

1999年第5回物学研究会レポート

シンポジウム

「21世紀、自発する社会への実践」

1999年8月24日



BUTSUHOAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

8月の物学研究会は、(株)イデー代表取締役の黒崎輝男氏、フェアトレード・カンパニー社長のミニー・サフィアさん、世田谷ボランティア協会職員为天野秀昭氏の3氏をお迎えし、7月の松岡正剛氏による「21世紀、自発する社会、関係する社会への胎動」を受けて、「21世紀、自発する社会への実践」をテーマにシンポジウムを行いました。3氏はいずれも、自発的に自分のテーマを見出し、活動やビジネス、自らのライフデザインを実践しておられます。個人の意志に立脚した活動の動機や内容を伺うことは、21世紀のデザインを考える上でも多いに参考になるはずで

す。以下はそのサマリーです。

シンポジウム

「21世紀、自発する社会への実践」

プレゼンテーション1

黒崎輝男 (イデー代表取締役)

「リビンググッズからバリアフリーグッズまで」



(黒崎輝男氏)

・活動の動機

僕がイデーという会社を作ったもともとの動機は、学生の頃から何かに対する怒りや社会や俗世間へのある種の悲しみを感じていて、一方で僕自身の強い理想主義みたいなものがあったことだと思えます。僕らはちょうど団塊の世代で、高校では競争させられ、大学は学生運動の真っ只中だった。僕は理工学部で応用物理をやっていましたが、科学技術が社会に何をもたらすのか、このまま大企業に就職してそのレールを行くだけで良いのだろうかといった哲学的な疑問をもってしまった。結局ヒッピーみたいに世界中を回るうちに生活だとか住空間に興味を持つようになった。違った何かがあるのではないかと問い続け、自分の理想を実現するために会社を作った。

日本の学校教育は何が正解なのかということだけを教えています。だから、経済が低迷して今までのやり方では上手くいかなくなっている日本の現状についても、どうしたら正解に導くことができるのか、どうしたら正しい道に直せるのかということばかりが議論される。そして手っ取り早く正解を見つけるために、アメリカなどの海外の成功例に安直に飛びついて、最短で最高の結果を得ることに奔走する。けれど、僕はいったい何が問題なのかを問い続けること

が大切だと思う。自分のことについても未だに迷ったり、疑問を抱き続けています。そして、社会や自分に対する怒りや疑問を持ち続けることが、自発的に何かを起すエネルギーになるのではないかと考えます。

大企業に勤めたくないと思った理由が他にもあります。僕は応用物理を専攻していたので、当時普及しはじめたコンピュータ室にこもって実験することが多かったのです。そこはコンピュータのために気温と湿度は年中同じに調整され、光の状態も人工的に一定に保たれていました。そんなところで1年中仕事をしていたら体の感覚が鈍ってしまうのではないかと、俳句の世界にあるような日本独自の季節観や命に対する感性が萎えてしまうに違いないと強く感じました。建築家の安藤忠雄さんの主張ではないけれど、多少の不便さを工夫して楽しんだり、やり過ごしたりすることの中に生活の充実感や生への実感が湧いてくるのではないかと。

こんな理想を共有できる建築家やデザイナーと仕事をするために、僕はイデーという会社を作った。自発的に心からやりたいことを実践していくうちに、自分や会社の利害を超えて社会の利益に繋がるようなことを「ボランタリー」と表現するのではないのでしょうか。もちろん僕も事業家ですから、会社経営のさまざまな判断もします。けれども、本当にやりたいことを追求している結果として、会社が勢いづいてくるように感じます。イデーでは僕は皿回しのような役割であって、社員ひとりひとりをお皿にたとえるならば、いろんな皿がめいっぱい回っているような会社が面白いのではないかと考えます。

・活動の内容

さて、スライドを使いながらイデーの活動を説明していきたいと思います。

イデーは95年に南青山に自社ビルを建てました。この中にインテリア用品のショップ、花屋やカフェ、それに本やCDを売るコーナーが、まるで一軒の家のような感じであります。建物の上層部はオフィスになっていて、ミーティングルームやスタッフの仕事場があります。こうした様々な場面や空間、スタッフひとりひとりがトータルでひとつのイデーであるというのが僕のコンセプトです。



(青山ショップ)

