

■ 調査目的

実態把握が十分でない障害種の方のうち、重度障害者（※）が生涯にわたってスポーツ・運動・遊び・eスポーツ等（以降、運動・スポーツ等）を実施するための基盤を整備する観点から、運動・スポーツ等実施の現状を把握するとともに、身近な場所でスポーツ等を実施できる環境の整備等を図ること。

（※）本調査では、「臥位姿勢で過ごすことが多い状態の方から、自立での座位は難しいが介助や座位保持装置があれば座位を保てる方」とした

■ 課題

出会い・気づきのフェーズ

1. 重度障害者が運動・スポーツ等に参加するのは難しいという先入観により、重度障害者が運動・スポーツ等と出会う・気づく機会が制限される。
2. 重度障害者に対する実施機会に関する情報周知に課題がある。

参加・体験のフェーズ

1. 重度障害者が参加できるよう配慮がなされた様々な運動・スポーツ等が存在した一方で重度障害者が参加できるようなルールの更なる柔軟化の余地がある。
2. 地域において、重度障害者が参加できる運動・スポーツ等に関するクラブや教室、施設等を増やすこと、また、重度障害者が実施できるという情報や実施するために有効な道具に関する情報が、その運動・スポーツ等の存在を知らない方に、効果的に発信されることが必要である。
3. 重度障害者へ運動・スポーツ等を提供・指導できる人材（指導者、ボランティア等）を増やしていく必要がある。

継続のフェーズ

1. 学校卒業後にも運動・スポーツ等が続けられるよう在学中から地域で連携するといった取り組みが少なく、改善の余地がある。
2. 運動・スポーツおよびeスポーツに関する目標設定をして、医療的知見も踏まえながら目標に向かって工夫をすることができる人材を増やしていく必要がある。

■ 必要な環境整備（結論）

1. 重度障害者が運動・スポーツ等に参加することの意義に関する普及啓発・連携強化

- 障害者スポーツ協会や障害者スポーツセンターによる指導者やスポーツクラブ等への運動・スポーツ等を行う意義に関する情報提供
- 競技団体や障害者スポーツ協会、当事者団体が連携して、重度障害者ができる運動・スポーツ等の選択肢の拡大に向けて、重度障害者が参加できるようなルールのアダプトの研究を推進
- 重度障害者の運動・スポーツ等機会の創出に向けた指導者等の派遣に係るマッチングの促進
- 当事者団体と、重度障害者が参加できる運動・スポーツ等や用具の貸出しに関する制度の紹介を行う障害者スポーツセンター等との情報連携の強化
- スポーツ提供団体や障害者スポーツセンターにおける体験会の開催。特に、特別支援学校の学齢期の児童生徒及び保護者・介護者への情報提供を促進
- 運動・スポーツ等に参加しやすい環境の構築に向けた、競技団体、障害者スポーツ協会、障害者スポーツセンター、当事者団体、学校や医療機関、障害者施設等の福祉施設、行政機関のネットワーク強化

2. 公平性を保つためのクラス分けやルールの工夫・変更等個々に合わせた合理的配慮の提供

- 障害の状態に応じたクラス分けや柔軟なルールの工夫・変更、道具の使用許可、簡単なルールの採用、個々のペースで活動できる運動形態の採用、スポーツ種目の特定場面や要素の抜き出し、重度障害者の役割を作る等の配慮
- 大会や体験会時においては、重度障害者から何らかの配慮への求めがあった場合、過重な負担のない範囲でそれに応じるよう努める
- 重度障害者が運動・スポーツ等に遠慮や気兼ねなく参加できる雰囲気作り

3. 重度障害者の運動・スポーツおよびeスポーツへの参加を支援できる人材の育成

- 障害者スポーツ協会や障害者スポーツセンターが中心となり、指導者や福祉施設職員等を含む介助者等に、重度障害者の運動・スポーツおよびeスポーツを実施する意義や、必要な配慮、機器や道具の使い方の学習機会を提供
- また、家族や介助者が当事者と一緒に運動・スポーツ等に参加する機会をつくり、活動をとおして、重度障害者の運動・スポーツ等への理解を深め、指導方法や介助方法を知る機会を設置
- 国において、重度障害者の運動・スポーツ等について、様々な種目や取組事例を収集し、広く関係機関に共有
- 重度障害者に対するスポーツ指導を行う人材が不足していることから、指導のノウハウを有する障害者スポーツセンターが中心となり、地域のスポーツ指導者等への指導に関する研修の機会を設ける。また、eスポーツ、工学等のバックグラウンドを持つ専門家等と知識・ノウハウを共有する機会等を設置

