

令和6年度第1回ともいきメタバース研究会 議事録

令和6年4月22日（月）13：30～15：00
オンライン（ZOOM）開催

1 自己紹介

各委員から順番に自己紹介を行った。

2 ともいきメタバース研究会について

資料「ともいきメタバース研究会について」を小手委員（共生担当課長）、岩崎委員（青少年課長）より説明。

3 意見交換

トキワ委員

昨年度のMetapaを使ったときの話の中で、なかなか人が集まったけれども、コミュニケーションが発生しなかったというお話を伺い、もしかしたらメタバースのサービスの中で、こういう機能ってあるのかなと思いますけれども、何かこう、その辺を歩いている人とかにちょっとポイントをあてたりすると、その人の趣味とかが表示されたらいいかなというふうに思いました。

趣味とか好きなものとか、会話のきっかけになるものがあれば、自分の場合も、結構趣味は色々あるのですが、レコードとかも好きですし、なかなかそういう人って身近にいたりしないので、そういう人が見つかったらいいなと思います。

もっと近いところですと、よくNintendo Switchをゲームでやっていますが、あまり僕はちょっと昔のタイプなので、ネットワークに繋がっている人と協力してというのはできないのですが、いま「F-ZERO 99」というゲームがありまして、世界中の人とレースゲームで対戦するのですが、そのゲームを昔から上手いつもりでいたのですが、何かどうしても世界、他の国なのか、すごく強い人がいて、なかなか1位になれないのですよね。どうしても。そういうふうになるコツとかを、そういうゲームを結構やっている人が多いと思うので、なんかそういうコツとかを教えてくれる人がいたら、会話の良いきっかけになるかと思ったりするので、何かそういうゲームとか、同じゲームをやっているなんていう人が見つかったらいいなと思うので、そういう人のプロフィールとかを簡単に、最初から話さなくても、わかるような仕組みとかあったらいいなというふうに思いました。

澤委員

昨年度1年間、政策研究センターで、どっぷり自治体としての使い方という、固い方向での考えに染まってしまったので、改めてゲームという観点でお話をさせていただくと、ちょっとその感覚がリセットされて、自分もいいかなと思います。

ゲームとメタバースは、別に境目があるとは思っていないですね。ただゲームというものがある、そのルールがあってルールに応じた競争や、勝敗、勝負があるというところがある

ので、ゲームを楽しめているかなと思っていました。私がかつて運営してきた。MMORPG（マッシュブリー・マルチプレイヤー・オンライン・ロール・プレイング・ゲーム）というジャンルも、どちらかというと言え、皆さんコミュニケーションに使っていらっしゃる。あるいはそのアバター、キャラクターによって普段の操作者の、個人とはまた別の人格といただけますか。それを世界の中で羽ばたかせるというふうに使っているってということで、その観点では、メタバースがどうかとか、ゲームだからというか、先ほどお話にもありましたけれど、メタバースというものを狭く見てはいけないというところでは、ゲームもまた、色々な形や姿はあると思うのですが、メタバースであるというふうに思っています。

先ほどのスライドにもあったのですが、やはりメタバースの中に入ってきたアバターたちが、基本的にこの世界でこういうことをして過ごせますよという、コンテンツであったり、そのコミュニケーションのきっかけとなる、昨年度の取り組みで言えば展示があったりとか、あるいはコミックがあったりとか、何かわからないですけども、それで、その場に、居やすくするであったり、あとは共通の話題を、メタバースの中に置いておくことで、コミュニケーションって、こう頑張らないと、なかなかできない人って、僕もそうですけれども、いると思うのですが、そうでなくてもその場にいれば何かあるぞというようところが色々な切り口で作られるということで、盛り上がりや、にぎわいというものを創出できるのではないかと考えています。

先ほどのゲームの話に戻りますと、ゲームというのはやっぱりそもそもそこにそのルールや勝敗っていうのがあっていうことで、みんながそれに向かってこう躍起になったりするってところで、コミュニケーションが生まれるきっかけになっていますので、ある意味、その色々なゲームを色々な切り口で見たときに、この要素ってひょっとしたら、その私たちが作ろうとしている新たなメタバースの場に適用することで、皆さんが本当にいい気持ちでそこに滞在できるのではないかとヒントは、凄くたくさん詰まっていると思いますので、ぜひちょっとそういったそのゲーム的な経験なんかも、応用していくというのは、大変いいのではないかと考えています。

