

【論文】

「『知的障害って何だろう?』という思いが強くなりました」:
知的障害者と／が行うインクルーシブリサーチの成果普及による問いかけ

笠原 千絵 (社会福祉学科准教授)

要旨：知的障害者と／が行うインクルーシブリサーチの付加価値は、インクルーシブ社会の実現に向け、調査プロセスを通じた学びを広く社会で共有し、実行することにある。では、知的障害のある共同研究者と行う成果普及のプロセスは、社会に対してどのような影響をもたらすのか。本研究では、「しょうらいのくらし調査」の発表と成果物であるゲームの参加者から得た自由記述による感想を分析した。その結果、(1) 発表、ゲームのいずれも受け手が知的障害についての理解を書き換える機会となった。ゲームは人としての共通点と同時に、一人ひとりの個別性にも注目する理解、発表は調査を通して困難に向かおうとする姿勢や当事者性の理解につながった。(2) いずれの対象と方法でも、参加者が自らの内面や前提とする考え、価値観に向き合う機会となった。(3) 発表は普段と違うやり方や支援者とのやりとりの観察を通して、インクルーシブな場をつくる方法の理解につながった。これらの結果および知的障害のある人の意見を取り入れ、「新・あなたの人生おしえてゲーム」を作成した。

ようし
要旨：わかりやすい版

- ・ 知的障害のある人と一緒にする調査「インクルーシブリサーチ」で大事なことは、一緒に調査をすることでわかったこと、気づいたことを、いろいろな人に伝え、誰もがくらしやすい社会につなげていくことです。
- ・ 「しょうらいのくらし調査」でわかったことを、知的障害のある人が発表しました。また、調査をもとにつくったゲームを、学生や支援者と障害のある人でやってみました。参加した人の感想から、次のことがわかりました。
 - (1) 参加した人が、知的障害のとらえかたを変えるきっかけになりました。
 - (2) 参加した人が、自分について考えるきっかけになりました。
 - (3) 参加した人が、知的障害のある人が参加しやすい方法を知るきっかけになりました。
- ・ わかったことと、知的障害のある人の意見を参考にして、「新・あなたの人生おしえてゲーム」を作りました。

キーワード：インクルージョン、知的障害、障害理解、枠組みの見直し、協働、インクルーシブリサーチ

1 背景と先行研究

日本では、地域共生社会がこれからの社会福祉の方向性として政策的に位置づけられた。分野ごとの「縦割り」や「支え手」「受け手」という関係を超えること、地域住民や地域の多様な主体の参画、世代や分野を超えたつながり、住民一人ひとりの暮らしと生きがい、地域をともに創る社会といったキーワードからわかるように、これまで地域で実践を積み重ね目指してきた包括的な支援体制と方向性を同じくするものである。また、「誰もが役割を持てる地域共生社会」が必要な社会的背景には、人口減少に伴う労働力不足や地域の衰退があり、就労や社会参加の機会の提供を通して様々な社会・経済活動の担い手になることが期待されている。たしかに障害者福祉の領域でも、地域の活性化や人と人をつなぐ場の創出に向けた実践者の努力が実り、地域におけるインクルーシブな場となった例が数多くあり、また法定雇用率の引き上げもあいまって、雇用障害者数は増加している。

しかし、障害者の立場からはインクルージョンを目指すはずの地域共生社会政策に懸念の声もあがっている。堀は、政策化されたインクルージョンは、意識的／無意識的に排除と周辺化を生み出す構造的な課題への取り組みを避ける結果、排除を補完・強化し、労働参加を強調する政策の進展により、賃労働に従事できない、あるいは困難な障害者への排除や差別をますます強化すると危惧し、真の地域共生社会を実現する運動がいかにか可能かを探求する、社会福祉・ソーシャルワーク領域での研究が求められると指摘する(堀 2021)。また茨木は、地域共生社会に向けた政策は地域で生きる障害者がおかれている位置づけや抑圧への考察に欠けるとし、共生社会に向け縦割りの社会福祉サービスを繋ぐだけではなく、当事者やその運動との連携が必要であり、地域社会でマイノリティとされる人が孤立する理由や、望む地域生活、実現するための地域社会や支援者の変化、それを推進する政策のあり方といった視点で考える必要性を指摘する(茨木 2020)。肯定的な意味をもつインクルージョンは文脈によって異なる意味をもつため、努力が意図せぬ形で取り込まれる恐れがある。社会的排除への抵抗概念としてのインクルージョン、あるいは共生(堀 2021)に向け、まさに、構造的障壁や抑圧に目を向け、人々とともに様々な構造に働きかけるソーシャルワーク実践が求められている。

協働にもとづきインクルージョンを目指す実践の手がかりとして「インクルーシブリサーチ」がある。インクルーシブリサーチは、知的障害者が、自分たちの生活に影響を与える様々な課題、制度・政策や実践に関する調査に積極的に参加し、協働を通じた学びを広く共有することで社会の変化を目指す研究のアプローチである。発展の経緯をみれば、ソーシャルロールバリゼーションの「社会的に価値ある役割」をもつという考えと、障害学の「障害者自身が研究の原動力になる」という考えに大きな影響を受け(Walmsley 2001)、研究者は知的障害者が学術的な調査スキルを獲得することへの関心を高めた(笠原 2019a)。しかし、調査が「できるようになる」ことを目指せば、本来の目的より離れ、調査スキルの獲得可否という観点から序列化や選別につながる。また障害学や当事者研究が当事者主導の研究を指向するのに対し、知的障害者が／と行う研究の場合、研究者や支援者による何らかの関わりが欠かせない。

そこで、当事者主導、協働、研究者主導への助言という3つの類型化の中でも (Bigby, Frawley and Ramcharan 2014)、近年ではインクルージョンへの貢献という点から、協働による進め方がより重視されるようになってきている。

インクルーシブリサーチの付加価値は、調査プロセスにおける協働から得た学びを社会で共有し、インクルージョンの実現に寄与することにある。Walmsley, Strnadová, Johnson (2018) は Walmsley and Johnson (2003) で提起したインクルーシブリサーチの定義以降の研究動向を鑑み、新たな定義として (1) 排除される集団が帰属し、生活の質を高める社会に向けた変革に貢献する、(2) 集団にとって重要な問題に基づいて行われ、研究プロセスと結果の公表に彼/彼女たちの経験を活用する、(3) 知的障害者による貢献を理解し、促し、伝えることを目的とする、(4) 知的障害者が変化を目指す運動に活用できる情報をもたらす、(5) 調査に関わる人が当事者の側に立つ、という5点を提案している。インクルーシブリサーチがもたらす「従来の枠組みを見直す」「社会関係を再構築する」という視点は、障害者や市民を含む非専門家との協働によるソーシャルワークにも示唆をもたらす (森口 2020)。

