ひろとの会　ここまでの進み（高橋の側）

2026年11月30日（月）9:00 の定例用　ろびんさん・萩野さん・高橋　共有用（下書き・決定ではない）

日時や会の呼び名など、まだ決まっていない所もありますが、決まったらすぐ出せるように、高橋の側で配信の文・カード・図をいま作っています。下が、どこまでできているかです。

50 通の LINE
登録 1・日々の教育 11・分かれ道①の先 22（下書き）・会 8・面談 8

15 枚のカード
採点の平均 80.1 点（80点以上 10 枚）・写真版 13枚

11 個の印
押したボタン・返信・視聴・面談などで、LINE の中で人を分ける

43 項目の準備の表
できている 15・いま作っている 1・決まったら作る 10・きょう決める 17

18 件の決めること
11/30 の定例で

どこまでできているか（準備の表 43項目）

15 できている

- 公開の時の年齢確認を、Roblox の公式で確かめた
- ひろとの物語の脚本
- 前日の手紙・面談の案内の手紙
- LINE のカード15枚
- LINE の文
- 分かれ道①の先の LINE
- セミナーのスライド
- 申込みページの頭の絵・YouTube の終わりの案内
- 合言葉「ゲーム」の自動の返事と印
- 朝夜の友だちの数え
- 友だちの追跡表 萩野さん／ろびんさん
- 当日の進行表と役割 3人
- 面談の進め方 萩野さん
- YouTube の概要欄の LINE のリンク
- 公式サイト

● 動いている＝もう動いている仕組みどが決まれば出せる　● 見本あり＝中身はできていて、日時な　● 済＝終わった

1 いま作っている

- LINE のカードの写真版

10 決まったら作る

- 完成したゲームの15秒の動画 萩野さん・作るゲームが決まって1週間
- ひろとの物語の問い 萩野さん・11/30 定例の前後
- UTAGE のイベント 日時が決まったら
- UTAGE の配信の枠 日時が決まったら
- ラベル4つ 配信の枠と同時
- 面談の予約の画面 面談のことが決まったら
- 止める決まり 配信の枠と同時
- カレンダーに追加のリンク 日時が決まったら
- 録画の置き場と期限 ろびんさん・1回目の前
- YouTube の動画の終わりの案内を、全部の動画に入れる ろびんさん・募集を始める前

17 きょう決める

日時・作るゲーム・会の呼び名・面談のことなど。「きょう決めること」のページ（18件）で決める

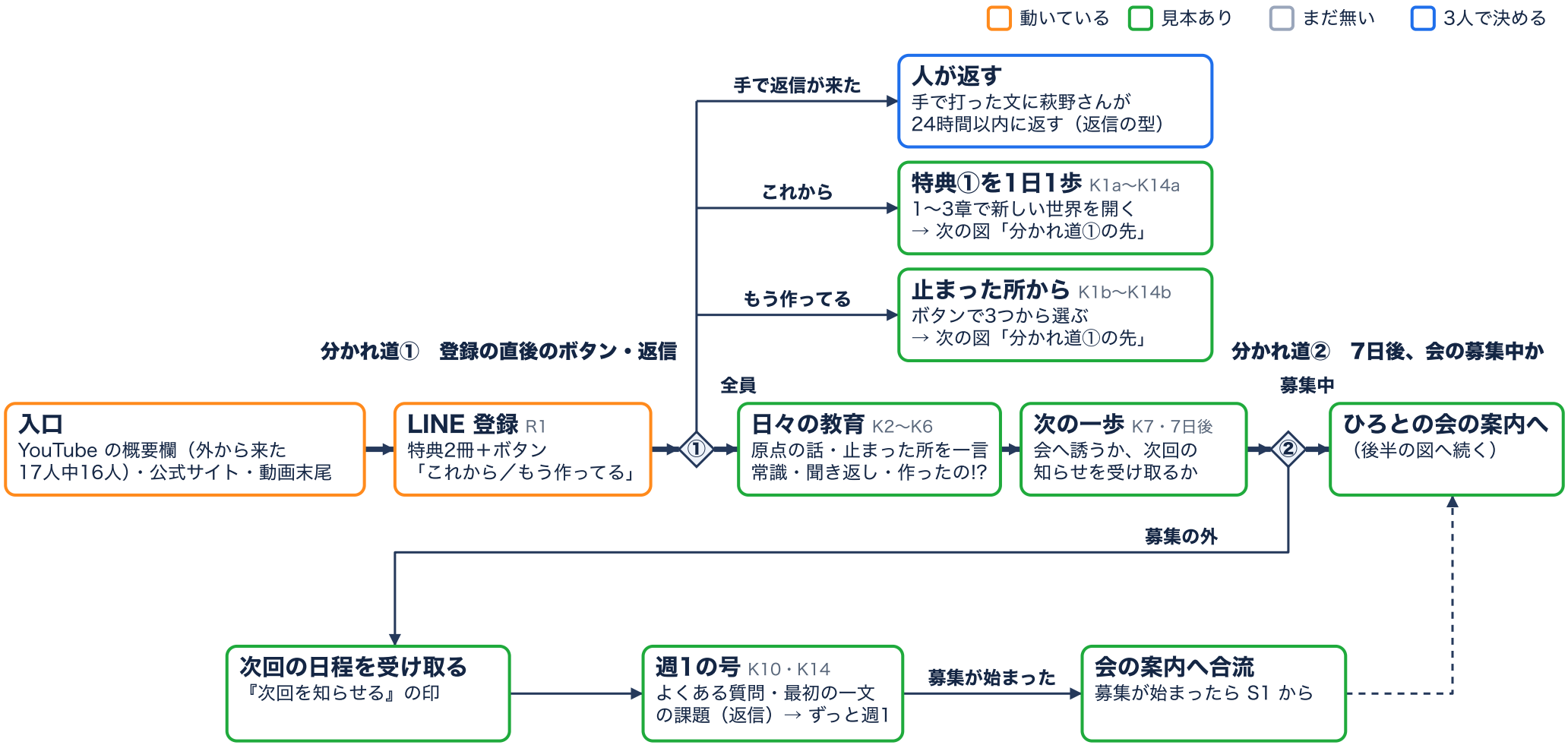
作った物

区分	中身
LINE	カード15枚（絵）・写真版13枚（ためし）／LINE の文 28通（日々の教育のステップ 11通を含む）／分かれ道①の先の枝 24通（これから 9・もう作ってる 14・止まった時の返事 1。下書き）／返信の決まりと型 T1〜T5
会	スライドの見本（表紙と1枚目 3方向・本体 23枚）／ひろとの物語の脚本（約230秒）／前日と面談の案内の手紙／面談の進め方（45分）・当日の進行表（仮）
入口	申込みページの頭の絵（3方向）／YouTube の終わりの案内（3案）／公式サイトの YouTube のボタンをチャンネルへ（本番に公開済み）
全体	入口から面談までの全体図／分かれ道の図（前半・①の先・後半）／ファネル一式のエクセル（共有用 14タブ）／萩野さんに書いてもらう表（問い22・写真7ポーズ）
お客さん	お客さんの本音 v2（親・大人）／外の生の声 41件（リンクを全部開いて、数字と引用を元の文と突き合わせた）／いちばん刺さる言葉 18個

