| | |
|---|---|
| 事例No. | 2944 |
| 公表年度 | R5 |
| 団体の属性 | 都道府県 |
| 団体名 | 東京都 |

| | |
|---|---|
| 事例区分 | DX |

| | |
|---|---|
| タグ | ・ICT<br>・教育・子育て<br>・福祉・介護 |

| | |
|---|---|
| 事例種類 | ICT |

事例内容・タイトル

「メタバース教室」開催結果について

出典

安心・安全なメタバースの実現に関する研究会（第4回）

資料４－１

# 安心・安全なメタバースの実現に関する研究会
# 発表資料

## 「メタバース教室」開催結果について

東京都 生活文化スポーツ局
都民安全推進部

令和６年２月１５日（木）

# 「メタバース教室」開催結果について

R６．２．１５
東　　京　　都
生活文化スポーツ局

## 組織紹介

### 生活文化スポーツ局について

日常生活と、かかわりの深い都民生活の支援や、安全・安心施策の推進、消費生活行政の推進、私学振興、芸術文化・スポーツ振興など、各種の事業を実施

### 都民安全推進部について

「治安対策」、「交通安全対策」、「若年支援」の３つを施策の柱として、都民の安全安心に資する施策を総合的に推進

### 都民安全課について

- 地域における見守り活動支援
- 防犯ボランティア活動支援
- 在住外国人の子供に対する安全・安心施策の推進
- 非行少年や犯罪をした者の社会復帰支援に携わる支援者等の活動支援
- 青少年を様々な有害情報から保護し、青少年の健全な育成に資する各種事業を実施

### サイバー安全推進担当について

- **ネット・スマホのトラブル相談窓口「こたエール」**
  青少年やその保護者、学校関係者を対象とした相談窓口。電話、メール、LINEで対応
- **ファミリeルール**
  都内の小学校から高校を中心に、インターネット上のトラブルや危険性、それらから身を守る防止策について出張講座を実施
- **SNSトラブル防止動画コンテスト**
  青少年のネットトラブル防止に関する知識習得、意識啓発を目的に作品を募集
- **リーフレット等の配布**
  ネット適正利用に資するため、学校の授業や家庭用として、都内の小学校から高校に配布
- **スマートフォン等の利用状況の調査**
  青少年の家庭等におけるインターネット、スマートフォン等の利用の実態や意識等について調査
- **メタバース教室**
  令和５年度新規事業。メタバースの発展に伴って、青少年を中心に適正利用について啓発

メタバース教室

# 「メタバース教室」開催結果について

R６．２．１５
東　　京　　都
生活文化スポーツ局

## 開催概要等

### 「メタバース教室」開催の経緯

・メタバースの知名度が向上していく中、既に青少年はオンラインゲームで体感。企業等においては活用が拡大している状況
・他方、市場調査においては、一定程度の認知状況が伺えるが、利用度はまだ低い
・インターネットやスマートフォンの利用については、低年齢化が進んでいる状況であり、青少年を巡る問題として、誹謗中傷や自画撮り被害、ネット依存等の問題が発生しており、メタバースでも同様の問題が起こり得る可能性
・メタバースの発展は一部の企業やゲームだけでなく、今後、私達の生活にも更に広がっていく可能性があり、国においても、研究会が発足し、課題整理に向けた検討を進めていく中、先駆的に青少年の適正利用の啓発に取り組む必要
・併せて、青少年を見守る立場である保護者についてもメタバースやその適正利用について啓発を行っていく

### 開催概要

・**開催年月日**　令和５年11月11日（土）16時00分から17時00分ころまでの間

・**開催方法（開催場所）** メタバースプラットフォーム「cluster」～バーチャル渋谷

・**参加対象**　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

・**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）、講師：山本啓史（ICT活用教育研究所）

メタバース教室

# 「メタバース教室」開催結果について



## 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

メタバースの基本的な知識や、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説明（約35分間）

### ■PART１：メタバースの有用性・利便性を学ぼう

・移動、視点切替、エモート機能、コメント入力方法、カメラ機能の基本操作について説明
・過去アメリカでリリースされたソフトウェアを実例として挙げることで、メタバースの歴史や、買い物や教育現場、ライブ、美術鑑賞などの活用事例について説明
・メタバースの市場規模の推移について、2030年には大きく拡大すると予想されているなど、単なるゲームではなく、私達の実生活に溶け込んでいく可能性

### ■PART２：メタバースを体験しよう

・バーチャル渋谷内にある迷路体験を活用し、メタバース空間を実体験
・５名１組のインスタンスで仕切られ、チャットやエモートでコミュニケーションを取りながら、迷路内にあるゴールへのヒントが隠されたクイズを解くことでゴールを目指す

