

日本女子大学人間社会学部教育学科・教育学科の会共催  
ホームカミングデイ・日女祭同日企画 講演会  
創造は想像以上だ！  
— 出前授業とユニバーサルデザインでつくる未来 —

Japan Women's University Symposium:  
Lecture and Workshop on CSR and Universal Design by BANDAI CO., LTD.  
20<sup>th</sup> October 2018

齋藤慶子、岩村 剛、大谷洋貴、藤田武志、田中雅文  
Keiko Saito, Tsuyoshi Iwamura, Hiroki Otani, Takeshi Fujita, Masafumi Tanaka

執筆協力者（「プロジェクト実践演習Ⅱ」受講生）

朝倉花、安藤万莉、川島萌果、仲内麗華、谷川沙希、廣田諒子、山口真彩、井上珠央、植木久美子、茅智陽、白倉実奈、新保有未、鈴木しおり、高梨祐衣、竹内初穂、田村麗、塚本つぼみ、戸川みなみ、中島里奈、並木梨瑛、日比野唯菜、平子真名、藤原絢里、堀日奈子、榎山瑞希、柳下菜里奈、安永海雅、安原愛、山本理沙、吉田恵、渡邊亜美

## I. 講演会の要旨

2018年10月20日（土）に開催された岩村剛氏の講演会「創造は想像以上だ！～出前授業とユニバーサルデザインでつくる未来～」は、教育学科の学生や卒業生、他学科の学生、地域住民の方々を中心に多数の参加者があり、盛会なものとなった。以下に、講演会の記録（要約）を記す。紙面構成の都合上、内容や順番を編集している。また、岩村氏以外の人物の発言部分について、誰の発言かを括弧[]で示している。なお、以下の講演記録は口語で記述している。

### 1. 開会挨拶・講師紹介

[司会] 本日は、教育学科・教育学科の会共催「創造は想像以上だ！～出前授業とユニバーサルデザインでつくる未来～」にお集まりいただきありがとうございます。

講演会の司会を務めます、教育学科3年次の安原愛、渡邊亜美です。本日はどうぞよろしくお願ひいたします。私たちおよび、本日の受付や会場運営を

行った学生スタッフは、プロジェクト実践演習Ⅱという教育学科の授業のなかで、本日の講演会を企画・立案し、準備を進めて参りました。

ここで株式会社バンダイについて、簡単ではありますが、ご紹介させていただきます。株式会社バンダイは1950年に株式会社萬代屋として設立されました。それから半世紀以上にわたって、「ガシャポン」、「ガンダムプラモデル」、「たまごっち」などの有名な製品で、社会に大きな影響を与え、世界中の人々に夢と感動を与え続けています。一方で、企業の社会的責任CSRとして、環境への取り組み、おもちゃのユニバーサルデザイン、安全への取り組み、出前授業プログラムなどを実施されています。出前授業の体験を通しておもちゃのユニバーサルデザインを学んだり、社会に影響を与えてきたおもちゃ開発の裏側や秘話などの興味深いお話を伺ったりできると考え、バンダイ様にご講演をお願いいたしました。

はじめに、教育学科教授であり、教育学科の会・会長の田中雅文先生よりご挨拶をいただきます。

## 2. 教育学科の会会長挨拶

〔教育学科の会・会長〕 バンダイから本当にお忙しいところお越しいただいた、岩村さんと小林さん。どうもありがとうございます。

岩村さんは残念ながら女子大出身ではないんですけども、小林さんは本学児童学科出身だそうです。現役のみなさんにとっては先輩にあたりますので、そういう意味でも今日は、良い出会いだと思います。また、会場をみますと、教育学科の卒業生のみなさんと現役の学生、それからお子さんも何名か来ていただきました、本当に楽しい集いになりそうです。

