

## 06 視線入力アプリで広がる可能性（障がい者）

（ナレーター）皆さん、いかがお過ごしですか。福岡市がお送りする「こころのオルゴール」の時間です。今日は私、土居祥平がお届けします。今日のタイトルは「視線入力アプリで広がる可能性」です。

重度障がい者でも、目の動きを使ってパソコンの操作ができる「視線入力」の装置が普及し、特別支援学校や医療機関などで導入されるようになりました。

10 この「視線入力」を訓練するためのゲームアプリ「EyeMOT」が島根大学の研究室で開発され、全国的に利用が広がっています。アプリは無料でダウンロードでき、初めての人にも使いやすく、障がい者の可能性を引き出すツールとして大変注目されています。

15 障がい児を持つ母親のコミュニティ、NPO法人「福岡市笑顔の会」代表の渡辺めぐみさんは、1年半前にアイモットと出会いました。そのときの様子を、次のように話してくれました。

20 【渡辺さん役】現在7歳の息子は、生後3カ月で脳症になり、重度の障がいが残りました。自分で手や足を動かすことも、起き上がることも、話すこともできません。

25

お世話になっっている理学療法士の先生から紹介されたのが、アイモットでした。「今まで何もできない、分からないと思われていた子が、どんなことを考えているか分かるんだよ。真玄くんにぜひ使ってほしい」と言われ、家で試してみました。

30

ベッドから見える位置にパソコンと視線入力装置をセツトして、お絵描きや射的などいろんなゲームの中から、風船割りをやってみました。画面に赤や緑の風船が浮かび上がり、真玄が目を向けると、「パンツ」と音を立てて次々に割れました。傍で見ていたお姉ちゃんがびつくりして、「うわあ、真玄できるやん！」と褒めたら、ニコツとしたんです。動く風船を仕留めようとする真剣な表情も見られ、感情表現が豊かになり、これからの成長がすごく楽しみになりました。

40

(ナレーター) 渡辺さんは、この喜びを多くの人に伝えようと、理学療法士や福祉施設の経営者と「チーム愛もつと福岡」を立ち上げました。

アイモットにはゲームだけではなく、ひらがなや計算の学習、文章作成の機能もあります。障がいの状態に合わせて、柔軟に活用できる魅力を伝えていきます。

45

「障がいがあるからできない」と決めつけるのではなく、支援によって「できる」体験を増やしていくことは、生きる希望となり、可能性を広げていきます。

(本文949字)