

令和 6 年度 ともいきメタバーズ講習会

～神奈川県内の施設を巡ってみた～



IKI IKIカンパニー たろさんの作品



令和 7 年 1 月 14 日
神奈川県福祉子どもみらい局
共生推進本部室

ともに生きる 翔子

「ともいきメタバース」が目指すのは「生きづらさ」の改善

「生きづらさ」の根幹は、コミュニケーション不全

必要なのは、安心できる「居場所」

障害当事者団体「ピープルファースト横浜」
代表 小西勉さんの言葉
(※『嫌われた知事』黒岩 祐治 著 より)

自分が欲しいのは居場所です。

一人で美術館やお城に行くことが好きです。

一人で写真を撮る事も好きです。

自分の欲しい居場所には、友だちが必要です。

職場の同僚との外出は楽しいです。

初めて同僚といった野球観戦が今でも忘れられません。

仲間たちにも居場所が必要です。

そこには友達の実在も大切です。

時には友達に疲れることもあるけど。

いないと寂しくなることもあります。

福祉サービスだけじゃないことを社会に理解してもらいたい。

こういうことが暮らしに必要なんじゃないかなと思います。

生きづらさの改善に向けた居場所づくり

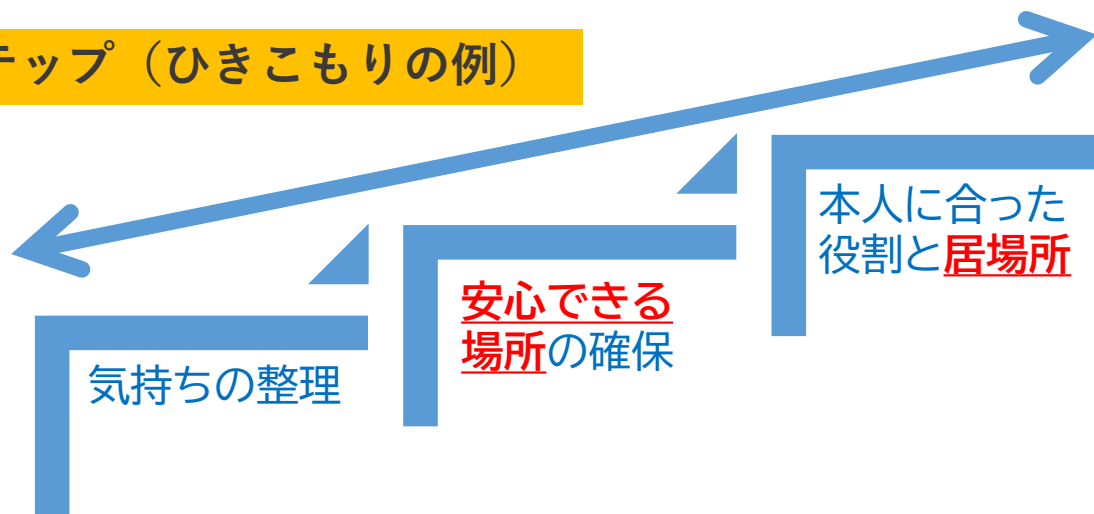
障がい者の「生きづらさ」につながる7つの喪失

①自分の「（社会的）役割」の喪失	失業、卒業、死別などこれまで担ってきた役割・位置を失った状態
②心理的な安全・安心の喪失	不安や心配に満ちた状態
③「居場所（生活の拠点）」の喪失	住居だけでなく、家庭や故郷、生活の拠点を含む居場所を失った状態
④自己肯定感の喪失	自分の存在や言動を否定的に理解・解釈している状態
⑤自己効力感の喪失	周囲からの承認を得ながら自分も努力すればできるのだという実感が持てない状態
⑥生きがい（希望・夢・目的）の喪失	生きる張り合いを失った状態
⑦社会的排除	社会的階層・帰属集団からのメンバーシップのはく奪 社会的障壁の前に立ちすくむ、弾き出される

