

実施概要

- ◆ タイトル 親子で江戸東京を体験してみよう！メタバース教室
- ◆ 会場 メタバースプラットフォーム「cluster」※YouTube ライブ配信も実施
- ◆ 実施日 2024年11月2日(土) 16:00～17:10
- ◆ 対象 東京都在住・在学の小学4年生以上高校3年生以下の方及びその保護者等
- ◆ 実施内容 第1部「メタバースの有用性・利便性を学び、実際に体験しよう」
○セミナーパート ○体験パート
第2部「メタバースで起こり得るトラブルや対処法をクイズ等で学ぼう」
○セミナー・体験パート ○親子ワークショップ

cluster参加者

YouTubeライブ配信視聴者

cluster内コメント数

179 組

106 組

1,250 件

出演者



- ◆ タレント : みやぞん (お笑い芸人)

一度見たら忘れられない規格外の天然&天真爛漫さが魅力。

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

〈SNSフォロワー数〉

Instagram 75.8万人

X(旧Twitter) 37万人

YouTube 15.9万人

第1部:メタバースを使ってみよう！（メタバースの有用性・利便性を学び、実際に体験しよう）【35分】

ゲストにみやぞん氏を招き、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を紹介し、実際にメタバースを体験しながら学んでもらう。

「メタバースを使ってみよう！」をテーマに、メタバースとは何かとの説明から始まり、メタバースの利用状況の確認後、メタバースでできることへの洞察としてメタバースの3つの活用事例を紹介した。

紹介した事例 ①VLP/バーチャル・ラーニング・プラットフォーム

■メタバースのGOODなところ

アバターを使うことで話しやすくなる
もう一つの居場所になる

（誰かいてくれる安心感・居場所ができる）

■VLP/バーチャル・ラーニング・プラットフォームで実際にあったこと

- ・ 学校に行けるようになった
- ・ リアルでも一緒に下校するようになった

紹介した事例 ②HELLO! TOKYO FRIENDS

■メタバースのGOODなところ

世界中の人と同じ空間で交流ができる
距離を超えて交流できる

テクノロジーが言語の壁を取り払ってくれる

■HELLO! TOKYO FRIENDSで実際にあったこと

- ・ 国内外の人が同じ空間で遊んでいる
- ・ 海外の人も遊んでいる様子をSNSにアップ

紹介した事例 ③Virtual Edo-Tokyoで働く人々

■メタバースのGOODなところ

新しい働き方ができる

リアルと同じようにコミュニケーションをとりながら働ける

■Virtual Edo-Tokyoで実際にあったこと

- ・ 現実世界と同じように、来てくれた人におもてなし

■体験パート:江戸東京に行ってみよう！

10人一組で同時に「Edo Area」を体験。コミュニケーション機能を活用し、協力し合いながらワークシートを完成させることでメタバース空間を体験した。



江戸東京 イメージ図

第2部:メタバースのトラブルと対処法を知ろう！(メタバースで起こり得るトラブルや対処法をクイズ等で学ぼう)【30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。
また対策として親子で利用ルールを作成することで個々のテーマに対する注意と対策について理解を深めてもらう。

テーマ ①個人情報の流出

■登録情報を他人に知られてしまった場合

メタバース空間に入る際のログインIDやパスワードなどの登録情報を他人に知られてしまった場合の被害について説明。

■対策

アカウントが乗っ取られることによって現実世界の自分にも影響するのでログインIDやパスワードなどの個人情報は取り扱い注意する。

テーマ ②プライバシーの侵害

■メタバース上での会話の注意

メタバースで初めて会った人へ自身ならどんな質問をするかを問いつつ、相手によって何を話すか？何を聞くか？を考える必要性を説明。

■対策

ユーザーごとに話してもよいプライバシー情報が異なる為、会話内容が不特定多数のユーザーに聞かれていることも考慮しプライバシー情報をむやみに探らないようにする。

テーマ ③ハラスメント(いやがらせ)

■痴漢行為

講師のアバターがみやぞん氏のアバターに触る行為を実演することで、メタバース上での痴漢行為を実践し、現実世界でも禁止されていることはメタバース空間でもやってはいけないことを説明。

■つきまとい

参加者3名がみやぞんさんをつきまとい行為をステージ上で実践し、相手が不快に思っている場合はつきまといやハラスメントになってしまうことを説明。

■対策

エモートやチャットを使用した意思表示/運営者への通報/別の空間に退避

テーマ ④メタバース依存

■メタバースをやめることができない状態

現実社会にいても常にメタバース内の自身の事を考えてしまい、メタバースを使えないと落ち着かないなどの症状について説明。

■アバター酔い

ヘッドマウントディスプレイの長時間使用による影響を伝える。

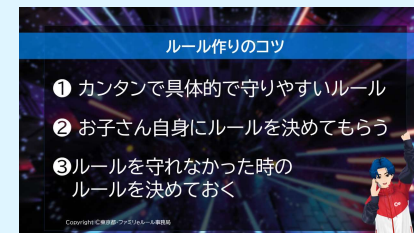
■対策

「依存」という状態にならないように利用時間をどれくらいにするかルールを決めることが必要。

◇親子ワークショップ

ワークシートを使用し、メタバースを利用する際のルールを保護者と一緒に考えて頂いた。
ルール作りのコツとして、

- ①「カンタンで具体的で守りやすいルール」
- ②「お子さん自身にルールを決めてもらう」/
- ③「ルールを守れなかった時のルールを決めておく」を参考にルール作りに取り組んだ。



イベント内アンケート(cluster)

アンケート概要

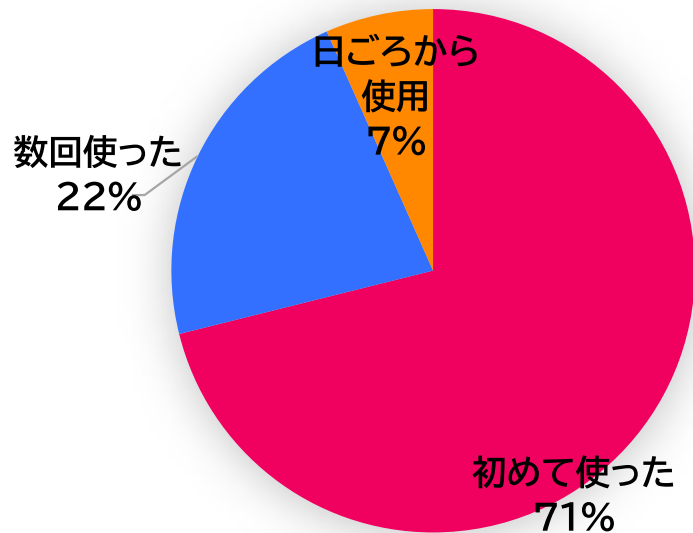
実施時期	イベント開催中(11月2日)
実施形式	clusterのアンケート機能を用いたアンケート調査
設問数	8問
収集情報	利用状況、メタバースへの興味・関心、理解度など

最大回答数

109 件

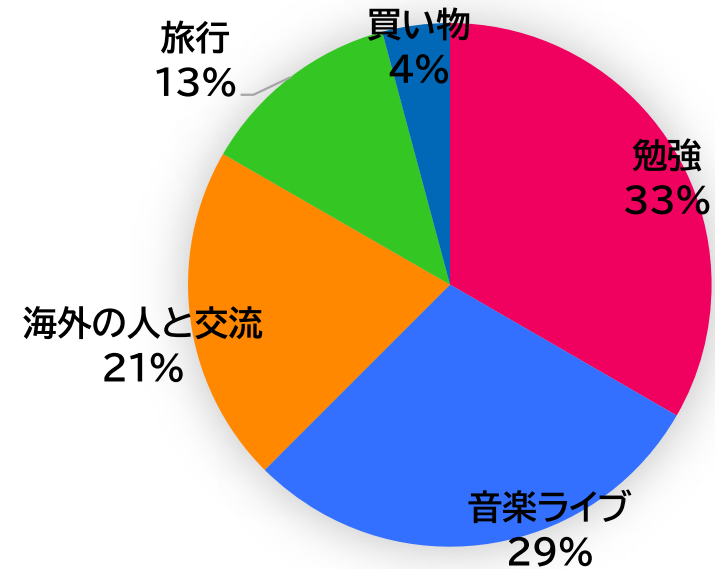
アンケート結果

Q1.どのくらいメタバースを使っていますか？



日ごろから使用	6
数回使った	20
初めて使った	64

Q2.メタバースではいろいろなことができますが、どんなことができるでしょうか？



旅行	3
勉強	8
海外の人と交流	5
買い物	1
音楽ライブ	7
すべて	77

アンケート概要

実施時期	イベント開催後(11月2日~11月11日)
実施形式	Googleフォームを用いたアンケート調査
設問数	22問 (青少年向け:12問 保護者向け:10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など

