

IAUD Newsletter vol.2 第11号 (2010年2月号) 目次

1. 特集 : *towards2010* 荒井利春教授に聞く
 ～「48時間デザインマラソン」に託す想い 1
2. 静岡文化芸術大学(SUAC)におけるユニバーサルデザイン教育・活動
 ～これまでの10年・これからの10年～ 13
3. 「ユニバーサルキャンプ in 八丈島」がもたらすダイバーシティの浸透 23
4. Case study : 労働環境プロジェクト はたらきやすさとセキュリティの両立 33
5. 世界のUD動向 : 「国連 ESCAP・バリアフリー高山会議」レポート、
 「Include 2011」国際会議開催、【UD2010 ウォッチング】ほか 38

IAUD が開催しているユーザー参加型ワークショップ「48 時間デザインマラソン」は、参加者全員が UD の本質に触れ、自ら発想し発表できる場として、IAUD の活動の大きな柱のひとつとなってきました。

今月号の特集 *towards2010* は、「48 時間デザインマラソン」の監修者として IAUD が UD ワークショップの活動を始めた 2004 年当時から継続してその進化・発展に務めてこられた、金沢美術工芸大学の荒井利春教授にお話を伺います。このワークショップは単に UD に関連したスキルを向上するだけでなく、さまざまなデザイン開発の現場での UD 活動をリードできる人材育成プログラムともなってきました。今年の国際 UD 会議のプログラムとしても開催予定されていますが、今後の IAUD の活動の新たな展開として、「48 時間デザインマラソン」の将来ビジョンをお聞きすることができました。

特集 : *towards2010* 荒井利春教授に聞く ～「48 時間デザインマラソン」に託す想い～



日 時：2010年1月19日（火）13：30～15：00
場 所：IAUD サロン（東京・トヨタ八丁堀ビル4階）
お話し：荒井利春教授（金沢美術工芸大学、IAUD「48時間デザインマラソン」監修）
聞き手：成川 匡文（IAUD 理事長／情報交流センター所長）
川原 啓嗣（IAUD 専務理事）

成川： 荒井先生には IAUD 設立以来、非常にお世話になり、特に 48 時間デザインマラソンの監修には多大なお力添えをいただいております。回を重ねるごとに質が高まり、昨年の浜松でのイベントでのワークショップは非常に素晴らしいものとなりました。これまでのご尽力に対しましてまず最初にお礼申し上げたいと思います。



IAUD は毎月初めに会員向けの Newsletter を発行しておりますが、その冒頭の特集では今年の秋に開催する国際会議に向けて、いろいろな方々から IAUD や UD との関わりについてお聞きしたお話しを掲載しています。特に設立当初から関わっておられる方がどのような思い・マインドと情熱を持っておられるのかを会員や理事の皆さんに伝えたいという思いで特集を始めたわけですが、理事も代替わりが進みまして、設立当初の情熱が十分伝わっているか、またモチベーションも違ってきているのではないかと、という心配がありまして、国際会議を成功させるためにも、当初の思いや情熱を伝えたいと思っています。

荒井先生には最初に、48 時間デザインマラソンが今度の国際会議でどのような意味をもっているのか、また IAUD の活動の中での意味合いと位置づけ、さらにこの活動の素晴らしさなど、お考えになっていることを忌憚なくお話しさせていただきたいと思っておりますので、よろしくお願いたします。また荒井先生の IAUD や UD との出会いと関わりにつきましても、多くの読者に伝えたいと思っております。

川原： 荒井先生だからこそ、48 時間デザインマラソンのクォリティーが保ち続けられていると思っています。今後も是非、監修を続けていただくようお願いいたします。また新しい構想もあるとお聞きしていますので、それについてもお話し下さい。先生の経歴や業績について私どもはよく承知していますが、ご存じない読者もいるかと思っておりますので、1970 年代頃にさかのぼってお話しいただければ有難く思います。

荒井： 先程お話のありました情熱とモチベーションの継続性と持続性は非常に重要な話だと思います。「継続する」ということは形を継続するのはしやすいですが、精神の継続は非常に難しいものです。そこをどうするかという問題が常にあります。そこで、設立当初から関わっている方々へインタビューを行うというのはとても大事な企画だと思います。今回のインタビューで私がお話しすることが、何らかのヒントになればと思っています。

浜松での 48 時間デザインマラソンは、デザイナーの方々はもちろんですが、ユーザーの方々からもうれしい声がとどいています。デザイナーの創造力を目の当たりにした醍醐味や、若いデザイナーとのチームワークを通して若者への偏見が無くなり認識を新たにしたりなど、デザインの可能性やデザイナーへの期待感が込められています。2泊3日という僅かな時間にも関わらず各チームから発表されたデザイン提案は、深い内容と心がドキドキするほどの魅力的な姿になっていました。ユーザー参加型デザインの創造力や醍醐味、これからのデザインへの可能性が回を重ねる度に深化し続けています。日産自動車(株)の牧野さん、トヨタ紡織(株)大島さん、秋谷さんを核とした推進チームの皆さんと毎回振り返りの会を重ねながら、方法と内容と成果のスパイラルアップを追求してきています。こういう情熱ゆたかな皆さんと一緒に 48 時間デザインマラソンに関わり続けることができると心から感謝しています。

それでは最初に、私がユニヴァーサルデザインに関連した分野に関わることになったいきさつについてお話ししたいと思います。大学を卒業して(株)日立製作所のデザイン研究所

にお世話になりました。生産現場からのコストダウンの要求に応えるため、組み立て方法を大幅に変えて徹底的なコストダウンを図る構造提案を工場に出向いておこない、その構造から発想される新しいプロポーシオンをもとにした鮮度の高いデザインが、秋葉原市場を獲得したことなど懐かしい思い出です。また、実験的な製品開発研究なども担当いたしました。6年間でしたが貴重な勉強をさせていただきました。その後、2人の友人と工房活動を7年間おこないました。体の不自由なお子さんやお年寄りの家具を中心に食器や建築設計などの仕事に挑戦しました。暮しのフィールドに出てデザイナーとして自分に何ができるかを歩きながら考えたいという思いがあふれていました。主に木材で様々な家具や遊具をデザインして自ら製作しました。また、建築家と一緒に横浜市の施設の設計計画などもおこないました。施設で使う家具を私たちが設計し、建築家が外側の建物を設計するという具合です。当時の厚生省の予算でリハビリテーションの作業療法士と一緒に取り組んだ食器の開発は、現在の自分の考え方の大きなきっかけとなりました。それは、デザイナーが障害のある子供たちやお年寄りのことを理解して一般の食器を開発すれば、目の前の人たちがこんなに苦労しなくてもすむのではないかということに気づいたのです。26年ほど前のことですので、当時の日本にはユニヴァーサルデザインという言葉も考え方もありませんでした。私はそういう新しい発想のデザインが必要であると考えて、「ハンディーデザイン」と勝手に名付けました。ハンディキャップの現場からデザイナーが発想すれば、手軽なハンディーな道具や住環境が生まれると考えて、これからはハンディーデザインが必要だと言っていました。友人との工房時代を7年間過ごして、金沢美術工芸大学へ赴任しました。工房時代に開発した食器はその後、福祉領域における最初のグッドデザイン賞を受賞しました。川原専務理事との出会いも工房時代だったと思います。金沢美術工芸大学での私の最初の名刺の肩書きには、「ハンディーデザイン研究」と書いてあります。所属は工業デザイン専攻です。デザイン教育とハンディーデザイン研究をリンクさせながら実践するという2つの軸は今日まで続いてきています。



金沢での最初のプロジェクトとして九谷焼で食器の開発をしました。日本のふだんの食事が楽しめるように、持ちやすくすくいやすいディテールを配慮した九谷焼の食器シリーズです。その次に取り組んだのは箸が使えない方々から考えたスプーンやフォークの開発です。箸のプロポーシオンのとてもシンプルな形の中に予想を超える機能があることをユーザーの皆さんと確認できました。これはグッドデザイン賞の中小企業庁長官賞をいただきました。また、高山の家具産地の皆さんと取り組んだプロジェクトも思い出深いものの一つです。3年間高山へ通いました。複数の企業の開発担当者と工業試験場の研究開発の方々と、ユーザー参加型研究開発を目指したものです。地元のシビアなユーザーが参加して初めてシンプルで使いやすい家具が生まれるという考え方や方法を産地の皆さんに体得してもらうという、ワークショップ型の製品開発を3年間かけておこないました。このプロジェクトはグッドデザイン賞を新領域新分野開拓で受賞しています。その成果を参加した企業それぞれが自社の家具に浸透させていく展開となりました。私も参加企業と組んで家具のシリーズ提案をしています。

金沢市は人口45万のヒューマンなスケールの都市です。リハビリテーションや建築領域の方々と様々なプロジェクトを続けて来ています。1992年に取り組んだ金沢市のバリアフリーモデルハウスは、日本で最初に自治体が設置した問題解決型のツールとして注目されました。これは当時の「厚生白書」で紹介されています。石川県庁舎の設計では、リハビリテーションセンターや工業試験場の方々とユーザーグループの皆さんと「ユニヴァーサルデザイン推進チーム」を作って、ワークショップ型の検討を重ねて設計条件をシビアに出して実施設計と施工に反映させる取り組みをおこないました。さらに、洗面所やトイレといった水周り設備は、合板で1/1のラフモデルを作って、それを車いすユーザーや視覚

障害の方々などと試して、1センチ単位で図面やレイアウトを修正することをおこないました。振り返ると四半世紀になりますが、食器からまちづくりまで多様なユーザーの方々の参加するデザインを追求してきています。

このような経緯がありますので、IAUDが発足した時は非常に感動いたしました。

成川： 県庁舎の設計に本格的に取り入れられたということは、行政の方にも理解があったということになるのでしょうか。

荒井： 世の中にバリアフリーデザインの風が吹きはじめていたと思います。それがやがてユニバーサルデザインへと変わってきていることも背景にあると思います。さらにもうひとつのキーワードは「人」との出会いです。モチベーションというか理念的なリアリティと行動力を備えている担当者が行政にいますと、良い仕事ができます。打てば響くという関係ですね。同じ予算でもゴールをどこに設定すべきか目標設定で結果に大きな違いが出てきます。行政の担当者が、これからの行政が目指すべき目標だろうと反応するのか、何も行政がそこまでやらなくても良いのではないかと反応するかの差だと思います。例えば、金沢市では現在「ふらっとバス」が旧市街地を走っています。最近では各地の自治体で走っている小さなコミュニティーバスです。これらの低床バスは金沢市が1998年に当時の運輸省に提案したものが契機となっています。その頃は日本中でリフトバスが開発されて走っていた時代です。運輸省の3年計画のプロジェクトを受けて金沢市は今後の公共交通としてのバスはどうあるべきかという研究をおこないました。関係者の間に芽生えたのがリフトバスを走らせる時代ではないのではないかとという共通の感覚です。市の交通政策課の担当者と地元のコンサルタントが非常にポジティブにこの点を追求しました。私は地元のコンサルタントと一緒にデンマークの取材調査をおこないました。それを市の委員会でビデオプレゼンテーションをしてもらいました。当時の金沢のバスにお年寄りが乗り込む様子と、車いすユーザーがリフトバスに乗る様子、そしてデンマークのフラットバスに車いすユーザーだけでなく、大きな旅行鞆を引きずっている若者が乗り込む様子のビデオを見てもらいました。そして、これからの公共交通機関はどちらだろうか？と質問しました。答えは瞬間的に返ってきました。映像によって委員会の皆さんがフィールドサーベイを擬似的におこない判断されたといっただけでなく、ベビーバギーやキャスター付きの鞆、杖歩行の高齢者、子ども達が当たり前のように乗降している情景はデザインコンセプトそのものといっただけでなく、これが日本初のフラットバスの提案としてまとまりました。たまたま行政の担当者もそれを請け負っているコンサルタントもポジティブだったこと、たまたまの出会いが創造的なプロジェクトを実現する。偶然のなかの必然といっただけでなく、これも知れません。これは時代が変わっても常に共通なことではないかと思えます。IAUDの運営も、たまたまの関係性における必然への眼差しをそれぞれの方々が大切にしていくことや、常に求めていくことが鍵になると考えています。



IAUDのみなさんとユーザー参加型デザインワークショップを始めたのは2004年です。富士通デザイン(株)社長の加藤さんからUDワークショップのお話がありました。今の時代にやるのなら、もう疑似体験ではなくてユーザーとデザイナーと一緒にやるようなワークショップを企画しようという提案をしました。これが最初ですね。朝から夕方まで丸一日をかけて、車いすユーザーや視覚障害の方々やデザイナーチームと一緒に、現状の機器や住空間との間に発生する問題を確認して、それぞれがデザイン提案をおこないました。デザイナーの皆さんから「眼からウロコ」という声はずいぶんあがりました。

私の中には障害のある人や高齢者のために仕事をしているといった感覚がまったくありません。多様なユーザーの方々と一緒に新しいデザインを考えるという感覚です。それと共通の感覚をワークショップに参加したデザイナーの皆さんが感じられたのだと思います。ユーザーの方々の多様性の中にこれからのデザインの可能性が潜んでいるといった

感じと言ってもよいかと思います。2004年に続いて2005年は1泊2日に時間を増やしてユーザー参加型ワークショップが実現しました。

今回の浜松のワークショップで、スタッフの皆さんとのディスカッションをとおして、「感性の覚醒」という言葉が出てきました。ひとつのチームにいろんなデザイナーが入り、ユーザーも参加して一緒にフィールド調査に行く、すると様々な問題点が見えてくる。デザイナーがこれまで見ていたにもかかわらず、見えていなかった人とモノの関係が見えてくるわけです。まさに眠っていた感性が呼び覚まされる、覚醒される。それがユーザー参加型ワークショップの醍醐味ではないかと思います。

2006年の国際会議ではRCA（英国王立芸術大学院）のジュリア・カセムさんとRCAを出られたデザイナーの皆さんがリーダーとなったワークショップを一緒にやりました。デザインのアウトプットをコンペ形式でプレゼンするというやり方は、デザイナーチームのモチベーションを大いに高める方法であることを学びました。これを契機として2006年の運営スタッフの皆さんと、プレゼンテーションを公開審査する方法を継続してきています。

また、毎回振り返りの会を運営スタッフのみなさんと実施して、改善点や新しい方法を工夫して、それを反映させてきています。例えば、参加するデザイナーチーム全員にメールで事前連絡してチームメンバーを紹介し、チームリーダーがチーム内での情報交換をワークショップが始まる前からとれるようにしてきています。また学生ヴォランティアへもサポートという役割だけでなく、フィールド調査を発表するという役割を担ってもらいました。第1日目の夕方、フィールド調査から帰ってきた後の夕食が始まる前に、調査の結果に関する情報交換会を実施しました。それを学生ヴォランティアに発表してもらいました。この試みは今回初めてのものですが大成功だったと思っています。各チームの状況について皆がはっきり認識できましたし、学生ヴォランティアにも問題意識と役割意識を芽生えさせ、その後の活動が存在感のある素晴らしいものになったのではないかと思います。毎回わずかながらでも改善点を反映させ、単なる繰り返しではなくスパイラルアップを皆さんが指向しています。これはすごいことだと思います。運営スタッフの方々はプロのデザイナーで、それぞれの企業で通常はデザインワークやマネジメントをしています。そのように非常に忙しいにもかかわらず、1年間のスパンで運営のことを考えていただき、改善を毎回重ね実行してきています。48時間デザインマラソンがうまくいくには、運営スタッフによる丁寧な事前のフィールド調査が必要です。どういうフィールドがあり、どこが調査にふさわしいのか、宿泊施設をどこにするか、地元のユーザーとのコンタクト、人間関係を作りながらのチーム作り、当日の運営とサポート体制、環境整備……。こういった一連の動きはすごいことだと思います。IAUDという組織がなければあり得ないことで、1企業だけではできないことだと思います。

また、約30人の若手デザイナーが企業を超えて一堂に集まりデザインチームをつくる方法は、IAUDという基盤があって初めて実現する新しいデザイン教育の方法になっているのではないかと思います。デザインの教育は大学で受けた後に企業に入ってOJTでというのが普通のもので、しかし現在、世の中の構造が大きく変わろうとしています。一つは間近に控えている超高齢社会で、それにどう向かい合っていくのか、それも従来の福祉的な施しの発想や感覚ではなく、いかにして豊かで安心して気持ちの良いものにしていくのか、そのこと自体をこれからの真っ当なビジネスにどう落とし込んでいくか。これらは現在のあらゆる企業が直面している共通の問題だと思います。大学は基本的な教育をするわけですが、48時間デザインマラソンは、企業がこれからの時代のテーマにどのようにポジティブに向かい合っていくのかということ、その担い手であるデザイナーがリアルに学ぶ場になってきていると思います。

