

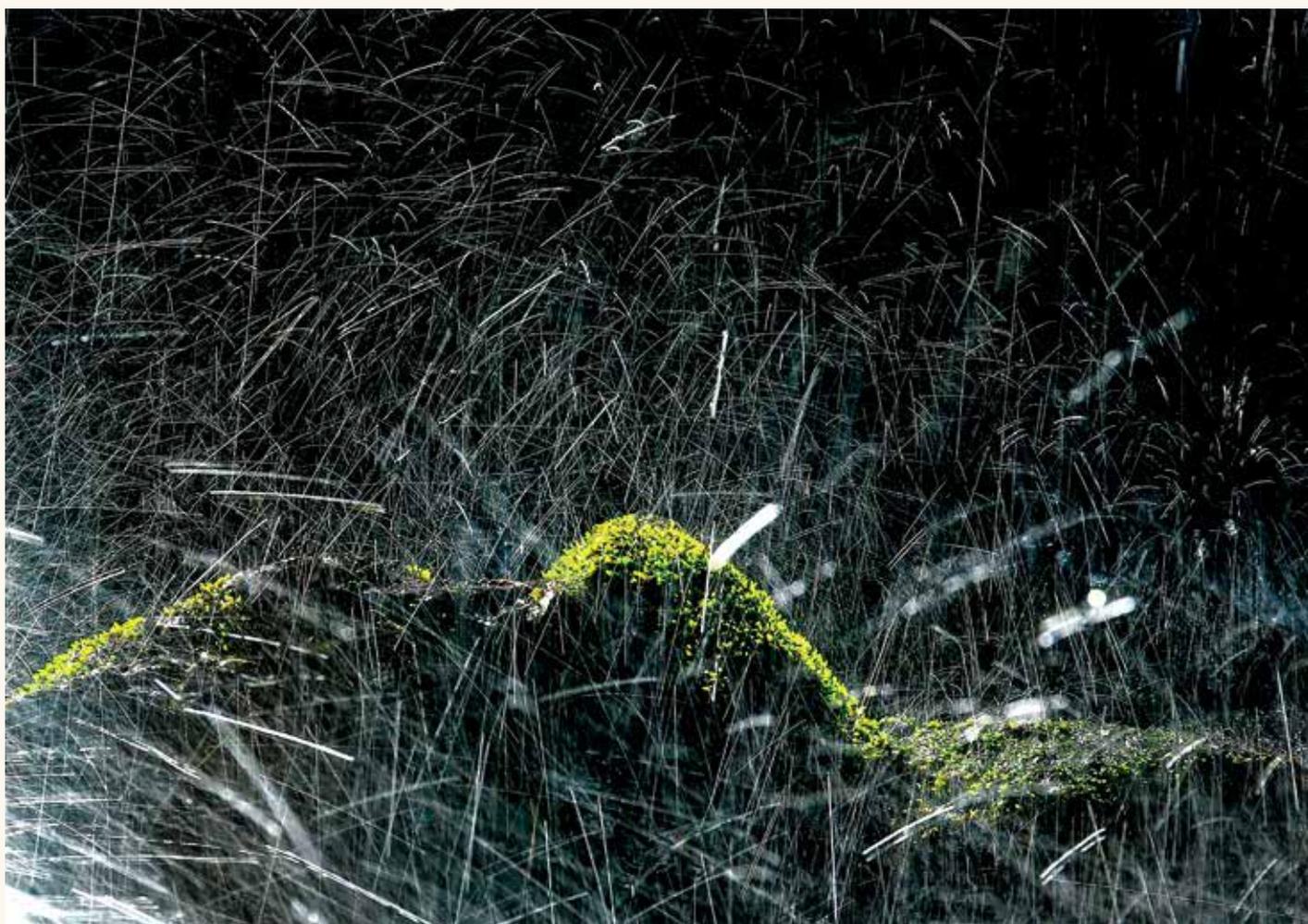
# 戸山サンライズ

特集

知的障害・発達障害のある人の  
自立に向けたコミュニケーション支援

2017年

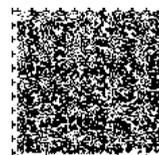
春

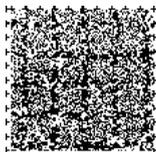


レクリエーション ゲームやろうぜ！

スポーツ 視覚障害者がスポーツをするために  
必須となるコミュニケーション

全国障害者総合福祉センター





←これは、SPコードです。  
専用読み取り装置の使用により、誌面の内容の音声出力が可能です。

### 第31回障害者による書道・写真全国コンテスト

写真部門 金賞 「滝花火」  
島根県 佐々木 勝巳

(寸評)

逆光で飛び交う水しぶきをクローズアップにして、高速シャッターで撮ったように写しとられ、岩に付いた苔が黄色に輝き魅力的な作品になっています。



このコンテストは、障害者の文化活動等の推進を図ることで技術の向上、自立への促進並びに積極的な社会参加を目的として、(公財)日本障害者リハビリテーション協会(全国障害者総合福祉センター)の主催により毎年開催されているものです。第31回を迎えた今回のコンテストでも、全国各地より180点(写真部門)にのぼる素晴らしい作品がよせられました。

## 目次

2017年春号

### ■特集：知的障害・発達障害のある人の自立に向けたコミュニケーション支援

コミュニケーション支援において大切なこと	坂井 聡	1
知的障害のある人とのコミュニケーション	近藤 創	4
発達障害のある人とのコミュニケーション	鈴木 潜	7

### ■レクリエーション

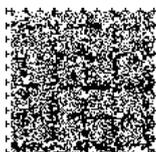
ゲームやろうぜ！	亀井 佳汰・高垣 優太・堂向 智樹・原田 義孝	10
----------	-------------------------	----

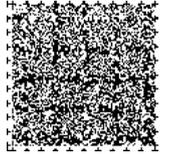
### ■スポーツ

視覚障害者がスポーツをするために必須となるコミュニケーション	佐藤 紀子・福永 克己	13
--------------------------------	-------------	----

### ■お知らせ

戸山サンライズへようこそ		17
--------------	--	----





# コミュニケーション支援において大切なこと

香川大学 教授  
坂井 聡

## 1. はじめに

人と人がやり取りをするうえで、「聞くこと」「話すこと」「見ること」は非常に重要なことです。人に話したり、人の話を聞いたり、その様子を見たりすることで人と人のやり取りは成立します。このやり取りを、私たちはコミュニケーションと言っているのです。コミュニケーションとは、やりとりが成立している現象を指すということです。そして、そこでのやり取りは、多くの場合、音声表出言語によって行われています。私たちが情報をやり取りするための主たる手段は、音声表出言語によるものということです。もちろん、音声表出言語以外にも情報伝達のために使っている手段もあります。表情やしぐさ、ジェスチャーなどもやり取りするうえでは重要な働きをしているからです。とはいうものの、やはり、音声表出言語は最も重要な情報伝達手段であることは誰もが認めるところです。

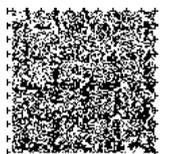
知的障害のある人のなかには、音声表出でのコミュニケーションができない人がいます。また、発達障害のある人はコミュニケーションの発達に偏りがあるため、コミュニケーションすることが苦手です。知的な能力が高い人の場合も同様です。音声表出でのやりとりが苦手なのです。その結果、うまくやりとりすることができず困る場面が多くあるということなのです。そして、コミュニケーションが苦手であるということは、その人だけの問題にとどまりません。「あの人は、場をわきま

