

視覚障害の障害体験実施の留意点

日本ライトハウス養成部

芝田裕一*

はじめに

1991年から活動が行われているE & Cプロジェクト（E & CプロジェクトのEはEnjoymentのEで、CはCreationのCである。このプロジェクトを実現することで、障害のある人とない人が共に快適な生活を楽しむことができ、共生社会のためのクリエーターとしての喜びを共にしたいという意味がこめられている。）を始めとして近年、障害者への関心の高まりから各地で障害体験が盛んに実施されている。視覚障害の場合もアイマスク（目かくし）によって全盲状態の体験が容易にできるため、取り上げられることが多い。

しかし、視覚障害の場合、そのディスアビリティーが視覚障害者各人によって大きく異なるため、安易に障害体験を行うとその成果が半減するばかりか、場合によってはマイナス効果にならないとも限らない。そのため、視覚障害の障害体験は専門の視覚障害リハビリテーションの訓練士による指導を受けることが重要となるが、ここでは、その視覚障害の障害体験実施の留意点について明らかにしておきたい。

I. アイマスクによる全盲状態の障害体験

1. 全盲状態の障害体験の目的

本来、障害がなくとも各個人の心理の理解は困難なものである。だから、アイマスクによる全盲状態の障害体験によって全盲者の心理が理解できるとは言

* しばたひろかず 日本ライトハウス養成部 〒538 大阪市鶴見区今津中2-4-37
電話 06-961-5521 FAX 06-961-6268

い難い。ただ、その不自由さ、そこから来るなんらかの心理状態は体験できるであろう。

そのため、アイマスクによる障害体験は視覚障害者の心理を理解しようとするよりは、視覚障害の状態で行動・感覚を理解しようとすることが大きな目的となる。一般に、人の感覚は、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、皮膚感覚（触覚、痛覚、冷覚、温覚、圧覚）、運動感覚、平衡感覚、内臓感覚の8つに分類されるが、この中で、視覚障害の状態で関係するのは、聴覚、嗅覚、皮膚感覚、運動感覚、平衡感覚である。

具体的には、たとえば、アイマスクによる歩行の場合、手引きによる歩行を通して、聴覚は平生とどう相違しているか、靴を介して足底からの触覚はどうか、上り坂や下り坂、右左折等の運動感覚などを知的好奇心をもって観察してみるとこと、さらに、アイマスクをした当初より時間が経過するにつれて不安や恐怖心はどう変化したか、どう低減したか、手引きを受けている時どのような状態で不安だったかなども観察してみることが目的となる。

2. 全盲状態の障害体験の留意点

アイマスクによる障害体験では、個人によってその受け取るイメージはさまざまであり、個人差が大きい。たとえば、不安だけを取り上げても、思った以上に不安だったと訴える者もいれば、不安ではなかったとコメントする者もある。そのため、専門家によって前述の目的にそって正しい指導を受けることが必要で、独自で障害体験を行なうことは意味がないばかりか、誤った印象を与えることにもなりかねない。

その障害体験の方法としては、前述のように、まず、手引きなどによって全盲状態に対する不安の低減に主眼を置くようする。これにはある程度の時間、障害を継続して体験することが必要である。その後、その体験の主旨や必要に応じて手引き、屋内歩行、白杖操作、テーブル上の手指動作、食事などを実施するようにしていくのである。

II. シミュレーションレンズによる弱視状態の障害体験

1. シミュレーションレンズのバリエーション（視力と視野）

シミュレーションレンズで弱視の状態をつくる場合、多くのバリエーションが考えられる。たとえば、視力と視野をあわせたものを考えると、視力（軽度、重度）と視野（正常、狭窄、暗点）に大ざっぱわけ、以下の6種類になる（表1）。表1の①は視力を0.06など比較的、軽度にし、視野を正常にした場合、⑤は視力を0.01などの比較的、重度にし、視野に狭窄を加えた場合というように○の個所のシミュレーションレンズを組み合わせるという意味である。

