

〈原著論文〉

健全児と障害児のワークショップにおける 統合遊びの研究

三宅 祥介* 浅野 房世** 森 愛***

Study on Integrated Play of Children with and without Disabilities through a Workshop

Yoshisuke MIYAKE*, Fusayo ASANO**, Ai MORI***

Abstract

This study investigates the points necessary for universal design playground equipments which make possible to play children with and without disabilities together, through an integrated play workshop for all children. First, importance and meaning of child play was studied in literature, and a few surveys to schools for children with disabilities were conducted. From the results, a workshop was held using children-centered play items that some of them stimulated five senses of children, were accessible by wheelchair, and had some sort of movements. The points of observation for this workshop were a) imitating play by children with disabilities, b) consideration by healthy children, c) similarity in play, for both children with and without disabilities, and d) support by adults, as well as development of play with time.

As the results, two points for designing universal design playground equipments became clear: 1) It has to have variety to choose from in both functionally and as elements, including trigger for inter-action between children with and without disabilities; 2) It has to be easy to follow and easy to develop, but inspires child's spirit of adventure and gives sense of achievement at the same time.

Keywords: Playground Equipment, Workshop, Children with Disabilities,
Universal Design.

* (株)エス・イー・エヌ環境計画室

SEN, Inc.

** 東京農業大学 農学部 バイオセラピー学科

Department of Bio-Therapy, Faculty of Agriculture, Tokyo
University of Agriculture

*** ミルトス園芸療法研究所

Myrtus Hortitherapy Laboratory

1. 研究の目的

日本では、様々な分野でユニバーサルデザインが進展し、街づくりから工業製品までこの概念が導入され、具現化され始めている。

本傾向は、公園の中にも見られ、遊具は障害を持つ子どもにも使いやすいように改良され始めた。しかしこのような遊具は、障害のある子どもの利用に重点をおきすぎたため、遊び方が限定され、健常児はもとより、障害が軽い子どもにとっても面白味に欠けるとともに、健常児と障害児の統合空間になりにくい傾向がみられる。

本来ユニバーサルデザインとは、「すべての人」のためのものでなければならない。障害を持った子どもから健常児まで楽しく使えるユニバーサルデザイン遊具とはどのような要素をもつべきであろうか。どのようにして、健常児と障害児の遊びの統合が図られるか、また、それによって障害児と健常児の双方にどのようなメリットが得られるかを探るとともに、今後の統合遊具設置の一助とすることを目的としてワークショップを実施した。

2. 文献調査とヒアリング

統合遊びのワークショップの準備にあたり、まず障害をもった子どもの遊びに関する文献調査を行い、遊びの意義や役割と、遊具のユニバーサルデザイン化に必要な条件等を整理した。その後、知的障害児、肢体不自由児施設および学校の子どもたちを担当する教員や指導員を対象に、障害児の遊具利用の実態を把握するためのヒアリング調査を行った。

(1) 障害をもった子どもたちの遊びに関する文献

遊びの意義を、金子ら¹⁻⁴⁾は①遊びそのものが目的であり、②子ども自身が主体となって活動し、楽しむもので、③子どもの発達にとって本質的に重要なものであると述べ、また、仙田⁵⁾は遊具における遊びを、機能的遊び段階から、技術的遊び段階に、そして社会的遊び段階の三つの段階に発展するものと捉えている。

一方、林ら⁶⁾は、障害児と健常児の統合遊びの意味を、障害児にとっても健常児と同様の意

義を持つものと考え、特に発達障害のある子どもにとっての「遊び」は、「生きる意欲を育てる」ことと「生きる力を育てる」という2つの重要な意義を持つことを証明している。

遊具におけるユニバーサルデザインの考え方や、そのために必要な条件等では、浅野ら⁷⁾は、身体感覚で認知できるような遊具が好まれることや、安全面の配慮の必要性、また、砂場やジャングルジムへの希望などを、まとめている。この分野の日本での文献は少ないが、ムーアら⁸⁾の『子どものための遊び環境』に、異なった年齢や性別、能力、文化背景などを持つ人との間に相互関係を培う社会的技術の発達の機会である統合遊びの必要性や、注意力を養い、環境の変化に対処する能力を発達させる機会となる五感に満ちた遊び場の重要性について記述されていた。そこで、海外の文献に具体的な情報を求めた。