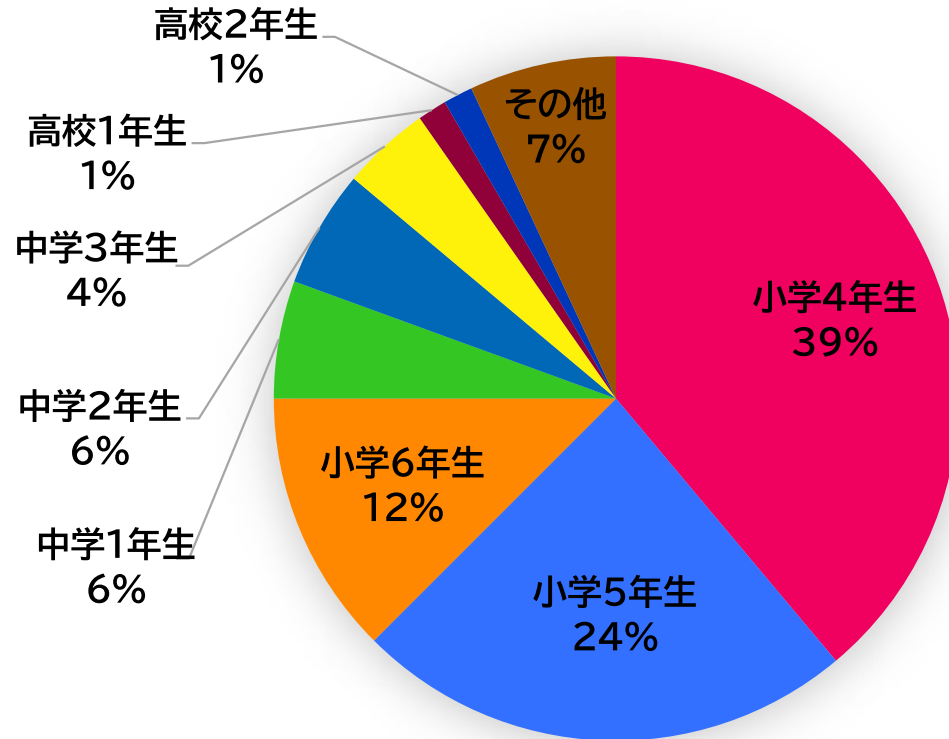
回答数

72 件

アンケート結果

■ 青少年向けアンケート(全12問)

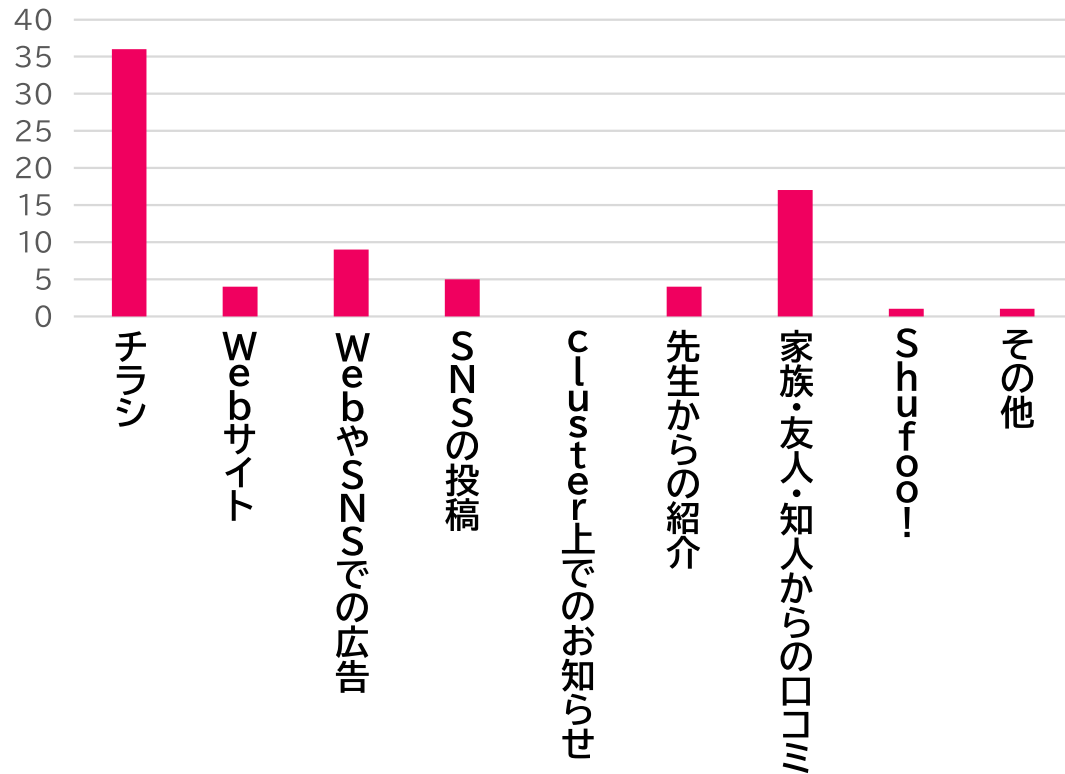
Q1.学年についてお聞かせください。



小学4年生	28
小学5年生	17
小学6年生	9
中学1年生	4
中学2年生	4
中学3年生	3
高校1年生	1
高校2年生	1
その他	5

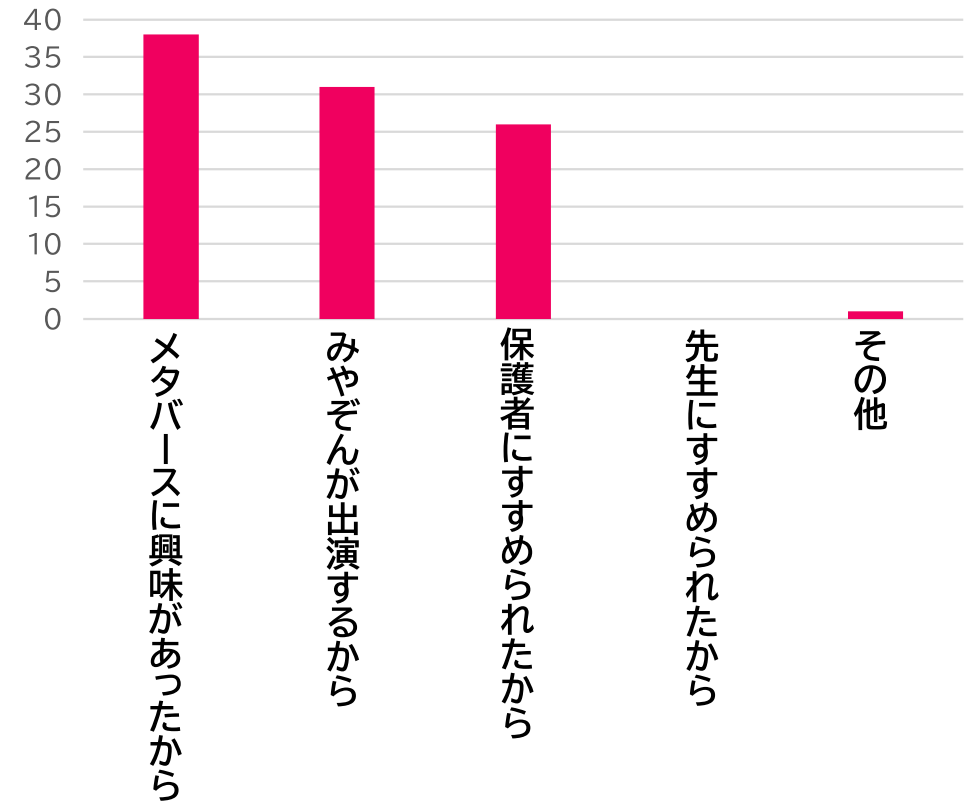
事後アンケート(Google Form)

