

令和6年度第2回ともいきメタバース研究会 議事録

令和6年8月27日（火）15:00～16:30
オンライン

1 令和6年度メタバース事業について

資料「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）より説明。

2 メタバース体験

令和6年度事業で用いるメタバースプラットフォームFAMcampusにログインし、操作体験（アバター作り、フロア内に掲示されたキーワード集め、おしゃべり体験）を行った。

3 意見交換（委託事業者同席）

「令和6年度メタバースを活用した社会参加支援等事業委託」の事業者の富士ソフト株式会社及び、再委託先の株式会社学研エル・スタッフィング出席のもと、以下の意見交換を行った。

澤委員

先ほど、参加している途中、ユーザーインターフェースなどの話をしたが、結構文字ベースで、子供にとって難しい部分があると思うので、なるべくその形や色で、ボタンなどの変更になってしまうかもしれないが、位置などに関しても、ちょっとわかりづらいというか、難しいと言った方が、正しいかもしれないのですが、パッと見てパッと使えないというか、類推がきかないというか、そういうところが散見されたので、ここのところは今回だけではないと思うので、もうちょっと精査をして、位置を変えるのも大変というのも分かるが、ぜひ使いやすさのところ、向上は必要じゃないかというふうに感じました。

ざっくりした言い方ですが、私からはユーザーインターフェースの部分ということで、1つ挙げさせていただきます。

奥出委員

ユーザーインターフェースに関しては、一応専門家なのでよく分かるのですが、使うまでのユーザーのトレーニングをペダゴギックと言うんですけど、ペダゴギックインターフェースを作るのは、もの凄く、お金と手間がかかるんですよ。ゲームなどは、ここに凄いお金をかけている。みんな普通に使えるように思っているだろうけど、そこには、とてもお金をかけているというのがある。

Webの方は、10何年前にアダプティブパスという会社が、経験をデザインするという方向で手法を確立して、みんなが持っているiPhoneは、それでデザインしてるんですね。メタバースが出てきて、もうおおよそ全部使えないというのが世界的現象でして、ここのインターフェースをどう設計するのかというのは、かなりの予算と、頭がいる大きな課題だと思います。本気でやるなら、かなり腹をくくってやらないと駄目だなあというふうに思いました。

それをやらないとなると、どうするかという問題ですよ。だから、これちょっと少し真面目に考えた方がいいかな。

それを抜くと、今の問題が8割だと思っただけで、それを抜くと中の動きというのは私はよかったです。だから、集まってウロウロしてから会議するとか、椅子に座って、みんなの顔が認識できるとか、それからホワイトボードが共有できるとか、そういうのはあると。しばらくすると慣れてきて、使えるようになるような気がするのです。

最後にこうやって、Zoomに飛べるというのは、いいということですね。だから、一番大きな、ほぼ8割を決めるような、ペダゴギックなインタラクションの設計というのを手間とお金かけてするのか。しないで別の方向に行くのかと言うのは、ちょっと考えたほうがいいと思います。去年どうぶつの森を紹介したのは、任天堂はそれの開発でドンキーコングから全部作った会社で、そこはよくできている。だから、そこをどう、ゲーム会社じゃない我々がやるのか。あるいは、開発できるところがそれをやるのかという形だよ。難しいところだな。でも、この8割は大問題で、残りの2割を捨象していくと、楽しかったよね。

増田委員

今までにご指摘が出ているところでもあると思いますが、まずインターフェースについては課題があるかなと思います。

ご指摘がなかったところとしては、いまブラウザで見えていますけど、左上のメニューボタンらしきものを押すとメニューが出てくるのですが、右下のリンクを押すと、左下に別のメニューみたいなやつが出てきてですね、これはまとめてはどうかなと思いました。

あと、フロアがたくさんあることは面白い要素なのかなとも思うので、フロア移動というボタンにまとめてしまうよりは、今どこにいるのかが画面の端などに常時表示されていて、簡単に移動できるようになっていると、移動を促しやすいのかなとは思いました。

