

第二回 インクルーシブな遊具広場整備指針検討委員会 議事録

日時：令和4年8月31日（水曜） 12時00分から14時00分まで

場所：エルガーラホール7階 多目的ホール2（福岡市中央区天神1丁目4-2）

出席者：

上角 栄子	インクルーシブふくおか 代表
清水 邦之	NPO法人福岡市障害者関係団体協議会 理事長
野口 信介	東福岡特別支援学校 校長
平井 康之	九州大学大学院芸術工学研究院ストラテジックデザイン部門 教授
道下 美里	三井住友海上火災保険株式会社 パラアスリート
堀内 規生	パラアスリート伴走者（道下委員補助）

【事務局】

福岡市住宅都市局公園部整備課

1. 開会

(1) 本日の議事内容について

○事務局

(資料1の説明)

○委員

(質問は特になし)

2. 議事

(1) 整備指針項目(案)について

○事務局

(資料2の説明)

○委員

特別支援学校へのアンケートの調査対象は、お子さん本人ですか？それとも保護者ですか？

○事務局

特別支援学校や放課後デイサービス、発達障がい関係を対象に紙媒体のアンケートを考えています。特別支援学校を通した場合、直接本人に紙をわたすのではなく学校へ渡しますので、お子様がアンケートを持ち帰り、保護者様と一緒にアンケートを回答されると想定しています。

○委員

特別支援学校の子どもたちの保護者対象ということは良いと思います。職員も遊具の使い方など学校生活から見える使い方をイメージできるので、職員に聞いてもよいと思います。ただし、紙媒体だけではなくQRコードやGoogle Formsなどを利用して簡単にできるものも考えて欲しいと思います。また、8つの特別支援学校で構成されたPTA連合会があるので、そういった場で、この取組みを説明いただき、まずは認知してもらうことをやっては如何でしょうか。こういった議論をしていること、それを踏まえどのように動いていくのか、皆さんからの要望などを積極的に拾い上げるという姿勢をお伝えした方が良いかと思います。また、調査結果がどういった形で活かされるのか見えづらい部分もあるかと思いますが、説明の機会を持つと良いかと思います。

○委員長

重要な意見です。ぜひ特別支援学校などへ説明に行くべきでしょう。それ以外でも、これまでも度々議論になってきましたが、公園に来られない子どもたち、親御さんも色々なネットワークがあると思いますので、そちらの方へのアンケートについても可能であれば委員からご発言頂きたい。

○委員

幅広く聞くことは良いかと思います。なお、横のつながりが強いので、先日のアンケートは5団体に声をかけて、164件の回答を得ることができました。

○委員

アンケートで色々な意見を聞くのは良い。ただ、紙にこだわると集めにくいこともあるし、逆に紙でないと回答できない人もいる。複数の方法で実施すればオープンな意見が集まって良いかと思えます。

○委員長

どこにアンケートをするか、調査対象と目的を共有しながら、リスト化して漏れないように実施する必要があるでしょう。そして、実際に説明に行くことと、答えやすいコミュニケーションデザインで、負担にならない調査にして下さい。

○委員

「福岡市の公園の現状」という項目は、どういうものが出されるのでしょうか。プラス面やマイナス面があると思いますが、これまでも、様々な福岡市のよい取組があって、今回インクルーシブという視点で見ていくということだと思います。そこで、現状の公園の課題からインクルーシブ遊具広場が必要というように進めるのか、福岡市が目指す姿があって、それに対する現状があって、目指すべき方向を展開していくのか。求めていく形が、課題から出るのか、福岡市が目指す姿から降りてくるのか。福岡市が目指す姿という寄り添うものがあった方が良くと思うがどうでしょうか。？

○事務局

第1回委員会でも説明したように公園は大小あることが大前提で、それぞれに課題があり、身近な公園ならではの課題、大規模公園ならではの課題など色々あります。インクルーシブな遊具広場を整備する上での課題ということで、現在の公園設計はユニバーサルデザインで進めており、インクルーシブな視点の配慮が少なかったのが現状というところからスタートするのかと思っています。