Q2:当イベントを何で知りましたか？【複数回答可】



チラシ	36
Webサイト	4
WebやSNSでの広告	9
SNSの投稿	5
cluster上でのお知らせ	0
先生からの紹介	4
家族・友人・知人からの口コミ	17
Shufoo!	1
その他	1

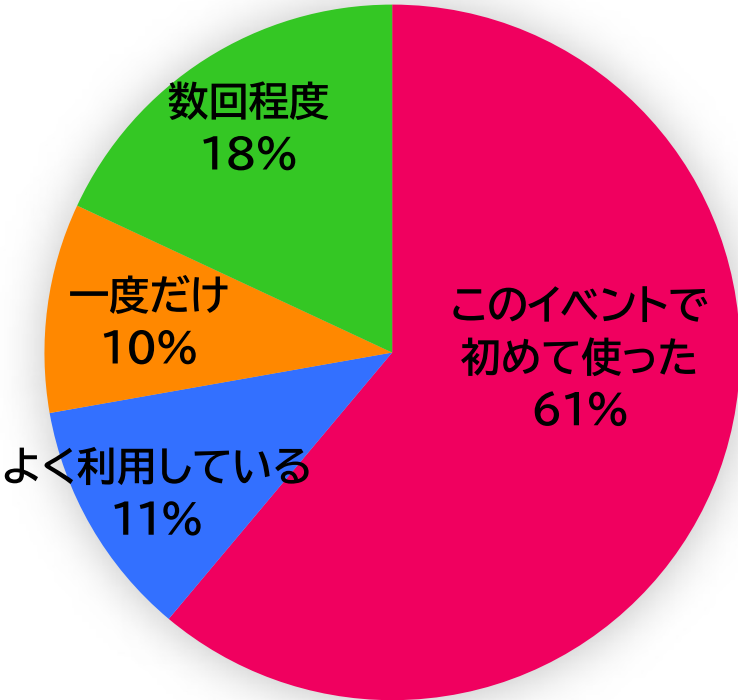
Q3:当イベントに参加したいと思った理由は何か？【複数回答可】



メタバースに興味があったから	38
みやぞんが出演するから	31
保護者にすすめられたから	26
先生にすすめられたから	0
その他	1

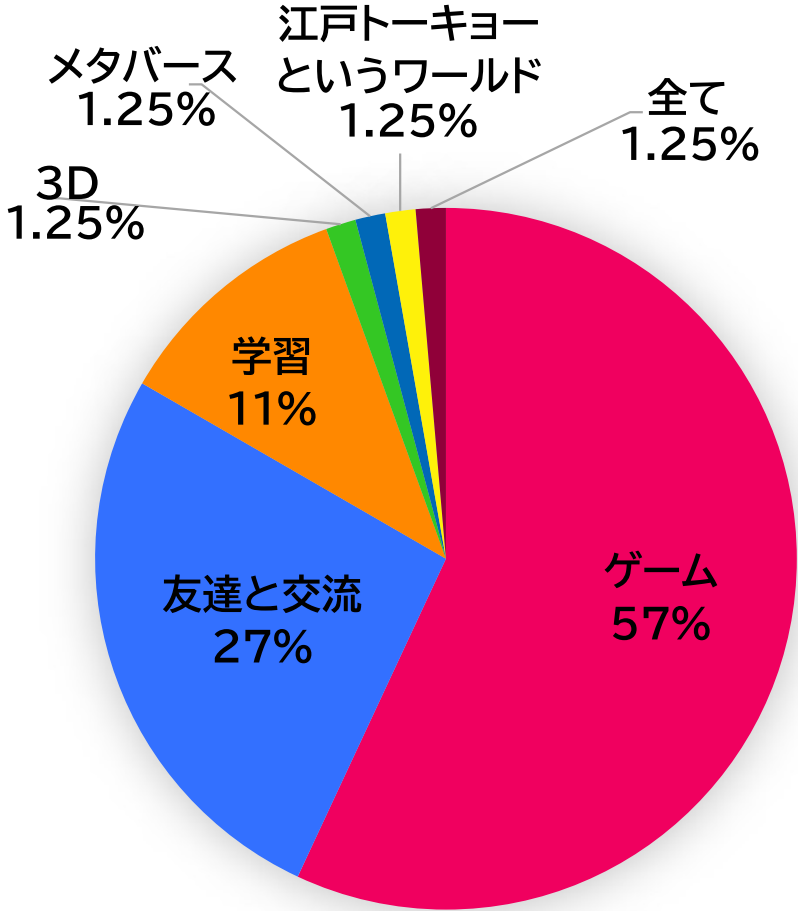
事後アンケート(Google Form)

