

チャレンジ！！オープンガバナンス 2024 市民／学生応募用紙

自治体提示の地域課題名(注1)	No.	自治体提示の地域課題名 メタバース空間を活用した公民連携でのソーシャルインクルージョンの実現	自治体名 横浜市
チームがつけたアイデア名(公開)(注2)	誰一人取り残さず、市民がみんなで創りあげる Green × EXPO2027～メタバース空間の活用を通じて		

(注1) 地域課題名は、COG2024 サイトの中に記載してある応募自治体提示の地域課題名を記入してください。

(注2) アイデア名は各チームで独自にアイデアにふさわしい名前を付けてください。これは自治体提示の地域課題名とは別です。

1. 応募者情報 下の欄のうち選択肢項目は右のドロップダウンで選んでください

チーム名(公開)	バーチャル Green×EXPO2027 若者真ん中プロジェクト		
チーム属性(公開)	1. 市民、2. 市民／学生混成、3. 学生 ドロップダウン選択→	3.混成	
チームメンバー数(公開)	10 名		
代表者(公開)	日置則子		

【注意書き】※ 必ず応募前にお読みください。

＜応募の際のファイル名と送付先＞

- 応募の際は、ファイル名を COG2024_応募用紙_具体的チーム名_該当自治体名にして、COG2024 のウェブサイトにある【応募フォーム】からアップロードしてください。

＜応募内容の公開＞

- アイデア名、チーム名、チーム属性、チームメンバー数、代表者および公開に同意したメンバー氏名（[メンバー一覧ページ](#)を参照）、「アイデアの説明」は公開されます。
- 公開条件について：
「アイデアの説明」でご記入いただく内容は、クリエイティブ・コモンズの CC BY(表示)4.0 国際ライセンスで、公開します。ただし、申請者からの要請がある場合には、CC BY-NC(表示—非営利)4.0 国際ライセンスで公開しますので、申請の際にその旨をお知らせください。いずれの場合もクレジットの付与対象は応募したチームの名称とします。
(具体的なライセンスの条件につきましては、<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.ja> および <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.ja> をご参照ください。また、クリエイティブ・コモンズの解説もあります。<https://creativecommons.jp/licenses/>)
- 上記の公開は、内容を確認した上でを行います。(例えば公序良俗に違反するもの、剽窃があるものなどは公開しません)
- この応募内容のうち、「自治体との連携」は、非公開です。ただし、内容に優れ今後の参考になりうると判断したものは、公開審査後アドバイスの段階で相談の上公開することがあります。

＜知的所有権等の取扱い＞

- 「アイデアの説明」中に、応募したチームで作成・撮影したものではない文章、写真、図画等を使用する場合、その知的所有権を侵害していないことを確認してください。具体的には、法令に従った引用をするか、知的所有権者の許諾を取得し、その旨を注として記載してください。「自治体との連携」中も同様をお願いします。
- 「アイデアの説明」中に、人が写りこんでいる写真を使用している場合、使用している写真に写りこんでいる人の肖像権またはプライバシーを侵害していないことを確認してください。

アイデアの説明が肖像権・著作権等を侵害していないことを確認してください。OKなら右欄の○を選択 →

OK

＜チームメンバー名簿：[メンバー一覧ページ](#)＞

チームメンバーに関する情報を該当ページに記載して提出してください。(2. の扱いによる代表者氏名を除き、他のメンバーに関する情報は本人の同意があるものを除き COG 事務局からは非公開です。詳細は最終ページをご覧ください。)

アイデアの説明は(1)アイデアの内容(活動)、(2)アイデアの理由(なぜなら)、(3)実現までの流れ、の三項目あります。それぞれ書いてください。必要に応じて図表を入れていただいて結構です。

(1) アイデアの内容(公開)

アイデアは、対象とする課題解決のために、どのような社会的活動(サービス)を行うのかを具体的に示してください。 将来実現した場合に、**新規性があり、実践したくなり、魅力的でわくわくするようなアイデア**を求めます。その結果、課