48時間デザインマラソンの面白さや凄さ、その可能性は体験しなければ分かりません。この点が重要です。本を読んだりビデオを見てもなかなか分かりにくいと思います。体験して分かったという経験をもったデザイナーを育てていくということは、本当に素晴らしく大切なことだと思います。日本の高度成長の時代では、こういうことはできませんでした。高度成長を経て成熟した社会になって、それとリンクしながら超高齢化という問題が重な

り、改めて日本の生活をトータルにどのように創造的にとらえていくのかという時代の課題に私達は直面しています。この課題に対するデザインの創造的眼差しを48時間デザインマラソンは身につける場となりつつあるとあってよいでしょう。

成川： 超高齢化は企業や行政などが動き出すひとつのきっかけになるのではないかと思います。超高齢化社会でのマーケットが増えれば、企業としても動き甲斐があるわけですから。そういった意味から考えても、市場は広がっていく素地があると思います。

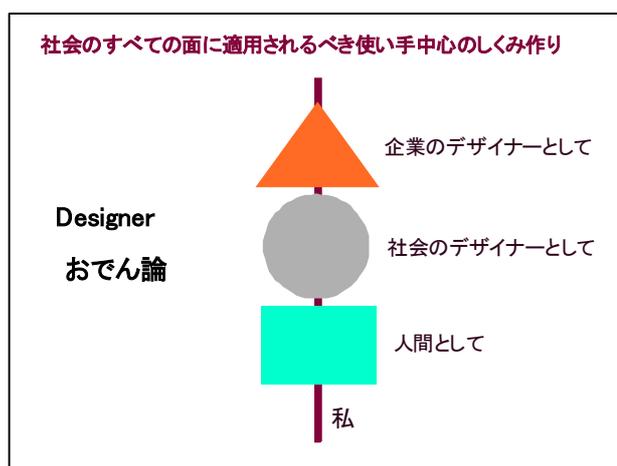
荒井： デザイナーにはその時代と社会のビジネスの中にアイデアをうまく落とし込んでいく「デザイン力」というものが必要だと思います。今回の浜松のワークショップで非常に面白い提案がありました。全盲のユーザーさんの調味料に関わる問題から発想して、調味料からそのパッケージ、キッチンでの収納ユニット、そしてレシピまでの総合的なデザインです。「UmamiDane」というネーミングで、極めてリアリティのあるとともに魅力的なドキドキする提案でした。ああいうリアルなデザインの世界があるということは実際にデザインしてまとめなければ誰にも分からないものです。「べき論」ではなくデザイナーが発想した時に始めて見えてくる新しい世界だと言えます。この方法論をビジネスチャンスの中に落とし込んでいった時に、日本の経済がもう一つの新しい活性化を迎えるのかなと思います。

ユーザーのリアリティ、プロダクトのリアリティ、マーケットのリアリティといった3つのリアリティを発想型に融合するのがデザイナーの仕事であって、これは足し算ではありません。実際に目の前にいるユーザーさんが、ある道具に対して感じている使い勝手や環境との間の切実な問題をデザイナーが実感し、そこから体感したユーザーのリアリティを、生産技術や素材特性といったプロダクトリアリティと矛盾させるのではなく、むしろ時代の高度な技術やノウハウを活用してプロダクトに落とし込んでいく。さらに、バランスの取れた価格とクォリティーの中に昇華させてマーケットリアリティを確保する。その時代のテイストとピントが外れてはダメです。そのあたりのところを感覚的につかみながら、具体的なものに落とし込んでいく欲望やエネルギーを持っているのがデザイナーだと思います。これまで48時間デザインマラソンに関わってきて、いろんな企業のデザイナーの方々と会ってお話をしましたが、現在の日本の企業デザイナーは持っているパワーの1/3しか使っていないのではないかと思います。

この辺の思いを伝えるために、今回の浜松では「デザイナーおでん論」として紹介しました。デザイナーには、企業のデザイナーとしての立場、社会のデザイナーとしての立場、それに人間としての立場という3つの側面があると思います。それぞれの立場を貫くのが、デザイナー自身(私)であるわけです。それは正に、こんにやく・大根・ハンペンが私という串で貫かれた「おでん」のようなものだと紹介しました。

これからの超高齢社会に向かい合って、クリエイティブなデザインを展開していくには、企業のデザイナーとしてのスペシャルティを高めていくだけでは先が見えてきません。やはりフィールドに出てその時代の人間の生活の問題を捉えて、それをいかにデザインというビジネスのフィールドに落とし込んでいくのが課題です。デザイナーに内在する、企業・社会・人間という3つの属性をうまくかき回す方法論が求められています。48時間デザインマラソンはその確実な手だてを形作りつつあると言ってよいでしょう。

成川： 48時間デザインマラソンはデザイナーが感性に覚醒するチャンスであり、また教育でもあるというお考えは全くその通りだと思います。また学校だけでも企業だけでもできない



教育であって、その教育機会を IAUD が提供しているのご指摘は、IAUD としても心を強くしたところです。もっとスパイラルアップを進めていき、参加するデザイナーが自分達の中に眠っていた感性に覚醒し、すばらしいデザイナーが増えればと思います。先月のインタビューで、岡本議長からも同様なお話がありました。

川原： 大学教育は行き詰っているとされます。少子化で若い人が少なくなっている中で今のままで良いのか、社会人教育と称して社会人を戻して高等教育をやるなど様々な意見があります。しかしなかなか仕組みができていません。何も大学に戻ってやることだけが社会人教育ではなく、場はどこでも良いはずで、荒井先生が先程ご指摘されたように、企業だけあるいは大学だけで出来ない教育の場を IAUD が提供しているのかなと思います。お互いのノウハウを持ち寄って、まさに新しい教育スタイルを創造しているのですね。



荒井： 今回の 48 時間デザインマラソンでは A~E の 5 チームがありましたが、どのような専門性を持ったデザイナーが関わるかによって、同じ問題を見てもそれを解決するための提案が異なってきます。E チームの提案は、車いすのユーザーさんが町に出て行って遭遇する移動の問題点が情報として自動的に伝えられ蓄積され、街の案内マップが改善され続けていくという双方向性をもったスマートで創造的な情報デザインでした。これはプロダクトのデザイナーだけでは発想しにくい内容で、メンバーの中に IT に詳しいデザイナーがいたから生まれた提案だったと思います。異なった企業のデザイナーが集まってやることの意味は非常に大きいと思います。

ユーザー参加型デザインの方法論を、自分の企業の次世代または 3~5 年先の製品開発にどう落とし込んでいくか、現在の製品をどうステップアップしていくのか、といった日常のデザインに落とし込んでいくデザイナーや、それらを推進する企業のリーダーが出てくるのがこれからの課題だと思います。その一つの方法として、「マスターコース」が考えられます。48 時間デザインマラソンでは、映像表現を駆使した一定のプロダクトリアリティのある提案をするわけですが、それは視覚情報の範囲を越えるものではありません。さらに 1/1 のモデルを製作してユーザー検証をするところまで入れると、提案の良し悪しははっきり見えてくると思います。「マスターコース」は一つの教育ではありますが、大学における学びとは異なるものです。企業のデザイナーが学ぶということは、成果を日常のデザインワークにどう絡ませるのか、関係付けるのかということが当然求められます。2004 年以来、その考え方に基づいて 48 時間デザインマラソンを続けてきているわけですから、次のステップに行くバックグラウンドが備わっていると思います。今回の 48 時間デザインマラソンのあるチームでは、チーム内で横のネットワークを作って、自分たちの提案をビジネス化しようという声も出ています。様々な形でユーザー参加型製品開発への試みが企業の現場で動き出した時に、試みだされた時に、それをプッシュしていくのも IAUD の大切な役割であり、次の課題であると思います。

成川： IAUD としても、48 時間デザインマラソンから生まれたプロダクトが具体化されるとありがたいと思います。成果があると皆のモチベーションが高まります。普及事業委員会で整理して、ぜひ具体化していきたいと思います。

荒井： いろんな条件や制約があるとは思いますが、せつかく IAUD という母体があるわけですから、例えば企業を越えてデザイナーが集まって 1 年間くらいの時限プロジェクトができたなら面白いと思います。そして新しいビジネスが興ってしまう。製品開発だけではなく、持続するビジネスになって小さな IAUD ベンチャー企業などが生まれてくるのが期待されます。

川原： 共同プロジェクトという発想は以前からありました。通常、パテントは参加した企業で等分に持ち合うのですが、どの企業が代表してパテントを取得するかなど、お互いの利害

関係が衝突して意思統一ができず、商品化まで行かないケースが多いですね。

成川： IAUD としては所有権を主張するつもりはありません。それなりの手続きをしていただければ、皆さんで自由に使っていただく、というのが基本姿勢です。

川原： 参加しているデザイナーは会社の許可を得て勤務時間中に出て来ているわけですから、その中で生まれたアイディアは個人のものではなく企業に帰属することになります。その結果生まれた製品も会社のものですね。その前提で商品がビジネスとして社会に出て行きどのような利益を還元してくれるかを、それぞれの経営者がクールに判断すれば良いと思います。ビジネスとしてうまみがあれば、利益を共同プロジェクト参加者で分け合うという判断ができるはずです。

成川： 感性に覚醒したデザイナーが生まれることと企業活動の推進者の役割が重要だとのお話がありましたが、デザイナーイコール経営者ではありません。両者のコミュニケーションはまだ十分に出来ていないのではないかと思います。経営者にデザイナーとのコミュニケーションの重要性と必要性をうまく説明し納得していただいて推進者になってもらえば、物事がもっと進んでいくと思います。ビジネスとして、社会にも貢献でき、悪いところがどこにもないということが経営者に伝われば、企業も前向きなムードになるし、それが一つのビジネスチャンスだという捉え方にもなると思います。

荒井： これまでの製品は十分に成熟していると言うこともできますが、視力や握力の弱い方や、車いすポジションでの使用など、多様なユーザーのライフステージと生活道具空間の関係にまでに踏み込んで考えると、現在の製品の多くが未成熟であることが見えてくる。多様性と超高齢化の進んでいるユーザーリアリティの現場から発想すると、新たなビジネスチャンスの扉が開かれることを、48 時間デザインマラソンの体験者は実感していることと思います。48 時間デザインマラソンにデザイナーを派遣した企業が、参加したデザイナーのエネルギーや発想体験を次の開発プログラムにどう落とし込んでいくのかは大事なポイントといってよいでしょう。



私は「フィールド+発想+形」という考え方で表しています。その時代のリアルなフィールドにデザイナーが出たからこそ見えてくる、発想できる企画があります。今のマーケットを見ているだけでは発想できません。各企業の製品には本来、それぞれが向かい合うフィールドがあります。製品が使われている現在の生活現場と次の生活ステージといったフィールドです。それをユーザーといっしょにサーベイして捉え、そこからいくつもの発想を出してそれを具体的な製品開発の行動計画に落とし込んでいく。この辺のところを指示する企業のトップがいるかどうか重要なポイントです。

成川： 48 時間デザインマラソンのやり方をそっくりそのまま企業内でやろうとしても、現状ではなかなかやり難いことだと思います。企業内でデザイン研修として実施し、経営の場で評価するというやり方もありますが、経営としてそれを実行するかどうかです。

荒井： やはり分かりやすい成功事例が出てこなければ、経営者はデザイナーではないというカベを超えにくいと思います。先ずは大がかりなことではなく、それぞれの企業の中で 48 時間デザインマラソンを経験したデザイナーをリーダーにして、短期的な企業内プロジェクトをつくるということができればと思います。そして IAUD が、どのようなユーザーを招いたら良いのか、その企業の特性に合ったワークショップをどのように構築していけば良いかなどについて、アドバイスできるような関係ができると動き易いのではないのでしょうか。

成川： IAUD の役割は、48 時間デザインマラソンを継続実施して卒業するデザイナーを増やす



こと、そして「マスターコース」などでスパイラルアップしていくことだと思います。そしてそのようなデザイナーが会社に帰って社内でプロジェクトを推進する際に、IAUDに「知恵を貸してほしい」と言われるようになると、私たちの存在意義も高まると思います。48時間デザインマラソンを続けることによって、デザイナーが育ち、提案から何かモノができるなど実績が生まれれば、企業に返ったデザイナーが活動する時の根拠になって、力添えにもなりうると思います。これまで私は、48時間デザインマラソンの公開プレゼンテーションを何回も見ました。実際のフィールドサーベイには行っていませんが、プレゼンを見ただけでもどんなに凄いものなのかは分かり

ります。チームの皆さんの発表やユーザーさんの発言、それに荒井先生のコメントなど、全てが素晴らしいのですが、それを私が他の人にうまく伝えられるかが疑問に思っています。せめてIAUDの理事やIAUDの会員の方に、是非現場を見てほしいと言うしかないのかなと思っています。現場の状況を完全に伝えることは難しいとは思いますが、少しでも再現してWebやNewsletterで伝えたいと思います。

川原： IAUDには理事会と評議員会があって非常に良い構造になっています。理事は会員企業のデザインセクションの代表者で、センター長やカンパニー制のデザイン会社の社長などです。評議員は主にそれらを監督する取締役の方々です。IAUDとしての審議事項などは、適宜、理事から評議員へ伝えられており、日頃からコミュニケーションがあるわけで、この構造は救いだと思います。

荒井： これまでのUDは完成した製品に対して、どれだけの人が見えるのかというユーザー評価をやってきました。それを繰り返していくことは大変ベーシックで重要なことです。一方、48時間デザインマラソンの方法論は、現在の製品の改良を超えた新しい製品原型を生み出していくというところに醍醐味があります。先ほどお話した「UmamiDane」はその典型です。調理の現場にある現状の調味料を改善するという発想から出てきたものではありません。目が見えない人でも料理を楽しむにはどうするかという新しい発想、これまで殆どなされていない発想からスタートしたものです。現在のパッケージの使いやすさを考えるのではなく、もう一つ前の段階から考えて新しいプロダクトを企画してしまうというものです。この方法は相当な可能性を持ってはいますが、一方で結果が約束されているわけではありません。そここのところが、ビジネスの中に落とし込んでいく際の共通のカベなのかも知れません。経営者の洞察力と開発に関わるデザイナーのクリエイティビティにかかっているからです。しかし難しく考えないで、現状の製品をユーザーのみなさんと評価しながら改良するという有効な方法論でもありますから、それと平行して新しい「モノとヒト」との関係の原型を発想して新しいマーケットを作るプロジェクトを進めていく両輪思考的な方法でもよいかなと思います。ここをビジネスチャンスと感じて一石を投じようとする経営者がいるかどうか大きなポイントかなと思います。



超高齢化という問題も、現在のプロダクトが後期高齢者にとって使いにくいという話だけでなく、後期高齢者の特性に着目して新しく発想したらどんなものが生まれるかという、もう一つの隠れた新しいマーケット創出のチャンスとしてとらえてほしいと思います。もう一步踏み込むと見えてくる。そこに向けてデザイナーの豊かな発想力を生かすことだと思います。48時間デザインマラソンは毎回魅力的なアウトプットが出てきていますが、今お話したことを少しずつ実証してきていると思います。今回の浜松では車いすからバルーンが出てきて、友人やおつれあいが肩を並べて車いすユーザーと座るという提案がありましたが、あのスマートでさわやかな発想は今まで誰も考えていません。車いすが使いにくいからという観点ではなくて、車いすユーザーの人間関係や生活感覚の場からデザイ

ナーが発想すると、あのような提案が生まれてくるわけです。この辺の感覚が大事です。

成川： 私は、デザイナーの持っている可能性とはすごいものだなと思います。よくこんなことを思いつくものだなと感心しました。それもこない短い時間で。ユーザーの方も発表の壇上で同じような発言をしていましたが、見ている者、聞いている者に感動を与えるものでした。デザイナーも感動や達成感を感じているのでしょうか。また感性が覚醒した実感はあるのでしょうか。

荒井： デザイナーのクリエイティビティを発揮させるのはユーザーの存在です。ワークショップの開始から最後まで各チームの動きを見守り続けるのが私の役割で、アドヴァイスは必要最小限にしなければなりません。たとえば車いすにバルーンのアイデアにチーム活動が収束していくのは、いくつものアイデアを比較し何が自分たちチームの提案にふさわしいのかユーザーを交えて試行錯誤を繰り返しながら、最終段階に総てが相乗効果的にまとまっていくといった状況です。次にそれをプレゼンテーションするための作業に入るわけですが、限られた時間の中でそれぞれのスキルを100%生かしきるフォーメーションが形づくられていきます。最終日の前の晩は深夜まで各チームのプレゼン作業に目を配りますが、このときのデザイナー一人一人が仕事に集中する姿は本当に美しいです。一人一人の体から、そしてチームのテーブルからオーラが発生しています。このチームが一体となるエネルギーの源は一人のリアルなユーザーがチームにいることかと思います。初めて顔を合わせたデザイナーそれぞれが確信を持って作業に集中するためには、デザインコンセプトの共有と共感が不可欠です。その要の役割をチームのユーザーが果たしているといってもよいでしょう。日常の仕事で、あれほどダイナミックなデザイン展開はないのでは。みなさん自分で気づかなかったもう一つの力を発揮できたと感じているようです。このような話をしていると「感性の覚醒」のリアリティをあらためて感じます。

