

令和6年度 姫路市大学発まちづくり研究事業
課題テーマ3「自由なテーマで行う研究」
採択研究テーマ

「地域力を育てる－地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てる－」

研究成果報告書

令和7年2月

姫路大学教育学部 大西雅子研究室

(大西雅子・栗本拓士・田畑蒼彩・田元大介・西村恵也)

令和 6 年度姫路市大学発まちづくり研究事業
課題テーマ 3「自由なテーマで行う研究」
採択研究テーマ

「地域力を育てる ―地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てる―」
研究成果報告書

令和 7 年 2 月
姫路大学教育学部 大西雅子研究室
(大西雅子・栗本拓士・田畑蒼彩・田元大介・西村恵也)

報告書目次

はじめに

- (1) ゼミの活動状況
- (2) 研究の背景と目的
- (3) 研究の方法
- (4) 対象者
- (5) 実施日程と内容
- (6) 活動実施と調査内容

おわりに 研究成果の概要と提案について

【参考資料】

1. VR 体験による調査用紙 内容意識調査実施における調査内容
 - 1 児童センター利用者用調査用紙(児童・生徒用)*¹⁾
 - 2 児童センター利用者用調査用紙(SNS、メタバースの利用等について保護者用調査用紙及び研究説明文書)*²⁾
 - 3 ひめじ若者サポートステーション用調査用紙(SNS、メタバースの利用等について実施前)*³⁾
 - 4 ひめじ若者サポートステーション用調査用紙(SNS、メタバースの利用等について実施後)*⁴⁾
 - 5 いきいき 100 歳体操参加者用調査用紙*⁵⁾
2. 集計結果
 - 1 児童センター利用者用調査 20240801(児童・生徒用)*⁶⁾
 - 2 児童センター利用者用調査 20250111(児童・生徒用)*⁷⁾
3. ちらし
 - 1 児童センター利用者用
 - 2 ひめじ若者サポートステーション用
 - 3 いきいき 100 歳体操参加者用
4. 活動記録及びプラットフォーム内記念撮影画像
 - 1 11/14 実施*⁸⁾
 - 2 11/21 実施*⁹⁾
 - 3 12/12 実施*¹⁰⁾
 - 4 12/19 実施*¹¹⁾
5. 研究説明文書
 - ・同意書(研究者保管用)(研究協力者保管用)
 - ・研究説明文書
 - ・飾磨児童センター利用者保護者宛て
 - ・ひめじ若者サポートステーション利用者宛て
 - ・「いきいき 100 歳体操」利用者の皆さまへ

はじめに

(1) ゼミの活動状況

本研究室では、臨床心理学的アプローチにより教育における子ども・子育て支援について主に学修を進めている。また、地域共生社会への実現に向けての地域課題についての研究を行っている。本研究においては、VR 空間上の「居場所」において世代間交流を実施することにより地域力が充実しないか？という観点から調査研究を実施した。

(2) 研究の背景と目的

本研究室では、平成 26 年度に「地域力を育てる子ども・保護者支援への取り組み」についての研究を姫路市政策研究として行い、また、平成 29 年度に「地域力を育てる—地域の求心力を高める地域の食卓—」大学発まちづくり研究助成事業において「地域力の充実」について研究を行った。これらの研究において、今後ますます「地域力」を高めていく必要性和その充実が求められるということがわかった。

平成 26 年度に実施した保護者に回答を求めたアンケート調査^{**1)}(N=1189)(複数回答)では、子育て・家事負担を軽減する地域力によるサービスとして利用したいサービスについて、希望の多かった放課後の時間帯に行われる希望するサービス上位 3 つは以下の通りであった。

- ・子どもの学習支援・指導---33%
- ・子どもの居場所---17%
- ・子どもと遊ぶ---16%

「子どもの学習支援・指導」、「子どもの居場所」、「子どもと遊ぶ」いずれの項目も、利用できるサービスがあれば子どもと接する時間に少し余裕が持てるのではないかと予測できる項目であった。

また、平成 26 年度に実施した子どもに回答を求めたアンケート調査^{**2)}(N=1110)(複数回答)では、子どもが帰宅後楽しみにしていることについて、希望が多かった項目の中に遊ぶ(テレビを見る、ゲームをする iPad、PC)も入っていたが、6 位に「寝る」(総回答数に対し 7%)が入っていたことを考えると、子どもが家で休む、寛ぐことを楽しみだと思っていると同時に、家で寛げているのかという課題が浮かび上がった。

こうしたニーズのあるサービスが提供されると子ども、保護者支援にもつながるのではないかということが想定される。

また、平成 26、29 年度の研究^{**1)}^{**2)}においても地域力を高めるために地域連携をどう図っていくのか、子ども・家庭・保護者・地域・大学をどのように繋げるのかという課題があった。マンパワーの確保、ボランティア要員をどう確保するかという課題を解決するシステムの構築が望まれるということが明らかであった。

そこで本研究において「居場所を VR 上で実現する」ことで地域共生社会の実現に向けた様々な地域連携できるのではないかと仮説を立て、コロナ禍を経てわれわれの生活に変化があったメタバース利用並びにバーチャルコミュニケーションの充実を図る試みを実施しその成果を検証することを目的とした。

明らかにしたいことは、メタバース活用によるバーチャルコミュニケーションの充実、社会活動へのきっかけ作り、メンタルヘルス・フィジカルヘルスの向上、そして地域連携の仕組みの充実である。

学生の活動が地域に対してどのように活用されることがよいのか、その仕組みを探りながら、本研究室では、平成 30 年より毎年、学生、地域包括支援センターとの共同で地域の困りごとに対してその改善につながる活動を行っております。セルフ・ネグレクト問題から生ずる「ゴミ屋敷」対応は、メンタルヘルス向上に向けたドッグセラピーの実施を行ってきた。いずれにしてもきっかけとしてのエンパワメントを目的として活動をおこなっている。

地域の抱える問題は様々であるが、コロナ禍を経て、コミュニケーションの在り方に変化が訪れている。対面によるコミュニケーションが制限される時期を経てバーチャルコミュニケーション力が必要となっている。また、バーチャルコミュニケーションに携わる時間が増え、コミュニケーションの質にも変化が生じている。AI 技術の発展とともに、こうした次世代コミュニケーション力をスキルアップする必要性が生じている。コミュニケーションの質の変化というのは、従来対人コミュニケーションで生じていた人間関係が、実際に対面で出会わなくとも形成されるということ、実際に会う時とは違う対人関係が形成され体感されるというように、バーチャルコミュニケーションの世界が実際のリアルコミュニケーションと共存するようになったということである。揶揄される側面もあるが、むしろ次世代コミュニケーションの到来と捉え、ポジティブに活用することが望まれる。

そこで、本研究では、テーマを「地域力を育てる—バーチャルコミュニケーション力を育てる—」として、「バーチャルファースト」時代におけるバーチャルコミュニケーション力を大学生のマンパワー、メタバースを活用することで、「我が事・丸ごと」地域共生社会実現を目指すという研究を行いたいと考える。

(3) 研究の方法

研究対象者事に VR 体験会を実施し意識調査を行う。

(4) 対象者

実施対象者として地域を構成する世代として、子ども、成人、高齢者という 3 つの世代について実施した。

具体的には各機関に調査研究依頼を行い実施した。

子ども世代については姫路市立飾磨児童センターにて協力いただいた。

成人世代についてはひめじ若者サポートステーションにて協力いただいた。

高齢者世代については灘包括支援センター実施「いきいき 100 歳体操」参加の方々にご協力いただいた。

(5) 実施日程と内容

実施日程と内容は以下のとおりである。

実施場所	実施日程	実施内容
飾磨児童センター	2024 年 8 月 1 日	VR 体験会①
	2025 年 1 月 11 日	VR 合同体験会①
いやさか苑	2024 年 7 月 26 日	VR 体験会①
	2024 年 8 月 2 日	VR 体験会②
	2024 年 8 月 9 日	VR 体験会③
	2024 年 8 月 23 日	VR 体験会④
	2024 年 8 月 30 日	VR 体験会⑤
	2025 年 1 月 11 日	VR 合同体験会①
ひめじ若者サポートステーション	2024 年 10 月 6 日	VR 研究説明会
	2024 年 11 月 7 日	VR 体験会①
	2024 年 11 月 14 日	VR 体験会②
	2024 年 11 月 21 日	VR 体験会③
	2024 年 12 月 5 日	VR 体験会④
	2024 年 12 月 12 日	VR 体験会⑤
	2025 年 1 月 11 日	VR 合同体験会
接続テスト	2024 年 12 月 19 日	3 か所をつないでの接続テスト

(6) 活動実施と調査内容

各活動先についての活動実施状況と調査内容について記す。

○姫路市立飾磨児童センターと協力して行う活動

VR 空間が新たな居場所として活用できるのかを念頭に置いて実際に VR 空間内にて活動を行った。児童・生徒の楽しみとしてはもちろん、多世代、地域の方との交流となるよう活動し、参加者の感想をもとに地域共生社会実現への一助となりうるのかを調査するものである。

◇活動及び調査場所

姫路市立飾磨児童センター内にて活動を行った。

◇調査活動内容

①VR 活動及び調査研究協力について飾磨児童センターに依頼、実施打合せ、会場等準備を行った。

・準備内容

VR 機器、Wi-Fi 環境等の準備、VR 機器を使用する際、各機器用にスペースが必要となるのでスペースの確認等。

②VR 空間、プラットフォーム内において活動を行った。

・実施日

2024 年 8 月 1 日 VR 体験会①

2025 年 1 月 11 日 VR 体験会②

- ・活動内容は以下の通りである。

〔8/1 VR 体験会①実施内容〕

1.挨拶、研究者紹介

2.本日の内容説明

- ・VR について
- ・VR 機器について、使用法について

3.VR 活動体験

・機器装着：参加人数に対して機器が 1 人 1 台ではないので、みんなで少しずつ使用する形式となる。

- ・機器使用方法レクチャー
- ・アプリ「Wander」体験：Google Map 内を体験するアプリ
- ・プラットフォーム「Cluster」内、「天王寺動物園」にて動物と触れ合う体験

4.活動の振り返り

- ・みんなで感想等を「絵日記」に記入(児童・生徒用参照)*1)

〔1/11 VR 体験会①実施内容〕

1.挨拶、本日の内容説明

・VR 活動を 3 か所(飾磨児童センター、ひめじ若者サポートステーション、いきいき 100 歳体操参加者)をつないで実施することについて

2.VR 活動体験

・機器装着：参加人数に対して機器が 1 人 1 台ではないので、みんなで少しずつ使用する形式となる。

- ・プラットフォーム「Cluster」内、「空中に絵を描く」にて空間に絵を描く。

3.休憩

4.3 か所を同時につなげる

- ・設定を行う
- ・プラットフォーム「Cluster」内、「ボートに乗る」にてボートに乗って移動し海の生き物と触れ合い、海に潜ったりする体験を行った。

5.振り返り

- ・みんなで感想等を「絵日記」に記入(児童・生徒用参照)*1)

③保護者へのアンケート調査

- ・研究調査した質問項目内容は以下の通りである。
- ・保護者への意識調査(保護者用調査用紙参照)*2)

○保護者用質問内容(記入式)

質問項目は以下のとおりである。

質問①SNS を利用していますか？

質問②お持ちの SNS アカウントについてお聞きします

質問③利用しているものにチェックをつけてください

質問④投稿を行っている SNS にチェックをつけてください

質問⑤SNS 疲れについて

質問⑥利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

質問⑦VR 用ヘッドセットをお持ちですか？

質問⑧VR、メタバースについて関心がありますか？

質問⑨VR 利用疲れについて

質問⑩ご意見等

④調査集計

◇児童・生徒実施内容

尚、感想についての文字起こしについては 原文 そのままに記載している、誤字の訂正なし。

◇実施日 2024 年 8 月 1 日 VR 体験会①

参加者は 11 名であった。総じて VR 活動が楽しい体験であったことが記されている。

(児童センター利用者用調査 20240801(児童・生徒用)参照)*6)

〔感想〕

・3 年生男子

たのしかったしおもしろかった

・3 年生男子

大きくなったら、自分も他の人に VR の楽しさを教えてあげたいです。

・3 年生女子

ヘッドセットをつけていろいろなくうかんをたのしめました。またしかまじどうセンターに来てください。

・4 年生男子

自分が V チューバーみたい。うでがえぐれていた。

・4 年生男子

本物のクニはみれなかったけど、ワニらしき物体は見えました。高速移動していると自分も動いているようにみえて、ちょっとフラッとなりました。(笑)

・5 年生男子

めったに行かないピザのしゃとうを見れたり、あんまり行かない動物園に行けたりするのが思しかったです。現実にはない旅館に行けたり、VR はすごいな～と思いました。

・6 年生女子

動物や周りの風景がとてもリアルですごかったです。他の人たちとも会えて面白かったです。

・6 年生女子

本当にその中に入ってるみたいに、リアルで、すごく綺麗かったです。VR の中で人に出会ったり、手を振ったりもできて、リアルでした。ゲームの世界だけでなく、げんじつもいけると知りました。

・6 年生女子

VR 体験はいるところはちがうのに、そこにいるかんかくになってびっくりしました。私の動きに合わせてうごいているのがびっくりしました。

・6 年生女子

初めて、VR 体験をして、なんかういているかんじだった。友達にも会えて、うれしかった。周りを見るだけじゃなくて、動いたり、手をふったりできた。自分がゲームの中に入って、実際動いていてふしぎだった。

・6 年生女子

のめり込んだ感じがすごかった。とてもリアルだった。人がういていて面白かった。

◇実施日 2025 年 1 月 11 日 VR 体験会②

参加者は 7 名であった。総じて 1 回目の感想と同じように VR 活動が楽しい体験であったことが記されている。

(児童センター利用者用調査 20250111(児童・生徒用)参照)*7)

〔感想〕

・4 年生

VR たいけんをして思った事は二つあります。

一つ目は家でお絵かきをしたりビールを入れたりしたしてたのしかった。二つ目は海をたいけんしてクジラとかにじとか船に乗ってうんてんしてたのしかったです。

またしたいです。今日はありがとうございました。

・4 年生

船にのったりして、ふしぎな感じでした。絵を描いたり VR で、できてとても楽しくてよかったです。

・4 年生

楽しかったから、VR ができるゴーグルを誕生日に頼もうと思いました。

・5 年生

みんなたくさん人がいて楽しかったし海もきれいで面白かったです。またやってみたいし、いい体験になったと思います。けしきがとても綺麗でびっくりしました。

知らない人でも会話ができるから、仲良くできるのが楽しかったです。

・6年生

VRを体験してみて、今の日本の技術がこんなにもすすんでいるとびっくりしました。海のかんじやふんいきが実現でいっているような感かくてすごく楽しかったです。1番さいしょのお絵書きのときも、バグったりせずしっかりとしたせんがかけて、すごくよかったです。また「VR」を体験したいなあと思いました。

・6年生

船に乗っているときに、本当に乗っているようなかんじがして、楽しかったです。上を見たときに、空にくじらの形の雲があって、びっくりしました。絵をかいたときに、自分が想像しているように、しっかりかけて、すごかったです。またやりたいです。

・6年生

とても海がきれいでした。ゴーグルをつけただけで別世界にいけることがとてもすごいと思いました。ちがう場所にいる人と会話ができて楽しかったです。お絵書きを部屋の中で自由にぐるぐる書き回れて、とても楽しかったです。またやってみたいです。

○保護者用質問内容(無記名式)

(児童センター利用者用調査用紙(保護者用調査用紙)参照)*2)