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

題が解決され、社会に良い変化をもたらすことが期待されます。2 ページ以内でご記入ください。

※応募チームとして解決したい課題のポイントを、以下にごく短く書いてください

<解決したい課題のポイント>

Green × EXPO2027 の開催を契機に、不登校やひきこもり、病気や障害などの理由で、社会的に孤立しがちな子ども・若者が、そこに参加することで幸せを感じ、自らの明日を拓くことのできる機会や場を、メタバース空間を活用することで創出する。

※以上の課題解決のために『何』をするアイデアか、それを『だれ』が『だれ』に対して『いつ』『どこで』『どのように』行うのか、受益者自身が主体的に関わる視点も視野に入れてわかりやすく書いてください。アイデアが具体的に実行される場面を想定し、説明をお願いします。

(参考)よいアイデアを生むには関連データの分析に加えてデザイン思考によるアイデアを利用する人への共感(使う人の立場になってみる)が大切です。

<提案するアイデアの内容>

○メタバースを活用して、孤立する子ども・若者が活躍できる居場所を創る

人は誰も「人生が変わった」瞬間を経験します。21 世紀の社会では、それはリアルな世界だけでなく、バーチャルな空間でも起こりえます。私たちは、バーチャル空間や現実世界といった境界線を超えるパラリアルな領域で、人々の心を動かす体験を創り出し、明日を変えるきっかけを提供することを目的に、これまでメタバースを活用した事業を進めて来ました。

そんな中で、新型コロナウイルスが引き起こしたパンデミックによって、人々の学び方や働き方が大きく変わりました、すなわち GIGA スクール構想が実現され、またテレワークやリモートワークが普及することで、学校や会社に行かなくても、いつでもどこでも、学び、働くことのできる環境がオンライン上に形成され始めています。このことは、メタバースを活用した様々なサービスやソリューションを世の中に普及していくうえで強い追い風となっています。

一方でコロナ禍をきっかけに不登校の児童・生徒は激増し、自宅にひきこもる 20 歳代～30 歳代の若者たちも依然として、数多く存在しています。こうした不登校の子どもたちやひきこもる若者は、社会的に孤立しやすく、そのままの状態では年齢を重ねた場合には、就職氷河期世代(団塊ジュニア世代)に前例がある通り、自らのキャリア形成もままならず、人生の後半期を孤独な状態で送らざる得なくなるリスクが高いのではないのでしょうか？

そこで、私たちは、このような孤独・孤立に陥りやすい子どもや若者たちが、その場所にワクワクしながら参画し、仲間を創り、仲間と感動体験を共有することで、自らの明日を拓くため居場所を、メタバースを活用して創ろうと考えました。

○自治体における子ども・若者支援へのメタバースの活用と課題

一方で、神奈川県など幾つかの自治体でも不登校の子どもたちの学びや、ひきこもりの若者たちの社会参加のためのツールとして、メタバースを活用しようとする試みが始まっています。それは、コロナ禍を経て、メタバースの関連技術が顕著に進歩することで、VR ゴーグルなどメタバースを楽しむためのデバイスの価格が低下したこと、またオンラインゲームの普及によって若者を中心にメタバースのユーザーベースが急速に拡大するなど、仮想世界(メタバース)の存在と価値を、多くの市民が理解し、受け入れ始めているからに他なりません。同時に、不登校やひきこもりなど困難に直面する子ども・若者の自立支援のツールとして、メタバースは、以下の点でメリットがあると考えられているからです。

例えば不登校やひきこもりの当事者からすると、メタバースは、対面での支援メニューと比較して、時間に縛られることなく、24 時間、自宅にいながら利用できる、自分の肩書や経歴を気にせず匿名で利用できる、対面のコミュニケーションが苦手でも、バーチャル空間なので参加の敷居が低いなどが挙げられます。一方で支援者からすると、リアルな空間では、会う事すら難しい当事者とメタバースを通じて、コミュニケーションが取れる可能性が広がります。