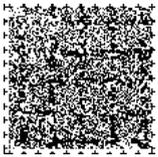
ずにものを言う困った人だ」とか、「あの人は、すぐに人を傷つける困った人だ」とか、「あの子は何を言っても分からない子だ」というような評価を受けることにつながってしまうからです。コミュニケーションすることが苦手な人に対するこれらの評価は、正しい評価ではありません。その人のことを理解していない周囲の誤解が生んでいる評価だからです。

## 2. コミュニケーションは双方向のもの

重度の知的障害のある人に対して、どのようなコミュニケーションをとっているのでしょうか？音声でのやり取りができないことはわかっているのに、音声のみで伝えていないのでしょうか？知的障害等のある人にわかるように伝えるための方法として、視覚的な支援をする学校や施設なども増えてきているように思います。音声だけで伝えられても分からなかった状況が少しわかりやすくなったということです。その結果、これまで分からなかった状況で、混乱していた重度の知的障害のある人も落ち着いて行動することができるようになり、パニックなどの周囲に受け入れられない行動が減った人もいると考えられます。

分かりやすく伝えるための方法として、TEACCH が紹介した構造化という方法があります。TEACCH とは、Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children のそれぞれ





の頭文字をとった造語で、「自閉症及び関連するコミュニケーション障害をもつ子どもたちのための治療と教育」というものです。アメリカ・ノースカロライナ州立大学を基盤に実践されている、自閉症の方々やそのご家族、支援者を対象にした包括的なプログラムのことです。

構造化には、物理的な構造化、スケジュールの構造化、ワークシステム、ルーティーンがあります。いずれも分かりやすく伝えるために行うものです。受容性のコミュニケーションの方法と考えることができます。

構造化の効果については、飯田(2004)が紹介しています(図1)。構造化は重度の障害のある人への最も有効な支援と考えられるのです。

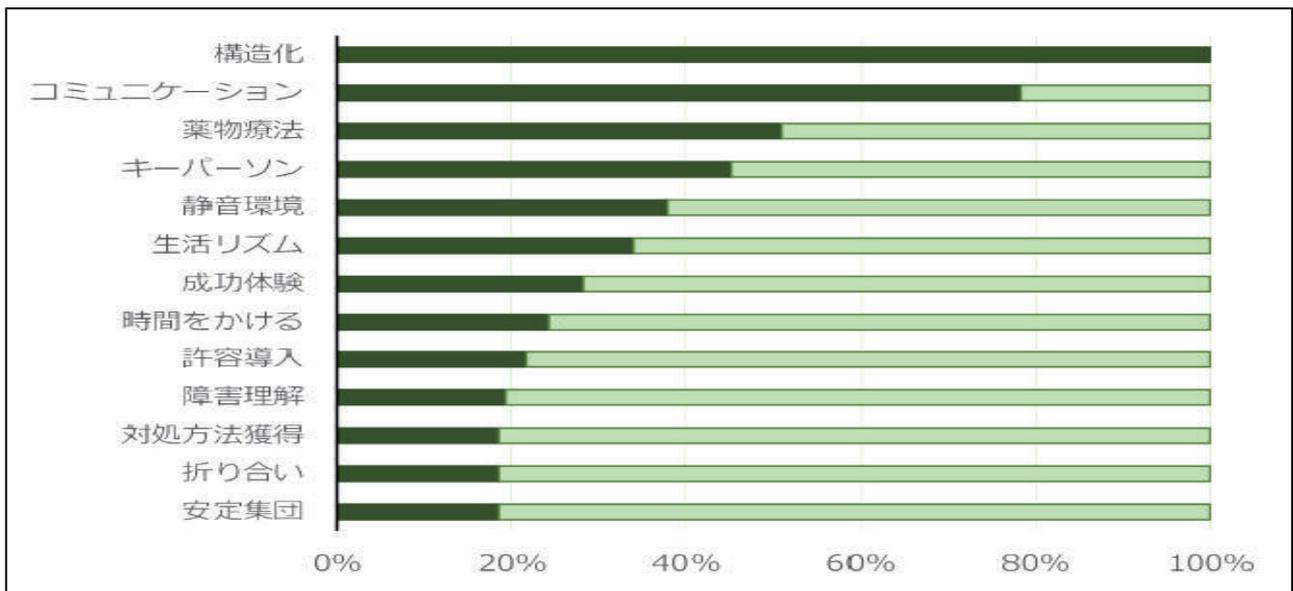
物理的な構造化は、場所と活動を一対一で一致させることにより、その場所で何をするのかを分かりやすく伝えるものです。重度の知的障害のある人も、その場所ですることが決まっていたら、わかりやすくなるであろうことは容易に想像することができます。食堂では食事、作業場所では作業、休憩スペースでは休憩というように分けると

ということです。また、その場所も、周囲からの視覚的な刺激に対して混乱することがないように、集中するためにパーティションなどで囲ってしまうことなども考えられます。

スケジュールの構造化は、次にすべきことをわかりやすく伝えることです。知的障害のある人の場合には、言葉だけで次のスケジュールを伝えられても分かりません。また一度聞いて理解はしても、記憶にとどめておくことができない場合もあります。このような場合に、視覚的な情報を使ってスケジュールをわかりやすくして伝えることが重要なのです。

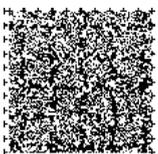
ワークシステムは、作業や学習をわかりやすく伝えるための方法です。「何をするのか」、「どのようにするのか」、「どれだけするのか」、「どうしたら終わるのか」、「終わった次は何か」という情報を伝えるようにするための方法です。これらを、その人一人一人に応じた方法で伝えるのです。

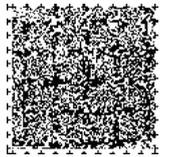
ルーティーンは、いつも同じ手順で活動するようにするというものです。作業の準備の手順を同じにしたり、後片付けの手順をいつも同じにしたりするなどです。上から順番に作業をする。左か



飯田雅子 (2004)

図1 有効だった支援





ら右に材料は並べる。スケジュールをチェックするなどルーティーンにすることなどが考えられます。いつも同じ手順で取り組むようにすると、混乱することは少なくなります。

構造化することはこのようにとても重要なことなのです。

構造化はとても大切なことなのですが、忘れてはならないことがあります。それは、先にも述べましたが、構造化は受容性のコミュニケーションであるということです。つまり、構造化して対象となる人が落ち着いたということだけで喜んではいけません。繰り返しになりますが、コミュニケーションは双方向だということを忘れてはならないということです。表出性のコミュニケーションについても、考えていかねばならないということです。ここで大切にしたいのは、重度の知的障害のある人たちの発信です。重度の障害のある人も発信はしているということです。図1で飯田が2番目にコミュニケーションと報告しているのは、表出性のコミュニケーションのことだと考えることができます。

### 3. どのように発信しているのか

では、重度の障害のある人たちはどのように発信しているのでしょうか？音声で伝えることができないのです。その場合は行動で示していると考えられます。その行動は場合によっては周囲の人たちに受け入れられない行動となっています。このような場合は、対象となる人のQOLは下がります。なぜならば、周囲の人に受け入れられない行動があるために、生活が制限される可能性があるからです。

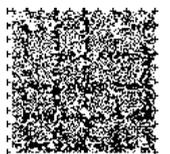
周囲の人たちに受け入れられないような行動に対して、私たちは「やめなさい」と言うことが多いように思います。周囲の人たちに受け入れられないということは、迷惑が掛かっているのですから、当然その行動はやめてもらわなければならない

いのですが、止めるだけでは不十分です。なぜならば、その行動で、自分の思いを表現しているのであれば、

「やめなさい」と言うのは、「表現するな」と言っているのと同じだからです。「何も言うな」というだけでは解決しないということです。伝えなかったことが伝わるような環境が必要なのです。手段にこだわらず、その人の自己決定や自己選択を支える技術のことをAACと言います。日本語では「拡大代替コミュニケーション」と言われているものです。重度の障害のある人たちが言いたかったことを想像し、「その方法では伝わらないから、このような方法で伝えたらよいのではと」提案することが求められているのです。コミュニケーションエイドを使った支援やPECSなどの方法もAACの一つです。

