

02

障害特性の可視化へ向けた研究

知的障がい者とのワークショップを通して

A Study for the Visualization of the Characteristics of the Persons with Disabilities

Through the Workshop with the Intellectually Disabled

映像メディア学科・講師

Department of Visual Media・Lecturer

草野 圭一 Keiichi KUSANO

要約

障がい者の支援体制が福祉から雇用へとシフトしている中で、障がい者の就業は厳しい状況に変わりはない。特に知的、精神障がい者の就職は困難であるが、その原因の一つに障害特性を「できないこと」と解釈してしまうことがある。本稿の目的は、障害特性の理解へ向け可視化が可能かどうかを考察し、障害特性が障がい者の「できること」として就労へ生かす解釈になりうることを示すことである。先行研究より、障害特性に合った環境を整えることで、障がい者の働く能力を引き出せることがわかったが、障害特性を理解しやすくするための可視化に取り組んだ研究は少ない。障害特性の可視化へ向け、障がい者の表現に着目してワークショップを実施する。障がい者の表現から“マイ・ルール”の存在を示し、「できること」を見つけることに有効であることを示す。障害特性の可視化へ向け、発達プロセスと“マイ・ルール”の関連により考察する。

1 背景と目的

1.1 背景

障がい者の支援体制は、福祉から雇用へとシフトしている。障がい者施策の基本理念において、「職業を通じた社会参加が重要」^[1,p.71]と述べており、法定雇用率制度等の効果もあって障がい者の就業者数は年々増加している^[2]。2016年4月施行の「改正障害者雇用促進法」ではこれまでの量的改善から、「障害者に対する差別禁止」や「合理的配慮の提供義務」等の導入による質的改善の視点が組み込まれた。「合理的配慮の提供義務」の基本的な考え方は、雇用の分野における障害者と障害者でない者との均等な機会の確保等を図るため、障害の特性に配慮した必要な措置を講じなければならないものである。厚生労働省の合理的配慮指針^[3]によると「個々の事情を有する障害者と事業主との相互理解の中で提供されるべき性質のもの」とされ、より具体的な障がい者雇用への対策が求められている。一方、障がい者就労の現状をみると、特別支援学校高等部卒業後の進路は、就職約28%に対し社会福祉施設等の入所・通所約64%とある^[4]。障がい者雇用義務のある企業における実雇用率は平均1.82%と法定雇用率2.0%に達しておらず、達成率は全体の44.7%に留まっており、雇用されている障害種別の内訳は身体障がい者約73%、知的障がい者約21%、精神障がい者約6%である^[2]。企業への就職の厳しさ、特に知的、精神障がい者の厳しさが読み取れる。

これらから障がい者就労を考えるにあたり、障害によって「できない」と決めつけて特別扱いをせず、障害特性を就労へ生かす解釈が必要となってきた。

1.2 目的

障害特性を理解することにより就労の機会を高めることができると考えるが、現在障害特性は、診断のガイドラインやトラブル、問題行動の要因として捉えるのが主流であり、障害によって「できないこと」を示すものに解釈されがちである。そこで本稿の目的は、障害特性の理解へ向け可視化が可能かどうかを考察することであり、障害特性が障がい者の「できること」として就労へ生かす解法になりうることを示すことである。

2 先行研究

改正障害者雇用促進法の合理的配慮に関して長谷川^[5]は、日本の企業は個人の職務よりも企業の体制を重視することから、合理的配慮をどこに果たすべきかが不明瞭となることを指摘し、「独自の雇用システムに合った合理的配慮概念の必要性」を述べ、事業主がどう対応するかが課題と指摘している。障がい者雇用に対して各企業が障害特性を理解し、雇用体制に合った合理的配慮を考えなければならない。猪瀬^[6]は障害特性を職業能力へ生かし労働の価値を見出そうと、特例子会社と授産施設の成功事例より、「何が出来て何が苦手なのか」から作業領域を特定し、適した作業環境をつくるのが有効であると述べている。障害特性を業務における作業に置き換えて考える一つの事例である。眞保^[7]は知的障がい者の職業能力を引き出すしくみとして、大手百貨店の特例子会社の事例より、障害特性に配慮すべき項目を「できる能力」と変換して、工程の単純化や適性に合わせた仕事の割り当てをすることで業務を開発したとある。障害特性を「できないこと」ではなく「できること」と意識転換して業務と照らし合わせていく事例であると考えられる。