高野委員

僕の個人的な理由になりますが、視線入力だとメタバースの操作がしにくいので、あまり触れていません。なので、さわらないといけなくなる理由を作りたいです。メタバース内のイベントや販売とかをやりたいです。それを理由に頑張って参加するという事です。

小手委員（司会）

視線入力装置だと、まだちょっとメタバースの操作がしづらいというようなことになりますかね。やれないこともないけれども、昨年度「どうぶつの森」をチャレンジしていたときにも、色々工夫をしていただきながら、高野さんが参加される姿を私たちも拝見をさせていただきました。まだちょっと色々工夫をしないと、なかなか参加が難しいといった部分があったのかなと思ってはいますが、そういう技術的な部分で、何か使いやすく、使い勝手の良いものが出てくれば、もっともっと参加してみたいなということですよ。

高野委員

そうですね。

小手委員（司会）

結莉奈さんは、結構メタバースを使いこなされているなという感じがありますけれども、実際どうですか。ゲーム大会とかもやられていたかなと思うのですが。みんなにご披露できるようなお話あればお願いします。

古川委員

メタバースって色んなワールドがあります。初めて来た人は、どこのワールドを最初に、行ったらいいのか、わからないかもしれないので、メタバースでおすすめのワールドの紹介や、案内をするスタッフさんや売り子さんの体験ができたらいいなと思います。たくさんの人とお話したいので、誰でも入れるお話ルームとかがあると嬉しいです。

ゲーム要素でお話すると、スタンプがゲットできて、全部集めると「ともいきTシャツ」とか、アバターが着るTシャツとか、ともいきアバターをプレゼントするとかも楽しいですね。

私は、ゲームをするワールドでもよく遊ぶので、一緒に遊ぶのも楽しみです。神奈川県公式ワールドを作ってみて、神奈川県の実地のおすすめスポットや、最新のテクノロジーや特産品を紹介してみるのも、それをアバターで紹介してみるのも楽しそうです。

メタバースのワールド内のスクリーンと、普通のリアルな場所をオンラインでつなげてみるのも、お互いのことを知ることができて、いいかなと思います。

あとは、Clusterでは、アバターをタップすると、プロフィールが出てきます。そこに何か自分の好きなこととかを書いてもらおうと、もっともっとお話したくなる感じがします。

小手委員（司会）

どれもめちゃくちゃやってみたいです。結莉奈さんの提案を聞かせていただきましたが、本当にやってみたいと心から思っていますけれども、岡村さん、どうですか。

岡村委員

凄くすてきなアイデアで、さすがだなという気持ちでいっぱいです。

私としては、今後のことについては、先ほど小手課長がおっしゃっていた気軽に交流ができるような、メタバース内で交流ができるようなものが凄くいいかなというふうに思っていて、実際に私と同じ病気の患者会の代表をしている方が、神奈川県メタバース研究会についても、凄く興味を持ってくださっていて、色々お話もしていますが、先日のREALITYの配信を見てくださっていて、患者会のほうでも、交流会のようなものを、メタバースを活用してやってみたいとおっしゃっていたので、需要がすごくあるのかなと思います。

あとはちょっと突拍子もない話ですけども、最近Xとかを見ている方は、ご存じの方もいるかもしれませんが、最近、車椅子ユーザーの方が大炎上しておりまして、それをずっと見ていましたが、炎上した理由は色々あったのかなと思うのですが、やはりその当事者以外の方の意見を見ていると、結局興味もないし関心もないし、他人ごとなので、どうでもいいじゃないですけど、興味がそもそもないから知りたくもない、知るきっかけもないのだろうな、というふうに思っていました。その当事者の車椅子ユーザーのことだけになってしまっていますが、その車椅子ユーザーのことを知ってもらうにはどうしたらいいの

かなってというふうに、最近凄く考えています。さきほど、トキワさんがゲームの話をしていて、今ぱっと思いついたのですが、そのメタバース上で、車椅子ユーザー体験ができれば、どうかなってというふうに思っています。(車いすで)通れない道や、エレベーターに永遠に乗れないストレスをメタバース上で体験していただくのはどうかと思ひました。

ただ、でもストレスが凄くかかるので、それだけじゃ凄く腹が立って仕方がないと思うので、最終的に爆破ボタンとかがあつて、その通れない道とか、エレベーターを爆破して平らにできます、という、そういう何かストレスがあつて、車椅子ユーザー体験ができつつ、でも最終的には爆破してクリアみたいなのがあれば、ちょっと面白いかな?と思ひました。すいません、なんかとんでもない話をしてしまつて。

