

# しろひげファミリー ソーシャルアクション事業

## 事業計画



医療法人社団しろひげファミリー

しろひげ在宅診療所

在宅医療（内科、外科、心療内科、精神科）



ミッション  
(存在意義)

**1人ひとりの『あたり前の幸せ』と「いのちと痛み」に寄り添う。**

ビジョン  
(目指したい未来、  
ありたい姿)

**地域の中核病院、ケアマネージャー、訪問看護、薬局、ヘルパーなど様々な職種の方々とネットワークをつむぎながら、地域で、在宅で、支える。**

バリュー  
(具体的な価値基準、使命)

**「病気を治す」ことより「心に寄り添う」ことを第一におき、患者様、そしてご家族の「幸せな在宅での時間」を創ることを24時間体制で支える。**

ソーシャルアクション事業の活動

- ・地域の誰もがあたり前に立ち寄れる環境をつくる。
- ・公的支援が届きにくい人々に向けて、医療・介護・福祉の専門職による相談機会の提供し、必要な支援へつなぐ。
- ・就労が困難な人々に実践的な就労機会とこころのサポートを通し自立促進を支える。

# 新規事業(案)

- 働きづらさを抱える方々が、“働く”ことで個人の幸福度を高める機会をつくる
- あたりまえに多様な人が集まり、みんなでつくりあげる機会をつくる

## 看護多機能型居宅介護 + 就労事業

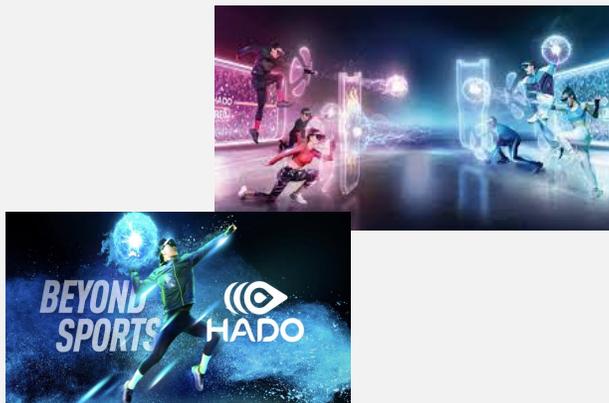


### 思い出がいっぱい館

就労棟…2025年春  
看護多機能型居宅介護施設…2026年春

## デジタルスポーツ推進事業

デジタルスポーツをきっかけにした予防医療、外出支援を目的とし、地域と連携をはかり就労困難者の社会参加を促進する。



## メディア事業

こころに障がいを抱えているご本人とご家族に向けた「はたらく」・「あそぶ」・「まなぶ」の情報提供メディア



看護多機能型居宅介護  
+  
就労事業

**思い出がいっぱい館**

# ① 看護小規模多機能型施設 / 背景と必要性

## 背景

• **高齢化の進展と介護ニーズの増加:** 江戸川区は高齢化率が25.4%と高く、今後も増加していくことが予想されています。高齢化に伴い、介護ニーズも増加しており、質の高い介護サービスを提供することが課題となっています。

• **医療と介護の連携強化:** 高齢者になると、医療と介護の両方のサービスが必要になるケースが増えてきます。看護多機能型居宅介護施設は、医療と介護を一体的に提供することで、利用者のニーズに柔軟に対応することができます。

• **地域で暮らすための支援:** 高齢者や障害者の方々が、安心して地域で生活を送ることができるよう、支援を充実していく必要があります。看護多機能型居宅介護施設は、通い、泊まり、訪問介護など、様々なサービスを提供することで、地域で暮らすための支援を行います。

• **介護保険制度の負担軽減:** 介護保険制度の利用料は、利用者にとって大きな負担となっています。看護多機能型居宅介護施設は、介護保険制度のサービスを提供することで、利用者の負担を軽減することができます。



## 必要性

しろひげ在宅診療所として、江戸川区で、1200人の在宅患者を診察しており、令和5年度には237人の看取りを行いました。その中で、多くの患者様のご家族が、介護負担や疲労のためにレスパイト（介護休息）を取ることができず、最後まで自宅で看取ることができない状況を目の当たりにしてきました。

