

障がい者スポーツ認知度向上に対する提案 ～障がい者スポーツ体験プログラム参加者アンケート結果から～

高野 千春

I はじめに

2020年の東京オリンピック・パラリンピック大会の開催は、障がい者スポーツに関わる社会諸制度やメディア報道に大きな変化をみせているが、障がい者スポーツに対する人々の意識に与える影響はより大きなものになることが予想できる。言い換えれば、人々が障がい者スポーツに関心を持つきっかけになることはパラリンピックの魅力の1つであり、そこから社会をどのように変えられるか、何を残せるかが大きな課題である。藤田(2016)は、人々がパラリンピックに対して障がい者のスポーツ環境の改善や障がい者に対する理解の深まり、公共施設等のバリアフリー化を期待していると報告している。

スポーツは、一般的にアクティブ・元気・明るいイメージでとらえられることが多い。これまでの研究で、スポーツや身体活動を通じた交流は、障がい者、健常者相互に多様な効果をもたらすことが指摘され (Tripp, French&Sherrill 1995, Place&Hodge 2001), また障害の理解という面に関しても有効であることが報告されている (Block 1995)。国内でも、障がい者スポーツを通じた障がい者との交流体験に関して様々な世代での報告がなされ、障がい者へのイメージ変化や態度変容などポジティブな結果を得ている (安井2004, 吉岡・内田2007, 山田2007)。

4年後の東京パラリンピック大会に向け、メディアを通じて障がい者スポーツを見る機会はますます増えることが予想される。見るだけではなく、実際に体験をする機会を増やし興味を引き出すことで、障がい者スポーツが楽しいもの、身近なものになり、このことが社会全体としての障害の理解や環境の整備につながるのではないかと考える。

そこで、本研究は、リオ2016パラリンピック大会期間中及び大学祭でのスポーツ・レクリエーション体験プログラム参加者への調査結果を元に、障がい者スポーツへの関心を高めるための提言を

行うことを目的とした。

II 研究方法

リオ2016パラリンピック大会開催期間中に、現地に開設された Tokyo 2020 JAPAN HOUSE で実施したボッチャ体験プログラム (写真1) の参加者57名およびブラインドサッカー体験プログラム (写真2) の参加者82名を対象に、日本レクリエーション協会が作成したアンケート調査を行った。さらに、同年10月末に開催されたH大学の大学祭において JAPAN HOUSE のスポーツ・レクリエーション体験ブースを再現し、ボッチャ体験プログラム (写真3) の参加者41名を対象に、同様のアンケート調査を実施した。

アンケート調査項目は、性別、年齢等の属性に加え、①ボッチャ (またはブラインドサッカー) を知っていたか ②体験したボッチャ (またはブラインドサッカー) は楽しかったか ③ボッチャ (またはブラインドサッカー) の何が楽しかったか (複数回答可) ④ボッチャ (またはブラインドサッカー) をまたやりたいか ⑤ボッチャ (またはブラインドサッカー) を体験してパラリンピックへの興味・関心は高まったか ⑥知っているパラリンピック競技種目はどれか (複数回答可) の6項目で、選択形式で回答を得た。

III 結果および考察

JAPAN HOUSE でのブラインドサッカー体験プログラム (以下、ブラインドサッカー)、およびボッチャ体験プログラム (以下、ボッチャ) でのアンケート回答者はほぼブラジル国内在住者であり、大学祭でのボッチャ体験プログラム (以下、大学祭ボッチャ) 参加者は全員関東在住者であった。いずれのグループも幅広い年齢層の男女から回答を得たが、いずれの項目も年齢による特徴は見られなかった。

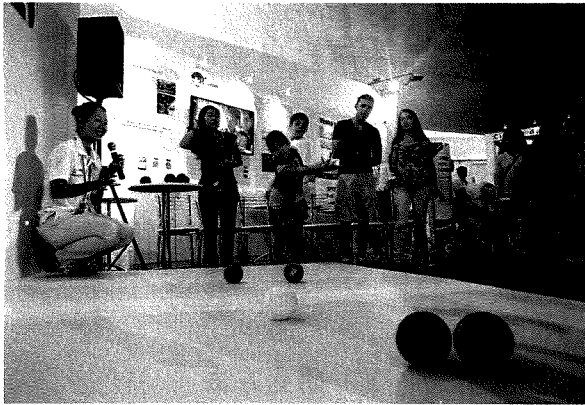


写真1 ボッチャ体験 (JAPAN HOUSE)