イデーの商品の大半はオリジナルです。輸入品は売り上げの3パーセントほどであることも僕らの誇りです。最近、ユニバーサルデザイン用品の開発にもあたっています。介護用具や補助具という新しいビジネスチャンスを狙うというよりも、一個の人間がいつまでも楽しく生活していく上で、より使いやすい道具や家具がほしいと願うのは当たり前、それを僕らがやろうという発想です。こうした視点で見回してみると日本の介護用具のデザインはひどすぎる。そこで手始めに川崎和男さんの車椅子を置いてみたり、海外のデザイン的にも魅力的なモノを発見して輸入しました。最近ではイタリア製のすごくシンプルな介護ベッドに触発されてオリジナル製品の開発も始めました。



(ティーセット)



(介護ベッド)

こうしたユニバーサルデザインの考えはカフェにも反映しています。スタッフの発案で車椅子の人にも対応できるカフェ用テーブルを開発して置きました。先日『五体不満足』の著者である乙武洋匡君が来ていたそうです。考えてみれば、眼鏡をかけている人もある種のハンディを持っています。ところが眼鏡やコンタクトを装着することで不便を感じない、むしろファッション性で眼鏡をかける人もいます。眼鏡に限らず選択できる自由度、どのような状況にも対応できるフレキシビリティがあることが大切なのではないでしょうか。

2年前にショップから程近いところにもうひとつ建物をつくって、環太平洋圏の文化を取り入れたインテリアを扱い始めました。僕は長いことヨーロッパのデザインが最高だと思って欧米のデザイナーと商品開発したり、イタリアやフランスの製品を扱ってきたのですが、自分が50歳近くになってアジアや太平洋の国々の文化や生活がとても魅力的に感じるようになった。そこで、欧米のロジックとアジアのテイストを混ぜたような生活を提案できないだろうか、バリ島に新しい工房を作って商品開発にあたっています。新しいビルの地下にはオーガニック・エスニック・レストランもオープンさせましたが、僕らが面白そうだからということで始めました。20世紀が北大西洋を囲む欧米の世紀だとすると、21世紀は太平洋の入り組んだアジア諸国の文化がクローズアップされるだろうという仮設の下に、新事業に取り組み始めたわけです。

こんな調子なんでイデーは未だに支離滅裂だといわれますが、会社のみんが自分のやりたいことや課題を問いつけるうちに「イデー・スタイル」というものができてきました。僕らはその形を自ら壊したり純度を高めながら、イデーという会社の品性ができたらいいなあと願っています。

プレゼンテーション 2

ミニー・サフィア（フェアトレード・カンパニー社長） 「フェアトレードという社会貢献ビジネス」



（ミニー・サフィア氏）

フェアトレードとは

発展途上国の伝統技術を生かした衣料品や手工芸品、農作物などを直接輸入・販売し、その利益で途上国の人権や環境、文化を経済的、技術的に支援する循環的貿易システム。グローバル・ヴィレッジはアジア、アフリカ、南米の17カ国、70に及ぶ現地生産者グループと世界各地のNGO組織とのパートナーシップを結びながら独自のフェアトレード事業を展開している。

・活動の動機

私は父がインド人で母がスイス人です。聞いた話ですが、ロンドンでインド人である父が家を探しても白人ではないという理由で断られていたそうです。その父は私が7つの時に亡くなりました。母はスイス人特有の管理能力を発揮して、貧しいながらも子ども3人を育ててくれました。その母が仕事をする傍らでボランティア活動もしていました。そんな環境に育ちましたので、幼い頃から社会奉仕がごく自然なことと受け止めていたように感じます。一刻も早く立ち立したかった私は高校卒業後すぐに家を出て、出版社に就職して3年でマーケティング・マネジャーとなり、20歳の時にローンを組んで家を買いました。8年ほど出版社に勤めた後に退職し、インドネシアからミャンマーあたりを1人旅して回りました。この旅の中で身近に南北問題や環境問題を感じるようになったのです。帰国後マーケティング会社を始め、仕事をしながら環境保護や人権問題を扱う団体との連絡を取り合っていました。そして、90年に結婚を機に日本に移り住んで日本語の勉強をしながら、フェアトレードの情報や商品を手に入れるために友人といっしょにグローバル・ヴィレッジ（以下GV）を設立しました。