◇集計結果

回答数は1であった。

質問①SNSを利用していますか？

・利用している(主に投稿と閲覧)との回答が得られた。

質問②お持ちのSNSアカウントについてお聞きします

・公開アカウント、プライベートアカウント(鍵アカ)を持つてるとの回答が得られた。それぞれの特性に応じて使い分けていると考えられる。

質問③利用しているものにチェックをつけてください

・LINE, instagram, facebook, X(twitter), TikTok, REALITY, その他、これら全てのアカウントを使用しているという回答が得られた。

質問④投稿を行っているSNSにチェックをつけてください

・instagram, X(twitter)という回答が得られた。

質問⑤SNS疲れについて

・SNS疲れを感じたことがあるとの回答が得られた。

質問⑥利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

・REALITY, その他との回答が得られた。

質問⑦VR用ヘッドセットをお持ちですか？

・持っていないとの回答が得られた。

質問⑧VR、メタバースについて関心がありますか？

・関心があるとの回答が得られた。

質問⑨VR利用疲れについて

・利用していないとの回答が得られた。

質問⑩ご意見等

様々なサービスを利用(利用)できるメリットの説明と合わせて、具体的な事例を織り混ぜた子供たちに向けての危険性や、犯罪を犯さないようにする(加担しないための)取り組み、説明などを実施していただけると嬉しいです。自宅でも親の立場からSNS利用のメリットデメリットを話したり、子供の携帯端末を確認して周囲アドバイスをしていますが、年頃になると親より第三者の方のお話を真面目に聞きそう

なので。学校の授業でもライブの方を招いて、そういったメタバース等の体験委員会等あれば楽しそうです。外部講師を招いたメタバース講習会があれば良いと思います。

○ひめじ若者サポートステーションと協力して行う活動

◇活動及び調査場所

ひめじ若者サポートステーション内にて活動を行った。

◇調査活動内容

①VR 活動及び調査研究協力についてひめじ若者サポートステーションに依頼、実施打合せ、会場等準備を行った。

・準備内容

VR 機器、Wi-Fi 環境等の準備、VR 機器を使用する際、各機器用にスペースが必要となるのでスペースの確認等。

②VR 空間、プラットフォーム内において活動を行った。

③実施日

2024 年 10 月 6 日 VR 説明会
2024 年 11 月 7 日 VR 体験会①
2024 年 11 月 14 日 VR 体験会②
2024 年 11 月 21 日 VR 体験会③
2024 年 12 月 5 日 VR 体験会④
2024 年 12 月 12 日 VR 体験会⑤
2025 年 1 月 11 日 VR 合同体験会

・活動内容は以下の通りである。

〔10/6 実施：研究説明会〕

- 1.挨拶、研究者紹介
- 2.本日の内容説明
 - ・研究説明
 - ・VR について
 - ・VR 機器を使ったデモンストレーション

〔11/7 実施①〕

- 1.挨拶、研究者紹介
- 2.本日の内容説明
 - ・研究協力依頼、チェックシート記入等
 - ・VR について
 - ・VR 機器について、使用法について

3.VR 活動体験

・機器装着：参加人数に対して機器が 1 人 1 台ではないので、みんなで少しずつ使用する形式となる。

- ・機器使用方法レクチャー
- ・アプリ「Wander」体験：Google Map 内を体験するアプリ

4.活動の振り返り

- ・質問等

〔11/14 実施②〕

- 1.挨拶
- 2.本日の内容
 - ・VR の一通りの操作
 - ・YouTube 360 度の体験、「Cluster」の体験
 - ・クラスターフレンド登録
 - ・クラスターでロビーからドームへ移動
 - ・メンバーとともに写真撮影*8)

3.活動の振り返り

〔11/21 実施③〕

- 1.挨拶
- 2.本日の内容
 - ・「Cluster」のお絵かきワールド体験
 - ・YouTube 360 動画体験、各自で検索
 - ・「Cluster」の温泉ワールド体験
 - ・記念撮影^{*9)}
- 3.活動の振り返り

〔12/5 実施④〕

- 1.挨拶
- 2.本日の内容
 - ・「Cluster」のワールド大阪市動物園
 - ・「VR Chat」でのお題をテーマに話す
 - ・記念撮影
- 3.活動の振り返り

〔12/12 実施⑤〕

- 1.挨拶、内容説明
- 2.本日の内容
 - ・「Cluster」のワールド大阪市動物園
 - ・「VR Chat」で神社のフィールドに移動
 - ・記念撮影^{*10)}

〔12/19 接続テスト〕

- ・通信状況確認
 - ・記念撮影^{*11)}
- 3.活動の振り返り
 - ・チェックシート記入等
 - 4.5 回の活動終了の挨拶

〔1/11 合同体験会実施〕

- 1.挨拶、本日の内容説明
 - ・VR 活動を 3 か所(飾磨児童センター、ひめじ若者サポートステーション、いきいき 100 歳体操参加者)をつないで実施することについて
- 2.本日の内容
 - ・アバターの選択、各自でカスタマイズする
- 3.休憩
- 4.3 か所を同時につなげる
 - ・設定を行う
 - ・プラットフォーム「Cluster」内、「ボートに乗る」にてボートに乗って移動し海の生き物と触れ合い、海に潜ったりする体験を行った。
- 5.振り返り
 - ・感想記入
 - ・チェックシート記入

③調査集計

◇活動事前質問項目は以下のとおりである。

- 質問①SNS を利用していますか？
- 質問②お持ちの SNS アカウントについてお聞きします
- 質問③利用しているものにチェックをつけてください
- 質問④投稿を行っている SNS にチェックをつけてください
- 質問⑤SNS 疲れについて

質問⑥ネットゲームを利用していますか？

質問⑦AI 音声を利用したアプリの利用をしたことがありますか？

質問⑧お気に入り登録をしている Vtuber はいいますか？

質問⑨VR、メタバースについて関心がありますか？

質問⑩利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

質問⑪VR 用ヘッドセットをお持ちですか？

質問⑫VR 利用疲れについて

質問⑬バーチャルコミュニケーションについてお聞きします。バーチャル上のコミュニケーション(ネットワークゲームや SNS、VRなどを介したコミュニケーション)について興味関心がありますか？

質問⑭バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う

質問⑮バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である

質問⑯コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う

質問⑰バーチャルコミュニケーションについてあなたが思うことやこのようになれば利用しやすいなどのご意見があればご記入ください。

◇集計結果

回答数は 11 であった。

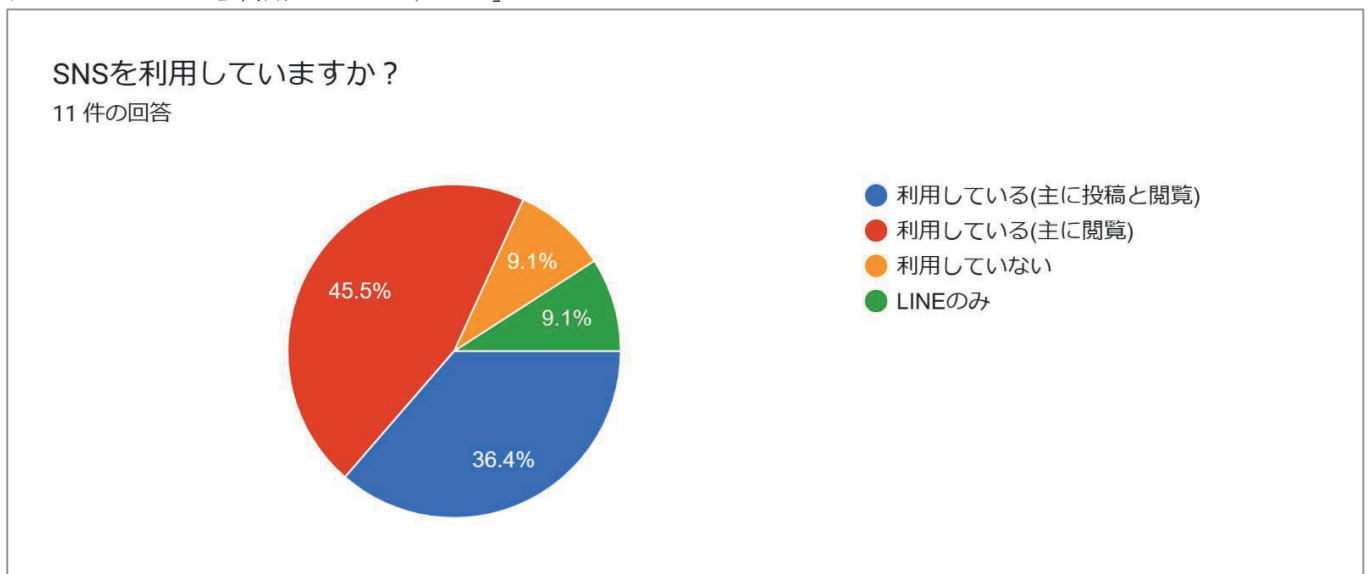
男性 8 名女性 3 名

平均年齢は 29.1 歳±3.5

質問①「SNS を利用していますか？」

・利用している(主に投稿と閲覧)との回答が得られた。投稿と閲覧を行っている方は約 8 割となっている。

グラフ 1：「SNS を利用していますか？」



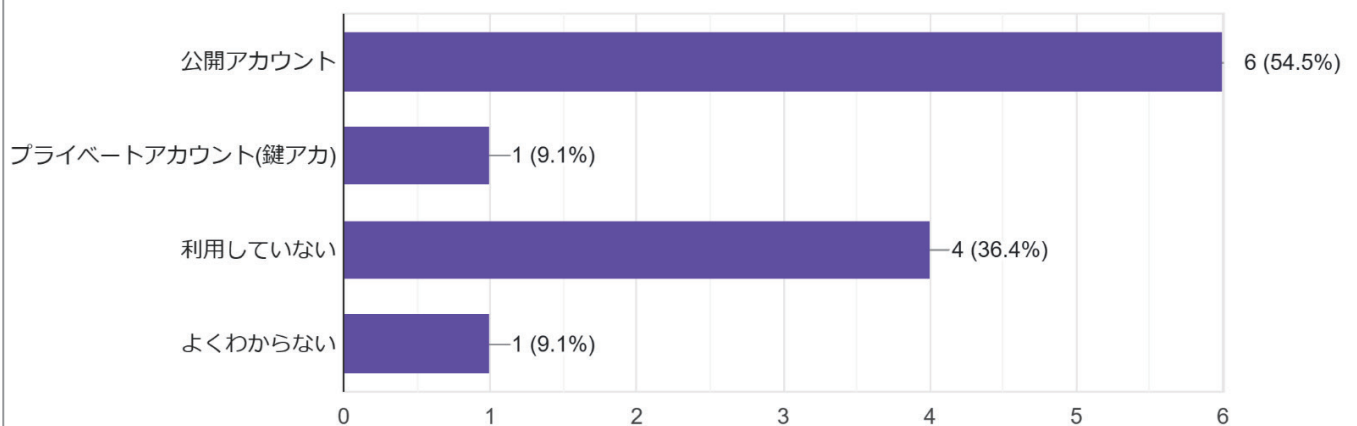
質問②「お持ちの SNS アカウントについてお聞きします」

・アカウントを持っている人の多くは公開アカウントとなっていることが分かった。

グラフ 2：「お持ちの SNS アカウントについてお聞きします」

お持ちのSNSアカウントについてお聞きます

11件の回答



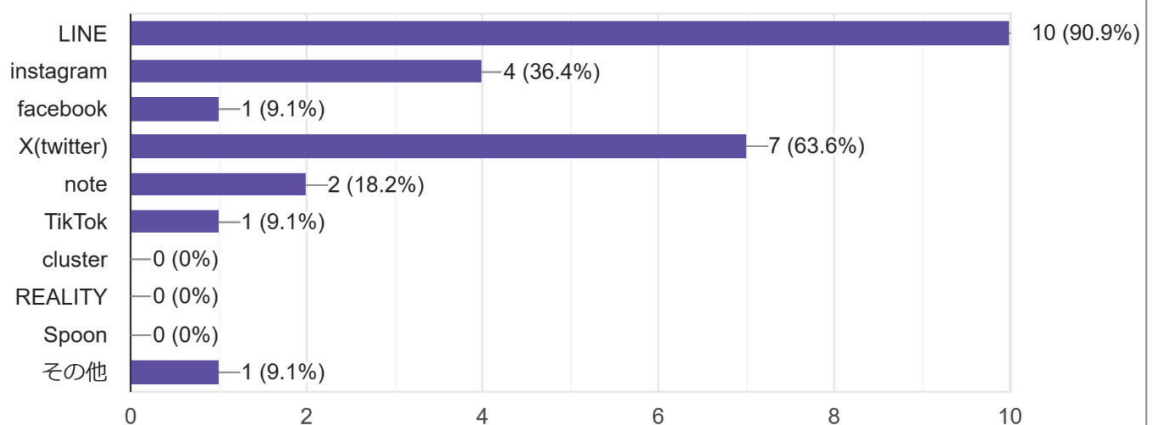
質問③「利用しているものにチェックをつけてください(複数回答)」

・LINE, instagram, facebook, X(twitter), note, TikTok, REALITY, note その他、これら全てのアカウントを使用しているという回答が得られた。特に LINE, X(twitter)の利用者が多く、LINE は約 9 割が利用していることがわかった。

グラフ 3: 「利用しているものにチェックをつけてください」

利用しているサービスにチェックをつけてください

11件の回答



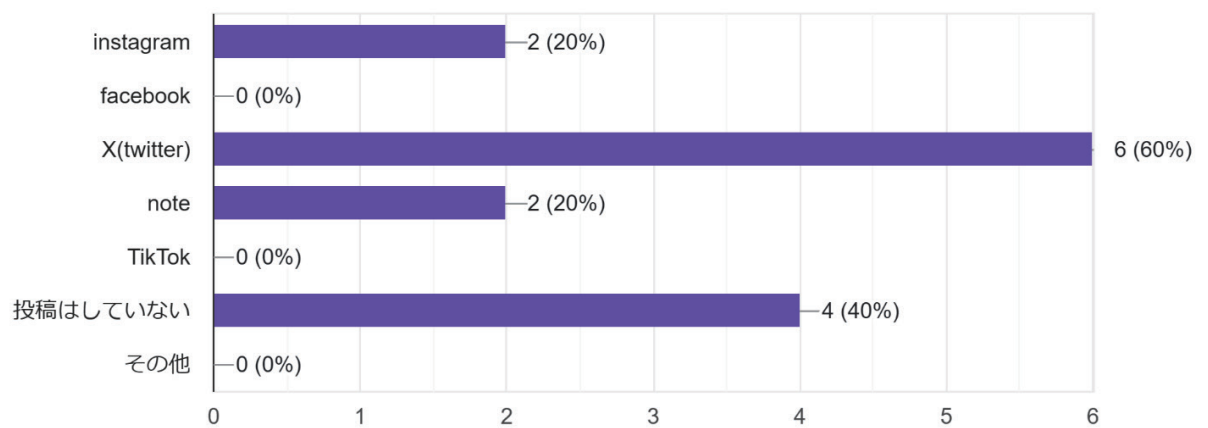
質問④「投稿を行っている SNS にチェックをつけてください」

・東京では X(twitter)を利用している方が 6 割、また投稿をしていない方は 4 割であった。

グラフ 4: 「投稿を行っている SNS にチェックをつけてください」

投稿を行っているSNSにチェックをつけてください

10 件の回答



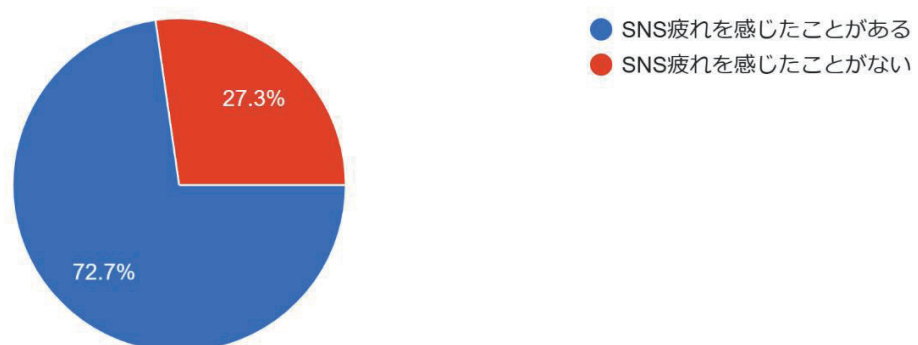
質問⑤「SNS 疲れについて」

- ・ SNS 疲れを約 7 割の方が感じたことがあるとの回答が得られた。

グラフ 5：「SNS 疲れについて」

SNS疲れについて

11 件の回答



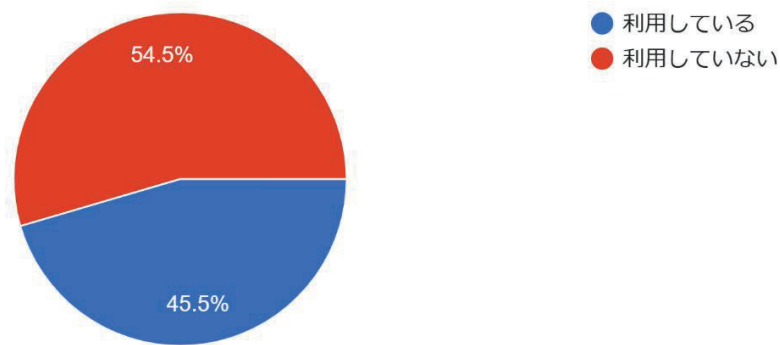
質問⑥「利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください」

