

インクルーシブデザインの手法による ユーザー参加型デザインの仕組みづくりに関する調査研究



財団法人たんぽぽの家

目次

はじめに——研究プロジェクトの背景、目的、概要——

1.障害のあるユーザーへの普及

- 〔1〕ユーザーへの普及活動
- 〔2〕ワークショップへ参加したユーザーへのアンケート

2.ワークショップの実施

- 〔1〕障害のある人と介助者が2人で入ることのできる傘
- 〔2〕インクルーシブデザインの手法を用いた知的障害のある人のためのメイク講座
- 〔3〕パジャマのり・デザイン
- 〔4〕インクルーシブアーキテクチャー
- 〔5〕インクルーシブファッション
- 〔6〕奈良の観光をインクルーシブデザインの視点から考える
- 〔7〕パッケージのり・デザイン

3.公開報告会の開催

4.寄稿

- 〔1〕観光への新たな視点 麻生憲一
- 〔2〕付添い介助付き旅行とインクルーシブデザイン・ワークショップ 小嶋新
- 〔3〕自己実現と共創社会の媒体 小林大祐
- 〔4〕インクルーシブデザインは“気づき”の場! 堀康次郎
- 〔5〕ユーザーコーディネートの立場から 太田啓子
- 〔6〕インクルーシブデザインと医学コミュニケーション 岩隅美穂

5.付録

たんぽぽの家インクルーシブデザインプロジェクトについて

はじめに——研究プロジェクトの背景、目的、概要——

高齢社会はとりもなおさず、高齢障害社会である。誰でも高齢を迎えると体力の衰えや、視力、聴力、握力などの身体機能の低下を感じ、それまでと同じような環境で生活することは難しくなる。このような高齢者や障害者が多くをしめる社会では、高齢になっても、障害をもっても、人間らしく豊かに生きるために考えられ、デザインされたものが必要である。たんぼぼの家では、使い手である障害のあるユーザーの意見をデザインの上流過程に取り入れる、インクルーシブデザインの手法に着目し、2006年よりワークショップに取り組んできた。そのなかで分かってきたことに、ユーザー参加型のデザインの取り組みがひろがっていくためには、ユーザー側とモノづくり側をコーディネートし、つなぐシステムが必要であるということだ。

そこで、本事業では、デザインに関する専門家、学生、福祉団体、NPO、そして障害のある人がともにデザインに取り組むインクルーシブデザイン・ワークショップの実施や調査を通して、ユーザーとモノづくり側をつなぐ仕組みについて考えた。そして、障害のある人のデザインを通じた就労や社会参加につなげていく仕組みをつくること、多様な人がデザインにかかわる重要性を社会に広げていくことを目的とし、以下の事業を実施した。

（１）検討委員会の開催

ユーザー側とモノづくり側が協働し、デザイン開発に取り組むための仕組みづくりに関する委員会を開催する。研究者やモノづくりに取り組む専門家だけではなく、障害のある当事者も参加するものとする。また、障害のある当事者にインクルーシブデザインを普及し参加を広げ、インクルーシブデザイン・ワークショップの可能性や課題について検討した。

（２）関東・関西でのデザインワークショップの実施

障害のある人や大学、企業、デザイナー、研究者、学生、福祉関係者、NPO関係者等が参加するワークショップを開催した。障害のあるユーザーやモノづくりにかかわる企業人、デザイナー、研究者、学生等が直接出会い、協働する対話の場をつくることで、ユーザー参加型デザインへの理解を促した。また、新しいデザインを生み出すという目的を具現化するために、障害のあるユーザー側、モノづくりにかかわる側、学生等が、ワークショップの課題や可能性について明らかにし、仕組みづくりにつなげていくことをめざした。

日程	テーマ	会場
9月26日	障害のある人と介助者が2人で入ることのできる傘	たんぽぽの家アートセンターHANA（奈良市）
12月19日	知的障害のある人のためのメイク講座	ハーバーサロン（東京都千代田区）
1月19日	インクルーシブアーキテクチャー①	たんぽぽの家アートセンターHANA（奈良市）
1月26日	パジャマのり・デザイン	株式会社ワコール（京都市）
2月15日	インクルーシブアーキテクチャー②	dot architects（大阪市）
2月16日～17日	インクルーシブファッション	京都造形芸術大学（京都市）
2月18日	奈良の観光をインクルーシブデザインの視点から考える	奈良市ならまちセンター（奈良市）
2月27日	パッケージのり・デザイン	和歌山市NPOボランティアサロン（和歌山市）
3月11日～12日	インクルーシブアーキテクチャー③	dot architects（大阪市）

（3）ユーザー側とモノづくり側をつなぐウェブサイトの構築

デザインプロセスへの参画に関心のある障害のある人をはじめとしたユーザー参加型デザインに関心のある企業やデザイナー、教育機関側が会うことのできるウェブサイトを構築した。

（4）事業成果の普及活動

本事業の成果について普及するフォーラムを開催した。フォーラムでは、インクルーシブデザイン・ワークショップの日本における広がりや、各地で行われているワークショップの目的やプロセス、成果を共有できるようにした。フォーラム会場にて、ワークショップのプロセスを共有できるような本や映像の展示も行った。

本報告書では、1章で障害のあるユーザーへインクルーシブデザインを普及するために実施した取り組みについて報告する。2章ではさまざまなテーマで実施したワークショップのプロセスや成果、課題等について報告する。3章では、成果報告会として実施したフォーラムのレポートを掲載する。そして、4章では、本事業にかかわってもらった研究者やワークショップ実施のパートナーや協力者からの寄稿を掲載し、インクルーシブデザインの社会における意義や、課題や可能性についての考えを紹介する。

1. 障害のあるユーザーへの普及

たんぽぽの家では、インクルーシブデザイン・ワークショップに参加するユーザーとして、主に障害のある人に焦点をあててコーディネートを行ってきた。その目的としては、障害のある人の社会参加のメニューを増やし、やがては仕事として参加できるような仕組みにつなげたいと考えているからだ。また、障害のある人は生活していくうえで、健常な人よりも困難なことを抱えている人が多く、障害のある人のニーズを満たすことができれば多くの人の困難さに対するニーズを満たすことができるからだ。

本研究プロジェクトでは、障害のある人への普及活動（ミニレクチャー）とワークショップにすでに参加した障害のある人との座談会やアンケート（ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会）を通して、インクルーシブデザイン・ワークショップに障害のある人が参加するきっかけづくりを行った。次節では、それぞれの内容と結果、結果から見えてくるものについて分析を行う。

さらに、ワークショップに参加したことのあるユーザーのうち、特に他の参加者とのコミュニケーションに優れていた障害のある人4名へアンケートを行い、インクルーシブデザイン・ワークショップに障害のある人が参画する意義について考察した。

(1) ユーザーへの普及活動

障害のあるユーザーへのインクルーシブデザインの普及と参加を拡げることが目的として、①ミニレクチャー、②ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会を実施した。

①ミニレクチャーでは、大阪市内にある障害者団体、スポーツサークル、運動体、作業所など5カ所で、インクルーシブデザインの紹介とユーザーとしてのワークショップへの参加の呼びかけを行った。②ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会は、これまでも継続して行ってきたものであるが、すでにインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したことのある登録ユーザーに対して、今後の新たなワークショップに期待することについてのメールアンケートや座談会を行った。

①ミニレクチャー

【概要】

団体名	日時	会場	参加人数 (うち、障害のある人)
障害者自立生活センターあるる	2009. 11. 13 (金) 11:20~12:00	あるくる (あるるの作業所、大阪市)	10人 (6人)
ジェネシス・オブ・エンターテイメント (車イスダンスグループ)	2009. 11. 17 (火) 20:40~21:00	ジェネシス練習場 (大阪市社会福祉研修情報センター、大阪市)	20人 (16人)
障害者自立生活センタースクラム、パーティーパーティ	2009. 12. 3 (木) 13:30~16:00	大阪市社会福祉研修情報センター ウェルおおさか (大阪市)	13人 (8人)
赤おに作業所	2009. 12. 5 (土) 13:30~15:30	赤おに作業所 (大阪市)	17人 (12人)
きんきビジョンサポート、ゆいまー (障害のある医療従事者の会)	2009. 12. 6 (日) 16:00~17:00	日本ライトハウス情報文化センター (大阪市)	20人 (10人)

【ミニレクチャー内容】

- ・たんぽぽの家の紹介
- ・インクルーシブデザイン・ワークショップのプロセス、参加者、内容についての説明
- ・ワークショップでのユーザーの役割
- ・ワークショップに障害のある人が参加する意義
- ・ワークショップのDVD上映 (約15分)

・質疑応答や感想

【参加者からの主な質問や感想】

- ・実際のワークショップで起こったエピソードについて。
- ・個人のニーズに着目するのはいいが、個別的で希少なものになってしまわないか。
- ・他の人が使いにくいものや、ユーザーが少なくて値段が高いものになってしまわないか。
- ・今後、どのようなワークショップを計画しているか。
- ・インクルーシブデザインの製品化の可能性や実績があるのか。具体化についてどう考えているのか。
- ・実際のインクルーシブデザインでできた事例を見せてほしい。
- ・自分は言語障害があり、コミュニケーションがスムーズにいかないのが、日常のちょっとしたニーズや工夫を他の人と共有する場がなかったから、参加してみたい（感想）。
- ・障害に応じて趣味が続けられる補助具のようなものがあればいい（感想）。
- ・（障害のない人より）ケアをする人や視覚障害者の手引きをしている人にも情報が回ってくればいい（感想）。

まとめ

計5カ所の団体でミニレクチャーを行ったが、非常に興味がある、ぜひ参加したいとレクチャーの場で意思表示をした人は、多かった（実際には、ワークショップの会場となる場所や時間帯のために、参加につながった人は少なかった）。

「具体的な事例は？」という質問に対して、RCA（英国王立大学院大学）などの事例を写真で紹介した。写真を使ったことでわかりやすく伝えられたものと思われる。また、実際のワークショップの風景をDVDで上映したことは、視覚的にも分かりやすく非常に効果的だった。

しかし、ミニレクチャーを行った団体の内訳は、自立生活センター、作業所、ダンスグループ、情報共有のための団体など、多様であったため、日常生活スタイルも一般企業で働く人、医療者、障害者の自立を支援する当事者、作業所の利用者など、さまざまであり、関心の持ち方は人によってさまざまだった。

今回行ったミニレクチャーから、多くの障害のある人が参加できる多様なワークショップを用意すること、また今後のユーザー教育プログラムに障害のある人のコミュニケーションの視点からみた自己呈示の能力をあげていくことに力をいれる必要がある。

②ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会

【概要】

回	形態	実施期間	目的
I	メールによるアンケート	2009年8月7日～8月20日	①企業や行政等に、インクルーシブデザインのワークショップの共同開催を提案するための調査を行う。 ②結果をもとにして、ユーザー座談会を開催する。
II	座談会 @たんぽぽの家アートセンターHANA 2Fミーティングルーム	2009年8月27日	企業や行政等に、インクルーシブデザインのワークショップの共同開催を提案するにあたり、どの業種にあたるのがいいかをこれまでインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したユーザーを交えて考える場をつくる。
III	メールによるアンケート	2009年9月10日～9月21日	「下着」についてのメールアンケートを行い、結果をもとにして、企業にワークショップを紹介する際のポイントとなる障害のある人のニーズを考える。
IV	メールによるアンケート	2009年10月21日～11月8日	「旅行」についてのメールアンケートを行い、結果をもとにして、WS開催についてのポイント（障害のある人のニーズ）を考える。

ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会 Ⅰ

これまでインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したユーザー約40名に、「自身の生活のなかでの使いにくいもの5つとその理由」について、メールによるアンケートを行った（回答9名）。

○アンケート結果

・自身の生活のなかで使いにくいと感じているもの

移動面（車）

乗用車のスライドドア

レンタカーにつけるハンドコントロール

ガソリンスタンドに車イス用トイレを整備してほしい。

移動面（車イス）

車イス

電動車イス

車イス用レインコート

恐怖感を与えるものの禁止

片手運転できない自転車

設備面

車イス用トイレ

洗面台

自販機

電車内に授乳室・休憩室

カーテン止めの、芳香剤

メニューの文字の大きさを変えられるようにする（電子化）

値札の音声化

手が届かない・指先の共用性

缶ジュースやコーヒー等のプルタブ

マジックハンドにプラスチック製の鏡をつける

電動はぶらし（動かす必要がないのであれば、口にくわえる形でもいいのでは？）

本棚・食器棚（入れ替えを含めて）

プリンター・FAXなど（前部分から紙を挿入できるようにする）

結び物の補助具

下に落ちた小物を簡単に拾える補助具

高い所の物を取りやすくする補助具

携帯ラジオ

コミュニケーションツール

電子辞書の音声化

携帯電話（機種を選ばず文字拡大、音声、詳細なナビがダウンロードできる）

非常持ち出し袋

懐中電灯

ペットボトル（持ちやすい形状）

○アンケート結果から見えてくるもの

・移動に関することが多かった。移動は、障害のある人にとって社会参加するうえで必要なものなので、そこでの困難や不快感を常にもっているために返答が多かったものと思われる。

・メニューの電子化や携帯電話の音声化など、デフォルトで機能がついており、個人の用途によって必要なものを選択できるようになれば使いやすい。

・アンケート結果のなかには、すでに実売されている（福祉用具としてすでに存在している）のでは、と思うものが多数あった。障害のある人同士のネットワーク構築により、情報を共有できる場があるとよい。

ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会 II

ものの使いにくさや使いやすさについて、障害のあるユーザーを交えてディスカッションを行った。

参加者

- ・大学教員（車イスユーザー）
- ・ミュージシャン（全盲+車イスユーザー）
- ・画家（レーベル病による視野狭窄・弱視）
- ・大学院生（車イスユーザー）
- ・スタッフ2名

内容

最初に、ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会で行ったメールアンケート（日常生活の中で使いにくいものをあげてもらう）の結果を共有した。その後、今後のインクルーシブデザインによりユーザーの参加を促すためのディスカッションを行った。

【ユーザーから出た意見】

- ・障害者から問題を広げていく必要性。リサーチをもっと多くの障害者（1000人単位で）で実施しないといけないのではないか。
- ・ワークショップは、障害者にとって言語化の訓練にもなる。しかし、ユーザーズペシャリストを育てると（ユーザー教育）、自分の困難なところが見えなくなってしまうこともあるので、注意しなければならない。
- ・ユーザーの数を増やしていくには、たとえばスポーツセンターなどに行って、人づてに増やす。
- ・企業が求めていることと障害者が困っていることは必ずしも一致しない。たんぼぼの家は、そのつなぎ役をしていく。

- ・たとえば、ベビーカーメーカーに車イスの共同開発をもちかけてみる。
- ・まずは、インクルーシブデザインという言葉の周知活動が必要である。

まとめ

現在、たんぼぼの家が課題としている、ユーザーを増やすことについては、人づて、周知活動などの意見が出た。ワークショップに参加したことのあるユーザーが口コミでその魅力について伝えていくことは、とても説得力があり、効果的だと思われた。

一方で、障害のある人と企業との「つなぎ役」の重要性も障害のある人から指摘されたことから、たんぼぼの家がただ単にコミュニケーションのかけ橋としての役割を担うだけではなく、障害のある人の意見をしっかりとした基盤で支えていける仕組み（ウェブサイト等）をもつことも重要だと思われた。

ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会 III

これまでインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したユーザー約40名に、普段使っている「下着と靴下」についてメールでアンケートを行った。つけにくい、着にくい、履きにくいなど、どういうところが使いにくいのか、どうしたら使いやすいものになるかを聞いた（回答8名）。

アンケート結果

【Aさん・男性・四肢障害（難病）車イスユーザー】

- ・靴下に少し不便を感じる時がある。
- ・ゴムのところで輪っかみたいなのをつけ、指に引っ掛け、たくしあげられたら楽かもしれない。

【Bさん・女性・四肢障害（脳性まひ）歩行可】

- ・ブラの肩ひも。
- ・きれいなデザインの物をつけたいのですが、いつも「ひも」が下がって困ります。下がると自分で上げられないし、ぶさいだし…

【Cさん・女性・四肢障害（脳性まひ）・車イスユーザー要介助】

- ・ブラはふだんはスポーツブラとか、ユニクロのブラトップみたいなものを使っている。
- ・でかけるときに（おしゃれするとき）、ワイヤー入を使う。
- ・ヌーブラみたいなものもいいと思うし、基本簡単な方がいい。

【Dさん・男性・全盲&四肢障害・車イスユーザー】

- ・特に困っていない。

【Eさん・女性・弱視】

- ・靴下→ワッペンのようなさわってわかるものがついていたら表裏などがわかるが、大人用にはない。前に、ストッキングの柄が左右違ったことがあった。
- ・ブラ→よじれてしまったときに直すのに時間がかかる。幅がもっと広がったらいいかも？
- ・買い物するとき 色を見る→近くに行って柄を見る→サイズを調べる（もっと大きく書いてあったらいい、色も濃く）

【Fさん・女性・全盲】

- ・ストッキングの色というのは、店員も説明が難しいらしく、いつも、「エット、〇〇〇のような色です」。私にはなんのこっちゃと思うこともあるが、それにずっと関わっているわけにはいかず、最後は肌に近い色とお願いするしかない。これが服装にマッチしてようと、いなかろうと仕方のないこととあきらめている。色の説明を、ストッキングのサンプルに短く書いて誰もがあいまいでない説明ができるようにしてくれたらうれしい。
- ・下着は、洋服に色うつりなどしないか心配になる。肌色を選べば、まちがいないのかもしれない。でも明るいカラーの下着類は、気持ちも明るくしてくれるような気がする。
- ・店員の対応によって解決できることとそうでないことがある。

【Gさん・女性・全盲】

・別に普通に買ってるし そんなに苦労してないと思う。靴下は 素材やデザイン違いを買えば洗濯してもわかる。しいていえば、色覚えられたらよいだろうか。洋服は色覚えられるけど このブラは何色なのか。それも買う時に デザイン違いを買えばすむのだが。

【Hさん・男性・四肢障害（脳性まひ）・車イスユーザー】

・靴下

いつも5本指靴下を履いている。普通の靴下だと、指と指の間がこすれて痛くなったり、不潔になるので、5本指のものにした。ただ、体の緊張から、足の指を広げられないので、履くときに時間がかかり苦労している。構造を変えることは難しいだろうが、履きやすい5本指靴下があればいいと思う。

・下着

下着は、シャツもパンツも普通のものを使っており、特に不自由な点はない。ただ、トイレに行ったときに、手すりや壁に、背中をもたれないと両手が使えないので、上げ下げしやすい（特に、上げるときにストンと足元まで落ちない工夫）ものがあればいいと思う。

【その他】障害者施設で働くスタッフへの聞き取り

・車イスの利用者や脳性まひの人など、ブラはスポーツブラのようなつけやすいタイプを選んでいる人が多い。

・知的障害のある人は、たとえば、窮屈だと少しでも感じるとつけない、つけるのをいやがる、どうやって自分に合うサイズを選んでいいのかわからない、どうやって買ったらいいいのかわからない、そもそもつけるという発想がない、など気になるところが多い。買い物と一緒にいくにしても、親の了承や理解が必要となる。

アンケート結果から見えてくるもの

「下着」はプライベートな問題なので、回答率が非常に低かった。しかし、個別に聞くと意外とニーズがでてきたり、「あまり不便は感じていない」「あまり言いたくない」などの答えを聞くことができた。

「下着」は見せないものではあるが、見せる下着や、靴下などについては洋服以上に「きれいさ」や「ぶさいくに見えないこと」が求められるのだと思われた。視覚障害者も明るいカラーの下着は明るい気分になりそう、と考えてつけることもあった。

視覚障害者に聞いたところ、デザインや触ったかんじなどなんらかの刺激によって「覚える」ことで選択を間違えない人が多かった。あまり不自由を感じない、という言葉

葉からほとんど間違えることはないようだった。

多くの身体障害のある人からは簡単に着られること、トイレ等で脱ぎ着がしやすいこと、でもかっこよく（不細工に見えない）ことを重用視していることがうかがえた。むしろ知的障害者が下着をつけることの困難さが大きいようだった。

このアンケート結果は、後日下着メーカーにインクルーシブデザイン・ワークショップを紹介する際のプレゼン資料にも掲載し、障害のある人の下着等に関する情報を伝えることができた。

ユーザーから考えるインクルーシブデザインの会 IV

これまでインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したユーザー約40名に、「旅行」をするときの困難について、メールアンケートを行った（回答8名）。これまでに体験したエピソードなどから多様な意見が集まった。

アンケート結果

ー困難なことー

【Aさん・女性・視覚障害（弱視）】

- ・公共機関利用時に文字情報（行先・乗り換え案内など）が見えない。
- ・普段使わない路線での車内アナウンスが小さいと非常に困る。
- ・徒歩が最も自信がないので、電車やバスの駅から近い宿泊施設を探す。
- ・食事をするのにお店選びに困る。
- ・メニューが見づらいと店員さんに説明してもらわなければならない。
- ・宿泊先では、一度部屋の前まで案内してもらわないと部屋番号が見えない。
- ・お土産選びも倍以上時間がかかる。

