

## Include2007: Designing with People 参加報告書

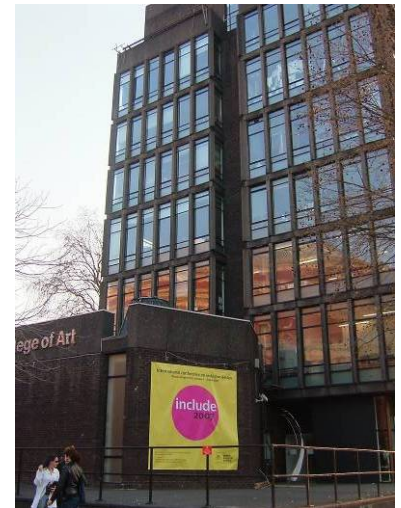
### ■ 概要

会期 2007年4月1日から4日(1日はオープニングレセプションのみ)

会場 RCA (Royal College of Art : 英国王立芸術大学)

主催 RCA ヘレン・ハムリン・センター  
(2007年2月にヘレン・ハムリン研究所から改称)

参加者 16カ国 150名以上(参加者リストでは187名)



(ISO/IEC Guide71 (JIS Z 8071) 解説での定義より)  
RCA のメインビルディングに掲げられた Include2007 の大きなポスター

### ◆ インクルーシブデザイン (Inclusive Design) とは?

インクルーシブデザインは、“万人のニーズに対応する包括的なデザイン”を意味し、近年、英国の大学を中心に取り組みが活発化している。人口動態の変化と障害のある人の社会参加を变化要因とした将来の市場構造に向けて、しかるべき包括的な対応をデザイン界に求め、産業界を支援するという目的を掲げ、具体的なプロジェクト展開を指向している

### ◆ Include とは?

Include とは2年ごとに開催されるカンファレンスであり、インクルーシブデザインを実現しようとする人々を支援する国際的なネットワークである。RCA のヘレン・ハムリン・センターにより設立・運営され、アカデミックな研究とデザイン産業の間にリンクを形成し、知識のトランスファーを促進する。

### ◆ カンファレンスの構成

- Breakfast Briefing (4月2日から4日 毎日8時30分から10時)

インクルーシブデザインの専門知識を将来のイノベーションに適用するために意図されたビジネス指向のセッション。コーヒーとクロワッサンを片手に、特定のテーマに対するアカデミック、産業、両領域の専門家の意見を活発な議論の中で聞く機会を提供する。

テーマ: Future Home (2日), Future Transport (3日), Future Work (4日)

- 通常カンファレンス

五つのテーマごとに全体会議 (75分) と二つの分科会 (60分) およびワークショップが開催される。全体会議は一つの基調講演と3件の一般講演により構成される。二つの分科会とワークショップは同時に開催され、各分科会では4から6件の発表がなされる。

テーマ1: Understanding Context and Social Drivers

テーマ2: Interpreting Needs and Aspirations

テーマ3: Involving People in the Process

テーマ4: Applying Policy and Legislation



会場の雰囲気 Senior Common Room



## テーマ 5 : Inspiring New Practice

会場の雰囲気 Lecture Theater 1

- その他

- The 24 Hour Inclusive Design Challenge

UD2006in 京都で実施された 48 時間デザインマラソンの原型である。今回は RCA 卒業生によるチームを含め、4 チームが参加 (RCA Alumni, hyphen, Sprout, Fenomenon)。それぞれのチームに障害をもつユーザーが 1 名参加し、そのユーザーに対するデザインソリューションを 24 時間で完成させる。3 日の夜にプレゼンテーションが行われ、聴衆 (Include2007 参加者) の投票により優勝チームが決まる。今回の優勝チームは…

- ポスター発表 (全 32 件)

4 月 2 日と 3 日の両日にわたり、メイン会場の 1 階スペースに展示された。両日のティーブレイクの間は発表者がそれぞれのポスターの前に立ち、紅茶やコーヒーを片手にプレゼンやディスカッションが繰り広げられた。

- Work-in-progress プレゼンテーション (全 10 件)

