

# インクルーシブデザインによるソーシャル・インタラクションの設計可能性についての素描

## Sketching the Potency of Social Interaction

### through Inclusive Design

#### -investigating two inclusive design projects as case studies-

-財団法人たんぼの家主催による 2009年度厚生労働省障害者保健福祉推進事業「インクルーシブデザインの手法によるユーザ参加型デザインの仕組みづくりに関する調査研究」及び 2010年度ファイザープログラム「心とからだのヘルスケアに関する市民活動・市民研究支援」助成案件「尊厳のためのデザインリサーチプロジェクト」を事例として-

水野 大二郎、森村 佳浩、浅野 翔

MIZUNO Daijiro, MORIMURA Yoshihiro, ASANO Kakeru

## 1. はじめに

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—例えば障がい者や高齢者、外国人など、社会的にこれまでマイノリティとして除外されてきたかのような立場にある人々—との協働を通して差異を差異として包摂（インクルード:include）し、人々の尊厳を担保すると同時にビジネスとしても成り立つソーシャル・インタラクションをデザインすることである。現在、インクルーシブデザインは製品のデザインのみならず、サービスやシステムなど制度設計にもその射程を広げている。製品そのものから製品やユーザーを取り巻くサービスやシステムのデザインとして、そして「一般市民との協働によるデザイン」として、インクルーシブデザインは「ヒューマン・センタード・デザイン」の文脈と合流しながら社会イノベーションとの関係の中で語られる状況にある。しかし、インクルーシブデザインが取り組むべきこととは、行政改革のような制度の深層に挑戦するものではなく、小さいがはるかに実現可能性の高いイノベーションの連続から制度の深層が改新、改変されるように交渉することではないだろうか。

つまり、インクルーシブデザインがデザインするソーシャル・インタラクションとは、実空間（あるいは仮想空間）において自生的、内発的に立ち現れる、人工的環境における相互作用ではないだろうか。それでは、インクルーシブデザインにはどのようなアクターが必要なのか。以上の問題設定に対して、本論ではインクルーシブデザインの特徴についてまず明らかにしつつ、2つのインクルーシブデザインのプロジェクトのケーススタディを通して、デザインにおける制度設計者としてのアーキテクト、整備役としてのガーデナー、エクストリーム・ユーザーとしてのアーティストと一般ユーザーとしてのシチズンの

4つの立場を設定し、インクルーシブデザインを通じたソーシャル・インタラクションの設計可能性を素描することを目的とする。

なお、本論は財団法人たんぼぼの家が申請、採択された5つのプロジェクト（2009年度厚生労働省障害者保健福祉推進事業「インクルーシブデザインの手法によるユーザ参加型デザインの仕組みづくりに関する調査研究」及び2010年度ファイザープログラム「心とからだのヘルスケアに関する市民活動・市民研究支援」助成案件「尊厳のためのデザインリサーチ」）に筆者が関わった事に端を発するものであり、たんぼぼの家関係者各位には多大なるご協力を頂いたことを付記し、ここに感謝したい。

## 2. 再考：インクルーシブデザインについて

### (1) インクルーシブデザインとは

異なる年齢、能力、世代、文化、国籍などの個別性からデザインのインスピレーションを発見し、デザインへと結びつけてゆくインクルーシブデザインを、英国貿易産業省は「デザイナーが携わる製品やサービスができる限り幅広いユーザーニーズを満たすプロセス」と定義しているが、(Myerson, Gheerawo 2006: p.4) インクルーシブデザインの背景には、ヴィクター・パパネック『生きのびるためのデザイン』(1971)に代表される大量生産・大量消費されるデザインへの批判的態度と、発展途上国に住む人や障がいがある人らのためにデザインは何ができるか、という根源的な問いかけがある。いわずもがな米国におけるロナルド・メイスらユニバーサルデザインの運動もふまえつつインクルーシブデザインの活動は1999年にイギリスロイヤルカレッジ・オブ・アート（英国王立芸術学院、以下RCA）に設立された、ヘレンハムリン・リサーチセンター（現ヘレンハムリンセンターフォーデザイン、以下ヘレンハムリンセンター）という研究機関を中心に展開されてきた。我が国においては、京都大学や九州大学に研究機関があるが2006年に国際ユニバーサルデザイン協議会が京都でワークショップをヘレンハムリンセンターと実施したのが日本におけるインクルーシブデザインの始まりといえる。