### 4. 大切なことは

これまで、コミュニケーションの支援をする際に大切にしなければならないことについて述べてきました。コミュニケーションはとても大切なことなのですが、そこで私たちが大切にしたいことは、「その人が伝えたいことは何かを想像する」ということです。重度の障害のある人も、発信していることに気づき、何を伝えたいのか想像し、そのうえでやり取りをするということを忘れないことです。コミュニケーションは双方向のものなのです。こちらから一方的に伝えて、「はい」と返事をする対象者がよいという発想はやめなければならないと思うのです。重度の人たちも発信しているということに気づき、想像し、共感する支援ができているのでしょうか。振り返りたいものです。



# 知的障害のある人とのコミュニケーション

香川県立高松養護学校 教諭  
近藤 創

## 1. コミュニケーションとは？

「コミュニケーション」という言葉を聞いてどのようなイメージを持つでしょうか？とてもよく使う「コミュニケーション」という言葉ですが、具体的にどのようなことを示しているのかわかりにくいのです。そこでコミュニケーションの意味を整理しておきます。

### ①コミュニケーションの定義

コミュニケーションとは、人間の間で行われる「知覚・感情・思考」の伝達という解説が多いようです。しかし、「情報の伝達だけが起こればコミュニケーションが成立した」とは考えられないケースが多くあります。人同士で、「意志の疎通」や「心や気持ちの通い合い」、「互いに理解し合うこと」が起きて、はじめてコミュニケーションが成立したと感ずるのです。コミュニケーションは双方向で成立したと感ずることがとても大切なのです。

### ②コミュニケーションの仕組み

では、コミュニケーションがどのように成立するのか考えてみます。

#### ※符号化と符号解読

「符号化」とは、伝えたい内容を表現する過程をいいます。表現されたものを「符号」、そしてそれを理解する過程が「符号解読」です。これを踏まえて、実際にコミュニケーションの流れを見てください。

#### コミュニケーションの流れ

(1) 送り手が思考する



(2) 送り手が、思考を符号化する（思考を、言語及び表情や身振りなど、その他の非言語なものとして形にする）

※ここまでが符号化



(3) 受け手が符号を受信する（聴覚、視覚、触覚など）



(4) 受け手が符号を解読する

※ここまでが「知覚・感情・思考」の伝達



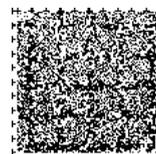
(5) 受け手が理解し変化する（行動することだけでなく心理的变化も含む）

※相互が納得できる変化が生まれて初めてコミュニケーションが成立したといえることができる

符号化と符号解読の流れ、つまりコミュニケーション成立の流れを理解することができれば、コミュニケーションが不成立した原因を探ることが簡単になります。

## 2. 知的障害とは？

ここからは、知的障害について確認しておきたいと思ひます。



### ①知的障害とは？

知的障害について、文部科学省は特別支援教育について内の「知的障害について」に以下のようについて述べています。

知的障害とは、記憶、推理、判断などの知的機能の発達に有意な遅れがみられ、社会生活などへの適応が難しい状態。

知的障害のある人が一番困っているのは、「社会生活などへの適応が難しい」ということです。知的発達に遅れが見られるため、コミュニケーションをうまくすることができないことが社会生活などへの適応を難しくしていると考えられます。

### ②個々に違う実態

一言で知的障害といっても、軽度から最重度まであり、社会生活などへの適応が難しいということにも個人差があります。

また、身体障害の有無、発達障害の有無、成育歴、住んでいる地域のサービスなどによっても大きく異なるのです。

個人差がある以上、対象となる人をしっかりと理解することが大切です。他のケースで成功した方法論を押し付けるのではなく、対象となる人の実態に合わせたコミュニケーションの支援を考えていくことが必要となってきます。

## 3. 知的障害のある人へのコミュニケーションのアプローチ

知的障害のある人とのコミュニケーションが上手く成立していない時、その背景を正しく把握する必要があります。

先に述べた「コミュニケーションの流れ」をもとに知的障害のある人の場合どこにつまずいているのか、どのように手立てをすればよいのか考えてみましょう。

今回は送り手が知的障害のある人で、受け手が

支援者として考えてみます。

(1)送り手(知的障害のある人)が思考する

年齢相応の思考ができない

対処方法：思考を整理しやすい環境づくり(思考をまとめるツールなど)



(2)送り手(知的障害のある人)が、意思の有無を問わず、思考を符号化する

相手に伝わる表現方法がわからない

対象方法：伝わりやすい符号化の方法を知り、使えるようにする。(絵カードや写真カードなどの利用など)



(3)受け手(支援者)が符号を受信する(聴覚、視覚、触覚など)

送り手の発信した符号に気付かない

対象方法：きちんと伝わる手段を構築する。(絵カードを使用する前に、受け手の肩を叩いて注意を向けるなど)



(4)受け手(支援者)が符号を解読する

困り感：符号が共通言語になっていない

対象方法：わかりやすいツールの使用(絵カードや写真など)



(5)受け手(支援者)が理解し変化する(行動することだけではなく心理的变化も含む)

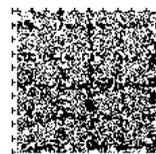
困り感：場面に応じた発信ではないため、相手が望む行動をとらない

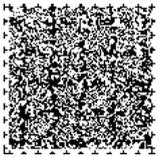
対象方法：場面に合わせて伝える内容を選べるようにする(場面ごとに発信内容をカテゴリー化するなど)

## 4. 実際の事例から

私自身が経験した事例を紹介いたします。

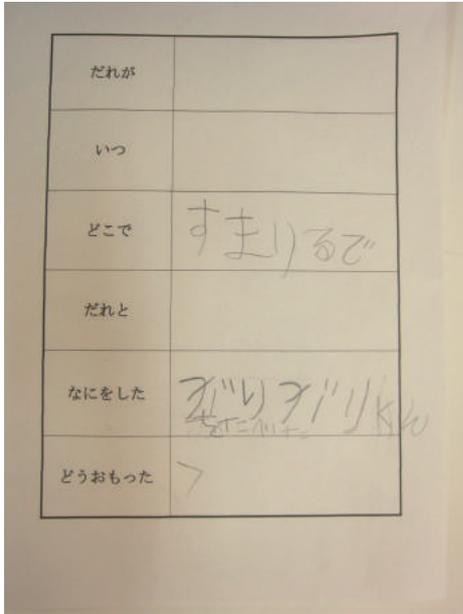
・対象児童 小学校3年生





・ 中程度の知的障害

紙媒体のシートに日記形式で記入すると、筆記技術や思考をまとめることの難しさから資料1のような文章になり、伝えたいことが伝わらないでストレスを感じていた。



資料1

そこで、タブレット PC を使用し、選択項目を選ぶことで簡単に思考を整理できる日記ソフト「きもち日記」(富士通株式会社)を使用して書いてもらいました。(資料2)



資料2

経験したことは同じでも、コミュニケーションには大きな違いが生じました。その原因を考えます。

「紙媒体のシート利用」では、「(1)の送り手が思考する」の時点で、何

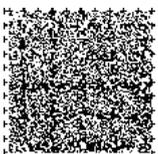
を書けばいいのか理解できていないことがわかります。そして、「(2)送り手が、思考を符号化する」の時点で、符号化が不十分(読みやすい字を書くこと、枠に合わせて書くことが難しい)なため、伝えたいことが伝わらない状態になってしまいました。