チームの議論が紛糾しても、ユーザーという戻るべき場所がある。どのアイデアがユーザーとそして私達にとって良いのかという判断に向かい合います。企業のデザイナーとして、社会のデザイナーとして、人間としてという思考領域を融合化させていく作業といってもよいでしょう。ここに48時間デザインマラソンの重要なポイントがあると言えます。ワークショップを経験したデザイナーは、障害のあるユーザーのためにデザインしているという感覚ではなく、新しいヒューマンなクリエイティブなデザインをしているという感覚や意識を抱いていると思います。ワークショップ体験者から「目から鱗」という言葉が出てきますが、こういう体験を表す共通の言葉として使われるのではないのでしょうか。

川原： 通常の企業での商品開発では、多くの人に受け入れられるか売上の見込みはどうなるのかなど、マーケティング主導により一般解を求める商品開発です。ワークショップはまず一人のユーザーのための特殊解を導き、そこから一般解へ展開するという新しいプロセスで、開発の方向が通常とは逆の動きになっています。そこに大きなヒントが隠されていて、今までの商品開発のやり方を見直す疑問符を投げかけているのではという気がします。

荒井： 今までのものが悪いというのではなくて、もう一つの新しい商品開発の方法論であると考えた方がよいと思います。デザイナーがワークショップをやっていく中で、ユーザーのリアリティをマーケットのリアリティまで展開していくには常にプロダクトとしてのリアリティが備わっていなければなりません。これからのワークショップには営業や企画の人もチームに入ってデザイナーと一緒に発想することも考える必要があると思います。さらに技術のスペシャリストが入ることも期待されます。ユーザー参加型の製品開発を実際に企業でやる場合、開発チームの中に企画や技術開発の人も参加すると、ユーザーと一緒に考える共通体験と共通言語を持てるようになり、より実践的になるのではと考えます。

川原： 今年秋の国際会議では、ワークショップが中心的なプログラムの一つになると思いますが、本番の運営ではどのようなお考えや思いがありますか。

荒井： 国際会議とリンクしてやるのですから、アジアや欧米の若手デザイナーなどインターナショナルなワークショップを日本のユーザーの生活現場で実現したいと思います。特にア

ジアのデザイナーに参加していただくのが非常に大事だと考えています。それは IAUD が今後、どのようにアジア諸国に貢献していくかということにもつながるのではないのでしょうか。アジアの他の国々では IAUD のような組織をベースにした 48 時間デザインマラソンはすぐにはできないでしょう。48 時間デザインマラソンにアジアの若いデザイナーが参加して日本のデザイナーやユーザーとともにデザインを追求することで「感性の覚醒」感覚を共有してもらえたら、これほどすばらしい文化交流はないのではないのでしょうか。若いデザイナー同士の人間的なつながりや、ヒューマンな未来への信頼感を相互に体験できるのではないかと期待されます。

川原： それは面白いですね。各国にデザイン団体がありますので、そこを通してお願いしてみましよう。

荒井： 例えば、今年の浜松でやるワークショップにアジアの若手デザイナーに参加してもらい、自分の国に帰ったら次の国際会議に向けて 48 時間デザインマラソンをやってもらおうわけです。そして各国における 48 時間デザインマラソンを次の国際会議で発表してもらおう。デザイナーは基本的に同時代の人の生活とその将来への眼差しを持った人間達だと思います。それは、優しさであったり、ドキドキ感や血沸き肉踊る世界だったり、穏やかな安心感、といったような生活に対する眼差しです。そのようなデザイナーの感性を徹底的に発揮したユーザーリアリティのあるプロジェクトをそれぞれの国でおこない、インタナショナルプレゼンテーションすることは、デザインの未来を予感したり確信する豊かな学びの場になるのではないかと思います。

川原： 「マスターコース」の具体的なイメージ、その他 IAUD へのご要望などがありましたら、お聞かせ下さい。

荒井： すぐにも実現できたらいいなと思っています。もう 2 泊 3 日を加えて 1 週間のコースにします。1/1 モデルを作ってチームのユーザーが検証する、その全過程をプレゼンテーションする。最後には企業経営者の皆さんにも参加してもらおう。このためにはそれなりの場所と設備が必要になってきます。今までの平面デザインから立体でプレゼンするわけですから、見え方が変わってきます。プレゼンする方法も考えなければなりません。リアルなモデルまで含んでプレゼンするわけですから、パブリックなギャラリーを使ってしばらく展示することも可能で、同時にプロセスの映像も出せばよいと思います。これが実現すると、IAUD の社会的インパクトの訴求にもつながると思います。提案するデザインのリアリティがはっきりすると、ユーザーとの接点が見えることが魅力的です。プロダクトのリアリティがユーザーのリアリティにどれだけ合致しているのかが重要なポイントになります。さきほどの「UmamiDane」も美しいキッチンでプレゼンしてチェックしたいですね。大きなギャラリーでプレゼンテーション出来ればすばらしいです。中味の濃いパンフレットも作成可能となるでしょう。48 時間デザインマラソンマスターコースが実現できた時に、それも含んでやって欲しいと思います。

川原： 48 時間デザインマラソンは、パッケージ化してどこにでも出前が出来るように、そしてビジネスになるようにと委員会にお願いしています。ツールとして小冊子やビデオがあればと思います。

荒井： リーダーを体験した人は、企業におけるデザインのマネジメントに関して、大きな勉強になっていると思います。お互い初めて顔を合わせた、年齢も職種も違うデザイナーと一人のユーザーがチームを結成して、フィールドサーベイから出てきた問題を分析総合しながら一つのプロダクトに落とし込んでいくというマネジメントをしたわけです。そこでは価値観の衝突もアイデアのぶつかり合いもあったはずですが、それを調整しながら皆が納得してなおかつ妥協ではないレベルの答えを出していくということをリー



ダーたちは体験しています。チームリーダーは凄い経験をしたと思います。今回はワークショップのリーダーが初めての人が4人もいました。短期ワークショップでは、タイムマネジメントとメンバーの特性を把握して創造的な活動のフォーメーションづくりがリーダーに求められます。48時間デザインマラソンのリーダー経験者はIAUDの貴重な人材です。彼、彼女らを上手に活用していくためにも、今回の国際会議ではこれまでのリーダー経験者がワークショップのチームリーダーとして入ると良いのかもしれない。

48時間デザインマラソン経験者が、次に挑戦する場としてマスターコースがあるという考えがよいと思います。モチベーションが高まりますよね。1/1モデルで検証までします。そこでやるのが参加した人にどのような魅力があるか感じるかだと思います。大きな学びとなることは間違いないのですが、その先の予感まで持てるかどうか。

川原： 確かに絵に描いたものよりも立体になったものの方が圧倒的に説得力がありますね。商品開発の最後のデザインレビューで取締役判断してもらう時、何か触れるもの、よりリアリティに近いものがある方が判断しやすいことになります。

荒井： デザイナーは生活に対する眼差しをもっていると言いましたが、我々が見ているのは、できる・できないということではないのです。できないことができたから良かったという次元の話ではなくて、姿かたちという生活動作とか生活の雰囲気や質感なんですね。単にフタが開けられたから良いデザインだという話ではなくて、気持ちよく美しく開けている姿という質感なわけ。これは立体でなければ分かりません。検証も出来ます。それを映像にすれば動きの質感が撮れます。1/1にすることの意味は確かに大きいですね。

48時間デザインマラソンの運営は情熱がなければできないと思います。順番で担当になったからという感覚では無理です。事前の準備と調査、当日の運営など様々な苦労があります。私は情熱豊かなみなさんと共同作業をおこなえることをありがたく感じています。48時間デザインマラソンに関しては、IAUD設立当初からの情熱が増幅し続けているといつてよいでしょう。こういう情熱がIAUDの他の活動においも溢れていることが期待されます。IAUDは未来へ向けての可能性を常に開拓し続けている、そういうリアリティーの共有感を大切にしたい。2002年の国際UD宣言にある「社会のすべての面に適用されるべき使い手中心のしくみ作り」は崇高な理念です。この理念に近づく為の様々な試みを追求し、それを質の高い営みへと変換していくところに、企業を超えた人間関係の可能性があると考えています。48時間デザインマラソンを推進している皆さんとの活動を通して実感しています。マスターコースや短期スペシャルプロジェクトやIAUDベンチャーというような、これまで約束されていないが一ひねりすれば実現可能なビジネスの構想なども搾り出してほしい。IAUDの人と人が関わる橋渡しのジョイントは未来への情熱だと言ってよいでしょう。組織を維持するのではなく常に理念の実現へ向けてスパイラルアップしていく、そういう仕掛けをつくっていくことが大事だと思います。48時間デザインマラソンは、その大切な仕掛けの一つと言ってよいでしょう。私もみなさまとの切磋琢磨の関係をさらに大切にしていきたいと考え願っています。

成川： 克服すべきところが多々あると思いますが、ビジネスとして展開発展していくようなしくみづくりと、人と情熱がつながってスパイラルアップすることをIAUDとしても努力したいと思います。そうすればUDも普及していくものと思います。

本日はお忙しいところを非常に内容の濃いお話しをありがとうございました。 (完)



静岡文化芸術大学 (SUAC) における ユニバーサルデザイン教育・活動 ～これまでの10年・これからの10年～

静岡文化芸術大学 デザイン学部

河原林桂一郎、古瀬敏、坂本鐵司、迫秀樹、的場ひろし、三好泉



1. はじめに

静岡文化芸術大学は、静岡県、浜松市および地元産業界が協力して運営する公設民営方式の大学として2000年4月に開学しました。静岡県は全国に先駆けて1999年にユニバーサルデザイン室を設置するなどユニバーサルデザインへの取り組みに積極的な県として知られています。その静岡県が設立の主体となった静岡文化芸術大学も開学時からユニバーサルデザインを基本理念の一つに掲げており、人材育成や地域への啓蒙などにおいてユニバーサルデザインを軸とした活動に取り組んできました。

そして大学設立から10年が経過し、社会の情勢とりわけ大学を取り巻く状況は著しく変化しました。例えば、設立当時には公立大学法人制度が無かったために公設民営方式が選択されましたが、現在では多くの公立大学が独立法人化されています。静岡文化芸術大学も2010年4月を機に公立大学法人への移行を予定していますし、これからの10年を見据えて大学が果たすべき役割を踏まえた行動計画を策定中です。

この報告では、静岡文化芸術大学がこれまでの10年に取り組んできたユニバーサルデザインとこれからの10年の目標について紹介させていただきます。

2. 大学施設とユニバーサルデザイン

静岡文化芸術大学の施設・設備は、静岡県都市住宅部が 1999 年に作成した『ユニバーサルデザインに基づく公共建築物の企画設計の考え方』に沿って設計・施工されました。

例えば、学内の複数箇所に設置された案内板（図表 1）には誘導音声や点字・触地図を使用しています。また、当時はまだ多目的トイレという考え方が定着していない中（車いす用トイレが主流）、幅広い層の利用を想定した多目的トイレが学内の 15 箇所に設置されています。その他、段差が無く広い出入り口、分かりやすいトイレサイン（図表 2）、高さの異なる受付カウンターなど様々な部分でユニバーサルデザイン的な考えを生かしています。

このように設立時の設計・施工からユニバーサルデザインの観点を加えていましたが、やはり実際に使用してみてこそ気づく点もあります。そのため、開学後の 2000 年 6 月にデザイン学部教員が集まり、ユニバーサルデザイン視点の学内チェックを実施しました。図表 3 は立体化したトイレサインを教員が触って評価しているところです。そこで新たに発見された問題点を報告書にまとめ、それを受けて数箇所の改修を行ないました。



図表 1 案内板



図表 2 トイレサイン



図表 3 学内 UD チェック

3. 本学におけるユニバーサルデザイン教育

1) 全学生が学ぶバリアフリー・ユニバーサルデザイン

静岡文化芸術大学には文化政策学部とデザイン学部があり、学生数は約 1500 人です。教育の特色として、学部の交流による文化とデザインの融合を掲げており、ユニバーサルデザインの基礎概念については両学部において学べるようになっています。

カリキュラムは全学共通、学部共通、学科専門の三層構造です。それぞれの層においてユニバーサルデザインに関連した科目が設定されており、関連科目の担当教員は教育内容の情報交換をすることにより学生に幅広く効果的なユニバーサルデザインの学習をもたらすようにしています。全学共通とデザイン学部共通について、具体的な科目の例は次の通りです。

- | | |
|--------------|-------------------------------------|
| ○バリアフリーと社会 | (全学共通、1 年前期) : 共生の基本理念や UD の歴史、定義など |
| ○生体機能論 | (デザイン共通、1 年後期) : 人間の生理的特性、変化、差異など |
| ○ユニバーサルデザイン | (デザイン共通、2 年前期・必修) : UD の理念と応用 (後述) |
| ○生活環境のバリアフリー | (デザイン共通、2 年後期) : 障害者、高齢者などの身体特性など |

デザイン学部の学生は、これらの科目における学習をベースとして各学科でさらに専門的なユニバーサルデザインを追究することとなります。

また、大学院（修士課程）にも専門領域としてユニバーサルデザインを設置し高度な教育が受けられる環境を提供しています。

2) デザイン学部のユニバーサルデザイン教育

デザイン学部には、生産造形、メディア造形、空間造形の3学科があり、それぞれ製品のデザイン、メディアに関わるデザイン、空間・建築・都市計画のデザインを学んでいます。

ユニバーサルデザインはデザイン教育の一つの軸として位置づけられており、理念・基礎から応用・展開まで、実習を含めた教育を行なっています。

デザイン学部の全学生が履修する必修科目「ユニバーサルデザイン」は、2年次前期に配置されています。各分野の専門的な科目履修に先駆けて、ユニバーサルデザインの理念と応用を実践的に理解し、①ユニバーサルデザインの視点での問題把握、②ユニバーサルデザインの解決提案を行うことができる応用力を獲得することを目標としています。ここでの学びをベースに、3年次以降はユニバーサルデザインの関連領域や実践的活用を、各学科の専門科目や課題の中で行うこととなります。例えば、生産造形学科の学生は図表4に示すユニバーサルデザイン関連科目を受講することができ、実際にほとんどの学生が履修しています。

	1年前期	1年後期	2年前期	2年後期	3年前期	3年後期
全学共通	バリアフリーと社会 共生の基本理念、権利の展望。バリアフリー理念・歴史。UD、WHOの定義。色々なバリア、社会的費用などを講義					
		生体機能論 人間の特徴、人間の差(年齢差、性差など)、感覚の特性、脳の特性、データを得る方法	ユニバーサルデザイン 基本理念 現状と展開 実践の考え方・方法 事例研究と問題の把握 デザイン提案 調査研究(高齢者疑似体験)	生活環境のバリアフリー バリアフリーとは何か、障害者・高齢者の身体・行動特性、生活の不便さ、不便さの理解(全盲・車イス体験)		
学部共通						
			人間工学 ヒトの体と負担、実験・調査手法、動作、行為などと道具の関係、使いやすさの研究手法	健康・福祉のデザイン 福祉機器の解説、デザイン上の配慮、福祉機器からUDへの展開と事例、車イスデザイン演習	プロダクト演習Ⅲ UDをキーワードに住宅小空間(トイレ又は浴室)の設計・デザイン演習	
学科専門						
				くらしのデザイン くらしとデザイン、多様な人へのデザイン、デザインと社会・技術	フィッティングデザイン1	フィッティングデザイン2 ユーザーの適合度を捉えてUDへと繋げる。1では概念紹介、事例紹介、1/5の自分テンプレート作成、個々の状態を確認する手法の体験。2では応用的な手法のテーマ(マウス、枕、筆記具、椅子等)別検討レポート

図表4 デザイン学部におけるUD関連科目と標準履修年次(生産造形学科の例)

「ユニバーサルデザイン」の授業は体験的・実践的な理解を目標に、理念と各分野における現状や展開を学んだあと、身体障害・高齢者疑似体験等を通じて介助者・被介助者の心理を知り、日常生活における機器・設備と多様な人との関係や問題点の解決をデザイン研究・提案としてまとめるプログラムになっています。学生は課題として与えられた日用品や身近