○委員

ということは、公園の現状というのは、公園の実態であり、どのくらいあるかなどが示されるということですね。

○事務局

そのように思っています。そして、実際に整備していく上での課題抽出もイメージしています。目指すべき姿からの課題抽出と、実際の課題から目指すべきところというものをやりとりしながら整理したいと思います。

○委員

これまで、福岡市として公園整備は力を入れてやってきたと思います。それだけに課題だけではないだろうと思うわけです。さらによりよい公園を求めていく中で、この部分に光を当てていくと、市民に対して豊かになっていない部分があったということでしょうか。

○事務局

そういった視点も必要だと思います。インクルーシブな遊具というものに対して、福岡市としてチャレンジしていく必要性みたいなもの書きだしかと思っています。ユニバーサルデザインやバリアフリーという考え方をもって、社会資本の一つとして公園も整備を進めてきましたが、「遊具」という単体を見た時に、なかなか超えづらいハードルがありました。そこに今回チャレンジしようとしているものと思っています。その必要性を課題などで明らかにして進めたい。

○委員

理解しましたし、そのように進めて頂いて良いと思います。

ここであらためて確認ですが、遊具広場整備の指針策定、もしくはインクルーシブな公園の策定。公園には遊具広場という狭義ではなく、もっと広いイメージがあると思われるが、この指針が指し示すところはどこなのか？

○委員長

公園そのものに、現状の公園にどうあるかという確認だと思いますが、そこはどうでしょうか？

○事務局

Ⅱ整備のインクルーシブな遊具広場の定義などで整理していくイメージかと思います。

○委員長

インクルーシブ遊具広場の位置付けの議論かと思います。以前「公園そのものがインクルーシブでしょう」という意見も出されました。ですから、冒頭で、「公園が何に従って作られていて、なぜ今回のインクルーシブな遊具広場が必要なのか」というストーリーがきちんと語られていないと、皆さんが納得できないかと思います。

(2) 整備指針策定にあたっての調査・検討状況について中間報告

○事務局

(資料3の説明)

○委員長

合わせて約200人のヒアリングができたようです。

○委員

アンケートの成果をどの程度反映するのか、どのように整備につなげるのか？例えば、「障がいのあるお子さん」や「障がいの無いお子さん」や「大人」がいる中で、ブランコであると、通常見られるもの二つと補助付が一つと両方あるわけですが、分断しているようにも見えます。ユニバーサルデザインという観点で見れば補助付ブランコを健常の子が使っても大丈夫なわけです。一つの視点として「障がいのある子どもが使う遊具は、健常の子どもも使えるよ」ということだと思があるので、アンケートを整理しながら、インクルーシブ公園の姿を明らかにしていくのは有益だと思います。

もう一点、遊具の設置に際して、子どもが自由に遊びを創造することを思い描いていると思いますが、反面、危険な遊びが生まれたり、体格が大きい子どもに対して、身体の動きがぎこちないお子さんや、少し物怖じしてしまうお子さんは、ずっと横で見るだけになるのではないかと思います。学校では、遊びのルール教えるわけですが、この遊具広場を通じて子ども達がどのように遊び方のルールを学ぶのか。例えば、掲示において、「これはダメ」という×マークを見ることがあるけれど、「こうすると良いですよ」という○マークで指示を出しては如何でしょう。子どもたちが順番に並んだ様子を○マークで、その際×マークは書かない。正しい遊び方をするとみんなが笑顔になる。「この公園に関するものは全て笑顔で構成する」ということにして、子どもの遊びを補助しながら、遊び方のルールを伝えることは必要かと思います。これと同じ考え

はアンケート結果にもあり、同感です。

○事務局

インクルーシブな遊具広場ならではのご提案を頂いたように思います。案内、表示板、もしくは人を介しての案内や遊び方の指導みたいなものは、インクルーシブ遊具ならではのものが必要と思っています。まずはハード的なもので、ソフトをおりまぜていくことかと思っています。