我が国にて広く認知されている類似概念としてのユニバーサルデザインでは、ユーザーはデザインに限定的に参加し、ユーザビリティテストの被験者として製品・サービスの試作モニタリングや、人間工学的、あるいは医療福祉工学的見地からの行動解析が主たる参画として企図されている。例えば、パナソニック株式会社のユーザビリティ解析センターでは、ものづくりにおける使いやすさの「定量化」を目指した様々な製品評価のための研究が行われている。他方、大阪ガス行動観察研究所、あるいは国際的デザインコンサルティング企業であるIDEOのように、質的調査法に基づいたデザインプロセスの構築はまだユニバーサルデザインにおいて十全に展開されているといえない。我が国においてデザインとは、エンジニアの産業技術的革新としての「発明」の問題として、あるいは、デザイナーの神話的創造性としての「すがた、かたち」の問題として捉えられがちであり、「課題の発見、設定」という初期段階のデザインプロセスにおいてユーザーが参画する機会が十全に整備されてこなかった。建築家の藤村龍至によると、日本における建築設計とは「深層」を設計する大手組織事務所と、「表層」を設計するアトリエ事務所<sup>2)</sup>に区分

される。この2項対立的構造はデザイン業界全般にあてはまるだろう。前者は工学的あるいは経済的効率性の観点から、後者は芸術的装飾性の観点から、両者ともに位相は異なるがユーザーの不在という共通項からデザインが生成されていること、問題設定や問題発見の段階においてユーザーの参画の可能性が十全に担保されていないことが課題として挙げられるだろう。

翻って、インクルーシブデザインの調査手法にはいくつかの特徴が見られる。第一、インクルーシブデザインではデザインプロセスに質的調査法を重視し、人々の経験や感情を理解することで「潜在的なニーズの発見」から問題の発見と設定に主眼を置く。主たる質的調査法としてエスノグラフィをデザイン領域に応用した「デザイン・エスノグラフィ」を用い、ユーザーが無意識的に感じる困難を発見し、それを課題として解釈していく。また、第二の特徴としてインクルーシブデザインでは、デザインの初期段階でこれまで除外されてきたユーザーとの積極的な協働と、反復的なプロセスを推奨する。初期段階からデザインプロセスへユーザーが参画することにより、意見や気づきがデザインを具現化するためのフィードバックループの中で適宜反映されつつ、ユーザーが無意識的に抱えていた課題に対して製品やサービスの提案がよりの確に具現化してゆく。第三、最終成果物は「マルチプルシナリオ」と呼称される「複数の課題に対して応えることができる」コンセプトとしてのシナリオに基づいて企図される。例えば、難読症を持つ人と共に開発されたデザインが外国人にとっても、あるいは子供にとっても理解されやすいデザインとなりえる、といった具合に、1つの「極端な事例」から可能な限り利用されやすいデザイン案を導き出すことがインクルーシブデザインの特徴である。そのために、第一の特徴としての「極端なニーズ」を持つ人、「エクストリーム・ユーザー」の存在がある。エクストリーム・ユーザーとしての強いこだわりがある、あるいはこだわりが全くない人をデザインチームに巻き込むことによって、マジョリティにとって自明であったことを問い直す契機が生み出されると同時に、エクストリーム・ユーザーのみならず多くの人にとって役立つデザインを考えることが可能となるのである。

以上をまとめると、インクルーシブデザインとは「デザイナーが携わる製品やサービスができる限り幅広いユーザーニーズを満たすプロセス」であり、その実現のために具体的に4つの特徴——質的調査法の援用、ユーザーを巻き込んだ反復的フィードバックプロセス、マルチプルシナリオの生成、エクストリーム・ユーザーの存在——が挙げられるだろう。

## (2) インクルーシブデザインと対等性

インクルーシブデザインの背景には、他者を理解し、相違を称賛(積極的な受容)、モラルと責任を考慮した上で、「同化」ではなく、個人の相違を尊重し、他者との共存を目指した社会構築を目指す、というソーシャル・インクルージョンの理念がある。(島村 2006) 「みんなに使いやすい」という意味においては、インクルーシブデザインとユニバーサルデザインの概念はほぼ同義である。しかし、ヘレン・ハムリンセンターのジュリア・カセムは「基本的には両概念は同一のものであるが、違いは、ユニバーサルデザインが、理念として成立しても実践は不可能に近いのに対し、インクルーシブデザインはできるだけ多くのグループを含めてデザインを実践していく現実的なアプローチである」としている。これは、権利社会の米国と多様な文化圏を内包するヨーロッパの思想の違いをよ

く表している（平井 2007）。アメリカでは特に建築環境において万人に平等なアクセスを実現するための権利運動的側面が強いといえるだろう。

他方でインクルーシブデザインは、排除の解消に対して地域社会、学校、雇用市場など「排除」する側を変革することに力点を置き、差異を問うことせず、「包みこむ」ことで多様な人々を受け止める社会を目指す。清水(2010)によれば、これらはノーマライゼーションやユニバーサルが「差異」の存在をノーマルな生活への回復や社会の見方の解消を求めることとの違いであるとされる。「ユニバーサル」という言葉には「普遍」という同一化を誘う語義が含まれる。こうして「普遍」が全体枠を規定してしまうことに関して、人類学者の木村大治<sup>2)</sup>が『平等性と対等性をめぐる素描』(2006)の中で興味深い指摘をしている。木村は広辞苑による定義を引き合いに、「平等」と「対等」を以下のように説明する：