先ほど話がありましたように、授業のなかで生まれたこの企画ですが、我々が子どもの時は、おもちゃと教育は違う世界のような気がしていました。最近では、地域と学校、民間と学校の連携とか、いろいろなネットワークで教育を実践していこうという傾向が強くなっています。そういう中で、企業と、しかも子どもたちのマーケットを開発されているおもちゃの企業と学校教育の関係は、ますます強くなっていくと思います。

現役の学生は、これから小学校の教師を目指したり、幼稚園の教師を目指したり、企業を目指したり、それぞれの進路目標をもっていると思いますが、それぞれにとって、とても貴重な学びの場になると思います。しっかり体験と学習をしてもらいたいと思います。これを機会に本学とバンダイさんとの関係や、大学教育とおもちゃ産業などの関係が強くなっていくことを期待したいと思います。今日はどうぞよろしくお願いいたします。



写真1：当日の様様

## 3. 講演

こんにちは。初めまして。株式会社バンダイの岩村と申します。本日は講師を務めさせていただきますので、よろしくお願いいたします。ちなみにサポートの小林と2人で行います。ぜひ楽しんでいただけたらと思っております。よろしくお願いいたします。

本日のタイトルは、「創造は想像以上だ～出前授業とユニバーサルデザインでつくる未来～」ということです。この通り話ができればいいなと思っております。今日は楽しいワークショップもございますので、それを交えながらいきたいと思っております。

### (1) おもちゃ開発の秘話

CSRという言葉を知ったことがありますか？ CSRとはCorporate Social Responsibilityという企業の社会的責任のことです。特にバンダイは製造業でもあるので、物を売ってるばかりではなく、社会のためになるようなこともちゃんとやっていかなければならない責任が企業にはあるのです。

実は、バンダイはバンダイナムコグループという大きな会社の一員なんです。バンダイナムコグループは5つの大きなユニットに分かれており、私どもバンダイが所属しているグループはトイホビーというユニットになります。おもちゃを始め生活用品まで消費者に向けた商品、サービス、企画の開発・製造・販売を行っています。みなさん子どものころに遊んだかもしれませんね。基本的には、おもちゃから生活を、お子さんが手にするようなものを全てエンターテインメントに変えていこうという会社になっています。他と比べて大きく違うのはものづくりをやっていることです。

入社して5年くらいおもちゃの企画の仕事につきました。そのときに初めて企画したのは、怪獣ボールというおもちゃです。営業マンにプレゼンテーションして、質問にうまく答えられない、なんてこともありました。

他にも、「ドンジャラ」シリーズを企画しました。その当時、「ドンジャラ」がテレビ番組で取り上げられたので、大人をつかむためにモーニング娘。の「ドンジャラ」を出した経緯があります。その時代によって、うまくトレンドをつかんでいくのが大変

でした。

自分が担当していて、会社から賞をもらったくらいすごく売れたのが、「伊東家トランプ」ですね。「伊東家の食卓」というテレビ番組の中で、トランプを使って数学のマジックができるという企画があり、テレビのスタッフと一緒に企画して出させていただきました。これはものすごい売れました。自分でも売れてるなって感じがするぐらい。自分の中のヒット商品の1つとしてカウントしたいと思っています。

あと、2003年にダーツブームがあって、それを子どもにも流行らせられないかなと思い、子どものバイブルといわれている『コロコロコミック』と一緒に、バトルのできるダーツを企画したこともありました。

それから、「たまごっち」ですね。最初の「たまごっち」は1997年に発売したんですけど、社会現象が起きたくらいブームでした。ブームが終わった後、「たまごっち」復活のためのプロジェクトがありました。そのときに新しく発売したのが、「たまごっちプラス」。このときはプロモーションの方の担当で、大きな「たまごっち」をいろいろなお店に置いてそれと通信するというプロモーションの企画を実際にやりました。