アメリカでは、子どもの遊び場に関する考え方として、「アクセス指針に関する勧告書：監修レクリエーションアクセス諮問委員会」⁹⁾の報告書の中に、障害児が健常児から孤立しないように全ての遊び場をアクセス可能なルートでつなぐことや、歩行困難な子どもも乗る・遊ぶ・降りるといった行為が可能となる斜路／補助プラットフォーム／デッキ等の配慮を行うこと。また、遊具の設計には子ども同士の社会的交流と身体的チャレンジの場の提供を考慮し、段階的なチャレンジレベルを設けることと記述しているなど、「近づきやすさ」として特にアクセスを重視している。

また、『Universal Access to Outdoor Recreation』¹⁰⁾の中にも遊び場の記述に、アクセシビリティのレベル、通路、斜路、休憩場所、遊具、地面の表面材について配慮が必要であることを説き、その中でも遊具については、遊具への近づきやすさ、遊具への移動、遊具の利用方法が、注意点として挙げられている。

一方、イギリスの文献では、Stoneham¹¹⁾が養護学校などの校庭づくりのガイドの中で、特別な教育に必要な幅広い機会を与える校庭づくりを説いており、Priceら¹²⁾によるアクセシブルな緑空間のガイドには、一般の健常者と同じよう

に障害者や高齢者が緑空間を利用する方法や事例が記載されているが、遊具や子どもに関する特別な記述はなかった。また、カナダのレクリエーション施設のアクセシビリティ指針¹³⁾では、アクセシブルなプレイグラウンドは障害のある子どもにも他の子どもたちと同じように遊ぶ、ふれあい、学べる環境を提供すべきものであると述べているが、詳細については知識のあるデザイナーに頼っており、子どもに適した施設の基準値を掲載するにとどまっている。

このように、これらの文献の中には、健常児と障害児がどのように統合して同一空間の中で共に遊びを作り上げていくかというプロセスの記述や、その重要性については、ほとんど見出せなかった。

(2) 関係団体へのヒアリング

障害児と遊びの関係を調査するにあたり、知的障害児、肢体不自由児施設や学校を対象に、聞き取り調査を実施した。本研究は遊具を設置する場所と時期が決定されていたため、当該公園の利用実績がある、近隣の知的障害児、肢体不自由児施設および学校から、東京都立立川養護学校（知的障害児対象）、東京都立小平養護学校（肢体不自由児対象）、社会福祉法人施設賀川学園（知的障害児対象）を選出し、2002年1月9日に立川養護学校教員一名、小平養護学校教頭、および賀川学園指導員一名に聞き取りを実施した。

質問内容は、学校／施設の概要、当該公園の活用状況、遊具の利用方法や人気のある遊びの施設と使い方、現状の問題点や課題、望まれる遊具や遊びの要素、当該公園以外でよく利用する施設、統合遊びについてである。口頭による回答を録音し、その内容から表1のようにまとめた。

なお、本論文中的「遊びの要素」とは、遊びの行為（すべる、登る、ごっこ遊びをする、はねる等）を意味するものとした。また、後述（第3章以後）の遊びアイテムとは、ワークショップの中での遊具の代わりとなる遊びの道具や材料、設備として位置づけ、「遊びの要素」と「遊びアイテム」を区別している。

聞き取りの結果は、障害の種別に関係なく、揺れる遊びやトンネルをくぐるなどの「感覚を刺激する要素」が好まれることがわかった。また、現状においての問題点として、知的障害では、子どもは遊び始めると大人の想像を超えた遊び方や行動を取り、ひとつの事に夢中になりやすく危険回避が難しいことがあげられ、管理者は安全管理がしやすい見通しの効く空間を望んでいる。

一方、肢体不自由の場合には、子どもの障害が重い場合は、常に介助者が遊ばせるため、介助者も一緒に利用できる遊具、あるいは介護者の身体的負担が少ない遊具の構造を望んでいる。

