

「内／外」の境界を相対化するバリアフリー教育の可能性

星加良司（教育学研究科附属バリアフリー教育開発研究センター）

1. 「バリアフリー」に関する教育の現状

■「4つのバリア」論（1993年「障害者対策に関する新長期計画——全員参加の社会づくりをめざして」）

・物理的な障壁

＝歩道の段差、車いす使用者の通行を妨げる障害物、乗降口や出入口の段差等

・制度的な障壁

＝障害があることを理由に資格・免許等の付与を制限する等

・文化・情報面での障壁

＝音声案内、点字、手話通訳、字幕放送、分かりやすい表示の欠如等

・意識上の障壁（心の壁）

＝心ない言葉や視線、障害者を庇護されるべき存在としてとらえること等

■「心のバリアフリー」への焦点化

●「ユニバーサルデザイン 2020 中間とりまとめ」（内閣府）

＝「ユニバーサルデザイン 2020 で取り組む『心のバリアフリー』とは、様々な心身の特性や考え方を持つすべての人々が、相互に理解を深めようとコミュニケーションをとり、支え合うことである。そのためには、一人一人が具体的な行動を起こし継続することが必要である」

●「誰もが暮らしやすい社会をめざして——私たちが目指すもの」（経済界協議会）

＝「…『心のバリアフリー』をテーマに、誰もが暮らしやすい社会を目指すための基本的な考え方を示しています。東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会の開催を契機に、『困っている人を見かけたとき、気づき、声をかけ、行動する』『多様な人が働きやすい職場をつくる』『自社の製品・サービスを多様な人が使うことに目を向ける』ことで、お互いを尊重し合い、誰もが暮らしやすい社会を目指しましょう」

●バリアフリー教育とは

＝障害者や高齢者といったバリアに直面している人々の困難を解消・緩和する（バリアフリーを進める）ために必要な理解を促進すること

*本当にそれ（だけ）でよいのか？

2. 「障害理解」の手法と課題

2.1.DAT(Disability Awareness Training)型プログラム

(a)間接的体験

- ・講演や映像作品による「気づき」の場の提供
- ・「当事者」の生き方に触れさせることで共感を高め、その問題への関心を喚起する
- ・他者の経験を「語り」や映像作品を通じて「理解」するアプローチ

(b)直接的体験

- ・疑似体験を活用した啓発
- ・特定の手段を使って「障害」に機能的に類似した状態を体験＝実感させ、その体験の意味について考えるきっかけを与える
- ・自己の経験とのアナロジーで他者の経験を「理解」するアプローチ

2.2.DET(Disability Equality Training)型プログラム

●DAT から DET へ

・個人をクローズアップする DAT では障害者の社会的経験 (or 差別的な社会構造) が後景に退いてしまう。

・(a)は障害者に対する特定の解釈枠組みの再生産につながりがち
＝「障害を克服して……」というような語り方、苦悩＋努力（前向きさ）＋（周囲の）優しさ＝成功

→ヒーロー／ヒロイン化（松波 2003, Iwata 2006）

・(b)は障害者の経験の主要な部分を焦点化しない

←「障害者の経験するであろう多くの社会的・心理的困難——それは人生の期間を通じて積み重ねられる傾向がある——は、疑似体験によっては焦点化されないし、決してそれを通じて理解されたりはしない。」（French 1996）

・福島（1997）は、(b)について「強烈なインパクトを伴う有効な手段」であるとしながらも、そのデメリットとして、疑似体験によって実現される状態が現実の障害と大きく異なることを指摘する。

A.多様な障害の状態を再現すること（そしてそれを検証すること）の技術的困難

B.短時間の経験と固定した状態との質的な差異

C.状態の可変性（症状の不安定さ・進行）の理解の不可能性

D.障害がもたらす心理的・情緒的側面の理解の困難

●DET の特徴

・目的

＝障害の意味の理解、仕事の実践におけるアイデンティティの変容、関係を変化させるアクションプランの構築

・方法

＝ケーススタディ、ロールプレイ、ゲーム等の参加型グループワーク（コントロールされた場面を設定して特定の社会関係や社会構造を経験させ、自らの位置についての問い直しを促す）