全然売れなかったんですけど、僕の中では結構心に残っているのが「ant's life studio」という、デジタルのアリを飼うことができる不思議でおしゃれな大人向け液晶インテリアトイです。何かいい企画がないかなって考えながらベンチに座っていたときに、ちょうど足下にアリが歩いていて、何か運んでいたわけですよ。アリを見ていると癒やされるなど思ったのがヒントで、さすがに大人になってアリを飼うのは大変だから液晶でアリを飼うことができないかな、って。当時ブルーのLEDの発明が話題になっていたので、それを使ってほんやり光らせながらアリをながめる一日も楽しいかなって思ったんで、企画しました。

その後は、「データカード」というゲームで遊ぶとカードが1枚もらえるというカード事業で、「ブリキア」の担当をしました。

あとはアプリというトレンドやARをいち早く遊びに取り入れて、カードとアプリで遊ぶものがあります。人気はそこそこで、ちょっと早すぎたといわ

れたくらいの、2011年に発売したカードゲームです。

いろいろな仕事をさせていただきました。時代時代のトレンドを読んで、頑張って一番早く出すっていうのはすごく大事なことなのかなって思っています。流行は意外と短かった割には大人になっても覚えていることがあったり、それを懐かしく思って似たようなものを探している自分があるみたいなこともあったりするので、時代の繰り返し、その時代をうまく読んでいくというのが企画のポイントなのかなと思っています。

## (2) CSRの取り組みとしての出前授業

CSRの取り組みについてお話しします。CSRは、プロダクトマネジメント部で担当しています。でも、プロダクトマネジメント部は、製品の品質を保証する部門なんですね。各事業部で作った商品が安全かどうかというチェックをしています。けれども、私はその仕事を全くやっていません。CSRの広報や、社内的に環境への取り組みを頑張してほしいとか、ユニバーサルデザインもっと勉強してほしい、みたいなことを推進していく役割を担当するチームがこの中にあるんですね。

バンダイの会社には1200人の社員がいるんですが、CSR担当のチームには何人いると思いますか？実は僕と小林とあともう1人の3人しかいないんです。3名だけでこの会社を商品以外で好きになってもらわなきゃいけないって普通不可能なんですよ。この話はあとでやりたいと思うんですけど。

ものづくり以外のところでもバンダイを子どもから大人まで好きになってほしい、という思いから、バンダイの出前授業を2014年から主に小学校で始めました。約90分の授業です。始めたときの出前授業の実績は年間10校くらいでしたが、2015年度29校、2016年度44校、2017年度65校と徐々に広がっていています。

出前授業は3つのプログラム、エコが学べる授業、ユニバーサルデザインが学べる授業、キャリア教育の一環として検査員体験ができる授業の3つを用意しています。みなさん本日は小学生になりきっていただいて、バンダイの出前授業を受けていただきたいと思います。今日のテーマは、バンダイ出前授業の2番目、「おもちゃのUDを学ぼう」です。



写真2：パッケージデザインを楽しむ参加者

（プロジェクターでVTRを見ながら出前授業を受ける。出前授業の概要は次の通り：映像の視聴やクイズへの参加等を通してユニバーサルデザイン（UD）の知識やおもちゃの生産過程などについて学ぶ。UDトランプのパッケージを組み立て、3つのポイント（商品名を書くこと、中に入っている商品をはっきり説明すること、キャッチコピーがあること）を意識しながらパッケージをデザインする。）

### （3）出前授業のきっかけと広がり

2020年オリンピックイヤーで、いろんな外国人の方が日本にいらっしゃいます。言語の壁をとったコミュニケーションのあり方も大事になってくるのが、ユニバーサルデザインの授業をやる背景にあります。子どものうちから、ユニバーサルデザインという言葉に親しみながら理解してもらい、というねらいでこの授業を組み立てました。

これから、この出前授業をなぜ始めたのかというきっかけについて話したいと思います。

CSR担当として、商品以外の広報をやりながらバンダイのファンを多く作ってほしいというねらいが元々あります。最初は、エコプロ展というビックサイトで毎年12月にやっている大きなイベントをやっていました。企業や団体、NPO法人が、自分たちのやっている環境活動を消費者に知ってもらおう、という環境の展示会みたいなものです。バンダ