○委員長

これは直ぐにでもできることだと思います。入口にアンケートの立て看板はあるが、遊び方ルールなどの看板はない。そういったものも実証実験でやってはどうでしょうか。

○事務局

相談させて下さい。

○委員

学校では校外学習で公園などに行くわけですが、医療的ケアが必要なお子さんへのケアスペース、例えば砂埃が舞う中で人工肛門のケアなどの処置はできないし、人の目から離れ、ある程度の衛生的な空間があると良いかと思っています。医療的ケアが必要な子どもに配慮した公園であると良いかと思っています。

○委員長

個室的なものですか？

○委員

そうですね。実際にそうした公園はないわけで、保護者の方や看護師さんが探して場所を決めるが、個室があるととてもいいし、水回りも欲しい。

○委員長

実証実験の場の目の前にトイレがあるが、その横に増設できると良いかと思っています。

○事務局

舞鶴公園でどこまでできるかはありますが、これから整備していく中で配慮していくことかと思っています。当然、全部の公園ではできないわけですが、できるところはどういった所なのか、どういったことからやっていくのか、整理できればいいかと思っています。

○委員長

あるべき姿と、今すぐできることをロードマップ的に整理していただければよいのかなと思います。

○委員

アンケートにおいて、「自然の起伏を利用する」という話があったが、車イスの方が自然の起伏を利用して自分でのぼっていけるスペースであれば意味があると思いますが、そうでなければバリアにもなってしまうのではないのでしょうか。インクルーシブな公園なので、障がいがある人が行けないスペースをわざわざ作る必要はないと思います。インクルーシブな公園だからこそ、障がいがある人も無い人も遊べるという意味では、アンケートの中で障がいのある人を想像する

と少し難しいのかなあという意見があると思いますので、それは排除していくべきだと思います。アンケートを拾い上げる中で検討して欲しい。

あと、QR コードのアンケートを試したが、iPhone VoiceOver という機能でやってみたのですが、音声で何を言っているか分からない項目があったりしました。アンケートをやる上で、グーグルフォームも例えばイエスカノーで答えられたり、ボタンを押したりするだけなど、直接すぐ入れるものにしていただけると、アンケートが集まりやすくなるかと思いました。

○委員長

ご意見の一つ目は、遊具があれば全て障がいがあるお子さんもないお子さんもアクセスができて一緒に遊べる方が良いということでしょう。だから入れないところは作らなくて良いだろうということでしょうか。

○委員

障がいも様々なので起伏を超えて行ける人と行けない人がいるわけです。公園にそういった空間はあって良いのですが、インクルーシブな遊具広場にわざわざ行けない場所を作る必要はないだろうと思うのです。

○委員長

ご意見の二つ目は、コミュニケーションデザインのチェックをお願いします。

○事務局

我々のチェックが甘かったです。反省し、気を付けます。

○委員

皆さんのスマートフォンでもできるので、一度体験して下さい。

○委員

築山や高低差も含め、普通の遊具では遊べない子もいるわけだが、障がいの種別によっては上ることが好きな子もいるわけです。もし車イスで上がれなかったら、保護者と一緒に上って、上からの眺めを楽しむなど、お子さんによって楽しみ方は違うと思うので、遊びの広がりや妨げないことも大事かと思います。

○事務局

アクセスとして遊具広場を使えるようにするということでバリアをなくすといったことと、遊びの要素として多様な使い方に対応しなければいけないということで、両立できる考えでもあるかと思いますが、この後の整備指針の議論にもなってきますが、両立できるように考えたいと思います。

○委員

囲われた空間の中にそれが必要なのか疑問に思うわけです。例えば、砧公園に行ったが、すごく広い公園でした。だから、囲われていないところでそういったスペースはあって良いと思うわけです。

