

4 まとめと今後の課題

本プロジェクトでは、教育相談や学校、施設での障害の重い子どもの個々のニーズに対応して、遊びの拡大を図る、自己表現を促す、環境を制御する、社会参加を促す等の視点で多岐にわたる教材教具を開発した。

学びの基盤は「自分が外界に働きかけることができる」という自分の可能性に自らが気づくことである。自分が外界に働きかけることができることへの気づきから、「自分もやってみたい」という意欲が育つ。さらに「自分は、これがやりたい」という自分の興味・関心に応じて活動を選択し、主体的に活動に取り組んだり、自分の意図を人に伝えようとするコミュニケーションの意欲に繋がる。重度・重複障害児のための「応答する環境」は、すべての子どもの学びの基盤と言える。

子どもが発達し、成長するために、「遊び」という活動は極めて重要である。「遊び」は、子どもがその長い人生の出発に当たり、自発的に主体的に取り組む意欲や態度を育てる活動であり、特に、この人生の早期に納得のいくまで身体全体で遊ぶという活動に取り組むことができるが、その人の人生全体の在り方にかかるといっても過言ではないであろう。障害の重い子どもにとって、この人生の早期の段階で、身体全体の知覚システムを使って環境と切り結ぶ関係を築き上げる過程において、重度・重複障害という制約を受けることは、きわめて深刻な事態である。

障害の重い子どもたちの身近な「応答する環境」から、佐伯が言う「THEY世界」との第二接面には、多くのバリアが立ちはだかっている。

子どもは、その生活する環境の中で身の回りにある様々な＜もの＞の応答性、＜ひと＞の相互性を基盤にして遊びを展開する。その遊びの題材は、いわゆる「おもちゃ」だけではなく環境の中にあるすべての＜もの＞と＜ひと＞にアフォードされる行動の中で、自分にとって意味のある情報を探索し、抽出しながら、「学び」という活動を形成していく。

障害の重い子どもたちが、「YOU世界」から子ども同士の関係や「THEY世界」へ繋がって行こうとすると、その接面にあるインターフェイスとしての「おもちゃ」の役割が重要になる。

高度情報化社会に向かい、障害のある人々の新たなバリアにならないよう「情報機器」へのアクセシビリティが社会的な課題として捉えられ、それらに関する研究や施策が進められ、松本（1999）が指摘するように、実際コンピュータを作動させる魂であるOSには、車椅子マークのアイコンが人権として既に組み込まれている。しかし、子どもにとっての「おもちゃ」へのアクセシビリティについては、ほとんど問題とならないのが現状である。

本報告のスイッチ＆トイ・プロジェクトで取り上げた「ハニーハント・プーさん」は、アメリカに拠点を持つ世界的規模のアミューズメントパークのスーベニアショップで販売されているものである。遊びに行った際には是非、手にとっていただければわかると思うが、スイッチの位置をグリップに置いて、スイッチの形状や握ったときの手の力の入りやすさなど、握力の弱い幼い児童や知的障害者に対するアクセシビリティが配慮されているおもちゃである。そうしたアクセシビリティをもう一歩運動障害のある障害の重い子どもにも向けてほしい。

同じ世代の子ども同士が、障害の有無を問わず、同じおもちゃで遊びを共有することが

身近な社会参加の機会を社会が保障することに繋がる。

日本に拠点を置く世界的なゲーム機器メーカーは、地球規模のマーケットを握っている。以前、筆者が横浜リハビリテーションセンターの畠山氏（研究協力者）の研究室を訪問した際、入り口の脇に何気なく吊り下げられたジョイスティックに目が留まった。それはアメリカの障害者法に対応するため、アメリカにある系列会社が重度の障害のある子どもにテレビゲームで友だちと遊べるように、胸部にベルトで固定し、顎などで操作できるコントローラーを製品化したものであると畠山氏は説明された。全米では通信販売されたので手に入れることができたが、日本では採算がとれないとの理由で、販売されなかったとのことである。ゲーム機は高性能なCPUの開発によって、次々と新製品が開発され、画像がきれいになり、バーチャルな迫力も増している。しかし、このコントローラーは本体のモデルチェンジに応じてアメリカ本国でも消えていってしまったらしい。是非、テレビゲームの魂に人権に対する配慮を組み込んでほしいと考える。

また、本報告で取り上げたデジタルカメラを製造販売する会社は、テレビゲーム同様、ほとんど日本の企業である。デジタルカメラはその機能、利便性から障害者のコミュニケーション・ツールとして、また自己表現のツールとして大きな可能性を持った商品である。

今回のWing-QVの開発にあたっては、デジタルカメラのメーカーが障害者の利用について理解を示し、デジタルカメラを制御する信号に関する情報を提供した。これは、メーカーの姿勢としてこれまでにない重要なできごとであったと述べている。しかし、デジタルカメラをWing-QVに繋いで子どもと使用していると、一般向けには便利な機能が障害者には不便になることもある。乾電池の節電に配慮するため、一定の時間間隔でなんらかの信号を送らないと、自動的に電源が切れてしまう。子どもがこれを撮りたいと思うときに、電源が切れてシャッターチャンス逃してしまうのである。オートパワーオフ解除の機能など、デジタルカメラも誰にでも使いやすい製品という視点（ユニバーサルデザイン）で設計・提供して欲しいと考える。

世界のテレビゲームやデジタルカメラの市場を独占する日本企業が、障害者のアクセシビリティ（人権への配慮）に関心を向けることが、世界中の障害の重い人々の「THEY世界」とのつながりを少しでも変える可能性（変える力あるいは責任とも言えるが、）を握っていることを認識してほしい。

（石川政孝）