これら先行研究から、障害特性に合った環境を整えることで障がい者の働く能力を引き出せることがわかる。しかし、そのためには事業主や環境を取り巻く周囲の人々が、障害特性を職業能力へ生かそうとする理解が必要不可欠である。障害特性が理解しにくいのは、働く能力へ変換するための評価基準が存在せず、何を基準に判断すべきかがわからないからである。まずは障害特性を理解しやすくなるよう可視化することが挙げられるが、それに取り組んだ研究は少なく、本研究の意義はそこにある。

3 方法

障害特性を可視化するということは、個性を引き出すことであると捉え、障がい者の表現に着目したワークショップを実施する。ワークショップは著者自身が障がい者とともに障害特性に対してどう理解していったかを観察することができ、試行錯誤して理解へ向けどのような過程を経たかを分析できる。表現された創作物、製作のプロセスにおける行動や動作、会話を通して見える特徴を観察、分析する。その特徴はその人の「できること」の可視化として捉え、障害特性との関連性を考察する。

4 ワークショップ

4.1 実施概要

ワークショップは障害福祉サービス事業所の協力のもと、知的障がい者4名の同一人物による計3回にわたってスタンプ画の創作を実施する。スタンプは○△□☆型の大中小サイズ、10色ほどを準備し、八つ切り画用紙へ描画する。実施の様子を写真1、2に示す。



写真1: ワークショップの様子



写真2: ワークショップの様子

- 協力:社会福祉法人きまもり会 愛歩 (愛知県日進市)
- 参加者:知的障がい者4名
- 実施回:第1回 2015.9/12(土) 10:00-11:30
第2回 2015.11/28(土) 13:00-15:00
第3回 2016.1/9(土) 10:00-12:00

4.2 実施方法

障がい者自らが表現することを試みるため、各回テーマを設定して何の表現を試み、表現により何が見えるかを示す。参加者と著者は初対面のため、製作を通して観察し、状況を分析して参加者の理解へとつなげていく。分析から仮説を立て次回のワークショップで検証した。問題に対して観察し、分析から仮説、検証を3回繰り返し、連続した中で進めることによる変化や現象を読み取っていく。この経過こそが障害特性の理解を深めるプロセスになっていく。

第1回のテーマは「感情を知る・伝える」とし、参加者本人の日常生活における感情の現れをスタンプ画に表現する。表情カード^[8]を使用し、カードに記載された表情から日常生活の出来事を会話していく。そのときどきの感情を表現することで感情の変化と使用するスタンプの形や色の変化を観察する。

第2回のテーマは「イメージの表現」とし、参加者との意思疎通を図るため昔話にある共通のイメージをスタンプ画に表現する。グリム童話^[9]から抜粋し、印象的なシーンを読んで会話していく。共有するイメージをどのようなスタンプの形や色で表現するかを観察する。

第3回のテーマは「特性の表現方法」とし、参加者個々の得意、不得意な動作がスタンプ画で表現されるかを試みる。前2回に製作したスタンプ画を真似るといった条件を与えることで、作業にどのような変化があるのか、真似てスタンプ画が製作できるか、特徴的な動作は見えるのかを観察する。

4.3 創作物

参加者(Aさん、Bさん、Cさん、Dさん)一人一人について、ワークショップでの様子、創作物と解説を以下に記す。

(1) Aさんについて

Aさんは感情の表現がわかりやすく態度に現れる。創作することや会話することが好きで、自らの表現を積極的にアピールし、相手からの評価を求めることが強い。

- ・写真3:Aさん第1回WS/うれしい時のスタンプ画
- ・写真4:Aさん第2回WS/童話「黄金の鳥」のスタンプ画
- ・写真5:Aさん第3回WS/Cさんを真似たスタンプ画