Q4: イベント参加前の時点で、メタバースを使ったことがありましたか？



一度だけ	7
数回程度	13
よく利用している	8
このイベントで始めて使った	44

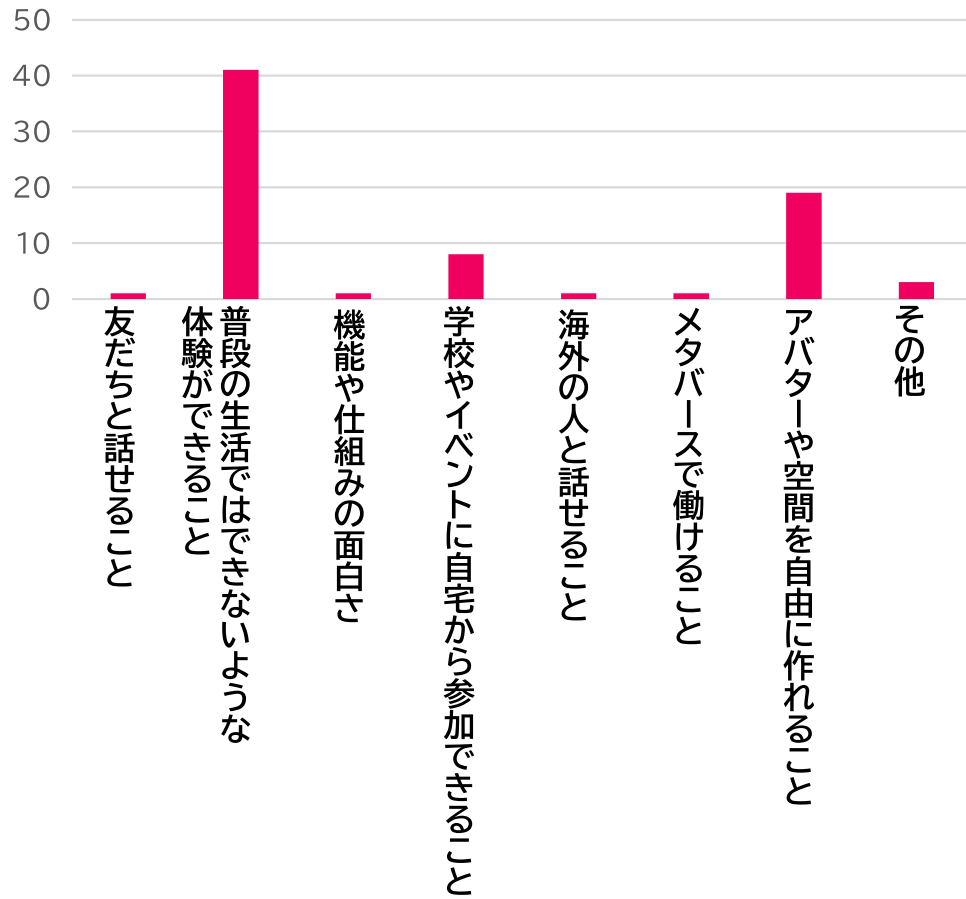
Q5: メタバースのどの部分に一番興味がありますか？



学習	8
友達と交流	19
ゲーム	41
3D	1
メタバース	1
江戸トーキョーというワールド	1
全て	1

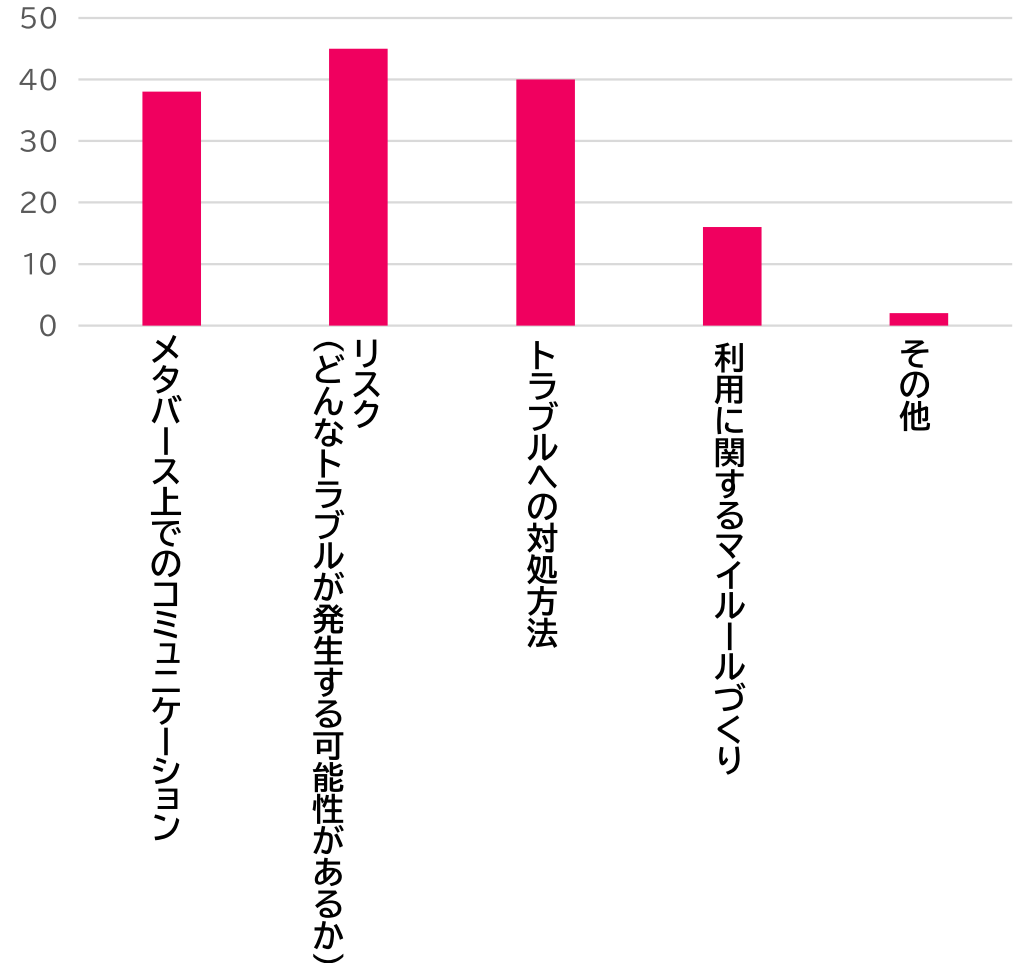
事後アンケート(Google Form)

Q6:メタバースについて魅力的に感じたところはどこですか？【複数回答可】



友だちと話せること	1
アバターや空間を自由に作れること	41
学校やイベントに自宅から参加できること	1
海外の人と話せること	8
普段の生活ではできないような体験ができること	1
機能や仕組みの面白さ	1
メタバースで働けること	19
その他	3

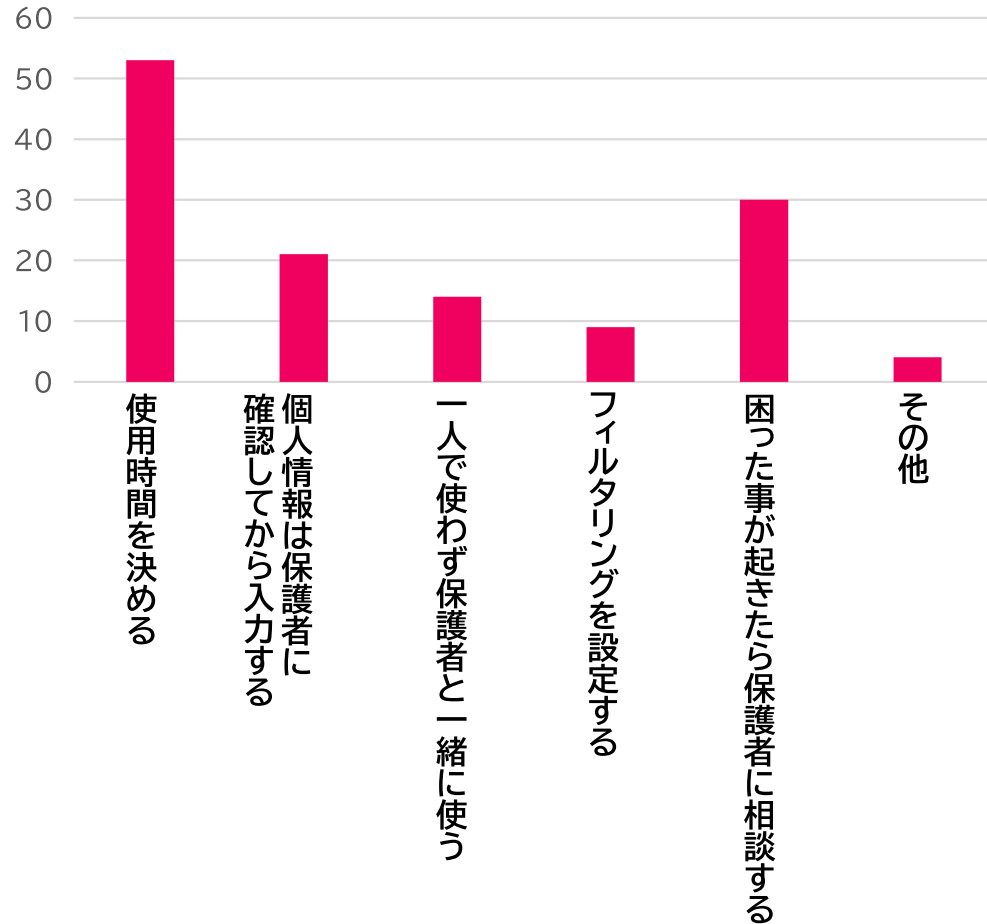
Q7:今日のメタバース教室で理解が深まった内容はどれですか？【複数回答可】



メタバース上でのコミュニケーション	38
リスク(どんなトラブルが発生する可能性があるか)	45
トラブルへの対処方法	40
利用に関するマイルールづくり	16
その他	2

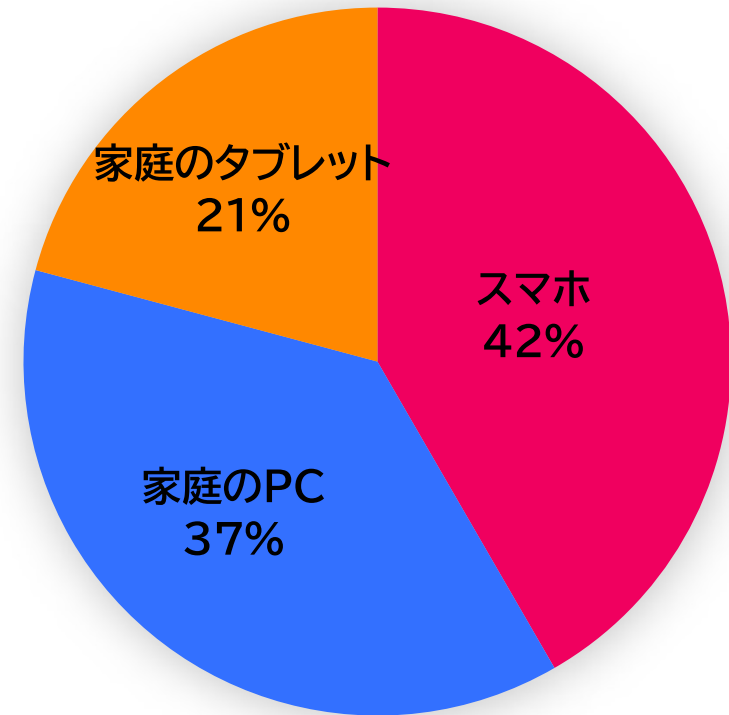
事後アンケート(Google Form)

Q8:今日のメタバース教室の中でメタバースを利用する上でのルール作りを行いました。どんなルールを作成したか簡単に教えてください。【複数回答可】



使用時間を決める	53
個人情報は保護者に確認してから入力する	21
一人で使わず保護者と一緒に使う	14
フィルタリングを設定する	9
困った事が起きたら保護者に相談する	30
その他	4

