

メタバース教室

出演者

- ◆ **タレント** : なかやまきんに君 (お笑い芸人・ボディビルダー)

NSC(吉本興業養成所)大阪校22期生として、2000年にデビューして以来、お笑い芸人として活動。
2006年～2011年まで、アメリカ・ロサンゼルスへ筋肉留学を経験。
2021年末に吉本興業を退社し独立。
2022年 Z世代年間トレンドアワード2022、「ヤー！パワー！」で年間トレンド大賞
近年はYouTubeでの発信やオンラインフィットネス、プロテイン等の開発などにも注力。

- ◆ **登壇者** : 山本啓史 (ICT活用教育研究所 所長)
- ◆ **司会** : 熊谷志帆

実施概要

- ◆ **タイトル** : メタバース教室
- ◆ **実施方法** : オンライン配信(メタバースPF:「cluster」上にて実施)
- ◆ **実施日** : 2023年11月11日(土) 16:00～17:00ころ
- ◆ **対象** : 小学4年生以上高校3年生以下の青少年及びその保護者 等

SNSフォロワー数



Instagram **91.9万人**
X(旧Twitter) **56.1万人**
Youtube **224万人**

参加人数(延べ数)	参加人数(UU数)	総コメント数
502人	184人	1,879

【第1部】:メタバースの体験を通じた有用性・利便性等の紹介(35分)

ゲストになかやまきんに君を招き、メタバースの基本的なことやメタバースはゲームだけではなく、様々な分野での活用事例のほか、将来的に生活にどのように関わるかを説明し、実際にメタバースを利用しながら学んでもらう。

■PART1:メタバースの有用性・利便性等を学ぼう!

メタバースの歴史や現在様々な分野においてメタバースが活用されているといった説明のほか、将来的にはゲームだけでなく現実世界での生活がメタバース上で更に実感できる可能性があることを説明。

■PART2:メタバースを体験しよう

複数人同時に迷路コンテンツを体験。コミュニケーション機能を活用し、迷路内に設置されたクイズを解きつつ、協力しながらゴールを目指すことでメタバース空間を体験する。



迷路コンテンツ イメージ図

【第2部】:メタバース上で起こり得る問題や対処法の紹介(25分)

下記4項目をテーマにメタバース上で起こり得るトラブルについて紹介。また対処法として親子で利用ルールを作成すること等を紹介して、個々のテーマに対する注意と対処法について理解を深めてもらう。

①利用時間

■長時間利用の悪影響について

スマホの長時間利用の事例を参考にして、視力の低下や睡眠時間・勉強時間の減少といったデメリットを説明をする。

■対処法

利用時間を例にルール(メタバースの利用は1日〇時間まで)とメタルール(ルールを破った際にどうするかを決め事)の作成を通して親子で話し合うきっかけにもらう。

③アバター

■なりすまし、のっりの可能性

「アバターを操作している人とアバターは必ずしも同一ではない」、「自分のアバターが勝手に利用される可能性」について説明。

■リアルでの出会いの危険性

SNSで知り合った人と現実で会うことで児童がトラブルに巻き込まれる事件が発生している状況を紹介。

■対処法

- ・アバターと実際に操作している人を安易に同一視しない。
- ・個人情報などを安易に教えない。
- ・仮に現実で会う場合は、2人きりで会わず、保護者等、複数人で会う。

②お金のトラブル

■課金について

スマホゲームアプリの高額利用事例を導入として、メタバース上における高額アイテムなどの存在について説明。併せて、メタバース上でも個人情報やログインパスワード、クレジットカード情報が窃取されると不正請求に遭う可能性を紹介。

■対処法

- ・端末の課金設定や、クレジットカード情報の有無を確認。
- ・クレジットカード情報やログインパスワード等の慎重な取り扱いに留意。

④コミュニケーション

■誹謗中傷

言葉による誹謗中傷の危険性について、SNSの例を挙げ、人の心を傷つける可能性を説明。

■没入感について

メタバース特有の没入感について説明。ファントムセンスやつきまとわれる不快感を説明するとともに相手のアバターとの接し方を伝える。

■対処法

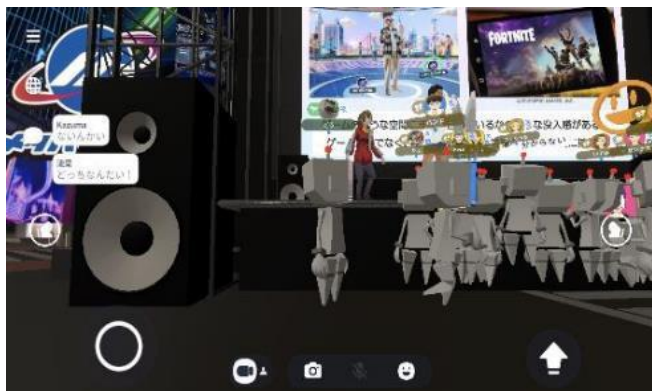
- ・日常生活で様々な人と接するのと同じようにアバターとも接するよう意識する。
- ・違反行為等がしっかりと規定され、それに対する通報制度が整備されているプラットフォームを利用する。

➤ 第1部

本イベント開会時の状況



第1部講義中時の状況



ゲスト登場時の状況



第1部終了時の状況



➤ 第1部(迷路体験)