図表5 ユニバーサルデザインの授業風景(疑似体験装置を使用したデザイン分析)

な設備等のテーマ課題に対し、多様な視点から問題点を探索・把握します。さらにその問題点を「より多くの人」に向けて解決するための研究・デザイン提案を A3 パネル 2 枚にまとめて発表します。図表 6 に示したものが授業プログラムの概要です。

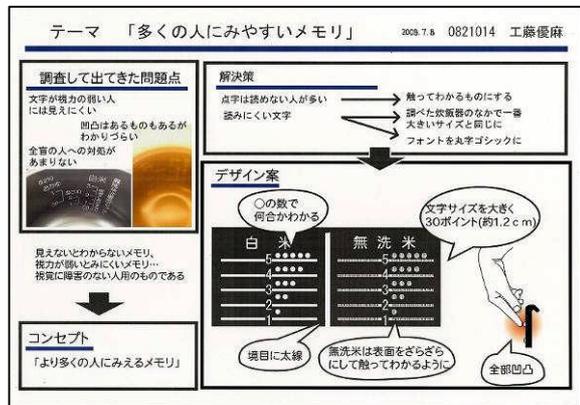
1. SUAC とユニバーサルデザイン オリエンテーション+ビデオ およびアンケート
2. 講義「ユニバーサルデザインの理念と条件」
講義「ユニバーサルデザインの展開」製品・メディア・空間における現状と展開
3. 特講「多様な人々の生活と道具・メディア・空間」車いす使用者・視覚障害者の講演
4. 講義「多様な人々の理解と高齢者疑似体験」ビデオ及び体験
講義「製品のデザイン分析とユニバーサルデザイン視点」グループによる調査と検討
5. グループ研究 市販製品課題のデザイン分析・疑似体験装置を使用した製品 UD 分析
* 課題は「電気炊飯器」、「電子ポット」その他学科専門関連課題
6. 課題製品のデザイン分析・ユニバーサルデザイン分析まとめとグループプレゼンテーション
7. 講義「テーマ設定から解決までの考え方」、「個人課題の進め方」
これ以降個人別に課題を設定し、調査・実験・研究の後、デザイン提案をまとめる。
8. 特別講演「色覚と色彩設計」と個人研究
9. ~11. 特別講演 (30 分程度) と個人研究+5 人の担当教員による個別指導
12. 個人成果パネルの提出とグループ内プレゼンテーション
13. 優秀事例発表・プレゼンテーションおよび総評
14. ~15. 学科別講義 専門 (生産・メディア・空間) 分野へのユニバーサルデザインの展開

図表 6 「ユニバーサルデザイン」の授業プログラム概要

授業での課題は身近な製品や空間をテーマとしています。ここ数年は多くの人を使うもので、ソフト的な階層構造が少なく、問題や課題の発見・提案がしやすいものとして、「電気炊飯器」と「電子ポット」を取り上げています。これまでには卓上用品、キッチン用品、ショッピングカート、バスストップ、仮設住宅などをテーマに取り上げてきました。図表 7~10 は、授業での学生作品の一部です。



図表 7 電子ポットのハンドルの提案



図表 8 電気炊飯器の目盛のデザイン提案



図表 9 使いやすい米袋のデザイン提案



図表 10 UD つめきりのデザイン提案

授業内容はその概要がわかるように10分程度のビデオにまとめ、本授業のオリエンテーションや本学の大学紹介などに活用しています。

また、学生はこの授業で学んだ理念や実践を生かして、自主制作展やJDP（別掲）などの課外活動、また卒業制作や内外のコンペなどに取り組んでいます。例えば、静岡県の主催するユニバーサルデザイン大賞コンクールで県知事表彰の大賞を受賞した作品には「缶飲料のプルタブの提案」や「使いやすい洗面台の提案」などがあります。



図表 11 授業紹介ビデオの一画面

4. 本学におけるユニバーサルデザインの普及・研究活動

本学では教育以外の分野でも、地域に開かれた大学として様々なユニバーサルデザイン関連の活動を行っています。

1) 教員のユニバーサルデザイン関連研究活動（本学紀要）

開学以降毎年発行されている静岡文化芸術大学研究紀要に掲載された研究報告・論文のうちユニバーサルデザインに関連するものは以下のとおりで、大学教育、地域関連活動などから国際的な動向まで幅広い活動や情報を発信しています。

ここではテーマのみ紹介しますので詳細は本学図書館あるいは国立情報学研究所の論文データベース CiNii（NII 論文情報ナビゲータ[サイニイ]）で詳細をご覧ください。

- 研究紀要 1（2001）
 - ◇浜松駅周辺における公共的トイレのユニバーサルデザインの観点から実態評価：黒田宏治、迫秀樹、迫田幸雄
- 研究紀要 2（2002）
 - ◇高齢者を対象としたバリアフリーに関する研究：深田てるみ、茶谷正洋、持田照夫他
- 研究紀要 3（2002）
 - ◇トイレの立ち座り動作における前方空間の制限が筋負担に及ぼす影響：迫秀樹
- 研究紀要 4（2003）
 - ◇休憩所における着座姿勢に関する実態調査：若年群と高年群の比較：迫秀樹、河原雅典
- 研究紀要 5（2004）
 - ◇ユニバーサルデザインに関する基礎的研究・その2 北欧の暮らしに見るユニバーサルデザインの発見的考察：野中壽晴、渡邊章瓦、迫田幸雄、黒田宏治
 - ◇浜名湖花博ユニバーサルデザインベンチプロジェクト：迫秀樹、黒田宏治
 - ◇ユニバーサルデザイン研究センターの設立と運営に関する研究：古瀬敏
- 研究紀要 6（2005）
 - ◇ユニバーサルデザインの推進手法に関する研究：古瀬敏
- 研究紀要 7（2006）
 - ◇ユニバーサルデザイン製品の評価：三好泉、坂本鐵司、古瀬敏
 - ◇バリアフリー設計標準は国際標準として成立しうるか？ ISO に向けての議論から見えること：古瀬敏
- 研究紀要 8（2007）
 - ◇ユニバーサルデザインの地域での実践に向けて：古瀬敏、阿蘇裕矢、根本敏行
 - ◇アルコール飲料容器におけるユニバーサルデザイン：アルコール飲料を表す触覚記号の提案：三好泉、迫秀樹
- 研究紀要 9（2008）
 - ◇座位における三次元動作分析と座圧分布の性差に関する研究：迫秀樹
- ◇ユニバーサルデザインの地域での実践に向けて（その2）：古瀬敏、根本敏行

2) 国際シンポジウム・セミナー等の開催

2003年度よりユニバーサルデザインを軸とした特別研究を進めてきていますが、その一環として米国や英国から専門家を招へいしての国際シンポジウム、セミナーなどを開催してきました。

2003年度には、米国ニューヨーク州立大学バッファロー校のエドワード・スタインフェルド教授、英国王立芸術大学ヘレン・ハムリン研究センターのロジャー・コールマン所長、そして琉球大学の高嶺豊教授を招いて本学講義室で講演会を開催しました。また、ロジャー・コールマン所長には、浜松市フォルテにおいて行われた「はままつユニバーサルデザインフェア国際シンポジウム」(浜松市主催)でも講演をお願いしています。

2004年度には、当初ノースカロライナ州立大学センターフォアユニバーサルデザインのローラ・リングルト所長を招へい予定でしたが、都合によりスコット・レインズ氏に変更のうえ、本学で開催された「第3回しずおかユニバーサルデザイン大会」の一環として講演をお願いしました。同氏は、その直前にはリオデジャネイロで開催されたユニバーサルデザイン国際会議に参加していましたが、慌ただしい中を来日して、観光のユニバーサルデザインについて話題提供をいただきました。

2006年度には、国際ユニヴァーサルデザイン会議イン京都に参加した英国グラスゴウ大学のアラステア・マクドナルド教授と米国エドウィナ・ジュイエ女史に浜松に立ち寄っていただき、本学での講演をお願いしています。

2008年度には、ユニバーサルデザインの父であるロナルド・メイス教授とともに長い間ノースカロライナ州立大学センターフォアユニバーサルデザインに所属していたレスリー・ヤング女史(現所属メイスユニバーサルデザイン研究所)を招へいして、同センターで得られた成果を中心に報告していただきました。講演内容を聞いて気がついたのは、これまで招へいしたそれぞれの専門家は自身の活動を中心に報告することがほとんどのため、ユニバーサルデザイン推進にあって活動の中心だった同センターの成果について、まとめて聞くことは無かったということでした。



図表 12 本学講堂で講演するデモス氏

2009年度には、ユニバーサルデザインの母というべきイレーン・オストロフ女史に来ていただく予定でしたが、インフルエンザのために来日が不可能となり、同じくヒューマンセンタードデザイン研究所(旧アダプティブエンバイロメンツセンター)に属するスティーブ・デモス氏を招へいして講演をお願いしました。デモス氏からは、とくに建築関連分野での米国の動きと今後についての報告をいただきました。

なお、これまでの講演の多くは記録がWebに公開されていますので、下記の「New!」をご参照ください。 <http://homepage2.nifty.com/skose/KoseHPJ.htm>

3) 地域・団体との連携

地域に開かれた大学として県・市および地域団体との連携・協力のもと、大学・教職員がそれぞれの立場からユニバーサルデザインの普及に努めております。近隣の小中高等学校生徒の施設・大学見学や各種団体の研修なども数多く実施しています。

◇「静岡県ユニバーサルデザイン推進委員会」への参画

静岡県は、県政推進の基本的考え方にユニバーサルデザインを位置付け、全庁を挙げてその実行に努めています。取り組みから10年を経過し、道路・建築物などの社会資本や、企業の製品やサービスへのユニバーサルデザインの導入が着実に進んでいます。県にはこれら「しずおかユニバーサルデザイン」を推進するため、専門的な立場から評価、助言を行う「しずおかユニバーサルデザイン推進委員会」が設置されています。委員長は現在は本学坂本教授が勤め、その推進

にあたっています。委員会では、県ユニバーサルデザイン施策の検証・評価も行っており、平成21年度は、「県の様々な分野で特色ある取り組みが行われ、目標値の進捗状況も順調である」、「ユニバーサルデザイン先進県として観光モデルルートを検討するユニバーサルデザインツアーへの取り組みは、富士山静岡空港の開港により増加する国内外からの来訪者に向けて、経済的効果も期待でき有効である」、「富士山静岡空港の開港により、個人で来訪する外国人旅行者が富士登山に行く際、多言語の標識、特に英語標記の案内標識の設置は有効な取り組みである」、その他の検証・評価を行いました。更に今後の施策に対しては「これまでどの自治体も実施していないユニバーサルデザイン製品の認証制度の検討を始めたかどうか」、「旅館・ホテルなどでは、サービス業として高齢者や障がいのある人、外国人などへの行き届いたサービスの提供が必要である。接客研修などに継続的に取り組んでゆくことが重要である」等々の助言を行っています。

その他、「ユニバーサルデザイン大賞」、「グッドデザインしずおか」等の県の事業にも委員を派遣するなど積極的に協力しています。

◇「浜松市ユニバーサルデザイン審議会」への参画

浜松市は、「思いやりの心が結ぶやさしいまち・浜松」の実現を目指し、ユニバーサルデザイン条例やユニバーサルデザイン計画に基づき、市民・事業者・行政が協働してユニバーサルデザインによるまちづくりに取り組んできました。静岡県に続いて平成12年度にユニバーサルデザイン室を設けています。年齢・性別・国籍・能力の有無に関係なく、誰もが安全で安心な暮らしができるよう、市の施策や事業にユニバーサルデザインの理念を取り入れ、総合的、計画的に推進するため、「U・優プラン（ゆーゆーぷらん）（浜松市ユニバーサルデザイン計画）」が、平成13年度に策定され、平成15年度には、全国に先がけて「ユニバーサルデザイン条例」を施行しているところです。

市では、ユニバーサルデザインの推進に関する審議、提言を行う「浜松市ユニバーサルデザイン審議会」を設置してユニバーサルデザインによる街づくりを進めています。静岡文化芸術大学は、審議会発足以来、委員として参画しており、現在は、デザイン学部長河原林教授が委員長となり推進にあたっています。

平成21年度に実施された広域合併後の政令指定都市浜松市のユニバーサルデザイン市民意識調査結果では、ユニバーサルデザインの認知度、市の事業に対する旧浜松市以外への認知度の向上のための啓発活動が課題とされ、ハード整備と同様にソフト施策が求められています。また、ユニバーサルデザイン市民モニター調査結果によると「思いやりの心を育てる教育の充実」を望む声が多くよせられています。今後の取り組みとしては、「見えない障害」への対応やユニバーサルデザイン条例制定後、6年経過する中での社会情勢との適合性、条例としての機能発揮、「ユニバーサルデザイン社会」「共同参画社会」の視点からのまちづくりなどが課題としてあがっています。

◇地域・団体と連携した各種イベントの実施

最近では平成21年12月4～5日に本学において「しずおかユニバーサルデザインの絆 in Hamamatsu」を開催しました。これはユニバーサルデザインフォーラム実行委員会、静岡県、浜松市、静岡文化芸術大学が主催し、国際ユニバーサルデザイン協議会の共催によるもので、2010年に浜松で開催される国際会議「国際ユニバーサルデザイン会議2010」のプレイベントに位置づけられています。開会式に引き続き樋口恵子氏の記念講演「誰もが暮らしやすい高齢社会への提言」や特別講演のほか、交流会、IAUD デザイン特別ワークショップ「48時間デザインマラソン」、企業展示・ユニバーサルデザイン製品・パネル展示・自助具展示などを行いました。



図表13 「しずおかユニバーサルデザインの絆 in Hamamatsu」

また 2008 年 3 月には、文化政策学科の林准教授がリーダーとなり、ユニバーサルデザイン担当教員から迫、的場准教授が参画・協力し、浜松市と共催で、世界のバリアフリー絵本展を浜松市立城北図書館にて開催しました。

展示は、IBBY 障害児図書資料センターの推薦絵本、市販のバリアフリー絵本と DAISY 図書、本学学生の制作した絵本、本学ユニバーサルデザイン授業風景ビデオ等で構成しています。800 人以上が来場し、アンケートからは、多くの方がバリアフリー絵本を実際に手に取ることで感銘を受けたことが報告されています。



図表 14 世界のバリアフリー絵本展

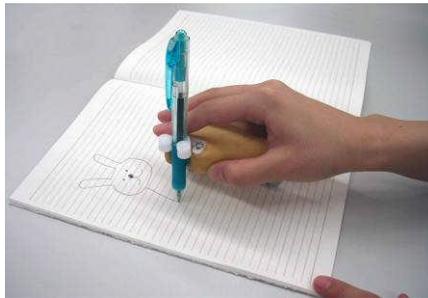
4) 学生の自主活動とその支援

◇自助具デザインプロジェクト（略称 JDP）の活動

ユニバーサルデザインに関わる教員 3 名の指導のもと、デザイン学部生産造形学科 2 年～ 4 年生 25 名が自助具デザインの自主研究・制作に取り組んでいます。自助具デザインプロジェクトは月 2 回の研究会を中心とした活動で、参加学生は毎年一人 1 点以上の自助具をデザイン、制作します。地域の障がい者グループとも連携したボランティア活動であり、制作した自助具は身体的障がいを持つ方々の日常生活支援のため無償で提供しています。

毎年 8 月には大学内のギャラリーで活動成果の報告展示会を開催、多くの来場者や利用者の生の声を聞く機会にもなっています。

JDP は、平成 20 年度には静岡県ユニバーサルデザイン大賞を受賞、IAUD ユニバーサルデザインシンポジウムに出展と、地域の枠を超えた評価が新たな励みともなっています。



図表 15 自助具デザインプロジェクト（JDP）の製作自助具・展示・活動

◇ユニバーサルデザイン関連のコンペ・コンクールへの応募と受賞

小学生から一般までを対象にしたアイデアコンクールとして静岡県が主催する「ユニバーサルデザイン大賞」には毎年 1000 件を超える応募があります。本学は第一回から審査に協力し、地域でのユニバーサルデザインの普及に努めてきました。学生も積極的に作品を応募し、成果を収めています。図表 16 はユニバーサルデザイン大賞・奨励賞を受賞した本学学生・卒業生の作品で、左から小澤恵「使いやすい場所を選べる洗面器」のデザイン提案、宮地恵美「3つのカンタンで、楽しく学べる 小学生向けユニバーサルデザインノート」の提案、右は本学大学院修士 1 年松田優の作品で、使いやすいラジオ「ALL IN ONE」のデザイン提案です。