○委員長

ここで何をすべきなのかということだと思います。同時に、インクルーシブな遊具広場ができた

として、そこで終わりではなくて、そこで遊びを作っていくなどあると思います。ハードだけではない取り組みにしたい。

○委員

小高い山みたいなものは必要かというご意見があったと思うのですが、障がいがある方だけが来て遊ぶわけではなくて、色々な方が来て一緒に遊ぶことを想定すれば、それも遊びの一つだろう。逆に車イスの人は、そういった山に登ったことがない人は多い。上がると見える景色が違うということを感じられる可能性はあると思います。危険と思えばそこに上がらないで別の場所で遊ぶなど、選択があればいいと思います。

それから、私たちが外に出て一番心配になるのがトイレです。できれば、トイレは複数設置して欲しい。一カ所だと集中するので、トイレに行きたい時に並んで待つのは困る。多目的トイレという表示で誰でも使えるわけだが、私たちが使えるトイレは限られています。多目的トイレと、障がいがある人が使えるトイレを分けて頂き、かつ複数設けて頂ければ、行きやすくなると思います。

○委員長

トイレは必須です。どういうトイレがあるのか事前情報を流すことも大事だろうし、数も大事でしょう。実証実験の場は、通りを挟んでトイレまで距離が少し離れています。そこに行くまでにとられちゃうこともあるでしょう。例えば、開いているかをライトなどで表示するなど、具体的な方法はあると思いますので、色々アイデアを出せればと思います。

それから先ほどの議論について、自然の丘や築山など自然要素はアンケートの中でもニーズとしてかなり出ています。2018 年度に発行されているみーんなの公園プロジェクトのガイドブックを見直したところ、遊び場が 10 項目ありますが、半分は遊具を使った遊びで、残り半分は砂を使った遊びや水を使った遊びなど感覚を刺激する遊びなどが書かれていました。実証実験で整備されている場所は遊具中心になっていますので、そういった自然要素をどう取り入れるか、何を入れるかはこれから議論になると思いますが、非常に重要な項目かと思っています。

また、アンケートを見ていく中で対立する項目もあるかと思っています。一緒に遊ばせたいということと、安全性や危険性と隣りあわせで相反することがあったり、車イスの動きにくさと人工芝を評価する意見もあったりしたので、バリアフリーコンフリクトという言葉で言われますが、どう解決していくか大事な課題かと思っています。

○委員

遊具に関して、子どもは手が小さく、指も小さいので、色々な隙間に手が入ります。ですから、移動している際に手をはさんで怪我をする確率が高い。ですので、隙間を開けるならしっかり開けるとか、指が入らないように危ないと想定できる場所は隙間を作らないなどの配慮が必要だと思います。実証実験の場で、ここは子どもの指が入るかなと思う場所がいくつかありました。安全性の観点から重要かと思っています。

○委員長

実際にお子さんが遊ぶ中で確認したり、保護者と一緒に指摘したりして頂けたらと思います。ではここで委員からワークショップの案が出ていますので、ご説明をお願いします。

○委員

障がい児の家族を対象としてイベントを行いたいと思っています。第1回ワークショップでは、子ども対象に遊具で遊んでもらい、意見を頂きたいと思っています。第2回ワークショップは保護者

対象で課題解決のアイデアなど収集を目的に実施したい。

○委員長

子どもが一緒だと保護者が議論に集中できないし、子どもが実際にどう遊ぶかを観察したいので、二回に分け、一回目は保護者と子ども達で、そこに学生が入ると話が盛り上がるという意見もありますので、学生 7 人、7 家族程度でワークショップをやって、いろいろな課題を抽出します。空間ポストイットというやり方があるのですが、ここが良い、ここが悪いという具体的な場所にポストイットを貼るという方法で、一緒に課題を見つけやすいやり方です。

