

## 協働の公正：書評『デザインと障害が出会うとき』

(グラハム・プリン著，小林茂監訳，水原文訳，2021.)

Collaboration with Justice —A Book Review : 『Dezain to shōgai ga deautoki』

(Pullin, Graham / Shigeru KOBAYASHI and Bun MIZUHARA Trans. 2022. Original: Design Meets Disability, 2011)

田中 みゆき (キュレーター／プロデューサー)

Miyuki Tanaka (Curator / Producer)

### 協働の公平性

本書は，これまでデザインの重要性が軽視されてきた「design for disability (障害のためのデザイン)」<sup>1)</sup>において，デザインやデザイナーのもたらせる価値を訴えることで，この領域における問題解決を超えたデザインの地平を開こうと試みている。本書がイギリスで出版されたのは，2009年である。それを前提に本書を読むと，日本語版が出版された2022年までの13年間に起こったデザインの制作環境の変化と同時に，障害に関する研究や障害学の発展について思いを馳せずにはいられない。というのも，本書の立ち位置は，恐らく現在の障害者コミュニティや障害学の観点から明確に意義を唱えられるであろう点が多く含まれていると感じるためである（もし2009年出版当時に指摘がなかったならば）。それは逆説的に，デザインの観点のみから障害を語ることの難しさを伝えているとも言える。障害は，デザインに限らず，マジョリティにおける規範にもとづいて構築された専門性や方法論を根本から解体することを迫るものだからである。

障害のためのデザインを一般向けのデザインと分けることなく，一般向けのデザインに予め障害への配慮が含まれていることが理想であることに異議はない。ただ，それを実現するにあたっては，障害者のニーズはマーケットが小さいため軽視されがちであり，また彼らの声が開発者側に届きづらいという問題点もある。その問題に対し，従来のデザインプロセスから除外されてきた人々を初期の段階から巻き込んでデザインするのが，インクルーシブデザインの考え方である。しかし，障害と

言ってもひとりひとり程度や状況は異なり，特定の障害者を念頭につくられたものが，他の同じ障害者にすら適用可能でない場合も多い。筆者は，これまで医学や工学を専門とする人で開発チームが占められていたことで機能主義に陥りがちだった障害のためのデザインにおいてデザインとしても優れたものを生み出し，社会に広く受け入れられるようなレベルに押し上げるには，一流デザイナーの力が必要と主張する。そこで想定されているのは，非障害者のデザイナーである。

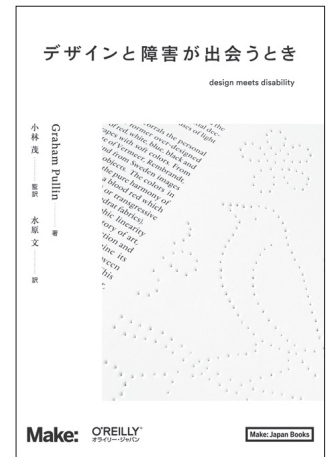
### 他人には測れないスティグマの重さ

障害のためのデザインの多くが，未だクリエイティブな領域ではなく医療や福祉と位置付けられ，最低限の機能を満たせばいいという，禁欲的あるいは無味乾燥としたデザインから抜け出せていないことは，確かに大きな損失である。それは，上に述べた経済的な理由の他に，社会に蔓延る「stigma (スティグマ，社会規範から外れた人に対するマジョリティによる否定的な認識や態度を意味する)」が大きな要因と言える。本書では，スティグマは「気後れ」と訳されており，元の意味よりも軽く，個人的な感覚の問題のように扱われているのが残念だが，もともとは障害を語る際に外すことのできない，非常に重要な概念のひとつである。スティグマには，非障害者が障害者に対して向ける公的スティグマと，障害者が自身に対して向ける自己スティグマ，環境によって機会が制限される構造的スティグマがある。

本書は，障害のためのデザインの好例としてしばしば取り上げられるメガネの例からはじまる。かつて医療器

デザインと障害が出会うとき  
グラハム・プリン著  
小林茂監訳、水原文訳  
発売日：2022年3月22日  
21cm | 406頁 | 定価：3,200円＋税  
ISBN 978-4-87311-985-4  
オライリー・ジャパン

原著 Design Meets Disability  
Graham Pullin  
\$49.95  
Paperback  
Hardcover  
368 pp., 5 x 8 in, 114 color illus.  
9780262516747  
Published: September 30, 2011  
Publisher: The MIT Press