図表 16 静岡ユニバーサルデザイン大賞・奨励賞受賞作品

また、図表 17 はメディア造形学科学生見崎央佳の作品（指導教員：的場）で誰でも楽しめる新しいコンセプトの楽器「otodama」です。「otodama」は振動を与えたり、揺らすことで、個別の音階の音と、音階に応じた色光を発する手のひら大のボールです。合計 15 個（ピアノの白鍵 2 オクターブ分）を開発し、TV 番組や展示会で実演を行いました。操作が簡単で分かりやすいことから、子供から大人まで大変好評を博し、視覚障がい者の方からも楽しめるとのコメントをいただくことができました。楽



図表 17 「otodama」

しく新しいコミュニケーションの方法を実現したことが評価され、第 14 回学生 CG コンテストのインタラクティブ部門にて佳作入賞し、また 2008 アジアデジタルアートアワードにおいても、インタラクティブアート部門に入賞しました。

5. 本学におけるユニバーサルデザイン 今後の 10 年に向けて

1) ユニバーサルデザイン研究センターの設立をめざして

静岡文化芸術大学には、ユニバーサルデザインを熟知している教員が製品デザインや建築デザインなどさまざまな分野にわたって在籍していることから、地域の企業などからの質問に答え、あるいは共同研究の提案に応じたりする大きな可能性を持っています。しかし、現状では大学がユニバーサルデザインを理念の一つとしているとアピールしてはいるものの、個々の案件についてはいったい誰に依頼したらいいのか、外からは非常に見えにくい状態です。そこでユニバーサルデザインに関しての包括的な窓口があるとわかるような受け皿として、ユニバーサルデザイン研究センターが設立できないか検討中です。これができれば、受託・共同研究に対応してくれると一目瞭然になることから、気軽に市民や地元企業が相談や依頼などに来られるようになると期待しています。

2) 今後のユニバーサルデザイン教育に向けて

開学当初からユニバーサルデザインを重要な柱として運営・教育に取り組んできた本学は、カリキュラムにおいても、時代の要請・学生の要望にこたえるべくユニバーサルデザインの理念から実践までを多様な授業科目で習得できるプログラムを用意してきました。10 年間の経験を踏まえ改善を続けてきたユニバーサルデザイン教育の内容と教員構成は我が国の学部レベルでは類を見ないと自負しています。



世界に先駆けて超高齢社会を迎える我が国は、ユニバーサルデザインの理念を産業の中で展開し、くらしの中で育ててきました。次世代を担うデザイナーの卵にとってユニバーサルデザインは欠かせない考え方であり、魅力的な考え方でもあります。本学では、これからもユニバーサルデザインを軸として、これからのデザインを背負う若者に、時代の風や多様な人々のくらしと未来を「感じる」ことができる視点と感性を持った学生の教育を続けていきたいと考えています。そのために、バリアフリー・障害者福祉という個別対応からインクルーシブ・共生社会等を目標とする一般解までの展開を意識し、ハードからソフトまでの対象領域を視座に入れ、時代を先取りしたユニバーサルデザイン教育を進めるべくプロジェクトでの検討を進めています。また、学部と大学院の連携はまだ十分ではなく、これも今後の課題です。

3) 静岡文化芸術大学の目指す次世代ユニバーサルデザイン

静岡文化芸術大学は、ユニバーサルデザインを基本に、①多様性 ②公正さ ③機会均等 による新しい文化と人間社会を創造することを目指した教育を行ってきました。本年で創立 10 周年を迎える大学のユニバーサルデザイン教育内容もバリアフリー、ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインと概念の拡大と共にハード面での配慮からソフト面への配慮、心の面での配慮、多様な言語や文化面での配慮など社会の変化とともに質的变化への対応が必要となっており、次世代ユニバーサルデザインの概念構築にとりかかっています。

静岡文化芸術大学は、静岡県や浜松市などの行政との連携、授産製品のデザイン面での支援、学校へのユニバーサルデザイン教育支援、地域産業のユニバーサルデザインビジネス化支援、学生自主活動などを通じて地域のユニバーサルデザインセンターとしての機能を果たすことが期待されています。自動車、楽器、繊維、光産業などとともに近年はユニバーサルデザインフォントなどソフト面での産業集積を目指している浜松地域の特性を生かしたユニバーサルデザインの展開が進行中です。

また、浜松市の特徴として市の人口（約 82 万人）の約 3.9%にあたる約 3 万 2 千人の外国人市民（そのうち約 60%はブラジル人）が生活しています。多文化が共生するこれからの日本社会を先取りしているともいえる状況の中で外国人市民も暮らしやすい生活環境のユニバーサルな整備が望まれています。今後は、「見えない障害」への対応など新たな課題として検討が必要とされています。静岡文化芸術大学は、こうした課題も含めた新たなユニバーサルデザインの研究・教育・実践の拠点として、今後ともユニバーサルデザインを基本とした研究、教育を目指しています。

以上

「ユニバーサルキャンプ in 八丈島」がもたらす ダイバーシティの浸透

NPO 法人ユニバーサルイベント協会
代表理事 内山早苗

約 150 人参加、「第 5 回ユニバーサルキャンプ in 八丈島」は、5 回目にして初めての「避難経験」のおまけ付きで 2009 年 9 月 14 日大盛況のうちに終了した。

今回は、この UD キャンプの目的や考えがどのように実現し広がり、今後の可能性を秘めているかを、毎年ご後援いただいている IAUD の皆様にご報告したいと思います。



第 5 回ユニバーサルキャンプ in 八丈島の概要

- ・開催日程：2009 年 9 月 12 日（土）～14 日（月）
- ・開催場所：八丈島 底土キャンプ場周辺・その他
- ・参加者数：総勢 166 名 142 名＝企業研修参加社、一般参加者、スタッフ
24 名＝八丈島ちょんこめ作業所
ユニボン参加者総勢 220 名 八丈島の方々約 50 名
- ・主催：NPO ユニバーサルイベント協会
- ・共催：東京都八丈島八丈町
株式会社丹青社、株式会社UDジャパン
- ・後援：国際ユニヴァーサルデザイン協議会
社団法人日本イベント産業振興協会
一般社団法人日本イベントプロデュース協会
公益社団法人日本フィランソロピー協会



【メインプログラム】

- ・事前研修 2009 年 8 月 28 日（金）
- ・ユニバーサルキャンプ in 八丈島の 3 日間
 - 1 日目 9 月 12 日（土）：開村式、ダイバーシティ・きっかけコミュニケーション、語り
 - 2 日目 9 月 13 日（日）：ダイバーシティ・どっぷりコミュニケーション
ユニバーサル盆踊り
 - 3 日目 9 月 14 日（月）：ユニバーサルスポーツ、閉村式
- ・事後研修 2009 年 10 月 9 日（金）

1. 事前研修…ダイバーシティの理解と障がいの普遍性、サポートの基本

ユニバーサルキャンプでは、キャンプでの気づきをさらに深く自分の仕事や言動に結びつけていくための方策として、また、資金確保として、前後に 1 日ずつ事前・事後の研修を設けている。

午前中は基本知識の修得＞これからの日本の状況と企業にとってのダイバーシティの重要性、障がいの普遍性と障がい理解。最初の講義以外は、実際に障がいを持つ講師による指導で、車いす使用者、見えない人への理解とサポートの基本を学ぶ。

アイマスクでランチ＞1人がアイマスクでもう1人がサポートの2人一組。「時計の文字盤になぞらえてお弁当の説明をしてみましょう」。お弁当の中身の説明がむずかしい。食べるほうも必死！目隠しをしたら、自分の口の位置がわからない。あちこちで笑い声がおこる。

野外での実習＞午後のスタートは、ろうの講師による巧みな手話で楽しく講義が進む。多数の聞こえない人が参加するユニキャン。筆談、ジェスチャー、空書きなど、見えるコミュニケーションのコツを学ぶ。

そしていよいよ、車いすに乗ったり、アイマスクをつけたりしながら街へ出発。「聞いただけでは気づかないことがたくさんあった」。知識ではなく身体で感じる。「正座で車いすに乗ってみると足が自由にならない不安定さがわかりました」。帰りはみんな汗びっしょりでのももカラカラ！ アイマスクのまま自動販売機でジュースを買うと…、「えーっと、商品名を全部説明したほうがいいのか」。慣れていないと飲み物の種類を説明するだけでも大変。「届かないー！」車いすだと、欲しい飲み物のボタンに手が届かない。どんな不便さがあり、どんなサポートをしたらいちばん良いかをコミュニケーションしながら学んでいった。

リーダー研修と今日一日の「気づき」のまとめ＞この研修参加者の方々には、キャンプで班のリーダーをお願いしている。今後、日本社会で必要とされる「支援型リーダー」のあり方を考え、キャンプでの役割などについての講義のあと、今日一日での「気づき」をグループワークでまとめ、各自のキャンプの目的を目標設定シートにまとめる。「とにかくコミュニケーションが大切」「普段の行動が“車いすに乗る”“アイマスクをつける”だけでハードルが高くなることがわかった」などなど、たくさんの気づきを共有することができたとの感想がほとんどであった。

2. ユニバーサルキャンプ in 八丈島

＜1日目＞

「開村式」＞初めての大雨のスタートとなったが、開村式が始まる頃には雨も上がり、恒例の村長挨拶から第5回ユニバーサルキャンプは始まった。参加者約150名うち30名強の聴覚障がい者という構成となった今年は、手話通訳者増強、4人体制で必要に応じて配慮できる態勢に。

「ダイバーシティ・きっかけコミュニケーション」＞まずはこのキャンプの肝であるダイバーシティ理解。ダイバーシティとは、多様性の享受。違いを受け入れること。誰もが違って当たり前。まずは、その「違い」を知ることから始まった。

1) サポートの基本

キャンプ場の講師はもちろん、障がい当事者たち。車いすで段差を越えるコツやアイマスクで歩く人のサポートのしかた、手話



を使って無音の盛り上がりの中に、ひとりポツンという気持ちなど、実際に体を動かし、みんな考えながら、少しずつ気づいていく。「一人ひとりに違いがある!」「ハードもソフトもバリアが多い」「目が見えないと何かに触れていたい」「状況説明にホッとした!」「ひとり会話に入れないって寂しい」「コミュニケーションってなんだろう?」自分の固定観念があつという間に崩れていく。

2) アンケートクイズ大会

Q. 聴覚障がい者が好きなものはどれ?

〔①手話歌 ②カラオケ ③ダンス ④音楽は興味なし〕

正解は、32人の聴覚障がいの参加者たちに直接聞いてみる。どの選択肢にも、パラパラと手が挙がるなか、筑波技術大学の学生が、誇らしげにダンスに手を挙げる。「わたしたちはダンスユニットを結成しています!」ろうスタッフも声を張り上げます。「ボクは手話歌が好きー!」耳が聞こえなくても、音楽好きはたくさんいる!



Q. 全盲の人には部屋の明かりは不要?

「僕らは、家に帰ると電気をつけます。暗い中でゴソゴソ音がしたら、ご近所さんに大丈夫かなって思われるじゃないですか(笑)」当事者たちの意外な答えに、驚きの声があがった。

最後は、障がい者スポーツについて。キャッチボールを見せてくれたのは、障がい者野球で活躍する脳性マヒの男性。上投げはできないからと言って、アンダースローで見事な投球を披露してくれた。「配慮をしているのは常に『健常者』側だと思い込んでいた!」「皆さん、それぞれの生活を『普通』に営んでいる」「『違い』って特別なことなんかじゃないんですね」

「語り」……奇跡のコラボ>ユニキャン恒例の川島昭恵さんの「語り」。今年は、ろう役者の榎本トオルさんとのコラボが実現! 見えない川島さんが語り、聞こえない榎本さんがそれに合わせて手話語りをを行う。世界初の試み(?)に、参加者のみならず、お二人もドキドキわくわく。



「川島さんの世界に一気に引き込まれ、いつの間にかその風景や登場する人物像など、細部までイメージできた」、榎本さんの語りはよく目にする手話とは違い、劇を見ている気持ちになるほど豊かな表現力で、魂で語っているようだった」

このコラボ成功の影の立役者とも言えるのが、手話通訳者の皆さん。お二人の世界をつなぐ方法とタイミングを一緒になって考え、実践。三者の伝えたいという思いがみんなに大きな感動を与えた。

「BBQ & おにぎり大会」> ともにものをつくることは、心を開くきっかけづくりとなり、仲間づくりには最適だ。炭火がすでに真っ赤で、今が焼き頃。誰が何をする? 味付けは? なんて、モジモジしている時間はない。見えない人が、巨大な肉のブロックをガンガン切り始め、おー! と歓声があがる。今日会ったばかりの仲間だが、すぐにチームワークが芽生えてくる不思議がこのキャンプの特長。おにぎりチーム、材料刻みチーム、焼きチームなど10~12人のメンバーがそれぞれに役割を担い、我が班一番と熱気に燃えたBBQ大会が展開されたのであった。



<2日目>

「ダイバーシティ・どっぷりコミュニケーション」> “健常者”と“障がい者”、こうした対比はおかしいのでは。健常者って誰のこと？

座ってできる仕事なら頸椎損傷の人はほとんど障がいに関係なく仕事ができる。誰もが違う、誰もが何かを持っている、みんな違うのだから、障がいも特別なことではない。そんな観点から、他者との違いを知り、その能力に気づき、コミュニケーションや行動、発想を工夫するきっかけをつくりたい。これをしたくてユニキャンを始めたともいえるメイン・プログラムである。



音・光・動き・関わり・八丈・UD・ユニスポ、それぞれ名前のついた7部屋で、見えない人、聞こえない人、手足の動きに不便さのある人、八丈島で暮らす人などが主人となったテントを訪れて話を聴く。

障がいのある人にその障がいのことを聞いたら失礼だと思いますか？ 互いをわかっていなければ、心から関わることはできない。ましてや一緒に活動したり仕事をしたりできない。「一人ひとりみんな違う。その違いが面白い」、そう思えたとき、初めて相手を尊重し、思い込みのない、きちんとお互いの立場を認めながらのコミュニケーションができるようになるのではないか。そして、商品やサービスシステムに従来とは全く違う発想ができ、新たなイノベーションが生まれるのではないか。「ここでは聴いたら失礼かな？という普段の常識を捨てて、何でも聴いてください。本人が答えたくない質問には答えませんから」という声に押されて、参加者たちは約4時間かけて7つの部屋を回る。



部屋では、主人の話の後、質疑応答となる。自分のこと、同じ障がいのある友人のこと、日々の暮らし、悩み、などなど。話を聴いていると、ひと口に障がいといっても、状態もニーズも考え方もさまざまだということを実感する。大自然の中で語られる当事者たちの飾らない言葉は、来訪者の胸にしみていく。暑い中、長時間でも「時間が足りなかった！」の声が多いダイバーシティ・コミュニケーション。

①音の部屋>聴覚障がいはコミュニケーション障がいともいわれる。ではコミュニケーションとはなに？ この部屋の主人は、73歳から21歳までの聴覚障がいのある人。戦時中手話が禁止されたこと、盲ろう（アッシャーシンドローム）の人の話、手話人形劇団のろう俳優のボランティア巡業の話、ろう学生のこれまでとこれからの夢などなど。手話通訳者の支援を受けながらも筆談、身振り手振りでの必死のコミュニケーション。



②光の部屋>「誘導ブロックは、ボクはあまり使いません。それよりも音や風を頼りにしています」という全盲のプログラマーでありドラマーでもあるMさん。音や風の流れを頼りに道を歩くという発想と感覚に皆驚愕！ 「盲学校に入るまで、目が見えないということに気づきませんでした」というHさん。自前の点字電子手帳には、皆興味津々。プロの語り部Kさんは、「視力を失う前は絵が大好きな少女でした。今は『語り』と出会い、心の中にたくさんの絵を描いています」。見えない人で一人暮らしをしている人は結構多く、自分で買い物をして料理、洗濯、掃除は当たり前、海外旅行も大好きだ。



③動きの部屋>肢体に不便さのある人の話を聴く部屋。交通事故で車いす使用者となった女性。「着易さも大事だけれど、私はオシャレ優先」。骨の病気で車いすに乗っている男性は「家にはいすがたくさん。お皿洗いも高めのいすに移って普通にやりますよ」。給与差別を知って転職し

た脳性マヒの男性は、休みの日にはスクーターや車を取り回し、写真撮影に出かける行動派なのだとか。脊髄や頸椎損傷になってからの子どものつくり方やトイレの使い方、UDトイレが無いときの工夫、など真剣な顔で聴く。

