

\* 令和7年度(令和6年度からの繰越分)こどもの居場所づくり支援体制強化事業(NPO等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業)」で実施した事業です。

## 1 事業要旨(概要をまとめたもの)

一般社団法人にじーずは、LGBT(かもしれない人を含む)の子ども若者を対象に、メタバース空間を活用した居場所「バーチャルにじーず」を令和7年度に運営した。

事業名	バーチャルにじーず(2025年度)
実施主体	一般社団法人にじーず
対象	LGBTQかもしれない人を含む13歳～23歳のユース
開催回数	計24回(月2回ペース)
延べ参加者	137名
実施形態	メタバース(VR)空間によるオンライン開催
プラットフォーム	cluster

本事業では、地理的・身体的・心理的な障壁を超えてLGBTユースが安心して集える場を提供した。参加者アンケートでは5段階評価で平均4.6という高い満足度が示されており、孤独の解消・安心感の獲得・多様な視点との出会いという3点において顕著な成果を上げた。

## 2 事業目的

LGBTの子ども・若者は学校や家庭で悩みを打ち明けにくく、孤立しやすいこと、不登校や希死念慮の割合が高いことが各調査では指摘されている。そのため、当事者どうしを繋ぎ、安心して交流できるメタバース(アバターで自由に行動できる仮想空間)上の居場所を運用することで、孤立・孤独を解消することを本事業では目的とした。

また、当事者の子どもにとって多様なロールモデルがないことが将来の不安や悲観視、LGBTである自身に対する受容の難しさにつながっていると考え、大人のLGBTの「先輩」に質問できる機会をメタバース上で提供した。メタバースには地域的な制約がなく、引きこもりなど外出が困難な状態にある若者も利用できる利点があること、さらに、アバター参加やチャット参加が可能のため、外見や声に関する参加の不安も取り除くことができることから、対面の支援ではつながらない層にもアプローチできると考えた。

### 3 事業の実施内容(成果に至るプロセスを記入)

「NPO等と連携したこどもの居場所づくり支援モデル事業」として、令和7年4月から月2回、平日夜に90分間のメタバース上での居場所事業を合計24回行った。うち4回は多様なロールモデルの提供を目的とした「ゲスト会」としてゲストに話を聞いた。

ゲスト回のテーマとしては「性別を変えた大人に体験談を聞く回」「不登校を経験したLGBTの大人の体験談を聞く回」「LGBTQの人が安心して働ける職場ってあるの」「男性ふたりで挙式した体験談を聞いてみよう」で、バーチャルにじーずでは地方からの参加も多いことから、性別移行の体験談の回ではあえて地方都市在住のゲストを選ぶなど工夫した。対象は13歳～23歳のLGBT(かもしれない人を含む)とし、初回利用時には身分証での年齢確認を挟んだ。開催にあたってはいずれの会も研修を受けた当団体のスタッフがファシリテーターとして4人参加し、初めての利用者なども安心して参加できるようにした。メタバース事業を持続可能にするため、当事業に新たに関わるスタッフも今年度は増員し、それに伴いスムーズに運営ができるよう、メタバース領域で事業展開している4dl technologies株式会社の荒巻智隼氏にマニュアル作成や、運営にまつわる課題整理・アップデートなどを依頼した。また、メタバースを医療領域に活用している岡山大学の長谷井嬢教授にも活動にあたってのご助言をいただいた。

プラットフォームとしては、スマホやPCからも操作しやすいcluster社のサービスを利用し、交流空間は自団体で設計したオリジナルの世界を使用した。元々当団体では2種類の独自のワールド(「のんびりラウンジ」および「カラフルラウンジ」)を制作していたが、キャンプ場を模したより開放的で自由度の高い新しいワールド(のんびりキャンプ場)を本事業を通して作成した。新ワールドでは輪になって座れる場所が複数あるなど、利用者同士の交流が以前のワールドよりもしやすいよう設計した。



新しく制作した「のんびりキャンプ場」での交流の様子

## 4 実施結果

計24回の居場所事業にのべ137人が利用した。ゲスト回の平均利用者は9人で、非ゲスト回の平均6.4人に比べると多かった。特に性別移行がテーマの回は15人が利用し、情報やロールモデルを必要としている若年層のニーズを反映する企画となった。