平等：「かたより差別なく、すべてのものが一様で等しいこと」

対等：「双方の間に優劣・高下のないこと」

木村は、「平等」の説明には「すべてのものが」という全体枠を規定する語句が入っており、一方「対等」の説明には「双方」という「いまここで」「私とあなたの」というローカルな視点のもとに成り立っていることを指摘している。さらに「平等」は「すべてのものが一様に等しい」という「もの」に関する言明であることに対し、「対等」は「もの」ではなく、関係性（＝「コト」）の対称性についての言明と述べている。つまり、「平等性」を目指すユニバーサルデザインと、「対等性」を目指すインクルーシブデザインとして、両者の差異がここで明らかとなる。「平等性」を目指すユニバーサルデザインは7原則に代表されるように、ユニバーサルデザインとされる普遍的規定が存在する。それに対し「対等性」を目指すインクルーシブデザインは目の前のローカルな関係性に着目し、それをより良くするデザインを行うことで、結果として関係性が改善されることを目指すと言えるであろう。またインクルーシブデザインは目の前のローカルな関係性、人々の生活に着目し、生活の中での人々の経験からインスピレーションを受けデザインをはじめ。「もの」をつくる論理から（デザイナー側から）発想していたユニバーサルデザインから、デザイナーも対象とするフィールドの人と人との関係に入り込み、対等な立場でデザインを行うことがインクルーシブデザインであろう。塩瀬（2012）は以下のように説明する：平等であることを狙いすぎると「みんな同じ」であることを前提にしてしまい、平滑化してしまうことになるのである。平等という言葉を使うとき、それはユーザー相互の関係を客観的にみているような構図であり、そこにデザイナーは不在である。ユーザーそれぞれの違い、差をうめることを拙速に求めてしまうことで、何か抽象的な「みんな」という対象を思い浮かべてしまう。

インクルーシブデザインでは、「みんな同じ」という平等性を拙速に求めるのではなく目の前にいるその人といかに対等に向き合うかというところからスタートする。人はジンメルが同一化と差異化という概念で流行を分析したように、人と同じようにありたいというものの他に、人と違っていたいというアイデンティティを獲得しようとする。この2つ

の異なる心理は、個人の感情に潜む面価値を表すものである。中島（2000）によれば、他者とは違う特別な自分でありたい差異の心理と、他者と同じでありたい同一化の心理が同時に存在するところに、固定的でない流動的なダイナミズムが生まれるのである。<sup>(4)</sup> インクルーシブデザインの背景にあるソーシャル・インクルージョンの理念とは、このような流動的な心的ダイナミズムの中における固定を批判的に捉える。さらに他者と同じでありたい（同一化）と他者と違っていたい（差異化）は、「他者との関係性」を持ちたいという感情である点で共通する。一人の流動的な心的ダイナミズムを超えて、他者との関わりの中で生まれる流動的な心的ダイナミズムを捉えるためには、個人の相違を認め、個人の尊厳を尊重した「共存」を目指す必要がある。以上の結論として、インクルーシブデザインとは、相手への想像力を持ち、理解を示した上での多様な市民の「共存」＝「対等性」の設計を目指す運動であると位置づけることができるだろう。

### 3. インクルーシブデザインを通じた社会的相互行為の包括の事例

前章でのインクルーシブデザインの理念の整理をふまえ、本章では筆者らが実践的研究として実施した2つのプロジェクトを通して、トップダウン的に制御するのではなく、多様な人々の尊厳を担保するためのデザインにおける整備、調整役について考察していきたい。

#### （1）事例紹介 1：インクルーシブ・アーキテクチャーからの考察

多種多様性みたいなものをどう引き受けるかということを考えるときに、生態的多様性と社会的多様性とを分けてしまう。生態的多様性については、いろんなところで環境問題がいわれているように、みんなすんなり同意してくれる。ただ、社会的多様性に関しては、自分たちの住んでる地域を守るため、ゲイテッドシティをつくろうとする。それが、僕らが思う都市の面白さを目減りさせているんだと思うんです。

（dot architects、2011、『インクルーシブアーキテクチャーという思想』、[http://aar.art-it.asia/u/admin\\_edit1/yZQ7j3cKLVGunN8XY12v](http://aar.art-it.asia/u/admin_edit1/yZQ7j3cKLVGunN8XY12v)、アクセス日：2012/06/30）