あと1点最後に、メタバース講習会はオンラインでも参加できるものが少しあるといいかなと思ひました。

小手委員 (司会)

爆破されないように気をつけないといけないなと思ひましたが、そうですね。

オンラインでの講習会の参加というのは、今回予定をしているところです。そういった形でリアルに、会場まで来るのが難しい方でも参加できるようにというのが、元々のメタバースの活用をみんなまで考え始めたきっかけでもありますので、そこは講習会の方も見直しをかけていく予定です。

先日、奥出先生の研究室にお邪魔した際、ChatGPTを活用したシリアスゲームをご紹介いただきました。私も凄く簡単なものを教えていただいて、テロリストのところに乗り込んでいくようなゲームでしたが、私みたいに素人でもゲームっぽいことが作れてしまうということを感じさせてくださいました。

先生とも、その時お話ししましたが、いまの話にも繋がるなと思ひますが、障害者差別解消法が改正されて、一般企業にも合理的配慮の提供が義務づけられたことがニュースにもなつていたりしますが、ではどんな場合にどんなことしたらいいのか?みたいなことを、爆破はしないで済む方法ですね、ゲームの中で、みんなですべて探っていくっていうのも面白いかな、なんて思ひました。最終的にもうどうにもならなかったら爆破したいというのも面白いなと思ひました。

奥出会長

面白い。凄く面白いと思ひました。

ちょっと難しいことですが、公共性というものがあつて、公共性ができたのは18世紀から19世紀の近代社会ができると同時に、政府というものができて、1人1票を持って意思を表明するという中で、公共的なサービスをしましょうということになったのですが、これが揺らぎ出すのが1960年ぐらい。公共性といってもメディアが発達してきて、さっきのアクセスの問題とか、自由にアクセスをすると、どうなるのかというのができて、議論がつかないまま、バラバラになってきたのだけれども、メタバースになってみると、ガバメントが提供する公共性って非常に明確に定義できているのだなと思ひました。メタバースの中で自由に活動ができる、あるいは自由にアクセスできる、あるいは使い方をどっかで学べるということになって、公共空間がメタバースで提供されるのですよね。

それといろんな人に公共空間が提供されるので、まさに20世紀、資本主義が抱えていた大問題に対する1つの答えになるのだけれども、それを一昔前は人間の良識とか、思いや

りみたいなこと、解こうとしたのだけれど、いきなりメタバース空間でそれを解いていくというのは凄く良いチャレンジだなと思って。できれば神奈川県も、それを先鞭つけるというか、いま言った意見を踏まえた上で、かながわメタバース空間というのを作るといのは面白いのではないかと思います。

どうしてもゲームとか、そういうところよりは違う感じで出てくると思うのだよね。ちょっとその辺も何か今の意見などをまとめて、検討したらどうでしょうか。

小手委員（司会）

高野さんから「エレベーターに永遠に乗れないときは爆破したくなりますよね」というコメントが入っております。車椅子ユーザーにありがちなことなのかなと改めて感じているところでございます。

増田先生、今、奥出先生からもお話がございましたが、こういったもう1つの社会というか世界を作っていくといった中で、何か気をつけていかなければならないことなどがあるのだろうかと思っておりますが、別にそういったテーマでなくても構いませんが、何かよきアドバイスなどございましたらお願いいたします。

増田委員

そうですね。現実世界やこれまでのネット上でのコミュニケーションと同じような問題が、メタバース空間でも起きる可能性はもちろんあるわけですね。そういったことには当然気をつけるべきで、例えば、顔が直接見えないと人間強気になってですね、ついつい強い言葉を使ってしまい、場合によっては名誉毀損とかに発展することも当然あるわけですが、それはコミュニケーションの形態が増えたことに伴うものであって、決して新しい問題ではないと思うのですよね。これまでの我々の知見を活用して、そういった問題には十分対処していけるでしょうし、こんなこと言っただけでは、ちゃぶ台返しですけども、まずはたくさんの方が利用してから出てくる問題なのだろうなと思いますので、初めからあれこれ気をつけてやるというよりは、まず使ってみようよ。そこで何が生まれるのか見てみようよ。ネガティブなことだけに目を向けるのではなくて、ポジティブなどんなことが生まれるのかという方向に、まずみんなで目を向けるということが大事なのかなと思いました。

