

# 児童発達課題に対応する療育教材に必要な クリエイティブ要素の検討

The Factors of Creative Adopting Developmental Disorders Through  
Making Teaching Materials of Therapeutic Rehab for Child Development Support Center

片山 智弘 KATAYAMA Tomohiro

株式会社エンタケア研究所 / 株式会社セガ エクスタディー  
Entertainment & Care Lab. Inc. / SEGA XD Co., Ltd.

石井 洋介 ISHII Yosuke

デジタルハリウッド大学大学院 特任助教 / 株式会社エンタケア研究所  
Digital Hollywood University, Graduated school, Project Assistant  
Professor / Entertainment & Care Lab. Inc.

高丸 慶 TAKAMARU Kei

株式会社エンタケア研究所  
Entertainment & Care Lab. Inc.

発達障害の児童の数が増加傾向にある中で、その子どもたちを支援する放課後等デイサービスなどの児童福祉施設も増えている。そういった中で行われる療育も引き続き重要視されているが、開始や継続への意欲や効果を高めるためにエンタテインメント性を、療育での学習効果はそのままに両立させることが有用であるという仮説を考え、本研究では、実際に療育を小中学生に施している4か所の放課後等デイサービス施設へのヒアリングを通して課題を抽出、実際にその課題にあった療育教材を制作して、それをテストプレイして改善を行うまでのプロセスを整理して報告する。そして、この一連の制作プロジェクトで得られた、課題の抽出・整理からエンタテインメント要素を載せるまでの制作の流れを体系化した。そして、クリエイティブとしての工夫すべきポイント「ネーミング」「世界観とデザイン」「遊び方の調整余地」を抽出した。最後に今後の展望として療育教材制作時に展開できそうな方針についてもまとめた。

## 1. 背景

### 1.1 児童の発達障害

日本の児童の発達障害は増加傾向にある。文部科学省の調査によると、通常の学級に在籍する児童生徒のうち、発達障害の可能性がある子どもの割合は、2022年には8.8%に達した。これは10年前の6.5%から増加している。

この増加背景には、発達障害の認知度が高まり、早期発見や支援が進んでいることが挙げられる。また、診断基準の変化や教育現場での対応の改善も影響していると考えられている。

これに伴い、発達障害やその他の障害を持つ子どもたちへの支援ニーズも高まって、児童福祉施設や放課後等デイサービスも増加傾向にある。特に主に中学生と小学生を対象にする放課後等デイサービスは2012年から2020年の9年間で、全国の事業所数は約3.7倍に増加している。

利用者数も増加しており、2018年には10万人を超えている。このような施設の増加は、障害を持つ子どもたちとその家族にとって重要な支援の一環となっている。

尚、本研究の「児童」は児童福祉法に定められた18歳未満の子とも定義する。

### 1.2 療育

療育とは、子どもの発達支援の一環で、障害のある子どもやその可能性のある子どもに対し、個々の発達の状態や障害特性に応じて今の困りごとの解決と、将来の自立と社会参加を目指し支援を行うことを指す。療育の種類として個別療育と集団療育が定義されている。

個別療育には、応用行動分析 (ABA) や TEACCH、作業療法、言語療法などがある。ABAは、子どもの行動を分析し、適切な行動を促す方法で、TEACCHは、視覚的な情報を使って、子どもが理解しやすい環境を作る方法だ。作業療法は、日常生活の動作を支援

するための訓練であり、言語療法は、言語発達を促進するための訓練になる。

一方、集団療育には、ソーシャルスキルトレーニング (SST) やグループ活動がある。SSTは、対人関係のスキルを向上させるための訓練であり、グループ活動は、同年代の子どもたちと一緒に遊びや学びを通じて社会性を育むものだ。

### 1.3 療育における課題

発達障害の子どもにとって、療育は非常に重要であることは自明なもの、そもそもそういったハンディキャップや障害がある子どもに、療育自体に進んで取り組んでもらうことや日々継続してもらうことがとても困難である。