ヘレン・ハムリン・センターの研究者が現在実施しているプロジェクトについて紹介する。将来的なビジネスチャンスの拡大を狙ったイベントか。



ポスター発表の様子

- ◆ 所感

今回の Include には 16 カ国から約 180 余名の参加申し込みがあったようだが、実際に会場で見かけた人数としては、IAUD から大挙して押しかけた前回と比べると、若干少ないように感じた。しかし、カンファレンスそのものはとても充実しており、特にインクルーシブデザインの方法論 (≒ Human Centered Design の方法論) やインクルーシブデザインを実践する際にユーザーだけではなくさまざまなステークホルダーとどう対話し、巻き込んでいくのか、インクルーシブデザインの教育はどうあるべきか、などといったテーマで熱のこもった議論が展開された。実践の IAUD に対し、理論・方法論の Include という印象を受けた。この意味においても、インクルーシブデザインをけん引し、Include を組織する RCA のヘレン・ハムリン・センターを中心としたメンバーとは、今後も協力関係を維持すべきと考える。

今回の Include でも強く感じたように、英国や欧州では UD (Inclusive Design, Design for all) の方法論や教育が大学を中心に盛んである。一方、大学レベルでの体系的な UD 教育や研究について日本ではあまり聞いたことがないことから、日本の UD が将来どうなるのか (一過性のムーブメントで終わるのか、社会に根付くのか) 少々不安になった。IAUD としても、UD を実践することは当然のことながら、UD という考え方や実践が永続するように、方法論の研究や教育などに対してサポートできることはないか、早急に検討を開始する必要があるのではないだろうか。

- 詳細

- ◆ Breakfast Briefing

- Future Home

発表者 : **Alison Wright**, Easy Living Home, **Andrew Harrison**, DEGW, **Marie Lenclos**, independent filmmaker, **Jim Read**, Arup

Alison Wright 氏は 1999 年から実施しているプログラム「Home improvement for independent living (自立生活を送るための家の改善)」を紹介。家の改善にあたってインクルーシ



Home improvement for independent living  
を紹介する Alison Wright 氏

ブデザインを適用しようとする際にバリアとなるのは何か。単に身体機能を補完・支援するようなソリューションではクライアントがスティグマ（不名誉）を感じてしまう。身体機能的な要求事項に加え、クライアントが“本当に欲しい”と熱望する（クライアントをアスピレーションする）シーズの発掘が重要である。家屋へのインクルーシブデザイン適用の重要性を気付かせるため、雑誌やテレビ番組を使って訴えている。Marie Lenclos氏はFuture Homeの最新のコンセプトビデオを披露。後半のパネルディスカッションでは、どのように新しいテクノロジーを家の中に導入するか、新しいテクノロジーのキーデバイスとなるものは何か、新しいテクノロジーにより失われるものはないか（Face to face, Hand to handのコミュニケーション）などについて議論された。

## ● Future Transport

発表者: Patricia Moore, Moore Design Associates, Alan Ponsford, Capoco Design, Simon Roberts, Intel, Dale Harrow, RCA

Patricia Moore氏からは、アリゾナ州フェニックスで彼女がデザイン・プランニングしたトラムの紹介があった。デザイナー、プランナー、エンジニア、建築家はユーザーの年齢ではなく、すべての能力・キャパシティに合うように世の中をデザインしていく義務がある。インクルーシブデザインから“just good design”へ。Alan Ponsford氏はCapoco Designが手がけるデザインを紹介。同社では業務の95%がバスやコーチのプロジェクト

トであり、英国のバス・コーチの65%はCapocoのデザインである。交通渋滞の解消や環境保全に対する回答として、「Personalized Public Transport 2005」というプロジェクトで検討した未来のバスのコンセプトビデオを上映。IntelのSimon Roberts氏は郊外（田舎）のトランスポートのあり方について言及していたようだが、よくわからず。Dale Harrow氏は2030年の交通ということで、北米では2030年にはドライバーの4人に1人が65歳以上となること（現在は7人に1人）、高齢ドライバーはサインやマークを読むのが難しく視機能や反応時間の低下は経験で補っていること、高齢者ほど最新の安全機能のない古い車に乗る傾向にあることなどを紹介。インクルーシブデザインはより大きなマーケットシェアを意味し、デザイナーの役割が変わってきていると述べた。