振り返り

生きづらさの改善に向けた居場所づくり

社会参加ステップ（ひきこもりの例）



自分自身	◎	○	○
他者（周囲の配慮）	—	○	◎

「安心できる場所」や「居場所」は、
本人の努力だけでは生まれない
→ 周囲の「共感・思いやり」
が必要

当事者目線

特に、障がい者やひきこもりは、
「居場所」の選択肢が少ない
→ 増やしたい！

複数の居場所づくりを実践中

社会の中で役割を果たす
居場所

就職

進学

福祉制度を活用
した就労

ボランティア
活動

趣味・サークル

・・・ など

昨年度のともいきメタバース事業で感じたこと

世の中には新しいテクノロジーが次々と生まれている。



新しいことを取り入れることにより
日々の生活の充実、社会参加に繋げることができる。



障がい者は「知る」機会が少ないのでは？

「知らない」ことは本人の困り感にはつながらないが、機会の損失に繋がる

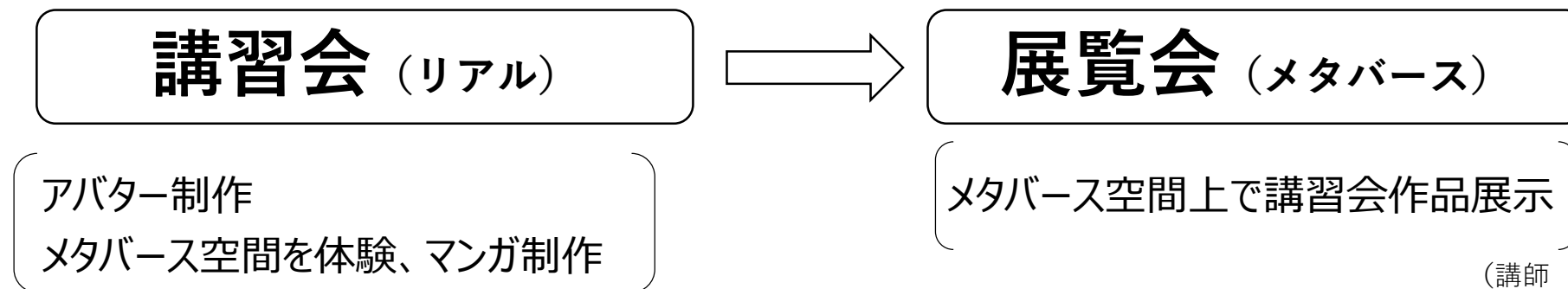
「知らない」と「知っていて使わない」というのは違うのではないか？
まずは知ること。すぐに使わなくても、本人の引き出しにあれば、どこかで活かせることもあるはず。



知るため、知ったとしても、実際に使うためには、
家族や支援者も一緒に「知る」こと、体験する」ことが重要！！

1 今年度の「ともいきメタバース」事業について

(1) 流れ



(講師 白井デジタルハリウッド
大学大学院特任教授)

(2) 昨年度の反省点

- ・対象者を「障がい当事者」に限定したが、「支援者」の参加やサポートが必須
- ・障がい者にとって、移動のハードルが高い。新しい環境が苦手という特性あり。
- ・当日まで、どのような参加者（障がいの種類、マインド、スキル）か分からない。
- ・短期間の講習会では、就労につながるスキルの獲得は困難、体験機会の創出が重要。

令和6年度



見直し

- ・障がい者の過ごす施設や学校に講師が出向く（出張型）
- ・運営・企画に実践者（10～20代の大学生・院生）、県福祉職が携わる



皆さんのところに私が出向きます！

2 講習会の内容

(1) 単発実施型プログラム (2時間×1日)

内容：メタバース体験・アバター (アバターカード制作)

- ①アプリ「REARITY」を使い、自分がなりたい姿のアバターを制作
(肌の色、体形、服装等を選び、様々な表情の画像を撮影する)
- ②自分の作ったアバターで、メタバース空間の中を散策して、楽しむ。
- ③自分の作ったアバターに名前や性格などの設定を行い、カードを作成