そのため、療育用にワークやカウンセリングはもちろん、昨今はレクリエーションの一環として楽しく遊んでいるようにトレーニングができる簡単なゲームが作られている。また、反対のアプローチで、表向きはそういう仕様に見えるようには一般流通されていないが、実は支援施設で購入されてゲームとして使っている知育教材などもある。

しかし、これには大きく3つの課題がある。

まず1点目として、トレーニングの要素をふんだんに盛り込むと、どうしても児童側が難しく感じてしまい意欲が下がってしまうことである。一般的には通常のおもちゃ等とは異なり、どうしても教育業界側からこうした課題に対応するためにモノづくりへ入っていくため、デザイン性やエンタテインメント性に欠けてしまいやすい傾向がある。一方で一般流通しているエンタテインメントは療育用としてはそもそも作られていないものがほとんどなので、トレーニングになっていないため、そのまま用いるとただのレクリエーションになり療育としては意味がない。

2点目として、権利関係の課題がある。上記1点目の一般流通しているエンタテインメントや知育教材については、著作権法上個人

利用しか許可されていないものを、もし放課後等デイサービスの福祉施設が用いると、全て著作権法違反となる。著作権法は親告罪のため、容疑者が小さい施設の場合に訴訟コストを勘案して被害届を出していないだけである。

そして3点目に、発達障害のバリエーションに対応しないといけないことである。発達障害の子どもにとっては、自分が対象年齢であっても、その内容が難しく対応しきれないものもある。本稿1.1では大まかな増加傾向を共有したい趣旨が背景のため、解説を簡略化しているが、実際には診断されていないだけで障害がある人や障害があるとされていても一部の脳機能が極めて高い(昨今のギフテッド)子どももいるため、同じ教材で療育を行うと難易度が合わずに特定の子どもが大勝ちしてしまってトレーニングやレクリエーションとして成立しないことがある。また、症状による問題も発生する。例えば、ADHDのための教材でも、ADHDとASDを併発している子や、ADHDと学習障害を抱えている子どもがいるため、同じ教材を使っていくためには工夫が必要になる。

## 2. 研究目的

こうした背景や課題をとらえて、本研究チームは、エンタテインメントおよび介護福祉、医療のプロとして、それぞれのプロフェSSIONAL性を活かして、実際に放課後等デイサービスに通う児童がプレイできる2つの療育教材を制作することにした。

具体的には療育教材としての効果や重要な要素はそのままに、エンタテインメント性を両立させて、初回の取り組み率と継続率を高めるものを設計した。

ターゲットとしては放課後等デイサービス向けで、小学生がメインとして多めで、中学生も一部いる、しかし、基本的には年齢や認知機能、状態、入居する子どもの学校環境や家族環境も全てバラバラで、そういった一般的な通常最も多いケースでも使えるものを目指すことにした。

また、今回は当日導入の即効性を勘案し、IT環境がこういった支援施設では充実していないことや、職員の方でもITに普段の業務で慣れていない方が多いという事前知識があったため、最初からアナログゲームを想定した。

## 3. 実施方法

大きく3つの段階に分けて実施した。

### 3.1 デスクリサーチ

まず、第1段階としてデスクリサーチの上で課題のヒアリングを行った。具体的には放課後等デイサービスを運営する施設長および責任者の役職者から1施設1時間のお時間をいただき、Zoomを使ったオンラインインタビュー形式で大きく以下の項目について質問した。

- ・施設概要
  - ・レクリエーションの内容
  - ・トレーニングの内容
  - ・施設でのエンタテインメント活用や子どもの受容性
  - ・施設で児童が起こしてしまう健全者にはあまりない問題
  - ・普段のエンタテインメントへの子どもの興味関心や取り組み
- これらを大別して聞く質問を用意して、そのニーズを4施設で収集した。