看護多機能型居宅介護施設は、ご家族への支援も重要な役割として担います。

- **介護負担の軽減**
- **レスパイト（介護休息の機会）の提供**
- **介護技術の指導**
- **精神的なサポート**

## ②就労棟【事業内容】

### ボードゲームカフェ

#### 1.就労困難者の育成と雇用支援:

雇用するだけでなく、週20時間の労働ができるように育成して次のステップに送り出す「中継ぎ」としての役割を担う就労の場を構築。地域で自立して働けるよう支援します。

#### 2.コミュニティの活性化:

イベントやアクティビティを企画し、地域の人々が自然に集まるような仕掛けを作ります。自然な活性化を促進し、子どもたちや親子で自由に交流できる場や高齢者も参加できる環境を提供します。



ボードゲームの魅力

#### **多様な人々の集まることができる**

子供から高齢者まで、バックグラウンドに関係なく楽しむことができる。

#### **人とあたり前に会話ができる**

ゲームに基づいて自然に会話ができ、コミュニケーションや絆、相互理解にもつながる

## ②就労棟【しろひげとしての提供価値】

➤ “わくわくする体験”と“医療機関として安心感”の融合

### ボードゲーム

#### 顧客視点 (体験)

- ✓ 雰囲気と快適さ (疲れない椅子、音響、照明)
- ✓ ゲームの選択肢 (ジャンルの豊富さ)
- ✓ アクセシビリティ
- ✓ 価格設定
- ✓ スタッフの質 (知識と対応)
- ✓ イベント (トーナメント、テーマ)
- ✓ 多世代 (子供～高齢者まで) が楽しめる

#### 事業視点

- ✓ 収益性 (時間制料金、サブスク、会員制)
- ✓ 飲食物の販売
- ✓ イベント開催
- ✓ ボードゲームの販売
- ✓ マーケティング (顧客別アプローチ)
- ✓ 広報 (SNSの活用、口コミ)
- ✓ スタッフのトレーニング
- ✓ 在庫管理、ゲームメンテナンス
- ✓ 営業許可、安全基準