あと漢字など、当事者目線で考えたときどうかという観点については、我々がちょっと触っただけでも気づきが色々あるので、当事者目線だともっと気づきがあると思うのですよね。なので、まさに当事者の方に使っていただいて、そこで色々ご意見をいただいて改善すればいいのかなと思いました。

総評としては、感覚的に使えるし、コミュニケーションが非常に取りやすかったし、特段の障がいも感じなかったですね。良い仕組みだなと思っています。

岩崎委員

私も細かいことで恐縮ですが、チャットの画面が大きい、フォントも大きいのですが、あれは小さくできないのかなと。チャットが割と頻繁に、皆さんやって、それが楽しいというところもあるかと思うんですけど。開くたびに画面の大半を占有するため、段々チャット開くのが億劫になってくるので、それが何とかならないのかなと思います。

あとはもう1点、フロアが割と同じようなデザインで、さっき今どこにいるのかわからないという話があったと思うのですが、割と簡単にできることとしては例えば芝生の色がちょっとずつ違うとか、このフロアは赤いとか。そういうのがあってもいいかなあと。いま一体全体、自分がどこにいるのかというのが瞬間的にわからなくなるので、その辺があるといいかなと思います。

高野委員

私は視線入力なので、機能の探索に時間かかりました、ある程度世界観を把握したら何とかになりました。この場に間に合ってよかった。

トキワ委員

2Dを再現した世界というんですか。厳密に2Dというのかは、分からないんですけども、平面世界で凄く全体を俯瞰して見やすいですし、あと移動も感覚的にしやすく、スマホですと、自分のアバターが見えないところでも、場所をタップすると、そこに瞬間的に移動できたりとか、慣れていくと凄く使いやすいかなという感じがしました。

あとは本番というか色んなルームができるようになると思うのですが、あとは、ひきこもりの人の立場からすると、地理的・心理的な障害があまりないように、色んなチャットルームに気兼ねなく遊びに行けるようなというふうになればいいと思うんですけど、何かそれが仕掛けが敢えて必要なのか、仕掛けがなくユーザーの間で自然にそういうふうな流れができていくというのを期待するのかわというのは、いま、はっきりないんですけども、自分の関心、今まで関心がなかった世界でも入って行って、話ができるようになると、一番良いのかなというふうには思っております。

岡村委員

操作は凄くやりやすいなというか、簡単でした。私も今日触ったのは2回目なんですけど、色々できて面白いなという印象ではあります。

ただ、さっき皆さんおっしゃっていたように少し見づらさってというのは、私も感じました。あと子どもの目線で言うと、もう少しカラフルの方が、視覚的に引き寄せられやすいのかなというふうには思いました。

あとは、おしゃべりフロアのところで、4つぐらいスペースみたいなのがあって、その1つに入ったんですけど、あれって画面共有とか、かなり簡単にできたじゃないですか。例えば、不快な画像を表示されてしまったりということは、何かご対策とかはあるんでしょうか。

古川委員

タブレットだと画面共有が、ファイルにあるものしかできないのかなと思いました。タブレットでも、そのまま画面共有できるかチャレンジしてみます。トークルームごとのチャットログがあるといいなと思いました。

小手委員

私は、いまかなり大人数がいる環境で、隣からわからないと、どんどんサポートいただけるような環境で、今回やらせてもらっています。1人で参加したときに、そのあたりが若干不安かなあというふうには思いました。

操作自体は中に入った後はですね、逆に皆さんとお話しながらというところは、教えてもらいながら、何とかなっちゃうのかなというふうにも感じたところでもありますが、逆にちょっとそこにたどり着くまでのところが、難しい人は難しいかもしれないというふうには感じました。

江口委員

インターフェースの部分は、ああいうものはしょうがないだろうなというふうに思いつつも、何とかなるんですかね。

富士ソフト株式会社

直ぐに対応が難しいところではありますので、ご指摘いただいたところというのは弊社の中でまず検討させていただきまして、ユーザーにとって見やすいとか、そういったところの設計ですとか、デザインも含めて検討を進めていきたいなというところでございます。