あと、若干コメントさせていただくと、1つ思ったのが、いまはコミュニケーションにある程度フォーカスして議論したと思うのですが、あまり積極的にコミュニケーション取りたいわけじゃない人って結構いるのではないのかなと私自身は思っています。つまり、現実世界でもそうですけど、話すのが好きなタイプの人もいれば、何かを観察したり、あるいは、その空気に浸ったりする、そういうのが好きな人もいるわけですね。

要するに、その場所自体を何となく好きであればよくて、社会への参加や、「ともに生きる」の概念は広くていいのではないかなと感じているところです。そういう方向の、つまり非コミュニケーション的なニーズについても調査してみてもどうか？と思いました。

それから若干蛇足かもしれないですけど、岡村さんからお話があった体験型のプログラムは、私はとても良いと思っています。五感に働きかける仕組みなんですよ、メタバースって。視覚と聴覚って凄く情報量が多いし、我々の脳みそにダイレクトに働きかけてくるので、教育訓練に使った場合の効果が非常に高いと言われていて、教育プログラムに使うとか、安全訓練プログラムに使うとか、そういったニーズが現実には存在しています。

そのまま利用したり転用したりできるサービスも結構多いのかなと思っていました。さっき、ゲームの話もありましたけど、もうちょっとこう変わればいいのにと、ゲームをプレーして思った経験がある方って非常に多いと思います。それと同じような形で、体験型のプログラムにして、ここは変わればいいのになっていうのを現実にもうまく向けていくことができれば、社会も変わっていくのかなと思います。

つまりメタバース空間を閉じた話にするのではなくて、そういう現実空間へのフィードバックを良い形でもたらしような仕組みもできるのではないかと思います。

小手委員（司会）

まさに、できないことをやれる場所、みたいな使い方で私もやってみたいなって思っています。そういった取り組みについても、形にできるような方向を考えていきたいなと思っています。

江口委員

アイデアは、たぶん無限にいっぱいある。何かこう具現的に、どうやって形に落としていくかというのが1つ重要で、多分県とかでやると、でかい事をちゃんと整備してやろうになるのだけれども、今回実験場みたいのができるので、細かくいっぱいやっていって、トライアンドエラーを繰り返していった方がいいと思いますね。

あと体験というのはやっぱりすごく重要で、個人的には今年前半ずっと1月の能登半島の地震災害を対応していましたが、向こうでボランティア的に車椅子を大量に運ぶというミッションがあって、被災地に持っていくというので、トラックを1回運転したのですが、向こう行ったとき、たまたま車椅子だけでちょっと行動したらどうなのだろうと。車椅子に乗って、ぶらぶら街中を歩こうと思った瞬間に、5分ぐらいで詰んだわけですよ。あ、何もできないのだと。逆にこういうのって、体験しないと、やっぱりわかんないよねっていう。本当に何か、普通に歩いていたら全然分からないような段差で、みんな、ああここで躓くのだったっていうのがよくわかるとかね。

こういうのも、実体験させるといのは結構簡単だけど、なかなかそこに来るのは難しいけれど、興味を示してもらって人口を増やしていくというのは結構ありかなと思う。そういう経験があると、いま僕たちは、僕もともすれば、障がいのある人たちと、障がいのない人たちをイコールフィッティングにしましょう、と麗しいこと、正しいことを言ってきたのですね。

ただこれ、逆もまたありかなと思っていて、僕たちみたいな、健常者と言われている人たちが、障がいのある人たちをこう体験していくっていう、ベクトルもちょっとありかなっていうのが、ちょっと地震と全く関係ないところで体験した気づきで、ありましたねというところでは。

要は、なんかみんなが健常者の麗しい世界に行くのではなくて、ちょっとまだ言語ができないのですが、健常者と言われている人と障がい者と言われている人たちの間に何か、世界感があるのだろうなと思うというのが1つ、いま思っていることで、そことメタバースは何かリンクするのかなと言われると、まだ明確に僕の中でリンクしていないのだけど、1つ考え方のヒントとしてはありかなというふうには思っているところです。

ちょっとその、考えの具現化の1つのヒントが、幾つかコメントで出ていたかなと思っていて、ちょっとこういう方向も考えながら考えようかなというふうには思った次第です。

まだ情報量が多くて、まだ整理しきれていないですけども、こんな感じでございます。

小手委員（司会）

先ほどの体験で、車椅子を押してみると普通の真っ平らな道も実は傾いている、ということがよく分かったりします。本当にやってみないとわかんないことがたくさんあって、メタバースも私にとっては、触ってみないとよくわからなかった世界でもあるので。