具に分類されていたメガネは、1970年代になってスタイルの重要性が認められ、ファッションなメガネが提供されるようになった。それと共に、利用者は患者から消費者となり、メガネは医療的に処方されるものから、衣服の一部、つまり文化的な存在となった。しかし、筆者も言及している通り、それはデザインの貢献以前に、軽い視覚機能障害が通常は障害とは見なされないことが大きい。つまり、公的スティグマを負っていないのだ。それゆえ、その機能を必要としない人も好みやスタイルでメガネを身に着ける状況が生まれている。また、コンタクトレンズで視力の低下を不可視化する選択肢もある。しかし、障害は本来決して着脱可能なものではないし、目に見える障害に限らず、目に見えない障害もある。そのため、あらゆる障害のためのデザインをメガネの延長線上で語ることはできない。

スティグマは、デザインと密接な関係を結んできた。エイミー・マリNZ (Aimee Mullins 1975～) の義足のように、デザインはスティグマをファッションに転換する力をもっているし、一方で隠れていた障害を可視化させることで、元々なかったスティグマを与えてしまうこともある。たとえば、英国王立ろう者協会と建築デザイン雑誌によるプロジェクト「HearWear」のように、補聴器をファッションなワイヤレスイヤフォンに擬態させるようなデザインは、一見補聴器が社会に溶け込んだように見えるかもしれないが、そのことにより聴覚障害に対する公的スティグマもなくなったと言えるのだろうか。たとえ見た目は擬態できても、それを補聴器として使う経験と、音楽を聴く経験は質的に異なるもので

ある。たとえば、イヤフォンを付けたまま人と話すことが無礼と思われる危険性や、本当に必要な時に補聴器を外す圧力が起こりうる。つまり、イヤフォンに擬態した補聴器は、擬態しきれない経験の隙間で、不要なスティグマを助長することにならないだろうか。また、うまくパッシング<sup>2</sup>できたとしても、聞こえづらい現実には変わらないので、もし本人が自己スティグマを持っている場合、それを増幅することになるのではないだろうか。

そもそも障害者の身体を「ファッション化」することに対しては、常に異議が唱えられてきた。筆者は、障害にまつわる課題はデザインへの新たなアプローチを示唆することになるだろうという文脈で、「inspire」という言葉を用いている。障害について少しでも知識のある人なら、「inspiration porn (感動ポルノ)」という概念がすぐに連想され、警鐘が鳴らされるだろう (筆者も日本語版への前書きにおいて、決してそのような意味では使っていないと念押ししている)。感動ポルノとは、オーストラリア人の障害当事者で活動家のステラ・ヤング (Stella Jane Young 1982～2014) によって提唱された言葉で、障害者を非障害者が感動するための「モノ」として扱うことを指す。つまり、障害者に対して社会がスティグマを植え付けてきたにも関わらず、それを“克服”するような理想化したイメージを押し付けることである。しかし、真の問題は、「inspire」という言葉を用いること自体ではなく、そういった言葉を発する人と向けられる人の関係の不均衡さである。もはや、デザインが障害について考える問題提起にさえなってくれれば良い、という段階に障害者コミュニティはいないのだから。

## デザインプロセスに潜む構造的差別

筆者も言及しているように、この10年余りで障害をめぐる状況は大きく変化した。恐らく出版された当時は、2006年に国連総会において採択された「障害者の権利に関する条約」に明記された、障害の「医学モデル（障害の原因は個人の心身機能にあるという考え方）」と「社会モデル（障害はそれに対応していない社会によってつくられるという考え方）」についての議論が活発にされていただろう。もちろん今もそれらのモデルが基礎的な知識として重要なことには変わらないが、「第二の障害者運動」として熱心に議論されているのは、「Disability Justice（障害者の公正）」であり、その根底にある「ableism（エイブリズム）」<sup>3</sup>である。具体的には、1970年代に起こった障害者の権利運動が、白人男性、かつ運動機能障害者を中心にしたものであったこと、また運動の性質上、障害のみに焦点が当てられていたことへの反省から始まっている。エイブリズムは、正常性や生産性、好ましさ、知性、資本主義など社会によって構築された規範にもとづいて人々を価値づけすることである。障害者の公正は、それにより障害者コミュニティのなかでもさらに周縁化されている人たちの権利を擁護しようとするものだ。エイブリズムは、必ずしも障害者だけでなくあらゆる人が経験しうるものであり、文化、年齢、言語、容姿、出自などにもとづいた差別にもつながるものとされる。そこから派生して、非障害者によってつくられたテクノロジー信仰にもとづき、進化の概念や誰が生きるに値するかが設定される「Technoableism（テクノエイブリズム）」といった概念も生まれている。