フェアトレードは欧米、特にスウェーデン、イギリス、アメリカを中心に30年ほど前から始められました。その当時の国連は南北問題が大きな課題で、途上国の経済援助プロジェクトに取り組んでいました。ところが途上国側の代表は経済援助よりも正当な貿易による経済開発を望んだのです。そしてできたのがフェアトレード・プログラムでした。GVもNGO組織として、フェアトレードによる日本のマーケットに合った商品を開発しています。これらの商品の特徴は、発展途上国の文化や伝統技術を反映していること、生産システムや素材がエコロジーを配慮していることなどがあげられます。何よりフェアトレードは利益至上主義ではなく、生産者の人権や生産地の環境に配慮することが特徴です。

・活動の内容

GVでは、世界中のNGO団体とパートナーシップを結んでいます。今日はバングラディッシュを例にお話しを進めていきたいと思います。

GVのパートナーのひとつにバングラディッシュのタナパラ村で活動している「スワローズ」があります。この村は長年パキスタンとの紛争状態にありました。1971年、戦争終結の3週間前にパキスタン軍が村に入ってきたために、3000人以上の村人は男性そして女性と子どもの2つのグループに分けられ、男性は皆殺害されました。その後5年間、スウェーデンとイギリスのNGOが女性と子どもだけになったこの村の復興を支援し、自立するためのプログラム開発にあたったのです。NGOはこの村にすでにあった手織りや刺繍の技術に着目し、これらを活かした商品を生産して主にヨーロッパで売ることにしたのです。この村では、現在40人が手織りを、30人が手刺繍をしています。一方で生活のための手工芸品や籠づくりなどもしています。村の人々の生活は大変素朴で、近くの川では、女性たちはミネラル豊富な川の土をシャンプーやリンス代わりに使っています。日本でも泥のもつ効用が認められているんな商品が出始めていますが、彼女たちにとってこれは普通のことなんです。



(シャンプー風景)



(タナパラ村の作業風景)



(村の製品)

フェアトレードには幾つか克服べき課題があります。もっとも大きい問題が納期の管理です。作業の全てが手作業ですし、日本と途上国では時間の感覚も違います。日本のように発注書一

枚で納期に商品が届くことはありません。ですから私たちは6カ月程度の十分な生産期間を見込んで発注しますし、生産に必要な材料を買えるように必要に応じ代金の半分を前払いします。大切なのは、安定した注文を継続的に出せるように息の長い関係を築いて行くことです。仕事がなくなれば彼らの生活はすぐに壊れます。商品が売れない場合には、デザインや機能を見直して売るための工夫や改善を行いながら商品を育てていかなければならないのです。一方、手作業なので技術的にもばらつきがあります。そうした問題の解決のためにGVが支援するワークショップを開き、村人に技術的訓練を受けてもらうようにしています。彼らとのコミュニケーションの方法にも工夫は必要です。生産者の多くは教育を受けていませんので、取引書類や商品説明などは簡単に分かりやすく伝えることが必要です。このような品質管理の努力を重ね、何度かサンプルを往復させても突発的な問題が発生することがあるのです。

フェアトレードによって得たわずかな利益は、学校の建設や生産者の衛生や文字教育に役立ちます。フェアトレードの資金の約1割が福祉、教育、環境プロジェクトに使われます。最近、日本の消費者も商品の安全性や製品の背景に強い関心を持ちはじめています。先日、都内の若者を対象にフェアトレードに関するアンケートを行いました。20、30代の人たちが何らかの形でフェアトレードに興味を持っているという結果がでました。こうしたニーズを上手に引き出した活動を考えていきたいと思います。

プレゼンテーション 3

天野秀昭（世田谷ボランティア協会職員）

「冒険遊び場を通じた子どもの遊びの復権」



（天野秀昭氏）

冒険遊び場とは

天野さんが進める冒険遊び場は「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーとしている。冒険遊び場の発祥はデンマーク。造園家が廃材を転がしただけの原っぱを創ったことを機に、欧州を中心に広まった。木に登ったり、穴を掘ったり、火を使ったり、廃材で小屋を建てたり・・・といった子どもの自発性を動機づけ、実践できる遊び場。

・活動の動機

私は美術短期大学在学中から、子ども、そして子どもの表現ということに興味を持っていて、造形教室の指導員のような活動をしていました。ある時、障害児サークルでケンちゃんという名の子どもを担当することになったのです。自閉症といわれるケンちゃんとコミュニケーションしたいと僕はいろいろ試みたのですが、ケンちゃんの心はますます閉じこもってしまい、終いには僕の存在がストレスになったのか、自分の腕を噛むという自傷行為までいってしまった。僕は仕方なく遠くからケンちゃんを見守ることにしたんです。よく見ていると彼が匂