メタバース教室

# 「メタバース教室」開催結果について

## 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

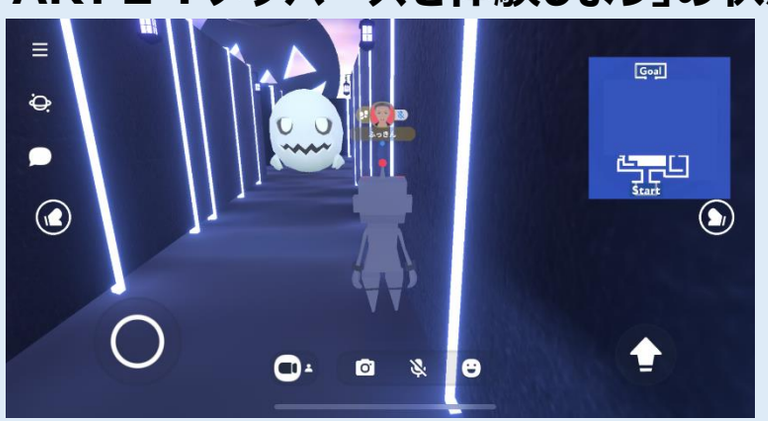
### ■「PART１：メタバースの有用性・利便性を学ぼう」の状況

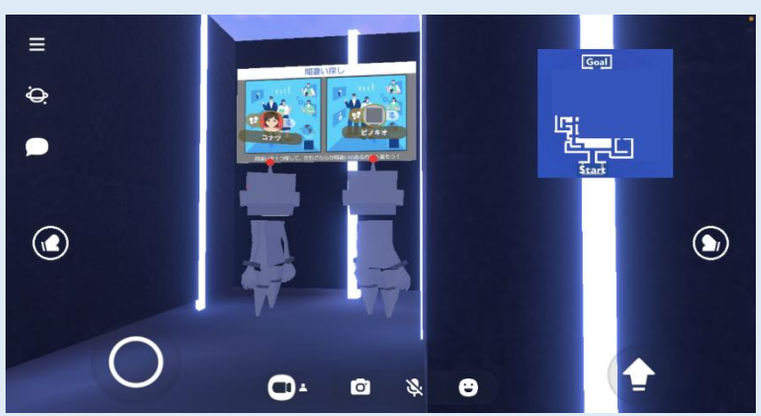






### ■「PART２：メタバースを体験しよう」の状況




メタバース教室

# 「メタバース教室」開催結果について

R６．２．１５
東　京　都
生活文化スポーツ局

## 第２部：メタバース上で起こり得る問題や対処法の紹介

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（約25分間）

### １　利用時間

■**長時間利用の悪影響について**
健康面（視力低下や睡眠時間の減少）や、勉強時間の減少といったデメリット

■**対処法**