ところが、このようなメタバースを活用した子ども・若者への自立支援のモデル的な取組は、どんどん成果が生まれ、他の自治体に凄い勢いで広がっているとはいええない状況です。むしろ実験的にチャレンジしたものの、一過性のイベントで終わってしまったり、参加者が集まらなかったり、組織的な合意が取れていないなどの理由で事業そのものが立ち消えになってしまった自治体もあると聞いています。

2. アイデアの説明（公開）

(1) アイデアの内容（公開）

このようにメタバースを活用した自治体の子ども・若者支援が上手く行かない原因としては、

- そもそもコンテンツ内容そのものが面白くないし、デバイスも使いづらい
- 自治体の担当者のメタバースに対する認識が甘い
- 仮想空間（メタバース）上での居場所や社会体験活動が、リアルな居場所や社会体験と結びついていない

などが考えられます。

○子ども・若者をまんなかに、みんなで創りあげる「Green×EXPO2027」

そこで、私たちは、横浜市が国や県と共に全庁をあげて、取り組んでいる「Green×EXPO2027」（国際園芸博）に注目しました。

GREEN × EXPO 2027 は、「幸せを創る明日の風景」というテーマのもと、自然・人・社会が共に持続するための最適解を発信し、持続可能な地域・経済の創造や社会的な課題解決に貢献する新たな博覧会を目指して、2027年3月～9月まで横浜上瀬谷の地（約100haのき米軍の通信基地の跡地）で開催される国際園芸博覧会。

国はこの博覧会で、花・緑・食・農等をテーマとして、地域の食文化の体験、農山漁村との交流及び自然公園や文化的景観を有する地域等の施設や行事等との連携を深め、日本全国の魅力を発信することで、グリーンツーリズム等のインバウンド観光や地方創生に資する取組を推進するとしています。

一方で横浜市は、将来の予測が困難な時代を生きる子どもたちが、誰もが叶えたいと願う「幸せを創る明日の風景」をリアルに五感で体験することで、地球規模の課題を自分事として捉え、自ら考える力や創造力を育み、新たな価値観や行動変容をもたらすきっかけとなることを博覧会開催の主眼においています。

「Green×EXPO2027」の目的が、そうであるならば、私たちが持つメタバースの技術やプラットフォーム、コンテンツを十二分に活用し、世界中の子どもや若者たちが、五感で体験することで、地球規模の課題を自分事として捉え、自ら考える力や創造力を育み、新たな価値観や行動変容をもたらす「もう一つの博覧会場」を仮想空間上に創りてしまおう。

そして、その仮想空間上の国際園芸博覧会（バーチャル Green×EXPO2027）に、企画準備の段階から、横浜市内のあらゆる子どもや若者たち、もちろん不登校やひきこもりの若者たちにも参画してもらうことで、孤独・孤立に陥りやすい子どもや若者たちが、ワクワクしながら参画し、仲間を創り、仲間と感動体験を共有することで、自らの明日を拓くための機会を生み出していく。さらには、この「バーチャル Green×EXPO2027」と連動させながら、横浜上瀬谷のリアルな博覧会場にも子どもや若者たちが主体的に参画する場や機会をどんどん創り出して行く。

すなわち Green×EXPO2027 に、バーチャル空間や現実世界といった境界線を超えるパラリアルな領域を生み出すことで、不登校の子どもやひきこもりの若者を大人が支援して、学校や社会に戻して行くのではなく、彼ら彼女たちの主体的な意志によって社会とつながり、仲間と共に創造性を発揮することで、自らの明日を自らの力で切り拓いて行くためのエコシステムを形成する。

