

せんだいメディアテーク

共有のデザインを考える

スタジオ・トークセッション記録

西村 佳哲 / 杉浦 裕樹 / 前田 邦宏 / 森川 千鶴 / 辻 信一
渡辺 保史 + せんだいメディアテーク 編





- 4 まえがき
- CHAPTER 1
- 7 人が生き生きとする場所のデザイン
ゲスト:西村佳哲
- CHAPTER 2
- 33 コミュニティという『現場』のデザイン
ゲスト:杉浦裕樹
- CHAPTER 3
- 57 『つながり』を見えるようにする共有のデザイン
ゲスト:前田邦宏
- CHAPTER 4
- 83 人と人をつなぐ仕事のデザイン
ゲスト:森川千鶴
- CHAPTER 5
- 109 スロープレイス、スローコミュニケーション
ゲスト:辻信一
- CHAPTER 6
- 139 スクエア・トークセッション
メディアテークをre-designせよ 共有のデザイン100のアイデア
ゲスト:西村佳哲、杉浦裕樹、前田邦宏、森川千鶴
- コーディネーター:渡辺保史
- 161 スタジオ・トークセッションを振り返って -参加者より-
- 162 「共有の空間で考える共有のデザイン」 小野田泰明
- 163 「しあわせなひとびと」 伊藤みや
- 164 「Topologyの空間>cofin(community of interests)【コフィン】」 堀口徹
- 165 「関心空間」キーワード一覧
- 166 あとがき



与えられた公共性をほどいて

まえがきに代えて

この本は、2002年5月から2003年3月まで隔月で行われた「スタジオ・トークセッション-共有のデザインを考える-」の記録である。

2001年にオープンしたせんだいメディアテークは、これまでにない公共施設として注目を集めてきた。まず、ゆるやかな傾きをもった鉄骨の構造体に支えられたガラス張りの外観が目を引く。また、図書館やギャラリーなどの複合施設はこれまでもあったが、映画やメディアアートの企画からボランティアグループによるワークショップまで行われるパズールのような事業の展開はなかなかない。なにより「メディアテーク」という名を持つ公共施設は日本で初めてのものである。しかし、よく見れば決して最先端の技術や機能だけの場所ではなく、既存施設から受け継いだサービスも多くあり、ましてや毎日ここに集う3000人以上のほとんどは、都市の日常を生活しているごく普通の人々である。

毎回のセッションは（1階オープンスクエアで行われた最終回をのぞけば）、一見したところフリースペースでしかない7階スタジオ b を会場にして、毎回20-30人の参加者がゲストの話聞き、それぞれの意見を交わし、終了後も閉館間際まで立ち話が続くという、どこか放課後の教室のような集まりであった。

けれども、そんな穏やかな雰囲気とは裏腹に、このプロジェクトの発端はよりシビアな現実の課題だった。さまざまな機能が混在し、壁の少ない空間で複数の活動が展開されるこの空間で聞かれた声は、となりあうワークショップの音がうるさい、受験生が机を占拠している、「普通の」部屋がほしい……。公共施設ではよくあるクレームだが、せんだいメディアテークでは他にも増して自分と他人の領域が重なり合ってしまうことが多い。「歩くサイン」（スタッフ・ベスト）をつけているスタッフは、その場面に出くわすたびに注意するようにお願いされるのだった。

みんなが利用する場所で他人に迷惑をかけるのは良くない。また、スタッフはその場所の秩序を保つために仕事をすべきである。そのことは全くもって正しい。しかし、すべての人の要望を聞こうとすれば、それぞれの活動ごとに部屋を区切り、子細に規則を作

ることになるだろう。つまり、従来型の公共施設をつくるしかない。けれども、それではせんだいメディアテークが持つ可能性を摘んでしまうことになる。たとえば、物音が気になるのなら、隣り合う人同士が相談することはできないか。そのような問いから、場を共にする人々が自分たちで問題を解決する方向を探る試みがはじまった。

そんなとき、メディアテークを訪れて興味深いレポートをしていた渡辺保史さんの名前を知った。渡辺さんの著書『情報デザイン入門』（平凡社新書）を読みつつ、ともすれば規則の問題になりがちで、また一方では「公共圏」や「公共哲学」といった学問的な問題に傾きがちなこのテーマを、リアルな日常のテーマとして一緒に考えてもらえないだろうかと相談したのだった。一般的に考えれば、施設管理の問題なのだからスタッフの勉強会にすれば良かったのかもしれない。しかし、渡辺さんの協力を得たことで、この取り組みはさまざまな人にとって発見のあるものになるのではないかと感じたのである。そこから、これまで館の運営にアドバイスをいただいていた方々にも集まってもらい、キックオフミーティングと称して準備が進められていった。

はじめてみれば、カフェから電子空間までさまざまな場を作り活動しているゲストとの対話を聞くために、学生や地元で表現活動をしている人、大学の先生、そしてスタッフなど異なる立場の参加者がスタジオ b に集まり、ときには通りがかりの人も足を止めて話が繰り広げられることとなった。

世代も価値観も違う人々がこの空間にいる。そのなかで、決められたルールに拘束された安定でもなく、小部屋に閉じこもる安息でもなく、それをデザインすることで場所や活動を共有していくためのコミュニケーションが、スタジオ・トークセッションであったように思う。そしてまた、ここで生まれたアイディアとネットワークは、そのことを「考える」から「実践する」へと動いてもいる。NPO を立ち上げて活動をはじめた人、別のテーマでレクチャーを始めた人、もちろんせんだいメディアテークでも実践がはじまり、新しいつながりが育っている。この本に記されたセッションの記録は、せんだいメディアテークという場を共有した人々がつながった軌跡の、ほんの一部である。

小川直人

せんだいメディアテーク企画・活動支援室

CHAPTER 1

人が生き生きとする場所のデザイン

2002年5月30日(木) 18:30-20:30

人が生き生きと活動するための場所には、はたしてどんなデザインが必要になるでしょう？ それを考えるヒントはいたるところに隠れています。カフェやオフィスといった実際の空間はもちろん、ウェブサイトのような情報空間にも、あるいは、ワークショップのような体験学習の方法にも……。さまざまなデザインプロジェクトを手がけてきた西村佳哲さんと、人が潜在的に持つ創造性を引き出していくためのデザインの可能性について考えました。



西村佳哲(にしむら・よしあき)

1964年生まれ。プランニングディレクター。働き方研究者。デザインレーベル「リビングワールド」取締役。建築設計分野の仕事を経て、「センソリウム」「サウンドバム」などのプロジェクトを手がけるほか、多摩美術大学などでデザインプランニングを教える。著書に『自分の仕事をつくる』(晶文社)。

渡辺保史——みなさん、はじめまして。この企画の相談を最初に受けた時には、「公共性」や「公共圏」などのテーマでお勉強してみよう、ということがお題としてありました。ですが、概念としての公共性や公共圏の議論をしても非常に学問的になってしまい、途中で投げ出しちゃうのではないかと思います、もっと緩やかにみなさんと共感できるテーマとして「共有のデザインを考える」とタイトルをつけることになりました。

今日どんな方々が参加しているのかまだ把握していないのですが、ここに集まっている人すべてが、ある種のデザイナー、「共有のデザイン」を考えるデザイナーなのだと行ってしまいます。

でも、「共有のデザインを考える」というテーマは、言葉としてはすんなり耳に入ってきてきそうできて実のところよく分からないことも確かです。ちょっと考えてみたら、どうやら二つの意味がありそうです。一つは、人々の間で何かを共有しているという、形態や状況や活動そのものをデザインする、ということ。もう一つは、そうした共有の形態や状況を手助けしていくための仕組みや道具などをデザインすることです。

どちらかと言うと、後者の方が狭い意味でのデザインに近いですね。せんだいメディアテークも、この意味でデザインされた空間・施設といえるのではないのでしょうか。一方、前者の意味での共有のデザインは、専門家としての狭義のデザイナーだけに限らず、多くの人々が何らかのかたちで関わらざるを得ないように思います。たとえば、図書館や博物館のような公共施設で働いている人はもちろん、社会教育やワークショップの現場といった学びの場づくりを実践している人、インターネット上でいろいろな人たちがコミュニケーションをするメーリングリストや掲示板を運営している人、あるいは、カフェやショップを経営している人もそうでしょう。

多くの人間は孤立して生きていくことはできませんから、あらゆる場面で共有や対話、協働をしながら暮らしています。こうした人の営みを、デザインの問題だと捉えていく必要があるのではないのでしょうか。では、その共有のデザインは、具体的にどのように行なったらよいのか？ どんな分野やどんな知見に、これからの共有のデザインのためのヒントがあるのか？ それを探り、考え、まさに共有していこうというのがスタジオ・トークセッションの趣旨です。基本的な構成は、隔月でゲストをお招きしてお話をうかがいつつ、会場のみなさんも交えてディスカッションしていきます。また、ここでのセッションと同時に、「[関心空間](#)」s01 というコミュニティサイトを使って、インターネット上でもセッションを展開したいと考えています。さて、前置きはここまでとして本題に入りましょう。

01. 関心空間

人々の関心事の「つながり」を視覚化する新しいスタイルのコミュニティサイト。詳しくは CHAPTER3 (P57) を参照。

まず、今日ゲストにお越しいただいた西村佳哲さんをご紹介します。西村さんは、プランニングディレクター、そして「働き方研究者」という肩書きで、ウェブサイトの制作や科学館の展示デザイン、あるいは空間づくりなど、さまざまなデザインプロジェクトに関わっています。同時に、美術大学などでのデザイン教育や、ワークショップの企画や運営も手がけています。僕はかれこれ10年くらい仕事を一緒にさせてもらっています。

前半は西村さんにいろいろなものを見せてもらいながら話をうかがいます。僕は途中でツッコミを入れていきますので、みなさんも質問があったら手をあげて発言してください。後半はフリーディスカッションにしましょう。

それでは、西村さんよろしくお願ひします。

西村佳哲——改めまして、西村と申します。僕は、「つくる」「教える」「書く」という三つの仕事をしています。つくる仕事は、いろいろな分野にまたがっているので一概には言えないのですが、僕が手がけるものは大体どれも共有のデザインに関わっているように思います。その仕事をいくつか具体的にみていただきながら、これから考えていく時の何かヒントになるものを提供できればと思っています。

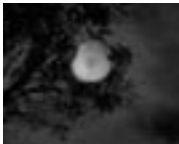
その前に少しだけ、今から10年ほど前に旅行で訪れたフランスのある公園のことを話します。その公園は、フランス中部の温泉街にありました。日本の熱海のような場所で、高齢者を中心に長期療養で滞在している人がたくさんいました。街の中心にとても大きな公園があったのでふらりと遊びに行ってみました。一見、何ということのない普通の公園なのですが、道ばたに椅子が一脚ポツと置いてあるのです。持ち運びができる、スチール製の椅子です。最初は気にも留めず公園の中を歩いていくと、そのうちこんな道端になぜ……という具合に唐突に椅子がある。現代美術の作品というわけでもなくて、ただあちこちに同じ椅子が置かれているのです。

この公園の中は椅子が自由に持ち運べる状態になっていて、人々がそのとき一緒にいた人の人数などに合わせて、勝手に座をつくれるわけです。家族連れでピクニックに来たとか、親しい友人と世間話とか、そういう目的と人数に合わせて、自分たちで椅子の配置を考えられるようになっているわけです。たとえば、大人たちが話している横で、子どもが椅子を並べて遊んでいたり、会話の輪から一人抜けて、空いた椅子が余韻のように残っていたり、公園のいたるところでそのような風景が見受けられる。歩いていると、椅子がどンドンあふれ返っているような感じで、おかしくておかしくてしかたがない。

僕は公園中の椅子があふれ出してくる「源」のような場所を発見しま

した。野外音楽堂のような場所があり、前の方は固定席ですが、後ろの方がすべて可動席になっていて、人々はここから自由に持ちだして使っていたのです。スチール製ですから、そんなに軽くはないのですが、公園の中であれば自由に運んで自分たちが過ごしやすいように座る場所をつることができる、という配慮なのでしょう。

今回の「共有のデザイン」というテーマをうかがった時に、真っ先に思い浮かんだのがこのフランスの公園でした。ここには、人々が、公園という公共空間を自分たちの空間にしていくためのデザインがなされていたのではないかと、と真面目な言い方をすればテーマにピッタリなのですが、とにかく本当におかしい(笑)。



風灯

02. リビングワールド (Living World)

西村氏が代表を務めるデザインレーベルの名称。カードやCDなどの小物から、照明器具、ウェブサイト、博物館の展示デザイン、ワークショップとデザイン設計やデザイン・プランニングからものづくりまでジャンルを超えて手がけている。

<http://www.livingworld.net/>

03. IDEE (イデー)

東京・青山に本店のあるインテリアショップ。店内にはカフェやフラワーショップがあるほか、IDEEが選ぶ本やCDのコーナーもある。また、世界各国のデザイナーやジャーナリストを東京に集めるイベント「Tokyo Designers Block」や、デザイン・リノベーションの動きにわかりやすい旗を立てた「R-Project」など、一般的な家具メーカーの枠におさまらない活動を展開している。

<http://www.idee.co.jp/>

渡辺——この椅子は誰ももとの場所に戻さないのですか？

西村——戻さないでしょうね。人はそこで世間話をしたら立ち去ってしまいますが、誰かが過ごした時間が、いろんなところにそのまま残っている。その感じがすごく良いのですが、自分の中ではこの風景の面白さがまだよく片付いていない。

次にご覧に入れたいのは「風灯(ふうとう)」というものです。僕は「リビングワールド」(Living World) 02 というデザインレーベルを持っていて、風が吹くと光る「風灯」という照明器具をつくりました。2001年の10月に京都と東京の二つのカフェをやったときの映像をお見せしましょう。

風灯は、中にLED(発光ダイオード)が入っていて、ボタン電池が電源です。風が吹くと、下にぶら下がっている短冊が揺れて点灯するという仕掛けです。頭の部分には照度センサーがついているので、夜になって暗くなり、風が吹くと、ふわふわとした感じで明かりがつけます。京都では、鴨川のほとりにある素敵なオープンカフェで、東京では青山にあるIDEE(イデー) 03 カフェで、手作りした200個ほどのプロトタイプをつるしておき、それを見ながらお茶を飲むという場所をデザインしました。19灯を集めたシャンデリア型もつくり、まるで消し炭に火が入った時のような、ふわあっと光が広がる感じがすごくきれいです。

これらはプロトタイプなので、壊れやすく扱っても大変なのですが、それでもよければお譲りしますと言ったら、200個全部さばけてしまいました。今は製品版をつくっています。アートギャラリーで展示するのではなく、最初からカフェのような空間に置こうと考えていました。それを見ることを目的として来たわけではない人たちが、お茶を飲んだりしているところで、明かりがちらちらつき始めて、「あれ何だろうね?」「ああ、風で灯るんだ」なんて会話が交わされる。そして、

実際に自分の皮膚で風を感じて心地よくなるという、普段ならあまり気にもしていなかったことを感じやすくするような、そんなキッカケの新しい道具としてデザインしてみたかったです。

渡辺——風や音など、目に見えないものは、本当はみんなで空間的に共有しているものですが、いつも意識しているわけではない。こういう道具があると、ふとしたキッカケでそれが楽しく共有できるようになりますね。

西村——そうです。リビングワールドは直訳すると「生きている世界」ということで、世界がこの瞬間も動いている、生きているという事実をビビッドに感じられるようになったら素敵じゃないか、ということなのです。僕らが最初につくった作品は、このポストカードでした（会場の参加者に手渡す）。

中に小さな手紙のような読み物を入れています。説明しますと、2000年7月16日にあった皆既月食のことを友人や知人に知らせるためのポストカードになっています。7月なので、ついでに暑中見舞いも兼ねられる。

季節のグリーティングカードって、世の中にはいろいろなものがたくさんありますね。年賀状、クリスマスカード、海外ならイースターなど。そういうのとは違って、皆既月食という自然現象をキッカケにして、「その日は、離れていても一緒に同じ月を見上げようね」といったコミュニケーションができると面白いと思ったのです。

カードには、7月16日に月が欠けていく様子を切り抜き表現した絵が描いてあります。その裏には、4種類の地球の絵が描かれています。これは月食が起こっている時に月から見える地球の姿です。ここに見える地球の範囲にいる人たちは、天気がよければみんな月食が見えるわけです。日食は地球上のごく狭い範囲でしか見られませんが、月食はとても広い範囲で同時に見ることができます。僕は時々思うのですが、たとえば夜、月を見上げている時に「いま、この月を見ている人は何人いるか」が分かったら面白いと思いませんか？ 一つの現象を、一つの経験をみんなが共有している。その共有の仕方をデザインしてみたらどうなるのだろうということです。

以前「サウンドエクスプローラー」(Sound Explorer) 304 という仕事で世界中の日の出と日の入のときの音を録音して回ったことがあります。2週間で、世界のあちこちの朝焼けを見ながら、その時の音をレコーディングしました。ニューオーリンズの、ミシシッピ川のほとりでマイクを立てていると、出勤前の地元の人が突っ立っていて、朝日が上がってくるのを15分くらい、ずっと眺めている。その時に「ああ、自分が見ている



月食ポストカード

04. サウンドエクスプローラー (Sound Explorer)

世界5カ所の音を、インターネットを介して24時間・365日ライブ中継した。MSNの日本版スタートにあたり、当時マイクロソフト社の大内範行氏がプロデュース。雑誌「AXIS」のデザインチームやサウンドデザイナーの川崎義博氏等とともに、企画・制作ディレクションを西村氏が担当。このプロジェクトは2年間継続され、2001年以降は徐々にサウンドパムプロジェクトに合流。

のと同じ太陽を、世界の別の場所でも見ている人が、こんな風にたくさんいるんだろうなあ」と感じたのです。そういうことに思いを馳せてみるのは、何か素敵なことではないでしょうか。

ところで、月食のカードに話を戻すと、これも経験を共有するメディアなのですが、2000年の7月16日が終わると……。

渡辺——あっ、そうか。商品価値が一気になくなりますね(笑)。

西村——はい(笑)。そこで、第2弾をつくりました。3日前にでき上がったものは、万年型です。2002年6月11日に太平洋エリアで日食がありますが、これは日食観測に使えるカードです。真ん中にボツンと穴が開いてますが、これがピンホールの役目を果たします。こまればびって、丸い形の光が重なっているように見えるでしょう？ あれは、太陽が丸いから。葉のすき間から入った太陽の光が、ピンホールカメラの原理で像を結んでいるんです。すき間の形ではなくて。僕は2回ほど日食を見に行ったことがありますが、太陽が欠け始めると、地面のこまればびの形が、すべて三日月型に欠けていくのです。あれにはビックリしました。これは、太陽の欠けていく様子を、地面に落として見る道具なのです。今度の日食は金環食で、日本では最大44%くらい隠れる部分日食なのですが、かなり明るいので肉眼では気がつかない。

渡辺——何となく暗くなったかな、とも気づかないでしょうか？

西村——いや、気づかないでしょうね。4分の3くらい隠れてやっと暗くなり始める程度ですから。今回のカードは、自分たちの事務所の移転通知も兼ねていて、ちょっと多めにつくったので、希望の方には原価でお譲りしています。

渡辺——それでは次に「サウンドバム」(Sound Bum)⁰⁵のお話を。

西村——これは、1999年からパイオニアという会社と一緒にやっているプロジェクトで、世界のいろいろな場所に音を聴きに行く旅です。最初に出かけたのは実験的なもので、参加者9人だけの小さなツアーでフィジーの島々をシーカヤックに乗って訪ねました。

空港に着いてタラップを下りると、もう小鳥の声が聞こえてきて、いかにも南の島にやって来たという感じがします。到着ロビーでは、体格のいい3人組の男性が、ジャカジャカ演奏しながら出迎えてくれました。「わざわざプロの演奏家を呼んで歓待してくれるなんて、やっぱり観光に力を入れてるんだなあ」と感心していたら、実は空港の管

05. サウンドバム (Sound Bum)

サウンドバムとは、「音の旅」を意味する造語。このプロジェクトは1999年から始められ、世界各地へ音を楽しむ旅に出かけるものである。

<http://www.soundbum.org/>



制官が交替で下りて来て演奏しているんだと(笑)。その後もずいぶんと驚かされるのですが、とにかくみんな、歌や踊りが上手です。つまり、人生の主な時間を歌って踊って過ごしていると言ってもいい。たとえば、僕らがカヤックを漕いである村に行きますね。村の入口にガジュマルの樹が立っていて、それを目印に一生懸命漕いでいると、何やら歌声が聞こえてくる。僕らの姿が見えたものだから、ずっと歌いながら待っていてくれたそうです。彼らにしてみれば、僕ら子どもの頃に家にお客さんが来るとウナギが食べられるとか、単純にそういうことかもしれませんが、本当に感動的です。

渡辺——お客さんが来たことが単純にうれしいんですね。

西村——そう、うれしいんです。お客さんがやって来て、宴会ができて、みんなで歌って踊れて楽しい時間が過ごせることが。明け方3時頃、お客が「もう勘弁して」とホームステイ先に逃げ帰っても、村の人たちは朝までずっと楽しんでいたり。帰り際にも、船が見えなくなるまで歌ってくれて、泣けてきましたね。でも、僕らは彼らが自分で楽しむ「ダシ」に使われていたのかもしれない(笑)。

ウェブサイトで録音した音も公開しています。こちらは、ソルトレイク・リバーという、小さな川の朝の音。夜明け前から音を録っていると、いろんな生き物が順番に目を覚ましていくのが分かります。気温がちょっと上がってくると、虫たちが動き始めて、次に魚がびしゃんと跳ねる。今度は、小鳥がチチチと鳴き始める代わりに、山鳩が鳴きやんで、また別の鳥が……というように、まるで楽譜のようです。

このサウンドバムと一緒にやっているメンバーは、もともと野外のフィールドレコーディングをしていた人たちが中心です。彼らは、自分でレコーディングしているととてもいい時間が持てて、みんなこんな時間を共有したい、この気持ちはCDで音を聴いてもらうだけでは伝わらないと思っていて、だったら同じ場所に一緒に来てもらおう、ということで企画が始まりました。

ほかにも、オーロラの音を聴きにアラスカへ行ったり、熱帯の生き物がたくさんいるマレーシアのジャングルへ行ったり、ポルトガルのリスポンの街の音を聴きに行ったり、渡辺さんとは野生のオルカ(シャチ)の声を聴きにカナダへ行きましたね。

カメラを持って旅に出る人は多い。僕もそうでした。いい風景が広がっていると、カシャッと撮る。きれいな夕焼けが出ているとカシャッと。そんな時に「ファインダーをのぞいている場合なのかな」とも思ったりするけれど、やっぱりいい風景があるとカメラを取り出してしまおう自分がいます。でも、写真を撮り終わると、なぜか風景をよく見なかつ

たりする。「もう済んだ」という気になってしまうのかもしれない。カメラを持った旅があまりビビッドに感じられなかったのですが、レコーダーを持って旅する経験をしたら、それがガラッと変わりました。たぶんスケッチブックを持って旅する感覚に似ているかもしれません。ある場所で、ある一定時間過ごすという意味では、スケッチをすることと音を録ることは似ているのだと思います。その場所にたただんしていると、いろいろなことが起こります。そこを流れている時間や人の動きや、そういうものが飛び込んでくる。

渡辺——サウンドバムは、あくまでも旅のかたちをデザインすることがメインで、ウェブサイトデザインするのが目的ではないわけですよね。

西村——そうです。現場が旅で、ウェブはおまけという感じですね。(ふたたびウェブを見ながら) これは、以前参加していた「センソリウム」⁵⁰⁶ というウェブサイトをつくった「Night and Day」というプロジェクトです。みなさん、ウェブカメラってご存知ですか？ インターネットにつながったライブカメラで、世界のあちこちの今この瞬間が見られるものです。

渡辺——街角の風景をずっと映し出しているようなカメラですね。

西村——僕や渡辺さんがインターネットを使い始めたのが、今から8年くらい前ですが、この当時はまだウェブカメラといっても世界にごくわずかしなくて、一番有名だったのはケンブリッジ大学のコーヒーポット⁵⁰⁷ のカメラでした。見たことがある方いますか？

渡辺——何人かいらっしゃいますね。

西村——ほとんどの方がご存知ではないようなので、説明します。ケンブリッジ大学のある研究棟には、廊下にパントリーがあって、そこにコーヒーマーカーが置かれていました。16人くらいの研究生がいて、みんなでそれを共有して使っていたのですが、いざコーヒーを飲みに行こうとすると空になっているということがしばしばあった。そこで、業を煮やした一人の研究生が、コーヒーポットを監視するカメラを設置した。研究室の端末の画面上に小さなウィンドウがあって、コーヒーポットの最新の状態が見られる仕組みをつくったんです。画面は30秒ごとに更新されるようになっていて、それを見て「今行くと自分でコーヒーをつくらなくちゃいけないから、後にしよう」なんて

06. センソリウム

「生きた世界を感じる回路として、インターネットの可能性を拡げてみることを」をテーマに、文化人類学者やグラフィックデザイナー、プログラマーなどが集まり企画実施しているプロジェクトの名称。1996年に世界規模で開催されたインターネットワールドエキスポの日本ゾーン・テーマパビリオンとして公開を開始したのがきっかけとなり活動を展開。
<http://www.sensorium.org/>

07. ケンブリッジ大学のコーヒーポット

今もその様子を見ることができる。
<http://www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html>

(笑) 判断できると。

最初はその研究室だけの LAN (ローカル・エリア・ネットワーク) で使っていたのですが、1993年になって LAN がインターネットにつながってしまうと、その瞬間から世界の裏側からでもケンブリッジのコーヒーの残量が分かるようになってしまったというわけです。

渡辺——わざわざ日本から、「コーヒーあるかな」と見に行ったりしましたね (笑)。

西村——そして、世界中から「コーヒーが空だ」というメールがたくさん届くようになってしまったらしい (笑)。

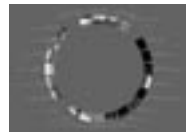
説明が長くなりましたが、94年頃はこのコーヒーポットをはじめ、数える程しかなかったウェブカメラが、数年経てみたら5000個以上に増えていた。しかもそれが「ウチで飼ってるハムスターをみんなに見せたい」とか「高速道路の渋滞の様子を知りたい」とか「自分が経営しているホテルからの眺めがいいので見てほしい」とか、それぞれの動機づけでつくったものでした。それら、めいめいが勝手にバラバラにつくったものが世界に5000個以上ある。これは驚きました。

それで、これらたくさんのリアルタイムの画像を地球上にベタベタとマッピングしたら今の地球の昼と夜の状態が見えるはずだと思ってつくったのが、この「Night and Day」です。

この画面は、地球を等間隔で24のゾーンに分けて、各エリアのウェブカメラを一つずつ選んでその画像を取り込んで表示できるようになっています。たとえば、日本のあたりは富士山を映しているカメラに始まり、ニュージーランドのオークランド、メキシコ、ニューヨーク、スウェーデン、モスクワの赤の広場、シンガポール……と、非常に大雑把なゾーン分けですが、このページを開いたままにしていると、地球が回っていることが実感できます。昼は太陽に面している側、夜はその反対側の影の部分。一日経つと、この影がグルッと回るのが見えます。

(スクリーンの画面を切り換える) これは、センソリウムが手がけた一番新しいプロジェクト「While You Were」です。オーストリアにウェルズ (Wels) という小さな街があり、そこの僧院を改装して「ZEIT」(ツァイト、ドイツ語で「時間」の意) という展覧会が半年間開かれたのですが、そこに出席した、チェックイン (入場) とチェックアウト (退場) の仕掛けです。

まず、会場の入口に、大きなデジタル表示の時計を投影しています。2000年4月29日17時20分50秒、さらにその下6ケタまでがものすごい速さで進んでいます。時々、この画面が入れ替わって別の情報



Night and Day

が表示されます。たとえば、「この展覧会が始まった4月27日9時から現在までの間に、アルプス山脈は〇〇mm 隆起しました」とか「国籍を持たない子どもたちが〇〇人生まれました」とか「地球は太陽の周りを〇〇km 移動した」と。この数字が、リアルタイムにどんどん更新されていくのです。

スクリーンを見上げてみんな「はあ……」と呆気に取られていると、入口の係のおばさんが手招きして、ある装置のボタンを押します。すると、小さなラベルが出てきます。会場に入った時間がバーコードで印字されてくるのです。それを、装置の脇に置いてある腕時計型をしたフライヤー（案内チラシ）に貼って、腕にはめて会場の中へと入っていきます。

会場の中は、古代の暦や砂時計など人間が時間を計測してきた道具の変遷など、時間をめぐる文化が実感できるようにしており、最後にたどり着くのはチャペルの地下にあるカタコンベ（墳墓）跡で、要するに死という「永遠の時間」の訪れに至るというのが、この展覧会のオチです。

そこを抜けて、再び入口に戻ってきます。腕時計型の入場証をつくったところの後ろに、スキャナーがあって、これに腕時計に貼ったバーコードをピッと当てる。すると、レシートが出てきます。ここには、「あなたがこの展覧会場にいる間に、どんなことが起こっていたか」が印字されているのです。たとえば……。

渡辺——「世界中で冷蔵庫が〇〇台生産されたか」「飛行機が〇〇機飛び立ったか」。

西村——はい。あと、「宇宙で〇〇個の星が生命を終えたか」「〇〇個の対人地雷が撤去された」などなど、「喜びも悲しみも幾年月」とでもいった気持ちになるような数字が、プリントされて出てきます。自分が過ごしているこの時間に、世界でもいろいろな別の出来事が同時進行で動いている。そういうことに人のイマジネーションが飛躍していきける、跳躍台のようなものがつくりたかったのです。

レシートの紙の上部に描かれるグラフィックはランダムに切り替わるようになっていて、いくつか種類があります。「あなたはこれくらいの空気を吸ったと思われる」「会場にいる間に地球はこのくらい自転した」といったものです。

来場された方の様子を見ていると面白かったですね。自分のレシートを見て、今度は連れの友人のものを見て、いろいろと会話を始めます。しかし、笑っていいのか、悲しんでいいのか、「これは問題だ」と眉間にシワを寄せればいいのか、何ともよく分からないような雰囲気でも

んな帰っていくという、そんなプロジェクトでした。

いま、センソリウムのサイトの中につくった「While You Were」のページを開いてみました。ページが表示された瞬間から数字が動いているのが分かったでしょうか？ 世界ではもう12機の飛行機が飛び立って、人口が154人増えました。対人地雷はまだ撤去されていませんが、ヨーロッパは北東に0.00056mm 動きました。5300個の星が消え去って、141台の冷蔵庫が生産されています。

渡辺——冷蔵庫をそんなに生産してどうするんですかね（笑）。このプロジェクトに関わった一人として付け加えますと、これは自己完結した作品をつくって、みんなに「どーだ、すごいだろう？」と見せるようなアートとはちょっと違ったスタンスを持っています。さっきのウェブカメラにしてもそうでしたが、インターネットという仕組みの成り立ちや、その原理の面白さに着目したところがありますよね。

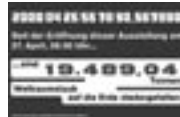
西村——渡辺さんが説明してくれた通り、センソリウムは作品という形をとっていないクリエイションだと思っています。部屋に絵を飾るよりは、窓を開けて外が見えると、どんな光が入ってくるか、どんな音や風が入ってくるか、そんな表現をしようということですね。世界に向けた窓を開いて、みんなと一緒に眺めるということをやっています。

さらに別のプロジェクトをご紹介します。これは、「Web Hopper」というものです。先のセンソリウムができました。画面を開くと、地球の北極を中心軸にした極座標の世界地図が出てきて、その後、「ピ・ポ・パ」という音とともに地図上に線がどんどん伸びていきます。これは、その瞬間に日本のあるネットワークを通して海外のウェブサイトを見に行っている人たちの移動の軌跡です。ウェブサイトの間を自由に動き回っている、その様子を地理的なロケーション情報に置き換えて表示させています。10秒もすると、北半球はほとんど線で塗りつぶされてしまいます。

渡辺——でも、インターネットは世界中を覆っているといっても、全然そんなことはない。アフリカ辺りには線が伸びていかないし。

西村——それが、こうやって形にすることで強調され、理解できるようになる。センソリウムは、こういう風に、インターネットがあって初めて可能になるような表現がつかれないか考え、それを形にするプロジェクトでした。

インターネットの特徴は、さきほど話しましたが、めいめいが勝手



While You Were



Web Hopper

に少しずつやっているうちに、全体で大きなシステムとして機能するということです。

渡辺——「創発性」ですね。

西村——みんなが少しずつうまくやると、全体がものすごくうまくいく。こういう奇跡的なシステムを、人類は20世紀の最後になってつくったわけです。ですから、これをリスペクトするものをつくって返すことが、ものをつくる立場にいる人たちの責任であり義務だと思うのです。



BeWare

最後に、「BeWare」というプロジェクトを紹介しましょう。幅9cm×長さ160cm、床からの高さ80cmくらいのプレートを想像してみてください。その細長い幅の上に、プロジェクターで画像が投影されます。画像は帯状になってジリジリと動きます。それは何かというと、地球を周回している極軌道衛星のデータをインターネットから採取して表示したものです。極軌道衛星は、文字通り北極と南極を結ぶ、地球をタテに回っている衛星で102分で地球を一周します。このプレート上には、最新の一周分の画像が投影されるのです。

さらに、プレートに手を触れてみると、地上のそれぞれの場所の気温が感じられるという仕掛けにもなっています。日本列島に触ると、暖かい場所や冷たい場所がある。気象衛星が可視画像のデータと同時に、赤外線画像も撮っていて、それを解析すると温度のデータがつかれます。その二つのデータをもとに、プレートの内側から温度を制御し、上からは画像を投影していくという仕組みです。夜にあたる部分は暗いので画像はありませんが、触っていくとほんのり暖かい場所があることに気づきます。これは大抵、雲が切れて地面が見えている場所です。地球は水の惑星で、雲も多いですから、大部分は触っていると冷たい感じがします。

最初は、地球儀型のものをつくらうと思っていました。なぜかという、5年先くらいの近未来には、小学校の教室にはインターネットの情報コンセントが必ずあると思ったのです。そこに、先生が白い地球儀を持ってやって来る。教室の真ん中に地球儀をドンと置いて、情報コンセントにケーブルをプチっとさす。すると、地球の今の状況がそこに現れて、みんなで体験できる——そんなイメージがあったわけです。知識として教える教材ではなく、経験を共有するための教材がつかれるのではないかと。

渡辺——ここまでインターネット上のプロジェクトについてのご紹介がたくさん出ましたが、ここまでのお話で、ネット上のデジタルな

表現やデザインに留まらない、さまざまな示唆的なキーワードが含まれていたように思います。

さっきお話があったように、インターネットがなぜ面白いのかというと、みんながちょっとずつ持ち寄ることで全体がうまくいく、創発的で自律分散的な環境ができていないからではないでしょうか。みんながピースを一個ずつ持っていて、ジグソーパズルをつくっていくような感じにたとえることが可能かもしれません。おそらく、こういう環境では、みんなが「他人事」ではなく「自分事」として関わるのが大事で、ある環境や状況における人間の対話や共有といった活動のデザインには不可欠なことだと思います。

最初に、共有のデザインには二つの意味があるのではないかと言いました。しかし結局、共有すること、対話すること、協働することといった人間の活動や経験そのものを完璧にデザインすることはできません。言い換えると、経験そのものは、その本人が自分でデザインすることによって、デザイナーができることは、そのお膳立てのための環境や道具といった、各自がよりよく経験し、対話や共有が進むような仕組みを用意することだけです。

とはいえ、それが、デザイナーという仕事の役割や可能性を矮小化させるということではありません。ここ数年、僕はデザインの研究や教育について取材し、いろいろなプロジェクトの現場の様子を見聞きする機会が多いのですが、最近はデザイナーが異分野の人と協働する形態、特に使う人（ユーザー）を基本構想の段階から巻き込んだ参加型デザインというやり方に注目が集まっています。また、数年前から、コンピュータのOSの「Linux」⁹⁰⁸のように、開発するプロセスを全部公開して、いろんな人たちがよってたかって共有しながらものづくりをする動きも増えてきています。そういう意味では、今までとは違ったデザインの発想や方法が求められていることは間違いないし、そうしたユーザーを巻き込んだ活動をつくっていくこと、支援していくことも、デザインの大きなテーマになってきました。

そういうわけで、冒頭で言ったように、ここには今まで言われていた意味でのデザインの専門家は少ないかもしれないが、実は全員が何らかの形でデザインの当事者になりうるわけです。たとえば、このメディアテークのような空間に、どんな仕掛けを加えたら、人々がより面白く、あるいは「自分事」としてこの場所に関われるようになるのかを、一緒に考えていくこと。これはまさに共有のデザインの実践になりうるでしょう。

西村——今の渡辺さんのお話を引き継ぐと、一方で、デザイナーの仕事の領域がものすごく狭く捉えられてしまったことに問題があると

08. Linux (リナックス)

UNIX ベースの OS。その名は開発者のリナース・トーバルズに由来している。マイクロソフト社の OS、Windows2000 サーバーに挑むシステムとして注目されている。1991年に原型がインターネットで無償公開されて以来、各国のプログラマーが徹底した情報の共有で自主的に改良したオープンソースコード・ソフトウェアの代表例となった。その安定性に定評があることからサーバー用の OS として利用されている。

思っています。美術大学でデザイン教育に関わっていますが、今までのデザイナー像をそのまま学生たちに教えても仕方がないのではないかと。

何を言いたいかというと、ものづくりの一生を考えた時に、まず何が必要かを「考える」段階がありますよね。次に、それを「つくる」段階があり、そして実際に「使う」段階が来る。昔の人は、これをほとんど全部自分でやっていました。使った後の後始末も含めて。ところが、いつの頃からか、どんどん分業化されてしまったのです。

