

# ICTによる重度障害者の 就労の取り組み 事例紹介



3Rマテリアルセンター  
就労継続支援B型事業

# 自己紹介

---

## 田村昭夫



・社会福祉法人ぷろぼの  
就労継続支援B型事業  
3Rマテリアルセンター センター長

奈良県経済同友会 会員  
観光活性化委員会 委員

R4年 東京都庁「デジタル技術を活用した重度障害者の就労支援事業」  
検討会委員 技術審査委員 委員就任

R5年 ソフトバンクロボティクス社公認  
Pepperアンバサダー 就任

# 事業説明(1)

---

- ・社会福祉法人ぷろぼの

障がいのある方へ、就労の機会提供し働くために  
必要な知識や社会適応能力などスキル向上のため、  
職業訓練を行っています。



# 事業説明(2)

## ・3Rマテリアルセンター

使用済みOA機器を再活用し社会貢献していく公共性と、  
実務経験を積みながら専門的な技術を習得できる環境。  
障がいのある方々と、共に社会貢献活動を行う、  
就労継続B型事業所です。



# 就職実績

(令和4年度までの過去11年間の実績)

これまでに

**355名**が就職されています!

令和4年度就職者数 **35名**

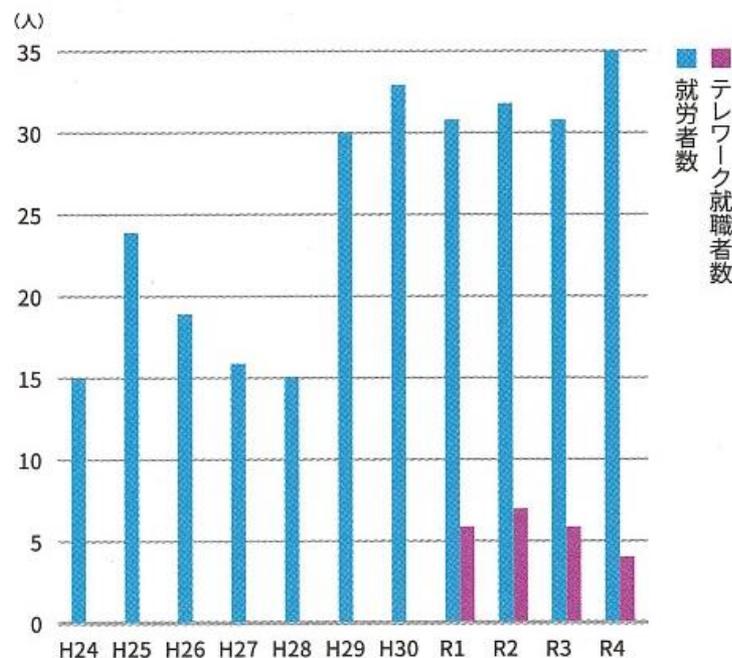
事務系16名、作業系14名

技術系1名

テレワークで**4名**就職しました。

■ 就職者数    ■ 内テレワーク就職者数

職場定着率は、概ね 85% という水準にあります。



# 福祉の仕事とは？

---



# 福祉の仕事とは？

---

福祉の仕事は、様々なジャンルがある。  
共通して言える事は？



「個人にあった自立し幸せな生活が送れる事」  
ニーズにあった個別支援を行う仕事。

介護 保育 障害者 保健医療  
相談支援 低所得者 海外支援

企業 大学 行政



# 本日の話題

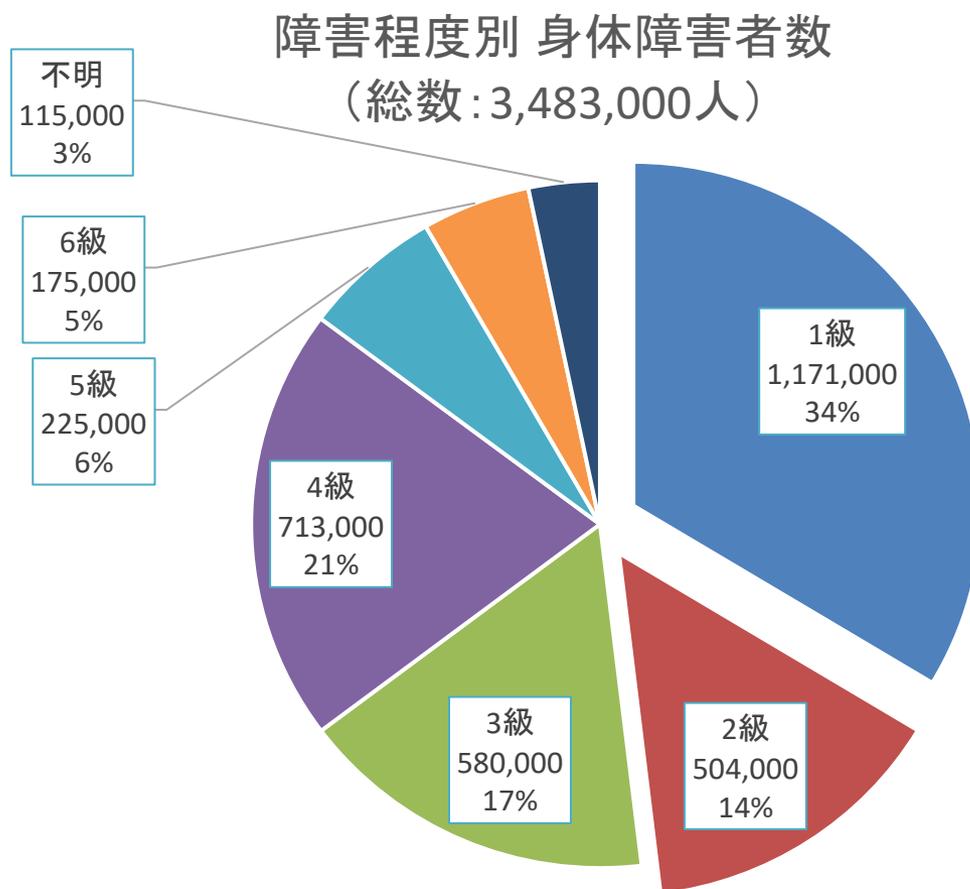
---

障がい重い方や、  
様々な理由で外出が困難な方  
就労の機会が少なく、  
社会との接点も取りにくい。



1. **アバター就労**  
(奈良医療センター様 大和ハウス様 の事例1・2)
2. **メタバース就労**  
(みいちゃんのお菓子工房様 の事例1・2)
3. **障がい者支援 今後とご紹介**

# 身体障害の程度別状況



引用: 厚生労働省  
平成18年身体障害児・者実態調査結果

# アバター就労

---

## インダストリー4.0 「第4次産業革命」

1. 障害者の軽作業などの仕事は、自動化されるのか？
2. 障害児向けキャリア教育を、どう教えればよいのか？

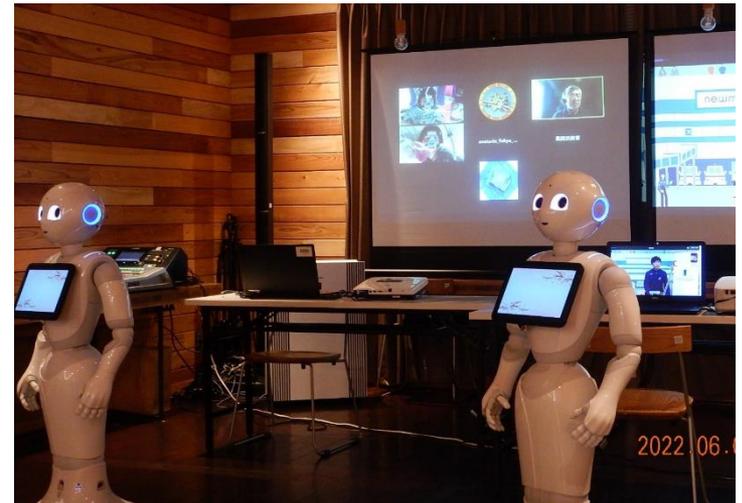


就労の方法？

アバター就労