イもここ数年ずっと展示をしていて、来場してくれた多くの子もたちに環境活動やCSR活動を見てもらっていました。

ただ、どうしても年に一回。子どもから大人まで何万人も来てくれるので、その人たちには活動を伝えることはできるんですけど、もっと自分たちの活動を広げていきたい。

そんな中、運命的な出会いが起きるわけですね。東京都杉並区に環境のことを区民に伝えるある「あんさんぶる荻窪」という施設があったんですが、その館長の人に声をかけられました。「エコプロ展のちっちゃいやつをそこでできないかと思って、協力してくれるところを探している。」って。当時、我々としても、いろんなところでこの活動を広げないといけないと思っていたので、「あんさんぶる荻窪」に行きって悩みを言ったわけです。「自分たちの活動を広げていきたいけれど、イベントの数も限られているし、お金がかかる。できれば、うまく効率よくいろんな人に伝えていきたい。例えば、小学校でできるといいですよね。」なんて、相談したんです。そうしたら、「俺、知ってる人この近くにいるよ。今から会う？」と言われて、連れて行かれたのがスクール・アドバイス・ネットワークというNPO法人なんです。

このNPO法人は、学校にいるコーディネーターさんを育成することをメインでやっていて、学校の事情にすごく詳しいです。小中学校のキャリア教育にすごく顔が利く理事長がいるんですが、その方を紹介してくれました。「学校で我々の活動をうまく伝えることはできないでしょうか」と言ったところ、そういうプログラムと一緒に共同開発させていただくことができました。

そのコーディネーターをよく知っている東京都杉並区の天沼小学校で、「バンダイおもちゃのECO学校」というタイトルで初めて出前授業を行いました。90名同時の授業で、すごく難しかったですね。体育館にこんな小さなスクリーンでやらなくてはいけないとか。僕も初めてだったのですごく緊張しました。

プログラムのトライ＆エラーを何度も繰り返して作っていきました。必ずアンケートを実施して、反省して、プログラムを直し、また次の学校で実施してみても、また同じ繰り返しをして。何度もトライ

& エラーを繰り返しながら、プログラム一個一個をどんどん練り上げていったわけです。

ところが、CSR 担当は3人しかいません。流石にもう行けないんですね。増やしたくても限界がきました。そこで、ママさん講師の育成を考えました。スクール・アドバイス・ネットワークと連携して昼間の時間の空いているママさんに我々の分身になっていただき、学校に行って我々の代わりに授業を行ってもらおう、というのをやりました。

それによって年々数を増やすことができました。ただ、これにも問題があったんですね。ママさん先生は都内近郊くらいしか行けないわけなんです。やっぱり全国で授業したいよね、ということで、次は何を考えたかというです。

先程、みなさん受けられた授業、僕ほとんど喋ってないですよ。なぜかっていうと、映像を使って見せてますからね。実は元々は、パワーポイントで話しながらやる授業だったんですけども、全国でやるために授業内容をDVDに映像化して、教材発送型プランを開発したんですね。学校の先生にやってもらっちゃおうと。マニュアルを作って、「これさえ読めば同じようにユニバーサルデザインが学べますよ。3Rやエコが分かりますよ。キットも送ります。もちろん全て無償です。」という形を作りまして、全国でできる体制を作ったんですね。だから僕さっき、ほとんど喋ってなく、授業が進む90分みたいな形になったけども、みんなユニバーサルデザインのことはわかったと思います。もちろんそれは、このプログラムを作るまでに、いろんなトライ&エラーをやって仕上げたんですね。