### エッセンス (しかけ)

#### 医療・福祉っぽくない

#### ファッショナブル

##### 雰囲気

- ✓ 和モダン
- ✓ ヴィンテージ感

##### カルチャー

- ✓ 音楽
- ✓ アート
- ✓ BOOK
- ✓ 古着

#### デジタル

##### 接客

- ✓ ロボット
- ✓ セミセルフ

#### トレンド

##### 体験

- ✓ アウトドア
- ✓ レンタル

##### 流通

- ✓ サブスク
- ✓ EC
- ✓ 移動式

##### シェアリングエコミー

- ✓ コワーキングスペース
- ✓ スキル、モノ、服、
- ✓ キッチンエリアなど

##### 保存・提供技術

- ✓ 冷凍食品

##### 発信

- ✓ SNS



#### しろひげらしさ (医療・福祉)

##### メニュー

- ✓ 栄養士監修メニュー
- ✓ 全国の福祉事業所産の食材

##### 相談会

- ✓ 専門職による医療・介護相談
- ✓ 就労支援

##### キャンペーン

- ✓ 子供無料チケット
- ✓ 高齢者割

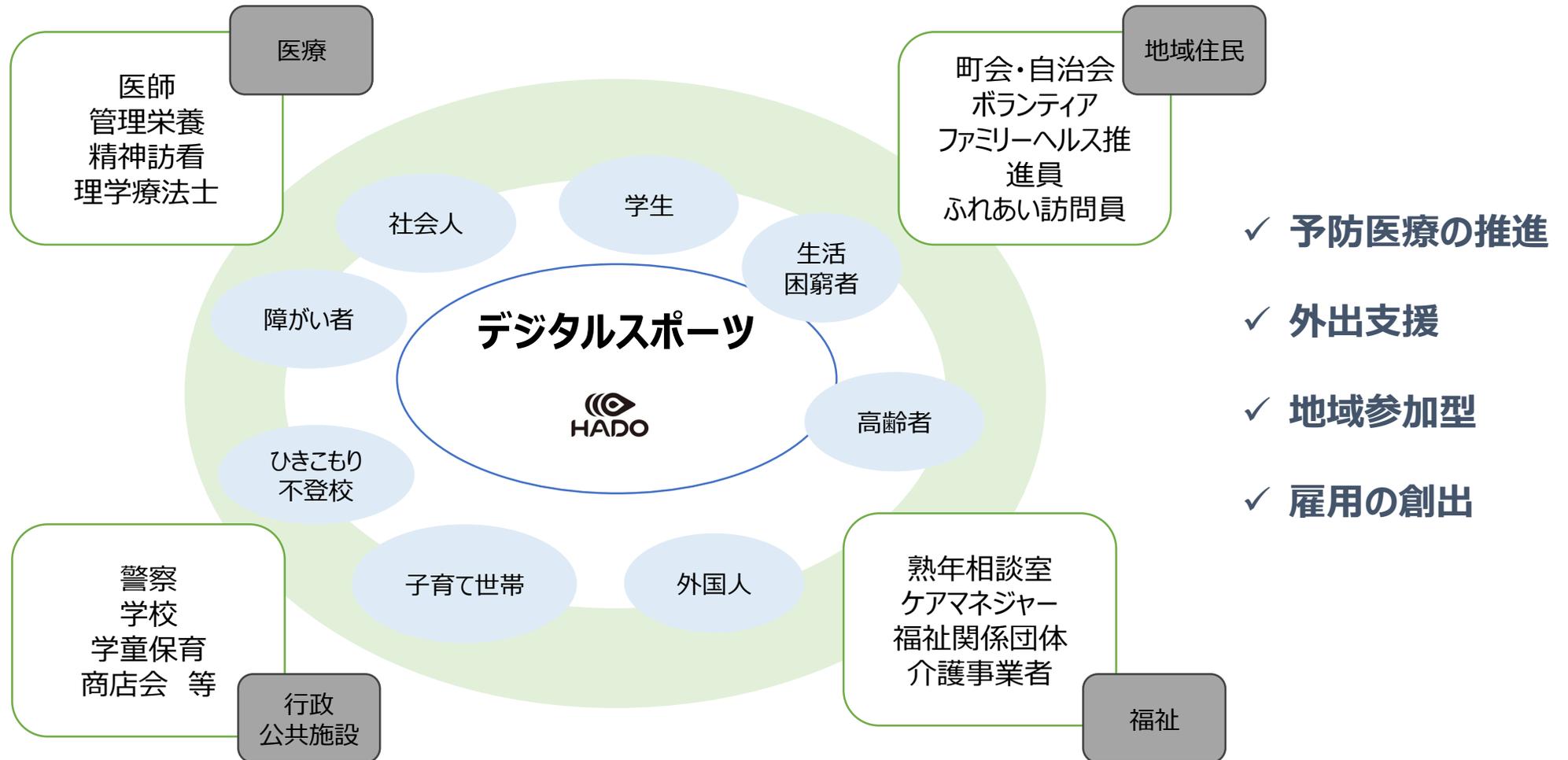
##### 職員

- ✓ 介護福祉の専門職
- ✓ ぴあサポータ

# デジタルスポーツ推進事業計画

# 【事業概要】

デジタルスポーツをきっかけにした予防医療、外出支援を目的とし、地域と連携をはかり就労困難者の社会参加を促進する。その1つとしてHADOを導入。



✓ 予防医療の推進

✓ 外出支援

✓ 地域参加型

✓ 雇用の創出

# 【HADO】について

---

## HADOとはAR技術で実現する 魔法のような最先端スポーツです。



誰もが子どもの頃にあこがれた魔法が飛び交うアニメやゲームの世界。HADOはAR（拡張現実）技術を使い、そんな夢のような体験ができます。頭にヘッドマウントディスプレイ、腕にアームセンサーを装着することで、誰でも簡単にプレイすることができます。



- ・ 専門的な技術と知識を持ったインストラクターがしっかりサポートを行うので、子どもから大人まで安心して楽しめます。
- ・ 対戦以外にも遊べるモードがあり対戦する楽しさ以外にも運動不足解消や、スポーツを通じてコミュニケーションの促進にもなります。



# 【HADO】の魅力

---

## ①独自の観戦システムで観客も巻き込んで楽しめる

ダイナミックなプレイの様様をリアルタイムで観戦させることで観戦者も巻き込んで楽しんでいただけます。さらに、メディアに取り上げられることも多く、シャワー効果で施設全体の売り上げアップも期待できます