デザインの世界で最初に分業化されたのは、建築です。大きなものをつくるから、どうしても「考える」、つまり計画する仕事と「つくる」仕事は分離せざるを得なかった。また、クラフト（工芸）の世界でも、ものを買って「使う」人は別にいたにせよ、「考える」と「つくる」は一つに溶け合っていたのが、産業革命で工場でのものづくりが一般化して、決定的に分離されました。そして、今や「考える」仕事も、マーケッターやプランナーやリサーチャーと、さらに細かく分かれている状態です。

結局のところ、デザイナーはものづくりの過程の中で、工場やエンジニアに渡す手前のほんのちょっとの部分や、製品が世の中に出る前にパッケージ化して宣伝する部分に携わっているだけです。右から出てきたものを左に渡しているだけの印象があって、僕は教えている学生にそんな仕事に就いてくださいなどとは決して言いたくない。

もっと大きな意味で、ものづくりやデザインという仕事を捉え直さなくてはいけないし、その時には従来型のデザイナーであるとかないとか、そういう垣根は取り払わなくてはいけないでしょう。別に、これは「何でも自分でやりましょう、do it yourself!」ということではありません。もう一度、みんなで考えて、新しいやり方を一緒につくっていきましょうという段階に来ているような気がします。

渡辺——では、ここからは会場のみなさんからのご意見やご質問も交えながら、ディスカッションに移っていきたいと思います。

参加者 1——私は都市計画のコンサルタントをやっております、今のお話は全く同感です。これから必要になってくるのは、共有する空間そのものと、縦割りになっている各分野のプロの人たちをつなげるための知識や人脈を持っている人だと思います。先ほどの西村さんの「考える」「つくる」「使う」が分かれていることの問題や、そのプロセスをみんなで共有しながら新しく捉え直していくべきだ、ということも本当によく分かります。

ただ、果たしてそういう仕事がちゃんとお金になるかといえば非常に

難しいし、自分がそうした仕事をやりますと宣言して個人でやるにしても、そう簡単なことではないと思うのですが。

西村——既存の分野の縦割りになっている状況をつなぎ直している種類の仕事をする人のことを、僕や渡辺さんは「インターミディエーター」(inter-mediator)と呼んでいます。今、僕らが気になっている、活躍している人たちは大体そんな橋渡しの仕事をしているようです。既にやっている人が現実にいるんな分野にたくさん出てきていますから、できないことはないわけです。

後は、どんな分野とどんな分野を組み合わせるか、そしてそれぞれの力をどう引き出すか、ということが大事です。

それは、日本ではややもすると「プロデューサー」の仕事と思われるのですが、プロデューサーって偉い人がやるようなイメージがありますよね。インターミディエーターは、偉そうにしているのではなくて、みんなと一緒にいて、同じ目の高さでみんなの力を引き出していく役割です。もっと言い換えると、「ファシリテーター」⁰⁹という言い方も最近だいぶ定着してきました。

渡辺——ファシリテーターは、「促進役」や「世話役」「そそのかし役」と、そんな意味で使われますよね。もう少し説明してもらえますか。

西村——ワークショップを例にとりましょう。ワークショップを成功させる三つの要素があります。一つめは、「場づくり」です。机や椅子の並べ方だとか、どんな時間にやるかといった、いろんな意味でのセッティングですね。次に、「プログラム」があります。セッティングした場で、どんなことをするかという具体的な内容や構成のデザインのことです。でも、これだけでは足りなくて、重要なのが「ファシリテーション」です。

リーダーとなってみんなをある方向に引っ張っていくというよりも、基本的にはその場にいるみんなと同じ目線で、一緒にいながらちょっとそこでやることのお世話をし、力づけていく。何といっても、ワークショップの主役は参加している人全員ですから、その全員の力をうまく引っ張り出せるように、ちょこちょこ調整したり、そそのかしたりして回るのがファシリテーターです。この種の仕事は、これからあらゆる現場で重要になってきます。

渡辺——共有のデザインのためには、今までは個々のパーツになっていた、空間や道具や、そこで活動する人やその仕組みを、うまくつないでいって、それぞれの人が持っている潜在能力や、その場が持つ力

09. ファシリテーター

ファシリテーターとは、「Facilitate」(容易にする、促進する)という言葉のとおり、トップダウン型のリーダーシップやディレクションとは異なる、支援者的な存在を指す。

を最大限に引き出せるように組み立てることが重要なのですね？

西村——そうだと思います。何をつくればいいかがハッキリしていた時代は、それが見えている人がみんなを引っ張って、従っていけばよかったです。今はそれがハッキリしない時代です。昔、日本はとにかくまず「もの」が欲しい時代があって、その後は「壊れないもの」が欲しい時代に移って、世界に誇れるような品質の高いものがどんどんつくられ、輸出もされていきました。クオリティが満たされると、今度は「カッコいいもの」「他人と違うもの」が欲しくなります。1980年代に、デザインが懐古趣味に走ったように、みんなが自分の持ち物を通して他人と差別化できるように、デザインの力が利用されたわけです。

ちょっと前に、糸井重里¹⁰さんがつくったコピーに「ほしいものが、ほしいわ」というのがありました。覚えていますか？

渡辺——西武百貨店のコピーですね。

西村——それを見て、「ああ、そうだよな」と思いました。もう、みんな欲しいものがわからなくなってきた。袋小路のような行き詰まった時代に来てしまったんだと感じました。しかし、言い換えると、こんな行き詰まった時代になってしまったのなら、改めて自分たちは本当に何が欲しいのだろう？ どんなものをつくりたいのだろう？ とみんなで真剣に考えていくべきなんです。この時に求められるデザイナーのスキルは、明らかにこれまでとは全く違ってきます。昔は、デザイナーは個人の「所有物」を主にデザインしてきました。持っていたくなるもの、手に入れて嬉しくなるようなものを生み出し続けるのが、商業デザイン界のデザイナーの仕事でした。でも今は、そうではなくなってきているのです。

渡辺——所有物ではなく、共有の関係や仕組みをデザインすることがテーマになってきている、ということになりますよね。では、他にどんなかご意見などありましたら、どうぞ。

参加者2——大学の研究室で助手をしています。専門は建築です。二点おうかがいしたいことがあります。一つは、先ほど「自分事」「他人事」というお話がありましたが、僕自身、建築計画に関わる中で最近痛感しているのは、実はその二つの間にもう一つ、「自分たち事」という部分があるのではないかということです。

自分の部屋の中とか、あるいは自分が欲しいものといった個人的なこ

10. 糸井重里 (いとい・しげさと)

1948年生まれ。広告コピーを手がけながら、ゲーム制作や詩、エッセイ、小説などの執筆活動を行う。1998年よりインターネット上に『ほぼ日刊イトイ新聞』(<http://www.1101.com/>)を開設。著書に『インターネット的』など。

とではなく、たとえば、プロジェクトにいるんな人たちが関わってうまく進んでいく。これは個人の内側にある自分事でも、自分とは全く無関係に切り離された他人事でもない、その中間です。具体的にそれをどうデザインできるかは分かりませんが、こういう「自分たち事」の場づくりをどう考えていけばよいのか、ご意見がいただけるとありがたいです。

もう一つは、先ほどのセンソリウムの中で出てきた時間の表現です。いろいろな数字がどんどん動いていきますが、「なぜ数字なのだろう？」と思ったのです。冷蔵庫の生産や飛行機の離陸といった数えられるものは数字でいいと思いますが、何か違うツールで表現できるのではないかという感じが漠然としています、どう思われますか？

西村——今、「自分たち事」とおっしゃいましたが、とてもいい表現ですね。僕も使わせてもらっていいですか？

同じようなことを僕もよく考えます。これまでのものづくりは、たとえば本を500冊売らなかったら、1000冊印刷して半分は捨ててしまうようなやり方でした。実際、世の中の大部分の雑誌や本は、残念ながらそのようにしてつくられています。マスを前提に、とりあえず数を放り込んで、ふるいにかけていくようにして人に届けていく方法です。しかし僕は、最初から自分たちのために何かをつくって、シェアするようなものづくりの方法がきっとあるはずだと思うのです。マスプロダクションとクラフトワークの中間になる方法が、それを探していきたいですね。

リビングワールドの仕事で、風灯やポストカードをつくりましたが、それらはちょうどそうした中間的な間尺でデザインプロジェクトをやっているというのがテーマです。月が浮かんでいる横に人数を表示するカウンターがあったら面白いと、僕と同じように思った人は、ここにいる全員ではないと思います。何人かの方は笑ってくれましたが、「何それ？」という方もたくさんいるでしょう。でも、確実にそれを面白いと思う人はいて、そう感じてくれる人たちにどうやってたどり着いて、渡すべきものをきちんとした形で渡すことができるのか？そこを目指していきたいのです。

デザインの仕事をしていると、日本人のデザイナーでよく「日本はデザインに対する意識が低い」と嘆いている人に出会います。「底上げをしなければ」「啓蒙をしなければ」と言ったりする人も。僕はそれはちょっと難しい、というかある種のおせっかいではないかという気がしています。デザインが悪くたって幸せな場所は世の中にいっぱいあるし、人の幸、不幸はデザインの問題ではないということもよく知っています。

インターネットに関連した学会に参加すると、よく「コミュニティ・オブ・インタレスト」(COI)というのが開かれているのに出くわします。この言葉、好きですね。ある話題について、興味のある人たちが集まり、いろいろな場所で議論が繰り広げられるのです。こういうCOI的な場が社会のあちこちにもっとできるといいですね。

渡辺——このトークセッションも、ある種のCOIを目指していけたらいいなと思います。もう一つの質問についてはいかがですか？ なぜ、数字で表現したのか、ということですか。

西村——「While You Were」の時は、単純に「あ、レシートみたいなのっていいな」と思ったんです。感熱式のロール紙にプリントする、本当にレシートのようなものをつくると、数字で表現するのが一番しっくり来るし、でも普段誰もが見慣れているレシートとはちょっと違うぞ、という雰囲気も出せませうからね。

ところで、さきほどのCOIに関連して紹介したいものがあります。1994年ですから、まだ僕が建設会社で働いていた頃、渡辺さんたちと一緒にやったものです。

渡辺——これは懐かしい(笑)。

西村——会社を辞める直前で、何をやっているのかよく分からなくて、結構ヒマだったんですね。そこでいるんならたちと「公募オリンピック」という、仲間うちの非常にローカルで粗削りな企画を立ててみました。『公募ガイド』¹¹という雑誌を一種のスタジアムのように仮定して、僕らの周辺にいる、いつもものづくりをやっているプロたちが公募で一獲千金を狙っている素人さんたちと相まみえて、いつもとはちょっと違った分野で腕を奮ってもらおう、ふだんのプロという「たが」を外してもらおう、というものです。

渡辺——今から考えると、すごいメンツが集まりましたよね？

西村——参加したのは、グラフィックデザイナーの松本弦人¹²さんや、メディアアーティストの八谷和彦¹³さん、中ザワヒデキ¹⁴さんなど、そうそうたる面々です。この人たちがたとえば伊藤園の「おいお茶」の俳句コンテストで主婦に勝てるだろうか、〇〇町の年賀状コンテストでその町の△△さんに勝てるだろうか、ということを経験してみた。

松本さんなんか、とある出版社の企画の公募に出して、途中で「本当

11. 公募ガイド

月刊の公募・コンテスト情報専門誌。愛称やネーミングコンテスト、フォトコンテストほか小説、美術作品、川柳、標語、キャラクター募集など多様な募集情報が掲載されている。

12. 松本弦人(まつもと・げんと)

1961年生まれ。桑沢デザイン研究所を卒業し、デザイナーとして広告、書籍、映像、デジタルメディアのアートディレクションを多数手がける。著書に『松本弦人の仕事と周辺』。

に通りそうです」と自信满满だったのが惜しくも落選してしまいました。女優の小林聡美¹⁵さんも「関西国際空港開港記念一番機当てクイズ」というのにハガキを3枚出して、見事にどれも当たらなかった(笑)。

プロとして普段やっている仕事は、だんだん固まってきて次第に硬直化してしまうものです。そんな時に、「きちんとふざけてみる」ことは意外に大事だと思います。お互いの仕事を交換しあうなんて、やってみるとどうでしょうね？ 全世界の人たち、とまでは言わないけれど、全国の人たちが一日だけ互いの仕事を交換する日を、国が制定したら。「君は今日は歯医者さんをやらなければならない」「ええーっ」とかね(笑)。

「自分はこうだ」というものが固まってしまっている状態が、グラグラと揺さぶられたり、あるいは、固まっているのが緩んでちょっと大きくなった瞬間に、人は生き生きとするのではないのでしょうか。「あ、自分は今こうではなかったのか」「こんな風にもなれるんだ」と気づく。

渡辺——僕からも、「自分たち事」についてちょっと話します。「公共性」や「パブリック」というと、大抵の場合は「公」の議論になってしまいがちですね。パブリックスペースという、お役所がやっている施設や、整備された公園、というイメージを抱いてしまいます。公共の「共」の部分がスッポリ抜け落ちてしまうのです。最初に西村さんが紹介してくれたフランスの公園の事例などは、見事に「共」が確保されているという意味で非常に重要で面白いものです。

ですが、この「共」の部分、つまり「自分たち事」とは一体どういったらデザインし得るのかは、まだ体系や理論や手法もあまり育っていないようです。だから、とりえず、今日こうして集まっている中で、いろいろものを発見し、気づいていくことがまずは大事で、誰かに任せないで、どんなに小さなことでも、馬鹿げたことでも本当に「自分たち事」として一緒に考えて、つくってみようという姿勢が求められているんだな、とあらためて思いました。

参加者3——ずっとお話を聞いていて、共有するとは、まず「自分一人ではないことに気づく」ことなのだと思再認識しました。人は、自分一人ではないと分かったときにはうれしい、というのは自分も経験で分かります。

それから、今回の企画のテーマは「デザインが潜在能力を引き出す」といったことなのかと思って、友人に「そういうことはあり得ると思うか」と聞いたら、「金が絡んでなければ可能だ」との即答でした。私としては、デザインは絶対お金が絡むことだと思っていたので、その

13. 八谷和彦(はちやかずひこ)

1966年生まれ。メディアアーティスト。メルソフト『ポストペット』を開発しマルチメディアグランプリ'97で最優秀賞および通産大臣賞、1998年のアルス・エレクトロニカで優秀賞を受賞。そのほか主な作品は『視聴覚交換マシン』などの特殊コミュニケーションツール、ジェットエンジン付きスケートボード『エアボード』、『風の谷のナウシカ』に触発されて制作した『メーヴェ』など。

14. 中ザワヒデキ(なかざわひでき)

1963年生まれ。美術家。2000年に詩人、音楽家らとともに『方法主義宣言(方法絵画・方法詩・方法音楽)』を発表。主要作品は『二九字二九行の文字座標型絵画』『768個の変曲点のある単一曲線』『二声の五十音カノン』。著書に『近代美術史テキスト』『西洋画人列伝』。有限会社アロアロインターナショナル代表取締役。

15. 小林聡美(こばやしさとみ)

1965年生まれ。女優。82年映画『転校生』で初主演。その後、フジテレビの『やっぱり猫が好き』などで活躍。映画出演作に『廢市』『キリコの風景』など。著書に『凍々乙女』『東京100発ガール』『マダム小林の優雅な生活』などがある。

答えは驚きでしたが、まず、デザインが潜在能力を引き出すことが実際可能かどうか、うかがいたいのですが。

西村——デザイン次第でその場にいる人たちの力が引き出されることがあるとは確かに思います。こうした座のつくり方にしても、僕が先生のように座って、みなさんが生徒のように向き合う形と、丸く囲んでいる場合とでは、参加の仕方がずいぶんと違いますよね。質問や意見が活発に出ない会議も、座のしつらえというデザインで流れを変えられるのです。それと関連して岐阜県の郡上八幡³¹⁶という町の話をしたと思います。

16. 郡上八幡 (くじょうはちまん)

岐阜県のほぼ中央部に位置する町。四方を山に囲まれ、町の中を吉田川と小駄良川、乙姫川が流れており、これらの川が町の西側で長良川に合流する。この河川と水を貯える山々が「水の町」と言われる由縁であり、国土交通省の水の郷百選にも選ばれている。町の各所での湧水、町中に張り巡らせた用水路により生活が支えられており、水舟等の独自の水文化が生まれた。

郡上八幡は、長良川の上流にある、かつての水の都です。福岡の柳川と同じように、たくさんの水路が分かれて町中を流れています。それぞれの家の前を水が流れていて、夜寝ていても水音がずっと聞こえているような雰囲気があります。家の中には階段状に桶が三つ置かれていて、水路から取り込まれた水は順番にそれを通して池に流れていきます。最初の桶には飲料水、次は食べ物などを冷やすため、最後は洗い物というように使い分けられています。水を媒介にして人がつながっているのも、たくさんの油を使った料理を使うのがはばかれるというように、水に対してはかなりセンシティブな地域だといえます。実際に訪れてみて、確かに川はきれいで子どもたちが泳げますし、井戸に水汲みに来た人たちが世間話をしている。路地の水際にはゴミ一つ落ちていませんでした。でも、町全体がそうかという、決してそうではなかった。水を自分たちの貴重な文化資源として意識しているはずなのに、ちょっと町外れに行くと川にゴミが捨てられているような場所がいくつもありました。それらの場所には共通項があることに途中で気がつきます。ガードレールです。道端にガードレールが一つあるだけで、場所に対する「縁」というか、関係が切れてしまい、人はゴミを平気で捨てられるようになるのだと。どこまでを自分の場所として、自分事として実感できるようにデザインできるのかを考えるのが、環境デザインの第一歩かもしれないと思いました。

参加者4——私はこの中で、おそらく数少ないデザイン専攻の人間です。「共有」という言葉に惹かれてやって来ました。「共有」は、先ほど渡辺さんがおっしゃったように、従来の「公共」でもなく、最近言われ始めている「ユニバーサルデザイン」でもない、まだハッキリとした定義づけがなされていない概念だと思います。それが、地域の利害関係とは違う別の価値観や切り口で捉え直されていることに、私はものすごく惹かれました。だからこそ、専攻や肩書きに関係なく人々が関われるようになるわけで、今自分の中で整理されていないことを解

きほぐしてくれるキーワードになるような気がします。

郡上八幡の話で思いましたが、私も仕事柄、そうした関係のデザインに携わることがあります。たとえば、ため池があるとしましょう。往々にして、行政の人は「子どもが落ちたりすると大変なので、柵を設けましょう」という話になります。私は、そういう場合「むしろ逆に柵を設けない方が安全なこともあります」と言ったりします。すると今度は、「柵が景観上、あるいは金銭的な問題で無理というなら、植栽にしましょう」と言ってきます。でも、もし子どもがその植え込みを乗り越えて池に落ちてしまったら、植栽があるせいで発見が遅れる危険もありうるわけです。だから、そこには何も置かず、子どもたちが「ここは危険だから近づかないようにしましょう」と人間の本能的な感覚を働かせるようにした方がいいと思うのです。しかし、池を管理する側つまり行政は、何かあったらその責任が自分たちに回って来るのを恐れて、どうしても柵をつけると言ってきます。そこで私は強く思うのですが、これからは我々、つまり利用者であり市民でもある側が行政とともに責任を「共有」していくべきではないでしょうか。危険な場所に立ち入って怪我をしたり、生命を脅かされたりする時、それは自分の責任でもあるという認識が、もっと社会全体の一人ひとりに共有されていないと、この種の問題はこれからも絶対解決しないだろうと感じています。

仙台を例にとると、広瀬川という市内を流れる川があって、その川岸になるべく入れるようにしてほしいという要望が市民から出てきます。その際、私は「もし事故があった場合、行政だけに責任を押し付けるようでは、決して柵は撤去されないでしょう」と話します。

ですから、バラ色の未来を共有したいのであれば、やはり同時にそれと隣り合う危険や痛み、またそれら乗り越えていくための責任も共有していかないとダメなのではないかと強く思います。

西村——先ほど、「公」「共」「私」の話しをしましたよね。英語でいうと、パブリックがあってプライベートがあって、その中間にある「共」はコモン、あるいはコモンズ (commons) になります。そのコモンズをつくり出すために、欧米の人たちはやはりちゃんと苦労してきたんです。まず最初に個人主義があった。でも、それだけでは他者とぶつかり合っていくだけだから、自分たちが共有できる領域としてコモンズを獲得したわけです。

日本人も、また別な形でコモンズを持っていました。「世間」という形であるとか。今後、僕らはどういう形でコモンズの領域を切り開くのでしょうか？ あ、こういう抽象的な話はしない方がいいのかな？(笑)

17. 宮本常一 (みやもと・つねいち)

1907年生まれ(1981年没)。民俗学者。働きながら師範学校を卒業し、小学校教員を務める。後に上京して渋沢敬三の主幹するアチック・ミュージアム(日本常民文化研究所の前身)に入り、以後、農山漁村、僻地、離島をくまなく歩き、庶民の生活誌に重点をおいた独自の方法による宮本民俗学を生み出した。著書に『忘れられた日本人』『旅の発見』『海をひらいた人びと』など。

渡辺——いや、このテーマが最終的に行き着くところはたぶんそこです。でもそれを、抽象的に学問的に議論するのではなく、違うやり方で考え、形にしていきたい。なぜなら、これから重要になってくる考え方は、実は非常に身近な小さな現場や歴史的・文化的な流れの中に埋め込まれているような気がするからです。

最近、今さらながらに宮本常一¹⁷の『忘れられた日本人』を読んでいます。宮本は、日本のあちこちを歩き回った在野の民俗学者であり、すぐれた地域デザイナーでもあった人ですが、この本の冒頭に、対馬のある集落での「寄合」のことが書かれています。何かを決める時に、男たちが集まってとことん話し合いをする。あまりに長時間にわたるので、話は何度も脱線したり、途中でご飯を食べに戻ったりもするけれど、とにかく合意がとれるまで時間を惜しまない様子が、描かれています。

これを読んだ時に、僕らがメーリングリストなどで話し合いながら物事を進めていく雰囲気とちょっと似ていて、根っこでは同じなのだなと感じました。

うまく言えませんが、さっきのコモンズの話にしても、「もう、自分たちでやるしかない」と、寄合で話し合いが行きつ戻りつするように、試行錯誤しながらも最終的な落としどころをみんなで一緒につくっていきこうと気づき始めた人たちが増えているのは、とてもいいことだと思います。

参加者5——今は何をつくれれば良いかハッキリしていない時代だという発言がありました。何が欲しいか分からない、欲しいものが欲しい時代であると。僕は、大学の研究室で建築計画に関わっていますが、「計画」とはある意味「設計」と違って、具体的に何ができるか分からない状態で動きださなければならぬところがあります。その時に一番困るのが他のグループとのコラボレーションです。職能の分担が難しい。というのも、つくるものがハッキリしないと、自分の役割もハッキリしないからです。結局、自分の役割も生み出しつつ仕事をしなければいけないのでしょう。だから、僕は学生に組織の中での自分の振る舞い方や位置づけ方を教えているのかもしれませんが。

西村さんは、美大の授業で、デザインの前の段階にある「プレデザイン」という考え方を学生たちに教えるカリキュラムを組んでいるそうですが、どんなものなのかお聞かせください。

西村——僕がやっている授業は、これまでのデザイン教育が、何かものをつくる、つまりアウトプットの最後の部分の技術だけを教えているのに終始しているのではないか、という問題意識から始まったもの

です。ほとんどの美術系・デザイン系の大学も、たとえばアプリケーションソフトの使い方や、素材の扱い方など、どうやってつくるかという技術を一所懸命になって教えています。

しかし、世の中はこれまでのように無邪気にたくさんものをつくって良い時代ではない。つくる側も、ごみはつくりたくないはず。学生たちも、自分が大学で学んでデザイナーになったのに、たった半年や一年で消費されてしまうようなものをつくり続けるような仕事には就きたくないという、漠然とした不安を抱えています。

こんなに不景気だし、実際に誰しもそんなに多くのものを必要としてはいないのだから、デザイナーという職種の間がこれまでのように増えていっていいはずがないという不安な状況があります。そんな時代にも関わらず、まだ美術大学がものづくり方ばかりを教えているというのは笑止千万な話です。今教えるべきこと、いや、教えるというより育てていくべきなのは、ものをつくる時に、つくる能力はもてるんですが、「これはつくらなくてもいい」と見極められる感性を持つ人間なのです。

そもそも、何かを生み出せるということは、その反対側に必ずインプットがあるからです。僕がつくるものにしても、あなたがつくるものにしても、それはこれまで自分が経験してきた世界の副産物です。人間は、自分が経験してきた以上のものは表現できないというのが僕の考えです。インプットがあって初めてアウトプットが成立する。食べ物を食べたから、排泄できるのと一緒です。

ブレデザインの授業で教えているのは、インプットの技術とそれをフィルタリングする技術です。簡単に言うと、「観察」の技術です。優れたデザイナーは、やはり観察する力が豊かですね。以前、ある音楽家に「音楽家にとって一番大事なスキルは何ですか？」と質問したことがあります。その人は、「演奏する能力ではない。聴く能力だ」と答えてくれましたが、もっともだと思いました。インプットの解像度が低かったら、当然アウトプットのそれも低くなります。ならば、そのインプット、ものを見る目や発見する目、判断する目を養わなくてはならない。デザイン教育は本来、そこから出発していくべきだったのです。ドイツのバウハウス¹⁸ やウルム造形大学¹⁹ での教育は、バランスがとれていたのですが、日本は長いこと、ただつくっていい時代が続いたので、どうもアウトプットに偏ってしまったようです。

しかし、この観察やインプットという技術は、もはやいわゆる専門的なデザイナーの領域を超えて、みんなの問題になってきます。先ほど渡辺さんが言ったように、誰もがデザイナーであるという視点を持つことも含めて。

18. バウハウス (Bauhaus)

建築家ヴァルター・グロピウスによって1919年ドイツのワイマール市に設立された造形学校。近代工業が発展しつつある当時、金属を用いたシンプルで機能的な家具や照明器具などのデザインを生み出し、その生産形式・生活様式に応じた芸術のあり方を示した。教授に画家のワシリー・カンディンスキーやパウル・クレーなど。その芸術理念は社会主義運動と強く結びついており、ナチス政権の圧力を受け1933年に閉校に追い込まれた。

19. ウルム造形大学

1953年、バウハウス出身の建築家マックス・ビルによって開校された。第二次世界大戦における新たなデザイン運動の母体として、その理論と実践で世界的に貢献したデザイン研究機関である。

参加者6——お話を聞いていて思ったのですが、形のないものを形にしていきながら、言葉をつくっていますよね。複数の人間が関わりあっていく時の言葉をたくさん生み出す作業をしているような気がしました。モノログではなく、ダイアログ的な言葉といえるでしょうか。それをたくさんつくっていくと、積み重なった時に遊びが生まれるし、面白いのだと思います。そういう作業をしているということに興味を持ちました。

つまり、共有とは「言葉」なんだと。どんな言葉をみんなで紡ぎ出すのかということです。先ほどの大学教育の話のように、上から言葉を与えて押さえつけたら、次はもう喋れなくなってしまう。「分かりなさい」と言っていれば、学生たちは分かるしかない。「分かれ」と言っている限り、学生たちは「分かりました」と言っていれば済むのです。だから、大学は本質的なことを教えないことになっているのでしょう。西村さんがなさっていることは、「分かりません」と言うことでお互いが共有する言葉を紡ぎ出す作業なのだ、と僕は思いました。いい言葉が生まれたら、その授業は最高、というような。

参加者7——大学で美術を教えている者です。共有のデザインはどんどん追求していくとアートになってしまうのだろうか、という気がしました。先ほど紹介された八谷さんや中ザワさんはアーティストとして現在活動されていますね。また、**横尾忠則** よこお ちのり さんはデザインをやっていたけれどもアーティスト宣言しました。アートの定義やシーンは時代が変わっています。今、ちょうど川崎の美術館で「ゴジラ展」が開かれています。これがアートとして紹介されるわけですからね。それらも含めて、西村さんがギャラリーではなくカフェやウェブサイトを通して活動していることはすごく面白いし、これからこういう姿勢が大事になってくるんだと思います。西村さんご自身は、デザインとアートの違いをどう捉えていますか？

西村——アーティストは、よく自分の仕事を「作品」と言い表わしますが、たまたま僕は、これまでつくってきたものの多くが作品と呼ばれる類のものではありませんでした。先ほど紹介した『Web Hopper』は、僕らがつくった「企画」であり「プロジェクト」です。センソリウムと一緒にやっていたプログラマーやデザイナーなど、いろいろな分野のプロフェッショナルが集まってつくりました。こういう企画に人が集まる動機は人それぞれです。ある人はレシートがいいと言う、またある人は数字ではなくグラフィックで表わすのがいいと、めいめいが重点を置いている部分が違います。

あくまで僕からの視点ですが、『Web Hopper』は言うなればインター

20. 横尾忠則 (よこお・ただのり)

1936年生まれ。グラフィック・デザイナー、イラストレーター、画家。日宣美展で数多くの賞を受けるほか、1960年ワルシャワの国際ポスター・ビエンナーレ展で金賞を受賞。国際的にも高い評価を受ける。伝統的な日本の情念的イメージ、ポップとキッチュ、インドやUFO、精神世界のイメージを大胆に駆使し、アンチ・モダニズムの旗手として60-70年代を駆け巡った。作品集に『横尾忠則グラフィック大全』『横尾忠則の版画』、著書に『導かれて旅』など。

ネット上に鏡を置いて、ネット上をひよこひよこ動いている人たちの自分の姿を映し出しているようなものです。つまり、リフレクターをつくっただけなので、それを作品と呼ぶことはすごくはばかれると僕は思います。なぜなら、そこに映っているのは作者ではなく、画面を見ている本人を含むいろんな他の人たちだからです。それに、すごいのは自分たちではなくて、インターネットというシステムなのです。風灯にしても、作品と呼ぶ気には全くなれないのです。だって、本当に素晴らしいのは風が吹いているということですから。僕は、それをより敏感に感じ取るための小さなメディアをつくったに過ぎないという意識なんです。

最後に少し、風鈴の話をしてもいいですか？

風鈴がとても好きなんです。これは本当に日本が世界に誇るべき情報デザインだと思っています。風で鳴るウィンドベルやウィンドチャイムは世界各地にあります。日本の風鈴だけは特異です。ウィンドベルやチャイムはだいたい複数音階、つまり音源が2種類以上ついているものが多い。バリ島にも風鈴に似たものがありますが、あれも音階が違ってカタカタ鳴りますね。つまり、これらは自然に音楽を生み出す楽器のようなものとしてデザインされています。ところが、日本の風鈴は、軒下につるされて「風が吹いてまーす」と単音で喋っている、それだけです。そのあり方が、すごくいいなあと思うのです。風鈴は、夏の日に涼を取るために日本人の感性が生み出した、非常にすぐれたインターフェイスデザインの実例です。暑い日に、部屋の奥にいと軒下で風鈴がチリーンと鳴る。「お、風が吹いてきたな」と、まずイメージの中で涼を感じることができます。さらに軒下の風は何秒か後には奥にいる自分へと届くのです。それを待ち構えて、肌の感度がかっと上がるような気もする。いわば風鈴は、自分の感覚をちょっと遠くの方へと拡張するための小道具、まさにインターフェイスなのです。

今日のテーマと直接は関係ありませんが、いわゆる情報デザインやインターフェイスデザインは、デザイナーがつくり込むことに集中してしまったものが多くあります。「どうだ、すごいだろう？」と頑張ったものが。しかし、大事なものはインターフェイス「する」ことであって、インターフェイスを「つくる」ことではないのです。

以前、アキッレ・カスティリオーニ ²¹ というイタリア人のデザイナーにインタビューしたことがあります。彼はこんなことを話してくれました。

「レストランに行くと、デキャンタがテーブルに置いてあって、みんながそこからワインをグラスに注いで飲んでいる。デキャンタの形は必ずカーブのあるラッパ型をしているが、ワインを注ぐ人が『あ、カー

21. アキッレ・カスティリオーニ (Achille Castiglioni)

1918年生まれ(2002年没)。1944年建築事務所を開設。おもに都市計画や建築計画、工業デザインを手掛ける。86年ロンドン王立美術アカデミーにおいて工業デザイナー協会の名誉会長となる。コンパッソドーロを7度受賞したイタリアにおける革新的工業デザインの先駆者であった。

ブしている』と思うようなら、そのデザインは失敗なのだ。デザイナーの仕事とは、デザインの素晴らしさを伝えるのではなく、使う人が『なぜだか知らないけれど気持ちがいいな、素敵だな』と感じる状態にさせることなんだよ」と。

つまり、主役をどこに置くのか、ということではないでしょうか。僕の場合は、作品という言葉を使うことは、作品を主役にしていていると思うのです。デザインにおいて主役はやはり「みんな」です。そのみんなと一緒に共有できることを、「自分たち事」と呼べるというのが今日の発見で、かなりうれしいですね。

渡辺——どうもありがとうございました。さて、この場での結論というのはありませんが、「自分たち事」といういいキーワードが出たのは収穫でしたね。今後も、こうした形でトークセッションを続けていきますので、引き続きよろしく願いいたします。

CHAPTER 2

コミュニティという「現場」のデザイン

2002年7月18日(木) 18:30-20:30

「現場」というコトバの響きには、人を巻き込んでいくある種の力のようなものを感じてしまいます。そこには、自分とは切り離された「他人事」でも、他人には関係ない「自分事」でもない、「自分たち事」的な共有感覚が感じられるからではないでしょうか。

現場＝物事が動いている場所、それをデザインしていくときの面白さ、難しさとは一体どんなところにあるのでしょうか？ 舞台演出の「現場」や渋谷・横浜のコミュニティづくりの「現場」で活躍してきた杉浦裕樹さんと一緒に考えました。



杉浦裕樹(すぎうら・ひろき)

舞台監督、プロジェクトマネージャーとしてさまざまな現場づくりにかかわってきた。国内外のアーティストの公演に舞台監督として多数参加。専門学校でアートマネジメント、ステージマネジメント講座を担当するほか、「場と共創」をテーマとし、横浜を舞台にコミュニティデザインの実践型研究を進めている。最近関わったプロジェクトに、東京・渋谷地区における地域情報化進展度調査「Jマトリックス」がある。智財創造ラボシニアフェロー。

渡辺保史——今日ゲストに来ていただいた杉浦さんと僕は、最近別のところでいろいろと一緒に仕事をさせていただいています。これまでずいぶんと面白い仕事を次々と手がけられてきました。前回のゲストの西村佳哲さんからはデザイン、ものづくりという視点から、ある種の感覚や雰囲気共有していくための仕掛けについてお話いただきました。今日は「コミュニティという『現場』のデザイン」というタイトルをつけていますが、コミュニティというのはどういう意味の現場なのかということ、杉浦さんとのお話の中で展開したいと思います。

杉浦裕樹——はじめまして。今まで東京の渋谷・原宿に事務所を置いてずっと活動してきました。ところがつい最近、横浜に自宅を移しまして、今は横浜にかなり足を突っ込んでいるという状況です。渋谷に拠点を置いていた間に、いろいろな人たちと出会いました。最初は商店会の仕事の手伝いをしていたのですが、そこを起点にまちづくりに関わるようになり、その過程で出会った東京のシンクタンクがあり、そこを介して渡辺さんと出会いました。自分はずっと現場をつくってきた人間で、人前で改まって話すのは得意ではないのですが、現場でいろいろと経験してきたことや、具体的に自分が今やっていることはお話しできるかなと思い、仙台にやって来た次第です。

渡辺——「現場をつくってきた」というのは具体的にどんなことでしょうか？

杉浦——今日は、プロジェクトとしてどんなことを手がけてきたかを資料として準備してきました。（プロジェクターで資料を投影しながら）「プロジェクト」と書いてありますが、いろいろな仕事をプロジェクト単位で考え、このプロジェクトはこの日にこういうことをやるとか、このプロジェクトではこういうものを一緒につくっていくというように捉えながら進めてきた、ということをお話していきますね。

僕は高校時代までは千葉県で過ごしました。バンド活動に明け暮れた高校時代の後、2年ほど貸しレコード屋の雇われ店長みたいなことをやった後に、学習院大学の理学部化学科に入りました。生物化学が専攻で、特に脳内の神経伝達物質に関することを学んでいました。サークルは、中南米研究会に誘い込まれて、サルサやボサノバのバンドのライブを企画したり、演奏したり、ラテンの文化事情を研究することもやっていました。

当時から現場をつくるのが好きで、学内の音楽祭や、大学があった豊島区の大学や高校、小・中学校が集まって行う音楽祭の実行委員を務めていました。大学時代はアルバイトとコンサートの連続で、コンサー

トというのはどうやらイベンターというものがミュージシャンを招聘して現場をつくっているのだということを知りました。そんな「現場をつくる」アルバイトを始めたのがこの頃です。

仕事の歴史をもう少しさかのぼると、高校時代にもスーパーマーケットの野菜売り場で「はい、お母さん、安いよ」とダミ声でやっているオジちゃんの横で手伝って、「もっと声出せ」とか言われていました(笑)。大学に入って、現場のバイトをはじめ、次第に友達を巻き込むようになり、現場をつくる学生チームを組織するようになったのです。友達と一緒にライブの会場で機材を運んだり、ポスター貼りに出かけたりと、下請け仕事をずいぶんやりましたね。それで、友達と会社のまねごとを始めたのが大学3年生の頃です。

ちょうどその頃、自宅近くに、フルバンドが入って緞帳が下りるような古いグランドキャバレーがあって、そこでDJをしたり、通常営業がない日曜日をライブハウスに仕立ててライブの現場をつくったりもしていました。