- ・ 約 5 割超えの方がネットゲームを利用しているとの回答が得られた。

グラフ 6：「ネットゲームを利用していますか？」

ネットゲームを利用していますか？

11 件の回答



質問⑦「AI 音声を利用したアプリの利用をしたことがありますか？」

・利用したことがある方は 4 割弱となり、AI による音声アプリについて知らないという方が 4 割強との回答が得られた。

グラフ 7：「AI 音声を利用したアプリの利用をしたことがありますか？」

AI 音声を利用したアプリの利用をしたことがありますか？

11 件の回答



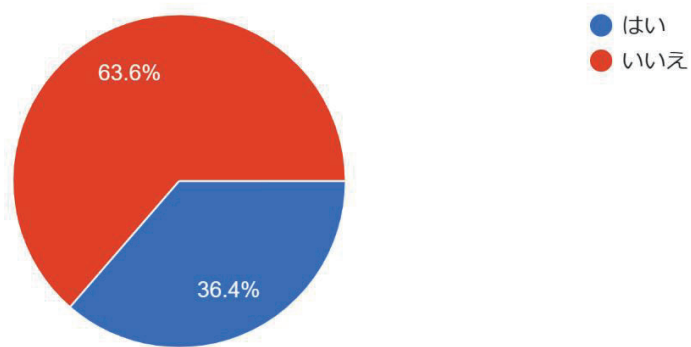
質問⑧「お気に入り登録をしている Vtuber はいますか？」

・お気に入り登録をしている Vtuber がいる方は 4 割弱であった。

グラフ 8：「お気に入り登録をしている Vtuber はいますか？」

お気に入り登録をしている Vtuberはいますか？

11 件の回答



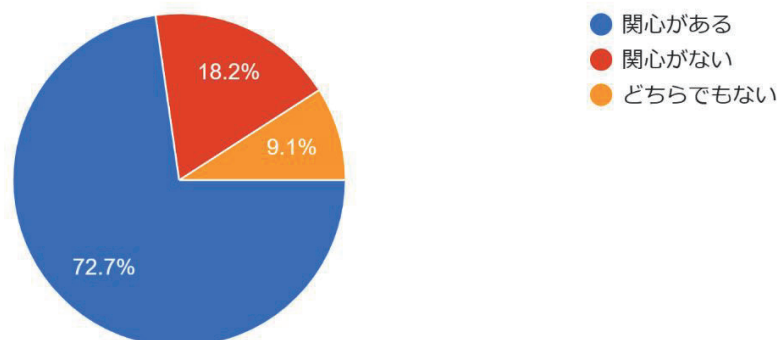
質問⑨「VR、メタバースについて関心がありますか？」

- ・ VR、メタバースについて関心があると回答した方は約 7 割となった。

グラフ 9：「VR、メタバースについて関心がありますか？」

VR、メタバースについて関心がありますか？

11 件の回答



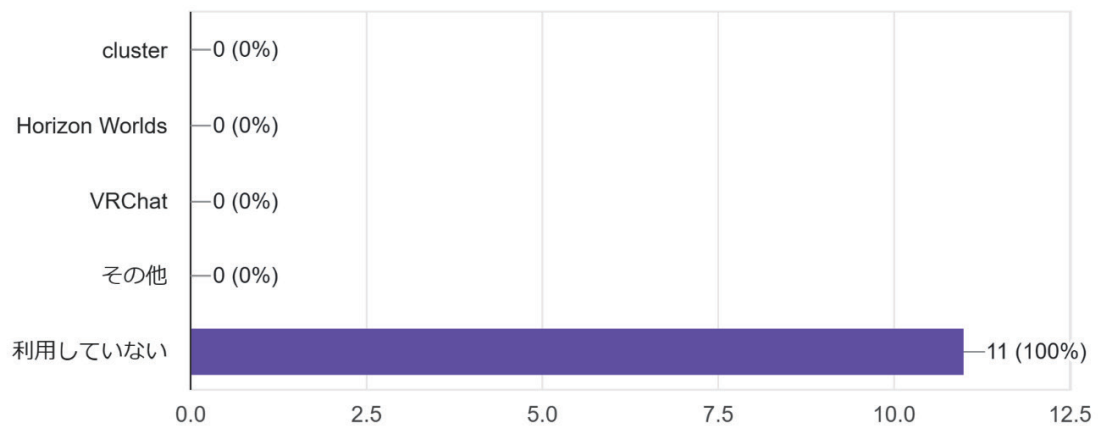
質問⑩「利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください」

- ・ 利用していないとの回答が得られた。

グラフ 10：「利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください」

利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

11 件の回答



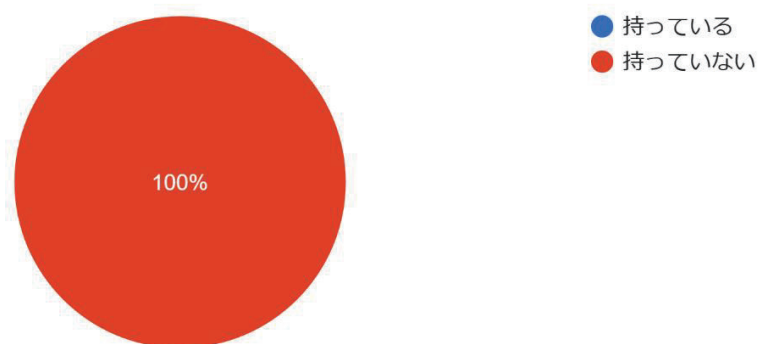
質問⑪「VR 用ヘッドセットをお持ちですか？」

- ・持っていないとの回答が得られた。

グラフ 11：「⑪VR 用ヘッドセットをお持ちですか？」

VR用ヘッドセットをお持ちですか？

11 件の回答



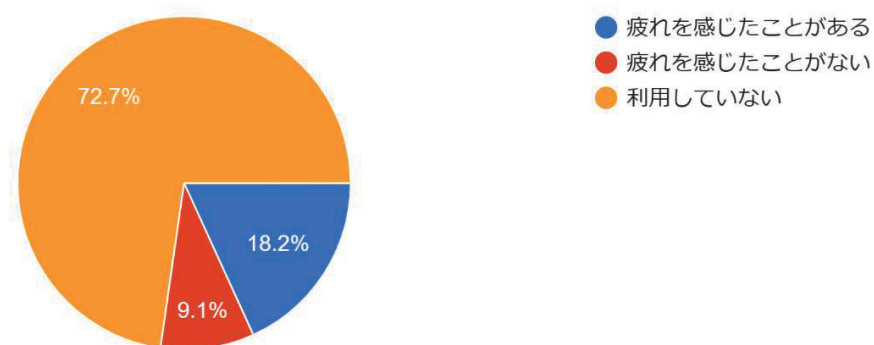
質問⑫「VR 利用疲れについて」

- ・VR 疲れを体感する方はおられることが分かった。

グラフ 12：「VR 利用疲れについて」

VR利用疲れについて

11 件の回答



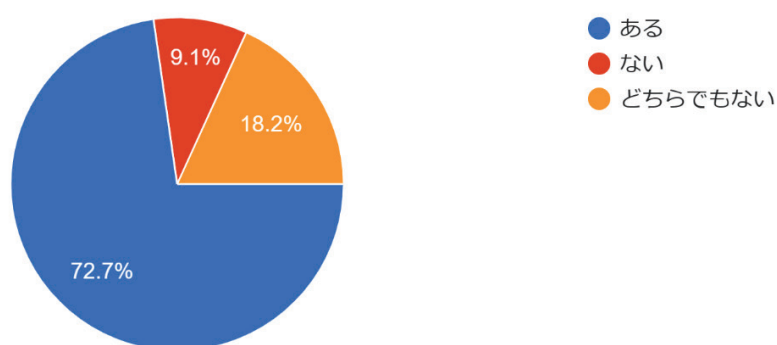
質問⑬「バーチャルコミュニケーションについてお聞きします。バーチャル上のコミュニケーション(ネットワークゲームや SNS、VRなどを介したコミュニケーション)について興味関心がありますか？」

・あると回答した方が 7 割を超えた。

グラフ 13：「バーチャル上のコミュニケーションについて興味関心がありますか？」

バーチャルコミュニケーションについてお聞きしま...ニケーション)について興味関心がありますか？

11 件の回答

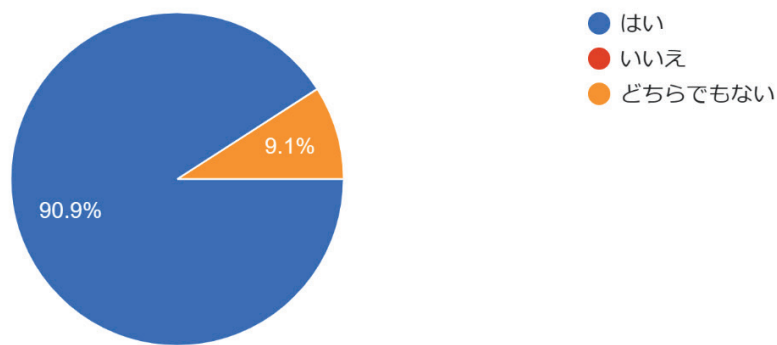


質問⑭「バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う」

・バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思うと回答をした方が 9 割であった。

グラフ 14：「バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う」

バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う
11 件の回答

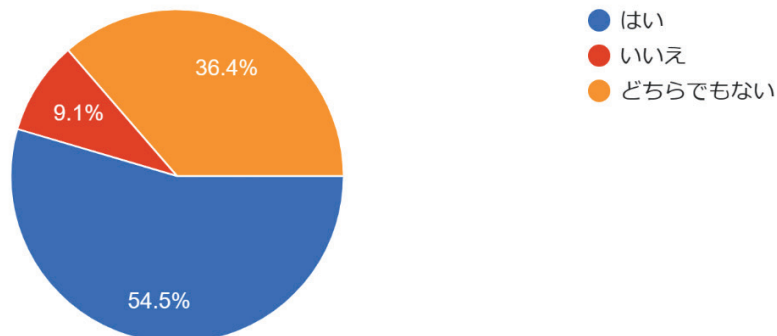


質問⑮「バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である」

- ・バーチャルコミュニケーションについてその利用について慎重と考える方が約半数を占めた。

グラフ 15：「バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である」

バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である
11 件の回答

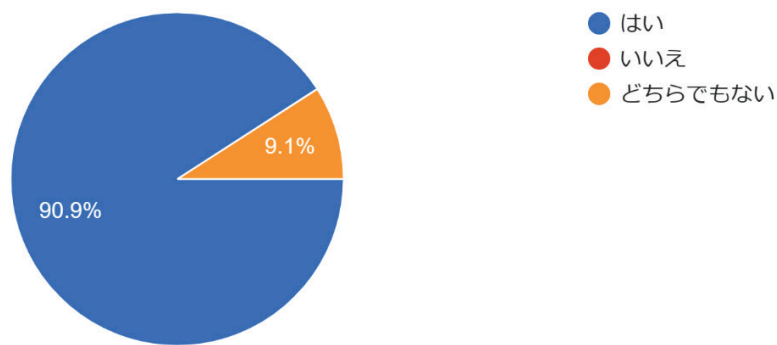


質問⑯「コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う」

- ・バーチャルコミュニケーションが発展が好ましいと考える方は 9 割に上った。

グラフ 16：「コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う」

コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う
11 件の回答



質問①⑦「バーチャルコミュニケーションについてあなたが思うことやこのようになれば利用しやすいなどのご意見があればご記入ください。」

・いただいたご意見は以下のものであった。使用する機器装着や使用感向上があるとよりスムーズに交流ができることを期待する意見があった。また、アバターを介しての会話については肯定的な意見があった。

- ・VR酔いがなくなれば接客的に利用する人が増えるはず
- ・対面での人間関係では本音が言えないことがほとんどなので、バーチャルコミュニケーションで発散できる場というのは重要だと思う。現実の人間関係からは切り離されたものが好ましい。
- ・機器の値段が高い、ゴーグルが重い

③調査集計

◇事後質問項目は以下のとおりである。

質問①VR、メタバースについて関心がありますか？

質問②利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

質問③VR用ヘッドセットをお持ちですか？

質問④利用疲れについて

質問⑤VR酔いについて

質問⑥VR体験会の感想をお書きください

質問⑦バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う

質問⑧バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である

質問⑨コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う

質問⑩バーチャルコミュニケーションについてあなたが思うことやこのようになれば利用しやすいなどのご意見があればご記入ください

◇集計結果

回答数は6であった。

男性3名女性3名

平均年齢は27.8歳±3.3

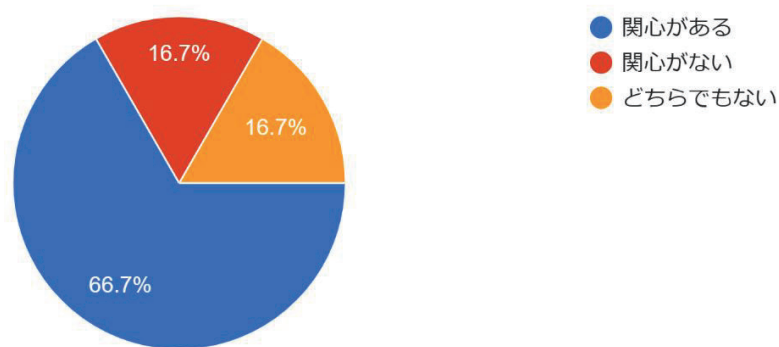
質問①「VR、メタバースについて関心がありますか？」

- ・VR、メタバースについて関心がある方は6割を超えていることが分かった。

グラフ17：「VR、メタバースについて関心がありますか？」

VR、メタバースについて関心がありますか？

6 件の回答



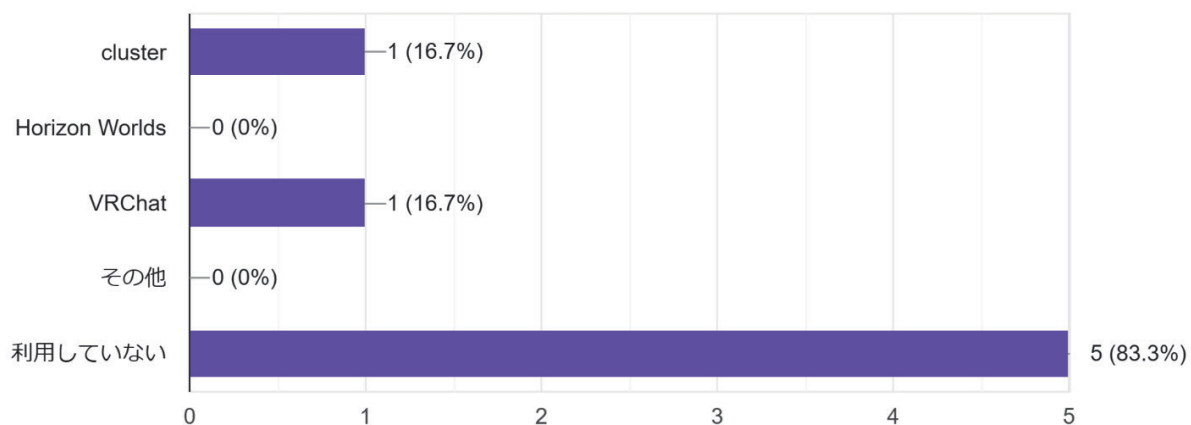
質問②「利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください」