(2) 継続実施型プログラム (2時間×3日)

内容：(1日目) メタバース体験・アバター (アバターカード制作)

(2, 3日目) 2コマまんが作成

お絵かきアプリ「アイビスペイント」を用いて、アバターを使ったまんがを作成 ※画像生成AIを補助的に使用

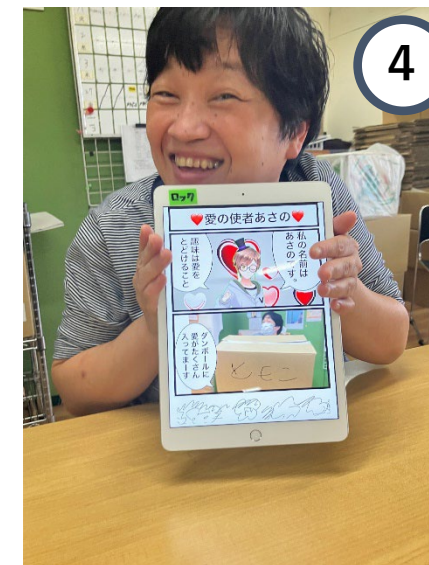
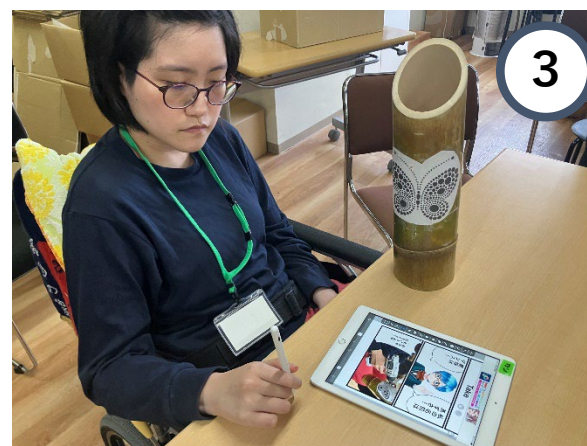
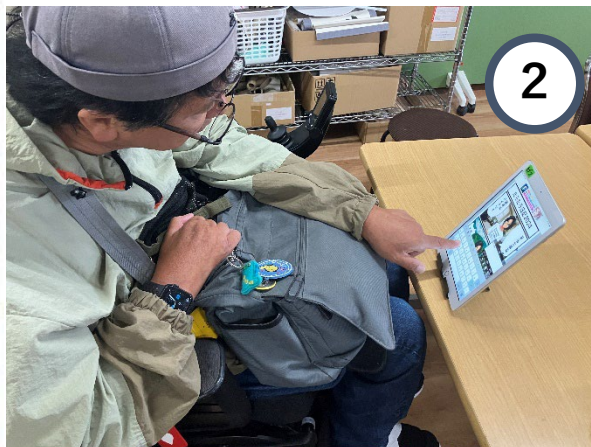


3 ともいきメタバーズ講習会 開催日程

事業所名	施設種別	実施内容	講習会実施日	主な参加者の障がい	参加者の年代	参加者数 (実人数)
IKIカンパニー (横浜市中区)	就労継続 支援B型 事業所	継続 (6コマ)	9月13日(金)・ 20日(金)・27日(金)	身体・知的 精神・発達	10代～40代	8名
てらこや (横浜市青葉区)	放課後等 デイサー ビス	単発 (2コマ)	10月4日(金)	知的・発達	小学生・中学 生	7名
CocorportCollege 横浜キャンパス (横浜市西区)	自立訓練 (生活訓 練)	単発 (2コマ)	10月15日(火)	知的・発達	10代～20代	8名
よこはまりバーサイ ド泉 (横浜市泉区)	生活介護	単発 (2コマ)	10月28日(月)	身体	20代～50代	14名
ウェルビー平塚駅 北口センター (平塚市)	就労移行 支援 事業所	継続 (6コマ)	11月7日(木)・ 14日(木)・21日(木)	精神・発達	20代～50代	11名