以上が今回の横浜市のお題に対する私たちのアイデアです。

(2) アイデアの理由（公開）

次にアイデアを提案する理由（なぜ）について、それをサポートするデータを根拠として示しつつ **2ページ以内**で説明してください。ここではアイデアの必要性、効果を確認します。データとは、統計類などの数値データやアンケート・インタビュー

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

ー・経験の記述、関連の計画、既存の施策などの定性データも広く含みます。データは出所を明らかにしてください。

○急増する不登校児童・生徒

令和の時代になってからの不登校の児童・生徒数が全国的に急増しています。たとえば文部科学省によると令和5年度の小中学校の不登校児童・生徒数は、過去最多の34万6482人となり、前年度から47,434人(15.9%)増加しています。(出典:令和5年度 児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査)

この傾向は横浜市も同様であり、令和5年度の横浜市内の小中学校の不登校児童の数は4260名。令和4年度が3469名だったので、前年度比で791名増えていることとなります。ちなみに平成30年度の市内の小中学校の不登校児童数は1,659名でした。すなわち令和になってから不登校の児童数が3倍近く増えたわけです。

同じように市内中学校の不登校生徒数も令和4年度が4701名だったのに対して、令和5年度は5515名と、814名増加しています。ちなみに市内中学校の平成30年度の不登校児童数は、3,319名だったので、令和に入ってから1.5倍以上増えたこととなります。(出典:令和5年度神奈川県児童・生徒の問題行動・不登校等調査)

こうした不登校の児童・生徒数がここ数年で激増している要因としては、令和2年(2020年)からのコロナ禍によって、断続的に一斉休校や分散登校が繰り返されたことによって子どもたちの生活リズムが乱れやすくなったことや、行事なども制限されて登校する意欲や意味が見出せなくなったからではないかと文部科学省は説明しています。しかし、私たちは不登校の児童・生徒が近年増加しているのは、文部科学省が指摘するような「コロナ過」による一時的な要因によるものではないと考えています。

○不登校の児童・生徒が増えた真の要因

令和になってから不登校の児童・生徒が倍増したことに対して私たちが考える重要な要因は、インターネットなどのデジタルテクノロジーの急速な発展・普及による子ども・若者の学習・生活空間の多様化です。すなわち教育DXの進展によって、必ずしも登校して、教室で授業を受けなくても、子どもたちが、インターネットを活用することで、学ぶことのできる機会や空間が飛躍的に拡大し始めているということです。

例えば、2019年(令和元年)から文部科学省主導で進められているGIGAスクール構想という取組があります。GIGAスクール構想とは、すべての生徒が等しくICTによる教育を受けられるよう、生徒1人1台の学習端末の整備や、それを利活用するためのクラウド環境の整備を主眼とする教育構想のことです。ちなみにGIGAは“Global and Innovation Gateway for All”の略称で「すべての子どもへ世界と革新への門戸を開く」といった意味。

横浜市でも2021年(令和3年)3月には、市立学校(小学校・中学校・特別支援学校)に在籍する児童生徒及び教員に約27万台の端末の納入が完了し、それを支えるクラウド環境も整備されました。そして、コロナ禍におけるオンライン授業への需要の高まりもあり、令和3年度以降、学校空間の中で、子どもたちがタブレット端末を持って、ネット空間とつながりながら学習する風景が、当たり前ものとなっています。

このような「世界と革新への門戸を開く」ICT教育の推進と呼応して、平成29・30・31年に学習指導要領が大幅に改定されました。この改訂された学習指導要領のポイントは、大きく3つあります。その3つとは(1)社会に開かれた教育課程、(2)主体的・対話的で深い学び、(3)カリキュラム・マネジメントです。

「社会に開かれた教育課程」は、「学校教育を通じてよりよい社会をつくる」という目標を学校と社会が共有するということに主眼があります。そのために必要な資質・能力を、学校が地域と連携しながら育成していく。そして、そのような教育活動を通じて、子どもたちが「自分の力で人生や社会をよりよくできる」という生きる力を実感を持って育むことが期待されています。