【Bさん・女性・視覚障害（全盲）】

- ・HPでは写真・地図は確認できない。そのため、思っていた様子とは大きくちがったりして、ときどきがっかりする。
- ・HPがユニバーサルデザインにはなっていないものが多い。
- ・ホテルのバイキングは食べにくい。まず取ることもできないし、何があるのかがまったくわからない。かと言って忙しそうなスタッフにも頼みにくい。いつも遠慮しながらお願いするしかない。事前に視覚障害者であることを、伝えてもなかなか対応してくれないことが多い。
- ・部屋内の構造をすぐには把握できない。特

にドアのカギ・電源・風呂・トイレについては聞かなくては動きが取れない。点字の説明書なども用意されていない。緊急時のアナウンスも受けない。

【Dさん・男性・視覚障害（全盲）】

- ・海外（アメリカ）の空港での乗り継ぎ時にサポートを頼むと、必要もないのに「規則」で、車イスに乘せられた。
- ・国内のホテルで。部屋の中の案内がない。バイキングは、フロントのスタッフにレストランまで案内してもらい、レストランのスタッフに食事を運んでもらったが、サービスはそれで終りだった。お変わりの有無などは尋ねに来ない。また食事後、レストランからエレベーターに向かう際のサポートがない。さらにエレベーターには一部しか点字がなく、目的のフロアーが確認できなかった。安ホテルなら我慢できたのだが・・・

【Eさん・男性・視覚障害（全盲）】

- ・自分は一人旅の達人かも？

【Fさん・男性・車イスユーザー】

- ・公共交通機関（長距離の電車・バス）の通路が狭い。トイレや自販機を使いやすくしてほしい。
- ・車イス用のトイレをもっとコンパクトに数多く設置してほしい。また、道中に気軽に寄れる公衆浴場や簡易宿泊施設もほしい。

【Gさん・女性・車イスユーザー】

- ・比較的安いリムジンバスに乗れないので、タクシー利用になり高くつく。
- ・(宿をふくめて) 前もって「特別予約」を入れることが多いので、途中で気が変わったからといって予定変更ができない。
- ・日本では、数少ない「バリアフリー仕様の部屋」の競争率が高く、ほかの部屋はたくさん空いていても泊まれない。「障害者は付き添いがいる」前提があり、シングルバリアフリーの部屋は少ない。バリアフリーの部屋が日本では別料金である。
- ・いわゆるいいホテル(マリオット、ハイアットなど) ほどふかふかのじゅうたんで、動きにくい。

【Hさん・男性・車イスユーザー】

- ・一般の利用者なら出発15～20分前にチェックインすればいいのに、空港内で車イスを使うという理由だけで、1時間30分前にカウンターに行かないといけないのはロスが多い。
- ・ホテルでは、ユニットバスは狭すぎて手すりも少なく、大浴場は滑りやすく、温泉・お風呂には入れない。
- ・駅から徒歩圏内の観光スポットへの移動手段がなくて、観光をあきらめることがよくある。
- ・お寺やお城などの観光地は、砂利道や段差が多く、車イスで観光しにくいので、最初から観光目的としないことも多い。

ー工夫ー

【Bさん・女性・視覚障害（全盲）】

- ・行きたい場所が決まったら、HPで情報をリサーチする。何箇所かのホテルをHPにて内容・価格その他をリサーチする。宿泊の予約は、どうしてもHPからでは不安なため電話する。見学場所などもHPで調べる。
- ・成田までのアクセスは誘導サービスにて、成田空港内も誘導サービスで安心安全。機内では日本語スタッフがいるが、絶対数が少ないため英語での対応をしなければならぬ。声をかけてくれるときは、あらかじめ視覚障害者と伝えてあるのでそれなりに対応してもらえる。視覚障害者だけで行ったほうがサービスも受けやすい。
- ・個人的な旅については、アシスタントという方法でお願いする。観光ガイドを依頼すると高額な旅になってしまう。

【Cさん・女性・視覚障害（全盲）】

- ・行先選び。
障害者手帳で、普通乗車券が半額になるので、特急に乗車せず、普通車やバスで行ける場所に、交通費を抑える。乗り換えが少なく、駅からホテルまで、送迎をしてもらえることを重要視する。
- ・日程選び
シーズンを避けて平日の閑散期にすると、観光地もホテルも、親切にサポートしてもらえる。しかも安い。

- ・ホテル選び。

50人以下の定員の、小さく、新しいホテルを選ぶようにする。規模が大きいと、自分たちに従業員の目がいきとどかなり、大浴場が込み合うと動きにくくなる。新しい施設であれば、段差が少なく、バリアフリー対応の建物になっているため、安全に動ける。

- ・事前連絡

ホテル予約した後、全員が視覚障害者であることを告げておく。そして、手伝ってもらいたいところをお願いしておく。

【Dさん・男性・視覚障害（全盲）】

・サポートを頼みたいときには事前に言っておく。海外では特に事前に言わなくても大丈夫だったが、メキシカンエアに一人で乗ろうとした全盲の友人が搭乗拒否にあった事例を知っているので。

・観光など、徒歩で行動できるかどうかホテルを選ぶポイントにしている。

【Gさん・女性・車イスユーザー】

・ネットで調べた際の時間より、30分くらい余裕に見積もっておく。これまでも別ルートで行かなければならなかったり、階段はあるがエレベーターを探すのに手間どったり、ということがあったため。

・飛行機の座席は、最後尾のトイレに近い場所をとるようにする。

アンケート結果から見えてくるもの

・これまでにユーザーアンケートは何度か行ってきたが、普段返答のない人からの返信が多かったことから、「旅行」に関する障害のある人の関心や興味、ニーズは大きいものとうかがえた。

・障害は異なっても「事前に言っておく」ことでサポートを受けやすい環境をつくっている様子がみられた。

・障害のある人が旅行をするときに、障害者対応マニュアルによって対応をされることも多く、それらは、障害のある人にとってはかえって不便な思いを感じる結果にもなっている。

・アンケート結果から、ユーザーが旅行の際に困難だと感じることは、人の都合さえつけばすぐに解決できるもの、バリアをなくすことで解決できるもの、金銭的な痛みをこうむっても他の代替手段で解決しているもの、ユーザーの希望を完全に叶えるため（旅行とは本来そういうものであるが）には解決は難しいもの、の4つに大別できるように思われた。

(2) インクルーシブデザインに参加したユーザーへのアンケート

これまでインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したユーザーのうち、ワークショップで前向きな意見を伝え、他のチームメンバーともよいコミュニケーションをとっていた4名にメールによるアンケートを行った。この4名はワークショップでグループ内の意見交換が活発に見られたこと、特にユーザーが他の障害のない参加者の意見や質問を引き出していた様子が見られたこと、そのためにチームからはよいデザイン提案があったことがあげられる。実際にワークショップに参加した彼らへのアンケート結果をもとにして、障害のある人がデザインプロセスに関わることについての意義を考察してみたい。

実施期間 2010年3月1日～3月9日

質問内容

- ①これまでにインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したのは何回ぐらいですか？
- ②一番印象に残っているワークショップは、何ですか？ テーマ、日程、その時のファシリテーターをお知らせください。
- ③上記②のワークショップが印象に残ったのは、どういう理由ですか？ 場面やエピソードなどでも結構です。
- ④ご自身がワークショップに参加して、他の参加者に影響を与えたと感じられることは今までにありましたか？それはどういう理由だ

と思いますか？

- ⑤逆に、ワークショップに参加して、他の参加者から影響を受けたことや自身の学びにつながったことはありましたか？具体的に教えてください。
- ⑥日常生活で、「使いにくいな」「こうした

ら使いやすいのに」と感じるとき、どのように対処していますか？

- ⑦障害のある人が、インクルーシブデザイン・ワークショップのようなデザインプロセスにかかわることは重要だと考えますか？その理由も教えてください。
- ⑧デザインワークショップに参加するうえで、ご自身に足りないと思うところやスキルはありますか？具体的に教えてください。

結果

【Aさん、男性、30歳代、脳性マヒ、兵庫県、NPO法人勤務】

- ①9～10回
- ②「京都駅の待ち合わせ」（2008年10月／ファシリテーター：塩瀬隆之さん（京都大学））
- ③・モノでなく、行動・意識に焦点を当てた内容だったこと
・グループ内での話し合いが、盛り上がりながらも、リードユーザーの気持ちに立ち返りができていたこと
- ④障害者がどういう不便さを感じているか、ということを経験として話せたこと

⑤質問を受けたときの答え方や、発表の方法、説明力など

⑥特に、自分で手を加えたりはしません。ただ、家族でそのことについて話し合い、次のワークショップへの自分なりの材料とする。

⑦とても重要。参加者に「当事者が不便に感じていること」を知ってもらい貴重な機会であるから。また、他の人に「わかりやすく説明する」という能力も磨ける。

⑧・実際に「やってみせる→わかってもらう」ということ（現時点では、言葉での説明が多くなりがち）

・聞かれた質問に、的確に答えること

【Bさん、女性、40歳代、全盲、兵庫県、DJ】

①9回ぐらい

②その時 その時が印象深いから 一番っていうのはわかりません。

③未回答

④自分が どうってことなくやっていることが、工夫しているって言われた時。

⑤ 小学校2、3年ぐらいの女の子が、私のために 展示物をいろいろ触らせてくれて、説明してくれて、そんな私たち二人の姿を見てほかの人が思いついた時、すごいなって思った。

⑥ いろいろと工夫している。

⑦いろんな視点からアイデアを思いつくのは必要だと思うから。

⑧ 難しくて、わからない。

【Cさん、女性、50歳代、全盲、奈良県、鍼灸師・マッサージ師・主婦】

①1回

②まだ1回しか参加したことがないため、「観光」をテーマとしたものとなります。

（2010年2月／ファシリテーター：塩瀬隆之さん（京都大学））

③全てが印象的でした。

④視覚障害者として、現状をお話しできたことです。

⑤逆に、他の障害者のことも、少しだけ理解できたことです。また、車イスの方々が、とてもアグレッシブに活動されていることに、驚きました。

⑥いろんな人の意見を聞き、自分なりの工夫をしています。

⑦重要だと思います。それは、障害者と、健常者は、共存して行くからです。

⑧視覚障害者は、圧倒的に、体験不足だと思います。もっと、前向きに、社会参加が必要だと思います。

【Dさん、男性、50歳代、大阪府、脳性マヒ、ピアカウンセラー】

①3回くらい

②「京都駅の待ち合わせ」（2008年10月ファシリテーター：塩瀬隆之さん（京都大学））

③待ち合わせというユニークなテーマに引かれた半面、あまりにも漠然としたテーマだったので難しく感じてしまいました。④と⑤に共通することですが、自分の障害だけでなく、他の障害についても思いを巡らす必要性を感じました。ついつい、自分は障害者なんだから障害者の事はなんでも分かっているみたいな気持ちがありましたが、ワークショップに参加してそれじゃいけない！という事を感じました。自分は障害者の代表みたいな気持ちが有ったのかと思っています。

⑥あり過ぎて書けません。

⑦言うまでも無く、障害当事者こそが一番の専門家だからです。

⑧ プレゼンテーションの力です。

まとめ

インクルーシブデザイン・ワークショップに参加した障害のあるユーザーは、ワークショップで起こる、障害のある人となない人との相互作用の中から「学び」を得ている。障害のある人は日々の「生活者」としての意見を述べ、その意見から他者とともに新たなデザインを創造するところにインクルーシブデザインの魅力はある。

障害のあるユーザーが、「障害の専門家」でなくとも、「自分自身の専門家」でいられるところに、インクルーシブデザイン・ワークショップへの参加は障害のある人にとって意義のあるものになりうるのだと思われた。そのために、彼らは他者に自己を呈示し伝える困難さを常と感じ、プレゼンテーション能力の不足も感じていた。同時に、ワークショップがそれらの「学び」の場ともなりうる点を彼らは指摘している。

障害のある人が社会の中で「生活者」でいる限り、障害のない人とある人との「共生」が必ずそこにはある。障害のある人がより自分らしく、障害のある人も他者に配慮しながら生活していくために、障害のある人にとってインクルーシブデザイン・ワークショップへの参加は意義のあるものだと考えられる。また、障害のある人が他の障害のある人とも出会う場があり、ワークショップは他の障害のある人からの「学び」の場も作りだしているといえる。

障害のある人はこれまで、自分の困難を、個人的な工夫によって乗り越えようとしてきたが、困難を他者に呈示し、周囲の人と一緒に考える仕組みができることで、障害のある人にとっても社会参加の幅は広がり、また障害のない人にとっても立場の異なる人とのコミュニケーション力を上げ日々の仕事にも展開できるようになるのではないだろうか。

「生活」のあらゆる場面で、あらゆる地域で、インクルーシブデザイン・ワークショップを拡げていくことが今後も期待される。

3. ワークショップ報告

〔1〕 障害のある人と介助者が2人で入ることのできる傘



1. 概要

日時：2009年9月26日（土）13：30～15：30

会場：たんぼぼの家アートセンターHANA 2 F ミーティングルーム

参加者：

- 名村電機工業株式会社より4人
 - ・取締役社長、管理部営業開発課長、ほか2人の技術者
- たんぼぼの家より
 - ・障害のある人6人（全員車いすユーザー）
 - ・施設職員4人
- インクルーシブデザイン・ワークショップに参加経験のあるユーザー2人
 - ・全盲+車イスユーザー1人
 - ・車イスユーザー1人
- スタッフ4人
 - ・進行、記録、写真撮影、送迎等

目的

「障害のある人（とくに車いすユーザー）と、介助者が一緒にさす傘」の試作品を試してくれないか、という打診を受ける。名村電気工業株式会社社長の名村さんが脳梗塞に倒れ、リハビリをしていたという自身の経験から、今後は医療や福祉の分野においても、役立つモノづくりをしていきたいと考えているとのこと。今回は、障害のある人をふくめて誰もが使いやすい傘づくりというよりは、障害のある人や高齢者等の車イスを利用する人が楽しんで外出できるための傘づくりをしたいということで、開発を考えている。

そこで、名村電機工業株式会社さんの試作した傘をためし、障害のある人が意見を伝えるということを目的とした。

2. WSで出た意見・感想

- 試作品の傘を試しての意見・感想
 - ・透明じゃないと前がみえない。
 - ・大きすぎてみえない。
 - ・ブレーキ付近に傘がそなえつけられるものがあればよい。
 - ・傘をおくところ、車イスにとりつけるところがあればよい。
 - ・傘の上だけ角度をかえれたら。

- ・機能面も大事だが、みためも大事。
- ・車いすの方をおおうようなものがあればよい？
- ・ほろつきの傘はじゃまくさい。
- ・車いすごとのかっぱはあつい。
- ・とりはずせるようなものをつけてはどうか。
- ・縦長でなくても、横幅ももっとあってもいいかも。
- ・金額。コスト面。
- ・ものすごい便利な傘だったら10,000円だしてもいい。
- ・8,000円くらいだったらいいかも。
- ・見た目がかわいかったら、お金もだしてもいい。
- ・水がふちにたまるようにしたらどうか。
- ・開くときにはワンタッチで開けるけど、閉じるときには力が必要。（あぶなくない程度に自動でしまれば。）
- ・かさを固定できるものがあっても（自転車用のようなもの）、高さが問題。後ろで固定すると、前の人には高い。
- ・固定すると、強風のときにあぶない。
- ・傘と取り付けの器具の2個をもつのは邪魔だし、紛失する可能性がある。
- ・長細い傘は、方向を意識しなければならないので、めんどくさい。

○ふだん傘をつかって感じていること。雨の日
に感じていること。

- ・雨がぼたぼたおちないように、本人、介助者。それぞれがさす。水しぶきが介助者にかかる。
- ・片手では基本的に無理。（補足：片手で車い



すを押すのは)

- ・ 介助者は両手をあけているのは基本。
- ・ 片手が車いす、片手が傘は、坂が特にこわい（下り坂など）。
- ・ 介助者はおしりがぬれて、車いすの人は足元がぬれる。
- ・ 頭がぬれなくても、足がぬれる。
- ・ 前からの雨が多い。
- ・ 雨よりもかさにたまったしずくが困る。
- ・ 傘とひざにかけるビニールの併用。
- ・ すぐにさして、すぐにしまう。
- ・ 長時間の外出むきの傘のあり方。
- ・ 今のところ、長距離の外出では傘を考えない。かっぱ使用。
- ・ 重さは軽い？
- ・ 手がかえる人とつかえない人がいる。
- ・ かっぱはめんどくさいし、あつい。
- ・ かっぱを着ていくとぬれてあつい。
- ・ かっぱを着るより傘が簡単。
- ・ ぼんちよ型のかぶりもののかっぱを使っている。
- ・ 1人で外出する人でも、レインコートは1人では着にくい。傘ならすぐさせる？
- ・ 傘なら傘立てがあるけれど、かっぱは入れ物が必要。
- ・ 電動車いすで外出するときは、1人でさしている。
- ・ ずっと持っていると、手がだるくなる。
- ・ そもそも雨の日は外出をひかえる。
- ・ どうしてもでかけるときは、足にビニールをまく。
- ・ 折りたたみ傘はあまり使わない。

○施設職員への聞き取り

- ・ 車いすをおしながら傘はさしたくない。あぶない。
- ・ ビーチパラソルみたいに、角度がまがるのがいい。
- ・ 高さをあわせようとするとう無理があるので、あんまり高さを1つにしないでいいのでは。
- ・ かっぱは一度ぬれると、ぬぎはきに時間がかかる。
- ・ ごみ袋に足をいれて使うことがある。

〔2〕 インクルーシブデザインの手法を用いた
知的障害のある人のためのメイク講座



1. 概要

主催：財団法人たんぼぼの家

協力：株式会社ハーバー研究所

日時：2009年12月19日（土） 13:30—16:30

会場：株式会社ハーバー研究所 ハーバーサロン（東京都千代田区有楽町1-12-1新有楽町ビル1F）

目的：インクルーシブデザインの手法を用いて、知的障害のある人に化粧や身だしなみについてわかりやすく伝えるプログラムを開発する。

内容：知的障害のある人を対象としたメイク講座（1時間）

知的障害のある人や付添者へのききとり（1時間）

株式会社ハーバー研究所の美容員のみなさまとの振り返り（1時間）

参加者：知的障害のある人6人、付添者（保護者・施設関係者含む）4人

スタッフ：

○ハーバースタッフ9人：

廣森知恵子（ハーバーサロン主宰・ビューティプロデューサー）

美相教育部スタッフ6人

モデル担当スタッフ1人

撮影担当スタッフ1人

○財団法人たんぼぼの家2人

○エイブル・アート・ジャパン2人

○発達障害のある人等のコミュニケーションに関する専門家：

遠藤愛（臨床心理士・立教大学大学院現代心理学研究科心理学専攻博士後期課程、東京国際大学人間社会学部非常勤講師）

2. 内容

（1）メイク講座

○13:40

- ・（財）たんぼぼの家スタッフ森下より、今日の流れを簡単に説明。
- ・廣森さんより、メイク講座の流れを説明した後、知的障害のある参加者一人につき、ス

タッフが一人ずつつき、準備をはじめ。鏡をセットし、スタッフにタオルを首に巻いてもらい、髪をピンでとめてもらう。

○13:50

・スタッフに化粧水をつけてもらう。肌に吸いつく感じ、しっとり感を感じて、参加者から歓声があがる。



○13:55

・廣森さんから、メイクの方法を伝える。「メイクは人を元気にさせます。これからファンデーションをつけていきますので、まず色を選んでください」「スポンジにファンデーションをつけます。1回、2回、3回とスポンジを回して付けたら、とんとんとんとつけていきます」「おでこはこのようにつけていきます」と、具体的に伝えながら、前に座ったモデルにつけていく。



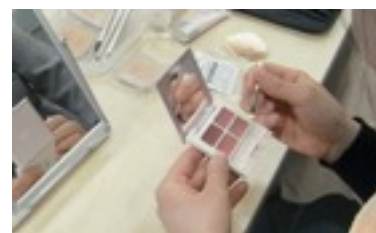
○14:03

・廣森さんより「まゆをかいていきます」と、ホワイトボードにまゆと目の絵を描き、つけ方を示す。続いて、口紅のつけ方を説明する。「口紅をつけます。筆が最初、かたくなっているので、手でもんでください」「色を決めます。大人っぽいのがいい人は赤、かわいいのはピンク、オレンジもかわいいですよ。まぜるとオリジナルの色ができます。絵の具を筆につける感じで。たっぷりつけてください」。



○14:15

・廣森さんより「チークをつけたい人？」と声をかけると、ほとんどの参加者が声をあげる。廣森さんが各参加者につけてまわる。



○14:23

・廣森ディレクターより「アイシャドーもつけますか?」と声をかけ、参加者につけてまわる。この段階になると、ハーバーのスタッフのみなさんとそれぞれの参加者との会話も増えてきた様子がみられる。

○14:30

・終了。ピンとタオルをはずし、それぞれが鏡をみる。廣森さんより「皆さん、きれいになって良かったです。ありがとうございました」と感想をいただき、拍手で終了する。その後、全員で記念撮影をする。