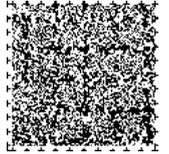
「きもち日記を利用」では、まず、選択肢を使用することで「(1)の送り手が思考する」ことが容易になりました。また、「(2)送り手が、思考を符号化する」についても、写真や選択肢を使用することで、送り手も受け手も理解しやすい符号になり、受け手も正しく理解することができました。その結果、正しく正確に伝わったことで、楽しくコミュニケーションをすることができ、食べたアイスクリームは実はあまり好きでなかったなどと話がどんどん広がっていきました。

この事例でわかることは、対象者がどこでつまづいているかをより詳しく観察することが大切だということです。記憶には豊かな思い出があっても、それが伝わらないということが続けばお互い楽しいコミュニケーションはできません。また、つまづきを知って、それに対応するためのツールを導入するにあたっては、色々なツールを知っておき、今の対象者に適切なものを選ぶようにすることが大切です。

## 5. 最後に

知的障害のある方とのコミュニケーションで、わからないとあきらめるのではなく、コミュニケーションを再認識し、実態の正しいアセスメントを参考にすることで、伝わらない原因が何かを見つけ出し、みなさんの豊かな発想で解消することで相互に伝わって楽しいコミュニケーションが深まってほしいと願っています。





# 発達障害のある人とのコミュニケーション

所沢市立並木小学校通級指導教室 教諭  
鈴木 潜

## ○はじめに

最近「発達障害」という言葉を目にしたたり、聞いたりする機会が多くなりました。「発達障害」とは、発達障害者支援法によると、「自閉症、アスペルガー症候群その他の広汎性発達障害、学習障害、注意欠陥多動性障害その他これに類する脳機能の障害であってその症状が通常低年齢において発現するもの」と定義されています。つまり、「発達障害」というのは、ASD（Autism Spectrum Disorder：自閉スペクトラム症）、AD / HD（Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder：注意欠如多動症）、LD（Specific Learning Disorder：限局性学習症）の総称であるということです。今回、「発達障害のある人とのコミュニケーション」ということですが、特にコミュニケーションで問題を抱える自閉スペクトラム症の方との関わり方について、障害特性と関係付けながら、お話していきたいと思えます。

## ○自閉スペクトラム症の特徴

自閉スペクトラム症の特徴は、社会性の障害、コミュニケーションの障害、想像力の障害（いわゆる Wing の 3 つ組）で表されます。アメリカ精神医学会の「DSM-5」では、社会性の障害とコミュニケーションの障害を一括りにし、「社会的コミュニケーション及び、対人的相互反応における持続的な欠陥」と「行動、興味、または活動の限定された反復的な様式」が診断基準となっています。このような特性がコミュニケーションに対し、話がかみ合わなかったり、すれ違ったり、時にはお互いイライラしてしまう状況を生じさせます。

## ○自閉スペクトラム症のコミュニケーションの特徴

先日、こんなことがありました。教室見学に来

た低学年の A くん。インターホンを押し、私に向かってこう言いました。

「〇〇小学校から、はるばる来ました A と申します。」

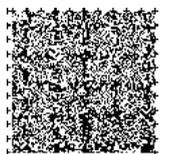
私が「はるばる来る」という言葉を耳にしたのは演歌の歌詞ぐらいだったので、少し驚きましたが、自閉スペクトラム症のコミュニケーション特徴をよく表しているなと感じました。

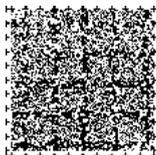
自閉スペクトラム症の言葉の特徴の一つにエコラリア（聞いたことを繰り返し言うこと。オウム返し）があります。このエコラリアには、言った内容をすぐにそのまま繰り返す「即時性エコラリア」と、以前聞いた内容をある程度時間が過ぎた後に繰り返す「遅延性エコラリア」の 2 種類があります。さて、このエコラリアは、果たしてコミュニケーションとしての機能を持っているのでしょうか。



## ○即時性エコラリア

例えば、知らない言語の国に行ったとします。道を歩いていたら、その国の人に話しかけられました。知らない言語なので、何を話しかけられているのか全くわかりませんが、相手もそれを察したのか、





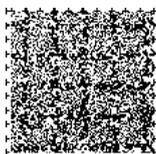
一語ずつゆっくりと話しかけてくれています。このような状況になったらどうしますか。多くの人は、その場をなんとかしようと、とりあえず相手が言ったことと同じことを繰り返して言うでしょう。これは、まさに即時性エコラリアです。そして、この時の即時性エコラリアが持っている機能は「わからない」、「やりすごしたい」という意思伝達です。この他にも、即時性エコラリアには、肯定的な返事としての機能、行動の要求（準備が整ったことを伝える）機能などがあるとされています。

### ○遅延性エコラリア

一方、遅延性エコラリアにも機能があります。その一つとして、他者の言葉の取り入れ（自己化）があります。私たちが、新しい言葉を獲得し利用する時のことを少し考えてみましょう。以前、私が勤務していたある地域で、同僚からこんなことを言われました。

「鈴木くん。今週末の土曜日、フットサルするしない？」

私はどう答えたらいいかわかりませんでした。「するの？しないの？どっちなんだ？」「それとも『スルー（無視）しない？』と聞き間違えたか？」色々と考えてしまいました。「するしない」の言葉の意味は「～しない？」という同意を求める勧誘とのことでした（ちなみに、私がその場で出した答えは「するしない」（即時性エコラリア）だったのですが）。この経験から、私は「するしない」という新しい言葉を手に入れ、それを日常で使えるようになりました。このように、私たちは会話やTV、本など様々な経験から言葉を手に入れ、それを生活の中で使うことによって自分のものに（自己化）していきます。自閉スペクトラム症の方も同じような方略で言葉を獲得していきます。ただ、この「するしない」という言葉は、現在、関東で生活している私は一度も使っていません。それは、「するしない」という言葉はある地域だけで使われる特有のものであるという背景を知っているからです。私たちは、言葉を獲得する際には、その言葉が使われた文脈や背景も合わせて習得します。しかし、自閉スペクトラム症の方は、文脈や背景を想像することを苦手としているので、字義通りの言葉として獲得し、生活で利用してしまいます。その結果、奇異な言葉づかいと感じられてしまうのです。



さて、Aくんの事例に戻って考えてみましょう。多分Aくんは、TVか本、あるいは歌詞などで、「はるばる」という言葉の知識を手に入れたのでしょう。そこに、自分がどこから来たのか紹介する場面（インターホンを利用して話す場面）と遭遇したため、その知識を利用した（遅延性エコラリア）と考えることができます。

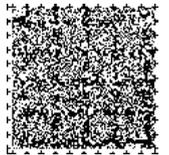
そこで私はAくんに、「Aくん、今日は、はるばる〇〇小学校から来てくれてありがとう。インターホンの挨拶も丁寧な言葉づかいで、できていました。実は『はるばる』っていう言葉は、自分のことを相手に伝える時には使わないんだ。相手に『遠い所から来てくれてありがとう』ってことを伝える時に使うんだよ。」

と伝えました。それ以降、Aくんはインターホンで「はるばる」という言葉を使うことはなくなり、「〇〇小学校から来ましたAと申します。」と挨拶するようになりました。

さてここで、多くの方が「～と申します」という言葉づかいについて、疑問に思われるかもしれませんが。確かに低学年の子が自分のことを「～と申します」と使うことは、少し変わっているように感じます。ただ、大人になった社会場面では自分のことを「～と申します」と使うことが多くなります。Aくんのクラスは周囲の理解が整っていましたので、私はそのままよいと判断しました。もし、介入するのであれば、ソーシャルストーリー等を活用し、その子にわかりやすい方法で伝えるべきだと思います。つまり、介入するかどうかは、その子の状態や将来、周囲の理解などから総合的に判断し、対応することが大切だと思います。

