

視覚障がい者の実態とレクリエーションの考案

大橋 菜美・橋本 駿介・畑中 萌・藤岡 妙子・堀口 僚汰

要旨：厚生労働省が行った調査によると、全国の身体障がい者数は 348 万人と推定されている。その内、視覚障がい者数は、31 万人と推定されている。身体障がい者の中でも重度化が高い視覚障がい者の外出の頻度は少ないとされ、視覚障がい者が気軽に体を動かせるスポーツ・レクリエーションが他の身体障がい者と比較すると少ない。そのため体を動かす機会も少なく運動不足や人との交流の減少が問題視されている。

そこで、視覚障がい者の方と健常者の双方が運動の楽しさに触れ充実した生活にしてもらうために新しくスポーツ・レクリエーションを考案することとした。

Keywords：視覚障がい者 レクリエーション

【背景および目的】

本研究を始めるにあたり、視覚障がい者のレクリエーションを調査すると、気軽に行えるレクリエーションが他の身体障がい者のレクリエーションに比べると少ない。視覚障がい者・健常者の双方が楽しめ、外出のきっかけとなる新たなレクリエーションを考案することにした。その際、コンセプトとして特別な道具・施設を使わず気軽に行えるものとする。

そして、私たちが考案するレクリエーションを実施する中で視覚に障がいを持つ方と交流し、私たちが視覚障がいへの理解を深めること、また卒業制作の場で発表することで視覚障がいの実態について、認知度を高めていくことを目的とした。

【方法】

事前に考案したレクリエーションを自分たちおよび某専門学校の学生に体験していただき、ルールの確認と安全性について仮実験を行った。

それを基に、実際に視覚障がいを持つ方にアドバイスをいただくため、またレクリエーションの実施実現のため、視覚障害者総合福祉施設 社会福祉法人 京都ライトハウスに協力を依頼し、計 5 回京都 R 施設関係者の方と話し合い、レクリエーションの模擬を重ねひとつの新たなレクリエーションを完成させた。

対象者は、京都 R 施設内ホールにて視覚障がい者 10 名、健常者 1 名の 11 名に実施。実施後、ゲッティングボールと日常生活についてインタビュー調査を行った。

（準備物）

- ・スティック（段ボールを丸め、テープで保護したもの）
- ・鈴の入ったボール（カプセルに鈴を入れ、テープで保護したもの）
- ・ラインテープ
- ・アイマスク（健常者や弱視の人と同じ条件にするため、また目の保護として着用）

(工夫)

- ・コートモデル (頭でイメージをしやすいうように、模型を使用し、ルール説明を行った)
- ・凹凸のあるライン (ひもの上にラインテープを貼り凹凸を作り、触れてコートを知りやすくした)
- ・コートの中心マーク (自分の位置把握のため、コートの中心を示すマークを設置)
- ・音の鳴るボール (ボールの位置の把握のため、鈴をカプセルの中に入れた)

(ルール)

- ・1ゲーム4人で行い、2人1組に分かれチームを作る。
- ・1人ずつアタックを5球行う。
- ・攻めチームの1人がアタックしボールが相手コートのエンドラインを越えたら得点が入る。ただしサイドラインはすべて無効となる。
- ・守りチームは前衛・後衛に分かれ、ボールがエンドラインを越さないように守る。
- ・棒は横向きに両端を持ち、床から離れないように動かす。

(得点方法)

- ・攻めチームは、ボールが相手チーム側のエンドラインを越せば1点
- ・PG (ポイントゲット) を決めれば2点
- ・守りチームは、攻めチームがアタックしたボールを自分のコート内で止めると1点
- ・相手チームのコート内に弾き返すと2点

