

# ともいきメタバース推進事業

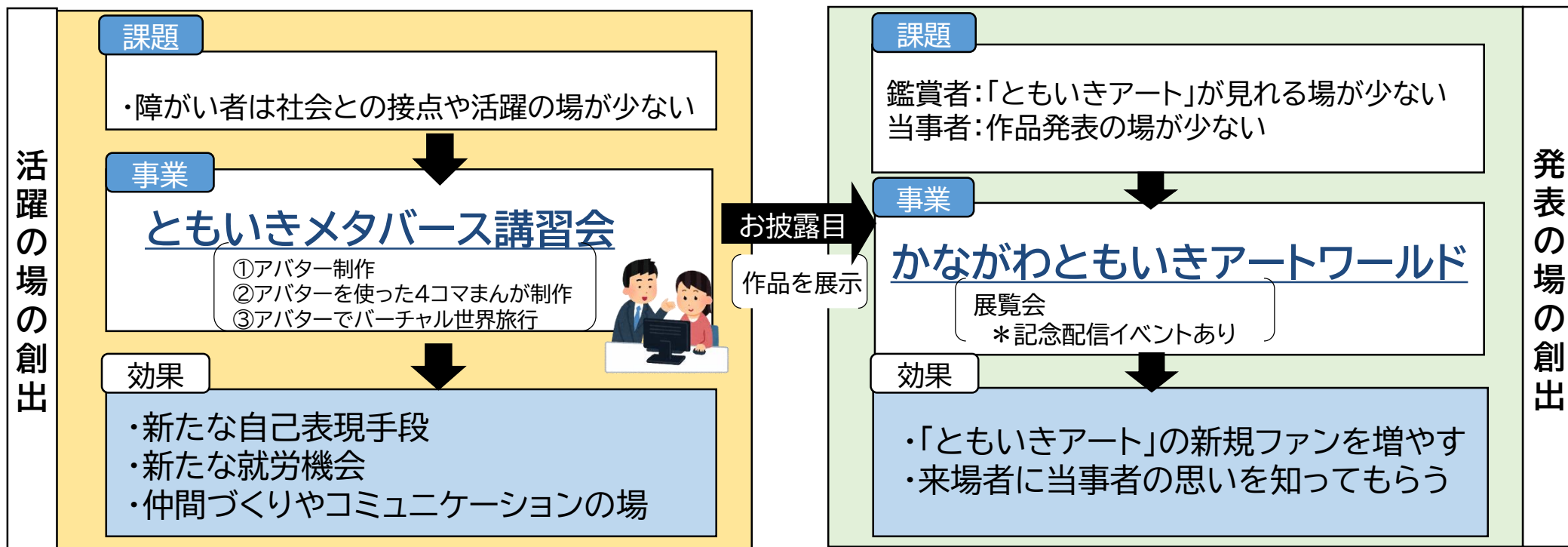
2024年1月24日

福祉子どもみらい局 共生推進本部室



# 1 ともいきメタバーズ事業

新たなテクノロジー（メタバーズ）を活用したつながりの創出で共生社会の実現を目指す



## 活用方法の検討

### ともいきメタバーズ研究会

・障がい者などの当事者・支援者、学識経験者、行政などによる「ともいきメタバーズ研究会」を立ち上げ、共生社会の実現につながるメタバーズの活用方法などについて調査・議論を行う。

## 2 ともいきメタバーズ研究会

### 目的

「ともに生きる社会かながわ憲章」が目指す共生社会の実現に向けて、生きづらさに向き合う人たちとともに、メタバーズを活用した新たな社会参加の方法を議論していく。

### 委員

氏名（敬称略）	所属・役職等
高野 元	県共生社会アドバイザー
みさき	県会計年度職員、OriHimeパイロット
トキワ	フリーライター/ひきこもり支援サイト運営事業(神奈川県青少年課委託事業)『ひき☆スタ』編集部 メンバー
奥出 直人【会長】	慶応義塾大学名誉教授
増田 雅史	森・濱田松本法律事務所 弁護士
江口 清貴	県 CIO 兼 CDO
澤 紫臣	県顧問
岩崎 有吾	県青少年課長
小手 陽子	県共生担当課長

# 3 ともいきメタバース講習会

## A 講習会（対面型・かながわ県民センター）

日にち（曜日）	時間	内容
① 8月22日（火）	13時～15時	アバター制作
② 9月 3日（日）	10時～12時	
③ 9月30日（土）	14時～17時	自分で作ったアバターで4コマまんが制作 （生きづらさや変身願望など）
④ 10月 7日（土）	15時～18時	
⑤ 10月10日（火）	13時～15時	

講習会（県民センター）の様子



## B オンラインイベント

10月 1日（日）	13時～15時	アバターでバーチャル世界旅行 （タイ、フランス、イタリア）
-----------	---------	----------------------------------



### 3 ともいきメタバース講習会

#### 講習会（1～2回目 対面型/県民センター）の内容

##### 【アバター制作】（アバターカード）

- ・タブレットでアプリを使って、性別、肌の色、体形、服装等を選び、自分になりたい姿のアバターを制作
- ・出来上がったアバターには、名前（仮名）や性格などの設定を行い、カードとしてまとめ、印刷（完成！）

