

サウンドピンポン学習による

障害者のインペアメント（身体の物理的な状態としての障害）に着目したスポーツから ディスアビリティ（可能性剥奪）に着目してのスポーツ体験学習プログラム

渡辺雅之（健康・スポーツ科学講座）、板村邦弘（附属国際中等教育学校）、
伊東久美子（附属特別支援学校）、原 信一（附属竹早中学校、現東京成徳大学）、
浅井百合香（附属世田谷中学校）、上野佳代（附属小金井中学校）、瀧澤政彦（附属高等学校）、
千葉克之（附属国際中等教育学校、現）、高橋直樹（附属国際中等教育学校、現）、
深澤祐美子（附属国際中等教育学校）、岩橋 翔（埼玉大学大学院教育学研究科）

1. WGの概要

「障害」には二つの概念があります。一つはインペアメント。身体の物理的な状態としての障害を指します。目が見えない、聞こえない、など。もうひとつがディスアビリティです。これはインペアメントを理由にして当事者から様々な可能性を剥奪する社会の仕組みを意味しています。サウンドピンポン※とは、視覚障害者の卓球（通常のボールに小さい金属玉を入れたサウンドボールを用い、ラバーなしのラケットで専用台で転がし、打ち合っけてネットの下を通過させる卓球）のことで、晴眼者もアイマスクをしてプレイすれば同じ条件で一緒にでき、しかも視覚障害者の方が圧倒的に強く、ゆえに教材としてすぐれた特性を持つと考えられる「障害者スポーツ」の代表的なもののひとつです。

※「サウンドピンポン」はWG代表者である渡辺の造語です。他にブラインドピンポンも使用することがあります。

競技の世界では、「盲人卓球」から「サウンドテーブルテニス（S T T）」に名称変更がなされています。

目が見えなくとも、つまりインペアメントがあっても道具やルールを工夫しさえすれば、スポーツを楽しむことができる、しかも、健常者が一緒に同じ条件でできることを目標に「障害者スポーツ」をとらえ、パラリンピックのような「障害者だけが行いえるスポーツの世界」とは別な地平を目指して教材開発をしてまいりましたが、「障害学」の視点から「ディスアビリティ」に着目してサウンドピンポンを次のようにとらえ直すことができます。視覚障害者が卓球をする場合、卓球を不可能にしている条件は何か、その条件を明らかにし、どうすればそれが解消できるのかを考えて、ボールの位置がわかるように音が出る、転がすなどの工夫をした卓球、となります。つまり、「見えないから」とインペアメントが先に来るのではなくて、障害をその人の個性やアイデンティティとしてまず肯定し、障害がある人たちを排除しようとする社会の側が変わること（良くなること）が重要と考え、障害をあくまでも無い方がよいと考える否定的な立場からの脱却を目指すものでもあります。障害者がスポーツをできない時、身体のどこが不具合かを問う、障害の「医学モデル」ではなく、できないのは社会のどこに不具合があるのかを問う、障害の「社会モデル」に立脚して考えなおすものです。

障害者スポーツを教材として非障害者が体験学習を行う場合、障害があってもスポーツができるとか、障害があるのにすごい等、障害のうちのインペアメントに着目した感情に訴えるものとなりやすいのです。本WGは「障害学」に基づいて、インペアメントを理由にして当事者から様々な可能性を剥奪する社会の仕組みを意味するディスアビリティの視点から障害者スポーツをとらえ、インペアメントに着目したとらえからの脱却を図るもので、サウンドピンポンという視覚障害者の卓球を教材に道徳性をはぐくむ体験学習プログラムを作成するものです。道徳の内容では、「主として自分自身」の項では、個性の伸長を第一義とし、自由・自律を、「主として他の人とのかかわり」の項では、思いやり・親切、信頼・友情、寛容・謙虚、尊敬・感謝を、「主として集団や社会とのかかわり」の項では、

役割・責任に重点を置いています。

2. 2年間の研究成果：体験学習プログラム「サウンドピンポンをやってみよう！」

1) ラバーを張っていない専用ラケットで、まず、アイマスクなしで打ってみましょう。ゴロでネットの下を通過させてください。(※ラケットをかぶせてボールをはさんだりしてはいけません。)

2) 卓球台のフレームに着目させます。プレイヤー側のエンドフレームにボールが当たる前に打たなければ失点です。でも、サイドにあたっても構いませんから、跳ね返ったボールを打ってください。

3) これからアイマスクをしてやってみましょう。サーブをする時には、必ず「行きます」とか「サーブします」と相手に声をかけ、「はい」とか「OK」とか返事をもらってから、自分のコートの上から斜めに打ちます。サーブ以外はどこに打っても構いません。

まず片方だけがアイマスクをして、サーブを受けるようにします。アイマスクをしていない方が合図の後、サーブします。初めて音によるボールのキャッチを行います。手でボールを受け止め、次にラケットで打ってみます。少し感じをつかんだところで交代しましょう。

4) さあ、サーブからラリーをはじめましょう（シングルスを想定します）。サーブはできても、そのあとなかなかラリーが続かない様子で、難しい、分からない、などいろいろな感想がプレイヤーの口から出てくることでしょう。

指導者はラリーが途切れるたびに、今のはどうなったのかを二人に伝えていくようにします。そうすることによって徐々に音を聞くことができるように、イメージできるようにお手伝いします。

5) エンドフレーム外側の中央にあるボッチを指し、ここを触って自分の位置を確認させます。

6) サウンドピンポンを楽しむためのルールあれこれについて

○サーブをどちらが先にするか、「ロじゃんけん」で決めましょう。ぐー、とか、ちょきとか言って。

○サーブ。「行きます」、「はい」。サーブをしたら、ボールがかすかにネットに触れてしまいました。サーブミスです。ゲームでは、サーブは2本ずつ交代で行います。11点先に取った方が勝ちです。が、授業では点数はその時に応じて5点先取とか変えて行うこともできます。

○サーブをすると、ボールがかすかに相手コートの上からはずれました。今のサーブはコースアウトでしたね。サーブミスです。必ず相手の右側に入れなければいけません。でも、相手が打ってくればラリーはそのまま続きます。

○ラリー中にプレイヤーが空振りし、ボールがエンドフレームに当たって、外に飛び出してしまいました。エンドフレームに当たる前に打たなければ相手のポイントになりますが、このようにたとえエンドフレームにボールが当たっても、ボールが外に出ってしまったら自分のポイントとなります。つまり、強い、速い打球の時はボールが飛びだしやすいものです。音で判断してみましょう。

○ダブルスもできます。ルールはペアの二人が交互に打つこと、これ以外は今までのシングルスと全く同じことです。身体の移動とボールの音を聞くことの二つの動作をすることが要求されます。

3. プログラム活用への展望

障害はない方がよいかの問いには、はいと回答されることが多いのですが、障害の有無を問う前にまず立つことがこのプログラム実施上のポイントとなります。アイマスクをすることによってインペアメントの体験が可能となりますが、ここに留まらずにサウンドピンポンをディスアビリティの視点で学習することにパラダイムシフトさせることが肝要です。「目が見えなくともできる」から「目が見えないとできない条件を排除して、道具、ルールを考える」視点に繰り返し着目させる工夫が必要です。指導者はここを押さえねばなりません。サウンドピンポンの教材としての面白さを利用しながら、他の種目への応用可能性についても言及することも有効と考えられます。