3. 振り返り

(1) 参加者、および付添者の振り返り

①参加した知的障害のある人からの感想

- ・楽しかった。
- ・おもしろかった。
- ・化粧水の吸いつく感じがよかった。
- ・まゆの描き方がわかったことがよかった。チーク、アイシャドーをつけたことがなかったなので、つけ方がわかって勉強になった。
- ・これから一人でやっていけそう。
- ・まゆを描くのが難しかった。あと、右と左、逆にやるのが難しかった。両方の手で持つのとブラシやるのが難しかった。
- ・アイシャドーをつけるのが難しかった。
- ・ファンデーションの塗り方は慣れてきた。口紅ははみださないように気をつけた。
- ・いつも八王子生活館（当人が通っている福祉施設）にいくときにやっているので手慣れているが、今日は全然いつもと違ってしっとりしてやさしいお化粧なのでよかった。いつも生活館に行くときにお化粧をしたり、しないときもあるが、スタッフにあの人とはとても素敵だなと言われていたみたい。
- ・（後日アンケートより）今日は初めてメイク講座に参加して、すごく楽しく参加ができました。自分でメイクをするのが初めてで、メイクする前とした後ではすごく変わったのを感じました。これから自分でもやってみたいと思います。少しメイクは難しかったです。お母さんの化粧品をかりてこれからやってみたいです。かなり緊張しました。親切に

教えてくれて私にとっていい勉強になったと思います。ありがとうございました。

②付添者（保護者、福祉施設関係者から）の感想

- ・皆さんが笑顔でとても楽しくやっていたので、これなら次に続くかなと思った。
- ・今日の講座をきっかけに、鏡を見る習慣がつけばよいと思う。
- ・今日は本人がとても楽しみにしていたので、よかったと思います。
- ・成人式でお化粧をしたのがそれがすごく楽しかったみたいで、今日お化粧できるっていうのがすごく楽しみだったようだ。ふだんからグロスとかをつけているが、これからやってみたいと言ったのはよかったと思う。

③スタッフからの質問にたいして

Q：「企画して皆さんにご案内差し上げるまでにどんな情報があつたらよかったかとか、抵抗があつたかなかったか、お聞かせください」

A：・施設に通っている人をこのワークショップに誘うとき、保護者のみなさんも最初は心配をしていた。化粧品というと「売る」というイメージがあるので、直接「大丈夫ですよ」とか「責任をもってつれていきます」と伝え、誘いました。こちらの説明が足りなかったということもあるかもしれないが、（化粧は）しなくてもいいというか、しなくてもすんでしまうということもあるからだと思う。また、肌がきれいな人も多いので。でもこうしてきれいになってみると、身だしなみに気をつかうこと自体がいいことだなと思いました。

・いつもと違う場所にきて参加できるこうした企画というのは、イベント的に今後もあつたらいいと思います。でも、みなさんはそれぞれ、養護学校の高等部を卒業して、仕事にいつているので、そういう仕事先でこういう社会的なことがあってもいいのではと思いました。また、自分のことをふりかえると、高校を卒業するときに化粧品の使い方の講座を受けたことがあります。障害のある人にはなかなかそういう機会がないので、日常的にこういうことが行われればいいと思います。障害のある人が出向くだけでなく、メーカーの人に来ていただくのもいいのでは。

Q：「さきほど、話にもありましたが、化粧はしなくていいというか、しなくてもすんでしまうというのがありますよね？」

A：・「化粧からはじまる」というのがありますよね。化粧をしたら出かけたくなるだろうし、いろんな化粧品がある。化粧が過度になるのではないかという不安がある。肌をケアするというのだったらいいのだけれども、やたら肌につけてしまうと荒れてしまうし。きちんとした方法を教われればいいと思うが、つけすぎもあんまりよくない。

・ ほどほどという感覚を身につけるのが難しい。具体的に30回ぐらいたたくとか示せるといい。今日のファンデーションが「1、2、3でとんとんとん」というのはすごく分かりやすかった。

・ メイクだけではなく、スキンケア、身だしなみとして講座を開催してほしい。

＊振り返り終了後、参加者のみなさんに、ハーバー研究所さんより、スキンケアセットが入ったポーチやダイアリーなどのおみやげをいただく。

（2）スタッフの振り返り

①株式会社ハーバー研究所の美容員のみなさまの感想

・ 「1、2、3」と合わせてやるという雰囲気よかった。

・ 笑い声が常にたえない感じで、すごく明るい雰囲気みなさんが楽しそうにやってた印象を受けた。

・ もともと肌がきれいな方が多く、ファンデーションをちょっとつけただけでめが細かくなって、派手なメイクが必要ないと感じた。それだけで十分メイクをされてる感じがして、自然なメイクになってよかった。

・ 知的障害のある人と一緒に行うのは初めての経験だったので、どれぐらいまでお手伝いをしたらいいのか、はじめは難しいなと思った。でも、参加者のみなさんは少し化粧をすると自分自身がきれいになるのがわかるので、初めは緊張してなかなか手を出しづらい人が多かったが、ちゃんとしたポイントが分かると楽しんでやっていた。その後は障害があるということとは関係なく、一般のお客さんと同じようにやっていたので、とても勉強になった。

・ 知的障害のある人と一緒に行うのははじめてだったので、迎える側として対応が分からなかった。自分は自己紹介したが、相手の名

前は聞けなかったので名前が分からなかったが、分かっていたらお名前をよびながらコミュニケーションはとりやすかったのかもしれない。肌がもともときれいだったのでメイクをしているのかなと思ったが、ほとんどされてなかった。スキンケアからお伝えできたらいいいのかなと思った。

・ 講座開始前に、担当させてもらった方をトイレに案内したときに、コミュニケーションを少しとることができ、自分にとってもよかった。

・ よく聞くと、洗顔はしてるが、化粧水をつけたりその後のことはしていないということだった。お母さんがするのをいつも見ているから自分もやってみたいと思っていらしい。蓋を開け、ローションをとってつけるというところからやってもらったが、メイクだけでなくそういうこともやりたいという声を聞いてよかった。洗顔まではしているけれど、その後のことはお母さんのを見てるだけなので、分からないということだった。

・ もともとメイクをしていない人だったが、すごく肌がきれいでメイクが映えて本人も喜んでいて、うれしかった。普段もグロスぐらいはつけているが、お母さんがメイクしているのはみているので、やったことはないが（道具を）渡すと手慣れた感じでできてい

た。若い人なのでメイクをするのに関心があるのかなと思った。終わった後も写真をいっぱいにとって「（まるで）自分じゃない」って言っていたのでよかった。はじまる前に担当する人とお話する機会があれば（最後まで名前が分からなかったので）名前を呼びかけ合ったりできてよかったのかなと思った。

- ・自分の紹介をしたのだが、相手の名前を聞いていなかったの、名前を聞けばよかったというのが心残りだった。もともと肌はきれい、実際ファンデーションをつけてもらったのだが、普段姉のメイクを見てまねしているようで、実際、チークやアイシャドーを顔をつけるときも自分でつけたいと言われた。みんなが笑顔で感動した。喜んで帰っていかれたので今後も継続してやっていけたらいいと思った。

- ・私たちも普段、障害のある人に接する機会がないので、最初どのぐらいの方がいらっしゃるのか不安なところもあって、今回はスキンケアは時間を考えてスタッフがした。しかし、スキンケアの仕方が分からない人が多く、自分でやる場合はどうしたらいいのかと、後で確認する人も多かったの、もし次にこういう機会があれば、洗顔の仕方からはじめてスキンケアまで教えるともっときれいになるのかなと思った。みんなできない人ではなく、話もいろいろしてくれて、また、話をするのも慣れていて、一つつける（こなすと）ごとに、感動してくれて、我々も自分たちの仕事を見直すという点でもいい経験になったと思った。

②廣森ビューティープロデューサーの感想

- ・一般の人と変わらない印象をもった。一方で、一般の人に比べると、知的障害のある人のほうが素直、ありのままの状態を顔に表し

てくれるので勉強になった。

- ・講座のテーマとお土産（参加者に持ち帰ってもらう物）を合わせたほうがよいと思った。

- ・時間は長くて1つのテーマに40分ぐらいがいいのかなと思った、後は一人ずつ回ったらいいのかなと思う。色を選ぶときの反応が良かったが、早い人もゆっくり迷う人もいた。色はブルーと紫が好きだというのを感じた。口紅をのせるのが上手で一般のお客さまと変わらない。意見がきちんとしてて、自分を持っていて素直だなと感じた。

- ・一般の人と違うとしたら、目があったときに下を向いている回数は知的障害のある人のほうが多い。

- ・口紅をつけて鏡を見た瞬間にみんな、にこっと笑っていて、とてもかわいかった。

③遠藤さんよりコメント

- ・参加した人のテンションには波があり、緊張の強弱が人によって異なった。緊張の出口はそれぞれの人で異なり、笑っていたりよく話していたりしたからといって緊張なくその場を楽しんでいるとはいえない。

- ・新規の刺激の場面（いつも自分たちが生活しているところよりも、）対人刺激の場面には緊張度合を高めてしまう。例えばある人は、最初は肩がずっと上がった状態だった。そういうときは、人の少ない場所に誘導したり、お母さんの横にいてもらうなどの配慮をするとよい。最初の導入の部分がとても大切。人によって緊張の高さは異なるが、ワーッとテンションが高まったのは口紅と化粧水の場面。化粧水は感覚刺激なので感覚的にしっかりとフィードバックがくるので、そこから上り調子になってよかった。

- ・自閉症の傾向のある人は特に新規な場面が苦手、慣れてくるまで時間がかかるので、

待ち時間をどうやってセッティングするかも重要。見慣れない人との関わりは緊張するものなので、たとえば何か触れるものがあったりカタログみたいなものがあったりするとそれら（物）を介して会話ができるのでいい。また、テレビで映像が流れているのもいい。一般の人でもそうだが、物を介することで共有したり、会話ができ緊張度が低くなる。緊張している人にとっては5分が1時間のように感じることもあるので、最初の待ち時間のなかで工夫がいるなあと思った。

- ・今日は、スタッフが正面からではなくわきからそっと話しかけたり、物を置いてくれる人がいたりするなど、知的障害のある人の緊張をむやみに高めないように配慮されたいいサポートだった。

- ・知的障害のある人は記憶していくのが苦手な人もいる。ここでやったことはできるのだが、家に持ち帰ったときに忘れてしまうことがある。また、家では講座のときとは異なる事物が複数あるため、持ち帰ったときにやりにくいこととか忘れてしまうことがあると思った。今日の講座は1時間でちょうどよかった。複雑なものではなく、ベーシックものであったこと、整理されていてよかった。

- ・「1、2、3」というリズムで覚えるやり方や、視覚的にもホワイトボードを使ってどこからはじめるのかというのが分かって、情報が整理されていたのでよかった。リズムや回数だとつけすぎるといこともなくなったと思う。

- ・持ち帰ったときに今日のまとめなど、絵入りのマニュアルのようなものがあると、洗面台に貼ることができその手順でできていいのでは。回数をこなさないで記憶として入っていくにくいのではと思った。家でどれぐらいやれたのか、後日アンケートを聴取したいと思った。

- ・マンツーマンでのサポートが無理な場合は、2人に1人ぐらいでお互い座ってやるのがいいのかなと思った。

- ・講座で使った色やそこでよかったと言われた色の化粧品を持って帰ってもらうのがいいかなと思った。

- ・参加者がいろいろ挑戦しているときに、教育的な立場でどうしてもできた結果「can」だけを評価してしまうことがある。しかし、実際にそこに到達するまでにいろいろ不安だったり、初めての体験であるので手がおぼつかなかったりなど、取り組み最中に（うまくいったかない別にして）「いいよ」、「素敵素敵！」と「do」の評価してくれたのは素晴らしい。緊張が高く、手先が固い人には声かけで気持ちを高めて緊張を緩和させてあげることがいい。眉毛を描くという手先の負担が高い課題にも関わらず途中で筆を置くこともなく、あきらめるといこともなかったのよかった。

- ・化粧品には高価なものもあるので、知的障害の人にとってはだまされて買わされるといイメージもある。金銭管理の問題など、親の心配があると思う。

- ・化粧しなくても日常生活は困らないので、化粧をしないことについて、親（保護者）としては余計なお金を使うことがなく心配がない。しかし、今日、子どもの喜んだ姿を見た時に、親（保護者）としても彼女たちに女性としてメイクを体験させてあげたいと思ったのではないかと考えた。化粧をすることについての意義を親（保護者）へインストラクションすることも重要なことだと思う。

- ・化粧は行っている本人にとってうれしいものでもあるが、外に出た時に周りからどう見られているか、自分の好みと周りの好みがどう違って、それをどう調整していくかというソーシャルスキルの一つでもある。一つ

の勉強の機会として、親（保護者）にも講座に参加していただくこともいいのかなと思った。

④エイブル・アート・ジャパン、および （財）たんぼぼの家のスタッフの感想

・化粧は、自分が変わっていくのがダイレクトに、短いスパンでどんどん、結果が見えてくるので、それに対する反応とみんなの反応が素敵だなと思った。その素敵なことと化粧をしないですませているという社会の状況や家庭の状況のギャップをどう埋めていくか。そこにストレスや不利益を被らず、いいかたちで社会につながっていくための、親へのアプローチや本人への教育も必要だろう。

・こういったプロジェクトは、社会貢献として行っている、別の会社の高い化粧品を買ってしまうのではないかと親の心配をどうやって取り除いていくかということも含め、課題もある。しかし、大事なことから、ぜひ継続できればと思う。

・ある親から、自分の身体をお風呂できれいに洗えているかどうかといったことも、子どもがある程度大きくなると、もう分からない（介入できない）。身の回りを清潔にするという教育をしてもらえるとありがたいと言われた。化粧から入って身だしなみ全体について家庭で話ができるようになればいいのではないか。

4. 今回のメイク講座からみえてきたこと

今回の知的障害のある人へのメイク講座および上記の参加者への聞き取りから、以下の課題が見えてきた。

知的障害のある人が化粧品を安全に買う状

況にはないこと、親や支援者が不安であること。

しかし、知的障害のある人が社会参加するにあたって、身だしなみの必要はあり、それらはソーシャルスキルとして身につけられるべきものであること。また、知的障害のある人の自尊感情を高めることや、生活を豊かにしていくうえで、メイク、および身だしなみはとても意義深い。

知的障害のある人の特性として、人からどう見られるか、という自己を客観的な視点に立ってみることが難しい。

これらをふまえると、メイク講座とあわせて、家に帰って自分でも同じようなメイクができるような、分かりやすいマニュアルを絵やコミック会話などの手法を取り入れ作成するとよいのではないかとということがわかる。また、メイクの方法だけではなく、メイクや身だしなみの意味や、安全に化粧品や道具を買うことといった前後のマニュアルも必要である。

また、親や施設職員などの支援者のさまざまな不安に対しては伝え方が大切である。安全に化粧品を買うことを伝えることはもちろん、化粧をした後の本人の変化を見せることが一番効果的かもしれない。

まずは、メイク講座に「参加する」ことへの伝え方に気を配ることが必要である。参加した人の親からの口コミも同様に効果的である。

さらに、化粧品＝高価なもの、という不安をもつ親もいることから、メイク講座で使用した化粧品を入れた2000円程度のメイクパッケージも用意すると、化粧の導入としてはよいのではないだろうか。

インクルーシブデザインの手法を用いた知的障害のある人のためのメイク講座 報告書

遠藤愛（神奈川LD協会・臨床心理士）

メイクで身だしなみを整えることには、大きく2つの意義がある。1つ目は、周囲に不快感を与えないよう外見を整える「エチケット」という、日常生活能力や社会性の側面から生じる意義である。2つ目は、メイクで自身をより魅力的に見せることによって自尊心を高めたり生活意欲を引き出すという心理的側面からの意義である。

近年、インクルージョンの推進を背景に、障害をもつ人への就労支援として、職場適応に必要な能力開発や社会性の獲得という視点のみならず、彼らの生活の質（QOL）の向上が重視されるようになった。しかし障害をもつ人の場合、外見や身だしなみについて、公教育で人に不快でない最低限のエチケットとして衛生管理面での指導を受ける機会はあるものの、後者のニーズを満たすための学習機会には恵まれていない場合が多い。さらに就職後は、ますますそういった機会が少なくなる現状にあるといえる。

本ワークショップでは、スキンケアを体験して「赤ちゃんの肌」と喜ぶ姿、メイク後の自分を見て「自分じゃないみたい」と驚く姿など、参加者全員が全身で喜びを感じている様子が窺えた。これらの様子からも、「エチケットの獲得」のみならず、参加者が「いつもよりきれいな自分」を体験しながら、自己肯定感を高めていくという意義の重要性を改めて認識するとともに、これらのニーズを本ワークショップが満たせたことが確認できた。しかし、こういった成果は単にメイクに関する学習機会が設定されたことだけに依拠するものではない。開催者であるハーバーのスタッフの方々の様々な配慮が参加者の意欲を高めていたといえよう。

本ワークショップの参加者側への配慮として着目すべき点の一つは、廣森Dはじめ、スタッフの方々が行った、インストラクションのわかりやすさである。今回は、アイブロウの入れ方

など難度の高い技術については、ホワイトボードを使って「どこからどこまで」まゆげみをいれるのか、視覚的にわかりやすい提示がなされていた。また、各化粧品の使用量についても、「トントントンと3回」などのように、「何をどのくらいつけるか」という目安がわかりやすいよう、リズム感のある教示がなされた。知的障害をもつ人の場合、体験の少ない作業を行う際は、「適量」を判断することが難しい場合があるが、本ワークショップではこういったつまづきを事前に解消できたといえる。

次に、本ワークショップでは、参加者同士がメイクを通して互いの変化を確認し合い、「きれいになった」と褒め合うやりとりがあったことも、参加者のメイクに対する意欲を高めたことだろう。自身が行ったメイクに対し、周囲から肯定的なフィードバックがあることは、行動を持続させる上で大変重要である。これらの参加者同士のやりとりが促されやすいように、座席配置を横並びにするセッティング上の工夫や、サポートスタッフの声かけの工夫が所々行われていた。

さて、ワークショップ開催前の待ち時間は、参加者にとって初めてで目新しい刺激が多い場所であるために、緊張の高まりやすい時間である。本ワークショップでは、待機場所に化粧道具や雑誌などが設置され、参加者がそれを手に取ることができ、「楽しい時間」に変換させることに成功していた。今後様々なニーズを有する人の参加が予想されるため、緊張を緩和する環境的な配慮については、様々な視点から検討される必要があるかもしれない。

さて、以上のような工夫や配慮は、障害をもつ人のみへの「特別な配慮」ではなく、一般の様々な人のニーズに応えるものでもある。今後このような機会を得ることで、サービス全体の質的向上が促進されることを期待したい。

[3] パジャマのリ・デザイン



1. 概要

主催：財団法人たんぼぼの家

協力：株式会社ワコール

日時：2010年1月26日（火） 14：30—17:15

場所：株式会社ワコール 社員食堂（京都市南区吉祥院中島町29）

参加者：

○障害のあるユーザー2人

- ・視覚障害のある人（全盲）
- ・車イスユーザー（脳性まひ）、介助者

○ワコール社員8人

- ・グッドエイジ事業部3人
- ・インナーウェア商品企画部先行商品開発課1人
- ・総合企画室4人

スタッフ：

- ・京都大学インクルーシブデザインユニット 3人
- ・財団法人たんぼぼの家 2人
- ・京都造形芸術大学 1人
- ・神戸芸術工科大学 1人

2. スケジュール

14:30～15:00 イン트로ダクション、インクルーシブデザインの紹介

15:00～15:30 チームに分かれてリードユーザーへの聞き取り、情報収集

15:30～15:45 気づきの整理

15:45～16:45 アイデア展開、試作

16:45～17:00 プレゼンテーション

3. ワークショップ内容

(1) イントロダクション、インクルーシブデザインの紹介

塩瀬隆之さん（京都大学総合博物館准教授）より

インクルーシブデザインとは、障害のある人とデザイナーが一緒にものをつくるプロセスである。初めて障害のある人と話す人もいるが、デザイナーとエンジニア、営業とデザイナーなどのコミュニケーションを目的とした社員教育にも使える。

これまでに行った企業とのワークショップを例に考えると、どこの会社でもユーザーリサーチはやっている。しかし、その場合に障害のある人に「何か困ったことはありますか」と聞いてしまっている。そういう聞き方だと、聞かれたほうは答えにくく、なかなかユーザーの声を引き出す、ユーザー参加にはなっていない。また、「誰誰のために」というのは、他人事になってしまい、失敗例が起こってしまう。自分もほしいものでないといけない。だから「巻き込む」「ともに」という視点が重要である。

インクルーシブデザイン・ワークショップは、言葉に変わり、絵に変わり、形に変わるというプロセスがあるから伝わりやすい。例えば、「ころぶ」という言葉一つとっても、人によって状況はさまざまだし、解決策もさまざまである。しかし、ワークショップを通して一緒に考えることで他者の状況が理解できることがある。共有可能な言葉を見つけるためのデザインワークショップである。

ユニバーサルデザインとインクルーシブデザインの違いとは。「すべての人に」となると、結局誰のためなのか分からなくなることがある。インクルーシブデザインでは、個人の「誰誰さん」をデザインパートナーとし、その人からはじまり、みんなに広げていくのが特徴である。

(2) チームにわかれてリードユーザーへの聞き取り、情報収集

聞き取りから得られる「気づき」をポストイット一つに対して一つずつを書きだしていく。できるだけ多くの「気づき」を集めることを意識して進める。

① 視覚障害のある人をリードユーザーとするチーム

・ふだんはパジャマを着ない。昔、寄宿舎にいたときに、洗面所とかトイレとかに行くとときに男性に会っちゃうので、それが嫌で。あと、震災を経験しているから、いつ起きなきゃいけない状況になるか分からないという思いがある。震災の時「立つな」と言われて、スリッパもどこにあるのか分からなかった。