加えて近年では、インクルーシブリサーチを「どのように行うか」ではなく「何を達成したか」、つまりインクルージョンに向けてもたらした成果という観点からの研究が散見される。Frankena, Lantman-deValk, Cardol et al. (2019) は、インクルーシブリサーチの成果には (1) 調査に関連する成果、(2) インクルージョンの成果、(3) 共同研究者の成長の3点があるとした。同論文は4つの研究チームによるケーススタディの分析であるためか、ここでいうインクルージョンは知的障害者により適したインタビューの工夫や、リサーチプロセスへの参加、協働による理解や知識の深まり等、主に研究と研究者にとっての利益に焦点化している。一方、Frankena, Naaldenberg, Cardol et al. (2019) は知的障害のある/ない研究者へのフォーカスグループインタビューにより、ヘルスケア領域でインクルーシブリサーチを行う場合のガイドラインを作成した。それによれば、インクルーシブリサーチを通して達成を目指す成果には、(1) (知的障害者) 個人、(2) (アカデミックな) 研究者、(3) 調査方法、(4) ヘルスケア、(5) 社会という5つの領域がある。とりわけヘルスケアという専門領域の成果は、緊急性、格差、ニーズ、サービスの質とアクセシビリティ、生活の質向上といった観点から、知的障害者本人の立場や生活状況に即した改善に、社会的領域の成果は参加の促進や協働、意識向上など、知的障害者ではなく社会の側の変化につなげるものであることがわかる (表 1)。

表1 インクルーシブリサーチの成果

専門領域	知的障害者にとって緊急性の高いヘルスケア上の課題の特定、知的障害者の健康格差を減らすためのヘルスケアシステムの理解と協働、知的障害者のニーズにより適したヘルスケアサービスと方針の展開、知的障害者のヘルスケアの質とアクセシビリティの向上、知的障害者の生活の質の向上
社会的領域	知的障害者の参加とインクルージョンの促進、知的障害の有無による健康格差の削減に向けた協働、知的障害者がおかれた現状への意識向上、調査結果と社会的ニーズを適合させ調査の社会的関連性を高めること、社会的変化への貢献、知的障害者の(無)能力についてのスティグマと仮説への挑戦

Frankena, Naaldenberg, Cardol et al. (2019) より抜粋、筆者訳

筆者らは、2018年9月から1年間、知的障害のある「本人リサーチャー」の発案から開始し、本人活動グループメンバーである共同研究者ⁱとインクルーシブリサーチ「しょうらいのくらし調査」に取り組んだ(2018年度三菱財団社会福祉事業・研究助成)。インタビューや研究会を企画してデータを集め、話し合いを通して分析し、知的障害者が自分の暮らしを見つめ、様々な暮らし方があることを知り、自分の考えを相手に伝えるためのツールである「くらし・たすけあいフォーマット」を完成させた(笠原・中西・森口・浦野 2019)。この調査を基に筆者は、調査プロセスに多くの人を巻き込むことがもたらす対話や相互理解(笠原 2019)、調査における協働を手がかりとした本人中心の地域生活を支えるソーシャルワークとアセスメント(笠原 2020)という観点から考察した。本研究ではさらに、社会のありように変化をもたらすソーシャルワーク実践に向けた手がかりを得るため、知的障害者によるインクルーシブリサーチの成果報告は、受け手にとってどのような経験となるのか、とりわけ Frankena, Naaldenberg, Cardol et al. (2019) のいう社会的領域の中でも社会の変化の前提となる障害の理解にどのような影響をもたらしうるか検証する。

2 研究方法

2.1 データ収集

インクルーシブリサーチを用いた「しょうらいのくらし調査」の成果物「くらし・たすけあいフォーマット」のうち「あなたの人生おしえてゲーム」の普及、および共同研究者による調査活動の発表の機会において、参加者からアンケート、メール、質問フォームによるフィードバックを得るとともに、フィールドノートを記録した。2019年～2021年の3年間に発表を6回、ゲームを3回実施した(表2)。そのうち、参加者からまとまったフィードバックの得られた3回分を分析対象とし、その他の回のデータについては補足的に扱う。以下述べるようにいずれも主な対象者は社会学や社会福祉を専攻する学生であり、社会的領域における成果の検証という研究目的からは、市民を対象とすべきである。しかし、新型コロナウイルス感

染拡大の影響により企画自体が困難であったこと、また将来のインクルーシブ社会の担い手として学生を対象とすることには意義があると考えられることから、制約はあるものの本研究の対象とした。

表2 知的障害のある共同研究者との「しょうらいのくらし調査」普及のプロセス

2019年9月	「しょうらいのくらし調査」報告会(発表+ゲーム)
2019年2月	文部科学省主催「障害者の生涯学習推進に関する研修セミナー」登壇(発表)
2019年8月	日本福祉のまちづくり学会全国大会 研究討論会「福祉のまちづくりとインクルージョン：青年期の学びに着目して」登壇(発表)
2020年8月	文部科学省主催「超福祉の学校2020オンライン」ビデオ参加(発表)
2021年7月	NPO法人Xの自主活動グループA×上智大学笠原ゼミでのゲームの実施(ゲーム)
2021年7月	B大学「障害者福祉論」におけるゲストスピーカー zoom参加(発表)
2021年9月	余暇活動グループC、Dとの合同企画「あなたの人生教えてゲームをやってみよう！」(ゲーム)
2021年11月	第4回渋谷福祉学会でのオンライン報告(発表)

「あなたの人生おしえてゲーム」(以下ゲーム)は、引いたカードに書いてあることについて、自分のことを話したり、他の人の話を聞いたりする機会をつくるカードゲームである。「将来の暮らしについて考える」といっても、どんな選択肢があるか分からない、選びたい選択肢がない、そもそも困りごとが何か分からないといった「しょうらいのくらし調査」の結果に基づき、カードには住まい、家族、学校/仕事、パートナー、友人、暮らしの困りごとなどに関するライフイベントが印刷してあり、その経験の有無や意味を、障害のある人、ない人で話し合う。知的障害者にとっては経験することが少ないライフイベントや、「障害者」であることに縛られない生き方の多様性、そして障害のない人も誰かの手助けを得ていることを知る機会、また障害のない人にとっては、知的障害者の経験や考え、おかれた現状を理解する機会となることを意図したものである(図1)。



図1 「あなたの人生教えてゲーム」イメージ

分析対象の第1は、NPO法人Xの自主活動グループAに所属する知的障害者4名(以下メンバー)および支援者が、筆者が所属大学で開講するゼミにゲストスピーカーとして参加する形でゲームを実施した回である。参加者は、メンバー4名、支援者1名、学生21名である。1グループあたりメンバー1人、学生4~5人の4グループに分かれ、各メンバーがあらかじめ選んだ8枚のカードに書いてある話題について話し合った(表3)。時間はメンバーが準備と進行を担当したアイスブレイクを兼ねた自己紹介、ゲームの説明を含めて100分間であった。学生からは、自由記述形式による事前アンケート20件(計5176字)、事後アンケート21件(計10,392字)を回収した。また、メンバーはゲーム終了後に支援者とディスカッション形式でふりかえりを行い、支援者がメンバーの意見や感想を記録にまとめた。