4. 活用可能な機器等の周知

- 微細な動きであっても随意的な運動に反応する機器や、視線入力により重度障害者が自ら動かして運動・スポーツおよびeスポーツに参加できるような機器の周知
- 遠隔操作をすることで、運動・スポーツ等の場に参加できるような機器の周知
- 特定の運動・スポーツ等を実施するために必要な体験用用具の周知

5. eスポーツの活用に向けた環境の整備

- 重度障害者を対象としたICT機器等を介したスポーツについて、リアルな場での運動・スポーツ等につながる事例の収集
- 障害者スポーツセンターにて、重度障害者を対象としたeスポーツを体験できるイベントや研修会等の機会を設置。その際、eスポーツとリアルな場での運動・スポーツ等の連携を促す形での実施に留意
- こうした取組に関する、医療関係者、工学等のバックグラウンドを持つ専門家などの情報共有や意見交換を通じた知見の共有（例：アクセシビリティの高いコントローラーの活用などについて）

- 重度障害児者の運動・スポーツ等への参加の障壁となる身体的特徴、精神的特徴を調査した。
- 「重度心身障害」「進行性神経筋疾患」「脳性麻痺」を情報収集の中心とし、これらについて記載された医学書や看護・リハビリ職向けの教科書、医中誌webやGoogle Scholar、Pubmed等を用いて情報収集を行った。
- 身体的・精神的特徴と、運動・スポーツ等を実施する際の障壁として「姿勢保持や動作遂行の困難さ」「身体機能の悪化リスク」「コミュニケーションの困難さ」「理解できる情報や感覚の与え方」「意欲・モチベーション」の5つが挙げられた。

※限られた文献からの調査であり、重度障害児者の全体像とは言い難い点を留意されたい

■身体的特徴（例）

- 重度の骨関節形の変形・可動域制限や、運動麻痺、筋力低下を合併しやすい
- 心肺機能に障害があることが多い
- 摂食・排泄機能に障害があることが多い
- 自律神経機能に障害があることが多い
- 覚醒レベルが変動しやすい
- 視覚障害機能に障害を来すことが多い
- 各特徴が連鎖的に発生し、全身状態が急激に悪化する場合がある

■精神的特徴（例）

- 知的能力やコミュニケーション能力・学習能力が低下している場合がある
- 感情や行動のコントロールが難しい場合がある

【重度障害児者に運動・スポーツ等への参加機会を提供する際に留意すること】

- ① 遂行が不可能な動作については支援者が介助をしたり、ルールそのものを調整するなど、身体の状態に合わせて対応する
- ② 負荷や刺激は、慎重に与える
- ③ 理解度や喜怒哀楽の状態を確認しながら運動・スポーツ等の機会を提供する
- ④ 症状の変化、情動面の変化を捉えた適切な声掛け、また、運動やスポーツに取り組む意欲を高めることができるような声掛けを状況に応じて行う

対象団体 計：26団体

運動・スポーツ等提供団体、障害者スポーツセンター、特別支援学校、支援機器開発団体、当事者団体、福祉施設

対象個人 計：13名

重度障害児者：5名、介助者：6名、運営者：1名、医療的ケア児コーディネーター：1名

(団体ヒアリングより)

運動・スポーツ等の機会の情報提供

- 大会や体験会の開催情報は、各団体の参加者や利用者が持つネットワークを活用して口コミや自治体からの発信により、広がっていた。
- 重度障害児者ということで本人や介助者が運動を諦めていることもあり、重度障害児者の実施例等の積極的な情報発信が必要との声もあった。

運動・スポーツ等の機会の提供状況

- クラブの練習会は、概ね月1回程度、開催されている。
- 場所は、障害者スポーツセンターなどの専用施設の他、公民館の会議室なども使用されている。
- 会場に行くためには、最低限の施設設備として、広い専用の駐車スペースが入口付近にあることや、広いトイレが必要。
- オンラインで実施するポッチャやeスポーツは、自宅や施設、学校など多くの場所から参加されている。

運動・スポーツ等実施時のコミュニケーションや工夫

- 発声が正常に行える方は発話によるやり取りを、発声が困難な方は日常的にコミュニケーション時に使用している機器（マイクや文字起こし機器等）を用いている。
- 個人競技の場合は、障害の程度に応じたクラス分けを行うという工夫が、団体競技の場合はポジションによって、重度障害者が参加しやすいポジションを設ける等の工夫が見られた。