利用者の居住地は把握できる範囲で20都道府県で海外からの利用もあった。バーチャルにじゅうずに参加しての満足度は5段階評価のうち平均値が4.6と高評価だった。

総開催回数	24回
延べ参加者数	137名
通常回の平均参加	1回あたり約6.4名
ゲスト回の平均参加	1回あたり約9名
最多参加回	「性別を変えた大人に体験談を聞く回」: 15名
参加地域	国内20都道府県および海外

利用してみての感想としては、次のようなものがあった(アンケートより抜粋)。

### (1) 孤独の解消や安心感にまつわるもの

「こういうことを話せる人がいなかったので嬉しかった」「何気ない話が楽しくて息抜きができた」「とても居心地が良かった」「一人称の話ができて楽しかった。自分のリアルの間人関係では話せる相手があまりいないので」「いちばん自分の心の孤独が癒えた瞬間でもありました。ありがとうございます!」「性について悩んでいる人が実際にいることを知れただけで嬉しいです」「僕以外にも多様な性を持った人たちと過ごして、話せて一人じゃないって思えてすごく楽しかった!」「性別について真剣に考えている人がいる空間にいれるだけで安心しました」

### (2) 多様な視点に触れる学びと刺激

「全国の人と同じ空間で話せて楽しかったです。自分の体験談を話して生まれて初めて拍手されたのも良い思い出になりました」

「年齢層が高い普段所属している団体では聞かないような内容で楽しかったです」「今回も色々な経験を持つ人と話せてとても楽しかったし、勉強になることも多かったです!」「(トランスジェンダーの大人に話を聞くゲスト回について)貴重なお話を聞くことができとてもいい勉強になった」「気になったことについて、他の人の話を聞けて楽しかった」

### (3) オンライン・バーチャルならではの利点

「リアル会場だと、行くまでに疲れてしまうことがあるのですが、オンラインではより気軽に参加できた点良かったです」「どこでも参加できるということがとても素晴らしいと思いました。初めての参加で少ししか入れなかったけど楽しかったです!」「自分の頭の中にあつた自分の姿に近い

姿で参加することができて嬉しかった」「自分好みのアバターが使えて嬉しい、みんなのアバターを見るのも楽しい」

一方で「チャットで文字を打っているうちに話題が変わってしまったりして、他の人達の会話の速さについていくのが少し難しかった」「ネットの回線が悪くてうまくできなかつたら迷惑かかるかもという不安」などの意見もあった。

## 5 分析・考察

### (1) バーチャル空間の有効性

参加地域が国内20都道府県および海外に及んだことは、メタバースによる居場所提供がリアル会場では届かない層に確実にアクセスしていることを示している。地方在住・外出困難・身体的理由など様々な背景を持つユースにとって、場所を問わず参加できる環境は不可欠であり、本事業の最大の強みといえる。

また、アバターを通じた自己表現が「自分の頭の中にあった姿に近い姿で参加できた」という声に象徴されるように、身体性やジェンダー表現に悩みを抱えるユースにとって、バーチャル空間は特別な安心感をもたらす媒体であることが確認された。

### (2) ゲスト回の高い効果

通常回の平均参加者数(6.4名)に対し、ゲスト回は平均9名と約40%増加しており、とりわけ「性別を変えた大人に体験談を聞く回」(15名)はユースのニーズの高さを如実に示した。当事者の生のロールモデルとの対話は、単なる情報提供にとどまらず「自分の未来像が見えた」「一人ではない」という実感を生む効果があると考えられる。今後もゲスト回の充実が事業の核心的価値として継続強化すべきである。

### (3) 満足度の高さ

平均満足度4.6という数値は極めて高く、孤立しがちなLGBTQユースの心理的安全網となっている点は特筆すべき成果である。

### (4) 課題と今後の展望

本事業は利用者の満足度も非常に高く、今後も同様の取り組みを継続して開催できたらと考えている。また、参加者から寄せられた「週末開催」「アバター作りの講座」「将棋」といったリクエストは、プログラムの多様化・コミュニティ化への強い期待を示している。これらを段階的に実現することで、より幅広いユースが長期的に関われる居場所へと発展させることが可能と考える。