しかし、聞き取りの中からは、「健常児と障害児が同一空間で共に遊ぶ」という統合遊びの

表1 ヒアリング結果のまとめ

	現状の問題点	欲しい遊具や遊びの要素
知的障害	<ul style="list-style-type: none"> 子どもは大人の想像のつかない行動や遊びをする、また夢中になると視野が狭くなるので安全管理に気を遣う 人が多いと見失ったり、目が届かなかったりして危険なので、見通しが良いことが条件となる 子どもの安全管理のため大人の介助が必要でも大人の使用が禁止されている遊具がある 遊具へのアクセス箇所が少ないと子どもがそこに集中して危険 	<ul style="list-style-type: none"> 揺れ・スピード感を体験できる遊具 感覚・触覚に訴えるもの 介助の大人も一緒に利用できるもの 砂場 トンネル状のもの アスレチック遊具
肢体不自由	<ul style="list-style-type: none"> 遊具によっては介助員が児童を抱きながら利用するため負担が大きい 園路の勾配が急だと車椅子を押すときに疲れる 体温調整ができないため、休憩ができ日陰になる場所が必要 シーソーやブランコは子ども自身が使えず、介助者がいることが前提となる 	<ul style="list-style-type: none"> 路面の凸凹で車椅子が通ると左右に揺れる道 乗り降りがしやすい遊具 介助員も一緒に遊べる遊具 車椅子のままくぐるトンネルや迷路 車椅子から自由に降りて遊べる空間 アスレチック的な要素 身体のハンディキャップを克服して遊べる遊具

発言は少なく、障害児単独での利用の視点がほとんどであった。

3. 方法

前項の調査結果を基に、統合遊びのワークショップを次のように企画・実施し、子どもたちの様子を観察した。なお、前提となる遊具設置の時期が決まっていたため、ワークショップの開催は1回とした。参加する障害児は、会場提供の養護学校教諭に、「学校から先生の引率で公園に遊びに行くことの出来る程度の障害」を前提として生徒らに参加を呼びかけてもらい、特に障害レベルは問わなかった。

(1) ワークショップでの遊びアイテムの設定

ワークショップでの遊びアイテムは、「遊びは、他人から強制されるのではなく、遊びを行う者自身が主体である」¹⁾という考え方や、ユニ

バーサルデザイン遊具に必要となる考え方にに基づき設定した。また前項の調査より、「触覚を刺激する遊び」、「車椅子を使った遊び」、「移動しながらの遊び」等の意見を取り入れ、表2のような遊びアイテムを用意し、図1のように会場全体に配置した。それぞれ違った遊びアイテムから、参加者の意志で好きなものを選び、遊びが誘発されるように配慮した。

(2) 観察のポイントとアンケート

本調査研究では、「障害児と健常児とが一緒に参加して共に遊ぶことのできる遊びとはどのようなものか」が観察の視点となる。そのため、用意した遊びアイテムがどのように利用され、参加者同士がどうに影響し合うか、また統合遊びの実現のためには周囲の手助けが必要か、ということが把握できるように、4つの観察のポイントを表3のように設定した。また、時間の

表2 遊びアイテムとその内容

遊びアイテム名	遊 び の 内 容
①発泡スチロールのプール	段ボールで囲った中に発泡スチロールを入れてプールとした。もぐる、つかむ、投げる等の身体全体を使った遊びができる
②段ボールのトンネルと迷路	段ボールを使い、トンネルや迷路をある程度作っておく途中に鈴や紐を設置して感覚刺激を与えて楽しめるようにした
③マットと段ボールの滑り台	マットと跳び箱を使って傾斜を作り、段ボールの板を使って滑り降りる遊びを作った
④たらいの船ゆらゆら台	テニスボールの上にお椀形状の遊具をのせ、その上に人が乗って揺れが体感できるようにした
⑤コロコロボール	槌状の素材にボールを転がせ、視覚的に楽しめるようにした
⑥ごっこ小屋	ゴールネットや段ボールを使って、子どもに合った大きさの窓やカウンターを設けて、お店ごっこができる小屋を作った
⑦エアパッキンの道	包装のエアパッキンを床に敷き、上に乗ると空気が入った部分が破れて音が出ることを活用し、自らが音を出す遊びができるように考えたこのアイテムは、ワークショップの実施途中から設置することとした
⑧マット・ハンモックジャンプ台	マットの上に置いたハンモックに子どもを乗せて、大人が持って揺らした反動を付けて上下に跳ぶ用具を設置して、感覚を刺激できるようにした
⑨スロープ・車椅子平均台・飛び石スケートボード	ベニヤ板に傾斜を付けたスロープや、S字型をした2本の板の上を車椅子で渡る道、また飛び石のように交互にシールや置き物を配置したキャスターが付いたスケートボードを用意し、移動することで楽しみが得られるように考えた
⑩電動車椅子汽車	電動車椅子に車輪を付けた貨車を連結して、スピード感を楽しむと同時に運転する遊びと引っ張られる遊びがそれぞれできるようにした