大学を卒業して、イベント企画制作の会社に就職しました。その会社は、イベントの現場の装飾物などをつくる工場と現場叩き(舞台装置などの大工仕事)の人がいるような会社で、ここで職人さんたちから学んだ事は多いです。大工道具の使い方とか職人気質とか。そして、会社は1年ちょっとで辞めて自分で仕事を始めました。

渡辺——平成3(1991)年からですか。

杉浦——そうです。平成3年に目白に会社を設立しました。イベントの企画をしたり、舞台づくりをしたりする会社でした。

渡辺——舞台監督というのは、具体的にどんな……。

杉浦——バイトの現場で面倒を見てくれていた人が、森山良子さんたち往年のフォークグループの舞台監督をしていた方でした。ある日、その人の現場が重なってこちらに出られなくなってしまい、代わりにフォーク系ミュージシャンの舞台監督をしたのが僕の舞台監督デビューでした。

その後いろいろな人の現場をし、踊りや芝居の舞台監督も経験しました。大きなところでは坂本龍一さんとか、外国のミュージシャン、特にジャズやブラックミュージック系が多かったですね。マイルス・デイヴィス¹⁾の舞台監督をやらせてもらったことが、ものすごく印象に残っています。

しばらくそういった商業的な舞台の現場から現場へ渡り歩いていたの

01. マイルス・デイヴィス (Miles Dewey Davis)

1926年生まれ(1991年没)。
トランペット奏者。チャーリー・パーカーのバンドで活躍後、クール・ジャズ、ハード・バップ、モード・ジャズ、フュージョンなど、モダン・ジャズの大半の音楽スタイルを生み出してモダン・ジャズの歴史を築き“ジャズの帝王”と呼ばれた。

ですけれども、ちょっとした転機がありました。現場を回っているだけでどうなのかな、ちゃんとした拠点を置いてやっていきたいな、と思いはじめたのです。今まで目白でやっていた事務所を原宿に引っ越したのと同じ頃に、ボランティアにというか、自分たちでクラブや多目的のスペースを借りてサロン空間やフェスティバルを企画したり、地域のコトに関わったりすることに興味や関心が出てきました。

渡辺——そういうボランティアな活動には、なぜ目覚めたのでしょうか。

杉浦——本当に偶然です。その頃、尾崎豊 u02 さんのツアーを回るはずでしたが、ご存知のように彼が急死して数十本のコンサートの予定が一気なくなってしまいました。そこに、山梨県の白州町というところで「アートキャンプ白州」 u03 というアートフェスを企画している人たちにたまたま声をかけられ、手伝ったのが転機でした。

白州というところは過疎の農村ですが、そこに田中泯 u04 さんという踊り手が主宰する舞踏のカンパニーが移り住んで農業をしながら活動を始め、彼らが求心力となって全く商業ベースではないアートフェスティバルが行われていました。彼らは毎年夏に、自分たちが出会いたいアーティストを国内外から呼んでいたのですが、その年は、セシル・テラーという即興ジャズピアニストを招聘するために舞台監督を捜していて、声をかけられたのです。今思うとちょうど商業的な世界に疲れていた時期でもあり、無報酬でも自分たちがつくりたい場づくりをする人たちとの出会いは、自分にとってかなり衝撃的でした。このフェスティバルは、入場料だけでは成り立たないため、セゾン文化財団とか国際交流基金などいろいろな助成金をもらいながら運営していました。今でも、ここでの経験から学んだことがずいぶん役立っています。

渡辺——それはいつ頃のことですか。

杉浦——尾崎豊が死んだ年（1992年）ですから十年程前ですね。そういう経緯で今は地域コミュニティや、まちづくりという領域に入り込んでいくという次第です。

渡辺——杉浦さんのメールアドレスのドメインになっている、神宮前.org (Jingumae.org) というのは何でしょう？

杉浦——仕事を原宿に移したときに、原宿中学校のすぐ角に10坪

02. 尾崎豊 (おざき・ゆたか)

1965年生まれ(1992年没)。ミュージシャン。高校在学中の1983年『十七歳の地図』でデビュー。10代の若者たちのカリスマとなったが1992年に肺水腫でこの世を去る。

03. アートキャンプ白州

1988年から毎年8月に山梨県白州町横手・大坊地区で開催されているアートキャンプ。同町に拠点を置く舞踏資源研究所とアート・プロデューサーの木幡和枝が中心となり運営。舞踏のパフォーマンス公演を中心に、美術、演劇、音楽、映像などさまざまなジャンルの表現活動がワークショップやコラボレーションといった形で行なわれる。
<http://www.adguard.co.jp/artcamp/index.html>

04. 田中泯 (たなか・みん)

1945年生まれ。舞踏家。クラシックバレエ、モダンダンスを学び各地で公演後、1973年に独自の舞踏を求め、裸体独舞シリーズなどソロ活動を始める。1985年に山梨県白州町に身体気象農場開設、世界各国から訪れる若者とともに農耕に従事、農業と舞踏の実践を行う。2000年に桃花村舞踊団および農事組合法人桃花村を同時結成。舞踏批評家協会賞ほか受賞多数。

ほどの場所を借りて6団体で共用していました。それを「サイト神宮前」と呼んでいました。サイトというのは実際の拠点という意味で使っていますが、そのうち共同でインターネットのサーバーを丸ごと1台借りて、これもシェアしようとしたのが神宮前.orgです。

そのうち、渋谷が「ビットバレー」⁵⁾と呼ばれるようになってきました。ネットベンチャーの若い起業家たちが渋谷や原宿や初台に集まってきた、メーリングリストでつながっていたのですが、月1回交流イベントをやるうということになった。ニューヨークでは先端的ベンチャーや投資家たちが集まってカッコいいスタイルで行われているギャザリングがあるらしく、それをモデルにしてスタイリッシュにやりたいと言い出した連中から現場の組立を依頼されたのです。

そこで現場には、例えばVJ (Video Jockey) という映像をライブでコントロールするクリエイターやDJを入れたり、異業種交流会でありがちな名刺交換会や勉強会とは全く違う雰囲気をつくりました。いろいろな会場を転々としてやっていたのですが、ある時期から急激な勢いで世間の関心が集まり始めました。いわゆる「ネットバブル」と呼ばれる時期と重なったために、終いには、日銀の速水総裁や石原都知事までが見に来るような現場になってしまい、もうこれ以上コントロールできないということをやめてしまいました。

渡辺——ビットバレーのメーリングリストが立ち上がってしばらくした頃に、僕もその仕掛け人の一人にインタビューしたことがありました。その後、ビットバレーという言葉だけがひとり歩きしてイメージが膨れ上がって、驚きました。ビットバレーの騒ぎの時に歯痒く感じていたのは、そこに集まっていた起業家やその予備軍の大半が、株を公開して会社が成長していくという成功物語の夢ばかりを追っているように見えたことです。

せっかく渋谷や富ヶ谷や原宿といった、顔の見える範囲で活動をしている人たちのコミュニティが生まれたのだとしたら、リアルな都市や地域コミュニティとのつながり、重なり合いをどうやってデザインするのか、という視点を持つべきだろうと痛感したのです。

それで、ネットバブルも崩壊して久しい最近になって杉浦さんにお会いして、実は渋谷にいるネットベンチャーの人たちも、渋谷という地域を再発見し、つながっていく活動を進めていたという事実に触れることができました。ああ、そうか、ちゃんと考えてやっているんだな、と。だから、むしろネットバブルがはじけたことによって、逆に地に足のついた動きにつながったのかもしれないね。

杉浦——そうですね。そのネットバブルがはじけると同時に、日本の

05. ビットバレー (Bit Valley)

東京・渋谷周辺に集中するインターネット関連企業群の通称。「渋谷」を英語にした「bitter valley」の「bitter」と、コンピューターの情報量の単位“bit”を組み合わせた造語。

国全体だとか経済だけというより、個々の地域が元気になっていき、そこを基盤にさまざまな活動が盛り上がっていくようなことに関心が向くようになってきたのではないのでしょうか。今まで、自治体の行政マンや商工会議所のようなところにいる人たちは、本当に自分たちが知っている範囲だけで精一杯で、横断的に地域全体の将来を考え実行していくことには、なかなか手を出せなかったのが実情だった。それが、今までとは違うもっといい方法はないかと、みんなで模索し始めるようになったというのがここ数年の状況だと思います。

渡辺——では、現在関わっていらっしゃる活動についてうかがいます。たくさんあって複雑そうですが(笑)、順番に紹介していただけませんか。

杉浦——まず、渡辺さんと出会う縁になったのは「智財創造ラボ」¹⁾という活動です。最近よく、知的財産権だとかナレッジマネジメントといったことに関心が集まっていますが、このラボは、コミュニティに属している人々みんなが智恵を共有し、創造しながら、みんなでその恩恵を受けられるような仕組みを考えていこうというプロジェクトです。ある意味、社会システムのデザインを目指した活動といえるかもしれません。

具体的には、各地のコミュニティやNPO、行政、あるいは大学など、分野を超えて協働していく活動をワークショップ型とでもいうような参加と体験に基づいて進めていこうというものです。

また、渋谷地域のプロジェクトには7-8年前から継続して関わっています。ビットバレーの現場づくりに関わったことがきっかけで、商工会議所渋谷支部や東京都の仕事をするようになりました。渋谷区内を小学校区ほどの小さなエリア単位で考えて、経済活性化と生活の質の向上の両方を実現するための情報技術の活用とまちづくり組織をつくる「Jマトリックス」プロジェクトが今の渋谷での活動の中心です。

この活動では、「マトリックス」という地域情報化の評価手法を使って、コンピュータやネットワークを地域のどの分野でどのくらいどんな形で使っているのかを調べていきました。例えば、教育では小・中学校の現状はどうか、区内の大学はどうなっているのか、福祉の分野ではどのように使われているのか、医療ではどうかといったことなど、それぞれの分野の人を集めてきて、情報を共有して現状把握し、おおまかな段階評価をやってみました。

渋谷ではもうひとつ、「子どもサポートネット渋谷」という活動のお手伝いをしています。渋谷区の教育委員会の方が中心になって、子どもの居場所づくりのために、放課後や休日に地域の人の力を集めて子

06. 智財創造ラボ

(株)フレックスインターナショナルと(株)ソシオエンジン・アソシエイツが共同で行うラボラトリー。
<http://chizai.flex.jp/concept/index.html>



もたちの「居場所」を提供するプロジェクトです。

渡辺——マトリックスについて少し補足させていただくと、もともとはアメリカで始まった調査手法です。アメリカでITを軸にして発展した典型的な地域にシリコンバレー⁰⁷があることは有名ですが、なぜここが90年代に発展したのかといえば、産業界と行政と大学、さらにNPOなどの市民活動が対等のパートナーシップを組んで、地域に内在しているさまざまな分野の問題解決をしていったという、まさにコミュニティ型の協働のプロセスが背景にあるといわれています。マトリックスは、そうしたシリコンバレーのモデルに学びながら、ある地域に属する人々が、情報テクノロジーを使ってどうやって自分たちの暮らす地域を持続的に発展させていくかを、各分野のコミュニティ・リーダーたちが集まり、情報共有しながら現状評価し、ひいては地域のビジョンを描いていくという活動といえます。

さきほど杉浦さんがおっしゃった通り、分野ごとのおおまかな段階評価で、たとえば情報インフラに関しては、すべての地域で高速のインターネット接続ができるか、無線LANのホットスポットがどのくらい普及しているかというのを、4段階で評価する。企業関連だと、地域内の企業がどのくらいウェブサイトを持っているか、社員全員がメールアドレスを持っているかどうか。こう言うと、一種の通信簿みたいに思われるかもしれませんが、ですが、成績をつけて一喜一憂するのではなく、現状を踏まえた上で、これから1年後や3年後に地域の情報化をどうやって進めていくのか、そのアクションプランをつくるための材料づくりがマトリックスというわけです。

杉浦——そうです。Jマトリックスは一応、情報化進展度調査事業という名目ですが、実際は調査事業に名を借りた地域人材の人材発掘と交流事業と言えるかもしれません。この分野にはこんな人がいて、その人のまわりさらにこういう人たちがいるというように、地域のキーパーソンを分野ごとに浮き彫りにしていくプログラムでもあります。

そうやって人材を見つけて、何回かの全体会議と分野ごとの会議をしながら、みんなで「この分野の現状は2だな」とか「いや、1だろう」と、ステージ評価を定めていきました。その過程で、ゲストを呼んで話してもらいながら地域情報化への理解を深めていきました。

実際に取り組んでみて気付いたのですが、学生や社会人の第一線の人たちはネットワークをどんどん使っているけれども、家庭生活の分野や福祉の分野は特に、また学校や行政でもまだITを使えない人は本当に多いのです。そういう人も含めて集まった中で、こちらの趣旨や

07. シリコンバレー (Silicon Valley)

アメリカ・カリフォルニア州にある半導体産業が集中する地区の通称。シリコンを原料とすることからこの名で呼ばれる。



Jマトリックス

経緯を説明し、体験することを通じて、情報化があまり進んでいない分野のキーパーソンが学習をしていくという効果もあります。ミーリングリストを初めて使うなんていう町内会長さんや、商店会会長のおじさんがいたりするのですが、実際に体験を通して学んでいくということがありました。

渡辺——同じ街に住んだり働いたりしているのに、例えば町内会長さんとネットベンチャーの起業家というのは、これまで出会って一緒に何かするということはまずありえなかったことですよね。そんな新しいつながりが、渋谷のような地域でできたというのはすごいことです。

杉浦——通常なかなか出会うことがない、興味や関心が異なるコミュニティの中心的な方々を、Jマトリックスではコミュニティリーダーと呼んでいるのですが、調査事業をきっかけに一堂に会して意見交換をする。そうすると、一つのコミュニティの中からはなかなか見えてこない、街の中の課題やニーズを再発見できる。そして、それが課題解決型のプロジェクトを立ち上げる機会になります。まず最初の年の活動で、コミュニティリーダーが顕在化したところで、今度は実際に新たなプロジェクトが動き出します。

渡辺——それはどういうものですか。

杉浦——平成13（2001）年度末でマトリックスの調査は終わって、次は調査の過程で出会った人たちと区全体ではなく町内会単位ほどの地域の新しい合意形成の仕組みづくりに取り組んでいきます。まず、渋谷区内の企業が持っている技術や人材などのシーズ情報をデータベース化して共有できるようにします。それと同時に、地域ではこういうニーズがあるというのを付き合わせていきます。たとえば、区が住民のためのIT講習をやっていたけれども、それが終わった後はフォローが全くないので、パソコンやインターネットのことを聞きたくても聞く人がいなくて困っている、という問題が町内会から寄せられる。だったら、個人のITリテラシーの学習を補完するための具体的な事業化を検討するプロジェクトを立ち上げようと。助成金を申請し、それを財源にコトが既に動き出しています。

渡辺——世田谷区でも活動が始まっているようですね。

杉浦——企業をリタイアしてもまだすごく元気な方やご夫婦など、シ

ニア世代を中心にデジタルツールを使って地域の新たな関係づくりをしていこうというのが「いい・こみゆにてい世田谷」のプロジェクトです。商店会や世田谷区の生活文化課も巻き込んで、シニアの人たちが地域で活躍できる場をつくっていこうというものです。

それに併設して、CSP 研究会というのもやっています。「Community Service Provide (コミュニティ・サービス・プロバインド)」の略ですが、これは、地域コミュニティの中にはまだない類のサービスや、従来よりもさらに良いサービスの提供をいろいろな分野で考え、新しい仕組みを地域につくっていくことを検討しようというものです。それを、世田谷を舞台に通信や IT や建設など異分野の企業が会員として参加し、それら企業の会費収入で事務局を運営して研究活動をするプロジェクトが始まりました。ここでは、エコマネーという地域通貨⁰⁸、それから派生したエコポイントというポイント制度を商店会に導入する実験事業を想定しています。

渡辺——横浜はどんな感じでしょう？

杉浦——最近、横浜市は市長が37歳の若手に変わりました。仙台は人口100万人ですね。その約3倍の人が暮らしている街の市長がそんな若い人になったというのはインパクトがある。しかも、就任当初から、市民活動、市民の力を支援するというで旗振りを始めたことで、かなり注目されています。もしかすると、ここから何か面白いことが起こるんじゃないかと思って、つい最近引っ越してしまいました。

渡辺——実際に引っ越してしまうのは驚きですね。

杉浦——原宿のまちづくりに関わった時、最初は目白に住んでいたのですが、これではダメなんです。地元の人からすればやはり、「外からやって来てもねえ」というところがある。そこで原宿にワンルームのマンションを借りて事務所にしたのですが、それでやっと仲間に入れてくれたということを体験して痛感しました。横浜はその経験を活かして、いち早く引っ越して始めようというわけです。

渡辺——「まちづくりラボ」ということをやるのですね。

杉浦——これはまだ模索中ですが、ワールドポーターズという映画館が入っている大きな建物があって、その中に NPO スクエア⁰⁹ という場所ができました。12 団体の NPO が一緒に使っている場所ですけ

08. 地域通貨

市場で取引されにくいボランティアや相互扶助的なサービスの交換を媒介するために発行される擬似的な通貨。1930年代の大恐慌期に一度広まったものだが、現在のNPOなど地域コミュニティの発展で再び注目されている。

09. NPO スクエア

NPO 団体が共同で、横浜みなとみらい21地区にある商業施設「横浜ワールドポーターズ」の中にオフィス「NPO スクエア」を開設。
<http://www.nposq.jp/>

れども、そこを拠点にまちづくりの将来像を実践的に考えるラボをつくらうという企画です。ラボをこれから起こるさまざまなプロジェクトを手がけていくためのプラットフォームにして、横浜という街で研究・実験する場をつくることを目指しています。

渡辺——ここまでお話をうかがってみると、今までつながっていなかった人たちや、つながっていなかった現場をつなげるような仕事に、杉浦さんのエネルギーがかなり注がれているという感じがします。それでお聞きしたいのですが、以前からやっていた舞台監督という本業的な仕事と、地域コミュニティでの活動に、何か共通点はあると思いますか。

杉浦——舞台をつくると、いろいろな人の、いろいろな担当の仕事が集まってきますよね。役者やミュージシャン以外にも、音響、照明、映像、美術、衣装、ケータリング、受付番など仕事の種類はとても多い。舞台監督というのは、それらの仕事の担当者全部が最大限の力を出せるように調整していく仕事です。舞台の場合は、客入れの時間や幕が開く時間が決まっています。時間と資源は無限にはないので、そこでつじつまを合わせなければいけない。だから、音響の人がすごくこだわって音づくりをしたいからといって、みんなに何時間も静かにしてはもらえない。でも、みんな各分野では職人だから自分の要求をばんばん出してくる。照明をシュートするのにもっと時間が欲しいとか、仕込みのバイトがこれだけでは時間がかかってやってられないとかね。いろいろな調整をしていって、何かハプニングが起きたときに、瞬間的に最終判断する責任を負っているのが舞台監督です。利害調整でみんなが気持ちよく仕事できるように。でも、やはり、舞台では起こるんですよ、「うわあ、すげえいい」という状態が(笑)。

渡辺——なかなか言葉にはできないですね、そういうことは。

杉浦——舞台を観ていてそうなる人もいれば、自分自身が踊っていてそうなる人もいる。美術館で絵を見ているとき、詩を読んでいるとき、山に登って日の出を見たときに魂を持っていかれる人もいる。本当に人さまざまだと思います。

でも、そこには必ずある種のセッティングというのがあって、そのセッティングがうまくいくと、そういう状態になれるわけです。それを僕たちは経験的に知っているんですよ。現場づくりでトライ・アンド・エラーをする中では、毎回コンサートツアーが終わった後で「ダメ出し」というのを必ずやります。どこがよくなかったか、あっちが行かなけ

ればいけないのに、こっちが先になったじゃないとか、あのタイミングがよくないとか。そういう話を延々積み上げていきながらクオリティをどんどん上げていくわけです。

実は、こういう経験自体を共有するということがものすごい喜びだと思っています。自分がエネルギーをそこに投下して、一生懸命やったことによって、いい状態が生まれていく。そういう経験は、普通に生活しているとなかなかないことですよ。

渡辺——そうですね、わりと淡々と過ぎ去っていくものですよ。盛り上がることなんて、なかなかない。

杉浦——たとえば浅草に住んでいるおじさんの中には、三社祭の前はずっと準備してきて、当日はもう「冗談じゃねえよ」というように盛んになる人もいます。そのように地域に現場がある人はいいのですが、そういう「ハレ」の場をつくったり参加したりするという経験が何もない人が結構多い気がします。

渡辺——まちづくりのように、本来は地域のいろいろな分野と連携しながらコラボレーションする必要がある活動では、今まで何かきちんと仕組みをつくって計画的にやらなければいけないというような、お役所的に真面目にやるべきという風潮がありましたね。

杉浦——真面目にきちんとやることは大切ですが、そこに至るまでに何かもっと別な人を惹きつけることが必要ですよ。

渡辺——「ノリ」と言うか言葉にできないようなことも大事でしょう。ところで、たとえば商工会議所の人も、町内会の人も、学校の先生も、メンタリティーがそれぞれにかなり違いますね。利害調整したり、「いい感じ」に持っていくときの秘訣というのはありますか？

杉浦——たとえば芝居をやる場合、何もいないところからキャストイングして知らない人が集まってきて、「よろしくお願いします」と自己紹介から始まって、稽古が行われ、いろいろあって公演となります。最初は知らない人同士がお互いを知り合うために、演出家や座長はいろいろ考えるわけです。みんなでこういうことをやったらお互いをよく知り合えるのではないか、こういう方法にしたらスムーズにいくだろう、と。それに近いことを、街でもやっていくということではないでしょうか。

ワークショップに、「アイスブレイキング」という言葉があります。み

んなで何かを一緒にやる時に、緊張して堅くなってはよくないので、お互いにもっと知り合って、仲良くなるための技術のことです。そういう細かいことが結果的に効いてくると思います。

それと、どういう共通点で括れるかということもあります。渡辺さんがおっしゃったように、商工会議所のおじさんと町内会のお母さんとは価値観は違うと言うけれども、同じ地域に暮らしていて、その中でこの辺は共通の目標として立てられるのではないかと、そして、その目標として立てたことが実際にどんどんよくなっていけば、関わっている人はみんなうれしに決まっています。それはさきほどのJマトリックスのような調査研究プロジェクトでも同じです。みんなで始めたプログラムが、やっと半分終わったところで、ここまで紙になったね、エピソードもこんなにできて、これはもしかしたら事業になるかもしれないね、ということを知ると言いがちな感じになっていったのです。

渡辺——面白いですね。

それでは、前半がそろそろ過ぎようとしているので、まとめという意味で今まで進行中のプロジェクトをこれからどのように進めていくか、おうかがいします。

杉浦——今、取り組んでいる地域型のプロジェクトがそれぞれ事業として継続していくための仕組みをつくっていききたいですね。

渡辺——横浜、世田谷、渋谷と入り込んで毎日いろいろな現場がありますね。

杉浦——あまり先のことはよく見えないのですが、横浜都心部のクリエイティブな場づくりに一番関心があります。たとえば、最近横浜に赤レンガ倉庫 [y10](#) というのがリニューアルオープンしたのですが、他にも歴史的建造物の活用の計画があります。そういった魅力的な拠点に対して市民提案型で何ができるか、非営利団体として提案していこうとしています。ラボ自体が始めたばかりなのですが、今まさに始めようとしているのは、そういう地域型のクリエイティブなプロジェクトの情報を収集・編集・配信する仕掛けをつくるということです。地域コミュニティにとって価値ある情報をうまく共有したり、プロジェクトの中で必要なものを調達したり、このプロジェクトでは何ができるよということを人に知らせたりするようなものです。地域のクリエイティブ資源の情報バンクのようなモノです。それができると横浜も渋谷も世田谷も恩恵を受けることでしょう。

10. 赤レンガ倉庫

横浜の新港埠頭にある歴史的建築物。この倉庫を貴重な歴史的資産として保存し、同時に市民のための施設として活用するために、横浜市が1992年に国から取得。赤レンガ倉庫1号館はギャラリーやホールを備えた文化施設として、また2号館はショップやレストランを備えた商業施設として活用されている。
<http://www.yokohama-akarenga.jp/>

渡辺——メディアテークの印象はどうか。

杉浦——とてもいいです。神宮前.orgをつくったときに、やはりメディア関連のラボをやりたかったという気持ちがありました。メディアは大事なテーマだなと思っています。仙台市が中心になってやっていて、すごくうらやましい場所です。やはり、いいプロジェクトを進めていく上では、「いい感じ」の拠点が必要ですね。

渡辺——セッションが始まる前に杉浦さんと雑談していたのですが、横浜と函館、あるいはここ仙台など、いろいろなコミュニティの実践の現場がつながっていくというイメージは面白いと思いますね。

杉浦——鎖国だった日本に外国船が来て、いろいろ交渉した結果、開国して函館、横浜、新潟、神戸、長崎と5港を開港した。開港してからそれらの都市に異文化が流れ込んできて、文明開化が進んでいった。そういう意味では、横浜という街が歴史的に持っていたポータル性というのは一体何なのかを、最近仲間たちと話しています。

そのとき、横浜一つの地域で考えるのではなく、同じテーマの活動を他の都市でも連動させたり、ある同じプログラムをいろいろなところに回して互いの経験を交換してみたら面白いでしょうね。たとえば、海外からアーティストを招聘するときに、一カ所の公演だけでは成り立たないので、他の地域にも声をかけて、招聘の費用を分担していきながら興行やイベントを組み上げていくわけですが、それと似たような感覚は、地域のプロジェクトにも必要なのではないのでしょうか。

渡辺——コミュニティデザイン活動のキャラバン、あるいはツアーみたいなものはどうでしょう？ 横浜から仙台、そして函館でもやり、順繰りに同じプログラムを展開していく、と。

杉浦——それはいいですね。プロジェクトを立ち上げるとなったら、その準備のために賛同する人を集め、情報を共有し、定期的に集まって、役割分担して作業を進めていってと、そういう段取りはどこでも一緒です。コンサートの場合は各地にイベンターがいて、広報の作業は地元と関係をつくっていけばうまくいく。そこにプロジェクトを乗せると、わりに楽に回していけると思います。それに近いようなものができたらいいですね。

渡辺——そういう意味でも、さきほどのJマトリックスは全国展開できる、共通に使えるツールの一つだと思いますし、エコマネーや地域

通貨も、同じようにコミュニティデザインの道具ですね。もちろん、いろいろなイベントのプログラムも。
それでは、ここからは会場のみなさんとのディスカッションに移りたいと思います。

参加者 1——大学でデザインを教えています。非営利団体の活動にはあまり詳しくないので、そこに興味を持ちました。営利の活動と非営利の活動とでは、ずっとやり続けたいと思う魅力がそれぞれに違うと思いますが、特に非営利の活動を継続してどんどん広げていきたい、と思われる根源的な魅力は一体何なのでしょう。

杉浦——僕の個人的な思いとしては、やはり「わあ、よかった」とか「すごい」という感覚的な話になってしまいますが、みんなで一緒に盛り上がってよかったという体験は本当に心に残るものです。自分が関わったその場で何かが起こったことで、いい関係が生まれますよね。僕は、20代の半ばでジャズの現場づくりの仕事をたくさんしていた頃、いろいろなミュージシャンのツアーで全国を回りました。各地のジャズバーやジャズ喫茶のマスター、地域のジャズ協会、そういう「好き者」が呼んでくれてライブの現場をつくって、終わった後すし屋とかに連れていってくれたりします。これがとても楽しいんですよ。そんな感じで、「想い」をベースに一緒に現場をつくって、よかったと分かち合うという体験を僕はたくさん積んできました。そんな現場体験が原動力になっている気がします。

参加者 1——なるほど。それから、やはり活動するにもお金がいりますよね。どこかでつじつまを合わせないと活動が続けられないと思うのですが、その辺はいかがですか。

杉浦——僕は渋谷で商工会議所の仕事を手伝う前は、「経営には触らない。お金をつくるのも払うのも、プロデューサーがきちんとやってくれたところで、僕はディレクターをやりたい」という立ち位置でいたのですが、ボランティアな地域活動などに関わるようになり、その活動を一回きりではなく続けていくには、必要なヒトが動ける体制をつくり、参加者が満足する。価値のある行動が評価されて、信頼されてお金がもらえるという仕組みをみんなの知恵をあわせてつくっていくことがやはり重要だと思うようになりました。
やっていて気持ちいいと思うことでも、経済的に成り立たないから、なかなか継続してできない人が多いと思います。自分が住んでいる街やコミュニティでの活動は、一回きりで終わらなくて、ずっと関係が

続いて行って、しかも最終的に暮らしている人々の幸せにつながると
ような活動が経済的にも成り立っていくのならば、すごくいいですよ
ね。自分の動機と言ったら、目に見えて現場ができること、その場を
経験した人が喜ぶこと、そこに集約されてしまうかもしれません。

参加者1——一つひとつは小さいかもしれないけれども、つながると
すごく大きなことができ、幸せになる人間が広がるということが、
なかなかお金儲けだけではできない世界というわけですね。

杉浦——個人的な体験として、よかったと思えるような場をつくるこ
とが基本にあります。それがいい体験であれば、またそうなりたいか
らやるし、仲の良い友達にも「すごくよかったから一緒に行こうよ」「ま
たやるみたいよ」という話をしますよね。そういうのがいい。

参加者2——建築を立ち上げる現場づくりをやっているのです、今の話
は面白かったです。たぶん杉浦さんは時間のまとまりをある程度コン
トロールしながら場を動かしていると思うのです。あるまとまり、た
とえば3ヵ月以内にこれを入れようとか、こういうふうにやろうとか、
どのように動かしているのか、何か一つの例を教えてください。

杉浦——プロジェクトというのはいろいろな種類の人が関わって初
めてできることばかりです。プロジェクトを上手く運営していくため
には、そこで何かする能力のある人が動ける場づくりに徹する人や事
務局機能が大切だと思っています。それから、さっき調査のプロセス
の説明をしましたけれども、クリエイティブに創造しながら、「そうか、
こういうこともできるのか」という新しい気づきや発見の素になって
いくような場をつくり、そこで動く役をどんどん人に渡していくこと
が重要だと思います。

参加者2——プロジェクトは始めるのも難しいですけども、終わら
せるのもなかなか難しいと思います。一つの仕事を終わらせて、それ
を次につなげていくと、いつしか弛んでしまうところもありますよね。
杉浦さんは、どれぐらいの単位で物事を考えていらっしゃるのでしょ
うか。

杉浦——プロジェクトごとに違いますが、よく3年先、5年先、10年
先のビジョンを描くということがありますよね。僕はなかなか先のこ
とはあまりリアルに実感できなくて、最近ようやく2~3年先ぐらい
までは何となく考えて描き出せるようになってきたかな、という感じ

です。

自分自身が経験してきた仕事の流れも、こうしようと思ってやってきたわけではなく、かなり場当たりの、いろいろなところから来る話に乗っていたらこうなったという感じです。

参加者3——今まで、プロジェクトを立ち上げていく中で、それが結局後に残っていかなかったというような苦い経験はありますか？

杉浦——たとえば原宿に事務所を構えたときも、みんなでサロンをやるよと始めたわけですが、1回目はよかったけれども、2回目にはいろいろあってだめになってしまった。そういうことは本当にいっぱいあります。でも、それなりにやはり理由はありました。タイミングが悪かったり、どこか無理があって状況が熟していなかったことをお互いが確認できたりと、後から見ればいろいろ総括できますね。まずはやはり何か事を起こしたり、ものをつくるというのは、やる気になる人が何人か揃わないとできないものでしょうね。しかも、一人で作品をつくるわけではなくて、フェスティバルみたいなものは、それをつくるプロセスの中でみんなが満足して、次もやりたいね、というような雰囲気になっていかないと。みんなそれぞれに体験したけれども、ほかにも面白い話があれば自然にそっちに行くわけでしょう。プロジェクトを持続させるには、そのための魅力や、関わる人のその場だけの満足じゃなくて、もっとそれぞれの暮らし方、働き方で含めて一緒につくっていこうというような、ある種のやる気のコントロールも必要になってくるでしょう。それはトライ・アンド・エラーをしながら身に付けていくものだと思います。

参加者3——実は、今困っているのは経済的な問題です。ボランティアとして映画祭をやって身を粉にして働いていて、かなり経済的な負担は大きいのに、あまり評価されていないという状況です。それをどうにかして解消していきたいと思っているのですが。

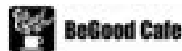
渡辺——そういう方法は、みんな欲しがっているのではないのでしょうか。

杉浦——では、一つ、プロジェクトの事例でご紹介しましょう。「BeGood Cafe」¹¹ というプロジェクトが、1999年の1月にスタートしました。毎月1回1日だけのトークカフェをやるよということで、最初は普通のカフェを借りて原宿で始めました。それがもう4年目を迎えて、40数回まで来ているのですが、そのプロジェクトが事業に

11. BeGood Cafe

東京で月1回オープンする非営利のオーガニック&コミュニティカフェ。1999年より始まり、ボランティアとのコーポラティブ方式(協同組合)によって運営されている。現在、全国12ヶ所で開催。カフェスペースを利用し、トーク、ライブ、映像、ワークショップなど、さまざまな催しが行われている。

<http://begoodcafe.com/>



なりつつあります。そもそもは毎回自分たちが話したいゲストを呼んできて、テーマを決めてゲストとのトークを楽しもうと、始まったもので、DJやVJ、フードチームなどを志願するスタッフが集まって現場をつくってきました。現在では東京、京都、大阪、長野の安曇野、静岡の5カ所で展開するまでになりました。最初はドリンクオーダーのみで入場料は取らずに始めたのですが、今は参加費1,000円をいただいています。東京では数百人のお客さんが来るようになってきて、毎回ある程度の売り上げ収入が入るようになってきました。そのお金を少しずつためて事務所を借りて体制を整えて事業化されようとしています。このプロジェクトにかかわる映像クリエイターやケータリングチームが、それぞれの特技を活かして、市民活動団体などから現場の仕事を受注したりする事も始まっています。

やはりお金をどうやって確保していくかは、プロジェクトの要素の中でもかなり重要です。やる気があっても持ち出しばかりでは続かないわけですから。

経済産業省や地方自治体が「コミュニティビジネス」の支援にかなり力を入れ始めています。従来ならボランティアで取り組んできた人たちでも、サービスや商品が必要とされて評判になって回り出せば、経済的に自立していけます。地域の課題を解決したり必要なサービスを提供する事業を起こしたいという想いやアイディアはあるけれど、経営のノウハウがない人に対して、地元の商工会議所や産業振興団体などが持っている経営のノウハウを提供していくような仕組みが求められていると、本当に痛感します。

仙台でも商工会議所なり観光協会なりが、映画祭のプロジェクトチームに映像づくりなどのクリエイティブな事業を委嘱するというようなことがあったらいいと思いますね。地域の人材の才能が発揮できる場をどうつくるかというところがポイントです。また、そういう仕組みを組織として運営してみたいという人は探せば必ずいると思います。そんな人材をプロジェクトの中に巻き込んで、熱い想いがある人だけがあまり抱え込まずに、適材適所でいろいろな人に仕事を分担していただけるようになったらいいですね。

渡辺——NPOとベンチャー企業って、本質的には変わりはありません。NPOや文化的な活動でも、ベンチャーマインドがある人や経営的なセンスを持った人とジョイントすると、プロジェクトがうまくいく。杉浦さんが言うように、お金を取ってくるプロみたいな人を巻き込んでいくことはやってみる価値はあると思いますね。

杉浦——プロジェクトを支援したい人は必ずいます。地域社会でも、

12. コミュニティビジネス (community business)

地域の課題解決を目的に行う小規模事業。介護、保育、社会教育、環境保全、地域再開発、国際交流など、事業分野は多岐にわたっている。地域の公共的サービスの担い手となる新たな地域産業を創出する効果を持つとされている。

会社で長年勤めあげてリタイアした人たちで、これから先何か世の中の役に立ちたいと考えていらっしゃる人もいます。そんな地域の人たちの持っているリソースをどうやってプロジェクトに結びつけていくか。たとえば、そこに絞ってみて、シニアの人たちが喜んで観るような短編映像のプロジェクトを真剣に考えるということもあるでしょう。地域にある、いろいろなリソースをうまく組み合わせていくことが大切です。決して簡単ではないと思いますが、今はなにかコトを起すにはいいタイミングだと思います。

参加者4——今日のお話は、「プロジェクト」が一つキーワードだと思いますが、いいプロジェクトになっていきそうな予感とはどんな感じがするのでしょうか。

それから、あるモチベーションやビジョンが見つかって事が進むということは、人が集まる場合にプロジェクトと呼ばれるもの以外でも思い当たりますが、さきほどお話しになっていた気持ちの他に、何か具体的な道具として重要な要素があったら教えてください。

杉浦——プロジェクトにまず必要な条件は、熱意を持ってそのプロジェクトをやりたいという人がいるかどうか。最初、誰かが「こういうことやりたいね」という思いを打ち出したとして、他の誰かが「本当にそれいいね」と賛同して盛り上がってくると、「実際にやってみたい」という気運がだんだん広がっていきますよね。そうしたら次に、プロジェクトの準備委員会や呼びかけ人グループのような形をつくってどんな仕組みだったら実現できるかを具体的に考えていく。計画が練られて実現できる見通しがついたら今度は実行委員会などのプロジェクトチームの体制をつくって本格的にコトを進めていく。

そこでは、すでに何か実績や社会的な評価を得ている人に趣旨を話して、アドバイザリーボードに加わってください、などというお願いもしていく。そういうことで、協力者が何人も集まってくると、だんだんネットワークとバックアップ体制ができてきますから、プロジェクトとしてはいけそうだなという感じになってくる。そうなると、自発的に動く人も何人か出てくる。一人が孤軍奮闘しているうちはなかなかダメですね。