・こちらの回答は今回の活動しているプラットフォームにチェックを入れた回答者がいたと思われる。
(自宅で VR 機器を所有している回答者がいないため)

グラフ 18：「利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください」

利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

6 件の回答



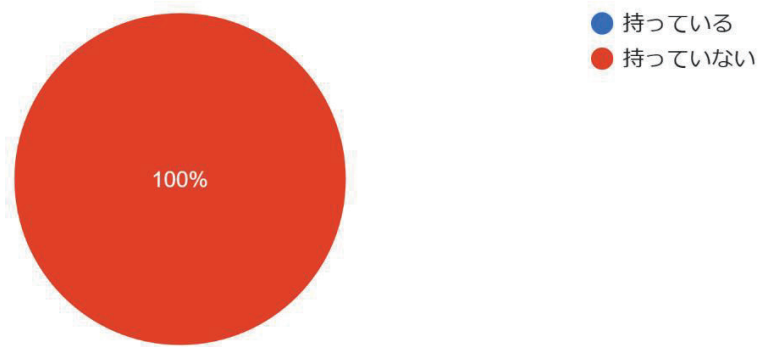
質問③「VR 用ヘッドセットをお持ちですか？」

・VR 活動を行ってきたが機器を所持した被験者はいないことが分かった。

グラフ 19：「VR 用ヘッドセットをお持ちですか？」

VR用ヘッドセットをお持ちですか？

6 件の回答



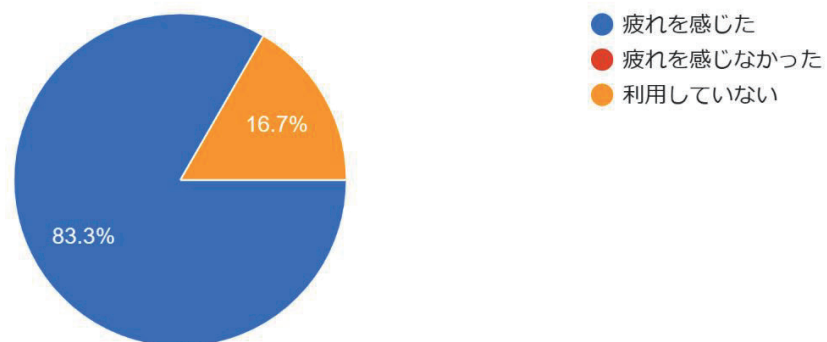
質問④「VR 疲れについて」

- ・ VR 疲れについて、8 割の方が感じていることが分かった。

グラフ 20：「VR 疲れについて」

VR利用疲れについて

6 件の回答



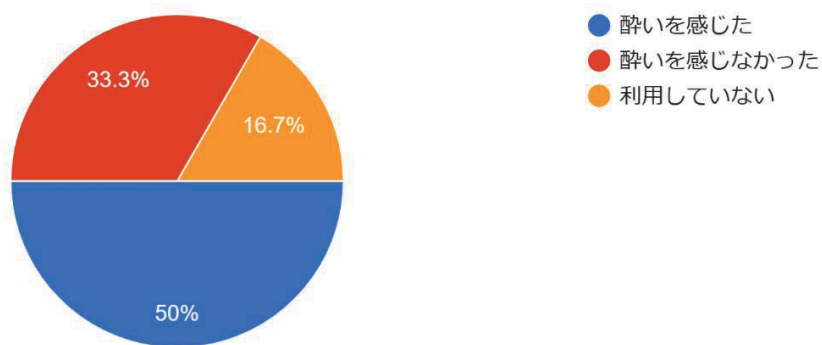
質問⑤「VR 酔いについて」

- ・ VR 酔いについて約半数の方が酔いがあったことが分かった。

グラフ 21：「VR 酔いについて」

VR酔いについて

6 件の回答



質問⑥VR 体験会の感想をお書きください

- ・感想内容は以下のものであった。
 - ・計 5 回の VR 体験の中で、色々と貴重な経験や交流が出来てよかった。
 - ・自分の体験が少しでも研究に役立つ事が出来たなら嬉しく思う。
 - ・非日常を楽しめる素晴らしい経験だった
 - ・酔いがある

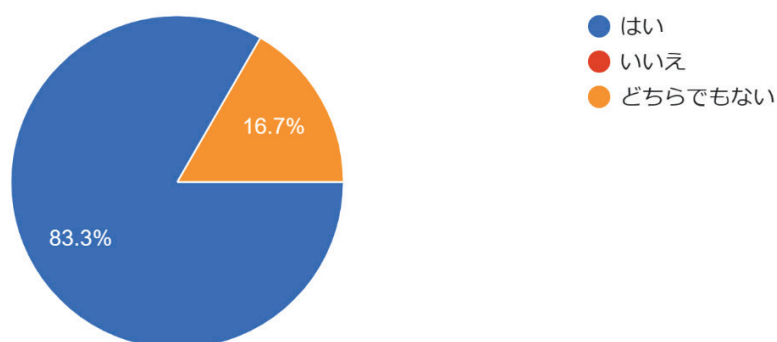
質問⑦「バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う」

- ・約 8 割超えの方がネ良い面があるとの回答が得られた。

グラフ 22：「バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う」

バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う

6 件の回答

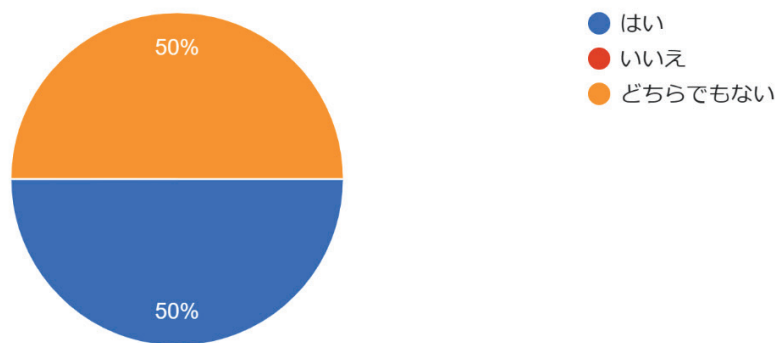


質問⑧「バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である」

- ・利用に慎重かどうかについては意見が半分に分かれた。

グラフ 23：「バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である」

バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である
6 件の回答

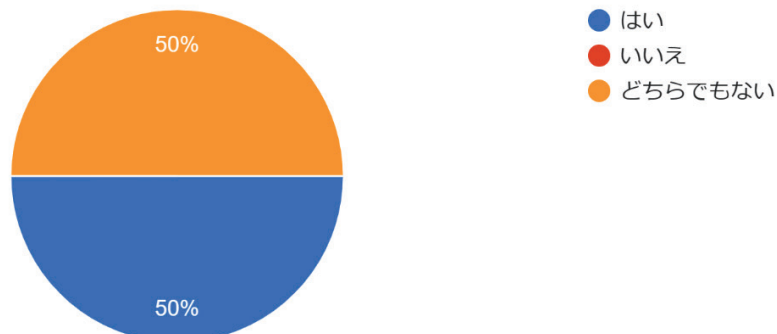


質問⑨「コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う」

- ・バーチャルコミュニケーションの発展が好ましいかどうかについては意見が半分に分かれた。

グラフ 24：「コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う」

コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う
6 件の回答



質問⑩バーチャルコミュニケーションについてあなたが思うことやこのようになれば利用しやすいなどのご意見があればご記入ください

- ・回答は以下のようなものとなった。

・私の場合、普段よりも口を開きやすくなったが、同時に警戒心も薄れてしまうので、勧誘のリスクが高まりそうだ。しかし、アバターだからこそ快活になれる人もいる。皆が正しく使えるよう明確なルールを設け、相互信頼を築き上げられるようになることが理想的だ。

- ・酔いがなくなる
- ・VR 機器が安くなる
- ・VR 機器が軽くなる

・対面や多人数でのコミュニケーションに少し苦手だったんですが、VR 内では、緊張や不安が、あまりなく喋りやすかったです。今回の体験みたいにコミュニケーションが苦手な方が体験できる機会があれば、現実でのコミュニケーション能力向上に繋がるかなと感じました。後は、アニメや VTuber など趣味に直結するような体験もあったらいいのかな

◇各活動のご感想から(抜粋)

- ・ 総じてテクノロジーの進化により様々な活動ができることに驚いたという感想が多くみられた。
 - ・ いつもと違う自分になれるからか、普段よりも活発になった気がする。
 - ・ 空間にイラストを書くなどの素晴らしい体験ができた。
 - ・ VR 内でのほうがいつもより会話ができるかもしれない。
- ・ 一方でいわゆる「VR 酔い」という現象が起きる参加者もあり、その場合にはすぐにヘッドセットを外して休むように指示を出したが、酔いと至近距離で画面をみることになるのでそうしたことに違和感を持つ参加者も見られた。初回と 5 回目を比べて VR 酔いは慣れてきましたという感想もあった。数回の体験活動ではなかなか慣れる時間が十分だとは言えない。今後続ける際に違和感という先入観なく活動できることが望まれる。

・ 研究調査内容

・ VR 機器及び VR 体験について

VR 機器の普及の程度を調査するために、質問項目を設定。また、VR 機器を使った VR 体験についてどのように考えているかを調査するために関連質問項目を設定。そして、VR サービスについて期待することについて意見を聞く質問項目を設定。また、5 回の VR 体験の前後で QOL、POMA、VAS アセスメントを実施し、前後の結果を検証した。

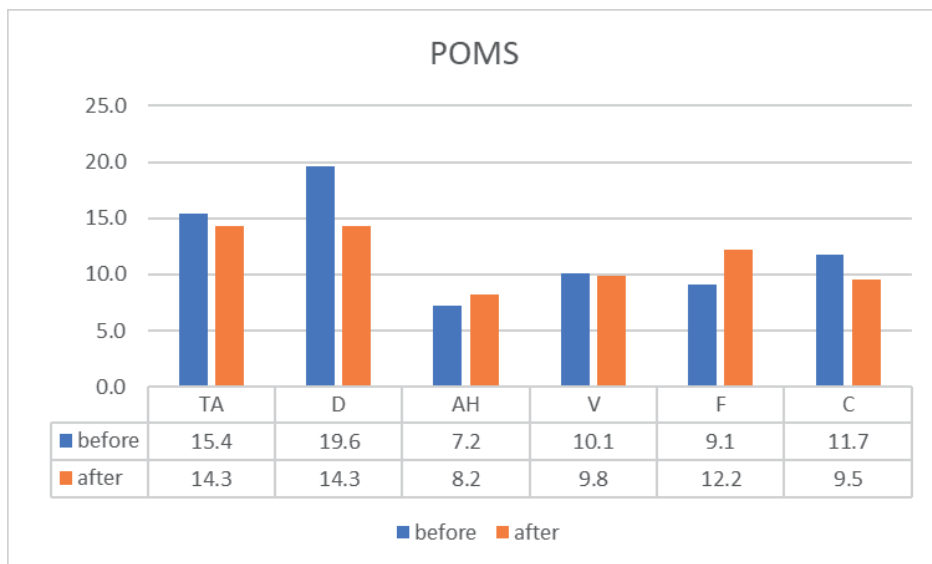
◇QOL(WHO Quality of Life 26)

- ・ VR 体験の前後で QOL チェックを行う。前後の結果を集計し検証した。(n=10)
- ・ 生活の質(身体的領域、心理的領域、社会的領域、環境領域)についての評価を行う。
 - ・ 生活の質(身体的領域、心理的領域、社会的領域、環境領域)についての評価を行う。
 - ・ VR 活動の前後で数値を調べたところ、すべての項目で数値が下がっており、全体、平均値においても下がっていた。
- ・ グラフ 25「QOL」



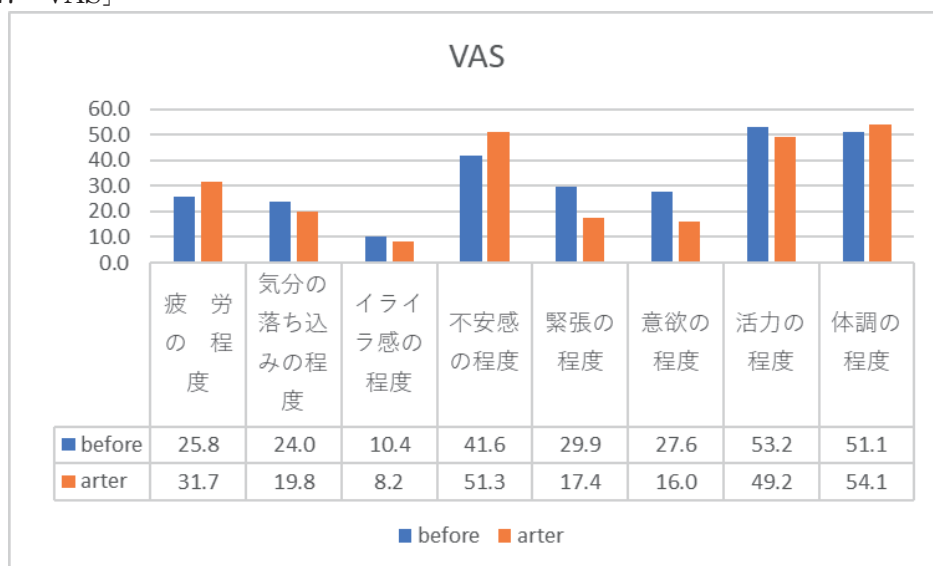
◇POMS(Profile of Mood States)

- ・ VR 体験の前後で POMS チェックを行った。(n=10)
 - ・ 6つの気分(緊張-不安/抑うつ-落ち込み/怒り-敵意/活力/疲労/混乱)について評価を行った。
 - ・ 全体的に抑うつ-落ち込みは低下していたが活力がない傾向がみられる。VR 活動の前後での差として大きく変化した因子はなかった。抑うつ-落ち込みの因子である。
- ・ グラフ 26「POMS」



◇VAS(Visual Analog Scale)

- ・ VR 体験の前後で VAS チェックを行った(n=10)(表記mm)。
- ・ 8 項目について評価する(疲労の程度、気分の落ち込みの程度、イライラの程度、活力の程度、不安感の程度、緊張の程度、意欲の程度、体調の程度)
- ・ 結果：活動後のスコアを見てみると良好なスコアとして、「気分の落ち込み」、「緊張の程度」が下がり、「体調の程度」が良好のように見えるが一方で「疲労の程度」、「不安感の程度」が上がり、「活力の程度」が下がっている。
- ・ グラフ 27「VAS」