写真3:Aさん第1回WS/うれしい時のスタンプ画



写真4:Aさん第2回WS/童話「黄金の鳥」のスタンプ画

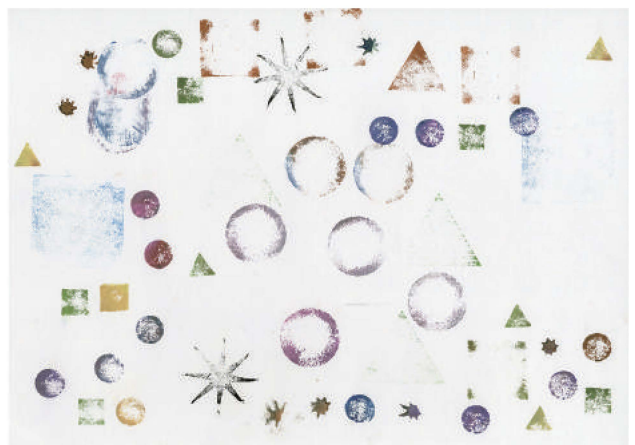


写真5:Aさん第3回WS/Cさんを真似たスタンプ画

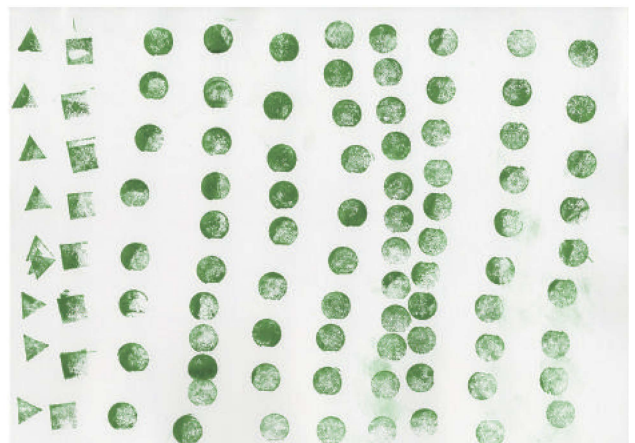


写真6:Bさん第1回WS/笑っている時のスタンプ画

第1回目のうれしい時のスタンプ画(写真3)は、昆虫を採りに行くときのワクワク感を表現している。茶色の○はクワガタムシを、黄色の☆が蜂、緑色の☆がバッタ、黄色の☆をつなげてトンボを表し、緑色の○が草、ピンク色の☆が発見時のキラキラ感、○が満足感を表現している。これら描いたもの全ての解説を昆虫採りの様子と合わせて詳細に話してくれる。

第2回目の童話「黄金の鳥」のスタンプ画(写真4)は、夜中に庭園で木の下に腰かけて金の鳥を見張っているシーンを表現している。スタンプをこすったり角で線を描いたり、工夫することに興味を持っている。話も膨らんで自ら想像した内容を楽しそうに話してくれる。

第3回目のCさんを真似たスタンプ画(写真5)は、Cさんの特徴的な色使いやさまざまな形を用いているところをよく観察して真似ようとしている。

(2) Bさんについて

Bさんは照れ屋で口数が少ない。スタンプを押す行為は好きと見え、ひたすらスタンプを押している。他の参加者にスタンプを渡したりして気にかけている様子がうかがえる。

- ・写真6: Bさん第1回WS/笑っている時のスタンプ画
- ・写真7: Bさん第2回WS/童話「手なし娘」のスタンプ画
- ・写真8: Bさん第3回WS/Dさんを真似たスタンプ画

第1回目の笑っている時のスタンプ画(写真6)は、事業所のカフェで商品を運ぶ時を表現している。みんなと一緒に働いている時は笑顔で楽しいとのことだが、著者がそう質問して相づちを打つのみで、スタンプ画がさうかどうかは不明である。

第2回目の童話「手なし娘」のスタンプ画(写真7)は、童話からのイメージで描いているのかどうかの確認は取れない。次々にスタンプを押す状態である。

第3回目のDさんを真似たスタンプ画(写真8)は、Dさんの特徴的な小ぶりのスタンプや原色の色使いをいくらか真似しているように見えなくもないが、基本的にはこれまでと変わらないBさんの特徴が出ているスタンプ画である。

(3) Cさんについて

Cさんは難聴でほとんど会話は聞き取れないようであるが通じているようでもある。周囲に左右されず集中し、独特の色選びや丁寧にスタンプの方向を定めて押している。

- ・写真9: Cさん第1回WS/ニコニコ時のスタンプ画
- ・写真10: Cさん第2回WS/童話「手なし娘」のスタンプ画
- ・写真11: Cさん第3回WS/Aさんを真似たスタンプ画

第1回目のニコニコ時のスタンプ画(写真9)は、Sさん宛てに手紙をポストへ入れる時のニコニコを表現している。中央の☆はうれしい気持ちや△はSさんを表しているようであるが、会話ははっきりと聞き取れないのでその確証はない。ほとんどのスタン