### ○コミュニケーションのズレ

自閉スペクトラム症に関しての相談として多いのは、やはりコミュニケーションに関することです（例えば、「学校でみんなの輪に入ってコミュニケーションをとれない」「自分の好きな話題をずっと話し続ける」「空気が読めない」など）。では、私たちは会話をする際、どのようなことをしているのでしょうか。私たちは会話をしている時、相手の表情を見たり、その表情から感情を読み取ったり、自分がどれくらい話しているのか状況を把握したりと、実に様々なことに気を配りながら、会話を成り立たせています。一方で、自閉スペクトラム症の方たちは、それら社会的認知を苦手としているため、コミュニケーションにズレが生じ



てしまいます。では、このズレを埋めることはできるのでしょうか？

## ○ズレを埋める方法1

コミュニケーションのズレを埋めるためには2つの方法があると思います。1つ目は、コミュニケーションにおけるルールを明確に伝えることです。私たちは、暗黙のルールの上でコミュニケーションを成立させています。「嘘は絶対についてはいけません！」というフレーズをよく耳にします。しかし、実際私たちは多くの嘘をつきながらコミュニケーションを取っています。例えば、久しぶりに会った知人に対し、別れ際に「いつでも連絡ちょうだい」という挨拶をよく使います。では、その知人から夜中の3時に「ヤッホー！全然寝られないから、電話したよー！」なんて電話がかかってきたら、どうでしょう。大抵の人は怒りますよね。「いつでも連絡ちょうだい」の「いつでも」には、「良識の範囲で」という意味が背景にあり、本当は「いつでも」ではないのです。自閉スペクトラム症の方は、このような背景に本当の意味が潜む言葉（例えば、社交辞令や比喻など）の理解を苦手とします。ですので、よく使う社交辞令や比喻については、その本当の意味を教えることも必要となります。

## ○ズレを埋める方法2

しかし、このようなルールを教えることにも限界があります。ルールを必要とする言葉は無数にあり、さらに、私たちはそれらのルールを特に意識せず、自然に理解して利用しているからです。そこで、2つ目のコミュニケーションのズレを埋める方法が、自閉スペクトラム症の方のコミュニケーション方法に合わせるということです。これについては、「定型発達症候群」という考え方が示唆を与えてくれます。「定型発達症候群」とは、自閉スペクトラム症の人から見た定型発達の人の特徴についてのことで、次のように言われています。

### ■社会の問題への没頭

- ・周囲に馴染むことを最優先事項とみなす。
- ・集団になると、社会性および行動において硬直する。

### ■優越性への幻想

- ・自分の経験する世界が唯一のもの、正しいものであるとみなす。

## ■周囲との適合の固執

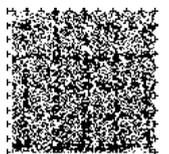
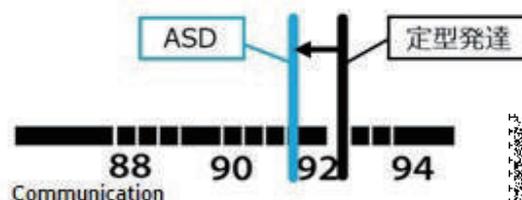
- ・仲間に入らないということを苦手とする。
- ・本音を言わず、建前を優先する。
- ・人といると必ず何か話さずにはいられない。
- ・信じがたい儀式に執着する。
- ・一貫性がなく、状況によって対応を変える。

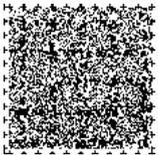
私がこの捉え方を知った時、「なるほど」と思ったのと同時に、コミュニケーションに障害があるのはお互いなんだと感じました。つまり、コミュニケーションのズレはラジオの周波数のようなもので、周波数をあわせることができればコミュニケーションは成立するというのです。では、どちらが周波数を合わせるのがスムーズでしょうか。それはもちろん、応用力、柔軟性のある定型発達の人の方であることは明白です。問題は、その合わせ方です。それには、自閉スペクトラム症の特徴を認め、直接的な言葉でわかりやすく、視覚的な情報を交えて伝えることだと思います。

## ○おわりに

コミュニケーションには、困った時に助けを求めたり、自分の意思や要求を伝えたりする機能があり、自立や豊かな生活を考えた際、コミュニケーションを外すことはできません。しかし、自閉スペクトラム症の人たちの中には、どれだけ努力してもコミュニケーションがうまく取れず、そのことで悩み、コミュニケーションを取ることを諦めてしまう方もいます。ですので、彼ら／彼女らが自己実現できるよう、コミュニケーションの方法を教えると共に、私たちが自閉スペクトラム症の方のコミュニケーション方法に歩み寄ることが重要です。私も、コミュニケーションの周波数を合わせるのに試行錯誤しています（時々怒られもしますが）、コミュニケーションが取れた時、「おー、この方法だったか！」と、とても嬉しく感じます。

コミュニケーションは、本来楽しいものだと思います。お互いの歩み寄りを大切に、自閉スペクトラム症の方たちとのコミュニケーションを楽しみながら、日々の支援や指導にあたっていけたらと思います。





# ゲームやろうぜ！

国立病院機構 八雲病院  
ゲームやろうぜ Project メンバー

亀井 佳汰 高垣 優太 堂向 智樹 原田 義孝

## ■ゲームで遊んでる？

皆さんは、どんなゲームで遊んだことがありますか？

30～40歳代の方なら、ドラクエ、ポケモンブームを経験した人も多いはず。

最近では、スマホゲームの人気の影響で、待ち時間の活用や、仲間と一緒に長い時間をゲームに没頭するなど、日常生活の中に、ゲームがあることが普通になりました。

特に、昨年夏頃に、地図を見ながら公園や建物を探索し、可愛いキャラクターを集める大人気スマホゲーム「ポケモンGO」の登場で、ゲームは子供の遊びという認識が、だいぶ薄れました。

当時、このスマホゲームは「歩きスマホの問題」として、大きく報道されたので覚えている方も多いと思います。その一方で、不自由さを感じている人の話題を見聞きしたのでしょうか？

海外では、「Pokémon Go players with physical disabilities want better accessibility options」の記事にみられるように、「僕らも、ピカチュウと一緒に出かけたい」と、リリース直後から、多くのサイトで、身体障害を持つプレイヤーにとって、冒険の中で友達に加わるのを妨げ、孤独感と排除感を高めると指摘されました。ちなみに、障害があってもポケモンGOで遊べる情報を紹介したのも、海外サイトです。いち早くこうした記事が配信されるのは、さすがアメリカ！この他にも海外には、障害者が家庭用ゲーム機で遊べるように支援する団体がいくつもあります。日本発のゲームの工夫情報が、海外で多く得られるのは、なんとも皮肉なものですね。

## ■ぼくらのゲーム事情

僕らが住む北海道の八雲病院には、10代から40代のデュシェンヌ型筋ジストロフィーなど神経筋疾患の方が、

入院生活を送っています。そこでは、夕方になると、パソコンやスマホや携帯ゲーム機、家庭用ゲーム機など、いろいろな手段で遊ぶ姿をあちこちで見かけます。

僕も以前まで、ニンテンドー3DSを使っていました。でも、最近は、パソコンのゲームで遊んでいます。手の力が弱くなり、ゲームボタン操作が難しくなったのが理由ですが、まだまだ、マリオやポケモンで遊びたいのが本音です。