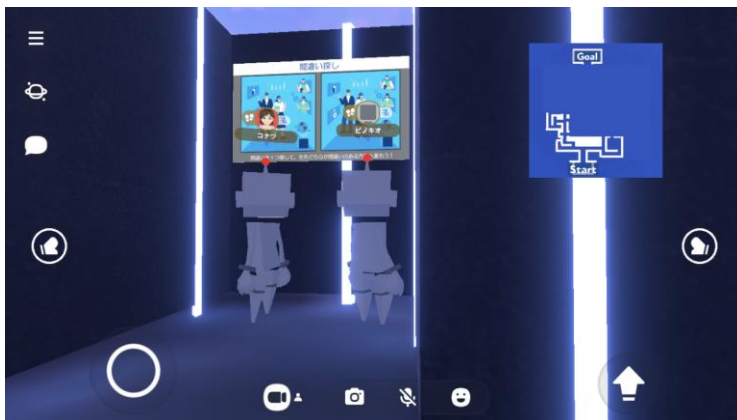
迷路体験攻略中の状況



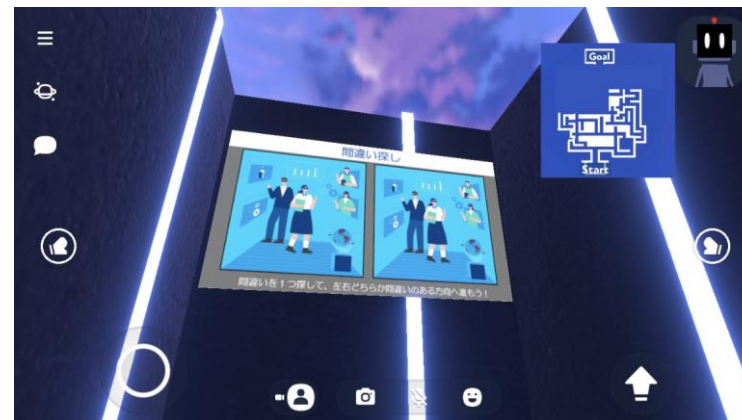
コメントを表示している状況



迷路内クイズに挑戦中の状況



迷路内クイズを拡大したもの

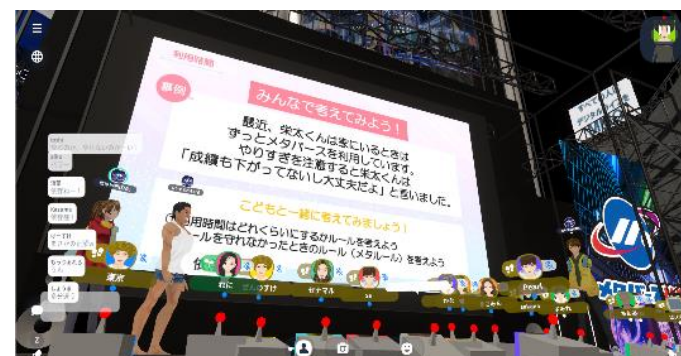


▶ 第2部

第2部公演中の状況



イベント内アンケートの実施状況

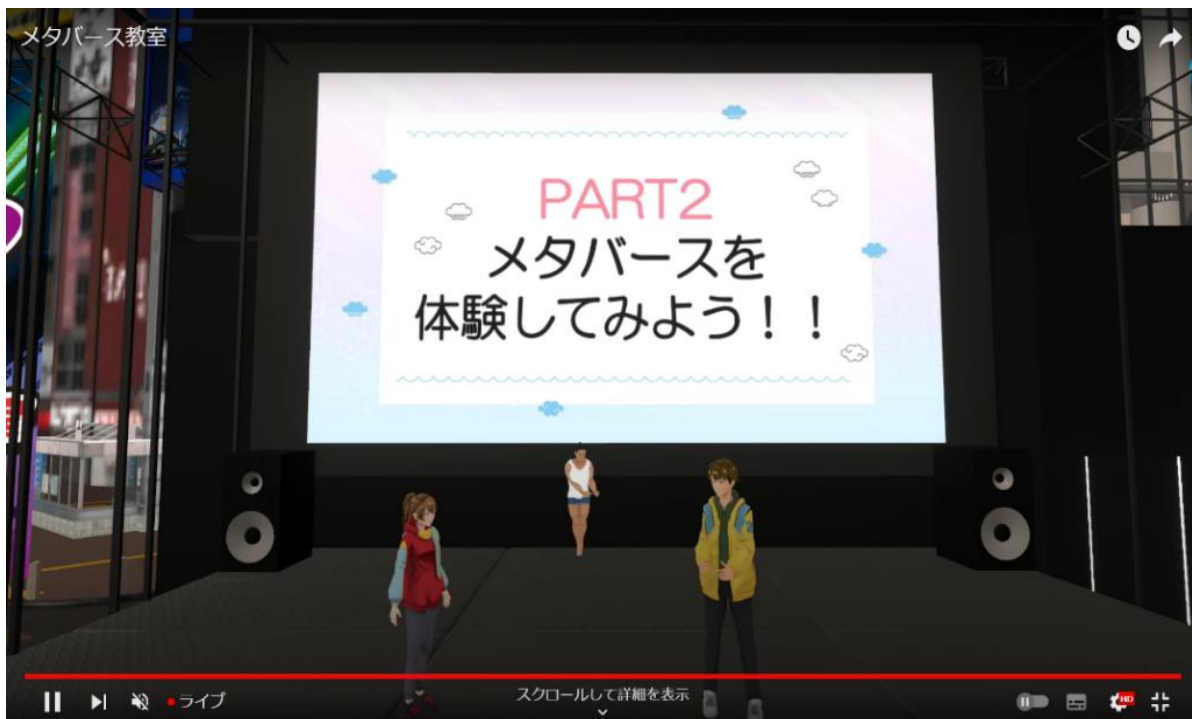


イベント終了後の状況

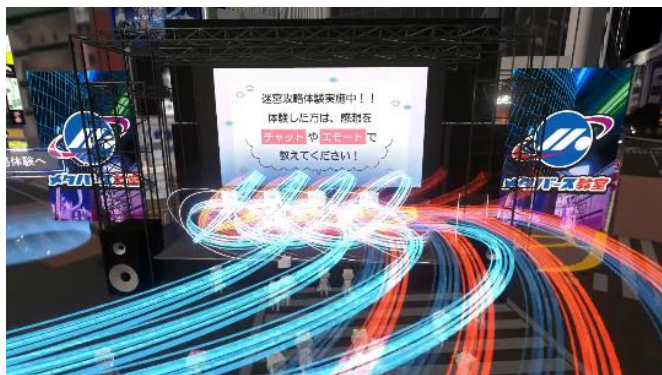


▶ Youtube (配信映像)