○委員

対象を障がいのあるお子さんにした方が分かり易いと思うが、障がいのない子どももいた方がリアリティがあり、一緒に遊ぶことを考える機会になるかとも思います。

○委員長

2 回でおさまらないことになりそうですね。それから、先生の学校のお子さんで別の機会であればと思いますが如何でしょうか。

○委員

福岡中央特別支援学校は知的障がいのお子さん、南福岡特別支援学校は肢体不自由のお子さんが通っていますが、福岡中央の方が比較的舞鶴公園に近いので、最初は知的障がいの福岡中央がよいかと思います。相談することはできます。実施するなら休みの日になると思うので、保護者と一緒に来ることになるでしょう。

○委員長

今のスケジュールにプラスして、実際に実行できることがあれば、委員からアイデアを出していただき、せっかくの機会を活かしたい。

○事務局

せっかくの場があるので進められるものは進めたい。

(3) 整備指針骨子(案)について

○事務局

(資料 4 を説明)

○委員

あらゆる子どもが遊びやすいということで、動線も必要と思います。そもそも障がいがある子どもを公園に来るように仕向けないといけない。実証実験に来られた子どもたちの内訳をみても障がいのある子が少ない。そこを何とかして来させないといけない。五感を刺激するのは重要だけど、子ども達が遊べるものを取り入れないといけない。お互いを知るという理解につながらない。障がいのある子でも交流ができる子もいればできない子もいる。交流というよりも場を共有するという視点も大事だろうと思います。

○委員長

遊びにくるように仕向けることも大事というご意見でしたが、もう一度来たいと思っていただ

けるような場所にしていきたいですね。

○委員

障がいのある子どもは基本的に「公園の遊具で遊ぶ」という概念がなく、「行っても遊べない」のが前提でした。意識を変えるには「使いやすい、誰でも使える遊具があり、それなりの設備が整っている」とアピールしないと足を向けようとはなりませんので、それがまずは必要なところだと思います。遊具も、誰でも使えるインクルーシブ遊具だけじゃない遊具があっても良いだろう。使う側が選択できる環境を作った方が良いと思います。実際に障がいがある人が使っている姿を見ることも大事だと思います。そのための公園が良いと思います。

○委員長

実証実験をやっているが、どうやったら遊べるか、根本的なところは障がいのある子どもたちに聞かないと分からないだろう。お子さんが遊ぶ姿を見て、他の子どもがインクルーシブってどういうことなのか見て学ぶことも大事だろう。

○委員

砧公園に行った時、手の力だけでロープにぶらぶらとぶら下がって、ターザンロープのように一直線ではなくてグルグル回って戻ってくる遊具を体験して「また来たい」と思った。ここに来ないと体験できないものがあるなら、障がいのある子ども「あそこに行ってみたい」と思うかもしれない。

○委員長

一通り遊具をそろえるのではなく、すごくインパクトのある遊具を準備して「また来たい」と思ってもらう方法もある。

○委員

インクルーシブ遊具広場の定義がありますが、「お互いに理解し支え合いながら遊ぶ」のが前提のように感じます。実際は、理解し支え合うことが目的ではなく、遊具広場に来て自分の好きなことをしてみたときに、ふと横を見てみると障がいのある人がいたり、言葉が違う人がいたり、など様々な人と過ごした中で、一日を振り返って「また行きたい」となる。なんで「また行きたい」となるかという、その人たちと関わった心地よさや一緒に遊べた喜びがあって、この公園に繰り返し来ることによってそういった気持ちが高まると思われる。なので、遊具広場の目的は「理解する」「支え合う」ためではなく、自分らしく精一杯楽しく遊ぶことだと思う。結果としてそれらは体得できるものであって、その結果、社会に出たときにそういった視点でいろいろな人のあることを見ることが出来る。そういう遊具広場を目指すべきなのではないかと思う。

インクルーシブな遊具広場は、公園というものに対する福岡市の考え方として、単に遊び場をつくることを目指すのではなく、遊び場をつくることでより豊かな心の肥やしになるなどもっと大きなことを目指してもよいのではないかと思う。整備の重要な視点に「あらゆる子どもが遊びやすい」とあります。障がいという目線は要素としてははずせないし、子どもと大人の切り分けは必要だろうが、子どもの遊びやすさに限定すると、夢がたくさん詰まった公園と言うより、機能を求めている気がして、ワクワク感がなくなる気がしています。