「主体的・対話的で深い学び」は、子どもたちの「生きる力」を育むために、「何を学ぶか」だけでなく「どのように学ぶか」について、いわゆる「アクティブ・ラーニング」の視点を取り入れたのがポイントです。アクティブ・ラーニングとは、これまで多かった、教室での教員による一方的な講義形式の授業ではなく、生徒が能動的に考え、社会の様々な場所で、学習する教育法のことを指します。

具体的にはグループディスカッション、グループワーク、フィールドワークなどを通して、子どもたちが自らの主体的な問題

2. アイデアの説明（公開）

(2) アイデアの理由（公開）

意識に沿って、教養や知識を手に入れ、体系化すると共に、仲間との協働の体験・経験によって社会性を育む一石二鳥を目指しています。

「カリキュラム・マネジメント」は、今回の学習指導要領の基盤的な考え方である「社会に開かれた教育課程」の理念の実現に向けて、それが「構想倒れ・掛け声倒れ」に終わらないよう、各学校の現状（学校や地域の実態）を目標（学校教育目標）に近づけるための、学校の中の様々な教育活動の質を向上させていく取り組みを指します。特に、「教師・教科で連携して授業をつくる」「PDCA を通じて検証・改善をする」「地域と連携する」の3つの側面からの取り組みを強力に進めて行くとしています。

ちなみに改訂された現行の学習指導要領は、小学校では2020年（令和2年）度、中学校では2021年（令和3年）度から完全実施され、高等学校では2022年（令和4年）度の第一学年から学年進行で実施されています。

一方で、この新しい学習指導要領によって、子どもたちの主体的な意志に基づいて、ネット空間も含め、社会のあらゆる場所で、様々な手法で学ぶことが推奨され、実際にGIGAスクール構想によって、それを可能にする環境が整うということは、子どもの学校に行く事、そのものに対する疑問を誘発します。

すなわち子ども達が主体性を発揮し、自らの問題関心に従った学習にのめりこめば、込むほど「何も決められた時間に、決められた場所、すなわち、わざわざが学校（教室）に行つて、学ぶ必要なんか無いじゃん」と考えたとしても、不思議ではないからです。学校に行つて、集団授業に参加するより、自宅からインターネットに入り、自分自身の興味関心によって、世界中の仲間とつながり、学習した方が効率的だし、深い学びにつながるからです。少なくとも私たちが子どもだったら、そう考えます。大人だってモバイルワークやテレワークをやっているじゃん。

なので、私たちは、令和に入ってから不登校の児童・生徒が増えたのは、GIGAスクール構想や新学習指導要領の展開によって、子ども達の学びの機会や空間が飛躍的に拡大することで、学校に行かないことを主体的に選択する子どもが増えたことによるのではないかと推察するわけです。

○学ぶ方法と時間、空間を主体的に選択する子どもたちのためのメタバース

こうした、ICT教育やアクティブ・ラーニングなどの新しい学習環境・システムの導入は、一方で、このような激変する労働環境で働く教師に対して、極めて高い付加とストレスをもたらしているのでは、ないのかと推察します。

文部科学省によると、うつ病などの精神疾患で令和4年度に休職した公立学校の教員は1割余り増えて6539人と、初めて6000人を上回り過去最多となったそうです。特に休職者は20歳代の若い教師に多く、実際に私たちの周りの教育関係者に話を聞くと、子どもたちとの関わりは、とても充実していて、やりがいのあるのだが、経験がないため、保護者や地域との摩擦やこれまでとは異なる新しい授業スタイルを創発していかなければならないというプレッシャーに押しつぶされそうになっている若い教師が多いそうです。このように令和になってから児童・生徒の不登校者数と教師の休職者数が急増していることは、教育現場がドラスティックかつ複雑に変化していることの証だと私たちは考えており、小手先の対処療法では、とても乗り切ることができないと思います。