### 3.2 企画制作

次に、実際に2024年1月～3月で企画とデザイン制作、プロトタイプ開発を行った。企画フェーズでは、3.1で抽出した課題にフォーカスし、ゲームとして最適で、かつ2.で定めた目的を勘案してできる限り汎用的に使える形式を目指し、ゲームデザインを行った。

また、その年代層や知性・感性などで楽しそうに見える明るいデザインを心掛けた。

プロトタイプ版が完成し次第、セガ エクスティーのプロジェクトメンバーと、エンタケア研究所のメンバー、それぞれでまずテストプレイしてゲームバランスを確かめた。その後、ヒアリングに協力していただいた放課後等デイサービス施設1か所にてテストプレイを行った。

### 3.3 ローンチ

最後に、テストプレイで集めた結果を回収して修正をかけ完成させて、印刷用データに変換をして東京都内の印刷業者に頼んで印刷を行った。

## 4. 結果

### 4.1 施設ヒアリングの結果

施設ヒアリングは大きく2段階に分けて行った。まず1段階目として、2023年11月～12月にかけて、熊本県と北海道の2施設にて行った。

ヒアリングでは、施設概要と、入居者の発達障害に依拠する課題、普段使っているエンタメの3点について60分間のヒアリングを行った。

インタビューの結果、以下の5点の課題が出てきた。

暴力衝動：暴力衝動が元々強い子、または学校や家庭でうまくいなくてストレスが溜まり、子ども同士で喧嘩してしまう子どもがいる、また、モノにあたる子どももいる。スタッフに危険がないかも含めて施設長としても心配

感情理解：感情がわからない。特に相手の気持ちがわかっていない。好意を抱いた異性に付きまとってしまっていて注意した、自分の気持ちを整理できていない子もいる。

金銭感覚：お金の使い方がわかっていない。目いっぱい使ってしまう。貯金の考え方がない。

言葉遣い：言葉遣いが悪い。アニメや漫画の影響で「殺す」「死ぬ」などとすぐに言ってしまう。こんな言葉どこで覚えたのか？と思うほどの残酷な言葉が多い。

コミュニケーション：とにかくちゃんと話せない、感情理解が仮にできて、表現ができない。

\*上記文面はヒアリング時の施設長の言葉の抜粋

特に「感情理解」の課題について2施設とも出てきており、深刻度が高かった。また「暴力衝動」も2施設とも出ており、実害がすぐに出ってしまう問題のため危険度が高く、この2点について療育教材を考えることを、この時点で意思決定した。金銭感覚と言葉遣いについては熊本県の1施設から出なかった。

続いて2段階目として、上記の中で翌年の1月と2月にも企画と並行して、神奈川県と東京都の施設へ反証のため2施設同じ質問票で施設長に質問を行い、地域性は違っても同じ課題認識かどうかを確かめた。結果、4施設についてはほぼ同じ回答であり、ほぼ同じ課題を抽出することができた。

エンタテインメント活用や受容性、好きなものなどについては健全者の子どもとあまり大きな差がなかった。ポケモンや鬼滅の刃、中学生で呪術廻戦など人気上位IPのよく知られたタイトルであったり、ゲームも学習障害がある子どもや重度の障害がある子どもはやらないが、フォートナイトなど人気のFPSや年代間で流行っている最新のゲームの名称が上がった。放課後等デイサービスに通って施設長やスタッフと好きなエンタテインメントの話ができるからこそこういう情報が入ってくるのであり、障害の度合いのあまり強い子どもの話ではなかったため、以上から、エンタテインメントのトーン&マナーや趣向性そのものについては、障害の有無を考慮は特別しないこととした。

ここでのヒアリング結果をベースに2つの療育教材を開発した。

#### 4.2 うんこメンコ

1つ目として、暴力衝動を解消する「うんこメンコ」を制作した。うんこのデザインでメンコで、飛ばす対象であるトイレメンコを破壊したり裏返すことで、そのひっくり返り方に応じた役を見て点数をつけるゲームであり、その点数を双方で確認して競い合うものである。



