

特集 できることを活かすソーシャルインクルージョン

02

インクルーシブデザインの必要性とその実践

山田小百合 (特定非営利活動法人 コラボル Collable 代表理事)

山田小百合氏

障害のある人との日常

みなさんは、街中で障害のある人たちと出会ったときに、どのようなことを考えるでしょうか。私は大人になって初めて障害のある人と「出会う」ということが、今の社会ではまだ「特別」なことであり、だからこそとまどいが生まれたり、どうしていいかわからず不安に感じたりするのではないかと考えるようになりました。

私自身、自閉症を併せ持つ知的障害の兄と弟の間に生まれ育ちましたが、おかげさまで家族として関わると障害者福祉などの「専門性」というものを持たぬまま過ごしてきました。しかし、私なりに彼らと言語・非言語コミュニケーションを重ね、家族としての関係を重ねていく日々を過ごしました。みなさんもきっとよその家族のことなんてわからないだろうし、家族とのその生活が当たり前なものとして過ごしているかと思います。私も自分の家族との日々は日常でしたが、私の家族経験が一風変わったものであることを知るのは、大学生になり、親元を離れて暮らすようになってからのことでした。街中で障害のある人と出会うことは少ないし、声を上げて歩いているこどもを見る機会もありませんでした。その時初めて18年間の生活が一風変わった者だったことに気づいたと同時に、障害のある人達との生活環境に距離があることを実感しました。そしてなぜそれが起こるのかを考えたときに、思い返したことが、小さい頃に体験した様々な学習機会でした。

「共同学習」は機能しているのか

例えば「障害体験」を通して障害のある人の疑似体験をするという機会があった人はどれくらいでしょうか。アイマスクをしたり、車椅子に乗ってみたりする学習機会です。自分が想像し得ない立場の人について、疑似体験をするのは大事な学

習機会です。しかし、方法を間違えると「障害のある人は苦勞して大変だと思いました」というよく見る思考停止した感想が並んで終わってしまう側面もあります。白杖について町を歩くことや、車椅子で生活することは当事者の日常であるということを想像することは簡単ではなく、ここで壁が生まれてしまいます。

他にも、兄は養護学校(現:特別支援学校)に通っていたので、私と兄は学校が異なる生活でした。しかし、文部科学省が「交流及び共同学習」という機会を学校内でつくるよう示しているおかげで、数カ月に1度、兄は私の通う学校に足を運んでいました。また、私自身も自分のクラスで養護学校や特別支援学級の同級生を迎えることもあり、その時のことを思い浮かべると、私が家で日常として過ごす兄弟との関係と、他の児童・生徒の関わり方は三者三様でした。お世話好きな子がお世話をしすぎるくらい手をかしてくれたり、どうしていいかわからずおどおどしながら声をかけたり、先生に何も言われないうちにその場をやり過ごす人がいたり…それがなぜなのか、当時の自分にはわからずにいました。ただ、1つ言えることは単純に「つまらない」というこども心でした。つまらないので、その時の経験をポジティブに覚えている人はあまりおらず、障害者という存在を特別視するための機会にとどまってしまうように思います。「交流及び共同学習」は文部科学省のホームページを見ると、「障害のある子どもと障害のない子どもが一緒に参加する活動は、相互のふれ合いを通じて豊かな人間性をはぐくむことを目的とする交流の側面と、教科等のねらいの達成を目的とする共同学習の側面がある」と明記しています。特に後半の「共同学習」の側面は、機能しているのでしょうか。こどもな

りに「つまらない」と感じていた当時のことを振り返りながら、何が必要かを考えていたときに、インクルーシブデザインに出会いました。学習環境デザインの分野で研究を進めていた大学院生のころでした。

インクルーシブデザインと学習

インクルーシブデザインという言葉がこの2年ほどで知れ渡るようになりました。関連書籍も出版され、インクルーシブデザインを試してみたいという声を多く聞くようになりました。インクルーシブデザインは「デザイン」という言葉が示すように、デザイン領域から登場したデザイン手法です。新しいものを生み出すことを目的としたデザインの手法の1つであり、ワークショップをしながらアイデアを検討していきます。インクルーシブデザインワークショップでは、デザイナーのようなデザインに日々触れている人たちが議論をしていく場というよりも、普段デザインに関わることがなかったり、デザインを届けるターゲットにされてこなかった人を、あえて招いて進めていく点が特徴です。リードユーザーなどと呼ぶことが多く、特に障害者をリードユーザーとして招く形の実践が多く見られます。例えば、グループ5人のうち、1人だけ視覚障害者の方に入ってもらうことで、「見えない」という特徴をあえて引き出しながら、「見えないからこそいつもとは違う視点を引き出し考える」場をつくる事例が散見されます。その他にも、高齢者や子供連れの親子など、テーマによって招くリードユーザーは様々です。