#### (4) 学校側・企業・NPO法人の良い関係

学校側・企業・NPO法人の良い関係が作れたんです。学校は小学校だったり中学校だったり、公立もあれば私立もあります。バンダイは企業です。あとはNPO法人。

学校側からすると、土曜授業に対応するプログラムが必要という思いもあれば、児童にキャリア教育、社会に出て働くってどういうことかを学ばせたい、という思いもある。けれども、会社の人を呼んで話を聞けるものなのか、というのもあるわけです。

ただ、企業側からするとその逆なんですね。我々

は特に、子どもたちに我々の会社のことを知ってもらいたいと思っています。でも、企業色を出しすぎると嫌われちゃうんじゃないか、直接連絡なんかしたら絶対に無理だろうとか、こういうことを思っているわけです。

そこでNPO法人。たまたまキャリア教育を受け持っているNPO法人で、コーディネーターに様々なプログラムを用意して紹介したいなと思っているところがあった。この3つがあったことによって、みんなの思いがうまく合致したわけですね。この学校出前授業プログラムはいま実際に広がっていると思います。一歩目が、あの一言「学校で、我々の活動をうまく伝えることはできないでしょうか。」だった。自分が思っている悩み、こういうことができないかっていうのを相談したことが、このプログラムに繋がったんだろうなと思っています。

CSR活動の役割として、まとめさせていただきます。「みんなにもっと！もっと！バンダイのファンになってほしい！」という思いでやっている活動、これがCSR活動になっています。この後社会に出られる方も多と思いますけれども、このCSRという言葉、これから非常に重要なキーワードになってくると思いますので、ぜひ覚えていただければと思います。

以上になります。ご静聴ありがとうございました。

#### 4. 質疑応答

この講話に関係なく質問に答えたいと思いますので、ぜひ挙手をお願いします。

[質問者A] ユニバーサルデザインの名前は知っていても中身が分からないとか、そもそも分からないという子どもに向けて、90分で伝えるために工夫されたことや気をつけていることを教えていただきたいです。

子どもは同じ学年でもすごい差がありますよね。学力というか知識というか。人によって好きなこと嫌いなことがそれぞれ違うので、それをみんなに分かってもらうためには、どこからスタートしたら良いのかは常に考えていましたね。なおかつ、授業も楽しいと覚えるじゃないですか。なので、どうやっ

たら笑いが取れるか、どうやったら楽しく思えるか。いかに楽しみながら学べるかっていうところをポイントにしていますね。

**[質問者 B]** 東京が主な活動区域のように思えたんですけど、川崎市で授業をされたことはあるんでしょうか。

あります。一応関東近辺という言い方にしているので、電車でその日のうちに帰れるところは基本的にやってます。基本的にはホームページで募集をしているんですけども、さっきの NPO 法人さんが窓口になってやっていただいています。

**[質問者 C]** 最近、親の中でも知育玩具が気になるという話になっていますし、親も一緒に遊べたり楽しんだりできるおもちゃがいいなと思っているんですけど、学びと遊びについて、おもちゃ開発の中で工夫されていることや考えていらっしゃるものがあれば教えていただけたらと思います。

僕は担当してなかったのですが、多分こうしていたなという話になっちゃうんですけども。自分の意思でいうのは2歳くらいまでは特にないですね。だから、やっぱり親御さん目線でこれがいいなって買ってあげることの方が多い。「知育がやっぱりいいよね」って言ったりするのは、たぶんそうだと思います。アンパンマンのおもちゃを作っているチームは、例えば脳科学が子どもたちの教育にどう影響するだろうかみたいなのを大学の研究所と一緒に開発したり、それを表に出すことによって安心して買ってもらえるようにするような、親御さんの目線をベースにした企画の開発をやっていたみたいです。

でも、4歳ぐらいになってくると、好き嫌いがちゃんと出てくるので、そうなるともう子どもたちがいかに好きになれるかという方に完全シフトしていきますんで、そういう感じの企画の開発の仕方をしてることが多いと思います。なので、対象年齢によって大きく企画の開発の仕方は変えているんだと僕は思っていますね。完全には分からないですけど。