フェニックス市のトラムを紹介す  
Patricia Moore氏



近未来トランスポートのコンセプト  
Personalized Public Transport 2005

## ● Future Work

発表者: Kerry Platman, U. Warwick, Yasuyuki Hirai, Kyushu U, Alex Gifford, Kinnarps UK Ltd, Matthew Harrison, Thorn Lighting

Kerry Platman氏はデータを多数示し、高齢化と労働について説得力のあるプレゼンテーションを実施。55歳から64歳の特に男性の労働力が低下している（病気による）ことや、子どものケアと老人のケアの大きな違いは、老人のケアはいつ始まっていつ終わるかがわからず、かつ社会的なサービスが少ないことなどを解説。早期リタイアを薦める企業が増えてくる例として、エリクソンでは35歳以上を対象としていることには驚いた。また、日本の依存人口比率（0～14歳人口と65歳以上人口の和を15～64歳人口で除したもの。生産年齢人口1人がどれだけの人口を養うべきかを示す）の高さにも驚いた。九州大学



Kinnarps社のオフィス家具



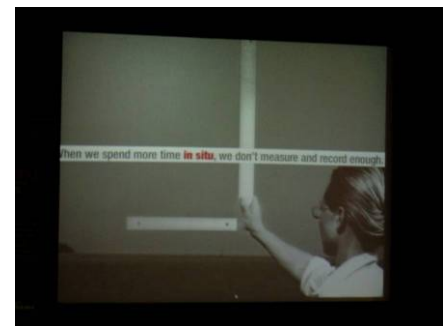
USI の平井先生は、日本における高齢化と労働の問題として、2007 年問題や年金制度崩壊の危機、CSR の一環として高齢者 (aging knowledge worker) を雇う企業が増えつつあることなどを解説。将来の労働環境を示唆するものとして、日本テレコムやアクタス+コクヨ、中沢フーズなどでの取り組みを紹介した。まずはイノベティブな地域社会を形成することが重要と述べた。Alex Gifford 氏は Kinnarps 社の人間工学にもとづくオフィス家具と、より優れた高齢者向けのワークプレイスを開発するための方法論 (人間中心設計) を紹介。Mathew Harrison 氏は労働環境におけるライティングの重要性を解説し、照度をコントロールできる照明用の I/F のプロトタイプを紹介した。質疑応答では、高齢労働者の労働環境に対する認知的な要求事項は何か、オープンスペースで集中できるのか、といった議論がなされた。プライバシーとパブリック、コラボレートとコンセントレートとのバランスが重要とのこと。

以下、五つのテーマについて、興味深かった発表について報告する。

#### ◆ Theme1 : Understanding Context and Social Drivers

- 【基調講演】 *Effective Communication of User Needs to Product Designers* Stephen Wilcox, Design Science, USA

1 ページに 1 枚の写真とシンプルなテキストという紙芝居のようなビジュアルとマシニングトークで、会場に笑いの渦を巻き起こしたプレゼンに、会場から拍手喝采。いかにしてユーザーニーズをプロダクトデザイナーに伝えるか、リサーチャーとデザイナーをどうつなぐか、という内容。リサーチの結果がデザインチームで活用されていないという現状認識のようだ。情報を使える形で伝えることが重要で、それはポスターの形式であったり、マップであったり、チャートであったり、ビデオであったりと、とにかく「レポート何ページ参照」という伝達方法にデザイナーはうんざりしているとのこと。まさにその通りか。