そこで私たちが主張したいのは、新しい学習指導要領が「学校教育を通じてよりよい社会をつくる」という目標を学校と社会が共有することによって主眼を置いているのであれば、学校を社会課題解決、地域課題解決のためのプラットフォームとして捉え、教師だけでなく、社会（地域）の側からも、子どもや若者の主体的かつ選択的な学びを支援し、共育する専門家（ファシリテーター）や新たな学びの空間やシステムが強く求められているのではないかとことです。

私たちが提案する「誰一人取り残さず、市民がみんなで創りあげるGreen×EXPO2027」のシステムは、学ぶ方法と時間、空間を主体的に選択する子どもたちのためのメタバースを構築・運営することによって、まさに上記の社会ニーズに合致するものであると確信しています。

(3) アイデア実現までの流れ（公開）

アイデアを**実現する主体**、アイデアの**実現に必要な資源（ヒト、モノ、カネ）**の大まかな規模とその現実的な調達方法、アイデアの**実現にいたる時間軸を含むプロセス**、実現の制度的制約がある場合にはその解決策を含め、**アイデア実**

現までの大まかな流れについて、**2 ページ以内**でご記入ください。ここでは実現可能性を確認します。

※アイデアに即した実現に向けての具体的な活動を上記のポイントに即して工夫して書いていきます

＜以下のように分けて書いていきます＞

1. **実現する主体**
2. **実現に必要な資源(ヒト、モノ、カネ)**の大まかな規模とその現実的な調達方法
3. **実現にいたる時間軸を含むプロセス**

1 実現する主体

(株)HIKKY 社員有志と「情報科学専門学校バーチャル Green × EXPO チーム」が中核となり、横浜市内の子ども・若者支援に取り組む NPO 等と連携して、事業推進のためのプロジェクトを形成。活動を通じて、メタバースの活用に関心を市内の大学研究機関や小・中・高校を巻き込みながら、事業推進のためのオープンプラットフォームを形成する。

2 実現に必要な資源

(1) ヒト

「バーチャル Green × EXPO」(メタバース空間)構築・運営の主体となるファシリテーターは、横浜イノベーション推進機構等と連携することで、横浜市内の企業や NPO、大学研究機関等から募る。
また「バーチャル Green × EXPO」構築・運営の仲間となる子ども・若者についてはオープンプラットフォームの形成を通じて募って行く。

(2) モノ

「バーチャル Green × EXPO」(メタバース空間)構築のデレクションやコーディネートは、(株)HIKKY が担当する。

(3) カネ

メタバース空間構築のための初期費用は、休眠預金やクラウドファンディング等を活用して賄うが、2027年の Green × EXPO 終了後も事業が持続するよう、Green × EXPO 開催までのメタバース空間上での試行実験などを通じて、メタバース運用のための自立的な資金獲得のための方策を探る。

3 実現に至るまでのプロセス

(1) 経緯

本年9月に (株)HIKKY 社員有志と「情報科学専門学校バーチャル Green × EXPO チーム」によりプロジェクトが結成。横浜市政策経営局との協議によって、本年11月2日に横浜市が開催した『ヨコラボ 2024』における「よこはま未来の実践会議」に参画し、「バーチャル Green × EXPO」の構想を発表した。

(2) 今後の予定

- ・事業推進プラットフォーム構築に向けた高校生、専門学校生、大学生を対象にした「メタバース上」での仲間づくりフォーラムの開催(2025年1月後半)
- ・横浜市が2025年3月23日、24日に開催予定の「サーキュラーエコノミーplus エキスポ」において、「バーチャル Green × EXPO」の構想を発表(2025年3月)
- ・「バーチャル Green × EXPO」の実現に向けての資金調達とメタバース空間の構築、プログラムの製作(2025年4月～2026年3月)
- ・「バーチャル Green × EXPO」の試行的運用(2026年4月～2027年3月)
- ・「バーチャル Green × EXPO」の本格稼働(2027年3月～)