・ふだんは、古くなった洋服などをきている。

- ・起きているときはいつでも玄関の鍵があいている状態なので、いつか近所さんが来るかわからない。人に会うときはパジャマパジャマしていない方がいい。
- ・ゴムだからパジャマとばれる。ゴムっぽくないものであればいいのでは。



②車いすユーザーをリードユーザーとするチーム

- ・昔はパジャマを着ていたが、身体がだんだんと動かなくなって着なくなってきた。今、かるうじて左手は動くが、右手は固くなってしまって動かない。着たり、ボタンをはめたりするのが難しい。
- ・ボタンをとめるときは、片方の手で押さえて、もう片方の手でボタン穴に指をつっこんでとめる。
- ・ファスナーだったら、右手で押さえて左手であげる。
- ・夜中にトイレに行くことを考えると、マジックテープだとやりやすいと思う。
- ・トイレ行くとときにズボンをあげるのに、ゴムはお尻のところではひっかって上がらない。ジーンズだったら広がるので、すっすっすっとお尻であげられる。最初はごわごわしたけど、ジーンズが一番、よかった。今はスキニーが流行っているので、スキニーをはいている。でも、ジーンズも夜一人であげるのには、1時間くらいかかることもある。
- ・ふだんは上着を脱いで、そのまま寝る。
- ・Tシャツの上からさっとはおれるようなおしゃれっぽい方がいい。
- ・レグウォーマーはすごく重宝している。

(3) 気づきの整理

ポストイットを大きな模造紙に張り出し整理しながら、同じような種類のものを集めて、分類していく。リードユーザーに話を聞きながら進める。

①視覚障害のある人をリードユーザーとするチーム

- ・ゴムはらくちんだけど、パジャマっぽい。両脇だけがゴムっぽいものであれば、パジャマとばれないのでは。
- ・やはり、パジャマをイメージさせる色というのがある。淡い色や花柄など。「見られること」を意識するならば、違う色のほうがいいのかも说不定。

②車いすユーザーをリードユーザーとするチーム

- ・ゴムが入っていても丸くしてしまうのではなく、両端がマジックだったら早く脱げる。
- ・ゴムは介助者にももちにくい。

(4) アイデア展開、試作へ

リードユーザーのニーズや集めた気づきを振り返りながら、他の人にもニーズにも展開できるような（マルチプルシナリオ）アイデアを生み出す。

その後、実際のパジャマや布きれ、ボタンやマジックテープ、フックなどを使いながら、モックアップ（簡単な試作品）を制作する。その際にも、ふたたびリードユーザーにも確認しながら進める。

その後、プレゼンテーションの準備をはじめめる。

①視覚障害のある人をリードユーザーとするチーム

- ・どうパジャマ感をなくすかとなると、やはりウエストがポイントになる。
- ・ただし、ダーツを入れるなど切って留めると脱ぎ着がしにくくなり、よくない。

②車いすユーザーをリードユーザーとするチーム

・高齢者施設でも1日パジャマで過ごす人は多いかもしれない。そういうときは、パジャマパジャマしたものでないほうがいい。

・レッグウォーマーは、タイツみたいなものをはかなくていいところがいい。レッグウォーマーだけをたして、外に出られるものであれば、あったかくていいなと思う。起きているときはつけて、寝るときははずせる。

・お子さんを連れている片手ふさがっているお母さんも、レッグウォーマーだったら簡単でいいかもしれない。

・マジックテープは、子どもにもいいかもしれない。マジックテープを色分けしていたら、同じ色はどれ？という感じで、楽しみながらできるかもしれない。

・介助する人が介助しやすいように、しっかりした素材がいいと、なるほどなと思う。

・固いところがあったほうがいいというのは発見だった。生地が固いところとやわらかいところがあったらいいというのは新しい発想。

・固いところが2カ所ほどあったら、もちあげやすいのでは。

・ズボンの着脱が重要だということがわかった。すぐに脱げてすぐに履ける。マグネットボタンみたいなものもいいのでは。

・ベッドからお外まで。いろんなところに出かけて楽しんでもほしい。

(5) プレゼンテーション

リードユーザーのどういうニーズから発想を得てアイデアが生まれたかを、実際にモックアップをみせながら、各チーム5分でプレゼンテーションを行った。

①視覚障害のある人をリードユーザーとするチーム

「ちょっとお出かけパジャマ」

- ・もともと家に来客が多い。コンビニが近くにできたということで、そのままでかけることも多い。寄宿舍生活で男女一緒のとき恥ずかしい思いをしたり、震災体験以後はパジャマは着ていないということがあり、現在は着なくなった服を着て寝ている。
- ・そこで、上下同じ柄ではなく、ウエストがゴムではない、パジャマっぽくないものを提案した。
- ・ウエストにベルトができ、ネックウォーマーがついている、パンツはデニム風でウエストはファスナー使用だが、両サイドがゴムになっていて、ゆとりがあるパジャマが提案された。



②車イスユーザーをリードユーザーとするチーム

「カフェでお茶するマ、パジャ」

- ・機能① ズボンの後ろで身体を支えてくれる。介助者が支えやすくなる。ウエストの後ろが固く、しかもおしゃれ。
- ・機能② 着替える回数が少なくていい。アウター（生活着）としても着られるデザイン。丈が長くない、ズボンにスリット、スキニータイプ、ストレッチ素材。
- ・機能③ 脱ぎ着がしやすい。片手でもちょっとした力でも脱ぎ着ができる。色分けされたマジックテープ、マグネットボタンが前についている。
- ・機能④ 組み合わせOK。ベッドからお出かけまでがコンセプト。起きた時に寒ければ、レッグウォーマーつき。

4. ふりかえり

□ユーザーより

- ・障害のある人や特定の人だけが使えるのではなく、みんなが使って自分も使える。普通に売っているものが自分も使える、そういう状況をつくっていくことが望ましいと思う。
- ・自分の意見からみんなにも広げられる楽しみがある。

□参加者（ワコール社員のみなさま）より

- ・障害があるとかないとか、そういうことではなく、人それぞれでいろんな場面があるから、いろんな人に聞いていって、それで普通の人にもあったらいいなというのに落ち着いた。
- ・これまで店頭や販売で、いろいろと言われることに對し、思い込みで「これはダメ、これしたら売れない」と思ってきたものが、今回ユーザーのニーズでできて、混乱した。たとえば、パジャマっぽくないように上下別々だったらいいという意見が出たが、売れ残りが出てしまうという課題がある。以前にマフラー付きのパジャマを販売したことがあったが失敗した。しかし、ユーザーの声としてそういったものがほしいという声があるのは、そこに何かがあるのかもしれない。今後は、みんながもっと使えるものに反映させていきたい。
- ・出発は特定の人々のニーズからはじまるので、一般の人には当てはまらないと思っていたが、最終的にはいろんな人にも使えるところに広げられることが分かった。また、3時間でものをつくるころまで落とし込む、そこまで短時間でやりとげることが大事なのではないかと思った。
- ・障害のある人のニーズは自分とは違うと思っていたけど、自分と変わらないということがわかった。
- ・「ともに」ということが大切。スタートは個人からだったが、気がついたら自分にもあてはまっていた。枠をはずしていくと見えなかったものが見えてくる。年齢とか性別とかにとらわれないニーズがあるということが分かった。
- ・ユーザーの声を聞くことで、ユーザーのニーズに沿ったものができる。
- ・インクルーシブデザインの手法を使うことで、ユーザーのニーズが見えやすくなる。最初に話を聞くときに、これは個別のニーズだと配慮せず聞くことが大事。むしろ、その背景にある、なぜそうするのかを考えることで自分のニーズにもつなげやすくなる。
- ・集まった人との共有が、単純に楽しかった。
- ・去年片手を骨折したことがあったので、ブラジャーのホックが止められないとか缶が開

〔4〕 インクルーシブアーキテクチャー



1. 概要

主催：財団法人たんぼぼの家

企画構成・ファシリテーター：dot architects+水野大二郎

2. 内容

課題・目的

建築は決して建築家個人に還元できるものではない。建築が建つ場所やプロセスにおけるコミュニティを軽視するあまり、全国に「箱物建築」と呼ばれる空虚な建築が多く存在する。また建築は多くの場合、高度な産業技術によって成り立っており、それが建築を建てる行為そのものを我々から遠ざける要因となっている。そこで設計する人と設計される人の二元的構造に疑問を投げかけ、インクルーシブデザインの方法論を通して各人の自由の範囲を拡大するような道具と建設素材をデザインし、設計される人が主体的に建築行為に関係してもらうことで、より豊かな空間の生成と持続を見出すことを目的とした。

アイデア／プロセス

本プロジェクトでは、リードユーザーの聞き取り調査や、道具と素材の検証、建設の実験を行い、道具や素材の使用に際してどのような困難ないしは工夫があるのかなどを検証した。道具のワークショップにおいてはリードユーザーとして参加した障害のある人に道具のデザインを考案してもらい、その場で使いやすい道具のラピッド・プロトタイプを制作した。また、ダンボールを用いた建築のワークショップを企画し、学生と障害のある人の混合チームを編成して、各チームごとに素材、道具の新たな可能性の模索と組み立て方法を検証した。

Workshop1 「『つくる』と『つかう』を考える」

○日程：2010年1月19日

○会場：たんぼぼの家アートセンターHANA（奈良市）

○内容：日常にある道具や工具をさまざまな角度から再評価した。障害のある人たちと一緒に道具を自分たちで使いやすいように改良し、新しくデザインしてみることで道具の課題を抽出した。

○参加者：

- ・視覚障害のある人：2人
- ・脳性まひ、車いす利用：5人
- ・小脳失調症（全身の震え）：1人
- ・福祉施設職員、介助者：5人

○スタッフ：8人



□Workshop2 「試してみる」

○日程：2010年2月15日

○会場：dot architects（大阪市）

○内容：Workshop1での使いにくさや工夫の観察をもとに試作された道具と素材を検証した。

○参加者：

- ・車いすユーザー：1人
- ・二分脊椎症：1人
- ・建築を学ぶ学生：約10人

○スタッフ：7人



□Workshop 3 「みんなでつくってみる」

○日程：2010年3月11～12日

○会場：dot architects（大阪市）

○内容：Workshop 2 での検証をもとに制作した道具と建築素材を使い、大きなシェルターをつくるワークショップを行った。

○参加者：

- ・車いすユーザー：1人
- ・知的障害のある人：2人
- ・建築を学ぶ学生：約10人

○スタッフ：6人



結果／成果

道具の開発を通じて、建設行為が危険であるというイメージを無くすと同時に使いやすい道具・工法を検証することができた。この検証結果を通して誰もが建設できる簡易的なシェルターの建設を実現させることで、建築行為そのものが多くの人々にとって身近になる契機が与えられた。また参加者自身が考え、実践することによって興味深い建築の工法や空間のアイデアの創出につながった。

リードユーザーとの道具・工法・素材の検証を通して、建築の設計行為、建設行為においてインクルーシブデザインのプロセスを共有することで、なぜ、だれが、どのようにして、なんのために建築があるのかを共有することができたといえる。本プロジェクトのプロセスにおいて、建築を個人に還元しない集団のクリエイティビティが有効に発揮されました。このことが今後の建築における豊かな空間の創造と持続につながる条件であると考えている。

参加者は、ユーザーは受け身であるという概念を覆し、普段の生活から遠い設計行為や建設行為に積極的に参加することで、自身のアイデアや行為が何かをつくり出す可能性に溢れていることに気づいたのではないだろうか。参加した学生は日常実践における建築的行為を再検証し、自分たちが学習する専門領域としての建築以外に、何のために建築があるのかをリードユーザーと共に考えるきっかけができたのではないかと考えている。

〔5〕 インクルーシブファッション



1. 概要

主催：財団法人たんぽぽの家

共催：京都造形芸術大学

企画構成、ファシリテーター：水野大二郎（京都造形芸術大学講師）

ファシリテーター：平井康之（九州大学大学院芸術工学研究院准教授）

日程：2010年2月16日、17日

会場：京都造形芸術大学（京都市）

2. 内容

参加者：

○リードユーザー5人

・視覚障害のある人：1人

・車いすユーザー：3人

・杖利用：1人

○ファッションを学ぶ学生：約20人

課題・目的

ファッションデザインは他のデザインのジャンルと異なり、「機能性」よりも「美しさ」「社会性」といった要因が偏重される。例えばコルセットやハイヒールは身体を締め、変形させてでも他者より「権力を誇示したい」「美しくありたい」という欲望が生み出したモノであり、そこには「使いやすさ」は存在しない。内臓疾患や外反母趾を代償として「カッコよさ」を追求することには当然ながら問題があるが、短絡的に「使いやすい」モノを考えることだけではインクルーシブデザインとしてのファッションデザインは成立しえないのではないか。



そこで、本プロジェクトは流行・社会・記号性・機能性といった要因をふまえたときインクルーシブファッションとはどのような研究領域・方法によってその文脈が規定されるのか、どのようにデザインへと展開・応用できるかを、エスノグラフィックリサーチを通して批判的に調査・制作することを目的とした。

アイデア／プロセス

本プロジェクトでは、複数の研究領域・方法が絡み合っている。ファッションの文化社会的見地からの分析などの基礎的研究をふまえて、リードユーザーの聞き取り調査や、生活空間やワードローブの撮影、ディスカッションを通じた自己と他者の関係性についての考察を行った。その一方で、衣服の使用に際してどのような困難ないしは工夫があるのかなどを聞き取り調査から浮き彫りにした。

ワークショップにおいてはリードユーザーとして参加した5名の障がい者にビジュアルダイアリーをお願いし、1週間にわたりどのような服を着ているのかを事前に写真記録して頂いた。

参加した学生は、写真を通して交わされた意見によってリードユーザーが感じる困難だけでなく趣味・嗜好も共有し、学生たちと同様に衣服を通して自己認識の意識があることを理解してもらった上での共同制作によって、衣服を合計5着制作した。



結果／成果

本プロジェクトにおける共同制作および事前調査の結果、自己を表象する媒体としてのファッションは障がいの有無に関わらず存在し、健常者としての学生と同様にファッション雑誌や「他者」の様相などに応じて自己を作り出すことが自明のものとなった。

また、「ユニフォーム」のように自己を管理・規定するデザインが敬遠されると同時に、他者に見られても恥ずかしくないよう「見えない工夫」によって実用的な使いやすさを生み出すことや、逆説的に象徴的なデザインの「見える工夫」によって社会的な使いやすさを生み出すことの重要性を参加学生は聞き取り調査をふまえて考え、実践することができた。ワークショップ中、参加学生に身体的な機能性と社会的な機能性を意識し、両立しうるデザインを考え、制作してもらうことを指導した結果、一見普通で誰でも着られそうなモノに実用性が付加されたデザインが生み出された。

本ワークショップは大学生を対象として行ったことをふまえ、教育的見地からの成果を説明する。

一般的にファッションデザイン教育は、型紙作成や縫製・染織などの技術的指導とアイデアを考えるための創造的指導に二分される。しかし、作品制作を通して学生は「自分の作品がどのように社会において享受されるか」に無意識的である点が課題である。

そこで、衣服に備わる社会性を鑑みたインクルーシブデザインの概念・手法・成果物が、学生に自らの作品の「社会的意義」を問いかけるきっかけになるといえる。それと同時にリードユーザーとのグループワークは問題発見・解決・発表能力の向上にもつながるため、極めて高い教育的効果が得られる。また、今後ますます高齢化社会が加速するなかで従来の「若くきれいな」人のためだけでない、多様なユーザーが存在するなかにおける衣服の在り方を考えるきっかけになればよいと希望する。

一方、リードユーザーのことに焦点をあてると、ファッションデザインは日常生活のなかで最も親しみのあるデザイン領域の一つであり、日々どのような服を着るかを考えて生活することはリードユーザーも例外ではない。この意味において、リードユーザーも積極的に、かつ楽しんで身体的・精神的負荷を軽減できるような「さりげなくカッコいい」衣服の在り方をめぐる議論に参加していた。普段着ているものからインスピレーションを見つけて普段着られるモノをつくることを目的としたため、意見が即座にデザインの要素となることがリードユーザーの眼前で展開されたことをふまえると、自身の社会参画の可能性を体感してもらえたのではないかな。



〔6〕 奈良の観光をインクルーシブデザインの視点から考える



1. 概要

主催：財団法人たんぼぼの家

企画協力：奈良県立大学、Team 再都Seeing、ヒューマンヘリテージ株式会社

協力：京都大学インクルーシブデザインユニット、NPO法人しゃらく

日程：2010年2月18日

会場：奈良市ならまちセンター（奈良市）

2. 内容

参加者：

○リードユーザー6人

- ・視覚障害のある人：1人
- ・車いすユーザー：2人
- ・杖利用者：1人
- ・軽度の知的障害、みえにくい軽度の身体障害のある人2人

○参加者：観光業に従事する人、文化・観光行政にかかわる行政マンや団体職員、観光ボランティア、まちづくりコンサルタント、ユニバーサルツーリズムやエコツーリズムの研究者、学生等25人

○スタッフ：

- ・京都大学インクルーシブデザインユニット：2人
- ・NPO法人しゃらく：3人
- ・奈良県立大学Team再都Seeing：7人
- ・ヒューマンヘリテージ株式会社：1人
- ・財団法人たんぼぼの家：4人

課題・目的

「奈良」といえば、「大仏」「鹿」「神社・仏閣」などの魅力的な観光資源がイメージされる。しかしそれらの魅力の大きさゆえ、「自分らしい楽しみ方」を実践する余地が少ないのではないかと。なかでも、障害のある人や体の不自由な高齢者は、観光環境の未整備ゆえに楽しみ方も限定されているのが現状である。そこで今回、主に観光やまちづくりに携わる団体や行政に呼びかけ、「高齢者や障害のある人が、奈良観光を主体的に楽しむには？」を出発点に、「インクルーシブデザイン」の手法を用いたワークショップを開催した。そしてそこから新しい奈良の観光環境をReデザインし、これまでの「奈良らしさ」に加えて「もうひとつの奈良らしさ」、すなわち新しい奈良の魅力を提案しようと試みた。

アイデア／プロセス

企画、準備段階においては、奈良県立大学地域創造学部観光学科の麻生憲一教授と7名のゼミ生、財団法人たんぼぼの家、ヒューマンヘリテージ株式会社が連携し、12月末から週1回集まり、コンセプト立案のためのプレワークショップやキャッチコピー作成、チラシ原案作成、参加者募集の広報活動などを実施した。

当日は、「インクルーシブデザインによる参加型観光の可能性」と題して、京都大学総合博物館准教授の塩瀬隆之さんにお話いただいたあと、リードユーザーを中心とした5チームに分かれて実際に観光スポットを調査し、「どのように観光するか」の気づきを集めた。その後、各チームで気づきの共有や魅力的なアイデアを出し合い、“奈良の新しい観光”を各チーム6分で発表（プレゼンテーション）した。またプレゼンテーションの時間には、奈良県や奈良市の担当課職員を来賓としてお招きし「ベストプレゼン賞」「ベストアイデア賞」を選考していただき、受賞チームには、奈良らしいプレゼントを贈呈した。

結果／成果

「観光」という広義で、またデザインするのが難しいテーマだったにもかかわらず、なんとか全チームがプレゼンテーションまでこぎつけることができた。内容についても、具体的な商品の提案や「計画をせずに観光してみたい」という視覚障害者の方からの観光ルート提案などがあり、奈良の観光を考えるうえでの新しい気づきを共有することができた。またプレゼンテーションを行政の担当課に見ていただくことができ、行政との協働についても今後期待



したい。

また奈良県立大学の学生たちも、当日はサブファシリテーターとして各チームに参加し、リードユーザーたちの意見に耳を傾けることで、それぞれに考えることや気づきがあったようである。

今回のワークショップは1日だけのものであり、参加者のなかには、インクルーシブデザインのワークショップ経験者がほとんどおられず、“リードユーザー発”というコンセプトを各チームに浸透させることがやや難しかった。また参加者が専門的知識から発言してしまうことで、アイデアを切り捨ててしまう場面も若干見受けられた。またチームの人数も予定より多く、スタッフ等を入れると8～9名となってしまったことで、リードユーザーの声がチーム全員にきちんと届いていたかは疑問が残る。もちろんこれらは事務局側の力不足、推測の甘さが要因である。しかしながら、最終的には各チームがプレゼンテーションを行うことができ、インクルーシブデザインの、「調査」「アイデア展開」「プレゼンテーション」という流れを体験してもらえたのではないかと思う。

リードユーザーによって、奈良の楽しみ方も、観光への向き合い方も違うが、一つの視点からそれを普遍化していくことによって、見えてくるもの、完成するものがあるということを確認することができた。またリードユーザーをはじめ、行政の人や学生たち、そして観光やまちづくりを実践している人、デザイナーなど多種多様な人たちが集い、気づきを共有したり、アイデアを出し合ったりする機会が今後も継続的に必要である。また観光ワークショップのみならず、「ために」ではなく「ともに」という視点に立ったうえでモノやコト、そして社会をデザインしていくことが大切である。

[7] パッケージのリ・デザイン



1. 概要

主催：財団法人たんぽぽの家、特定非営利法人活動法人わかやまNPOセンター（和歌山社会企業支援センター、社会企業ワークショップ）

協力：共働作業所ハッピーボックス、社会福祉法人一麦会

日程：2010年2月27日

会場：和歌山NPOボランティアサロン（和歌山市）

2. 内容

参加者：

○リードユーザー：2人

・車いすユーザー：2人

○参加者：9人

○スタッフ：5人

課題・目的

身体障害のある人のなかには、自分でパッケージを開けるという行為が日常的ではない人も多いが、どのような工夫があればより多くの人が自分でパッケージを開けることができるのか。

