



日時：R5年8月4日（金）
10：00～15：00
場所：イオン新潟西 1階

参加者：270名
（資料配布数による）



肢体不自由のある方も使いやすい外部入力スイッチを接続した「フレックス・コントローラー」を使用して、2人1チームで大人気パズルゲームをプレイ。お互いのコミュニケーションがカギとなる一風変わった体験コーナーで、はじめましてさん同士も大盛り上がりでした。

ストリーマー ジャンヌ氏からも、さらりんの大きなおてでも押しやすいボタンという解説があり、ゲームを楽しむ可能性が広がる福祉機器だということがよく伝わりました。



対戦相手との距離感や各種ゲージ残量などを音で知らせ、視覚情報を用いずに対戦が可能となる様々なサウンドアクセシビリティ機能。この機能を活用して格闘ゲームをやりこんでいるのがePARAのNAOYAさん（先天性全盲）。

当日はNAOYAさんの参戦を聞きつけ、同じ条件で対戦してみたい！というガチ勢ゲーマーの姿も！その様子を見てみると、「障がい者」なんていう括りはどこかへ行ってしまいました。





車いすユーザーで構成されるチーム「ePARAユナイテッド」所属のとりちゃんさん、はるさんと、プロゲーマーKaraage選手との共闘によるサッカーゲームのデモンストレーションでは、TeNYテレビ新潟でサッカー実況を務める大島アナによる臨場感あふれるアナウンスも！普段は戦うフィールドは別々でも、同じタイトルをプレイする選手同士。新たな交流も生まれ、今後の展開もますます楽しみです♪

参加者アンケートより

体に不自由がある人も
操作できるからコミュニ
ケーションも取りやすいな
と感じた

みんなゲームをする権利
があると思う。そのため
の工夫は合理的配慮
の一つ！

出会いが生まれる
つながりが生まれる
仲間ができる
ひとりじゃなくなる

工夫しただいで、不可能
な事が可能になる時代
だと感じました

自分のやりたい事を目が見えなくても
やるというところがすごいと思いました

自分たちと変わらないんだなと
思った

当事者との出会いはふくしを知ること
になる、そして当事者というくりで
はなく、一緒に遊んだ仲間達にな
れる、そんな風に思えました

ふくしは大変な人の手助けだと思って
いたけど、それだけじゃなく一緒に楽
しむこともできることがわかった

ふくしは、みんながそれぞれ
自分なりの幸せを手に入れ
るためのもの

「様々な人々が暮らしている地域のそのなかで、実際の体験と交流を通して
いのちのふれあいが出来た時、そこに新しい世界が生まれます。

『ともに生きる』という事は、知識として理解することでも、システムとして構築する事だけでもなく、
むしろ生活の中の『喜・怒・哀・楽』を、どう共有できるか？ という事なのではないでしょうか。
そしてこのことが『共に生きる』街づくりの第一歩だと考えています」

原田 正樹 (Masaki Harada)

「発達の遅れと教育」特集 地域に生きる学校 (日本文化科学社) 1995 (h7.8月号)



R4年度、ひきこもり支援の一環から取り組みがはじまったeスポーツという新たな分野。その中で西区社協では、「当事者」「支援者」という枠を超えて、関係性の脱構築を大きなテーマとしてきました。

「ひきこもり当事者」と呼ばれていたひとりの彼が大会で見せたガッツポーズは、ただただ「ゲームのうまい兄ちゃん」で、私たち職員の脳裏に今も焼き付いています。

昨年度の参加者のうち、今回運営ボランティアとして参加した方もおられます。緊張からはじまった本番でしたが、気づけばリラックスした笑顔で集合写真におさまっていました。

今年度は福祉教育をねらいとして障がい理解をテーマに掲げましたが、子どもたちにとって身近なゲームというツールを通して行われた自然な混ざり合いが生んだものは、まさに日常の中の喜怒哀楽の共有だったのではないのでしょうか。

(西区社会福祉協議会 CSW 田中理絵)