Stephen Wilcox 氏のプレゼン

- [Session 2] **Getting older, living longer: Addressing different context of ageing**
  - *Do older adults want playground?* Val Mitchell, Loughborough Univ., UK  
高齢者にとっての遊び場の必要性。プロジェクトを推進するにあたり、さまざまなステークホルダーが何を求めているのかフォーカスグループを実施。結論としては高齢者にとって遊び場は推奨されるが、社会的なバリア (高齢者が遊び場で遊ぶことに対する偏見) を取り除く必要がある。なお、BS (British Standard) では遊具が大人の使用に耐えるよう規定されているとのこと。
  - *Exploring speed limit compliance from the older driver perspective* Suzette Keith, Middlesex Univ., UK  
自動車技術と高齢化が大きなテーマ。詳細な研究テーマを設定するため、200 名以上のユーザーパネルとフォーカスグループを実施。年齢・性別などのデモグラフィックと運転傾向に特定のパターンはなかった。フォーカスグループの結果から、“速度制限を順守する”というテーマにたどりついた。アクセルペダルをバイブレーションさせる、アクセルペダルが重くなる、制限速度と連動するスピードメータなど、速度制限を順守するためのソリューションを検討した。次のステップで評価する。

#### ◆ Theme2 : Interpreting needs and aspirations

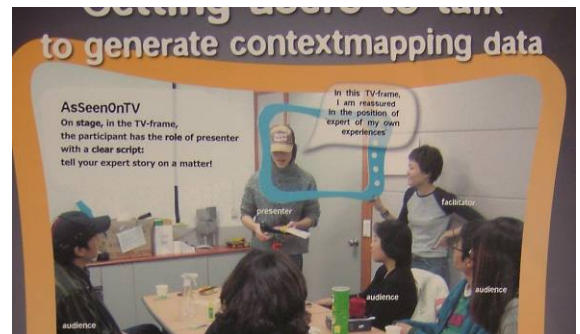
- 【全体会議】 *Evaluating the accessibility of medical equipment* Molly Story, Human Spectrum Design, USA

医療機器のアクセシビリティに関する研究。北米においても、医療機器の購買を決定する立場にある人は、医療機器におけるユーザビリティや UD の重要性に気付いていない。しかし、今回発表し

たような障害をもつユーザーによるユーザビリティ評価の結果は、こういった立場の人を説き伏せるのに説得力をもつであろう。医師・技師の負担軽減、診療や検査の効率向上の観点からも医療機器におけるユーザビリティ、UD は重要である。

- [Session 2] Margins to mainstream: Users and stakeholders in the design process
  - *Talk with your hand: Tools to reduce the communication gap between hearing impaired children and their families* **Elva Yadira Ornelas**, IIT, USA  
 聴覚障害をもつ子どもと家族とのコミュニケーションギャップは、主にサインランゲージに対する知識の欠如による。サインランゲージはユニヴァーサルではない。この問題に取り組むために二つのストーリーブックと語彙集を作成した。これらのツールは家庭内で子どもたちの社会性をはぐくむだけでなく、家族がサインランゲージを学習するために使用された。ストーリーブックの子どもの絵が非常に日本的であった。
  - *Getting the shy to talk: Scripts and staging for context mapping* **Helma van Riji**, Delft Univ. of Tech., Netherlands

“Context mapping” というユーザー参加型デザインの手法では、ユーザーを“自身の経験に関するエキスパート”として機能させるため、いかにして彼らに経験を語らせるかが重要となる。ユーザーに語らせるために“脚本と舞台”という技法を提案・検証した。具体的にはステージとテレビのフレームを模した枠という物理的な環境を構築し、ユーザーはステージ上のテレビフレームの向こうであたかもテレビキャスターのように自らの体験や意見を語る（他のユーザーはテレビ視聴者という役割でテレビフレームの中のユーザーの発言をおとなしく聞いている）というもの。双方向、一対他、多対多のコミュニケーションが苦手な人も、テレビのように一方向のコミュニケーションの状況ではしゃべりやすい、ということのようだ。シャイなアジア人（共同研究相手である韓国人）でのケーススタディでは効果があったとのこと。