アイデア／プロセス

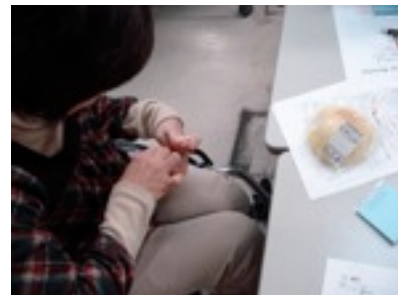
福祉施設で生産されている製品を題材に、よりよい製品パッケージをリ・デザインすることをテーマとした。今回は、障害のある人の施設である「麦の郷」で生産されているパンやうどん、きな粉などを提供してもらい、食品のパッケージを例にデザインに取り組んだ。

結果／成果

□Aチーム

リードユーザーは、共働作業所の事務局長をつとめる40代（くらい）の女性。車いすユーザーで、上肢にも障害がある。

パンの袋を閉じているモールを、手首をひねって開ける



ことが難しい点に着目し、袋の口の留め具のデザインに取り組んだ。いくつかのプロトタイプを制作して検証したところ、市販の「パッチンどめ」をややソフトな素材にしたものがよいのでは、という案がまとまった。留め具にはイラストをつけて中身を識別しやすくし、愛着の湧くデザインとして提案された。

□Bチーム

リードユーザーは、脳性マヒで電動車いすユーザーの30代男性。日常的には自分で食品の袋を開封する機会が少ないという。ただ、ビールが好きだという話から、スナックやビール缶に着目したパッケージデザインを考案した。

スナックを入れるパッケージは、いわば耳付きのジップロック。袋の口の片面を長くし、肘や足、ポットなどで固定しやすくしておく。手前の短い面には厚み（耳）をつけることで、引き開けやすくした。保存袋のように繰り返し使うものではないので、写真のように全開できる構造にすることも提案された。

また、ビール缶については、ラムネ瓶のように、押して開栓するアイデアが出された。



参加者の感想からは、「身の回りにあるものが意外と使いにくいことが発見できた」「参加者が積極的にアイデアを出し、形にしていくプロセスが楽しかった」「企業やデザインの専門家にももっと参加してほしいかった」といった声が聞かれた。

4. 公開報告会報告

Inclusive Design Now

—— 多様な市民の参加をうながすデザイン・ワークショップの現在 ——

2010年3月16日

東京ミッドタウン・デザインハブ・インターナショナル・デザイン・リエゾンセンター

主催：財団法人たんぼの家／共催：九州大学／協力：エイブル・アート・ジャパン

フォーラムの冒頭では、財団法人たんぼの家の理事長の播磨靖夫さんのこのような話からはじまった。「昔のことになりますが、福岡でフォーラムを行った際に、ALS（筋萎縮性側索硬化症）という病気にかかった方に出させていただいて話を伺う機会がありました。ALSは症状の進行によって筋肉が衰えていって、やがては声が出なくなってしまうそうです。その方は八幡製鉄の技術部長を勤めた技術者でしたので、いろいろな方に協力してもらい、自分の声をコンピューターで録音し、声が出せなくなったときに人工声ではなく自分の声でずっと話し続けたいということで、取り組んでいました。

すごいと思ったのは、コンピューターで感情の抑制も音声的に再現できるということです。人工的、無機的な音ではなくて感情的な声をコンピューターで再現できる。それを聞いて大変感動しました。科学技術というものはこれまで軍事、あるいは産業とを結びつけて発達してきた。これからはアートと福祉とつながって科学技術が発達していく、そういう時代に来ているのではないかということです。」

今回のフォーラムでは、インクルーシブデザインの現在と、日本における実践ワークショップが紹介されている。インクルーシブデザイン・ワークショップには、デザインの専門家ではない人たちが多数参加している。障害のある人や子ども、学生、地域住民、医療従事者などのそれぞれのユーザーとしての生活実感や、デザインパートナーとしてのアイデアが、多様に反映されている。また、「デザインを通してどのように魅力的で成熟した未来をつくっていくことができるのか」という問いに対して、ユーザー参加型のデザイン・ワークショップの方法論や成果を共有し、社会にむけての具体的な提案についても考えていく試みにもなっている。

フォーラムでは、平井康之さん、荒井利春さんによる基調講演があり、ワークショップ報告が5人から、そして荒井利春さん、平井康之さん、播磨靖夫さんによるディスカッションが行われた。会場には企業関係者、大学関係者、NPO関係者、様々な分野から80名を超える参加者が訪れた。

1-1 基調講演1

基調講演1では、九州大学大学院芸術工学研究院准教授である平井康之さんから「インクルーシブデザインと社会」というテーマで発表が行われた。平井さんはインクルーシブデザインという考え方は堅苦しいものではなく、基本的にワークショップ形式でユーザーとともに作っていく考え方だということを強調する。ワークショップの際には、自身の胸元にコースターでつくった手製の名札に「ヤス」と書き、「ヤスと呼んでください」と述べるというエピソードを話し、フォーラム自体をくつろいだ時間や空間にしたいという提案からはじまる。続いて「初対面の方も多いので、となりの方と簡単な挨拶を」と語ると、それまで静かだった会場の空気が一気にゆるみ、賑やかな会場へと変化した。この挨拶はスタンフォード大学のMBAプログラムで行われている挨拶に着想を得たもので、それは卒業後ビジネスとして繋がっていく関係を握手という形に表したものだという。こうした平井さんの仕掛けや発表によって、このフォーラムそのものもインクルーシブデザインによってデザインされたプレゼンテーションだと実感することになった。

1-2 ヘレンハムリン・センター 最近の取り組み

世界的なインクルーシブデザインの拠点であるヘレンハムリン・センターの10年を振り返ると、ロジャー・コールマン教授が中心になって1990年から高齢者を対象としたデザインエイジ・プロジェクトが行われ、2000年にはヘレンハムリン・センターが創立された。現在、次世代への世代交

代が行われて、協働ディレクターだったジェレミー・マイヤーソン教授が所長になり、ラーマ・ギーラオ研究員が副所長になった。また、ヘレンハムリン・センター周辺の世代交代も行われインダストリアルデザインエンジニアリングがイノベーションデザインエンジニアリングに変わった。このイノベーションデザインエンジニアリングの学生がヘレンハムリン・センターでインクルーシブデザインに携わっている。

ヘレンハムリン・センターでつくられているプロトタイプについて、最近の事例からいくつか紹介された。2000年から開催されている、「DBA デザインチャレンジ」は、イギリスのデザイン事務所と共同で行っている1年間のプロジェクトである。2009年の最優秀作は「座ったままの生活」というテーマのクッションの作品だった。一般的に使用される発泡ウレタン製のクッションでは頻繁に洗濯が行えない。特に介護施設などでは不便を感じていることから、マター、ハーマンミラー社と共同開発し、発泡ウレタンではないクッションを作成した。中空のプラスチックがバネのようになっていてクッション性を持っている。これは製品化に向けて準備が進んでいるとのことだった。

医療関係では「患者の安全」というテーマでのプロジェクトの一つで、「リサス・ステーション（蘇生）」が紹介された。ナショナルヘルスサービスとの共同研究から商品化された「リサス（蘇生）」ワゴン。救急病棟（ER）で使用しやすくなるように、すべて見やすくりデザインされた。従来の引き出し式のワゴンでは中が見えないような欠品についても確認できない。六面体に傾いた面を持つワゴンに、医療器具が目に見える状態で置かれている。緊急時に間違いが少なくなる改善さ

れ、量産化されて評価も高い。

DBAデザインチャレンジはジュリアカセム特別研究員がスタートした。これまでの10年間で47のプロジェクトと400人以上のデザイナーが参加している。本来、何カ月かけて行うワークショップを3日間のワークショップにおとしこんだものが48時間デザインチャレンジになった。現在、デザインチャレンジは世界的にも広がり、カセムさんは世界中を飛び回ってデザインチャレンジを行っている。戦争のあった国での展開としてサラエボやイスラエルなどで、障害者やアーティストとワークショップをしている。「インクルーシブ・サラエボ」では、金工や縫製、皮革加工、印刷などの職人とイギリス人のデザイナーと学生でデザインチャレンジを行い、「こんなものがあつたらいいな」と思うモノを作ってもらった。さまざまなプロトタイプができあがり、なかでも注目されたのは、路上のへこみにたまるタバコの吸い殻を防ぐために、敷石そのものを灰皿にするアイデアだった。これはビジネスとして量産して成功している。サラエボでの成功により、ブリティッシュカウンシルが賛同して、他の国でも展開したいということで動きが出ている。こうした社会的な動きも大きなインクルーシブデザインの動きである。

1-3日本のインクルーシブデザイン

2006年に国際ユニヴァーサルデザイン協議会（IAUD）が京都でデザインマラソンを行ったのが日本におけるインクルーシブデザインが広がる大きなきっかけとなった。当時は線のつながりの活動だったが、現在では、大学、研究機関（東京大

学、京都大学、九州大学、早稲田大学、はこだて未来大学、アジア太平洋立命館大学、京都造形芸術大学、京都工業繊維大学、静岡文化芸術大学、etc…）でのワークショップ活動が進んでいったことで、面としての活動に広がりを持ってきた。こうした動きには、陰で支えてきた、たんぼぼの家のようなNPOの存在も大きい。

九州大学のインクルーシブデザインの取り組みとしては、2004年にヘレンハムリン・センターとのオフィスエイジ・プロジェクトからスタートした。若い世代に対する高齢者の知識移転をワークプレイスでどう実現していくか。日本で6年活動を行ってきた平井さんは率直に「やってきてよかった」と語る。「インクルーシブデザインは力を持っている。なぜならプロセスが楽しい。ユーザー参加型でいろんな可能性を秘めている内容だと思う」。

インクルーシブデザインのプロセス研究には応用分野として、教育環境、住環境、オフィス環境、公共空間、医療環境などがあり多岐にわたる。たとえば、「こどもたちのUD移動ミュージアム」はこどもたちがユニバーサルデザインを学ぶときに、単に知識を学ぶのではなくて一緒に考えながら、楽しみながら勉強できるキットを作ろうというものだった。体感できる展示ツールとして作製され2009年度グッドデザイン賞（ネットワーク領域-パブリックコミュニケーション）、第3回キッズデザイン賞（コミュニケーションデザイン部門）を受賞している。

「こども×くすり×デザイン プロジェクト」は、福岡にあるNPOこどもの薬を考える会の薬剤師中村守男さんで行った活動。子どもたちとワークショップを行い、10点のプロトタイプを作成した。「フラワーポッド」は一週間分の薬を花型の

入れ物にいれて、ストレスなく服薬できるよう補助する。「くすり絵本」は絵本の絵の中に穴が開いていて、薬が入っている。絵本を読んだあとに楽しく薬が飲めるように提案された。2008年度グッドデザイン賞（新領域一先駆的、実験的なデザイン活動）、第2回キッズデザイン賞（リサーチ部門）を受賞。プロジェクトパートナーの特定非営利活動法人こどもとくすりと「こどもお薬手帳」の商品化をめざすなど持続的な活動を行っている。

1-4 ソーシャルコミュニケーションとしてのインクルーシブデザイン

平井さんは、インクルーシブデザイン活動が広がるなか、何がインクルーシブなのかという問いかけも非常に大事だと語る。インクルーシブデザインは手法を越えた自律的DNAのようなところもあり、人々に伝播していくようなイメージだという。また、冷たい手法ではなくホットな手法とも説明する。インクルーシブデザインはソーシャルコミュニケーションとしての意義が存在する。それは違う分野の人が交流して一緒にプロジェクトをしていくことで、新しい気づきや、新しい可能性が生まれる。そのためにはお互いが理解しやすいようにコミュニケーションをとっていくということが大事になってくる、と締めくくった。

1-5 平井さんによるインクルーシブデザインの重要な要素

●ユーザーとともに

1. 気づきからの発想（最初からユーザーとともに課題を見つける）

2. 多様性からの発想（多様な視点や差異から日常生活を考える）

●アイデアを創造

3. ブレースカイからの発想（こんなものがあつたらいいな！を考える）

●可視化

4. 可視化(五感化)からの発想（クイック&ダーティー（作りながら考える）・描いたり作ったりしながら考える・さらに五感からの発想へ）

インクルーシブデザインに何ができるのか？

●商品づくり（一品からアドバンスまで）

●社会における交流の共通のフレームづくり

●類似の概念とのつながり

感性、五感

サイエンスコミュニケーション、カフェ

クリティカルデザイン

イノベーション

ワールドカフェ等ファシリテーション

2-1 基調講演2

基調講演2では、金沢美術工芸大学教授の荒井利春さんから「多様なユーザーとつくるデザインの創造力」というテーマで発表が行われた。荒井さんは、日本にユニバーサルデザインやバリアフリーデザイン、インクルーシブデザインという言葉が普及する30年前から、高齢者や障害のある人など、さまざまなユーザーとともにデザインについて考え実践してきた。コミュニティに根差したデザイン教育や研究開発プロジェクト、そしてユーザー参加によって生まれるデザインの創造力について報告を行った。

工業デザイナーとして食器の開発や設計計画に取り組むなかで気がついたのは「デザインする人間がはじめてから障害のあるユーザーの多様性を知って普段の仕事をすれば、目の前の障害のある人はこんなに苦労しなくていいのではないか」というものだった。25、6年前にはユニバーサルデザインという言葉もなく、ハンディキャップの立場から発想すれば、非常にハンディ（便利）な道具や環境が生まれるのではという思いから、ハンディ・デザインという言葉を生み出した。その後、金沢美術工芸大学に移り、人口45万人の町をフィールドにして食器の開発から建築の計画や交通計画などをさまざまな人と行ってきた。こうした活動の核になっていたのが、いろいろな身体機能の人たちとコラボレートしながら取り組んでいくという考えだ。またこの活動を社会的責務としても積極的に取り組んでいく必要があると確信し、孤軍奮闘してきた。それだけに国際会議でカセムさんと出会った荒井さんは非常に感動を覚えたという。

2-2 切実さの共有

荒井さんは、まず前提として私たちが先人の努力によってデザインされた環境の中で生活していると語る。それらを享受するとともにその時代に生きる人間が自分の時代の不都合を創造的に解決して、次の時代の人に伝えていくことが必要であり、それが今を生きる私たちの役割の一つだと言う。現在の不都合の理由の一つが、人の多様性に十分に向かい合って生活道具や環境をデザインできていない点だ。高齢期の視力や聴力、足腰や体のバランスが弱くなった時やケガや病気で身体制御ができなくなったときなど、道具や住宅、交通機関、公共建築、町が使いにくいという事実が現実にある。そういったことを創造的に解決することが、私たちの時代と社会のミッションであり、グローバルなミッションである。ユニバーサルデザイン、デザインフォーオール、インクルーシブデザイン、さまざまな言葉が使われているのは、この時代のミッションへの取り組みそのものである。

このミッションの遂行には、暮らし手の中から人の心や体と、道具や生活環境との間に発生している問題をしっかり確認することが大切になる。その問題の理解と記録を「切実さの共有」という言葉で表現している。その切実さは、一人のユーザーのものであるとともに、私たちの問題でもある。そしてさらにこれからの人間社会のためのものである。創造的に解決して次世代に受け渡していくべきものだ。こうした考え方は行政にとってはよりきめ細かいサービスや発想のシステム作りのヒントになり、企業にとっては新しいビジネスチャンスとなるフィールドと考えられる。

ミッションの遂行に大切なことというのは決め

られた基準や通念で見るのではなく、目の前の暮らし手と道具や環境との間に発生している問題をデザインの土俵で感じ取るということ。生活動作や姿全体の「質感」を感じ取る。それを感じ取ることで頭と体が動いて手が動いてデザインが可能になる。ユーザーのリアリティを、デザインのリアリティに変換して可視化させる。それが時代をデザインすることになる。また、それらを新たなビジネスチャンスへと行動させていく発想力と具現化力を時代が求めていると語った。

2-3 ユニバーサルデザイン

はさみを切実に必要としているユーザーから新しいはさみの原型を創出する。何が問題か、なぜ問題か、ユーザーが日常的に行っていることやその方法について相互に丁寧に確認していく。ユーザーとデザイナーの顔合わせがデザインのスタートである。最初に握力のない頸髄損傷（頸損）のユーザーとディスカッションを行った。そして、頸損のユーザーの日常生活ではさみの使い方を具体的に確認する。そこで、はさみ（握力を前提にして生まれた道具）を握力の無いユーザーが最も切実に必要としていることを痛感することになる。今の時代に必要なのはさみのユニバーサルデザインとして、頸損のユーザーも使えるはさみを実現する目標を設定した。押すだけで使えるはさみのアイデアを追求し、機能モデルをユーザーと確認する。ここで大切なのは、デザイナーの一方的な仮説をユーザーに押し付けないことである。

その原型をもとに製品としての完成（素材や生産方法と構造や機構の合理性、美しいかたち）を目指して、技術面での試行錯誤を繰り返し、製品

を実現した。2005年度グッドデザイン賞（商品デザイン部門 / 文具、オフィス雑貨・家具・設備）を受賞している。ユーザーの方々は、現在でもこのはさみを自宅と職場に一つずつ置いて使用している。

荒井さんが考えるデザインにおいて重要な点は、「切実さがデザインの原動力」「新たな原型を発想する」「ユーザーのテスト、所作の質感」「生産的合理性、素材・技術」「美しく、ほしくなる姿形」である。最初の原型がうまく見つかり、具体的に動きだしたときに条件が合えば製品化への道が開かれていく。生産的な合理性はとても大事であり、デザイナーは早い段階から考慮に入れているという。

荒井研究室が高山で3年間行ったプロジェクトでは、地域のユーザー、保健福祉施設の看護師・理学療法士・作業療法士、岐阜県生活技術研究所、高山の家具企業チームとともに家具のデザインを行った。ユニバーサルな家具というのは大げさなものではなく、徹底的にシンプルな形で、より使用条件がシビアな方でも使える世界があるということを確認する。そこからいろいろな企業がそれぞれ製品開発することに繋がっていく。プロタイプを使って頸損の車イスユーザーが実際に使用して確認を行う。握力が無く腹筋背筋に限られる状態でも、単純な引き違い戸や、トレーが手前に出てくる機構によって、頭の上の方まで使える範囲が広がる。ともすればモーターを使用する電動機構を考えがちだが、荒井さんはシンプルな世界に可能性があるのではないかと考えている。そこがつかめれば複雑にしていくために、いかようにも変更できる。原型を見つけ出すことは非常に重要だとしている。ここで実現した家具であれば

家事にも参加することができるようになる。それは家具や環境によって人間関係が変わっていくということでもあると語った。

1997年、金沢での「金沢市のふらっとバス計画」という取り組みでは、「フィールド+発想+かたち」という関係について説明があった。フィールドへ出る＝見る、観る、看る＝感じるというものであり、フィールドへ出ると眠っていた感性が覚醒する。つまり見えていて、見えていないものの発見、自覚 習慣的、無意識的適応、排除（あきらめ）の再確認ができる。技術的現在への新たな可能性の予感、新しい公共概念といったものに出会うのがフィールドである。また、生活環境の歴史的文化的現在への創造的関わりの契機にもなりうる。つまり、いかにフィールドにでるかということがユーザー参加型デザインの大きなポイントとなる。一緒にフィールドにでる、時代のフィールドをつかむということになると語る。このプロジェクトにより、1997年に検討委員会発足、1999年に金沢ふらっとバスが運行開始されている。2008年4ルートで200mごとにバス停があり、現在も運行中。金沢市の高齢者の居住密度の高い旧市街地の細街路を15分間隔一方向で回っている。

2-4 Designer おでん論

荒井さんのDesigner おでん論では、デザイナーは、「1. 企業のデザイナーとしてのProfession」「2. 社会のデザイナーとしてのProfession」「3. 人間としてのProfession」の3つの属性を持っている。しかし、普段は企業のデザイナーと

しての意識が強すぎて、他の部分がやや忘れられがちになる。この3つの属性を貫いているのが「私（わたくし）」という串。ワークショップはこの3つの属性を覚醒させる場として機能する。これからおでん型Professionが重要になっていくのではないかと語る。

ワークショップおでん論では、フィールド＝生活の場という鍋、リーダー＝味加減、火加減、時間管理、デザイナー＝プロとしての感性とスキル発揮、ユーザー＝暮らしのプロとしての参画がある。それぞれの専門性を発揮しながら、共通性としての社会性や人間性の部分で繋がっていく。つまり「切実さの共有」が、それぞれの人間性や社会性を誘発し創造力を喚起することになる。こういった方法論をさまざま領域で企業がいかに日常化して体内化していくのかということが大きな課題だとして、2004年から国際ユニバーサルデザイン協議会での企業を超えた様々な人が参加するワークショップを継続している。20世紀の人と道具環境の関係を超えて、21世紀の人と道具環境の関係を構築するデザインの方法として重要なユーザー参加型デザイン。おでん型 Professionの発揮、融合、創造力に荒井さんは注目する。

2-5 多様なユーザーとつくるデザインの創造力

荒井さんは、時代の切実さの共有、その中に多様なユーザーとつくるデザインの創造力の根源があると、講演を締めくくった。多様なユーザーと道具や環境に関わる切実な問題を追及していくと、デザイナーの想像力が喚起される。それは自分たちの生きている時代の、人間と社会の未成熟な問題に向かい合っているということの自覚と、