親子で利用時間等についてのルール作りをするなどして、話し合うきっかけにしてもらう

### ２　お金のトラブル

■**課金について**
ゲーム上の高額アイテムの存在やPW等の情報が窃取されると不正請求に遭う可能性

■**対処法**
スマホ本体の設定状況の確認のほか、PW等の取り扱いに留意

### ３　アバター

■**なりすまし、のっとりの可能性**
「アバターを操作している人」と「アバター」が必ずしも同一ではない、自分のアバターが利用される可能性

■**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によるトラブル

■**対処法**
・アバターと操作している人を同一視しない等
・現実に会う場合には留意が必要

### ４　コミュニケーション

■**誹謗中傷**
誹謗中傷の危険性について例をあげて注意喚起

■**没入感について**
ファントムセンスやつきまとわれる不快感等を説明

■**対処法**
・アバター同士のコミュニケーションについて
・安全・安心なプラットフォームを利用

メタバース教室

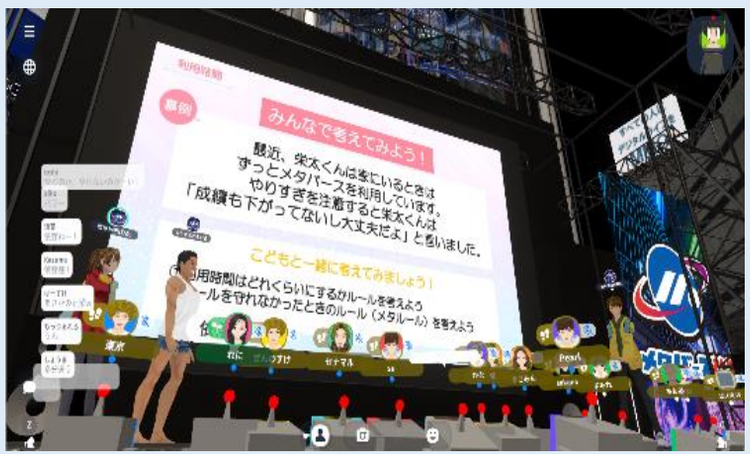
# 「メタバース教室」開催結果について

## 第２部：メタバース上で起こり得る問題や対処法の紹介

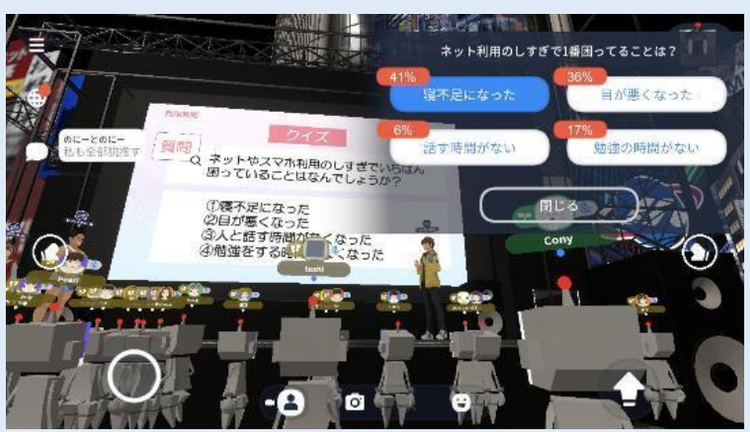
### 第２部　公演中の状況①




### 第２部　公演中の状況②




### 第２部　アンケート実施状況




### イベント終了時の状況



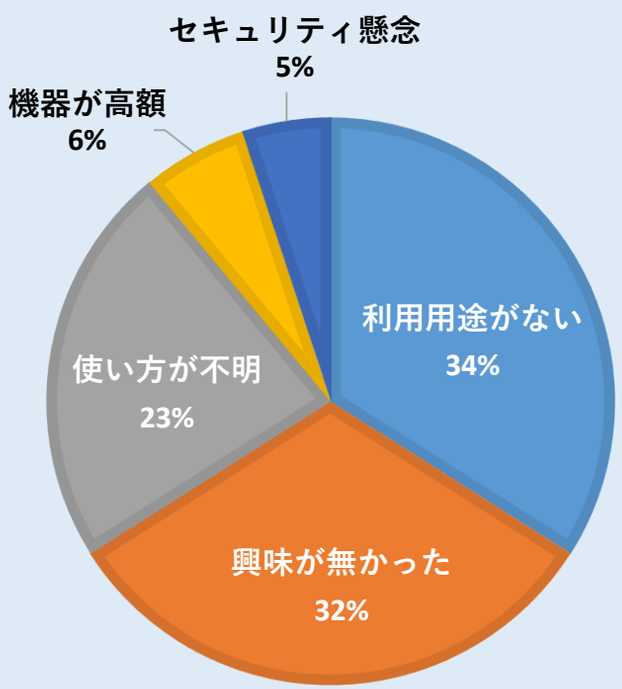

メタバース教室

# 「メタバース教室」開催結果について

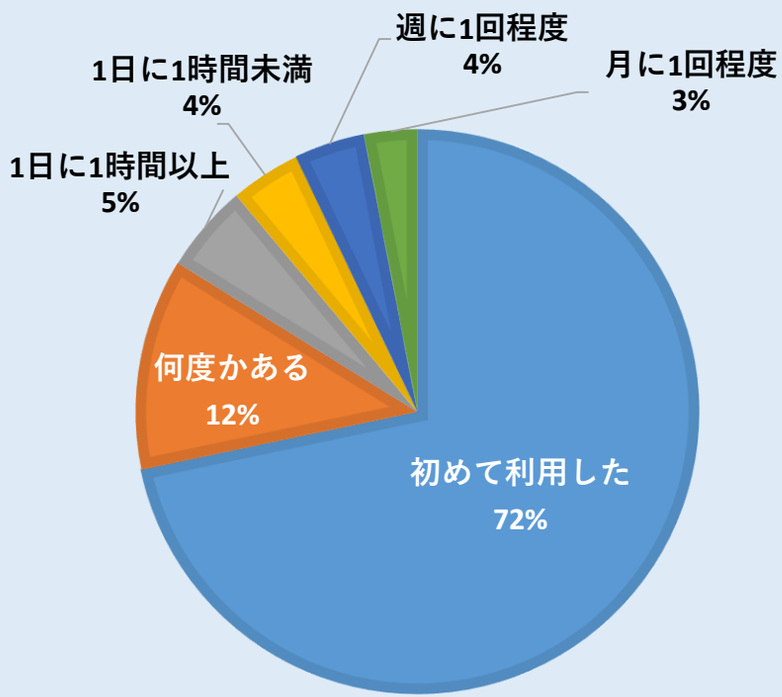
## アンケート集計結果（メタバース教室内）

### メタバースの利用状況について

【１】
メタバースを利用したことのない理由は




【２】
メタバースをどれくらい利用しますか