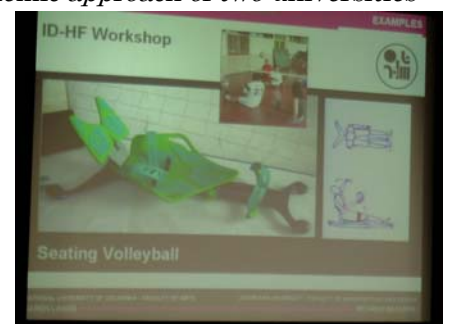


ユーザに自分自身について語ってもらうための手法  
As Seen On TV

### ◆ Theme3 : Involving people in the process

- 【基調講演】 *Design for people? Design with people? Design by people? Who is designing now?* **Jane Fulton-Suri**, IDEO, USA  
 人々はアクティブなデザイナーである。“Designing for people”とは、例えば子ども向けの棚をデザインすることで、人（子ども）によって創作意欲をかき立てられること、推測されたニーズ（inferred needs）であり、モノそのもの—ハイレベルな解決案である。“Designing with people”とは、例えば外科用の専門器具をデザインすることで、人々から学ぶことであり、変換されたニーズ（translated needs）であり、プロセスとツール—洗練されたコンセプトである。“Designing by people”とは、例えば病院のスタッフによる患者のエクスペリエンス向上プログラムであり、人々の能力を引き出すことで自己で考案したニーズ（self-prescribed needs）であり、プラットフォームとヴィジョン—その場でのプロトタイプである。“for, with, by”とデザインのパラダイムシフトが起こり、デザイナーの役割が進化している。

- 【全体会議】 *Teaching universal design in Colombia: The academic approach of two universities* **Karen Kange**, National Univ. of Colombia, Colombia  
 コロンビアの二つの大学（IDプログラムと建築・IDプログラム）におけるUD教育の紹介。障害の体験（シミュレーション）やワークショップなどを実施し、人間工学、生産技術なども学ぶ学際的なアプローチをしている。これらの経験から得たもっとも大きな課題は、障害に対する学生の先入観を変えることである。“異なることは当たり前である（it is normal to be different）”、“無関心であることがおかしい（it is abnormal to be uninterested）”。



Workshopでのアウトプット例  
着座式バレーボール用具

be indifferent)”ということ、プログラムを通じて学生が理解することを期待している。コロンビアでも、アカデミックレベルではデザイナーへの UD 教育が始まっており、すでに技術や知識を持つデザイナーが世に出始めている。発展途上国での教育の現状と熱い思いのたけが語られた、最も盛り上がったプレゼンテーションの一つであった。このあたりが Include の大きなテーマの一つのようである。



プレゼンする Karen Lange 女士と Ricardo Becerra 氏。Ricardo は車いすユーザー。

● [Session 1] **Educators and education: Defining curriculum and approaches**

- *Barriers and drivers for inclusive design: Designers' perspective* **Hua Dong**, Brunel Univ., UK  
インクルーシブデザインを推進するにあたり、何がバリアで何がドライバーなのかを調査した。ドライバーとしては、クライアントが関係するインセンティブ、事業が関係するインセンティブ、バリアとしてはクライアントの理解不足、時間とコストなど。必要な支援手段としては、データの提供、ツール、方法論、基準、ガイドライン。また、経験のあるデザイナーと経験のないデザイナーではモチベーションが異なった。

◆ **Theme4 : Applying policy and legislation**

● 【基調講演】 *Applying policy - What policy? Global mobility without borders or rules*

**David Constantine**, Motivation (NGO), UK

自身も車いすユーザーで、RCA の卒業生でもある Constantine 氏のプレゼン。80%以上の障害者が貧困な国の、しかも地方に住んでいる。NGO Motivation は 1991 年から車いすユーザーのモビリティの向上に取り組んでいる。車いすの設計と流通にポリシーがなかったため、世界規模で普及させるにはさまざまな問題があった。特に寄贈された車いすの問題として、調整ができない、部品（共通部品でない）、メンテナンス（エンジニアの教育）などがあげられる。これらの問題を解決した車いす、「Worldmade」の紹介。過去 3 年にわたり WHO や米国国際開発機関などと協力し、デザインの品質改善、流通などに関するガイドラインを作成、2007 年 6 月に WHO により発行される予定である。