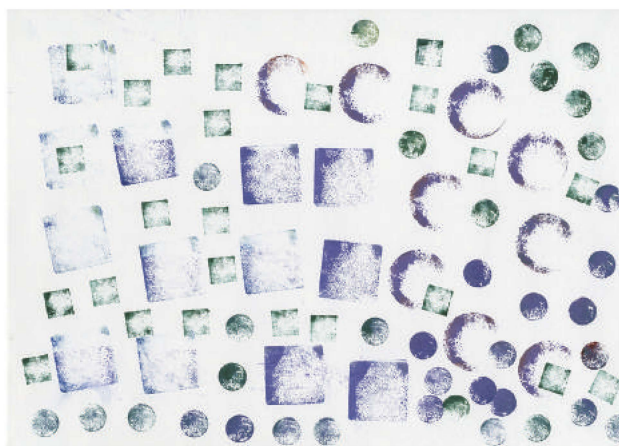


写真7: Bさん第2回WS/童話「手なし娘」のスタンプ画



写真8: Bさん第3回WS/Dさんを真似たスタンプ画



写真9: Cさん第1回WS/ニコニコ時のスタンプ画

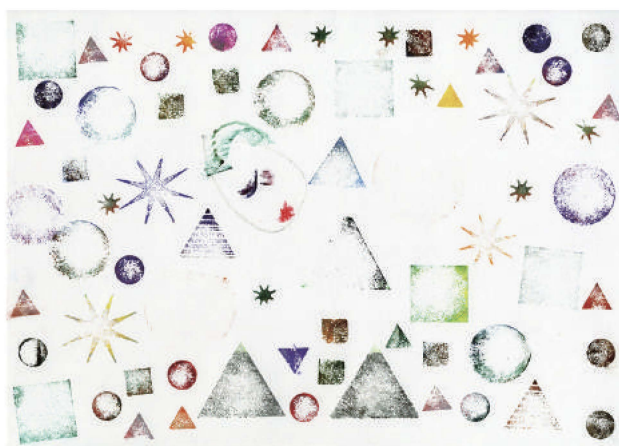


写真10: Cさん第2回WS/童話「手なし娘」のスタンプ画

ブ画が用紙の四隅から押し始める。

第2回目の童話「手なし娘」のスタンプ画(写真10)は、童話からのイメージで描いているのかどうかの確認は取れない。スタンプをこする表現をし出す。

第3回目のAさんを真似たスタンプ画(写真11)は、Aさんがやっていたスタンプをこするのを真似ているようだが、画とは違う文字を描いている。

(4)Dさんについて

Dさんは力が弱くゆったりとした動きで、周囲の様子をうかがいつつもマイペースである。スタンプ画に興味を持っているのかかわからないが、嫌ではないようである。

- ・写真12:Dさん第1回WS/こわい時のスタンプ画
- ・写真13:Dさん第2回WS/童話「黄金の鳥」のスタンプ画
- ・写真14:Dさん第3回WS/Bさんを真似たスタンプ画

第1回目のこわい時のスタンプ画(写真12)は、蜂のこわさを表現している。☆が蜂に刺されたときの痛さを表しているようだが、著者の質問がそう誘導してしまっているかもしれない。

第2回目の童話「黄金の鳥」のスタンプ画(写真13)は、童話からのイメージで描いているのかどうかの確認は取れない。一つ一つのスタンプを丁寧に扱っている。

第3回目のBさんを真似たスタンプ画(写真14)は、Bさんの特徴を真似ている点をあえて述べると、同形の同色系が多く感じる程度である。基本的にはこれまでと変わらないDさんの特徴が出ているスタンプ画である。

4.4 分析

ワークショップの実施にて、最も困難だったのは参加者とのやりとりである。こちらの質問を理解して、質問に対して答えているのかどうかの確認が取れないからである。返答はあやふやな相づちであったり、聞き取れなかったりする。聞き直しても同様で、こちらが具体的な例を挙げて質問するようになる。それに相づちを打つと、結果的に答えを誘導してしまっている可能性が高い。スタンプ画による表現そのものを試みているのに、質問の答えを求めてしまうあまりにスタンプ画の意味を求め、言葉で理解しようとしてしまう。よって、Aさんは本人がスタンプ画を解説してくれたが、他のBさん、Cさん、Dさんは前述したスタンプ画の解説は著者の誘導が入っていると考えられ、参加者の意思による解説かどうかはあやしい。このことから、障がい者とのやりとりにおいて、相手からの質問に対し質問が理解できているのか、相手からの情報に対し本人の意思表示が極めて相手へ伝わりにくいといえる。その点、第1回目に話のきっかけに使用した表情カードは、いくつもの表情から一目見てどんな感情かが理解し選択できるので、やりとりに効果的であることがわかった。このようなできる限り



