

令和2年度三重県発達障がい児・者に対する専用VR機器等を活用した ソーシャルスキルトレーニングによる学習等実施支援事業費補助金報告書

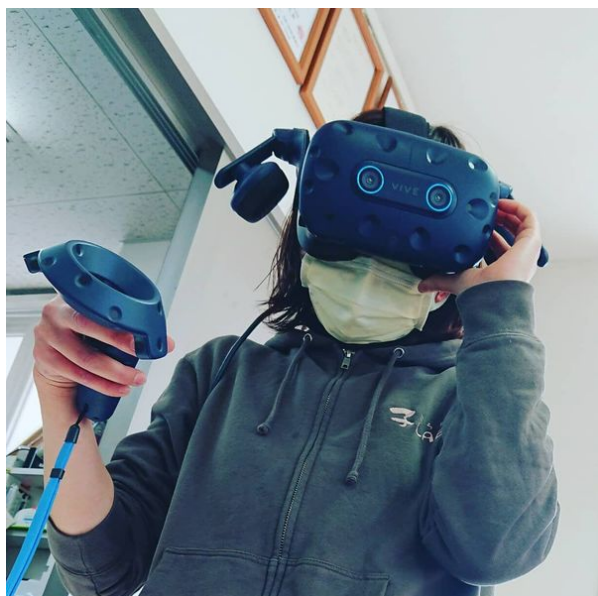
【助成概要】

助成金額：¥ 250,000 -

助成物品一覧

(1) PC 向け VR ヘッドセット	: ¥ 203,456-
(2) VR 向け高性能パソコン部品代	: ¥ 123,826-
① INTEL Core i7 10700KF BOX	② WD BLUE 3D NAND SN550 NVMe
③ ASUS STRIX Z490-F GAMING	④ Windows 10 HOME
⑤ Fractal Design Define 7 Compact Black Solid	⑥ Corsair CP-9020180-JP

【事業実施報告】



障がいをもつ者にとって、その身体的特徴、周辺環境への認知的特徴により、思わぬリスクが存在します。それはいわゆる健常者とされる人たちが大多数派であり、それに沿った社会構成、環境となっているためです。そのこと自体はある意味では当たり前かもしれませんが、リスクに対して経験しないと分からない、学習しないというのはリスクの大きさによって分けられるべきであり、かつ、少数派の人たちの効率的な学習方法、リスクのない学習方法などを無視したものだろうと考えています。

それらを解消する可能性があるものがバーチャルリアリティ（VR）であり、拡張現実（AR）など、先進的な映像技術だろうと思っています。この活動に関しては三重県は稲葉特別

支援学校などで既に導入しているなど、ある意味では進んでいる地域でもあります。しかしコンテンツの少なさや提供しているサービスによる縛りなどもあり、十分な支援が行えているかというところでもない側面はあります。

今回、バスや電車には乗れると思う。しかし歩行や自転車での移動にリスクを感じるなど、行動の制限に対して何かできないかということから発案されました。

実際に散歩したりするなかで行動観察するだけでは事が起こった時のリスクの高い場面には連れていくことはできません。その意味では車からの視点を経験する（警察により開発されたコンテンツ）や VIVE で提供されている「Crossing The Road



with Safety」などを用いて体験してもらうなどを行いました。

コンテンツの少なさによる不十分さはあるものの、一定の体験と行動観察はできたと思っています。今後は録画技術の般化がなされ、子どもたちの地域での撮影が簡単に行えるようになってきています。これらの中で VR コンテンツの自主作成や個別化により、支援の合目的化されたコンテンツで体験できるようにならないか検討していきます。

また肢体不自由児が自分で移動し、観光や旅行体験ができるようなコンテンツは豊富にありました。これらは助成の目的とはやや違うかもしれませんが、普段子どもたちができないことを経験し、生活の幅を広げるだけでなく、主体的に情報を取得して、知識を得て、楽しさを感じ、自分なりの生活の豊かさを構築していく一歩になっていくのではないかと感じています。

[今後の事業継続について]

コンテンツを探す、増やす、作る。これに尽きるだろうと思います。これらは学習面や生活面、余暇などたくさんの部分を支援できる可能性を秘めており、コンテンツさえあれば経験できないものはないだろうと思っています。

今後、ゲームを中心にどんどん進化し、素人でもできるもの、プロでないとできないものが豊富で安価に提供される環境になっていくことを期待しています。そして素人でもできるものを少しでも取り入れながら、個別性の高いコンテンツを制作し、その子どもに合った経験がしてもらえようになりたいと考えています。

[謝辞]

今回は法人としては挑戦的な事業であり、まだまだ中途半端な状態。より深化させ、とにかくゲームでもなんでも、子どもに経験してほしいことがしてもらえよう環境を整備し続けていきたいと思っています。そのような中で補助対象として採択していただいた三重県には感謝申し上げます。