つまり、デザインと障害が交差する領域において障害者と非障害者が協働を行う際にも、何らかの要因において力をもつ者が、自身の根底にあるエイブリズムに自覚的でないと、その協働は構造的差別の力学で進むことになりかねない。つまり、現実社会と同じようにデザインの主導権を握るのは非障害者で、障害者はそれを利用する側という構造が変わらない限り、非障害者の規範のなかでしかデザインは生み出されないだろう。それは、本書でたびたび言及されるデザインおよび障害に対する異なる態度が衝突する際の緊張関係よりも、はるかに重大な問題ではないだろうか。わたしが従来のプロセスにおける美学の欠如を軸とした本書の議論に懐疑的なのは、

美学や美意識も権威的なものであり、エイブリズムのひとつではないかと考えるためである。特に、筆者が繰り返し述べる一流のデザイナーが関わることが重要となる場合、彼らの美意識がチームを率いるような、「デザインエイブリズム」が新たに生まれはしないだろうか。そのような協働の成果は、デザイナーの功績にはなるかもしれないが、障害者コミュニティにとって公正なものと言えるのだろうか。

「探求と問題解決との交差」の章で取り上げられている点字の例も象徴的だ。筆者は、「視覚環境に点字をデザインとして取り入れるとき、それを実用的な視点と同様に、装飾的な視点からも見るのがより適切なものかもしれない」と述べる。それは、通常の点字の多くが後付けで視覚的影響を考慮せずに付けられたことが明白であることに対する主張だ。もちろん、点字の有無や位置が同じ建物のなかでも一貫性がない場合は多く、そういったデザイン（配置上のルール）の統一は必要だ。しかし、視覚障害者が読めない点字を思わせるデザインが美しく提示されることによって、点字のデザインは本当に改善するだろうか。筆者は、たとえすぐにインクルーシブな結果を生まないものであっても、よりラディカルなアプローチに適応し採用することにより、障害のためのデザインがより開かれたものとなると主張する。しかし、それはそのことによって装飾と必要な情報が混在するなどの不利益を被る可能性のある視覚障害者コミュニティの意見が尊重されるべきことではないだろうか。実際に、視覚障害者が読めない点字が視覚デザインに取り入れられることは度々起こっており、海外の視覚障害当事者からは「文化の盗用だ」と非難の声が上がる。晴眼者は文字を読むことができ、それに加えて点字を装飾あるいは暗号のように楽しむこともできるが、視覚障害者にはそのような選択肢はない。特権的な立場にいる晴眼者が、たとえ善意であったとしても、自分たちの文化に取り込むために特権をもたない人々の文化や言語を利用することは、少数民族に対して散々行われてきた、植民地主義的な構造を感じさせる。

## 滑らかでない協働のために

では、非障害者のデザイナーは、障害者でない限り、障害のためのデザインに関わるべきではないのだろうか

か。もちろん非障害者の専門性が貢献できる部分は多々あるはずだ。また、障害当事者もあらゆる障害に精通しているわけではない。それらを踏まえ、ステイグマや障害者の公正、エイブリズムといった概念にひとりで向き合うことは誰も不可能だからこそ、チームでの協働が必要となるとわたしは考える。非障害者それぞれが、無自覚であれ自らが抑圧する立場になり得ることを十分意識しながら、日常的に不利な立場に置かれた人たちの経験に対等に耳を傾けることは、本書で繰り返し述べられている緊張関係を捉え直すことにもつながるだろう。つまり、これまでの協働において前提とされていた、専門性というある種のエイブリズムだけを拠りどころとするのではなく、非障害者が潜在的な抑圧構造に十分配慮しながら障害者と向き合うことが、障害のためのデザインにおいては特に大切なのではないだろうか。

本書に掲載される美しい事例からは、洗練や滑らかさ、ミニマリズム、環境や体とデザインの調和といった、筆者のモダニズム的なデザインへの嗜好が窺える。生み出されるデザインの美しさによって、ステイグマを拭うことができると感じる障害当事者もいるだろう。しかし、それはすべての障害者には当てはまらない。車椅子ユーザーであり弁護士のキム・ウォニョンは、「滑らかさ」について興味深い言及をしている。私たちの社会は、デジタル化に伴い、テクノロジーと現実世界や人間の身体が滑らか（シームレス）につながる方向に急速に向かっている。その過程で、タッチパネル化が進むことで触覚の手がかりを失い生活がより不便になる視覚障害者の存在は気に留められない。キムは、シームレスな世界に対して、障害者は絶えず「継ぎ目」をつくる存在であると指摘する。たとえば、車椅子ユーザーが電車に乗る際は、改札からホームに降りるエレベーターが必要なだけでなく、駅員に声を掛け、列車との隙間にスロープをかけてもらう必要がある。しかしその作業は駅員の片手間で行われているため、非障害者の対応や混み合う時間帯はかなりの時間待たされることもしばしばある。IC化やホームドアの設置など自動化が進む一方、障害者はそのようなサービス間の埋められていない「継ぎ目」を明るみにする。

