

**新日本速読研究会 川村明宏博士監修**  
**「耳で右脳を鍛える DS聴脳力」2007年7月26日発売**  
 ～速聴訓練の第一人者、川村博士監修の速脳速聴術で今度は耳を鍛えよう！～  
 ～大切な言葉、聞き逃していませんか？～

株式会社マイルストーン(本社:東京都杉並区、代表取締役 木村拓史)は、2007年7月26日より、ニンテンドーDS専用ゲームソフトとして、速脳速聴ゲーム『耳で右脳を鍛える DS聴脳力』の発売を開始いたします。

『耳で右脳を鍛える DS聴脳力』は、川村明宏博士の「速脳速聴術」をニンテンドーDSで訓練することができる“トレーニングツール”です。「速脳速聴術」とは、普段聞く音声より速い音声を聞くことで右脳の活性化を図り、仕事の効率アップや英語のヒアリング訓練に生すことができます。

本作では、速い音声やゆっくりな音声を聞き「速脳速聴術」を体験できる「聴脳力モード」を収録。また、「聴脳力テスト」では、音声に、アニメ「サザエさん」にてアナゴ役で活躍中の「若本規夫」さんや、アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」にて渚カヲル役を演じた「石田彰」さん他、豪華声優陣を起用しています。さらに、「音を聞く上で重要な要素」を強める4つのトレーニング型ミニゲームを収録した「耳トレ」モードで、毎日効果的に「音を聞く意識」を高め、脳を活性化することができます。



**【耳で右脳を鍛える DS聴脳力概要】**

- ・タイトル: 耳で右脳を鍛える DS聴脳力
  - ・発売日: 2007年7月26日(予定)
  - ・プレイ人数: 1人
  - ・ジャンル: 速脳速聴訓練ゲーム
  - ・ハード: ニンテンドーDS
  - ・希望小売価格: 2800円(税込み2940円)
  - ・発売元: 株式会社マイルストーン
  - ・販売・開発元: 株式会社マイルストーン
- (C)2007 新日本速読研究会/ MILESTONE INC.

本リリースに関するお問い合わせ先  
 株式会社マイルストーンPR事務局  
 (プラチナム内)担当 牧野・水谷

TEL:03-5572-6073 FAX:03-5572-6075

## 【聴脳力とは】

同じ40kmでも100kmのスピードを体感した後だと、脳が100kmのスピードに順応しているために、ゆっくりなスピードに感じます。

「聴脳力」もこれと同じ理由で脳を鍛えています。最初に1倍（通常と同じ音声スピード）を聞き、次に4倍（かなり速いスピード）を聞きます。そして最後に2倍（やや速いスピード）を聞くことにより、普通に2倍のスピードを聞くときより、ゆっくりに聞こえてきます。これを繰り返すことにより、脳がだんだんと速いスピードに慣れ、眠っていた右脳が活性化されていきます。



## ■聴脳力モード

「聴脳力モード」は、川村博士の速脳速聴術をそのまま体験できるモードです。

それぞれ「初級」「中級」「上級」の3つのレベルがあります。ここで設定されたレベルは「聴脳力テスト」でも反映されます。

「文章読み上げ」の音声聞いて訓練することにより、右脳を活性化させることができます。

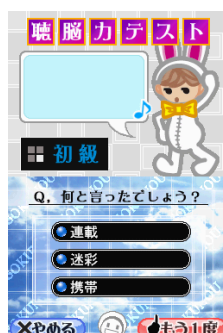


## ■聴脳力テスト

「文章読み上げ」が終わったら自動的に「聴脳力」が始まります。

どこまで聞き取れたかここでばっちりチェックできます。

「聴脳力テスト」が終了すると成績を発表します。正解数と間違った数が表示された後、超能力点数が表示されます。



# 【トレーニング紹介】

M MILESTONE INC.

## 【耳トレ】

音は耳で聞くものですが、実際に「処理」しているのは「脳」の役目です。

脳が「音を聞く意識」を持っていないと、耳がいくら良くても音が聞き取りにくくなってしまいます。

「耳トレ」では、「可聴域」「音源定位」「音声識別」「リラックス」といった4つのトレーニング型ミニゲームを収録しています。

一見ただのゲームですが、実はどれも「音を聞く上で重要な要素」をトレーニングすることが出来ます。

「耳トレ」というと「耳を鍛えるのか？」と思うかもしれませんが、脳の「音を聞く意識」を強めるトレーニングとなっているので、毎日少しずつトレーニングすることで脳を活性化することができます。



