



資料

ともいき×メタバース研究会について

ともに生きる

令和7年7月23日
神奈川県福祉子どもみらい局 共生推進本部室

Agenda

- I. 自己紹介
- II. メタバース研究会について
- III. 県のメタバース事業について
- IV. 情報共有など

Agenda

I. 自己紹介

II. メタバース研究会について

III. 県のメタバース事業について

IV. 情報共有など

Agenda

- I. 自己紹介
- II. メタバース研究会について
- III. 県のメタバース事業について
- IV. 情報共有など

1 メタバース研究会

(1) 立ち上げの背景

- 支援が必要な人たちだけでなく、全ての人にとって暮らしやすい社会(=共生社会)の実現に向けて、公助(公的サービス)に加え、自助・共助(お互いさま・ごちゃまぜ)による対応が必要！
- 視点を変えた新たな手法による“生きづらさ”的解消が必要！(新たなテクノロジーの活用等)
→令和4年12月 ともいきメタバース研究会を立ち上げ

(2) ともいきメタバース研究会

メタバースの活用により、イコールフッティング(=競争条件が同じになること)や新たなつながりの創出による効果を期待しているが、行政による実現可能性と、「ともに生きる社会かながわ」の実現にどのようにつながるのか等について研究する。

(第1回研究会資料より抜粋)

これまで当事者の抱える課題、試行的事業の実施状況、これからのメタバースの活用について、幅広に議論を行ってきた。

1 メタバース研究会

令和6年度からの方針

委員の経験や知見、県の試行的事業の取組を通じて、
生きづらさの解消、ともに生きる社会の実現に向けて

- ・これからのメタバースの活用について
- ・メタバースに限らず、上記の目的を達成するための
新たなテクノロジーや手段

について幅広く議論、研究する。

Agenda

- I. 自己紹介
- II. メタバース研究会について
- III. 県のメタバース事業について
- IV. 情報共有など

2 県のメタバース関連事業

令和6年度から同ワールド内で実施（2課合同事業）

ともいきメタバース講習会 (共生)



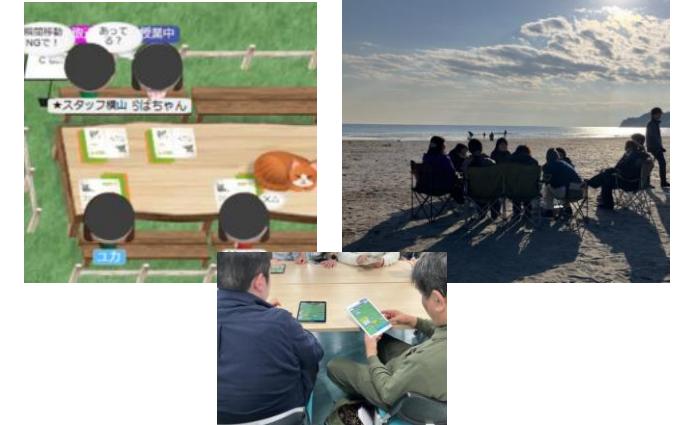
社会参加の機会を増やすことを目的に障がいのある方を対象に、アバター作成やデジタルイラストの作り方を学ぶ講習会と発表の場としてのメタバースアートワールドの開催

“つながり発見”パーク (青少年課)



外出せずに気軽に参加できる「メタバース(仮想空間)」を活用し、ひきこもり当事者等へ、他者との交流や就労へのきっかけを創出することを主な目的としたイベントを開催。ひきこもりの方をより多く、ハードルなく集めるための技術としてメタバースを活用

ともいきメタバースFiKA ともいきメタバースWS(共生)



生きづらさを抱える方を対象にメタバース空間でゆったりとアバター姿で語らう場を創出 (FiKA)
フリースクールや子ども医療センターなどでメタバースを楽しみながら体験できる機会を提供 (WS)