表3 知的障害のあるメンバーが選んだ「あなたの人生おしえてゲーム」のカード

Oさん	ずる休み、転職する、一人暮らしをはじめ、好きな人ができる、ペットを飼う、上司におこられる、いい友達ができる、友達と約束して遊ぶ
Pさん	生活費に困る、上司におこられる、転職する、いじめられる、病気になる、ひきこもる、親が弱る、ペットを飼う
Qさん	企業する、結婚、交通事故にあう(軽傷)、短大・大学入学、ひとり旅をする、海外旅行、人の家に泊まる、海外移住
Rさん	恋人と別れる、ホームレスになる、就職活動、受験に失敗する、短大・大学入学、ひとり旅をする、夜遊びをする、チームリーダーになる

分析対象の第2は、知的障害者の余暇活動グループC,Dの企画としてゲームを実施した回である。参加者はグループC,Dに所属する知的障害者9名(以下メンバー)、グループが活動する地域の障害者福祉関係者8名、共同研究者2名、ガイドヘルパー1名、および筆者を含む研究者2名の計22名であり、保護者9名がオブザーバーとして参加した。メンバーには自分の考えをはっきり言える方と、比較的難しい方がいた。そのため、同席した障害者福祉関係者が引いたカードの項目について説明、自分の経験談を例示し、その後メンバーが話すという進め方をとった。時間はゲームの説明や自己紹介、感想の発表を含め150分であり、保護者を除く22名が4グループに分かれ、進行は調査員2名と研究者2名の計4名で担当した。アンケートは研究者を除く参加者20名、オブザーバー参加9名の計29名のうち、21名から回収し、合計1161字だった。

分析対象の第3は、B大学の授業に共同研究者がゲストスピーカーとして参加した際の調査発表である。授業は障害者福祉に関する講義科目で、受講者は183名であり、社会福祉学科と社会科学の学生が主な受講者である。授業時間は90分であり、担当教員との対話形式によって、フォトボイスによる「くらしをパチリ調査」の写真を使った共同研究者2名による日常生活の紹介、「しょうらいのくらし調査」とインクルーシブリサーチの紹介、オンライン

アンケートフォームを使った共同研究者から受講者への質問である「逆質問」、チャットを活用した受講生から調査員への質問という流れで進めた。筆者はオブザーバーとして聴講した。授業終了後回収した166件のリアクションペーパーのうち、「リサーチ」「調査」というキーワードを含むのは28件であり、うち明らかに当該調査へのコメントではないと判断できる6件を除く22件を抽出した。次に全てのコメントを読み直し、「リサーチ」「調査」は含まないものの、内容として該当するものを53件抽出した。該当部分の計75件の合計文字数は8616字であった。

2.2 分析方法

佐藤(2008)を参考に定性的コーディングを行った。アンケートおよびリアクションペーパーの記述内容から、参加者にとっての経験の意味や障害の理解に関連する文脈を抽出してその意味を表すコードを付し、コード間の関連性を元の文脈に立ち返りながら検討し、抽象度を上げたカテゴリーにまとめた。そしてカテゴリー間の関連性を検討し、研究テーマに沿う形で統合した。抽象化の過程では先行研究、とりわけ Frankena, Naaldenberg, Cardol et al.(2019)によるインクルーシブリサーチの成果に関する分類を参照した。

2.3 倫理的配慮

日本社会福祉学会「一般社団法人日本社会福祉学会研究倫理規程」および「日本社会福祉学会研究倫理規定にもとづく研究ガイドライン」、「上智大学『人を対象とする研究』に関するガイドライン」に従った。筆者が担当するゼミでは説明会の時点で研究目的や方法を説明し、任意の協力が得られるよう依頼した。またいずれの授業でもフィードバックを得る際、回答は匿名のうえ任意であり、成績評価に一切関係がないことを事前および事後に丁寧に説明した。

3 結果

知的障害のある共同研究者による成果発表への参加者のコメントから、インクルーシブリサーチの成果物であるゲームへの参加は(1)普段と違う経験の機会と、(2)知的障害についての理解の書き換えにつながったものの、(3)もやもやとした不全感が残る場合もあった。また共同研究者による成果発表を聞くことは、(1)調査結果の理解と(2)調査活動の肯定的な理解、そして(3)インクルーシブな方法の理解につながった。以下、【ゴシック】は上記6つのカテゴリー、ゴシックはコード、「」はデータの引用(【】内に例示)、…は文中の一部省略を示す。

3.1 知的障害者とゲームを行った参加者の経験

インクルーシブリサーチの成果物であるカードゲームを知的障害者と行うことは、参加者にとって【普段と違う経験の機会】になった。それは、知的障害者と気負わず交流する機会、自分自身に向き合う機会、日常的な支援を見直す機会である。また、共通点の発見、意外性の発見、個別性の発見、社会的障壁への関心という形で、それまでの【知的障害についての理解の書き換え】につながったが、どこか【もやもやとした不全感】も残った(表4)。