5 つの障害福祉サービス事業所で、合計**48**名が参加

4 ともいきメタバーズ講習会の様子



5 メタバース展覧会（かながわ ともいきアートワールド2025）

概要

ともいきメタバース講習会で作成したアバターカードやまんが、講習会の写真、県のともに生きる社会実現に向けた取組を紹介するパネルのほか、「第1回かながわ ともいきアート展」受賞作品などを展示

- ・ 2コマ、4コマまんが（講習会受講生作品）：18作品
- ・ アバターカード（講習会受講生作品）：6作品
- ・ ともいきアート作品：24作品

日程

令和7年2月5日（水）～19日（水）

2月14日（金）
記念配信イベント開催

【ワールドイメージ（去年のワールドの画像）】



6 講習会 参加者の感想

【障がい当事者】

- ・ 普段はなれない自分が、アバターだと実現、表現できるので楽しかった。
- ・ 初めてやることばかりで不安はあったが、楽しむことができた。

⇒想像以上にタブレットなどを活用できる人が多かった。

【障害福祉サービス事業所 職員】

- ・ 利用者が、こんなに笑っているところを初めて見た。
- ・ 普段タブレットを用いたプログラムは実施していないが、講習会に参加した利用者が、作業をスイスイ進めていて驚いた。
- ・ 利用者の中には褒められた経験が少ない。多くの人に褒められて自信になった。

⇒アプリの存在を知らない、使ったことがない職員が多かった。

7 考察

生きづらさにつながる7つの喪失	日頃の様子（一例）	ともいきメタバース講習会
①自分の「（社会的）役割」の喪失	—	—
②心理的な安全・安心の喪失	無表情、笑顔はほぼ見たことない	笑顔で作業に集中！ （表情認知が苦手な人にも有効!?)
③「居場所（生活の拠点）」の喪失	—	—
④自己肯定感の喪失	気難しく、孤立しがち	みんなと一緒に作業して、 みんなから褒められ、笑顔で フレンドリーな会話が弾んだ
⑤自己効力感の喪失	・身体的に絵を描くことが困難 ・細かな作業が苦手 ・絵を描くことが苦手	・アプリや生成AIを活用し、自分らしいアバターや絵を完成 ・作品を友人や家族に自慢！
⑥生きがい(希望・夢・目的)の喪失 ※人生の選択肢	職員が用意した色鉛筆や絵具の中からしか選べない。	こんな色が好きだったんだ！ 意思決定にも有効！？
⑦社会的排除	—	—