分かれ道の図（前半）

①〜⑤が分かれ道。矢印の上の言葉が、その道へ進む時。点線は前に戻る道。箱の枠の色は準備の状態（右上の見本）

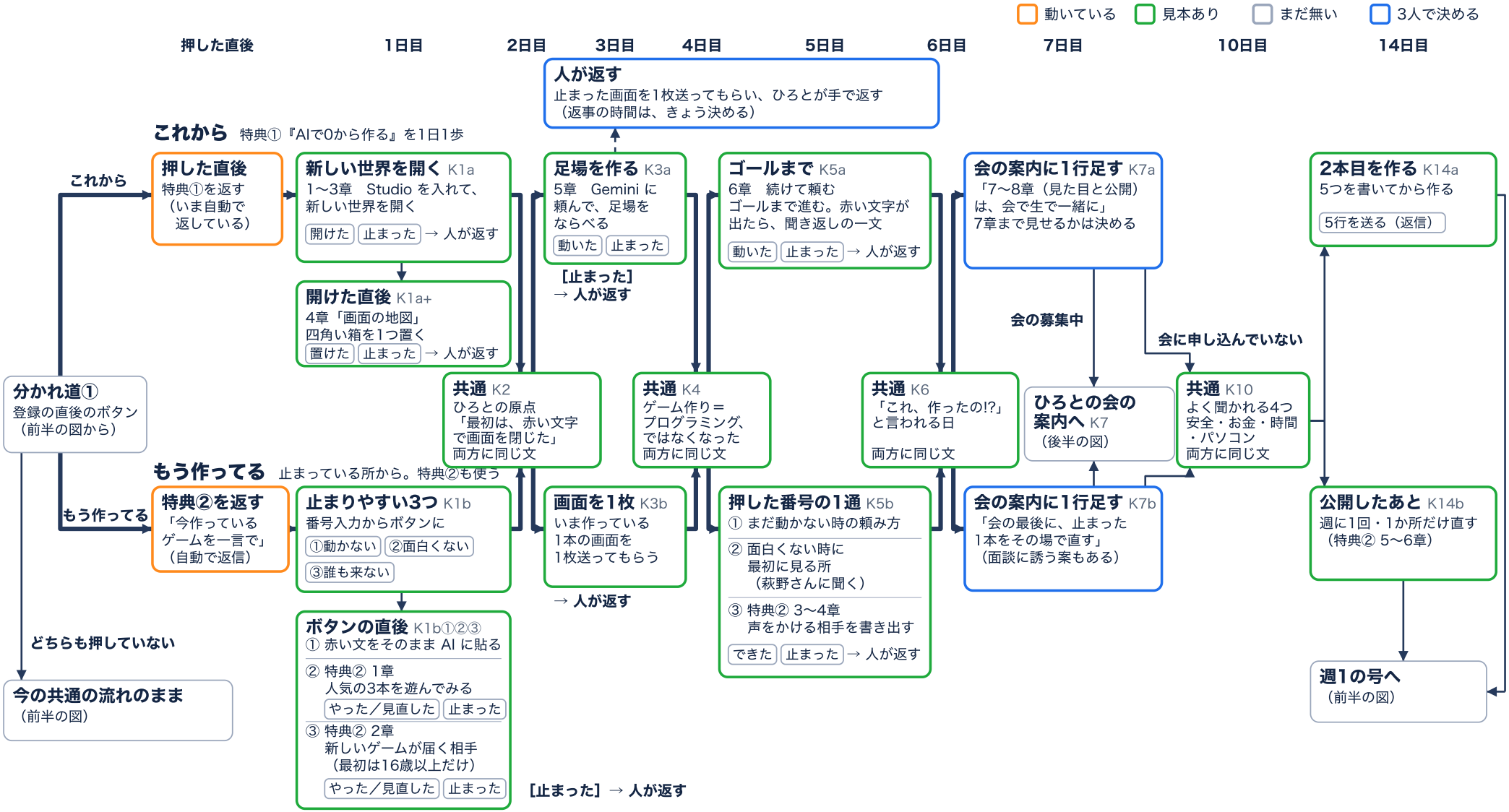
前半　LINE に登録してから、ひろとの会の案内まで（分かれ道①②）



分かれ道①の先の図（これから／もう作ってる）

1日1通のまま。枝の人には、その日の共通の文の代わりに枝の文が届く。ボタンを押した人にだけ、すぐ次が届く。2・4・6日目は両方に同じ文。7日目に会の案内で合流する

分かれ道①の先　これから／もう作ってる（登録の直後から14日目まで）



1日1通のまま。枝の人には、その日の共通の文の代わりに枝の文が届く。ボタンを押した人にだけ、すぐ次が届く

分かれ道①の先の LINE（下書き）

［ ］はボタン。「できた」側のボタンを押した人には、短い返事（K1a+OK など）がすぐ届く。全文は「これからの枝（全文）」のページから

いま、外から来た17人のうち、これから 10人・もう作ってる 5人（2026-11-29 21:13 の数え）。1日1通のまま、枝の人には、その日の共通の文の代わりに枝の文が届きます。新しく書いた 22通と、直した 2通（K1a・K1b）は下書きで、まだ配信には入れていません。