そこに存在するあらゆる可能性へのデザイン力を
覚醒させる。ユーザーは、デザイナーとのコラボ
レーションを通じてデザインに参加することの可
能性や醍醐味を体感することになるのだと。

2-6 荒井さんによる多様なユーザーとつくるデ ザインの創造力の重要な要素

質感覚へのアプローチ

- 静的把握と動的把握（動的把握が不可欠／静的
把握を動的把握の中に位置づける。）
- 動作の始点から終点まで確認（問題はその動作
のパッケージ、所作の質感である。）
- 遠・中・近の視点からとらえる
- 接面に注目
- ユーザー参加のワークショップ型デザインが創
造力を生み出す

多様なユーザーとつくるデザインの創造力 5つ
のC

- Creative 創造的に
- Collaboration 共同で
- Community network 地域で
- Continuing 持続していく
- Common sense ふつうのことに

3-1 ワークショップ報告 「インクルーシブ ファッション」

京都造形芸術大学講師の水野大二郎さんから
「インクルーシブファッション」の報告が行われ
た。水野さんは、元来使いやすさよりも自己を作
り出すものとして認識されるファッションデザイ
ンにとって、社会的包摂とは何かと考え、老人向
けや介護用ではなく、普段着をよく観察すること
で現れるデザインの可能性を、ワークショップや
事前調査を通して検証・紹介すると語る。

ファッションデザインは他のデザインを重視し
たジャンルと異なり、機能性よりも美しさ、社会
性といった要因が偏重される。コルセットやハイ
ヒールによる身体変形を例にとり、ファッション
は他者より権力を誇示し、美しくありたいという
欲望が生み出したデザインであり、使いやすさだ
けが存在するのではないと語る。カッコよさを追
求する代償としての内臓疾患や外反母趾には問題
があるが、短絡的に使いやすいモノとして考える
ことだけではインクルーシブデザインとしての
ファッションデザインは成立しえないのではない
かと水野さんは考えている。ファッションをめぐ
る流行・社会・記号性・機能性といった複合的な
要因をふまえたときインクルーシブファッション
とは、いかなる研究領域・方法によってその文脈
が規定され、どのようにデザインへと展開・応用
できるかを、エスノグラフィックリサーチを通じ
て批判的に調査・制作することを目的としてい
る。

「インクルーシブファッション」では、複数の
研究領域・方法が絡み合っている。ファッション
の文化社会的見地からの分析などの基礎研究を
ふまえて、リードユーザーの聞き取り調査や、生

活空間やワードローブの撮影、ディスカッションを通じた自己と他者の関係性についての考察を行った。その一方で、衣服の使用に際してどのような考察ないしは工夫があるのかなどを聞き取り調査から浮き彫りにしている。

ワークショップにおいてはリードユーザーとして参加した5名の障害者に1週間にわたりどのような服を着ているのかを事前に写真記録してもらう。ワークショップに参加した学生には、記録された写真について意見をかわすことによって、リードユーザーが感じる困難だけでなく趣味・嗜好も共有し、学生たちと同様に衣服と通した自己認識の意識があることを理解してもらう。そのうえででの共働制作によって、衣服を合計5着制作した。

水野さんは京都造形大学における「インクルーシブファッション」の手法を用いた共同制作および事前調査の結果、自己を表象する媒体としてのファッションは障害の有無に関わらず存在し、健常者としての学生と同様にファッション雑誌や「他者」の様相などに応じて自己を作り出すことが明らかとなったと語る。またユニフォームのように自己を管理・規定するデザインが敬遠されていると同時に、他者に見られても恥ずかしくないよう「見えない工夫」によって実用的な使いやすさを生み出すことや、逆説的に象徴的なデザインの「見える工夫」によって社会的な使いやすさを生み出すことの重要性を、参加学生は聞き取り調査をふまえて考え、実践することができた。ワークショップ中、参加学生に身体的な機能性と社会的な機能性を意識し、両立しうるデザインを考え、制作してもらうことを指導した結果、一見普通に誰でも着られそうなモノに実用性が付加されたデザインが生み出された。

一般的にファッションデザイン教育は、型紙制作や縫製・染織などの技術的指導とアイデアを考えるための創造的指導に二分される。しかし、作品制作を通して学生は「自分の作品がどのように社会において享受されるか」に無意識的である点が課題である。そこで、衣服に備わる社会性を鑑みたインクルーシブデザインの概念・手法・成果物が、学生に自らの作品の「社会的意義」を問いかけるきっかけとなるといえる。それと同時にリードユーザーとのグループワークは問題発見・解決・発表能力の向上にもつながるため、極めて高い教育的効果が得られる。また、今後ますます高齢化社会が加速する中で従来の「若くてきれいな」人のためだけでない、多様なユーザーが存在するなかにおける衣服の在り方を考えるきっかけになればよいと希望する。

一方、リードユーザーに焦点をあてると、ファッションデザインは日常生活の中でもっとも親しみのあるデザイン領域の一つであり、日々どのような服を着るかを考えて生活することはリードユーザーも例外ではない。この意味において、リードユーザーも積極的に、かつ楽しんで身体的・精神的負荷を軽減できるような「さりげなくカッコいい」衣服の在り方をめぐる議論に参加していた。普段着ているものからインスピレーションを見つけて普段着られるモノをつくることを目的としたため、意見が即座にデザインの要素となりえることがリードユーザーの眼前で展開されたことをふまえると、自信の社会参画の可能性を体感してもらえたのではないかと。

3-2 ワークショップ報告、「共通言語の発見とデザインの構築—医療から動物園まで—」

京都大学大学院情報学研究科の小林大祐さんから、動物園、および医療現場でのワークショップ報告が行われた。小林さん、「つまみにくい」「転びやすい」「歩きにくい」などは、分かりやすい言葉だと思っていても、視点が変われば実際の行動は異なることを指摘する。たとえば、「転ぶ」と一言でいっても「つまずいて転ぶ」「すべって転ぶ」「ひっかかって転ぶ」によっては、次の対処が異なってくる。インクルーシブデザインは、さまざまな視点の人が一堂に介して、一つの言葉を共有する過程でもある。グループで共通の言語を発見し、その気づきによってデザインが構築されることを医療現場や動物園の実例をもとに報告している。

2009年8月、9月に京都大学インクルーシブデザインユニットが「動物園の真ん中でインクルーシブカフェをする」というワークショップを行った。動物園を楽しもうとすると、見たい、知りたいがユーザーとしての期待である。しかし、動物園を運営する側は動物をもっと知ってほしいために読む気になれない長文の説明書きを添えたり、誰も知らないスペースに展示物をおいたりする。教えたい側の視点だけではなく、動物からの視点、動物を見る側からの視点を取り入れることで、より楽しめる、より知的好奇心の湧く動物園がデザインできると考えられる。そこで、動物園をもっと楽しむための仕掛けを、インクルーシブデザインの手法を用いて一緒に考えた。また本年度は京都市において、新「京都市動物園構想」策定に伴う京都市動物園の再整備に当たるアイデアを募集していたため、ワークショップに

よって練り上げられたアイデアを応募する。

動物園を気軽に行くことのできる学びの場とするため、園内の真ん中にカフェを設置することをコンセプトにワークショップを行った。ユーザーに車イス利用者、視覚障害のある人、遠位型ミオパチー（手指や下腿など手足の先から筋力が低下していく病気）の人を迎え、実際に動物園を回ってもらうことで、経路、施設、景観、動物などさまざまな視点から現状の動物園をもう一度デザインする。動物園の歩きやすさ、清潔さ、動物の見えやすさなど、施設や環境に対する意見からはじまり、次第に動物園をもっと楽しむための具体的なアイデアを練り上げていった。普段はただ動物をみているだけだが、車イスの利用者、視覚障害のある人、遠位型ミオパチーの人とともに歩くことで、自分たちが実は動物園で見えていなかった、楽しめていなかったことに気づき、また自分たちが工夫できることがあることに気づいた。

キリンの頭蓋骨に触れて改めてキリンの大きさに気づく、オウムの餌に触れて初めてオウムの顎の強さに気づく。このことから、動物の視点から楽しむ方法として、キリンやカバの視界を体験できる潜望鏡や、餌に似せた定食が提案された。また、ライオンを見に来たのに寝ている、しかし寝るのも一つの習性であり、見たい情報と見せたい情報の違いに気づく。このことから、動物たちの活動が分かる動物時計が提案された。

2009年11月に兵庫医療大学・京都大学インクルーシブデザインユニットが「『薬を開けて飲む』をデザインする～」を行った。ユーザー参加型医療デザインワークショップとして、日常で何気なく使っている飲み薬を扱う。どれを飲む、何日に何回飲む、何錠飲む、普段薬を服用する際に

意識することから、あまり意識しない薬の容器、形状などのデザインの視点から見つめ直す。錠剤、カプセル剤、粉薬などさまざまな薬について、「開けて飲む」をみんなで考え、使いやすい、飲みやすい薬を考える。

「開けて飲む」ワークショップには、薬学部の学生を参加させていることが特徴である。実際に薬を飲むユーザーを意識することで、大学で日常的に学習している薬の成分や保存方法などの薬の作り手からの視点だけではなく、飲み方や容器などの飲み手からの視点を取り入れ、より良い飲み薬をデザインする。

薬を「開けて飲む」。そのためには、薬を受け取る・分類する・手元に持ってくる・開ける・口に運ぶ・飲み込む・ゴミを捨てる・保管する。これら各動作が必要となる。液剤・粉薬・錠剤・カプセルなどの薬は、飲んで効果を発揮するまでの時間が異なるため、医療的側面から錠形を変化させることは難しいが、上記のいずれかの動作に着目するかによって、飲みやすい・使いやすい飲み薬をデザインできると考えられる。

粉薬は開けるときの飲み込むときもこぼれやすく、破った切り口が狭い方が飲みやすいことに気づく。このことから、3本指で持てるサイズの2つに折り曲げ可能な容器をつくり、折り目を境に、一方に粉薬、他方に水を入れ、片手で簡単に飲める薬が提案された。また、薬を受け取り、どれがどの薬かわかるよう分類する手間に気づく。このことから、容器の端にいつどれだけ飲めばよいか分かるよう突起物のような物理的情報を加えることが提案された。

小林さんは、ワークショップを行ってみて、粉薬や錠剤などさまざまに存在する薬の中で、どの薬について考えればよいのか分からずに戸惑って

いたが、ユーザーを中心に議論を進めることからアイデアを形にすることができたと考えている。

3-3 ワークショップ報告「みんなの美術館プロジェクト」

横浜市民ギャラリーあざみ野職員の岡崎智美さんから「みんなの美術館プロジェクト」の報告が行われた。「みんなの美術館プロジェクト」は美術館やNPO、専門家、研究者が参加し、美術館を訪れるさまざまな立場から課題や魅力を考えるプロジェクトである。そのなかで行われているさまざまな人と美術館の関係を丁寧にみつめる連続ワークショップについて報告があった。

岡崎さんによれば、長年にわたり美術館はある種「特別な場所」として主に美術愛好家に向けてソフトやハードがつくられてきた。近年は社会全般で市民参画の機会が増え、公共の施設としてより開かれた美術館が求められるようになった。横浜市民ギャラリーあざみ野でも、いくつかのプログラムは行ってきたが、アンケートなどでは実際の当事者の意見を拾いきれず、障害のある人や高齢者、乳幼児連れの人などを含め、さまざまな立場の人が実際にどのような希望や問題を美術館に対して抱いているのか、その実情を把握することができていなかった。

「みんなの美術館プロジェクト」は、そのような当事者が抱える課題をさまざまな人が参加するワークショップを通して抽出し、施設側だけでなく市民と共に共有し考える場をつくり、そこで出てきた課題や問題を今後全国の美術館と共有できる財産として残すことを第一段階の目標としてスタートしている。美術館、市民、研究者、NPOな

どさまざまな立場の人々が、共に知恵を出し合っ
て課題を解決し、誰もが心地よく利用できる、真
の公共財としての「みんなの美術館」に近づいて
いくことを目指している。第一段階目標は、「多
様なユーザーからの課題の抽出、共有」。第二段
階目標は、「課題解決策を市民と共に考え、
フィードバックする」。

ユーザー参加型のインクルーシブデザインの手
法を美術館に応用し、それぞれのユーザー（当事
者）が抱える問題や課題を徹底的に洗い出すため
に、2007年度に2回のプレワークショップを経て、
2009年11月から連続ワークショップ「こんな
美術館があったらいいな！」を開始。これまでに
「視覚に障がいがある人と美術館」「歩行が困
難な人と美術館」「日本語以外を母語とする人と
美術館」「視覚に障害がある人と美術館」をテー
マとした、インクルーシブデザイン・ワーク
ショップを開催した（来年度も継続し、異なる
テーマで開催予定）。より多様な気づきを得られ
るよう、同一テーマで複数の当事者（3～6名）
に参加してもらっている。運営面では女子美術大
学美術館と連携し、学生がワークショップの際の
グループごとのリーダー役やビジュアライザーと
して参加している。

ワークショップでは、グループにわかれ、各グ
ループにユーザーが原則一人ずつ参加する。他の
参加者（3～5人）はユーザーの問題を中心に聞
き、自分が気づいたことも出していながらディス
カッションを重ねる。各グループで気づきを出
しつくした後、洞察、プリンシプルの発見、ブル
ースカイの発想方法に基づいたアイデア展開へ
とつなげる。ユーザーは最初から最後のアイデア
発表まで、グループ内でメンバーの一人として参
加する。

現在も進行中のプロジェクトであり、現段階で
は様々な課題を抽出することに絞っている。現在
4回のワークショップを終了した時点で、プレ
ワークショップを含めたべ115人（うちユーザー
としての参加28人）の参加を得ている。また気づ
きは800件以上得られた。今後これらの内容を
データベース化しウェブサイト上に公開する予定
である。

3-4ワークショップ報告「もう一つの奈良らし さを考える観光デザイン」

ヒューマンヘリテージ株式会社代表取締役の山
本善徳さんから、「もう一つの奈良らしさを考え
る観光デザイン」の報告が行われた。新しい奈良
の観光をリデザインするために、地域振興につい
て学ぶ学生とともに、「もうひとつの奈良らし
さ」「自分らしい観光」について考えたワーク
ショップについての報告である。

「奈良」といえば「大仏」「鹿」「神社・仏
閣」などの魅力的な観光資源がイメージされる。
しかしそれらの魅力の大きさゆえ、「自分らしい
楽しみ方」を実践する余地が少ないのではない
か。なかでも、障害のある人や体の不自由な高齢
者は、観光環境の未整備ゆえに楽しみ方も限定さ
れているのが現状である。そこで、今回、主に観
光やまちづくりに携わる団体や行政に呼びかけ、
「高齢者や障害のある人が、奈良観光を主体的に
楽しむには？」を出発点に、「インクルーシブデ
ザイン」の手法を用いたワークショップを開催し
た。そしてそこから新しい奈良の観光環境をリデ
ザインし、これまでの「奈良らしさ」に加えて
「もうひとつの奈良らしさ」、すなわち新しい奈

良の魅力を提案しようと試みた。

企画、準備段階においては、奈良県立大学地域創造学部観光学科の麻生憲一教授と7名のゼミ生、財団法人たんぼの家、ヒューマンヘリテージ株式会社が連携し、12月から週1回集まり、コンセプト立案のためのプレワークショップやキャッチコピー制作、チラシ原案作成、参加者募集の広報活動などを実施した。当日は、「インクルーシブデザインによる参加型観光の可能性」と題して、京都大学総合博物館准教授の塩瀬隆之さんが話したあと、リードユーザーを中心とした5チームに分かれて実際に観光スポットを調査し、「どのように観光するか」の気づきを集めた。その後、各チームで気づきの共有や魅力的なアイデアを出し合い、「奈良の新しい観光」を各チーム6分で発表（プレゼンテーション）した。またプレゼンテーションの時間には、奈良県や奈良市の担当課長を来賓としてお招きし「ベストプレゼン賞」「ベストアイデア賞」を選考していただき、受賞チームには、奈良らしいプレゼントを贈呈した。

「観光」というデザインするのが難しいテーマだったにもかかわらず、全チームがプレゼンテーションまでこぎつけることができた。内容についても、具体的な商品の提案や「計画をせずに観光してみたい」という視覚障害者の方からの観光ルート提案などがあり、奈良の観光を考えるうえでの新しい気づきを共有することができた。またプレゼンテーションを行政関係者に見てもらい、行政との協働についても今後期待したいと語る。

リードユーザーによって、奈良の楽しみ方も、観光への向き合い方も違うが、一つの視点からそれを普遍化していくことによって、見えてくるものの、完成するものがあるということを確認するこ

とができた。またリードユーザーをはじめ、行政の人や学生たち、そして観光やまちづくりを实践されている方、デザイナーなど多種多様な人たちが集い、気づきを共有したり、アイデアを出しあったりする機会が今後も継続的に必要である。また観光ワークショップのみならず、「ために」ではなく「ともに」という視点に立ったうえで、モノやコト、そして社会をデザインしていくことが大切であると締めくくった。

3-5 ワークショップ報告「インクルーシブアーキテクチャー」

dot architects代表の家成俊勝さんから、「インクルーシブアーキテクチャー」の報告が行われた。ドットアーキテクツは「超並列」や「脱中心」など、様々なキーワードから設計者／非設計者の間の交通論を考えてきた若手建築家集団である。日常にある創造行為を使用者へと取り戻すことを目的に、工具や建材を考え組み立てるワークショップを紹介している。

家成さんは、建築は決して建築家個人に還元できるものでないと語る。建築が建つ場所やプロセスにおけるコミュニティを軽視するあまり、全国に「箱物建築」と呼ばれる空虚な建築が多くある。また建築は多くの場合、高度な産業技術によって成り立っており、それが建築を建てる行為そのものを我々から遠ざける要因となる。そこで設計する人と設計される人の二元的構造に疑問を投げかけ、インクルーシブデザインの方法論を通して各人の自由の範囲を拡大するような道具と建築素材をデザインし、設計される人が主体的に建築行為に関係してもらうことで、より豊かな空間

の生成と持続を見いだすことを目的としている。

「インクルーシブアーキテクチャー」では、リードユーザーの聞き取り調査や、道具と素材の検証、建設の実験を行い、道具や素材の使用に際してどのような困難ないしは工夫があるのかなどを検証した。道具のワークショップにおいてはリードユーザーとして参加した障害者に道具のデザインを考案してもらい、その場で使いやすい道具のラピッド・プロトタイプを作成した。また、ダンボールを用いた建築のワークショップを企画し、学生と障害者の混合チームを編成して、各チームごとに素材、道具の新たな可能性の模索と組み立て方法を検証した。

家成さんは、道具の開発を通じて、建築行為が危険であるというイメージをなくすと同時に使いやすい道具・工法を検証することができたと述べる。この検証結果を通して誰もが建設できる権威的なシェルターの建設を実現させることで、建築行為そのものが多くの人にとって身近になる契機が与えられた。また参加者自身が考え、実践することによって興味深い建築の工法や空間のアイデアの創出に繋がった。リードユーザーとの道具・工法・素材の検証を通して、建築の設計行為、建設行為においてインクルーシブデザインのプロセスを共有する。それによって、なぜ、だれが、どのようにして、なんのために建築があるのかを共有することができた。

参加者は、ユーザーが受け身であるという概念を覆し、普段の生活から遠い設計行為や建設行為に積極的に参加することで、自身のアイデアや行為が何かを作り出す可能性に溢れていることに気づいたのではないかと。参加した学生は日常実践における建築的行為を再検証し、自分たちが学習する専門領域としての建築以外に、何のために建築

があるのかをリードユーザーと共に考えるきっかけができたのではないかと考えている。「インクルーシブアーキテクチャー」のプロセスにおいて、建築を個人に還元しない集団のクリエイティビティが有効に発揮されることが今後の建築における豊かな空間の創造と持続に繋がる条件であると考えていると語った。

4-1 ディスカッション

荒井利春×平井康之×播磨靖夫

フォーラムの最後には、荒井利春さん、平井康之さん、播磨靖夫さんによるディスカッションが行われた。平井さんはフォーラムを振り返り、5つのワークショップそれぞれ個性があり、それぞれ違う領域での活動が展開されていることに新鮮さを感じると述べた。また、小林さんの共通言語の問題提起に共感を覚え、キーワードにより発見したことや気づきをどのように置き換えていくか、あるいはまとめていくか、というその後の発想に大きな影響を与える言葉の大事さを痛感していた。

荒井さんは、水野さんのファッション領域における活動に驚きと共感をおぼえると述べた。調査を図式化してデザイナーのインスピレーションを刺激するようなレポートが重要であると再認識していた。荒井さんはこういったフォーラムの重要性を感じ最低でも年一回はこうした集まりがあるのが理想的で、できれば一泊二日で時間をかけて情報交換できる場を提案した。

播磨さんは設計プロセスに関わりづらい状況について、サービスを享受するだけの社会構造には

大きな弊害と悪循環を生み出すと考える。それについて平井さんは家成さんの例をひきながら、自律的にものを考えることや作ることまで放棄するべきではなく、ユーザー参加型のワークショップなどによって、観光も自律的に考えてみたり、生活そのものを自律的な面から考えることの重要性を語る。また、こうした考えが広がりを持つためには、インクルーシブデザインは最終の提案だけを作るのではなく、課題を発見してそれを共有していく方法も必要とする。まずは第一次情報である気づきについて、後で見た人も共有可能で、追体験できる仕組みを作りたいと考えたと述べた。