Q9:今日のメタバース教室に参加するために使用した端末は何ですか？

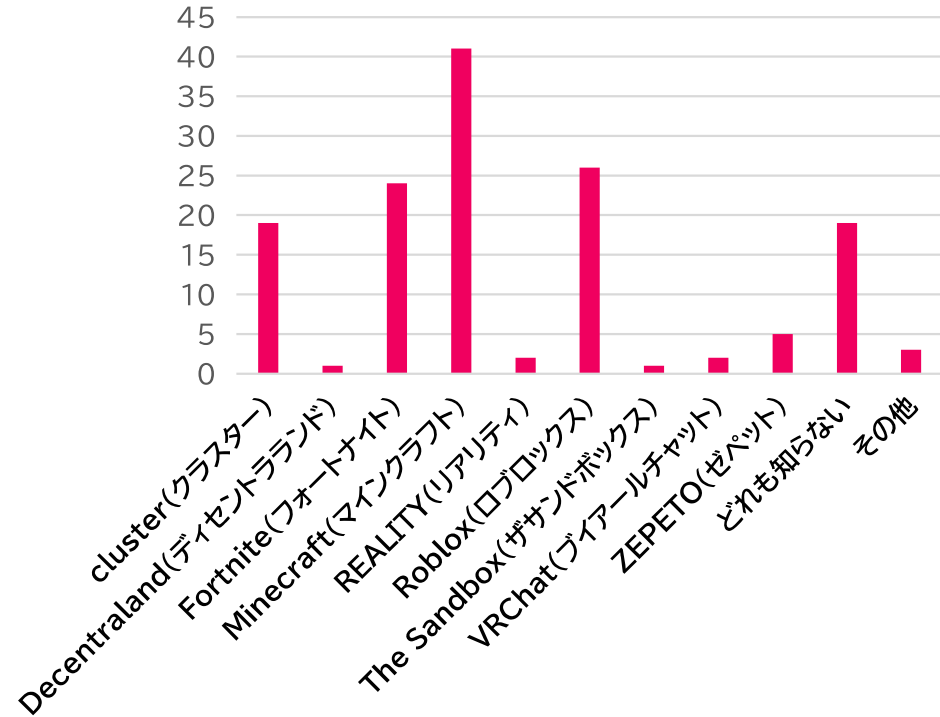


スマホ	30
家庭のPC	27
家庭のタブレット	15

事後アンケート(Google Form)

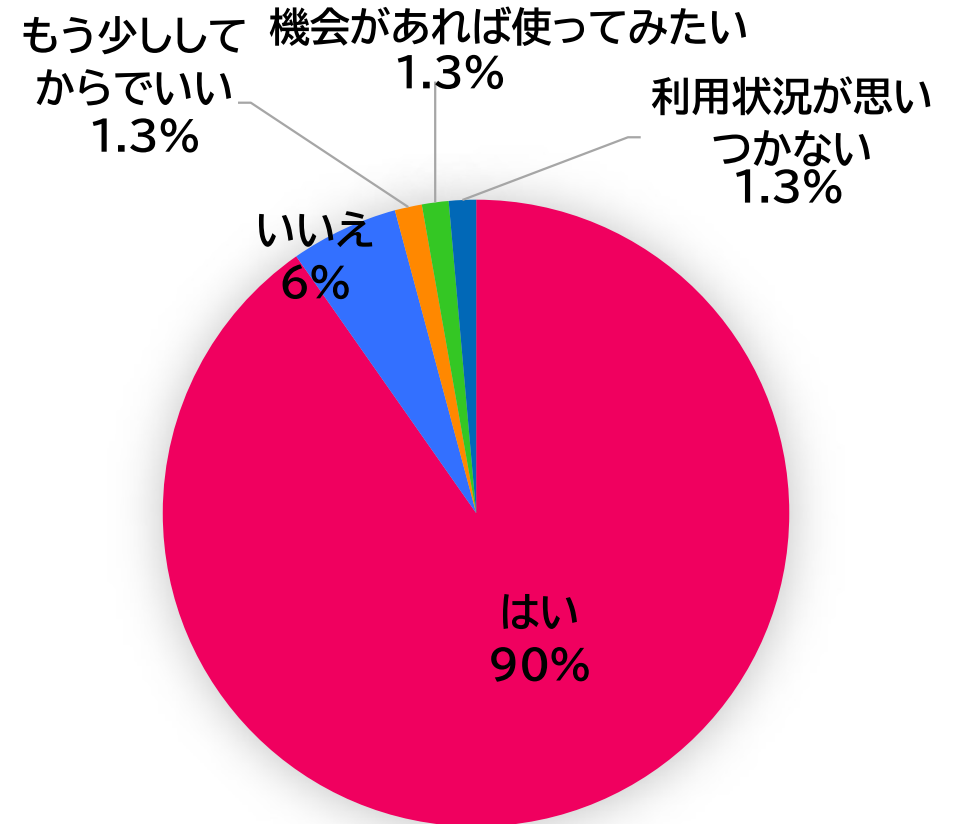
Q10: イベント参加前の時点で、知っているまたは利用したことのあるメタバースサービスはどれですか？

【複数回答可】



cluster(クラスター)	19
Decentraland(ディセントラランド)	1
Fortnite(フォートナイト)	24
Minecraft(マイクラフト)	41
REALITY(リアリティ)	2
Roblox(ロブロックス)	26
The Sandbox(ザサンドボックス)	1
VRChat(バイアールチャット)	2
ZEPETO(ゼペット)	5
どれも知らない	19
その他	3

Q11: 今後も、メタバースを使っていきたいと思いませんか？



はい	65
いいえ	4
もう少ししてからでもいい	1
機会があれば使ってみたい	1
利用状況が思いつかない	1

Q12: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。 ※抜粋

楽しかったです！

とても楽しく、メタバースについて知ることができました。

ありがとうございました

ログインできませんでした

無し

すごく楽しかったです！メタバースで何を注意したらいいか気をつけたらいいかなど詳しく楽しく教えてくれて分かりやすかったです。

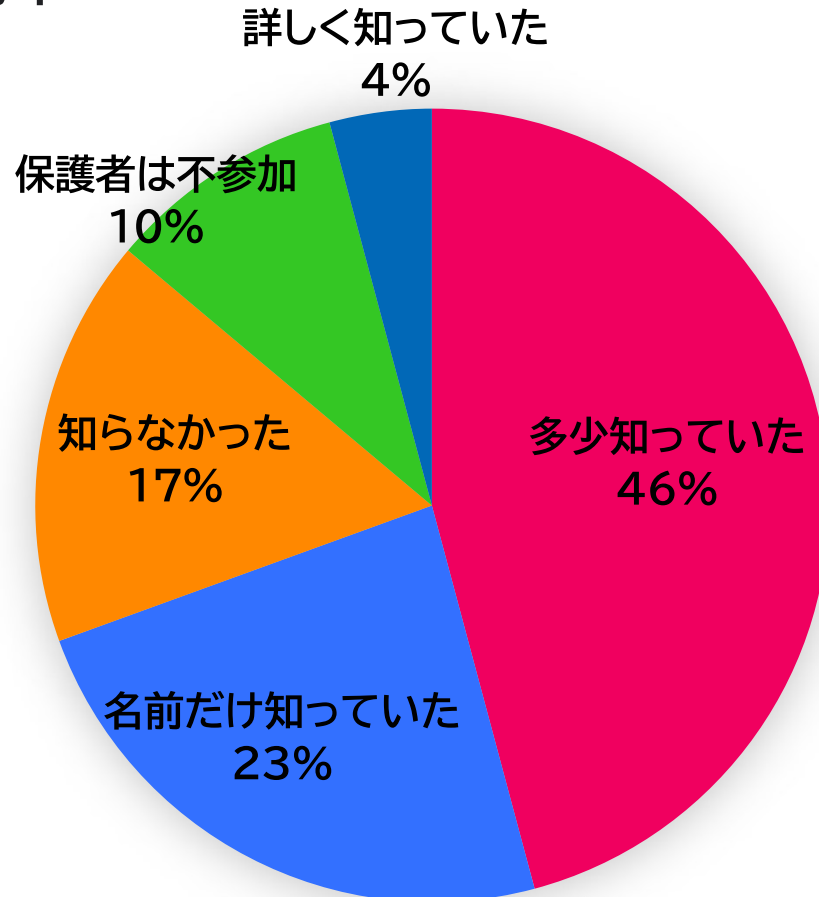
江戸時代の時間が短かったです。

知らない他の人たちも、みやぞんも同じ場所にいるみたいな感じがして楽しかった。学校の授業もたまにメタバースでやってほしいと思った。

面白かった

■ 保護者向けアンケート(全10問)