いつ	これから（特典①を1日1歩）	もう作ってる（止まっている所から）
登録の直後	特典①が届く（いまの自動の返事のまま）	特典②と「作りたいゲームを一言で」が届く（いまの自動の返事のまま）
1日目	K1a　特典①は1日1歩。きょうは1〜3章です［開けた／止まった］ ［開けた］→ K1a+　4章へ。四角い箱を1つ置きます［置けた／止まった］	K1b　もう作っている人が、止まりやすい所3つ［①動かない／②面白くない／③誰も来ない］ ① → K1b①　動かない時は、赤い文をそのまま貼る［動いた／止まった］ ② → K1b②　面白くない時は、人気の3本を遊んでみる［3本やった／止まった］ ③ → K1b③　公開したばかりのゲームが届く相手［見直した／止まった］
2日目	K2（共通）　ぼくも最初は、赤い文字で画面を閉じました	（左と同じ）
3日目	K3a　きょうは5章。Gemini に頼んで、足場をならべます［動いた／止まった］	K3b　いま作っている1本、見せてもらえませんか［画面を送る（返信）］
4日目	K4（共通）　ゲーム作り＝プログラミング、ではなくなりました	（左と同じ）
5日目	K5a　きょうは6章。続けて頼んで、ゴールまで［動いた／止まった］	①の人 K5b①　まだ動かない時の、頼み方を1つ［動いた／止まった］ ②の人 K5b②　面白くない時に、ぼくが最初に見る所［直した／止まった］ ③の人 K5b③　遊んでくれる人の集め方、まずはここから［書けた／止まった］
6日目	K6（共通）「これ、作ったの!?」と言われる日	（左と同じ）
7日目	K7a　会の案内（K7）に1行足す 「特典①の7〜8章（部品と見た目・保存と公開）は、【差込: 会の呼び名・3人で決める】で、生で一緒に見ていきます。【決める: 会で7章（部品と見た目）まで見せるか】」	K7b　会の案内（K7）に1行足す 「【差込: 会の呼び名・3人で決める】の最後に、止まった1本をその場で直します。【決める: 会の最後にその場で直す時間を入れるか】」
10日目	K10（共通）　よく聞かれる4つ（安全・お金・時間・パソコン）［返信する］	（左と同じ）
14日目	K14a　2本目は、5つを書いてから作ります［5行を送る（返信）］	K14b　公開したあとは、週に1回・1か所だけ［直す1か所を送る（返信）］
いつでも	［止まった］→ STOP　止まった所の画面を、1枚だけ送ってください［画面を送る（返信）］	（左と同じ）

分かれ道①の先で、決めること・聞くこと

12件。推しのままでよいものは、まとめて「推しのまま」で決めてよい。7日目の誘い先は「きょう決めること」の17

種類	中身	どの通	推し（高橋の側の案）
萩野さんに聞く	面白くない時に、ひろとが最初に見る所・直す所を1つ（萩野さんの言葉で・実際にやった例）	K5b②	本に在る候補は、特典①75ページの「じゃまする物」（空だと歩き回るだけで終わる）。萩野さんの言葉が来るまで K5b② は送らない
決める	「もう作ってる」の人には、翌日に人の声の T1（いまどんなゲームを作っていますか）と K1b の両方が届く。T1 に返信すると「その日の通を1つ減らす」に当たり、K1b が届かず枝の先へ進めない	K1b・T1	K1b は減らす通から外す（ボタンを押すだけの通なので）
決める	会の最後に、止まった1本をその場で直す時間を入れるか	K7b	入れない時は、K7b の最後の1行を外して K7 のままにする
決める	会で特典①の7章（部品と見た目）まで見せるか（S3 の会でやるのは「AIに頼む → 動かす → 公開する」の3つ）	K7a	見せない時は、足す1行の「7〜8章（部品と見た目・保存と公開）」を「8章（保存と公開）」に縮める
決める	「もう作ってる」で①②③のどれも押していない人に、5日目は何を送るか	K5b①〜③	共通の K5 のまま
決める	K1b で2つ以上押した人に、5日目はどれを送るか	K5b①〜③	番号の小さい方（手前の止まりから）
決める	1通目で「これから」と「もう作ってる」の両方を押した人は、どちらの枝か	K1a・K1b	「これから」（外れた時の害が小さい）
決める	赤い文字の聞き返しの一文を、本の言い方（特典①53ページ）と今の K5 の言い方のどちらにそろえるか	K5a・K1b①（と共通の K5）	本の言い方（本を見ながら進める人に、違う一文が2つ届かない）
決める	K4 の最後の1行「次は、その聞き返し方を1つだけ見せます。」が、5日目に K5b②・K5b③ を受け取る人と合わない	K4（共通）	『止まり②』『止まり③』の印がある人には、最後の1行を外した K4 を送る
決める	押した直後の通と返事（K1a+ など）を、会に申し込んだ後でも返すか	押した直後の通・返事	返す（本人が押した時だけなので重ならない）
決める	スマホで撮った画面の写真でもよい、と書き足すか（本に無いので書いていない）	K3b・STOP	書き足す（パソコンの画面を LINE に送るのが一番の手間になりそうなため）
決める	特典②の「60日・よくプレイする16歳以上250人」（8・28・29・36ページ）と、Roblox の公式の説明（「Roblox Kids と Select」のページ: 60日間に、年齢を確かめたよく遊ぶ人による100のユニークプレイ）が合わない。配った本は直さない	K5b③・K1b③（文に数は書いていない）	次の版の特典②で直す。それまで LINE の文に数を書かない

これからの枝（全文・下書き）

特典①を1日1歩。章とページは高橋の側の控え（分かれ道の文のデータ）にある

K1a 登録の翌日 20:00

特典①は1日1歩。きょうは1〜3章です

【ひろとです】
特典①は、1日1歩ずつ進めていきましょう。きょうは1〜3章です。
スマホで特典①を見ながら、パソコンで「アカウントを作る → Studio を入れる → 画面を日本語にする → 新しい世界を開く」まで進めます。
アカウントは今日作ってください。みんなに公開できるのは、アカウントを作ってから2日後です。
新しい世界が開いたら「開けた」を、途中で止まったら「止まった」を押してください。
▼特典①　0からAIで、Robloxのゲームを作る完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

開けた / 止まった

K1a+ K1a の「開けた」を押した直後

4章へ。四角い箱を1つ置きます

【ひろとです】
開けましたね！ そのまま4章へ進みましょう。
4章では、画面の4つの場所を覚えて、「パーツ」で四角い箱を1つ置きます（32〜38ページ）。
まちがえたら、Ctrl＋Z（Mac は command＋Z）で1つ前にもどします。
箱が置けたら「置けた」を、止まったら「止まった」を押してください。

置けた / 止まった

K1a+OK K1a+ の「置けた」を押した直後

置けましたね。次は5章です

【ひろとです】
置けましたね！ いまの箱は練習用なので、選んで Delete キー（Mac は delete）で消しておきます。
5章（Gemini に頼む）の案内は、登録から3日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらから進めてください）。

K3a 登録の3日後 20:00

きょうは5章。Gemini に頼んで、足場をならべます

【ひろとです】
きょうは特典①の5章「Gemini に頼む」です。Gemini がスクリプトを書き、それを Studio に貼って動かします。
見本の文をコピーするので、特典①はパソコンでも開いておきます（開き方は5ページ）。
Studio に Script を1本足して、44ページの「見本の文 その1」を Gemini に送り、返ってきたコードを貼って、右向きの三角でテストします。
ぼくのおすすめは「頼むのは、1回に1つだけ」。頼んだら、毎回テストして確かめます。
足場が10個ならんだら「動いた」を、止まったら「止まった」を押してください（1〜4章がまだの方は、そちらが先です）。
▼特典①　0からAIで、Robloxのゲームを作る完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