講義中の状況



ゲスト登場時の演出



参加者へ呼びかけをしている状況



舞台上から見た参加者の状況



講義状況の俯瞰視点



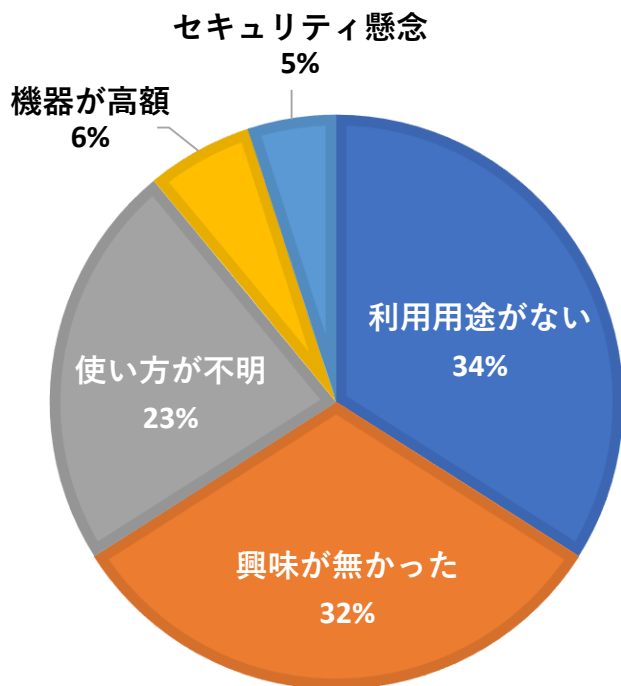
イベント内アンケート概要

実施時期	イベント開催中(11月11日)
実施形式	「cluster」内アンケート機能を用いた調査
設問数	2問
収集情報	メタバースの利用状況

アンケート結果

アンケート設問1

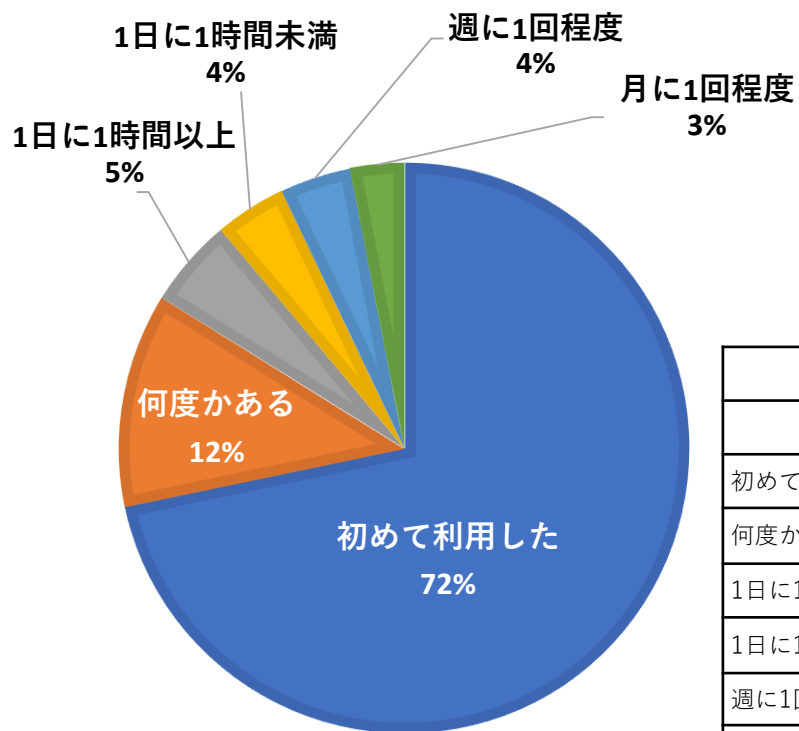
メタバースを利用したことのない理由は？



回答数	
95件	
利用用途がない	32
興味がなかった	30
使い方が不明	22
機器が高額	6
セキュリティ懸念	5

アンケート設問2

メタバースをどのくらい利用しますか？



回答数	
135件	
初めて利用した	96
何度かある	16
1日に1時間以上	7
1日に1時間未満	6
週に1回程度	6
月に1回程度	4

開催後アンケート概要

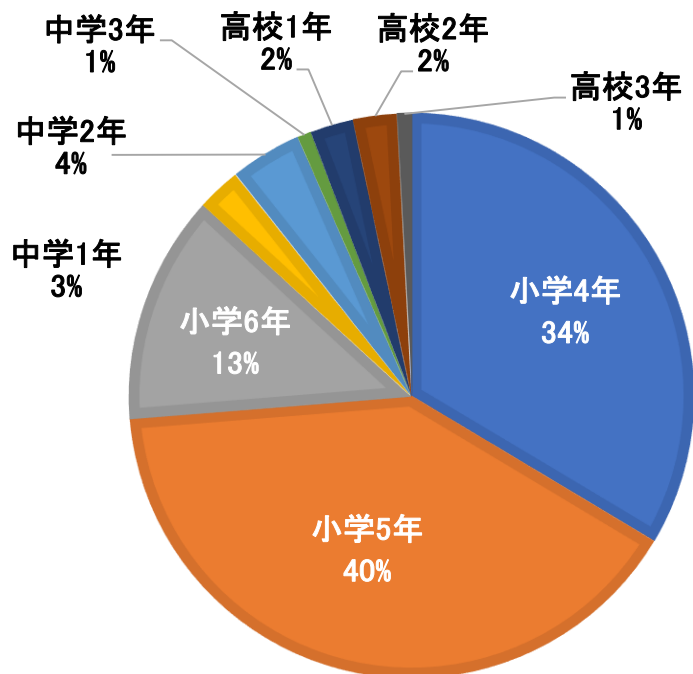
実施時期	イベント開催後(11月11日~11月14日)
実施形式	Googleフォームを用いたアンケート調査
設問数	13問(こども向け:8問 保護者向け:5問)
収集情報	メタバースへの興味・関心、当イベントの満足度

