

# OriHime×スポーツ×地域の共創PJ

NTTコミュニケーションズ株式会社  
ヒューマンリソース部  
労務厚生部門 第四チーム

# Social Rugby

ラグビーを信じて、ファン・会社・地域・家族をつなぎ  
“熱狂”させることによって、企業スポーツの多面的な価値を  
創造すること。



## 【Inspire】

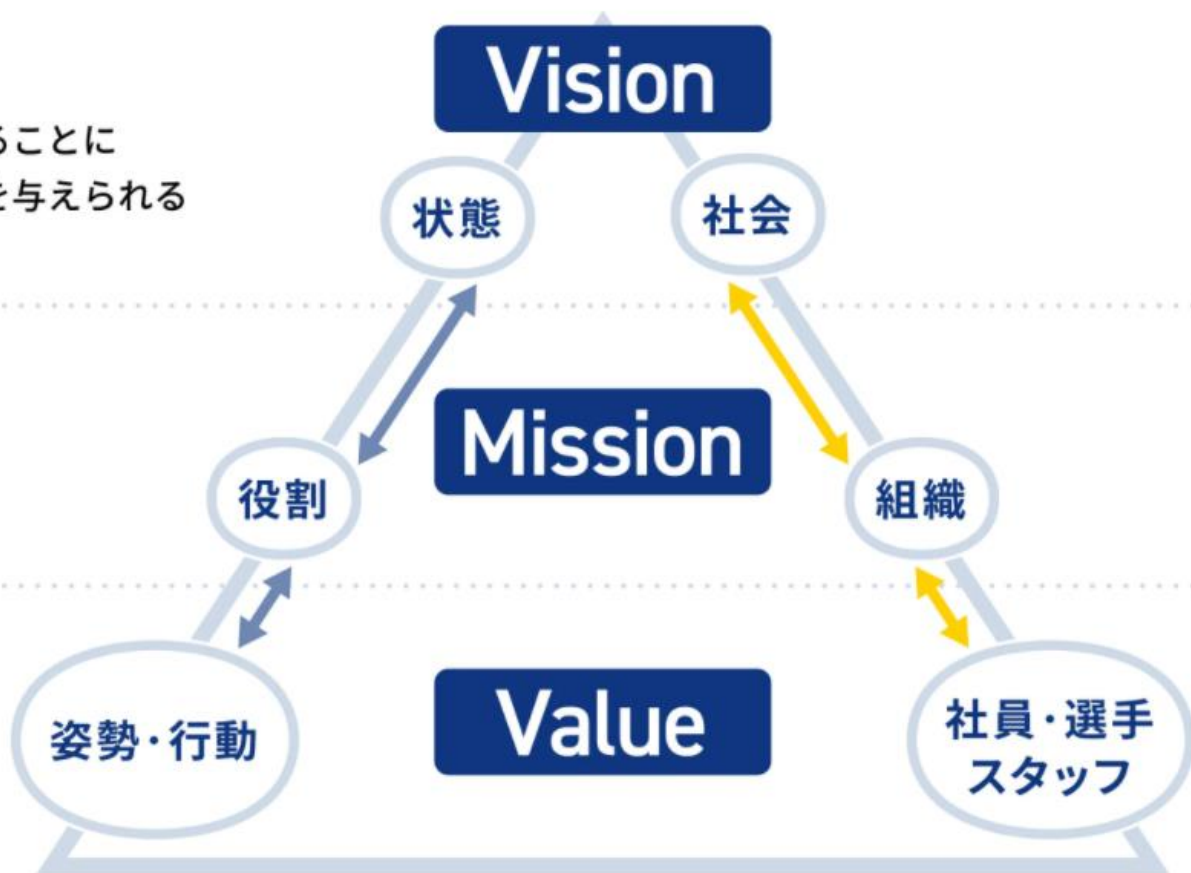
常識にとらわれずあらゆることに  
挑戦し続け、インパクトを与えられる  
ラグビー界のシンボル