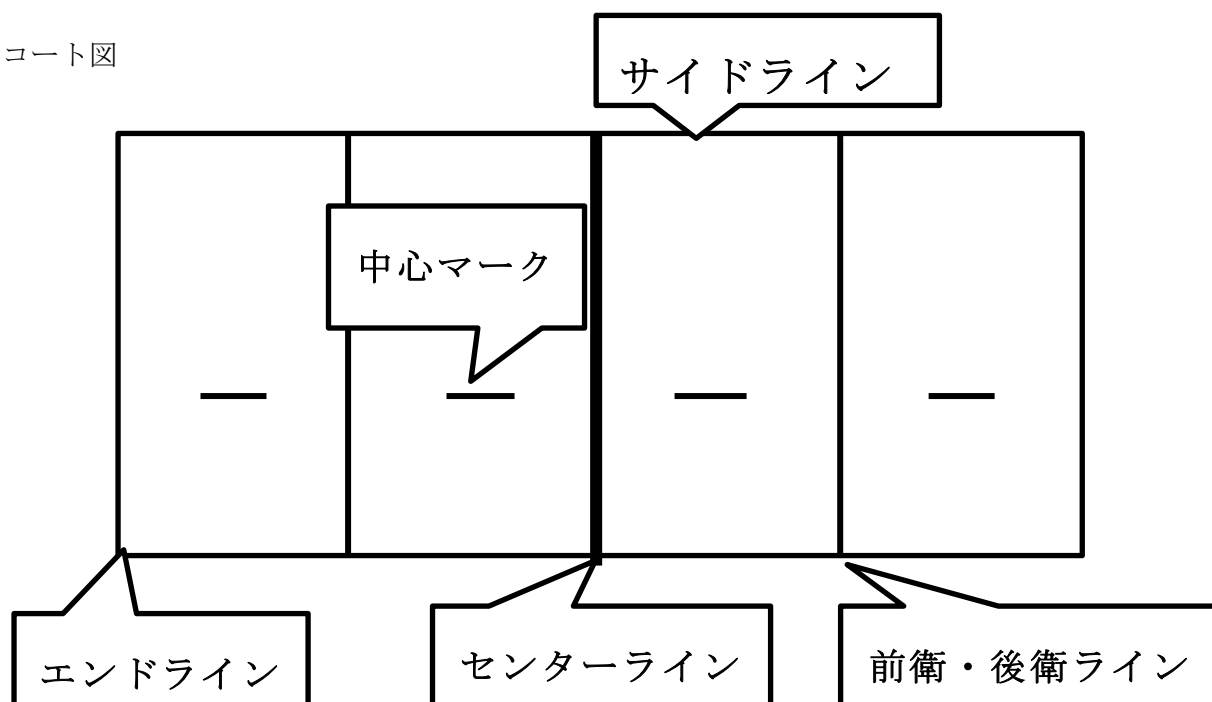
PG (ポイントゲット) とは

守備の際、下半身にボールが当たった場合はペナルティとなる。ボールが当たった人がコートから出て、もう一人が後衛ゾーンに残り1対1となり、攻めチームがアタックを打ちエンドラインを越せば2点獲得できるルールとした。

このことをPG (ポイントゲット) とした。

サッカーでいうPKのようなもので、京都R施設の方から「ペナルティがある方が面白い」という意見をいただきペナルティを与え得点する機会を設定した。

コート図





【結果】

レクリエーションを実施後にインタビュー調査を行い、中でも多い意見をまとめた。良かった点は「楽しかった」が多く、ルール説明時にボードを使用したことで「わかりやすかった」、「またやってみたい」、とあった。また、課題として「鈴の音が聞こえづらい」「コートがわかりにくい」「ボールが浮いてしまう」という意見があった。

【考察】

レクリエーションについて楽しかった意見が多い理由は、アイマスクの着用により視覚障がい者・健常者が同じ条件下で行えたこと、私たち学生が視覚障がい者に興味を持ち交流をはかれたことが楽しかったと仰っていただいた。

次に、ルール説明時にコートを縮小化した模型を用いたことでコートのイメージがしやすく、わかりやすかったと考える。

また、鈴の音が聞こえづらいと意見が多かった理由は、本学校のスタジオで実施した際にR施設内ホールより小さく反響しやすい環境だったため、またコンセプトとして手軽に行えるレクリエーションを重視し特別な用具を使用しなかったため、強度・反響・大きさに問題が生じたと考える。

最後にアタックを打ちボールが浮いてしまう理由は、棒の形状が統一されておらず一部浮きやすい形状の棒があったため、改善が必要とされる。

【まとめ】

視覚障がい者の方と何度も話し合いを重ね改善を繰り返すことで、完成度の高いレクリエーションを作ることができた。視覚障がい者への指導において最も難しかったことは、言葉ですべてを説明すること。

私たちは普段から指導する際にジェスチャーや抽象的な言い方に頼っており、今回のゲッティングボールを通し視覚障がい者の方々がどれほど聴覚からの情報を頼りにしているのか、また私たちがどれほど言葉だけで伝えることを、疎かにしているか改めて気づくことができた。ただ視覚障がい者にとってレクリエーションは生活の一部に過ぎず行わなくてもあまり影響はないが、日常生活においては影響があると考ええる。

そこで日常生活や健常者の行動で恐怖や不安を感じることをインタビュー調査した。歩きスマホや路上駐車、無灯自転車、点字ブロックをふさぐ行為などが多くあった。

私たち健常者は声をかけづらい気持ちがあると考ええる。駅や街中で「大丈夫ですか」や「何かお手伝いすることはないですか」など声をかけるだけで力になることができる。視覚障がい者そして私たち健常者の双方が充実した生活となるよう、今回の卒業制作を行ったことをきっかけにしたい。

【協力】

京都府視覚障害者協会視覚障害者総合福祉施設 社会福祉法人 京都R施設

【参考文献】

厚生労働省 平成18年度視覚障害児・者実態調査結果