荒井さんは広がりについて、二つあると語る。一つは、使い手と作り手の両面からポジティブに捉えることが必要で、例えば自身がAUDで行っているワークショップでは、参加した若いデザイナーやユーザーからよく「目から鱗が落ちた」という言葉が聞かれるのだという。ワークショップが、なにか特別なことではなく、むしろ自分たちの想像力を喚起する場所だということに気がついている。それを新しい方法論として企業が取り込んでいけば発展途上国の企業にできないような、プロセスを含めたやわらかい量産ができるのではないか。もう一つは、ユーザーの方々にとってデザインについて考えたり、理解していく場になるということ。デザイナーと一緒にワークショップを行うことで、不都合が好都合に変わっていく、しかも自分だけの好都合ではなく皆にとっての好都合にもなるというプロセスを体感することができる。それぞれの生活領域におけるユーザー参加型ワークショップがなされて、共有していくことがインクルーシブデザインやユニバーサルデザインを増幅していくことになるのではないかと述べた。

た。

播磨さんは、産業構造の話に触れ、大量生産の時代の転換にある現在にこそ、インクルーシブデザインの手法が様々な示唆を与えていると言う。よいものづくりとは使い手にも作り手にも意味ある時間を作るものであるべきだ。かけがえないものを作り、かけがえないものを使うということは、かけがえない時間を生きるということに繋がるということになる。インクルーシブデザインの中にある考え方を、我々が広げるだけでなく、多くの人たちがそれぞれの場で参加型デザインの発想とともに現場から立ち上げていけば、今の社会システムというものが全く違うものになっていくと語った。

平井さんは、「デザイン」という言葉が新しいアイデアと共に変化していくのではないかと考える。デザインとはなにか？ ファッションという場合もあれば、車という場合もあればそれぞれ違っている。これからのデザインはどうあるべきかということについて、このインクルーシブデザインを通じて、新しい考え方がどんどん出てくればいいのではないか。そういう意味では、より多くの人が使えるとかすべての人が使えるという視点は、まだまだ企業目線であるのではないか。インクルーシブデザインという言葉も含めて、より多くの人がわかりやすい、一人一人の「個」から、個人の差異から、あるいは立脚点から発想していくような考え方ができていけば、そうした社会に繋がっていくのではないかと語った。

荒井さんは歴史的に見て、18世紀から19世紀に起こった産業革命のような変化の時代が、現在来ているのではないかと考える。20世紀の工業化にも良質なデザインは確かに存在したが、よく言われるようなクオリティ・オブ・ライフ（生活の

質)のように、生活に目を向けていいものを作っているだけではなく、いい生活を作ることによってだけ貢献できているのだらうという視点に到達したのだらう。それに対しどのように対処するかという試みが、各所で行われている。今日の発表もそうしたことの一つである。障害者や健常者といった単純な二項対立ではなく、人の生活に対して、どのような発想や方法論が作られていくのかということを私たちは一緒に考えているのだと語った。

播磨さんは最後に、家成さんが行ったワークショップから、荘子の言葉を思い出したと述べた。「機械を有する者は、必ず機事有り。機事有る者は、必ず機心有り。」機事というものとは機械を使ったゆえの仕事が生まれてくる。機事に関われば必ず心まで影響される。平たく言えば、機械を使えば楽に沢山のものがどんどんできるが使い手は粗末にする。製品一つ一つに心がこもっていない。そういう時代を我々生きてきたと思う。ひとつひとつ汗を流して作れば心がこもる。使ってもらふ人のことを思い浮かべながら、大事に使ってくださいと送り出していく、そういう関係がこれから大事ではないか。そこからクオリティ・オブ・ライフ、付け加えれば生命の質、生活の質、人生の質を丁寧に見ていくようなデザインがこれからの時代には必要なのではないかとと思うと締めくくった。

用語解説

【インクルーシブデザイン】

インクルーシブデザインとは、これまで除外(エクスクルード: exclude)されてきた人々を包含(インクルード: include)し、かつビジネスと

して成り立つデザインを目指す考え方。インクルーシブデザインは、大量生産・大量消費のデザインの潮流に対抗するように、20世紀後半の経済先進国でみられるようになってきた。デザインのメインターゲットから排除されてきたユーザーを、デザインパートナーとして積極的にデザインプロセスにインクルードするという理念を持つ、イギリス発祥のデザインコンセプトである。平井さんが基調講演でふれたように、デザインによるソーシャルインクルージョン(社会的包摂)を目指しており、さまざまな社会的課題をテーマとしている。たびたび比較されるユニバーサルデザインとの関係は、日本ではほぼ同じ理念に基づく活動として認識されているが、イギリスやヨーロッパでは両者の理念や実践に違いが存在する。ユニバーサルデザインが、障害のある方と高齢者に照準をあわせながら、すべての人々にとって利用可能な製品や環境を想定しているのに対して、インクルーシブデザインは、年齢、ジェンダー、障害に関係なくすべての人々を含むプロセスとして定義されている。つまりデザインプロセスに主眼を置き、マネジメント、活動、情報それらに関係する生活環境、製品、サービスなどすべての分野を含むデザインの方法として展開されている。また、特徴的なのは理念に「ビジネスとして成り立つ」という一文を含んでいる点。これは特殊で高価なデザインを指向するのではなく、生産合理性を持ったデザインを模索するという宣言でもあり、同時にインクルーシブデザインのプロダクトや環境デザインが流通する経済圏をも作り出すという目的意識の表れであると言える。

アンケート

2010年3月16日 Inclusive Design Now

参加者アンケート

1) フォーラムは有意義でしたか。

たいへん有意義だった

どちらともいえない

有意義ではなかった

5 ————— 4 ————— 3 ————— 2 ————— 1

●5 / 作り手と使い手の互恵関係が成り立つデザインじゃないかな。デザイナーが「切実なニーズ」を吸い上げる能力の養成が必要だと感じました。

●4 / 講師のみなさんがフレンドリーな場をつくろうとされていたのが印象的でした。これがおでん効果！？楽しく、前向きに、みんなと作っていくデザインなんだと実感できました。薬にファッションに、観光に、美術館にと、インクルーシブデザインの可能性を感じました。

●4 / 今回の各テーマが直接的に自分の課題とつながるものはなかったが、それぞれのキーワードとして感じるものは大いにあった。それを分解して、広い意味での「インクルーシブデザイン」というものを現場で役立てていけたらと思う。身体的な障害者への包括であったが、知的な障害者もエクスクルードされてきたユーザー(?)であるので、彼らにも〈物〉ではない、「インクルーシブデザイン」の分野が広がってほしいと思う。

●5 / 弊社も「インクルーシブな社会」をめざして、知的障害者の就労支援事業を行っています。今回はデザインの領域から「インクルーシブ」を考えることができ、とても刺激を受けました。また私個人も大学院では、「社会福祉とウィリアム・モリス」を研究しましたので、デザインによる今後の力に期待しております。また、本日の「Inclusive Design Now」の構成は内容的にバラエティに富んでおり、とても楽しめました。また発表も写真が多くてわかりやすかったです。ただ、各発表者のスライドを印刷したものをいただけたら、もっと良かったです（メモをとるのがちょっと大変だったの

で）。今後、この企画や運動がさらに大きく発展し、いろんな分野を巻き込んでいくことを期待します。全体的な意見、感想としては、Inclusive Designにおいて「生活」というものを、もっと丁寧に送り、そのなかであらゆる気づきを得ることが地道だけど、大きな進歩につながるのではと学びました。

●5 / 私が普段大学で取り組んでいる「科学コミュニケーション」の研究や活動につながる部分がたくさんあって、とてもよい刺激を受けました。ありがとうございます。

●4 / インクルーシブデザインに関することを もっと理解してもらってよかったと思います。人々の共有するデザインを進んでいくのは、現代技術や科学が発展するために必要なことだと思います。これからいろいろの方面から、発想する、人間に対して優しさを持つことは、私がいま続けたいテーマです。次のフォーラムを楽しみにしています。

●5 / インクルーシブデザインの現状を聞ける貴重な講演でした。製品デザイン以外の分野のインクルーシブデザインに触れられたことも大変良かったです。ぜひ、ワークショップに参加してみたいと思いました。

●5 / 「多様な市民の参加」や「見えていないことに気づくこと」が、社会のいろいろなことを変えていく原動力になると思います。今後、当デザインセンターでも、中小企業向けにワークショップ形式のセミナーを企画していく予定があり、いろいろと参考にさせてもらいました。また、いろいろと教えていただける機会があると嬉しいです。

●5 / 内容がもりだくさんで、たくさんのWSや実践が学べてよかった。反面、一人ひとりの時間が短く、あわただしかったのが残念だった。もう少しじっくり発表を聞きたかった。

●5 / 「多様性」という現在各方面でテーマになっていることが、インクルーシブデザインにとっても大きなテーマとなっていることを知れてよかった。会場をミッドタウンでやるならば、もっと一般の人にも目につくところで、やってもよいかと思います。

●5 / あるワークショップに参加させていただきましたが、「誰かのために」ではなく「誰かと共に」というコンセプトに強く胸打たれました。

●4 / インクルーシブデザインの手法のプロセスにぜひ参加してみたいです。

4 . 寄 稿

【1】観光への新たな視点

麻生憲一（奈良県立大学地域創造学部教授）

昨年の暮れ、「奈良の観光をインクルーシブデザインの視点から考えるワークショップ」を開催するにあたり、ゼミ生に協力してもらえないかとの依頼をたんぽぽの家の方からいただいた。私の研究が観光を対象としており、ゼミ生も奈良の観光について日頃から興味をもっているのではないかと思われたからであろう。そこで、こちらからあえて提案させていただいたのは、ワークショップ当日にただ参加するのではなく、このワークショップの企画の段階から学生たちに参加させてもらえないかということであった。つまり、参加ではなく参画することにより、学生たちの学びの場も広がると考えたからである。

12月に入り、早速、ワークショップのスタッフとゼミ生7名とのミーティングが始まった。インクルーシブデザインの基本的な内容や今回奈良でワークショップを開くことの意義などが話し合われた。また、今回は普段のゼミ活動とは異なり、学生主体の活動であるとの意味合いから、ゼミ生の提案によりグループ名を「Team再都seeing」とした。1月に入り、毎週ゼミの時間をワークショップのミーティングにあて、ワークショップのテーマや募集チラシのデザインなどが限られた時間の中で話し合われた。その結果、ワークショップのテーマを「あなたと変える 奈良が変わる」に決定した。これは、これまでの「奈良らしさ」に加えて「もうひとつの奈良らしさ」、すなわち新しい奈良の魅力を提案し、「高齢者や障がいのある方も一緒に楽しめる奈良」を考えていこうというものであ

る。また募集チラシも新しい奈良のイメージを提案するということで、ピンク色を中心としたものになった。2月に入ると、参加者への呼びかけ先をゼミ生たちが各自で調べ、リストにして募集チラシの郵送作業を行った。参加者の階層を広げるために、自治体や観光協会、観光系のある大学、学生組織、NPOやボランティア団体などにも直接出向き、呼びかけを行い、そして結果的、幅広い階層から予想を上回る応募をいただいた。

ワークショップ当日、ゼミ生たちは、ファシリテーターやその補助、またグループワークでは車いすの方を引率するなど自分たちの役割を積極的に果たし、大学の講義では学ぶことのできない貴重な体験、学びの場を得ることとなった。

今回のワークショップの一連の流れを上記のように纏めてみた。これらの活動を通じて学生たちは何を学ぶことができたのか、以下の点を挙げておきたい。

- ①インクルーシブ・デザインの意味、その現代社会における意義を明確にできた。
- ②テーマ設定 募集チラシのデザインを通じて参画意識を醸成できた。
- ③ファシリテーターの役割の重要性和進行の難しさを体験できた。
- ④ゼミ生の意識の一体化を図ることができた。
- ⑤ゼミ生たちに観光に対する新たな視点(まなざし)が開けた。

これらの学びの中で、「観光に対する新たな視点が開けたこと」が予想を超えた成果で

あった。私たちのゼミでは、観光資源を活かしたまちづくりや地域振興を課題として、奈良県内の中山間地域にでかけていき、地元の人たちとの交流を通じて観光によるまちづくりを考えてきた。しかし、その意識の中に高齢者や障がい者への配慮がどの程度あったか、些か反省せざるを得ないところがある。その意味で、今回のワークショップでゼミ生たちが学び得た部分は非常に大きい。ゼミ生の感想文の中に、「観光やまちづくりを考えるとときには、社会的に弱い立場の人と一緒に計画していくことが重要だと思った」の一文があるが、まさにそのことをよく言い表している。

今回のワークショップには、本学の1年生の全盲の学生も参加した。彼は講義中の呼びかけで自主的に参加を希望し、ゼミ生のミーティングにも後半から参加し、意見交換などを交わした。このワークショップで、障がいをもつ彼自身の世界観も大きく広がり、今後の活動の場を見いだすことができたようである。最後に、彼の感想文の一部を引用して終わりたい。

「私が今回の企画に参加して強く感じたことは、一言で言うと世界が広がったということだ。私の班は車椅子利用者がリードユーザーとなり、奈良町周辺を1時間半ほど散策した。その中で特に印象に残っているリードユーザーの言葉がある。それはとある神社に立ち寄った時のことだ。「階段のない神社でこうして皆と同じように参拝できるのはとて

も嬉しいことだ」と。それならば、階段のない神社だけをピックアップした観光マップを作成したなら、それは車椅子利用者の観光にとっては極めて重要なものになるのではないだろうか？ そう思った瞬間、私ははじかれたような感覚を覚えた。なぜなら「階段の無い神社」というカテゴリーで神社を見たことがなかったからだ。車椅子と聞くと、真っ先に考える障害と言えば段差である。私はこの事実を断片的には理解できていても、それを実際の観光活動と重ね合わせて考えるというパースペクティブを全くと言ってよいほど持っていなかったのだ。大げさかもしれないが、これには私自身唖然とすると同時に、障がい者の方々とともに歩くということの重要性を再確認した。」

【2】付添い介助付き旅行とインクルーシブデザイン・ワークショップ

小嶋新（特定非営利活動法人しゃらく）

ワークショップでの驚き

「奈良の観光『あなたと変える。奈良が変わる。』」というテーマのインクルーシブデザイン・ワークショップに参加して一番驚いたことは、「奈良を案内する水先案内人」の制度を作るというプレゼンがあったことだ。いやいや、それは私たち、NPO法人しゃらくの事業そのものではないか。

NPO法人しゃらくは高齢者や障害者向けに付添い介助付き旅行という事業を行っている。私たちのサービスを利用するのはどういう人たちかというと、例えば、日頃車いすを利用しているおばあちゃん。亡くなったご主人の墓参りにどうしても行きたい。しかし、身体のこともあり、自分一人で旅行に行くのは難しい。家族も旅先で十分な介助をできるかは分からない。そもそも誰かに迷惑をかけたくない。そんなときが私たちの出番だ。私たちは、おばあちゃんの旅行に同行してもらえるように、ホームヘルパー（私たちはエスコートヘルパーと呼んでいる）を手配する。そして道中、頼もしいパートナーとして必要なサポートをする。まさしくこのアイデアがワークショップで発表されたものだから驚きだったわけだ。

付添い介助付き旅行とインクルーシブデザインの関係性

私たちのサービスは、インクルーシブデザインの観点からどのように評価できるだろうか。

私たちのサービスは原則としてオーダーメイ

ドであり、旅行の実施まではこんな流れで進む。まずは、問い合わせがある。ご本人の場合もあれば、ご主人や奥さんのときもある。ケアマネジャーのときもあれば、息子さんと娘さんのときもある。とにかくお問い合わせが来る。次に、どこに行きたいのか、どんな目的で行くのかをヒアリングする。それから、実際にご本人にお目にかかる。ご本人を担当するケアマネジャーやホームヘルパー、介護のご家族と、そしてもちろんご本人を交えて、アセスメントを行う。アセスメントとは身体や心の状態をチェックすることだ。ヒアリングだけでは分からない身体の状態、そして、ご本人がうまく言葉に表せないニーズ、つまりウォンツをできる限り引き出す。これらを基本情報として旅行のプランを作り、ヘルパーを手配して、旅行を行う。例外はあるにせよ、こんな流れになる。

この流れはインクルーシブデザインに通じるものがあると分かっていただけだと思う。高齢者や障害者であるご本人をたんなる被験者として捉えず、デザインプロセス（＝旅行のプランづくり）にご本人を巻き込み、一緒にプロダクトを作っていくわけだ。

これからの観光のために

では、観光とインクルーシブデザイン・ワークショップを考えてみよう。

私たちのサービスは、観光のバリアとの戦いだといっても過言ではない。車いすのまま旅館の大浴場を利用したい。受け入れてくれる旅館は少ない。長距離の移動が伴う場合

は、トイレの確保が絶対条件だ。そんな情報、なかなか見つかりっこない。車いすで入れる、地元で有名なお店で昼食をとりたい。エレベーターがなく、どうしても妥協せざるを得ないこともある。これらの情報を1つずつ丁寧に把握する必要がある。

そうはいつても、観光地のバリアフリー化は進んできた。受け入れてくるホテルもお店も増えた。それは間違いない。しかし、最近になって新たな課題が浮上してきた。

それは、バリアフリーを謳っているにもかかわらず、実際には使えない設備が増えていることだ。ホテルのホームページに「バリアフリー対応」と掲載していても、私たちは細かく寸法を聞き、トイレやベッドの写真を送ってもらうことにしている。なぜかという、そのまま「バリアフリー対応」を鵜呑みにして、実際に行ってみて困ったことが多かったからだ。力が入れにくい位置に設置されているトイレの手すり。床はフラットなのに、幅が狭くて車いすが通れない入口。そんな笑えないバリアフリーが増えている。

なぜ、そんなことが起こるのか。それは、高齢者や障害者などユーザーをデザインプロセスに参加させずに、デザイナーや設計者の想像だけで「階段をやめて坂にすればいいんでしょ」「トイレに手すりをつけておけばいいんでしょ」くらいの「いい加減」なものが多いためだ。しかし、ユーザーと一緒にデザインすれば、そんなことはなくなる。そのデザインが実際には使えないことが一目瞭然だからだ。

世の中のバリアフリー化には諸手を挙げて賛成する。しかし、高齢者や障害者が本当に使えるプロダクトを作るためには、ユーザーと一緒にデザインしよう。そして、そのニーズをマスマーケットにも適用できるようにするために、ほかの人たちにとっても魅力的なデザインにしよう。それがインクルーシブデザインの本質であり、そのことを学ぶためにはインクルーシブデザイン・ワークショップは最高の場所なのだと思う。

【3】自己実現と共創社会の媒体

小林大祐（京都大学大学院情報学研究科システム科学専攻）

大学が社会から期待されていることを考えるとき、社会に有為な人材の育成、知識の継承、社会貢献が挙げられる。では学生に、入学までに重点を置いたことは何かと聞いた場合、学生の頭に思い浮かぶことは凡そ受験勉強ではないだろうか。もちろん、ニュートンが“巨人の肩の上に立っている”と述べたように、偉大な先人たちの知識を学ぶことは、自身の視野や知見を広げ深めるために必要である。しかし、現在の教育制度においては、与えられた問題を解く、すでにある答えと比較する、覚える、この繰り返しを行うこと、この「作業」に偏りすぎているように見える。

そこにはどのような問題が存在するのか。一つは自分自身で何かを見出す機会が少ないこと、もう一つは自分が見出したことを実現する考えや手段を持たないこと。これらの問題が将来にどう影響を与えるのかを、「将来社会に出る」ということに関連付けて説明する。学生生活も半分以上を過ぎた頃、ふと立ち止まって将来を考えると、自分が見たことも聞いたこともない人生を歩もうとするであろうか。そうではないだろう。親との暮らしで学んだこと、学校で知ったこと、友人から聞いたこと、テレビ・雑誌・インターネットによって目にしたこと、人生を選択するまでに得た情報から将来をみつめるはずである。環境問題に取り組みたい、福祉制度を改善したいと志高く考える人間は多いが、それに比例して、実現するために何をすべきか分からず立ち止まっている人間も多い。これは、何かしてみたいと知識から考えることができても、

自身によってカタチにする手段を持たないことに帰結する。何を知っているかではなく、何をしたかが問われる社会の中で、何を知っているかを問われる教育を通じて成長した若者たちは果たして、自身で考え、意思決定を行い、目まぐるしく変化する社会に適応あるいは社会を創造することは可能であろうか。あと一押しがあるだけで、どれだけ多くの人々が自己実現可能となるだろうか。その媒体としてインクルーシブデザイン・ワークショップを挙げ、その可能性と課題を以下に述べる。

インクルーシブデザイン・ワークショップを通じて得られるものとは何であろうか。ここでは二つの特徴を挙げてみよう。一つは多世代、異業種、異国、障がいなど、多様な人々と混沌とした制約条件の中でグループワークを行うことによって社会性を得られること。もう一つは、自分あるいは自分たちが気づき、考えたアイデアを言葉や絵・模型などのカタチとして表現することによって具現性を得られること。現代の教育環境において、クラスのように協調性を育てる場は存在するが、社会性、具現性を育てることは可能であろうか。少し話が大きくなるが、日本の技術やサービスを考えたとき、極端に言えば「日本は1を100にする能力はあるが、0を1にする能力はない」のではないかと。つまり、自分で考え、それを実現する（カタチにする）能力が諸外国と比べて劣るのでは、と危惧される。これは加工貿易や技術輸入に伴う高度経済成長などの歴史的な文化形成もある