他のみんなのゲーム利用状況はどんな感じなのか？僕と同じ筋ジス患者の20人に、最近のゲーム利用事情を聞いてみました。

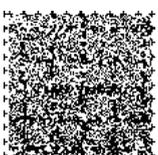
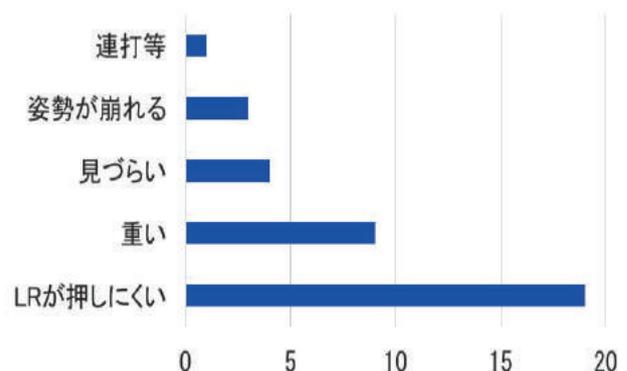
### 1) 好みのゲームは？

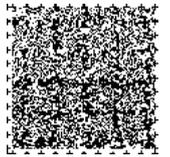
筋力低下で、力が入らない、手が動かない等の問題がある僕らですが、このような身体的特徴に似合わず、人気のゲームジャンルは、複雑な操作が必要な、スポーツやアクションゲームです。

### 2) ゲーム操作の難しいところは？

初めて、ゲームのしづらさを感じた年齢を聞いてみると、平均18.5歳。早くて、12歳、遅くても、20歳代半ばには、何かしらのゲーム操作の困難さを感じているようです。共通してみられた困難さは、コントローラの側面のLRボタンが押しにくい、コントローラが重い、携帯型ゲームの画面が見づらいが多く聞かれました(表1)。

表1 はじめに感じるゲーム操作の困難さ





### 3) ゲーム機器本体や、ゲームソフトへの要望は？

難しいゲームに共通する点は、素早い操作、利用するボタンが多い、タイミングよく操作するゲームです。そこで、操作しやすい工夫として、小さな力で押せるボタンや軽いコントローラを作って欲しいなどの要望がありました。

この調査を20歳代後半の方に聞いたところ、昔は、ゲームで遊んでいたけど、今はやっていないと答えていたことが気がかりでした。「ゲームは飽きた。もう卒業！」なら納得ですが、できないから、もうやらないは、もったいないとは思いませんか？

## ■ユニークなゲームの工夫

### 1) 「画面が見づらい・コントローラが持ちづらい」ことはありませんか？

ゲーム操作をするために、大きく身体を崩した姿勢になっていませんか？(図1) ゲームを楽しく遊ぶためには、「からだを楽に」が肝心です。この場合、テーブルの高さを変えるなど、画面が見やすい位置に調整するのも良いでしょう(図2)。



図1 姿勢が崩れてゲーム操作



図2 目線の高さにゲーム機を設置

### 2) 「ボタンまで手が届かない・押しづらい」ことはありませんか？

テコを利用する簡単な工夫で改善する方法があります(図3)。他にも、コントローラを改造し軽い力で押せるように工夫できます(図4)。ただし、改造するとメーカー保証がなくなるので注意しましょう。



図3 テコでRボタンを押しやすいように



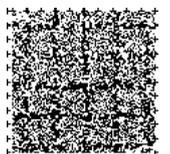
図4 コントローラの改造例

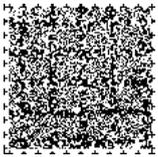
### 3) 「改造したいけど分からない・改造したくない」という方は？

最近では PS3、PS4、Xbox One などの据え置き型ゲーム機をパソコンからマウスやキーボードなど使って操作できるゲームコンバーターが販売されています(TitanOne など)。これに、「できマウス3。」などのスイッチアダプタに使いやすいスイッチを接続して操作することもできます(図5)。



図5 スイッチ入力でゲーム操作環境例





また、PS4をお使いの場合は、インターネット環境があればPS4をPCから操作できます。非公式のソフトですがマウスやキーボードから操作できるものがあります。「REM4P (<https://tmacdev.com/>)」というソフトです。

#### 4)「スイッチを複数押せない」けどゲームをやりたいという方はいませんか?

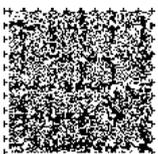
改造をしなくてもゲームができる環境が整いつつありますが、スイッチ一個で、ゲームを自由に操作するには、まだまだ十分ではありません。それには少し工夫が必要です。イギリスの [oneswitch.org.uk](http://oneswitch.org.uk) ではゲームコンバーター (TitanOne) と Joy to key を使って、1スイッチで可能な工夫を紹介しています。

この他にも、たくさんのゲーム操作の工夫があります。詳しくは、ゲームやろうぜ Project ([gyp55.com](http://gyp55.com)) ホームページまで!

### ■家庭用ゲーム機器のアクセシビリティ最新事情

Windows や iPhone、Android などには、標準で画面の拡大や、物理キーボードを使わなくても文字入力ができるスクリーンキーボードなど、利用者が使いやすいような配慮 (アクセシビリティ) が準備されています。この機能が、ついに家庭用ゲーム機器にも実装されるようになりました。いくつかあるアクセシビリティ機能の中で、力の弱い筋ジストロフィーで利便性が向上する機能は、ボタンの再配置の機能です。LR ボタンが押しにくい場合、あまり利用しない他のボタンと入れ替えます。このボタンの再配置の機能は、PS4・PS Vita だと「ボタンの割り当てを変更する」、Xbox One だと「ボタンマッピング」で設定を変更します。ゲーム機本体だけでなく、ゲームソフトでアクセシビリティを改善している例もあります。マリオカート8 デラックス (Nintendo Switch) では、ハンドルアシスト機能 (コースアウトしない) とジャイロ機能 (コントローラを傾けて、ハンドル操作)、オートアクセル機能 (アクセルを自動で踏み続ける) が追加され、これらを組み合わせることで、

脳血管障害の片麻痺の女の子が、マリオカートで遊べたと、海外記事で紹介されています。



### ■海外の障害者ゲーム情報

インターネットで障害者のゲーム利用について検索すると、日本語で書かれている情報が少なく、それに対して、英語で書かれている情報は意外と多く見つかります。

海外でゲームについて障害者ユーザーが情報発信や共有をするためのコミュニティや、ゲームのアクセシビリティや改善をアピールするための団体が活発に活動しています。日本では、当事者からの情報発信はありますが、海外のような障害者のテレビゲーム利用に関するコミュニティや団体はありません。

アメリカやイギリスなどは、実際にプレイしてみたレビューや工夫だけでなく、ゲームショウへのブース出展やテレビゲームのアクセシビリティガイドラインを提言するなど、メーカーやゲーム開発者に対しても積極的に働きかけています。また、まずは遊んでみようという障害者ユーザーの姿勢が日本とは違うところです。

・「IGDA Game Accessibility Special Interest Group」

：障害者ユーザーや大学などの研究者、ゲーム開発者のボランティア団体。障害やその他の制限にかかわらず、すべての人がゲームにアクセスできるようにするために活動しています。

・「SpecialEffect」

：障害者ユーザーが使えるようにするためのコントローラ改造、制作や相談を行っています。

### ■最後に

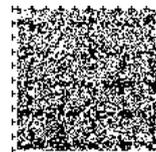
この数年で、障害があってもゲームで遊びやすい環境がようやく整ってきました。それも、ゲーム機器メーカーの問い合わせ窓口には、月に数度、障害者対応の要望が寄せられるようです。

こうした障害者対応の情報が得られるのは、まだまだ海外が中心です。

遊びが上手い同級生がクラスの人気者になっていたように、国内でも、逆輸入の情報を活用し、重度の障害をもっていても、遊びで一等賞をとれる支援の窓口がほしいと思います。