動いた / 止まった

K3aOK K3a の「動いた」を押した直後

動きましたね。次は6章です

【ひろとです】
動きましたね！ スクリプトで作った足場は、テストしている間だけ見られます。
6章（続けて頼む見本の文）の案内は、登録から5日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらから進めてください）。

K5a 登録の5日後 20:00

きょうは6章。続けて頼んで、ゴールまで

【ひろとです】
きょうは特典①の6章「続けて頼む見本の文」です。その2〜その5を、5章と同じ会話に1つずつ送ります。
1つ送ったら、返ってきたコードに貼り替えて、テストしてから次へ進みます。
赤い文字が出たら、まずこれをそのまま AI に送ってみてください。
「このエラーの意味と、どこをどう直せばいいかを、初心者にも分かるように教えて」＋（赤い文字をそのまま貼る）
ゴールまで行けたら「動いた」を、止まったら「止まった」を押してください。
▼特典①　0からAIで、Robloxのゲームを作る完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

動いた / 止まった

K5aOK K5a の「動いた」を押した直後

1本できましたね。ここで一度保存します

【ひろとです】
1本できましたね！ ここで一度、左上の「ファイル」→「公開」で保存しておきます（この時点では、自分しか見られません）。
【差込: 会の呼び名・3人で決める】のお知らせは、登録から7日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらをご覧ください）。

K7a 登録の7日後 20:00

AI で1本できるまでを、生で見せます

【ひろとです】
（会の募集中）AI で Roblox のゲームが1本できるまでを、約70分、ぼくの画面のまま見せる無料の会をやります。日程は下のボタンから見られます。
（募集の外）AI で1本作る所を生で見せる会を、次に開く時はこの LINE で真っ先に知らせます。下のボタンを押しておいてください。
特典①の7〜8章（部品と見た目・保存と公開）は、【差込: 会の呼び名・3人で決める】で、生で一緒に見ていきます。【決める: 会で7章（部品と見た目）まで見せるか】

（募集中）無料で参加する日を選ぶ / （募集の外）次回の日程を受け取る

K14a 登録の14日後 20:00

2本目は、5つを書いてから作ります

【ひろとです】
特典①の9章は「1本できたら、次にやること」です。
2本目は、作る前に5つを1行ずつ書き出します。何をするゲームか・ゴール・じゃまする物・ステージの数・負けた時（75ページ）。
じゃまする物が空だと、歩き回るだけで終わってしまいます。最初は2つまでにします。
書けたら、5行をこのLINEに送ってください。最初に AI へ何と頼むかを、一緒に考えます。
（1本目の途中の方は、止まっている所の画面を1枚どうぞ）

5行を送る（返信）

もう作ってるの枝（全文・下書き）1日目

押した番号（①動かない／②面白くない／③誰も来ない）で、すぐ届く通が変わる

K1b 登録の翌日 20:00

もう作っている人が、止まりやすい所3つ

【ひろとです】
もう作っている人が止まりやすいのは、だいたいこの3つです。
① コピペしたコードが動かない
② 動いたけど、遊んでも面白くない
③ 公開したのに、誰も来ない
いまー番近いものを、下のボタンから1つ選んでください。押すと、それに合わせた次の話がすぐ届きます。

①動かない ②面白くない ③誰も来ない

K1b① K1b の「①動かない」を押した直後

動かない時は、赤い文をそのまま貼る

【ひろとです】
コピペしたコードが動かない時は、まず Studio の「出力」の窓を見ます。赤い文が出ていたら、その1行をコピーします。
AI（特典①では Gemini）の同じ会話に貼って、この一文を書き足して送ってください。
「この赤い文が出ました。直してください。直したスクリプトを、最初から最後まで全部書いてください。」
返ってきたコードで、スクリプトを全部貼り替えます（特典①の52〜53ページ）。
動いたら「動いた」を、止まったら「止まった」を押してください。
▼特典①　0からAIで、Robloxのゲームを作る完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

動いた 止まった

K1b①OK K1b① の「動いた」を押した直後

動きましたね。続きは5日後の夜に

【ひろとです】
動きましたね！ 赤い文は英語のことが多いですが、読めなくても、貼れば AI が直し方を考えます。
①の続き（何度頼んでも直らない時の頼み方）は、登録から5日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらから進めてください）。

K1b② K1b の「②面白くない」を押した直後

面白くない時は、人気の3本を遊んでみる

【ひろとです】
「動くけど、面白くない」の時に、ぼくがすすめているのは、人気のゲームを自分でプレイしてみる事です。
特典②の1章「いま人気のゲームを知る」を開いて、ランキングの上位から3本、実際にプレイしてみてください。
「なぜまた来たくなるのか」は、プレイすると体で分かります。
3本やったら「3本やった」を、止まったら「止まった」を押してください。
▼特典②　【0から始める】Robloxでユーザー数を増やすための完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

3本やった 止まった

K1b②OK K1b② の「3本やった」を押した直後

3本、おつかれさまでした

【ひろとです】
3本、おつかれさまでした！
②の続き（面白くない時に、ぼくが最初に見る所）は、登録から5日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらから進めてください）。

K1b③ K1b の「③誰も来ない」を押した直後

公開したばかりのゲームが届く相手

【ひろとです】
「公開したのに、誰も来ない」の時に、まず知っておいてほしい決まりが1つあります。
いまの Roblox では、新しく公開したゲームは、最初は年齢を確かめた16歳以上の人にしか出ません（Roblox の公式の決まりです）。
そのうえで、プレイする人が最初に見るのは、アイコンとサムネイルの2枚の絵です。
特典②の2章「見つけてもらう2枚を作る」を開いて、今のアイコンを見直してください。アイコンは小さく縮むので、キャラクター1体か目印1つを大きく置きます。
見直したら「見直した」を、止まったら「止まった」を押してください。
▼特典②　【0から始める】Robloxでユーザー数を増やすための完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

見直した 止まった

K1b③OK K1b③ の「見直した」を押した直後

見直し、おつかれさまでした

【ひろとです】
見直し、おつかれさまでした！ 絵を入れ替えても、表に出るのは Roblox の確認のあとです。すぐ変わらなくても待ちます。
③の続き（遊んでくれる人の集め方）は、登録から5日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらから進めてください）。