二つめのご質問はすごく難しいですね。

渡辺——道具というのは、どういうレベルのものを？

参加者4——あるミッションをやる上で、運営をしていかなくはない人が必ずいますよね。その人は、ミッションとはまた別の、非

常に具体的な問題に対処しなくてはいけないと思うのです。たとえば、カフェのイベントをやるといときに、ミッションやテーマに共感した人が当然集まるとは思いますが、その裏では、細かいことを言えばテーブルのセッティングとか、場を動かす実際の作業が発生してきます。そういう時に、物事をうまく進める方法ってあるのかな、と。今はインターネットもあるので、まず情報交換をするところから、というも道具のひとつだとは思いますが……。

杉浦——それはありますね。向上心や満足感が満たされるような状態、たとえば、ある集団がプロジェクトをやっていてカッコいいと感じたり、それに関わっている人と話して教わるところが多いというようなことが、物事の入口としてあるのではないかと思います。そうやってプロジェクトに魅力を感じた人が、自分もその場に関わることでどうやってプロジェクトの魅力をさらに磨いていけるのかを必死で考えたり、今までできなかった何かにチャレンジするようなことが起こっていくと思うのです。

そのような循環が個人と集団の間に起こっていくといいですね。それを、強引に一人が引っ張っていかうとすると無理が来てしまう。だからプロジェクトで肝心なことは、見極めることかもしれません。「まだこれは熟していないから、いま旗を振るタイミングではない」とか「この人も、あの人も賛同してきているから、プロジェクトとして今これを打ち出せばもっと広がる」とか、そういう読みや判断が大事になるでしょうね。

それからやはり、情報を発信する技術というのが大きな役割を果たすのではないのでしょうか。「今、こんな物事が進んでいます」「ここ来ると、こんなことが得られます」という情報を分かりやすく伝えること。そうすると、何らかの反応をする人がでてくるので、その人とい関係構築を築いていながら、まだリソースで足りないところは、その人を通して「こういう人が必要なんだけど、誰かいらない？」という感じで、キャスティングをしていくわけです。キャスティングのディレクションがうまくいくと、プロジェクトがカッコよくなっていくのです。人の魅力というのがやっぱり大きいですね。もちろん、活動する舞台や旗のデザインももちろん必要ですけど。

渡辺——なるほど。状況を見極める眼や、キャスティングの力を道具として捉えるのは、面白い視点ですね。ところで、往々にして足りないキャスティングや、ミスキャストになってしまう場合もありそうですが、それはどういう役割が多いですか。どうしても足りない傾向が強い役割はありますか？

杉浦——まず、事務局は大変でしょう。

渡辺——確かに。必ずたらい回しにされたりする(笑)。

杉浦——でも、事務局がよくないと言うのは簡単ですが、実際は大変ですよね。特に、事務局という部署はリアルに金を稼いでいる実感がないから、報われにくいと思います。でも、事務局をやっている人が、しっかりプロジェクトの手綱を締めて、しかもきちんとして仕事に対価が支払われている状況ができれば、プロジェクトとしてはカッコいい分野に入ると思います。

渡辺——「そうか、これでも食っていけるのか」という実感が大事ですよ。

杉浦——やはり事務局はいつも大変です。これからプロジェクトの事務局を助けるための道具がもっと出てきて欲しいです。そういう道具を自分たちでもつくってあげたいなあ、と思います。

渡辺——いわゆるグループウェア¹³、あるいはプロジェクトウェアと言うべきものでしょうか。

杉浦——インターネットのサーバーの仕組みだけでなく、様々な技術や手法が使えるようなプロジェクトウェアができるといいですよ。特にヒトヤコトをプロデュースするための手法が大切だと思います。さきほどの仙台短篇映画祭を例に出すと、映画祭を単体のプロジェクトとして見たら儲からないとしても、短編映画に興味を持つ人たちが巻き込んで事業になることがあるかもしれないですよ。

たとえば、短編映画を実際につくっているクリエイターと映画祭の事務局が組んで、ビデオジャーナリストのチームを編成して街の様々な事柄を記録し、映像化したものを売りに出るとか、仙台のデジタルアーカイブづくりを手伝うチームとしてニーズがありそうな公共団体などにつないでいくなどという方法は、十分あり得るのではないのでしょうか。

映画をやりたいのに、経済的に成り立たないから、他にバイトでもして活動費を稼ぐ、というのは今までのやり方でしたよね。でも、自分のやりたいことを中心に据えて、誰かと一緒にアイデアを出して、活動の成果をちゃんとアウトプットして、それを世の中から価値として評価してもらえると喜びが果たせるようにすることが、これから大事になってくると思います。自分の活動と関係してくる他のこと

13. グループウェア (groupware)

共通の仕事や目的で働くユーザーを支援し、グループ内情報共有環境のインターフェイスを提供するコンピューターシステム。グループのメンバーが集めた情報をサーバーで一元的に管理し、さまざまな視点から取り出して利用できるようにするという考え方に基づいている。

をうまく組み合わせて経営すること。マネージ (manage) という言葉には、「何とかする」「どうにかする」という意味もありますから。

参加者5——今の話で思い出したのですが、この前、ブリストルというイギリスの街に「シネマテーク」¹⁴があって視察に行きました。かなり渋い映画ばかり上映する映画館が2階にあって、1階にはパブがある。映画館に行くと客席は100人掛けなのですが、客は3人ぐらいで、いつもこんな感じらしい。そのかわり下のパブは満員でした。むこうは、パブが文化的な空間だからそれはそれでいいのでしょうか。が、実はバーの隣にはデジタルカフェのようなスペースがあって、そこに入っている連中がデジタルコンテンツをつくるプロジェクトをやっていたのです。さきほど、杉浦さんがおっしゃっていたように、街の映像を撮ってきたり、クリエイターをよそから連れてきたり、市から委託を受けて記録作品をアーカイブにして、売っているのです。その収益で活動を回している。さらにすごいのは、『チキンラン』¹⁵という粘土アニメの映画のもとになる作品をつくったのがそこで、パテントで大儲けをしたそうです。地方都市の新興産業として大変注目されているようでした。

杉浦——活動の収益源がきちんとあるわけですね。

参加者5——公共が事務局をやって、場所を提供しているわけです。つまり、プラットフォームを用意した。事務局で特に大変なのはロジスティクスでしょう。場所を押さえたり、スケジュール管理をしたりして、あそこに行けば何かあるということが保証されていれば、実際に活動する側はすごく楽になりますし信用もできる。その辺の大変な部分を公共がやって、あとはそこに人が来て結構自由にやっている。そして、パブが儲かっているのも重要です。店内で流れている映像もなかなかカッコよくて、雰囲気もそれでかなりよくなっている。しかもそれらは全部そこでつくられているのです。

渡辺——施設というよりも、活動全体として見ればとてもうまく機能しているわけですね。

参加者5——僕が大事だと思ったのは、公共がまずプラットフォームに投資すること。ブリストル地方は、ロンドンから列車で1時間半ぐらいの港町です。地方都市ですから、公共がまずプラットフォームをきちんとつくらないと新しい活動はなかなか立ち上がらないものです。これは日本でも同じで、地方では、官と民とのコラボレーション

14. シネマテーク (cinematheque)

映画図書館、フィルムライブラリーの意味。ちなみに発言された方が訪れたのは、ウォーターシェッド・メディアセンター。

15. チキンラン (CHIKEN RUN)

2000年、イギリス。イギリスのアニメ製作集団「アードマン」による長編クレイアニメ。製作・監督：ピーター・ロード、ニック・パーク 製作総指揮：ジェイク・エバーツ、ジェフリー・カッツエンバーグ、マイケル・ローズ。

ということに特に大きな能力が必要とされるかもしれないですね。

杉浦——プロジェクト自体をお金の流れとつなげていく作業とか、お金を持っているところがプロジェクトをきちんと認めてくれるように仕立てていくという方法は、一つの技術ですね。それと、マネージするためには、自分の仲間の才能をどんどん売り込んでいくことが大事だと思います。また仙台短篇映画祭の話になりますが、仙台には若い人も多いし、クリエイター予備軍というか、それなりに映像技術を持った人たちは多いはずです。そういう人たちがコミュニティの役に立つことをして、そのことで評価してもらって事業を経営するという視点が必要です。

往々にして、映像表現というと、自分の撮りたいものを撮るということに意識が向きがちですが、コミュニティの要望を聞いてそれを映像にしてあげる、たとえば、商店会のプロモーションビデオをつくってあげるなど、コミュニティに根ざした活動でマネージしていくことは十分可能ですよね。そうやって話題づくりをして、地元のメディアに取り上げてもらい、プロジェクトはまだそんなに実態はないけれども、報道に出ることによって自分たちも逃げられないようにしながら(笑)、逆に外からの評価ももらいつつ、きちんとした形にしていく。そういう仕掛けは、事務局のコミュニケーション能力にかかっていると思います。

新聞記者やライター、あるいは映像などクリエイター関係も含めて、そういうメディアの人たちと継続的にいい関係を築いていくことが、従来のような、単にプレスリリースを流して取材対応するだけの広報ではないメディアリレーションズと言えるのだと思います。こういう関係を構築する力を、プロジェクトを進める事業体は意識していかなければならないことでしょうね。パブリックに認められること、メディアに報道する価値があると認められること、そして、インベスター(投資家)にこれは何らかの形で投資する価値があるぞ、今すぐ金が入ってこないかもしれないけれども、これに投資している私はそれでも満足なんだと共感してもらうこと、これらはNPOやコミュニティのプロジェクトにとって、大変重要なことです。そういった問題に対応できる専門のスタッフがどの団体にも一人でもいるのが理想ですが、現実には無理ですから、その機能が共通で使えるようにできたらいいと思いますね。

参加者4——カッコいいプロジェクトだと人が集まるということですが、カッコよさの感じ方は、ご自分で活動を始められた頃と今では違いますか。

杉浦——カッコよさと一口で言っても、例えば行政と一緒にやるプロジェクトは、大前提として安心と信頼を求められたりするわけです。それに引き換え、若手の人たちとオールナイトでクラブイベントをやるぞというときには、デザイン性やテーマの打ち出し方ということが全体に重視されますよね。やはりプロジェクトによって違うと思います。たとえば「行政とこんなふうにやっていたらカッコいい」という言い方もできますし。前回のトークセッションで出た言葉で言えば、「自分たち事」というように自分たちのプロジェクトを捉えている人たちがいて、その人たちがすごく一生懸命になっている様子だとか、その一生懸命の結果出てきたデザインだとか、コピーだとかがかっこいいということがありますよね。そのためには、自分たちのことだと思えている人たちだけではなく、その外側にいる人たちとの関係も含めたありようとか、それがカッコいいということじゃないでしょうかね。

渡辺——最後にどなたか。

参加者6——大学で情報経済学を教えています。今日は、情報とコミュニティというキーワードに誘われてきました。コミュニティと現場というのが今日のお話のキーワードですが、そのときに二つの関係をどう捉えるのか。コミュニティとは、渡辺さんがおっしゃったように、これまでつながりのなかった人をつないでいく場としてあるように思います。一方で、杉浦さんが、商工会議所のおじさんと町内会のおばさんと町の店の若者たち、この全然違う人たちが地域という同一性を背景として同じことをイメージしていくということがあるんだよとおっしゃった。それはイメージとしては面白いのですが、具体的にそういう経験が本当にどんなものなのか。もし、イメージだけではなく、何らかの具体的な行動を起こしたというような実例があったら、ぜひ教えていただきたいのですが。

杉浦——Jマトリックスという渋谷区の調査は、地域の各分野が何で困っているか、自分たちのコミュニティは地域に何を提供できるのかをデータのな情報だけではなくて、具体的なエピソードとして出していくところに特徴がありました。たとえば、区内にある大学の調査をやった際にも、青山学院大学では年間50台ぐらいパソコンを破棄しているという話がありました。結構使えるものもあるのに、業者に引き取ってもらっていた。けれども、そういう古いパソコンを直して使える状態にして安く提供する事業を始めたらいいのではないかと、という検討がそこから動き出しました。また、教育用のソフトウェアを教

育関連の企業が世の中に出していくのに、地域コミュニティと組んで実践しながら開発していこう、という動きもあります。ただ、まだビジネスとして本格的になっていくのは、これからのことですね。

参加者6——なるほど。今まで日本語で言ってきた「共同体」という言葉では、あまり魅力的には聞こえてこないですね。以前は、地域の共同体というものは創造性に欠けるし、いろいろな人を惹きつける魅力もあまりなかった。最近、それがコミュニティというカタカナ言葉になって、よく響くようになってきたように思います。おそらく、来るべき別の社会のイメージを模索している中で、新しいコミュニティという像が浮かんできているのではないかな、と。地域の生活空間の中で、これまでつながっていなかった人たちをつなげていくことであれば、これは非常に面白い可能性を持っているでしょうね。

杉浦——お互いに何かを分かち合うことができる、そんな状況をみんな求めていると思いますね。だからこそ、コミュニティが重視されているのでしょう。

CHAPTER 3

『つながり』を見えるようにする共有のデザイン

2002年9月19日(木) 18:30-20:30

私たちが共有できる場の広がり、今では実際にある空間だけではなく、インターネットのような情報空間にまでおよんでいます。そこでは、さまざまなスタイルの共有のデザインが展開され、日々進化し続けています。今回は、人々の関心事の「つながり」を視覚化して楽しむという新しいスタイルのコミュニティサイト「関心空間」を開発・運営している前田邦宏さんと一緒に、人や知識との新しい出会い方や、そこから生まれるコミュニティの可能性について考えました。



前田邦宏(まえだ・くにひろ)

1967年兵庫生まれ。株式会社ユニークアイティ代表。
1990年頃よりデジタルコンテンツの企画制作に携り、大手企業のホームページ、公共向けマルチメディアシステムやCD-ROMの企画制作を行う。また「東京青山茶寮」「DotNight」等のクリエイターネットワークを主宰するほか、1998年1月サンフランシスコ「Digital Be-in」へグループ参加。同年2月表参道ES Galleryにて初個展。6月オーストリア「Ars Electronica」に共同制作作品出品など、独自のデジタルコンテンツの企画制作、アーティスト活動も行う。意外な情報のつながりを発見できる「関心空間」を開発・運営。

01. 関心空間

オンラインで自分と他人の関心事を共有し、その違いや共通点を見つけ、新しい情報や価値観との出会いを楽しむことを目的にしたグループウェアサービス。個々のユーザーが関心事をキーワードというかたちで入力し他のユーザーとの情報の交換などを行うことができる。

<http://www.kanshin.com/>



渡辺保史——第3回は、この企画でもオンラインのコミュニティとして使っている「関心空間」³⁰¹を構築した前田邦宏さんに来ていただきました。メディアテークのような実在する空間だけではなく、目に見えないデジタルな情報空間でどんな共有のデザインができるのかを話し合ってみたいと思います。

僕自身が「関心空間」を知ったのは、2001年の暮れに僕の本（『情報デザイン入門』）の担当編集者から「これ、どうやら面白そうですね」という紹介メールをもらったことがキッカケです。実際に触れてみて、何とも言えない面白さを感じました。こういうものをつくっている人自身も、きっと面白いに違いないと（笑）。その後、前田さんにお会いして、お話をさせていただいて現在に至るというわけです。今日はまず、前半で前田さんがこの関心空間をデザインするに至るまでの遍歴を根掘り葉掘りうかがいたいと思っています。そもそも前田さんは、今までどんなことに興味を持って活動してきたのでしょうか。

前田邦宏——働いて食べられるようになるまでは、長く陰しい道の日でした。というのは、ずっと音楽をやっていて、ミュージシャンになりたくて放浪していた時期もあったのです。海外にまで行って不良外国人のような生活もしていました。でも、もともとは関西人です。関西があまり好きじゃない関西人。

渡辺——関西人っぽくないですね、と言ったら失礼ですか（笑）。普段は関西弁出ないですね。

前田——いや、新大阪に着いたら、ちゃんと変わりますよ。生まれは兵庫県の宝塚ですが、育ちは大阪の泉州地方で「おんどりゃあ、何言うてるんや」という雰囲気の、いわゆる河内の非常にガラの悪い地域で育ちました。そんな中ではインディーズのようなマニアックな音楽が好きだなんて言えない環境なんですね。

たとえば、東京から人が引っ越してきて、東京弁を喋っているという異質な者に対して、いじめるわけではないのですけれども、自分たちに同化して欲しいというなれなれしさが強い街でした。だから、変わっていることはいいことではないのです。みんなで集まって、「隣の学校に殴り込みだ」と言えば「よし！」と（笑）、まあそんな感じです。『3年B組金八先生』が放映されていたのと同時代だったので、学校の廊下にバイクが走ったりしていました（笑）。

渡辺——いやあ、荒れてますね。

前田——そういうコミュニティの中では、自分も一緒に悪ぶったりしなければいけないような、窮屈な感じが結構ありました。それが、地区の公立高校の中でも一番の進学校に行ったら、何だか変わった奴ばかりで、「自分はそんなに変わっていないだ」とすごく安堵感を覚えました。割に知的な連中が多かったということもあるでしょうが、要するに自由でオープンなカルチャーでした。そこで出会ったいろいろな人間とつき合っているうちに、改めて音楽が一番面白く感じられてきたのです。

私は今でこそこうやって人前で話すことが多くなりましたが、もともと、たくさんの人前では少しもってしまって、うまく話せないタイプだったのです。ずっとピアノを習っていたのですが、ピアノの発表会も怖くて、とても上がり性でした。コミュニケーションが苦手だったのですが、音楽に対しては、これは究極のコミュニケーションだと感じていました。たとえば、悲しい感情を一つの和音で表現できるように、気持ちをギュッと圧縮して伝えられる、ものすごい方法だと。そんな音楽の世界で何らかの偉業をどうしても成し遂げたいと思っていました。

渡辺——何やら、野望に満ちていた青少年時代だったわけですね。

前田——非常に恥ずかしい青春時代です。

渡辺——その後、何か転機があったわけですか？

前田——バーテンやコックなど、いろいろなことをしていましたが、当時イズミヤという名の文具の輸入商社でアルバイトをしているときに、いわゆる「マルチメディア」というものに出会ったのです。1989年頃でした。その会社の主任に「前田君、そういうのすごく興味ありそうだから人を紹介してあげる」と言われて、当時アップルコンピュータのマルチメディア課の課長だった安西正育⁰²さんと一緒に食事をしに行くことになったのです。

そこで話をしているうちに、安西さんが、「もうじき、Macintosh⁰³の『QuickTime』という動画のフォーマットが発表される。これからは映像とか音楽とか文章が融合されたマルチメディアコンテンツが世の中を席巻するんだ」と教えてくれました。安西さんは、アップルのいわゆる「エヴァンジェリスト」（伝道師）のような役割で、後でいろいろな人から「君も安西さんにだまされてこの業界に来たんだ」と言われました（笑）。

02. 安西正育

(あんざい・まさやす)

1959年生まれ。1988年アップルコンピュータ入社、1995年同社を退社。インターネット等を通じたコミュニケーションにおいて、女性、子どもを含めた多くの人々が、生活をよりよく楽しむための環境づくりをめざした株式会社デジタルブティックを設立。

03. Macintosh

(マッキントッシュ)

Apple社が1984年から販売しているパソコンのシリーズ名。文字入力でコンピュータを操作するMS-DOSなどのOSが主流だった時代に、グラフィック表示とマウスによる操作を標準機能として搭載したOSを備え、大きな反響を呼んだ。

渡辺——僕もその頃、新聞記者をやっていて、比較的世の中より早くマルチメディアには触れることができたので、今の話の雰囲気はとてよよくわかります。

前田——安西さんは九州芸術工科大学の音響学科を出て、一時は別のコンピューター会社でも働いた経験のある人で、僕とは話す感性も合いました。彼が紹介してくれたCD-ROMに、写真家が自分の肉親の亡くなるまでを写真で記録した『I Photograph to Remember』⁰⁴という作品があるのですが、それを観てみたいがために、せっかく勤めていたアルバイトも辞めて、僕にとってはとても高価な、当時で百何十万円のMacintoshを買いました。鬼の48回ローン組んで。それから、出初めのマルチメディアのオーサリングツールの使い方を独習して、自分でシナリオを書き、映像も音楽もつくって、小さな作品に仕立てて、ということをやりました。ものすごく感激しましたね。

とはいえ、「こんなことやっていて、どうやって食べていくのだろう？」ということにまでは頭がまわりませんでした。そのうちに、国内でマルチメディアの需要が少しずつ出てきた。そこで、知りあったプロダクションの人に関わりながら、たとえばヌード写真集をつくる一方、片や博物館で子どもに生命科学をやさしく教えるソフトをつくる、というような仕事をこなすようになっていきました。

そうこうしているうちに、1994年にインターネットに出会いました。今思えばこれが次の転機です。アメリカで開かれていたマックワールドエキスポを親に行った後にMIT（マサチューセッツ工科大学）のメディアラボ⁰⁵を見学しに行きました。キャンパスに入って、メディアラボの場所を探しながら歩いていたら、14歳くらいの男の子が、「May I help you?」なんて話しかけてきたのです。たぶん飛び級の学生なのでしょう、小学生のような子がね。もうその時からだいぶ落ち込み始めていたのですけれども（笑）、それからいろいろ人を紹介されて、最後にメディアラボの卒業生がつくった会社へ行ったのです。ある宗教団体が持っていた図書館を借り受けた、ちょっと変わったオフィスに若者が5-6人働いていて、「Oxygen」（オキシジェン）というグループウェアをつくっていました。

Oxygenというのは酸素という意味ですね。それはたとえば、みんなが同じ空気を吸っているように、各自が自宅で作業していても、時々トイレで会って「最近お前何やってるんだっけ?」と聞き合うような、雰囲気を共有できるシステムでした。見学しているとき、その社長に試しにメッセージを送って見たのです。そのとき社長は他の人とミーティングしていましたが、メッセージが入ったことに気がついたのか、相手への視線をそらさずに脇に置いていたノートパソコンで「よ

04. I Photograph to Remember

ナレーションがついた写真をパソコンの画面で淡々とめくっていくという単純な構造をしたマルチメディアCD-ROM。1991年ベドロ・メイヤー作。邦題『思い出のために』。

05. メディアラボ

「マサチューセッツ工科大学メディア研究所」のこと。現在ではアメリカのテクノロジーの総本山となっている。

うこそ」と返事を打ってきたのです。それで僕は衝撃をうけてしまった。

渡辺——ネットワークでつながっている瞬間を目撃してしまったわけですね。

前田——「マルチメディアで野望を持つのはやめよう」と(笑)。かなりカルチャーショックでした。

グレイハウンドというバスでニューヨークに戻りがてら、「何か彼らと違うことをやって評価されないかな」とずっと考えていました。たとえば、「絶対オレの方がちょんまげは似合うだろうな」とか(笑)。そうじゃなくて「よし、絶対外国人には真似できないような日本のマルチメディアをつくれればいいんだ」と考え続けたのです。

それで、日本に帰って立ち上げたのが、「東京青山茶寮」というクリエイターのグループでした。僕は東京の青山に住んでいたため、こういう名前にしたのです。コンピュータが一部のクリエイティブの現場に入り始めてはいましたが、グラフィックデザイナーもミュージシャンも、インターネットのホームページなんて言われても何のこともかサッパリわからない時代でした。でも「とにかく、君の顔写真と能力を世界に発信してあげるから参加しないか」と声をかけていきました。無理矢理50人くらい集まってもらったでしょうか。日本から、日本らしいコミュニティをつくって世界に発信していこうと、またここで性懲りもなく野望を持ってしまったわけですね(笑)。

でも、クリエイターの顔や名前をただ並べているだけだと面白くないので、「ヒューマンウェブ」という企画を最初に考えました。これは、『笑っていいとも!』のテレフォンショッキングのクリエイター版のようなものです。しかも、友達を仲介する役はタモリだけではなく、全員に権限がある。それをネズミ講的に広げていけば、クリエイターが自分の友達の友達の先にいる、一緒に組んで仕事をしたいデザイナーやミュージシャンにも出会えるのではないかと考えました。実際、パーティを主催したり参加すると、必ずそういうことが起きますよね。「前田君が主催したパーティに行ったら、実は知り合いがいて、前田君と彼が知り合いだったとは全然知らなかったよ」とか「このあいだ紹介してくれたデザイナーさんと話していたら、結局一緒に仕事することになってさ」ということが、日々起ります。そういう場をオンラインにしようという試みを、1995年に電子掲示板の形式で始めたわけです。

渡辺——この茶寮というのは、あくまでも趣味の活動だったわけですか。



東京青山茶寮

前田——そうです。完全に趣味ですね。一応世界を制覇するという
野望を持った趣味だったのですけれども(笑)。

渡辺——何人ぐらいのクリエイターが参加したのですか。

前田——最初にまず実際にパーティをしようということになりました。
150人ぐらい表参道のカフェに集まりました。当時人気を集めて
いた『ワイアード』⁵⁰⁶という雑誌の編集長だった小林弘人⁵⁰⁷さん
や、アップルコンピュータの人、僕の友人などで「インターネットは
クリエイターとどんな関係あるのか？」というテーマでトークをし
たりしました。でも、参加者の中でもまだパソコン通信もやっていない
という人がほとんどでしたけど。

渡辺——95年ぐらいだとそうでしょうね。

前田——貧乏な友達ばかりで、自宅にパソコンを買える人がいなかっ
たし、しかも、インターネットをつなぐにはモデムを買い足したり何
だりと面倒くさくて、この時点ではまだ広がらなかった。

そのかわり、成功したことが一つあります。自分の仕事場で開いた茶
会です。これはかなり面白かった。コンセプトとしては成功だと思っ
ています。当時もとうとうと説いていたのですが、「茶寮とは、人や情
報のつながりをテーマにクリエイイトするネットワークです」と。

お茶は、コミュニケーションの潤滑油のようなもので、茶寮の「寮」と
はそういう場を示している。そうしたカルチャーはもともと日本に
あって、千利休⁵⁰⁸の時代から、建築物としての茶室や掛け軸、お茶
の器などを季節に合わせて編集する、総合芸術だった。しかも、千利
休は、「和」に全く固執していないところがすごい。フィリピンから
流れ着いた壺を、「これは価値がある」と言ったり、朝鮮の農民が使っ
ていた茶碗を「すごい芸術品だ」と言ったりしていた。外から来た
ものに価値を見出して、和のものとハイブリッドに組みあわせてい
たのです。

要するに、千利休は、堺という町に入ってくる新しい情報を、政治家
と武士とアーティストとでゴチャ混ぜにしたアートサロンを経営して
いたわけです。だから、「もともと日本にあった和のマルチメディア
の精神を引き継いで、インターネットというものを使えば、面白いも
のが絶対できるはず」と、一生懸命言っていたら、「前田はどうも宗教
を始めたのではないかと疑われました。

渡辺——別な意味で危ないと(笑)。

06. ワイアード

雑誌名。編集長小林弘人氏とアートディレクター佐藤直樹氏がアメリカ西海岸に本拠地を持つ雑誌『WIRED』の日本語版を出版。この雑誌は、コンピューターを軸とする生まれたばかりのデジタル技術を、技術ではなく文化の問題として扱うことを目標としていた。

07. 小林弘人 (こばやし・ひろと)

1965年生まれ。1992年、同朋舎出版に入社し、書籍部で『絵で見る英和大図鑑 ワーズ・ワード』などを手がける。1994年、日本版『ワイアード』をスタート。デジタル社会におけるジャーナリズムを目指す。現在は雑誌『サイゾー』を発行するインフォバーン代表。

08. 千利休 (せんのみきゆう)

1522年生まれ(1591年没)。戦国・安土桃山時代の堺の商人、茶人。

前田——そう、コンピュータを使っているし、和風だし、何だかネズミ講みたいなことを考えているし、野望だけは高いし（笑）。

それはともかく、ちょっと時期的に早かったのですが、3-4年経ったときに「もう一回形を変えてやってみよう」とまた声をかけられました。とはいえ、前と同じことをやっても仕方ないので、今度は作品として世に出してみようと考え、前に掲示板として企画していた「ヒューマンウェブ」を視覚的な表現にしたわけです。これは、関心空間のシステムをつかったプログラマーの人間関係図なんです（『Small World Connection』）。ここに彼の顔写真とプロフィールが載っていて、その下に、この関係図に出てくる人たちのコメントが書かれる。「こいつはこんな才能がある」「こんな性格だ」とか、赤裸々に書かれている。たとえば、このコメントしている前田邦宏という名前をクリックすると、今度は前田の人間関係図にとんでいく。そんな作品をつくって、「アルス・エレクトロニカ」⁹というメディア・アートのコンペに出品しました。これが関心空間の原型といえれば原型です。

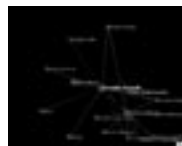
渡辺——出展したのはいつ頃ですか？

前田——1996年ですね。このコンセプトが変わっているところは、登録した日から時間が経過すると、人間関係の距離がだんだん遠くなっていくことです。でも、コメントを書き込むなど、何かのコミュニケーションが発生するとまた関係が近くなる。たとえば30日間くらいコミュニケーションがないと線が薄くなって、枠の外に消えてしまいます。

渡辺——疎遠になるどころではないですね、これは。人間関係が消えてしまうようです。

前田——これだと露骨だし、たとえばここに派閥ができていいのか、とか変な勘ぐりをされる見方もできるので、業界によっては相応しくないという話も出てきて、人間関係そのものを視覚化するのは止めようとして後で決めました。だから、私たちが今やっている関心空間は、人間ではなくて、自分が好きなモノ、リスペクトしているモノに置き換えて、それを媒介してコミュニケーションするという仕組みになっています。

渡辺——なるほど。もともとインターネットがあったわけではなく、あくまでも前田さん自身や周りの人たちの関心や興味、そのつながり合いが基本にあって、それを見えるようにしようというところから発



Small World Connection

09. アルス・エレクトロニカ (ARS ELECTRONICA)

1979年にスタートした電子芸術のための国際コンベンション。オーストリア・リンツ市、オーストリア放送協会主催。

想しているわけですね。さっき紹介してくださった青山茶寮の作品があるそうなので、ビデオを観ながら話しましょうか。

前田——（ビデオを観ながら）この映像はCG（コンピュータグラフィックス）をやっている友人につくってもらいましたが、本当は音楽の方が重要なのです。

後ろに流れている音楽は、これから説明するやり方で作られたものです。まず最初に、私の5人の友人に、「東西の融合」みたいな大きなコンセプトと、「2小節ベースで、スケールはAで、テンポは120bpm」というようにミュージシャンならわかる規定を伝えて、「パーツをいっぱいつくってくれ」と依頼します。それを一週間後にデータで受け取って、今度はそれらのパーツを全部1本のDAT（デジタル・オーディオ・テープ）にダビングして、今度はまたその5人のミュージシャンに戻し、「この素材をベースに8小節のループの音楽をつくってくれ」と言います。さらにこれのできたものをまたダビングして、最終的なオーガナイザーになっている一人のミュージシャンに渡してリミックスしたのがこの曲というわけです。

本当はこれをインターネット経由でできればよかったのですが、当時はまだ回線が細かったので結局無理でした。でも、最終的なイメージとしては、「音楽のシルクロード」というのをやってみたいと思っています。つまり、アジアの端にいる人がつくった音楽がネットワークで流れていって、誰かがそれにどんどん上書きして混ぜていって、東から西へ伝わって、最後には西海岸にまでたどり着くというような……。〈別のビデオ〉こちらのビデオもわざと似たような雰囲気になっています。「分散コンピューティング」という発想にとにかく感激しましてね。これは僕の理解だと、昔のやくざ社会のプロトコルに似ているなあと。

渡辺——すごい発想ですね（笑）。

前田——一宿一飯の仁義という最低限のレイヤーがあって、仁義を切ると、相手は「了解しました」と、最低限そこでご飯と宿を渡す。こういうプロトコルが、クリエイターの世界にもあっていいのではないかと考えていたのです。

東京の青山茶寮のほかにも、どんどんこのシステムをレンタルして、大阪の心齋橋茶寮とか、仙台茶寮とか、サンフランシスコ茶寮とか、ニューヨーク茶寮というのをつくって、茶寮のメンバーだと名乗って仁義を切る。「ニューヨークの者です」と。で、大阪の方は「今日は一緒に飲みましょう」とか「明日パーティがありますよ」と返す。これを、オンラインでもオフラインでも分散型のネットワークにして、そのコ

コミュニティの運営を支援するプログラムは僕たちが貸し出す。これが世界に広がれば、今度こそ僕の野望が実現するわけです（笑）。

渡辺——前田さん、面白すぎます（笑）。でも、各地で活動しているクリエイターの集まり同士をつなげて、互いに行き来できるようにするということは、僕も考えたことがありました。

前田——（別のビデオ）この作品も、ほぼ同じメンバーでつくった作品です。仕事で出会った、聴覚障害者向けの支援ソフトをつくっているメーカーの方から突然「まるで音楽が聞こえてくるような絵がありますよね」と、初めて会った瞬間に言われて、つくり始めたものです。彼は、「パウル・クレー」¹⁰の絵のようなものがないと思うのですが」と言って注文を出すわけです。要は、耳の聞こえない人に音楽を感じさせるようなウェブサイトをつくってくれということだなと思って、提案をしたのが、「ハートビート」というウェブサイトです。実現できるかどうかかわからないけど、「見える音楽、聞こえる映像」というテーマで話するのは面白いということになって、ミュージシャンの細野晴臣¹¹さんと、メディアアーティストの藤幡正樹¹²さんの対談を組んでサイトに掲載しました。

このウェブサイトをキッカケに、「見える音楽、聞こえる映像」というテーマはすごく面白いからと、その会社がスポンサーになった日本フィランソロピー協会のイベントのオープニング用に、「見えるラブソング」という映像作品をつくりました。

このイベント自体、聴覚障害の方も参加して楽しいものに、という内容だったので、「見えるラブソング」のコンセプトを具体化した曲を書きまして、それを手話で歌ってもらい、コンピューターグラフィックを駆使して映像で音楽を表現してみました。

実はこれをつくる前、先天性の聴覚障害の方に質問したことがありました。「音楽はわかりますか？」と。よく考えたら結構気を悪くするような、ぶしつけな質問なので後で反省したのですが、その人は「何となくわかる」と答えてくださいました。ダンスする人もいるそうですから、リズムがあることはわかるのだそうです。これは、どうやら心臓があるからで、聴覚障害者の方でも無響室に入ると、骨伝導で自分の心音だけは聞こえるようです。それで、生命の始原は鼓動、ハートビートだ、なぜ鼓動を打つのか、それは足りない何かを探するため、愛する相手を探するため……というような歌詞を手話で語っています。

渡辺——画家のクレーが、芸術は「見えないものを見るようにする」と言っていますが、前田さんの場合本当にそうですね。人間関係を視

10. パウル・クレー (PAUL KLEE)

1879年生まれ(1940年没)。
ドイツ、ミュンヘンの美術アカデミーに学び、線と色彩の効果が十分に発揮された高い精神性を持つ独自の画風を確立。ドイツの近代デザイン学校であるバウハウスで教鞭を執り、理論家として多くの作家に影響を与えた。

11. 細野晴臣 (ほその・はるおみ)

1947年生まれ。ミュージシャン。1978年高橋幸宏、坂本龍一と「Y.M.O.」を結成(1983年に散解)。2002年、高橋幸宏と「Y.M.O.」以来初めてとなるふたりのバンド「SKETCH SHOW」を結成。

12. 藤幡正樹 (ふじはた・まさき)

1956年生まれ。メディアアーティスト。1999年4月から東京藝術大学美術学部先端芸術表現科教授。人とテクノロジーが向き合う現代社会の中で、つねにメディア・アートを身近に、誰にでも理解できるレベルで提示することをコンセプトとして活動。著書に『アートとコンピューター』『巻き戻された未来』など。

覚化するものもあれば、本当は見えないはずの音を見えるようにするものもある。そこはすごく一貫しているわけですね。

前田——関心空間について言えば、僕がユニークアイディという会社を設立したのは、インターネットというものがどんどん普通になってきて、今さら新しいものはないのではないかという風潮が広まりつつある頃でした。ITバブルも崩壊して間もない頃だったので、銀行も余計にお金を貸してくれないような事態に陥っていました。「だったら、僕たちしか考えていないことって何だろう？」という時に出てきたのが、やはり、「関係性の視覚化」というテーマでした。これに関してはかなり長い間考えてきて、いろいろな知見がある。視覚化したときのいろいろな可能性であるとか、逆にネガティブな問題点もきちんと捉え、反映させたプロジェクトができるだろうと思ったわけです。ヒューマンウェブを試作した1995年頃はインターネットも広がり初めの時期ですから、人と出会って、その人がまた他のいろいろな人を紹介してくれて、次第に人と人がつながっていく実感はまだすごく強かった。ところが、今だともものすごく広くなり過ぎて、関わっている人の数も膨大になってしまい、ついつい、僕たちとしては古き良きインターネットを懐かしんでしまうようなところがあります。

渡辺——古いと言っても10年も経っていないのですが。

前田——そうですね。それで関心空間は、僕たちが95年頃に感じていたインターネットの良さにやはりすごく色濃く影響されているな、と自分でも思っています。

渡辺——では、関心空間の説明になるわけですが、トークセッションの関心空間にアクセスしていただいた方はどれぐらいいらっしゃいますか。(会場から手があがる)3分の2ぐらいですね。

前田——関心空間という言葉は、一応商標は取っていますけれども、私がつくった言葉ではありません。「インタレスト・コミュニティ」や、「コミュニティ・オブ・インタレスト」という、昔からある言葉を日本語に訳して「関心空間」と訳している人がいましたので、一般名詞だと捉えています。