表4 知的障害者とゲームを行った参加者の経験

カテゴリー名	コード名	データの一部
普段と違う経験の機会	気負わず交流する機会	無意識のうちに気を遣おうと緊張していた…友人のように楽しく話すことができたことにより、変に身構える必要ないのだと実感(ゲーム学生9)／特に支障もなく楽しくゲームを終えることができ、自分のイメージが偏ったものであったと認識…必要以上に障害という言葉に身構える必要はないのでは(ゲーム学生17)／コミュニケーションを取ることに困難があるというイメージ…が変わりました。純粋にお話して楽しかった(ゲーム学生15)
	自分自身に向き合う機会	普段の自分とは違う切り口からの質問が多く、視点の違いを感じるとともに、自分の本質を見つめ直して考えるような質問が多かった(ゲーム学生6)／受験をする選択肢しか見えなかった高校生時代や就職活動などある意味自分たちも狭い世界で生きている(ゲーム学生18)／むしろやりたいことが出来ていないのは自分(ゲーム学生3)
	日常的な支援を見直す機会	これから直面していく内容があり、考えたくないこともあると思います。あえて話をしてみるということをゲームにしていたのはとても良い(ゲーム支援者6)／色々な人へ伝わるように説明しなければならないので、普段よりも考えながら説明することが多かった(ゲーム支援者7)／自分自身、親の死というテーマには備切れていない面があり、自身の学びとしても貴重な場(ゲーム支援者3)
知的障害についての理解の書き換え	共通点の発見	自身の将来について悩むところがあったり、過去に経験してきたことに障がい関係なく共通点が見つかり(ゲーム学生1)／知的障害ということ意識することはなく、共通しているところもあれば異なる考え方も持っている、人生の先輩としてお話を聞かせて頂き(ゲーム学生8)／障害の有無に関わらず、何をしてみたい、どこに行ってみいたいという希望を持っている(ゲーム学生15)
	意外性の発見	こんなに話が盛り上がり、異なる観点で考えさせられるとは(ゲーム学生2)／想像していなかった経験談を知的障害のある方から聞いた(ゲーム学生3)／いろいろな人がいると思うが、「自分ひとりでしたかったのに…」などといった発言から「ひとりでの活動≒自由」を感じた(ゲーム学生18)
	個別性の発見	お題の内容以外にも、なぜこのお題を作ったのか、そこに至る人生経験等について話し合う中で…「その人らしさ」のようなものが見えてきた(ゲーム学生19)／関わったことのない状況だと、「障害者」と聞いても具体的な人が思い浮かばず、どこか遠い世界の人という印象…具体的に顔を思い出せる当事者との関わりを持つことは、非障害者が障害について当事者意識を持つきっかけとして重要(ゲーム学生20)／知的障害と一口に言っても様々な人がいるということをより強く実感(ゲーム学生7)
	社会的障壁への関心	自分は生活している中で普段感じることはないような課題や不安がある(ゲーム学生15)／ご本人の望む進路を実現する際に存在する障壁について深く掘り下げたい(ゲーム学生9)／「外に出られない」という共通点はあるものの、生活の中に「制限された」部分がある…外部からの制限を受けやすい状況にこのままでいいのか(ゲーム学生18)
もやもやとした不全感		しかし、友達との普段の会話では「会話が盛り上がった」「笑顔にできた」と別段喜ぶことはありません…どこか一線引いてしまっている自分が悔しい(ゲーム学生7)／一方で、私の班の方の悩みのように、知的障害というフィルターが欲しい時もあるだろう…わかりやすい表現にしたり、わからないことは安心して聞けたり、というような環境がその人らしさを発揮するのに必要な時もある(ゲーム学生4)／知的障害のある人と交流しているという感覚があまりなく「知的障害って何だろう?」という思いが強くなりました(ゲーム学生18)

3.1.1 普段と違う経験の機会

気負わず交流する機会は、知的障害者とうまくコミュニケーションがとれるか身構えていたものの、ゲームの使用により自然な交流の機会となったことである。参加者のうち、小中高校を通して知的障害について学ぶ機会があったのは小学校と高校で各1名、中学校で2名だった。直接関わる経験がないなか、間接的に得た情報からの影響を受け【例：「なんとなく外側から見て(ゲーム学生6)、「本に描かれていた姿」(ゲーム学生11)、「医学的な定義に当てはめ」(ゲーム学生10)】、知的障害者=コミュニケーションが困難で理解しづらいという認識で身構え、緊張を抱いていた。

自分自身に向き合う機会は、ゲームでの交流を通し、知的障害のある人の行動力、経験、価値観に自分との違いを見だし、相手を通して自分をふりかえる機会となったことである。参加者は、無意識のうちに低い期待を抱いていた相手から自分にはない行動力や視点【例：「自分よりも、全然行動力がある」(ゲーム学生17)、「所属や属性に関わらず、人間としてのあり方を聞くような視点」(ゲーム学生6)、「自分では思い当たらなかった視点」(ゲーム学生8)】を見だした。また、選択肢が限定されがちな知的障害者の暮らしに端を発したゲームを通し、自らの経験の相対化につながる場合もあった。この点については、支援者からも同様の指摘があった。

日常的な支援を見直す機会は、支援者にとって面識あるメンバーとの「ゲーム」という方法でのやりとりが、日頃の支援の見直しにつながったことである。見直しの一つは日常的な支援の相対化であり、避けるべきトピックとして認識していた「親亡き後」について【例：「タブー」(ゲーム支援者4)、「テーマを設定しないと聞けない」(ゲーム支援者3)、「考えたくない」(ゲーム支援者6)】あえて話す機会を設定することや、ゲームという方法がハードルを下げる利点を肯定的に評価し、普段の支援との比較につながる場合もあった。もう一つは、そもそも自分自身が将来の暮らしや親の老後に備えていないという自己覚知である。支援者自身にとっても考える機会が少なかったことから、ゲームを通して「新たな自分」を発見し、他者の経験を聴くことの重要性への気づきを得た。

3.1.2 知的障害についての理解の書き換え

共通点の発見は、知的障害者が自分とは違う了解不能な存在ではなく、人としての共通点をもつことの気づきである。もっぱらコミュニケーションの取り方について心配していた参加者も、ゲームを始めてみれば話が途切れることはなかった。分かりやすい趣味だけでなく、将来の悩みや考え方などに共通点を見出すことで、障害ではなくまず人のとしての共通点に目を向けることにつながった。

意外性の発見は、知的障害者への先入観や思い込みがあったものの、予想を上回る知識、経験、会話の量に圧倒され、印象が変わったことである。事前に選んだトピック(表3)に関連させて、メンバーが話した海外の研究者との交流、同性婚をめぐる論争、支援を受けるといった経験や支援スタッフへの批判的まなざしなどについて聞く中で、参加者は無意識のうち

に抱いていた知的障害者への低い期待を書き換えることになった。

個別性の発見は、カードの選択やゲーム後の発表を通して、知的障害者一人ひとりの個性に気付いたことである。共通点や意外な面に加え、匿名性の高い「知的障害者」ではなく、具体的な顔の見える〇〇さんという存在に気付いた機会であり、メンバーの個人名をあげるコメントが複数あった。

社会的障壁へ関心は、社会的障壁を知識ではなく現実として理解し、関心を深めたことである。新型コロナウイルスの影響により誰もが行動制限を経験するものの、メンバーには例えば「グループホーム」という集団生活による制限があること、誰もが経験する職場の悩みが「障害者雇用の場」でも深刻であることなど、一見共通点に見える「悩み」が、支援があるはずの場でも作られていることへの気づきがあった。

3.1.3 もやもやとした不全感

もやもやとした不全感は、とはいえ知的障害の理解とはそう簡単なものかと新たな疑問が生じたことである。参加者は知的障害について理解を深めたという感触を得たものの、共通点を見つけ、表面的に盛り上がることで、同じ経験の背後にある障害の意味を見逃す危険性に思い至った。

3.2 知的障害者による調査発表を聞いた参加者の経験

知的障害者によるインクルーシブリサーチの発表を聞くことによって、【調査結果の理解】につながった。それは、将来の暮らしを考える難しさという共通点と、障害者にはとっては高いハードルがあることへの気づきから抱く将来の暮らしについての共感と障壁の理解、悩みに向き合い、積極的に行動しようとする将来の暮らしに向き合う姿勢からの学びという2点である。また、【調査活動の肯定的理解】にもつながった。それは、調査という想定外の活動への主体的取り組みからくる知的障害の理解の書き換え、本人中心の暮らしやそのための支援を考え、インパクトを社会に広げる可能性があるという当事者中心の取り組みの意義、当事者集団、ピアの存在に着目する当事者同士の取り組みの意義という3点である。さらに、くらしをパチリ調査やゲームといったツール活用の意味、また支援者とのやりとりや「逆質問」を交えた発表形式からの気づきから、【インクルーシブな方法の理解】となった(表5)。