「インクルーシブ・アーキテクチャー」は、2009年に財団法人たんぼぼの家が申請、採択された2009年度厚生労働省障害者保健福祉推進事業「インクルーシブデザインの手法によるユーザ参加型デザインの仕組みづくりに関する調査研究」の1つとして dot architects の家成俊勝と水野大二郎により立ち上げられた建築プロジェクトである。「インクルーシブ・アーキテクチャー」とは、「バリアフリー建築のように「使いやすい」建築設計における指針的計画、あるいは標準化としての平等性を目指すのではなく、「ユーザーとの共同作業による開発・施工プロセスが新しい建築のあり方をどのように規定しうるか」という問いかけとして社会的問題を持つ」（家成・水野2010）ものであり、多様なユーザーと共に「どう建築をつくるか、どう都市を積極的に使うか」という、

都市空間における建築のソーシャル・インタラクションを実践的研究として再考したプロジェクトである。インクルーシブ・アーキテクチャーでは、そうした身体性を伴った小さなスケールの建築の可動性を実装するために使用者が建設・更新・分解しうる道具の検証からはじめ、建設プロセスも視野に入れ、プロジェクトは展開された。

このプロジェクトでは、2010年に計5回のワークショップが開催され、「インクルーシブ・アーキテクチャー」の可能性が検証された。第回目のワークショップでは、障がいを持つ人と共に、従来の建築の施工プロセスに使用される「道具」の検証が行われた。その結果、「障がいを持つ参加者の多くは自分でものづくりをしてみたい気持ちがある反面、刃物への恐怖感や道具の重さによってこれまで参加することができなかったということ、そして「正確に」作業することが求められる場面においては、道具を使って加工する以前に印付けなどに困難が生じている」（家成・水野 2010）ことが発見された。2回目以降のワークショップでは、障がい者らと共にどこにでもありふれた素材である段ボールを使ったシェルターの可能性が検討された。段ボールを折り紙のように折り目をつけモジュール化することで、障がい者や学生らが協働で道具、作り方、形が検証された。一緒につくり、使い方を考え、置く場所について考えるプロセスからある種の結束感が生まれた。こうしてできた「可動の建築」[図1]は、路地から近所の公園へ、ひいては明治学院大学や金沢21世紀美術館において、小学生から障がい者まで幅広い参加者と共に作られた。



[ 図 1、インクルーシブ・アーキテクチャ、筆者撮影 ]

「インクルーシブ・アーキテクチャー」はインクルーシブデザインの特徴である反復的なフィードバックのプロセスを通して、共感を中心としたコミュニケーションを生みだしその結果、参加者全員が都市や公共空間を再考する機会を共有した。「インクルーシブ・アーキテクチャー」における建築家としての *dot architects* は、ただ単に建物を設計し建てる立場ではなかったのである。それはむしろ、H. ルフェーヴルが『空間の生産』

（1975）の中で述べたように、「空間にはらまれる社会諸関係」をエクストリーム・ユーザーとのワークショップを通して「暴きだし」、その気づきの中から「空間の生産、および空間の生産に固有な社会諸関係の生産」として道具や設計・施工プロセスを再考したことで、多様な参加者と共に公共空間の使い方を整備、調整したことにありと結論づけられるだろう。

## (2) 事例紹介 2：尊厳のためのデザインリサーチ・プロジェクトからの考察

「尊厳のためのデザインリサーチ・プロジェクト」は2011年度ファイザープログラム「心とからだのヘルスケアに関する市民活動・市民研究支援」助成案件であり、医療機関や福祉施設などのケアの現場とデザイナーが共に尊厳について調査し、デザインを通してその重要性を展覧会やシンポジウムとして発表した研究である。本プロジェクトでは医療機関（大阪市立大学医学部付属病院）、障がい者福祉施設（財団法人たんぼぼの家）、高齢者介護施設（特別擁護老人ホーム豊）と異なる3つのフィールドにおいてインクルーシブデザインの手法を用いつつ、ケアする人、される人とデザイナーが協働でデザインの調査と提案を行った。介護・福祉施設とは「相当期間にわたって包括社会から遮断されて、閉鎖的で形式的に管理された日常生活を送る居住と仕事の場所」<sup>(5)</sup>（Goffman 1961:p.v）である場合が多く、利用者に対して差別することなくサービスを提供することが求められている。そうした統制的な空間における統制的な労働者たちは「個人」という単位ではなく、ある理想的な行為を繰り返す「集団」として導かれてきた。定められた制度を書き換えられるのは統制を行える特権を持ったものであり、統制された労働者ではない。そのため、介護・福祉サービスの経験知や創造的実践は隠遁されたり、限定的な形でしか統制者には伝わっていかなかった。一方、介護・福祉サービスの発展により、体系化や統制化が進行し、その知識また知識の集合体である文化はその高度化、多様性を増していく。2章でも指摘したとおり、こうした文化が成熟していく過程の中で、利用者は統制的な労働者（＝同調性の高い集団）の他に、私らしさ（＝差異化あるいは個性化）というアイデンティティを獲得しようとする。（Simmel 1911）