図1：うんこメンコ

(以下、株式会社セガ エックスティーのプレスリリースから抜粋)

『うんこメンコ』は、日本うんこ学会会長監修のもと、メンコ遊びによって気持ちの発散を目的としたゲームです。マットに設置されているトイレを模した「メンコ」を叩きつけ、風圧によって、裏返った数や裏返った向きなどで競います。室内でも場所を取らずに軽度な運動ができるため、気持ちやストレスの発散ができます。

##### <遊び方>

遊び方は「うんこバトルモード」と「わざわざしゅぎょうモード」の2種類があります。「うんこバトルモード」はトイレを模した大中小に分かれているトイレメンコを並べます。うんこメンコを3回投げ、トイレメンコを返します。トイレメンコの返し方によって得られる点数が変わり、どちらが多く得点を稼ぐかを競います。

「わざわざしゅぎょうモード」は、3回うんこメンコを投げ、倒れ方に応じて設定された技をだせるかを競い合う遊び方です。

(引用以上)

#### 4.3 ゼツミョーション

2つ目として、感情理解を促進するためのカードゲーム「どんなカンジョー？ゼツミョーション」を開発した。親となったプレイヤーは様々な日常的／非日常的のイベントの書かれたイベントカードを引き(図2、右上)、それに表情を表したヒョージューカー(図2中央上)を合わせてイベントと顔を作り、そのカンジョーを8つから選び、それを子である他のプレイヤーに当ててもらおうゲームである。当てる子は魂の絵の描かれたココロイシ(図2左下)を試行1回あたり2個まで賭けることができ、当てるとその倍のココロイシがもらえる。親も子が当てると当てた数に応じてココロイシを手に入れられる。この石の数で勝負する。



図2：ゼツミョーション

(以下、株式会社セガ エックスティーのプレスリリースから抜粋)

『ゼツミョーション』は、そのシーンにおける人物の感情を考えるカードゲームです。「人の気持ちは、状況や見え方で変化する」ことを楽しく学ぶことができます。

##### <遊び方>

「イベントカード」と「ヒョージューカー」を組み合わせ「シーン」をつくります。親プレイヤーが選んだ「シーン」から感じられる「カンジョー」を、他プレイヤーが予想して、得点を競います。ゲームを通じて、親プレイヤーがプレイヤー全員に心情を説明・共有する過程があるため、自然とプレイヤーは人の感情のとらえ方や説明の仕方を学ぶことができます。

(引用以上)

#### 4.4 テストプレイ

この2つの開発中のプロトタイプを用いてヒアリング先だった熊本県の施設で2月13日13:00-14:30,15:00-17:00の2部制にて、また、開発後の仮完成版でも反証ヒアリング先の神奈川県の施設で3月31日14:00-16:00に、計2施設にてテストプレイをそれぞれ現地の施設にて行った。

結果、ここでは、良い紙を使ったものの、うんこメンコのメンコ素材が縦に割れやすい課題を発見して印刷と縫合方法の変更を実施した。

また、ゼツミョーションに関してはイベントカード内の「デート」など、子どもに経験がないため感情がそもそもわからないものや、「離陸」「ディナー」など子どもには単語の意味がわからないものがあり、この3枚を破棄して別のイベントカードに差し替えた。また、ゼツミョーションの点数チップである相手の感情を当てるためにベットするココロイシは、テストプレイではオールインが相次いだため、1回の勝負に2枚までしかかけられない仕様にした。

他、テストプレイをした施設からは、スタッフからも「欲しい」という声があり、ある施設長からは「むしろ周りに販売したいので教えてほしい」という連絡もいただいた。

## 5. 考察

### 5.1 課題から療育教材への落とし込みプロセス

今回設定した課題への対応メカニズムについて整理する。施設ヒアリング時に出てきた課題と今回の知育をどのように結び付けて設計したかを記載する。

まず、暴力衝動についてである。暴力衝動についてはきっかけになるストレス源は施設の外にあることが多く、対処は難しいと判断した。また、暴力が悪いことであることは一定理解しているが、こういった問題が起きているので、暴力の悪さや恐怖等を啓発によって支えるようなアプローチも有効ではないと考えた。結果、暴力そのものの向かう先を壁や人ではなく、昇華・発散・軽減させられる対象として、叩きつけても良いものは？と発想して、伝統的な遊びである今回のメンコの設計へ至った。