もう作ってるの枝（全文・下書き）3日目から　＋　止まった時の返事

5日目は、1日目に押した番号の1通だけが届く。止まった時の返事は、両方の枝で同じ

K3b 登録の3日後 20:00

いま作っている1本、見せてもらえませんか

【ひろとです】
いま作っている1本の画面を、1枚だけこのLINEに送ってもらえませんか。
Studio の画面でも、遊んでいる所でも大丈夫です。
画面の写し方は、Windows は「Windows + Shift + S」、Mac は「command + Shift + 4」です。
届いたら、ぼくが見て、次の一手を1つ返します。

画面を送る（返信）

K5b① 登録の5日後 20:00

まだ動かない時の、頼み方を1つ

【ひろとです】
①（コピペしたコードが動かない）の続きです。3回頼んでも直らない時は、AIの会話をさかのぼって、最後にうまく動いた時のコードの箱をコピーし、スクリプトに貼り直します。
そのうえで「直して」の一言でなく、何を・どこに・どう動くかを、数字を入れて、1か所ずつ頼みます。
例:「3個目の足場が消えないので、乗ってから3秒たつと消えるように直して」（特典①の53・60ページ）
動いたら「動いた」を、止まったら「止まった」を押してください。

動いた　止まった

K5b② 登録の5日後 20:00

面白くない時に、ぼくが最初に見る所

【ひろとです】
②（動くけど、面白くない）の続きです。面白くない時に、ぼくが最初に見る所を1つ話します。
【聞く: 面白くない時に、ひろとが最初に見る所・直す所を1つ（萩野さんの言葉で・実際にやった例）】
いま作っている1本で、そこを1か所だけ直してみてください。
直せたら「直した」を、止まったら「止まった」を押してください。

直した　止まった

K5b③ 登録の5日後 20:00

遊んでくれる人の集め方、まずはここから

【ひろとです】
③（公開したのに、誰も来ない）の続きです。特典②の3〜4章は、遊んでくれる人の集め方です（配信者や SNS の仲間がいる人は、4章も使います）。
まず3章の01から。声をかける相手を、Roblox のフレンド → Roblox の話をしている SNS の知り合い → Roblox をしている家族、の順に書き出します（29ページ）。
公開したばかりのゲームを遊べるのは、年齢を確かめた16歳以上の人だけです。声をかける相手も、その中から選びます。
書き出せたら「書けた」を、止まったら「止まった」を押してください。
▼特典②　【0から始める】Robloxでユーザー数を増やすための完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

書けた　止まった

K5bOK K5b①〜③ の「動いた」「直した」「書けた」を押した直後

おつかれさまでした。次のお知らせは7日後の夜に

【ひろとです】
おつかれさまでした！
【差込: 会の呼び名・3人で決める】のお知らせは、登録から7日後の夜に届きます（もう届いていたら、そちらをご覧ください）。

K7b 登録の7日後 20:00

AI で1本できるまでを、生で見せます

【ひろとです】
（会の募集中）AI で Roblox のゲームが1本できるまでを、約70分、ぼくの画面のまま見せる無料の会をやります。日程は下のボタンから見られます。
（募集の外）AI で1本作る所を生で見せる会を、次に開く時はこの LINE で真っ先に知らせます。下のボタンを押しておいてください。
【差込: 会の呼び名・3人で決める】の最後に、止まった1本をその場で直します。【決める: 会の最後にその場で直す時間を入れるか】

（募集中）無料で参加する日を選ぶ　（募集の外）次回の日程を受け取る

K14b 登録の14日後 20:00

公開したあとは、週に1回・1か所だけ

【ひろとです】
公開したあとは、週に1回だけ数字を見て、一番悪い所を1か所だけ直します（特典②の5章）。
直したら Studio の「ファイル」→「公開」で、もう一度公開します。「Roblox に保存」だけでは、プレイする人に直した所が届きません。
公開しなおしたら、更新の知らせを1行出すのも、また来てもらう工夫の1つです（6章）。
今週直す1か所が決まったら、このLINEに一言送ってください。
▼特典②　【0から始める】Robloxでユーザー数を増やすための完全解説マニュアル
https://game-line-tokuten.pages.dev/?openExternalBrowser=1