表5 知的障害者による調査発表を聞いた参加者の経験

カテゴリー名	コード名	データの一部
調査結果の理解	将来の暮らしについての共感と障壁の理解	私もいないと答えた一人ですが、知っている人がいない＝相談できない…不安に思うこともあります(発表50)／障害者の方となると悩みは一層深いのではないのでしょうか(発表8)／範囲の中では選択が自由にできるかもしれないが、その枠組みを外した時に、他にもやりたいことがあるかもしれない(発表34)
	将来の暮らしに向き合う姿勢からの学び	誰かに教えてもらうのを待っているのではなく…自分の将来のためにも前に踏み出してみよう(発表1)／言われたことをただ淡々とこなす一般的に健常者と言われている人よりもずっと強い(発表51)／自分でやりたいことを見つけ行動を起こすことの大事さを実感し、1人の人間として生き方を学べた(発表23)
調査活動の肯定的評価	知的障害の理解の書き換え	自分が思っていた以上にゲストの方々は自立(発表10)／調査されたり、一人暮らしの方や学生との交流など、非常に精力的に活動されている様子に驚いた(発表14)／活動の内容も、くらしの調査や大学ゼミとの交流など、自分が思っていたよりさまざまな活動(発表32)
	当事者中心の取り組みの意義	当事者の意見やニーズを暮らしの中に取り入れるために非常に重要な活動(発表4)／案内されたものだけでは他にもっといいものがあったかも知らなかったなんてことがあるかも知れません(発表28)／障害者は隔離されがちな日本社会に介入して障害を持つ人と持たない人との関係を縮めたり障害について知ってもらう機会を作ることに繋がる(発表6)
	当事者同士の取り組みの意義	より良い生活を共に考え目指していく(発表2)／「自分でもできるんじゃないか」と自信を持つようにするためにみんなで支えあう(発表7)／活動、相談できる・話せる・情報が得ることのできる場所というのがあるのは本当に心強い(発表8)
インクルーシブな方法の理解	ツール活用の意味	調査側にも話す側にも楽しく出来る(発表9)／「将来」を考えるきっかけとして誰もが使えるゲーム・ツール(発表7)／「こういう時私は/僕はこうしている」と意見を交換することに強く心が惹かれ(発表19)／どこに行って、誰と会っていたのか…共有だけでなく、それを見返すことも楽しみになる(発表38)
	発表形式からの気づき	特に集中してみていたのは先生の受け答え(発表72)／相手が答えられなかった場合には質問の仕方が悪かったと、わかりやすく言い直して(発表61)／懸命に話すお二人が話さなくなるような雰囲気を作り(発表63)／最後の逆質問コーナーで、とても親近感を感じた(発表40)／逆質問というの、お二方の個性が出ていて終始楽しみながら(発表55)／逆にこんなことが気になるんだと知れて面白かった(発表43)

3.2.1 調査結果の理解

将来の暮らしについての共感と障壁の理解は、障害の有無に関わらず将来の暮らしを考える難しさへの共感と、障害のある人にとってのハードルの理解である。受講者である学生には単身生活やアルバイト、就職といった悩みが共通することから、共感をもって調査結果を理解した。あわせて、障害をもちながら同様のことを経験する意味や、圧倒的に違う選択肢の幅のように、自分がおかれた状況との差異への着目もあった。

将来の暮らしに向き合う姿勢からの学びは、悩みに向き合い、積極的に行動しようとする知的障害者の行動力、経験、姿勢と自分自身の比較から、何らかの学びを得たことである。将来について考える難しさに共感しながらも、日ごろの忙しさやコロナウィルスの影響、ま

た他者に尋ねることへのハードルから一步踏み出せないでいる受講者にとって、現状を変えようと行動を起こし、分からないことを率直に尋ねる知的障害者からは意外な学びがあった。

3.2.2 調査活動の肯定的評価

知的障害の理解の書き換えは、インクルーシブリサーチの取り組みについて知ることが、潜在的に抱いていた知的障害の理解の書き換えにつながったことである。新奇性や意外性、活動の多様性への言及から、発表を聞くまでは知的障害者の生活や活動を限定的に理解していることが伺えた。

当事者中心の取り組みの意義は、インクルーシブリサーチには、本人中心の暮らしについて本人と支援者が考え、社会に広げる可能性があるという評価である。当事者の意見やニーズを「取り入れる」という表現に見られる参考意見としての着目だけでなく、支援者中心に展開する支援の弊害の指摘、周囲に影響を及ぼす可能性についての意義の評価もあった。

当事者同士の取り組みの意義は、知的障害者同士が取り組みを通して支えあうことの評価である。誰もが不安や心配を感じる将来について、あきらめるのではなく仲間と共に考える重要性、共に考えることが自信やサビアサポートにつながる可能性を見出していた。

3.3.3 インクルーシブな方法の理解

ツール活用の意味は、パチリ調査やゲームというツールの活用により、知的障害者が自分を表現しやすくなることへの気づきである。いずれも楽しみながらお互いを理解することや、普段考えたくないテーマに向かいやすくする効果、あるいは知的障害者以外への援用可能性も見出していた。

発表形式からの気づきは、講師とのやりとりの観察と「逆質問」により、場をよりインクルーシブにする方法について理解したことである。話の内容よりやりとりに着目したという指摘が複数あったように、分かりやすい言葉を使うだけではなく、知的障害のある人を尊重し、理解しようとする講師とガイドヘルパーの姿勢を実際に見たことが参加者に強く印象づけられた。また「逆質問」の内容は将来の暮らしに関することに加え、「図書館で本の予約をするか」「〇〇(メーカー名)の靴をもっているか」など、メンバーの関心からの質問であり、そのことが親近感や相手への関心、個別性の理解につながった。

4 考察

知的障害者によるインクルーシブリサーチの成果普及は、参加者にとって以下のような経験となった。(1) 実際に関わるゲームと客観的に聞く発表という違いはあるものの、いずれも受け手が知的障害についての理解を書き換える機会となった。ゲームは人としての共通点と同時に、一人ひとりの個性にも注目する理解、発表は調査を通して困難に向かおうとする姿勢や当事者性の理解につながった。(2) いずれの対象と方法でも、自らの内面や前提とする考え、価値観を見直す機会となった。(3) 発表は普段と違うやり方や支援者とのやりとりの観察を通して、インクルーシブな場をつくる方法の理解につながった。