○地域包括支援センターと協力して行う活動

◇活動及び調査場所

高齢者施設いやさか苑内にて活動を行った。

◇調査活動内容

①VR 活動及び調査研究協力について灘包括支援センターに依頼、実施打合せ、会場等準備を行った。

- ・ 準備内容

VR 機器、Wi-Fi 環境等の準備、VR 機器を使用する際、各機器用にスペースが必要となるのでスペースの確認等。

②VR 空間、プラットフォーム内において活動を行った。

- ・ 実施日

2024 年 7 月 26 日 VR 体験会①
 2024 年 8 月 2 日 VR 体験会②
 2024 年 8 月 9 日 VR 体験会③

2024 年 8 月 23 日 VR 体験会④
2024 年 8 月 30 日 VR 体験会⑤
2025 年 1 月 11 日 VR 合同体験会①

・活動内容は以下の通りである。

〔7/26、8/2、8/9、8/23、18/30 実施〕

1.挨拶、研究者紹介

2.本日の内容説明

- ・VR について
- ・VR 機器について、使用法について

3.VR 活動体験

・機器装着：参加人数に対して機器が 1 人 1 台ではないので、みんなで少しずつ使用する形式となる。

- ・機器使用方法レクチャー
- ・アプリ「Wander」体験：Google Map 内を体験するアプリ
- ・プラットフォーム「Cluster」内、「天王寺動物園」にて動物と触れ合う体験
- ・体験会はおおよそ 15 分程度のもので機器に慣れていただくための会とした。

〔1/11 実施〕

1.挨拶、本日の内容説明

・VR 活動を 3 か所(飾磨児童センター、ひめじ若者サポートステーション、いきいき 100 歳体操参加者)をつないで実施することについて

2.VR 活動体験

・機器装着：参加人数に対して機器が 1 人 1 台ではないので、みんなで少しずつ使用する形式となる。

・YouTube にて 360°動画を視聴。AirPano 社の海の中をスキューバダイビングで撮影した映像を VR 機器で視聴。まるで海の中にいるような体感を得ることができる。

3.休憩

4.3 か所を同時につなげる

・設定を行う

・プラットフォーム「Cluster」内、「ボートに乗る」にてボートに乗って移動し海の生き物と触れ合い、海に潜ったりする体験を行った。

5. 振り返り

- ・アンケート用紙に記入(いきいき 100 歳体操参加者用調査用紙参照)*5)

④調査集計

◇質問項目は以下のとおりである。

質問①「VR」、「バーチャルリアリティ」、「仮想現実」という言葉を知っていますか？

質問②「VR 体験会」についてのあなたの興味関心

質問③「VR 機器を使った体験会」が行われた際、あなたは参加してみたいですか？

質問④VR 機器を使った体験会」が行われる場合、参加するか参加しないかを考える時に気にすることはどんなことですか？(複数回答)

質問⑤LINE を利用されていますか？

質問⑥SNS を利用されていますか？(X、インスタ、TikTok など)

質問⑦「VR 機器を使った体験会」に参加した感想を教えてください。

質問⑧その他、メタバースを利用したご希望、ご期待されるサービス、取り組み等がありましたらご記入下さい。

◇調査集計結果

今回実施した調査では、毎週金曜に地域包括支援センター主催「いきいき 100 歳体操」に参加されている方々にご回答いただいた。参加者は 12 名は全員女性であった。回答数 12、平均年齢 76 歳±4.95 であった。

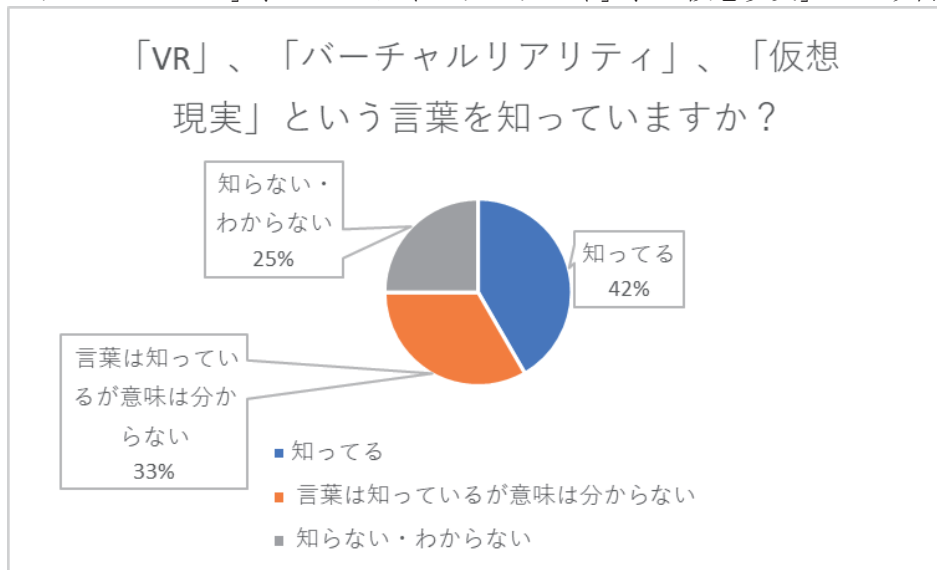
各質問項目に関する調査結果は以下の通りである。

- ・回答数
n=12
- ・年齢
平均年齢 76 歳±4.95
- ・性別
回答者は全員女性

質問①「VR」、「バーチャルリアリティ」、「仮想現実」という言葉を知っていますか？(グラフ 28 参照)

「VR」、「バーチャルリアリティ」、「仮想現実」という言葉を聞いたことがあるという方を含めると全体の 75% となった。VR 体験においても実施前に聞いてみたところ、知っているといわれた方が多い印象を持った。

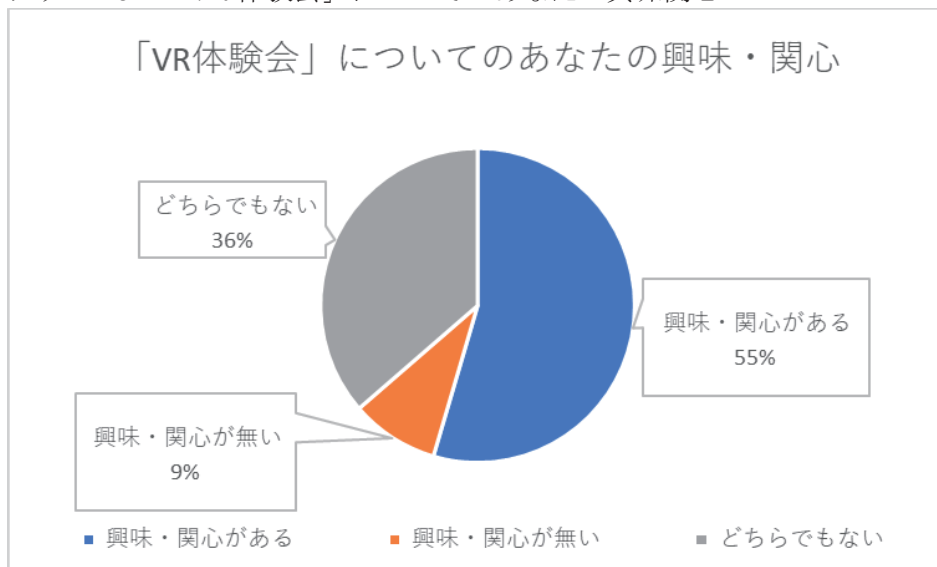
グラフ 28：「VR」、「バーチャルリアリティ」、「仮想現実」という言葉を知っていますか？」



質問②「みなさんのお住まいの地域において、「VR 体験会」が行われる場合、「VR 体験会」について、あなたの興味・関心についてお聞きします。「VR 機器を使った体験会」が行われた際、あなたは参加してみたいですか？」(グラフ 29 参照)

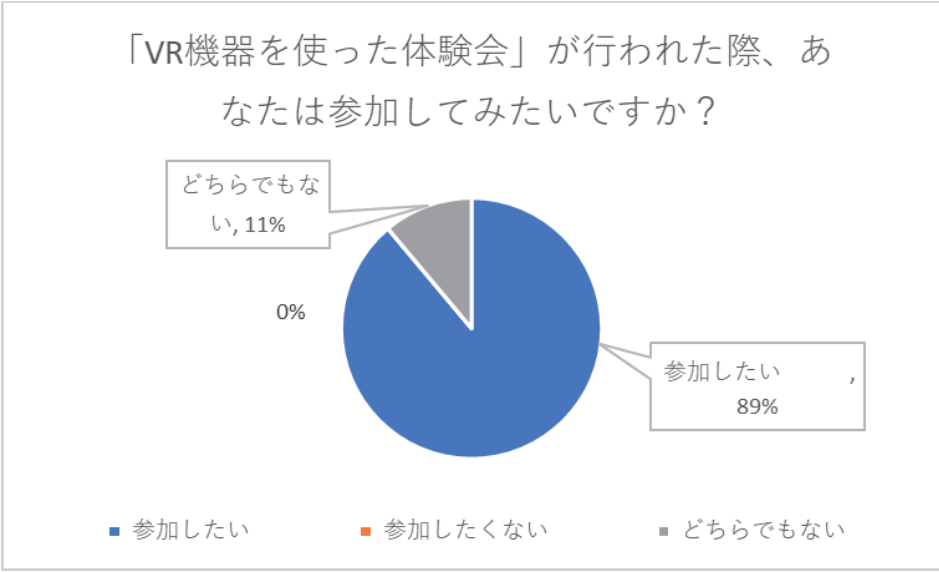
「VR 体験会」についてのあなたの興味関心」についておききしたところ、55%の方が興味があると回答、興味関心がない方が 9%、どちらでもない方が 36%の回答となった。

グラフ 29：「VR 体験会」についてのあなたの興味関心



質問③「VR 機器を使った体験会」が行われた際、あなたは参加してみたいですか？(グラフ 30 参照)
「VR 体験会」に参加してみたいと回答した割合は 89%であった。どちらでもないの回答数が 11%であった。

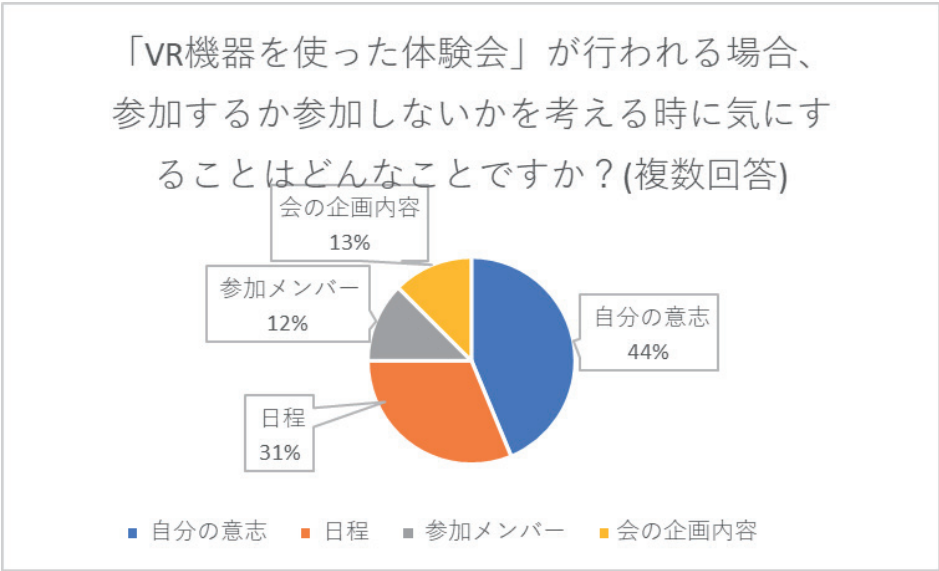
グラフ 30：「VR 機器を使った体験会」が行われた際、あなたは参加してみたいですか？



質問④「VR 機器を使った体験会」が行われる場合、参加するか参加しないかを考える時に気にすることはどんなことですか？(複数回答)(グラフ 31 参照)

「VR 体験会」に参加するにあたり、ご自分の意志と回答された方が 44%、日程と回答された方が 31%であった。してみたいと回答した割合は 89%であった。どちらでもないの回答数が 11%であった。

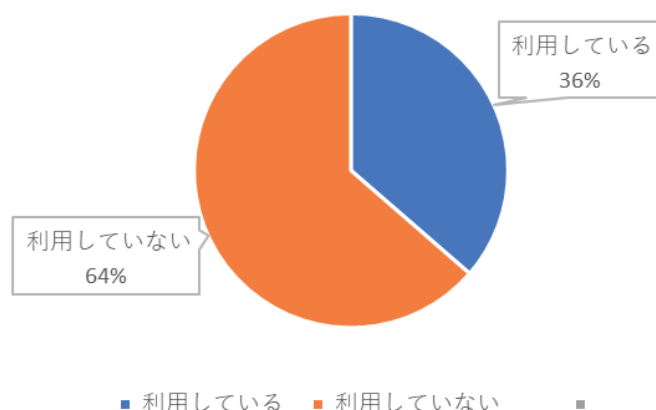
グラフ 31：「VR 機器を使った体験会」が行われる場合、参加するか参加しないかを考える時に気にすることはどんなことですか？(複数回答)



質問⑤「LINE を利用されていますか？」(グラフ 32 参照)
コミュニケーションツールとして SNS の中でも LINE は認知されていると思われる*1)ため、LINE 利用について質問項目としたところ、利用者は 36%となっている。

グラフ 32：「LINE を利用されていますか？」

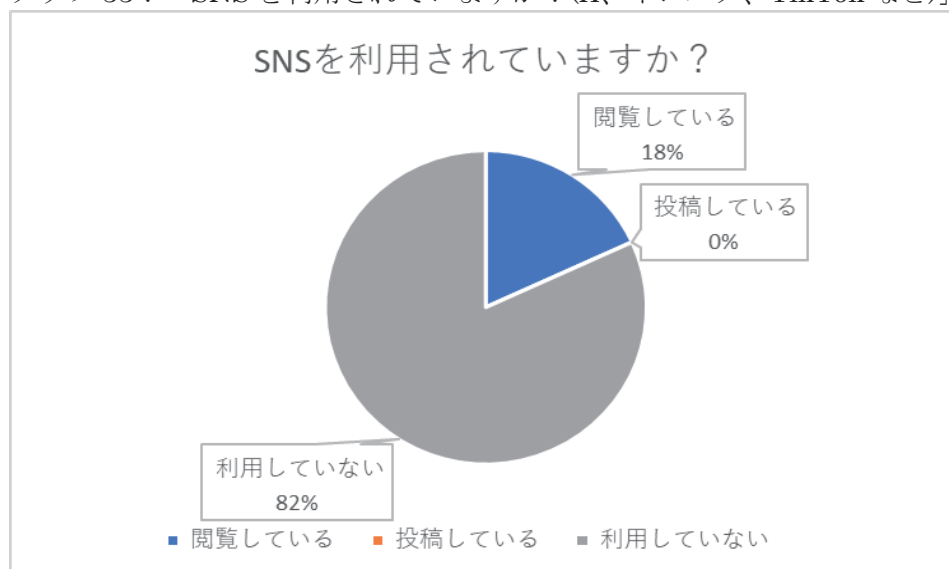
LINEを使用していますか？



質問⑥「SNS を利用されていますか？(X、インスタ、TikTok など)」(グラフ 33 参照)

SNS を利用についておききしたところ、閲覧者 18%、利用されていない方が 82%、投稿している者はいなかった。

グラフ 33：「SNS を利用されていますか？(X、インスタ、TikTok など)」



質問⑦「VR 機器を使った体験会」に参加した感想を教えてください。(グラフ 34 参照)

R 機器を使った体験会」に参加した感想をお聞きしたところ、おもしろかった、VR 空間に興味を持てた方を足すと 100% となり、面白くなかったという回答は 0 であった。