## ②男女年齢差不問で世代間を問わず交流できる

親子で、友達同士で幅広い方が楽しくプレイできます。自然と会話が生まれるので、コミュニティを深めることが可能です。

## ③パラメーターカスタマイズなど高い戦略性で継続的に楽しめる

パラメーターの調節やファームーションなどいくつかの戦略パターンがあり、プレイヤーを飽きさせません

## ④運動が苦手な方でもチームの戦力として活躍できる

通常のリアルスポーツとは異なり身体能力関係なく、球のスピードや大きさは一定で、戦略な要素があるため、運動が苦手な方でも上達することができる。

# 【HADO】教育機関での導入事例① 東京学芸大学附属世田谷小学校 探求学習

## 導入場所：

教科と学年を超えた学びの場である『未来ラボ』（大学のゼミのようなもの）  
4～6年生、26名が体験

## HADOを導入した理由：

- ①運動スキルに全く左右されず、運動が苦手な子どもも楽しくできること。
- ②ルールがシンプルでやさしいゲームだが、局面を判断して戦術を考えるおもしろさがあること。
- ③ARスポーツ＝子どもが興味のある分野であること。

## 実際に体験した子どもたちの反応：

- ・ 普段、運動が苦手な子どもたちが笑顔で楽しんでいたのが印象的だった。
- ・ 体験後の振り返りの際、  
「HADOの未来」にまでアイデアや感想が発展していった。
- ・ 机上で知るのではなく、ARの体験が子どもたちにとって刺激になり、視野が広がり多角的に物事をみることにつながった。



## 【HADO】教育機関での導入事例② 東京都立豊島高等学校

### 導入場所：

年2回行われるクラス対抗の球技大会

### HADOを導入した理由：

従来の球技大会では2～3割の生徒しか楽しめていなかった。

→みんなの個性が輝ける環境を作りたい。

### 実際に体験した生徒の反応：

- ・ 実行委員を有志で募り、生徒が主体的に運営に参加することで、成功失敗を含め多くの経験を得られた。
- ・ 特に、運動が苦手な子や運動嫌いの子、普段からおとなしめの生徒たちが目をキラキラさせてはしゃいでいるのが印象的だった。
- ・ 「自分ってこんなに人前でもはしゃげるんだ！」と気づいた生徒がおり、思春期真ただ中の子どもたちがHADOを通して、自分の新しい一面に出会うという貴重な体験につながった。



<https://hado-official.com/education/ja/post/6379>

# 【HADO】主要ターゲット層イメージ

## ➤ 医療福祉的な利用目的を促進

医療福祉的

娯乐的

目的	運動機能向上 (リハビリ)	外出機会の創 出	社会的交流の 機会	ストレス解消	習い事 趣味	企業研修	レジャー	競技
ターゲット	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ リハビリを必要とする患者（高齢者）</li> <li>✓ 障がい者</li> <li>✓ ひきこもり</li> <li>✓ 不登校</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ひきこもり</li> <li>✓ 不登校</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ コミュニケーションが苦手な方</li> <li>✓ 孤独な方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ビジネスパーソン</li> <li>✓ 精神疾患の方</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ビジネスパーソン</li> <li>✓ 小中学生</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ビジネスパーソン</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 大人</li> <li>✓ 学生</li> <li>✓ 子供</li> <li>✓ ファミリー</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 選手</li> </ul>
効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム要素がリハビリプロセスを楽しくし、患者の参加意欲と継続意欲を高めることができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム要素が外出意欲を高める</li> <li>・社会的交流</li> <li>・友人ができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会的交流</li> <li>・友人ができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・没入感</li> <li>・達成感</li> <li>・肯定感</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ストレス解消</li> <li>・運動不足解消</li> <li>・交流</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集中力</li> <li>・戦略</li> <li>・チーム形成</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・非日常の体験</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・賞金</li> </ul>