今回の対象者は支援者および主に社会福祉を学ぶ学生であり、インクルージョンを進めるうえで重要である、障害について無理解、無関心な層への効果は分からない。とはいえ、支援者は障害者を「サービス利用者」「要支援者」として対象化し、その弊害に気づかないことが多く、学生は将来の支援者あるいはインクルーシブ社会の担い手となり得る。そのため、Frankena, Naaldenberg, Cardol et al. (2019) による分類でいえば、社会的領域の「知的障害者がおかれた現状への意識向上」や「スティグマと仮説への挑戦」において、まずは一定の成果があったことには意味があるだろう。以下ではインクルーシブリサーチがもたらす「従来の枠組みを見直す」「社会関係を再構築する」という視点(森口 2020)と、「支援者自らが変わり、そして知的障害のある人が対等な市民であることを周囲に伝え、知的障害のある人とない人が出会うような場をつくるソーシャルワーク実践」(笠原 2020)という観点から考察する。また普及のプロセスにおける工夫や受け手の反応をふまえて作成した、「新・あなたの人生おしえてゲーム」について紹介する。

まず、「従来の枠組みを見直す」ことである。森口(2020)によれば、従来の常識に基づくやり方を変えること、ときには逸脱をあえて許容することで、新しいやり方やユニークな成果が生まれる可能性がある。今回の成果普及では支援者にとってのゲームと、発表での逆質問が該当する。支援者にとってゲームは、利用者と支援者という固定化した関係、ルーティン化した支援プロセス、「親なき後」のタブー視が本人の機会を奪うことなどに気付くきっかけとなった。また知的障害のある人からの「逆質問」では、思いがけない質問、聞きたいことを率直に聞く姿勢、それに「斜め上行く回答」が、知的障害のある人の関心やユニークな視点といった等身大の理解につながった。森口(2020)が指摘するように、「講演とは/会議とはこのようなものだ」という前提や、「問われたことには正確に答えないといけない」という常識をいったん横に置くことで、初めて自分なりの本来の捉え方を表現できる人たちがいる。あわせて当然視していた枠組みの存在に気付くことは、参加者にとってはささいな間違いも許されないような不寛容さや、自ら課すハードルからの解放にもつながる経験となるかもしれない。

次に、「社会関係を再構築する」ことである。本研究でも森口(2020)と同様、知的障害のある人が調査者、ゲストスピーカー、発表者という新たな役割をもつことで、聞き手との間に新たな関係をつくることにつながった。インクルーシブリサーチの理論的支柱となったソーシャルロールバリゼーションは、まさに価値ある役割の創造であるが、障害者の能力や存在の幅を広げる可能性がある一方、再度障害を否定する一元的評価へと回収されるという矛盾がある(榊原 2011)。本論でいえば、知的障害についての理解の書き換えが、共同研究者という役割から生じる「意外性の発見」に留まれば、その後出会う障害のある人をいずれ序列化する危険性がある。

そこで注目したいのが、「個別性の発見」と「モヤモヤとした不全感」が、力関係の見直しにつながる可能性である。参加者は本やメディアを通して間接的に知る機会しかなく、良く分

からない存在として認識していた相手に、一人ひとり違う名前や個性をもつ人として出会い、これまでの理解を書き換えた。また、相手に対して得た理解を一度留保し、自分自身との関係を通して、抑圧や障壁に目を向けることにもつながった。「知的障害って何だろう?という思いが強くなりました」(ゲーム学生 18、表 4) というコメントにみられるように、これらは障害とは何かについて考える必要がなかった自分の立ち位置、自覚していなかった力関係に気付く契機だったといえないだろうか。横須賀 (2010) によれば、障害者問題の解決に向けた学習には、障害者を対象にするだけでなく、健常者自身を対象化する必要があり、かつ対象化の視点として「自分自身がゆらぐ視点」が求められる。自分自身がゆらぐとは、自分のよって立つ基盤を不安定化することであり、両者の「関係」を射程に入れること、またすっきり分かるというよりも何かモヤモヤが残るような「心のひっかかり」が重要である (横須賀 2010)。

加えて、時間をかけてこそ得られる知的障害者本人からのフィードバックがもつ意味について考えてみたい。本論の目的から逸れるため結果では述べなかったが、メンバーと学生は後日、感想を交換した。メンバーによる感想の中心的テーマは、学生とのコミュニケーションであり、「社会人と同様」「頭がいい学生さん」など、年齢や立場、健常と障害という違いを意識し、相手に気を遣いながら参加していた (表 6)。学生はこの思いがけないメンバーの意見にもやもやを感じ、考察を深めた。また、メンバーと支援者によるゲームの終了後には全員で感想を話し合う時間を設けた。メンバーによる感想の中心的テーマは、ゲームの体験や、カードの内容であり、身近な「仕事」について話したメンバーもいれば、「財布をなくす」「ひとり旅をする」「ずる休みする」のように、知的障害者にとって経験の機会が少ない事柄を挙げるメンバーもいた。余暇活動グループの支援者によれば、後日グループで宿泊旅行を企画した際、あるメンバーが「おしえてゲーム」を模した自作カードを持参し、夜の自由時間には支援者を部屋から追い出し、メンバー同士で盛り上がったということである。時間や効率が重視される現代において、研修などではすぐに使える知識や技術が求められやすい。しかし、時間をかけてこそ得られる「本音」があり、それを後から伝えることで、理解の暫定性やフィードバックの意味を考える機会となり得るのではないか。

表6 「あなたの人生おしえてゲーム」に参加した知的障害者の感想(Aグループ)

大学生は、社会人と同様に(健常者というくくりで見えてしまっていたので一方的な関わりばかりで)コミュニケーションが取れない人たちだと思っていたけど、意外と取れたと思う。学生は年齢が若いから柔軟で、イメージを変えやすかったのかな？
大学生は(年齢や立場のギャップから)同じ話題で楽しく話せないと思っていたけど、話せてよかった。
初めは頭がいい学生さんと一緒にいていいのかなと思ったが、使われている言葉から思いやりがある人たちだと感じた。難しい言葉を使わずに、わかりやすい言葉を使ってくれていたように思う。相談員や支援員でも対等に話してくれない人がいるけれど、学生は同じ目線で話してくれていると感じた。
シーンと(沈黙に)なりそうな時に話をつないでくれて助かった。でも、こちら側も顔色をみながら場が盛り下がらないように気をつかった。
発言しないで話を聞いているだけでも楽しかった。(感想をみて)学生さんだけで楽しんでいただけではないから心配しないだね。マスクをしていると表情が見えづらいからわからなかったのかも。
居心地は悪くなかったけれど、気をつかわれすぎていてお客様扱いされていたような気がする。ゲストスピーカーだから仕方がないのかな？
困ったときや分からないときは伝えるようにするので、「障がい者」という言葉を気にしないで関わってほしい。よく「障がい者だから何でも優先でしょ」と威張っている人がいるけど、わたしは常に気をつけて欲しいとは思っていないから。