図1 当日の遊びアイテムの配置

経過によって関係性が変化するかについても観察した。

さらに、当日、会場に模造紙を用意し、参加した子どもたち（主に健常児）に自由に感想を書いてもらった。また、障害児の保護者に対して記述方法のアンケート調査を行い、子どもが楽しんだ遊びアイテムやその理由、問題点、普段とちがう様子とその内容、普段の遊びや欲しい遊具や遊びの要素、今回のワークショップに対する感想、および公園を利用するときの問題点について回答を得た。

(3) ワークショップの実施

統合遊びのワークショップは、2002年1月20日（日）13:30～15:30に開催されたが、子ども

参加の実質的な遊びのワークショップは1時間であった。参加者は、障害児は筑波大学附属桐ヶ丘養護学校の児童22名（脳性麻痺、ダウン症、自閉症、二分脊椎症あるいはこれらの複合障害）、健常児は障害児の兄弟児及び筑波大学付属小学校4年生の児童（16名）とその兄弟児の計24名（合計46名）、大人は学校教員5名、保護者20名、ボランティア6名、その他関係者18名（合計49名）であった。

子どもたちは、自らの意志で選んだ遊びアイテムで自由に遊び、筆者らはその様子を観察した。

観察は、各遊びアイテムごとに1名の観察員と、全体を俯瞰する観察員4名が、時計と記録用紙を持ち、視覚によって行った。また、定点に設置したビデオ2台による記録も行った。

表3 観察のポイント

ポイント	働きかけの方向	観察するべき行為
I. 模倣	障害児 → 健常児	健常児の遊びにより、障害児の挑戦が誘発されるか
II. 配慮	健常児 → 障害児	障害児の参加により、健常児の配慮が生まれるか
III. 同一性	障害児 ⇄ 健常児	障害児と健常児の両方が、同時に楽しめる遊びはあるか
IV. 支援	大人 → (障害児+健常児)	統合遊びのために、大人のサポートは必要か

4. ワークショップでの遊びの結果

初めて会ったもの同士の緊張感を軽減するために、アイスブレイク・プログラムをとり入れ、その後自由に遊びを選択させた。アイスブレイク・プログラムは、健常児・障害児の最初の統合プログラムである。子どもたちが手をつなぎあって歌を歌い、声をかけあうゲームを行った。その後、会場の遊びアイテムに誘導した。開始直後は、障害児も健常児も発泡スチロールプー

