

## 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—

- 日程：2010年3月16日
- 会場：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：財団法人たんぽぽの家
- 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、財団法人たんぽぽの家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すずっと話し続けたいということで、取り組んでいました。

すごいなと思ったのは、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。そのときに僕が感じたのは、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、さまざまな分野から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、ワークショップなどを通じて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。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」と書くエピソードを紹介し、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王立芸術大学院大学のヘレンハムリン・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、共同ディレクターだったジェレミー・マイヤ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、王立芸術大学院大学のインダストリアルデザインエンジニアリングコースがイノベーションデザインエンジニアリングコースに変わった。このイノベーションデザインエンジニアリングの多く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年単位のプロジェクトである。2009年のテーマは「座ったままの生活」で、最優秀作は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、デザイン事務所のマター、家具メーカーのハーマンミラー社と共同開発し、発泡ウレタンでは無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。

他方、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、救急病棟 (ER) で使用される「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。従来の引き出し式のワゴンでは中が見えないうえ欠品についても確認できない。緊急時に間違いが少ないよう、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、すべて見やすくリデザインされた。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はじめた。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の参加している。このデザインチャレンジを3日間のワークショップにアレンジしたものが、48時間デザインチャレンジである。現在、デザインチャレンジは世界的に広がり、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。最近では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、障がい者アーティストとワークショップを行っている。「インクルーシブ・サラエボ」では、金工や縫製、皮革加工、印刷などの障害者アーティスト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、他の国でも展開する動きが出ている。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ヘレン・ハムリン・センターと行ったのが日本におけるインクルーシブデザインの大きなはじまりである。それが線の活動だったが、現在では、大学や研究機関（東京大学、京都大学、九州大学、早稲田大学、公立はこだて未来大学、立命館アジア太平洋大学、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、たんぽぽの家のような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。ユーザー参加型は、多くの可能性を秘めている内容である」。

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

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。

プロジェクト」は、福岡にある、こどもの薬を考える会(現:特定非営利活動法人こどもとくすり)の薬剤師中村守男さんらと行った活動。子どもたちとワ  
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、ストレス無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。保護者と絵本を読んだあとにストレスな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、同時に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単なるデザイン手法ではなく、賛同者が広がっていく社会的活動の側面があり、それはまさに自律的なDNAのようである。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もある。科学分野でのサイエンスコミュニケーションに対し、社会の中の違う分野が交流していくソーシャルコミュニケーションが必要。あるいはその両者を融合する考えが今後出てくるであろう。その中でソーシャルコミュニケーションにあたるのがインクルーシブデザインであると考えている。そのように違う分野の人が交流して「ともに」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. ブル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（一品制作からアドバンストデザインまで）
- 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インクルーシブデザインという言葉が普及していない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ということを考え実践してきた。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を取り組む中で気がついたのは「デザインする人間がはじめ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課題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。それだけにリオデジャネイロの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。それらを楽しむ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。現在の不都合の一つが、人の多様性に十分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機能に制限が生じたときなど、道具や住宅、交通機関、公共建築、まちが使いにくいという事実が現実にある。そういったもの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、暮らし手の場から人の心や体と、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り、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」を感じ取ること。それを感じ取ることによって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の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、デザイナーの一方向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ると、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も機能しない状態でも、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のは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、頸損の方でも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、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になる。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年から国際ユニヴァ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越えて、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、融合力、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氏は考えている。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踏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名の障害者にビジュアルダイアリーを記録してもらい、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は、記録された写真を通じ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と通じ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」の手法を用いた協働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自明のものとなったと語る。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。

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」人のためだけでなく、多様なユーザーが存在する中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語る。

### 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。小林氏さん、「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や、誰も知らないスペースに展示物を添える。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。ユーザーに車いす利用者、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が、車いすの利用者、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、また自分たちで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、普段薬を使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つく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。これら各動作を通じて行われる。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、どれがどの薬か分かるよう分類する手間に気づく。このことから、容器の端にいつでも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。

小林氏は、ワークショップを行って見て、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を実施しており、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館の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」を各回のテーマとし、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入って参加。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さらに出していき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尽くした後、洞察、プリンシプルの発見、ブルースカイの発想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、現代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参加者人数のべ115人（うちユーザーとしての参加28人）の参加を得ている。気づきが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web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を報告。

「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。

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、財団法人たんぽぽの家、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、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ことと報告した。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、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」

ドットアーキテクト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。ドットアーキテクトは「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考えている。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、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、水野氏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、サービスを楽しむ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ることを考えたいと述べた。

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IAUD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そういう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と。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。

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

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考え方を、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て、いい生活を作ることにもどれだけ貢献できているのだろうかという視点に到達したのだろうか。それに対してどういう風に対処するのかという試みが、各所で行われているし、今日の発表もそうしたことのひとつである。障害者や健常者といった単純な二項対立ではなく、人の生活を眺めてそれに対して、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。使ってもらう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必要なのではないかな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。平井氏が基調講演で触れたように、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。

レポート：松浦昇（東京藝術大学大学院映像研究科博士課程）