これらの結果と考察から、「新・あなたの人生おしえてゲーム」を作成した。障害のない人には、障害の有無に関わらない「人」としての共通点に加えて、知的障害のある人の個別性やユニークな着眼点、そして社会的障壁と誰もがその一部である可能性に気付く問いかけとなることを意識した。そのためにグループAのメンバーとのディスカッションを通し、カードの内容は一般的なライフイベントに沿いつつ、知的障害者の経験に基づくものを加えた。また、「くらしの困りごと」「家族」「住まい」といったカテゴリーの説明に、知的障害者の置かれた現状を反映させるとともに(図2)、どのカテゴリーにも属さない「Aスペシャル」というカテゴリーを設け、知的障害者のユニークな視点が伝わるようにし(表7)、さらに、様々な場面でのカードの活用方法の項目を設けた(表8)。今回の協働から得たインクルージョンに向けた手がかりは、ツールの活用や当事者による発表を通して、従来の力関係や当然視していた枠組みを見直すこと、そのきっかけをつくることにあったと考える。

知的障害者と／が行うインクルーシブリサーチの成果普及による問いかけ

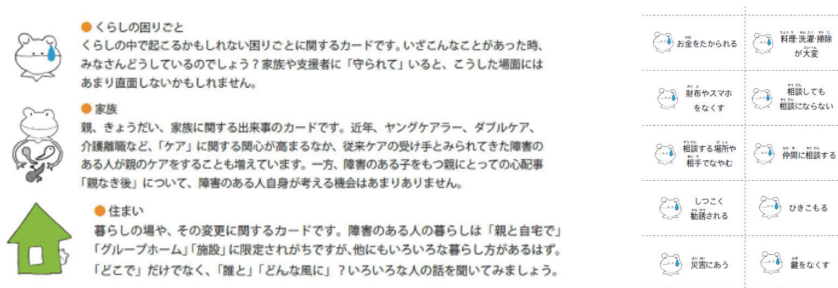


図2 「新・あなたの人生おしえてゲーム」のカテゴリー説明とカードのイメージ

表7 知的障害のある人の意見を反映させた「新・あなたの人生おしえてゲーム」カードの項目

カテゴリー名	カードの項目
恋愛関係	ふたりで旅行に行く、好きな人に急に告白された(心の準備が…!), 恋人と友だちの違いに悩む、フラれて立ち直れない…、やさしくされて勘違いされてしまう、パートナーとくらしはじめる、結婚を考える、好きな人ができる
住まい	グループホームに入居する、親と暮らす、ひとりぐらしをはじめる、引っ越し・地元を離れる、故郷にかえる、ホームレスになる、海外に移住する
人間関係	注意をしたら逆切れされる、先生にほめられる、上司に注意される、人の家に泊まる、友だちと約束して遊ぶ、いい友だちができる、友人関係に悩む、友だちが遠くに引っ越し、いじめられる
お金	お金の管理を工夫する、他の人にお金を管理される、自由に使えるお金が少ない、年金がもらえるようになる、デートで見栄をはってお金を使いすぎる、生活保護を申請する、大金をもらう!(いくら?), お金を借りる、生活費に困る
おたのしみ	遊びにでかける、Youtube,SNS、ひとり旅をする、海外旅行、チームリーダーになる、ずる休み、ペットを飼う、宝くじがあたる、夜遊びをする
健康	病院に行く、医者とのやりとり、体調が気になる、健康診断、ダイエット、けがをする、入院する、病気になる
学校	進路で悩む、進学をあきらめろと言われる、大学で学びたい、専門学校・短大・大学入学、受験に失敗する、浪人、海外留学
仕事	アルバイトをはじめる、職業体験をする、ハローワークに行く、職場の人間関係で悩む、給料があがらない、転職を考える、体調を崩して働けなくなる、仕事をやめたい、起業!、しばらく仕事を休む、仕事なくなる!、就職、職場でいじめられる、転職を考える
くらしの困りごと	掃除・洗濯・料理が大変、相談しても相談にならない、仲間に相談する、相談する場所や相手で悩む、お金をたかられる、財布やスマホをなくす、しつこく勧誘される、ひきこもる、災害にあう、鍵をなくす
家族	親が別居する、妹(弟)がうまれる、きょうだいげんか、親が離婚する、身近な人のはじめての死、親が病気になったり入院したりする、親の介護をする、親が亡くなる
A スペシャル	分からないことを質問する、福祉とつながる、車の免許をとる、思い切って声を上げる、偉くなる／偉そうにする、Youtubeで発信する、お昼ご飯をどうしよう(買う? つくる?), 漢字が書けるようになる、無敵の人になる、地域のイベントを企画する、革命を起こす、髪型を変える

※太字はグループAのメンバーの意見により新たに加えた、または修正したカード

表8 「新・あなたの人生おしえてゲーム」説明書に示した活用例

障害のある人の支援現場では…休み時間や話し合いの時間など、いつもの活動に組み込んでみてください。できるだけ障害のない人と一緒にやると話が広がります。例えばさまざまな暮らし方があることを知るきっかけとして、利用できるサービスや、周りの人が考える「障害のある人の暮らし」に限定されない、その人らしい暮らしを考えるためには、障害がない人の暮らしも参考になるかもしれません。
これから準備が必要なことや、みんなに共通する悩みを話し合うきっかけとして…例えば「今の仕事を見直したい」「親がだんだん年をとってきた」「人間関係をよくしたい」などのテーマを決め、関連するカテゴリーのカードを手がかりに話し合うことができます。
支援者が話や関心ごとを理解する、アセスメントの補助的道具として…たくさんカードの中から、話したいことを選んでもらうと、一人ひとりの違いがはっきり出ます。また、「このカードにはないんだけど…」という形で話が始まることもあります。
いつものやり方を変える、本人中心の支援を考えるきっかけとして…サービスリストから、障害のある人の暮らしを考えていませんか。偶然引いたカードから、思いがけないニーズが発見されることがあるかもしれません。
お互いのことを知るために… このゲームは、知的障害のある人とない人が、お互いを理解する、それぞれの経験から学ぶということを想定してつくりました。障害のある人、外国につながる人、うんと年の離れた人などが、お互いを理解するためにも使ってみてください。

今後、知的障害のある人と成果普及や協働を進めるうえでの課題として、第1に時間と費用がある。「しょうらいの暮らし調査」は助成期間が1年であり、まずは報告書の完成にこぎつけるまでが手一杯であった。普及段階では、様々な形式による成果物のデザインや制作に加え、アクセシビリティに配慮した会場や交通費、共同研究者へのサポート等には費用がかかる。この間オンライン会議や研修が急速に一般化したものの、通信費用、デバイス、インターフェイスのいずれをとっても、知的障害者にはまだ使いやすいものとはいえない(もちろん使いこなす人もいる)。効果があると分かっている、サポートを含む費用が捻出できなければ、研究者や支援者が本人に代わるという今までの方法に後戻りせざるを得ない。しかし、時間や費用がかかるとは多くの人が関わることでもある。「多くの人を巻き込み、対話を通じた相互理解の場面をつくること」(笠原2019b)から協働が始まると考えれば、譲りたくない部分でもある。