しかし、メンコは「絵柄を集めて楽しい」という性質があるが、施設から提供するので、集めてその子どものもにすることができないため、ゲーム性を工夫する必要があった。結果、ポーカーや投扇興(とうせんきょう)などのように状態で「役」を作れることをメンコでできるようにしてゲーム性を担保した。

また細かいが、エンタテインメント性のあるギミックとして、制作者である本研究チームである石井が会長を務める「日本うんこ学会」の監修を許諾を取って入れたことで、特段ゲームとしての意味はないが権威付けなかもっともらしい雰囲気を作り、笑いになる要素としてくっつけた。

次に、感情理解については、自分自身の感情の感じ方をメタ認知していくことと、相手の感情を推測して慮ることの両面が重要であることを特定した。それを両方当てること+それを言葉として説明ができることをゲームにした。感情を当てるためには当てる感情が発生するシチュエーションを用意しないとけないが、本人でやってしまうわけにはいかないので、それらをイベントとしてカードにして、それをランダムに選ぶことにより自分がわかりやすいシチュエーション以外でも考えることができるように、イベントカードとヒョージョーカーカードを設計して親になったプレイヤーが引いて感情を決め、子がそれを当てるゲームにした。

ゲーム内の「カンジョー」については、エクマンの基本6感情(喜び、悲しみ、怒り、嫌悪、驚き、恐れ)をベースに、その説明や言語化が必要になるようにあえて擬音語にした、その感情が表れる前の「どきどき」や曖昧度の高い「ほかほか」もパターンに加えて8つにすることとした。そしてゲーム性を高めるためにココロイシというチップをかけて当てる勝負にする仕組みにした。フィードバックについては全員が親になったプレイヤーのカンジョーを当てられるほどココロイシをもらえる仕組みにすることで、意地悪な選択肢を取るメリットを排除した。

これらのフローは以下に一般化できる。

課題の特定→課題の発生プロセスの整理→プロセス内の介入ポイントの特定→それに最適なゲームの基本サイクルの設計→ゲーム性やエンタテインメント性の付与

まず、課題が何かを特定して、そこに存在するプロセスやシチュエーションを分解し、そこにゲームでの介入を検討して、最後にゲーム性やエンタテインメント性を付与していくというものである。最後の「ゲーム性やエンタテインメント性」については、先述のゲーム内のギミックやココロイシなどのベッタエンタメ要素だけではなく、次項のクリエイティブ要素の方も活かして付与をした。

通常の一般流通しているボードゲーム等のエンタテインメントとは異なるため、これらがゲームのプロではなく、施設のスタッフの方で運用していただけるものである必要があり、複雑になりすぎないか？難しくなりすぎているか？にも注意が必要である。

### 5.2 クリエイティブ要素での工夫

次に2点ともに想定するクリエイティブ要素上、工夫した点を共有する。これらも課題によって変化するものではなく、療育教材の効果とエンタテインメント性を両立させる上で必要な要素になると考えている。

まずはネーミングである。例えば、今回のものが長い名前になっていない、かつ、わかりにくいものになっていないようにすることである。「うんこメンコ」は実際に小学生にもすぐくキャッチーにテストプレイでも受け入れられていた。「ゼツミョーション」も「(感情を当てる) 絶妙さ」と感情そのものを表す「エモーション」を組み合わせ遊び心を生み出している。