**[質問者 D]** 障がい児教育のことをお尋ねしたい。普通の子どもたちがメインになっているようだけれど、ユニバーサルデザインというからには、バンダイでは障がいのある子どもたちにはどういうことに気をつけていらっしゃいますか。

あまり「障がいがあるから」って言い方すらもしたくないですね、できれば。みんなが同じようにできること、それがユニバーサルデザインだと思っているんですね。目の悪い方にはこういうおもちゃをって言い方をしないようにできるのが一番いいだろうなって思っているところがあります。なので、いかに社員がみんな同じふうに思ってくれるかのために、会社内でユニバーサルデザイン研究会って研究会を仕切っています。障がいの話とちょっと変わっちゃうかもしれないんですけども、社員一人一人がUDについて分かるように、分け隔てなくみんなが同じように使えるための工夫をみんな考えてよって研究会をやっています。

実際、シャンプーの話は健常な方でも障害のある方でも、目の見えない不自由な方でも使いやすいんですね。これがおもちゃの一番最初に大事なところかなって僕は思っています。あんまり答えになっていませんが、すみません。

**[質問者 E]** 今、5年生の担任をしております。映像資料をいただけるということだったんですが、申し込みなどはどのような手続きをふめばよろしいですか？ また、工場見学などはされていますか？

どういうプログラムがありますよ、対象年齢は、対象学年はこれくらいが適していますよ、申し込みはここですねってパンフレットを作っています。パンフレットじゃなくてもwebページからでも申し込めるんですが。バンダイのCSRってホームページをググっていただくと、そこから申し込めるようになっています。最終的にNPO法人スクールアドバイスネットワークのほうから連絡がいきます。まず問い合わせだけでもしていただければいいかなと思います。

おもちゃの8割以上、9割くらいは海外の工場なんです。唯一、日本にある工場っていうのが、静

岡にある静岡ホビーセンターっていうプラモデルの工場があるんですね。そこはすごいですよ。プラモデルの工場として、多色成型技術とかですね。たぶん世界一の技術を誇るプラモデル工場なんですが、プラモデルしか作っていないんです。そこは工場の見学者受け入れもやっているんですけど、一般受入がものすごい人気で、倍率がものすごい高いっていうので、そこに行ければいいと思いますよとは言いづらいですね。

**[質問者 F]** UD の範疇に入るかどうかは分かりませんが。おもちゃは女の子向け男の子向けというジェンダーバイアスが非常に強い傾向がすごくあります。自分に合うおもちゃってどうなんだろうとか、女の子なのにそっちを持っているとみんなから「なんでそれ持ってるの」みたいに言われるとか、そのようなところは会社として何か方針があったり話し合いがあったりするのでしょうか。

まさにこれよく問題になっていて、LGBTの話はすごく話題になっています。倫理っていう言い方もよくしているんですけども。まさに、それを検討していたり、新しいルールを作らなきゃみたいなことで動いています。おっしゃる通りの問題に直面しています。

ただ、作り手としては、別に男の子だからこれ、みたいに思っているわけではないですし、女の子だからこれだよなって考えているわけではないことは分かっていたらという感じではあります。ただ今後、もしかしたら表現の仕方も変わってくるかもしれないということで、いま一番ホットなワードの中の1つにもなっております。あんまりいい回答ではないんですけども。

**[質問者 G]** いろいろな世の中のニーズや流行、子ども達の関心をリサーチして企画していらっしゃると思うんですけど、昔から今日に至るまで長いこと愛されてきているようなおもちゃって何かあるのでしょうか？

シリーズという言い方にはなってしまうんですけど、例えばバンダイのメインアイテム、「ガンダム」

のプラモデル。元々1980年くらいに発売したものが、未だにシリーズとして続いています。もちろん、いろんな「ガンダム」のプラモデルがいっぱい出てきているんですが、その根幹にあるのは一緒です。全く同じものを売り続けているというのは、さすがにないかな。ただ、幼児系のおもちゃは意外と息長く、何年も発売しているものが多いんですけども。