また、学術的な成果とインクルーシブな方法の両立がある。Strnadová and Walmsley(2017)はインクルーシブリサーチにおける成果の公表、とりわけ論文の執筆における協働に課題が多いという問題意識より先行研究レビューを行い、連名執筆の有無、執筆方法や執筆への共同研究者の貢献の説明の有無により、4つに類型化した。最も望ましいのはいずれも有のタイプだが、大学に所属する研究者である筆者が一人で執筆した本論は4タイプのいずれにも該当せず、インクルーシブな報告方法であったとはいえない。とはいえ、学術的な評価と実践的な評価を分けてとらえる立場もある。ステークホルダーや研究目的により目標設定や評価は異なり(Frankena, Naaldenberg, Cardol et al.2019)、知的障害のある共同研究者は学術的な評価よりも実際を変えることに関心があるため、成果物を分けるという考えが現実的である(Bigby

and Frawly 2010)。

こうした課題も鑑みながら、インクルーシブなアプローチが、当事者性の搾取とならず、インクルージョンの実現と学術、とりわけ学問としてのソーシャルワークに成果をもたらす方法を模索していきたい。

謝辞：実現に至らなかったケースも含め、発表、ゲームに関心をもち、場を申し出て下さった方や団体、そしてデータを提供して下さった皆様に感謝申し上げます。本研究は JSPS 科研費 19K02160(主任研究者：森口弘美、分担研究者：笠原千絵)の助成を受けている。

(注)

i 知的障害のある研究メンバーについて、先行研究では co-researcher, researcher with learning disabilities, self-advocates, group member, participants といった様々な表記があるが、co-researcher の co は等しく異なる貢献を意味することに加え、協働 collaboration を示唆するという (Walmsley, Strnadova, Johnson 2018) 指摘から、共同研究者 co-researcher がひとまず妥当だと考える。調査着手の時点では、研究のあらゆる側面に関わるという形式面への着目からハードルが高く感じられ、筆者と一緒に調査に取り組んだ知的障害のある人を「共同研究者」と呼ぶことに確信がもてず、なおかつ森口氏の研究パートナーである中西氏の「本人リサーチャー」という呼び方もしっくりせず、ひとまず「調査協力者」と呼ぶことにした。しかしその後、協働や貢献の意味を筆者なりに理解し、今回は「共同研究者」と表記した。なお共同研究者たちは本人活動グループのメンバーとして参加しているという意識が強い。

【引用文献】

- Bigby, C., Frawley, P. (2010) Reflections on doing inclusive research in the “Making Life Good in the Community” study, *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 35-2, 53-61
- Bigby, C., Frawley, P. & Ramcharan, P. (2014) Conceptualizing Inclusive Research with People with Intellectual Disability, *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 27(1), 3-12.
- Frankena, T. K., Naaldenberg, J. Cardol, M. et al. (2019) A consensus statement on how to conduct inclusive health research, *Journal of Intellectual Disability Research*, 63-1, 1-11.
- Frankena, T.K, Lantman-deValk, H., Cardol.M. et al. (2019) Contributing to Inclusive Research Policy and Practice: A Synthesis of Four Inclusive (Health) Research Projects, *Journal of Intellectual Disability Research*, 16-4, 352-360.
- 茨木 尚子 (2020) 「支援過程における『組織の論理』と『専門職のミッション』の拮抗が生み出す課題：組織、専門職、当事者はいかに協働すべきか」『ソーシャルワーク実践研究』(12), 3-14.

- 笠原千絵 (2019a) 「知的障害者にとって『訓練』はいつまで必要なのか：インクルーシブリサーチの実施に向けたトレーニングの位置づけ」『上智大学社会福祉研究』43,51-69.
- 笠原千絵 (2019b) 「"プロセス" そのものもたらす研究成果：知的障害のある人が／と自分たちのやり方で行うインクルーシブリサーチ」『福祉のまちづくり研究』21-1, 40-43.
- 笠原千絵 (2020) 「『親なき後』の障害者の暮らしを支えるソーシャルワーク：本人主体の地域生活支援とアセスメント」『ソーシャルワーク実践研究』(12), 15-26.
- 笠原千絵・中西正繁・森口弘美・浦野耕司 (2019) 「インクルーシブリサーチ発 暮らし・たすけあいフォーマット：『しょうらいの暮らし調査』報告書」、平成30年度三菱財団社会福祉事業・研究助成事業報告書。
- 堀 正嗣 (2021) 「共生社会政策の超克」『障害学は共生社会をつくれるか—人間解放を求める知的実践』明石書店, 89-119.
- 森口弘美 (2019) 「インクルーシブリサーチから見えてきたこと：対象者を探すのではなく、興味をもつ人と協働する」『福祉のまちづくり研究』21-1, 36-39.
- 森口弘美 (2020) 「『人々とともに』を実践するソーシャルワーク：インクルーシブリサーチの試みをとおして」『社会福祉研究』138, 44-50.
- 榊原賢二郎 (2011) 「人への価値付与と障害」『障害学研究』7, 275-300.
- 佐藤郁哉 (2008) 『質的データ分析法—原理・方法・実践』新曜社。
- Strnadová, I. and Walmsley, J. (2017) Peer-reviewed articles on inclusive research: Do co-researchers with intellectual disabilities have a voice? *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 31-1, 132-141.
- 横須賀俊司 (2010) 「障害者問題解決に向けた『ゆらぎ』の学習へ」藤村正之編『福祉・医療における排除の多層性』明石書店。
- Walmsley, J. (2001) Normalization, Emancipatory Research and Inclusive Research in Learning Disability, *Disability & Society*, 16(2), 187-205.
- Walmsley, J. & Johnson, K. (2003) Inclusive research with people with learning disabilities: past, present and futures, Jessica Kingsley
- Walmsley, J., Strnadová, I. and Johnson, K. (2018) The added value of inclusive research, *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 31-5, 751-759.

“I have a strong feeling about what learning disability is”: Attempts to disseminate the results of inclusive research with/by people with learning disabilities

KASAHARA Chie

Summary : The added value of inclusive research in collaboration with people with learning disabilities is to share and implement learning through the research process widely in society to realize an inclusive society. So how does the dissemination process of research results by co-researchers with learning disabilities affect society? In this study, I analyzed the free description feedback from the participants of the Future Life Research Project presentations and the participants of the Tell Me Your Life Game created as one of research products. As results, (1) Both the presentation and the game provided participants with opportunity to rewrite their understanding of learning disabilities. The game led to understanding that emphasized commonality and individuality, and a presentation led to understanding of attitude of people who try to face difficulties through research and the nature of self-advocates. (2) Each method provided an opportunity to review oneself and the ideas and values that one assumes. (3) Through the observation of unique ways of doing presentations and interactions with supporters, the participants gained understanding of how to create an inclusive space. Based on these results and the opinions of people with intellectual disabilities, we created the New Tell Me Your Life Game.

Key words : inclusion, learning disability, understanding disabilities, framework review, collaboration, inclusive research