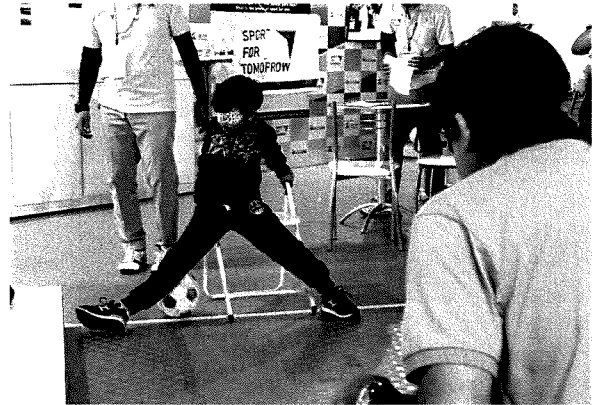


写真2 ブラインドサッカー体験 (JAPAN HOUSE)



写真3 ボッチャ体験 (大学祭)

1) ボッチャ(またはブラインドサッカー)を知っていたか

図1に示すように、「知っていた」の回答が、ボッ

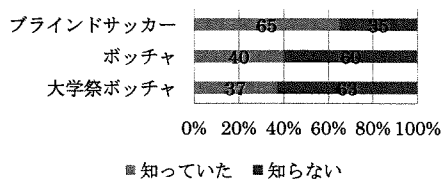


図1 ボッチャ(またはブラインドサッカー)を知っていたか

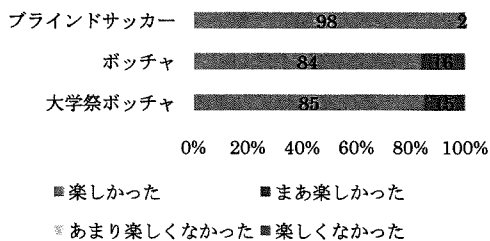


図2 体験は楽しかったか

チャ・大学祭ボッチャともに40%程度であったのに比べ、ブラインドサッカーは65%と認知度が高かった。後述のパラリンピック種目では、「ブラインドサッカー」ではなく「5人制サッカー」と記したが、さらに認知度は高く72%であった。ボッチャはオリンピックにも類似競技がなく、名称からイメージするのが難しいので、認知度が低いことが考えられる。

2) 体験したボッチャ(またはブラインドサッカー)は楽しかったか

図2に示すように、いずれのグループも全員が肯定的な(楽しかった)回答であった。特にブラインドサッカーは、ブラジル人には大いに楽しめたようである。

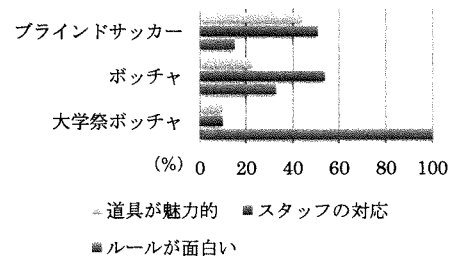


図3 体験は何が楽しかったか

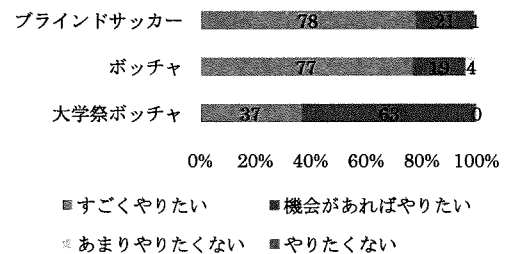


図4 また体験したいか

3) ボッチャ（またはブラインドサッカー）の何が楽しかったか（複数回答可）

図3に示すように、否定的な（楽しくなかった）回答は全くなかったが、ブラインドサッカー・ボッチャと大学祭ボッチャで大きな違いがみられた。楽しみの要因として、前者は参加者の半数以上が「スタッフの対応」をあげているのに対し、後者は参加者全員が「ルールが面白い」をあげていた。また、ブラインドサッカーでは半数近くの参加者が「道具が魅力的」と回答した。