「ともいきメタバース」チーム員との新たな交流（コミュニケーション）の効果が大きかった

8 今後の方向性

「ともいき社会」の実現に向けた、新たなコミュニケーション機会の拡大

**(案) 新たな自己表現機会の創出「ともいきV-tuber」
～絵・マンガを通じた表現から言葉（声）による表現へ～**

一定の技術を要するマンガなどのコンテンツ制作は、専門家のサポートがないと実施しづらいプログラム

➡アバター制作までは比較的簡単にできる。

当事者として感じている思いや希望・不満など、安心して意思表出できる環境で、V-tuber体験をする。

◎共感する仲間を増やすには、自分を知ってもらうことが大切

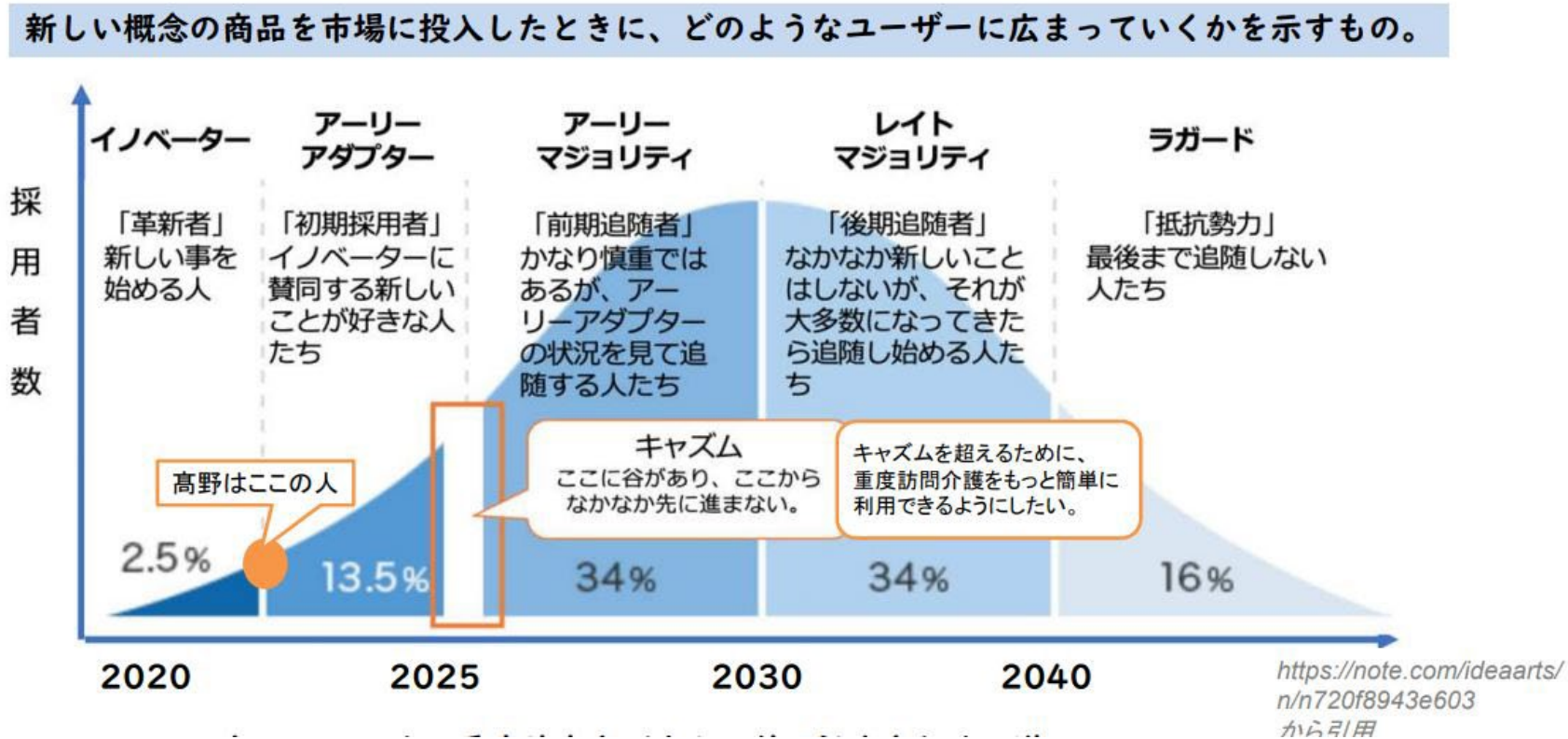
◎「いいね」で自己肯定感UP

※YouTubeのチャンネル登録者数が1万人～5万人のVTuberの収入は、
おおよそ月々30万円～50万円

9 その他

神奈川県ホームページ
当事者目線の障がい福祉に係る将来展望検討委員会（第9回）
高野元氏提供資料から引用

ともいきメタバースをイノベーター理論から考える！



多くの新規事業は、キャズム（谷）を超えられずに撤退を余儀なくされる。
前期追随者の慎重さに対処しないと、新しい概念の事業は、広く受け入れられない。（高野委員）
⇒テクノロジーで社会参加、新しい概念を広めるための取組が必要では？