江口委員

いまのところは富士ソフトさんとしても、クリティカルだと思うので、変えなきゃいけないという認識はあるんですか。たぶん変えていかれるんですよね。

富士ソフト株式会社

チュートリアルについてご指摘をいただきましたけど、その部分というのは確かに課題感として持っている部分があって、検討しないといけないなというのはありました。

それ以外は気づきに当たる部分がありましたので、一旦整理して今後の製品開発に組み込んでいきたいと思っています。

江口委員

では、そこはお任せするとして。

凄い前提の話をしてしまうが、おしゃべりのルームとか、動画とか着席してというところのインターフェース、あれは他にもあるし、結構これは使えるなと思います。

最初のフィールドで、たむろする・させるような、メタバース的な要素って、いるのだからという素朴な疑問があってですね。あそこに滞留させて、一言コメントで色んなところで、ウロウロさせるという機能の存在を、これは何の意味があるんだろうというのは、やっぱり最後まで残ったというのが素朴な感想でした。

次のフィールドに移った後に、着席するポイントとか、さっきのZoomに移行する講義室みたいなところですね、ああいうのだけでいいような気はしました。

色んなところに、うろちょろしてという、何か余計な機能があるから、意外とこう、高野委員とか古川委員とかが、ちょっと迷うのじゃないかなというのは、その視点では思いました。

富士ソフト株式会社

本日はありがとうございました。様々なご意見やご感想をいただきまして、我々として、また新しい気づきがありましたので、UIを含めてそういったものは検討していきたいなと思っております。

先ほどご質問いただいていた、画面共有に関しましては、管理者側で、フロア設定の方で、その画面共有の機能をオン・オフするというような機能がございますので、そういったところで一括のオフといったものは対応が可能でございます。ただ、オンにしていると、先ほどの懸念点にありました通り、不快な画像やそういったものがぬぐえないというところはありますので、そういったものは運用でカバーするといえますか。まず

この空間の中で、他人に不快なことをしないとか、そういうところはルール決めにさせていただいて、掲示板の中で掲出してありますし、万が一そういったところが発生した際には通報といった運営に連絡するフォームも設けておまして、そのフォームに連絡があった際は支援をするといった形の人手のカバーといったところは、今回も対応する予定でございます。そういったところで何かあった際でも、支援をしっかりとするというところは徹底させていただきます。

タブレットの画面共有は、タブレットのファイル以外のタブレット画面そのまま共有ということも、わかりづらかった点はあったかと思うんですけども、機能としてはそういったところも可能ではございます。

色々ご意見いただきましたが、今後製品開発に盛り込んでいくということを検討して、皆さんにとっても使いやすく、楽しんで過ごせるような空間づくりというのを、進めて参りたいと思いますので、引き続きよろしくお願ひいたします。

株式会社学研エル・スタッフィング

メタバース空間は、富士ソフトが作っているの、私からコメントすることはないのですが、先ほど話にあった運営でカバーするという点においては、元々ひきこもり経験のある方々が、時間の間、巡回している状態というのは、運営上でカバーしようと思っております。

そこで、気になったことをこちらに伝えていただいたりとか、通報フォームもここにあるよとか、おしゃべりルームの中で、先ほどの操作の上での難しさというのをカバーするとか、そういった細々としたところは、対応できるところがあるのじゃないかなと思っております。

あとは中身の部分、Zoomに接続していただいた後のところで、どう繋いでいくかなというところは、こちらで練っていきたいと思っております。

4 意見交換（委員のみ）

富士ソフト株式会社及び株式会社学研エル・スタッフィングが退席し、ともいきメタバース研究会委員間で意見交換を行った。

奥出委員

本当に使う気で開発するのか、開発しないのかを決めた方が良い。アイデアとしては、非常に良いと思うけど、機能だけを要求しても、使い手としては不可になる。自分もあまり人のことは言えないんだけど、大きな組織の中で、何かを入れるというときの、見落としがちなんだね。