司会の私からお話をうかがってきましたが、この人にこんなこと聞いてみたい、みたいなものもあれば、ぜひ、お願いします。

増田委員

ぜひメタバースのヘビーユーザーである古川さんに聞いてみたいのですが、あんまりメタバース使わない人からすると、全然使い方に慣れてなくて、突然入ったら困ることが結構多いのですね。そういう人に使い方を教えるとかは、メタバースをたくさん使っている人にできることなのかなと思うのですが、そういうことしたことありますか。

色んな人がそれをやってもらうと助かると思うのですが、どう思いますか。

古川委員

初めての人がこういうところ使えないなとか、もしあるのであれば、そのメタバースの使い方とかが書いてある展示とか、掲示板とかに、それを貼っておいたらよいかと思います。

メタバースの案内は、したことあります。

古川委員母

新しく遊びたいから教えて、という人に、一緒に、娘はメタバースのプラットフォームではclusterによく入っているが、そこに一緒に入って、ワールドを案内したり、使い方を案内したりだとかしています。あとは病児や障がい児向けに色んなパフォーマンスを届けている団体の心魂プロジェクトという団体の、Facebookの非公開グループの中で、使い方のレクチャーをする、「メタバースで遊ぼうよ」という配信を、この間第3回までやって、一緒にみんなで遊んでみて、使い方を教えてあげながら、色んなワールドに行ってみたり、フレンドさんを紹介してみたりっていうことを、ちょっとしたりしています。

増田委員

ありがとうございます。メタバースをたくさん使っている人は、我々一般人に比べて凄く詳しいと思うし、教えられることも多いと思うのですよね。表現が正しいかわからないんですけど、メタバース内でガイドをしてくれる、手を引いてくれる存在だと思うんですよ。

現実の世界だと、僕らが車椅子を持ったりすることもありますけど、メタバースだとその逆が起きるのかなと思っていて。とても良いことなのかなと思いました。感想めいていて恐縮ですけども、以上です。

小手委員（司会）

私もメタバース上に入っていくと、最初は挙動不審な感じで、誰も話し掛けなくて！という感じで、誰かが来ると逃げちゃうみたいな状態が続いていました。やはり、そうやっ

て介助してくれるような、結莉奈さんみたいな方が「一緒にやろう」って言うてくれると、多分安心してもらえるのかなとか、1人だとやっぱり怖かったり、急に誰かに話し掛けられたりすると怖くて走って逃げたくなっちゃったりしたので、きっとそんなところに、もしかしたらお仕事のチャンスみたいなところに繋がっていく可能性があるんじゃないか、というお話だったかなと思います。

増田委員

トキワさんにお伺いしたいのですが、さきほど私が発言した内容、つまり、積極的にコミュニケーション取りたい人ばかりではなく、その場が好きだから居るみたいなニーズって、相当程度あると思っていて。決まり決まった社会への参加のあり方とか、コミュニケーションのあり方っていうのが嫌で引きこもってしまう人って相当数いるのではないかと考えているのですが、メタバースでも定式化されたコミュニケーションの仕方とか参加の仕方ってのを押し付けると、結局同じ問題が起きてしまうのかなと思っていて。そうならないような多種多様な参加の仕方、暮らし方みたいなのがあった方がいいのかなと思ったのですが、いかがですか。

トキワ委員

そうですね。僕も先ほどの話を聞いてそういうことを考え、思い出したりとか色々今までの経験を思い出したりしていましたが、そうですね、ひきこもりの方で、積極的にコミュニケーションを取りたがらないけど、ここにいるのが好きだからいるっていう人は、いらっしやる。今まで会った方もそういう方もいます。

一方で、例えばひきこもり経験者で集まる、いわゆる居場所ですね。そういうところで例えば飲み会なりが始まると、ちょっと尋常じゃない盛り上がりを見せることもあるのですよね。普通の飲み会以上で、凄い、こんなに喋るんだこの人、というぐらい盛り上がったります。やっぱり今まで喋ってこなかったけども、家の中で凄く蓄積した思いとか、知識みたいなものが、爆発と言っていいぐらいしゃべったりする人が少なくないです。

ただ、それはやっぱりリアルの場合であるからこそその爆発力という気もするので、何かそういうものを、メタバースでできたりすると、また少し違うのかなという気もしたりしています。