3 令和6年度事業について

事業名	申込数	参加人数	実施内容	回数	社会参加意識
ともいきメタバース講習会	-	212人	・ アバター制作(アバターカード) ・ アバター、生成AIを使った2、4コマまんが制作	5施設 計9回	参加者の89%がメタバースを利用して社会参加したいと回答
“つながり発見”パーク	966件	539人	1. バーチャルオリエンテーリング 2. 講義イベント 3. 交流イベント	1. 7回 2. 48回 3. 28回	向上した: 53件 向上しない: 5件 ※事後アンケートに回答した件数をカウント
ともいきメタバースFiKA	14件	7人	対話(グループエンカウンター)を中心としたプログラム 最終回は鎌倉材木座海岸で対面で焚火を囲みながら実施	全4回	最終回に参加した4名の内、2名はひきこもり推定者であり、外出に至った
ともいきメタバースWS	-	102人	小学生からでも楽しく参加できるように、楽しんでもらえるアクティビティ(冒険ツアー・鬼ごっこ)を通じてメタバース空間を体験してもらう機会を提供	1. フリースクール生徒 2. 一般参加 3. 子ども医療センター	参加者の91%がメタバースを利用して社会参加したいと回答

3 令和6年度事業について

課題と振り返り

- ・インターネット広告遷移先のHPやチラシ等プロモーション内容が、青少年が興味関心を持ちづらかった。
- ・空間の状況(空間やイベントの様子)が不明なため、参加の壁があった。
- ・イベント参加人数が少なく、口コミの効果が出なかった。
- ・メタバースプラットフォームの仕様が、不特定多数の参加者を募る本事業に不向きであった。
- ・事前申込制が手間となり、申込／参加を断念するユーザーが多かった。
- ・数分での即時ID発行ができないことにより、申込から参加までの待ち時間が参加意欲をそぐ要因になった。



4 令和7年度事業について

- 令和6年度から実施体制や2課合同の枠組みは継続(一部仕様を調整し、課題を改善)
- プロポーザルの結果、ともいき講習会は「グリーエックス社 REALITY」で継続、2課合同事業は「クラスター×ゆずプラス」の共同事業体に決定
- プログラム内容については昨年度から継続の想定、現在詳細の検討を進めながら、並行してワールドを構築中

2課合同事業の令和6年度からの主な変更点

○メタバースプラットフォームの仕様の改善

- ・多くの既存ワールドがあり、気軽にワールド間を行き来できることとし、参加のハードルを下げた。
- ・利用申請完了後即時に利用できることとし、待ち時間なく利用を開始できるよう改善を図った。
- ・アバターの外見は選択肢が豊富で魅力的であることを評価基準とし、よりユーザーが楽しんで参加できるプラットフォームを選定した。

○県内ひきこもり支援団体との連携

- ・県内で活動するひきこもり支援団体と連携実施するイベントを2回開催予定。

Agenda

- I. 自己紹介
- II. メタバース研究会について
- III. 県のメタバース事業について
- IV. 情報共有など

5 参考：国内のメタバース事例(障害福祉)

事例名(企業/団体)	概要と目的	時期
オフィスバース(総合キャリアオプション/キャムコムG)	メタバース上に構築された仮想オフィス空間で障害者等が在宅のまま働ける就労支援サービス。ブラウザでアクセスしアバターで「出勤」、チャットや音声で業務連絡を行う。通勤困難な人や対面が苦手な人にも心理的安全性の高い職場を提供し、多様な人材の就労機会創出と生産性向上を両立。2024年にHRテクノロジー大賞奨励賞を受賞。	2023年開始(2024年表彰)
メタバース福祉サミット(士業グループ・アンテリジャанс)	障害福祉分野の最新事例と課題を共有するオンラインイベント。2024年12月にVR上で開催。精神科医・発達障害支援士・車椅子モデル等が講演し、ゲームによる就労支援実演や福祉事業所の成功事例発表など参加型プログラムを展開。デジタル空間で新たな就労の形を体験する場ともなった。	2024年12月
全国障がい福祉物産展(日本知的障害者福祉協会)	障害者支援施設による名産品・工芸品販売イベント。コロナ禍でリアル開催困難となり、2023年にメタバースプラットフォーム「Vma+ Station」でオンライン開催。ブラウザで入場できる3D空間にEC機能や音声通話・自動翻訳を備え、約2,000人が来場。バーチャルで障害者の生産活動と地域振興を融合した好例。	2023年1月
VR就労トレーニング(就労移行支援施設・夢工房翔裕園)	ジョリーグッド社のVRソフト「ジョリーグッドプラス」を導入し、職場での会話方法など約300パターンのシミュレーション訓練を提供。コロナ禍で実習機会が減った利用者(精神障害5名・知的障害1名)がVRによる疑似職場体験を積み、選択肢次第で展開が変わる対話練習でコミュニケーション適応力向上を図った。	2022年頃～
VR授業による社会技能訓練(三重県立特別支援学校あすなろ分校)	医療センター内の入院児童向け特別支援学校で、発達障害の子どもにVRを活用した授業支援を導入。初め不安のあった児童も、VR上でのロールプレイで自己紹介や受け答えができるようになり、積極的に楽しんで学ぶ姿勢が引き出された。対人スキル習得や学習意欲の向上に効果。	2023年～