○委員長

機能性だけではいけないと思います。使いやすさというのは当たり前で、楽しみや、親も子どもも楽しみながらここにいるのが実現できないとインクルーシブ遊具広場ではないと思います。

○委員長

(平井委員長より提供の資料を提示)

今回の骨子案やアンケート結果を踏まえて、どのように整備指針をまとめていくか考えた。整備指針の中に記載されたことであっても、どういう方法で実現していくか、誰のためになるのかなどとのつながりが明示されていないと曖昧になってしまうため、ここを明確にするためにガイドラインの形にすべきと思い、ペーパーにまとめてみました。

大きくは6つの項目とその他も入れて7つ。最初の3つは遊びに関することで、「身体的遊び」「精神情緒的遊び」「社会的遊び」になっています。それ以降は遊びの周辺環境についてで、4番は「アクセス」、5番が「安全性」、6番が「情報環境」、7番が「その他」になっています。1番目の身体的遊びの中には身体的な自由探索、いろいろな遊びを子どもたちが考え出して、遊びづくりも含めて体を使った遊びができるということです。書いていませんが粗大遊びと微細遊びというのがあって、粗大遊びというのは体全体を使って大きく遊ぶ遊びで、微細遊びは手先を使って遊ぶ細かい遊びで、そういったことが身体的な遊びに入るべきと思います。2番目に精神情緒的遊び。感覚的な自由探索、自然とか水とかを活用した情緒感覚に、訴えるものがが必要です。3番目に社会的遊びで、3-1と3-2に分けていて、3-1が健常な子どもやその保護者と、障がいのある子どもやその保護者との交流です。3-2がピアツーピア、障がいのある子ども同士、あるいは障がいのある子をもつ保護者さん同士の交流を見ていく必要があります。4番目にアクセスです。アクセスも2つに分けていまして、障がいがあるお子さんとその保護者だからこそ必要なアクセス、また子育てからの視点への配慮です。この2つはオーバーラップするが視点的には分けて考える必要があると思います。例えばトイレのオムツ交換にしても、子育てだと普通のおむつ台でよいですが、障がいのある子だと大きなベットタイプが必要かと思います。5番目の安全性は3つに分けています。1つ目は保護者が補助、保護しやすい、目が届く配慮をする。2つ目に違いへの配慮。年齢とか遊びのペースが違うので安全性の面からどう配慮するか。3つ目が緊急時の対応で、けがをした時にどう対応するかがあらかじめ決められていて分かる様にするということです。6番目の情報環境は3つに分かれていまして、行政発信、利用サービスデザイン、利用者ネットワークに分かれています。行政発信はインクルーシブ教育、イベントに分かれています。一緒に交流するお互いに理解するとはどういうことか行政から発信が必要だと思います。2つ目が利用サービスデザイン。遊びや学びの仕方を、アプリを使って遊具などのハード面と一緒に、情報面からの遊びをサポートします。3つ目に利用者ネットワークで、保護者の交流で遊び場と離れたところでも交流を続ける事ができれば、そこにもう一度行く理由ができてくると思います。最後7番目に公園による利用の違いで、大型公園と街区公園でどう整備を変えるか。

以上の項目に従って、具体的にどういう施設や遊具が必要か記載していきます。あわせてどういう障がいの子にどう対応してくか考えていくともれなく記載できると考えています。また、「身体的遊び」「精神情緒的遊び」「社会的遊び」は子供中心の遊びについての課題ですが、「社会的遊び」、「アクセス」、「安全性」、「情報環境」は保護者中心の遊びまでの課題です。遊び以前に、遊びに行くために、また快適に遊ぶために必要な課題が多いことが分かります。遊びだけでなく全体として解決する視点が必要だということです。