いに興味のあることが分りました。いろんなものを拾って匂いを嗅いで、顔をしかめたり幸せそうにしていたりということに気が付いたのです。そこで僕もケンチャンについて匂いに興味を持つようにしたら、徐々にコミュニケーションがもてるようになったのです。僕がケンチャンの遊びの世界に身を置いたことで、垣根は取り払われた。この経験から、子どもの表現と遊びの世界についてもっと知りたいと思うようになったのです。

・活動と実践

さて、世田谷の羽根木公園内にある「羽根木プレーパーク」は日本に最初にできた冒険遊び場で、僕の活動もここから始まりました。「自分の責任で自由に遊ぶ」をモットーに、通常の公園では危険だからと手をつけないような遊びの工夫をしています。例えば木の上の小屋。高さ4メートルの所にありますが柵は一切ありません。この小屋にはロープが吊り下がっていて、フィールドアスレチックのような遊びができます。プレーリーダーと子供たちが共同で作った手作りウォータースライダーは全長が10メートルもあり、スライダーの最後の部分はプールになっています。最初はきれいな水ですが、遊んでいるうちにどろどろになってしまいます。普通であれば衛生的でないと禁止されるところです。プレーパーク内にはログハウスもあって子供たちは皆屋根に登って大喜びです。焚き火もします。火を起して簡単な料理なども作ってます。お湯を沸かしてカップラーメンを食べる子どももいます。秋になると落ち葉をかき集めてプールを作ります。落ち葉は暖かく、狭いところに子供たちがひしめくので時には喧嘩も起ります。このようにプレーパークでは、子どもたちは普段できないような遊び方やいろいろな工夫をして、生き生きとした表情を見せています。



(落ち葉のプール)



(スライダー)



(ログハウス)

考えてみれば、現在の日本の社会的状況は子どもの遊びの世界と対極に位置するもので、このままでは子どもの遊びは衰退するしかないのです。その最大の理由は産業社会が経済至上主義であり、効率が最優先され合理的であることが求められるということです。子どもの遊びは決して合理的でないし、合理化を目指して作られません。写真をみてもお分かりのように、プ

レーパーク内には既成の遊具はありません。全て、プレーリーダーやボランティアの人たちが子どもと手作りしたものです。僕は子どもの遊びは壊すことがとても大切だと思います。何かを壊すことで子どもはいろんなことを学びます。そして手作りした遊びや遊具は壊してまた新しい遊びを生む原型となるのです。ところが現在の子どもの遊びの環境は壊せるものがほとんどない。完成商品に囲まれた生活は壊すことのできない生活であり、創造のチャンスを奪ってしまう生活です。遊び場自体が壊せる対象でないと、子供たちは自分の世界を刻むことができないのです。それが許されないから自分の表現も見えてこない。だれもアスファルトの道に穴を掘ろうなんて思いませんよね。アスファルトはとても硬そうで掘らせないぞといった表情をしているからです。一方地面は穴は掘れるぞと土が子どもに語りかけてくるんです。黒崎さんも先ほど、冷暖房の部屋では五感が萎えると指摘されていましたが、子どもの場合はもっと深刻です。こどもの自律神経は2、3歳くらいまでに発達する。だけど冷暖房完備の環境の中では汗をかいいたり、冷気に触れて皮膚が縮んだりすることが体験できず、自立神経が充分分化することができないのです。

現在の組織社会も人間を脆弱にする大きな要因だとも思います。大人が子どもに責任を負いきれないために、どんどん子どもに規制をかけていった。本来、子どもはルールさえも壊してしまうものなんです。昔の子どもは小さい子や上手でない子に対して「味噌っかす」のような例外的存在を認め、野球をするにもビー玉をするにも通常のルールを壊したり変更しながら、皆で遊ぶことを最優先に、その場のルールを作って遊んでいた。そのルールはどんどん変更されて混沌としてくるんだけど、こうした状況こそが人間の気持ちを活性化させる大きな要因だと思うのです。こうした遊びの世界で子どもは自分の価値観を育てることができた。物事の見方や人間関係をはかる術を学び、自己責任を修得する。子どもにとっては目の前の遊びが一番大切なのであって、一時間後のことなんてどうでもいい。夢中で遊んでいるのに、1時間後にお出かけだから着替えなさいというのは大人の都合なのです。大人の視点は決して子どもの視点ではないのです。プレーパークは子どもが主役でいられる数少ない場なのではないかと思えます。