## 【2つのV】

**V**ictory & **V**alue  
(勝ち)と(価値)

## 【人間力】

現役中・引退後問わず  
社会・地域・会社内で  
トップランナーに



## 1. 自らが始める

- ・スポーツ界・ラグビー界を常に意識して、何事も“初”の取り組みを意識
  - ・自主性を重んじて、自らがアクションを起こす
  - ・常にポジティブなマインドで挑戦し続けるマインドを持って行動する
- 

## 2. 共に高め合い育む

- ・チームに関わるすべての方々と率直に向き合い伝えあう
  - ・相手を敬い、考えや視点を受け入れ、互いの強みをチームの強化に結び付ける
  - ・チームのために自分自身がスキルを高め、リスペクトされる人間性を磨く
- 

## 3. 社会・会社・地域

- ・すべてのチーム活動が、各ステークホルダーの得になっているか、徹底的に考える
- ・真摯な対応を心掛ける
- ・期待を超え、革新的な価値を創造しインパクトを与え続ける。

アスリートとして社会課題をどのように解決できるかセッションを重ね、内容を進化させ、未来を具体化していくプロジェクト

# シャイニングアークス 「未来プロジェクト」が 始動!

選手たちが自ら創造する、未来の姿とは?

## 健康アクションウィーク



選手たちが「勝利」を目指して取り組んできたトレーニングの知識やノウハウを社員に還元し、健康づくりに貢献するとともに、プロジェクトの施策の数々がコミュニケーションを深める一助となることなどが実証されるなど、アスリートの新たな「価値」を多くの人々が実感する機会となりました。




シャイニングアークスでは東日本復興支援活動「1点10円募金」など、自分たちの成績が社会貢献につながる活動をしてきました。自分達の頑張り（トライ数）で車椅子やおもちゃ等を浦安市に寄付することができれば、これまでシャイニングアークスと接点の少なかった年齢層にもチームとラグビーを知ってもらうことができるし、何よりそれが人の喜びになることが大きな価値だと考え、活動を継続しています。

## 障がい児童支援



浦安市内の障がい児童との交流を定期的に行っています。どの子どもも同じように、様々な体験をしてほしい、そして、子どもたちが何かに挑戦するきっかけを掴んでもらって、それを少しでも実現して自信を持ってもらいたいと願い、支援を続けています。

# 分身ロボット「OriHime」を活用した ICT×スポーツ×地域の共創プロジェクト



人との交流は失われ、多くの人が孤独を感じるようになった  
それはアスリートも同じであった



アスリートが「孤独」という社会課題を解決するために




×



離れていても、まるで一緒の空間で過ごしている体験  
それを実現できるのがShiningArcs × OriHimeだった

# 分身ロボット「OriHime」とは



コミュニケーションテクノロジーで  
人類の孤独を解消する。

Solving human loneliness through communication technology.



分身ロボットOriHime（オリヒメ）は、生活や仕事の環境、入院や身体障害などによる「移動の制約」を克服し、「その場にいる」ようなコミュニケーションを実現します。

OriHimeにはカメラ・マイク・スピーカーが搭載されており、インターネットを通して操作できます。学校や会社、あるいは離れた実家など「移動の制約がなければ行きたい場所」にOriHimeを置くことで、周囲を見回したり、聞こえてくる会話にリアクションをするなど、あたかも「その人がその場にいる」ようなコミュニケーションが可能です。

## オリィ研究所

株式会社オリィ研究所は「身体的問題や距離をコミュニケーションテクノロジーの研究開発により克服し、会いたい人に会えて、社会に参加できる未来」を実現する為、2012年9月に設立されました。ユーザの生の声を積極的に反映し、人間同士の繋がりを促進する為、製品の提供を行なって参ります。