定義に戻りますが、「障がいの有無にかかわらずあらゆる子どもたちがお互いに理解、支え合いながら、安心して一緒に遊ぶことができる遊び場」というふうに定義されています。ユニバーサルデザインとインクルーシブなデザインの2つの違いについて、もう少し明確にした方がいいと考えています。まず、ユニバーサルデザインの定義ですが、「すべての人にとって、できる限り利用可能であるように、製品、建物、環境をデザインすることであり～」と書いてあります。その7原則が、「誰でも同じように利用できる、使い方を選べる、簡単に使える～」など使い方についての項目になっています。なので、使い方の指標として良いのですが、具体的にどう公園

を整備するかについては、ユニバーサルデザインの項目だけでは機能性だけになるので、「もう1回来たいな」とか「楽しさ」の部分はあまり入っていないことになってしまうと思います。つまり、ユーザー価値に使うには不足しているといえます。

そこでインクルーシブデザインの定義を入れています。インクルーシブデザインは6つの社会的排除を扱っています。この中には「身体的排除、感覚的排除、知覚的排除、デジタル化による排除、感情的排除、経済的排除」ということで、あらゆる起こりえる排除を想定していて、ユニバーサルデザインが目指す「物の使いやすさ」ではなく、「社会としてどう解決するか」の考え方に向いている。つまり健常者との相互関係性の多様な価値を使っている考え方なので、こちらの方がインクルーシブな遊具広場にはぴったりくるかと思います。下の方に考察と提案とありますが、左の方に4つの正方形があり「遊具、遊具広場、周辺施設、交通アクセス」と書いています。つまり遊びだけではなく、交通アクセスも含めて多重構造で考えないとそこまでとりつけないということです。右側の4角形で示しているのは、狭い意味での整備計画は「ユニバーサルデザイン7原則」に基づいて「遊具をどうするか」ということを考えることになるが、インクルーシブデザインに基づいた本来の意味での整備計画は交通アクセスまで含めて考えないといけない。

したがって、インクルーシブな遊具広場の定義について、少し言葉を変えてはどうかと思っ
ていまして、先ほどの定義に対して「障がいの有無などに関わらず、あらゆる子ども達や保護者が、排除されずに利用可能であり、かつ、お互いに理解、支え合いながら、安心して一緒に遊ぶことができる遊び場」というふうに文章を書きました。ただ昨日事前に意見交流会をしたのですが、野口委員がおっしゃったみたいに、「支え合いながら」というのも、ちょっとどうかな？という話もあり、私も変えていいのではないかなと思っています。あと「障がいの有無に関わらず」という所も、障がいだけではなく、例えば外国人の方であったり、いろんな多様性が入っているの
で、こういう書き方にすると限定してしまうので、この表現は少し考えた方がいいのかなと思っています。

左のほうに定義の再検討の必要性プラス名前の再検討の必要性というのを書いています。今は「インクルーシブな遊具広場」と呼んでいますけど、さっきも議論にありましたが、遊具が中心ではないと思うので、いろんな自然遊びもあれば、遊びだけじゃなくてということもあるので、例えばインクルーシブな子ども広場とか、もう少し実態に則した名前にした方がいいのではと考えています。昨日はワクワク広場にしては？という意見が出ましたが、いろいろ考えています。今日は決めるのではなく、いろいろ考えていただいて、名前とか定義も含めてどうしていくか考えていければと思います。

○委員

分かり易くて良いと思います。定義も変えられるのなら、変えていいと思います。「障がいの有無に関わらず」というところについても仰るとおりであるし、子ども達だけではなく親の力も借りて障がいのあるお子さんは同じ土俵に立つということもあるので、「保護者」というのも重要かと思
います。