ケアとは本来、一方的な援助関係にとどまらず、人と人にある相互的な営みであり他者とのやりとりやコミュニケーションを通して豊かな関係を築いていけるよう能動的な関わり合いが求められている。そこで本プロジェクトにおける「尊厳」とは辞書の定義にあるような「尊く厳かなこと」や「気高く犯しがたいこと」ではなく、「他者との関わりの中でも能動的でアイデンティティが保たれたソーシャル・インタラクションが発生する状態」とした。そこで本プロジェクトでは多様な関係性によって構成される人工的な環境に寄り添い、理解し、調整する役割としてのデザイナーによって、できる限り多くの人にとって環境との関わりの中における自己を維持できうる状況をデザインすることを目的とするに至った。例として、筆者らは「たんぼぼの家」における初期調査において図2の

「こけし」を見つけた。これはあるスタッフが仕事をやる際、集中したい時に机の上に置かれるが、開放的な公共空間を維持しつつもなんとか仕事に集中しようとするスタッフの「戦術」として理解できるだろう。つまり、「たんぼぼの家」のような環境において新たに提案されるべきデザインとは、スタッフやメンバーらによる「こけし」を置くかのような「日常実践」としてのソーシャル・インタラクションのエンパワメントではないかという仮説を立てた。そこで、①個人の時間であるスタッフの休憩や気分転換の方法や時間②スタッフの一日の行動、③「こけし」に代表される施設での様々な工夫や隠れた取り組み、の3つの事象に特に着目して、調査をスタッフと協働で展開した。（6）

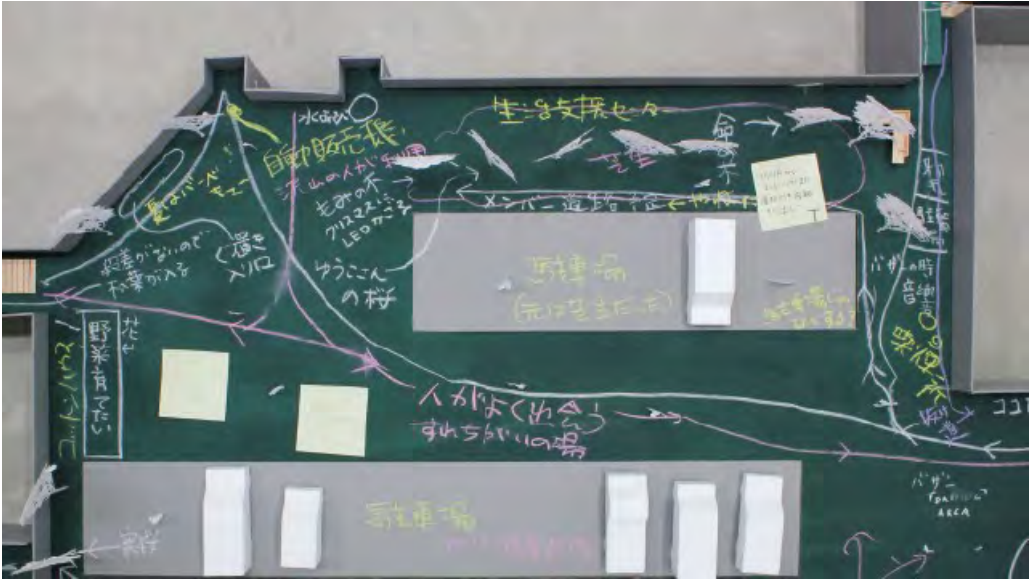


[ 図 2、周囲からユーモラスにデスクを「遮断する」こけし、筆者撮影 ]

その結果、スタッフの特徴的な行動が明らかとなった。例えば、施設内の多様な個人の活動をマッピングしてもらおうと、施設と施設の60cmほどの隙間で休憩をしていたり、わざと茂みの中を通り帰宅していることが明らかとなった。さらに、休憩中の動きを見るためのビデオ調査では、わずか2分間の休憩時間に気分転換を図ったり、わざわざ施設外のコンビニへ缶コーヒーを買いに行く行為が記録されていた。以上の調査から、スタッフの行動は開放的な施設の性格とは裏腹に、施設の裏動線の開発と利用に現れていたことが明らかとなった。これは施設設計時においては予想できない結果であるといえる。これも「施設スタッフである」とことと「私らしくある」とことの両義性の現れと言えるだろう。こうして、筆者らは「調査から浮かび上がった個人空間の使い方とその豊かさを踏まえたうえで、ユーザーがこっそりとすでに発見している、あるいは計画から積極的に逃れている用途に呼応する空間」（家成 2011）の整備を試みた。施設環境をあるべき状態に「統御」するのではなく「エンパワメント」としてのデザインとして、このプロジェクトを家成は「TRANSUSE」と名付けた。家成によれば、TRANSUSEとはTRANS=建築家が意図とした計画を超える、USE=利用、である。クリストファー・アレグサンダーは『まちづくりの新しい理論』（Alexander 1987）において小さな取り組みの積み重ねが、まちの「成長する全体」をつくると提案したが、スケールダウンしつつもユーザーの日常実践をフィードバックすることで施設の「成長する全体」を育てていくことがTRANSUSEでは目指されている。「TRANSUSE」ではスタッフの戦術的な空間の利用（＝隙間、道中など）を二次的な敷地として捉えなおし、スタッフそれぞれが自由かつ対等にふるまうことをデザインすべき対象としつつ、スタッフのさまざまな振る舞いを分かりやすく共有し、可視化できるように敷地全体の1/40の模型を製作した[図3]。模型には可視化されないアクティビティがスタッフらによって書き込まれることで、調査を通して明らかとなった日常実践をスタッフ自らが記述すると同時に、それに基づいた「小さな建築」としての東