・実施主体

＝障害当事者の研修者（Gillespie-Sells & Campbell 1991=2005、Harris & Enfield 2003、Walker 2004）

3. バリアフリー教育の課題

3.1. 従来のアプローチの問題

●「何を学習すべきか」についての偏った理解

- ・マイノリティを主流社会に統合するためのテクニカルな手法
- ・外的な環境障壁（建造物、制度、情報、意識）

↓↓

- ・差別／偏見の解消
- ・「正しい」知識
- ・ハウツー的な対応

●「いかにして伝えるのか」という方法論の未整備

- ・「疑似体験」や「当事者の語り」への安易な依存
- ・効果分析の貧弱さ

→受講者の恣意的・固定的認識枠組みを再生産・強化する危険性

＊多様な人々の生を支える市民社会・地域社会の包摂力を高めていくための教育カリキュラムとは？

3.2. 単純な理念と複雑な課題

■「社会」についての基本認識

(1) 理念の展開

- ・市民権（シティズンシップ）の拡大
- ・人権思想の普遍化
- ・最後のマイノリティ集団としての「障害者」（i.e. 「障害者の権利条約」の制定、「差別禁止法」の検討）

→包摂的 (inclusive) な志向性

(2) 社会の動向

- ・社会の流動性、不確実性、不安定性の高まり
- ・「危機」の日常化
- ・「同質性」や「有用性」に基づく（再）統合への傾斜
- ・グループ化された利害対立の顕在化

→同化的 (assimilative) & 排除的 (exclusive) な志向性

↓↓

・(1)と(2)の交差する地点で、「公の領域における形式的な包摂」と「社会の領域における実質的な排除」が並存する状態が懸念される。

*「社会の領域における実質的な排除」を生まないために必要なものは？

●「他者化」という問題

- ・存在論的安定のための装置
 - ・他者の外部化を通じた自己の「正常性」の確認
- 「他者化」(Shakespeare 1994)、「モンスター」(Shildrick 2002)

4. バリアフリー教育のパラダイムシフトに向けて

4.1.問題意識

●「他者化」の認識作用に抗するプログラム

- ・「他者の問題」を「自己の問題」と重ね合わせ、「マイノリティの問題」を「私たちの問題」として再定義するための仕掛け
- ・葛藤を抱えつつ共生する技法

↓↓

・「バリアを経験している人」のためのものから「バリアと関わりながら生きる私たち」のためのものへ

●2つのアプローチ

- ・「私たち」の中にある他者性に対するセンシティブリティを高める

→内集団の中に含まれている異質性・多様性を意識化することを通じて、内集団の同質性という前提を攪乱し、「内／外」の線引きの妥当性に揺らぎを与える。

- ・具体的な問題の理解の前に抽象化された構造の把握を先行させる

→マイノリティの経験の背後にある問題の構造そのものを直感的に理解し、その後にそれが具体的に現れている問題場面へと思考を展開するようなプロセスをたどることで、問題を他者化することなく、「私たち」が共通に経験する問題として捉える理解を促す。

4.2.実践例（星加 2015）

(1)「ザ・ジャッジ！——迷惑なのは誰？」

■概要

提示されたエピソードの登場人物に関する「迷惑度判定」を行いながら、ステレオタイプ化された他者理解のあり方に気づき、そうした理解が他者に対する態度に与える影響について考える。

〈イントロダクション〉

●概要説明

〈ステップⅠ〉

●エピソードの提示（スライド映写&ナレーション）

●「迷惑度」の第一次判定

- ・「迷惑度」の順位を決めるように教示。
- ・グループで相談の上、表に記入して提示。
- ・判定の理由を尋ねる。

〈ステップⅡ〉

●エピソード内の隠れていた情報を明示

●情報を付加してエピソードを再提示（スライド映写&ナレーション）

●「迷惑度」の第二次判定

- ・「迷惑度」の順位を決めるように教示。
- ・グループで相談の上、表に記入して提示。
- ・前回の判定から順位が変更されたグループに、その変化の理由を尋ねる。
- ・ステップⅠの段階で存在していた先入観への気づきを促す。