回答数
122件

アンケート結果

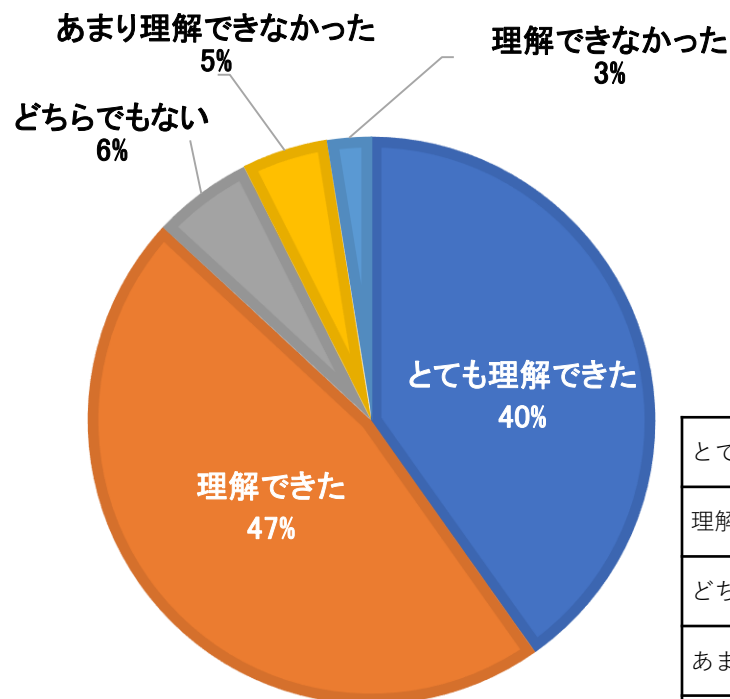
※マルチアンサーの場合は【複数回答可】と記載。
それ以外は単一回答。

Q1: 学年についてお聞かせください。



小学4年	41名
小学5年	49名
小学6年	16名
中学1年	3名
中学2年	5名
中学3年	1名
高校1年	3名
高校2年	3名
高校3年	1名

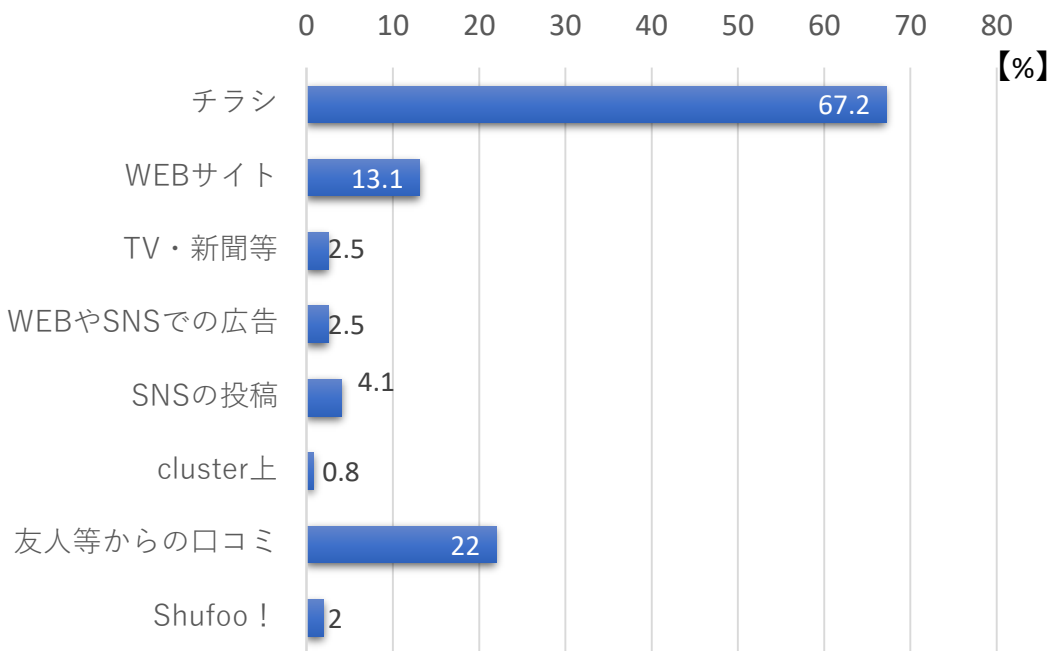
Q2: イベントでのメタバースの説明は、理解できましたか？



とても理解できた	49
理解できた	57
どちらでもない	7
あまり理解できなかった	6
理解できなかった	3

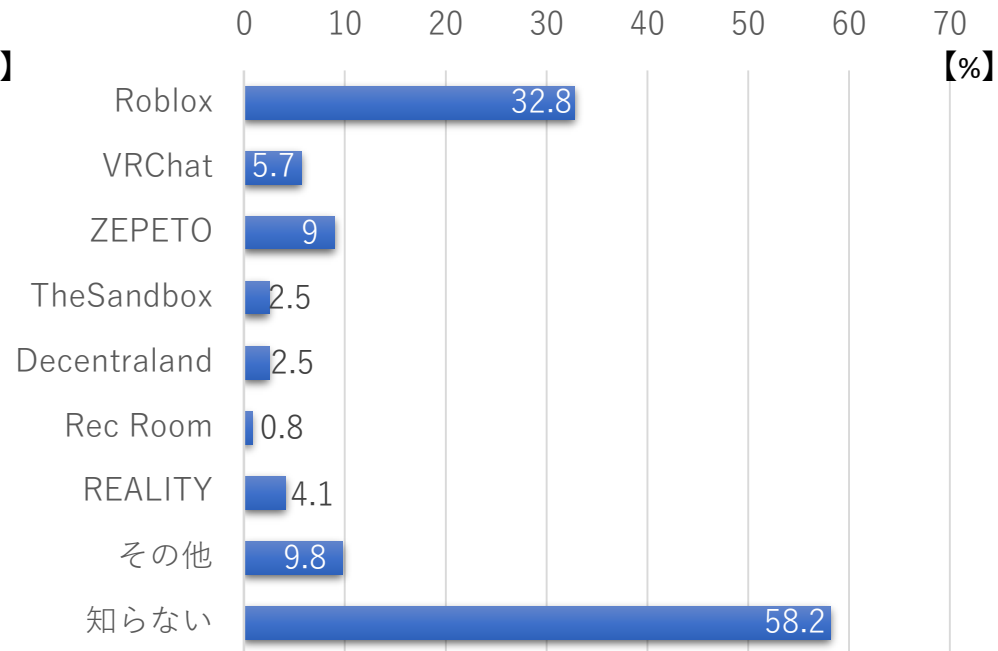
開催後アンケート(Google Form内容)