JAPAN HOUSEでの体験プログラムのスタッフはほとんどがレクリエーション有資格者であり、オリンピック開催期間中も同じ場所でさまざまなスポーツ・レクリエーション体験ブースを運営した、いわば熟練者であった。限られた場所、限られた時間内で安全に楽しませるための工夫やホスピタリティ、コミュニケーションの能力がすぐれていたことが、多くの参加者にスタッフの対応が楽しかったと感じさせたと推察できる。一方、大学祭ボッチャのスタッフは、参加者を楽しませたいという気持ちは持つもののレクリエーション支援の経験が少なかったため、参加者とのコミュニケーションを楽しむ余裕がなく、参加者にとってはボッチャのルールが楽しみの要因になったことが考えられる。

また、JAPAN HOUSEでの体験プログラムは場所や時間、体験回数が制限されていたため、競技ルールに従った試合形式ではなく、短時間で楽

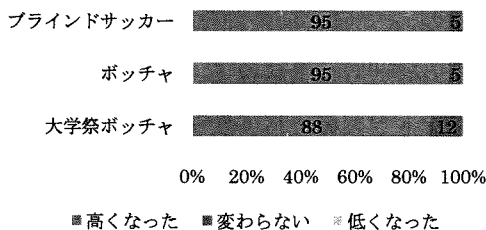


図5 パラリンピックへの興味・関心は高まったか

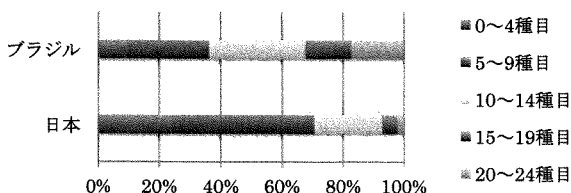


図6 パラリンピックの競技種目をいくつ知っているか

しめるような簡易ゲームとして実施したため、ルールよりも、日頃目にしたことのない道具の方向に楽しさを感じたのかもしれない。一方、大学祭ボッチャは比較的広いスペースを占有し、いつでも体験できる状況だったため、時間を気にせず何度も試合を楽しむことができ、競技ルールの面白さを感じたのではないかと考える。

4) ボッチャ（またはブラインドサッカー）をまたやりたいか

図4に示すように、ほとんどが肯定的（またやりたい）な回答の中で、ブラインドサッカーとボッチャでは8割近くの参加者が「すごくやりたい」と意欲的であった。大人も子どもも積極的に楽しむブラジルの国民性がうかがえる一方で、体験は楽しかったが次は「あまりやりたくない」との意見もみられた。大学祭ボッチャでは、少し控えめに「機会があればやりたい」が6割以上だったが、否定的な（やりたくない）回答はなかった。

5) ボッチャ（またはブラインドサッカー）を体験してパラリンピックへの興味・関心は高まったか

図5に示すように、ブラインドサッカー、ボッチャともに95%が、大学祭ボッチャでも88%が、興味・関心が高まったと回答した。前項で「すごくやりたい」と答えた者は全員、興味・関心が高まったと回答しており、障がい者スポーツ体験を楽しんでいることが、「またやりたい」という意欲とともに、最もレベルの高い大会であるパラリンピックへの興味に繋がったと解釈することもできるのではないだろうか。

6) 知っているパラリンピック競技種目はどれか（複数回答可）

リオ2016パラリンピック大会は全22競技528種目が実施された。今アンケートでは実施会場が異なる種目は分けて24競技種目を提示し、知っていると回答した項目について、ブラジル（ブラインドサッカー・ボッチャ）と日本（大学祭ボッチャ）で集計した。