直す1か所を送る（返信）

STOP どの通でも「止まった」を押した直後

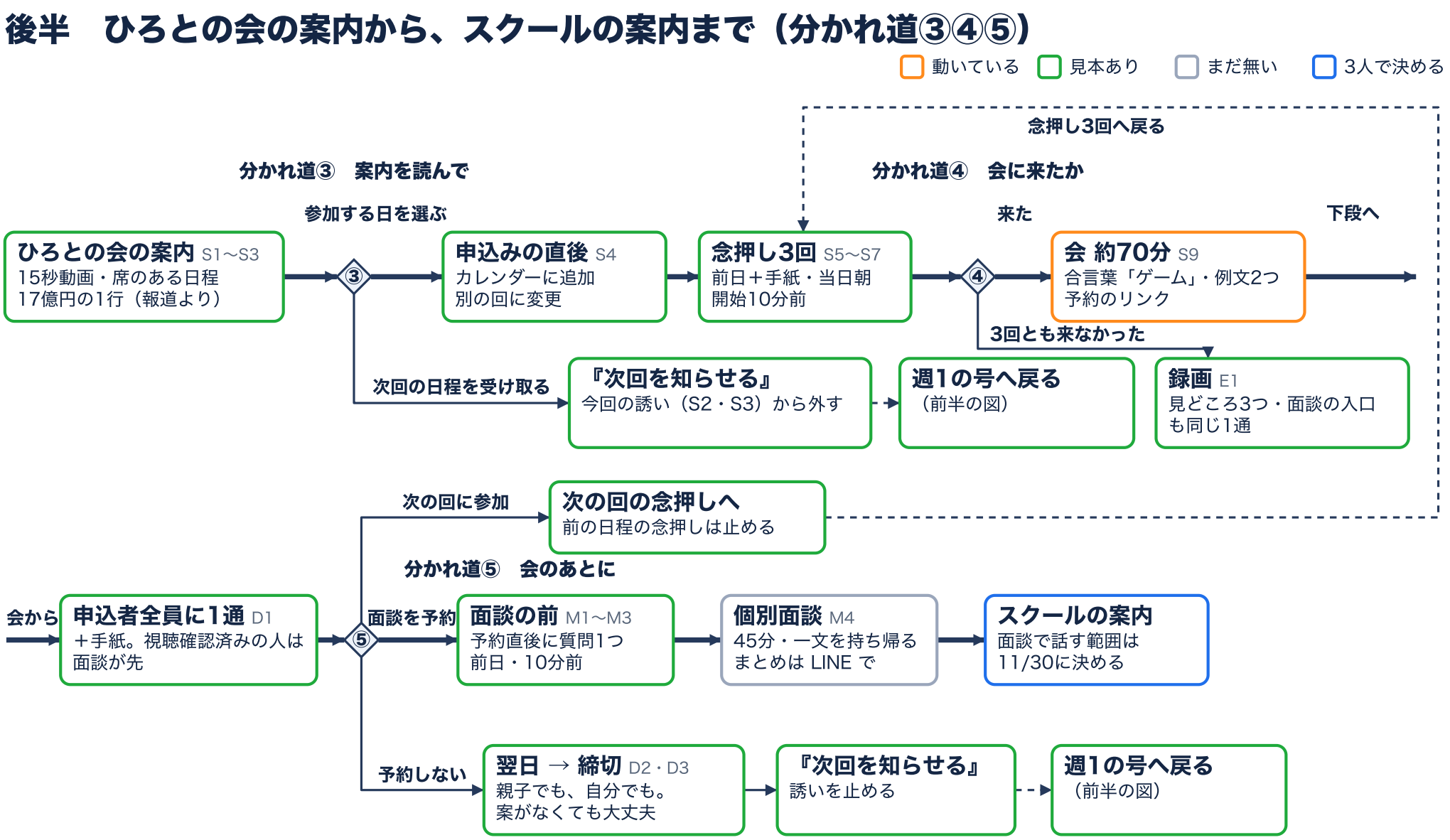
止まった所の画面を、1枚だけ送ってください

【ひろとです】
止まった所の画面を、1枚だけこのLINEに送ってください。
写し方は、Windows は「Windows + Shift + S」、Mac は「command + Shift + 4」です。
赤い文が出ている時は、その文が写るようにお願いします。
届いたら、ぼくが見て、次の一手を返します。

画面を送る（返信）

分かれ道の図（後半）

①〜⑤が分かれ道。矢印の上の言葉が、その道へ進む時。点線は前に戻る道。箱の枠の色は準備の状態（右上の見本）



LINE のカード15枚（絵の版）

日時・呼び名が決まったら焼き直す。写真版（ためし）を使うかは、きょう決める



招待状　80.5点



動かない？　77.5点



1本公開しよう　79.5点



会の前日　82.5点



申込みの直後　82.5点



当日の朝　80.0点



開始の直前　80.0点



次の回へ　76.5点



面談の案内　80.0点



面談・翌日　81.5点



面談・締切　80.5点



面談の予約の直後　83.0点



面談の前日　80.5点



面談の当日　79.5点



録画　77.0点

きょう決めること

推しは案で、決定ではない

番号	決めること	候補	推し（高橋の側の案）	決めた事
1	どんな会にするか	A その場で直す会／B ひろとが AI で1本作る所を見る会／C お金になるまでの順番を話す会	B を土台に、最後の10分で A を1つ	
2	会で作るゲーム	A コインを集めるアスレチック／B 鬼ごっこ／C 集めて売って強くなる型の小さい版	A（約70分で形になりやすい）	
3	3回の日時	例: 12/23（水）20:00 · 12/26（土）13:00 · 12/27（日）13:00（例で、お2人の都合はまだ聞いていない）	お2人の都合で決める	
4	会の呼び名	A AIで1本できるまでを見る会／B AIでRobloxゲームが1本できるまでを見る会／C 動かないゲームを、その場で動かす会／D ひろとの会	D ひろとの会（高橋の推し）。何をする会かは副題で（例: B の言い方）	
5	定員と参加の道具	定員: 置かない／30人／50人。道具: Zoom／Google Meet	定員は置く · Meet	
6	最後まで見た方への特典	A もう在る冊子2冊／B 当日 AI に打った指示文の全部／C 当日作ったゲームのデータ	A（新しく作る物が無い）	
7	会の最後の案内と個別面談	話す人／受付の日数（3日 · 7日）／持ち帰れる物（ゲーム設計の紙1枚 · AIに最初に入力する文）	受付は3日 · 設計の紙と最初の一文を一緒に作る	
8	当日の役割と録画	話す人 · 聞き役 · 参加の印を付ける人／録画を見られる日数（3日 · 7日）	録画は3日	
9	返信の決まり	誰が（萩野さん／ろびんさん）· 何時間以内に（24時間 · 48時間）	萩野さんが24時間以内 · 返したら『対応済み』	
10	カードの絵	A イラストのまま／B 写真版／C 両方を出して反応を比べる	C（11/14 の「全部イラスト」の理由しだい）	
11	お金の数字	A 使わない／B 報道の数字（RDC 2026 · 上位100組の直近12か月の平均 約17億円）／C 公式の 2024年の数字（上位100人の平均 約600万ドル）	【決まり】B。言い方は「上位100組 · 直近12か月 · 平均 · 報道より」。外の調べ（AI）の指摘「稼げるを前に出すと不信になる」を受けて、稼げなかった側の数（現金化した人の中央値 年約21万円 · 公式で確かめてから）も並べるかだけ話す	
12	募集を始める線	外から来た友だち 50人／100人で始める／日付で決める	日付で決めて、100人までは入口を増やす	
13	ひろとの物語	インタビュー30分の日取り／脚色をどこまでしてよいか	11/30 の定例の後に30分	
14	面談でスクールの話をどこまでするか	面談の中で案内する／面談のあとに別で案内する	11/30 に決める	
15	受講料のめやすを先に出すか	A 面談まで出さない（いまの形）／B 無料の会の最後に、めやすだけ出す／C 申込みページにも出す。あわせて、締め切りを動かさない · 録画を残す	B（同じ形の他校が「説明会まで分からない」「締め切りが動いた」で不信を買っている · 生の声 A6〜A8）	
16	会に安全の時間を入れるか	A 入れない／B 最後の5分で、親がやる設定（課金 · チャット · 公開の年齢確認）を一緒に見る／C LINE の Q&A だけ	B（課金 · 公開の不安が、そのまま参加する理由になる · 外の調べ（AI）の案）	
17	もう作ってる人の7日目の誘い先	A 会に誘う（会の最後に、止まった1本をその場で直す）／B 会を飛ばして、個別面談に誘う	A（会のあとに面談へ進む流れを、2つの枝で同じにできる）。その場で直す時間を入れるかも一緒に	
18	いま登録している人への追いつき	A 追いつき用の流れを1本作り、いま登録している人を、押したボタンごとに入れる（日ごとの配信を入れる日に一緒に）／B 追いつきはせず、週1の号から届ける	A（「登録から○日後」に届く配信は、もう登録している人には届かない。A なら枝の文をそのまま使え、新しい人と同じ順で進む）。始める日も一緒に	