Q3: 当イベントをどのように知りましたか？【複数回答可】



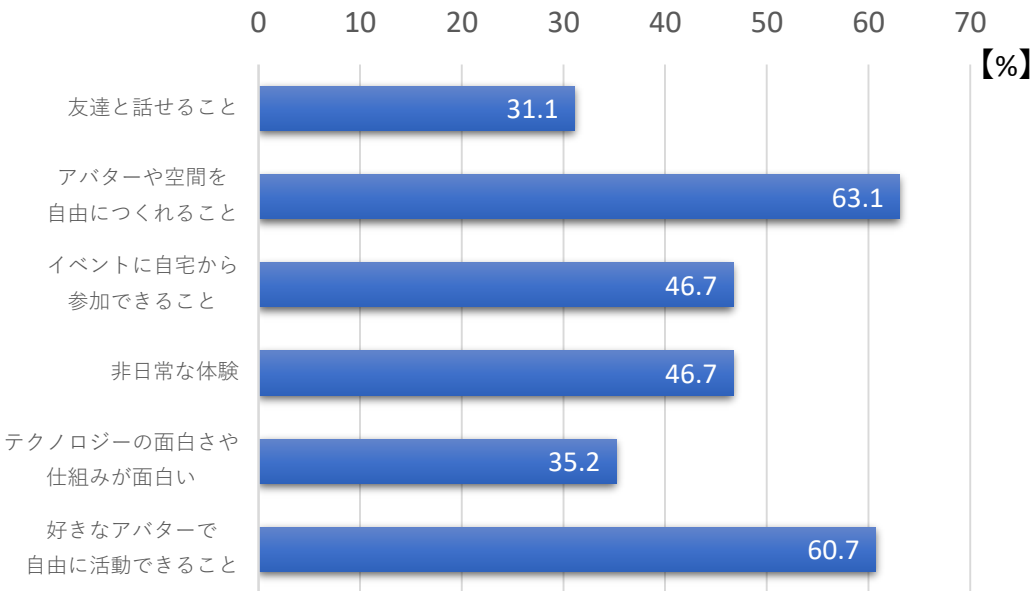
チラシ	82
WEBサイト	16
TV・新聞・ラジオ・雑誌・フリーペーパー	3
WEBやSNSでの広告	3
SNSの投稿	5
cluster上でのお知らせ	1
家族・友人・知人からの口コミ	22
Shufoo!	2

Q4: clusterの他に知っているまたは利用したことのある、メタバースサービスを教えてください【複数回答可】



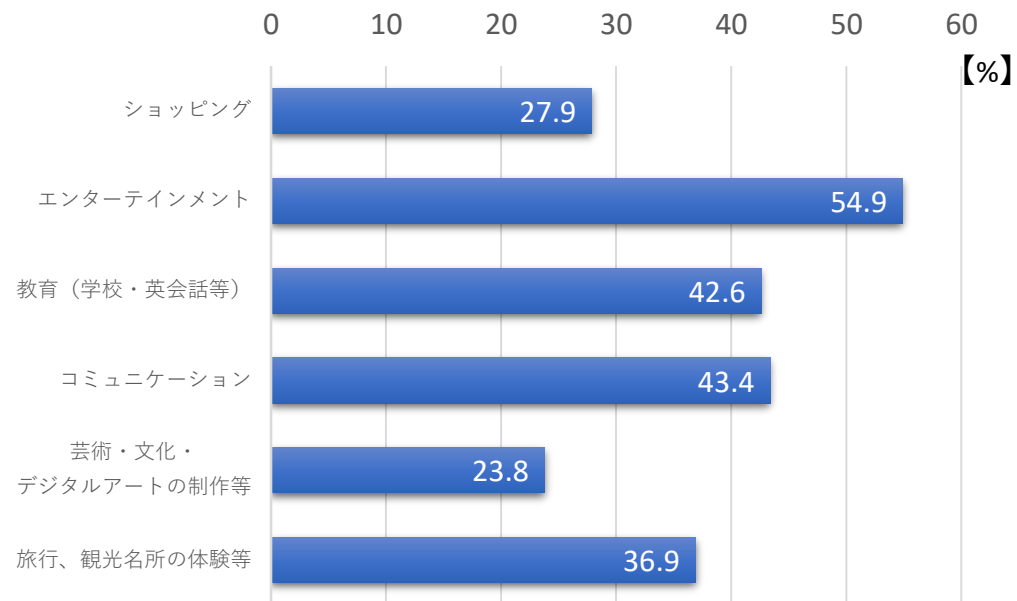
Roblox	40
VRChat	7
ZEPETO	11
TheSandbox	3
Decentraland	3
Rec Room	1
REALITY	5
その他	12
知らない	71