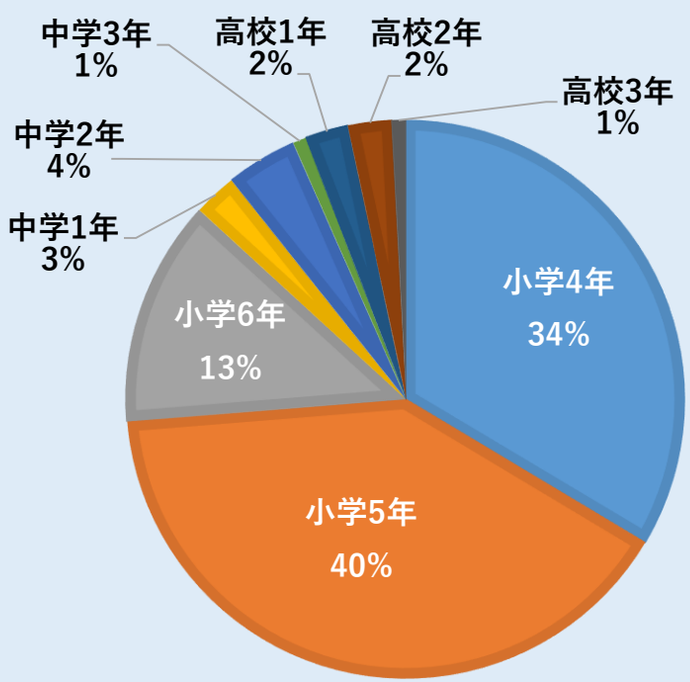


# 「メタバース教室」開催結果について

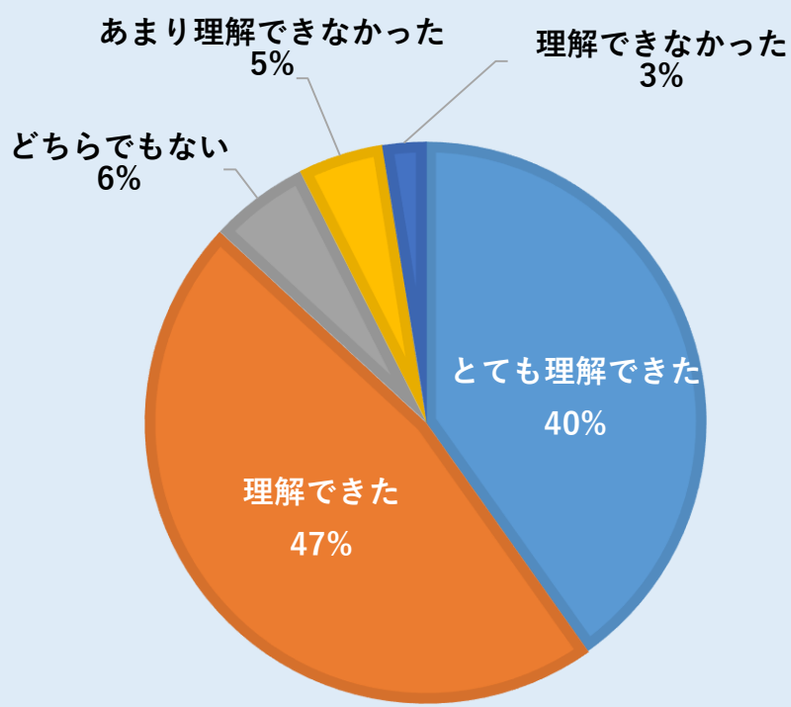
## アンケート集計結果（メタバース教室終了後、Google Formにて）

### メタバースの興味・関心、イベントの満足度

【１】
学年についてお聞かせください。



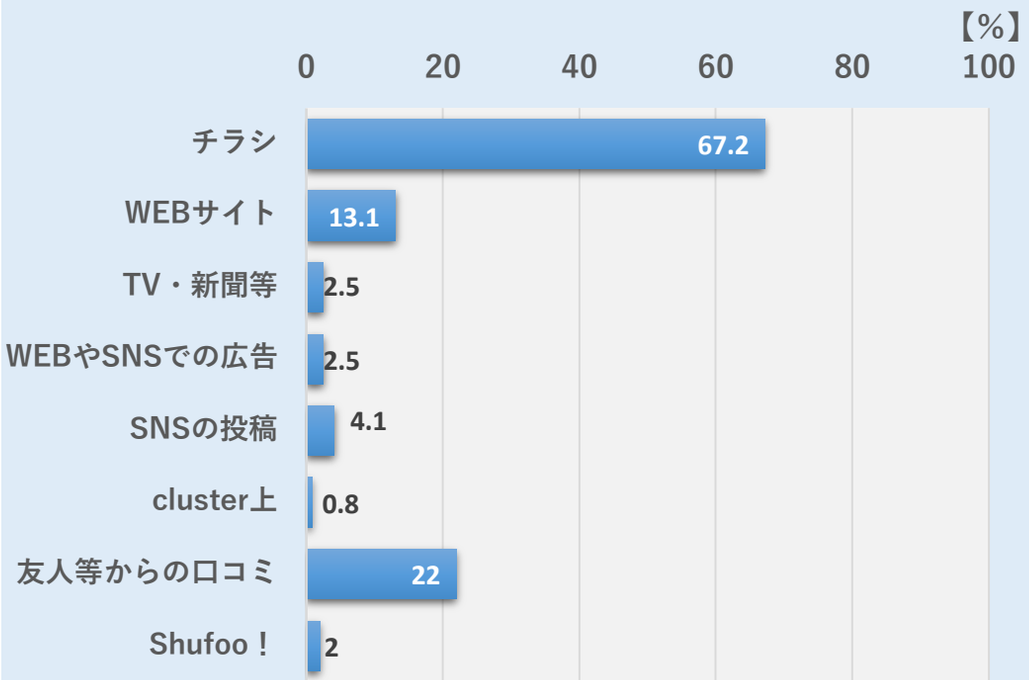

【２】
イベントでのメタバースの説明は理解できましたか



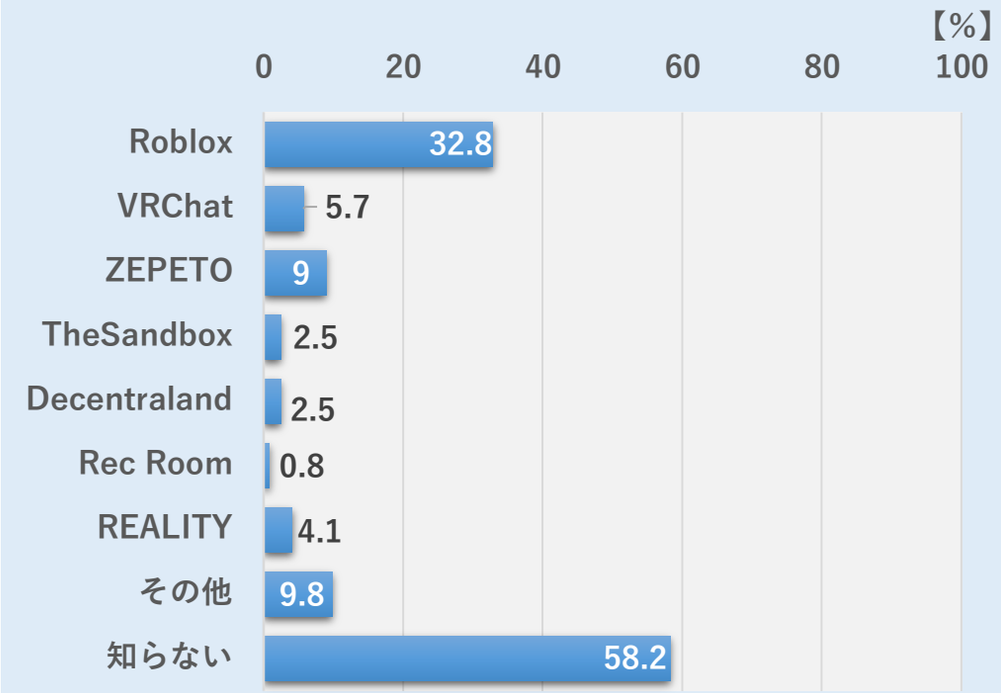
# 「メタバース教室」開催結果について

## アンケート集計結果（メタバース教室終了後、Google Formにて）

### 【３】
当イベントをどのように知りましたか。
【複数回答可】



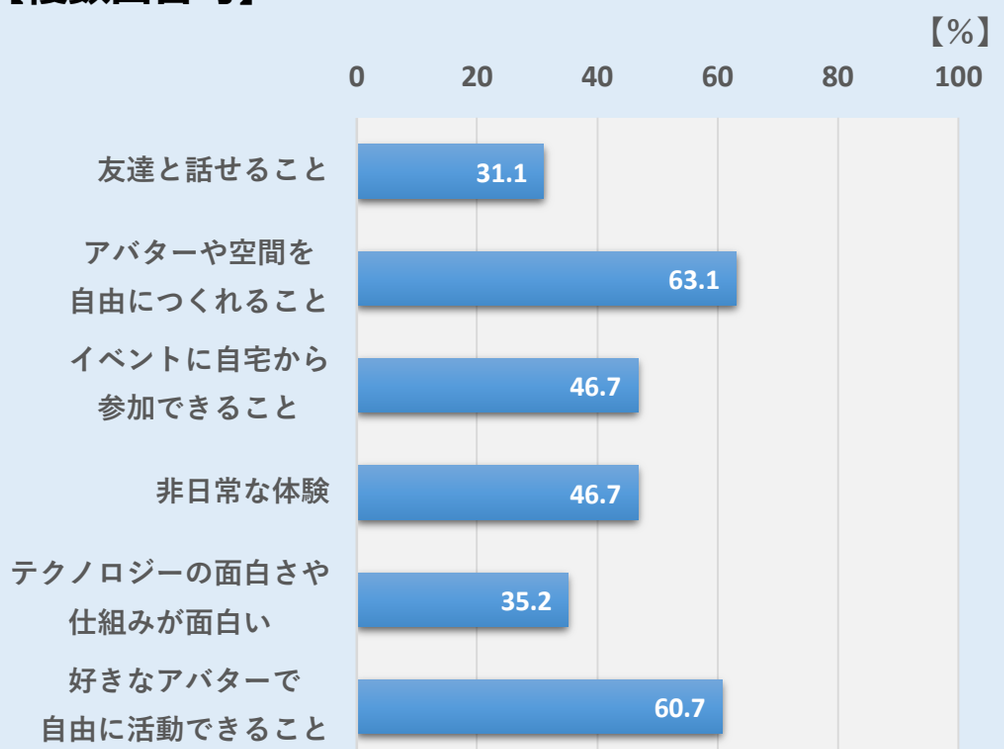

### 【４】
clusterの他に知っている、または利用したことのある、