④**関わりの部屋**>発達障がいのお子さんを持ち、仕事と子育てに奮闘している話。夫の暴力からやっと抜け出したという女性の話。排気ガスの怖さを身をもって体験した経験を生かし、今は環境活動をしている元プロレーサーの話など。「実は自分も……」と来訪者たちも話し始める。障害者手帳を持っている人だけが障がい者？ いえ、みんな何らかの不便さを持って生きている。WHOの「障害の概念」にあるように「全ての人が障害に関係している、全ての人が障害を持っている」ということを実感してほしくてつくった部屋である。自分の中に問題を見つけ、自ら変えようという積極的な行動力の大切さを感じることができる部屋だ。



⑤**UDの部屋**>ユニバーサルデザインの可能性を知るための部屋である。UDの先駆者や、障がい者雇用に尽力されている方などが主人となった。全ての人が自分のしたい仕事や活動を生き活きとできる社会ではUDは不可欠。知的障がい者の雇用と能力開発に工夫と改善を語ってくれた特例子会社社長。



「わたしはこのTシャツに描かれている文字がわかりません」カラーUDの普及活動をしているIさんは色覚障がいについて語り、英国人のFさんは20年日本に暮らしその文化の違いや不便さ、楽しさをユーモアたっぷりに語った。UD研究者のIさんが語った今後のUD開発についてなど、これからの社会に必須の話をみんなで深くうなずきながら聴いた。

⑥**八丈の部屋**>八丈島の方々に支えられて無事第5回を迎えることができたユニバーサルキャンプ。八丈島の歴史や文化について、島の方々に語ってもらう部屋。江戸時代は流人の島として有名だった八丈島。しかし、その流人たちを優しく受け入れた島としても有名。彼らが持ち込んだ文化がそのまま八丈島の文化となっている黄八丈や島焼酎、玉石などなど。島の歴史に詳しい方などのお話と今の八丈島に魅せられて移住してきてダイビングや山のガイドをされている方のお話をうかがった。



⑦**ユニスポの部屋**>ユニバーサルスポーツで行うペタンクについての事前説明が行われた。ルールや楽しみ方などをユニスポ委員会のTさんからうかがい、八丈島のペタンク愛好家の方も交じり、ペタンクの楽しみ方を実習とともに教わった。



全ての部屋を訪れ終わり、輪になって昼食をとっている参加者の表情が、スタート前とは違っていることを実感する瞬間が毎年の楽しみである。

「ユニボン」……**地元八丈島を丸ごと味わおう!**>参加者と地元の方が一緒に輪になる大交流会。ユニバーサルキャンプを開催するにあたって八丈島の方々の協力は必要不可欠。島の方々と一緒に食べて踊って交流を深める、ユニバーサル盆踊り、略してユニボンが開催された。

会場入り口に設営された屋台では、大賀郷婦人会の皆様、朝市会の皆様、ちょんこめ作業所の皆様にご協力いただき、たくさんのお店が並ぶ。メイン会場では、ちょんこめさんの「さんさ踊り」でユニボンは華々しくスタート。迫力ある踊りは何度見ても胸が熱くなる。





そして、地元婦人会の皆様、加茂川会の皆様が、浴衣や黄八丈の帯のとても素敵な衣装であでやかに登場。「八丈太鼓の演奏」「八丈音頭」「しっちょいさ」「なじよまま」「おいとこ」、おなじみの「東京音頭」や「炭坑節」が始まると、見ていただけでなく、いつしかみんなも輪に入り、会場は大盆踊り大会状態に！ お皿を2枚持ってカチカチと鳴らしながら踊る「皿踊り」では多数の参加者の飛び入りでお皿が足りない。

八丈島のフラダンスチーム「カウルレフア」が続く。最後にちょんこめさんに手話を教えてもらい、全員で「見上げてごらん夜の星を」を歌う。温かい歌声、心がこもった手話。手や指で表現されていく歌詞の内容が、普段の耳から聞くものとは違った美しさがあり、盆踊りの熱気とは別の感動。



「夜のダイバーシティ・コミュニケーション」……多様なバーで飲みケーション>キャンプの夜は、昼間の驚きや感動で心が全開になった参加者たちが自分を表現する場でもある。恒例の底土キャンプ場の夜のバーの出現である。

・バー・イン・ザ・サイレント>「音声会話禁止、でもコミュニケーション大歓迎」のバー。聞こえないマスターたちが、陽気にお客様を歓待。客人は、習ったばかりの手話やホワイトボードでコミュニケーション。伝わった瞬間のお酒のおいしさはまた格別！ ある客人の声「手話を知らない私は身振り手振りでチューハイを注文。マスターから、チューハイの手話は情熱的な『チュー』と元気よく『ハイ！』と教えてもらいました。しかし翌日みんなに披露したら違うらしい……マスター！（苦笑）」



・バー・イン・ザ・ダーク>暗闇への誘い、バー・イン・ザ・ダークには、目隠しをして入るのが決まり。見えないマスターが「はい、ビールです。自分でコップに注いでください」。無理だと言うと、マスターがカップぎりぎり泡を盛り上げて注いでくれる。「ねー、本当は見えてるんじゃないの?」。今年もキャンプ場の暗闇からにぎやかなおしゃべりの声が途切れることはなかった。



真夏の夜のダンスショー>今年の新企画。「キャンプで自分たちを表現したい!」そんな声から「何か表現したい人は手を挙げてください」と参加者募集を広報したら、なんとダンスに集中。見えないMさんと聞こえないHさんのドンドコドンドコ太鼓の音が始まりを告げると、杯を片手にみんなが集合。

若き乙女から50代の男性まで十数人が集まったタヒチアンダンスは、皆お揃いのパレオで踊る。魅惑的な2人の女性が癒し系のフラダンスを披露。筑波技術大学の聞こえないKさんが、本当に聞こえないのかと疑うばかりのリズム感で、かつこいひップホップダンス。八王子市の「千人連」に所属する聞こえないSさんによる本格阿波踊り。表情が豊かすぎて皆釘づけ&爆笑！ トリは筑波技術大学ダンスチーム「獅子奮迅」のロック。「私たちはダンスが大好きです！ 耳が聞こえなくてもダンスができるところを見せて、みんなにパワーを届けます！」と観客を魅了。



昼間のプログラムの感動や気づきを、お酒を介してさらに深めるこのユニキャンの夜は、実は参加者の意識や視点、時には人生観を変える貴重な時間。この時間に多くの参加者から自分のこ

れからの生き方、仕事の仕方、人生観の変化を聴かせていただいている。そして、多くの人が実際にその後の仕事の仕方や生活の仕方、考え方、発想方法を変えて実績をつくっている。

「ユニスポ」……みんなの個性が光るユニバーサルスポーツ



ユニバーサルスポーツとは、障がいや年齢にとらわれず、そこにいる誰もが一緒に楽しめるスポーツ。今年は、ペタンクに挑戦。鉄球をどれだけ標的に近づけられるかを競うスポーツで、さまざまな特性を持っている人も工夫次第で参加可能。メンバーの特性を考えながら、みんなで一緒に楽しめるユニキャンルールを作る。チーム毎に最低2人はアイマスクをするが、見えない人にはどうやって距離や投げる角度を伝えようと、あらためてさまざまな特性を考えるきっかけになる。マグネットで作った標的と鉄球のミニチュア版を触っ

てもらったり、実際に歩数で距離を感じてもらったり、いろいろな知恵や工夫が生まれる。

また、投げるのが苦手な人がいるチームでは、距離を縮めたり、投げ方そのものを変更してみたり……。班ごとにさまざまな工夫と楽しさが生まれ、どんどんユニバーサルスポーツになるペタンク。そして、このユニバーサル・ペタンクの楽しさの真髄は、ゲームの過程でどれだけメンバーとコミュニケーションをとることができたか。みんなと一緒に楽しめるようにユニバーサル化を進めると、必然的に必要となる会話、サポート、笑顔！ 出会った時よりも、はるかに柔軟に相手とコミュニケーションを楽しんでいる自分たちに気づくのである。



「気づきの振り返り」>すべてのプログラムを終えると、振り返りの時間。キャンプを通じて、いま感じていることを気づきのファイルに書き込み、班のメンバーで共有する。

「相手の気持ちに近づいていくこと。それを行動に生かすことが大切だと思った」

「一人ひとり違う能力やキャラクターを持った人が日に日にひとつになっていくのを感じた」

「無理矢理言葉でコミュニケーションしなくても、踊りや触れることでも伝え合えると気づいた！」

「効率ではなく、みんなが楽しくなれるように善意全開の世界。ここが特殊なキャンプだからではなく、このキャンプから思いやりなどが逆に社会に広がってゆくとうれしい」

「誰でもはじめの一歩は怖い。でもそれを踏み出したら一気に打ち解けていくその瞬間を自分は確かに感じる事ができた」

「これまでは自分がサポートを受ける立場だと思っていた。でもこれからは、人の役に立ちたい！」

あちこちの班から気づきの言葉が声で、手話で、筆談であふれている。涙なみだの班もあり、笑顔の班もあり。思いもしなかった素敵な出会いがあって、気づきが生まれることをそれぞれがみしめ、八丈島の最後の時間を大切に感じている様子が感動的であった。



気づきのノート



「閉村式」……ユニキャンはみんなのもの> 2泊3日の全プログラムも閉村式をもって終了。「今年は1日目に公民館に避難というトラブルもありましたが、これにめげず、来年もぜひ八丈島へお越しください。お待ちしております！」八丈島の副町長より、力強く温かいメッセージ。

ご協力をいただいた八丈島の皆さんに感謝、3日間お



世話になった底土キャンプ場に感謝、そしてここで出会った参加者みんなにも感謝。みんなの大きな「ありがとうございました」の大合唱に合わせて、閉村式が無事に終了。

「写真絶対送ってね」「班で絶対集まろうね」。たった3日前に会ったばかりなのに、まるで何年も前からずっと仲間だったようなみんなの信頼感と笑顔。そんな不思議なユニキャンムードが底土キャンプ場に広がっていた。

2便に分かれて飛行機が出発。片付けやあいさつで居残る筆者は、毎年空港で全員を見送る。3日前とは違うきらきらと輝く目をした皆さんの笑顔、少々潤んだ目で見送りながら、感動をいただいている。

3. 事後研修……気づきを持ち帰るワークショップ

キャンプからちょうどひと月ぶりの仲間との再会に、和やかなムードの中で始まった事後研修。ワークショップに入る前に、10分間のキャンプの総集編フォトムービーを鑑賞後、グループに分かれ、ユニキャンの感想や気づきを出し合う。

気づきを企画へ ワークショップ1 > 「コミュニケーション能力が3日間で向上したと感じた!」「障がいと、好きなこと・興味があることは関係ないのだと知った」等、キャンプの気づきを付せんに書いて模造紙に張り、意見交換しながら、まとめていき、発表。

ワークショップ2 > 企画立案のポイントについての講義の後、ワークショップ1の気づきを参考に、「あったらいいな商品・サービスへの視点」を考え、発表。

ワークショップ3 > 企画構想図を使ってさまざまなアイデアをひとつの商品やサービスへ落とし込み、10分間のプレゼンをする。実現のための条件を抽出したり、反対意見を想定し対策なども考える。すぐにでも実現できそうなサービスやシステムなど、見事な企画ができあがった。

この企画づくりや多くの気づきを自分の仕事に反映して、さらに幅広く懐の深い仕事をしてほしいと願っている。ユニバーサルキャンプの目的である「誰もが生き生き自分の能力を發揮できる社会づくり」を担う一員である、という誇りをユニキャン参加者が心に深く持っていただくことが主催者の夢である。



4. 環境が障がい者を生む……自立を促すさまざまな工夫とリスクマネジメント

「障がい者は社会から障がいを受ける人なんです」というある車いす使用者の発言が今も耳に残っている。そう、段差や階段、砂や泥道、でこぼこ道、狭い道でなければ車いすでも普通に歩ける。みんなが手話を使えれば聞こえない人もコミュニケーション障がいにはならない。みんなが指示代名詞（そこ、あれ、この）を使わないで状況も含め言葉で説明してくれれば見えなくても話は十分わかる。

身体障がいのある人が障がいを受けるのは、その環境が、見えて歩いて話せることが当たり前だ、という前提で社会構造ができていくからにすぎないのではないかと。筆者は海外に行くとコミュニケーション障がい者になる。そう考えると、すべきことが見えてくる。ユニキャンではさまざまな自立を可能にする工夫を行っている。



1人でトイレに行ける環境づくり>見えない人は初めての場所では1人で動ける範囲がわずかになってしまう。本来ならば人は毎回サポートを受けなくても1人で行動したいはずだ。一人暮らしも多い見えない人は、慣れている場所なら1人で何でもできる。特にトイレは1人で行きたい場所である。さらに夜中に人を起こすのは気が引ける。そこで、夜でも1人でトイレに行けるようにキャンプ場に工夫のロープを設置した。そして数回練習してもらい、トイレに1で行けるキャンプ場になった。



PC要約筆記>聞こえない人が必ずしも手話ができるわけではない。手話より文字情報が必要な人もいる。ユニキャンでは全体説明や挨拶時などは手話通訳者の手話とノートPCで参加者が交代で要約筆記をしている。この要約筆記をする人は、見える人ももちろんだが見えない人もやってくれる。さらに今年は嬉しいことが起こった。ユニボンのときのこと、筑波技術大学の聴覚障がいの学生が「私もやります!」と要約筆記にチャレンジ。「聞こえないのにどうやって内容を把握するの?」手話通訳から情報を読み取り入力。さらに班のメンバーが、読みきれない表現をすかさず隣でサポート。「聞こえなくても情報が入れば要約筆記もできる。何でもできる!」



点字入りしおりと触地図の完成>第4回ユニバーサルキャンプまでは参加者に配布するしおりは、視覚障がいの方へはテキストデータを提供するのみだった。点字のしおりを作成できずにいた。しかし5回目「点字のしおり、作りましょうか」と初参加のHさんからのうれしい申し出があり、初めて点字のしおりが配布できた。さらに、キャンプ場全体見取り図も盲学校に勤務するIさんが自ら点字付き触地図を作成してくださった。年々、参加者のスタッフ化が増え感謝に堪えない。



ハプニングで再確認したリスク管理の協力体制>「八丈島の9月は台風の通り道」とは承知の上だが、晴れ男、晴れ女ばかりが集まるこのキャンプは、第1回からずっと晴天に恵まれてきた。が、今回初めての深夜の避難体験を味わった。



イベントにリスク管理は必須。イベントのプロ集団であるユニバーサルイベント協会が実施するキャンプである。計画当初から台風、集中豪雨、熱射病、ケガ、食中毒などの対策については、何度も八丈町の観光課や病院、島の有志と対策を練ってきた。避難場所は全ての日程で確保している。その成果を5回目にして初めて体験できた。1日目の夜半、急激に発達した低気圧による強風でテントが倒れ始めた。キャンプのプロである実行委員長やスタッフの判断で急遽「全員避難」の号令がかかる。一瞬、混乱するかな、と心配した筆者の不安はすぐに解消された。全員が素早く荷物を持ちバスに乗り込む。車いすの人や見えない人へは、班の仲間が自然にサポートしている。到着先の公民館は2階建ての会館で、1階を男性、2階を女性の宿泊所として割り振り、寝袋を広げて思い思いの場所に横になる。女性のスペースは横を向くと隣とぶつかるような状態であったが、和やかに話している人、パックをしたりする人もいて、何てすごい参加者たちだろうと感嘆してしまった。アンケートに多くの人がこの避難体験を貴重な体験としてプラスにとらえてくれているのを読んで、考え方一つで物事は大きく変わるのだなと改めて感じ入ってしまった。

しかし、こうした避難が一瞬のうちに行えた理由は、町の観光課の方々はじめユニキャンスタッフの周到な準備と全員の信頼関係があつてのこと。感謝に堪えない。また、翌日島の皆さんに会うたびに、「夕べ大丈夫だったの、心配してたの」「よかった避難できたのね」と声をかけられ、その温かさが心に染み入った。



貴重な人材育成の場……これからの社会に必須の感性を持つ人材を創出>もうすぐ日本でも批准される障害者権利条約は障がいを生む環境を取り除くことを求めている。この条約のひとつの核は障がいへの合理的配慮である。すなわちその障がいによって不便さのある部分を配慮することが義務付けられる。たとえば車いすの人がいれば段差の解消や高い所のものを取りやすくする配慮、ユニバーサルトイレの設置が必要。そうすれば障がいに関係なく行動でき、能力を発揮できる。聞こえない人には、手話や文字情報で情報保障。その人は聴者と同様に能力を発揮できる。こうした配慮を合理的配慮とって、学校や企業にも義務として求められてくる。

これからの学校や企業は多様な特性への配慮は当たり前のこととなり、その中でそれぞれの能力を発揮することが求められる。当然、そのための商品やサービスシステムは必須の要件になってくる。