なので、何となくですが、同じような趣味程度、ちょっと掲示板で互いにやりとりするようなレベルのような盛り上がりとかはあるのかなというふうにも思います。

あと一方で、どうしてもメタバース上といいますかね。テキストでのコミュニケーションをあまりやったことがないので、詳しくはないですけども、どうしてもリアルの喋りとはちょっと違う、少し形式ばったところにはなると思いますね。そういうのが苦手な人であれば、ただメタバースの世界が例えばすごく魅力的で、居心地が良いとかだとすると、1人その世界に入って、1人で楽しく過ごせるものを。例えばラジオを聞けるとか、あと何か淡々と作業するようなものがあるとかがあったらいいのかなというふうに、さっき何となく思っていました。

ひきこもりラジオというのがNHKラジオでやっていて、とても人気がありまして、双方コミュニケーション的な番組ではないですけども、凄くそういうのに、書き込んだり、電話してきいたりする人がいたりするので、もしかしたら、そういうラジオとパーソナリティとのライトなやりとりみたいなものも、もしかしたらコミュニケーションの1つなのか

なというふうに思ったところです。

増田委員

まさに多種多様なニーズがあるということだと思いました。そういうものを理解するところからがインクルージョンなのかなと、私自身は思っています。

岩崎委員

いるだけで楽しい空間というのは、自分の体験としてもあるなあと。無理にしゃべらなくても良い空間。私は個人では1人であるのが好きな方なので、そういうのは確かにあって。一方で、脳の半分は県の職員、課長として考えているので、そのような空間を仕様に落とすには一体どうすれば良いのか、そういうことを、今考えていました。なかなか、この辺は自分も確かにあるといいなと思うのですが、ご意見いただいたものを最終的に事業として立ち上げるのが、なかなかこううまく繋がらなくて。

そういうところを、最終的に何とかうまくまとめるのが仕事かなというのがあるので、いただいた意見を後で読み返したりしながらですね。考えていきたいという感じであります。

小手委員（司会）

今日は、実際の施策化ということを一且脇に置いておかないと色々な意見も言いづらいのかなというふうに思っておりますので、できる・できないは、この後で整理をしながら今後進めていきたいと思っております、むしろ非常に今日、面白いって思う提案がいっぱい聞けて、私は凄くよかったなと思っております。

高野委員

結莉奈さんに質問です。イベントを作って星のお話をしたり、歌うときはどんな気持ちですか。

古川委員

みんなが、聞いてくれるように、盛り上げたいなって、思いながらやっています。凄く、やっているときはドキドキしています。あと、もしやりたい人が、Clusterや、色々なワールドに行っているのでもしよかったら一緒に遊びましょう。

高野委員

とてもよいですね。メタバースはそういう機会もつくれるのですね。

古川委員母

補足ですけれども、SMA（脊髄性筋萎縮症）という脊髄の病気のお友達は体を動かすことが難しいのですが、タブレットを、スイッチコントロールで動かして、メタバース上を遊んでいる方がいます。

ちょっと視線入力だと少し難しいのでそちらの方が操作しやすいとおっしゃっていました。

小手委員（司会）

奥出先生、最後に一言締めていただけますか。

奥出委員

素晴らしい会だったと思います。僕は、夢としては神奈川県がメタバースを新しい公共空間として人々に提供するっていいなと、素晴らしいなと、この話を聞いたときに思っていたのだけれども、もちろん難しいだろうなというのはわかって、いいなと思っていたのですが、2年間でここまでのところまで細かく仕様というか、方向性が決まってきたのは、大変すばらしいことだと思います。

今年が終われば、きっともう神奈川県で独自に、メタバースを作って、みんなに公開できるのではないかといいふうに思いました。このことに対しては神奈川県として、思うことがあるかもしれないけども、ここまで来たので、並行してどういうふうにするか神奈川県のメタバースを、このともいきメタバースを、生み出していくかということを考えていただけたら嬉しいなと思います。

小手委員（司会）

色んなご提案をいただく会に、なりました。奥出先生からも非常にありがたいお言葉を最後に、いただけたところでございます。また次回は冒頭にご説明をさせていただいた、今年度事業の進捗状況などもご報告をさせていただきます。

また、受託事業者をお招きし、スポットで色んなゲストスピーカーのような形でおいでいただくのもいいだろうと江口CIOとも以前お話させていただいたところございまして、ご紹介いただければ非常にありがたいです。

それでは本日の研究会を、これにて終了とさせていただきます。