社会学者と都市計画学者の中間的な領域の人だと思いますが、ロサンゼルスに住んでいるウェーバーという人が、「高速移動手段がどんどん発達すれば、都市というのは物理的な都市と、都市性(アーバニズム)を分けて構築し直すことができるのではないか」という仮説を立てま

した。ロスに住んでいる人間の関心を数値化してグラフ化していけば、関心・興味が重複した人間が、どういうレイヤー（階層）でどんな地域に集約されているのかが視覚化できるのではないかと、そしてそれを今度はまた、リアルな都市計画にフィードバックできるのではないかと考えたのです。これが、どうやら「インタレストコミュニティ」について考えられた最初の事例らしいのです。

ただし、この研究の流れは、視覚化することに一生懸命になってしまい、たとえば「あなたはイタリア料理が好きですか？ 1から10の度数で教えてください」などという質問を数多くして、その集計結果を数値化して、立体化したり色を変えたりという視覚的な表現に終始するような状況だったようです。でもそれは別に生きた現実の都市ではなく、あくまでもデータの視覚的表現として面白いだけです。

渡辺——研究上の素材という感じですか。

前田——そうです。僕たちはそういう方向性ではなく、それを通してコミュニケーションが起こるコミュニティ、本当にオンラインで関心や興味を通して人と人がコミュニケーションできるという場をつくることを考えました。「それなら、掲示板やメーリングリストがあるから必要ない」という意見もあるでしょう。ですが、僕たちは作り始めた時からそこは何か違うものを考えていて、単に関係性を視覚化することだけではなく、何かもっとフックがあるということをつくったのが、リンクの機能でした。

関心空間は、簡単に言えばホームページ作成支援ツールキットです。つまり [HTML v13](#) を知らなくても、「これは私の行きつけの中華料理屋です。店長はやさしくて、チンジャオロースーがおいしいです」というコメントを入れて、ジャンルを選んで、参考に写真をベタッと貼って登録すると、もう自分のページができてしまう——そういうお手軽な情報発信の道具です。

自分のプロフィールを載せたマイページを持つことができ、そこに自分の興味のあること、来週観る予定の映画などを、まるで買い物のメモというか、to do リストのような気安さで登録できますよ、というのが基本です。でも、それだけなら、単なるホームページ代行業と変わらない。それに加えて、キーワードに対して、「私もそれ好きだよ」という人の感想やコメントを入れることができる。コメントが気に入らなかったら削除してもいいという管理権限を登録した人全員に与えています。これは掲示板と違う点です。掲示板というのは、管理人が利用規約に沿って消しています。だから、自分の気に入らないコメントでも、他人のものは勝手に消すことはできませんが、関心空間は、

13. HTML

「Hyper Text Markup Language」の略。ホームページなどを作るのに使うコンピュータ言語。

自分がつくった空間の中は自分の家みたいなものだから、気に入らないものは置いておく必要はないということになっています。自分の本棚とか CD の棚のようなもので、背表紙がばーっと並んでいて、自分の部屋を見ている感じです。友達が部屋に遊びに来て、「おまえ、この本持っているのか、貸してくれよ」とか、「おまえがこんな CD 聞いていたとは知らなかったよ」とか、そんなコミュニケーションが起こりやすいようにデザインしてあります。

さらに、ここからが一番肝心なところですが、「君がそれを好きだったら、僕のこれも好きじゃない？」と、自分が登録したキーワードと他人のキーワードを無理矢理くっつける機能を付けたのです。

ここは言葉では難しい説明になりますが、要は、人の部屋にいきなり自分の好きな本を無理矢理、「この本好きだろ？」と言って、ポンと置いていくようなことでしょうか。これは結構過激だな、とは思いました。もともとウェブでは、「アンカー」という他人のページにリンクをかけることでさえ法律の問題が起こっていたんです。つまり、「ネチケット」と言って、ネットワーク上では知らない人のページにリンクをかけるときは、相手の了解を得ましようというエチケットが一般化してきたにもかかわらず、関心空間では一気に他人の空間に入って、「これはどうだ」と言えるところまでつくったので、最初は心配でした。「こんなぶしつけな人とはつき合いたくないわ」みたいな（笑）ことが起こるのかなと思っていたら、案外そういうことは起こらなかった。むしろ、意外なつながりが発見できるようになってそこが関心空間の面白さとなっていったのです。

たとえば、私が実感したところで言うと、以前サンフランシスコに行ったときに初めてワイナリー巡りをしたとき、あるワイナリーで試飲した「ニーバイン・コッポラ」というワインが非常に気に入ったので、キーワードに登録しました。すると、この私のキーワードをたまたま見た A さんが、「ニーバイン・コッポラというワイナリーに行きました、おいしかったです」とコメントを入れてくれて、次に B さんは「ゴッドファーザー DVD」というキーワードのリンクを付けてきたのです。

渡辺——ああ、「コッポラつながり」ができたわけですね。

前田——「確かに名字は一緒だよなあ。でも何で？」と思って、よくよくこのコメントを読むと、ニーバイン・コッポラの所有者は映画監督のフランシス・コッポラ¹⁴ なのですね。彼はすごいワイン好きで、実際かなり高価なワインを生産するワイナリーの株主だったのです。このように、ここで一つの知識共有がなされたわけです。今度はさらに別の、3人目の C さんが「結婚式つながり」という名前

14. フランシス・コッポラ (Francis.F.Coppola)

1939年生まれ。映画監督。代表作に『ゴッドファーザー』（1972年）、『地獄の黙示録』（1979年）などがある。

でリンクしてきました。何だろう、と思ってリンク元のキーワードを見たら、[スパイク・ジョーンズ](#) ¹⁵ という映像監督の奥さんが[ソフィア・コッポラ](#) ¹⁶ という女優で、フランシス・コッポラの娘なのです。何と、その2人が結婚するときにフランシス・コッポラが出した条件が「結婚式は私のワイナリーの庭でやれ、監督は私だ」と。ゴッドファーザー並みの結婚式を演出したのではないかという話が、また新しい情報として入ってくるわけです。

そして、「スパイク・ジョーンズってどんな人だろう？」とキーワードをクリックしてみると、いろんなミュージシャンのビデオクリップをつくっているとか、ナイキのCMもつくっているということがわかる。このようにワインから映像まで、いろんなジャンルを横断して知識にアクセスできるわけです。これは、掲示板とか、ヤフーみたいなディレクトリー型の構造では絶対に起こり得ないことです。

渡辺—— 芋づる式に、ある情報からある情報へと渡り歩いて、思わぬ知識を知ることができるわけですね。

前田—— 他に面白い機能としては、「お知らせ小窓」というものがページの右側について、あなたの入れたキーワードにリンクがつかしましたよ、コメントが入りましたよ、ということを教えてくれます。これで、連続的・同時多発的にコミュニケーションが起こるというわけです。

ただ、私としてはこういう仕組みをつくれれば全てうまくいくと思っていただけではなく、コミュニティの運営は非常にトラブルがつきものだということもともと分かっていました。僕自身、以前はパソコン通信にも入っていましたが、掲示板で書き込みしたことは一度もありませんでした。メールを使ったことはあるけれども、掲示板はどんな人が書き込みを見ているかわからないし、ましてや今と言う「[2ちゃんねる](#)」¹⁷ のような巨大掲示板で下手にコメントしようものなら、どんな報復が待っているかわからないと、少し怖さを感じていました。

渡辺—— でも、そういう人はわりと多いでしょうね。

前田—— ネットレーティングスという、ウェブサイトの視聴率を調査する企業の方が、日本は世界の中でも非常にネットワークのトラフィックが特殊だと教えてくれました。諸外国はビジネスユースが多いらしいのですが、日本では日記や個人サイトや私的なメールがとても多いとのこと。しかも日本の個人サイトは、独白系が多いらしい

15. スパイク・ジョーンズ (Spike Jonze)

本名アダム・スビーゲル。
1969年生まれ。映画監督。
代表作に『マルコヴィッチの穴』(1999年)など。

16. ソフィア・コッポラ (Sofia Coppola)

1971年生まれ。映画監督・女優。フランシス・F・コッポラの娘。主演作には『ゴッドファーザー PART III』(1990年)、監督作には『ロスト・イン・トランスレーション』(2003年)などがある。

17. 2ちゃんねる

1999年に開設されたインターネット上の匿名掲示板。現在では1日2000万アクセスの巨大メディアに成長している。あらゆるテーマについて自由に意見を発表できる場であり、社会的影響力がある。しかしその自由ゆえの根拠のない誹謗中傷やプライバシー侵害問題なども起きている。

いのです。この話を聞いて、寂しい感じがするなとも思いましたが、関心空間をやってみて、それは実感として再確認できました。日本人は、独白だったら自己主張できるのだな、と。

たとえば、パーティの会場で、みんなの前で自己紹介してくださいという臆してしまう人は多いですが、たとえば二人くらいで話していれば、「ああ〇〇さん、そういうことに興味があるのですか」などと聞き返してもらえると、話が盛り上がるキッカケを掴むことができますよね。「お嬢さん、ハンカチ落ちましたよ」というように女の人に話しかける直接的な出会いというのは、僕たちは苦手なようです。

渡辺——日本人はシャイですからね。

前田——それで、関心空間はいろんな仕掛けを、つまりハンカチをいっぱい並べて待っているわけです(笑)。モノで釣るというか、なんと言ったらいいか……友達や彼女が来ると分かっている状態の部屋の本棚ですね。

渡辺——賢そうな本を並べておくとか(笑)。

前田——カッコいい本を前にして、エッチな本は隠しておこう(笑)、ではありませんが、要するにパーティで本棚を背負っているという状態とも言いましょうか。

渡辺——なるほど、うまいたとえですね。

前田——みんなで歩きまわっていて、「あ、渡辺さん、これが好きなのね」「僕も」とか、「これとこれをつないでおこうか」などとお互いの本を見せ合っている状態ですね。最初は仲間内で始めて、50人くらいの規模で試験運用している時は、本当に毎日パーティしているような状態でした。これがうまく行って、次は150人でやろうというので、友達紹介機能をつくりました。自分の友達の友達だったら信用できるだろうということで、みんなプライベートなことを書くわけです。「おまえ、ニックネームでも分かっちゃってるよ」というぐらい自己表現し始めました。

僕たちとしては、これをオープンにする予定だったので、参加している人たちにアンケートをとりました。そうしたら、「すごくいいものをつくってくれてうれしいし、やめないで欲しい。でも絶対公開しないでください」「公開したら恥ずかしいので、消してしまうし、やめませう」といった回答が大部分を占めた。これをもしオンライン上で公開

したら使いますかと尋ねたら、「プライバシーの問題があるから使いません」という回答が、100%で、僕も含めて「ノー」だったのです。でも、それでもやってみようじゃないかという流れになって、オープンさせたのが2001年の11月7日でしたが、結局誰もやめなかったですね。やめられなかった、というべきでしょうか。ただ、その前にこれはまずいなという一部のキーワードは削除しましたが。

渡辺——みなさん、なぜやめなかったのでしょうか？

前田——自分たちの知識が目に見えない「資産」になっているということを認識し始めていたからでしょう。これがコミュニティにおけるリスク管理の重要なポイントだと思っています。

自分の家がこの街にある。自分にとって、居心地のいい空間、居場所があって、その空間の中では誰もトラブルを起こしたくはない。全体的に心地良くて、自分の空間も居心地がいいから、無責任な行動をとりたくないと思うのが自然なことです。

最初懸念していたのは、たとえば利用規約に沿わないキーワードが入った場合、管理者権限で削除してしまうと、本人とトラブルが起きるということでした。実際、この種のトラブルは掲示板ではよく見受けられたので、関心空間では、登録した本人には見えるけれど他人には見えなくするという「不可視」機能をつけたんです。こうすると、憲法上での表現の自由が守られるし、自分には見えているけれども他人からは見えていないから利用規約が守れる、秩序は守れると考えてのことでした。

実際に運用し始めると、少しきわどい例ですが、ゲイを扱ったゲームソフトがキーワード登録されたことがあります。ただ、登録した人も、「これは未成年には見せられない」とそこに自分で書いていました。それで不可視機能を使って、「これは利用規約に反していますから見えなくしました」とそのユーザーの方へ連絡したら、「実はこのゲームにはいろいろ経緯があって、内容はとても真剣なものだけれど、紆余曲折があって成人指定になってしまった」という説明のメールが届きました。それで結局、「すみません。でもご自分でも成人ゲームと書かれていたので」ということでその方は納得してくださったのですけれども、もし納得しなかった場合にどうするかというと、「空間を消す」というコマンドが実はあるのです。その人には見えているけれども、他人からはその人の空間が全く見えない状態にするという、究極の手段です。

しかし、たとえばある人が入れた21個のキーワードが全部消えて見えなくなってしまうよりも、問題がある1個だけは我慢して削除する、

というような抑止機能を働かせるようにすることで、一人ひとりの居場所を確保できて、コミュニケーションに対する帰属意識がすごく高くなるということが分かってきたのです。

また、最初に仲間内で始めたことで、関心空間の下地となるテイストができ上がっていたことも大きなポイントだったと思います。たとえば、私が住んでいる東京の表参道だと道に落ちているごみはわりに少ないのです。もちろん自治体が雇っている清掃業者もいますが、おしゃれな店が多いから、店側が掃除もしているわけです。それに、おしゃれな街に来たくて来ている人たちだから、当然おしゃれな街のままでいてほしいと思う、だからごみは捨てないわけです。でも、これが新宿へ行ったらだいぶ違ってきますね。

あらかじめ、一つの空間が醸し出すカルチャーをつくることによって、新しい人がその空間に入ってきた時に、前からやっている人の振る舞いを通して「こういうふうに使えばいいんだ」と見習うことができます。掲示板というのは、たとえば「2ちゃんねる」だと、「○○ってどうよ？」と、いきなり問いから始まるので、異なる意見が同時に書き込まれて、空間としてのテイストができ上がる前に一気に論争になることが多いように思います。たとえて言うなら、いくら犬が嫌いな人でも、他人の家の庭に入り込んで「私はゴールデンレトリバーが大嫌いだ」などとは言わない。でも、公共の公園などでもし犬を連れて歩いているところを見たら、「何でここに連れてくるんだ」と言うぶしつけな人は出てくるかもしれません。ネットの掲示板だと、そういうぶしつけさが実際の公共空間よりもかなり強まる傾向があります。

渡辺——関心空間は、公と私の間にあるような感じがしますね。

前田——そうです。公共の「共」のつながりの方はつくっておいたけれども、「公」の部分が一切ない空間なのです。一人ひとりの庭がずっと横並びにあって、つながる部分が共である。でも、公の空間ではない。「2ちゃんねる」のように匿名で入って、好きなことを言いたい放題で構わない、という空間ではありません。あくまで、自分で日記を書いている感じで、「今日はこんなことあった、楽しいな」と言ったのを、見た人が「僕もそんなこと感じることもあるさ」と言って、部屋にささやかに、でも勝手に(笑)入り込んできて、日記に書き込むという……。

渡辺——独白なのだけれども、ちょっと外に開いている、窓が開いているような感じですかね。

前田——非常にぶしつけなのか、ささやかなのかわからないような状

況です。

渡辺——でも、これは考えてみると日本的な空間感覚かもしれませんがね。それも縁側のような、自分の家に付属している場所だけれど、少しだけ開放されていて、近所の人に来てちょっと茶飲み話をするような感覚でしょうね。

前田——よく下町あたりで、家の外側に盆栽を並べている風景を見かけますね。外国人が「なぜ夜になったら片付けないのか。盗まれるじゃないか」と言うことがあるそうですが、そういうものではない。あれは、自分の家から少しだけはみ出してはいるものの、自己表現として盆栽が並んでいる。これも、関心空間とちょっと似ているのかな、と思います。厳密に言えば、公共の場所である街路でそんなことをやってはいけません、というのが社会のルールになっていますが、そういう共有物があることによって街の景観が和やかになり、コミュニケーションの起点が増えるという利点は確かにあります。通りかかった人が盆栽を見て、「これ、いいですね」と住んでいる人に話しかけるような感覚に近いのだとすると、確かに和的なのかもしれません。

渡辺——話題がようやく今回の本題に近づいてきました。「公と私の間にある共」の話は、このトークセッションの1回目、西村佳哲さんからも似たような話が出ました。そのときは、郡上八幡という街の水の共有利用システムや、フランスの公園に置かれている**椅子の話**¹⁸を引きあいに出して、公の空間の中にあるのに自分でカスタマイズできるような仕掛けがあるようなものが、共有のデザインの良い事例なのではないか、ということでした。今の前田さんのお話は、そういう意味で非常にリンクしていると思います。

前田——コミュニティのことを仕事にしている非常に辛いのは、参加してもらわないと楽しさがわからないということです。こちら側としては、説明だけでなく参加も要求しなければいけない。そこがビジネスを展開させていくには難しいところですね。

渡辺——でも、多い人は300個とか、とんでもない数をアップしていますよね。

前田——この仕組みの持つ自己表現という側面に関係してくるかもしれませんが、たとえば、好きな本をキーワードに入れるにしても、自分の一番好きな本を入れるのはかなり悩みます。1個や2個のキー

18. 椅子の話

詳しくはCHAPTER1 (P9-)
を参照。

ワードでは自分の人柄は伝わらないと思って、どんどん補完していくような効果があるのかもしれない。

また、さっきのフランシス・ Coppola の例で言えば、「教えてくれてありがとう。じゃ、君はこんな知っている？」と競争心も入ったりして、「この CD には、クレジットには載っていないけれども、実は君のお気に入りらしいアーティストが参加しているんだよね」などと、自慢のし合いみたいな、知識の見せびらかしがゲームのようにして起こっています。

もっとも、こういうことはよく音楽の世界でもあることです。法則として、どんなミュージシャンでも1曲は名曲が書けるらしいです。でも1曲しか書けない人はプロになれない。どんな職業の人でも、その種類に限らず、ある精度の高い職能とか、人のつながりなどを確実に掴んでいるのです。たとえば、隣に住んでいるおばちゃんが、実は宇多田ヒカルの叔母だったとか(笑)。それは、当のおばちゃんにとっては全く重大なことではないけれども、僕にとっては「何で早く教えてくれなかったの、結婚する前に！」とかね(笑)。そういう見えないつながりがあることに、意外な価値があるものだと思います。

渡辺——しかもこれが、ユーザーの人たちが勝手に集まって知識を共有し、つながりを発見し合っているというのが、本当に面白い。

前田——書き始めると、だんだんくせになっている人もいるようで、とりあえず目に入ったものを全部キーワード登録した人とか、30日で500もキーワードを入れた人がいて、こちらとしては「こんな人がたくさん出てきたら、うちのサーバーのコストがえらい上がる」ということで、500個目に達したら「すみません。今のインターフェイスでは500以上対応していませんので」と対応することになりました(笑)。

渡辺——今、全体で何万キーワードでしたっけ？

前田——5万キーワードです。5300人が、平均10個以上のキーワードを入れています。50%のユーザーが1個以上のキーワードを入れていて、1日のリピート率、つまり、登録ユーザーのうち何%がサイトに戻ってくるかという確率、でいうと22%返ってきています。たぶん、これは日本で最高のリピート率で、普通の営利サイトだと最高でも7%、マーケティング目的でインセンティブであっても9%が最大だと聞いています。巨大掲示板でも、アクセスするユーザーのうち3%の人しかコンテンツは出していないらしいです。つまり、ごく

少数の常連が情報提供をして、その人に群がっている残りのユーザーはただそれを眺めるだけです。関心空間は、構造も人口の比率も掲示板とは全く違っていています。ある程度、ユーザーの属性も分かってきていて、女性が多く、年齢層も掲示板などに比べると比較的高めです。これは、可処分所得とか、可処分時間の問題もあると思うのですが、モノを買って、そのモノを通して自己表現できる人というのは、ある程度お金がないといけないのでしょうね。図書館へ行って本を読んで、それをキーワードにするというように知識でもいいのですけれども。

渡辺——質問があるようなので、そちらの方どうぞ。

参加者 1——関心空間を紹介してもらって、一度入ってみたのですが、ちょっと全体像が見えにくいと感じてそのままになっています。ネットワーク上のコミュニティには関心が持てるのですが、今までなかったすごい世界だなと思う反面、いわゆるバウンダリー（領域）というものが見えないうもどかしさがあります。自分が出した情報がどこまで公開されているのか、どこまで守られているのかわからないという印象です。あるところに穴があいていて、そこから流れていくような感じがします。その辺を、みなさんはどう考えられているのでしょうか。割と安心してやっているのかしら、と気になるのですが。

前田——最近なぜネットコミュニティがよく取り上げられているかというと、結局リアルなコミュニティが、もともとその信用の基盤を誰かが提供したり、もしくは誰かが責任を持って築いていたのに、今ところどころで壊れてしまっていることに端を発していると思っています。コミュニティを再構築するときに、今までのやり方でいいのだろうかという意識があって、ネットワークを使っとうまく支援ができないだろうか、ということで注目が集まっているようです。

僕たちは、関心空間を純粋に一種の索引をつくらうとして始めましたが、実はリアルコミュニティとかなり近い信用基盤が築かれていきました。繰り返すように、最初に始めた50名は、すべて僕の知り合いです。さらにその友達の友達の150人に広げました。この150名を通して知った人たちが、多分最初の基盤をつくったのです。ですから、ニックネームで登録されているけれども、完全に匿名ではなくて、ある程度リアルネームを見知っている存在の信用基盤があるんですね。この人たちは、秩序を守ろうとする側になって、ボランティアとしてその信用基盤を守ろうとしているのです。これは、あまり過度になると排他的な要素を持つのですけれども、排他的になるうとする力が追いつかないぐらいにコミュニティが大きくなっていったので、その前に

19. 山形浩生
(やまがた・ひろお)

翻訳家。1964年生まれ。
著作に『新教育主義宣言』、
主訳書に『コンピュータは
むずかしすぎて使えない』
などがある。

あった信用の余韻がずっと残ったわけです。友達紹介機能というのは現在もずっと残してあるので、関心空間のユーザーは今までほとんど結局口コミで広がってきたわけです。実際、サーバーのログを解析して、どんな人がどのルートで来ているんだらうということを調べると、一番多いのが日記サイトです。たとえば、翻訳家の山形浩生¹⁹さんという方がいますが、彼の「オフィシャル非公認掲示板」(笑)というサイトがある。

ログを調べると、そのサイトからやって来る人がかなりいました。どうやら、そこを運営している人がみんな関心空間にも参加しないかと書き込んでいて、いろんな人がこの掲示板の信任を持ってそっくりこっち側に来てしまったわけです。最近多いのは、匿名で日記サイトがくっついている集合体があって。ニックネームだけが通用していて実名はわからないけれど、オフ会もよく開いていて、コミュニティ自体はリアルな関係もあるというパターンです。その中心にいる、たとえばナベさんという人が「関心空間、面白いよ」と言ったら、そこからまた続々と来るというケースもあつたりします。

渡辺——要するに、あらかじめある程度コミュニティとして機能している場がないと、なかなかこういうものはうまく育っていかないということでしょうか？

前田——パーティと同じだと思いますよ。僕がパーティをつくるときには、まず場所を選びます。会議室ではダメなわけです。人が和めるような、気に入るようなインテリア、空間がいいだろうと。次に、どんな人を呼んだら、お互いにとって新しい発見や出会いがあるだろうかということを頭の中でイメージして、パーティをつくります。こういうことを考えないと、それは露骨に結婚情報サービス会社がやる年収何万円以上の人のパーティみたいな、実利だけでくっつき合うような場所になってしまう(笑)。だから、今の関心空間は、明らかに僕たちの人間関係やテイストが投影されています。言い換えれば、別の人がやれば、全く違う関心空間ができることも確かです。ある人が言ってくださったのですが、関心空間というのはウメの木みたいなもので、アメリカではプラムと呼ばれるだろう、と。ワインもそうで、土壌と水の質で、同じシラーというブドウの品種があっても、違う土地ではやはり違う味になるのと同じなわけですね。

実は、この関心空間のエンジンを僕たちとは別のところに提供している例として、ミュージシャンの佐野元春²⁰さんのウェブサイトがあります。ここは、やはり僕たちとは違う独特の雰囲気ですね。それはやはり、佐野さんという人の信任で参加者が入ってきているからで、

20. 佐野元春(さの・もとる)

1956年生まれ。ミュージシャン。代表作に『ガラスのジェネレーション』『YOUNG BLOODS』などがある。
関心空間：佐野元春公式サイト <http://moto.kanshin.com/>

佐野さんも見てくれているという意識が働くからか、自分の創作を発表したがる人もかなりいて、関心ドットコムの方とは全然違います。

渡辺——どちらかというと、独白系が強い感じがしますね。

前田——おそらく、運用の仕方もありますけれども、コミュニティの質を最初にわかって、ある基盤に対して関心空間というエンジンを提供しているので、これはうまくいっているケースだと思います。ただ、今の関心ドットコムというのは世間的に注目され過ぎている傾向があって、盛り上がっていることは会社の経営的には善し悪しで、実は一銭も収入がないのです。本来お客さんに提供してお客さんのコミュニティを育むという仕事を受注するためのショーケースでしたから、ユニーク過ぎて再現性がないのではないと言われるのが、怖いぐらいです。

ただ、コミュニティを実体験してもらうには、ここが一番良いと思います。1日200から300件の新規登録のコンテンツがある。それも、誰かが書けと言っているわけでもなくて、しかもかなり質が高い。そして、各キーワードも平均して1日70件はログインユーザーに見られている。

以前から、ナレッジマネジメント v21 という考え方が企業を中心に席捲しました。お互いの知識を持ち寄って、全体の利益に反映する仕組みがコンピューターでつくれるということが、もうかれこれ20年ぐらい前から言われているのですけれども、一度も成功したのを見たことがない。けれども、これは確実にナレッジコミュニティとして成立しているわけです。

話は飛びますが、日本にはバイオテクノロジーの研究者というのは5-6万人しかいないらしく、その研究者だけが入っているメーリングリストがあるそうです。参加者は3000人を超えるぐらいでしょうか。内容はものすごく高度ですね。僕が読んでも全然わからないのですけれども、ただ、枕詞として「昨日のサッカーはどうだったか」という話から必ず入るらしいのです。

渡辺——そのメーリングリストのルールなのでしょうか。

前田——ルールというか、主宰している東大の先生がサッカー好きなようです。で、僕たちとしてはそういうコミュニティにもこれを使ってほしいと思うのです。すごい人間味がありますね。バイオの最先端の知識情報が、論文ばかりがキーワードになっているのなら、僕は別に関心空間を使ってもらう必要はないと思います。その東大の先生の

21. ナレッジマネジメント (knowledge management)

知識管理、または知識経営と訳される。個人が個別に持っている知識や経験にもとづくノウハウなどを社内で共有し、より創造的な仕事につなげること。または、その仕組み。

ところに行くと、すごいレベルの高い論文もリンクがかかっているけれども、サッカーのキーワードもたくさん入っている。さらに、ある先生は、どうやら釣りが好きらしいということもわかったとなれば、「〇〇先生、今度釣りに行きましょうよ」と言って、お互いの人間関係が肩書だけではなくて、私生活の面までつながりを深めていける、というような使い方もしてもらいたいですね。

こうした質の高いメーリングリストも、3000人を超えると次第に荒れてきて、運用にだんだん苦勞するようになってきます。でも、関心空間はすでに5000人のコミュニティになっていて、でも管理コストは掲示板の10分の1、20分の1。今までの貸し掲示板システムだと、20人から30人ぐらいのアルバイトの人が24時間監視をして、ぎりぎりクオリティを保っている状況ですが、僕の会社は社員4-5人で、他の仕事もやりながら同時にこのコミュニティを管理しています。だから、システムとして商品性はあるのです。宣伝になってしましますが(笑)。ただし、少し厄介なのは、一見すると複雑なインターフェイスのように捉えられ、全体が見えにくいと言われることです。あと、知的なゲーム感覚とか、相互の教え合いの精神がある人が必要ですね。関心空間が成功したのは、最初の150人にそんな精神を持った人が多くいた、牽引してくれた、という理由もあります。

渡辺——関心空間を使うには、どうやら前提として信用基盤となるリアルな人の関係性が必要だという話がありました。これは、共有のデザインというこのセッション全体のテーマを考える上でも重要なポイントになるでしょう。僕たちとしても実際に関心空間を使いながら、ある種のコミュニティを育てていく実験をしたいと考えているのですが、具体的にどのように使っていったらいいのでしょうか。

前田——まず、参加者の質という点で言うと、間違いなくここは問題ないレベルだといいます。テーマ性も高いし。だから、逆にこのコミュニティを信任して、かなり自由な範囲でキーワードを入れることを、まず認めてしまう方がいいと思います。もしかしたら、こっち側に座っているから偉い人だなどと思うかもしれないけれども、多分一緒に酒を飲んだら、「何だこいつ、だらしないやつだな」というところまで(笑)、オープンにしていったらいいと思いますよ。これを僕たちは不完全性と言っているのですが、すごく知的なコミュニティですという風に位置づけてしまうと、参加する人が、渡辺さんが書いているレベルのキーワードしか入れられないのではないかと、暗にそのレベルを要求されているように思ってしまうところがあります。だから、渡辺さんがまず隙をつくるべきですね。

渡辺——そうか、なるほど(笑)。それは実際としてキーワードとして入れるのがいいのでしょうか。

前田——いろいろな例があります。子どものときの思い出話ぐらいでいいのです。今の自分の知識レベルをわざと下げて隙を見せるといったらちょっと語弊がありますが、「グーグーガンモ」²²ってあったよね」と言って、みんながちょっと忘れていたけれども同年代の人だと覚えているかもしれないこと、中学や高校の同級生とだったら話せる話題がありますよね。今の仕事仲間とはできないけれど、中学の時の友達だったら、もう見栄も外聞もなく話せることがあると思うのです。そういうことをちょこっと入れると、案外深いコメントが入ってくるものです。関心空間の例でいうと、20歳の若者がデヴィッド・ボウイ」²³をキーワードに入れたら、40歳代の人が、「僕はそのジャケットを撮影した」とか「アートディレクションをやったが、あれには裏話があってね」という話が出てきたことがありました。あるいは、宮崎駿」²⁴は今こそアニメの大巨匠だけれども、昔はこんなもつুক্তってたよね、という話もあります。それも隙と言えるでしょう。

渡辺——レンジを広く捉えていくわけですね。

前田——そのさじ加減が、運用側のノウハウになっていきます。パーティに来たみんなが、どうもよそよそしい雰囲気だったら、ホストが気を利かせる。こっちの人は多分シャイだなと思ったら、何か話題を提供してあげる。「あの人は何か自分から言わないけれども、ああいうことをやっている人らしくて、そっちの方面のことってすごく詳しいらしいよ」ということを耳打ちしてあげるなど、いやらしくない程度にホストをする。それと、関心空間でお客さんに勧めているのはリンクとコメントです。これがないと、さっきの「お知らせ小窓」が機能しないからです。キーワードを立てるのだけに夢中になってしまうと、掲示板のようなスレッド型になって、どんどん垂直的に話題が終了してしまうので盛り上がらない。ですから、ホスト的な人は、この場所はリンクすることにまず価値があるんだということを啓蒙することと、ジャンルを超えていくことの面白さを、自分でやってみせていくことが大事だと思います。もし、コミュニティ論やコミュニケーション論に絞りましょとなったら、関連の本や論文ばかりが並んで、何となく堅い雰囲気になってしまう。

渡辺——抽象的な話になってしまいますね。

22. グーグーガンモ (GU-GU ガンモ)

1984年3月から1985年3月にわたって放映された細野不二彦原作のテレビアニメーション作品。東映アニメーション製作。人の言葉のわかるピンクのニワトリと小学生の少年とのストーリー。

23. デヴィッド・ボウイ (David Bowie)

1947年生まれ。ミュージシャン・俳優。CDアルバム『アウトサイド』(2004年)、出演映画に『バスティア』(1996年)など。

24. 宮崎駿(みやざき・はやお)

1941年生まれ。アニメーション作家・監督・漫画家。85年にスタジオジブリを設立。監督作品に『風の谷のナウシカ』(1984年)、『千と千尋の神隠し』(2001年)などがある。

前田——ですから、テーマとしてはそれでいいとしても、実際にキーワードとして立ててリンクするものは、もっとあいまいな領域を対象にしてやっていると。もしそれでキーワードが拡散し過ぎたら、さっきの不可視機能をつかって、「この話、面白いけれども、ちょっとセクハラも入っているから消させてくれる？」とコントロールを始めるという、それぐらいの緩い管理で十分です。たとえば、メディアテークの近所の一番おいしいとんかつ屋さんというのも本当はもう入れてしまっていていいと思いますよ。そういうふう内部のナレッジマネジメントの道具としてどんどん使っていくのがいいと思います。「最近読んだ本の中の、ある一部分がコミュニティに関係すると感じたからキーワードに入れてみました」とか、そんな感じでどうでしょう。

渡辺——なるほどね。このセッションも、共有のデザインというテーマは言わずもがなという感じはあるわけです。だから、それについて生真面目に語る必要はなくて、もっとぼんやりとした周辺から埋めていくと、何となくそのテーマが浮かび上がっていくということなのかもしれませんね。

前田——そうだと思います。関心空間は何も制限がありません。制限がないけれども、150人のときの属人的な風土が5000人になっても残っているくらいですから、このトークセッションくらいに狭めたコミュニティが多少雑多な話をして、そんなにブレることはないです。

渡辺——たとえばある期間限定であるお題を出して、それについてのキーワードを集中的に入れていくような方法もありそうですね。

前田——はい。たとえばイタリア関心空間 [s25](http://www.kanshin.jp/italia) というものがある、なかなか面白い。彼らが最近やった企画というのは、関心空間の中で盛り上がっているキーワードを取材しに行き、関連している別のウェブサイトの記事にしたというものです。普通、雑誌の記事というものはかなりコストをかけて取材して、信用の置ける情報を入れています。でも、関心空間にいっぱい題材が入ってくるから、その中からおいしいものをつまんで、著作権の問題があるから掲載する写真については自分たちで撮影して押さえて、雑誌スタイルの記事として公開したというわけです。制作側はちゃんと関心空間の特性がわかっていたので、最初に取り上げたのは、京都にある「山中油店」というちょっとひねったキーワードです。一見するとどこがイタリア？ という感じですが、ここのオリーブオイルがなかなかおいしいらしいの

25. イタリア関心空間

<http://www.kanshin.jp/italia>



です。それで、記事として取り上げられたこのキーワードを見た人が、今度は「そうか、こういうキーワードを入れたら喜ばれるんだ」ということでどんどん入れてくれる。次に彼らがやり始めたのは、日本とイタリアで意外なつながりというテーマでキーワード入れを促していく。たとえば、「うちの町には、なぜか会津藩に捧げられたムツリーニの木があります」というキーワードがある。たぶん、時代背景があるのですが、どこのメディアも取り上げてくれない。一見価値がなさそうなのだけれども、すごくニッチな情報が入ってくる。そこに別の人から今度はムツリーニつながりで本が紹介されていく。こういうふうに運営していても、プレそうで意外にプレない。何でも書けますよ。

渡辺——なるほど。

前田——関心空間を始めてから、いろいろな専門家の方々に「こういう分野に使えないだろうか？」という話をよく受けたりします。一つ面白かったのは教育工学の先生が興味を持ってくださって、教育の分野では実は関心空間のようなことはやっているとの指摘をいただきました。たとえば、[苧宿俊文](#) 26 さんという大東文化大学の先生は、過疎地の小学校同士の交流をネットワークを使って支援しています。過疎地の学校は生徒や保護者や先生の数が少なくて、すっかり顔見知りの世界ですが、これだと、なかなか知識の触発が起こらないという問題がある。だから、同じような状況にある過疎地の小学校同士を、インターネットを使って、関心事をお互いに交換し合って、それを起点にコミュニケーションをさせるという授業手法をやっているそうです。これはまさしく関心空間と似ているので、授業でもうまく活用できないかという相談を受けたことがあります。

それから、最近ベストセラー本を次々と出している[斎藤孝](#) 27 さんという教育学者がいらっしゃいますが、彼は「知識偏愛マップ」という手法を提唱しています。小学生や大学生にもやらせてみたそうですが、自分の好きなモノを丸で括って、関係があるモノを線で結んでいく、というシンプルな方法です。それを一斉に生徒に書かせて、みんなで交換し合い、相互に自己紹介をしていくという授業が行われています。これも、発想は関心空間と全く同じです。アメリカでも、「マインドマップ」といって、自分の頭の中を整理するために、思いついたことをどんどん書き並べて、それらの関係性を抽出しながら整理するという方法があります。こうした一種の先行事例もありますから、関心空間をつくったときに「こんな仕組みは前からずっと考えていたよ」という人から指摘されたのも事実です。だから「ありふれたアイディ

26. 苧宿俊文
(かりやど・としぶみ)

1955年生まれ。教育工学
者。小学校教諭を18年間
勤め、現在大東文化大学
助教授、多摩美術大学非常
勤講師。小中学校でコン
ピュータ等を利用した再
構成型学習を芸術教育や
総合学習の分野に提案し
ている。著書は『こども・
コンピュータ・未来』『コン
ピュータのある教室』など。

27. 斎藤孝(さいとう・たかし)

1960年生まれ。東京大学
法学部卒業。教育学や身体
論、コミュニケーション論
を専門とする。現在、文化
庁文化審議会国語分科委
員。

アで、すみません」と言っています。

渡辺——でも、ネット上では誰もやっていなかった。実際に、共有のデザインとして実現してみせた、という意味では全くありふれていなかったし、新しい可能性を開いたのだと思います。今日はありがとうございました。