ユニバーサルキャンプは、そうした社会の変化にいち早く対応できる人材を育成する感性を高めてくれる貴重な体験の場であると、あらためて実感した。今までも、「人生観が変わった、これからの目的が見えてきた」「障がいのせいにして受け身な感覚で生きていた。これからは挑戦する」「障がいがあっても人の役に立てることがわかった。もっと多くの特性を知って世界を広げたい」など多くの嬉しい報告を受けている。実際に生き方や仕事の仕方を変えて自立的に取り組んでいる姿を見て、筆者も元気をもらっている。



この活動を全国へ、世界へ広げていきたい

ユニバーサルキャンプは2008年から九州でも開催されている。北海道でも開催に向けて計画が始まっている。さらに香港でも開催したいという留学生が現れている。外国人も参加している。今年も第6回の開催に向けて準備委員会は動き始めた。この準備委員会の半数以上は、参加経験後の方が占めている。大変リピーターの多いキャンプでもある。

すでに主催者だけのものではなく、参加者全員のユニバーサルキャンプに成長していることを嬉しい驚きとともに感謝している。今後さらに大きなムーブメントとして、ユニバーサルキャンプが多様性を体験でき、新たな発想のきっかけ、仕事や人生へのマインドチェンジ、挑戦への足場として皆様に認知され、活用していただけるよう、参加者全員で力を発揮したいと考えている。今後ともご支援、よろしくお願い申し上げます。



参考・引用資料：「第5回ユニバーサルキャンプ in 八丈島 報告書」

Case study: 労働環境プロジェクト

はたらきやすさとセキュリティの両立

室井哲也 (株)リコー

●はじめに

労働環境プロジェクトは、さまざまな特性を持つすべての人が気持ち良く働くことのできる未来オフィスの労働環境を実現することを目指して活動しています。

2004年に活動を開始した活動初期は、オフィスの音環境や光環境といった基礎的な部分から課題探索のための調査検討を行ないました。

複数のプロジェクトメンバーの職場でアンケートを取ると、オフィスの音の問題でもっとも関心が高いのは電話でした。例えば、オフィスで席が2、3離れた場所の電話がしばらく鳴っている、というような状況があります。そのとき、

- ・うるさい
- ・誰か取ってくれなければいいな
- ・自分が取れ？というプレッシャー
- ・自分が出て、要件はわかるだろうか？

と、いろいろ感じますよね？

このことを視覚障がい者にヒアリングすると「誰の電話かわかりにくいし、その人の行き先もわからない。周囲の人の着席状況もわからないので、自分が代って電話に出ても用件を果たせない。だから、延々と鳴り続けていると非常に苦痛である」という意見をもらいました。

課題検討の他に、このように普段気づきにくい問題を発見できるのも、IAUDのプロジェクト活動の魅力だと思っています。

またオフィスの光環境では、過去は明るさが足りないことが問題だった、しかし、最近は照明も完備し、オフィスの壁や天井、什器が全体に白っぽくなったこともあり、「まぶしさ」の方が問題なのでは？ということが議論されました。

他にも、労働環境における課題は実に数多くあり、これを全て取り上げることは難しいので、オフィス中のコミュニケーションに絞って活動を続けました。特に、会議のユニヴァーサルデザイン(UD)に注力し、調査と検討を続けました。

その成果は、IAUD公式サイトのメインページ (<http://www.iaud.net/index.php>) 右側の「UDの部屋」で公開しています。2009年1月からIAUD会員であれば何回でもダウンロードできるようになりました。

ぜひ、ご一読いただければ、と思います。

●セキュリティが強化され、働きにくくなっている？

2001年9月11日米国での同時多発テロや個人情報保護法、企業の労務管理や内部統制、情報セキュリティシステム構築などの様々な理由で、普通のオフィスでも入退室管理システムや機器のアクセス制御が急激に普及してきました。

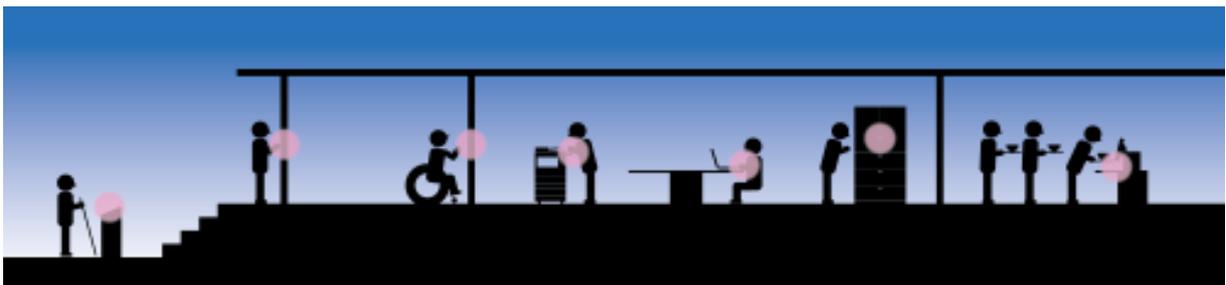


図1 オフィスの様々な場所(入退出、機器操作、社員食堂等)で使われる個人認証

生体認証を使うような方法もありますが、一般的には社員証型の個人認証をすることが多いようです。使い方は、駅の改札(JR 東日本の SUICA など)とほぼ同じです。

社員証をピットリーダーにかざすだけなので簡単な操作なのですが、ドアの開閉やロッカーの開閉、機器の操作の前に余計な一手間が増え、オフィスの中のちょっとした行動にも不便さを生じていることがあります。

私たちはこの問題に着目し、UDとして、どう解決していくか?ということを目指して活動することになりました。

●個人認証の不便さの例

3つ例をあげました。

図2は、フラッパーゲートを通る際に、左手に書類を持ち、首から提げた社員証を右手でつかんでタッチしています。社員証を繋ぐ紐の長さで、ちょっと窮屈そうです。また、図では右手でタッチしていますが、もし右手に書類を持っていれば姿勢だけでなく、体の向きまで大変そうです。

図3は車椅子に乗った人が図の右側にあるリーダーにタッチして、ドアを開錠し、その後、向きを変えてドアのところまで移動して入っていきます。普通、開錠時間は何秒という制限時間がありますので、間に合うか不安になります。



図2 フラッパーゲートを通る

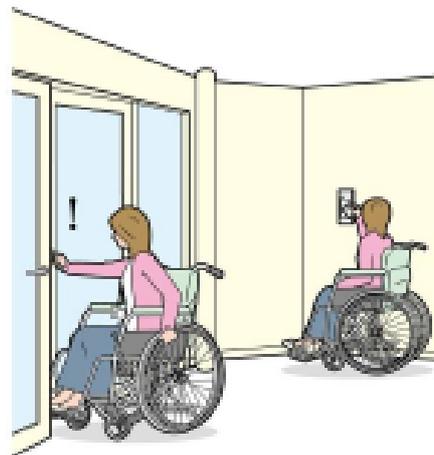


図3 タッチ(右)してから入室(左)

カードリーダーは反応する小さなポイントがあり、正しい位置にタッチしないと反応しません。タッチする場所にはマークがついていますが、暗い場所など見難い状況だと何回か手探りで上下左右にポイントを探すことになりそうです。

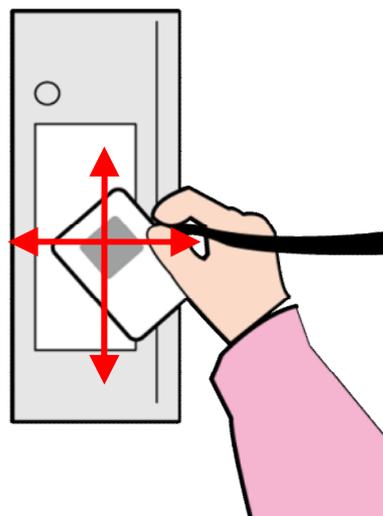


図4 リーダーの反応個所がわかりにくい

●UD マトリックスを利用した課題分析

今までに述べてきたような個人認証における課題を、UD マトリックスを使って体系的に整理してみました。

IC カード認証について、入退室、複合機操作 PC の操作、食堂の精算という3つのタスクをそれぞれ縦軸にとって分析を行いました。人の特性を横軸にする際は、単に障がいの有無だけでなく、暗くて見えにくい状況、うるさくて聞こえにくい状況、荷物や傘を持って動作に制約がある状況等についても検討しています。

機能分類				感覚機能				
ユーザーの特性(大分類)				視覚		聴覚		
対象機能・関連部位				視力	(弱視、老眼、視野狭窄…)	特殊な状況下	聴力	特殊な状況下
基本タスク	個別タスク	動作の多様性	着眼点	(全盲)	見えているけど、視力が弱い	眼帯などをしている	全聾	騒音など聞こえにくい状態
準備	カードを取り出す		どこからとれたか ・ポケット ・バッグ ・片手がふさがっているときは？ ・取り出し方はいろいろ(財布の中からとか) カードの形態(バーコードのタイプとか)のよって異なる。					
	カードを手に持つ	・右手 ・左手 ・首にかける						
	認証装置に近づく			・認証装置の位置が、視覚に頼らずわかる ・白杖を使用している場合、邪魔にならないようにする。	・認証装置の位置がわかる	・周囲が暗い状況でも認証装置の位置が分かる。		
認証する	リーダーを確認する	・視認 ・手探り	・リーダーの位置が分かりやすいか ・別の機器との誤認はないか	・視覚に頼らずリーダーの設置位置確認できる	・視覚に頼らずリーダーの設置位置確認できる	・視覚に頼らずリーダーの設置位置確認できる	・聴覚に頼らずリーダーの設置位置が確認できる	・聴覚に頼らずリーダーの設置位置が確認できる
	カードをかざす(認証)	・カードを手に持って ・首から下げたカードを外して手に持ち替えて ・首に下げたままルールをのぼして ・ポケットやカバンにいれたままリーダーに近づけて	・リーダーは手が届きやすいところにあるか	・視覚に頼らず、カードをかざす場所や、向き、方向などがわかる。 ・視覚以外のフィードバックがある ・視覚に頼らず開錠確認ができる	・視覚に頼らず開錠確認ができる		・聴覚以外のフィードバックがある ・聴覚に頼らず開錠確認できる	
	開錠を確認する	・音で確認する ・色で確認する ・表示で確認する	・再施錠するまでの時間	・開錠・施錠・エラーなどを視覚に頼らず認識できる。	・低下した視力でも認証装置の状況がわかる。 大きな文字、高コントラスト、での表示。 ・色の情報を取り除いても内容を認識できる ・表示部に目(顔)を近づけることができる		・開錠・施錠・エラーなどを聴覚に頼らず認識できる	

図5 UD マトリックスによる分析(入退出タスクの一部)

●分析結果

個人認証における課題を整理すると次の2つに分類できることがわかりました。

(1) 情報提示方法

個人認証を使う機器が現在どういう状況になっているか？認証によってどう変化したか？を知らせることが必要です。

このとき、光で知らせる、音声で知らせるなどの電子的な方法だけでなく、開錠の際にカチッと物理的な音がする、というのも重要なことがわかりました。

また、開錠されないなどのエラー発生時に1種類の情報提示方法しかない、その情報にアクセスしにくい状況の場合、そのエラーが把握できません。例えば、工事中でうるさい場所でエラー音が鳴っていても聞こえない、わき見をしていてランプが光っても気づかなかった、というような例が挙げられます。

(2) 認証装置と作用点の関係性

個人認証において、システム側は下記の2つの動作からなります。

A) 認証装置で IC カードを認証する

B) 認証の結果、ドアが開錠される/機器のアクセスが許可される/課金される 等

ここで仮にBのポイントを「作用点」と呼ぶことにします。この認証装置と作用点の時間的な関係、および空間的な関係が課題である、と整理できそうです。

例えば、リーダーで認証し開錠したのに、荷物をあらためて持ち直している間に時間切れになり、また施錠されてしまった、認証してから体の向きを変えて数歩歩かないとドアを開けられない、というような問題があります。

●解決の方向性、案

前節で分類した2項目について、それぞれ解決の方向性、案を考えてみました。

1-1 認証装置までの誘導（情報提示方法）

個人認証装置は電子的な装置なので、どこにでも自由に取り付けることができます。しかし、逆にこの自由さのためにどこにあるのかわかりにくい、ということを引き起こしている例があります。

そこで、認証装置のある場所までの誘導という観点で、考えてみました。

例えば、点字ブロックによって認証装置までを誘導する(図6)、あるいは壁にある手すりによって認証装置のある場所をさりげなく伝える(図7)、というようなことを考えられます。



図6 点字ブロックによる誘導



図7 手すりの形状による誘導(2通り)

1-2 反応ポイントまでの誘導（情報提示方法）

図4で説明したように、ICカードを認証装置にかざす際に、反応するポイントはごく狭いために、そのポイントを探り当てるのが意外にやっかいです。

壁沿いに認証装置がある場合には、横方向と高さの二次元平面からポイントを指定することになりますが、床や机などから認証装置が立ち上がっている場合(図4など)は、横方向、高さ、奥行き of 三次元空間からポイントを指定することになり、非常に難しくなっています。筆者の同僚の視覚障がい者の場合は、現在のオフィスに非常に慣れていますが、それでもドアの開閉や食堂の精算の際に何回も手探りを繰り返さざるを得ないようです。

そこで8のような認証装置のデザインが考えられます。こうすれば、最初は多少ずれたポイントであっても簡単に正しく反応するポイントにタッチすることができそうです。

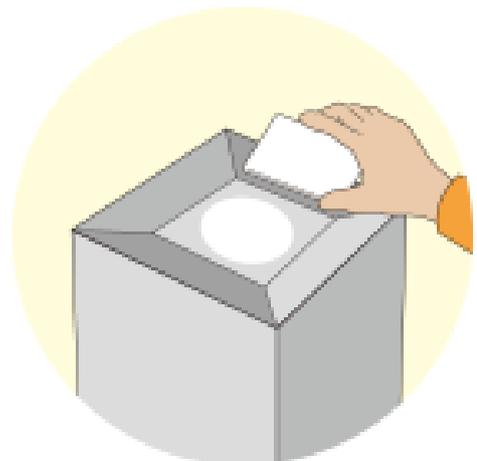


図8 認証装置の形状による誘導

1-3 複数の方法による情報提示（情報提示方法）

情報提示方法が1つの手段しか持ってもっていないと、うるさい場所で音が出ているのに気づけなかったり、わき見をしていてエラーに気づけなかったり、という可能性があります。

そこで、例えば図9のように光と音と両方で操作案内やエラー警告などをする認証装置であれば、暗い場所でも、余所見をしても、あるいは、機械音などでうるさい環境でも、きちんと情報が伝えることができるようになります。

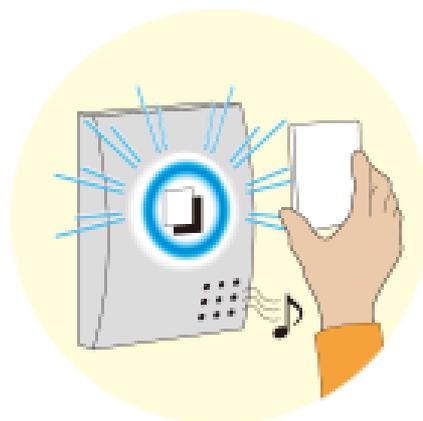


図9 音と光による情報提示

2-1 認証装置と作用点との時間的な関係

エレベータでは、扉横のボタンではなく、車椅子用の低いボタンで操作するとドアの開閉時間が長めに変更されます。

同様の考え方で、個人認証する場合その個人情報を積極的に使って、希望する人がオフィスのセキュリティ部門に許可をとって、その人を認証したときだけドアの開閉時間を長めに設定する、というようなことが可能かもしれません。



図10 希望する人の開閉時間を長めに

2-2 認証装置と作用点との空間的關係

1-1とも関連しますが、認証装置とドアの位置関係も重要です。

たとえば図11、12のように、必ず認証装置はドアの左側でアクセスしやすい所定の高さにある、と決まっていると非常にオフィスの中の移動しやすくなりそうです。

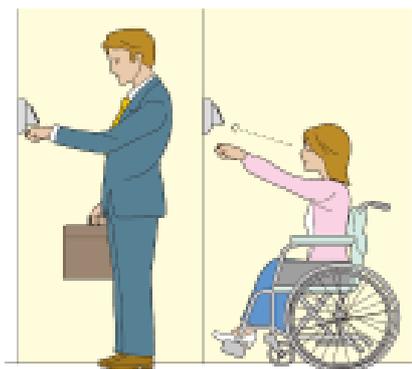


図11 認証装置の高さ



図12 認証装置とドアの位置関係

●まとめ、今後の活動

オフィスにおける働きやすさとセキュリティの両立という課題の中で、個人認証の領域での課題を分析し、解決の方向性を示しました。

ただし、現在の解決の方向性、案はあくまで案レベルの仮説で、裏づけのあるものではありません。今後、インターネット調査による統計的な課題の再確認、および、大学とのコラボレーションによる解決案の実証実験等を行なって、根拠を明確にし、解決の精緻化を図っていく予定です。