初めてアバターを作りました。  
思ったよりとても楽しかったです！

##### 【受講生の感想（一例）】

難しいという先入観があったが、思ったほど違和感はなかった。  
教え方がうまかった。アシスタントの方もやさしかった。  
緊張しなくて済んだ。





### 3 ともいきメタバーブス講習会

## 講習会（オンラインイベント）の内容

### 【バーチャル世界旅行】（メタバーブス体験）

- ・自宅からパソコン(ZOOM)を使って世界旅行（タイ・フランス・イタリア）をバーチャル体験（空港でお土産を買う・外国の銀行で通貨を交換・記念写真の撮影など）

### 【受講生の感想（一例）】

フランスに行ったことがなかったのですが、ぜひ行きたいなと思いました！

彫刻や建物が美しく、行ってみたいなと思いました！



# 3 ともいきメタバーズ講習会

## 講習会（3～5回目 対面型/県民センター）の内容

### 【アバターを使った4コマまんが制作】

日ごろ感じている生きづらさや願望をテーマに、アバターを使った4コマまんがを作成

【受講生の感想（一例）】

お話を考えるのが大変だったけれど、楽しかった！

とても楽しかったです。お絵描き系アプリの使い方がよくわからなかったなので、これからどんどん使っていきたいです。



解説:困っている事を『出来るよ大丈夫』と言わないで😊  
作者名:みやお



# 4 かながわ“ともいきアート”ワールド

## 第1回概要

ワールド内の壁面に、「ともいきアート」の写真データや、特別支援学校の生徒が制作したデジタルアート作品、講習会で作成した4コマまんがの制作の様子（動画）や作品の一部を展示

- ・ともいきアート：16 作品
- ・デジタルアート：8 作品
- ・4コマまんが：2 作品

+

ともいきアートやメタバース講習会での作品制作過程（動画）を放映

## 日程

令和5年11月29日（水）～12月13日（水）

【期間内視聴者数：延べ101万7059人】

**※第2回を 令和6年2月7日(水)～2月21日(水)に開催予定**

【ワールドイメージ】



【掲載作品（一例）】



横溝さやか（キキクリエイティブ）  
「ともに生きる日本と世界の横浜」



# (参考) アプリ「REALITY」について

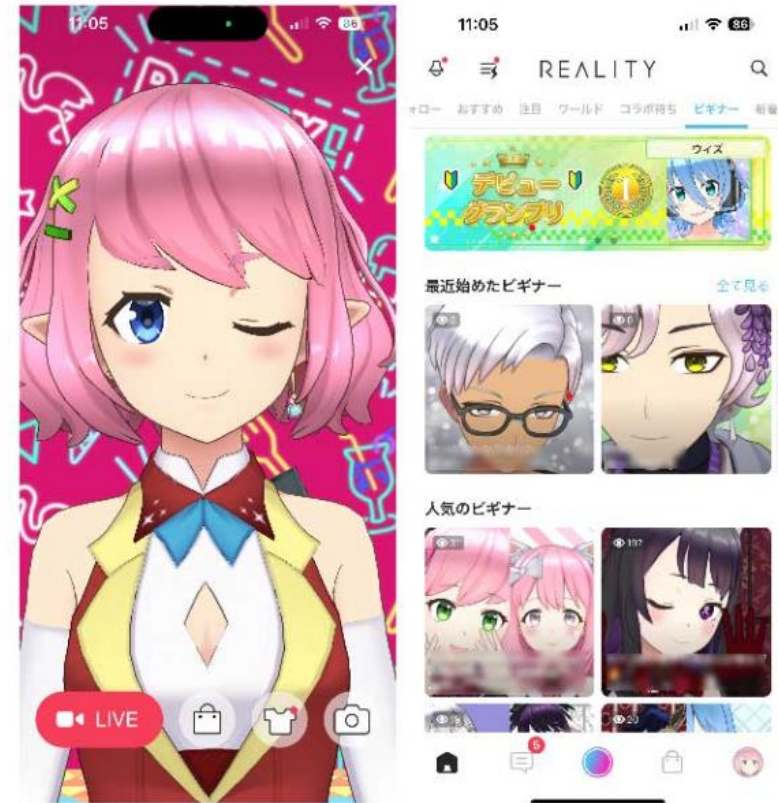
顔出しなしのライブ配信アプリ『なりたい自分で、生きていく』

## 場所

(ワールド)

## メタバースプラットフォーム「REALITY Worlds」

- ・ゲーム会社「GREE」の子会社「REALITY」が開発・運営するメタバースワールド
- ・国内ユーザー数は、約330万人（世界中で累計1500万DLを突破）
- ・主なユーザーの年齢層は、18～24歳（Z世代）58.2%



## 4 配信イベント “かながわ”ともいきアート”ワールド

「かながわともいきアートワールド」の内容・魅力を、わかりやすく伝え、ファンを増やすことを目的に、配信イベントを開催した。

**日程** 令和5年12月8日（金）13:30～14:30

**出演者**

- ・黒岩知事
- ・デジタルハリウッド大学大学院 白井教授
- ・講習会受講者（ともいきアートアーティスト）
- ・みさきさん〈司会・当事者〉

**視聴者数** 158名（時間内累計）

### プログラム

- ① デジタルハリウッド大学大学院 白井教授の講演  
（ともいきメタバーズ講習会から学んだ障がい者理解や障がい者の可能性、DXの活用など）
- ② ともいきアートワールド散策（ともいきアートの紹介など）



## 5 まとめ

### ■参加者の感想・様子から見る「生きづらさ」の改善

受講生の感想など	生きづらさの改善
「タブレット購入などを検討したい」	意欲喚起（障がい者のDX）
「障がいのある仲間同士で、アバターカードやマンガ制作に取り組んでみたい」	少し難しいことにチャレンジする楽しさ
アバター、マンガ制作を通じた、講師・スタッフ・ボランティアとのやり取りが「楽しかった」「安心できた」	安心できる環境でのコミュニケーション

○メタバース(仮想空間)で、現実世界の生きづらさを直接的に改善することは難しい

○DXへの意欲や、向き合ってもらえたことによる安心感などの効果があった