みんな、普通にグーグルを使ったりZoomを使ったり、フェイスブック、iPhoneを使ったりしているじゃないですか。そのためには、膨大な時間と投資と手間とアイデアがかかって、初めて普通に使える。そういうことを、お金かければいいだけの問題じゃなくて、開発する方のメンタリティでもある。こういうことができて、便利だねというのは、自分はどっちかという、言い出しっぺに近いほうなので、凄い賛同すると思うけど、ここまでに至るまでの作り込みに関しては、逆にもっと発注側がこだわったり、求めていくべきだと思う。できあがりに応じて、粘ることも発注者側にとって必要なこと。

例えば、去年は、どうぶつの森を工夫して、インターフェースを作ってやったじゃない

ですか。ああいう感覚がない。だったら、ともいきメタバースをやるために、ユーザー側に凄い負荷がかかるとかいうことになってしまおうし、色んなことが考えられる。予算が、時間がというのも分かるけど、発注側がちゃんと使えるようにしようと思って、こだわる。

このまま、この委員会のような試みが何年も続くのであれば、そこは大事にした方が良い。こだわり始めたら、良くなるというか。開発側に対して、自分たちができないと思っ
ていても、伝えることはできるはず。それをどう解決するかが、ソリューション側の責任
なので、こんなすばらしい試みをしているのにもったいない。こんな素晴らしいチャレン
ジをしているところはないと思っているのだけど、この道具の完成度はその明暗を分け
る。

アイデアは良い。アバターを使って、メタバースの中で、コミュニケーションをして、
みんなで出会う。パーティーもできれば、仕事もできると、凄く良いわけですよ。それを
実現する、わがままというのが、あってもいいんじゃないでしょうか。もうちょっと詰め
を。いくつかの問題は伝えれば、直るものもいっぱいある。

江口委員

行政の調達の限界なのかもしれないけど、要素としては、先生が言っていることも至極
最もではあるんですよ。要素としては、やるべきことを、ただ1個1個実現をさせるため、
クオリティーはこれから勝負だなどというのと。今のこのクオリティーで、この方向性でい
くと、ビジネス的には多分使えるんだろうなど。例えば、そのテレワークをしている企業
とか、その大人がやる分には、全然良いだろうと思うけど。

こういう、そこに集って楽しさを、あそこで何かやるかと言うと、楽しさを演出するも
のが一切入っていないので、こういうエンターテイメント性というのはやっぱり追求して
いかなきゃいけないなと思った。

奥出委員

3年前にメタバースが出たときに、メタバースのオフィスにアバターが出てテーブルに
ついてウロウロするというソフトウェアを、知っている会社が2社も導入した。そもそも
これ駄目だよ。こういう発想ではと言ったら、やっぱりねということがあった。だから3
年前でも、やってみてダメだったというものではあるわけなんだよね。だから、商品化し
ても、3年前の会社も潰れている。

時間がかかってもいいと思うんだけど、神奈川モデルというか、凄いなみたいなのを、
やって欲しいなと思う。

色々要件は重なってくるけど、使うための距離、使う目的に対する実装の距離というの
は大きすぎるよね。どうぶつの森をみて、こういうふうにしたんですよと言うとか、あり
えない無茶を言うとか。

江口委員

今回やっぱり改めて思ったのは、こういう時にコミュニケーションが必要なもの、要素
って何だろうというのは、ちょっと捨ててかなきゃいけない。

どこに、そのキー要素があるんだろうというのは、今回やってみて人の動き、分析して、
楽しかったところがどういう経験されたのか、追っかけて行って、どこにフォーカスすべ
きかっていうのは、現状ちょっとやった方がいいかなと思います。

やっぱり、最初のフィールドの存在の意味がちょっとよくわからなかった。あれを3Dで、きらびやかにインターフェイスを作ったところで、体験としては、あんまり変わらないような気がしている。もうちょっと移った先のところの要素にフォーカスを当てて、どこかに特化していった方がいいような気はします。

要は、あれもこれも機能追加していくではなくて、どこかキー要素のところを、ちゃんとブラッシュアップして上げていくこと。通常やるべきことをちゃんとやっていくということをやらなきゃいけないとは、今回よく思います。