メタバースサービスを教えてください【複数回答可】



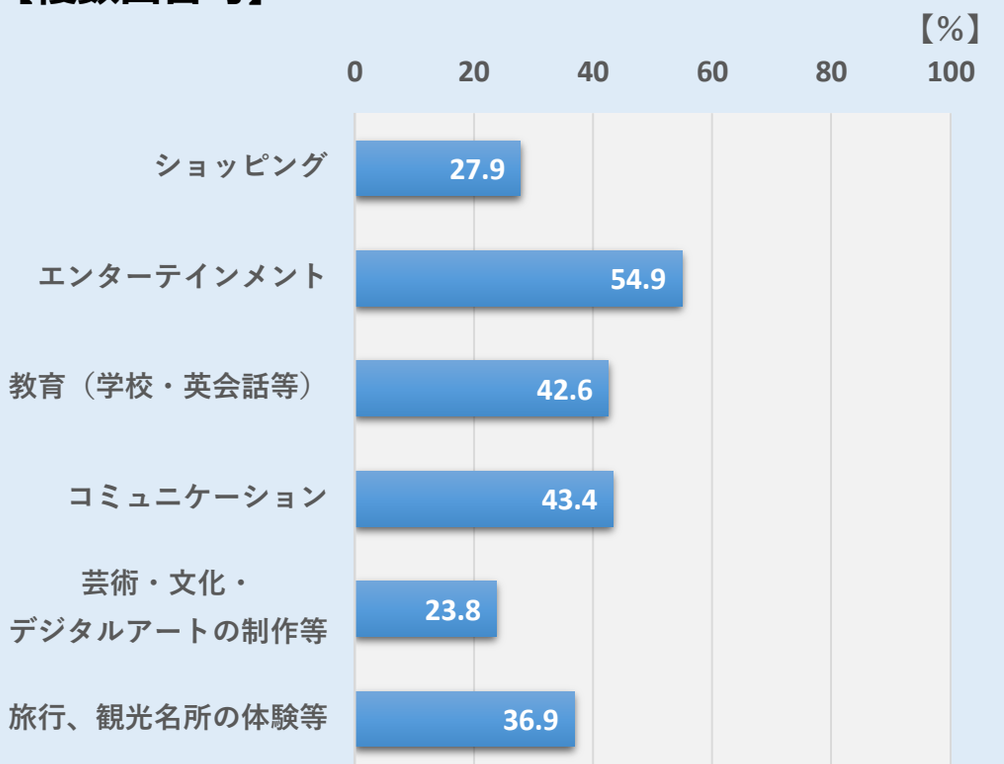
# 「メタバース教室」開催結果について

## アンケート集計結果（メタバース教室終了後、Google Formにて）

### 【５】
### メタバースを魅力と感じる要素は何ですか
### 【複数回答可】



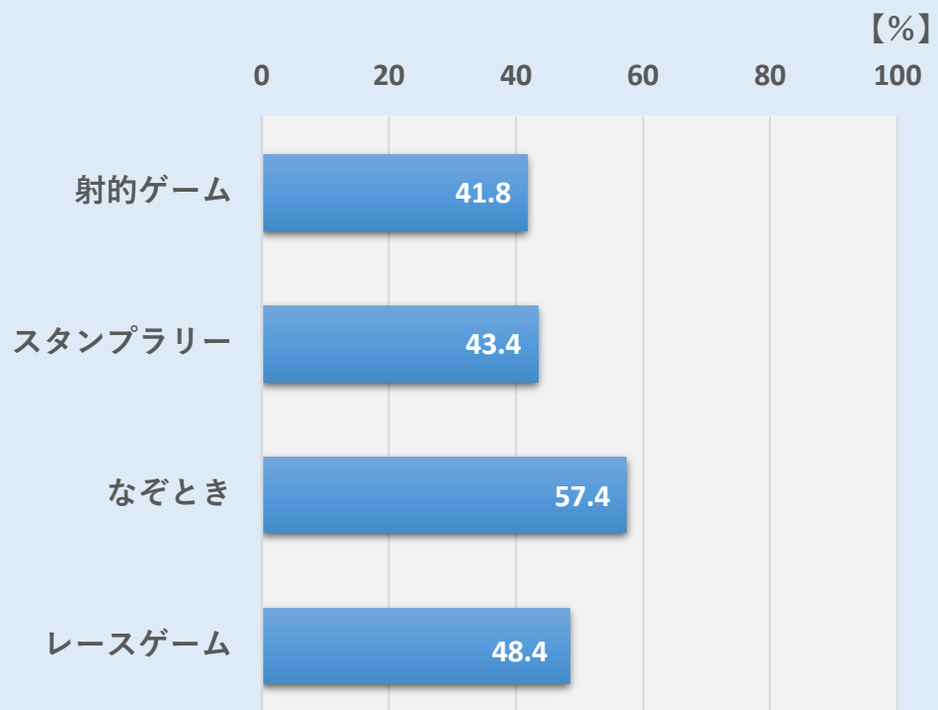

### 【６】
### どういった分野でメタバースを利用したいと思いますか
### 【複数回答可】



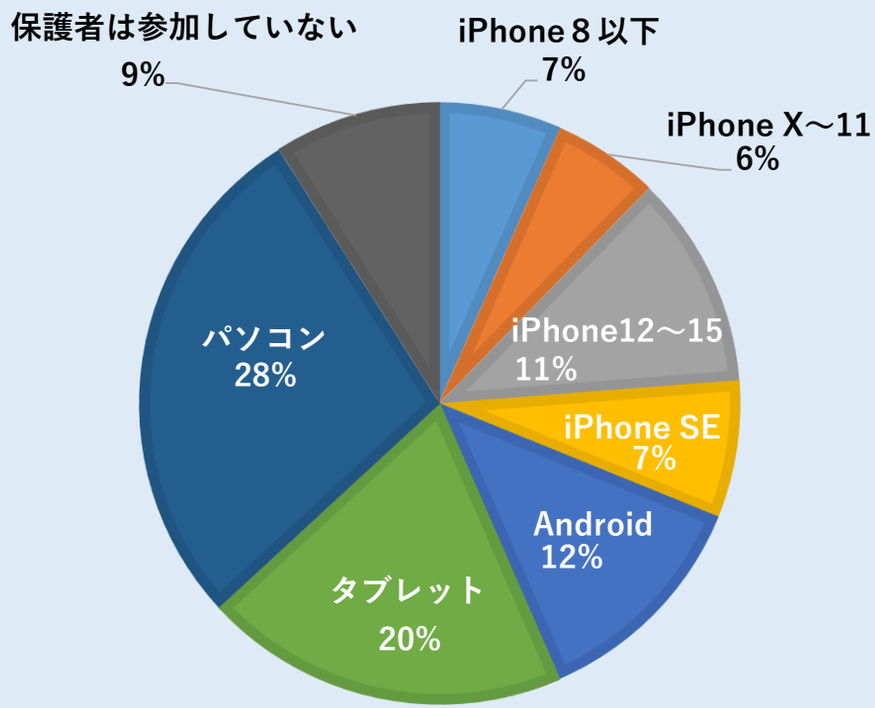
# 「メタバース教室」開催結果について

## アンケート集計結果（メタバース教室終了後、Google Formにて）

### 【７】
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だと思いますか【複数回答可】