CHAPTER 4

人が生き生きとする場所のデザイン

2002年11月21日(木) 18:30-20:30

第4回は「ご近所さん」から「街」まで、さまざまな人が生活する地域コミュニティのなかで、人と人をつなぎ協働や共有の場をつくっていくという、働き方(=活動のデザイン)の可能性について、NPOフュージョン長池など多くのプロジェクトワークをコーディネートしている森川千鶴さんのお話を聞きながら考えました。



森川千鶴(もりかわ・ちづる)

1961年生まれ。プロジェクトコーディネーター。

弁護士秘書を結婚退職後、いくつかの企業を経てフリーランスに。月刊「多摩ガイド」編集長、NPOフュージョン長池事務局長代理を歴任。現在、(有)オフィスカクタス取締役。ライフステージにヒントを得たコミュニティづくりを手掛けている。「NWSフォーラム」(1960年代生まれのワークスタイルを考えるフォーラム)主宰。「おつまみ作り隊」、地域の子育て中のママたちによる「わくわくフォーラム」世話人など。

最近の活動についてはこちら。

<http://homepage3.nifty.com/anyplace/>

渡辺保史——こんばんは、渡辺です。今日来ていただいた森川さんですが、僕と森川さんが出会ったのは10年以上前のことです。その時は、僕が取材する側で、森川さんが取材される側という関係でしたが、その後、同世代のフォーラムに参加したり、いくつかのワークショップを一緒に手がけてきました。実は、このトークセッションの第1回に来ていただいた西村さんと森川さん、結構いろんな場面で一緒に仕事をすることが多くて、先々週も群馬県の赤城山の麓でワークショップをしました。

さて、今日は「人と人をつなぐ仕事のデザイン」というテーマです。森川さんがこれまでされたお仕事や、それを通して考えられたことから、共有のデザインへ向けて何らかのヒントを見つけていきたい、と思っています。まず、森川さん、ふだんはどういう肩書でご自分のことを紹介されていますか？

森川千鶴——プロジェクトコーディネーターというのは、自分でつけてしまった名前です。仕事をしなげらずと自分にふさわしい肩書って何だろうと考えていました。企業に勤めていたら、会社が「あなたは〇〇部〇〇課の□△さんです」という風に肩書きを決めてくれて、名刺をつくってくれるわけですが、フリーになった時、どんな風に名乗ろうかなといういろいろ考えた結果、自分の仕事の仕方として一番しっくり来るのが、プロジェクトコーディネーターということで、勝手に名乗ってしまいました。

ただ、それだけでは非常に分かりにくいということと、コーディネーターだけでなく、企画の段階から仕事に入ったりと、仕事の内容が多岐にわたるので、名刺には、企画・編集・プロジェクトコーディネーターという三つの肩書が並んでいます。

渡辺——フリーになる以前は、弁護士の秘書をされたり、いくつか企業の中でも働いていたわけですね。つまり、どうやってプロジェクトコーディネーターという仕事にたどり着いたか、その遍歴を教えてください。

森川——みなさんに資料をお配りしましたが、私は、男女雇用機会均等法が施行する直前に社会に出た世代です。大学は法学部の法律学科だったので、親が大学を出してやったんだから親の顔を立てるかたちで、不承不承、弁護士の秘書になりました。今になってみると、この時の仕事もその後に全部つながっているなと思いますが、当時は、なぜ私がここにいるんだろうと思いつつながら、淡々とその実務をこなしていました。

一旦、結婚退職しましたが、その後縁があって住友信託銀行のシンクタンクに来ないか、という話が友人経由であり、「あなたのようなキャラクターを探している」と言われて、入社しました。ここでの仕事が、プロジェクトの事務局を回すというもので、これが今のプロジェクトコーディネーターへの流れをつくった一番のキッカケだったと思います。

渡辺——それから、資料にはサテライトオフィス 01 の実験に関わったことが書いてありますね。ここは僕から補足しますと、1980年代後半、首都圏にある企業のオフィスが過密状態になっていることが、問題視された時期がありました。しかも社員は、郊外のベッドタウンから都心まで、長距離通勤を強いられていた。そこで、家に比較的近いところでも仕事ができるような拠点をづくり、都心に集中している本社機能を分散させようという取り組みが始まったんですね。

森川——仙台にお住まいの方々は、通勤時間を1時間以上もかけるような方はたぶん珍しいと思うので、ピンと来ないかもしれませんが……。東京だと、大体1時間半とか2時間通勤の人も結構いて、中には新幹線通勤という人もいますね。ドア・トゥ・ドアで30分で通えるような職場環境にある人はほとんどいないのが実情でした。そこで、職住近接のワークスタイルを具体的なかたちにしようということで、国の施策としても力を入れようというかけ声も上がり始めました。実施主体となる企業の方でも、職住近接を進めた方がオフィスコストの削減だとか社員の就労環境の改善など、いろいろな側面からメリットがあることが注目され、オフィス設備のサプライヤー側からも、新しいオフィス設備などの開発や受注のチャンスも増えて本当に願ったり叶ったり、と、期待も高まりました。そんな風に気運が高まってきて、全国的にも新しい就労環境の実現に向けた動きを仕掛けていきたいということで、異業種で実験を始めたのがサテライトオフィスなんです。

渡辺——そして、森川さんは、その異業種での実験を進める際のとりまとめ役になったわけですね。

森川——はい。全く社風の違う会社が集まって遠隔勤務の実験を始めたのですが、会社や業種が違っていると、本当にこうも全く社風が違うんだなということを改めて実感しました。銀行は銀行なりの社風、通信会社にもずっと培われた社風があり、リクルートもメンバーにいましたので、あそこはまた独特の社風があり……と、そんな異業種の方た

01. サテライトオフィス

市街地に置かれた本社を中心に衛星（サテライト）のように、周辺の住宅地に設けた小さな分散型のオフィスのこと。通勤時間が短縮でき、精神的にゆとりを持って仕事ができるなどの利点がある。

02. 日本サテライトオフィス協会

1991年に任意団体日本サテライトオフィス協会として発足、1993年に社団法人日本テレワーク協会となる。テレワークとは、「情報通信技術を利用した場所・時間にとらわれない働き方」を指す。テレワークに関する研究や実証実験の推進、テレワークの普及活動（新しいライフスタイルに関するシンポジウムやセミナーの開催など）を行う。
<http://www.japan-telework.or.jp/>

ちで働き方の新しい可能性を試す活動を展開していきました。

実験が実を結んで、参加各社が協同して「日本サテライトオフィス協会 02」という団体を立ち上げることになりました。ただ、私が当時所属していた研究所からは、この実験プロジェクトに私が関わることは非常に反対されました。「もっと他にやらなければならない仕事があるから、あまり突っ込むな」と。でも、私は「これは絶対やりたい。テーマが面白いし、今しっかりとやらなければいけない」と、かなり強く信念のように思ったところがありました。そこで、プロジェクトを続けるために研究所を退職して、協会の理事会社の関連会社に籍を移して、前の会社でやっていた仕事と全く同じプロジェクトを引き継ぐことになりました。

率直に言うと研究所に好待遇で入れたこと自体は非常にラッキーだったのですが、このプロジェクトをとにかくかたちにする仕事をしたいという想いがあるって、ちゃんとバックアップしていこうと思ったんです。

渡辺——そういうことは、珍しいんじゃないでしょうか。普通、会社を辞めてしまうと、それまでやっていた仕事はもう自分のものではなくなりますよね。でも、森川さんは、自分がやり遂げたいプロジェクトを続けるために会社を辞め、別の会社へ移った。しかも、それが立派に形になったと。すごいですね。まさに、仕事を「自分事」にしている感じです。

森川——サテライトオフィスは、異業種の研究会というかたちで運営していました。それぞれの企業が資金を出し合って、一つの研究会という場をつくって、プロジェクトを動かしていくという形態です。その資金を使って、身の置きどころとしては、別の会社に移した上で仕事はそのまま続けたわけです。ちょっとイレギュラーですよ。

渡辺——そういう働き方が、ある意味で森川さんのその後の流れをつくったのかもしれないですね。

森川——そう、大きかったですね。そのときに出会った人たちからは、企業全体を動かすには要所要所でトップダウンの手法を使うということを学びました。肝心な場面で、会社の社長、会長を引っ張り出せるかどうか大きなポイントなんですね。そのために、帝国ホテルで朝食会をやったりする。私はまだ20代後半でまだ下っ端でしたが、各会社の秘書室に当たるセクションや、会社によっては企画のセクションなど、それぞれの部長クラスの人たちが動いて、企業のトップを引っ

張り出すような場をつくっていく。それら全部の動きを見せていただいたので、「ああ、なるほど。こうやって物事を動かしていくんだ」と実感させられました。

渡辺——サテライトオフィスの実験が行われていた時、僕は新聞記者として取材に行き、そこで森川さんと出会ったんですね。その後、プロフィールの資料にも書かれている、1960年代生まれの「新しいワークスタイルを考えるフォーラム」に誘っていただきました。これは森川さん、そして僕ら参加者にとっても非営利活動でしたが、まさに人と人をつなぐ仕事の現場でした。

森川——事業活動と非営利の活動というのは、私の中では本当に連動しているんです。このワークスタイルを考えるフォーラムを立ち上げたのも、サテライトオフィス協会にいて「職住近接」をアピールしているけれども、本当にその対象となる働き手の方は職住近接を望んでいるんだろうかと思ったのが理由になっています。

私は当時、郊外から都心に、それこそ通勤時間を1時間以上かけて通っていました。実際に自分の関わっているプロジェクトが目指すように、本当に若い働き手たちが職住近接を選択するのかどうかは、自分で考えていても答えが得られませんでした。当時はまだ、インターネットで何か質問や意見を投げかければすぐに答えが返ってくるような環境も整っていないので、ちょっとした場をつくりたいと思ったんです。その場で、お互いが働き方について日頃考えたり感じていること、まさに本音がい合えるような場をつくりたいと。

そのことで自分自身がものすごく知りたいと思っていることが得られるだろうと思ったのです。サテライトオフィス協会に関わっていた企業の担当者に、自分と同世代、当時で20代後半から30歳ぐらいの世代の集まる場をつくりたいので声をかけてもらえませんか、という呼びかけをしたところ、部署内などで文書を回覧をしてもらうことができ、月に一度、20-30人の同世代の男女が企業の枠を超えて集まるようになりました。

このフォーラムの初回で実際に話をしてみると、「職住近接といっても、自分と同じ若い人との出会いは都心に出てこないと難しいし、アフター5にお酒を飲んだり、買い物したりする楽しみもあるのでは」という率直な意見が出てきたり、一方で、「若いうちはいいけれど、結婚して子どもを育てるようなライフステージになって、自分の生活も仕事も捨てられないと思ったときに、やはり職住近接という働き方は必要になる」という考え方も出てきました。企業の論理だけでなく、やはり個人個人が本音を出し合う場だからこそ、自分の望んでいるものが見えてくる

んだな、と痛感しました。その後、このフォーラムは月に1回、最初
はサテライトオフィス協会の事務所を使っていましたが、その後参加
メンバーの会社の会議室を順繰りに訪ねて回を重ねていきました。

渡辺——いろいろな形状の会議室がありましたね。たとえば、階段状
になっていて、じゅうたん敷きで靴を脱いで入るところとか(笑)。

森川——そう、階段状のものもありました。まだバブルの頃だったので、
企業があちこちのオフィスで立派な会議室をつくって試験的に運
用していました。また、ふだん私たちの世代では入れないような役員
会議室も使わせてもらうことができました。大理石のものすごい高価
そうなテーブルについて議論したり、あるいはテレビ会議システムを
使って、離れた場所の人とどれくらい意志疎通がうまくいくかを試す、
ということもしました。

渡辺——サテライトオフィスに働き手がこもって仕事をすれば、余計
な電話や無駄な会議に煩わされることなく仕事ができる、つまり知的
生産性⁰³を上げるという効用もずいぶん指摘されたものです。そんな
知的生産のための環境をどうやってデザインするかを、サテライト
オフィスに関わる企業は独自でもかなり行っていたというのが、よく
分かりました。

森川——設備投資もかなりしていたと思いますよ。

渡辺——ただ、働き方という問題は、マスメディアの表面的には、今
言った知的生産性などの、大きなテーマとして扱われて、そこにどん
なハードやソフトを入れるかという、ハコモノ+αの話に終始してい
た。でも、オフィスで長時間を過ごす当事者である働き手自身が、自
分たちの問題として捉えないと、この種の議論は空論になりかねな
かった。そういう意味で、森川さんが、サテライトオフィス協会という、
いわば企業の論理と間接的には国の政策の後ろ盾があって動いてい
るような大掛かりな社会実験の事業に関わりながらも、「自分たち事」と
して働き方の問題を個々人が考えられるような場を、同時進行でコー
ディネートしていたというのは、非常に大切なことだと、フォーラ
ムに参加していて感じていました。

森川——自分の生活実感と離れたところで何かを語ってしまうと、も
のすごく居心地が悪くなると感じていました。それは、サテライトオ
フィス協会の設立準備段階から事務局をやり、設立後は広報を担当し

03. 知的生産性

単に生産されるモノの量で
はなく、効果的な成果をい
かに効率よく生み出すかと
いう点から見た生産性。テ
レワークは、仕事の能力を
最大限引き出す環境づくり
という点で注目された。

ていた中で日々感じていたことでした。仕事の中身としては、メディアの方々から取材を受けて、「自分たちが目指しているのはこういうことです」とか、「いま、全国の状況はこうなっています」と説明したり、会員企業向けの会報誌を編集することでしたが、外に対して情報発信をすればするほど、自分が地に足をつけていないとまともなことは言えないんだ、ということを実感しました。10センチぐらい浮いたところで理想論だけ語っているようで、何か違うなど。そこを自分でちゃんとつかみとるためにも、フォーラムはとても必要な場でした。完全に非営利な活動で、サンドイッチ代ぐらいはみんな出そうよということで、1回あたり1000円の参加費を取りました。ただ、場所代はそれぞれの会社の会議室を回っていましたから不要でしたし、お金はそれほどかからず、ある程度貯まっていたお金を年末にばんと出して、パーティをやって終わりという感じでした。ここでは本当にいるいな出会いがあって、最初は全く仕事や会社とは関係なくただ話をする場でしたが、出会った人たちの間では次第に自分の本業とつながっていくということもありました。

渡辺——このフォーラムで培われたスタンスというのは、多分この後も地域での活動などに確実につながっていったのではないのでしょうか。

森川——はい、つながっていきました。

渡辺——自分がどうしたいのかという問題と、社会の状況とをつなげて考える。考えるだけではなくて、実践ともつながっている。そのために何らかの場を設定して、いろいろな人の出会い、つながりを媒介していく。こういう働き方自体が共有のデザインともいえるような気がしています。さて、もう少し森川さんの仕事遍歴に沿って話しましょうか。サテライトオフィスやワークスタイルのフォーラムを、プラットフォームにするという段階があって、その後1990年代の半ば頃になると、フリーランスとして、プロジェクトコーディネーターとして立っていくわけですね。さらに、お子さんがお生まれにもなる。

森川——20代のときには、私はこのまま子どもがいない生活をするのかなと思った時期もありましたが、やはり子どもがいる生活を送りたいと思うようになりました。ただ、働きながらの子育ては、世間的には保育所のことなど大変な問題があり、仕事もカリカリ忙しく追い立てられ、子育てもカリカリとした状況になってしまうという話をよく耳にしました。そういう状況ではないかたちで働くために、私は、

企業にいるときには職住近接は一つの突破口かもしれないと思っていましたが、実際に関われば関わるほど、職住近接という働き方は人材評価の問題と直結してくると痛感させられました。離れたところで仕事をする人を、雇用する側がどう評価するか。それが一番のネックになってくることが分かりました。そういうことを延々考えたり、その動きに関わったりしているうちに、気がついたら40歳になっているんだらうなと思ってしまいました。

そこで企業の中にいて職住近接を実践するのではなく、企業社会から外に出て、自分で仕事の場をつくっていくことで、子どもを産み育てながら働けるような環境を持つと決めたのです。

渡辺——フリーランスの立場で、企業などの活動をコーディネートするという事は、会社組織の中にいる人だとあまりリアルに想像できないかもしれません。どのように仕事をするのか、簡単に説明してもらえますか。

森川——簡単に説明すると、契約社員の扱いが基本になります。とはいえ、仕事の進め方においては一般的な契約社員よりは自律的で、主体はこちらにあって、ある会社のプロジェクトメンバーの一人として仕事をし、週に2回くらいその会社に出掛けていったりします。プロジェクトで動くときはその会社の社員としての名刺を持って、他の企業などに対応するわけです。実は、かなり信頼関係がないとできないと思うのですが、ともかくある会社の名刺を持って外に出ると、その会社の人間としての顔で接する必要があります。そのプロジェクトに関する業務が終われば、一応その会社との関係も終わります。サテライトオフィス協会のときに出会った関係企業の方や、取材にいられた方々とそれなりに「つながり」ができていたので、「森川、うちの仕事手伝ってみたいか」と声をかけられたのはありがたかったです。この仕事、もう終わるかなと思っていたら、また別の話がポコッと出てきてと……。今まで、本当に人とのつながりが仕事を生んできたと思っています。

渡辺——実際にコーディネーションをするということについては、後でその秘訣についてぜひお話してもらいましょう。

それから、プロフィール資料には「スカンクワークス」という名前も出てきます。ここには、このトークセッションの第1回のゲストだった西村さんの名前も、そして僕の名前もあるんですが(笑)、この活動は森川さんにとってはどのような位置づけでしょうか？

森川——これは、キーワードとしては「ユニット」ということになり
ますね。働き方としては、ネットワークではなくて、ユニットです。
ミュージシャンの活動にたとえるとわかりやすいですね。それぞれ
普段はソロでやっていたり、バンドを組んでやっている人が、いった
んその形態をバラして別の人と一緒にセッションして、そしてまたそ
れぞれの現場に戻っていくような、そんなやり方です。

渡辺——第1回のトークセッションでも「公募オリンピック」という
企画のことが話題に上がりました。それから、CS(通信衛星)テレビ
のニュースチャンネルで、短いドキュメンタリー番組をつくりまし
たね⁰⁴。まさにこれは働き方をテーマに、3人がそれぞれ気になる人
を自らカメラを携え、ビデオジャーナリストのように取材をし、編集
して1本の番組に仕立てた。これは僕個人としてもいい経験になりま
した。その後は、スカンワークスとして関わったプロジェクトは、
ワークショップが多くなりましたね。やってきた内容は、ほとんど放
課後のクラブ活動的なノリがあったり、メディアづくりがあったり、
ワークショップがあったりといういろいろでしたが……。

森川——たぶん、3人の組み合わせがよかったんだと思います。渡辺
さんのライティングや情報編集の力があって、西村さんのデザインや
プランニングの力があって、私はそれをコーディネーションする。活
動の中身は違って、それぞれのインタラクションの場面がまさにユ
ニットとしてうまくハマったのかなと。

渡辺——それで、3人でワークショップのファシリテーターを始めつ
つあったその期間に、森川さんにお子さんが生まれ……。

森川——それまでは自分自身が頑張れば、何でも乗り越えられると過
信していた部分があったり、自分以外の家族、つまり旦那は自分でも
ちろん食べていけるというのがありましたが、きちんと手をかけない
と生きていけない「子ども」が目の前に現れたことによって、すごく
自分自身が活性化されました。同時に、自分はこれからどうしようか
なといういろいろ想いをめぐらせていました。渡辺さんと西村さんは活躍
しているのに、私はここで何をしているんだろうと焦りもありました。
ちょうどそんな時に、渡辺さんと西村さんからコミュニケーションを
テーマにしたワークショップ⁰⁵をやると声をかけてもらいました。
子どもがまだ6カ月という段階で、どうしようかちょっと悩みました
が、他のスタッフのみなさんが、「(子どもを)打ち合わせの場所にも
連れてきていいよ」という雰囲気をつくってくれて、だいふ助かりま

04. 短いドキュメンタリー番組 をつくりましたね

このドキュメンタリー番
組とは、CSの報道専門
チャンネル「朝日ニュー
スター」で放映されてい
た『フリーゾーン2000』。
森川・西村・渡辺の3人がユニ
ークな働き方をしている人
を取材した「ストレンジワ
ークス」は1994年8月に放
映された。

05. コミュニケーションをテ マにしたワークショップ

正式名称は、「マルチメディア・コミュニケーション
ウェア・ワークショップ」。
世界規模で繰り広げられた
インターネット1996ワ
ールドエキスポ(IWE96)の
一環で企画実施されたもの
で、15組の親子がオンラ
インとオフラインで多彩な
プログラムを体験した。



した。もちろん子どもは最初はおとなしくしても、だんだん飽きてきて、ぐじゃぐじゃと言いだめる(笑)。そのときに、議論の場がちよっと煮詰まった感じだったりすると、少し雰囲気はほぐれたりする。そういうことも含めて、いい仕事関係をつくってもらえたことはよかったと思っています。

渡辺——ワークショップのことをもう少し説明すると、近い将来、常時接続ネットワークが普及した時代における、コミュニケーションのあり方について考える場をつくってほしいというNTTからの依頼を、僕らが当時参加していたプランニングチームで受けることになりました。単なるセミナーやシンポジウムではなくて、コミュニケーションの最小単位ともいえる親子を対象にしたワークショップのシリーズを半年程やってみませんか、というこちら側の提案が通り、森川さんやいろいろな方々とプロジェクトチームを組んで準備をしていったのです。時期は1996年から97年にかけてでした。

実際に会ってのワークショップは月に1回、コミュニケーションのいろいろなモードを試してみるということをやっていました。たとえば、初回ではいきなりアフリカのトーキングドラムで会話してみるとか、みんなでパスタをこねて食べてみようといった体験をして、パソコンやインターネットを使うものだとばかり思って来た参加者の親子はかなり面食らったのではないかと思います。その後も、30人くらいで巨大な糸電話をつくったり……。

森川——「視聴覚交換マシン」¹⁾というのもありましたね。

渡辺——そうでした。メディアアーティストの八谷和彦さんがつくった作品で、相手が見ている絵と聞いている音が自分の見聞きしているものの中に交換できるというもの。

森川——あれは、親子でやると面白かったですね。お父さんは背が高く、子どもは小さいのに、お父さんが見ている視界には、子どもの目の高さに見えるものが映っている。そこがすごく違和感があった反面、親子のふだんの関わり方も見えてきて興味深かったです。

渡辺——さらに、そうした毎月のリアルな場でのワークショップの間に、ネットワークを使ったコミュニケーションを並行して行っていました。オンラインに「バンブーピレッジ」という仮想の村をつくって、その中に一戸ずつ参加者の親子の家があり、互いの家を訪問して会話を楽しんだり、参加者からの発案で、日時を決めてチャット大会をや

06. 視聴覚交換マシン

メディアアート作品で、お互いの見ているものを交換する装置。他人の視点でしかものが見えなくなってしまう、相手の立場に強制的に立たされてしまう。アイデンティティの境界を曖昧にすることを目的として制作された作品。

たりしていましたね。

森川——オンラインの居酒屋もできましたね、「大人しかダメ」なんて言いながら。

渡辺——そうそう。その週あったみんなの出来事を新聞にまとめて流す、ということも始まりました。このように、いわゆるバーチャルなコミュニケーションの要素と、リアルな場での体験のプログラムとこのを組み合わせることで、本質的なコミュニケーションのセンスをどうやって高めていくかを体験しながら、互いに学び合うという試みでしたね。このワークショップに関わった後に、森川さんは二人目のお子さんが生まれて、その後、少しインターバルを置いて……。

森川——子どもが生まれた後に郊外に引っ越したんです。多摩ニュータウン⁰⁷という、丘陵地を削ってできたいくつもの団地群から成る地域です。スタジオジブリの映画で「平成狸合戦ぽんぽこ」⁰⁸というアニメーションを、みなさんご存知だと思いますが、まさにあの映画の舞台になったところなんです。最初はまったく想像していなかったんですが、本当に人間関係が希薄で、なんて生活の匂いのしない街なんだろうと思いましたね。都心に近い住宅街よりも少しゆったりしたところで子育てができていいかな、と思いながら引っ越したのが大間違い、とまでは言いませんが(笑)。筑波学園都市が一時同じような状態だと言われていましたよね。それと匹敵するような、無味乾燥で、でも新しくピカピカのマンションが建ち並んでいて、隣の物音も一切しない。とにかく街の生活音があまりないんですね。家のドアを閉めてしまうと本当に孤立した空間になってしまう。この街で、私は子どもを抱えて一体どうするんだろうと。人と出会う機会がほとんどなくて、ベビーカーを押して駅まで歩いていく間に誰とも会わないんです(笑)。

渡辺——日中だと、大人の男の人は大抵、都心の会社に通っているし、女性も大部分はそうですね。

森川——保育園に子どもが入るまでは、本当に孤独な状態でしたね。ただ、ちょうど二人目がお腹にいるときに、ある出版物の企画が持ち上がって、その編集を手伝って欲しいという仕事が舞い込んだりしていました。でもその一方で、子どもを保育園に入れる順番待ちをしている間に、やっぱり「この街、ちょっとおかしいぞ」と。とても悶々とした想いを抱きながら暮らしていました。ようやく、子どもが保育園

07. 多摩ニュータウン

多摩丘陵のある東京都の西南部(多摩市・稲城市・八王子市・町田市)に位置する。人口30万人の計画で「暮らしと自然と機能の調和」をテーマに、ビジネスと生活のバランスがとれた職住環境を、首都圏最大級の開発規模で実現した複合多機能都市。

08. 平成狸合戦ぽんぽこ

1994年に制作されたアニメーション映画(監督・原作・脚本、高畑勲)。宅地開発を進める人間に先祖伝来の化け学で対抗し、生地を取り返そうとする狸たちの奮闘を描いた。多摩ニュータウンが舞台となっている。

09. 保育園

この保育園とは、「せいがの森保育園」。多摩ニュータウン長池地区の子育て支援の拠点として機能している。2001年には、地域の人々の関係性をデザインする結節点として高く評価され、グッドデザイン賞の新領域デザイン部門を受賞した。
<http://seiganomori.hoikuen.to/>

に入ることができて、たまたま入った保育園の保護者のつながりで、少し風向きが変わってきました。

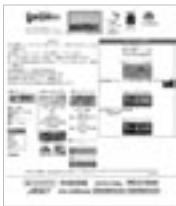
この保育園 [▼09](#) は、園長さんのリーダーシップのもと、地域ぐるみでの子育てを非常に意識的に取り組もうとしていた矢先で、さきほどのワークスタイルフォーラムと同じように、まずは自分たちの子育ての問題について本音で語り合える場をつくらうということになりました。子育て中のお母さんで、私と同じように悶々としている人はいるんじゃないか。「今日は大人と話をしなかった」なんていう人が、フォーラムで話してみると本当にいるんですよ。旦那さんが帰宅するまで、子どもとしか接していない。お店に行っても、スーパーだとレジを通れば会話をすることはない。学生時代の友達や働いていたころの友達とは、今でこそインターネットでメールでやりとりできるけれども、電話かけるにも子どもが泣いていたら会話にならないなど、乳児を抱えるとすごく孤立してしまう一時期というのがあるんです。

そういうお母さんたちが、ふらっと月に1回、子どもに離乳食を食べさせながら、自分はコンビニでお弁当を買ってきてもいいから集まれるような場をつくってみました。これは、子育ての比較をする場ではなくて、お母さんが自分自身の言葉を語れる場です。1回しか来ない人もいれば、毎回来る人もいるし、もう今では3年半になりますが、ずっと続けてきました。

こうした場づくりをやっているうち、今度は40代、50代のおじさんたちが「つながり」をつくり出しました。今はまだ会社に勤めているけれど、定年退職して地域に戻ってきて、つながりが何もないこの街で「濡れ落ち葉」になってしまう前に、まずは週末だけでも地域活動をやりながら、ご近所の仲良しをつくっていきましょうというわけです。週末のサークル活動のように、里山活動や、鉄道クラブなど、趣味的なことを言い始めて、つながり始めてから、次第により本格的な地域活動に発展していきました。

10. NPO フェュージョン長池

東京・多摩ニュータウンで一番最後に開発された長池地区で、多彩な地域活動を展開するNPO。メーリングリストやウェブサイトを使い、住民のためにブロードバンド回線の誘致活動を行うなど、コミュニティ情報に力を入れた活動スタイルは全国的な注目を集めた。
<http://www.pompoco.or.jp>



渡辺——それが、「NPO フェュージョン長池」[▼10](#) の活動ですね。「ぼんぼこ」(<http://www.pompoco.or.jp>) というアドレスのウェブサイトを持っている……。

森川——これは、先ほども言ったように「平成狸合戦ぼんぼこ」に由来しているんです。ちゃんと高畑監督に会って、名乗ってもいいか確認するところまでしました(笑)。このサイトの中には、一つひとつのコンテンツに担当するチームリーダーというか、サークルのリーダー的な人が関わって、実際に街での活動をそこでレポートしています。ですから、ここだけ見るとネット上のコンテンツですが、あくまでも

これはリアルな場とつながっているわけです。

たとえば、私は「街並み探検隊」という活動をしています。2カ月に1回のペースで、最初はとにかく、地元をくまなく歩いているんな発見をしてみようと。そのうち、たまたま街歩きをしていたら、都市公園の関係で視察に来ていたグループと出会って、「幕張のニュータウンにも一度来てみませんか」とお誘いを受け、多摩から幕張へ東京都心を一気に飛び越して探検をしたということがありました。これに味をしめて、もう今度はコミュニティ・トゥ・コミュニティというノリでいろいろな街に出かけています。ポイントは、ただ観光旅行のようにブラブラするのではなく、その街に暮らす人と一緒に歩いたり、ディスカッションしたりしながら、自分たちなりの発見や気づきを大切にしようということです。

こんな風に、フュージョン長池ではサークル的な活動をやりたい人が楽しんでやっています。それだけではなく、住んでいる人のために「こんな新しいサービスがあったらいいのでは？」と提案するようになって、実際にそれが事業化されるようになっていきました。

とても有名になった事例としては、ブロードバンドの回線を誘致したことがあげられます。ADSL¹¹のサービスが都心など東京23区内で始まった際、高速で快適な通信環境が欲しいという人が地域内にどれくらいいるのか、署名を集めました。その結果、長池地区の9団地、2375世帯中1687世帯の署名が集まり、うち8割が高速の通信環境が欲しいと思っていたんですね。こうして集まった署名を持って、いろいろな通信事業者のところへ行って、「これだけのニーズがありますから、これに応じてADSLの環境をつくってもらえませんか」と頼みに回りました。大体、どこも門前払いでしたが、唯一、当時の東京めたりっく通信（その後Yahoo! BBに買収）だけが、「よし、では優先的に回線を引いて開局しましょう」と言ってくれました。それを契機に、加入者がその地域に広がったことで、後からNTTも参入し、どんどん値下げ競争になって、それでADSLが普及してしまったということがありました。

渡辺——現在でももう、ブロードバンドは都市部ではかなり浸透してきましたが、当時はまだ都心など一部に限られていましたから、フュージョン長池のこの快挙には、郊外や地方に住んでいるネットユーザーもかなり勇気づけられたんじゃないでしょうか。

森川——結局、フュージョン長池というNPO活動が、もともと日中は都心のオフィスで働いていたおじさんたちが中心に立ち上がって、日常的にメーリングリストやウェブを使っていたというのが、大きな

11. ADSL
(asymmetric digital subscriber line / 非対称デジタル加入者線)

電話回線を用いた双方向高速データ伝送を可能にする方法。このことにより、1本の回線で音声電話によって通話しながらデータ通信を同時に行うことができる。

12. コーポラティブ住宅

入居希望者が集まって建設組合をつくり、共同でマンションの建設を進める住宅。コープ住宅とも呼び、参加者の好みを生かしたマンションを経済的に入手できる。

要因だったと思います。そういう下地があったので、当然潜在的なニーズもあるし、実際に回線が入ってみると高速環境は手放せないというのは当たり前ですよ。

他にも、コーポラティブ住宅¹²をグループ分譲で自分たちでつくってしまおうという活動や、各団地の住宅設備の保守や修理のサービスを一括して面倒を見てもらえるよう、業者とのパイプをつくらうという動きなど、趣味的なサークルのようなものから始めて、地域のために役立つ事業を行う、まさに本当の意味でのNPOとしてのかたちが次第にできあがっていきました。

私の関わり方としては、フュージョンをNPO法人にしようという議論が本格的になった時、理事長の方から「森川さん事務局長をやってよ」と頼まれたのですが、「まだ子どもが1歳、2歳と小さいのでできません」と答えたら、「代理でもいいよ」ということになり、まず自分の空いた時間で週に1回ぐらい、理事長の描きたいこと、やりたいことをひたすら聞き役になって、ずっとそれを記録していくことから始めました。

そうこうしているうちに、いろいろな人が集まってきて、それぞれのやりたいことが共有されていき、これらをすべて書いて記録にして残していきました。結局その記録をもとに、NHK出版から『NPO ぼんぼこ』という一冊の本を出すことができました。

この出版は、本業の収入になる方の仕事としてつながっていきましたが、NPOに対する関わり方としてはある時期までは事務局長代理ということでボランティア的でした。次第に事業がかたちになってくるころには、ちゃんと責任を持った関わり方をした方がいいということになり、事務局長補佐という肩書きで、月に何がしかの報酬をいただいて仕事をやる時期もありました。

最初は別に、NPO活動で食べていこうという意識はなかったのですが、サテライトオフィスやテレワークという新しい働き方が大事だと思った時の直感と同じように、これからはNPOというやり方が大切になるという勘が働いて、捨て身で入って行って、いつの間にか責任を持って関わるようになったということになります。

渡辺——ところで、森川さんが地域で始めた「おつまみ作り隊」の話も、非常に面白いですよ。

森川——今年の8月にNHKの「おはよう日本」という朝のニュース番組で取材も受けました。

先ほどNPOの活動で説明した、コーポラティブ住宅を計画しているという人たちのミーティングがありまして、ふだんは毎週日曜の夜

に集まって、ミーティングが終わったら近所の居酒屋に出かけていて、ちょっと一杯飲んで家に帰るという流れでした。でもある時、いつも居酒屋ではメニューも飽きてしまうし、「だったら、どこかからお惣菜が何か買ってきて団地の集会所でやるか」みたいな話になってきたんですね。それで、私が「ちょっと待って」と言っちゃったんです(笑)。「みんな、連日外食ばかりで、おじさんたち家に帰ってご飯を食べていないでしょう?」と。「週末ぐらい、自分の家のご飯を食べないと、身体を壊しますよ。それが嫌だったら、みんなが宴会やっている場所に各家庭から一品ずつピックアップしてその場所に届けるようにしますから」と軽い気持ちで提案しちゃったんです。これが始まりで、みんな自分の家でおつまみをつくって持ち寄ろうということになりました。

一品持ち寄りのパーティは、一般的にどこでもやりますが、それにちゃんと価格設定をしたというのがちょっと変わっていると思います。「自分はひとり暮らしなので料理はつくれないけれど、運ぶのはやらせて下さい」という人がいたら、その人にはちゃんと運び賃が払われるし、当然料理をつくった人にはつくったお金が、ちゃんと落ちるように、あえて最初から全部の動きを有償にしたんです。

たとえ10円でも20円でも値段がついて、その対価と釣り合うかたちで関わる人はそれぞれ責任を持つということです。いつも与えてもらうばかりだったり、逆に与えるばかりではなく、やはり汗をかいた人には汗かいた分だけ、その場その場でちゃんとやったことの価値を認めて、関係を整理していきましょうよというルールで、ゲーム的に始めたことなんです。

渡辺——番組の中でも言及されていましたが、これは言ってみれば「おすそ分け」の現代版ですね。連絡手段にメーリングリストを使いながらも、地域で顔の見える関係を復活させる。でも、単なるおすそ分けでもなさそうです。その違いは、みんなで責任や仕組みやルールを共有しようというところを明確にしているところかな、と思うんですが。

森川——そうなんです。お手元に配っているのは去年の新聞記事ですが、ここにも書かれている通り、最初に宴会で一品ずつ持ち寄りしました。そこから始めて、次第に一对一のやり取り、たとえば、先ほどの映像にもあったように、仕事が入ってしまったので晩ご飯のおかずを誰かにお願いしたいとか、一人暮らしの人がコンビニ食ではなく、手作り品を頼むといったかたちで関係ができていきました。スタートから1年半たって、一对一のやり取りが月に多いときで5-6回、少な

13. 全国教育系ワークショップ
フォーラム

『『教える』から『引きだす』へ』をテーマに2002年11月3-5日に第1回目が開催。その後も、2003年11月下旬には「ファシリテーションをみる目を養う」をテーマに第2回が開催され、2004年11月にも第3回目が開催予定。

<http://www.skunkworks.jp/akagi>



14. 総合的な学習の時間

1998年に改定された小学校学習指導要領では、子どもたちが各教科等の学習で得た個々の知識を結び付け、総合的に働かせることができるようにすることを目指して「総合的な学習の時間」が新設された。知識を教え込む授業ではなく、自ら課題を設けて行う学習や将来の生き方を考える学習を積極的に行うこととして、授業内容も国が一律に決めるのではなく、各学校で地域や子どもたちの実態に応じて決めることとなっている。

い月でも2-3回はあります。本当に細々とした規模ですが、でも着実にやっけていこうとしています。「ギョウザを50人前つくってしまったけど、誰か欲しい人いませんか」といったことをメールでやり取りしているわけです。困ったことがあったら、誰かが何かを提供して、結果としてうまくいくような仕組みをつくりたかったのです。