プレゼンする David Constantine 氏

● [Session 2] **Cultural conversation: Different perspectives from around the world**

- *The UD phenomenon in Japan: Recognizing its wider value* **Alastair Macdonald**, The Glasgow school of art

日本の UD の現状を何が導いたのか、何を学ぶべきか、何に適用できるのかなどといった視点から紹介。施設として UD ショーケース、松下 EU ハウス、TOTO UD 研究所などが、プロダクトとしてはトヨタの自動車、TOTO のトイレ、松下製品、東芝製品などが紹介された。日本で UD が開花（？）した文化的な要因として社会協調（Social group harmony）—企業間のアライアンス（IAUD のことらしい）、その他の要因として企業文化、例えばトヨタのカイゼンや“お客様は神様です”という思想があると分析していた。

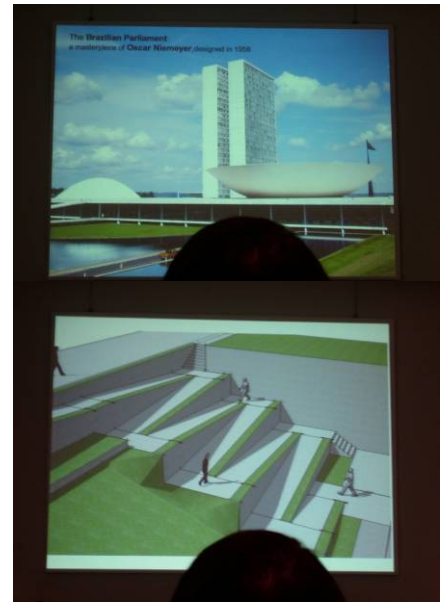


Alastair Macdonald 氏のプレゼン  
“お客様は神様です”



- *Towards an inclusive architecture: Case studies from the Brazilian Parliament*

**Fabiano Sobeira**, Chamber of deputies (下院議会), Brazil  
 ブラジルの国会議事堂は、オスカーニーマイヤーによる五つのビルで構成されている。このうちの二つのビルに絞り、アクセシビリティをインクルーシブという視点、エクスクルーシブでもスペシャルでもない視点で検証し改善提案をした。なぜ国会議事堂なのか、それは民主主義のシンボルであり法律が生み出される場所であるから。そういった場所こそアクセシブルでなくてはならない。



オスカーニーマイヤーによるブラジルの国会議事堂(上)と改修プラン(下)

#### ◆ Theme5 : Inspiring new practice

- 【基調講演】 *Globalization promotes exchange* **Paula Dib**, Trans.forma Design, Brazil

British Council による国際的な若手デザイナーの一人に選ばれたブラジルのデザイナーの講演。“Design, Society, Ecology” がキーワードで発展途上国としてのブラジルにおけるデザインの役割と実績を紹介。古新聞とワイヤーで作った網皿、古い雑誌を使った皿、間伐材を利用して生み出された新しいモノ (価値)。地域に根ざした工芸+Eco で、現地人の収入にもなる (収入は最盛期には以前の 20 倍、現在でも平均で 4 倍)。この運動をさまざまな地域で展開、土地土地で入手できる素材+スキルとテクニックにより新しい価値を創出するイノベーションを起こした。この活動を通じ、コミュニティ同士での知識交換の重要性に気付いたとのこと。デザイン持つパワーを目の当たりにした聴衆からは、スタンディングオベーションで惜しみない拍手が送られた。

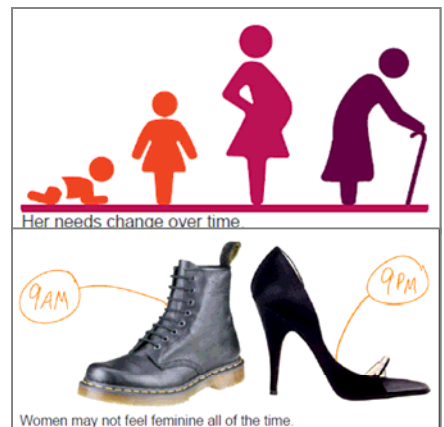


土地にある素材を活かした工芸品の例

- [Session 2] **People and practice - Social inclusion thorough design**

- *Designing for health care and well-being: Envisioning Transitions* **Marlies Bielderma**, Philips Design, The Netherlands