ルに集中したが、次第に分散し、最終的には子どもたちは用意した全ての遊びアイテムを利用し、約一時間、夢中になって遊んだ。

(1) 各遊びアイテムにおける遊び方の様子

各遊びアイテムでの参加者の反応は、表4のとおりである。また、この表には事前に設定した4つの観察のポイントも付け加えた。

表4 ワークショップの観察結果

遊 び アイ テム	子どもたちの遊び方	「観察ポイント」との適合部分	模 倣	配 慮	同 性	支 援
① 発泡スチ ロールプ ール	<ul style="list-style-type: none"> ・プールの中にもぐる、寝転がる、息を吹く ・跳び回る、暴れる、足をバタバタさせる ・容器ですくう、手ですくう ・互いにかけて合う、かき回す、かき集める 	<ul style="list-style-type: none"> ・健常、障害の子どもが一緒になって遊ぶ（かけ合う等） ・車椅子の子どもや幼児は、サポーターがプールの中に入れてる 		○	○	○
② 段ボールの トンネルと 迷路	<ul style="list-style-type: none"> ・段ボールをくぐる ・隠れ場所をつくる ・迷路の中を走り回る ・健常児が車いすを押して迷路の中を回る ・車いすでゆっくりとゲートをくぐる ・トンネルの中を這って進む ・テーマのある空間をつくる（お化け屋敷） 	<ul style="list-style-type: none"> ・健常の女の子数人が、段ボールで自分たちの好きなものを作り始め、やがて障害児も加わって一緒に遊ぶ ・真っ暗の空間（オリ）を作ったところ、健常児、障害児の区別なくその中に入って暗闇と狭い空間を楽しむ ・健常児の遊びを見て、障害児が車いすから降り、這いながら通り抜ける ・車椅子の乗り降りにサポートをする 		○	○	○
③ 滑り台	<ul style="list-style-type: none"> ・車いす使用の子どもは、頭を下にして腹這いで滑り降りる ・スピード感を楽しむ ・幼児は下から這って登る ・健常児はスケートボードを使って滑る 	<ul style="list-style-type: none"> ・シートやソリの上に子どもを座らせ、介助者が滑り降りさせる 				○
④ たらいの船	<ul style="list-style-type: none"> ・両手でふちを支え揺らす、動かす ・揺らしてバランスを取る、くるくると回る ・障害児がボールをお碗の中に入れる 	<ul style="list-style-type: none"> ・お碗を持って揺らしてあげる ・障害児が介助者に助けられてお碗に乗り、揺れを楽しむ ・健常児・障害児とも不安定な体験ができることを楽しむ 		○		○
⑤ コロコロ ボール	<ul style="list-style-type: none"> ・お玉でボールを止め、すくう ・ボールを上から転がす ・槌の配置を変える ・同時に複数の大小のボールを転がす ・ボールの動きを目で追う 	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールが確実にカゴの中に入るように健常児が槌の角度を変える ・ボールを転がす人、受ける人と役割分担が見られる ・受け止める側の障害児の様子を見ながら、健常児が上からボールを転がす ・介助者のサポートによって、障害児がお玉を使ってボールをすくう 			○	○
⑥ ごっこ小屋	<ul style="list-style-type: none"> ・粘土をこねる、自由な形に変える、たたく ・作った粘土を使って、小屋でごっこ遊びを始める 	<ul style="list-style-type: none"> ・粘土を使って好きなもの（寿司、オムレツなど）をつくる ・小屋の窓とカウンターを介して「お店ごっこ」を障害児と健常児が一緒に遊ぶ 		○	○	○
⑦ エアパッキ ンの道	<ul style="list-style-type: none"> ・飛び跳ねたり、走り回って音を鳴らす ・車いすです上を走る ・ロールを転がし、新しい道を作る 	<ul style="list-style-type: none"> ・健常児だけでなく、車いす使用の子どもが独自に、あるいは介助者に助けられて順にシートの上を走り始めた 		○		○
⑧ ハンモック ジャンプ台	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャンプ台で何でも跳躍する ・勢いをつけて跳ね、マットに落ちる ・障害児は上下の動きを喜び、健常児は左右の揺れを喜び傾向がある 	<ul style="list-style-type: none"> ・子どもの様子を見ながらハンモックを揺らす ・ハンモックに乗りたがる子どもの中で、順番を待つルールづくりが見られる ・何でもジャンプ台で跳ねる子どもを車いすの障害児が見て、楽しそうに笑う 			○	○
⑨ スロープ・ 車椅子平 均台	<ul style="list-style-type: none"> ・平均台を車椅子で渡る ・飛び石を健常児がバランスを取りながら跳ぶ ・健常児がスケートボードに腹這いに乗ってスピード感を楽しむ 	<ul style="list-style-type: none"> ・車椅子に乗った障害児が介助者にヒモで引っ張ってもらい、スピード感を楽しむ 				○
⑩ 電動 車椅子 汽車	<ul style="list-style-type: none"> ・乗るために一列に並んで順番待ちをする ・乗りながら手を振る ・汽車の後ろを車椅子で一緒についていく 	<ul style="list-style-type: none"> ・障害児が健常児を乗せて運転する ・汽車が来るタイミングに合わせて、健常児が邪魔にならないように道をあける ・健常児、障害児がともに汽車に乗ることに喜び様子が見られる 		○	○	○

(2) 時間経過による遊びの変化

時間の経過による遊びの変化をみると、開始直後に参加者全員が会場中央の発泡スチロールプールに集中したが、次第に他の遊びアイテムへ分散した。開始20分後には、用意した遊びアイテムすべてに、誰かが参加する分散形となった。50分経過後、注意を喚起するために、梱包用エアパッキンを外周の電動車椅子汽車のルートに敷設した。汽車の走行によってエアパッキンからパチパチという音が鳴り、他の遊びをしていた子どもたちも、エアパッキンに集中した。これらの注意喚起に対しては障害児と健常児のいずれも、素早く反応した。

各遊びアイテムでの統合の始まり時間は、一定ではなかった。しかし、「健常児と障害児が一緒になってプールの水に見立てた発泡スチロールをかけあう」、「健常の女の子が作った段ボールハウス（ままごとの家）に障害児も加わって遊ぶ」、「電動車椅子汽車に障害児が健常児を乗せて運転する」など、障害児と健常児とが互いに影響し合う統合遊びは観察できた。

(3) 遊びの発展

障害児は、最初それぞれの遊びアイテムに対して、触る、眺めるなど、主として感覚による遊びをしていたが、時間が経つてくると、遊びアイテムを使いこなし、積極的な遊びをするようになった（図2）。