2020年には、東京オリンピックです。どうだろう、ゲームパラリンピックもいいんじゃないかな。

■ゲームやろうぜ Project: <http://www.gyp55.com>



# 視覚障害者がスポーツをするために必須となるコミュニケーション

日本大学  
佐藤 紀子

筑波技術大学  
保健科学部情報システム学科 福永 克己

## ■スキーにおけるコミュニケーション

佐藤 紀子

### 1. スキーの魅力と視覚障害者

スキーは雪山をフィールドとし、自然の美しさ、厳しさ、偉大さに触れることができるスポーツです。大きな特徴は「滑る」ことにあり、日常生活ではほとんど体験できない特性と言えます。普段の生活において転ぶことは不快ですが、雪上では安全に転倒できれば、これも楽しみの一つになるかもしれません。そして、何よりの魅力はそのスピード感にあるでしょう。

視覚障害者の場合、単独で自転車やバイクに乗ってスピード感を味わうことは困難です。しかし、スキーにおいては、適切な指導者・ガイドがいれば、自由自在にスピードをコントロールし能動的に風を感じる事が可能となります。

本稿では、視覚障害者がスキーをするために必須となる指導者・ガイドとのコミュニケーションについて述べます。スキーというスポーツは大変幅が広く、コミュニケーションの方法も多岐に渡るため、ここでは主にゲレンデで行なうアルペンスキーの際の基本的な事項について紹介します。

### 2. 視覚障害者スキーヤーとガイドとのコミュニケーション

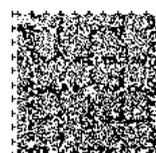
視覚障害者がスキーをする場合、視覚情報を補うガイドが不可欠です。視覚障害者は、ガイドか

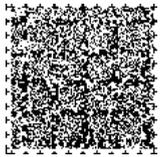
らの声掛け・指示を頼りにし、自身の体性感覚（皮膚感覚、深部感覚：自己受容感覚）などを総合的に用いてスキーをします。

まず、視覚障害者とガイドは事前に障害の程度やスキー経験、普段の運動経験、目的についてよく話し合っておく必要があります。ガイドはそれらの情報に基づき必要な声掛け・指示、時には指導を行います。互いにポールやフラフープなどの道具を持ち、それを媒体にしたコミュニケーションを行うこともあります。主となるのは言語によるコミュニケーションです。

ガイドからの声掛け・指示は、求められている動作を視覚障害者がすぐに理解できるような表現方法にすべきです。一般的な生活場面では、単語のみによる説明では十分に意図が伝わらないことがあり、文章による説明が求められます。しかし、スキーの場合は刻一刻と状況が変化し、危険も伴うので、事前に共通理解を有した短い言葉や単語による指示言葉を決めておく必要があります。例えば、「右」と言われただけでは、右から人が来る、右に進むなどいろいろな状況が想像できます。しかし共通理解があれば、「右」という単語から、視覚障害者は右脚に体重をかけ左にターンするという動作が求められていると理解できます。

ガイドは周囲の一般のスキーヤーに対して注意を促す役割もあるので、大きく明確に声掛けをすることが求められます。





また言葉の抑揚も補助的な働きをしてくれます。指示言葉に抑揚を加えることでターンの大きさや地形の変化などを補助的に伝えることができます。例えば、

緩斜面で大きなターンをする場合は「みぎ～～」「ひだり～～」となり、急斜面で素早いターンをする場合には「みぎ!」「ひだり!」となります。

ガイドは視覚情報を伝達する役割を担っていますが、見えているものすべてを説明することは不可能ですので、情報の取捨選択が必要となります。ついガイド側の不安な気持ちが優先され、伝えなくても良い情報まで知らせてしまうと、逆に危険な場合があります。例えば人や障害物に近づいたとしても同じリズムで滑っていれば問題にならない場面で情報を逐一伝えていると、視覚障害者が恐怖を感じ不安定な滑りになってしまうことがあります。ガイドは視覚障害者のターン弧の大きさや技術を見極め、心理面への影響を考えた視覚情報の提供をします。また、斜度や雪質の状況、混雑具合などのグレンドの状況を判断し、視覚障害者の実力にあったコースを選択します。つまりガイドには、単に視覚情報の保障だけでなく、多種多様な判断が求められます。

### 3. 種目と目的によるコミュニケーションの違い

さて、スキーと言っても、アルペンスキー、クロスカントリースキー、競技としてのスキー、レクリエーションとしてのスキー、種目や目的によってガイドの声掛け・指示の方法は変わってきます。

斜面を滑り降りるアルペンスキーでは、特に競技の場合は、時として命がけのガイドになることもあるかもしれません。当然ガイドはスキー技術の点において視覚障害者を上回っていないなくてはなりません。即時的な指示が必要となるため視覚障害者が

ヘッドセットをつけ、ガイドの声を聞く方法もあります。一般的にアルペンスキーの場合は、ガイドの声掛け・指示を視覚障害者が聞くという一方的なコミュニケーションになりがちです。

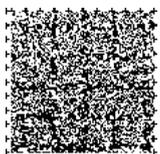
それに対し、レクリエーションとしてのクロスカントリースキー、特にクラシカル走法では、雪上に引かれた「トラック」という溝を頼りに滑ることができます。したがって、ガイドが常にコースの状況を伝え続ける必要がないので、双方向的なコミュニケーションを楽しむことができます。のんびりと会話を楽しみながら、時には鳥のさえずりや小川のせせらぎを聞きながら視覚以外の感覚を用いた自然の楽しみ方も共有することができます。

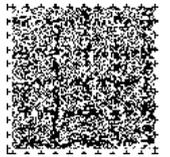


フラフープを持つでの滑降



クロスカントリースキー  
雪上のトラックを頼りに滑る





## ■ブラインドサッカーにおける コミュニケーション

福永 克己

### 1. はじめに

ブラインドサッカーは他の視覚障害スポーツとは異なり、敵味方合わせて8名の視覚に障害のあるフィールド選手（以下FP）が目隠しをして完全に見えなくした状態で、縦40m、横20mのフィールド内を自由に動き回るスポーツです。主な手がかりは動く音が鳴るボールと、自陣で指示をする味方GK、中盤で指示をするフィールド外に立つ監督、敵陣で指示をする相手ゴール裏に立つガイドの声です。GK、監督、ガイドは主に晴眼者が務めます。誰とコミュニケーションを取るかに分けて、どのようなコミュニケーションが必要となるかについて話していきます。

### 2. 味方FPとのコミュニケーション

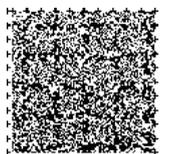
守備の際の陣形として一般的なのが、ボールと味方GKを結ぶ線上にFWとDFが縦に並び、その間に2人のMFが横に並んで菱形を作ります。この菱形をドリブルする相手FPの動きに合わせて動かします。それぞれの選手が各自どこにいるのかを知った上で、FWの「頭、行く!」、DFの「最終!」といったお互いの声掛け、GKからの「右スライド（全員右に移動）」といった指示など様々な手がかりを基に菱形を崩さないようにします。また、味方がボールを持っていてパスを受けようとする際に、安易に「パス出せ!」などとボールを要求すると相手FPにパスの受け手の位置を知られてしまい、パスコースを読まれてしまうので、「ここにパスを出してくれるだろう」と思う場所で待っていることがあります。すなわち無言のコミュニケーションが必要となる場合があります。そのためには普段からの練習でお互いパスを受ける位置についての約束事を予め定めておくことが重要となります。