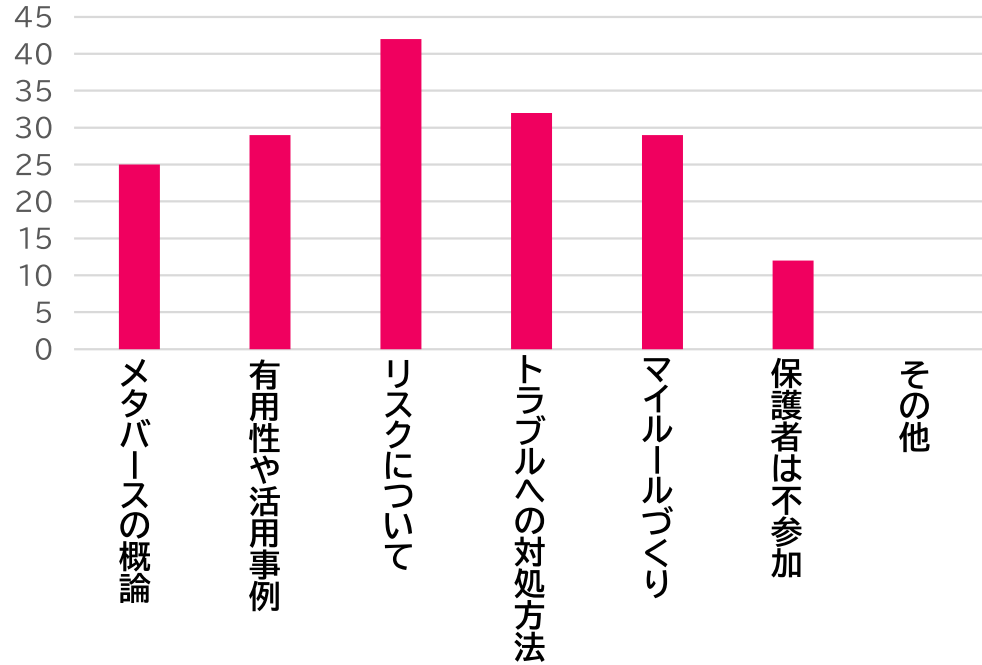
Q13: イベント参加前の時点で、メタバースについてどの程度知っていましたか？



知らなかった	12
名前だけ知っていた	17
多少知っていた	33
詳しく知っていた	3
保護者は不参加	7

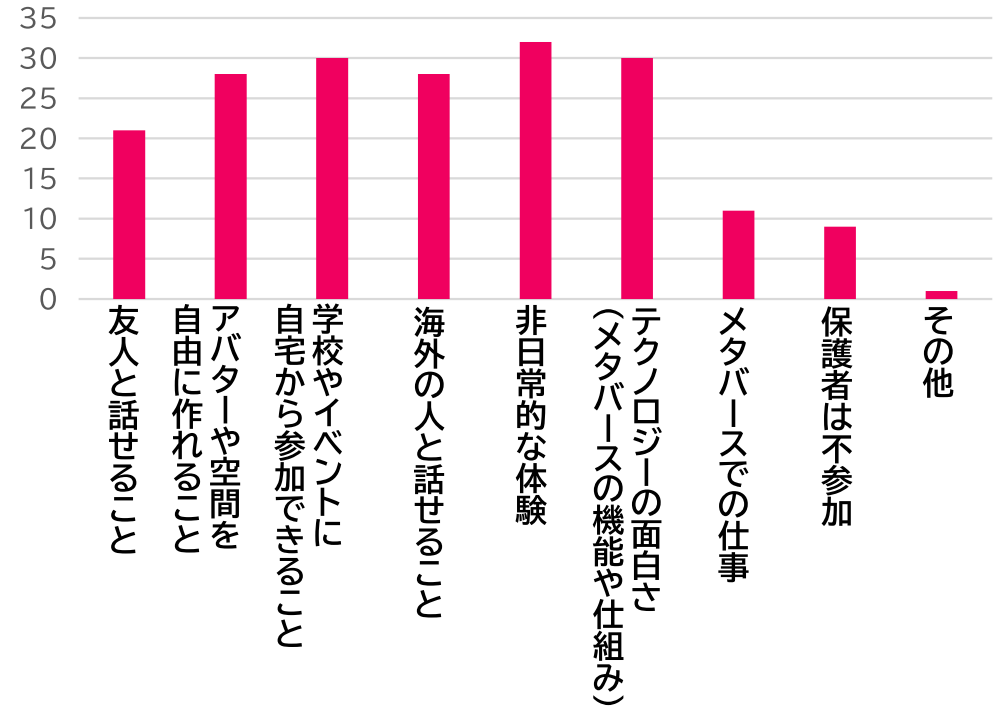
事後アンケート(Google Form)

Q14:今日のメタバース教室で理解できた・参考になった内容は何ですか？【複数回答可】



メタバースの概論	25
有用性や活用事例	29
リスクについて	42
トラブルへの対処方法	32
マイルールづくり	29
保護者は不参加	12
その他	0

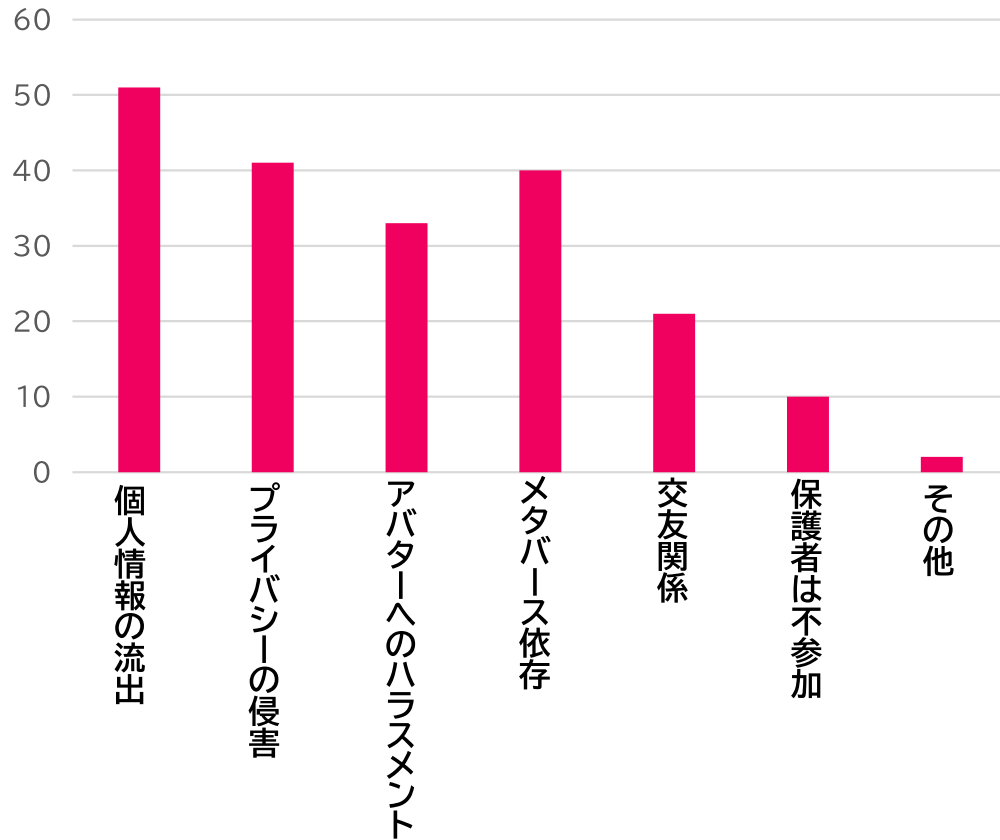
Q15:お子様のメタバース利用についてどのような可能性や魅力を感じましたか？【複数回答可】



友人と話せること	21
アバターや空間を自由に作れること	28
学校やイベントに自宅から参加できること	30
海外の人と話せること	28
非日常的な体験	32
テクノロジーの面白さ(メタバースの機能や仕組み)	30
メタバースでの仕事	11
保護者は不参加	9
その他	1