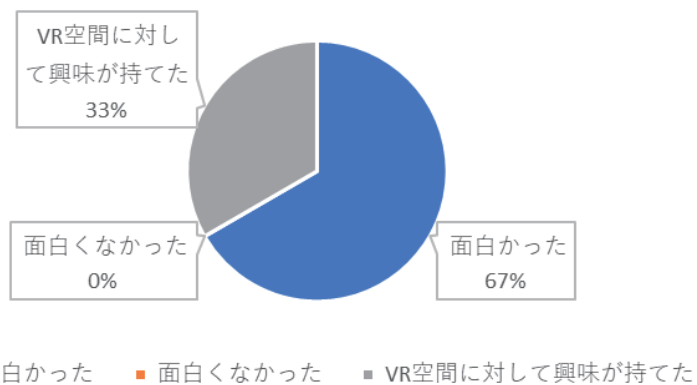
その他自由記述回答では以下のような回答があった。VR 活動においては、機器操作に関するハードルがあると考えられる。

◇その他の感想より

- ・器材を自分でコントロールできればより楽しめると思うが現実的にはむづかしいと思う
- ・メタバース、VR 等言葉の説明がほしかった。高齢者には難しかったです。
- ・何もかも珍しく不思議な世界だった。高齢者にはなかなかついていくのが大変ですね。

グラフ 34：「「VR 機器を使った体験会」に参加した感想を教えてください。」

「VR機器を使った体験会」に参加した感想
を教えてください。



質問⑧「その他、メタバースを利用したご希望、ご期待されるサービス、取り組み等がありましたらご記入下さい。」

自由記述回答により以下の回答が得られた。機器操作に関する内容と、AI を利用した対話への関心が見られた。

◇感想より

- ・AI との対話をして楽しめたらと思う
- ・画面が早いので、目が痛くなるのでスピードがゆっくり出来たら良いと思います。

おわりに 研究成果の概要と提案について

この度、バーチャルコミュニケーションにおけるコミュニケーションを活用した地域力の充実を目指して本研究を行った。VR 機器を装着して体感する VR の世界は今まで経験したどの経験とも違い非常に驚きとともに感動する感覚を覚えるものである。参加者からも「進んでる！」という感想があったが非日常をリアルに体験する技術であり、また新たなコミュニケーションツールでもある。

調査結果を見てみると、メタバースの普及が進んでいないことがわかった。まず VR 機器を持っているという人自体が少ない。本学学生に VR 機器を所有しているかどうかの調査を行ったが所持している学生は200人中3名程度あった。一方、VR 機器についての認知度は高く知っていると言う人が多いけれども、実際には機器を所有していないため VR 体験をしたことがないと言う人がほとんどであった。

VR 体験については調査にも出ているが、「VR 酔い」と言う現象が発生する。よって、この VR 酔いを体験したり、違和感を覚えた方の中には、VR 体験自体親和性を持ってない方がおられる。今まで体験したことがない、楽しかったと言う回答が寄せられた面もあり、従来のコミュニケーションの方法として、対面、手紙、メールといったものに加えて、SNS、VR 空間上での交流といったものが今後進化していくであろうと考えられる。

ひめじ若者サポートステーションにおいて行った調査によれば、調査前においては、メタバースにおけるバーチャルコミュニケーションが発展していくことに好意的だった方も活動後には若干数値が下がっており、VR 空間を実際に体験してみると、本来我々が持っているコミュニケーションと言うものの延長上であるということが認識されたのかもしれない。

また参加者の中には AI と話したいと思わないと話している方がおり、理由を聞いてみると、ご自分は人と話すのが好きなので SNS では活動しているが、AI と話したいと思わない。AI は人じゃないからと言う発言もあった。一方でいきいき百歳体操のご参加の方の中に AI とはなしてみたいという方もおられた。

そして世代間によるバーチャルコミュニケーションの体感の違いと言うものも明らかになった。児童センターにおいては、お隣にいるお友達と VR 空間上でアバター同士で会い交流すると言うことに楽しみを持つと回答した児童がいた一方、高齢者施設においては人が隣にいて話せるのに、なぜわざわざ VR 空間でアバターで話す必要があるのかと言うご意見もあった。このようにバーチャルコミュニケーションとは、あくまでも現実のコミュニケーション延長上にあるものと認識することがベースにはあるものの、普段生活している空間とは違う空間において、楽しめる別空間だからこそできるものと言う意識を持った世代が増えていることがこうした違いが発生していることに繋がると思われる。ひめじ若者サポートステ

ーションではアバターで話す方が話しやすいとの回答者もいたことから、現実でのコミュニケーションが充実していく一助をバーチャルコミュニケーションが担う可能性があると考えられる。

3 か所の場所をつないだ合同体験会を実施したのは1回であったが、1番大きかった問題は空間を共有する意味で、VR空間の利用は非常に利便性が高いと思われるが、一方で時間の共有が非常に難しいということであった。今回1月11日に実施した合同活動では、児童センターの日時を優先した日程で開催したが、一方で、他の世代の方たちの活動しやすい時間だったかと言われると疑問が残る。土曜日開催に設定したが、若者サポートステーションは普段であればお休みの日であり、わざわざその日にセンターを開けていただいた。土曜日の午後ということで、高齢者の方々もお集まりいただいたが、普段はご家族と過ごす時間であったようである。従って、世代間交流と言う観点から見ると、空間としてのVR空間の利用は非常に有効であることがわかるが他方、時間の共有が難しいという課題が浮き上がってきた。

またバーチャル空間上での空間の楽しみ方については世代間の違いがあった。機器操作の難しさも生じている。若い世代は非常に操作に慣れるのが早い、操作が難しいと思われる世代の方たちにはかなりの練習が必要である。

活動を行ったコンテンツであるが、Googleマップを利用したアプリにおいて、地図の中を歩くというものがある。こちらは、Google社が過去の写真を提供しているので保存されてる情報の中ではあるが過去の同じ場所にも行くことができる。よって、ご高齢者の中からは阪神淡路大震災前の景色が見たいというお声がいくつも上がっていた。Googleマップを利用すれば、そうした過去の場所を見ることができるが、VR空間上で体感する場所の感覚と言うものは非常にリアルで懐かしさやいろいろな思いを巡って蘇るという非常に貴重な機会となる場合もある。

さらに、YouTubeにおいて360度動画というものが公開されている。こちらは360度撮影できるカメラで撮影した動画がVR上で体験できるものであるが、海の中に潜ったりヘリコプターに乗ったり、様々な体験ができることから非常に驚いた、面白かったと言う感想を得ることができた。また、ユニセフは教育コンテンツとしてVRを使用したコンテンツを活用しており、世界中どこであったとしても、環境を整えばいろいろな体験ができるという意味で非常に有意義な機会を提供している。例えばシリア難民の少女が避難先のヨルダンの難民キャンプを紹介しているというVRドキュメンタリーは非常に知られているが、普段体験ができないことをだれでもが体験できる。こうした体験は各人の経験値が広がるのではないかと思える。理由は、本や記事を読んだり、ニュースを見たりなど、私たちは様々な世界での出来事に触れてきているわけだが、没入感のあるVRという手法でなければ体感できない感覚がある。VRに親しんでいるものはそれを「V感」というそうであるが、今までにない体感がこうした技術の発展によって、私たちの感情記憶の蓄積につながるものであると考えられる。

今後VR、またAI技術と相まって私達のコミュニケーションの世界は進んでいくと考えられる。このような技術をうまく取り入れながら、私たちの生活が充実し、当初の本研究の目的である地域共生社会の実現のきっかけになるよう技術を活用していくというのはますます加速するであろう。例えばカフェを運営している会社が同時にVR空間でもカフェを運営している事例があると聞く(広島就労支援事例)。現状ではVR機器の所持者が少ないため活動したことがない人が多いが大阪万博においてもメタバース技術が大いに活用され、VR空間上に大阪万博が作られていることをみると今後さまざまな発展していくコミュニケーションツールであるといえる。

今後現実とメタバース空間と言うものが相まってより良い意識の世界が構築されていく。このような意識の広がりにより、我々は体感しながら合理的に利用していくシステム構築が望まれる。

地域共生社会を目指すメタバースを活用する提案として以下のように記す。

1. 児童・生徒への活用

- ・VR空間の中でのコミュニケーションスキルを上げる。ゲームに慣れ親しんでいる世代はVR空間に対して非常に親和性があるためこうしたツールの利用は有効であると考えられる。
- ・VR空間における居場所の活用を様々なニーズを解決する方法の1つとして提案する。

2. 就労支援としてのメタバースの活用

- ・現実及びVR空間上においてコミュニケーション力及び対人サービスが実現するようなトレーニングの場を設けて運用する。就労トレーニングとしてコミュニケーション力、企画運営、金銭管理というスキルアップを目指す。
- ・VR上で体験できる職業に親しむコンテンツの運用を提案する。事前に仕事内容について情報があれば具体的に就労に意識が進みやすいと考えられる。例えば、職業説明や体験をアバターで体験できるなど。

3. ご高齢者への活用

機器操作に関してサポート体制があれば、世界中どここの空間であっても旅や温泉体験など癒し体験ができる。実際に行かないとわからないというのは確かにそうであるが、脳の中で行われる疑似体験であつ

たとしてもそうした経験値が増えれば満足いく体験となる。また AI を利用し「会話」の機会が増えることも脳トレには効果があると考えられるので有効な活用を模索する意義がある。

謝辞

本研究を進めるにあたり、多くの方々にお世話になりました。心から御礼申し上げます。

【参考文献】

**1)

平成 26 年度姫路市政策研究助成事業

課題テーマ 4「参画と協働を推進する施策の提案」

採択研究テーマ「地域力を育てる子ども・保護者支援への取り組み」研究成果報告書 大西雅子研究室

**2)

平成 29 年度大学発まちづくり研究助成事業

課題テーマ 2「姫路市内を研究フィールドとしたまちづくりに関する政策や課題についての研究」

採択研究テーマ：「地域力を育てる ー地域の求心力を高める地域の食卓ー」研究成果報告書 大西雅子研究室

【参考資料】

1. VR 体験による調査用紙 内容意識調査実施における調査内容
 - 1 児童センター利用者用調査用紙(児童・生徒用)*¹⁾
 - 2 児童センター利用者用調査用紙(SNS、メタバースの利用等について保護者用調査用紙)*²⁾
 - 3 ひめじ若者サポートステーション用調査用紙(SNS、メタバースの利用等について実施前)*³⁾
 - 4 ひめじ若者サポートステーション用調査用紙(SNS、メタバースの利用等について実施後)*⁴⁾
 - 5 いきいき 100 歳体操参加者用調査用紙*⁵⁾

〔児童記入用：体験会后〕 記入日：令和 年 月 日 学年

VR、仮想空間、について知っていることがあれば教えてください。どのようなイメージかを絵に描いてください。

〔児童記入用：体験会後〕 記入日：令和 年 月 日 学年

VR 体験をしてみて、あなたの思ったこと、感想を絵日記で書いてください。

《令和6年度 大学発まちづくり研究助成事業
「地域力を育てる—地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てる—」
に関するアンケート 質問用紙》

○ 調査の説明：この調査の目的について説明します。

「地域の力」を高めていくために、地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を充実させることについて、どのようなニーズがあり、方策が有用であるかについて明らかにするためにこのアンケート調査を実施します。本調査では、SNS、メタバースの利用についてお聞きします。研究説明については別紙をご覧ください。本質問紙にご回答いただくことで研究協力に同意していただくとさせていただきます。

○ 言葉の説明：このアンケート調査において使用する言葉について説明します。

- 「地域力」とは、地域にお住まいの方々が地域の抱えるニーズ(必要性)に応じて協力して解決していこうとする力のことを言います。
- 「VR」とは、Virtual Reality、仮想現実とも呼ばれます。本研究ではVR 機器を用いたバーチャルコミュニケーションを「視聴型」もしくは「参加型」にてご体験いただきます。

○ 記入方法

それぞれの質問にお答え頂く際、いずれかに○印を付けて下さい。若しくはチェックボックスに✓(チェック)を入れて下さい。その他の場合及び空欄に記載が必要な場合には自由記述でご記入下さい。QR コードを読み取ってご回答いただく質問項目もあります。

記入日： 年 月 日

○ ご記入下さい。

年齢	性別	お子さんの所属学年をお書きください。 (記入例：幼稚園年中組1名、小学3年生2名、など)
_____ 歳	男 女 その他	[]

○ 以下の質問についてご記入下さい。

①	みなさんのお住まいの地域において、「VR 体験会」が行われる場合、「VR 体験会」について、あなたの興味・関心についてお聞きします。 ☐ 興味・関心がある ☐ 興味・関心が無い ☐ どちらでもない。
②	「VR 機器を使った体験会」が行われる場合、お子さんを参加させるか参加させないかを考える時に気にすることはどんなことですか？(複数回答) ☐ 子どもの意志 ☐ 日程 ☐ 参加メンバー ☐ 会の企画内容 その他：[]
③	「VR 機器を使った体験会」が行われた際、あなたは参加してみたいですか？ ☐ 参加したい ☐ 参加したくない ☐ どちらでもない
④	「VR 機器を使った体験会」が行われた際、 お子様をご希望されれば参加させても良いと考えますか？「視聴型」もしくは「参加型」となります。 ☐ 参加させてもよい ☐ 参加させたくない ☐ どちらでもない

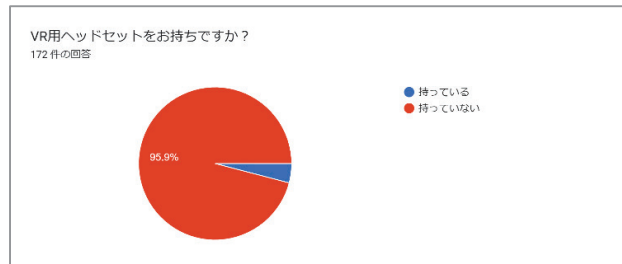
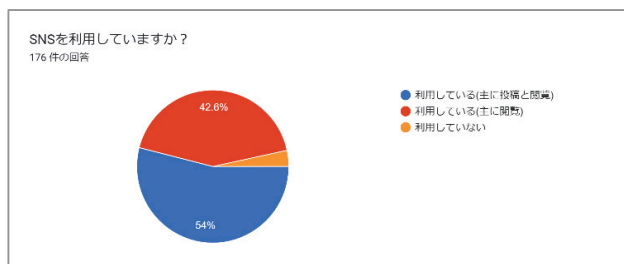
⇒裏面もご記入下さい。

⑤ SNS の利用、及びメタバースの利用については下記 QR コードよりご記入ください。



https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd8qS8CMie6NZrTC3CT5X4vZPFPrPd7IELEqx-Bw-A_lN1GyA/viewform?usp=sf_link

回答集計例：



⑥ VR空間における子どものみまもりサービスが提供される場合、利用したいと思いますか？

(複数回答可)

「VR 空間における子どものみまもりサービス」とは：

ICT 端末を利用してプラットフォームにアクセスし、お子さんの見守りができるサービスです。具体的には、お子さんがご自分で ICT 端末を操作し、あらかじめ提供されているプラットフォームのルームに入室し、そのルームにいるスタッフとコミュニケーションをとったり、学習支援を受けたりすることが可能な「第三の居場所」としてのサービスです。

- ☐ 利用は考えない
- ☐ 利用条件が希望と合えば利用してみたい
- ☐ 平日の朝：1 時間程度利用してみたい ☐ 平日夕飯事前後：1 時間程度利用してみたい
- ☐ 利用したい時に利用できるのであれば利用してみたい
- ☐ その他の利用したいと思われる時間帯をご記入ください：
- []

⑦ お子さんが「VR 機器を使った体験会」に参加された場合、その前後において、添付する記入用紙へのご記入が可能でしょうか？尚、ご記入の際には無記名でご記入いただきます。