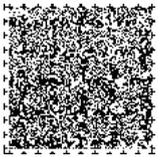
### 3. 味方GKとのコミュニケーション

守備の際には味方GKからDFに対して「左一步」、「右二歩」などの細かい指示がでますが、いつもその指示通りに忠実に動いていても、相手FPに抜かれては意味がありませんので、時にはあえて動かないで様子を見ることもあります。しかし、「行け!」と言われたときにはGKの指示を信じて相手FPに向かっていきます。攻撃の際にFWが味方GKからのゴールスローが欲しい場合は、手を挙げてパスを要求します。しかし、いつもスローが欲しい場所で待っていたら敵に読まれてしまいます。そのような場合にはボールが欲しい逆サイドを指で指し示したり、味方GKからの「1番（左フェンス沿い）」といった指示に合わせて移動してスローを受けたりすることがあります。

### 4. 敵FPとのコミュニケーション

ブラインドサッカーのルールとして、ボール保持者に対して敵FPがボールを取りに行く際には、「ボイ」と言わなければならないというルールがあります。敵FPは「ボイ」の声をかけながら、ボールの音を手がかりにボールを奪おうとします。そこで、ドリブルをしているFPはあえて自分の行きたい例えば右方向とは逆の左方向にボールを転がして敵FPを誘い、その音に敵FPが反応して左方向に動いたらその裏をかくように、素早く方向転換して逆の右方向にドリブルし敵FPをかわします。サッカーでいう足の動きのフェイントでなく、ボールを動かして音のフェイントで敵を欺くコミュニケーションを取っているわけです。また、パスをする際にわざと浮かせてボールが相手DFの頭上を越すようにする場合があります。浮いたボールは音が鳴らなくなるので、相手DFは突然目前でボールが消えてしまったような錯覚に陥ってしまいます。ボールが無いところでも、敵FPとのコミュニ





ケーションは大事です。敵FPに自分の位置を知られないようにこっそりと移動したりするのですが、どこから他の選手が走ってくるかわかりませんので、音に気を配るだけでなく、常に腕を前方に伸ばして衝突に備えていないと大怪我をしてしまいます。

## 5. 味方ガイドとのコミュニケーション

敵ゴール前では味方ガイドにより「正面12m、後2枚」という風にゴール中央までの距離と角度で自分の位置、ゴール前の敵DFの人数だけでなく、「左前、オープン」などと敵の守備の弱点などを伝えられます。ドリブルのスピードが早くなると、味方ガイドから現在の状況を聞いているうちに状況が変化してしまうので、指示はより簡単に先を予想したものになってきます。

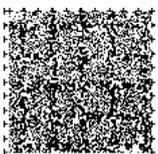
## 6. 敵GKとのコミュニケーション

ドリブルで敵陣深く侵入しシュートが打てる距離（敵GKから6mから10m）まで進むと、敵FPだけでなく、晴眼者である敵GKとの駆け引きが始まります。もちろん、敵GKによる敵FPへの指示は聞こえているわけですから、その指示を逆手にとって、ドリブルの方向を変えることもあります。敵GKとの勝負は一瞬で決まります。味方ガイドの「シュート」の声でゴールの位置を、敵GKの指示の声で敵GK自身の位置を知り、狙いすましてシュートを撃ちます。

## 7. 観客とのコミュニケーション

ブラインドサッカーの試合においては観客にも重要な役割があります。プレー中はボールの音や指示の声がよく聞こえるように静かにしていることを求められますが、ゴールが決まった際には、

遠慮なく「ウォーーーー」などという声を出して選手にゴールが入ったことを伝えます。時には観客が一斉



に立ち上がって歓声を上げるためスタンドの振動が伝わることもあります。また、いいプレーが出たときにプレー中にも関わらず、観客から思わず漏れる「オー」といった声でよし悪しを判断することもあります。ゴールを決めた選手も歓声に応じて、ガッツポーズだけでなく、前方宙返りでアピールをする選手もいます。

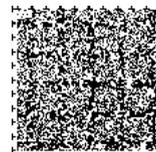
## 8. まとめ

ブラインドサッカーとはいえ、目隠しをしているだけで結局はサッカーと同じですから、味方選手とは意思の疎通、敵選手とは騙し合いが必要なコミュニケーション能力となります。しかもそれぞれが思い思いに動いている状況下で、同時に様々な種類のコミュニケーションを取りながら、瞬時に行動を選択しなければなりません。見えている味方GK、ガイド、監督から状況が伝えられるのですが、その選択は目隠しをしているFPに任せられます。このような複雑な状況判断を求められるブラインドサッカーを経験すれば、街中も少しは安全に歩けるかもしれません。



試合前は全員で円陣を組みます。

# 戸山サンライズへようこそ



## 宿泊室



洋室は全室バリアフリー設計となっております

## 障害のある方や高齢者に やさしいバリアフリーの客室



手すりに沿ってご入浴いただけます

新宿区に位置し、東京ディズニーリゾート、東京スカイツリーへも好アクセス。全国各地から特別支援学校の修学旅行や個人旅行等にもご利用いただいております。車椅子でもゆっつりのスペースです。素敵な旅の思い出の一つにいかがですか？

## 会議・研修室



大研修室

## さまざまな用途で ご利用いただける会議・研修室



中会議室

研修会・会議等に、各種利用目的・人数に応じた大・中・小の会場をご用意しております。全フロア段差もなく、障害者団体の方はご予約等ご優遇させていただきます。お食事の提供も可能です。お気軽にお問合せください。

ご予約は、電話・FAX等で承っております。お気軽にお問い合わせください。  
当センターでは、全国の障害者福祉に携わる方への研修会や、各種相談等も行っております。詳細については、ホームページをご覧ください。

全国障害者総合福祉センター  
(戸山サンライズ)

TEL 03-3204-3611

FAX 03-3232-3621

<http://www.normanet.ne.jp/~ww100006/>

宿泊室、会議・研修室のご予約は、障害者の方は18ヶ月前、健常者の方は12ヶ月前の1日より承っております。ご予約お待ち申し上げます。

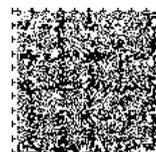
## 戸山サンライズ (通巻第274号)

発行 平成29年8月10日

発行人 公益財団法人 日本障害者リハビリテーション協会 会長 炭谷 茂

編集 全国障害者総合福祉センター  
〒162-0052 東京都新宿区戸山1-22-1  
TEL. 03(3204)3611 (代表)  
FAX. 03(3232)3621

<http://www.normanet.ne.jp/~ww100006/index.htm>



ソウェルクラブ  
Sowel  
CLUB

会員数

**25.8万人**

(平成29年3月現在)

新規会員募集中

ソウェルクラブには、  
職員が求めている  
福利厚生があります。

ソウェルクラブの資料請求、  
お問い合わせは、下記まで!

### 福利厚生センター(ソウェルクラブ)は…

社会福祉事業・介護保険事業に従事する方の福利厚生を全国一括で展開し、スケールメリットを活かすことにより、個々の法人では実現が難しい充実したサービスを提供しています。

1

#### 加入のメリット

- ・職員のリフレッシュやストレス解消
  - ・職員の就労意欲の向上
  - ・職員のチームワークの構築 など
- 職場環境が改善することにより、さまざまな効果を実感していただけます。

2

#### 充実したサービス

健診費用の助成、健康生活用品給付、各種お祝品、弔慰金をはじめとした基本サービスに加え、地域密着サービス、クラブオフなど幅広いサービスを展開しています。

3

#### 掛金はわずか年1万円/人

会員1人当たり年1万円のご負担のみで、ソウェルクラブが提供する全てのサービスが利用できます。  
また、掛金が年5千円の非常勤職員向けコース(サービスは一部限定)もございます。

ソウェルクラブ  
Sowel  
CLUB

## 社会福祉法人 福利厚生センター

<http://www.sowel.or.jp> 詳しくは  で  または、お電話でお問い合わせください。

TEL ☎ 0120-292-711 〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-3-1 NBF小川町ビル10階