Q5:メタバースを魅力(みりょく)と感じる要素(ようそ)は何ですか?【複数回答可】



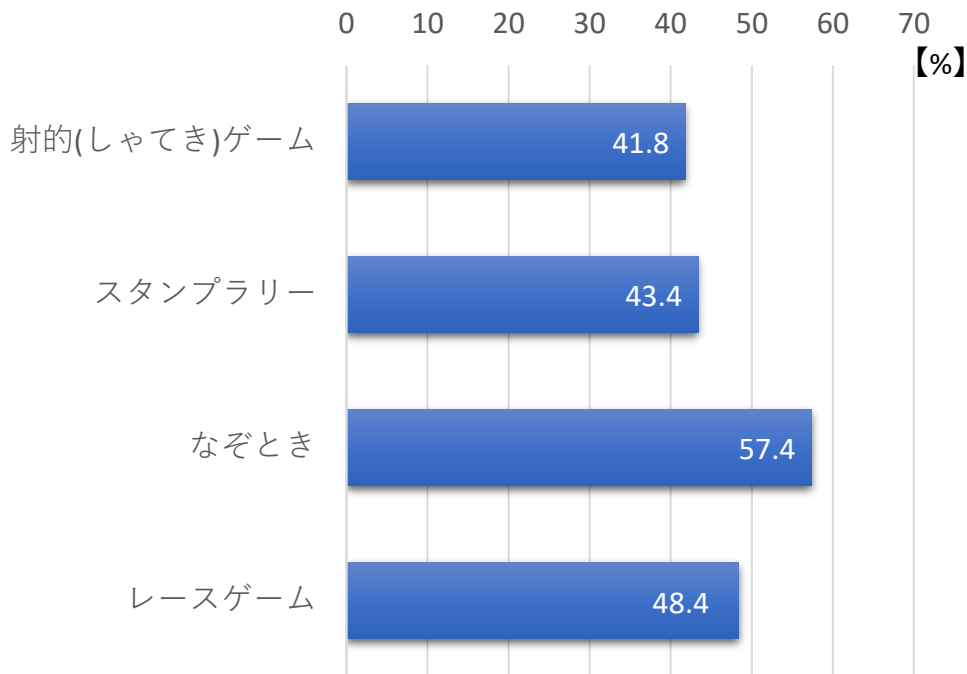
友達と話せること	38
アバターや空間を自由につくれること	77
イベントに自宅から参加できること	57
非日常的体験 (ファンタジーの世界や歴史を再現した世界を体験できること等)	57
テクノロジーの面白さ (メタバースの機能(きのう)や仕組(しく)みが面白い)	43
好きなアバターで自由に活動できること	74

Q6:どういった分野でメタバースを利用したいと思いますか?【複数回答可】



ショッピング	34
エンターテインメント (音楽ライブ・スポーツ観戦(かんせん)等)	67
教育 (学校・英会話等)	52
コミュニケーション (友達とメタバースで話しをする等)	53
芸術・文化 (美術館の鑑賞(かんしょう)・デジタルアートの制作等)	29
旅行 (観光(かんこう)名所の体験等)	45

Q7: 今後メタバースイベントとして、どのようなコンテンツがあると魅力的(みりよくてき)だと思いますか？【複数回答可】



射的(しゃてき)ゲーム	51
スタンプラリー	53
なぞとき	69
レースゲーム	59

Q8: 当イベントについて何かあればご自由にご記入ください。
(子供の方がご記入ください)