ワークショップと聞いて、多くの人は他者との共同作業を通じて、学びを深めていく活動をイメージされるかと思います。

ジャンルやテーマによって、活動も多種多様で、授業や研修といった一方的な講義スタイルの学びの場と対比されることが多いことも特徴です。ここで私が注目していることは、ワークショップで新しい価値を生み出すことには学習がつきものだということです。そう考えていくと、インクルーシブデザインワークショップでも何かしらの学習があるはずだと考えられます。ワークショップならではの学習が、先の「交流及び共同学習」のような物足りなさを補うヒントになるのではと思ったのです。

インクルーシブデザインワークショップでは、「デザイン」を目的とするため、グループ内でアイデアをまとめていく活動になります。リードユーザーとなる方との関わりの中で気づいたことを発見していく前半と、発見したことを踏まえて、異なる立場であるグループ全員にとって嬉しいデザインを一緒に考えていく後半の活動とを準備します。アイデアを形にしていくために大切なことは、グループ内のメンバーがリードユーザーの立場をよく理解しつつも、共にアイデアを考えていく協同作業が行われているかどうかであり、グループ内でリードユーザーに対して一方的にアイデアを押し付けたり、反対にリードユーザーだけが便利そうなアイデアを推し進めたりしないことです。アイデアがまとまっていくグループにはいくつかの特徴があることがわかりました。1つはリードユーザー以外のメンバーが、リードユーザーに対して共感的理解を生み出していることです。共感的理解とは、相手の感情に巻き込まれることなく、他者の立場を自分の立場から感じようとする状態を意味します。同情とは異なり、リードユーザー独自の視点そのものを理解している状態です。共感的理解が生まれると、リードユーザーの立場と他のメン

バーとの立場の違いから創発が生まれやすくなります。もう1つは、相互理解が見られることです。つまり、リードユーザー自身も、他参加者に対して共感的理解を生み出すことで、お互いを尊重し合う関係が生まれます。相互理解が生まれるということは、それだけ自分自身のことをさらけ出している。実際にワークショップが終わった後に、初対面同士だったグループが昔からの友人だったかのようになよくなっている様子が見られます。学校現場における「交流及び共同学習」は、こうした状態を起こしたいはずなのは、と思ったと同時に、インクルーシブデザインは様々な「多様な人」との学びの場において、更に活用ができるなど実感しています。

インクルーシブデザインの事例

(1) 新しいデザインを提案するインクルーシブデザイン

ここから2つの事例について簡単にご紹介させていただきます。インクルーシブデザインにもいくつかのパターンがありますが、この事例は企業の商品開発の事例に類似します。2011年に私が大学院生の頃に、京都大学の塩瀬隆之先生と初めて一緒に



インクルーシブデザインワークショップ
「絆創膏のデザイン」：手前右の女性が視覚障害者

たワークショップです。視覚障害者の方をリードユーザーにする典型的な事例として、絆創膏を使ったワークショップを行っています。

絆創膏という商品を使うときのことを思い出して見てほしいのですが、絆創膏を貼るという行為は、実は視覚情報によく頼って行われる行為です。加えて、絆創膏を貼るプロセスが非常に細かな行為の連続であることにも気付かされます。ここで、単に「絆創膏を貼るときに困ることはありますか?」と直接的なヒアリングを行っても、頻繁に絆創膏を使うことがなければ、困っていることをすぐに話すことはできません。しかし、実際に様々な絆創膏をテーブルの上に準備して、実際に絆創膏を手や足などに貼ってみることで、初めて見過ごされていたことを思い出してもらえます。写真では、様々な形状の絆創膏だけでなく、最新の液体状の絆創膏や、ガーゼなどの類似商品、そして視覚情報がなかったら一見見分けの付かないお菓子の箱なども置くことで、単なる絆創膏ですが、議論が多様に広がっていきました。

(2) まちづくりは「多様性」を価値にする

(1) の事例は、典型的なデザインのワークショップに近いものですが、新しいアイデアを考える機会は決してプロダクトなどのデザインに限りません。インクルーシブデザインのような考え方をを用いる別の領域はどこだろうと考えていた頃、「まちづくり」という領域に注目するようになりました。近年まちづくりの分野でもワークショップは多く実施され、質の高い実践事例も豊富になってきました。一方で、「まち」を担う市民こそ、「多様な人の集合体」であるにもかかわらず、まちについて議論