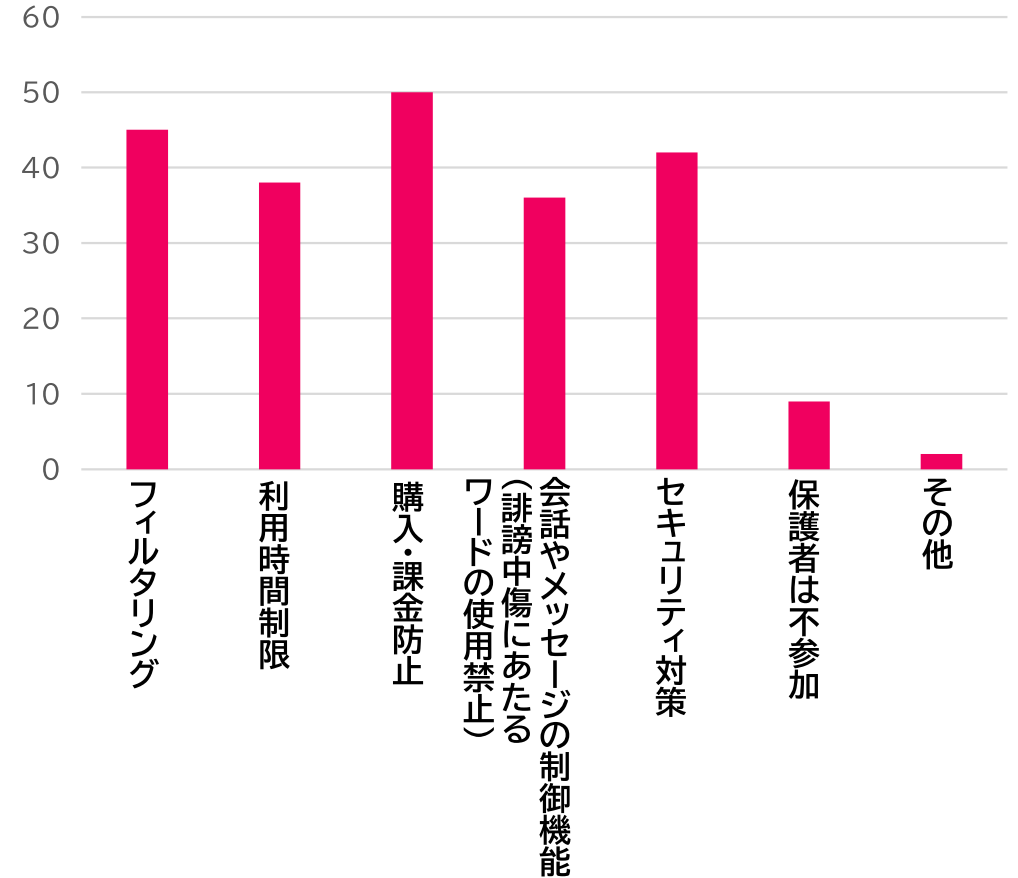
事後アンケート(Google Form)

Q16:メタバースをお子様を利用する上での不安は何ですか？【複数回答可】



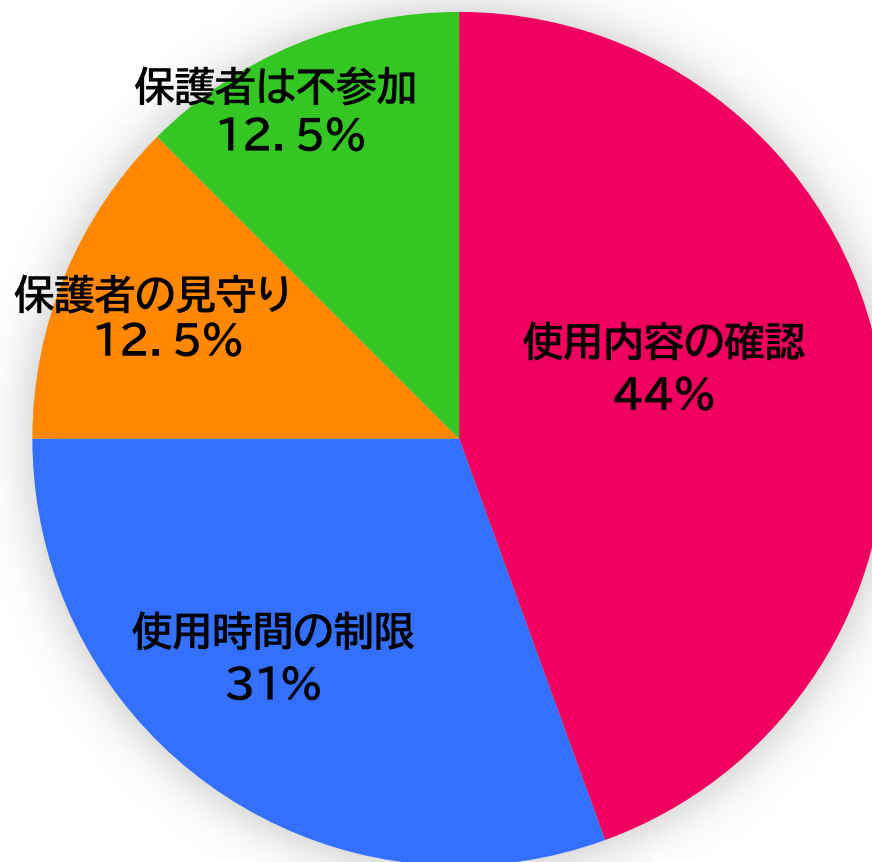
個人情報の流出	51
プライバシーの侵害	41
アバターへのハラスメント	33
メタバース依存	40
交友関係	21
保護者は不参加	10
その他	2

Q17:メタバースを安全に利用するために、実装が必要だと思う機能はどれですか？【複数回答可】



フィルタリング	45
利用時間制限	38
購入・課金防止	50
会話やメッセージの制御機能 (誹謗中傷にあたるワードの使用禁止)	36
セキュリティ対策	42
保護者は不参加	9
その他	2

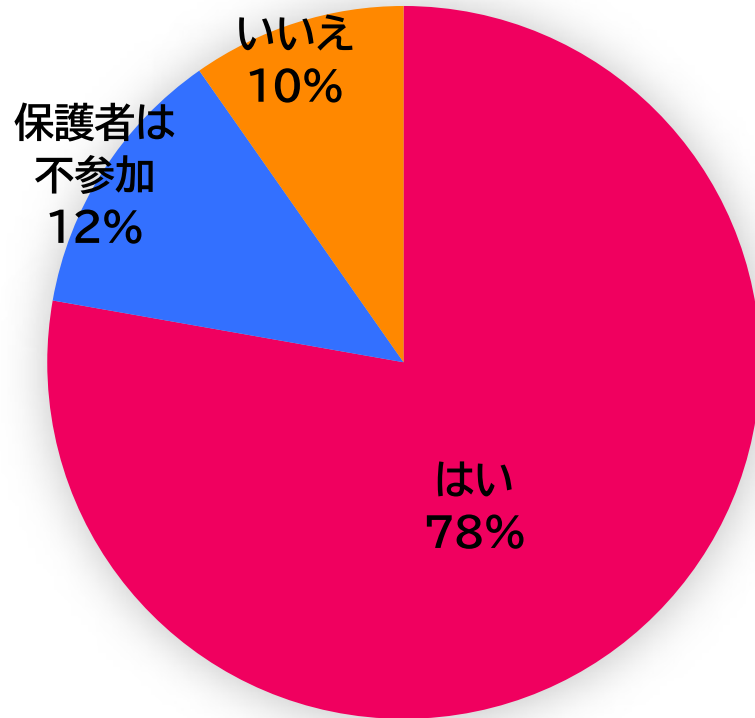
Q18:お子様がメタバースを利用する際にどのようなルールを設けたいですか？



使用時間の制限	22
使用内容の確認	32
保護者の見守り	9
保護者不参加	9

事後アンケート(Google Form)

