

聴覚障がい者の情報保障に寄与する方法に関する一考察

堀康記、太田千波、菊池祐圭、坂本光諒、妹尾昭太、曾山尚美、林真衣子、三木絵梨香、
遠山正朗
千葉工業大学

【目的】

すべての大学においてサポートが必ずしも十分であるわけではないため、現在、聴覚に障がいのあるひとが自由に進学先を選択することができない状況になっている。そこで、聴覚に障がいのあるひとが大学で授業を受けるにあたって求められる、受講の支援を行うノートテイカーの役割に焦点を当て、ノートテイカーに広く興味を持ってもらうことを目的とするゲームを製作した。

【方法】

ゲームの形態はボードゲームである。ゲームの方向性としては、情報保障の手助けとしてノートテイカーがいかなる役割を担っているのか理解できるように定義した。内容については、文字の書いてあるカードをプレイヤーが取りあい、ひとつの文章にしていく。取りあいは、速記などで勝負をして勝敗を決める。速記や手話を組み入れることにより、ゲーム形態を取りつつも、その中でノートテイカーに求められることがらを学ぶことができるよう設定した。

【結果】

ノートテイカーがどのように聴覚に障がいのあるひとに対する情報保障に寄与することができるのか、ノートテイカーの役割を知ってもらうことができる。前述の内容をゲーム化することにより、興味を持ちやすく気軽に参加してもらうことができる。説明や練習だけではできない、ゲームならではの疑似体験ができる。ゲームの中に情報保障を受ける側の立場になる内容も含まれていることから、何に困っていて何が必要なのかを理解することができる。

【結論】

これまで情報保障に関する接点がなかったひと、このゲームをプレイすることにより、聴覚に障がいのあるひとが情報保障のサポート体制が整っていないがゆえに自由に進学先を選択することができない現状を理解することになる。もともとボランティアや支援に興味はあるものの、どのような支援があり、何をすれば支援になるのかわからないというひとが、このゲームを通してノートテイカーに興味を持ち、聴覚に障がいのあるひとに対しノートテイカーとして情報保障の役割を果たすきっかけになることが期待される。