ただ、子どものおもちゃ、子どもが喜ぶことというのは、原理的には一緒なんです。例えば光るとか動くとか。そういうところに喜びを感じたり面白いと思うことは一緒なんで、そのちょっと外側を変えているだけなんじゃないかと。それと、その時代時代のテクノロジーによって変わっていったのが、おもちゃの進化の仕方なんだと思うんですね。長いこと売っているのはすごく大事なことでもあると思うんですが、遊びの根幹はたぶん一緒で、形を変えてきているというのがおもちゃの特徴なんだと思います。

## 5. 御礼の挨拶

**[司会]** 教育学科長の藤田武志先生よりご挨拶いただきます。

**[教育学科長]** 今日はどうもありがとうございました。いろんな人との出会いとか現場、子どもたちとの出会いを経てこういうものが進化してきた、作り上げていらっしゃるんだというお話を伺えまして、すごく感銘を受けました。

教育学科の学生は例年、半分が企業に行き半分が教員になるのですが、どちらの道に進む学生にとっても、すごく今日は良い授業だったように思います。企業の社会的責任、実は社会と結びつきながら企業が動いているという面をお伺いできてすごく良かったですし、教員になった時にもこういう形で社会と結びつきながら学校がいろんな教育をしていくことができるんだと、ここで学ぶことができたので、すごく役に立ったのではないかと思います。

私たちもこれからもバンダイさんのおもちゃをたくさん買って貢献しつつ、バンダイさんにはこういった形で社会にそれを還元していただくように願っております。私たちも頑張りましょう。どうもありがとうございました。

**[司会]** 最後に、本日のご講演への私たち学生から

のお礼の言葉を、教育学科3年の新保有未さん、お願いいたします。

**[新保さん]** 本日は岩村さん貴重なお話と興味深いお話をどうもありがとうございました。ユニバーサルデザインにおけるパッケージの重要性などを、経験を通して知ることができ、また商品が世の中に出回るまでの様々な工夫も驚きとともに知ることができ、とても貴重な2時間になりました。ありがとうございました。

また、私たち教育学科の学生にとっては、今日の講演で獲得した、子どもから大人まで幅広く分かりやすさを伝えるための学びを、今後の教育実習であったり、教員として将来採用されてからの実践に生かしていきたいと思っております。

最初の司会の挨拶にもありましたように、この講演会はプロジェクト実践演習Ⅱという教育学科の授業の一環で、立案から始まり今日まで学生主体で進めてまいりました。そういった中で、実現のために本日サポーターとしてお越しいただいております小林さんとともに、学生の考えについて何度もメールのやり取りをしながら進めさせていただいたり、実際にバンダイの本社にて打ち合わせもさせていただきました。小林さんは本学の児童学科の卒業生ということもあり、安心して企画を進めることができましたこと、大変感謝しております。本日、講演をしてくださった岩村さんも、本社での打ち合わせの時から、とても気さくで話しやすい方だったので、本当に今日の日を安心して迎えることができました。どうもありがとうございました。

本日は貴重な講演を本当にありがとうございました。

## Ⅱ. 講演会参加者のアンケート

講演会参加者に対して任意のアンケートを実施し、28の回答を得ることができた。本章では、アンケートの結果を見ることを通して、本講演会の影響を確認したい。

まず、アンケートでは、今回の講演会を通して、ユニバーサルデザインに関する新たなイメージを持つことができたかどうか、「はい」と答えた場合には新たにどのようなイメージを持つことができたかを伺った。結果として、約9割の回答者（89.3%、

n=25）が「はい」と回答した。新たに持つことのできたイメージについては、下記のような具体的な回答があった。これらの回答からは、これまでユニバーサルデザインを何か特別なもの、特定のものに使われているものとして認識していたが、本講演会を通して、それが身の周りの生活の至る所にあふれているという新たな認識に至ったことを示している。