### ■可聴域

「可聴域」では、普段はあまり意識していない高い音や低い音を聞き取る意識を脳に持たせるトレーニングが出来ます。

聞き取る周波数の幅が広がれば、楽器の音や人の声が、より美しく聞き取りやすくなっていきます。

### ■音源定位

「音源定位」は、「どこで音が鳴ったのか」を判断する力をトレーニングできます。

「音源定位」を極めれば、お金が落ちた位置を誰よりも早く察知できるかもしれません。



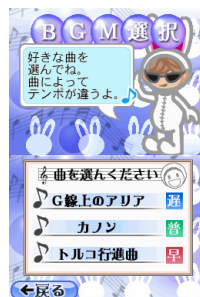
### ■音声識別

「音声識別」は、複数の人の声を同時に聞いて、声の聞き分けをトレーニングすることができます。

騒がしいところでも、聞きたい人の声が聞き取れるようになるかもしれません。

### ■リラックス

「リラックス」は、聴脳力モードや耳トレで疲れた脳をクラシック音楽の癒し効果を使いリラックスさせます。リラックス目的なのでアルファ波を出して、気楽にプレイすることができます。





しん に ほん そく どく けん きゅう かい かい ちょう  
**新日本速読研究会会長**  
 かわ むら あき ひろ はか せ  
**川村明宏博士**

ジョイント式速読術・速脳術・多分野学習法などの開発  
 創始者、速脳理論の提唱者

1953年北海道生まれ。ジョイント式速読術・速脳術・多  
 分野学習法などの開発創始者、速脳理論の提唱者で、  
 テレビ、新聞、雑誌で活躍のほか、大学・研究機関や一  
 般を対象とした講演も多い。

コンピューターソフトや速読術の関連著書多数。アメリカ  
 をはじめとした海外での普及及び提携活動も積極的に  
 こなし、4年間の開発期間を要したeyeQ（英語版速読  
 術）は現在アメリカ国内のシェアのナンバーワンとなっ  
 ている。

速脳・速脳速読・速脳速聴等の商標や速読術等の能力  
 開発に関するアメリカや日本での特許も取得している。  
 特許申請中の学習法もある。  
 現在、日本ペンクラブ会員、速脳研究会会長・新日本速  
 読研究会会長、教育学博士、名誉情報工學博士、平成  
 14年度下半期社会文化功勞賞受賞。

## 【新日本速読研究会】とは

新日本速読研究会は20年以上にわたる研究と活動を行ってきました。  
 通常のスクールとは違い読者のための速読修得支援を目的としているため、価格体系が他とは異なってい  
 ます。

これまで本などによる出版物等100冊を超える書籍など各出版社より出されており、それに伴う読書サービ  
 スの一環として、所定の料金を越えた部分に関してはサービスとしており指導等は無料とし生涯学習を推進して  
 います。又、速読の普及を目的の一つとしているので普及価格の低価格化も視野に入れ活動しています。

## 【速脳速聴術】とは

川村博士が新日本速読研究会で研究する「普段聞く音声より早い音声を聞くことで右脳を活性化させる！」と  
 いう技術です。

ただ、音声を聞くだけで右脳を活性化させて、「集中力」「記憶力」アップを促せるのが速脳速聴術の特徴です。  
 勉強や仕事の効率アップや「英語のヒアリング」の訓練に生かすことができます。

## 【会社概要】

|       |                                                                          |
|-------|--------------------------------------------------------------------------|
| 会社名   | 株式会社マイルストーン(MILESTONE INC.)                                              |
| 住所    | 〒167-0021 東京都杉並区井草2丁目27-8-103<br>※7月22日よりの移転先↓<br>(東京都杉並区上荻1-5-8 直長ビル4F) |
| 設立年月日 | 2003年4月22日                                                               |
| 代表取締役 | 木村拓史                                                                     |
| 資本金   | 10,000,000円                                                              |
| 従業員数  | 16名(2006年10月16日現在)                                                       |
| 取引銀行  | 三井住友銀行 下井草支店西武信用金庫 下井草支店                                                 |
| 事業内容  | ゲームソフトウェアの開発および販売                                                        |
| URL   | <a href="http://www.mile-stone.co.jp/">http://www.mile-stone.co.jp/</a>  |

## 【開発実績】

|       |                                         |
|-------|-----------------------------------------|
| 2003年 | アーケード用パズルゲーム                            |
| 2004年 | コンシューマ用パズルゲーム                           |
|       | アーケード用シューティングゲーム「カオスフィールド」              |
|       | コンシューマ用パズルゲーム                           |
|       | ドリームキャスト用シューティングゲーム「カオスフィールド」           |
| 2005年 | ゲームキューブ用シューティングゲーム「カオスフィールド エクスパンデッド」   |
|       | アーケード用シューティングゲーム「ラジルギ」                  |
|       | コンシューマ用パズルゲーム                           |
|       | プレイステーション2用シューティングゲーム「カオスフィールド ニューオーダー」 |
| 2006年 | ドリームキャスト用シューティングゲーム「ラジルギ」               |
|       | プレイステーション2用シューティングゲーム「ラジルギ・プレシャス」       |
|       | ゲームキューブ用シューティングゲーム「ラジルギ・ジェネリック」         |