個人が選択した項目数を、0～4種目、5～9種目、10～14種目、15～19種目、20～24種目の5段階に分けてみると、図6に示すように、10種目

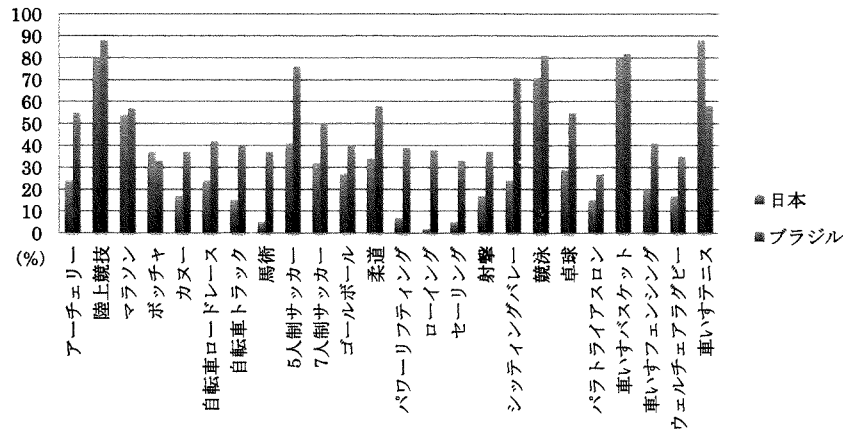


図7 知っているパラリンピック競技種目は何か（複数回答可）

以上知っていると感じた人がブラジルは6割以上を占めたが、日本は3割程度であった。

競技種目ごとに見てみると、図7に示すように、認知度が高い（7割以上が選択した）種目は、ブラジルでは陸上競技（88%）、5人制サッカー（76%）、シットティングバレーボール（71%）、競泳（81%）、車いすバスケットボール（82%）、日本では陸上競技（80%）、競泳（71%）、車いすバスケットボール（80%）、車いすテニス（88%）であった。反対に、認知度が低い（1割以下しか選択しなかった）種目は、日本では馬術（5%）、パワーリフティング（7%）、ローイング（2%）、セーリング（5%）だったが、ブラジルはどの種目も3割以上の者が知っていると感じたと回答した。

認知度の高い競技種目には、陸上競技、競泳、バスケットボール、サッカー、バレーボール、テニスといったポピュラーな競技と基本的にはルールが同じで、ゲームの面白さが理解しやすいという共通点がある。ブラジルでは、サッカーに続きバレーボールも国民的な人気競技であるため、類似種目の5人制サッカーやシットティングバレーボールの認知度が高かったことは予想できる。現地で大会開催以前に行ったヒアリング（予備調査）では、知っているパラリンピック競技種目について質問したところ、TVの特別番組で紹介された陸上競技、競泳、カヌー、車いすバスケットボールと答えた人が多かったが、それ以外の種目はほとんど知らなかった。しかし、大会期間中のアンケートでは、ボッチャ・ゴールボール・ウエルトチェアラグビーなどヒヤリングでは全く名前が知らなかった種目も含め、どの種目も3割以上の人が

知っていると感じたと回答した。

リオデジャネイロ大会は政情不安や治安問題が影響し、国内外ともにメガイイベント開催に対する反発がかなり報道され盛り上がりには欠けた感が否めなかったが、アンケート結果をみると、パラリンピックの開催がそれまで認知されていなかった障がい者スポーツを多くの人が知るきっかけになったのではないかと強く感じた。

日本では、障がい者のスポーツ活動の中でも普及率が高く競技人口も多い車いすバスケットボール、国際的に有名な日本人選手がおりメディアで取り上げられることが多い車いすテニス、これまでの大会でメダリストを多く出している競泳、オリンピック競技で国民を湧かせた陸上競技が、特によく知られていた。反対に、馬術、パワーリフティング、ローイング、セーリング等の認知度の低い種目は、健常者の大会もメディアに登場する機会が少なく、国内の競技人口も少ない競技であった。パラリンピック特有の競技種目であり、前回のロンドン大会で日本女子チームが金メダルを獲得したことでメディアに注目されたゴールボールについては、3割近くが知っていると感じたと答えた。また今大会銀メダルを獲得しメディアに登場する機会が増えたボッチャについては、4割近くが知っていると感じたと答えた。2年前に実施されたパラリンピックの認知度に関するネット調査では、ボッチャ（1.9%）、ゴールボール（5.0%）は認知度が非常に低かったと報告されている（藤田2016）。近年ボッチャは誰もが楽しめる競技として国内で急速に人気が高まりつつある。今大会以降さまざまなイベントや介護施設、学校等でボッ

チャ体験が実施されるようになり、現在はポッチャ用具の生産が追いつかず購入待ちになっているほどである。

IV ま と め

多くの人々が障がい者スポーツに関心を持つきっかけにもなるパラリンピック大会が4年後に控えた今、年齢、性別、国籍、宗教、障害の有無に関係なく誰もがスポーツを楽しめる社会の実現を目指すための第一歩として、楽しいスポーツ体験の提供は欠かせない。