(4) アンケート

当日、模造紙に書いてもらった健常児の感想、および障害児の保護者が記述したアンケート結果をまとめると、次のようになる。

1) 健常児の意見・感想の特性

健常児の感想からは、障害の有無にかかわらず、参加したすべての児童が何らかの遊びを楽しんだことがうかがえる。主として、発泡スチロールプール、段ボールのトンネル・迷路、エアパッキンの道、スケートボードのようなわかりやすくダイナミックな遊びが好まれた。

障害児との交流では、初めて障害児と一緒に遊んだ児童が半数を占めていたため、開始直後はどのように遊んで良いか分からなかったとい

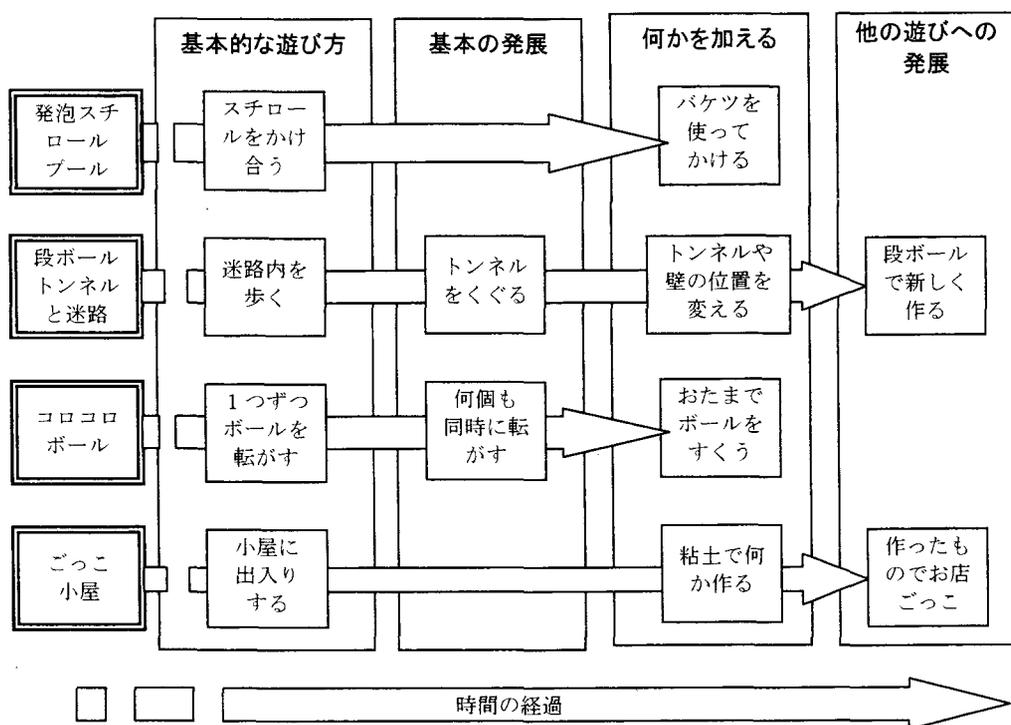


図2 障害児の遊びの発展過程

う戸惑いを示す記述があったが、「自分から声を掛けた」、「障害児の遊びの手伝いをした」、という積極的な意見も見られた。一方、障害児が予想以上に活発に動き、遊びを楽しんでいたことに対する驚きの声が多く聞かれた。

2) 障害児の保護者の意見・感想の特性

普段このように遊べる機会が少ないため、障害児の保護者に配布したアンケート用紙は、100%回収された。プログラムに対する評価は良好で、予想以上に子どもが積極的に動いていたことに驚き、障害児自身に、大きな刺激となったことを評価していた。また、障害児が気に入った遊びとして、発泡スチロールプールでの遊びが最も多く、次いで車椅子自動車、段ボール迷路、コロコロボール、エアパッキンの道と続いた。その他会場に用意した遊びアイテムの大部分が、障害の軽度、重度にかかわらず、何らかの形で利用されていた。

その他、公園にあれば良い遊びとしては、自由に移動できる遊び空間や、車椅子のまま遊べる遊具といった形態によるものや、感覚遊び等の遊びの要素を指摘するものもあった。

5. ワークショップの考察

今回のワークショップでは、健常児と障害児は、当日に初めて出会ったため、最初は緊張していた。しかし、アイスブレイク・プログラム後、時間の経過とともに次第に打ち解け、健常児が障害児の遊びの手助けをしたり、一緒に遊んだりといった両者が交流し合う光景が各所で観察された。以下は、項目に分けた考察である。