萩野さんにお願いすること

問いは全部で22個（エクセル『萩野さんに書いてもらう表』）

物語の問い（まず ★ の9問・答えは一言でも、録音でも）

区分	問い
B 痛み	初めて Roblox Studio を開いた日、何をしようとして、どうなりましたか
B 痛み	いちばんしんどかった時期はいつですか。その時、何を失いかけていましたか。やめようと思った事は？（なければ、ないで大丈夫）
C 転機	手応えを感じた最初の場面を教えてください（画面に何が映っていて、周りに誰かいましたか）
D 変わった後	ゲーム会社を作ってから（YouTube を始めてからも含めて）、いちばん心が動いた場面を1つ
D 変わった後	作る側になって、良くなった事と、引きかえにした事を1つずつ（生活・時間・まわりの人・気持ち）
E お客さんの本音（実話で）	教えた親子1組のこと: 最初に何と言っていたか → どこでつまずいたか → 変わった瞬間
E お客さんの本音（実話で）	教えた大人1人のこと: 最初に何と言っていたか → どこでつまずいたか → 変わった瞬間
F この会	無料の会の最後に、何を案内し、どう伝えたいですか。来た人に、帰る時どうなっていてほしいですか
G 事実（書くだけ・短く）	出したくない事・言ってはいけない事（顔・会社名・家族・年齢・前の仕事）

写真（スマホ・マスクは付けたまま）

ポーズ	使うカード	撮り方のコツ
正面でカメラを指さす	会の案内（招待状）	胸から上。指先はカメラの少し横
ノートパソコンの画面を指さす（横向き）	「動かない？」・当日の朝	パソコンと一緒に。画面は何も映っていなくてよい
親指を立てる	会の前日・面談の前日	胸から上・少し笑った目
手を振る	面談の予約のお礼	手のひらをカメラに
拍手する	申込みの直後	手が顔にかからないように
腕を組んで少し考える顔	面談の締切	目線はカメラ
ヘッドセットを付けて画面の前	面談の当日	ヘッドセットが無ければイヤホンでよい

ほかに

- 完成したゲームの15秒の動画（作るゲームが決まったら、1回通しで作った画面）
- LINE で手で返信をくれた方への返事（返信の決まりの型 T1・T2）。分かれ道①の先で「止まった」を押して画面を送ってくれた方への返事も
- 面白くない時に、ひろとが最初に見る所・直す所を1つ（萩野さんの言葉で・実際にやった例）（分かれ道①の先の K5b② に入れる）

お客さんの本音 v2（外の生の声で確かめた）

外の調べ（AI）が X と Web で集めた生の声 41件で直した。萩野さんの答え（実話）・LINE の返信・面談で、さらに確かめる

> **仮説でいちばんずれていた所: 大人の「稼げるの？」は質問ではなく不信だった。同じ形（無料の会 → LINE → 個別の案内）のRoblox の副業スクールが、X とブログで「受講料が説明会まで分からない」「返金の条件がない」と検証されている。AI で作れても誰も遊びに来ない（訪問5回と138回で開発をやめた61歳の記録）という声も多い。**

最初の仮説は合っていたか

仮説	判定	ひとこと
親・口で言う事	ほぼ合う	足りない: 公開の年齢確認・続くか・月謝・学びが見えるか
親・本当に欲しい事	半分	「後ろめたさ」は声が少ない。多いのは子どもの「作りたい」に応えたい親
親・どうなっていきたいか	合う	「ママが作ったんだよ」は実例あり。ただし子どもは厳しい評価者
大人・口で言う事	合う	本業が忙しい・動かない・稼げるの？ すべて声あり
大人・本当に欲しい事	半分	昔の夢は強い。「収入の柱」は現実の声と合わない
大人・どうなっていきたいか	壁あり	知らない誰かが遊ぶ所がいちばん難しい（訪問0〜5回の声）

本音 v2（まだ仮説）

人	段	中身
親（30〜50代・小学生の子ども・未経験）	口で言う事（顕在）	「子どもが Roblox ばかりやっている」「作る側に回れたらいいのに」「プログラミングって何から？」「安全は？ 課金は？」「親が未経験でも大丈夫？」 + （v2 で足した）「作ったゲームを公開するのに、子どものパスポートが要るの？」「月謝は？ 続くの？」「何を学んでいるか、親から見えるの？」
親（30〜50代・小学生の子ども・未経験）	本当に欲しい事（潜在）	子どもの「作りたい！」に、ちゃんと応えられる親でいたい（声がいちばん多い）。禁止するより、となりで一緒にやりたい。何を学んでいるかが、作った物で見えてほしい。（「ゲームばかり」の後ろめたさを学びに、は直接の声が少ないので推測のまま）
親（30〜50代・小学生の子ども・未経験）	どうなっていきたいか（変わった後）	「このゲーム、うちで作ったんだよ」と言える。子どもの一言で、作った物がどんどん良くなる。子どもは厳しい評価者なので、「つまらない」と言われて一緒に直す時間そのものが宝物になる
親（30〜50代・小学生の子ども・未経験）	刺さる言葉・置く所	「パソコンが苦手でも、『AIに伝える係』ならできます」「子どもの『作りたい！』に、ちゃんと応えられる親に」「このゲーム、うちで作ったんだよ」→ カード a・p2・d3、LINE の S1・S6・D2（いまの「遊ぶ側から、作る側へ」「見るだけでOK」も、声と合っている）
大人（昔ゲームを作りたかった・副業も気になる）	口で言う事（顕在）	「AI でゲームが作れるって本当？」「コピペしたら動かない」「本業が忙しい」「稼げるの？」（全部、声があった） + （v2 で足した）「受講料が説明会まで分からないのはなぜ？」（質問ではなく不信）
大人（昔ゲームを作りたかった・副業も気になる）	本当に欲しい事（潜在）	子どもの頃に作りたかった、あのゲームを（昔の夢は強い）。動くだけでなく「面白い」を自分の手で作りたい。AI に置いていかれる側から、AI で作る側へ。（「収入の柱をもう1本」は、声では期待より不信が強い）
大人（昔ゲームを作りたかった・副業も気になる）	どうなっていきたいか（変わった後）	自分の置いたコマが動いて「なんだ、作れるじゃん」。作って終わりにせず、知らない誰かが遊びに来るところまで行く（ここがいちばん難しい＝一緒に越えるのがスクールの値打ち）。小さくても、自分の名前の作品が世界に1本
大人（昔ゲームを作りたかった・副業も気になる）	刺さる言葉・置く所	「子どもの頃に作りたかった、あのゲームを」「コピペしても動かない、を最初の夜に越える」「作って終わりにしない。知らない誰かが遊びに来るまで」→ カード b・c・p4、LINE の S2・S3・D1（「稼げる」は前に出さない）