障がい者スポーツ体験プログラム参加者を対象に行ったアンケート結果から、以下の3つの視点で障害者スポーツへの関心を高めるための提案をする。

1) 競技種目の認知度について

ブラジルでは知っている競技種目数も多く、認知度の低い種目でも3割以上が知っていたのに対し、日本は競技種目により認知度に大きな違いが見られた。今回は大会開催に対するブラジル国民の反発がかなり報道されていたが、実際に大会が始まるとどの競技会場も試合観戦とともに応援を楽しむ人々が多く見られた。ボランティアスタッフも自分たちの仕事を果たしながら試合を観戦し、大会を楽しんでいる様子がうかがえた。やはり、パラリンピックの地元開催は、競技種目や選手がメディアに登場する機会が増え、また直接目にする機会が増え、障がい者スポーツ競技を広く知ってもらえるきっかけになったと強く感じた。

東京オリンピック・パラリンピック招致期間以降、日本国内のメディアが障がい者スポーツやパラリンピアンへの活動、活躍を取り上げることが急激に増えてきた。特集番組や試合、イベント情報だけでなくCM等で日常的に耳にする、目にするようになり、多くの人々が障がい者スポーツを知るきっかけになっている一方で、そこに登場する競技種目にはまだ偏りがある。今後は特に、競技人口の少ない種目、世界レベルに届かない種目も紹介されていけば、人々の障がい者スポーツへの関心の幅も一層広がるであろう。

2) ポッチャという競技種目について

ポッチャは、重度障がい者が参加できる唯一のパラリンピック正式種目である。目標球にボールを近づけるというシンプルなルールでわかりやすく、アレンジもしやすいので、誰でも気軽に参加できるが、競技スポーツとして取り組むと技術や戦術面で奥が深く、「生涯スポーツ」としても魅力的な種目である。JAPAN HOUSEでは的に近づけるゲームとして、大学祭ではパラリンピックの競技ルールに従い個人や団体競技として実施したが、どちらの参加者も同様に全員が楽しいと回答したことは、年齢や性別、体力、障害の有無に関わらず誰でも楽しめる種目であることを示している。

日本でも、パラリンピック大会終了後は、各自自治体や学校、企業、高齢者施設、病院、スポーツ関連団体等、様々な場所でポッチャを通じた交流会や体験会が頻繁に実施され、「生涯スポーツ」としての認知が広まっているが、単発のイベントが多い。今後は、この人気種目を日常的な活動に発展させることが大切だと考える。総合型地域スポーツクラブのような継続性のある活動の中で、ポッチャ等の障がい者スポーツが「生涯スポーツ」として行われるようになれば、障がい者に限らず多世代のスポーツを通じた交流が地元で根付き、誰もが暮らしやすい地域づくりに貢献できると考える。

3) スタッフが与える影響について

JAPAN HOUSEでの体験プログラムは、ブラインドサッカー・ポッチャともに参加者の半数以上がスタッフの対応が楽しい、そして8割近くがまたすごくやりたいと回答し、参加者が種目の体験とともにスタッフとの交流を楽しんだことがうかがえる。ブラジルという国民性や会場の雰囲気も当然考慮しなければならないが、場所や時間に制限がある中での年齢・障害・言葉の壁を問わずに楽しめるプログラムの工夫や、参加者へのホスピタリティ、コミュニケーションの取り方など、レクリエーション支援経験が豊富なスタッフの力によるところは大きい。

一方、大学祭ではレクリエーション支援の経験がほとんどない学生が体験コーナーを運営したが、競技ルールを説明し個人戦や団体戦を行う中でどんでん返しやチーム戦略で盛り上がったため、参加者はみなルールが面白いという強い印象を持っ

たことが考えられる。

これらの結果は、「どのような種目を」「どのような人が」「どのような形式で」運営するかを考慮してプログラムを提供することで、参加者の視点を変えたり楽しさを増すことができることを示している。これはレクリエーション支援の基本であり、レクリエーション支援者の育成を図る課程認定校としては、学生に体験を通じて学んで欲しい重要なポイントである。