写真11:Cさん第3回WS/Aさんを真似たスタンプ画

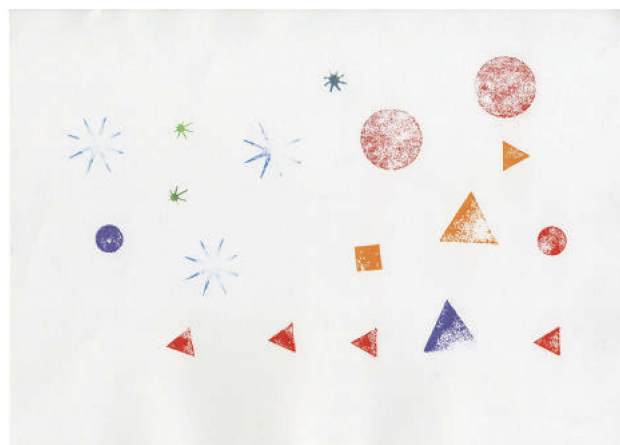


写真12:Dさん第1回WS/こわい時のスタンプ画



写真13:Dさん第2回WS/童話「黄金の鳥」のスタンプ画



写真14:Dさん第3回WS/Bさんを真似たスタンプ画

多くの選択肢を設けることと、選ぶ時間を多く取ることで意思表示しやすくなるといえる。

やりとりの中での意思表示は伝わりにくいが、描かれたスタンプ画そのものには四人四様の特徴が明確に伝わる。

Aさんはどのテーマに対しても自分でストーリーを立ててその状況を描こうと考えながら制作している。○△□☆型の幾何学形態をどう組み合わせるとその状況が描けるか、イメージをストーリー化し、その一コマを具現化させ、絵で表現することに興味を持っている。スタンプを押すだけではなく、偶然にもインクが端だけについて線っぽくなったのを発見し、角を使ったりこすったりして線や面を表現するようになる。工夫して他者と違うことをすることに喜びを感じるという。そして出来上がったスタンプ画を事細かく解説していく様子は、相手へ自分のことをわかって欲しい、評価して欲しい現れといえる。褒められるととても嬉しそうに、さらに意欲を増していく。創作への集中力も高く、製作は力いっぱいに取り組んでいる。よってその反動で疲れも早い。他者を真似るスタンプ画の際は、一生懸命に真似ようとするが途中で集中力が切れ、疲れも表情に出てあまり好きなことではないようである。面白い表現がしたいという創造力が豊かで、自分への評価に関心が強いと分析する。

Bさんはスタンプをとにかく押したい。という気持ちが強い。どのテーマでも同じような仕上がりとなる。おおよそ同じスタンプと色を連続して右から左へ縦に並べ、一心不乱に用紙全体へ、できる限り多くのスタンプを押していく。作業が早いので出来る枚数も多い。早く終わっても自分から言い出すことはせず、他者の様子を見ながら待っている。こちらから声を掛けると、喜んで次の用紙へスタンプを押し始める。同じものが連続して並ぶことに興味を持ち、規律に従ったものから生まれる規則正しい形に安心する印象を受けると同時に、強い執着心を感じる。しかし、出来上がったスタンプ画には関心を示さず、あっさり次の用紙に移る。連続した動作や繰り返す作業そのものに関心があると分析する。

Cさんは難聴が理由でもありと思われるが、周囲に左右されずひたすらスタンプを押す。考えながらというよりは、自分の中にある何だかの決まり事に従っているかのように、迷いなく、丁寧に色や方向を定めて押している。押す順番が決まっており、用紙の四隅、端、そして間を埋め、スタンプの方向はほぼまっすぐになっている。何かに興味を示すというより、ぶれない強さを感じる。また一つの絵に、自分の着ている服のことや親しいと思われる人のこと等何かしら一つ明確な表現を色によって表しており、そのことについては解説してくれる。色彩感覚には特徴があり、多くの色を使いながらもバランスのとれた仕上がりになっていることから、色や形といった視覚情報からの入力には敏感といえる。表現力は自身の中にある厳格な決まり事と色彩の緩やかなグラデーションが絶妙なバランスを取っていると分析する。