次に世界観とそれに沿ったデザインである。ゲームに没入感を作るために一般的にゲーム業界では必須の考え方であるが、今回の療育にもそれをしっかりと用いることにした。うんこメンコについては硬派なうんこがトイレを壊しに行くというビビッドな世界を作り出した。ゼツミョーションもリアルではあるが、仮想的な絵本のような表現をしていくことで、自分と切り離してメタ的に感情を考えやすいものにした。デザインとしてはポップさや親しみやすさを重視した太い線で描くものにして、カラーについてもポップでソフトなライトトーンでおだやかにビビッドすぎないカラーを選択することについて、PCCSトーンマップ(図3)を使って確認しながら色を決定した。

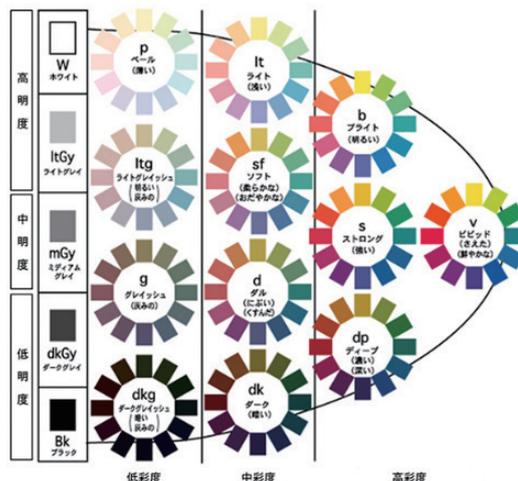


図3：PCCSトーンマップ

最後に、遊び方を多段階に調整ができる余地を残したことである。様々な障害が併発したり、様々な段階の子どもがいる中で、多様な状況にルールを落とし込んで遊べる仕組みを複数設けた。

うんこメンコの方は最初から2モード設けてあり、1人でも複数でも遊べるものになっているし、トイレのセットアップをしなくともうんこメンコ同士で普通のメンコ対戦も可能であり、更にダウン症などで壊したトイレの「役」が何点か自分で計算ができない場合でもメンコを思いっきり投げつけて発散の道具としてだけ使ってもらい点数制にしなくとも機能するなど、段階を下げて複数の遊び方で遊べる工夫をした。

ゼツミョーションはイベントカードとヒョージョーカーの組み合わせに対してココロイシを賭けて親と子のプレイヤーで競うルールしかなければ、発達障害の児童で数が数えられない子どもが遊べなくなるので、ゼツミョーションのルールが子供にとって複雑な場合は別にココロイシを賭けなくても遊べる仕組みにした。他にも、イベントカードやヒョージョーカー、カンジョーでも難しそうなのはスタッフの方等の判断で最初から山札から抜いておけば排除が可能になるし、特定のシチュエーションのみを作り、スタッフと子ども

だけで絵合わせをして最初に作ったシチュエーションで会話するなどの使い方も可能にした。

これらのように数段階の余地を作ることで、1.3で述べたバリエーションや、個別療育と集団療育どちらにも対応できるようにしたのである。

以上の「ネーミング」「世界観とデザイン」「遊び方の調整余地」をおりなすクリエイティブ要素を入れることで、今回の制作物の価値を高めることに成功したと考えている。

## 6. 今後の展望

最後に、データに基づく根拠がゼロではないが少ないため、推論や考えになるが、今後の展望として大きく4つの可能性を提示したい。

まず、今回ヒアリングで得られた課題について予算の関係で療育教材制作に着手できなかった課題のポテンシャルである。具体的には金銭感覚と言葉遣いなどの社会的マナー、そして今回の感情理解とも関連するコミュニケーションについてである。特にコミュニケーションはコミュニケーションする相手のタイプで更に細かく分解できそうな様子だったが、ヒアリングの優先順位上、今回は割愛した。本研究があくまで療育への課題感からスタートしたので優先順位を下げたが、これらの課題は発達障害の有無に関わらず児童の成長において重要な事項であり、ビジネス上のポテンシャルもあるのではないだろうか。