5 参考：国内のメタバース事例(引きこもり)

事例名(企業・団体名)	概要と目的	時期
メタバース居場所(東京都江戸川区)	oVice上の仮想空間を用いたオンライン交流。顔出し不要、見学・チャットのみの参加も可能で、参加者の心理的ハードルを下げた「無理しない居場所」づくり。リアル交流への移行も視野。	定期開催(時期非公開)
Fukuoka Virtual Support Room (福岡県)	Second Life内に設けられたメタバース空間。個別相談やゆるやかな交流を提供し、ひきこもり状態からの社会参加や就労に繋げる。10年以上ひきこもっていた人の就労事例も。	2022年頃～継続中
「ふらとぴあ」プログラム(山梨県甲府市)	メタバース空間でのチャット交流・見学参加に加え、予約制の専門相談も提供。多段階的な参加が可能な構造で、個別対応と社会的つながりを同時に支援。	開始時期不明(継続中)
港区ひきこもり支援メタバース事業(東京都港区)	アバター・ニックネーム利用で匿名性確保。交流・相談・休憩スペースを分離し、臨床心理士等専門職が常駐することで安全・安心な参加環境を構築。月1回の定期開催予定。	2025年8月開始予定



ふらとぴあ

5 参考：海外のメタバース事例

事例名(企業・団体名)	概要と目的	時期
WalkinVR(ポーランド発スタートアップ)	車椅子利用者や片手操作のプレイヤーでも市販VRゲームを操作可能にする入力補正ソフトを開発。ゲーミングにおける障壁を低減。	2017年公開～継続中
Equal Reality (オーストラリア)	VRを活用したダイバーシティ研修や障害疑似体験コンテンツを提供。企業研修や教育現場でインクルーシブ意識の向上に貢献。	2016年設立～継続中
Helping Hands (VRChat内コミュニティ)	世界中の聴覚障害者がVR空間で手話を通じて交流・学習。「VR手話」など独自の工夫も展開。手話教室はDiscordと連動。	2018年発足～継続中
スミソニアン博物館のVR手話ツアー(アメリカ)	聴覚障害者向けにVR展示内で手話ガイド付きツアーを提供。文化体験へのアクセシビリティを拡大。	2020年代～継続中
英国の自閉症児支援VR(イギリス)	自閉症スペクトラム児が学校などの環境をVRで事前体験することで、不安軽減と環境適応を支援。	2020年代～報告多数



5 参考：海外のメタバース事例

国際電気通信連合(ITU)による「持続可能なメタバースにおけるアクセシビリティ」に関する技術レポート



「誰もが参加できるメタバース」を構築するための指針を示す。具体的には、エネルギー効率とアクセシビリティの両立や、高齢者・障害者が直面する課題の分析を踏まえた設計上の推奨事項がまとめられている。

