

## 1. 研究目的

音楽は、身近に誰でも気軽に楽しむことのできるものである。しかし、聴覚に障害のある方たちは、音楽を楽しめずにいるだろう。障害の有無に関係なく音楽を楽しむことを提案する。

## 2. 調査と分析

東京都中途失聴難聴者協会の事務局長へのインタビューなどから、以下の事が判った。

- (1) 伝音性難聴、混合性難聴、感音性難聴と症状のある部位によって音の聞こえ方が異なる。
- (2) 日常生活において障害を他者に理解してもらいにくい、コミュニケーションがしにくい。
- (3) 「磁気ループ対応補聴器」は、残存聴力を利用し雑音を遮断するため、音楽を聴くことができる。
- (4) 難聴の症状になる前後で、音の聞こえ方が違うことにショックを受けるが、音楽を楽しみたいと思う。

## 3. コンセプトの立案

難聴者と健常者が音楽を楽しむ事によって、お互いのコミュニケーションのきっかけにしよう。

## 4. デザイン展開

以下を留意して具体的なデザイン展開を行う。

- (1) 提案する機器は、説明なしでも楽しめるような単純なものにする
- (2) 同席した健常者も、障害者の方と同様に提案機器を使って楽しむこともできること。
- (3) 既存のカラオケ施設で利用ができる提案。
- (4) 磁気ループ対応型補聴器を貸し出す前提。

<具体案>

・ピアノ、ギター、ドラムの3種類の楽器として、カラオケの専用画面を見ながら、誰にでも演奏できる機器を提案する。

<ピアノ>

4つのボタンを押すことで、和音を出す。

ギターコードを抑える様な動作で演奏できるようにスイッチをレイアウトした。

<ギター>

ギターの弦を弾くように、金属バーをタイミング良く指ではじくことで、演奏できる。

<ドラム>

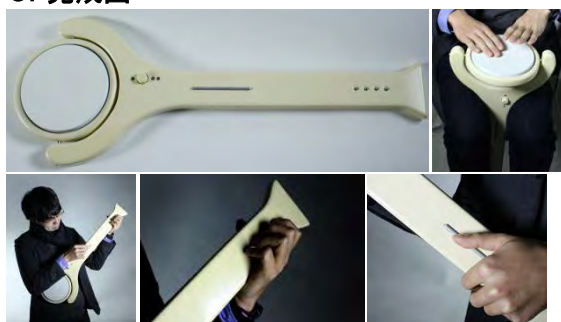
ドラム部分をたたくことで、ドラム音を出せる。

ドラムの面を裏返したり、スイッチの切り替えによりドラム音質を変えることができる。

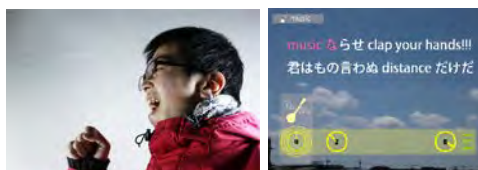
<専用画面>

楽器の種類ごとに演奏タイミングを表示する。健常者も、一緒に同じ画面を見ながら歌うことができる。

## 5. 完成図



カラオケ用楽器(図1)



画面デザイン(図2)

## 6. 結論

最終モデルを難聴者協会の事務局長に見ていただきながら再度インタビューを行った。

<調査結果>

- ・難聴が理由で人前で嫌な思いをしたことがある
  - ・音楽が好きな人は、障害を理解している人と一緒なら、音楽を楽しむこともできるだろう
- 難聴者が音楽を楽しむためには、健常者が障害について理解している必要があり、障害に対する配慮が行き届いた社会環境が整備されることによって「音楽を楽しむ」ことが実現できる。

## 文献

- [1] 日本補聴器工業会, “日本補聴器工業会とは”  
<http://www.hochouki.com/>
- [2] 名古屋大学看護学部, 山田紀代美, “高齢者看護学領域における老人性難聴に関する研究の現状” 1 ページ～12 ページ (May. 2012)
- [3] 河村ちひろ, 河野康徳, “福祉用具の供給システムに関する研究—補聴器供給における QOL 向上策を中心として—” 7 号, 87 ページ-91 ページ, (Jan. 2007)