(1) 「観察のポイント」について

事前に設定したそれぞれの観察のポイントから、遊びの要素には、自ら積極性を発揮するような「模倣」を誘発する遊びや、障害児が遊ぶことを手助けしようとする「配慮」が生まれる遊び、障害の有無にかかわらず同じものを楽しむ「同一性」の遊び、また「支援」の必要な遊びと不必要な遊び等、統合を誘発する内容の違いが明らかになった(図3)。

一方、障害児も健常児も、まず、自身が持つ身体的能力に応じて遊具の種類や遊び方を選択し、その後、より積極的な遊び方へと発展させていく様子が観察された。これは、ひとつの遊

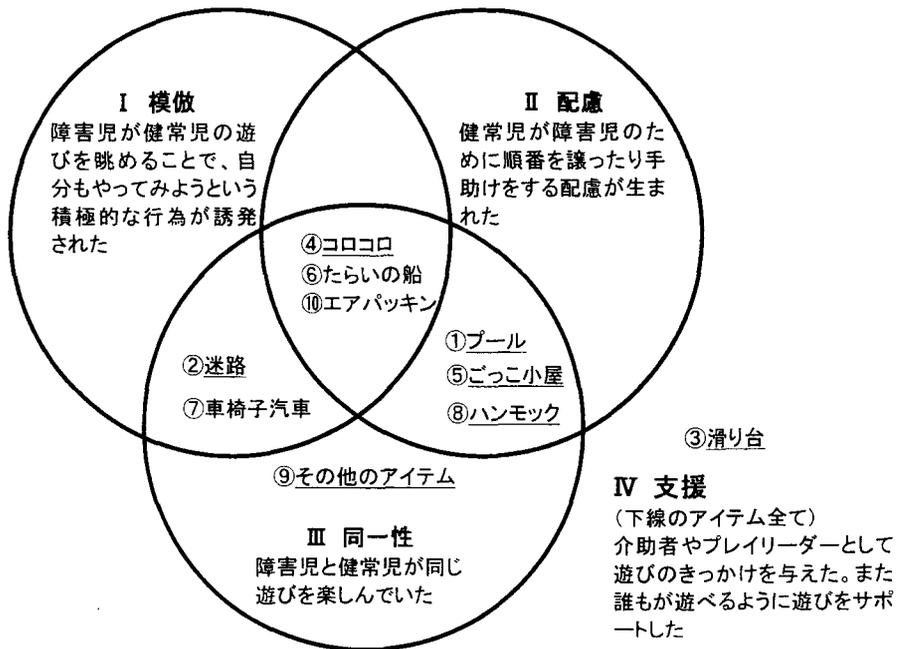


図3 観察のねらいとその結果

びの中でも、同じ遊びを続けているうちに、道具を加え、より大きな刺激を求めていく傾向があったことから裏付けられる。

(2) 障害児の遊びについて

ワークショップでの障害児の遊びは、用意した遊びアイテムによって、発泡スチロールボールのように、「知的・体力の条件に関係なく遊べるもの」から、ごっこ小屋、コロコロボール、段ボールのトンネルと迷路といった「知的・体力的な条件によって利用が限られるもの」、さらに、たらいの船、すべり台、ハンモックといった「介助が必要なもの」と分類できた。

また、初期には触る・眺めるだけの感覚刺激から、時を経ることによって、徐々にチャレンジ性の高い遊びに発展していった。

ワークショップは、健常児の参加によって視覚的・聴覚的に楽しい雰囲気がつくれ、それが障害児へのより大きな刺激になったことがうかがえる。また、遊びアイテムに対して障害児が不安を感じる時に、健常児が先に遊ぶことによってその不安感が解消される様子は、統合遊具ならではのメリットと判断される。

これらから、障害児の遊びの発展過程に、健常児の存在が不可欠であることがわかる。すなわち、健常児との統合遊びが、障害児に多くのチャレンジの機会を与え、不安を解消する。そして、その結果は、ややもすれば擁護、介護の受身的生活傾向の強い彼らの日々に、新しいポジティブな生活の要素を加えるようになるであろう。

6. おわりに

統合遊びの意義や発展のプロセスを観察するためのワークショップの実施にあたり、健常児と障害児が同じ場所と一緒に遊ぶという事例が少なく、詳細を予測することが難しかった。