- “ユニバーサルデザイン”という名前は知っていましたが、すべての人が楽しく安全に使えるように考えられたデザインだということが分かりました。
- 自分が思っていたよりも、身近なところにユニバーサルデザインがあふれているということ。
- とても身近なところに当たり前に思っているものの中にあるということ。
- 思っていた以上に特別なものではなかった。生活の中に当たり前にあるものでもUDととらえられるものが沢山ある。
- ICカードやピクトグラムもユニバーサルデザインだと知った。
- 駅やトイレ等の公共な場でのUDは知っていましたが、おもちゃにもあることを知りました。

また、ユニバーサルデザインが、全ての人により使いやすいデザインになるように、常に進化し続けているということは、ユニバーサルデザインを固定的なアイデアであると理解していた参加者たちに大きな衝撃を与えた。このことは、以下の回答や、本講演会で「印象に残ったキーワード」として「UDは進化し続けている」を挙げた回答から窺うことができる。実際の講演では、進化し続けるユニバーサルデザインの事例として、電気のスイッチやドアの改良が示されていた。

- 常に進化しているということ
- ユニバーサルデザインは日々進化している
- ユニバーサルデザインの正解は1つではない事。

さらにアンケートでは、講演全体について、「内容が理解できたかどうか」、「参考になったかどうか



か」を、それぞれ4件法（とても理解できた／とても参考になった、理解できた／参考になった、あまり理解できなかった／あまり参考にならなかった、まったく理解できなかった／まったく参考にならなかった）で調査した。これら2つの調査項目では、8割を超える回答者（82%、n=23）が「とても理解できた」「とても参考になった」を選択していた。残りの2割（n=5）は「理解できた」「参考になった」を選択していた。このことは、本講演会でのワークショップ（出前授業プログラム）が元々小学生向けに設計されているものの、講演者の工夫によっては、成人に対しても十分有効に機能することを示している。

この他、アンケートでは、本講演会を通しての「印象に残ったキーワード」を回答していただいた。その回答を見ると、「ユニバーサルデザイン」「UD」を挙げる回答が多数である一方で、「CSR」や「NPO法人」、「出前授業」を回答する参加者も3割ほどおり、企業・学校・NPO法人の繋がりに関する講演内容が魅力的だったことが窺える。

企業と社会とのつながりは学生にとって自明なことではない。すでに働いている人にとっても、職種が違えば、どのような取り組みを行っているのかは把握しにくい。「(CSRという言葉自体を)初めて聞きました」や「社会貢献という考え方がおもちゃの世界にあるということ」という回答から明白なように、本講演会は企業と社会とのつながりを学ぶことに有用だったといえる。このことは、企業がNPO法人とどのように連携しているかに関しても同様である。講演では「企業・学校・NPO法人の良い関係」が説明されていたが、そうした実際的な結びつきや連携を知ることのできる良い機会になったように思われる。

講演会参加者のなかには、学校現場で教員として活躍している卒業生も何名か含まれていた。こうした参加者から寄せられた以下に示す回答からは、今回の講演会が現職の教員にとっても良い情報提供の場となったことがわかる。

- 自分のこれからの指導のヒントが見つかったように思います。
- ユニバーサルデザインは教育に限定されるわけではないが、一方で、多様化する教育現場において「学びのユニバーサルデザイン」は世界的に注目され続けている話題でもある。本講演会の話題は、教育現場と通じている点がかなり多かったように思われる。本講演会が教育学科ホームカミングデーでの企画として行われていることを踏まえれば、卒業生に対しても実りある学びを提供できたことに大きな意義があると考えられる。
- 「楽しんで学んでもらえるか」は、おもちゃ作りにも、学校での授業にも共通のことだと思いました。
  - 誰にとってもわかりやすいUDを自分自身の授業でも活かしていきたいと思いました。