渡辺——ここでも、営利的な活動と非営利的な精神がすごくうまく運動しているように思えますね。それでお聞きしたいのですが、たとえば地域でこうした発想を活かして、コーディネーションを仕事としてやっていく場合、それ以前に森川さんが本業の中でこなしてきたコーディネーションと何か違うところはありますか。

森川——自分の中ではあまり区別をつけていることはありません。やはり地域というのは、本当にとてもリアルな人間関係がありますから、そういう点では自分一人がワツと旗を立ててガンガン活動をやり過ぎるとよくない、ということは非常に意識しています。みんなが何となくやりたくなってきたなという感じが出てきたら、ちょっと背中を押してあげる。あるいは、何かやりたいんだけど場所をどうしようとか、ザワザワツとしているときに、「この場所だったら使えそうですよ」などと、そっと手を差し伸べてみる。そんなちょっとしたことで、ずっと物事が進んでいくことはありますね。それは、これまでの仕事のノウハウが生きていると思っています。

渡辺——森川さんが関わった一番最近の活動としては、「全国教育系ワークショップフォーラム」¹³になるでしょうか。つい先日、11月2日から2泊3日の日程で群馬県にある国立赤城青年の家で開催した大掛かりなフォーラムでした。どのような試みだったのかちょっと説明してほしいのですが。

森川——私としては、この催しはこのように捉えています。たとえば、学校の先生たちが、「総合的な学習」¹⁴の導入などをキッカケにして、ワークショップ的な参加体験型の教育手法をどうやって採り入れたらいいか、迷っている人が少なくありません。企業や行政の中でも同じように、参加体験型の場づくりを必要としている人達はかなり増えているようです。また、自分はすでにワークショップをやっているけれども、本当にこのやり方でいいのだろうか、と思い悩んでいる人もいるかもしれません。こうしたもろもろの問題状況を検証する場が望まれているだろうという仮説のもとにつくってみたのが、ワークショップフォーラムという場です。

ワークショップは心理学の分野もあるし、演劇の分野でも、あるいはまちづくりの分野にも、様々な試みがなされています。それぞれの分野でのワークショップの第一人者と言われているゲストに登場してもらい、それぞれの手法をちょっとだけ「お試し」で体験できたり、ワークショップのあり方について突っ込んで議論しましょうということで、ゲストに参加の打診をし、プログラムを準備していきました。最初、果たしてこんな企画に一体誰が参加するのか、という議論もずいぶんしました。企画の成り立ちとしては、最初から予算がドンとあって、これを使いなさいということで始まったわけではなく、やってみたいことを持った有志が集まって、お金も何もないところから始めたんです。ですから参加者の募集方法一つとっても、どうやって全国の関心のありそうな人を巻き込むのか、そもそも一般公募をするのかということも、さんざん議論を尽くしました。それで、結果としてワークショップに非常に興味を持っている人とか、これから自分が取り組んでみたいと思っている人たちを対象に参加を呼びかけようということになりました。定員は150人でしたが、蓋を開けてみると、北は北海道から南は沖縄まで本当に全国各地から定員を超える人数が集まりました。

渡辺——先ほどからフォーラム当日に撮影した写真のスライドショーを見せていますが、こんな風に初日は全員参加で議論したり、身体を使った導入のワークをやったり、2日目にはそれぞれ希望のゲストのワークショップを1時間半ずつ、お試しで体験していきました。この中では、まちづくりがテーマだったり、身体表現のものがあったり、コンピュータを使ったものがあったり、あるいはピーアイ (Be I) の代表をなさっている仙台の関口怜子¹⁵さんもゲストにお招きして、ふだんは子どもたちを対象に行っている「大根モチ」づくりのワークショップをやっていただきました。全く違う分野のワークショップのバラエティあふれるやり方を一堂で体験できる場になっていましたね。

森川——予算の全くないところから、しかもこれだけのゲストを集めてやるということで、私としては採算的にも成り立たせようと、ずいぶん考えました。みんなでボランティア的にお祭りをしましたという風に終わらせるのではなく、ゲストの方にはそれなりの謝礼をお支払いでき、関わった実行委員のスタッフにも仕事の対価としてそれなりの報酬が支払われるようなかたちを最初に思い描きました。自分も、もちろん持ち出しはしないということをまず打ち立てて準備した結果、ちゃんと採算が合うかたちで第1回を終わらせることができました。

15. 関口怜子 (せきぐち・れいこ)

1946年生まれ。ハート&アート空間「Be I」代表。現代美術家としての活動ばかりでなく、子どもたちを対象とした創造表現空間「Be I」では「自分であることの喜びを感じると人間づくり」をめざし活動中。社会教育活動、国際交流、まちづくりなどの活動にも独自の視点から取り組み、ファシリテーターとして多方面から高い評価を得ている。

渡辺——そうは言うものの、なかなかできないものですよね。ちゃんと採算がとれるようにするのは。

森川——もともと地域でいろいろなNPO的な活動をやってきた中で、基本的に持ち出しはしない、その場でちゃんと成り立つことを前提にしてやってきました。黒字にはならなくても、持ち出しもしないということです。ちゃんと採算が成り立つようにするところまで到達できたと思うと、今回のワークショップフォーラムは、私にとっては一つの大きな転機かなと思っています。

渡辺——収支のバランスをとる、というある意味経営的なことのほかに、今回のフォーラムで森川さんが大事にしていたコーディネーションのポイントは何だったのでしょうか。

森川——いろいろな人が関わると、やはり場を共有したり、情報を共有したり、何を目標としているのか、どこまで自分たちが到達できているかということを可視化しようと意識的に取り組みましたね。これは、今までの仕事でも、いわゆる議事録的な文書を残したりとか、広報的な印刷物をつくったりした経験もあったのですが、何かやった活動をやりっ放しにするのではなく、かたちとして残せるようにしたかったからです。

そういった、後で振り返ることのできる記録を私は今回「道しるべ」と呼んだのですが、それをつくることでみんなに場を共有できていることの重要性を感じてもらえるように配慮しました。今回のフォーラムの実行委員会は、それぞれ本業で働いている場は別々で、もちろん職種も違う。みんなが、それぞれの現場を持っている中で月に一度ぐらい集まってワークショップをめぐって学びあい、メーリングリストで議論をしながら、いろいろと出てきた意見や考え方を収斂させるものとして、その都度その都度、自分たちは何を目指して、今どこにいるかを残していきました。

渡辺——ワークショップのプログラムもそうですが、導入があって、本題がある。ただ一緒に体験して終わりではなくて、やったことについて振り返る時間がないと完結しないわけですよね。それをもとに次の活動を行う、自分たちの現場に持ち帰っていく。そういうサイクルがないといけない。だから、ワークショップのワークショップともいえる今回のフォーラムのような企画をつくっていくためのプロセス自体も、やはりワークショップ的な進め方や精神が必要だったわけです。このほかに、コーディネーションという仕事の中で、森川さんなりに

気をつけていることがあれば、教えていただきたいのですが。

森川——目標をはっきりしたかたちで立てて、それに向かった結果どうなったか、どこまで達成できているかということを理解する。これは大事ですね。何もないところで、どこに向かっていいかわからない状態では、関わっている人たちは不安で不安で、ワークショップどころではなくなります。複数の人と仕事をするときには必ず、いや、一人の時ももちろんそうですが、明確な目標があることが大切だと思っています。

会社に勤めていた時や、自分がもう少し若かった頃であれば、誰かに立ててもらった目標であったり、すでにある目標に向かって自分はある部分的な役割を果たしていく場面がありました。でも、与えられた仕事の中でも、やはり自分なりの目標を立てて、私自身はこれを達成するぞというところがないと、多分やつつけ仕事になってしまったり、やらされている仕事、他人ごとの仕事になってしまうのかもしれない。

基本的に、私は欲張りで、自分自身が楽しめないといい仕事はできないなと思っています。自分がそこで何を得たいかを明確にして関わりたいですね。一方で、一緒に仕事をするメンバーに対しては、一緒にいる場を大事にすること。特に、何かやりたい、何かを実現したいという想いを持つ人にとって、私はそういうスタンスをよくとるんですが、この人は何をどう実現したいのか、一緒にいて徹底的に聞くようにしています。その会話の中で、その人自身が気がついて、「ああ、私はこれがやりたかったんだ」と進んでいくときもあれば、私がその人に伴走するように進んでいくこともあります。伴走するということがなく、「私はここにいるから行ってらっしゃい」とか、逆に「私は走るからあなたはそこにいなさい」と言われたとしたら、たぶんその人は途方に暮れてしまうと思うんです。

渡辺——すでに、「共有のデザイン」というこの場のテーマにとって、大事な考え方ややり方も提起していただきましたが、では、森川さんは今後何を目指しているのでしょうか。

森川——今のキーワードは、次世代なんです。若い人をプロデュースする、というのでしょうか。20代くらいの人たちと仕事を一緒にしているところから、何かが生まれていけばいいなと思っています。端的にいうと、イベント的な企画の場などがその具体的な内容なんですけど、これまでは割に同年代や地域で問題意識を共有している仲間同士が会って、その中から活動が立ち上がっていき、自分はそれを

支えるようにしてやってきましたが、もっと、自分自身が場をつくってみたいという想いがふつふつと沸いてきて、責任を持って場をプロデュースしていこうとしています。

去年のクリスマスに、イベントをやりました。私の住んでいる八王子市の南大沢にある文化会館を借りて、一日限りのカフェとワークショップを開催しました。そこは立派な施設なんですけど、全く使われていないので、私はどうしてもそこでイベントをやってみたかった。これは非常に採算的に厳しかったんですが、これでまた出会った人たちが意気投合して、一緒にメディアをつくったり、場をつくったり、そういうチームをプロデュースしていきたいと強く思っているところです。

プロジェクトコーディネーターというのは、自分で勝手に言ってしまった仕事の名前ですが、あるとき友人が私のことを、「森川さんは専門家をつなぐ専門家だよ」と言ってくれたんです。専門家をつなぐ専門家というのは、一つの職能としてありなのかなと。これを意識的にやりたいと思うし、若い人たちにそういうスキルを伝えたいという気持ちもあります。誰かと一緒に何かをつくっていききたいと思っていて、それを次の世代に伝えていきたい。

自分の仕事の始まりは秘書でしたが、いわゆる狭い意味での秘書的な仕事ではなく、事務局でもなく、コーディネーションという仕事があったんだということを、これまで仕事を続けてきた中で実感してきました。こんな話を、ちょっと年配の方々としたことがあり、その時に「そういう仕事は今まではいわゆる官僚の人たちがやってきたんだよね」と指摘されたことがありました。本当にそうなのかなと思うのですが……。

渡辺——本質的には、そうなのかもしれませんよね。官僚たちが、ちゃんと専門家同士をつなげたり、ちゃんとコーディネーションしていれば、もう少し日本はマシになったのではないかと思います(笑)。いや、官僚では果たせなかったことを、現場で専門家や地域の人をつなぐ森川さんのような人がもっと出てくることによって、これから日本は変わっていくのかなと期待してみたいところです。それでは、質問などありますか。

参加者1——先ほどのワークショップフォーラムのことですが、参加者を募った時のご苦労などがあったら、ぜひ聞かせていただきたいと思います。

森川——サテライト協会にいたときに広報を担当していたというこ

とは説明しましたよね。マスコミを相手にプレスリリースをしたり、広報誌も出していたので、不特定多数の人に対してマスメディアを媒介にして世の中に発信していこうというのは、ある程度心得ていたつもりでした。

ただ、今回のフォーラムは組織的にあまり実体のない中で、しかもワークショップという世の中ではまだ日の浅いものを、どうやって知らせるかというのが難しかったと思っています。今回は「教育系」としていましたが、まず、このタイトル付けでアンテナに引っかかるようなウェブサイトや、実際に関連する活動をしてきた人たちをリストアップしました。その人たちにDMを送り、あなたのサイトで告知してもらえませんかとかいうアプローチをかなりしました。

マスメディアではなく、ターゲットを絞り込み、告知をしたわけです。好反応だったところに対しては丁寧にお手紙をお送りして、着実に関係を築いていけるようにしました。こうしてサイトに載せてくれたり、私をグループのメンバーの中に紹介してくれたりして、次第にフォーラムのことが知れ渡るようになっていきました。

実際に参加申し込みが始まった段階では、参加者のみなさんにも自分の周り、たとえば友達など興味がありそうな人がいたら声をかけてもらえませんかとチラシをお送りして、その人が実際に知人を呼ぶというかたちで輪が広がりました。そういう意味では、手間はかかっていますが、確実に情報が伝わり、手応えがありました。

それで、今回エントリーしてきた人たちはキャンセルした人も含めて全部で170人以上いましたが、そういう人たちにこのフォーラムに自分が参加して一番持ち帰りたいことをコメントで書いてくださいという自由記述欄を設けたんです。そうしたら、みんな自分の思いを切々と書いてくれました。それだけこのテーマに対して関心を持って参加してくださったと痛感しました。その意味では、広報にはお金はかけていませんが、確実に情報を知っている人たちに伝わったと評価しています。

参加者2——新聞で森川さんのことを拝見したので、今回参加させていただきました。今、お話を聞いていて、やはりいろいろな活動をやっていく上で、すべてにノウハウが連続していたように思うのですが、他に私が感じたのは、一緒に仕事をしていく上での適正な規模というのがありそうだな、と。これについてはどのようにお考えですか。

森川——そうですね、今回のワークショップフォーラムの実行委員会は全部で7人いました。共同開催となった国立青年の家の職員の方々も入れると、9人から10人という規模です。私は、これくらいがとて

も適正な人数だと思っています。やはり、あまり大人数で取りかかってしまうと、話は散漫になってしまい、中には1人や2人で走っていかこうとする人も出てくる。そうなると、「あの人がやっているから、私はやらなくてもいいや」という感じになって傍観者になってしまう人が必ず出てきます。

地域のNPO的な活動に則して言えば、やはり地域で暮らしている人はそれぞれいろんな事情を抱えていますよね。それこそ子育て中の人もいれば、仕事が忙しい人もいる。こんな中で、自分だけが突っ走っていたら絶対人はついてきません。だから、私は自分も含めて「できることをできる範囲で」を心掛けてきました。あるときは出てこられるけれど、出てこれないからといってその人の役割は軽視しない。場をなるべくオープンにしておいて、事情があつてとまってしまって、全然動いていない人がいても、それはそれでいいと。動いているところはちゃんと進めばいい。そんな風に、デコボコがあつて、いろんな参加の仕方を許容できるようなかたちのビジョンを持っていないと、たぶん辛いでしょうね。

でも、結局のところ、目標の共有や合意形成がしやすいのは、10人未満ではないでしょうか。かといって、2、3人だと一部の人間に偏ってしまうので、最大でも数が11人ぐらい、ご意見番みたいな、時々アドバイスを下さる方も入れてバランスをとるというやり方が必要なのではないでしょうか。

参加者2——おつまみ作り隊で、ルールを設定することが重要だというお話がありましたが、その場合の何か秘訣などがあれば教えてください。

森川——おつまみ作り隊では、まず最初に値段を提示するところでしょうか。たとえばギョウザ40個で800円、高いと思う人は頼まないですね。でも、800円だけれど、あの人がつくるものだし、自分には必要だと思ったら手を挙げてという感じでやっています。お互い顔が見える雰囲気の中でやっているのだから、お互いのことが大体何となくわかっていることというのがありますから……。

参加者3——実際に、どう価格設定するんでしょう。

森川——値段は割合で決めています。たとえば、シチューを3人前500円という値段にするとしますよね。そうすると、そのうちの5割が作った人の取り分。1割が運んだ人の取り分で、もう1割がコーディネートした、仲を取り持った人や、メニューの意見を出したよう

な人に1割行くんですね。残りの3割を、いわゆる事務局の運営費用ということでプールして、これからちゃんとウェブを立ち上げるとい話をしているので、ウェブデザインのスキルを持った人をお願いするときにお支払いできるように貯めています。本当は事務局費用をそこからちゃんと取って、事務局周りをしている人にもお金が落ちるようにしたいなと思っているんですが、それはまだできない状態ですね。ただ、動いた人にはそういった割合でお金が落ちるので、自分でメニューを考えて、つくって、欲しい人のところに運べる人には、7割のお金が落ちることになります。ルールというのは、第〇条などと、厳密な規約として別に出す必要はないけれども、この場のルールはこれですよということをあらかじめ提示することで、場の雰囲気をつくっていくことにつながるはずですよ。

参加者3——ただ、実際にルールを決めるなり、何か物事を進める際には、意見の調整は具体的にはかなり難しいと思いますが……。

森川——そうですね。本当に場面によって違いますが、私は自分が何か活動する場合、「たたき台」として素案を出して、まずこれをたいてくれと参加メンバーをお願いします。もう決まったことだからみんな認めてくれと出すのではなく、この場でみんなで修正案なり代案を出せるようにと、たとえばこんな感じでどうでしょうと出すんですね。

逆に、全く何もないところでみんなで意見やアイデアを出し合って、それでこんな感じだよとつくっていく場合もありますから、本当にケース・バイ・ケースです。ビジネスの場合は、最初に説明したサテライトオフィス協会の立ち上げなどでは、企業同士の関係がありますから、この研究に対してそれぞれこれだけの資金を出すからということで、役割はどうで、最後はどんなことが出ると、かなり役所的に覚書を交わすくらいまでのものをきっちりつくって準備していく場合も当然あります。

おそらく、コーディネーターという人は、その場でどんな合意形成の仕方が求められているのかを、よく見極めることが必要なんじゃないかな。この場には何がふさわしいのか、この場に求められているスキルは何か、といったことを理解して、たたき台を出し、調整し、まとめていく。

先ほども言いましたが、おつまみづくり隊に企業の契約でやるような、何十条にもおよぶ条文を出したら誰も関わってきませんよね。だから、すごくシンプルなルール、たとえば料理をつくるときは自分の子どもに安心して食べさせられるものを提供しましょう、という分かりやす

いルールにしているわけです。そうすると、ある人は、我が子には有機無農薬のものしか出せない人もいるかもしれないけれども、ある人はそこまで行かなくても、ちゃんと手づくりで心を込めて料理しようとか、その人の裁量に任せています。ただ、基準として自分が我が子に食べさせられるものを出しましょうということは決めているつもりです。

参加者3——さじ加減が重要だと。

森川——そうですね、さじ加減。自分をまず基準において考えるんですけども、最近実感しているのは、20代の若い人たちと仕事をしたりすると、そのさじ加減を伝えるのにマニュアルが求められているのかなと思うことがあります。

でも、ある程度のところはマニュアル化できても、結局やはり一緒にやっていくしかないんですよね。だから、私は最初にマニュアルを提示したり、くどくど何か言ったりはしないのですが、そういう若い人には、最初にその人がつまずいたときにまずドンと言うんですよ。言ったあとでも、同じことを何回も何回もわからない動作をしていると、本人もつらいだろうけれど具体的に指摘します。でもちゃんと伝えるとわかってもらえます。昔の職人みたいに見よう見まねでついでこいみたいなことは言いたくないので、説明するわけです。

参加者4——多摩ニュータウンは民度が高いのかなという印象があります。どこの団地でも、本当にやる気になればできるんでしょうけれども。これから20年、30年経つと、多摩に限らず、日本中の団地はどこでもかなり高齢化してきます。団地全体がまとめて年を取ってくる。私は仙台の郊外で団地の開発をしています。その団地の中心部をリニューアルすることで団地全体を元気にしよう、豊かにしようというプロジェクトをしています。そのときに、僕は素人なので、今森川さんがおやりになっているようなNPO的な活動をしている人たちに場所を提供したりすると、もっと街が豊かになるのではないかとすぐ考えてしまうんです。ただ、それを行政の人に話をすると、「そんな人はどこにもいない」「そんなこと起こるわけじゃない」という反応が必ず返ってきます。実際、いろいろな団体などに話を聞きにいったら、現実問題としてなかなか難しそうなんですね。これは辛いなと。そういう中で、私たちが直面しているところ、森川さんが今やっておられることは、とても同じ日本とは思えないような開きがあるんです。その差を埋めなければいけないということは分かっているし、そのために努力はしているんですが、こうした差について、森川さん自

身はどういう感想を持っておられるか、おうかがいしたいのですが。

森川——多摩ニュータウンは特別だよねとよく言われるんです。ある意味特別な感じのところもあるのかもしれないけれど、私は基本的に、人は好きなことはただでもやるし、放っておいてもやると思っています。「やりたくないこと」が先に立ったり「べき論」で言われると絶対動かないものだと思います。本当にそれは実感です。

ですから、民度が高いとか低いではなくて、本当にその人たちがやりたいことや、欲していることができるようにうまく背中をポンと押してあげたり、場がザワザワっとしているときに耳を傾けてあげたりと、そういう環境ができれば本当に出てくるんですよ。沸き上がってくるみたいに。引っ張り出そうとか、引っ張り上げようというのではなく、ワッと沸いてくるんです。抽象的な言い方になってしまいましたが、私がこれまで関わってきた仕事の場面でもそうだったし、NPOや地域の活動をしていても、本当にその人たちが欲しているような場がふっと浮かび上がったときは、こちらが何にもしなくても前にドンドン出ていってしまうのではないのでしょうか。

渡辺——そろそろお時間となりました。今回も密度の濃い議論の場を共有できたと思います。森川さん、そして参加者のみなさん、本当にどうもありがとうございました。

CHAPTER 5

スローレイス、スローコミュニケーション

2003年1月16日(木) 18:30-20:30

速度や効率に縛られていた現代社会の価値観を転換していく動きがじわじわと広がっています。スローフード、スローライフ、スローデザイン。”ゆっくり、じっくり、ゆったり”と場を共有し、人々がともに愉しく時を過ごしていくこと。共有のデザインの根っこには本来、そんなスローな感覚が横たわっているのだと思います。第5回では、『スローイズ・ビューティフル』の著者であり、ナマケモノ倶楽部というNGOの世話人も務める辻信一さんをお迎えして、スローに語りました。



辻信一(つじ・しんいち)

1952年生まれ。明治学院大学国際学部教授。文化人類学者、環境運動家。近年はカナダ先住民についての調査の他、エクアドルやミャンマーを中心に環境活動を展開。1999年、「スロー」をテーマにした環境=文化NGO「ナマケモノ倶楽部」を立ち上げ、以来その世話人としてスロー・ムーブメントを展開。著書に『ブラック・ミュージックさえあれば』(青弓社)、『常世の舟を漕ぎてー水俣病私史』(世織書房)、『スロー・イズ・ビューティフル』(平凡社)、『ピーススローソク』(ゆっくり堂)、『スローライフ100のキーワード』(弘文堂)など。

渡辺保史——今日は「スロープレイス、スローコミュニケーション」というお題を立てています。このトークセッションの企画は、場を共有して、その中でいろいろなコミュニケーションが生まれたり、何か活動していくことを「共有のデザイン」と捉えて、そのあり方を探ってみようということによってやってきました。こういう共有のデザインって、ゆっくり、じっくりした時間の中で育まれていくべきだと思うんです。要するにそれは、辻さんが広めてくれた「スロー」というキーワードと結構重なるのではないかと感じていたので、ぜひお話をうかがいたいと思っていただけです。

辻信一——僕も、渡辺さんのこの『情報デザイン入門』という本、非常に楽しく読ませていただいて勉強になりました。この中に「結節点（ノード）」という言葉が出てきますね。都市やコミュニティの中では結節点のような場所が重要だと。

渡辺——はい。実は、メディアテークのコンセプトでも、「ノード」が一つのテーマになっています⁰¹。

辻——結節点というのは、出会いの場所でもあるけれども、スロープレイスという言葉で考えると、最初に思い浮かぶのは、モノや人や出来事が出会っていくというのは結構時間がかかる、ということなんです。経済効率みたいな観点からすると、それに反するような場所というのが、おそらくそれぞれのコミュニティにあったし、だからこそコミュニティはコミュニティだった。僕たちは、そういうものを今までのまちづくりや社会づくりの中で切り捨ててきたんだろうなあ、と。それを今もう一度、何とか取り戻そうとしているのではないのでしょうか。

スロープレイスという言葉は、みなさんは今回初めてお聞きになるかもしれません。これは当然のことで、僕が見つけた言葉なんです。ちょっと変な言葉なんです。渡辺さんも、「スローマップ」という活動をされていると先日お聞きして、これも非常に面白いんですが、その発端になったのがニューヨークの「グリーンマップ」⁰²というプロジェクトですよ。同じニューヨークで、一種のガイドブックなんですけれども、「ピースフルプレイス」という、心安らぐ場所、平和な場所を共有していくというコンセプトの本が出ています。スロープレイスと僕が言っているのは、こうしたグリーンマップやピースフルプレイスがカバーしている場所をちょうど合わせたようなものとして考えたらどうか、と。さっきも言いましたけれども、僕らが切り捨ててきたような空間をどうやって暮らしの中に取り戻していくのかという

01. メディアテークのコンセプトでも、「ノード」というのが一つのテーマになっています

せんだいメディアテークの三つの理念のひとつに「ターミナル（端末）ではなくノード（結節点）であること」というものがある。メディアテークという場に集う人々が、そこからさらに新しい発見や出会いに発展していくことを目指そうというもの。残り二つの理念は「最先端のサービス（情報）を提供すること」「あらゆるバリアから自由であること」。

02. グリーンマップ

そこに住む人々の手によって、身近な環境を世界共通のアイコン（絵文字）で表した地図を作る活動。1992年にウェンディ・ブラウアー（Wendy Brower、環境デザイナー）が提唱した。現在40カ国以上、220以上の地域が参加しており、日本でも30以上の地域で活動が行われている。

意味を込めたコンセプトだと思っています。

渡辺——では、スローマップやグリーンマップについても後ほどお話しさせていただきます。まずは、なぜ辻さんがスローというキーワードに行き着いたのかを振り返ってみましょう。ちょっと大げさになりますが、辻さんは一体どんな生き方をしてきたのでしょうか？ きっと、あちこちを旅されてきたんだらうな、というのは、『スロー・イズ・ビューティフル』からもうかがえますが。

辻——スローという言葉に行き着いたのは、環境運動に関わる過程からです。環境運動の中でその概念ができたわけだけでも、僕の個人史の中で考えてみると、もうちょっと前にさかのぼれます。

まず、僕が育ってきた少年時代は、いわゆる高度成長期、ちょうど東京オリンピック⁰³の前後にあたります。今の若い方々の感覚でいうと、サッカーのワールドカップで大騒ぎしていた以上に、もっと大騒ぎになっていた。それは大変な勢いで物事が加速していく、そんな時代ですね。子どもながらにいつもそれを感じていました。明日はもっと今日よりはいい。今年よりも来年がいい。今の時代よりは次の時代がいいし、今の世代よりは次の世代がいい。よりよくならなければいけないし、よくなるもんだという、何か変な信仰みたいなものがあった。誰に教えられたわけでもないんだけど、これが時代の雰囲気だったんですね。

そういう中でただ受け身的だったわけではなく、違和感も感じていたんです。どんな違和感かという、ふと気づいてみると、周りの風景が何かすごくガサガサしてきたんです。特に工事中の場所が異常に多いわけです。僕は東京生まれの東京育ちですけども、何かしょっちゅう工事をしている。うるさいし、何か汚いんですよ、美しくない。これは1年後、2年後、東京オリンピックが終われば……と、そのうちに全てキレイになると思い描くんだけど、いつまでたっても終わらないんです。

渡辺——オリンピックが終わってからもずっと続いている感じがすると。

辻——結局、次から次へ、大阪万博などさらなる社会イベントが続いていくと。今だってまだそんなところがあるでしょう。サッカーのワールドカップが終わる前から、渋谷駅の前にはもう「次の万博まで何日」と電光掲示板が出ていたりしますしね。結局わかったわけですよ、「これは終わらないんだな」と。つまり、僕らの風景というのは、こうい

03. 東京オリンピック

1964年に日本で初めて開催されたオリンピック。それに伴うインフラの整備で「オリンピック景気」という言葉も生み出した。日本は高度経済成長期の波に乗って一般家庭では「3C」（カー、クーラー、カラーテレビ）が普及した時期。

うふうに掘り返され、荒れた風景がずっと続いていくんだということが分かったんです。

渡辺——それは、僕も若い頃、幼いながらに何となく感じていたような気がします。

辻——終わらないという感覚は、一方では前進や進歩を疑わないということなのですが、他方では美しさや安らぎというものをあきらめていくことにもつながっていたんじゃないか。何というか、幻滅が背中合わせなんですね。僕は、そのうち日本が嫌で嫌でたまらなくなって、日本を飛び出して北アメリカに行く。合計すると15年以上、海外で暮らしてきたんです。海外の中でもなぜ北米へ行ったかということ、黒人音楽が好きで、ただそれだけなんですね、考えてみると。

そうすると、そこに少数民族と呼ばれている人たちのコミュニティがいっぱいあって、そういうところに入りやすくなりました。黒人のコミュニティ、ユダヤ人のコミュニティ、ポルトガル系であったり、日系、インディアン……僕の好きな少数民族といくつも出会いました。それらのコミュニティが実に居心地よかったです。これは衝撃的だったんです。たとえばユダヤ人のコミュニティに行くと温かく迎えられるんです。その温かさというのは何なのかなと思うのですが、たとえば、「サバト」という聖なる日が毎週あるわけです。キリスト教と違って日曜日ではなくて金曜日の夜から始まって、土曜日に至る。一日が夜から始まるんです。

ところで、**結城登美雄** 04 さんという方、仙台在住のみなさんはご存じですか。さっき彼と会ってこの話をしていたら、「実は東北でもそうなんだよ。日本も昔そうだったんだ。一日というのは夕方から始まる」と。この前、結城さんが北上町の正月を取材されていた。お正月様というのは夕方に来る、正月は12月31日の大晦日の夕方から始まるのだそうです。で、ユダヤ人のコミュニティに戻りますが、彼らは金曜日の夕方になると、家族が集まってろうそくを灯すんです。そこに何とも言えない緩やかな時間がある。この緩やかな時間というのは、この2000年ぐらいの間に、ユダヤ人は迫害されて世界中のいろいろなところに行くわけだけれども、その間もずっと一緒に生きてきた時間なんです。そして、次の日にはシナゴークという寺院に行く。その雰囲気も僕はすごく好きです。

日系人にもこれに近い雰囲気があります。移民の一世が日本から持ってきたような緩やかな時間の流れをわりと頑固に守っているんですね。今の日本人よりもずっとそれを大事にしている。ともに食べること、いろいろな儀礼、人間関係における思いやりやいたわり、そういう

04. 結城登美雄 (ゆうき・とみお)

1945年生まれ。民俗学研究者。地域資源調査にはじまる地域づくりに関わり、地域アドバイザーとしても活躍。著書に『山に暮らす海に生きる』がある。

うつなかりや緩やかな時間という価値を非常に大事にしている。だからといって、ガチガチで頑なというわけでもない。おそらく、少しずつ変わっているんだけど、その変化がたぶん穏やかなんですね。北米の主流社会の中に少数民族がぱっと飛び乗っていかないで、そこで生きていながらも、緩やかな独自の時間をどこかに持ち続けていく。もちろん、移民という立場ですから、それは一生懸命働くわけですが、一方で守り続けているものがあるんですね。

そんなコミュニティで感じた事柄が僕の中で少しずつ続いていて、そのあと第三世界と言われる場所、僕の場合は最近特にエクアドルというところに通っていますけれども、あとはカナダの大自然を背景にした先住民族、ネイティブアメリカンの場所などへと無理なくつながっていった。こうした豊かな自然を背景にした場所では、今や環境破壊が大問題なわけです。環境運動に僕はのめり込んでいくのですが、そこで時間と環境をめぐる問題をやはりテーマとしてずっと抱いてきました。環境問題というのは結局文化の問題、時間を軸にした文化の問題だなという感じ方を持っていました。そうこうしているうちに、南米でミツユビナマケモノ⁰⁵という動物に出会ったんです。

渡辺——それは、森の中で実際に野性のナマケモノと出会ったんですか。

辻——森の中を歩いていて、ふっと出会ったわけじゃないんです。熱帯雨林の伐採がどんどん進んでいて、原生林が切られていく。そうすると、ナマケモノが伐採の副産物みたいに、彼らは動きが遅いからそのまま伐採木と一緒にぼろぼろ出てくるわけです。そういう形で出会ったんです。つまり決してハッピーな形ではありません。捕獲する貧しい現地の人々の中にはひどいことをする人もいるわけです。意味もなく虐待したり、腕を折ってなべの中にぶち込んで食べたり。伝統的な文化の中にあつたものではなく、どうしてこんな残酷なことができるのかなというような場面が起きるんです。そんな光景を仲間たちと見ていて、何か今の世界のあり方がここに象徴されているんじゃないか、こんなに人に迷惑もかけない無害な動物までどうしてこんなふうに残酷に扱わなければいけないんだろうなあ、と。そういう出会いだったわけです。

最初のうちは「ナマケモノを守れ」「森を守れ」みたいなことを言っていたんですけど、ちょっと調べてみると、ナマケモノというのはすごい動物だと分かってきた。これは「ナマケモノを守れ」どころか、ナマケモノが我々を守る、つまりナマケモノの知恵みたいなものを僕らがもし学べなかったら、21世紀を人間が生き延びていくのは非常に危ういんじゃないかと思うようになっていきました。そこで、「ナマケモノを守れ」から「ナマケモノになるう」に変わったんです。世界中にゾウを守

05. ミツユビナマケモノ

ナマケモノ科の一種。頭胴長50-60cm、体重4-5kg。剛毛に覆われている。ホンジュラスからアルゼンチン北部の森林辺縁部や川辺の林に住む。四肢の先端には長くて丈夫な鉤爪があり枝に吊り下がりながら生活している。

れ、トラを守れという動物保護の運動はいろいろあるけれども、おそらくその「動物になろう」という運動は今までになかったんじゃないでしょうかね(笑)。

渡辺——確かにそうかもしれないですね。それで、日本に戻ってこられた。ナマケモノ倶楽部自体はいつごろからやられているんですか。

辻——結成したのは1999年です。また後でCDを聴いてもらいたいのですが、僕の親友でアンニャ・ライト⁰⁶というシンガーソングライターであり、国際的に活動している環境運動家がいる、彼女と一緒にエコツアーを組んでみんなでエクアドルに行ったとき、そこで盛り上がってきたのがナマケモノ倶楽部です。

渡辺——ナマケモノ倶楽部はナマケモノになろう、学ぼうということなんですけれども、具体的に何をしていますか？ 何もしないということですか。怠ける、ひたすら怠ける(笑)。

辻——そう、怠けるんです。一方ではもちろんエクアドルを中心に、結構怠けずに(笑)環境運動をやっていますが、ナマケモノ倶楽部の面白いのは、いろいろなところでいろいろなことをやるのも大事だけれども、結局のところ何が一番大事かといったら、僕ら自身がスローダウンすること。たとえばせせせと飛行機に乗ってエクアドルに行って植林するのもいいですよ。いいんだけど、日本での自分の暮らしを見直すのが基本でしょう。世界的に考えたら、日本人やアメリカ人が今の一割でも二割でも三割でも生活をスローダウンさせることができれば、地球はほっと一息つくでしょうね。

だから、怠けるというのは、昔のボイコットという言葉と似たようなニュアンスを含むけれども、もっといろいろなことができるんだということを言っているんです。たとえば、電気を夜2時間だけ消そう。これは、あとでみなさんにもぜひ呼びかけたいです。それから、僕は水筒を持って歩いているのですが、これも僕の怠け方なんです。日本に帰ってきて一番違和感があったのは自動販売機です。全国に550万台あるんです、自販機が。そのうち飲み物を冷やしたり温めたりする機能を持ったものが260万台、休みなく動いている。あんなものは僕の美的センスにも合わないし、非常に醜いなあ、と。

渡辺——ほんと、夜もこうこうと明るいんですよね、夜中に自販機がずらっと並んでいるすごい光景に出くわしたりしますよね。

06. アンニャ・ライト (Anja Light)

シンガーソングライター、環境活動家。10代より環境・反核運動に携わり、オーストラリア、マレーシア、日本を中心に活動、現在はエクアドルを拠点とする。ディープエコロジー哲学に基づく環境教育を実践している。1999年、NGO「ナマケモノ倶楽部」を結成。



ナマケモノ倶楽部

辻——あれを動かすだけで、10年前の資料でも原発1基分の電気が必要だということです。これは、渡辺さんの言い方をすれば、すごいバッドデザインです。ひどく醜いだけでなく、社会的に非常に悪いデザインだと思います。だって、夜中の寒空の下でいつ来るとも知れぬ客をじっと待ってコーヒーを温めておこなっておかしいですよ。それがこれだけばこるといのは日本だけでしょう。そういうものはやはり嫌だと思うから、水筒を持ち歩くといのは僕なりのポイコット運動なんです。これは一度持ってみるとやめられない。怠けるといのは、要するにそういうことなんです。

僕は「アンブラギング」という言葉も好きです。12月の初めに僕の尊敬していた思想家のイヴァン・イリイチ⁰⁷が亡くなりました。彼がアンブラギングということをやっています。イリイチというと、すごく古びた思想のように見られている節があったけれども、僕はアンブラギングはますます新しい素敵な考え方になってきていると捉えています。

考えてみると、僕らというのは、スパゲティー症候群のような状況になっています。ご存じですか、よく病院でいるいるチューブをつけられている患者さん、特に、死に至るベッドに横たわっている人がいますよね。これをスパゲティー症候群と言うらしいのです。僕もそのような方を見舞った経験があるのですが、夜中になるとチューブを外そうとするんです。もう無意識の中で外してしまう。看護婦さんは「困っちゃうのよね」なんて言っているけれども、僕は、あれは人間が最後の尊厳をかけてやっている行為のようにも思えるんです。死ぬときくらい自分らしく死にたいという。そこから考えてみると、僕らはまだ決して死に至るベッドにいるわけじゃないんだけど、僕たちの暮らしぶりというのは実はものすごくたくさんのチューブにつながっていて、一つ抜かれると生きることが難しくなるような状態にさせられているんじゃないか。