○委員

広場の定義なので、広場の理念とは違う気がしています。定義とってしまつと、「こういった要素が含まれている公園」と行政的な言葉になるのでしょうか。本来は、ここに来て一緒に遊ぶ心地よさを感じられる公園とか、どんな人も気軽に集い、語り、身体を動かし、触れ合い、心地よさを感じられる公園など、もう少し柔らかい表現でも良いのかと思いました。定義の中に欲しいのは「価値」で、公園の価値を内包したい。今の定義からは活動像は見えるが、活動を通して子どもや大人が感じるものがあるはず。それはアンケートから見えてくるはずで、それがこの公

園が求めるもので定義になるかと思っています。

○委員長

どういう価値を提供するかが大事だろうということですね。

○委員

「色々な人が集って、感じて、自分が考えて行動する」という『発見のある公園』と言うのでしょうか、上手く言葉にできたら良いかと思います。

○委員長

発見がある。いいですね。次回また議論しましょう。

以上で、議事を終了します。

その他

○委員長

全体を通じてご感想などをお願いします。

○委員

インクルーシブな遊具広場ということですが、「みんなが使えて、色々な交流ができる」という意味合いだろうと思います。この定義は「インクルーシブな」という言葉からの考え方でしょうが、「障がいがある方たちはそこを基本は使えないからそこを変えていこう」という意味が強い表現になっていると思います。本来の意味であれば、「みんなが来て同じように楽しめること」だろうから、「障がい」が表に出すぎると、逆にそこが差別という感覚になってしまうのかなとも思うので、あまりそこを意識しすぎない表現にしてはどうかと思うし、そういう場であって欲しい。

○委員

今度の3日のイベント頑張ります。その件で、私は視覚障がいだが、色々な障がいの方が来られるのか。私の目線で感じるままと伝えられればと思います。

○事務局

感じたことをお話頂ければと思います。

○委員

公園づくりを通して普段感じていることを伝えたいと思います。

○委員

第1回から第2回にくる中で、自分の中で、バリアフリーやユニバーサルデザインやインクルーシブという言葉の整理やその言葉がもつ意味合いがスッキリしない部分があったのですが、こうして話してみると、ユニバーサルデザインとインクルーシブデザインは違いがあるように感じています。発想的には「障がいのある方が集いやすい公園」という発想からきているけれど、今は次のステージに来ていて、我々の概念として「色々な方が集う」という、障がいの有る無しだけでなく、「誰もが」ということをスタンダードに持っておかないといけないと思います。健常

の方は障がいのある方をイメージして語り、逆に障がいのある方は健常の方をイメージして語らないといけないというところに来ていて、インクルーシブな遊具広場は「誰が来ても心地いい、また来たくなる場所」として整備できればと思います。福岡市の公園は、なかなかそこまでいけなかったところがあるかと思います。そこを議論し改善した結果、「色々な人が来ることができると公園」になったら良いなと思います。

○委員

インクルーシブということは「誰もが」ということで「子ども」に限定してはいけない気がします。3日は保護者が道下委員に会えることを楽しみにしているのでよろしくお願いします。

今後の予定の中にアンケートがあるが、対象が小学生以上になっていて未就学児がないので、発達療育センターに声掛けしてはどうかと思います。

○委員長

4人の意見でまとめになる内容だったかと思います。第1回委員会よりさらに理解が深まり、特に200人近いアンケート結果を基に議論できたのは良かったと思います。それを基にしたことで、何をすべきかという方向性が見えてきた気がします。セカンドステップということで、当初の定義から、どういう定義にしていこうか、何を実現しようかというところが、同じベースを基に委員や事務局といった関わるみなさんのベクトルがあってきたという気がします。第3回に向けて、整備計画に何を書くかを皆さんと一緒にオープンな形で議論を進められればと思っています。今後、第3回検討委員会は整備指針案の検討に進むが、まだ議論することは多いので、2.5回というか集まらなくても議論できる書面会議などプラスで意見交換をしたいと思いますが、そのような進め方でよろしいでしょうか。

○委員一同

よいです。

○委員長

ありがとうございます。今後ともよろしくお願いします。では進行を事務局にお返しします。

3. 閉会

○事務局

(閉会のあいさつ)

以上