学際的 (multi discipline) なプロジェクトの進め方。いかにして関係者を “keep on track” するかが重要。Philips Design のヘルスケア、福祉領域にある人々に対するデザインを開発したプロジェクトで用いたアプローチ : **Envisioning Transitions** の紹介。人々がライフスタイル変化における障害に取り組むことができるような解決策を創造することは、社会文化的な傾向、多数のステークホルダーの洞察、臨床の専門の情報についての詳細な理解を要求する。Envisioning Transitions は、すべての関係ある専門性をまたいで、推移 (transition) の中核をなす要素を社会文化的なレベルから設計レベルまでブレイクダウンすることを可能にする。学際的なチームが研究で得た洞察から、多数のステークホルダーのために意味のあるソリューションを提案することを支援する。



いかにして女性に受けるかがビジネス成否のカギ

[http://www.smartdesignworldwide.com/whitepaper/pdf/smartdesign\\_design\\_and\\_gender\\_20070307.pdf](http://www.smartdesignworldwide.com/whitepaper/pdf/smartdesign_design_and_gender_20070307.pdf) より転載

- *Design and gender: Thinking about sex* **Erica Eden**, Smart Design, USA

どのように女性を喜ばせるのか。①フィーチャーではなくベネフィットを与える、②全体のエクスペリエンスを考える、③体



格を考慮する、④ライフサイクルを考える、⑤それがどのような感じを与えるか考える。アメリカの女性は、消費購入行動の80%を担っているか、それに影響を及ぼしている！京都の国際会議でも発表があったような…。

◆ 24時間インクルーシブデザインチャレンジ

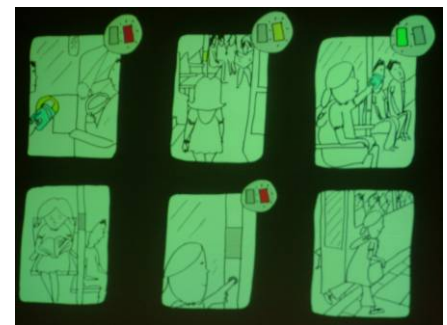
本年度は RCA の卒業生チームを含む4チームが参加した。プレゼンテーション（4月3日の夜）の冒頭では、世話人の Julia Cassim 氏から前回の24Hチャレンジの結果（前回初めて実施）や京都での国際UD会議で実施された48時間マラソン（なぜ日本では名称が“マラソン”になったのだろうか）、シンガポールでの24Hチャレンジの様子が紹介された。各チームのプレゼンの前に、ショートフィルム（題名不明、design at the movies?）が一本と、古いホンダのコマーシャル（アコードの部品が次々とドミノ倒しになり、最後には実写を動かすという内容）が上映されたが、これらのフィルムが上映された意味がよくわからなかった。以下、各チームのプレゼンテーションの内容



これまでに実施されたデザインチャレンジ

● hyphen—Oyster Plus

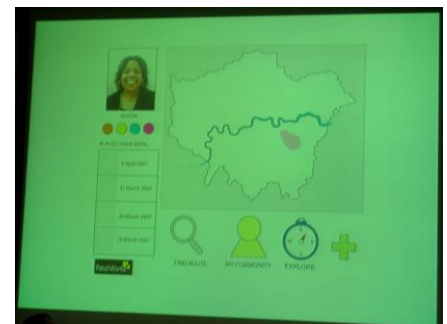
下肢が不自由な方がユーザーとして参画。障害者がバスに乗車すると、運転手はその安全確認に気を配らなければならない。着席したかどうか確認しづらい場合もある。これを解決する提案が“Oyster Plus”。Oysterカード（地下鉄とバス用のプリペイド(?)カード)を機能拡張したもので、これを使って乗車したユーザー（障害者）が着席したかどうか表示機により運転手が確認できるシステム。降車のサインも運転手に伝えることができる。