- ☐
- 可
- ☐
- 不可

⑧ その他、メタバースを利用したご希望、ご期待されるサービス、取り組み等がありましたらご記入下さい。

SNS、メタバーズの利用について

SNS

、メタバーズの利用について下記のアンケートにご記入ください。回答は無記名アンケートです。記入者情報は記録されません。回答できるのは1回のみです。本研究については別紙説明をご覧ください。

masako_ohmishi@kontoku.ac.jp アカウントを切り替える

共有なし



SNSを利用していますか？

- ☐ 利用している(主に投稿と閲覧)
- ☐ 利用している(主に閲覧)
- ☐ 利用していない
- ☐ その他:

お持ちのSNSアカウントについてお聞きます

- ☐ 公開アカウント
- ☐ プライベートアカウント(鍵アカ)
- ☐ 利用していない
- ☐ その他:

利用しているものにチェックをつけてください

- ☐ LINE
- ☐ instagram
- ☐ facebook
- ☐ X(twitter)
- ☐ note
- ☐ TikTok
- ☐ cluster
- ☐ REALITY
- ☐ Spoon
- ☐ その他

投稿を行っているSNSにチェックをつけてください

- ☐ instagram
- ☐ facebook
- ☐ X(twitter)
- ☐ note
- ☐ TikTok
- ☐ 投稿はしていない
- ☐ その他

SNS疲れについて

- ☐ SNS疲れを感じたことがある
- ☐ SNS疲れを感じたことがない

このフォームは、学校法人弘徳学園 内部で作成されました。

Does this form look suspicious? レポート

Google フォーム

利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

- ☐ cluster
- ☐ REALITY
- ☐ Spoon
- ☐ Horizon Worlds
- ☐ その他
- ☐ 利用していない

VR用ヘッドセットをお持ちですか？

- ☐ 持っている
- ☐ 持っていない

VR、メタバースについて関心がありますか？

- ☐ 関心がある
- ☐ 関心がない
- ☐ どちらでもない

VR利用疲れについて

- ☐ 疲れを感じたことがある
- ☐ 疲れを感じたことがない
- ☐ 利用していない

送信

1/1 ページ

フォームをクリア

Google フォームでバスクードを送信しないでください。

SNS、メタバースの利用等について(事前アンケート)

SNS

、メタバース の利用について下記のアンケートにご記入ください。回答は無記名アンケートです。記入者情報は記録されません。回答できるのは1回のみです。本研究については別紙説明をご覧ください。

ご回答いただくことで本研究協力に同意いただけるものとさせていただきます。

masako_ohmishi@koujoku.ac.jp アカウントを切り替える

☐ 共有なし



記入しているあなたについてお聞きします。
該当するボックスにチェックを入れてください。

- ☐ 男性
- ☐ 女性
- ☐ その他:

記入しているあなたについてお聞きします。
年齢をお書き下さい。数字のみお書きください。

記入例)

42

回答を入力

SNSを利用していますか？

- ☐ 利用している(主に投稿と閲覧)
- ☐ 利用している(主に閲覧)
- ☐ 利用していない
- ☐ その他:

お持ちのSNSアカウントについてお聞きします

- ☐ 公開アカウント
- ☐ プライベートアカウント(鍵アカ)
- ☐ 利用していない
- ☐ その他:

利用しているサービスにチェックをつけてください

- ☐ LINE
- ☐ instagram
- ☐ facebook
- ☐ X(twitter)
- ☐ note
- ☐ TikTok
- ☐ cluster
- ☐ REALITY
- ☐ Spoon
- ☐ その他

投稿を行っているSNSにチェックをつけてください

- ☐ Instagram
☐ Facebook
☐ X(twitter)
☐ note
☐ TikTok
☐ 投稿はしていない
☐ その他

SNS疲れについて

- ☐ SNS疲れを感じたことがある
☐ SNS疲れを感じたことがない

ネットゲームを利用していますか？

- ☐ 利用している
☐ 利用していない

AI音声を利用したアプリの利用をしますことがありますか？

- ☐ ある
☐ ない
☐ AI音声を利用したアプリについて知らない

お気に入り登録をしているVuberはいますか？

- ☐ はい
☐ いいえ

VR、メタバースについて関心がありますか？

- ☐ 関心がある
☐ 関心が無い
☐ どちらでもない

利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

- ☐ cluster
☐ Horizon Worlds
☐ VRChat
☐ その他
☐ 利用していない

VR用ヘッドセットをお持ちですか？

- ☐ 持っている
☐ 持っていない

VR利用疲れについて

- ☐ 疲れを感じたことがある
☐ 疲れを感じたことがない
☐ 利用していない

バーチャルコミュニケーションについてお聞きます。

バーチャル上のコミュニケーション(ネットワークゲームやSNS、VRなどを介したコミュニケーション)について興味関心がありますか？

- ☐ ある
☐ ない
☐ どちらでもない

バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う

- ☐ はい
☐ いいえ
☐ どちらでもない

バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である

- ☐ はい
☐ いいえ
☐ どちらでもない

コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う

- ☐ はい
☐ いいえ
☐ どちらでもない

バーチャルコミュニケーションについてあなたが思うことやこのようになれば利用しやすいなどの意見があればご記入ください。

回答を入力

1/1 ページ

フォームをクリア

Google フォームでバスカードを送信しないでください。

このフォームは 学校法人 弘徳学園 内部で作成されました。
Does this form look suspicious? レポート

Google フォーム

SNS、メタバースの利用等について(事後アンケート)

SNS

、メタバースの利用について下記のアンケートにご記入ください。回答は無記名アンケートです。記入者情報は記録されません。回答できるのは1回のみです。本研究については別紙説明をご覧ください。ご回答いただくことで本研究協力に同意いただけるものときせていただきます。

masako_ohnishi@koutoku.ac.jp アカウントを切り替える

共有なし



記入しているあなたについてお聞きします。
該当するボックスにチェックを入れてください。

- ☐ 男性
- ☐ 女性
- ☐ その他:

記入しているあなたについてお聞きします。
年齢をお書き下さい。数字のみお書きください。

記入例)

42

回答を入力

VR、メタバースについて関心がありますか？

- ☐ 関心がある
- ☐ 関心が無い
- ☐ どちらでもない

利用しているメタバースプラットフォームにチェックをつけてください

- ☐ cluster
- ☐ Horizon Worlds
- ☐ VRChat
- ☐ その他
- ☐ 利用していない

VR用ヘッドセットをお持ちですか？

- ☐ 持っている
- ☐ 持っていない

VR利用疲れについて

- ☐ 疲れを感じた
- ☐ 疲れを感じなかった
- ☐ 利用していない

VR酔いについて

- ☐ 酔いを感じた
- ☐ 酔いを感じなかった
- ☐ 利用していない

VR体験会の感想をお書きください。

回答を入力

バーチャルコミュニケーションにも対面コミュニケーションとは違う良い面があると思う

- ☐ はい
- ☐ いいえ
- ☐ どちらでもない

バーチャルコミュニケーションについてはリスクを伴うと考えられるので利用には慎重である

- ☐ はい
- ☐ いいえ
- ☐ どちらでもない

コミュニケーションの多様化している現在、バーチャルコミュニケーションが発展することは好ましいと思う

- ☐ はい
- ☐ いいえ
- ☐ どちらでもない

バーチャルコミュニケーションについてあなたが思うことやこのようになれば利用しやすいなどのご意見があればご記入ください。

回答を入力

Google フォームでスクリーンショットを送信しないでください。

1 / 1 ページ

フォームをクリップ

このフォームは「学校法人 弘徳学園 内部」で作成されました。
Does this form look suspicious? レポート

Google フォーム

《 令和6年度 大学発まちづくり研究助成事業
「地域力を育てる—地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てる—」
に関するアンケート 事前質問用紙》

本研究アンケート(一般)

○ 調査の説明：この調査の目的について説明します。

「地域の力」を高めていくために、地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を充実させることについて、どのようなニーズがあり、方策が有用であるかについて明らかにするためにこのアンケート調査を実施します。本調査では、VRについてお聞きします。

○ 言葉の説明：このアンケート調査において使用する言葉について説明します。

- 「地域力」とは、地域にお住まいの方々が地域の抱えるニーズ(必要性)に応じて協力して解決していこうとする力のことを言います。
- 「VR」とは、Virtual Reality、仮想現実とも呼ばれます。本研究ではVR機器を用いたバーチャルコミュニケーションを「視聴型」もしくは「参加型」にてご体験いただきます。

○ 記入方法

それぞれの質問にお答え頂く際、いずれかに○印を付けて下さい。若しくはチェックボックスに✓(チェック)を入れて下さい。その他の場合及び空欄に記載が必要な場合には自由記述でご記入下さい。

記入日： 年 月 日

○ あなたについてご記入下さい。

年齢： 歳	性別：男 女 その他
-------	------------

○ 以下の質問についてご記入下さい。

① 「VR」、「バーチャルリアリティ」、「仮想現実」という言葉を知っていますか？ ☐ 知ってる ☐ 言葉は知っているが意味は分からない ☐ 知らない・わからない
② みなさんのお住まいの地域において、「VR 体験会」が行われる場合、「VR 体験会」について、あなたの興味・関心についてお聞きします。 ☐ 興味・関心がある ☐ 興味・関心が無い ☐ どちらでもない
③ 「VR 機器を使った体験会」が行われた際、あなたは参加してみたいですか？ ☐ 参加したい ☐ 参加したくない ☐ どちらでもない
④ 「VR 機器を使った体験会」が行われる場合、参加するか参加しないかを考える時に気にすることはどんなことですか？(複数回答) ☐ 自分の意志 ☐ 日程 ☐ 参加メンバー ☐ 会の企画内容 その他：[]

⑤ LINE を利用されていますか？ ☐ 利用している ☐ 利用していない
⑥ SNS を利用されていますか？(X、インスタ、TikTok など) ☐ 閲覧している ☐ 投稿している ☐ 利用していない
⑦ 「VR 機器を使った体験会」に参加した感想を教えてください。 ☐ 面白かった ☐ 面白くなかった ☐ VR 空間に対して興味が持てた ☐ 特になし その他：[]
⑧ その他、メタバースを利用したご希望、ご期待されるサービス、取り組み等がありましたらご記入下さい。

2. 集計結果

- 1 児童センター利用者用調査 20240801(児童・生徒用)*⁶⁾
- 2 児童センター利用者用調査 20250111(児童・生徒用)*⁷⁾

※本集計結果について

- ・文章として収集したデータについては本報告書内にて記載した。
- ・描画として収集したデータについては不正利用などのリスクを低減するため Web 上での公開はしない。

3. ちらし

- 1 児童センター利用者用
- 2 ひめじ若者サポートステーション用
- 3 いきいき 100 歳体操参加者用

1 児童センター利用者用



バーチャルコミュニケーションを体験してみよう！

VR体験会

&

研究協力募集説明会

参加
無料

2024

10/8 火

10:00～
11:30

姫路大学教育学部こども未来学科 大西ゼミ研究室では、VR機器を使用して仮想現実空間を利用したコミュニケーションを行うことがどのような効果があるのか、ということ研究しています。この度、サポステと連携し、「VRを活用したコミュニケーションは、気分やQOLの向上につながるのか」について実証実験を実施します。VR体験終了後にアンケート調査も行います。研究にご協力頂ける方のご参加をお待ちしています。

● 対 象:ひめじ若者サポートステーション利用中の方

● 持ち物:携帯電話（あれば）

（VR機器を使ってVR体験をしていただきますが、お持ちのスマホ等からも画面を確認できます。）

● 会 場:ひめじ若者サポートステーション

● 定 員：20名

● 実施内容

01

研究説明

02

研究協力
依頼

03

VR体験会

令和6年度姫路市大学発まちづくり研究事業

「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」

この研究に関してのお問い合わせ先

姫路大学 教育学部こども未来学科 大西 雅子研究室（講師）

臨床心理学を専門としています。心理相談、子育て支援、教育相談などを通じて、地域力を充実させる取り組みを行っています



申込み・お問い合わせ

厚生労働省委託事業 ひめじ若者サポートステーション（運営 認定NPO法人コムサロン21）

TEL 079-222-9151 MAIL info@himeji-wakasapo.com

〒670-0923 姫路市呉服町4-8 大手前通りハトヤ第一ビル6階

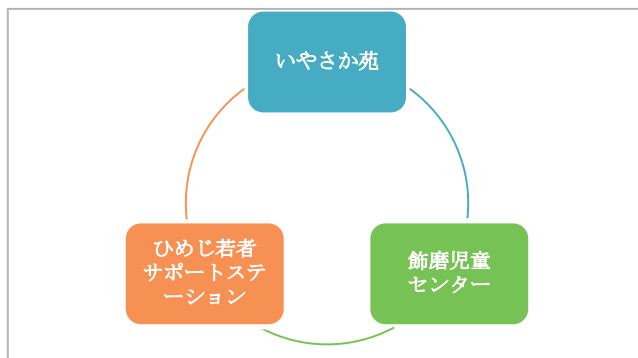
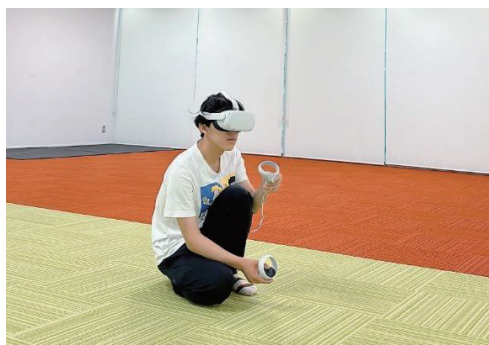
開所時間：月曜～土曜 10:00～17:00（第2・第4土曜日は休み）

ホームページからも
お申し込みできます！



姫路大学教育学部こども未来学科 大西ゼミ研究室では、令和6年度姫路市大学発まちづくり研究事業「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」を実施しています。

地域をつなぐ「VR・バーチャルリアリティ活動」



「いやさか苑」、「飾磨児童センター」、「ひめじ若者サポートステーション」をつないでVR活動を実施します。

- 目的：地域交流・世代間交流
- 対象者：「いきいき100歳体操」をご利用の方
- 実施内容：

- 大西ゼミ研究説明

- VR使い方説明

- VR体験

- VR体験振り返り、感想、アンケート記入等

- 実施日時：

令和7年1月11日(土) 14:00~15:00

- 実施場所：

いやさか苑にて

- 参加費用：無料
- お願い：参加後に感想などをお聞きする簡単なアンケートを実施します。
ご協力いただける方には謝金をお渡します(クオカード2000円相当)。



- 研究についてのお問い合わせ先：
姫路大学 教育学部こども未来学科
大西 雅子研究室(講師) | cell 090-1145-0775 | masako_ohnishi@koutoku.ac.jp |

臨床心理学を専門としています。心理相談、子育て支援、教育相談などを通じて、地域力を充実させる取り組みを行っています。

| 〒671-0101 | 兵庫県姫路市大塩町 2042-2 | tel. 079-247-7301(代表) |

✂ ✂

【ご参加申し込み書】

本申込書をご記入の上、いやさか苑までお持ちくださるか、大西までご連絡ください。

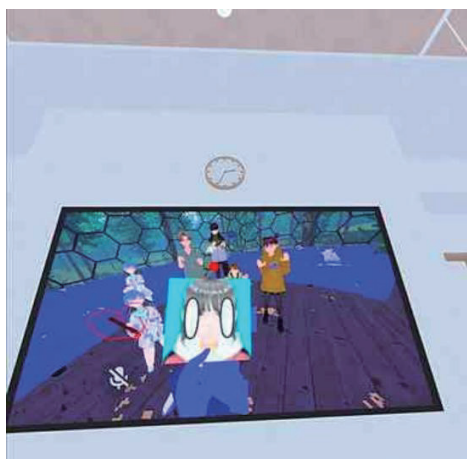
申し込み締め切り日：2024年12月20日(金)