する人はどうしても偏りがちという側面も見られます。議論も凝り固まり、新しいことが生まれないのでは。そんなことを考えていたときに、2014 年に愛知県西尾市で進められていたプロジェクトとご縁をいただきました。西尾市民の皆さんの要望を新しい公共施設プロジェクトに反映するために、公共施設について考えるワークショップの企画と運営をさせていただくことになりました。「多様な市民」がいるからこそ、その多様さを顕在化し、議論につなげることに挑戦しています。

「にしお未来まちづくり塾」と題されたワークショップシリーズは、各回様々な領域のエキスパートの方が来てワークショップを行うのですが、私が担当した回では、インクルーシブデザインの手法を活用して、まちづくり塾メンバーではない人を「リードユーザー」として招き、議論をしてもらうことにしました。リードユーザーも多様にご協力いただきました。例えば障害者施設の施設長さんご夫婦は、お一人車椅子でお越しいただいたので、車椅子ユーザーの目線と、福祉施設で働く目線で、まちの公共施設について視点をいただきました。他にも高校生がリードユーザーとなってくれたグループでは、公共施設と聞



「にしお未来まちづくり塾」のワークショップの様子
：当日は地元テレビ局の取材もありました

いてもピンと来ない生徒さんたちだからこそ、新しい公共施設にどのように目が行くのか、議論してもらいました。まちには多様な立場の人がいるからこそ、まちの可能性を想像してもらう機会にさせていただきました。

(3) インクルーシブデザインの応用：こども向けワークショップ

インクルーシブデザインの考え方は、こどもたちとの活動でも応用ができると考えています。前2つの事例とは異なり、こども向けのワークショップでは、大人向けのものよりも造形活動や身体表現、音楽などのアートを軸にしたワークショップが開催されることが多くあります。学校ではこどもたちの表現活動を推進する動きがある中で、図画工作などでは、スキル習得に寄った指導が多く見られ、現場との乖離が多く見られます。一方ワークショップでは遊びの延長で自由に表現する場を用意されています。自由な表現が保証されている環境のワークショップだからこそ、学校では控えめでお友達関係があまりない子が、ワークショップという非日常の場になると力を発揮するという話をよく耳にします。一方で、表現することが苦手な子どもたちも多くいます。創造的な力を育むことを望む保護者の方も増えていることもあり、「苦手なのにワークショップにつれてこられた」というこどもたちも見えるようになりました。

こうしたこどもとアートの活動が盛んに行われている中、こどもの創造表現活動の分野では「障害のある子もない子も」というコンセプトのワークショップ実践が、少なからず行われていることを知ったのも大学院生の頃でした。多くの事例はアート領域の方（芸術表現専門の方、アーティストなど）が手がけているようでした。私が大学院生から今の Collable に至るまで変わら

ずに活動しているものが、こどもとアートの領域です。実際に Collable としても、アーティストのみなさんのお力をお借りしてワークショップを開催する機会が多くあります。

「障害のある子もない子も」というコンセプトのこども向けワークショップには、いくつか特徴があることがわかりました。1つはこどもたちが人間関係を育む上で欠かせない「遊び」の要素をふんだんに活用する点です。遊びと芸術表現の境目はとても曖昧です。どちらも創造的な活動だからこそ、遊びの延長で、表現をするという自然な芸術表現への導線をつくることができます。もう1つは、特に知的・発達障害のこどもたちの表現の力を借りて、他のこどもたちの表現の力を押し上げるという、インクルーシブデザインのような視点が散りばめられていることでした。表現が苦手だったり恥ずかしいと思っているこどもたちには、同じ歳くらいの障害のある子が楽しそうにしている様子を見るのが、参加のハードルを下げるがあります。

こども向けのワークショップでは、一般的なインクルーシブデザインワークショップとは異なり、リードユーザーのようなシンボリックな存在を立てません。そこで、ファシリテーターは多様な表現そのものを承認する存在となります。その存在がないと、ただ目立つこどもたちが野放しになっているだけになりかねない場合もあります。個々の表現を翻訳して編集してくれるのも、ファシリテーターの重要な役割でもあります。また、こども向けのワークショップでは、更に大人が加わると、表現が特に苦手な大人の表現の力をこどもたちが引き出してくれる側面もあります。そうすると、障害の有無を問わず、こどもたちは大人を気を引くために自然と団結し、そのエネルギーに大人が乗っかる形で表現を行うとい

う場面も見られます。その中で、こどもたちが障害というものに限らず、お互い楽しそうにする姿は、同時に障害という概念が固まってきている大人にとって、多様な人との関わりをこどもたちから学ぶ機会にもなっていることもわかりました。