障害が単にデザイナーにとっての思考実験として消費されるのではなく、真の意味で障害とデザインが相互に

影響を及ぼし合う状況をつくるためには、その結果がこれまで特権を享受してきた非障害者にとって受け入れやすいものを生むわけではないという前提から始めるべきである。本書の最後に事例として取り上げられているSomiya Shabbanのバッジは、わたしには本書のなかで最も秀逸な障害者とデザイナーのコラボレーションに思える。バッジについてのスイッチを押すと「Somiya says SOD OFF（あっち行け、とSomiyaは言っている）」という文字が浮かび上がる。彼女の苛立ちを積極的に表現するために開発されたというそのバッジは、障害者はいつも助けが必要な存在であるというステイグマを壊し、彼女にも他人を拒否する当然の権利があることを訴え、デザインによって彼女の意思に声や表情が与えられているのだ。

この10年余りで、コレクティブとして活動するデザイナーの活躍も増え、分散型の協働の実践は様々な分野で進んできた。また、デジタル化によって、非障害者たちは「Figma」や「Miro」などの協働を容易にするツールを無料で利用することができるようになった。しかしそれらのツールは非障害者の認知能力をもとに設計されており、音声読み上げに対応していないなどアクセシビリティにも不備があるため、偶然あるいは一部のリテラシーの高い障害者の努力で何とか使えるものはあっても、予め障害特性に配慮したものはほとんどない。そのため、障害者がつくり手として対等に協働する景色は未だ見えてこない。それは、非障害者による「障害者がつくり手になれるはずがない」というステイグマによるものも大きいだろう。

社会の継ぎ目を散々経験している障害者こそが、その生きた経験に基づいて、人間を置き去りにした効率化に対して立ち止まり、私たちが本当に向かうべき方向に進んでいるかを省みる機会を与えてくれる。2022年現在、つくっていかなければならないのは、本来歪なはずの多様性を綺麗に覆う滑らかなデザインではなく、滑らかでない土台から協働を始めるためのテクノロジーやコミュニケーションの障害のためのデザインなのではないだろうか。そこから、私たちはデザインを生み出す公正な対話を回復することができるのではないだろうか。

## 注

[1] 本書では「障害に配慮のあるデザイン」と訳されているが、本稿では原文のままの表記とする。

[2] ステイグマとなり得る情報を他者に知られないように管理・操作すること。

[3] 本書ではableismは「健常者優位主義」と訳されており、日本語では他に「能力主義」と訳されることもあるが、本稿ではカタカナで表記する。エイブリズムは、健常者に固有のものではないのと、人種や年齢など、生まれもったものや自らの力で変えようがない状況も含むためである。法律家であり活動家のTaila A. Lewisはableismの定義を毎年更新し公開しており、障害者コミュニティや障害学で広く参照されている。

TL's BLOG - TALILA A. LEWIS (2022) <https://www.talilalewis.com/blog/working-definition-of-ableism-january-2022-update>

## 【文献】

Corrigan, P. W. & Bink, A.B. (2016). The Stigma of Mental Illness. *Encyclopedia of Mental Health* (Second Edition). Academic Press.

Goffman, E. (1963). *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. Prentice-Hall.

石川准・長瀬修（編）（1999）．障害学への招待 明石書店

キム チョヨプ・キム ウォニョン（2022）．サイボーグになるーテクノロジーと障害，わたしたちの不完全さについて 岩波書店

Lewis, T.A. (2022). Working Definition of Ableism – January 2022 Update Taila A. Lewis (blog) <https://www.talilalewis.com/blog/working-definition-of-ableism-january-2022-update>.

Oliver, M. (1990). *The Politics of Disablement*, Palgrave Macmillan.

Shew, A. (2022). How To Get A Story Wrong: Technoableism, Simulation, and Cyborg Resistance. *Including Disability*, Issue 1, 13-36.

Sins Invalid. (2019). *Skin, Tooth, and Bone: The Basis of Movement is Our People* (Second Edition). Sins Invalid.

Young, S. (2014, April). I'm not your inspiration, thank you very much TEDxSydney. [https://www.ted.com/talks/stella\\_young\\_i\\_m\\_not\\_your\\_inspiration\\_thank\\_you\\_very\\_much?language=en](https://www.ted.com/talks/stella_young_i_m_not_your_inspiration_thank_you_very_much?language=en).