いちばん刺さる言葉と、使う時の注意

根拠の声の番号は、エクセルの『生の声（URLつき）』のタブ。「使う前に」が書いてある言葉は、そこが決まるまで使わない

人	段	言葉（★＝イチオシ）	根拠の声	使う前に
親	顕在	★ パソコンが苦手でも、「AIに伝える係」ならできます	P1・P2・P19	
親	顕在	課金・チャット・公開の年齢確認。最初に親がやる設定を、全部見せます	P9・P13・P14・P21	会で本当に見せるかを3人で決めてから
親	顕在	ロブロックス、やめさせる？ それとも「作る側」にする？	P11・P12・P2	
親	潜在	★ 子どもの「作りたい！」に、ちゃんと応えられる親に	P1・P3・P4	
親	潜在	禁止より、となりで一緒に	P21・P22・P23	
親	潜在	何を学んでいるか、作ったゲームで見える	P18	
親	どうなりたい	★ 「このゲーム、うちで作ったんだよ」	P5	
親	どうなりたい	子どもがボス、親が作る係	P1・P6	「鯉が13種類から46種類に」は人の話なので、使うならひろとの実話に差し替える
親	どうなりたい	「つまらない」と言われて、一緒に直した週末	P8	
大人	顕在	★ 受講料も、稼げた人の割合も、先に見せます	A6・A7・A8	受講料を会で先に出すか・割合の数字が有るかを3人で決めてから（無い数字は作らない）
大人	顕在	仕事終わりの2時間で、1本目は作れる	A1・A11	萩野さんの実話で確かめてから
大人	顕在	コピペしても動かない、を最初の夜に越える	A4・A12	
大人	潜在	★ 子どもの頃に作りたかった、あのゲームを	A2・A3・A15	
大人	潜在	動くだけじゃない。「面白い」を、自分の手で	A4	
大人	潜在	AI に置いていかれる側から、AI で作る側へ	A10	
大人	どうなりたい	★ 自分の置いたコマが、動いた。「なんだ、作れるじゃん」	A1	
大人	どうなりたい	作って終わりにしない。知らない誰かが遊びに来るまで	A5・A9	スクールで本当に一緒に越えるか（中身）を萩野さんに確かめてから
大人	どうなりたい	小さくても、自分の名前の作品が世界に1本	A1・P5	

言葉を使う時の注意

注意	中身
「稼げる」を前に出さない	「稼げる」「収入の柱」を前に出さない。出すなら実際の数字と、稼げなかった例も一緒に（A5 の note は、現金化した開発者の中央値を年約21万円と紹介。使う時は Roblox 公式の出典で確かめる）。S3 の17億円の1行（決まり: B）と並べるかは、3人で話す
他校との違いは「先に見せる」こと（提案）	同じ形の他校は「受講料が説明会まで分からない」「無料期間の締め切りが動いた」と検証されている。受講料のめやすを無料の会で先に出す・締め切りを動かさない・録画を残す、だけで大きな違いになる
親には安全の時間を（提案）	「安全の設定を一緒にやる時間」を無料の会に入れると、課金・公開の不安が、そのまま参加する理由になる

推測として扱う事

中身	確かめ方
「ゲームばかりの後ろめたさを学びに」は、直接の言葉が少ない。出てきたのは不安・イライラ・禁止できないあきらめ	面談で「お子さんがゲームをしている時、どんな気持ちになりますか」と聞く
親の中に「昔ゲームを作りたかった大人」が混ざっている（P5・P7）。2人を1つの会でつなぐ鍵になりうる	会のチャット・面談で聞く
「収入の柱をもう1本」は期待より不信が強く、前に出すと逆効果になる恐れ	LINE の返信と面談の質問で見る

親の新しい不安への答え（Roblox の公式で確かめた）

外の生の声で、親の新しい不安は「作ったゲームを公開したら、子どもが遊べない・本人確認でパスポートが要る」だった。決まりは 11/29 時点。変わったら直す

事柄	決まり	出どころ
子どもも遊べる形で公開する条件	新しいゲームは、まず年齢確認した16歳以上の人だけに出る。16歳未満（Kids 5〜8歳・Select 9〜15歳）に出すには: 作った人の本人確認（18歳未満は顔で年齢を推定・18歳以上は身分証）・2段階認証・手数料（1本 1,000 Robux・条件つきで返ってくる）か Roblox Plus／Premium に2か月続けて加入・審査（60日のうちに、よく遊ぶ年齢確認済みの人の100回の遊び＋安全の確認）	https://create.roblox.com/docs/production/publishing/kids-and-select ／ publish-games-and-places
16歳以上向けに公開する条件	無料。アカウントが2日以上前に作られていて、年齢の確認をしていること	同上
保護者の管理	親のアカウントとつなぐ（または子どもの端末で親のモード）と、遊べるゲーム（年齢の区分・個別に許可や禁止）・チャットの相手・月の使えるお金の上限と通知・1日の時間を決められる。13歳からは時間の上限と使えるお金の上限は子ども側に移る	https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/30428310121620
作るのに要る物	Roblox Studio は無料で、Windows と Mac だけ（スマホ・タブレットでは作れない）。最低 Windows 10／macOS 10.14・メモリ 3GB、すすめは Windows 11／macOS 14 以降・メモリ 8GB	https://create.roblox.com/docs/studio/setup

返信の型 T5（「子どもが作ったゲームを公開したい」「公開したのに子どもが遊べない」と聞かれた時）

〇〇さん、ありがとうございます！
いまの Roblox では、新しく公開したゲームは、まず16歳以上の人だけが遊べる形で始まります。
16歳未満の子も遊べるようにするには、作った人の本人確認と2段階認証、手数料（1本 1,000 Robux・条件つきで返ってくる）か Roblox Plus などに2か月続けて入っていること、そして「16歳以上の人に60日で100人遊ばれる」審査が要ります（Roblox の公式の決まりです）。
作ること・自分の画面で試すことは、今まで通り無料でできます。
いまどこで止まっているか、ひとこと教えてください。一緒に見ます。

このページで決めたい事

- 会の最後に「安全の設定を一緒に見る時間」（約5分）を入れるか（決めること 16）
- カード c「1本公開しよう」と会の約束で、子ども向けの公開には条件と審査があることを、どこで伝えるか

決まったら動く順

順	やる事	いつ	担当
1	日時・呼び名・作るゲーム・面談のことが決まる	きょうの定例	3人
2	カードと LINE の文の ◯ を埋めて焼き直す・カレンダーのリンクを作る	決まった日のうち	高橋
3	15秒の完成動画・写真7ポーズ・物語の問い（★9問）	今週中	萩野さん
4	UTAGE にイベント（3日程）・配信の枠・ラベルを入れる（届かない形の下書きから）	OK をもらってから	高橋
5	YouTube の終わりの案内を全部の動画に入れる	募集を始める前	ろびんさん
6	募集を始める（会の案内 S1）。100人までは入口を増やし続ける	決めた日	3人