



ともいき×メタバース研究会について



令和6年4月22日

神奈川県福祉子どもみらい局 共生推進本部室

1 これまでの研究会振り返り

(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”の解消が必要!(新たなテクノロジーの活用等)
- 令和4年12月 ともいきメタバーズ研究会を立ち上げ

(2) ともいきメタバーズ研究会

メタバーズの活用により、イコールフットイング(=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」の実現にどのような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5回の会議を行い、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ズの活用について、幅広く議論を行ってきた。

1 これまでの研究会の振り返り

当事者が感じている“生きづらさ”・必要な施策

① 社会参加や交流できる機会の提供

② 自己肯定感の向上につながる取組

③ 不安や孤独感の解消

④ 就労の場の提供

(第2回研究会資料より抜粋)

2 令和5年度 試行的事業について

1 ともいき×メタバース事業について

ともいきメタバース講習会

- ・主な内容
- ①アバター制作
- ②アバターを使った4コマまんが制作
- ③アバターでバーチャル世界旅行
- ・全16コマ
- ・身体、知的、精神など様々な障がい者が参加



お披露目

かながわともいきアートワールド

- ・メタバース空間「REALITYWorld」で講習会作品や、ともいきアート(障がい者)アートを空間上に展示(2週間×2回)
- ・講習会参加者・講師も参加した配信イベントを実施



令和6年度課題を踏まえながら講習会、作品の展示を行う

- 課題
- 就労につながるスキルの獲得は難しい(障がい特性・期間・費用)
 - 当事者のチャレンジ精神を喚起するような「仕掛け」が必要(リアルとの連動など)
 - 障がい者だけでなく、支援者や家族の参加も必要
 - 実践者、当事者の企画への参加(若年層)

2 令和5年度 試行的事業について

2 ひきこもり×メタバース社会参加支援事業について

ひきこもり当事者を含む青少年を対象として、メタバース内で参加者の関心を引くコンテンツ発信とリアルタイムイベントを開催。実質上、誰もが気軽に参加できるメタバース空間を開場し、アンケート調査等で効果検証も実施。

会場名：神奈川県“つながり発見”パーク【メタバース会場「Metapa」を使用】
コンセプト：メタバースでみつける 自分に向いてる趣味と仕事のスキルの発見
開催期間：1カ月×2回+1日プレイベント【約2カ月間】



【会場でできること】

- ・映像・マンガ・Vtuberによる多様なアウトプット【リアルタイムイベント】
- ・仕事や趣味の多様な取り組み方・好きのかたち【常設コンテンツ】
- ・今始まっている新しい仕事(メタバース)の紹介【常設コンテンツ】
- ・仮想空間上でのコミュニケーション



【課題】

- ・参加者が自発的に他者とテキストチャットなどを用いて交流することが少ない。
- ・運営側から交流を促すコンテンツが、リアルタイムイベント(計3回実施)のみで、「気軽に参加者間で交流することができる居場所」になるような常設コンテンツがなかった。
- ・ひきこもり当事者への参加周知の不足。(リアルでのひきこもり支援団体との密な連携が必要)



リアルタイムイベント時の会場の様子と
テキストチャットログ

3 令和6年度 新規事業について

令和6年度の新規要素について

○メタバースを活用した孤独や不安の改善のための居場所づくり【共生推進本部室】

- ・メタバース空間でゆったりと講師や障がい当事者等がアバターの姿で語らう場を創出。
- ・数日間のプログラムを実施することで、悩みの解決や自らの進む道の再発見を促す。



○ワークショップの実施【共生推進本部室】

- ・交流の機会を設けるとともに、メタバース空間にアクセスしやすくする

○交流イベントの実施【青少年課】

- ・参加者同士が気軽にコミュニケーションを取れるよう、テキスト・音声を用いてファシリテーターを加えた交流イベントを実施する。



○こまりと相談窓口の設置【青少年課】

- ・県内在住のひきこもり当事者等を対象とした相談窓口をメタバースに設置。
- ・相談者の状況に応じ、リアルでのひきこもり支援機関等を紹介するなどプッシュ型支援を行う。



障がい者等と接する機会、障がい者等の社会参画の機会をさらに創出し、

Kanagawa Prefectural Government 障がい等への理解を通じて、全ての人にやさしい社会を目指す

4 これからの研究会について

私たちは研究会での議論や試行的事業から何を学んだのか

○メタバースのプラットフォームは多数あり、形態も様々であること

- (例)
- ・ワールド (3DCG・2D・VR・デジタルツイン(現実世界のデータを利活用したもの))
 - ・様々な内容 (コミュニケーション型/イベント開催型/ゲーム型/配信型/収入につながる可能性)
 - ・使用端末(PC、スマートフォン、VR機器 ブラウザ上からのアクセス/インストールしたアプリでアクセス)

違い・強みを
理解していく
必要あり

○アバター(分身)でのコミュニケーション

- ・現実の性別や肩書、心身状況などに囚われることなく、活動できる
- ・アバター=本人(ありのままの自分)としてメタバース内で活動することも、
アバター≠本人(別途の人格、なりきり 等) 新たなアイデンティティとして活動することもできる
- ・コミュニケーションのしやすさ

仮想空間/現実世界
でのコミュニケーション
の違い・使い分け

○コンテンツの提供

- ・単に空間(ワールド/スペース)を作るだけではなく、利用の動機となるもの、
コンテンツを提供することが必要である。
- ・利用者同士のコミュニケーションが生まれることを企図し、
メタバースを居場所や活動の場となる「プレイス」にしていくことが重要である。

内容の充実/ルールづくり
ファシリテーター(ガイド
役)の役割

4 これからの研究会について

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。

4 これからの研究会について

本日委員の皆さまと議論したいこと

- これまでの議論や試行的事業を通じた感想や今後の展望
- もっとこんなことが新たにやりたい。
新たにできたら良いと思うか。
こんなものやサービスが
活用できるのではないか。

5 スケジュール（研究会） ※予定

	R6 4～6月	7～9月	10～12月	1～3月
ともいきメタバース 研究会	第1回 (4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6年度第2回 ともいきメタバース研究会 次第（案）

- ・令和6年度実施事業の状況報告・検証
- ・次年度事業の検討
- ・令和6年度第1回の議論を踏まえた議題、情報提供

5 スケジュール（試行的事業） ※予定

随時「ともいきメタバース研究会」へ報告・相談

事業名	令和6年 4～5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	令和7年 1月	2月	3月	4月 ～5月	
ひきこもり 社会参加 支援	委託事業者決定				常設コンテンツオープン								
		交流イベント（24回以上）											
		こまりと相談窓口（6日以上、1日4コマ）											
居場所づくり (FIKA)						プログラム実施 (第1回)	プログラム実施 (第2回)	プログラム実施 (第3回)	プログラム実施 (第4回)				
ともいき メタバース ワークショップ						ワークショップ (第1回)	ワークショップ (第2回)	ワークショップ (第3回)					
ともいき メタバース 講習会		委託事業者決定			ともいきメタバース 講習会実施				展覧会 (4週以上)				
各事業 共通				プロモーション									
					効果検証					次年度 契約準備			
					・令和7年度に向けた事業整理、仕様書作成								