次に、「遊び方の調整余地」が重要であることを発見したことにより、この考え方で療育教材を作ることでよりユニバーサルに遊べるものが作れる可能性である。今回考察した通り、発達の度合いに応じてある程度調整して遊べる余地を残しているが、ルール上にそうした仕組みをより意識的に作っていけば、健常者にも障害者にもその境界線上の人にもダイバーシティを意識した設計のマインドスポーツやレクリエーションができるようになった。極端な差があると難しいかもしれないが、テストプレイ時には様々な学年と発達の度合いの児童とでも楽しめていたので、一定の幅を持たせられると確信できた。

そして、このテストプレイの後日に施設長へお礼の連絡をした際にその返信で逆にお礼を言われ、児童から保護者へ「今日は楽しいレクリエーションがあった」と会話がされ、それがスタッフから施設長へ上がっていることがわかった。今回の教材の内容だけではなく「外から人が来た」というのも子どもには刺激になったのかもしれない。子ども同士だけではなく、なかなか同じ境遇が少ないことで孤立しやすい可能性がある発達障害の親子の話題やコミュニケーションにもきっかけを作ることができる可能性を感じた。

最後に、今回は1人1人の許諾を取れなかったためデータを詳細に取れていないが、障害の度合いや、どの認知機能スケールがどのくらいだと、どういうエンタテインメントを使った療育ができるのか？遊べるのか？「対象年齢」とは違う定義を作ることができる可能性を感じた。例えばある療育教材なら「発達度\*\*からが目安」といった形である。今回の報告ではデータを定義しきれていない部分を認知機能アウトカム評価の尺度や診断の状態も使って、更に細かく計測することで、そういった探求が可能だと考えた。

## 謝辞

今回の執筆に際して、インタビューとテストプレイへご協力いただいた介護福祉施設の関係者とその入居児童の皆様、中心的にデザイン制作と普及に携わってくれた株式会社オムニヒールの宮崎海理氏および元となる企画とゲーム性の担保に貢献してくれた株式会社セガ エックスディーの川崎誠氏、田岡雄氏、内田大樹氏に深い感謝の意を表す。

## 参考文献

- [1] 益子行弘, 齋藤美穂:『基本6表情の変化が印象に与える影響』日本心理学会第72回大会発表論集(2008年), 693頁.
- [2] 宮本信也:『発達障害における困難性の理解～ASDを中心に～』道徳教育にかかる評価等の在り方に関する専門家会議(第5回)(文部科学省, 2015.10.13)(2015年), 資料1.
- [3] 藤野博:『発達障害における基礎研究と臨床への適用:自閉症スペクトラム障害と心の理論の視点から』発達心理学研究24巻4号(2013年), 429-438頁
- [4] 東洋経済education × ICT:精神科医・杉山登志郎、子どもの発達障害の大半は「発達の凸凹にすぎない」訳 診断名にとらわれず困りごとに注目して対応を <https://toyokeizai.net/articles/-/682727> (参照2024年8月28日).
- [5] 文部科学省:通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果(令和4年)について (参照2024年8月28日). [https://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/2022/1421569\\_00005.htm](https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/2022/1421569_00005.htm)
- [6] 厚生労働省:令和6年度版厚生労働白書 (参照2024年8月28日). [https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage\\_42715.html](https://www.mhlw.go.jp/stf/newpage_42715.html)
- [7] 株式会社セガ エックスディー:介護・福祉エンタテインメント事業の実証実験にて、放課後等デイサービスや就労支援施設の若年層利用者向け オリジナルゲームの企画・制作を支援 <https://segaxd.co.jp/news/newsrelease/cadbd0a3d7dc85a2f834b07095c5e611b1fc8970.html> (参照2024年8月31日).
- [8] 財団法人日本色彩研究所:PCCS (発表1966年、参照2024年8月31日). [https://www.jcri.jp/JCRI/hiroba/report/2021/report\\_202108-2\\_pccs\\_tone.htm](https://www.jcri.jp/JCRI/hiroba/report/2021/report_202108-2_pccs_tone.htm)