# 事例① 奈良医療センター様

- ・奈良県主催 ムジークフェスト2022  
音楽イベント「アバターミュージック」出展。
- ・奈良医療センター  
入院される重度の障がい持たれる方々が、  
遠隔操作でダンスを披露。  
講演料を得る機会となった。
- ・講演内容  
当事者2名がダンスアプリを開発。  
司会とトークセッションしながら  
ダンスを遠隔で実行。
- ・協力企業 大阪ガス様 ANA様



# 事例② 大和ハウス様

- ・大和ハウス 未来価値共創センター  
地域展示コーナーにて、「地域の福祉とIT」  
をテーマに展示ブースを開設。
- ・奈良養護学校  
学生が遠隔操作で企業実習に参加。  
障がいが重くても、働く経験を積む。
- ・実習内容 （接客とコーディング）  
ブース内を自由に移動し、  
展示物を説明を遠隔操作で接客。  
  
一部のプログラム修正・更新作業を行う。



# メタバース就労

## ・目的

様々な理由で外出が困難な方々が、新しいデジタル市場で就労機会を増やし多くの方が社会参加できるコミュニティを創出する。



## ・就労内容

デジタル空間に商品などを出展。  
空間データやアバター用のCG作成。  
NFT商品データを作成し販売や  
保守業務、空間イベント運営を行う。



# 事例① みいちゃんのお菓子工房様

- 場面緘黙症

家での生活は日常問題が、外出先で動けなくなり、会話も困難になる。

- メタバースでの目標

対面では対話が難しいが、仮想空間でならストレス無く交流ができる。

- 成果

イベントごとに、出来る事が増え想像以上の行動力が目覚める。

リアルでは難しかった、複数の友人を作りメタバース内で行動を共にしている。

商業的にも、グッズ販売も増え、DAOメンバーのモチベーションの原動力ともなる。



アバター



メタバース店舗



リアル店舗

同期

# 事例② メタバース制作の仕事

## ・Blender

### モデリング

アバター開発にも特化しており、メタバース空間で使用する小物から建物などの制作に活用している。

制作したデータは、3Dプリンターで印刷する事も可能。



## ・Unity

### 空間作成

ゲーム開発で多用されているソフト、メタバースに限らず、プログラムを書き込み様々なギミック作成も可能。

現在は、A型1名 B型3名配置。



# ダイバーシティー 障がい者支援 今後

---

## ・可能となった事

ICT発展により就労困難者が、テレワークで仕事ができる時代。

ディセント・ワーク「働きがいのある人間らしい仕事」

ICT発展により、人として尊厳を保てる生産的な仕事。

## ・取り組む課題

「デジタル技術を活用した重度障害者の就労支援事業」

制度整備、全国に波及する為の仕組みが必要。

個別のICT支援には限界もある。

ICTの知識を持つ福祉従事者が必要、人材不足…