Dさんは力が弱くゆったりとした動きである。こちらの様子をうかがいながらも自分のペースでスタンプをゆっくり押していく。スタンプ画に興味があるかどうかはわからないが、製作そのものは行なっているところをみると嫌ではないようである。選ぶスタンプは小さいサイズが多く、色は濁らないように押したい色の付いたスタンプを自分の周りに置いて作業を行なっている。突出したこだわりは特に見られず、強い関心も示さない。もしくは著者が感じ取れないのかもしれない。スタンプ画には明らかな特徴があり、決して色を混ぜずに原色を使うところ、自分の押しやすい小さいサイズを選んでいるところ、ピンク色の三角形は右側に多いこと、一見バラバラに押しているスタンプは色や形に何となくまとまりがあるところが見える。自分の領域を守っているのではないかと分析する。

参加者から表現されたスタンプ画とその作業様子は、こちらの意図する回答に当てはめるのではなくそのまま受け容れて分析すると、一人一人明らかな違いがわかり、明確な意思表示を読み取ることが可能となる。3回にわたる各テーマにおいて、テーマに沿って異なるスタンプ画は製作しておらず、ほとんど同じような絵を製作していることに気づく。これは相手の意図することを行なうのではなく、自らの意思に従っているからと分析できる。その意思表示には自らの中にある決まり事“マイ・ルール”があり、それは絶対的な秩序といえる。よって、障がい者の表現は“マイ・ルール”に従って表現されているといえ、“マイ・ルール”を知ることによって障がい者の表現が理解できるのではないかと分析できる。

5 考察

5.1 マイ・ルールについての考察

障がい者の意思表示がわかりにくいということは、意思決定の過程が見えず、直接表現となって現れてくるからといえる。相手からの質問に対して、質問を理解し、連想し考え、意思の選択をし、意思の決定までの流れが相手へ伝わりにくい。意思決定の過程において、表情カードのような選択肢と選択したものが直接見えると意思表示が少しでもわかりやすくなる。そしてこの意思決定の過程に存在しているのが自らの中にある決まり事“マイ・ルール”である。では“マイ・ルール”はどのように見つけることができるのか。スタンプ画や作業によって表現されたそのものに意思表示されていることから、障がい者が表現できていることそのものが“マイ・ルール”の表出と捉えることができる。“マイ・ルール”は具体的な性格を示し理解するのではなく、存在することそのものを受け容れることによって見つけることが可能になると考える。Aさんは創造力や相手からの評価のこと。Bさんは連続して並ぶことや繰り返し作業のこと。Cさんは視覚情報の敏感さや表現力のこと。

Dさんは力が弱いことや自分の領域を守ること等々。一概に固定した言葉での表現は困難であるが、このようなことが“マイ・ルール”の形成に関係していると考えられる。完成したスタンプ画を事業所の職員に見てもらおうと、誰がどの絵か、多くを言い当てている。これは日常生活において、Aさんは創造力を働かせて他者とは違った表現をしていたり、Bさんは連続した反復作業を好んでいたりと、Cさんは色彩感覚が独特であったり、Dさんは細かいものを好んでいたりとすることがスタンプ画に表現されており、職員は日頃接している中で感覚的に個々の“マイ・ルール”を把握しているからといえるのではないか。図1に示す“マイ・ルール”を見つける過程の流れによって、障がい者の特徴を理解していくことができるのではないと思われる。