これだけでも6種類あり、さらに、両眼とも①、あるいは、片眼が①でもう片眼が②というように両方で変化させる、片眼が①でもう片眼を遮蔽するというふうに考えるとかなり多種類となる。また、実際は視力の程度、視野の程度もさまざまに変化させられるのでそのバリエーションは無数に近い数になると言ってよい。

表1

	視力		視野		
	軽度	重度	正常	狭窄	暗点
①	○		○		
②	○			○	
③	○				○
④		○	○		
⑤		○		○	
⑥	○			○	

2. 弱視状態の障害体験の目的

単純に考えても、シミュレーションレンズが弱視者の視覚に類似したものであるとは言いにくい。似ている場合があるかもしれないが、似ていないかもしれない。

れない。弱視者各人の視覚は当の本人しかわからないものである。だから、シミュレーションにより弱視者の見え方を体験しようとするることは非常に難しいであろう。また、当然、弱視者の心理を理解できるとは言い難い。ただ、その不自由さとそこから来るなんらかの心理状態の体験はできるであろう。これは全盲状態と同様である。

弱視状態の障害体験でも全盲状態の障害体験と同様、視覚障害者の心理を理解しようとするよりは視覚障害の状態で行動・感覚を理解しようとすることが大きな目的となるが、各論的には以下ののような目的がある。

1) 他の感覚への注意の配分の程度

シミュレーションレンズをかけることによって、視覚への不十分な刺激に反応しながら他の感覚、例えば、聴覚、運動感覚、皮膚感覚等への刺激にどれだけ反応できるかを体験する。あるいは、視覚への刺激に抵抗して、または無視をして他の感覚にどれだけ注意できるかを体験する。そして、一般的には全盲状態よりも、弱視状態の方が視覚に注意が集中するあまり、他の感覚への注意が配分されにくくなる。

2) 読み、書きの体験

シミュレーションレンズにより、また、その上でさらに単眼鏡やルーペを使用することにより、読み、書きを体験する。

3) 姿勢

弱視状態で、目を近付ける、顔が傾く等姿勢が変化せざるをえない状態（姿勢が悪くなってしまう状態）を体験する。

3. 弱視状態の障害体験の方法

1) 移動の場合

歩行状態（日常生活動作の中での歩行状態も含む）でのシミュレーションの実施である。これはシミュレーションレンズの程度にもよるが、より重度の場合はいきなり移動するのではなく、全盲状態と同様、その状態にある程度、慣れてから実施するようにする。その方法はアイマスクによる全盲状態での歩行体験の考え方と同様である。つまり、まず、手引きなどでそのシミュレーションレンズをかけて移動することへの不安を除去しておくことである。そのため、

この体験は全盲状態を体験した後に行うのが適している。

2) 静止の場合

コミュニケーションや日常生活動作における読み、書き、机上の手指動作、食事など、静止した状態でのシミュレーションの実施である。こちらは移動ほどシミュレーションレンズへの慣れの必要性は低いであろう。

おわりに

近年、視覚障害者の外出を支援するガイドヘルパーの養成講習会が各地で実施されている。この養成や、視覚障害リハビリテーション関係職員、医療関係者、ボランティア、視覚障害者の家族・友人など視覚障害者の手引きを常時、行おうとし、また、する必要のある者はアイマスクによる障害体験をともなう指導を前もって受けて学習しておくことが必要となる。視覚障害者の手引きは実際にその方法を体験し、また、障害を体験する指導を受けてはじめて理解できるものだからである。

この場合もやはり、専門の視覚障害リハビリテーションの訓練士による指導によって実施されることが大事である。

参考文献

芝田裕一 1996 視覚障害者の手引きとリハビリテーション第2版. 日本ライトハウス.

《インフォメーション5 図書》

視覚障害被災者とボランティア [ハビーからの伝言] (阪神大震災視覚障害被災者支援対策本部編) 1996年9月刊 ¥3200 大活字
盲人の歴史 (谷合侑) 1996年9月刊 ¥3399 明石書店