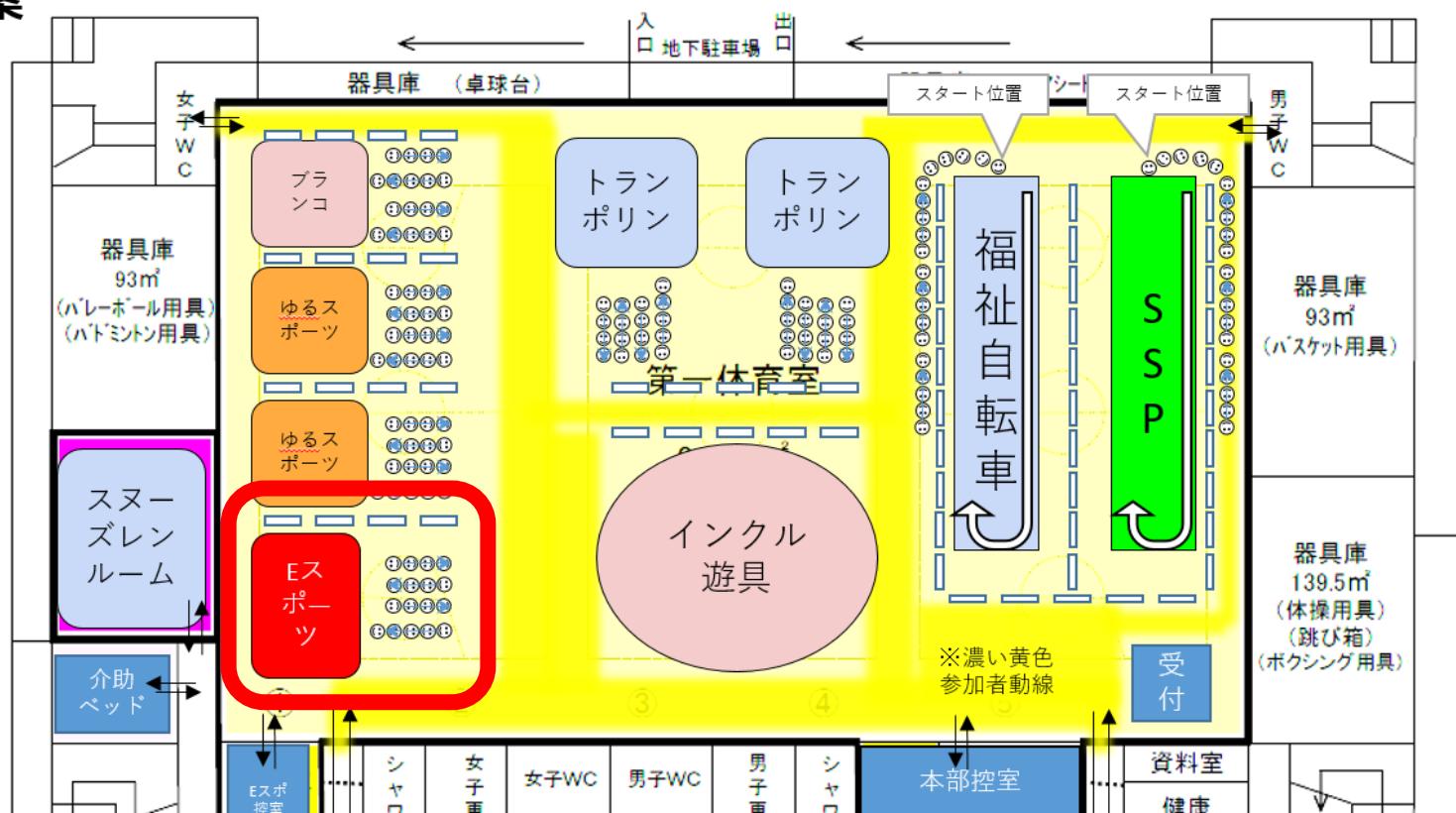


技術サイドがメタバースを構築する際に、設計段階から高齢者や障害者が使いやすいものにしておくための標準化の動きが進んでいく

6 e-Sportsの取り組みについて

令和7年度 ともいきゅうえんちin茅ヶ崎（令和7年9月13日（土）10:00～16:00）において、（株）ePARA（※文化スポーツ観光局総務室委託事業）による障害のあるeスポーツプレイヤーとの対戦や来場者同士で遊ぶコンテンツを提供

レイアウト案



6 本日の研究会

委員の皆さんと議論したいこと

- 今年度事業に関する(特にワールドに対する)ご意見
- その他情報提供や今後に対する新たなご提案
など

7 スケジュール（研究会） ※予定

	7～8月	9～10月	11～12月	1～3月
ともいきメタバース 研究会	第1回 (7月)	第2回 (予定)	第3回 (予定) <small>(次年度事業等)</small>	
事務局			事業実施・検証	
		情報収集・検討	次年度事業の検討	

● 令和7年度第2回 ともいきメタバース研究会 次第（案）

- ・令和7年度実施事業の状況報告・検証
- ・次年度事業の検討
- ・令和7年度第1回の議論を踏まえた議題、情報提供