

事業実施の背景・課題、目標

- 聾学校は全国に106校あるが、その在学者数は6500人程度。聴覚障がい者人口は29万人であるが、高齢化が激しく64歳以下は約6万人。このような小さな市場において、そもそもマイナー競技である（健常者競技者数1500人）ビーチバレーボールが競技人口を拡大していくのは難しい。競技人口が少なれば事業規模も矮小となり、結果として・スポンサー収入・放映権収入・興行収入・登録料収入という大規模競技団体の収益構造を持つことは不可能である。

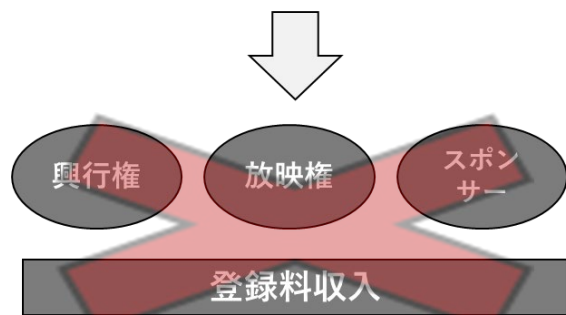
2016年の聴覚・言語障がい者（身体障害者手帳所持者数）の内訳（年齢区分別） （単位：千人）

	65歳未満	65歳以上
聴覚・言語障がい	71	271
聴覚障がい者	60	237
平衡機能障害	-	4
音声・言語・そしゃく機能障	10	30

（出所）厚生労働省「平成28年生活のしづらさなどに関する調査（全国在宅障害児・者等実態調査）」

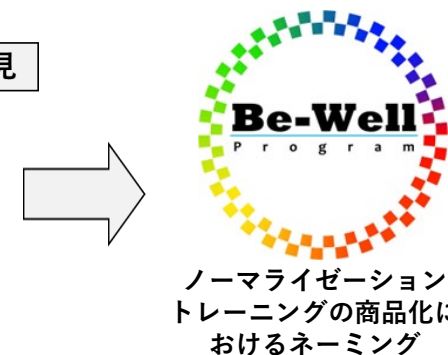
- そこで障がい者スポーツの持つ、事業化の可能性を探り、障がい者向トレーニングを原点とした「ノーマライゼーショントレーニング」を商品化すべく活動を展開した。
- 内容はスポーツによるQOLの改善効果、主として発達障がい児童への運動療法の提供である。ただ障がい者向けのプログラムと位置付けると、そもそも市場は小さく、医学的理学的な顔つきとなり、ムーブメントを構成しにくい。運動療法の要件は参加性と継続性の高さで、それには楽しさが必須である。
- 以上のような整理から運動療法としてのプログラムは、健常・障がいの区別なく参加でき持続することで個々人の運動資質が向上するという位置づけとして、社会への伝搬性を重視しより大きな市場の獲得を図るものとした。

拡大には限界がある障がい者競技人口



スポーツの持つ新たな商品性の発見

障がい者競技者向けトレーニングの商品化



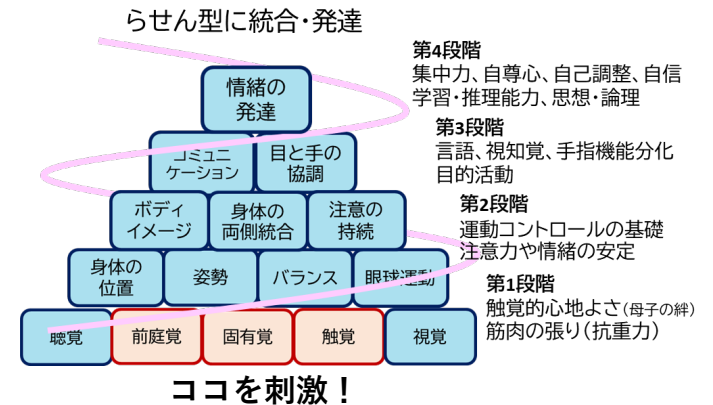
ノーマライゼーショントレーニングのコンセプト

ひとが日常的に行う動作である「3つの基礎動作」と、状況と目的に合わせた動きを作り出す「コーディネーション能力」を掛け合わせた運動を、「遊び」を通じて楽しみながら継続でき、かつ個々の運動発達段階に合わせて難易度を調整できるプログラムが、ノーマライゼーショントレーニングのコンセプトである。



発達障がい児・者のWell-being向上につながる理論的背景

注意欠如多動症 (ADHD)、自閉症スペクトラム (ASD) の子どもの多くに、運動障害である微細神経学的兆候 (SNSs) や協調性運動障害 (DCD) が併発する。これらが自己肯定感や自己効力感の低下につながり、二次的な症状の増悪だけでなく、不登校やいじめの原因となる。早期に改善することでこれらの負のスパイラルを断ち切ることは、Well-being向上につながる。また、ノーマライゼーショントレーニングの運動は、固有覚、前庭覚、触覚を刺激する。感覚統合の観点では、これらの刺激が情緒発達の基礎となるため、継続することにより二次的にWell-being向上にもつながる。



社会への易実装性を高めるための「遊び」と「絵カード」

児童発達支援センター、放課後等デイサービス、子ども園等への易実装性を高めるためには、誰でも簡易にできることが必須である。また、対象者のためには根拠に基づく支援も必須である。そのために「遊び」をプログラム化して、絵カード形式で「一緒に遊ぶ」ことで自然と運動発達が促され、かつその効果の理論を把握できる設定となっている。