Oyster Plus の利用シーン

● RCA Alumni —PatchWorks

視覚障害をもつユーザーが参画。視覚障害者用のナビゲーションシステム。Webベースのサービスで特定のエリアに視覚障害をもつユーザーが必要な情報を付加していく。(歩行に)慣れたエリアが少しずつ広がっていく様子はパッチワークのよう。



PatchWorks の I/F 部 (Web ベース)

● Sprout —magnif eye / eye wonder

視野欠損と白内障を患うユーザーが参画。デジタル拡大鏡である magnif eye とカメラ+プロジェクタ機能をもつ eye wonder を提案。プレゼンの映像を <http://www.sproutdesign.co.uk/> で見る事ができる。

● Fenomenon —World Exclusive

シニア向けの新しい車の提案。

正直に言えば、前回の Include2005 の際の 24H デザインチャレンジの方が着眼点とそれに対するソリューションのバラエティに富み、充実していたように思う。映像や音を使ったプレゼンテーションは前回同様すばらしかった。優勝は Sprout チームだった。



シニア向けの車 World Exclusive

◆ Award とクロージング

- Award

- 【Best Poster Award】

- An access video tool* **Marine Semichon**

- 【Best Working Paper Award】

- The wardrobe and well being: exploring relationships between women living with rheumatoid arthritis and their clothing* **Fiona Candy**, Lancashire Postgraduate School of Medicine and Health

- 【Best Full Paper Award】

- When fashion meets discretion* **Graham Pullin**, University of Dundee

- 【Best Inclusive Design Initiative】

- Karen Lange and Ricardo Becerra**

上記のように、それぞれ授与された。Best Inclusive Design Initiative を受賞したのはコロンビアのUD教育を紹介した2人。

- クロージング

当初 Stephen Wilcox 氏が Include Report と題して総括をする予定であったが、会期を誤って認識していた Stephen 氏は前日に帰国の途についてしまった。そこで急遽、ビデオレターを作成しカンファレンスを総括。ビデオレターの中でもマシンガントークは炸裂し、会場は笑いの渦に巻き込まれた。「前回までの Include はリサーチャーとデザイナーがただ自分たちの話をしているだけだった。今はすべての参加者がコラボレーションしている」と締めくくった。次いで、各セッションの座長がそれぞれのセッションを振り返り、最後に将来の Include への課題と提案を会場から募った。主な意見は以下の通り。

- ◇ もっとメディアを活用しよう（まだまだマイナーなカンファレンスである）
- ◇ 学割の導入を！（通常参加費が£445と非常に高い！）
- ◇ 初めての人にとって、会の雰囲気慣れるのが大変。最初にワークショップなどを開催して参加者が打ち解けやすくしてはどうか。
- ◇ 言語の問題。英語圏以外の人への情報保障（これは痛感！）

前回の Include2005 の際に、古瀬先生からも「Include は障害者の参加が少ない」というコメントが出されたが、今回も障害をもつ参加者はわずかであった（肢体が不自由な車いすユーザーのみ、視覚障害者など他の障害をもつ参加者は見かけなかった）。そのせいか、情報保障はまったく実施されていなかった（車いすのアクセスのみ確保）。Include2005 での古瀬発言に対しては、「Include は主にリサーチャーとデザイナーのカンファレンスである」と回答があったと記憶している。これについては色々と議論があると思うが、少なくとも参加者に保障を求める人がいるのであれば、インクルーシブデザインの精神からしても、なんらかの保障は必要だろう。

以上

（報告者：国際担当 富岡 慶（東芝））



授賞式の様子



クロージング・プレナリーの様子。後方に並んでいるのは各セッションのチェア



Stephen Wilcox 氏(右)

2日目、帰国の前に総括する様子  
最終日にはビデオレターで再登場