ご氏名：

ご連絡先(お電話)：

4. 活動記録及びプラットフォーム内記念撮影画像
 - 1 11/14 実施^{*8)}
 - 2 11/21 実施^{*9)}
 - 3 12/12 実施^{*10)}
 - 4 12/19 実施^{*11)}

1 11/14 実施*⁸⁾



2 11/21 実施*⁹⁾



3 12/12 実施*¹⁰⁾



4 12/19 実施*¹¹⁾ (通信確認)



5. 研究説明文書

- ・ 同意書(研究者保管用) (研究協力者保管用)
- ・ 研究説明文書
 - ・ 飾磨児童センターセンター利用者保護者宛て
 - ・ ひめじ若者サポートステーション利用者宛て
 - ・ 「いきいき 100 歳体操」利用者の皆さまへ

姫路大学教育学部 大西雅子（研究代表者）宛

同 意 書

私は研究課題「地域力を育てる―地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てる―」の研究に関し、以下の内容について十分な説明を受け、理解しましたので、研究対象者となることに同意いたします。

☐研究目的について

☐研究参加に伴う利益と不利益について

☐研究代表者と研究分担者について

☐研究同意と撤回について

☐研究方法について

☐研究終了後の対応と研究成果の公表について

☐研究場所と実施回数について

☐研究に伴う参加者への謝礼等について

☐個人情報の取り扱いについて

令和 年 月 日 研究対象者署名：

令和 年 月 日 説明者署名：

研究代表者：姫路大学教育学部 大西 雅子

姫路大学教育学部・役職 講師

連絡先：住所 兵庫県姫路市大塩町 2042-2

電話番号 079-247-7301（代）

E-mail：masako_ohnishi@koutoku.ac.jp

姫路大学教育学部 大西雅子（研究代表者）宛

同 意 書

私は研究課題「地域力を育てる―地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てる―」の研究に関し、以下の内容について十分な説明を受け、理解しましたので、研究対象者となることに同意いたします。

☐研究目的について☐研究参加に伴う利益と不利益について☐研究代表者と研究分担者について☐研究同意と撤回について☐研究方法について☐研究終了後の対応と研究成果の公表について☐研究場所と実施回数について☐研究に伴う参加者への謝礼等について☐個人情報の取り扱いについて

令和 年 月 日 研究対象者署名：

令和 年 月 日 説明者署名：

研究代表者：姫路大学教育学部 大西 雅子

姫路大学教育学部・役職 講師

連絡先：住所 兵庫県姫路市大塩町 2042-2

電話番号 079-247-7301（代）

E-mail：masako_ohnishi@koutoku.ac.jp

《「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」に関する説明及び依頼文書》

保護者の皆さまへ

姫路大学大西雅子研究室では、令和6年度 姫路市大学発まちづくり研究助成事業：課題テーマ3 「自由なテーマで行う研究」において、研究テーマが採択され、「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」という研究を進めています。

地域共生社会の実現を考える時に世代間交流は欠かせません。世代間交流が定着するには、適切な環境を整えることは大変重要な課題です。特に世代間交流を行う場合のサポート体制を考えると、高齢者、子ども、保護者世代、それぞれについて連携が取れる体制であることが求められます。近年、全国において、「第三の居場所」という地域力を育む機会のニーズが高まっております。そこで、本研究では、「地域力」を育む機会として「バーチャルコミュニケーション(VR)」を活用したコミュニケーション、及び世代間交流のニーズがあるのかどうかを明らかにするために、保護者の皆様に意識調査を実施します。また、VR体験会に関してご参加いただいたお子様に体験についてご感想をご記入いただくようお願いさせていただきます。

この文書は、保護者の皆様に、この研究への協力をお願いしたく研究内容などについて説明したものです。この文書をご一読いただき、本研究に同意されて研究にご協力いただける場合には、「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」に関するアンケート質問用紙(無記名)へのご記入をお願いいたします。また、お子様にはVR機器を使った体験に関するご感想のご記入をお願いいたします。ご協力いただけないからといって、それを理由にお子様、保護者の皆様が不利益を受けることはありません。またいつでも研究協力を撤回することができます。

以下に、この研究に関する説明と研究協力へのご協力に関わるいくつかの重要な点を説明します。

《本研究に関する説明》

(1) 研究テーマ 「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」

(2) 研究機関名および研究責任者氏名

この研究が行われる研究機関と責任者は以下に示すとおりです。

研究機関名	研究責任者名	研究分担者
姫路大学	講師 大西 雅子	教育学部学生

(3) 研究目的

本研究では「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」をテーマとし、子ども及び保護者の「バーチャルコミュニケーション」へのニーズを明らかにすることを目的としています。

(4) 研究の対象者

飾磨児童センターを利用する本研究に協力可能な小学生児童及びその保護者。10歳～12歳のお子様が使用する際には、アカウント設定及び安全性において研究責任者が監督した状況で行います。

(5) 研究の対象者費用

この研究にかかる費用は姫路市の研究に対する助成金ならびに研究協力機関により支払われますので、あなたに負担をお願いすることはありません。

(6) 研究方法及び研究計画

別紙(1)参照

(7) 解析結果の発表

本研究で得られた結果は、令和6年度 大学発まちづくり研究助成事業として公表されます。また、学術論文や教育学、心理学、福祉系の学会にて発表され、子育て支援や地域活動活性のための基礎資料とされます。また、一般社会への貢献や還元を目的に、新聞やマスコミを通じて発表されることもあります。しかし、公表する際には、個人が特定される形では公表しません。

(8) 研究に協力することによる利益と不利益

本研究の研究成果により、あなたを取り巻く地域支援の環境が改善することが期待できます。研究成果を学術論文などで公表する際には、個人が特定される形では公表しません。由ってあなたが不利益を受けることはありません。

お問い合わせ先(連絡先)：姫路大学教育学部 大西 雅子

住所：〒671-0101 兵庫県姫路市大塩町 2042-2

TEL 079-247-7301 (代)

TEL 079-262-6285 (2号棟 302研究室)

TEL 090-1145-0775 (携帯電話)

Email : masako_ohnishi@koutoku.ac.jp

別紙（1） 研究方法及び研究計画 VR 体験及び調査について （説明文書用）

- ・実施場所
飾磨児童センター

○データ解析後、研究協力者にデータ結果のフィードバックを行う。

○児童・生徒向け

- ・実施内容
VR 体験会を行い、終了後に感想を書いてもらう。
- ◆VR 機器の使用についての説明 ◆VR アプリ体験
- ・実施回数
2 回

添付資料（1） VR 体験 （アンケート用紙）

○保護者向け

- ・実施内容
アンケート調査
- ・記入用紙
- ・ https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd8qS8CMie6NZrTC3CT5X4vZPFPrPd7IELEqx-Bw-A_lN1GyA/viewform?usp=sf_link

添付資料（2） VR に関する意識調査 （アンケート用紙）

《「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」に関する説明及び依頼文書》

ひめじサポートステーション利用者の皆さまへ

姫路大学大西雅子研究室では、令和6年度 姫路市大学発まちづくり研究助成事業：課題テーマ3 「自由なテーマで行う研究」において、研究テーマが採択され、「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」という研究を進めています。

地域共生社会の実現を考える時に世代間交流は欠かせません。世代間交流が定着するには、適切な環境を整えることは大変重要な課題です。特に世代間交流を行う場合のサポート体制を考えると、高齢者、子ども、保護者世代、それぞれについて連携が取れる体制であることが求められます。近年、全国において、「第三の居場所」という地域力を育む機会のニーズが高まっております。そこで、本研究では、「地域力」を育む機会として「バーチャルコミュニケーション(VR)」を活用したコミュニケーション、及び世代間交流のニーズがあるのかどうかを明らかにするために意識調査を実施します。また、VR体験会の実施により、コミュニケーションスキルを身に付ける、居場所を見つける、職業体験のコンテンツを体験するといったVR空間に触れる機会を設けることで新たな視点からのQOLの向上につながるのかどうかを検証します。つきましては以下にありますアセスメントにご回答及び、VR体験についてのアンケート記入にご協力をいただきますようお願いさせていただきます。

この文書は、研究協力者の皆様に、この研究への協力をお願いしたく研究内容などについて説明したものです。この文書をご一読いただき、本研究に同意されて研究にご協力いただける場合には、「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」に関するアンケート質問用紙(無記名)へのご記入をお願いいたします。ご協力いただけないからといって、それを理由にあなたが不利益を受けることはありません。またいつでも研究協力を撤回することができます。

以下に、この研究に関する説明と研究協力へのご協力に関わるいくつかの重要な点を説明します。

《本研究に関する説明》

(1) 研究テーマ 「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」

(2) 研究機関名および研究責任者氏名

この研究が行われる研究機関と責任者、研究分担者は以下に示すとおりです。

研究機関名	研究責任者名	研究分担者
姫路大学	講師 大西 雅子	教育学部学生

(3) 研究目的

本研究では「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」をテーマとし、子ども及び保護者の「バーチャルコミュニケーション」へのニーズを明らかにすることを目的としています。

(4) 研究の対象者

ひめじ若者サポートステーションを利用する方

(5) 研究の対象者費用

この研究にかかる費用は姫路市の研究に対する助成金ならびに研究協力機関により支払われますので、あなたに負担をお願いすることはありません。

(6) 研究方法及び研究計画

別紙(1)参照

(7) 解析結果の発表

本研究で得られた結果は、令和6年度 大学発まちづくり研究助成事業として公表されます。また、学術論文や教育学、心理学、福祉系の学会にて発表され、子育て支援や地域活動活性のための基礎資料とされます。また、一般社会への貢献や還元を目的に、新聞やマスコミを通じて発表されることもあります。しかし、公表する際には、個人が特定される形では公表しません。

(8) 研究に協力することによる利益と不利益

本研究の研究成果により、あなたを取り巻く地域支援の環境が改善することが期待できます。研究成果を学術論文などで公表する際には、個人が特定される形では公表しません。由ってあなたが不利益を受けることはありません。

お問い合わせ先(連絡先)：姫路大学教育学部 大西 雅子

住所：〒671-0101 兵庫県姫路市大塩町 2042-2

TEL 079-247-7301 (代)

TEL 079-262-6285 (2号棟 302 研究室)

TEL 090-1145-0775 (携帯電話)

Email : masako_ohnishi@koutoku.ac.jp

別紙（1） 研究方法及び研究計画 VR 体験及び調査について （説明文書用）

VR 体験については初回は説明及び実際の使用を想定し約 1 時間程度実施、その後週 1 回もしくは 2 回程度の利用を行い、5 回目を最終回とする。1 回目と最終回に QOL, POMS, VAS 入力、アンケート用紙に入力いただく。研究協力者 20 人を想定。但し、必要に応じて協力者を増減する。研究協力者に対して一定の謝金を支払う。データ解析後、研究協力者にデータ結果のフィードバックを行う。

実施場所

ひめじ若者サポートステーション

○初めての VR 体験（1 回目）

◆VR 機器の使用についての説明 ◆VR アプリ体験

◆アセスメント記入、アンケート協力依頼

1) QOL, POMS, VAS 入力

2) VR の活動について事前アンケート実施

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTtpU8HYd7Lzo59JbDX1uJ633C80tKG6MQTRF1MkU8v0CQ1Q/viewform?usp=sf_link



○2 回目～4 回目

◆VR アプリ体験

○最終回（5 回目）

◆アセスメント記入、アンケート協力依頼

1) QOL, POMS, VAS 入力

2) VR の活動について事後アンケート実施

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdsPUnI-mIwBzkXqyw5iLVYdIZ0kAv9jh9SUrIPyvkeXEpZyA/viewform?usp=sf_link



《「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」に関する説明及び依頼文書》

「いきいき100歳体操」利用者の皆さまへ

姫路大学大西雅子研究室では、令和6年度 姫路市大学発まちづくり研究助成事業：課題テーマ3 「自由なテーマで行う研究」において、研究テーマが採択され、「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」という研究を進めています。

地域共生社会の実現を考える時に世代間交流は欠かせません。世代間交流が定着するには、適切な環境を整えることは大変重要な課題です。特に世代間交流を行う場合のサポート体制を考えると、高齢者、子ども、保護者世代、それぞれについて連携が取れる体制であることが求められます。近年、全国において、「第三の居場所」という地域力を育む機会のニーズが高まっております。そこで、本研究では、「地域力」を育む機会として「バーチャルコミュニケーション(VR)」を活用したコミュニケーション、及び世代間交流のニーズがあるのかどうかを明らかにするために意識調査を実施します。また、VR体験会の実施により、コミュニケーションスキルを身に付ける、居場所を見つける、といったVR空間に触れる機会を設けることで新たな視点から人楽しみの向上につながるのかどうかを検証します。つきましてはアンケートのご記入にご協力をいただきますようお願いさせていただきます。

この文書は、研究協力者の皆様に、この研究への協力をお願いしたく研究内容などについて説明したものです。この文書をご一読いただき、本研究に同意されて研究にご協力いただける場合には、「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」に関するアンケート質問用紙(無記名)へのご記入をお願いいたします。ご協力いただけないからといって、それを理由にあなたが不利益を受けることはありません。アンケートにご回答いただくことで本研究にご協力いただくことを同意されたこととさせていただきます。

以下に、この研究に関する説明と研究協力へのご協力に関わるいくつかの重要な点を説明します。

《本研究に関する説明》

(1) 研究テーマ 「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」

(2) 研究機関名および研究責任者氏名

この研究が行われる研究機関と責任者は以下に示すとおりです。

研究機関名	研究責任者名	研究分担者
姫路大学	講師 大西 雅子	教育学部学生

(3) 研究目的

本研究では「地域力を育てるー地域連携によりバーチャルコミュニケーション力を育てるー」をテーマとし、子ども及び保護者の「バーチャルコミュニケーション」へのニーズを明らかにすることを目的としています。

(4) 研究の対象者

ひめじ若者サポートステーションを利用する方

(5) 研究の対象者費用

この研究にかかる費用は姫路市の研究に対する助成金ならびに研究協力機関により支払われますので、あなたに負担をお願いすることはありません。

(6) 研究方法及び研究計

別紙(1)参照

(7) 解析結果の発表

本研究で得られた結果は、令和6年度 大学発まちづくり研究助成事業として公表されます。また、学術論文や教育学、心理学、福祉系の学会にて発表され、子育て支援や地域活動活性のための基礎資料とされます。また、一般社会への貢献や還元を目的に、新聞やマスコミを通じて発表されることもあります。しかし、公表する際には、個人が特定される形では公表しません。

(8) 研究に協力することによる利益と不利益

本研究の研究成果により、あなたを取り巻く地域支援の環境が改善することが期待できます。研究成果を学術論文などで公表する際には、個人が特定される形では公表しません。由ってあなたが不利益を受けることはありません。

お問い合わせ先(連絡先)：姫路大学教育学部 大西 雅子

住所：〒671-0101 兵庫県姫路市大塩町 2042-2

TEL 079-247-7301 (代)

TEL 079-262-6285 (2号棟302研究室)

TEL 090-1145-0775 (携帯電話)

Email : masako_ohnishi@koutoku.ac.jp

別紙（1） VR 体験 （説明文書用）

VR 体験について説明及び実際の使用を想定し約 90 分程度実施、研究協力者者 10 人を想定。但し、必要に応じて協力者を増減する。研究協力者者に対して一定の謝金を支払う。データ解析後、研究協力者にデータ結果のフィードバックを行う。

実施場所

特別養護老人ホームいやさか苑

実施期間

1/11(土) 14:00～15:30

○VR 体験（1 回目）

◆VR 機器の使用についての説明 ◆VR アプリ体験

◆アンケート協力依頼

・VR の活動について事前アンケート実施

添付資料（1） VR 体験 （アンケート用紙）