

作業療法士の創造性を活かしたリハビリゲーム開発と ウェルビーイング実現に向けた社会システムの構築

保健医療学部 リハビリテーション学科 作業療法学専攻 福原啓太
(4期生: 福原ゼミ、5期生: 福原・中田合同ゼミ)

奈良学園大学 作業療法学専攻 (OT専攻)

産学連携を通じて、作業療法士の発想力を活かし、
リハビリテーションゲームの開発と社会への実装をめざしています。
すべての人のウェルビーイングに貢献する新しい社会システムの創出を構想しています。

NEEDS

- 患者毎に身体や心の動きを引き出す多様なオーダーメイドの活動を提供したい
- デジタルセラピューティクスの可能性の探索
- リハビリゲームを簡単に作れないか？

SEEDS

- モーションセンサーを活用したゲームをつくることが可能
- 迅速なゲーム開発が可能
- ゲームコンテンツは250種類以上！！



奈良学園大学
NARAGAKUEN UNIVERSITY
保健医療学部 リハビリテーション学科
作業療法学専攻



TANO TECH



SEEDS

- 心身の障害とリハビリについての専門家
- 作業療法士の専門性
- 研究による確かな知見
- 学生による豊かな創造力
- ウェルビーイングの支援の専門家

NEEDS

- どんなリハビリゲームを作れば世の中の人々が喜んでくれるのか
- 心と身体それぞれに合わせたゲームを作りたい
- ゲームの力で教育と福祉を支える

@小学校・幼稚園

ゲームでひらく、みんなの遊び場

Together (ともに)

—— みんなが一緒に遊べることで、当たり前な社会をつくり出す

Activity (活動)

—— 遊びは、子どもたちの「心・体・つながり」を育てる大切な活動です

Neutral (中立で開かれた)

—— 特別な配慮がなくても、誰でも自然に使えるユニバーサルな設計です

Occupational Therapy (作業療法)

—— 「できる」をひろげる視点が、あらゆる子どもたちの遊びを支えます

@病院・介護施設

リハビリゲームで支える、再出発の一步

Trial (試す)

—— 小さな挑戦をゲームの中で繰り返すことが、回復を後押しします

Adaptation (適応)

—— その人に合ったかたちで、できることを形にしていきます

Next step (次の一步)

—— 退院後の生活を見据えた、実用的な支援を遊びに組み込みます

Occupational Therapy (作業療法)

—— 「生活に戻る」を叶えるリハビリを、ゲームの力で後押しします

@発達障害支援施設

ゲームで育む、自信とつながり

Tolerance (受容)

—— その子のペース・特性に合わせた環境づくりを大切に

Action (行動)

—— 小さな成功体験を重ねる「遊びの仕掛け」が自己肯定感を高めます

Navigation (導き)

—— 社会性や対人スキルを“遊び”の中でガイドしていきます

Occupational Therapy (作業療法)

—— 発達特性を理解し、その子の「できる」を引き出します

@地域施設 (公民館・大学)

TANOでつながる、まちとひと

Town (まち)

—— 地域のどこでも、誰でも使えるインクルーシブな遊び場に

Accessibility (アクセスのしやすさ)

—— 段差なく、心のバリアもなく、誰もが自然に集まれる場所

Network (つながり)

—— 遊びを通して、世代や背景を越えた関係が生まれます

Occupational Therapy (作業療法)

—— 地域での暮らしを豊かにする視点が息づいています

ゲームと リハビリ テーション

作業療法学専攻
福原啓太



「作業療法って知ってる？」

- ・日常生活の「着替え」「料理」「遊び」などの活動（作業）を通じて、その人の心と体、そして生活全体をサポートするリハビリの方法です。

「リハビリテーションって知ってる？」

- ・病気やけが、障がいによって失われた心や体の機能を、もう一度取り戻し、その人らしい生活を送れるように支える支援のことです。

「ウェルビーイングって知ってる？」

- ・「病気がないこと」だけではなく、心も体も社会的にも“よい状態”であること。すべての人が、自分らしく幸せに生きることを目指します。

「ゲーミフィケーションって知ってる？」

- ・ゲームの仕組み（ポイント・レベルアップ・報酬など）を、ゲーム以外の場面（学習や健康管理など）に取り入れて、やる気や行動を引き出す工夫のことです。

「シリアスゲームって知ってる？」

- ・「学ぶ」「訓練する」「治す」など、何かの目的を持った“まじめなゲーム”のこと。遊びながら知識やスキルを身につけられるゲームです。

「デジタルセラピューティクスって知ってる？」

- ・アプリやゲームなどのデジタル技術を使って、病気の予防・治療・リハビリを支援する「医療用ソフトウェア」です。薬と同じように、医学的効果が認められたものもあります。

卒業研究&コンテスト優勝

- ・作業療法学専攻4期生（上田、河原、山田）
- ・発達障がい児童の生きづらさを分析し、その解消を目的としたゲームを考案
- ・企業、他大学と協働で開発を進め、「シリアスゲームジャムオンライン」コンテストにて、アイデア部門、作品部門で見事ダブル優勝
- ・大阪・関西万博、けいはんな万博にて出展予定