さらに、この成果を10月の国際会議で提言したいと考えています。

世界の UD 動向

■「国連 ESCAP・バリアフリー高山会議～住みよいまちは行きよいまち～」レポート

IAUD 個人賛助会員 松森 果林



国連アジア太平洋経済社会委員会（ESCAP＝エスキャップ）と岐阜県高山市との共催により、バリアフリーなまちづくりをテーマとした会議が昨年 11 月、高山市において開催されました。この会議は、高山市の事例を通じて、アジア各国のバリアフリーの現状や課題を把握し、バリアフリー化の推進を図りながら、アジア太平洋地域全体の活性化について考えていこうとするものです。高山市は IAUD のイベント開催の候補地の一つにもなっており、素晴らしいまちづくりの先進事例として、この場をお借りしてご紹介したいと思います。

名称(テーマ)：国連 ESCAP・バリアフリー高山会議～住みよいまちは行きよいまち～

日時：2009 年 11 月 24 日(火)～26 日(木) (3 日間)

会場：岐阜県高山市 飛驒・世界生活文化センター内 飛驒芸術堂

主催：国連アジア太平洋経済社会委員会（ESCAP）、岐阜県高山市

参加者数：11 か国から延べ約 900 名

開催日程：
・11 月 24 日(火) 開会式、基調講演、事例報告、レセプション
・ 〃 25 日(水) 高山市内視察、シンポジウム
・ 〃 26 日(木) シンポジウム、高山議定書についての議論・発表、閉会式



●「高山市モニター旅行参加者による体験と期待」

・はじめに

名古屋から高山本線に乗って約二時間。山々の針葉樹がそのまま溶け出したような深緑色の飛驒川を眺めながらの往路は、非日常へ向かう電車そのもの。今回のバリアフリー高山会議では、UD コンサルタントとして一日目に行われた「高山市モニター旅行参加者による体験と期待」と称したパネルディスカッションに参加した。

米国出身のアラン・ヒル氏からは車いす使用者の立場から、劉修博氏からは、中国出身・鉄道技術者の立場から、久保田道子氏からは盲導犬使用者の立場から、私自身は聴覚障害者の立場から各 10 分程度のプレゼンテーションをしたのち、ディスカッションが行われた。コーディネーターは飛驒高山東京事務所の山本誠氏である。

・行けば行くほど楽しい高山

高山市では、「高山市誰にもやさしいまちづくり条例」に基づき、積極的にユニバーサルデザインや施設のバリアフリー化、「やさしさ」のあるサービスなどに取り組む事業所を認定している。<http://www.city.takayama.lg.jp/kikaku/ninteiseido.html>

これまで私は、高山市のおもてなしについてまとめた冊子「人にやさしいコミュニケーション 356 日」の制作協力をして以来、数度にわたるモニターツアーへの参加、昨年度は携帯端末によるユビキタス自律支援プロジェクト実証実験などに参加してきた。何度も訪れる中で感じたことは、初めて訪れたときは遠かったこともあり、「普通の観光地と同様」に感じたのだが、二回目に訪れるとコンパクトにまとまっている高山市を把握し自由に動き回れることができたせいだ。

「また行きたい!」、そして三回目以降からは高山市の楽しみ方が分かってきて「色んな人にお勧めしたい! 年に一度は行きたい!」そんなふうに変わってきた。「行けば行くほど楽しい高山」なのである。

・聴覚障害の立場から

聴覚障害とは、情報障害、コミュニケーション障害という大きな二つの特性がある。高山市で昨年度行われた「ユビキタス実証実験」では携帯端末で、行きたい場所までナビゲーションしてくれるシステムや、観光地やお店の情報がその場で収集できたり、情報障害を見事に解決してくれるシステムを体験することができた。

また、宿泊施設では、多様な人への配慮がなされたユニバーサルルーム、バリアフリールームも多くあり、ドアチャイムを光で知らせるシステムや、フロントと同時に筆談ができる双方向筆談器を使って、これまで電話ができなためあきらめていたルームサービスの連絡などをする事ができた。

高山市の特徴として、お店や観光地のスタッフが皆おもてなしのこころをもって接してくれることも挙げられる。朝市など、値札がないような場所では聴覚障害者はコミュニケーションしにくい、慣れているのだろう漬物売りのおばあちゃんは電卓に金額を打ち込んで見せてくれたりすることが自然にできているのだ。



個人的には、城下町の中心、商人町として発展したといわれる「古い町並」にある酒蔵めぐりをするのが楽しみになっている。造り酒屋には看板ともいわれる杉の葉を玉にした「酒ばやし」が下がり、外国人観光客にも人気がある。蔵の見学のほか、試飲スペースがあるのだが、各店趣向が凝らしてあって面白い。昨年度、風情のある囲炉裏で温まりながら試飲をしていたら、数名の外国人客が入ってきて乾杯の仕方を聞かれた。身振り手振りで一緒に乾杯し、言葉や障害を越えてコミュニケーションできるスペースは、素晴らしいと思う。私はIAUDの中では余暇のUDプロジェクトで活動しているが、当プロジェクトのテーマ「嬉しい！楽しい！面白い！」という経験は、必ず次につながるのだと思う。

・モニターツアーを繰り返すことの意義

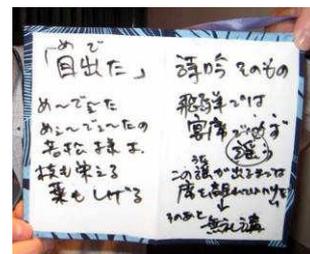
高山市では、多様な人を集めてモニターツアーを繰り返し行っている。何度も参加することで参加者も目が肥える。細かいところへの要望も出てくる。そうしたことを受け止めて、訪れるたびにスタッフが対応に慣れていくのも実感できるし、繰り返し行うことでよいスパイラルアップができ、互いに学習できるというメリットもある。

こうしたことを考えると、モニターツアーを繰り返すということは、だれもが暮らしやすい、訪れやすいまちづくりを考える上で、長期的な相乗効果は計り知れないものがあるのではないかと。

・終わりに

このほか、私が参加した一日目は摂南大学工学部建築学科教授の田中直人氏による講演「バリアフリー・ユニバーサルデザインの多面性・柔軟性と地域発展」や、高山市長 土野守氏からは「高山市の実践報告ーバリアフリー化を通じての地域活性化ー」の紹介、市内の小中学生によるバリアフリー学習作文発表など、地域から教育に関するテーマまで幅広いプログラムが行われ、大変充実した一日となった。アジア諸国からの参加者だけでなく、障害のある当事者も多く見られたため、情報保障がしっかりとなされていれば尚良かったと思う。

終了後、レセプションパーティが行われたのだが、スタッフの手違いで、手話通訳が用意されていなかった。そのかわり出会う様々な人が筆談等で通訳してくれたのが印象に残っている。特にボランティアで参加された学生は、覚えたばかりの手話を使いつつ、筆談での通訳やおしゃべりで盛り上がった。飛騨では宴席では必ず謡う「目出た」という唄があるそうだ。レセプションの最後で披露されたのだが、詩吟のような唄を聞きながら一生懸命書いてくれた学生もいた。「行くたびに新しい高山！」改めて実感した今回のバリアフリー高山会議であった。



■英国・ロンドンで「Include 2011」国際会議開催、論文募集のテーマを発表

IAUD とも国際ネットワークとして連携をしてきたロイヤル・カレッジ・オブ・アート (RCA) ヘレンハムリンリサーチセンターが隔年で開催し、今回で第6回目となるインクルーシブ・デザインに関する国際会議「Include 2011」の開催日程とテーマが決定し、論文募集のアナウンスがされました。



名称 : Include 2011

テーマ : Social Innovation

Its organization, origins and outputs - and the role of inclusive design within it.

(社会革新 その組織、起源とアウトプット—そしてインクルーシブ・デザインの役割)

会期 : 2011年4月18日(月)～20日(水)

会場 : ロイヤル・カレッジ・オブ・アート (英国・ロンドン)

社会革新は社会や政治体制、学术界、ビジネスにおいて重要なコンセプトとなってきました。そのことは異なる文脈のさまざまな方法で明らかになってきました。その意味は公共サービスや政策イノベーションから支援技術や高齢者のためのデザインまで、そして市民参加や創造的起業家の側面にまで広がってきました。

社会革新は人間がその中心となり、コミュニティや市場に対し社会的価値の革新を実現するため、デザインが重要な役割を果たします。ロイヤル・カレッジ・オブ・アート (RCA) で開催される国際会議「Include 2011」では社会革新とインクルーシブ・デザインの関係を探る論文を募集しています。具体的には：

- ・組織 - どのようなデザインツール、技術、フレームワークやネットワークが社会革新をサポートし強化するのか？
- ・起源 - 社会革新はどのようにしてデザイン構築するのか、どんな方法で明らかにするのか？
- ・アウトプット - 公共空間、医療、交通機関、その他のキーとなる領域における社会革新の調査研究やデザイン事例など。

論文募集やアブストラクトの体裁、ポスタープレゼンテーションなどについての詳細はまもなくアナウンスされる予定です。

「Include 2011」に関しては以下の主催者サイトもご覧ください。

<http://www.hhc.rca.ac.uk/2968/all/1/include-2011.aspx>

※IAUD 会員で参加される方は、会員の皆さんのために、ぜひ本誌にもレポートをお願いします。

■ノルウェー・オスロでインクルーシブ・デザイン欧州ビジネス会議「Innovation for All 2010」開催



Design for All 財団のニュースレターによると、ノルウェーデザイン委員会が主催するインクルーシブ・デザインの欧州ビジネス会議「Innovation for All 2010」が、今年5月20日、21日の2日間、ノルウェーのオスロにて開催されます。

この会議は、ヒューマンセンタード・デザインがいかにイノベーションの道具となるか、という点に焦点をあて、世界の有識者やインクルーシブ・デザインを取り入れて成功してきた企業により、企業がそこからいかに利益を得られるかを明らかにします。

詳しくは以下の主催者サイトもご覧ください。

<http://www.norskdesign.no/innovation-for-all-2010/category8479.html>

【UD2010 ウォッチング】

●論文要約（アブストラクト）の締め切りが2月15日まで延長されました



今秋開催される「第3回国際ユニヴァーサルデザイン会議 2010in はままつ」での論文募集については、本誌の先月号でもお知らせしましたが、論文要約（アブストラクト）の応募締切日が当初の1月31日から2月15日（月）まで延長されました。

昨年11月の受付開始以降、国際UD会議の事務局へたくさんのお問い合わせをいただき、締切延長のご要望も少なからずあったため、ひとりでも多くの方よりご応募をいただくため延長されたものです。引き続き皆さまからのご応募をお待ちいたしております。また、UDに関心のあるまわりの皆さんにもご案内いたしますよう、よろしくお祈いします。

詳しくは以下の国際UD会議のサイトをご確認ください。

<http://www.ud2010.net/papers/index.html>

なお、すでにご応募いただいている方も、2月15日（月）までは内容の変更が可能ですので、有効にご活用ください。

<会員の皆さまへお知らせとお願い>

「IAUD UD マトリックス ユーザー情報集・事例集」いよいよ発刊！

昨年より、出版事業委員会にて準備に取り組んでできました本書がまもなく完成し、いよいよ来月2月5日より配送を開始します。

本書は、製品開発や教育の現場など幅広い利用シーンにおいて、多様なユーザーの理解や開発効率化の助けとなるツールをめざしたものです。ぜひ手許において、製品開発やUD教育などさまざまな場面でご活用ください。

販売価格は消費税と配送費を含め1,200円のところ、IAUD会員の皆さまには会員割引価格として1,000円（税・配送費含む）にてご提供いたします。

既にまとまった部数で申込みをいただいた会員もありますが、今回は初版ということもあり、想定数以上の申込みがあった場合、お届けが遅れることも予想されますので、ご購入を検討されている皆さまは、ぜひお早めに申込まれることをお勧めします。

また、本書はすでにお知らせしているとおり、IAUD会員以外の方へも販売いたします。会員以外の方についても、学生や学校教育関係の方、および20部以上まとめてご購入いただいた場合は特別割引価格1,000円（税・配送費含む）にてご提供いたしますので、お知り合いの方にもぜひ、お伝えくださるようお願いいたします。

なお、印刷物としてのUDや環境に対する配慮などの最終検討に予想以上に手間どり、昨年12月にお知らせした発刊予定より半月ほど遅れ、既にお申込みいただいた皆さまにはご心配とご迷惑をおかけしましたこと、この場をお借りしてお詫び申し上げます。

詳しい内容および購入申込みにつきましては下記のIAUD公式サイトをご覧ください。

<http://www.iaud.net/dayori-f/archives/1001/28-185905.php>



【編集後記】○今月号の特集は、IAUD が開催してきたユーザー参加型特別ワークショップ「48 時間デザインマラソン」の監修を 2004 年からいただいている荒井利春先生へのインタビューでした。スタート以来、先生をはじめ運営に関わった多くの方々の熱い思いを十分にお伝えできたものと思っています。

ところで、「おもい」を示す漢字は「想い」と「思い」がありますが、皆さんはどちらを使いますか。辞書を見ると、一般的に差はなくてどちらでも良いけれど、常用漢字は「思い」の方で、公文書や教科書、新聞などでは「想う」を用いることはないとのこと。でも少しニュアンスが違うような気がします。他にも色々調べてみると、「思う」は一般的に広くおもう場合に使われるとのこと、思考、思案、思索、思慮、意思などの熟語が浮かんできます。「想う」は、ある対象を心に浮かべるといふ強い気持ちを含んでいるようです。回想、感想、追想、空想、発想などの熟語が思い出されます。誤解を恐れずに単純化して言うと、単に「脳」で「おもう」のが「思う」で、「心：ハート」を込めて「おもう」のが「想い」のようです。そんなことから、今月号の冒頭の荒井先生へのインタビューは、「想い」としました。(矢)

○先日、通勤途中の地下鉄の駅で「おじいちゃん！おばあちゃん！守ってね、交通ルール！」というポスターを見かけました。「こども店長」の TV コマーシャルで人気の子役タレントが登場し、孫からの呼びかけという設定なのでしょう。交通安全のポスターという子どもたちに向けて、交通ルールを守ろう！と呼びかけるのが普通だった気がしますが、それだけ高齢者の交通事故が増えたということでしょうか。調べてみたところ、交通事故による死亡者数は 1998 年に 9,211 人だったのが 2008 年には 5,155 人と激減しています。にもかかわらず年齢別にみると 65 歳以上の占める割合が 32.7%から 47.5%と半数近くまで増えていて、事故にあった時の状態は「歩行中」が最も多いことが分かりました。交通事故での死亡者数は事故発生から 24 時間以内に死亡した場合しか含まれないため、その減少は医療技術の進歩によるところも大きいでしょうし、より生命力の強い若年層がその恩恵を受けることも想像できます。またそれとは別に、少子化の影響や表に出て遊ぶ子どもの数が減ったことも子どもの交通事故が減った背景にあるかもしれません。相対的に元気に街のなかで活動する高齢者が増えたことは喜ぶべきことですが、今後の街づくりの課題ともいえそうです。世界最速で進展する日本の超高齢社会の姿をこんなところにも見た気がしました。(薫)

IAUD Newsletter では、誌面を会員の皆さまの UD に関わる情報交換の場と位置づけています。ぜひ、会員企業の UD 商品開発事例や PJ/WG の活動成果事例等の情報をお寄せください。また、国内外の UD 関連イベント、シンポジウム等の開催情報もお知らせください。ご連絡は、news@iaud.net へ直接、メールをお送りいただくか、事務局あるいは情報交流センターまでお問い合わせいただいても結構です。

無断転載禁止

IAUD Newsletter vol.2 No.11
2010 年 2 月 5 日 発行
国際ユニヴァーサルデザイン協議会

事務局 : 225-0003 横浜市青葉区新石川 2-13-18-110
電話: 045-901-8420 FAX: 045-901-8417
e-mail: info@iaud.net
情報交流センター: 104-0032 東京都中央区八丁堀 2-25-9
(IAUD サロン) トヨタ八丁堀ビル 4 階
電話: 03-5541-5846 FAX: 03-5541-5847
e-mail: salon@iaud.net