

晴願者と視覚障がい者による自己肯定感向上の共創

Co-Creation for Enhancing Self-Esteem

among the Visually Impaired and Sighted Individuals

松田 江里子[†] 平石 輝彦[‡] 石野かおり[†]

Eriko Matsuda Teruhiko Hiraishi Kaori Ishino

1. はじめに

本学修士生であった井上真由香著「視覚障害者に対する文化的情報の提供方法に関する研究-触覚と聴覚による絵画鑑賞の試行-」[1]の内容に深く感銘を受け、3D 絵画鑑賞を複数人で行う事で共感することを楽しめ、より多くの視覚障がい者に自己肯定感向上を促せるのではないかと思ひ研究に至った。

2. 問題意識と研究テーマの目的

問題意識は視覚障がい者は自身のできることや強みを知らないで、「視覚障がい者は、晴眼者（目の見える人）と比べ、自己肯定感が低い。」とした。研究テーマの目的は「身近な場所で、気軽に文化・芸術活動を楽しむこと通して、視覚障がい者の自己肯定感向上を促すこと」である。

3. 視覚障害者の現状

厚生労働省「令和 4 年生活のしづらさなどに関する調査」[2]によると視覚障がい者は現在 273,000 人おり、そのうち約 58%の 159,000 人が 70 歳以上である（図 1）。また視覚障がい者のうち 90%が中途資格者である。



図 1 視覚障がい者の現状

山田幸男氏[1]の調査によれば、人生の途中で目が不自由になることによる自信喪失や QOL（生活の質）の低下が原因で、自殺を考えたことがある視覚障がい者は 2 人に 1 人である（図 1）。

筆者が行った 50 代男性 2 名に行った中途視覚障がい者のインタビューでは、目が不自由になってからは引きこもりがちで外に出ることが億劫であること、そしてコミュニケーションを取ることが、いかに彼らに楽しみや自信をもたらすかを確認した。

以上のことから筆者の研究では対象を中途視覚障がい者とし、一度下がった自己肯定感を向上させることに注力していくことにした。

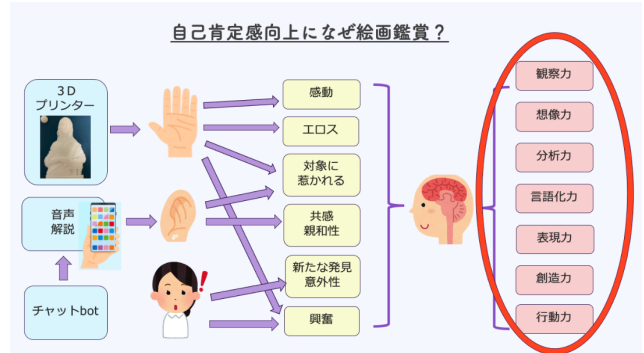


図 2 絵画鑑賞で得られる能力

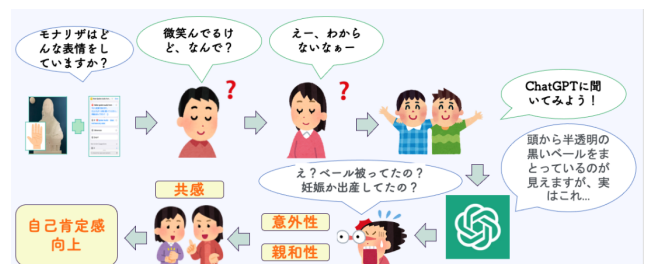


図 3 3D 絵画鑑賞システム

4. 研究の全体像

ワークショップ¹にて 3D プリンターで作成した絵画を使用し、晴眼者と視覚障がい者の複数人が絵画鑑賞をしながらコミュニケーションをとり共感することにより、図 2 にある 7 つの能力を高めて[2]自己肯定感の向上推進を目指す。絵画鑑賞を進行するにあたり、作成したチャットボットからの質問や解説を聞き、不明な点はチャットボット内の ChatGPT で解決する。

晴眼者（アイマスク着用）が参加することにより多様性が生まれ、より意外性・親和性を体験できる。（図 3）

5. 自己肯定感について

共感することによって、自己と他者の受容と承認、安全な関係の構築、支援と励まし、アイデンティティを再確認、ストレスの軽減を得ることができ、自己肯定感向上推進を促すと考えており、この 3D 絵画鑑賞ワークショップでは、図 2 の 7 つの能力向上推進を促し、下記 5 点を体現することにより自己肯定感向上につなげるとする。

1. 成果への自信(予想が当たった時)