ところが、一旦ワークショップが始まってみると、参加者の健常児と障害児がそれぞれ初対面であったにもかかわらず、比較的短時間で両者の間で関わり合いが見られ、生き生きとした遊びの光景が見られたことは、非常に大きな収穫であり、また感動的でもあった。

これらから、統合遊びを可能にするユニバーサルデザイン遊具に関して必要な視点は、次の二つにまとめられる。

まず、一つには、障害やそれによる身体的状況は多様なので、「子ども自らが、遊びを選択できるように、豊富な遊びの要素を持った遊具であること」である。さらに、それらは、障害児が単に利用可能な遊具であるだけにとどまらず、健常児と障害児の相互の交流を生み出すきっかけを作る「仕掛け」を有していることが重要と考えられる。

二つ目に、「子ども自身の冒険心をかき立て、何らかの目標を与えて達成感を感じさせるといった精神的充実への可能性が望める遊具」であることがあげられる。なぜなら、様々な障害や能力を持つ障害者すべてに、一度にあらゆる経験をさせることは難しいが、遊びに入り易く、発展に繋がりがやすい遊びほど、誰もが遊びやすく、また何回もその遊びにチャレンジすることになるからである。

この二つの視点を目指すことによって、統合遊びは実現するであろう。しかし、統合遊びの意義は、障害児にとってだけではなく、健常児にとってのメリットもある。それは、障害児の存在によって、遊びを工夫することや、共に遊ぶことの充実感、ひいては「ケア」することへの気づきを得ることである。これらは人間の成長過程において大変重要なことである。

遊びを通してこれらのことを自然に学ぶことのできる統合遊具の存在は、今後ますます重要になってこよう。すなわちユニバーサルデザイン遊具は障害児、健常児の成長の中で大切な意味を持つ点が評価されるべきであろう。本調査研究が、その萌芽となることを期待したい。

前にも述べているように、本調査研究のもとに、ユニバーサルデザイン遊具がデザインされ、立川市の公園に設置された。これらが利用されて初めて明らかになった課題や問題点もある。しかし、利用者のためにこれらを改良し続けるデザインがユニバーサルデザインの姿勢であり、それを実践する機会でもあった。こういった取り組みが、今後の統合遊びを支えていききっかけとなることも合わせて期待したい。

参考文献

- 1) 金子健, 遊びこそ発達の原動力, 発達の遅れと教育 No.414 : 12-13, 1992
- 2) 大村璋子, 子どもの声はずむまち : 世界のあそび場ガイド, ぎょうせい, 東京 : 197pp, 1994
- 3) 小林芳文, 子供の遊びの意義と発達, 肢体不自由教育80 : 4-12, 1987
- 4) 太田俊己, 遊びと遊びの指導, 発達の遅れと教育 No.447 : 8-9, 1995
- 5) 仙田満, あそび環境のデザイン, 鹿島出版社, 東京 : 198pp, 1987
- 6) 林邦雄, 生きる意欲と生きる力を育てる遊び, 発達の遅れと教育 No.414 : 26-27, 1992
- 7) 浅野房世, 亀山始, 三宅祥介, 人にやさしい公園づくり : バリアフリーからユニバーサルデザインへ, 鹿島出版会, 東京 : 102pp, 1996
- 8) ロビン・ムーア他編 (吉田鐵也, 中瀬勲訳), 子どものための遊び環境 : 計画・デザイン・運営のための全ガイドライン, 鹿島出版会, 東京 : 59-100, 1995
- 9) Recreation Access Advisory Committee, Recommendation for Accessibility Guidelines : Recreational Facilities and Outdoor Developed Areas, ATBCB, Washington D.C. : 89-101, 1994
- 10) PLAE, Inc., Universal Access to Outdoor Recreation : A Design Guide, MIG Communications, California: 240pp, 1993
- 11) Jane Stoneham, Grounds for Sharing : A Guide to Developing Special School Sites, Learning Through Landscape, Hampshire : 88pp, 1996
- 12) Richard Price and Jane Stoneham, Making Connections : A Guide to Accessible Greenspace, The Sensory Trust, Bath : 116 pp, 2001
- 13) Architecture and Engineering for Parks Canada and Public Works and Government Services Canada, Design Guidelines for Accessible Outdoor Recreation Facilities, the Minister of Canadian Heritage, Ontario : 74 pp, 1994

(受理 : 2006年2月28日)