が、社会を意識することなく知識を得る教育、具現性を伴わない教育の中で成長する、すなわち自分の考えを表現する機会が少ないまま成長することを考えれば当前の結果とも言える。これは日本にベンチャー企業が少ない一つの要因でもあろう。輸入した技術や芸術を精緻化し、オリジナルを越える文化を築く日本は誇らしい。しかし複雑で、目まぐるしく変化する社会においては、自分で気づき、考え、実行する、一人ではできないことを理解し仲間と共に実現するという能力が求められるのではないか。インクルーシブデザイン・ワークショップには、そのための社会性・具現性が備わっているのである。

教えるだけが大学の役割ではない。自律的に学べる場を提供することも大学の役割である。研究者として自然の摂理を解明したい者、企業で人々に貢献したい者、行政として公益を追求したい者など、本来ならばこのような多種多様な想いが集う環境が大学にはあるはずである。現今はそのような想いを持つ若者が少なく、それ以前に自己実現の機会すら少ないのである。大学に限らず、地域においてインクルーシブデザイン・ワークショップを実施することで参加をした個々人の視野・能力・つながりを大きく広げる可能性を帯びているが、「インクルーシブデザイン」はまだあまり認知されていないことが実情であり課題でもある。認知されていたとしても「デザインのための一手法」として捉えられることがほとんどである。上述したように、インクルーシブデザインは社会性・具現性を

伴うものであり、一デザイン手法で止まるものではない。個々人のカタチがつながり、共創する社会を築くための媒体としてインクルーシブデザインが存在し、誰もが自己実現への一歩を踏み出すことができると実感してほしいものである。

〔4〕 インクルーシブデザインは“気づき”の場！

堀康次郎（大阪ガス勤務、NPO団体きんきビジョンサポート前代表）

僕とインクルーシブデザインの付き合いがはじまったのは、数年前の、兵庫県福祉のまちづくり工学研究所でのワークショップからです。それから今日まで、京都大学塩瀬隆之先生のインクルーシブデザイン・ユニットの一員として、関わらせてもらってきました。

村上龍さんは、2003年に、125万部を超えるベストセラーになった514の職業を紹介した『13歳のハローワーク』を出しました。そのまえがきで、つぎのように書いています。

「私はこの世の中には二種類の人間・大人しかいないと思います。それは、偉い人と普通の人ではないし、金持ちと貧乏人でもなく、悪い人と良い人でもなくて、利口な人と馬鹿な人でも有りません。二種類の人間・大人とは、自分の好きな仕事、自分に向いている仕事で生活の糧を得ている人と、そうではない人とのことです。」

同様に、僕も二種類の人間・大人がいるのではと感じています。それは、気づきのある人となない人です。

僕は、9年前に視覚障害になり、社会福祉法人日本ライトハウスに半年間入所し、いろいろな生活訓練を受けました。その中に点字の訓練がありました。18歳から70歳までの男女10人の同期が、ヨーイドンで訓練がはじまります。

最初のうちは、それほど差はなかったのですが、進むにつれ明らかに差が出てきました。何でかな？と考えるとそこで、「点字ができるマトリックスの理論」があること

を発見したのです。マトリックスの横軸は男女、縦軸は年齢です。最も上達が早いのは、女性の若年層です。これはスゴク早いです。

つぎは、男性の若年と女性の中高年です。そして、どうしようもないのが、男性の中高年です。もちろん、僕が点字が苦痛でできなかったための言い訳でも有るのですが、やっぱり、指先のやわらかさの違いが大きいことは確かだと思っています。

点字の訓練がインクルーシブデザインと何の関係が？人間には気づきのある人となない人の二種類があると書きましたが、まさに、この気づきは点字と同じで若ければ若いほどいいし、また男性より女性の方があるのです。特に、男性で中高年のおっさんで、気づきのある人に変わるのは、普通の状況ではなかなかシンドイことです。指先のやわらかさと、頭のやわらかさは比例するのです！

“電力の鬼”といわれた松永安左工門は、「実業人が実業人として完成するためには、「闘病生活」「浪人生活」「投獄生活」のうちの、少なくとも1つは体験する必要がある。」という言葉を残しています。健康な時は死について考えないが、闘病生活においては死を意識する。死との闘いは孤独な闘いで厳しいが、死を念頭に置くことで、自分の生が真に「生」の名に値するのかを問うことができる。浪人すると、友人たちの何割かは自然に遠のいてゆく。しかし、偽りの友を失うことは1つの利益だ。むしろ、こういう逆境の時こそ、偽物と本物を見極めるよい機会である。そして、投獄生活では、「じっくりと

考える時間があって、思わぬ拾い物であった。…そういうふうに関心の向け方を変えてみると、ここもまんざら悪いところでもありませんよ」と。

しかし、「闘病生活」「浪人生活」「投獄生活」を意図的に選択することはできません。では、どうしたらいいか？　ここでインクルーシブデザインにつながるのです。

ユニバーサル・デザイン（UD）は、対象があらゆる人です。インクルーシブデザインは、対象は障害者であるリードユーザーそのひと個人からはじまります。そして、UDはニーズの聞き取りと製品モニター時に障害者との接点がありますが、IDは、現状、ニーズ、課題の洗い出しと共有化、シーズの発掘、絵にしながら使える対象を広げる、全員での実際のものづくりとネーミング、そして、プレゼンへと、リードユーザーをはじめメンバーがすべてのプロセスを共有します。このプロセスを共有することがとても大事です。

リードユーザーの言葉、動作やメンバーとの質疑から「不便さ」を体感し、性別、年齢、職業などが異なる多様なメンバーの意見を共有し、選別し、合意し、ものづくりへと進んでいくところがすばらしいところです。そのプロセスで、メンバー、特に女性やリタイアした男性から、ぼくが思いつきもしない発想がポンポンと出てくるのです。まさに気づかされる瞬間です。そして、終わるころ、メンバー皆でおもしろかった、楽しかったなあという、何とも言えない一体感と充実感が沸

いてきます。

こういう感覚は、会社の会議などではなかなか体験できません。理由はいろいろあるのかもしれませんが、つぎが大きいのではないかと思います。「経営体質や当該会社でしか通用しない“常識”が完成しており、時代に合わなくなっているのにそれが間違いだとは気づかないこと、仮に気づいても気づいてはいけない空気が蔓延していること。」しばしば、「ゼロベースでの発想、色々なものの見方をせよ!」と言われる。「気づく」とか「ゼロベース」とか、言葉ではわかっている、ピンと来ないのです。

そういうことで、ピンと来るチャンスとして、管理者へのインクルーシブデザイン・ワークショップは最適だと思っています。

【5】ユーザーコーディネートの立場から

太田啓子（財団法人たんぼぼの家／立命館大学 衣笠総合研究機構 客員研究員）

私は、2006年からインクルーシブデザイン・ワークショップに障害のあるユーザーとして、2007年からは財団法人たんぼぼの家のインクルーシブデザイン事業に関わってきた。本コラムでは、ユーザーコーディネート（障害のあるユーザーとの連絡調整役）の経験を踏まえ、障害のある人がデザインプロセスに関わることの意義と課題について述べる。ここでは、「ユーザーの参加」を広義に捉え、ワークショップの案内からワークショップ終了後の対応までを含めるものとする。

1. ユーザーコーディネートの実際

ワークショップの場合、約1カ月前からユーザーへの案内を行うが、1つのワークショップで、1人のユーザーにつきだいたい2～5通程度のメールや電話のやり取りがある。具体的に、2010年2月に行った「ファッション」ワークショップの場合、ユーザーは5名の募集で、少ない人で2通、多い人で7通のメールのやり取りがあった。「ファッション」ワークショップでは、全体（関西に居住のユーザーだけで40名程度）に対する案内を行った後、5名の募集枠が埋まらなかったため、ワークショップ開始の1週間前まで各方面に当たってユーザーリクルートを行っていた。

ワークショップの日程が平日か休日か、拘束時間あるいはテーマなどによっても応募してくるユーザーの数は大きく異なっている。ちなみに、同じく2月に開催した「観光」ワークショップの場合、ユーザー枠はすぐに埋ま

り、平日開催で会場が奈良だったにもかかわらず、神戸からやってくるユーザーもいた。

2. ユーザーミニレクチャーの実施

現在たんぼぼの家に登録している障害のあるユーザーは、関西在住が40名程度、関東在住が10名程度である。そのほとんどが過去にインクルーシブデザイン・ワークショップに参加したことのある人たちである。

しかしながら、たとえば企業からワークショップの開催を依頼される場合に、特定のモノの使用がユーザー募集の条件となる場合がある。ワークショップでは、ユーザーはこれまでの経験から困難なことや工夫の呈示を行っていくので、たんぼぼの家としても多様なユーザーを獲得したいという狙いがあった。そのため、2009年10月～12月にかけて、障害者団体を5カ所程まわり、まずは障害のある人へのインクルーシブデザインの紹介を行った。1か所につき20人前後の障害のある人に、ワークショップの魅力を存分に語ったつもりではあったが、結果として、ユーザーとしての登録を新規に希望したのは6名にすぎなかった。

これまでのところ、実際にワークショップに参加したユーザーからの紹介を受けて参加した人などが、インクルーシブデザインの魅力にはまっていくことが多い。

3. ユーザーに求められること

たんぼぼの家では、2009年に三菱財団助成の報告書の中で、ワークショップでユーザー

に求められる力を、「評価する」「伝える」「提案する」の3つに整理し、ユーザー教育プログラムを実施した。これらの力をユーザーが身につけ、対価の支払われる企業とのワークショップにも見合う力量を獲得することで、障害のある人の社会参加の幅は広がり、やがて、それが「仕事」につながればよいと考えてきた。

しかし、そもそも多くの障害のあるユーザーが、ワークショップに参加することのみを「参加」と捉え、それまでの準備などを含めるといわば受け身の人が多かった。メールの返事はなかなかこないこともあり、終了後のアンケートなどの返信率は低い。理解力も人によってばらつきがあり、たとえば一般の参加者に送る案内をそのまま出しても、カタカナや英語が多いと指摘を受けることもあったり、メール以外に会場への地図の郵送を事前にしなかったことを指摘されたこともあった。

また、ある企業のワークショップのときに、テーマとなる題材を使っていないと言ってしまったユーザーがいたこともあった。企業のワークショップでは、ユーザーに謝金を払うことができるようにコーディネートするため、そのような対応で対価に見合う自己呈示になっているのか、ワークショップに参加した他の参加者には、「継続」という意味で、はたして「学び」が得られていたのか疑問が残ったこともあった。

とはいえ、ワークショップに参加した障害のあるユーザーの多くからは、「立場の異な

る人との協同作業から学びを得た」。一般参加者からも「目から鱗の連続だった」と相互の学びがみられた。「立場の異なる人との関係性をつくること」という視点からは、障害のある人のデザインプロセスへの参加は意義がある。関係性をつくりやすくするために、スタッフは環境への配慮や情報保障などのサポートを行ってきたが、「社会参加」という視点でいうならば、多様なテーマ設定をする一方で、障害のあるユーザーもワークショップという構造化された時間だけでなく、自らも積極的にかかわっていかうとする姿勢が、求められると思うのである。

〔6〕 インクルーシブデザインと医学コミュニケーション

岩隈美穂（京都大学大学院 医学コミュニケーション学准教授）

I. 医学コミュニケーションについての説明とこれまでの経過

医学コミュニケーション学は、京都大学大学院医学研究科に2008年度に開講したまだ新しい分野で、教員は私一人という小さな講座である。「医学と社会の橋渡し（コミュニケーション）」を大きな目標とし、（異文化）コミュニケーション学、障害学、社会学を軸として授業を進め、2009年度からは医学コミュニケーション・基礎（前期6回）がコア科目の一つと数えられるようになった。

もともと障害学がバックグラウンドのひとつである私は、バリアフリーやユニバーサルデザインに関心があり、インクルーシブデザインに出会ったのは、同じ京都大学に勤務する塩瀬氏との偶然の出会いからである。ユニバーサルデザインとインクルーシブデザインの違いについては、たびたび塩瀬氏からも説明を受ける機会があり、「障がい者個人から出発する全体に向けたデザイン」（と私は理解している）という趣旨が斬新だった。さらに彼が京都大学で行っている「インクルーシブデザイン・ワークショップ」なるものに興味を持ち、私のクラスでも再現してくれるように依頼し、その結果私の担当している医学コミュニケーションIIで今まで2回開催した。本来のワークショップとの違いは、従来は一日かけて行うところを、医学コミュニケーションIIでは時間の制約上2コマつなげて3時間の短縮バージョンである点である。

第一回目のワークショップでは、車椅子使用者である私自身ともう一人の手動車いすを

常用している男子学生にリードユーザーをお願いした。第2回目では2名の視覚障がい者をリードユーザーとして招待しワークショップを行った。

II. 学生の気づき

学生たちはよくあるインタビューやアンケートではなく、当事者であるリードユーザーの日常を切り取り、実際の動作を丹念に観察することによって自分たちとの所作の違いを見ることが新鮮だったようだ。また医学研究科の授業ということで、医療・看護に携わる学生（たとえば、看護師、作業療法士、薬剤師）が何人かワークショップに参加しているが、普段「指導的立場」にある状況が多い彼らが、障がい者のありのままの姿を「正しいやり方を指導することなく」じっと観察する経験はあまりなかったのではないだろうか。

また今日では、（障がい者にかかわらないが）「他人をまじまじと凝視する」ことは失礼な行為であり、社会的にタブーとされている。しかし本来、「変わったもの（者）」に視線がいつてしまうのは自然なことで、この「（本能では）障がい者を見たい」でも「（社会的ルールで刷り込まれている）じろじろ見てはいけない」という心理的葛藤は、障がい者を目の前にした気まずさ、居心地の悪さの一端を担っていると言われている。この普段タブー視されている「まじまじと見る」ことが一転して積極的に推奨され、いつもは聞きたくても聞けない「障がい者の日

常」について質問ができるのもこのワークショップならではのことである。

III. 教員(私)の気づき

さて、教員である私もこの2回のワークショップで大きな気づきを得ているのでそのことについて述べてみたい。車椅子使用者であり教員という立場から、第一回目は手っ取り早くリードユーザーの一人として参加した。もう一人は大学から車椅子学生を紹介してもらい、二人でどうやって普段「コピー機」や「冷蔵庫」を使っているかを1時間近く見せた。私はコピー機担当で、院生時代には膨大な枚数を自分でコピーし特に不便と感じた記憶もなかったのだが、学生たちの「本を置く場所が高すぎてボタンが見えにくそう」、「コピー機のふたに手が届かない」などのメモ書きを見て、機械に車椅子を横付けした不自然な状態で一枚一枚ページをめくっていくので、長時間かけて分厚い本を丸々一冊コピーした後はきまって利き腕がしびれ肩が痛くなることは当たり前だったことを思い出した。学生が次々と書き出すポストイットを読んで、初めて自分の体験を相対的に見ることができ、自分の身体をコピー機が想定している「立位での使用」に無理に添わせていたことに気がついた。

IV. 終わりに

現象学者であるメルロ・ポンティは、「私たちは身体を通してしかこの世界を知覚できない。身体の差異は『どうこの世界とつなが

り、知覚するか』の磁場そのものである」、と述べた。車椅子使用者であれば、同じ世界を歩行者とは違った角度から眺め、視覚障がい者たちにとっては、主に触感・音声を通じて世界とつながっている。インクルーシブデザインは違った身体性を大切にしながら、全体に向かって開かれている手法であり、学生にとっては、異なった身体性を観察し考える貴重な機会だと言える。

5. 付録

たんぽぽの家 インクルーシブデザイン・プロジェクト

参加のデザイン

インクルーシブデザインとは、これまでデザインのメインターゲットから除外されてきた高齢者や障害のある人などに、積極的にデザインプロセスに参加してもらう手法です。

デザインの専門家だけでなく、多様な人々が参加することで、デザインはより幅広く、魅力的で、私たちの暮らしに変化をもたらすものになります。

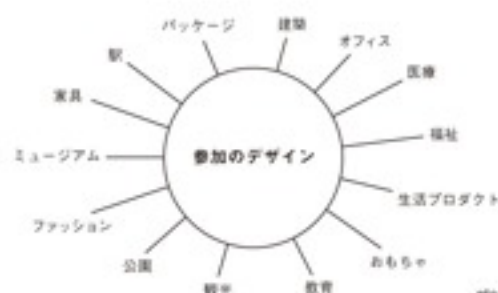
私たちは、ユーザーがデザインに創造的、共創的にかかわり、一人ひとりの生に向き合ったモノ・サービス・環境づくりをめざす実践としてインクルーシブデザインに取り組んできました。

それぞれのちがいをみとめあいながら、ともに生きる未来をデザインする。

私たちとともに、「インクルーシブデザイン＝参加の

デザイン」の実践をとおして、たくさんの学びと発見を重ねていきませんか。

※インクルーシブデザインは、英国王立芸術大学院大学にあるヘレン・ハムリン・センターが提唱した、魅力的で革新的なデザインをめざすデザインコンセプトです。



事業の内容

1) ユーザー参加のデザイン・ワークショップの企画・コーディネート

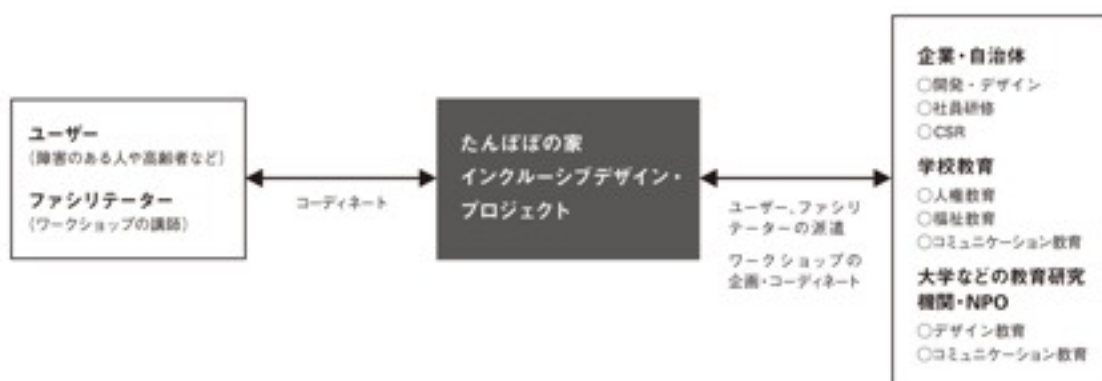
- ・企業や自治体にとって、よりよい製品やサービスを開発したり、多様な人と出会う協働の場をつくれます。
- ・デザインや工学、教育、医療などを学ぶ学生にとって、他者や社会と向き合うデザインについての学びの場をつくれます。
- ・学校教育や社員研修、生涯学習のプログラムにおいて、人権やコミュニケーション、他者理解など多様性を学ぶ機会としてのワークショップを企画します。

2) 障害のあるユーザー（デザインパートナー）のマネジメント

- ・デザインに関心がある障害のあるユーザーを企業や行政、教育機関とのワークショップに派遣します。
- ・障害のある人の社会参加や仕事につながることをめざし、デザインやコミュニケーションに関するスキルアップに取り組んでいます。

3) 調査研究・普及活動

- ・インクルーシブデザインやユニバーサルデザインなどの「参加のデザイン」に関する調査研究を行っています。また、先駆的な実践事例について情報を交換するフォーラムや研究会等を行っています。



実績

モノづくりやサービスにかかわる企業や自治体、教育研究機関、福祉団体、NPO、そして障害のある人をはじめとする多様なユーザーが会い、ともにデザインに取り組むことのできる場づくりを進めています。

【ワークショップ】

プロダクトやサービスなど、さまざまな題材をテーマにワークショップを実施しています。



観光をインクルーシブデザインの視点から考える



使いやすい道具と素材を考える
Inclusive Architecture



着たい服を着やすい服にする
インクルーシブファッション



車いすユーザーと介助者が2人で入れる傘を考える

【出版】

『インクルーシブデザイン・ワークショップ―障害のある人とともに学ぶユーザーリテラシー』(2009年)

多様な市民が参加するデザイン・ワークショップの実施方法、障害のあるユーザーとのパートナーシップ等を紹介しています。

『インクルーシブデザイン・ハンドブック』(2006年)

英国王立芸術大学院大学での実践プロセスや、日本国内のユーザー参加型デザインの事例などを幅広く紹介しています。

監修：平井康之(九州大学大学院芸術工学研究院准教授)

【調査研究】

『インクルーシブデザインの手法によるユーザー参加型デザインの仕組みづくりに関する調査研究』

厚生労働省障害者保健福祉推進事業(2009年)

『インクルーシブデザインにおけるユーザー教育プログラム開発のための調査研究』

三菱財団助成事業(2007年～2009年)

『インクルーシブデザイン普及事業』

独立行政法人福祉医療機構助成事業(2005年)



『インクルーシブデザイン・ハンドブック』(2006年)

発行 2010年3月30日

発行所 財団法人たんぽぽの家

〒630-8044 奈良県奈良市六条西3-25-4

Tel. 0742-43-7055

Fax. 0742-49-5501

E-mail. tanpopo@popo.or.jp

<http://popo.or.jp>

© 2010 TANPOPO-NO-YE FOUNDATION

平成21年度 厚生労働省 障害者保健福祉
推進事業(障害者自立支援調査研究プロ
ジェクト)補助事業