また、文字認識が困難な子ども達が簡易に文字認識できるためにUDPゴシック体を用いるなどの配慮がなされている。



表面：主運動

裏面：段階性と理論的根拠

本事業における具体的な取組内容

ノーマライゼーショントレーニングの商品化

健常者のトレーニングメニューをデチューンして障がい者向けメニューを開発するのではなく、障がい者向けメニューからチューンアップして一般向けトレーニングを開発する方法を考案した。後者の方が運動弱者にとっても適応しやすく、より共生社会の実現に貢献できると位置付けている。



ノーマライゼーショントレーニングの社会実装

療法効果を前面に位置づけ、ニーズの顕在している児童発達支援施設に向けて営業を行い、ノーマライゼーショントレーニングメニューの有料導入を図っていく。同時に専用の施設を遊具会社、システム会社と連携して主体として開所、運営を行っていく中で、指導者、保護者、児童の現場での反応や感想・意見をヒアリングし、常にプログラムの改善を行っていく。



ノーマライゼーショントレーニングの周知

スポーツによる療法効果とその可視化によるPDCAサイクルの実現。この情報を基に、イベントやセミナーなどを多角的に開催し、広報活動から周知を図っていく。同時に開発を行ったエンタメ商品（楽曲+ダンス+キャラクター+アイドル）により、SNS発信、音楽配信、イベントなどで認知度を高めていく。

SQUARE ENIX®



ノーマライゼーショントレーニングを核としたコンソーシアムの形成

社会実装においては、可視化テクノロジーや運動用具開発、医療的裏付け、保育士・療法士の育成、支援施設での展開など多種多様なプレイヤーとの連携が必須となる。これらを取りまとめ、情報を一元管理する組織づくりを行う。



①ノーマライゼーショントレーニングの開発と社会実装

早稲田大学広瀬教授との連携でプログラム化。実際の児童発達支援施設で定期的に児童向けトレーニングを開始。

②ノーマライゼーショントレーニング採用施設を開設

ノーマライゼーショントレーニングを運動療法として採り入れた児童発達支援センターを大分県別府市に開設

③ノーマライゼーショントレーニングの周知を目的としたエンターテインメント・コンテンツの開発

楽曲、ダンス、キャラクター、をスクエアアエニックス社を核に開発。エンタメ商品として自立を図り、同時に広報の核とする。

④ノーマライゼーショントレーニングの体験会、セミナーなどを各ターゲットに向けて開催。

⑤保育士、PT、OT、ST向けに指導者養成を目的とした講座を展開。

⑥トレーニング効果を可視化する、動画解析プログラムを日立ソリューションズ・テクノロジー社より提供を受ける



作詞 只野菜摘

1985年から作詞活動を開始。
シリーズ20周年を迎え、長期に渡り人気を博している「プリキュア」シリーズの楽曲や、「ももいろクローバーZ」などをはじめとする、著名アーティストや数々の人気アニメーション作品の作詞を手掛ける。

作曲・編曲 菊谷知樹

05年よりコンポーザーとして作曲・編曲を中心に活動中。
近年はアニメの劇伴やCMなどのBGM作品にも定評がある。
子供たちの間で絶大な人気を誇るアニメ『妖怪ウォッチ』で大ヒットした楽曲『ようかい体操第一』の作曲も手掛けている。

振付 池田美千瑠

大阪芸術大学舞台芸術学科舞踊専攻卒業。上京後、劇団四季に入団。
退団後は「繊細で力強く存在するダンス」を軸に、舞台やTV・WEB CM・イベント・コンサート・映画・ドラマ等幅広いフィールドにおいて絶大な信頼を得ておりキャスティング・演出・プロデュースも担う。

HITACHI
Inspire the Next

株式会社 日立ソリューションズ・テクノロジー



令和5年度の取組の進捗・成果・課題

【令和5年度の進捗・成果】

プログラム開発、対象施設への実装、パイロット施設の開設、エンタメ商品開発による広報体制の構築、など項目としては期初の計画通りに展開ができた。

【令和5年度に生じた課題】

1. プログラムの商品化において、書籍やアプリなどより一般化した体裁を整えることが必要。
2. 同時に専用の玩具や遊具などプログラムをより具体的に表現できるアイコンが必要。
3. QOL改善効果の可視化ツールを一般施設にも導入可能とすべく価格面、操作性などの検討が必要

【主な変更点】

1. 当初はインボデイのような既存機器の導入による効果の可視化を考えていたが、より被験者負荷の低い動画解析プログラムに変更した。
2. 当初はスポーツ大会併催イベントによる周知を想定していたが、より周知性の高いエンタメ企業との連携による周知方法に重点を移動した。
3. 当初2024年年始に開設を予定していた児童発達支援センターの公開が2024年3月に遅延した。

令和6年度の実施予定

【令和6年度の取組内容】

- プログラムのパッケージ化（書籍、アプリなど適宜検討）
- 児童の現状及びプログラム実施後の効果を可視化する汎用的な仕組みの確立=動作解析のブラッシュアップ
- 医学的見地からの監修=小児科医との連携
- プログラムに対応する遊具などの開発及び社会実装
- エンタメプログラムの社会浸透=イベントの実施
- 発達支援施設の開所およびプログラムの既存施設への導入

【令和6年度の改善策】

参加関連企業のコンソーシアム化と情報の一元管理