

# OTO 号外 vol.6.5

編集：東京都作業療法士会 広報部

e-スポーツ特集のこぼれ話～本当はこぼしたくなかった話～

## OTO の由来

『音』といえば、音楽をイメージする方が多いと思います。しかし、鳥の鳴き声や電車の音など、私たちが生を受けた時から周囲にごくありふれて存在しているものです。作業もまた『音』と似ています。作業というと、一般的には仕事をイメージする方が多いと思われます。しかし、作業もまた私たちが生まれた時から関りがあるものです。なかなか一般的に認知されにくい『作業療法』が、『音』のように一般の方にも広く認識していただき、広がっていくという願いを込めました。

## I. はじめに

OTO 第 6 号「作業療法と e スポーツ」が発行され数か月が経ちました。刊行に際しては多くの方からご協力を頂きました。この場をお借りして厚く御礼申し上げます。

2023 年の春先、OTO 第 6 号の企画会議で障害の有無を問わず熱を帯びている e スポーツと作業療法の関わりをテーマにすることが決定しました。しかし広報部内では e スポーツに興味はあるものの実践レベルで導入している部員は少数でした。きっと e スポーツの名前を聞いたことがあり、何となく熱気を感じつつも、活用方法や環境設定の知識や経験が無く、私たちと同じように導入に至らない作業療法士 (Occupational Therapist : OT) も多いのではないかと。という視点のもと、私たちは、企画を始めました。まずは作業療法がどのように e スポーツを活用しているかを学ぶ必要がありました。そこで e スポーツに精通されている国立病院機構北海道医療センターの田中栄一先生に依頼し、企画へのアドバイスなどのご協力頂ける機会を頂きました。

今回は私たちが田中先生から学ばせて頂いたことを OTO 号外としてお伝えしたいと思います。

## II. ご紹介

田中先生は日本作業療法士協会の生活環境支援推進室の委員で、その中の IT レンタル機器事業をご担当され、また一般社団法人ユニバーサル e スポーツネットワークの代表理事も務められています。筋ジストロフィーや脊髄性筋萎縮所などの神経筋疾患によって障がいを持つ方への支援を長年続けられています。その中で ICT を利用した e スポーツの取り組みは協会ホームページでも取り上げられており、その活躍は様々な媒体で紹介されています。

北海道医療センターは小児神経筋疾患の対象者が多い病院です。医療が発達し筋ジストロフィー（筋力低下が緩やかに進行し、四肢や呼吸器などの運動が徐々に困難になる遺伝性疾患）は以前に比べ平均寿命が長くなりました。しかし、18歳を超えると人工呼吸器を使用する方がほとんどで、更衣、排泄、入浴など日常生活活動すべてにおいて介助を要します。

このような説明を受けると、様々な場面で援助を要し、自力で出来ることが少なく寝たきりに近い状態なのかなと想像する方も多いかもしれません。

田中先生は私たちに「実は活発なのです、そこで欠かせないのが居場所づくりです。」と教えてくださりました。居場所づくり、参加は人にとっては生き甲斐になるものです。と。では、どのように居場所づくりがなされたのでしょうか。

### Ⅲ.ゲームを諦めていた子

はじめは1998年、兄弟でテレビゲームをしていた様子を黙って見ている筋ジストロフィーの子がいました。手が動かないのです。「ゲームやらないの?」と聞いてみると、当たり前のような顔で「だって手が動かないから当たり前じゃないか。」と言われたそうです。そして、周りには、そのような子が多かったそうです。彼らの諦めは共通して悔しい諦めではなく「仕方ない」という諦めでした。

当時、出来るゲームを探し、ペンを咥えて身体を大きく動かす試みなどを行い工夫しました。ゲームが何とか出来るようになりましたが徐々に筋力低下が進み限界が訪れます。今まで出来ていたゲームが出来なくなる。そのような状態になる子どもの件数が重なり、それが今日の田中先生の活動のきっかけになったそうです。それから田中先生は好きなゲームを諦めないように様々な工夫を凝らし変えてきた。と、話してくださいました。

ゲームの操作を可能にする工夫はゲームプレイを楽しむだけではなく、周囲とのコミュニケーションのきっかけにもなり子ども同士であればすぐに友達になることができます。ゲームでつながる居場所が出来上がりました。

本人がゲームを楽しみ、周りの友達と楽しみ、心地よい、生き甲斐を感じられる場所が出来たことで、彼の生活に変化が表れました。

「居場所づくり」にはコミュニケーションが欠かせません。ゲーム以外にも居場所になる場は沢山あります。例えば、仕事やSNSなどです。

現代は今いる場所から遠隔でロボットを動かすことが出来たり、VR(ヴァーチャル リアリティ)を活用して画面上でアバターを操りコミュニケーションが可能になる時代です。それは、例え手が使えなくても、声が出なくても、今ある能力でアクセスできる技術の進歩が可能にしました。これはアクセシビリティという考え方で、「近づきやすさ」、「利用のしやすさ」、「便利であること」などと訳されています。ペンを口で咥えることもアクセシビリティです。身近なアクセシビリティとしてスマートフォンの入力方法を好みに合わせ、文字を見やすく背景を黒くするなどが挙げられると思います。

## IV.改造コントローラーの作業

OTO 第 6 号では田中先生と出会い、当事者であるカイトさんにインタビューさせて頂きました。ご自身に合ったマウスやゲームのコントローラーについてもお話しいただきました。カイトさんの快適なゲーム環境を目指し、田中先生がコントローラーを改造するエピソードが紹介されています。コミュニケーションが増え、人と人が繋がる事で意味や価値のある作業が生まれ、人生が豊かになる。人と作業と環境が調和して相乗効果が得られた素晴らしいエピソードです。