セッション

黒崎 天野さんのお話を伺って、「遊び」の大切さを再認識したように思います。僕らの会社もある種の「遊び」なのかなと。ただ、遊びといっても中途半端はダメで、遊び切ることによって、周りにファンが集ったり、半端な専門家よりもプロフェッショナルになってしまうということがあるように思います。とにかく徹底的に遊ぶことによって違った次元に達してしまうということは、ありますね。

天野 子どもの場合は遊びに没頭する中で、いっしょに遊んでいる相手のことをより深く知るとか、人間関係やコミュニケーションの方法を学ぶといったことがありますね。そのなかでリーダー的な子どもも出てきたりします。

黒崎 そうした子が企業にとっても大切なんでしょうね。リーダー的な子らを中心に、子ども
なりの遊びの社会ができてくる。プレーパークでは、例えば、僕は宿題をやってやったんだ
から、おまえはこれをやってくれみたいなことも起きるんですか？

天野 ありますね。プレーパークでベイゴマの上手な子がゲームで勝って、ベイゴマを一人占
めして、他の子には一個20円で売るみたいなこともありますよ。

黒崎 僕にとって企業活動とは、遊び過ぎて倒産しなければ、好きなこと面白いことを友達や
仲間を巻き込んでやっていくことなのではないか、それが結果として仕事になるのではない
かと思います。

天野 子ども、大人に、自分の気持ちを揺さぶらせるには何をすべきなのか、それが必要なの
かもしれません。

以上

プロフィール

黒崎輝男（イデー代表取締役）

1949年生まれ。早稲田大学理工学部卒業後、ヨーロッパ・アンティーク輸入販売会社、黒
崎貿易（株）を設立。82年イデー事業部を設け、オリジナル家具の企画販売を手がける。95
年、南青山にショップを移転すると同時にカフェレストラン、ギャラリー、出版事業を展開。
その後、企画部門イデー・ワークステーション、工房イデー・ワークショップなど、リビング
+ ライフデザインを基調とした独自の事業を展開中。最近は、デザインや機能の面で優れた補
助道具、介護用具などの輸入販売、企画開発にも着手しその動向が注目されている。

ミニー・サフィア（フェアトレード・カンパニー社長）

イギリス生まれ。インド系科学者を父に、スイス人を母にロンドンで育つ。ハイスクール卒業
後、出版社のマーケティングの仕事を手がける。1990年に夫と共に来日、91年にグローバル
・ヴィレッジを設立し、フェアトレードを基盤としたNGO組織のひとつとして先駆的活動を
展開。93年よりフェアトレード商品の通販を始める。98年に輸入・販売業務を株式会社化し
てフェアトレード・カンパニー設立、同時期に念願だった直営ショップをオープン。

天野秀昭（世田谷ボランティア協会職員）

1958年東京生まれ。美術短期大学在学時から子どもと遊びに関わる活動を始め。1980年に
日本初の常設冒険遊び場、世田谷「羽根木プレーパーク」の有償ボランティアとして活動、そ
の後有給専任プレーリーダーとなる。現在は世田谷区内4カ所目のプレーパークと全国的なネ
ットワークづくりの準備で多忙、冒険遊び場のプロデューサーとして活躍している。

1999年第5回物学研究会レポート

シンポジウム

「21世紀、自発する社会への実践」

写真・図版提供

- ; 株式会社イデー
- ; 株式会社イデー
- ; 株式会社イデー
- ; 株式会社イデー
- ; グローバル・ビレッジ
- ; グローバル・ビレッジ
- ; グローバル・ビレッジ
- ; グローバル・ビレッジ
- ; 世田谷ボランティアセンター
- ; 世田谷ボランティアセンター
- ; 世田谷ボランティアセンター
- ; 世田谷ボランティアセンター

編集=物学研究会事務局

•

[物学研究会レポート]に記載の全てのブランド名および
商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
[物学研究会レポート]に収録されている全てのコンテンツの
無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1999 Society of Research & Design. All rights reserved.