こどもたちにとって「障害」という概念は、まだまだ抽象的すぎます。むしろ未就学児や小学校低学年のこどもたちは、どのような人とも自然と関係性を創ることができます。また、小学校低学年以降から、なんとなく違いがおぼろげに見えてくる狭間にもいたりします。そんな子どもたちに「違い」を押し付けても、良い学習は生まれません。ただ、違いがあることを受け入れる学習の架橋として、ワークショップは子どもたちにとって相性がよいと考えています。



大人もこどもも参加する身体表現
ワークショップの様子 (写真: 金田幸三)

インクルーシブデザインの 発展のために

インクルーシブデザインの認知が広がり、もっとその可能性を知り体験したいと思う人が増えていることはとても嬉しく思っています。しかし、その場の機会はま

だまだ限られているのが現状です。インクルーシブデザインの広がりのために、今見られる課題は大きく2つあると考えています。

(1) リードユーザーの育成とコミュニティづくり

インクルーシブデザインワークショップは、リードユーザーがいればできると思われがちですが、リードユーザーはテーマに沿えば誰でも良いとは言えません。特に障害当事者の場合、生活環境の限られたコミュニティ（特別支援学校など）に慣れすぎていると、自分と立場の異なる人との議論に壁ができてしまったり、コミュニケーションスキルが偏っている人も見受けられます。例えば、障害者全体の立場をまるで代弁するような発言をしたり、知らないことがあると説教気味に話をしてしまう人がたまにいます。あくまでお互いの立場を尊重して、共に新しい価値を生み出すパートナーである以上、メンバー内に優劣はありません。障害のある人達が育ってきた環境は、一般的なものと比較しても違うとは思いますが、そこを特別視するのではなく、あくまで個々の特性に着目する活動への理解があり、人のおしゃべりが単純に好きな人が向いていると思っています。同時に障害があってもなくても、コミュニケーションスキルが求められる時代において、特別支援教育の中でも、他者との対話を通して考えて生み出す経験をつけられるとよいと思っています。学校教育以外でも、人と学んでつながる場所づくりができるのはNPOなどの団体です。他者と楽しい人たちのコミュニティをつくることができれば、多くのインクルーシブデザインの事例を創りやすくなると思います。

(2) プログラムへの配慮と実践家の育成

ワークショップそのものへの関心が高まる現代において、ワークショップデザイナーやファシリテーターは増加し、育成プログラムも様々なところで展開されています。しかし、そうしたワークショップデザイナーのみなさんがすぐにインクルーシブデザインワークショップの実践ができるかといえば、そう簡単にはいかないようです。ワークショップを成功させるには、ワークショップデザイン（プログラムデザイン）とファシリテーションの2つがポイントです。しかし、インクルーシブデザインの場合は、それに加えて参加者を中心としたケア（配慮）が必要です。

インクルーシブデザインは、特に障害のある人をリードユーザーとして招くことが多くあります。視覚障害者であれば、駅から会場まで1人で来ることは困難なため、事前の待ち合わせ等の連絡は必須です。また、事前のメールや電話で安心感をもって参加してもらうようコミュニケーションをとっておくことも重要です。さらに、リードユーザーの協力を得られても、単にグループの中にいれば成立するというものでもありません。2つの異なる立場の人を丁寧にコーディネートする必要のある実践という意味では、従来のワークショップ実践では補いきれないインクルーシブデザインならではのスキルや配慮が必要です。インクルーシブデザインを手がけられるようになると、日常生活でも他者を想像し尊重する姿勢が身につくようで、インクルーシブデザインに留まらず、生きづらい社会のなかで、身近な人へ目を配るための重要なスキルと経験も、身につけられるように思います。そういう意義も含め、インクルーシブデザインを手がけるワークショップデザイナーを育成する機会を作っていく必要があると思います。

インクルーシブデザインはまだまだ発展途上でもあります。もっと多くの人が挑戦し、機会が増えれば、新しいアイデアが生まれやすくなり、イノベーションが起こりやすい社会になると同時に、多様な他者への配慮が自然と育まれる社会になると思っています。

<参考文献>

安斎勇樹, 塩瀬隆之, 山田小百合, 水町衣里 (2013) インクルーシブデザインワークショップにおける共感的理解を促すアイスブレイク手法の提案. 日本教育工学雑誌 37 (Suppl.), 97-100.

文部科学省「交流及び共同学習ガイド」

http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/tokubetu/010/001.htm

特定非営利活動法人 Collable

2013年設立。遊びと創造を通して、どんな人にも拠り所がある社会を目指して活動しています。東京を中心に、インクルーシブデザインワークショップの活動や、こどもたちとの表現ワークショップなど、様々な学びの場作りを通して、多様な人が集う環境づくりに挑戦しています。