屋などが提案された。敷地全体の模型を使いながらスタッフの行動を集積することで建築全体の新たな使用方法の発見へつなげることで、「たんぼぼの家」を調整、整備する可能性がスタッフ自らの手によって提示されたのである。

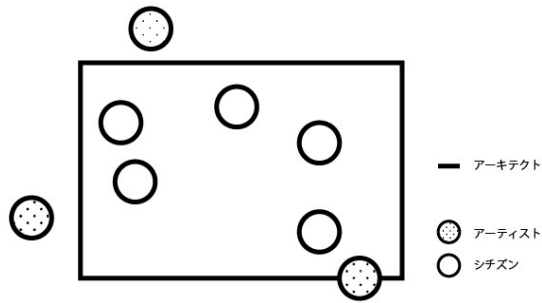


[ 図 3、黑板塗料が塗られた模型には豊かな敷地の使われ方が描かれる、筆者撮影 ]

#### 4. アーキテクト、ガーデナー、シチズン、そしてアーティスト

前章では2つのケーススタディを通して、インクルーシブデザインの手法によるデザインの実践的研究を紹介した。インクルーシブデザインにおけるデザイナーの職能とは、参画の可能性を「設計」するだけでなく、現場に寄り添い、理解し、調整することからユーザーの参画を「エンパワー」する行為にあるといえるだろう。以上をふまえ、本章では制度の深層を設計する存在としてのアーキテクト、システムのボトムアップによる改変・改新・整備を担当する存在としてのガーデナー、制度から逃れ、漏れるエクストリーム・ユーザーとしてのアーティスト<sup>8)</sup>と、システム内に位置する一般ユーザーとしてのシチズン<sup>9)</sup>の4つの立場に整理し、インクルーシブデザインを通じたソーシャル・インタラクションの設計可能性を素描する。

##### (1) 「エンパワーメント」あるいは「調整」としてのソーシャル・インタラクションの実現へ

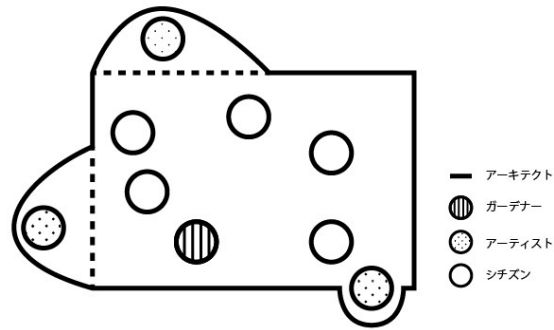


[ 図 4、アーキテクト、アーティスト、シチズンのこれまでの関係 ]

前章までの議論をふまえると、これまでの制度設計は図4にあるように、制度設計者としてのアーキテクトが規定した枠組みは大多数としてのシチズンを対象とすることを前提にし、そしてまた、整備、調整役としてのデザイナーの不在のため、「排除される人」や「逃れ、漏れる人」を寛容に許容できなかった。他方で、デザイナーがユーザーの日常実践を統制するのではなく、エンパワーするための環境を整えるインクルーシブデザインとは、経済学者・社会哲学者であるF・A・ハイエクの「自生的秩序」の概念をエンパワーすることと類似している。ハイエクは『説明の程度について』(1967)において、政府の干渉主義を排除し、人々の自由な活動を作り出す「条件」を整えるべきという考え方をガーデナー(庭師)のメタファーを用いて、次のように説明している。

原理説明によれば、たとえその結果を制御できないとしても、多くの場合この種の好ましい環境を創造できるのだ。物事の原理だけの知識から導かれるそのような活動は、使い慣れた「統御(Control)」という語よりも、むしろ「育成(cultivation)」という語で呼ばれる方がよいだろう。その場合の育成とは、ファーマー(農夫)やガーデナー(庭師)が植物を育成するという意味であり、そこで彼らが知っていて統御できるのは、結果を左右する環境要素の一部のみである。(Hayek 1967:p.19)

