

# ゴルフによる持続可能な地域づくり

## ～ 誰一人取り残さない社会システムの構築を目指して ～

### 1. 研究目的

脳卒中後遺症等を患った自宅で暮らしている地域の方々に、ゴルフによって社会参加を促進するための交流プログラムを開発し、地域課題の解決を図ることを研究目的とする。

### 2. 研究プロセス

#### ●4～6月／ニーズの特定

自宅で生活されている脳卒中後遺症等の方々に、ゴルフ場のプレーを通じて何を望んでいるかを把握する。在宅支援サービスの事業所や病院等と合同でニーズを特定していく。

#### ●7～10月／脳卒中後遺症等の方々を対象としたゴルフプログラムの計画

ニーズを把握し、日常生活や運動機能、活動や参加といった日課等について聴取しながら参加しやすい環境を整える。次に、参加者の転倒リスクを考慮して、座りながら行えるビデオゲーム内でカメラや加速度計等を使用したデバイスによって、仮想のゴルフスイングを参加者に体験してもらい、参加者間の交流をはかる。終盤のプログラム(ゴルフ場でのプログラム)では、ゴルフ場で実際にプレーをする。コース等の選定については、赤城国際カントリークラブと調整のうえ決定する。

#### ●10月24日／赤城国際カントリークラブでのプログラムの実施

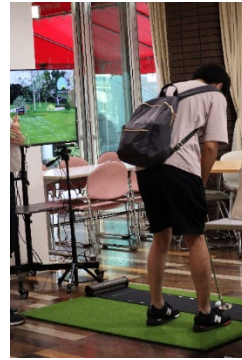
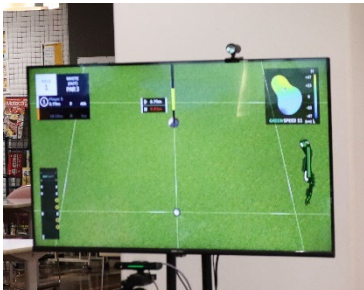
プログラムの内容や安全上の注意点を、事前に参加者に説明する。また、健康状態や不安のある参加者には、専門家のサポート(こすもすクリニック通所リハビリテーションのスタッフ)を提供する。プレーについては、赤城国際カントリークラブ所属のプロゴルファーに指導を依頼する。

### 3. プログラム

#### ①ゴルフによる持続可能な地域づくりプログラム（基礎：eスポーツ + リアル）

- 1 オリエンテーション・交流会
- 2 参加者の個人にあわせた身体の使い方についてレクチャー（片手でのスイング方法）
- 3 パタースイングの分析（eスポーツ）
- 4 パター競技（eスポーツ）
- 5 アイアンスイングの分析（eスポーツ）
- 6 デジタル空間でのゴルフ競技（eスポーツ）
- 7 ゴルフ施設でプレー
- 8 クラブハウスで昼食会と修了書

【eスポーツ（例）】



#### ②ゴルフによる持続可能な地域づくりプログラム（アドバンス：eスポーツ + リアル）

- 1 オリエンテーション
- 2 参加者の個人にあわせた身体の使い方についてレクチャー（片手でのスイング方法）
- 3 アイアンのスイング方法①
- 4 アイアンのスイング方法②
- 5 アイアンのスイング方法③
- 6 アイアンのスイング方法④
- 7 ゴルフ施設でプレー
- 8 クラブハウスで昼食会
- 9 総括（修了書）

【ゴルフ施設でのプレー】



### 4. プログラム実施後

参加者のフィードバックを収集し、プログラムの改善点を検討する。また、参加者や頻度、健康状態などのデータを定期的に収集し、プログラムの成果を定量的に評価する。