[†] 神戸情報大学院大学 Kobe Institute of Computing

[‡] 神戸情報大学院大学 Kobe Institute of Computing

¹ 対象者が複数人で絵画鑑賞を楽しむ機会とする。

2. 問題解決能力の向上
 3. 創造性の発揮
 4. 共同作業とコミュニケーション
 5. 自己受容と他者受容
6. 絵画システムについて



図4 3Dプリンターで作成した絵画

6.1 3D 絵画について

3Dプリンターで作成した絵画を実際に中途視覚障がい者7名に触ってもらった結果、晴眼者が一目瞭然でわかる絵画も図4の②や③は細かさぎると、複雑な凹凸があり、どんな絵画なのか当てるのは不可能であった。①のようにシンプルで凹凸が少なく、30cmほどの大きさが必要と理解した。また、ここで本物の絵画の再現性は重要ではなく、あくまでもコミュニケーションを取るためのツールとして使用する。

6.2 ChatGPT の利用について

2023年11月にChatGPTを音声入出力で利用できるシステムを作成し2名に視覚障がい者2名に利用してもらった。2名とも利用経験はなかったが、「尋ね方を考えるのが楽しい。」「時々間違えていて面白い。」といった好評価が得られた。複数人で利用することにより、より共感を得やすくなると仮定している。

6.3 チャットボットについて

司会進行から、質疑応答までできるようなシステムを考案中である。「Dify」のようなノーコードツールを使用し、会話が盛り上がった際は止まったり、再度聞き返したり、といったイレギュラーな会話に対応できるようにしていく予定である。

6.4 検証方法について

自己肯定感向上に必要なとされる7つ要素を実感できたかを検証する。下記が質問項目である。

1. 自己認識（強みと弱みを知る）
2. ポジティブな言葉と態度
3. 目標設定と達成
4. 自分へのリーダーシップ
5. 自分の成長を感じる
6. 過去の成功体験を振り返る

7. 他の参加者と共感すること

要素	質問	検証方法
自己認識 (強みと弱みを知る)	自分は何が得意で何が苦手な分りましたか？	はい-いいえ 5.4.3.2.1
ポジティブな言葉と態度	すごい、面白い、そうだったのかといった言葉や態度を取りましたか？	同上
目標設定と達成	どんな絵が分りましたか？	同上
自分へのリーダーシップ	自分の価値を理解し、他人の評価に左右されず自分を尊重すること（自分なりの絵画鑑賞ができましたか？）	同上
自分の成長を感じる	何か新しい情報や経験を得ることができましたか？	同上
過去の成功体験を振り返る	忘れていた強みや経験を思い出しましたか？	同上
共感を得る	参加者と楽しく自分の考えを共感できましたか？	同上

はい(5)-いいえ(1)を5段階で評価し、平均4.5以上でこのワークショップが自己肯定感向上に繋がったとする。

7 今後の研究活動について

まだ試作段階ではあるが、部分的に視がいの者の方々のフィードバックを得た上で、下記の1-5はプロトタイプで実装済である。

1. グループでやったほうが効果的
2. 絵画は比較する物を用意したほうがいい。
3. 同じ物を人数分用意する。
4. 自然言語で色々質問も受けられるようする。
5. 色は言葉で説明する
6. 部分部分の解説用にパーツを分けてみる。
7. 前例がないので、盲学校の教材や教養のためにも使ってもらいたい。
8. 音声速度を変えられるようにする。

今後は6-7を組み込んだチャットボットを作成する。完成後、神戸アイライト協会にてワークショップをテストし、修正を行い実装予定である。

6. おわりに

技術の発展により、ICTで可能なことが爆発的に増えたが、視覚障がい者やその支援者より、「ICTできることもあえて人がやってほしいところもある。全てICTに置き換えないでほしい。」のご意見をいただいた。今回1人でチャットボットを利用することもできる。しかし、今回チャットボットを応用し、視覚障がい者と晴眼者がワークショップ形式で絵画を楽しむという手法を試みることにより、視覚障がい者のQOLを向上させることを確認することができた。今後は、この試みをさらに試行を重ねて確認していく所存である

参考文献

- [1] 井上真由香 「視覚障害者への文化的情報の提供方法に関する研究」神戸情報大学院大学修士論文 2021年
- [2] ZERO ART 美術鑑賞の7つの効果とは？美術鑑賞を行うことで得られる7つの力について解説！
- [3] 『山田幸男、大石正夫、ほか:中途視覚障害者のリハビリテーション(第6報)視覚障害者の心理・社会的問題、とくに白杖、点字、障害者手帳、自殺意識について。眼紀 52:24 - 29、2001.』
- [4] 厚生労働省 令和4年生活のしづらさなどに関する調査（全国在宅障害児・者等実態調査）