インクルーシブデザインの手法を通してソーシャル・インタラクションをデザインするためのデザイナーの役割とは、社会制度を作り出すアーキテクトではなく、むしろ個の自由を助長するための条件を調整するガーデナーにあたる。ガーデナーはアーティストやシチズンの立ち位置からそれぞれの活動を観察し、漏れ出す人々や統制されている人々が自発的にのびのびと暮らすことのできる社会制度の調整をアーキテクトと共に決定していく役割として機能する。アーキテクトが規定した枠組みを超越、侵犯するアーティストに対して出来る限りの寛容さをもって包摂し、調整、整備を図ることがガーデナーに求められているのである。[ 図 5 ]



[ 図 5、アーキテクト、アーティスト、ガーデナー、シチズンの関係 ]

ユーザーは日常実践の中で、統制的な制度の中でより豊かな環境を構築できないか模索している。これまで、漏れ出すエクストリーム・ユーザーは今いる制度の中で「諦めて」暮らすことしかできなかった。それぞれの社会は平行世界のように繋がっておらず、別々の枠組みとして存在している中で制度間の越境は非常に困難であり、統制的な制度のなかで市民として同一化せざるを得なかった。他方、最大限多くの者の異なる意思を直接的に社会制度の設計に関わせようとするれば決定のプロセスは複雑となり、その結果意思決定のプロセスがスローダウンしてしまえば結局ユーザーの切実なニーズに対応できない。

そのためにも、ガーデナーはシチズン、アーティストと共に社会デザインに参画できる状況を作り出し、それを寛容し補助していく役割をローカルな関係性の中において担う。そして植物が成長する場を自ら育成していくことが求められるように、ガーデナーもまたアーティストが、ひいてはシチズンが、自らの環境を内発的に作りだそうとする意志を観察し、発見し、育むことが社会構造が複雑になった現代においては必要ではなからうか。アーキテクトとの交渉し、シチズンへ還元するためにも、できるだけアーティストやシチズンが能動的にガーデナーへと接触するための機会の設計が今こそ、求められている。

## 5. まとめ

本論では、まずインクルーシブデザインを相手への想像力を持ち、理解を示した上での多様な市民の共存＝対等性の設計を目指す運動であることを明らかにし、その実現のための具体的な4つの特徴として質的調査法の援用、ユーザーを巻き込んだ反復的フィードバックプロセス、マルチプルシナリオの生成、エクストリーム・ユーザーの存在を挙げた。そして2つのケーススタディから、ソーシャル・インタラクションの設計可能性を論じ、その実現のために整備、調整役としてのガーデナーの存在を明らかにした。ガーデナーは複雑で高度になった社会設計に再びシチズンが能動的に関わるきっかけを作り出す。観察から発見される小さな実現可能なイノベーションをユーザーと協働し行っていくことで立ち現れる寛容な環境が新しい社会制度の改変へとつながっている。つまりガーデナーは「逃れ、漏れる」エクストリーム・ユーザーを包摂するための枠組みを整備、調整することで、ソーシャル・インタラクションをデザインするのである。こうして、インクルーシブデザインによって、ソーシャル・インタラクションの設計可能性を明らかにした。

今後の課題として「尊厳のためのデザインリサーチプロジェクト」を通して、鳥海（2012）から2点の指摘を受けた<sup>(10)</sup>。①リサーチ協力者であるスタッフに多大な負担がかかり、参加の程度にむらが見られたこと、②高齢者や障がい者が調査に十全に関わっていないことである。プロジェクトの設計段階からすべての行程をスタッフと共有すること、さらに、参画の機会設計を充実させること、そしてそのため起こりうると思われるプロジェクトの遅延に対する対策が今後必要だと考えられる。大多数の人々のふるまいを可視化するビックデータなど情報環境との連動の中で、インクルーシブデザインにおけるソーシャル・インタラクションの設計可能性はさらに拡張して検討される必要があるだろう。また、今回取り上げた事例は主に「空間」を対象にしたものであったが、製品デザイン、サービスのデザイン、まちづくりの分野などにも展開可能と考えられる。今後も実践を通じ研究を続け、また報告したい。

## ■注

(1) 藤村龍至、2009、「グーグルの建築家像をめざして—「批判的工学主義」の可能性」『思想地図 vol.3 特集アーキテクチャ』p.80、日本放送出版協会。

(2) 木村大治、2006、「平等性と対等性をめぐる素描」『人間文化』第1号、p.40-41、神戸学院大学人文学会。

(3) 塩瀬隆之、2012、「できないこと」をデザインの課題として引き受ける、『科学技術と自律社会 vol.5』、p.54、株式会社ヒューマンルネッサンス研究所。