※開催後アンケートコメントより抜粋

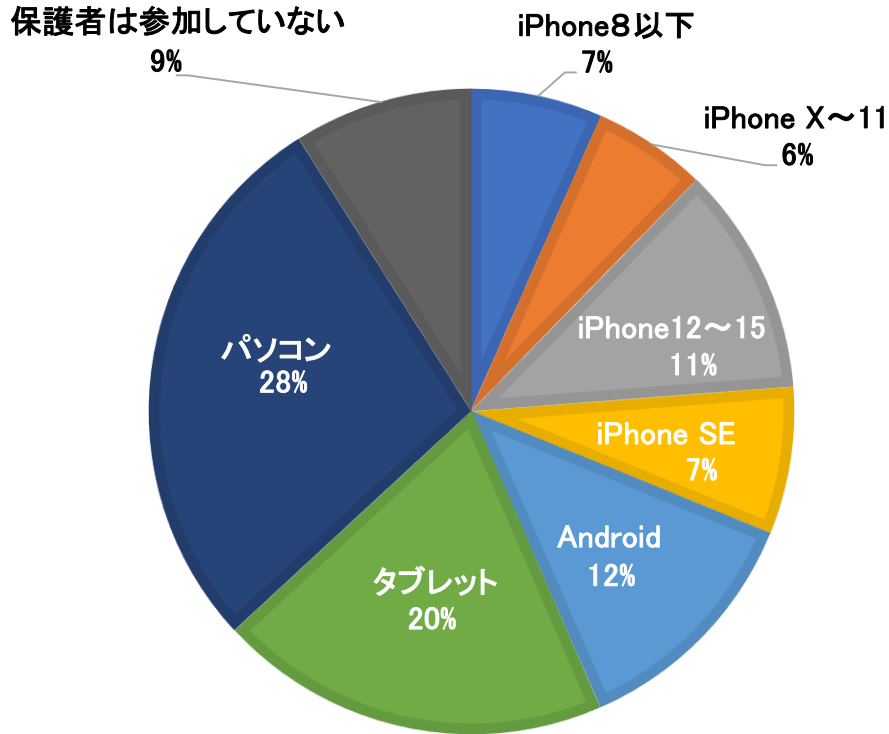
良かった点

- ・メタバースのやり方はわかったのでまたみんなで楽しめるようなイベントをたくさんやってほしいです。
- ・迷路ゲームが面白かった。また同じようなイベントをやってほしい。
- ・メタバース空間を実際に体験して、ゲームなどを行いながら学ぶことができたのでとても有意義だった。
- ・ネットを使う時に気をつけるべきことが知れて参考になった。
- ・メタバースは楽しいものだけど安全に気をつけて遊んでみたいと思いました。
- ・チャット機能が面白かった。ただコミュニケーションで気を付けなくてはいけない部分もあるので、今後メタバースを利用するときはこのイベントを思い出して、楽しく利用していきたい。

要望など

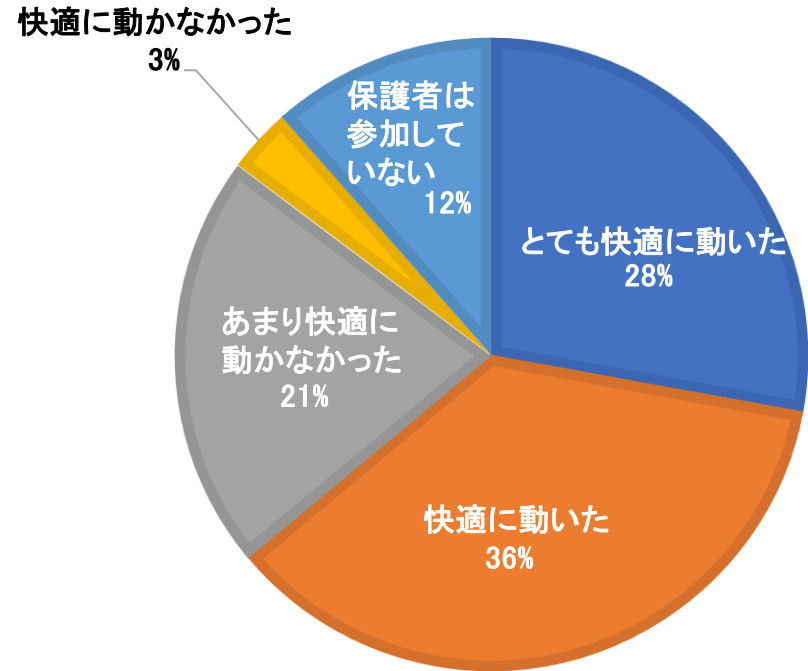
- ・ゲームをたくさん追加するともっと面白くなると思います！
- ・操作が難しくて全然上手くできなかった。
- ・自分でアバターを作りたかったです。

Q9: 当イベントにご参加された端末について教えてください。



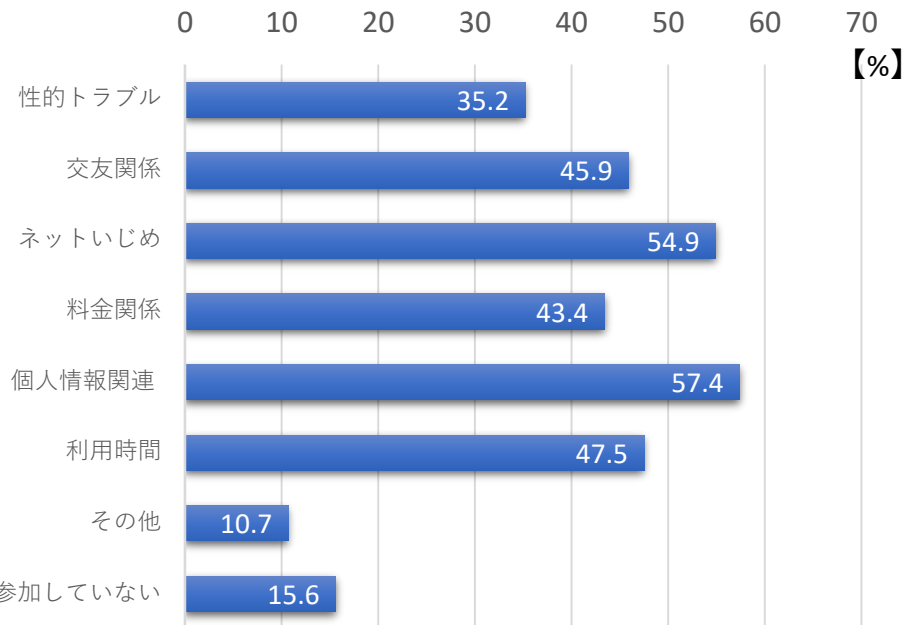
iPhone8以下	8
iPhone X~11	7
iPhone12~15	14
iPhone SE	9
Android	15
タブレット	24
パソコン	34
その他	0
保護者は参加していない	11