※「隠れていた情報の付加→エピソードの再提示→「迷惑度」の再判定」というプロセスを繰り返す。

〈まとめ〉

- ・参照する情報の違い（多様性への気づき）によって、行為の是非に関わる判断が容易に変わりうるということ。
- ・現実社会では隠れた条件が見えないままの形で存在していること。
- ・他者が多様な条件・背景を持っているかもしれないという想定が重要であること。

(2)「クイズ&ギャンブルゲーム」

■概要

不平等な条件を潜在させたグループ対抗ゲームを行った後、条件が不平等であったことを知らせることで、ゲームについての感じ方がどのように変化したかについてディスカッションし、現実社会に存在する様々な不平等について考える機会を提供する。

〈イントロダクション〉

●ゲームのルール説明

●持ち点の決定

- ・各グループの代表にカードの束を選択してもらう。
- ・グループに持ち帰ったカードから、任意の 3 枚を引いてもらい、その合計を発表してもらう。

〈クイズ実施〉

●資料配布→記憶タイム→資料回収（※メモはしないように注意）

●出題と倍率の発表

●グループ内で回答と賭け点を相談→ホワイトボードに記入

●一斉に回答を提示

●正解発表

●点数計算の時間を利用して、クイズの内容に関する豆知識の提供

※このクイズを数問繰り返す。

↓↓

●最終順位の決定

●表彰

〈ディスカッション〉

●勝因／敗因分析についてグループ内で話し合い

●その結果の発表とディスカッション

●隠していた条件をオープンにした上で、改めてディスカッション

〈まとめ〉

- ・「勝ち組」から見える世界と「負け組」から見える世界とは大きく異なっていること。
- ・潜在化していて、ゲームの当事者には気づかれにくい条件の違いによって、現実社会での勝敗も左右されているということ（具体的な社会問題にも言及）。

4.3.現状の課題

- ・「現実」との乖離と、「他者化」への回帰という問題
- ・的確な効果測定手法の開発
- ・「意識・態度」と「行為」との架橋
- ・発達段階に応じた系統的なカリキュラムの構築

参考文献

福島智, 1997, 『盲ろう者とノーマライゼーション』 明石書店.

French, S., 1996, Simulation exercises in disability awareness training, in Hales, G. ed. *Beyond Disability: towards an enabling society*, SAGE.

Gillespie-Sells, K. & Campbell, J., 1991, *Disability Equality Training Trainers Guide*, Central Council for Education and Training in Social Work. (=2005 久野研二訳『障害者自身が指導する

権利・平等と差別を学ぶ研修ガイド——障害平等研修とは何か』 明石書店.)

Harris, A. & Enfield, S., 2003, *Disability, Equality, and Human Rights: A Training Manual for Development and Humanitarian Organisations*, OXFAM.

星加良司, 2015, 「バリアフリー教育を授業に取り入れる」, 東京大学教育学部カリキュラム・イノベーション研究会編『カリキュラム・イノベーション——新しい学びの創造へ向けて』 東京大学出版会

Iwata, N., 2006, *Simulation Exercises in Disability Awareness Training: Reinforce the Limitations of Conventional Individualistic Approaches to Disability*.

松波めぐみ, 2003, 「『障害者問題を扱う人権啓発』 再考——『個人—社会モデル』『障害者役割』を手がかりとして」『部落解放研究』 151.

Shakespeare, T., 1994, 'Cultural Representation of Disabled People: Dustbin for Disavowal?', *Disability and Society*, 9(3): 283-301.

Shildrick, M., 2002, *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*, Sage.

Walker, S., 2004, *Disability equality training: constructing a collaborative model*, *Disability & Society*, 19(7): 704-19.