Q19-1: 今後もお子様にメタバースを利用させたいと思いますか？



はい	56
いいえ	7
保護者は不参加	9

Q19-2: 上記の回答理由を教えてください。
※「保護者は不参加」と回答した方は「不参加」と入力してください。

「はい」と回答した理由

学習にも活用できるのであれば良い取り組みだと思いました。
学習になるから
新しい領域には積極的にかかわってみたい
最新技術だから
面白そうだったから
アバターの操作は楽しい
楽しそうだから
年齢が上がってからわかるより、子供の頃から触れて体験していることが大事と考えます
テクノロジーの可能性を体感してもらいたかった
正しく利用すれば学びの多いものだと思うから
新しいツールだと思います
現実に見られない、いけない場所に、行く体験ができることが興味深いから
新しいことにはどんどんチャレンジしてほしいと考えてます。同時に子供の安全な利用についても考えていきたいです。
これから必須になるため
安全な使い方を覚えて欲しい
最新の知識を身につけてもらいたい。
楽しそうだから、ただルールを守ることは大事
本人が気をつけなければならないこと、親が気に掛けることなどもあるがこれから利活用の幅が広がっていくことを考えれば、本人が興味があるのであれば、適切な範囲で活用して行ってほしい。
非日常の体験をすることで想像力や感性が鍛えられそうだから

次ページに続く

事後アンケート(Google Form)

Q19-2:上記の回答理由を教えてください。
 ※「保護者は不参加」と回答した方は「不参加」と入力してください。

はいと回答した理由

海外の方とのコミュニケーションができる機会があることは良いと思った
ルールが守れるなら
理解を深めたい
好きにしてほしいから
世界が広がるから
今後広まると思うので慣れてほしい
技術を知る良い機会になる
色々な可能性があると感じるため。
必要な場面で使用するには良いと思うから。
可能性が広がるため
新しいことは体験すべき
知らない人とのコミュニケーション
興味がありそうだから
不特定多数の人とコミュニケーションをとる時代だから
時代の波に乗ってほしいから
メタバースを通じて、いろいろなことをできるから。
これからのコミュニケーションのツールの一つとして有用だと考えるため。
コンテンツによっては子供の興味・関心をうまく引き出せそうだから。
これからこういった世界が普通になってくると思うので、今の内から慣れておく必要はあるかと

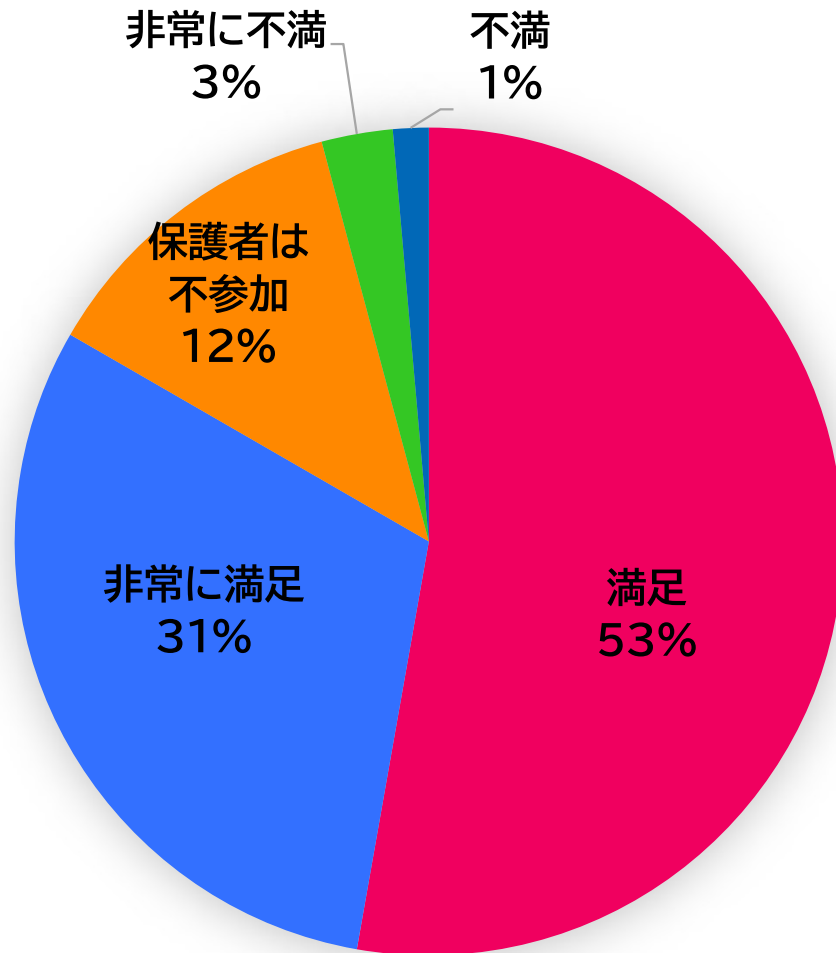
リスクに気を付けた上でやれば問題ないと思います。メタバースで色々なことが出来ることを学びました。
色々な体験をしてほしいから
いろいろな人とコミュニケーションをとることに慣れて欲しい。
世界の広がりを感じてほしい。
うまくと使えば世界中の人と友達になれるから。
自分が子供の時にはなかった仮想空間、何とも楽しく可能性が広がります。例えば病院に入院している子は外には簡単に出られませんが仮想空間へなら自由に出られます。そんな楽しい時間を使わないのは勿体ないです。ルールを守り使えるなら問題なく使わせます。
テクノロジーについて理解を深めてほしい
これからはより身近で、必要となる技術だと思うから
家から参加したり仕事できる点が良いと思うので今から慣れる機会があるといいと思ったから。
新しいコミュニケーションツールとして利用したい。
トラブルの不安はあるもののこれからの時代に必要なものとするため。

いいえと回答した理由

不特定多数の方と仮想空間とはいえ共有するので、犯罪の入口になることも懸念されるため。
スマホ依存になるから
結局、ゲーム利用やリアルでない交流のみの利用になりそうだから。
まだ自分の理解も不十分のため、子供の使用には安全面で不安がある
自分でトラブル回避できる年齢になってからか、子供が自由に使っても安全な機能が整ったら利用させたい
まだ早いと思います

事後アンケート(Google Form)

Q20-1: イベント全体の満足度を教えてください。



非常に満足	22
満足	38
不満	1
非常に不満	2
保護者は不参加	9

Q20-2: 上記の回答理由を教えてください。

※「保護者は不参加」と回答した方は「不参加」と入力してください。

楽しんでいたから
このようなイベントが他にも増えると良いと思います。
楽しかったから非日常の体験できたから
内容が充実しており本人も楽しんでおりました
楽しかったです
基本から教えてくれた
役にたつ内容だったが、話が長かったように感じた
概要がわかった
メタバースがどんなものかをさらには良かったと思う。
メタバースを体験できてよかった
メタバース利用にあたっての重要ポイントを押さえて楽しく学習できる内容だと思ったから
みやぞんと一緒に色々考えたり、ライブ的な感覚が楽しかったです
こどもが楽しそうにさんかしていたので。
多分このイベントがなければ自ら使おうと思わなかったもので、良い経験になりました。ありがとうございました。
みやぞんさんと交流でき、身近に感じられたこと
わかりやすく良い点、考えるべき点を教えてくれてよかったです
面白いコンテンツが多そうでした。そうでした。
不参加

青少年向け



良かった点

※事後アンケートコメントより抜粋

とても楽しく、メタバースについて知ることができました。

知らない他の人たちも、みやぞんも同じ場所にいるみたいな感じがして楽しかった。学校の授業もたまにメタバースでやってほしいと思った。

すごく楽しかったです！メタバースで何を注意したらいいか気をつけたらいいかなど詳しく楽しく教えてくれて分かりやすかったです。



ご意見

江戸時代の時間が短かったです。

保護者向け



良かった点

※事後アンケートコメントより抜粋

非日常感、ライブ感が楽しかったです

親世代が知らない技術について体験型で楽しみながら、親子と一緒に学び、あり方を考えるという機会があって良かった。子どものネットリテラシーについて、どこまで親が教えられるのか不安があり、子ども自身が考え方を身に付けてほしいと思っているので、同じような機会があればまた活用したい。

子だけでなく親もとても楽しかったです。ありがとうございました。



ご意見

操作が難しかった。講義形式だったが、もっと参加者とコミュニケーションがとれると良かった。つきまといの話をしていたが、鬼ごっこをして楽しんだら良いのではと思った。

最後のほうに、「後ろの方で踊ろう」と言い出した子がいて、それにみんなついて行ったのが驚きました。司会の方が上手に戻しましたが、やはりメタバースの世界にも礼儀があって、やっていいこととだめなことがあることをちゃんと教えないといけないなと思いました。仮想空間だからいい気になってしまうこともプラスされていると思いますが。

第一部の江戸での謎解きの時間が短すぎると思いました。もう少し導入を短くして操作したりする体験時間を増やしてほしいです。