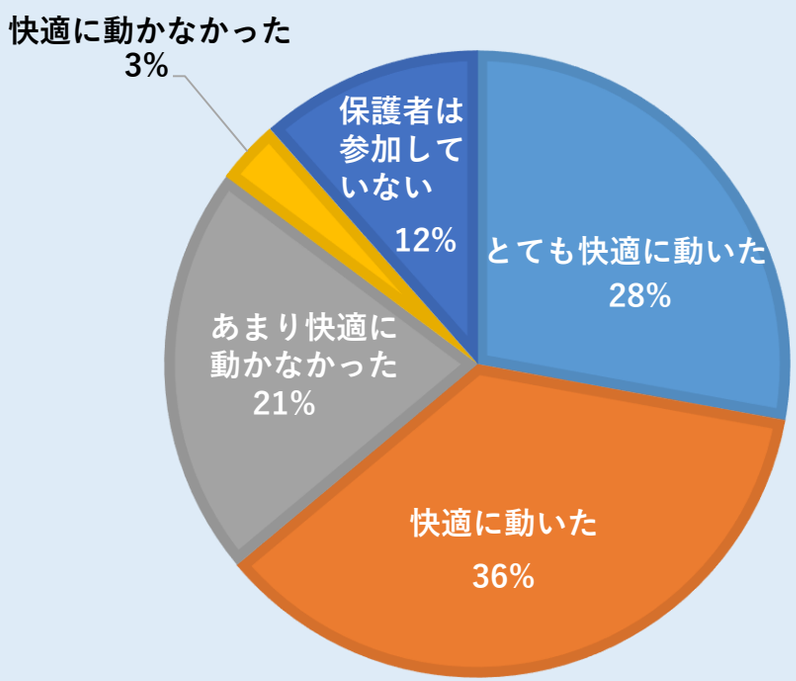

### 【８】
当イベントにご参加された端末について教えてください。



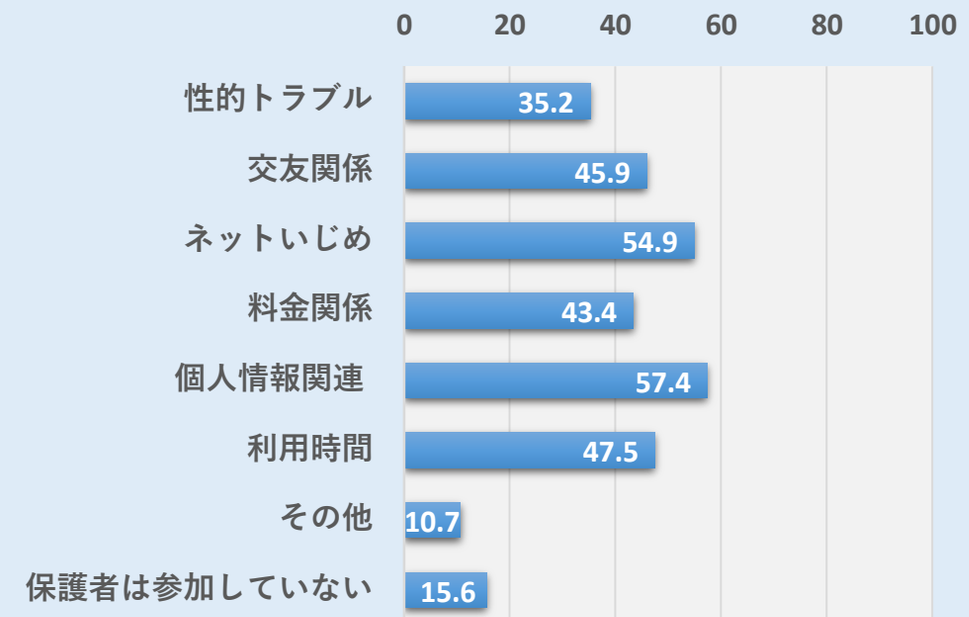
# 「メタバース教室」開催結果について

## アンケート集計結果（メタバース教室終了後、Google Formにて）

### 【９】
イベントでの端末の動作状況について教えてください。



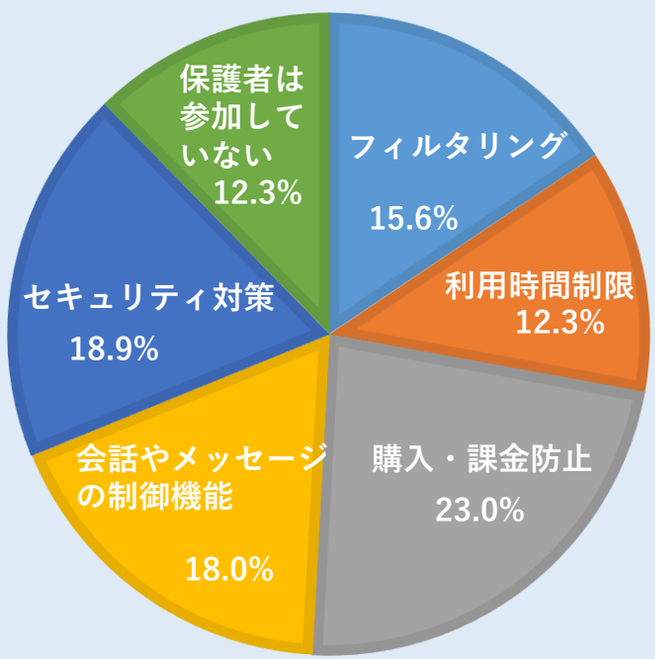

### 【10】
保護者の方に伺います。
子供のメタバースの利用で気になることはありますか
【複数回答可】



# 「メタバース教室」開催結果について

## アンケート集計結果（メタバース教室終了後、Google Formにて）

**【11】**
**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**



# 「メタバース教室」開催結果について



## 今後の課題、方向性

**【今後の課題】**

**○　メタバース教室の内容について**

- 参加対象は小学生から高校生の青少年とその保護者であり、幅広い。
- アンケートにおける理解度の設問では、一定程度「理解できた」という回答が得られた。
- 今後も青少年の目線に立ったわかりやすい内容で伝えていく

**○　メタバース教室の周知について**

- 今年度のメタバース教室は500アカウント（１アカウントについて、子供と親で２名を想定）を上限
  開催前においては、300超のアカウントの応募があったものの、実際の参加者は200アカウント程度
- 来年度のメタバース教室では、参加者を増やすための施策について、事業者との検討を進めていく

**【今後の方向性】**

**○　適正利用の啓発について**

- 国の研究会、メタバース事業者や関係団体等との連携、情報共有を図りながら、本事業について、
  引き続き青少年を中心とした適正利用の啓発に取り組んでいきたい。

メタバース教室