miyasuku Sports事業化のための研究開発
～eBOCCIA インクルーシブスポーツの普及～

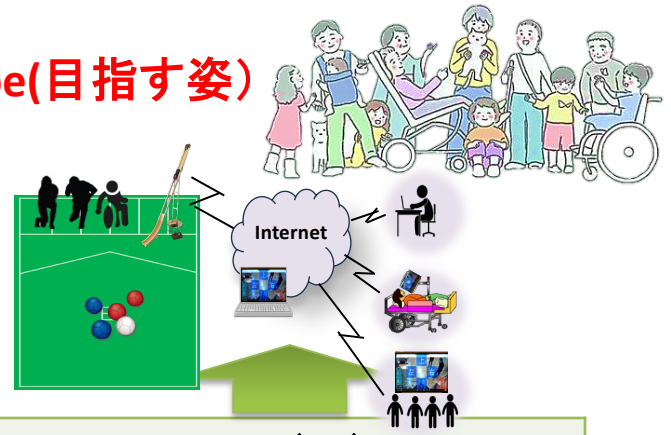
別紙

事業者	株式会社ユニコーン
事業概要	視線入力意思伝達装置miyasukuをベースとした重度障害者向けのeBOCCIAを令和５年度開発研究し、令和６年度より事業化予定である。eBOCCIAをこれまでスポーツに参加することができなかった障害者のみならず、パラスポーツを推進する企業等でも活用シーンを広げ、「eBOCCIAを通じて、インクルーシブスポーツを拡げていくこと」で、障害・健常のハンディキャップのない共生社会を構築し、デジタル・ディバイドを解消する。

Asis(現在)

・重度障害者向けのeBOCCIAを製品化
・視線でのランプ操作・投球が可能
・オンライン対戦も可能
・イベント等で試行錯誤中

Tobe(目指す姿)



2023（R5）	2024（R6）	2025（R7）
①製品改良（ランプ・ソフトウェア） 安定化、品質、正確性、使いやすさ **②オンライン対戦の本格化** 通信の遅延対策 カメラワークの確立 映像配信：わかりやすさ、臨場感 **③当事者の声の反映** イベント参加、ボッチャ協会連携	**①企業・障害者支援団体向けサービス＝「eBOCCIAインクルーシブサービス」の開発研究** ネットワーク・カメラワーク・イベント運用の研究 eBOCCIA練習の機会増加など環境整備 アプリ・サーバの改良 専用ケースの開発 **②イベントへの参加・開催** eBOCCIA普及のためのイベント参加 オンライン試行のためのイベント参加	①　総合的・継続的にeBOCCIAを利用できるしくみづくり ②　eBOCCIAを通じて、インクルーシブスポーツを拡げていく

eBOCCIA 事業化

活用シーン拡大

eBOCCIA　競技公式認定化