## 2021年3月 ShiningArcs × オリィ研究所 × NTTとの共創プロジェクトを開始！



参加者	目的	役割
シャイニングアークス	ラグビー選手による地域貢献（浦安市）の実現、ファン交流による選手のモチベーション・パフォーマンス向上を目指す『2つのVの実現（Victory・Value）のための未来プロジェクト』*2の取り組みの強化	練習時および試合当日におけるオリヒメの活用、ラグビー選手の参画、チーム活性化の効果検証
オリィ研究所	オリヒメを活用した次世代コミュニケーションの検証（遠隔からのスポーツ応援、地域とスポーツチームとの連携強化、エンターテインメント体験など）	オリヒメの提供とイベント支援、プロジェクト全体管理
NTT	ICTを通じた、障がいをはじめとする、制約をもつ人々のスポーツやエンターテインメントなどの文化的側面における社会参画の実現、研究所開発技術の検証	NTTグループのリソースの活用および研究内容の検証、水平展開可能なプロジェクトの設計、構築

## OriHimeによる地域の障がい者施設の子ども達とラグビー選手との新たな交流を実現

### ◆ミッション

ラグビー選手と地域の人々をオリヒメでつなぎ、新たな応援・観戦体験を実現することで、スポーツチームの活性化および地域活性化を目指す

### ◆実験1

浦安市の障がい者福祉施設とShiningArcsのラグビー選手専用施設へOriHimeを各1台導入。両拠点のOriHimeを施設に通う子ども、シャイニングアークスのチームスタッフが操作し、練習風景やクラブハウス「アークス浦安パーク」内の見学を行うことで、相互交流を実施。

※2021年3月17日（水）、25日（木）に実施

### ◆実験2

ShiningArcsの試合会場（秩父宮ラグビー場）にOriHime 2台配置し、舞台裏見学や選手とのコミュニケーション、試合観戦を実施



## OriHimeによる非接触プロジェクト

### ◆ ミッション

コロナ渦において更に顕在化した社会課題である「孤食」に対して、技術や地域資産を活用し、マルチステークホルダーの共創による課題解決を目指す

### ◆ 実験

浦安市在住の小学生の自宅とShiningArcsのラグビー選手専用施設へOriHimeを各1台導入。両拠点のOriHimeを中学生、シャイニングアークスの選手が操作し、一緒に食事をしながら対話を楽しむ

※2021年9月30日（木）に実施

### ◆ フィードバック

#### KEEP（良かった点）

- ・食事を共にすることでコミュニケーションが円滑に進んだ
- ・コロナ渦における小学生の孤独の現状を遠隔で知ることができた

#### PROBLEM（課題）

- ・食べながら話すことの難しさはある
- ・小学生の困りごとを聞いたからこそ、その先も何か貢献できないか（オンラインの限界）



## ShiningArcs × OriHime

### 新たなラグビー観戦

- ・浦安市の発達障害の子どもたちを対象
- ・コロナ禍で繋がりの希薄化を感じる子どもたちと、ラグビーとOriHime（テクノロジー）で繋がりを感じる体験を提供
- ・日常（試合日以外）と非日常（試合日）でOriHimeを通じたラグーマンとのコミュニケーション機会を提供

### 非接食プロジェクト

- ・浦安市の孤独/孤食の問題を抱える子どもたちを対象
- ・コロナ禍で大勢の人たちの食事の楽しさを失っている子どもたちに対して、OriHime（テクノロジー）で繋がり、ラグーマンと一緒に同じ釜の飯を食べて楽しむ機会を提供
- ・OriHimeと食を通して、関係性が深まり、新たな出会い／繋がりを創出

## ソーシャル・プロジェクト

### 社会課題を解決するプロジェクト

<例>

- ・発達障害の子どもたち
- ・孤食を感じる子どもたち
- ・孤独を感じる外出困難者
- ・孤独を感じる高齢者

etc



## ファンエンゲージ・プロジェクト

### 新しいスポーツ観戦体験を創造するプロジェクト

<例>

- ・選手とオリヒメランチ
- ・試合前のスタジアムツアー
- ・試合後のふりかえりミーティング

etc





**ShiningArcsはスポーツの持つ力で多くの社会課題を解決します  
そして、多くの人々をインスパイアし、笑顔を創っていきます**