高野委員

具体的な利用シーンを設定してみて、限られた機能でどう実現するのかの議論をしてみてくださいでしょうか。そしてここはどうしても変えて欲しいという点があれば、修正依頼を出していくという感じですかということです。

江口委員

やっぱり具体的な支援というか、その実際に当事者の人達含めて、現状ごちゃ混ぜしたときにどうコミュニケーションさせるかという話だと思うし、そこに集ったら良い体験できるよねっていう体験になるし、そこでインターフェイスが邪魔しなければいいよねという考え方も1つあるかな。

特に、下の青いボタンは謎なんだけど、色盲の人には難しいんじゃないかな。

澤委員

視覚障害者ガイドラインの色づかいに沿ってグルーピングしてもらおうとか。コントラストを上げるとかはしないと分からないのでは。

押したときに効果が発動するものがそばにないので、リンクと押すと、左からメニューが出てくるところは謎である。ソフトウェア会社は、UIをよくしても売り上げにはならないけど、その会社の資産にはなると思う。今後、ソフトウェアをこのソフトだけ作って生きるわけじゃないので、どうやったら良いものができるかという知見は資産になるんだということを伝えて、ちょっと使い良くして欲しいなというのはありますね。

奥出委員

15年前に、iPhoneが出てきたときに、この辺のことはもうさんざん議論されて、UX、ユーザー経験と言われて、これに従って、インターアクションデザインをするのだということが、基本になっていて、このやり方というのが、日本のウェブサイトだろうとなんだろうと、きちっとそれを通り取り入れているわけですよ。こういうことがデザインできないということは、お金の無駄だと思うよ。

アダプティブパスは、実はファイナンスの巨大な会社を買われてしまって、いま存在していなくて、Appleの色んなところは、全部それを使っている。それと日本の銀行のインターフェイスを比べたらどれだけ違うのかというのは、まさにそこにある。そのぐらい大事な仕事をしてるんで、神奈川でできたもの、何か凄く使いやすいよねとか。これだよ。みたいなものを、やらないと駄目だなと思う。

やってくれる会社が、いないなら教えるしかないと思う。そのぐらいやらないと、このせっかくの、こんな体制ができていく自治体なんて、ないに等しいので、ここでしっかり

としたものを神奈川モデルで見せるぐらいの時だと思うけどね。

岩崎委員

ご意見ありがとうございます。全くもっておっしゃることはその通りだと思います。

ただ、県の入札システムは提案のあった事業者の中で、限られた時間のプレゼンの中で選んでいます。その時点で、開始の日程なども決まっている。選ぶ前は、色んな会社さんに来ていただいて、色々なプレゼンをしてもらうが、決まったあとは、事業者の持っているプラットフォームで、事業所から見ると、仕様書に書いていない内容については難しいという部分があります。

一方で、奥出先生のおっしゃっていただいた通りですね。プラットフォームについてどうなのかというところが、実際にやっている自分も思いましたけども、課題があるなと思ったところがあります。

そこは、以前、ここで議論されている通り、本当は県のプラットフォームみたいなのが、それこそつくれて、そこでUIとかも改良できるという体制があればなんとかなると思いつつも、それも組織的に難しいところもあります。

現実的な問題としては、期間も一定決まっている中で、できる部分とできない部分を切り分けて、ちゃんとやっとならないといけないなということのを思いましたので、そこを切り分けをしたうえで伝えていく。求めていくというところでやっていきたいと思います。

小手委員

奥出先生の言葉を聞いていて、そのとおりだと思いました。

私たちの、いまのこのチームの価値というものを、逆にぶつけていく。このチームからの意見の尊さじゃないんですけれども、このチームの意見が聞ける機会が通常であれば、なかなか作り出せないようなものであるというところは、私たちの逆に価値なんだというふうにも、改めて感じております。

実現できるかできないかは、ちょっと置いといてですけれども、その辺は、しっかりお伝えしていくことで、変わってくるべき部分があれば、よしというふうに思いました。