# 運営形態

## ①常設型

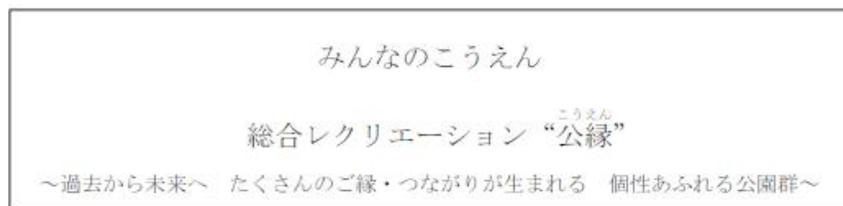
- ◆定期イベントやトレーニング
  - └ HADOアリーナ
  - └ HADOスクール
- ◆エンターテインメント
  - └ 健康×エンターテインメント
- ◆予防
  - └ HADO×リハビリ
  - └ HADO×栄養
- ◆個別メンタリング
  - └ プレイ外での生活の相談や目標設定のサポート
- ◆コミュニティイベント
  - └ HADO以外での交流を促進

## ②出張型

- ◆企業福利厚生
  - └ 医療福祉業界
  - └ その他
- ◆公的機関
  - └ 地域の健康センター
  - └ 学校
  - └ 特別支援学校
- ◆スポーツセンター
- ◆フィットネスクラブ
- ◆ショッピングモール

# ①常設型（物件検討中）

## 候補地/総合レクリエーション公園



# ①フラワーガーデン

## (9) フラワーガーデン【NATUREゾーン】

### ■ 環七沿いのにぎわい「花のゲート」

- ファミリースポーツ広場と一体的なデザインのエントランス広場を設ける。
- 広場はキッチンカーが乗り入れ可能な空間とし、階段部に腰掛スペースを設け、安全性に配慮したにぎわいを創出する。



図表 6-9-1 カフェ イメージ

### ■ 日々の生活に反映できるガーデン

- 西側エントランス部に植物販売とカフェが一体となった園芸カフェの設置を検討する。
- 東側芝生広場の一部をDIY広場とし、イベントや体験学習等でDIYを体験できる場として活用する。



# ②富士公園

## (10) 富士公園【NATUREゾーン】

### ■ アウトドアアクティビティの充実

- にぎわい施設としてアウトドアショップの設置を検討する。
- アウトドアショップでは、公園で使えるグッズの販売及び貸出を行い、公園における多様なアウトドア利用を促進する。
- 管理事務所はファミリースポーツ広場へ移設し、同場所は大型バス駐車場として活用することで、なぎさ公園と一体で団体利用の来園者を増やす。
- バーベキューが楽しめるデッキサイトを検討する。
- デッキサイトは中央部芝生広場の外周園路沿いに配置する。



図表 6-10-1 バーベキュー イメージ



図表 6-10-2 バーベキュー イメージ

## ②出張型

・地域に根付いた活動にするために、様々な場所に出向きHADO体験を促進。できるだけ多くの方に体験をしていただく機会を作る。

### 主な出張先

- ・学校の体育館
- ・商業施設のイベントブース
- ・公民館
- ・福祉施設        etc.

### 出張設営に必要な条件

- ・500ワットのコンセント2個
- ・10M×6M×高さ2.66Mのスペース※対戦HADOの場合
- ・投影するためのプロジェクターもしくはモニター



※出張版HADOをプレイしている様子

# たゆらかたうん ～メディア発信～

# 【広報メディア概要】

## メディアコンセプト▶▶

こころに障害を抱えているご本人やご家族に向けた

**「はたらく」・「あそぶ」・「まなぶ」**の情報をフリーペーパーとウェブサイトを通して伝える広報メディア



イメージ

たゆらかメディアを通じて  
"こころ"と"はたらく"を  
サポート



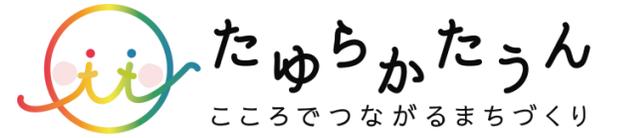
こころに精神のある方  
就労困難の方

サポートするご家族  
サポートしたい友人  
学生



イメージ

# 【たゆらかタウン 別冊map】



▶▶こころに関する社会資源を可視化

視覚的に位置と社会資源がわかるMAPをエリア別に作成

しきこもりなどの生きづらさを招いた方と  
そのご家族のための

## 地域資源 ブックマーク

4つの  
エリア

香川	東京/東久留米市
群馬/安中市	大阪/鳳南市