Q10: イベントでの端末の動作状況について教えてください。



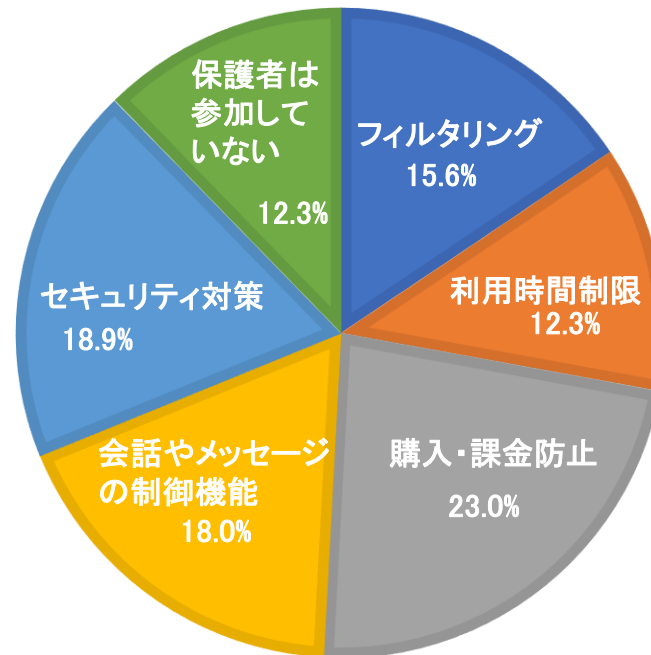
とても快適に動いた	34
快適に動いた	44
あまり快適に動かなかった	26
快適に動かなかった	4
保護者は参加していない	14

Q11: 保護者の方に伺います。子供のメタバースの利用で気になることはありますか？【複数回答可】



性的トラブル	43
交友関係	56
ネットいじめ	67
料金関係	53
個人情報関連	70
利用時間	58
漠然としているがなんとなく心配・その他	13
保護者は参加していない	19

Q12: 保護者の方に伺います。メタバースを安全に利用するために、最も実装してほしい機能はありますか？



フィルタリング	19
利用時間制限	15
購入・課金防止	28
会話やメッセージの制御機能(誹謗中傷にあたる言葉等の使用禁止等)会話やメッセージの制御機能(誹謗中傷にあたる言葉等の使用禁止等)	22
セキュリティ対策 (不正アクセスや個人情報の漏洩対策等)	21
保護者は参加していない	15

Q13: 当イベントについて何かあればご自由にご記入ください。

(保護者の方がご記入ください)

※開催後アンケートコメントより抜粋

良かった点

- ・子どもでもわかりやすい内容で良かったです。
- ・メタバースを知る良いきっかけとなりました。ありがとうございました。
- ・このような機会があって、親子で改めて話し合うことができよかったです。
- ・メタバース空間を体験できて、かつ、メタバースのことを学ぶことができたので、有意義だった。特に教育への普及を進めていってほしいです。
- ・メタバースのやり方はわかったので、またみんなで楽しめるようなイベントをたくさんやってほしいです。
- ・仮想空間ならではのイベントで、人数制限なく楽しみたい人の数だけ参加でき、席も争うことなくすべての人が近い席で鑑賞できて良かったです！
- ・時間になったら親に返却しようと言っていたいただいた場面があり、それが子供にも伝わり、とても助かりました。
- ・きんにくんアバター面白かったです。使い方の説明も分かりやすかったです。また子供たちが安心して楽しく参加できるようなイベントを企画してもらえたら嬉しいです。
- ・学校で習うルール以外にも、メタバース上での注意点などは大変参考になりました。

要望など

- ・メタバースについて、多くのことが教育分野にどのように普及されるのかもっと知りたかった。
- ・初めて利用しました。もっと遊んだり、アバターを動かしたり出来たらよかったです。
- ・会話が自由にできるので、トラブルが心配である。
- ・メタバース内でのハラスメントが、今後行われてしまった場合、それをどのように証明すれば良いのか方法が知りたいなと思いました。
- ・年齢別のイベントにすれば、同じ価値観で同じレベルでイベントをより楽しむことができると思います。
- ・遊園地のような遊び場があるといいなと子供が感想を言っていました。
- ・今後、自分がハラスメントをしないということは意識できますが、もし被害者サイドになった時はどのようにして自己防衛するかを知りたいです。

第1部 コメント

ゲスト登場時

- ・きんにくん似てるー。
- ・本物だ！本物？
- ・ぱわー—————
- ・本当にきんに君？？？

メタバースの未来の可能性を受けて

- ・メタバースで買い物してみたい！
- ・すげえー！そういう時代に生まれたい！
- ・1000年ごはどうなっているんだろう
- ・授業がメタバースは時間ギリギリまでゆっくりできるね
- ・勉強になります
- ・早く現実になって欲しいな
- ・会社のオフィスが全てデータ上になるかもしれない
- ・すごすぎる
- ・未来楽しみだなー

迷路攻略体験時

- ・誰かいっしょに行こう
- ・あっちオバケ
- ・クイズみつけました！
- ・間違いわかんないから手分けして左右別れよ！
- ・じゃあ私は左行きます！
- ・ゴールつきました！

第2部 コメント

利用時間のルールづくり時

- ・8時になったら終わり
- ・ルールなんかない
- ・元々決まってる
- ・土日は2時間
- ・1日1時間。成績上がったら点数分プラスしてあげる。
- ・1日2時間まで 守れなかったら次の日インターネット禁止
- ・一日最高2時間 守れなかったら翌日PC没収

なりすましの講義時

- ・こわーい！
- ・今も、偽きんに君かもしれない。
- ・ずっと偽物だと思ってた
- ・有名人がメタバでいる時点で疑う
- ・本物だ—————
- ・わざわざ偽物、呼ばないでしょ

イベント終了時

- ・とても勉強になりました。ありがとうございました！
- ・熊谷さん、中山さん、山本さんありがとうございました！
- ・ばいばい———
- ・もっと居たいよー！！！！
- ・パワー!!