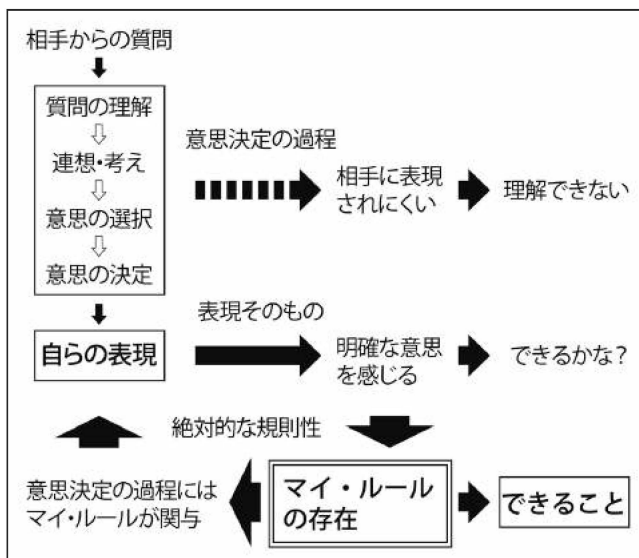


図1：“マイ・ルール”を見つける過程

5.2 マイ・ルールと障害特性の可視化についての考察

4人の参加者について、スタンプ画が同じ作業をしているのは“マイ・ルール”に従っているからであると考察した。言い換えれば、著者からの質問に対する回答等“マイ・ルール”に従っていない方法でのやりとりはできていない。“マイ・ルール”から外れたことは「できないこと」といえる。これは障害特性によって「できないこと」と解釈されていることに変わりがないといえる。障害特性が「障害」となってしまうのは、現在の社会システムが誰をも一律に「できること」へ当てはめているからと考えることはできないか。スタンプ画には参加者各々の確固たる意思が表現されている。“マイ・ルール”によって表現されていることが「できること」と解釈できれば、社会システムに“マイ・ルール”の存在を考慮することで障害特性を「できること」へと転換することも可能と考えられる。これは「障害」ではなく「個性」といえるはずである。宇佐川^[10]が「発達障害児支援のための発達臨床類型と発達アセスメント」にて発達障害のプロセスと想定される躰きを示している。知的障がい者の想定ではないが、発達支援として教具やアクティビティの

開発、診断評価システムの開発、臨床訓練システムの開発等の諸研究を通して行われてきたものとして、障害特性を可視化する上で有効と捉え、“マイ・ルール”との関連性を考察する。

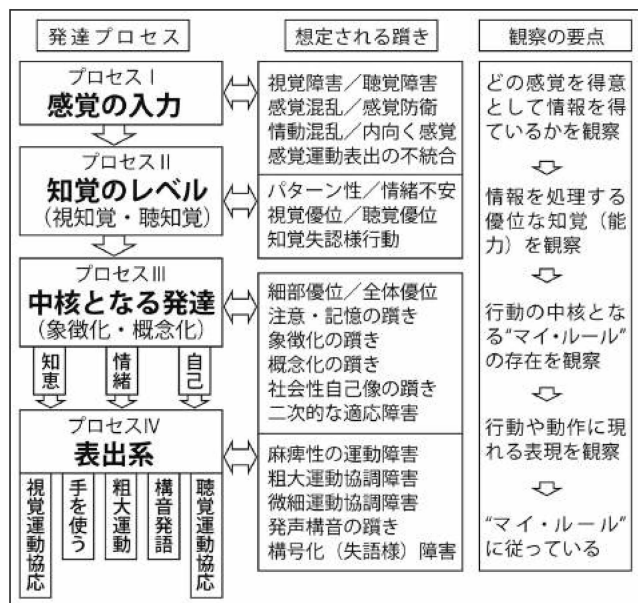


図2：発達障害のプロセスからみた可視化への観察の要点(宇佐川(2004)より著者が加筆)

図2のように、発達プロセスの第1段階である「感覚の入力」には、「視覚障害、聴覚障害、感覚混乱、感覚防衛、情動混乱、内向く感覚、感覚運動表出の不統合」が躰きに想定される。Cさんは聴覚障害に該当するのは明白だが、個々の想定される躰きは、“マイ・ルール”に従っていないからと考えられる。整理され構造化した環境でシンプルかつ入力しやすいような情報の整理を行なうことから始める。第2段階である「知覚レベル(視知覚・聴知覚)」には、「パターン性、情緒不安、視覚優位、聴覚優位、知覚失認様行動」が躰きに想定される。Bさんのパターン性、Cさんの視覚優位、AさんとCさんは情緒不安が当てはまるのではないかと想定できるが、これらはスタンプ画に見られる特徴“マイ・ルール”の知覚につながっていると考えられる。躰きを知ることで「できること」へと転換できるのではないか。第3段階である「中核となる発達(象徴化・概念化)」には、「細部優位、全体優位、注意・記憶の躰き、象徴化の躰き、概念化の躰き、社会性自己像の躰き、二次的な適応障害」が躰きに想定される。そして「知恵・情緒・自己」となって次の第4段階の「表出系」へと進む。「表出系」には「視覚運動協応、手を使う、粗大運動、構音発語、聴覚運動協応」によって表出し、躰きには「麻痺性の運動障害、粗大運動協調障害、微細運動協調障害、発声構音の躰き、構号化(失語様)障害」が想定される。ワークショップにおいてスタンプ画の表現が理解できなかったのは、第3段階「中核となる発達」から第4段階「表出系」への過程がわからないためと考えられる。ただこの段階がわからずとも、「表出系」の視覚運動協応=Cさんの色彩感覚とバランスの取れたスタンプの配置、粗大運動=Bさんの大まかな連続した作業、手を使う=Dさんの弱くゆったりとした動き、手段