(4) 中島純一、2000、ル・ボン、タルド、ジンメルにみる流行理論の系譜——集合行動論の観点から——、p.67 東海大学紀要文学部。

(5) Erving Goffman, 1961, "ASYLUMS", Doubleday & Company 石黒毅、1984、『アサイラム』、p.v、誠信書房

(6) 今回のプロジェクトでもエスノグラフィ的調査手法を援用した。しかし、長時間にわたるユーザーへの参与観察を必要とする調査法は、プライバシーの保護も含めて研究倫理の視点から丁寧に議論を尽くす必要があった。また、他者から見られ続けることによって、日常的なケアの現場とは異なる行動をとってしまう可能性があるため、ユーザー自身が調査者になることによってユーザーの経験知を抽出する手法として、1999年に英国で開発された「カルチュラル・プローブ（文化的探索機）注（7）」を採用した。通常カルチュラル・プローブは、ノートやビデオカメラ、カメラ、地図などの道具をタスクセットとして、ユーザーに手渡し、自ら特定の出来事やその時の感情、周辺環境と自分の関係などを記録してもらい、ユーザーの生の生活や感情を把握する手段となる。

(7) カルチュラル・プローブは仮説をたてて検証するのではなく、不確定要素としてのユーザーの「経験」に潜在する知を抽出することを目的とした。ユーザーの日常的実践に潜む、創造性から本質的な課題を探る。その結果に対して、的確な分析が必要であるが、多くは予想にしまなかった驚きを与えてくれるものであり、デザインするためのインスピレーションを多く与えてくれるものとなる。またケアの現場においてカルチュラル・プローブを用いて調査に取り組むこと自体もまた新たな試みのひとつとして位置づけられ、カルチュラル・プローブを通して、ユーザーが自身の環境を振り返ることで、多くの気づきや学びをもたらす。

(8) 既存の制度を意識的／無意識的に乗り越えようとする存在を本論では「アーティスト」と称している。2-(1) で述べたように、エクストリーム・ユーザーは、無意識的に制度を乗り越えて

しまっている者を示す。

(9) ユーザーという語は、「消費者」のように使役的な存在（消費することは生活の一側面に過ぎず、利用もまた然り）として記述してしまい、人々の受動的な側面が強調されてしまう。本論の趣旨に合わせるため、人々の能動的な側面も含めるため、「シチズン」と読み替えている。

(10) 鳥海直美, 「「尊厳のためのデザインリサーチ」の成果と課題—社会福祉学研究の立場から—」『尊厳のためのデザインリサーチ・プロジェクト 2011-2012』, p.15, たんぼぼの家。

## ■参考文献

Cristopher Alexander, 1987, "*A New Theory of Urban Design*", Oxford University Press, 難波和彦, 1989, 『まちづくりの新しい理論』, 鹿島出版会。

Erving Goffman, 1961, "*ASYLUMS*", Doubleday & Company 石黒毅, 1984, 『アサイラム』, 誠信書房。

F.A.Hayek, 1967, "*Degrees of Explanation*", "in *Studies in Philosophy, Politics, and Economics*", The University of Chicago Press, 嶋津格, 2010, 「説明の程度について」『新版ハイエク全集第Ⅱ期第4巻』, 春秋社

Gorge Simmel, 1911, "*Philosophische Kultur*", gesammelte Essais 円子修平、大久保健治, 1976, 『ジッメル著作集 7 文化の哲学』, 白水社。

Henri Lefebvre, 1974, "*La Production de l'espace*", *Economica* 斎藤日出治, 2000, 『空間の生産』, 青木書店。

平井康之, 2007, 「インクルーシブデザインを通じた参加型学習」『計測と制御第46巻, 社団法人計測自助制御学会。

家成俊勝, 水野大二郎, 2010, 『インクルーシブ・アーキテクチャー - 都市への介入 -』日本ボランティア学会 2010 年学会誌。

家成俊勝, 2011, 『INCLUSIVE DESIGN NOW 2011 展覧会冊子』, p13, 財団法人たんぼぼの家。

Jeremy Myerson, Rama Gheerawo, 2006, 「インクルーシブデザインとは何か」『インクルーシブデザイン ハンドブック』, 財団法人たんぼぼの家。

清水貞夫, 2010, 『インクルーシブな社会をめざして ノーマリゼーション・インクルージョン・障害者権利条約』, クリエイツかもがわ

森村佳浩, 2012, 『インクルーシブデザインによる環境の生成—「尊厳のためのデザインリサーチプロジェクト」を事例として—』, 大阪市立大学大学院創造都市研究科修士学位論文。

島村ウィルコックス有香, 2006, 「ソーシャル・インクルージョンの理念と、その実現に向けたインクルーシブデザインの役割」『インクルーシブデザイン ハンドブック』, p.17, 財団法人たんぼぼの家。