今では、その方が合わせやすい様々なスイッチコントローラー製品も発売されており、以前よりも環境設定の幅が広がりました。個別の手指機能に合わせて多くの患者さんがゲームを楽しめるようになりました。しかし、当時はコントロールのボタンの上に割り箸を乗せて何とかできるようにしたり、携帯型ゲーム機から配線を取り出してきたりアナログ的な方法で支援していたそうです。

アナログ的とはいえ、既製品の配線を取り出すことは素人にはハードルが高く感じます。しかし、それを始めたのは電機に詳しい人ではなく、経験の無い OT の女性陣だったそうです。当時、病院に入ってきた OT は学生も含めて、患者さんから「これ買った。できるようにして。」と依頼され、何とか答えないといけなかった背景があったそうです。

インタビュー中、電機に詳しい田中先生が一から積み重ねてきたと思い込んで聞いていましたが、思いがけず、改造の「初めの一步」は失礼ながら素人の方という事を知りました。

同じ OT の私たちも、振り返ると目の前の対象者が何かを「仕方ない」という諦めで立ち止まっている場面に遭遇することは少なくないのではないのでしょうか。その場面で、素人であったとしても対象者の活動、参加の実現を想像することは難しくありません。大事なことは想像で終わらせず「初めの一步」を踏み出す行動なのだと思えば改めて気付かされたエピソードでした。

さらに田中先生は「患者さんには出来ることをやってもらっていました。パカッと開けてはんだ付けをやったり。こんな風なことができる例えば、夏休みにゲーム大会をしたい。そのゲーム大会の中に普通のコントローラーと工夫したコントローラーが集まったら初めてゲーム大会できる。同じ土俵に揃うわけですね。同じ土俵に揃うことで一緒に楽しめるし『あいつってすごいんだ、ゲームが得意なんだ！』ということがわかって来るわけですね。」と、患者さんの依頼にそのまま全てを引き受けて応えるのではなく、作業を提供して協業でゲームが出来るような環境を創出されたそうです。生き生きとした活動の様子が鮮明に浮かび上がりました。

## V.今、私たちが学ぶべきこと

では、e スポーツの支援を作業療法として取り入れるにあたって、全ての作業療法士がどの程度まで知識や技術を身につけておく必要があるのか。田中先生に問いました。

「これは何でも同じだと思いますね。例えば意思伝達装置では、いわゆるコミュニケーションを何とか改善したいという目標があった時。その必要に応じて情報を手に入れれば良いという感じ

です。必要になった時でいいと思います。ポッチャでも、風船バレーでもオセロでも何でも。それをeスポーツに置き換えてもいいんですよ。目的は変わらないです。認知障害、視覚障害、聴覚障害それぞれに対するアクセシビリティ、いわゆるその人に合わせた変更ができます。例えば家にいて、病院の人と一緒に遊ぶことができるということ。今までどうしても出てこれないから、あの人は関われなかった。そういう方でもテレビ電話、スマホさえあれば関わることができます。一緒にやろうよと、お誘いできます。家族においてもお孫さんなどと一緒にやろうよってお誘いすることができます。私、耳が遠いんだ、という方の場合、文字が字幕で出るように工夫する。見えないんだ、という方の場合、見えるような音でやろうよっていう工夫もあれば、さまざまなその人に合わせて工夫ができる。それがICTの一番強いところなのです。これまで、スポーツや競技、戦いなど、人と競うことと縁遠かった人たちが参加出来る。考え方によっては作業療法の材料として、すごく使いやすい。目標が何より大事です。」

そう、お答えいただきました。

まずは「目標」が何より大事であること。もし競い合う場への参加が目標であれば、その解決方法を難しく考えず、調べたり素直に学べばいいという事でした。参加が可能となり競い合い喜ぶ対象者の姿へ近づける。そのために作業を分析する。分析した要素・成分を構築して解決へ導く作業は私たちOTの得意分野ですし、具体的な目標が決まれば取るべき行動は明らかになるでしょう。更に色々な情報が手に入りやすい便利な時代が私たちOTを後押ししてくれます。予め知識を備える事よりも対象者を中心に考えて行動することで自然に課題が見えてくる。その時こそが学ぶタイミングで、その機会を見逃さないように日々、対象者に寄り添い、関りの中から学びの種を見つけることこそが大事なのだと改めて気付かされました。

## Ⅵ.これからのeスポーツと作業療法、そして

田中先生からはその他にもスポーツの成り立ちやスポーツではどのような参加スタイルがあるか、などの基本も教わり、初心者でも操作しやすいゲームは何か、環境を整えるには最低限何が必要か、eスポーツの弊害としての不良姿勢が招く腰痛やトレーニング過多による腱鞘炎のリハビリテーション、ゲーム依存症という現象を冷静に見直す大切さ、eスポーツ日本代表など本当に多角的な視点からeスポーツを取り巻く現状をお話して頂きました。今、こうしている合間にもどんどん参加者も市場も拡大し、新たなニーズや課題が生まれています。

今回は田中先生から受け取ったメッセージの中から特に私たち作業療法士にとって普遍的で強く支えになる内容をお伝えしたいと思い、特別号を作成させて頂きました。

作業療法士は目の前の対象者の生き甲斐や参加に着目します。そして課題となる生活行為を生物的、心理的、文化的に分析し科学的知見をもって対象者一人ひとりにオーダーメイドな関わりをしていく医療専門職です。

その日々の取り組みの中で一步踏み出す少しの勇気、少しのチャレンジの積み重ねが対象者の参加を広げ居場所を創出してきたエピソードを私たちは忘れてはならないと思いました。

田中栄一先生、ありがとうございました。