現在課程認定校ではそれぞれにイベントの企画・運営を組み込んでいるが、それらを認定校間で1つのイベントとして情報を共有し、長期的に継続するシステムづくりができれば、支援者育成の幅も広がると考える。具体的には、各課程認定校の特徴を活かした障がい者スポーツ体験プログラムを1つ企画して地域に提供する→振り返りも含め各学校での運営情報を収集し管理する→他校の企画に自校の特徴に合わせてアレンジし、別種目の体験プログラムを地域に提供する→振り返りも含め各学校での運営情報を収集し管理する→また別の企画をアレンジし…といったシステムである。情報の収集・管理をどこが負担するかという問題もあるが、学生が多様な経験をつむ機会が増え、他校の発想やアレンジ方法について学ぶことができるといった認定校側のメリットだけではなく、地域の側からみれば様々な種目の障がい者スポーツ体験の機会が増えることになる。また、大学間連携イベント報告(香田2009)にもあるように、各課程認定校がその特徴(地域や分野)を活かし連携して広報活動(共通ポスター等)を行うことで、さらに幅広い情報発信やイベント参加者の拡大が期待できるのではないだろうか。

障害者スポーツの認知度を上げるためには、より認知度の低い競技種目のメディア露出が行われることが必要であろう。また、パラリンピックの正式種目である「ボッチャ」等を体験する機会を増やし、老若男女を問わず、また障がいの有無を問わず、誰にでも楽しめる生涯スポーツであることの理解を広げることも必要である。そして、これらのことを円滑に進めるためには、体験を提供する側のスキルが重要であり、レクリエーション支援者の育成を図る課程認定校では認定校間の情報共有を行うことにより、より効率的に体験提供者のスキルアップ

を図ることができるのではないかと考える。

謝 辞

本研究は、公益財団法人日本レクリエーション協会にご協力いただきました。ここに深く感謝いたします。

参考文献

- 1) Block, M.E. (1995) : Development and validation of the childwren's attitudes toward integrated physical education-revised (CAIPE-R) inventory. Adapted Physical Activity Quarterly, 12, pp.60-70.
- 2) 藤田紀昭 (2016) : 障がい者スポーツ, パラリンピックおよび障がい者に対する意識に関する研究, 同志社スポーツ健康科学 8, pp.1-13.
- 3) 香田泰子, 及川力, 天野和彦, 中村有紀, 和田野安良, 齋藤まゆみ (2009) : 「三大学連携・障がい者のためのスポーツイベント」実施報告, 筑波技術大学テクノレポート 16, pp.153-157.
- 4) (公財) 日本体育協会 (2014) : 対談「2020年東京オリンピック・パラリンピックと総合型クラブ」, 総合型地域スポーツクラブ公式メールマガジン第100号
- 5) Place, K., & Hodge, S.R. (2001) : Social inclusion of students with physical disabilities in general physical education: A behavioral analysis. Adapted Physical Activity Quarterly, 18, pp.389-404.
- 6) 塩田琴美 (2015) : 障がい者の接触経験と障がい者スポーツ参加意欲・態度との関係性, The Journal of Japan Academy of Health Science 18 (2), pp.59-67.
- 7) Tripp, A., French, R. & Sherill, C. (1995) : Contact theory and attitudes of children in physical education programs towards peers with disabilities. Adapted Physical Activity Quarterly, 12, pp.323-332.
- 8) 山田力也 (2006) : 「障がい者スポーツボランティア活動者の意識変容を役割構造に関する研究」西九州大学・佐賀短期大学紀要 37, pp.11-18.
- 9) (公財) ヤマハ発動機スポーツ振興財団 (2015) : 2014 (平成26) 年度障がい者スホスポーツ選手発掘・育成システムの現状と今後の方向性に関する調査研究報告書。
- 10) 吉岡尚美, 内田匡輔 (2007) : 障害のある人と「障がい者スポーツ」に対する体育学部生の認識の変化に関する調査—「障がい者スポーツ演習」の試みと効果, 東海大学紀要体育学部 37, pp.21-27.
- 11) 安井友康 (2004) : 車椅子バスケットボールの交流体験が障がい者のイメージに与える影響, 障がい者スポーツ科学 2 (1), pp.25-30.