている。イコールフットイングやゲームの世界の中で、皆が平等というのは、色々応用できるという信念でやっている。今後の方向性でEスポーツが良いというのであれば、これからも進めて、尽力していきたい。

高野委員

川崎市立東橋中でインクルーシブ運動会を開催しており、参加している。

身体障がい者や知的障がい者らが各クラスに参加して、中学生と交流を重ねながら、参加できるような競技を練り上げて、運動会を開催した。

以上