運動・スポーツ等により得られる効果

- 本人への効果としては、「睡眠時間が長くなった」、「体調がよくなった」といったような声も聞かれたことから、身体に好影響を及ぼす可能性があることが示唆された。
- 周囲への効果としては、運動・スポーツ等が新たなコミュニケーションのきっかけとなっていたり、スポーツを通じて本人の興味関心等を知ることができるようになっていたり、日常生活に良い影響を及ぼす効果がある。

(個人ヒアリングより)

運動・スポーツ等の実施状況

- 重度障害児の場合は、学校での体育等の授業の他に、部活動として活動している例もあるため、週1回以上という頻度で実施できているが、成人になるにつれ、障害に配慮されたスポーツセンターなどの施設を利用する必要があることから、頻度が月1回程度などに減る。

運動・スポーツ等をはじめたきっかけ

- 重度障害児の場合には、体育の授業をきっかけとして運動やスポーツの楽しみを見出して継続した活動を行っている。
- 成人した方の場合には、ヘルパーの紹介をきっかけとして始めることが多く、身近な方の運動・スポーツ等への理解や支援が重要である。

運動・スポーツ等の継続の動機や効果

- チームで大会に参加したり練習を行ったりする中で、楽しさを見出しているという意見が多かった。
- 病気に負けないという本人の意志が運動を継続させているようであるという意見もあった。
- eスポーツについては、eスポーツを行うことで色々なイベントに参加する機会が増え、普段経験できないことができるというメリットも挙げられた。

運動・スポーツ等のイベントや大会の情報の入手先

- 定期的に団体として参加している大会があり、基本的には所属団体から開催情報を得ている。
- 介助者がインターネットを通じてイベントを探索するという手段もある。

運動・スポーツ等実施時の課題

※課題については、P1にまとめて記載

重度障害児者のスポーツ実施状況に関する定量データの調査

調査目的

重度障害児者の運動・スポーツ等への参加の現状を定量的に明らかにすること

調査方法

行政機関が実施した過去の調査結果や学術論文から、関連する情報を収集し整理した

※参照した文献や報告書は、重度障害児者の範囲が本調査のそれと異なっていたため、各調査が対象とした障害者の定義についてはそれぞれに注意書きを記載

主な調査結果

- 重度障害児者は、日常生活や施設、学校の部活動などの場を活用することによって6割程度が運動やスポーツを実施できている。一方、実施内容は、日常生活や施設と学校では異なる傾向がある。
(本調査では重度障害者を「身体障害者手帳3～6級、療育手帳3～4度、精神障害者保健福祉手帳2～3級以外の障害者手帳保持者」と定義)
- 障害者専用・優先スポーツ施設で、重度障害者の参加実績のあるイベントは、種目別の場合には4割を超え、特にポッチャの教室に参加している重度障害者が多い。ポッチャの取組は都道府県・指定都市の9割以上が把握できている。
(本調査では重度障害者を「回答した各施設の判断による」と定義)
- 重度障害児者が地域で運動やスポーツを行うための支援事業を行っている自治体は2割弱にとどまっている。
(本調査では重度障害者の定義は記載なし)

重度障害者のeスポーツ実施状況に関する現状調査

調査目的

重度障害児者がeスポーツを行う機会が全国的にどのような主体から提供されているのかを把握すること

調査方法

GoogleおよびGoogle Scholarで「障害者」「重度障害」「eスポーツ」といった語句と、「特別支援学校」「部活動」「自治体」「都道府県」「市区町村」「民間企業」「研究者」といった実施主体に関する語句を組み合わせ検索し、該当した調査や報告、論文の中から、eスポーツの実施状況を抽出できる見込みがありそうだとと思われる報告等から情報を抽出

主な調査結果

- 特別支援学校では、部活動での導入事例を中心に、教育現場でのICT機器を活用した活動事例が出てき始めている状況にある。
- 学校外の放課後デイサービスでは、特に多くの施設での活用実態があり、重度障害児者に対するeスポーツ提供の取組は裾野を広げている。
- 民間企業や団体に、障害者向けのeスポーツ大会を開催する団体が存在している。
- 独自に重度障害者が楽しめるようなeスポーツのタイトルを開発して大会を開催する事例もある。
- eスポーツだけではなく、オンラインポッチャという形で、オンラインからリアルな場のポッチャに参加できるような仕組みのある大会もある。