を駆使して表現するAさんといったように、「表出系」を観察することで「中核となる発達」を予想することが可能である。そして「表出系」に現れていることは、障がい者の表現そのものに現れる“マイ・ルール”に従っているからと考えられ、“マイ・ルール”の表出が障害特性の可視化へとつながると考察する。

以上から、発達プロセスの第1段階から第4段階において“マイ・ルール”との関連を見ることができる。障害特性を可視化するにあたっては、障がい者が表現するプロセスを観察することが重要である。障がい者の表現を試みるプロセスを次に示す。

1. 感覚の入力において、障害特性によって想定される躰きを想定し、与える情報は整理し、シンプルな構造にする。入力がしやすいかしくいかは、“マイ・ルール”が関連している。
2. 入力された情報の知覚レベルにおいて、情報の処理が優位な知覚は何かを観察する。“マイ・ルール”は優位な知覚が活用していると想定できる。
3. 情報が処理されて表現された表出系において、特徴的な運動面もしくは発語面は何かを観察する。表現できることは“マイ・ルール”に従っている。
4. 表現された優位な知覚、特徴的な運動面や発語面が“マイ・ルール”として障害特性が可視化される。

まとめ

障害特性が「できないこと」を示すものでなく「できること」を示すためには、可視化し適切な評価を受ける判断基準が必要である。本稿は、障害特性の可視化へ向けた研究にあたり、著者が障害特性を障がい者とともに理解することから始めた第一歩である。

障がい者の表現を試みるワークショップを通して、障がい者の理解に“マイ・ルール”が存在することを示し、障害特性を「できること」に転換するため“マイ・ルール”を見つけることが有効であることを示した。障害特性の可視化は、“マイ・ルール”を発達プロセスとの関連において観察し、障がい者の表現を試みるプロセスによって可能である。障がい者就労においては、障害特性に適した環境を整えることが働く能力を引き出すことに有効とわかっていても、障害特性に適した環境が何であるかがわからないことに課題がある。本稿にて障害特性の可視化が可能であると示したことで、障害特性を就労に生かす解釈ができることを明らかにした。しかし現時点では考察の域から抜けきれていない。今後はワークショップによる障がい者の表現に関するデータを多く収集した上で、このプロセスをさらに検証し、より確証のある研究としたい。そして企業が障がい者雇用において適正な判断基準ができ、業務開発ができるようなツールや、障がい者が個性を表現できるメディアへと展開できるための礎となる研究にしたい。

謝辞

本研究を進めるにあたり、ワークショップの実施を快諾しご協力いただいた社会福祉法人きまもり会愛歩の施設長、職員、利用者の皆様に深く感謝申し上げます。

ワークショップの遂行には、伊藤明倫さん、伊藤亮佑さん、高橋一誠さんのご協力がなければ成しえませんでした。深く感謝申し上げます。

参考文献

- [1] 内閣府：平成27年版障害者白書（2015）。
- [2] 厚生労働省：平成26年障害者雇用状況集計結果（2014）。
- [3] 厚生労働省：雇用の分野における障害者と障害者でない者との均等な機会若しくは待遇の確保又は障害者である労働者の有する能力の有効な発揮の支障となっている事情を改善するために事業主が講ずべき措置に関する指針（合理的配慮指針）（2015）。
- [4] 文部科学省：平成26年特別支援教育資料（2015）。
- [5] 長谷川珠子：「日本における「合理的配慮」の位置づけ」、日本労働研究雑誌、No.646、pp15-26（2014/05）。
- [6] 猪瀬柱二：「知的障害者が働くための職場環境と条件づくり-特例子会社と授産施設における成功事例の分析から-」、日本労働研究雑誌、No.578、pp17-31（2008/09）。
- [7] 眞保智子：「特例子会社における知的障害者の職業能力創出と本業への貢献について-特例子会社IS社の事例から-」、高崎健康福祉大学紀要、第7号、pp123-139（2008/03）。
- [8] 本多恵子監修、鈴木眞理草案：表情カード、クリエーションアカデミー
- [9] 吉原高志、吉原素子訳：初版グリム童話集、白水社、（1997）。
- [10] 宇佐川浩：「発達障害児支援のための発達臨床類型と発達アセスメント」、発達臨床研究、No.22、pp3-32（2004）。