渡辺——電力、水道、ガス、通信、いろいろなインフラにつながっていますもんね。

辻——Y2K(コンピュータ2000年問題)⁰⁸の騒ぎがあったでしょう。あれは、今考えると楽しかったな(笑)。不謹慎かもしれませんが、また何かあいう出来事があるといい、なんてちょっと思っています。なぜかという、改めて僕らの今の暮らしぶりの危うさや、どれだけチューブに依存している一種の植物人間であるかを目の当たりにできる、またとない機会だったからです。

怠けるといのは、そういうチューブなり管なりプラグを抜いていく、

07. イヴァン・イリイチ (Ivan Illich)

1926年生まれ(2002年没)。歴史学や神学を学び、大学で中世史を講義する一方、専門領域にとられない鋭い文明批評を行った。「コンピビアリティ」(相互親和性)をキーワードに、教育、技術、思想、生命など、多岐にわたる対象を取り上げ、産業化社会の抱える問題を提起した。著書に『脱学校化の可能性』など。

08. Y2K (コンピュータ2000年問題)

ある時期までのコンピュータが西暦の下2桁で処理されているため、2000年を迎えたときに起こると予想されるさまざまな問題のこと。

抜けるところから抜いていくことです。抜きっ放しじゃなくてもいいんです。一回抜いてみると違う可能性が見えてくる。だからこそ、アンブラギングもあるけれども、リブラギング、もしかしたらアンブラギングそのものがほかの可能性とのつながり直しでもある。情報デザインも、おそらく同じですね。関係の組みかえを意味していて、それは決して僕らが想像するような絶望ではなくて、むしろ希望がそういう試みの中にあるんじゃないかなと思います。

渡辺——今までつながっていなかったものをもう一回つなぎ直すということが、最初の方で話題になった結節点のような場所がまた見直される、そういうものを求めているところに多分通底しているんでしょうね。

辻——「抜く」というのは、おそらくものすごい恐怖なんです。僕は恐怖の中で暮らしているなという気がするんですね。2002年4月に、22日のアースデイ 2009 から一週間テレビを消すという呼びかけがカナダから来て、僕はナマケモノ倶楽部でそれを「消テレ週間」「テレ隠し」と自分で勝手に宣言して、やりたい人はやろうよと言ったんです。

僕が想像したのは、プラグに手をかけるときに震える人のこと。つまり、これを抜いちゃうと決定的に自分は何かとんでもないことになるんじゃないか、社会から取り残されるという恐怖に駆られるんじゃないかと。子どもたちなんかはそうですね。自分が持っているものを一つやめにするということは大変な勇気がおそらくいるんですね。それは便利という言葉のすぐ裏側にある恐怖。この恐怖が僕たちをプラグ オンの状態にしておく。愉しいからじゃないんですね。また、便利さというのは自分の能力をいわば削り取っているようなもので、一つ便利を得るということは自分の能力が一つ減るということをおそらく意味している。一つ便利が増えるということは、つながりが一つ断ち切られる。

渡辺——それだけテクノロジーなどに自分の機能を譲り渡している。自分はもうそれで退化してしまうわけですね、それに関しては。

辻——本の中でも僕は言っているんだけど、生きる技術、これはイリイチも言っていますが、「技術」という言葉のももとの意味は「アート」なんです。その「アート」というのは生きるアートだったんじゃないかと。それがいつの間にかすごく特殊な表現の形を「アート」と呼ぶようになってしまった。コミュニティの中で歌を歌っていた人も、いつの間にかアーティストと呼ばれるようになった。そうなれ

09. アースデイ

1970年4月22日に米国の市民運動家デニス・ヘインズの呼びかけではじまった地球環境運動。全米各地では、歩行者天国やエコロジーフェアなどが行われた。日本でも市民運動全国センターを中心に、毎年各地でイベントが開催されている。

ばなるほど、僕たちの側からアートがどんどん奪われて、ふっと気づいてみると何もできない自分があるわけです。何もできない。家の中に暮らしていても自分の家に関して何一つできないダメなお父さんなど。やはり女の人の方がまだまだ生きるアートが豊かですよ。そうですね。家での中のアーティストは完全に女の人ですよ。それに比べて男は何もできない、外に出れば技術者やアーティストと呼ばれていたりして。どうですか、渡辺さんはおうちではアーティストですか？

渡辺—— 普段は家で仕事もしていますから、いわゆる会社員のお父さんに比べれば、ごくたまにご飯をつくったり、子どもと戯れもしますが、でもやはり妻にはかなわないですよ。そういうのを日々痛感しながら生きています（笑）。

辻—— 女にはかなわない。

渡辺—— いや、そういう意味じゃなくて。たぶん、個人として僕の連れ合いはアーティストとしては相当いいレベルなので、僕はもうそれは彼女を尊重する意味でできるだけ手出しをしないようにしようという感じです。それは逃げかもしれないけれども（笑）。

辻——（笑）。みんなそう言うんですよ。生きるアートが出てきたので、別の話題になるんですが、さきほどふれた結城登美雄さんのお話をしますね。主に東北を背景にして村をずっと訪ねて、現代の宮本常一¹⁰ともいうようなすごい人なんですけれども、この人が北上町で今やっている調査のことです。彼は食文化をテーマにしているんです。いわゆる日本のスローフードの原点を知っている人です。彼は一年かけて徹底的に北上町の食文化を調べているようで、まず言葉をずっと採取しているんです。煮るとい言葉がある。で、煮方を区別する言い回しが一体どれくらいあるのかを調べたんです。煮しめ、煮つけ、煮びたし、煮ごごり、煮方にもいろいろあるわけでしょう。調べたら何と、29もの語彙があった。あと、焼き方が15、揚げ方が8通り、そして一番驚いたのは切り方です、角切りや、うるこ切り、とあげていたら全部で39もあった。生きる技術、アートというのはこういうことだなあと思いましたよ。それをおばちゃんたち、おばあさんたちがずっと伝えているわけです。それは、都会、東京中心の日本のメディア、教育、企業が考えてきた技術観、アート観みたいなものと、ずいぶんと隔たっている。たぶん、普段都会的なメディアに属している人たちが知っている切り方なんて、一つか二つぐらいしか、語彙と

10. 宮本常一
(みやもと・つねいち)

CHAPTER1の17(P28)を参照。

してはないかもしれないですね。

渡辺——語彙としてはなくても、機械にプログラミングされたやり方に慣らされているのかもしれないですね。

辻——そうすると、最近よく教育の分野で「生きる力」という言葉がキーワードになっていて、子どもにいか生きる力を与えるかなんて文部科学省は言うわけだけれども、生きる力というのは実は「生かす力」ということなんじゃないのか？ と、結城さんは問うわけです。生かす力、たとえば食べ物でも食材でもいいです。切り方や煮方、焼き方というのは、素材をどう生かすかということでしょう。僕はそれに一つ付け加えたんだけど、生かす力というのは結局、自分が大自然、生態系、そして自分を取り囲んでいる人々、コミュニティ、家族の中で自分がどう生かされるかという技術でもあるんじゃないかと。そういう意味では、本当に大都会の中の現代生活というのは生きる力がひどく枯渇し、衰弱しているとしかやはり思えないな。

渡辺——生かしたり、生かされたりする力を身につけるためには、今言われた生態系やコミュニティなどと自分とのつながり、目に見えていなかったり、忘れ去られていたりするつながりを発見していくということが第一歩じゃないかと思うんです。僕が情報デザインと言っているのも、別にカッコいいデジタルコンテンツをつくり出していく専門的な技法だけでなく、見えないつながりを見つけたり、組みかえていったりすることかなと、今の話を聞いていますます実感しました。そのように言いかえるべきなのかなと思ったんです。

辻——そうなんです。それを渡辺さんも本に書かれていて、全く同感なんです。ずいぶん違う内容を扱っているように見えるけれども、実は僕の本と渡辺さんの本というのは非常に似たこと、本質的には同じことを言っているんじゃないかなという気がしています。そのつながり直しというか、切られたつながりをもう一回取り戻していくという作業は、考えてみると時間がかかることです。経済の中でいう効率というのは、科学技術もそうですけど、どこかつながりを切り落としていくという側面がある。何かとつながっているということは面倒なことです。非効率なことが多いわけです。二人三脚でも足がくっついているからすぐ動きにくくて、遅くなりますよね。あらゆる人間関係、どんな人間関係でもやはり時間がかかるし、非常に非効率だと感じる場面が非常に多い。おそらく昔はそう思わなかったことが現代生活の中ではますますそう思われている。若い人の中には、友

人関係を機能別に分類する方法があるらしいですね。これも一種の情報デザインなんでしょうけれども、何々用の友達という、聞いたことないですか？

渡辺——たとえば食事用や雑談用ですか？

辻——大人の社会、あるいは産業経済的な領域の中で普段みんながやっていること、たとえばクライアントを分類することを応用しているだけなのかもしれませんけどね。

僕らの古典的な、かつての考え方では友人なんていうのは、まさに結節点みたいにいるいろんな機能が重なっている関係です。一番その機能がグチャグチャに集中しているのが夫婦でしょう。よく人類学者が言うんだけど、夫婦というのは奇跡だと。うまくいく方がおかしい。

渡辺——うーん、実感だな(笑)。

辻——一つの環境の中にもものすごい多機能が集中しているわけですから、それは大変ですよ。そういう大変さみたいなものを、若い人は非常に敏感に感じていて、おそらくそういう分類も出てくるんでしょうね。

渡辺——その方が何か効率的なんですかね。

辻——後腐れがない恋愛、あるいは傷つかない恋愛とよく言われます。そんなことの現れが、機能別の友達分類なんでしょう。とにかく、つながるといのは非常に面倒くさい。夫婦の話をしたけれども、子育てなんて、世の中におそらくこれ以上非効率で面倒くさいものはないでしょうね。もし効率的な子育てがあったら……。

渡辺——うーん、怖いですね、それ。ちょっと想像してみたら。

辻——怖いけれども、僕らはやはりそういう状況になっているんじゃないか。

渡辺——そうになっているのかな。確かに、学校なんて効率的に人間を生産する装置として機能してましたもんね。

辻——40人学級を30人学級にするということを、大変な議論をして長い時間かかってもできないでしょう。できないということは、要す

るに効率的じゃないからでしょう。子どもたちはそれを感じていますよ。週休2日になってからしばらくしてアンケートをとってみると、大人たちが不満ばかり言って、子どもたちはあれを聞いてどう思いますかね。つまり、親たちというのは「愛しているよ」なんて子どもたちに口では言っているけれども、実際は効率性の方をとっているじゃないか、と子どもは感じていると僕は思いますね。僕たちの社会は、何か「効率的な子育て」という一種の悪魔の誘いに半分魂を奪われている気がする。

渡辺——メディアを通してのエンターテインメントやゲームや学校、そういう社会的な装置をお願いしているのが、ある意味では効率的な子育てかもしれないですね。自分でじっくりと付き合うのができないというか、そういうことをしなくなっているということなのかな。

辻——『スロー・イズ・ビューティフル』の中でも紹介したんだけど、ルーマニアで独裁政権が崩壊¹¹して、非常にショッキングなことが後になってわかってくるんです。独裁政権の最後の数年間、いわゆる生産力主義がものすごく徹底されたんですね。生産力主義というのは、効率優先ということで、これは決して資本主義だけでなく、社会主義と呼ばれた国々でも同じだった。で、それが行き着いた先というのは、子育てはあまりに非効率だという観点です。子どもが生まれて、その一人ひとりの個性を尊重して膨大な時間と愛情をかけて育てるなんて、こんなことやっていられないという発想です。ちょうどモノをつくるように子どもを大量に同じ施設に入れて、人間を生産しようよと。本当にそれをやっていたわけですよ。そしたら、施設の中に大勢いた子どもたちが、最後の数年間は毎年3分の1ずつ死んでいくんです。なぜ、そんなに死んでいったのか？ 飢えていたとか凍え死んだということではないんです。生存に必要なものは全部一応あるんです。屋根もあるし、食べ物もある。でも、抵抗力がないんです。ちょっと風邪を引くとみなそのまま死んでしまうわけです。その後、寄ってたかっているいろいろな科学者が調べて、結論は何かというと、非常に単純で、結局、愛がなかった、愛情がなかったということなんです。僕らはよく「愛がなければ生きられない」と言うんだけど、それはただ歌の文句や、ポエティックな言葉であるばかりではなくて、科学的に見てもやはり人間はそういうものだということなんじゃないかな。愛、僕はそれを「スローラブ」と言うんだけど、やはりこれは時間がかかるものなんじゃないか、非効率なものなんじゃないか。そうであるからこそ愛は愛なのでしょう。愛する喜びや、愛される喜びというのは結局、非効率で面倒な、ゆったりとした時間でしか育むこ

11. ルーマニアで独裁政権が崩壊

東ヨーロッパの一角で、1989年12月に起きたティミショアラ事件（治安部隊による反体制派デモの鎮圧）が発端となり、多数の死傷者を出した市街戦の末、チャウシェスク大統領による独裁政権が崩壊、大統領夫妻が処刑されるニュース映像は世界に衝撃を与えた。

とができないんですね。

渡辺——結論に至っているような気がして、思わずこれで終わりたくなってしまいました(笑)。が、引き続き議論していきたいと思います。スロープレイスやスローコミュニケーションというものに至る、本質的なお考えを具体的にうかがっていきます。実際に辻さんが関わっている、辻さん流の共有のデザインの現場みたいなものがいくつかあると思うんです。たとえば、「カフェスロー」¹² がそうですね。カフェスローに関しては、先ほど「スローカフェ宣言」という紙をお配りしているので、それを見ながらお話をうかがっていきます。このカフェは、東京の国分寺から歩いていけるところにあるんですね。

辻——歩いて12-13分でしょうか。

渡辺——どんなカフェなんでしょう。僕はまだ行ったことがないんです。

辻——これは仲間たちとつくったお店です。僕が教えている大学のゼミの学生にもみな手伝ってもらって、もともとは倉庫だったような建物を改装してつくりました。「ストローベイルハウス」¹³ に僕らは注目してまして、これは欧米で非常に盛んになっているんですけども、わらの家なんです。稲わらなどを積み木みたいなブロックにしめて、それを積んで壁をつくるという面白い工法で、究極のエコハウスというんでしょうか。わらという素材は、その地域のものですね。稲作の副産物で、毎年毎年できますから、こういう再生可能なものを材料にして使い、その建物に人が住まなくなるときには、また建物自体が土に返っていくという性質を持っています。しかも、非常に高度な断熱性など、いろいろな面で健康にもいいし、エネルギー効率もいいので、とにかくやってみようと考えました。ストローベイルを壁にして、ついでにカウンターもつくっちゃえとか、椅子までそれでつくっちゃえ、と。僕は椅子には最初反対したんです。その上に座っていたら数ヶ月で崩れるんじゃないかと思ったのですが、今や2年近いだけけれども、まだ崩れないで使える。もし崩れたらまたつくればいいという、ただそれだけのことなんです。そこに土をかぶせてつくるという工法です。

僕らナマケモノ倶楽部の運動は、中南米のコーヒーと非常に密接な関係があるんです、フェアトレードで輸入する有機無農薬のコーヒーです。僕らがスローダウンすることによって環境の問題に寄与することができますとさっき言いましたが、たとえばコーヒー、たかがコーヒー

12. カフェスロー

エコロジカルなライフスタイルを提案するカフェ。東京都府中市に、2001年5月にオープンした。2004年5月、三周年を記念して、『カフェがつなぐ地域と世界—カフェスローへようこそ』（自然食通信社刊）が出版された。著者はオーナーの吉岡淳さん。



13. ストローベイルハウス

藁のブロックを積み上げ、上から土を塗り上げた家。19世紀後半にアメリカ、ネブラスカ州に生まれ、1990年頃から環境に負荷を与えない建築として世界中で注目されている。

ですけれど、これは石油に次ぐ貿易高なんですよ。第二の重要産品なんです。つまりコーヒーとのつながり方、コーヒーの消費の仕方をちょっと変えるだけで世界は変わるんですよ。僕らは「コーヒーで世界が見える」「コーヒーで世界が変わる」なんて言っていて、向こうの生産者、特に僕らが親しいのはエクアドルやブラジル、メキシコなんですけれども、この現地の人たちと一緒に生産者・消費者という区切り方を越えてつくっていかないかと。

渡辺——もう少し、フェアトレードについて説明してください。

辻——フェアトレードって、実は変な言葉なんですよね。トレードというのは交易ですから、もともとお互いの間にフェアという感覚がなかったら成り立たないのが本来のトレードです。何か交換するときにフェアじゃないと思ったらそこで終わりなんだけれども、なぜか、今やわざわざトレードにフェアをつけなければいけない。それぐらいこれまでの交易や貿易はフェアじゃないわけでしょう。それで成り立っているのがグローバリズムですよ。本当に僕らがグローバル化や国を越えたつながりということを考えるんだったら、もう一度原点に戻ろう、トレードを成り立たせていたフェアさみたいなものに戻ろうということだと思うんです。

では、何と何の間のフェアさかという、それは単に売る人と買う人ではなく、実は都市と農村、都会と田舎、生産者と消費者でもいいんだけど、そればかりではなくて、自然生態系と人間にもフェアさがあるわけです。人間にとっていくらフェアに見えても、生態系の方がもう音を上げて持続可能じゃないよと言っていたら、これはフェアじゃない。あるいは、人間が潤うために他の動物が絶滅していくなんて、これもフェアじゃない。それと、今の世代と後の世代というフェアさもあると思うんです。今の世代のことばかり僕は考えてきたわけで、これから生まれてくる子どもたちに一体どういう世界が残っているのかということに対してですね。フェアトレードはこういう考え方にもとづいていて、カフェスローやナマケモノ倶楽部は、こういう考え方についての出会いの場であり、学びの場としても機能させたいと思ってつくりました。

スローフードも、実はそういうことじゃないですか。フェアトレードは国際的な関係と思われているけれども、実はここ仙台の街と近隣の町村との関係も一種のフェアトレードでしょう。その間のフェアさ、自分が食べる物がどこから来ているのか、どうやってつくられているのか、そういうことが見える関係性のつくり直しが僕はスローフードだと思っているんですけれども、そういうことを体現できるような場

所ができないかなと。で、やってみたらできたのがカフェスローです。何とか今のところつぶれないでやっています。

その後、いろいろなところから問い合わせが来たので、それなら、とにかく似たようなことを考えている人はどんどん応援しちゃうよ、という感じになってきました。そのうち「世の中にいいことをして、そこそこもうけてみませんか」とアピールを出そうかなと思っています。会社を早期退職して、退職金をもらってこれから夫婦で何か小さなカフェでもやりたい人がいたら、ウチに生きのいい若いのがいます、焙煎から何からノウハウを持っています、そして我々は海外とのつながりもあってフェアトレードをやっていて有機無農薬の最高のコーヒーもありますということで結びつき、そういうカフェがいろいろなところできて、それがノードとなって地域の中で機能していく。すると地域ももうちょっと楽しい場所になっていくと、そんなことも考えているんです。

こうした広がりやつながりを助ける一つの手段がスローマネーです。僕は何にでも「スロー」をつけて考えてみるということをやっていて、ちょっとしつこいんですけど(笑)、要するに地域通貨¹⁴です。今までのお金って、どうしてもトラブルの原因だったでしょう。何かお金が絡むと友情も壊れたり、恋愛も壊れたり、夫婦も別れたり、いろいろするわけだけれども、つながりが壊れるお金から、むしろつながりを取り戻したり、活性化させたり、つながり直す、違うつながり方をするのを助けるお金があってもいいんじゃないか。もちろん、つながりは時間がかかりますから、それをスローマネーと呼ぼうということです。実際、ナマケモノ倶楽部でもつくりました。

渡辺——はい、先日一ついただきました。

辻——それはナマケという名前の通貨です。500ナマケ使うと500円兌換たという、ちょっときつい冗談も入っているんですけども、この特徴はフェアトレードと組ませたことです。エクアドルにしかない「タグワ」というゾウゲヤシの実を素材に使っています。象牙というのはみなさんご存じですよ、象を殺してとるわけですから、これはひどいですね。いちいち象を殺さないとお金がつくれないのでは話になりません。エレファンティズムということを提唱する坂本龍一さんと出会ってから僕もエレファンティストになりまして、象牙に代わるものとして、ゾウゲヤシというヤシの実に着目しました。これであれば、木も切らなくていいんです。木の実からとるわけですから、持続可能な産業として向うで注目されています。それをわざわざ使ったコインです。このコインは一つ1000ナマケです。真ん中の穴も三

14. 地域通貨

CHAPTER2の8 (P41)を参照。

角があったり、四角があったり、丸があったり、いろいろですが、全部1000ナマケです。紙幣の方は、エクアドルのスラムの中の人たちがごみ箱から紙を拾ってきてつくった再生紙を使っています。エコパペル（エコペーパー）というんですけども、それで500ナマケと100ナマケの紙幣をつくりました。

基本的にはどうなっているかという、たとえば1000ナマケというのは1000円で買ってくださいなんです。その1000円から原価や事務経費や輸送費全部差し引くと700円ぐらい浮くわけです。それを僕が懐に入れるとちょっとマズいんですが、これはそのまま環境基金になっているわけです。だから寄付なんです。要するに僕は寄付をいつもしているわけけれども、寄付をしていると同時に地域通貨をふやしていこうという。この基金は向うで環境活動に使われるんですけども、特に僕がしたいのは向うの地域通貨を助けるということです。エクアドルにも大変盛んな地域通貨の運動がありまして、食べ物やいろいろな地方で交換するのに地域通貨を使っています。でも、ガソリンは地域通貨で買えませんから、それらにはやはりドルが要る。そのドルを寄付することによって、向うは地域通貨を盛んにさせていくという、こういうフェアトレード的な仕組みを持った地域通貨は多分世界では初めてではないかと思っています。

渡辺——これはナマケモノ倶楽部の人たちやカフェスローのお客さんが使っているんですか？

辻——そうですね。一応クラブ内で流通させようをつくった通貨なんだけれども、これはもう同意さえあれば他でも使ってもいいんです。通貨の本質というのは同意なんです。みなさんご存じでしたか？ つくっていいですよ。2人の間に同意さえあれば2人でつくってもいいんです。「これをお金と認めるよ」となればそれでいいわけです。だから、ナマケモノ倶楽部会員であろうがなかろうが、やりとりが成立すれば地域通貨として機能します。

渡辺——今、いろいろなところで「やりませんか」という呼びかけをされているのでしょうか。

辻——そうです。ただ、僕らは全部がナマケになればいいと思っているんじゃなくて、ナマケ方式というものを宣伝しているんです。たとえば仙台にあるグループがあって、福祉でもいいし、環境でもいい、何か地域通貨を考えていらっしゃる方がいたら、ぜひこの方式を使っていたら、同じ材料を使っていたらとすごく僕らはうれしいわ

けです。それだけ第三世界に向けての支援が同時にできる。支援や寄付をしながら、同時に地域通貨で遊ばせてもらうという。

渡辺——ナマケじゃなくてもいいんですね、単位は。

辻——いいんです。単位は違って、同じ方式でやってくれると何が楽しいかという、互換性ができますから、仙台に来る、あるいは郵送でもいいですけども、仙台でナマケを違う通貨と交換できるという、そういう輪がたくさんできていくとどうなりますかね。これは関西の方で環境教育のワークショップに行っていたときに500ナマケと交換した500チャコです。

渡辺——それはどこの地域通貨ですか。

辻——関西の里山倶楽部¹⁵の通貨ですが、「チャコ」というのはチャコール、つまり炭です。これは世界初じゃないかな、炭本位制。

渡辺——なるほど(笑)。実際、炭のイラストが入っていますね。

辻——ちゃんと裏づけがあるんです。金本位制というのはご存じですね。今はもうないのですが、金本位制というのはその貨幣を持って行けば金がちゃんともらえるということだったわけです。

渡辺——じゃ、これは炭に替えられるんですか。

辻——そうなんです。500チャコは500グラムの炭といつでも交換できるんです。これは画期的ですね。驚きました。そして、考えてみれば、炭というのはかつての日本の伝統社会の中では多くの山村で最も基本的な物資ですね。場所によっては米よりも基本的なものじゃないですかね。米も日本で長く通貨だったわけですけども、それと同じように炭というのが再び脚光を浴びている。もちろん炭の産業というのが里山というものをずっと育ててきたし、その里山の中に人間がいっぱ抱かれるようにしてずっと暮らしをしてきたわけですから。

渡辺——それから、夏至の日に電気を消そうという「100万人のキャンドルナイト」¹⁶のことでですけども。

辻——ぜひこれはみなさんに呼びかけたいと思います。今、有志が集まり、呼びかけ人を募っていいよ動き出すところなんですけれども、

15. 里山倶楽部

大阪府南河内郡河南町持尾を本拠地とする団体。里山の自然と生活に密着した活動を一年を通して実践することを目的に1995年に設立した。

16. 100万人のキャンドルナイト

NGO 発の自主消灯運動。「灯きを消して、スローな夜を」を合言葉に、2003年の夏至、日本全国に呼びかけた。環境省推定で500万人が参加したとされている。





100万人のキャンドルナイト
(2003夏至/広島・尾道)

今年6月22日の夏至の日、夜8時から10時まで2時間、電気を消そうということなんです。まず、みなさんに参加していただきたい。今年はちょうど日曜日が夏至の日で、みなさんその時どこにいらっしゃるかわかりませんが、どこにいるにしても2時間消してみよう、と。あとはもう自由です。それだけでいいんです。もうちょっと徹底したいという人は冷蔵庫も2時間ぐらい抜いてみようとか、一切ブレーカーを落としてしまうとか、真っ暗やみの中にいるんだという人もいるかもしれないし、キャンドルを灯して好きな人とゆっくり過ごすなど。

前にナマケモノ倶楽部でもやっているんです。自主停電という形で去年も一昨年もやったんですけども、そのときに2時間どう過ごしたかをまず夏至の日までいろいろ出しあうわけです、私はこうこうこうをやる予定だとかをメーリングリストなどで共有する。そして、実際に自主停電が終わった後、私はこうしましたと改めてレポートするんです。中には「子どもとろうそくを灯してお風呂に入りました」「子どもと連れ立って星を見に行きました」と、本当にいろいろな時間の過ごし方が出てきました。僕は僕なりに、他の人はその人なりに想いを込めるわけです。たとえば脱原発でもいいし、イラクへの戦争反対というのがあるでもいいし、もしかしたら全然違う願いを込めている人もいるかもしれないですね。でも、人それぞれでいいじゃないか、想いを込めるというのが大事なんじゃないか。

とにかく、ただそれだけの行為でみんながもう一回つながる。ここでの呼びかけの言葉が「夏至の日みんなで楽しく地球とつながろう」。企業や生協、自治体など、いろいろなところから呼びかけています。既に非常にいい反応がいろいろなところから出ていますので、ひよっとすると100万人どころじゃなくなる可能性もあります。このFM局でも呼びかけてくださるといいなあ。

渡辺——電気を消したら電波が飛ばなくなるけど(笑)、スタジオの電気くらいは消せますね。

辻——暗やみの中でラジオを聞くというのもいいですね。

渡辺——聞く方は電池で聞けますしね。

辻——僕自身はテレビは好きじゃないんですけども、ラジオならなぜか許せる。

渡辺——メディアテークもろうそくにしちゃったらどうでしょうね、

その日は。

辻——坂本龍一さんも非常に喜んでくれました、呼びかけ人の先頭に立ってくれました。これからいろいろな形でやっていきます。ウェブサイト (<http://www.candle-night.org>) も、だんだん充実させていきます。

このウェブサイトでは、参加団体も募っています。(参加団体リストをみせながら) この中にどんなに過激でもかまわないので主張をこめてください。各団体の主張は、個別に思い切り出してもらって、ただ僕は電気を消すだけを共有したい。そうしないと、つながりたい人もつながらなくなる。話は変わりますが、僕が最近好き言葉は「脱米」など。「脱」というのが好きです。だから怠けるのイメージは「脱」、脱原発もそう。

渡辺——「反」ではなくて。

辻——そう、「反」ではありません。脱米というのは、もうそろそろアメリカを卒業しようということ。僕なんかは完全にアメリカ世代です。アメリカ文化ばかりで育ったし、聴いてた音楽もアメリカのものばかりだし、アメリカに長く住んでしまった。今だってアメリカは好きのところがいっぱいあるんだけど、もうそろそろ卒業、子どもは育ったらやはり卒業していかねばならない。

渡辺——電気というつながりで、函館のことをチラッと話しましょう。辻さんと初めてお会いしたのは1ヵ月ぐらい前ですね。その時、函館にちょうどいらして、函館に市民の手で風力発電所づくりを目指した「北海道自然エネルギープロジェクト」(エネプロ) というNPOがあって、その代表のピーター・ハウレット¹⁷さんという方からご紹介いただいたのがキッカケです。ピーターさんとは僕も以前から顔見知りだったんですけども、突然電話がかかってきて、「スローフードを食べる会に辻信一さんが来られるので、ぜひ参加しませんか」と誘われたんです。出掛けていったら、ちょうど隣に辻さんが座っていらして、夜、ろうそくの灯のほの暗い中で、何か不思議な料理を食べましたよね？

辻——北イタリアの家庭料理でしたね。

渡辺——そこのレストランの料理人が修業に行った先の土地の料理を、30人ぐらいの方といただきながらお話をさせていただきました。

17. ピーター・ハウレット (Peter Howlett)

北海道自然エネルギープロジェクト代表。この団体は、2001年秋に北海道南部、函館市の市民を中心に結成された。風力や太陽光などの自然エネルギー普及に取り組んでいる。

18. セヴァン・スズキ
(Severn Cullis-Suzuki)

1979年カナダ生まれ。幼いころから環境問題に関心を示し、国際会議への参加、「国連地球憲章」制作に青年代表として携るなど、旺盛な環境活動を繰り広げる。2002年にイエール大学を卒業後、NGO「スカイフィッシュ・プロジェクト」を立ち上げた。2003夏、『あなたが世界を変える日』を出版。

もう少し、そのピーターさんのエネプロについて話すと、彼らは風力発電を身近なものに感じられるワークショップもやったりしていました。辻さんも連載されている『ソトコト』という雑誌で、ちょうどその時の記事が載っていますが、このワークショップには、セヴァン・スズキ¹⁸ というカナダ出身の若い環境活動家も参加していました。

辻——そう、セヴァン・スズキという女性は、1992年にリオ・デ・ジャネイロで開かれた地球サミットの時に、大人たちを前に衝撃的な演説をやったんです。当時まだ12歳です。その時、ロシアのゴルバチョフやアメリカのアル・ゴアといった政治家がとにかく感動して、リオのサミットで一番いい話だったと。その子が10年たって22歳の女性になっていまして、国際的にも大活躍しています。彼女を日本に呼んで、一つのロールモデルになってもらって日本の若者にも元気を出してもらおうという趣旨で、九州から函館まで全国ツアーをやったんです。そのとき函館でエネプロが呼んでくれました。(『ソトコト』のウェブサイトを観ながら) こんな棒みたいなのを持っているでしょう？昔の学生運動なんかで機動隊と闘っている学生みただけけれども、あれは実は手持ちの風力発電機なんです、ああいうふうにして風にかざすとくるくる回って手元のランプが光るんです。それをつくって、みんなまで遊んでいるところです。

渡辺——大学のプロジェクト学習の中で、学生が子どもたちに教えながら一緒に風車をつくったんですね。

辻——そうです。ピーター・ハウレットさんは、本業は函館ラ・サール高校の先生なんですが、彼らとともに今やっているのはナマケモノチャレンジ(ナマチャレ)という運動です。何かというと、自分のうちにカレンダーを貼って、毎月の電気代を前年の同じ月に比べて500円少なくする運動なんです。その500円を自動振り込みにして、それを資金にして市民風車を建てるのが目標です。つまり、ナマケモノ的ライフスタイルを通して電気の大量消費を怠けつつ、自分たちの発電風車を建ててしまおうと。これが着々と進んでいるんです。で、そのスローフードを食べる集いで渡辺さんに会って、やっていらっしゃる「ハコダテ・スローマップ」¹⁹の話のうかがって感激したんですけども、ちょっとそれを説明してください。

渡辺——まだ見せられるものもないので、説明だけ。グリーンマップという環境マップをつくる活動がニューヨークから始まって、今や世界で200以上の都市で取り組んでいます。その函館版をつくるのが

19. ハコダテ・スローマップ

「スロー」をキーワードに、函館の隠れた魅力を「ゆっくり」「じっくり」発見ながら、情報を地図上にデザインする活動。「グリーンマップ」の用いる世界共通のアイコンを採用している。

スローマップです。もともとニューヨークで始めたのは、ウエンディ・ブラウアーという女性のデザイナーです。このマップの特徴は、アイコン（絵文字）を125種類決めていて、このアイコンを使って各地で自分たちの街のエコロジカルな資源や文化的な環境や、あるいは逆に環境に非常にネガティブな影響を与えている場所を、みんなでフィールドワークをしながら地図の上に視覚化していくと。そして、地図をつくっておしまいじゃなくて、その地図を手がかりに、もっといい感じの場所をつくっていこうとか、あるいはここはもっと何とか改善しなくちゃいけないねとか、そういうまちづくりのコンセプトをみんなで共有して次の活動につなげていくというものなんです。

辻——『情報デザイン入門』にも、そのウエンディさんのコメントが載ってますね。「都市に住んでいる人々が自分の周りの環境とのエコロジカルなつながりを再発見するためのツールをつくりたかった」と。どんな場所が出てくるかという、コミュニティガーデン、ファーマーズマーケット（直売所）、堆肥づくり用のコンポスト、ソーラーパネルを使った案内板、化石燃料を使わないワークバイク（リヤカー）のレンタル、犬を走らせてもいい公園、星空を眺められる場所などなど、と。面白いですね。

渡辺——普通の地図では、駐車場やガソリンスタンド、コンビニなど、そんな情報は確かに便利ですよ。でも、グリーンマップではそういったことが一切載ってなくて、市民農園や、あるいは伝統的な医療術、たとえば気功を教えているところとか。普通の地図には載ってないけれども、これからのライフスタイルに大事になっていくような、あるいは、みんなで大事にしていきたい、残していきたい場所の情報を地図にするという活動です。

僕は、何であえて「グリーン」マップじゃなくて「スロー」マップにしたかといえば、函館には歴史が古い街並みが残っていて、経済的には非常に衰退している、でも何かゆっくりと時間が刻まれているような雰囲気を持っているので、そのスローな感じを大事にしたいという想いを込めているんです。実際に函館に住んでいる人の多くは、今や郊外の住宅街に家を持って、車をたくさん走らせてロードサイドショップで買い物をするという都市的なライフスタイルにどンドンなっています。でも、何か函館のスローな感じをもう一回取り戻してもいいんじゃないかという意味合いの地図なんです。

紙の地図とウェブサイト (<http://www.slowmap.org>) の両方でやっていきます。

辻——仙台でもぜひやったらいいんじゃないですか。

渡辺——仙台でもやりたいという人がいたら、連絡くださいね。

辻——こういうことを日本のいろいろな地域で町単位でもいいし、市でもいいし、村でもいいんだろけれども、自分たちのスローマップがどんどんつくられていくと面白いな。ここに星空が見える場所というのがあったけれども、もっと文化的なことがあるじゃないかと思うんです。安らぐ場所というのがあるじゃないですか。どんな都会のど真ん中でも自分はここに来ると安らぐとか、この音を聞くのが好きとか、いろいろなスポットというのがあって、それをどんどん見つけて自分自身のマップをつくっていく。

渡辺——では、最後にもうちょっとスロープレイスについての辻さんのお考えをお聞きして、前半は締めたいと思います。

辻——僕は、極端に言うと、「世界を救うのは美しさと楽しさと安らぎだ」と言っているんじゃないかと思っています。僕らが今大変な問題の数々を抱えているというのは確かなんです。その問題をどうやって解決するかという、運動に関わってきた人たちは、自分を含めてですけれども、なぜか楽しさのことや美しさのことや安らぎのことをあまり話してこなかったし、なぜかそういうことに関心をあまり持っていなかったんですよ。そういうのはアーティストや、エンターテイナーなど特殊な人たちがやることだと捉えていた。だから、僕は一人ひとりがもう一度そういう感覚を取り戻していけたらと思っています。さっきの生きる技術じゃないけれども、それをしない限り、もうダメなんじゃないかなという気がしているんですね。ですから、渡辺さんのスローマップも、そういう意味で非常に大きな意味を持っているんじゃないか。僕たちの暮らしの場所の中に美しさ、楽しさ、安らぎを取り戻していこうよということでしょう？

渡辺——そうですね。みんなでワークショップをやりながら地図をつくっていく、それを楽しくやるということなので、基本的にはいかに高精度な地図をつくるかということじゃなくて、そのプロセスを楽しむというのが多分一番の大きなテーマだと思ってやっています。みなさんからご質問やご感想などあったらお願いします。ではそちらの後ろの方、どうぞ。

参加者 1——宮城環境教育ネットワークという団体で、環境教育の活

動と学校をつないでいく活動をしています。ずっと渡辺さんにうかがいたいと思っていたのはスローマップのことで、仙台でもつくったらいいんじゃないかということでしたが、実は仙台市でも地図情報システムにさまざまな情報を重ね合わせていくことで、地域資源を視覚化することを検討しています。私が抱えているイメージは、たとえばどの川が汚いといった問題を顕在化することもあるけれども、スローマップ的な考え方を取り入れていけば、単に行政が情報を載せるだけではなく、情報を発見したり共有するシステムも市民と一緒につくっていくと、とてもいい形になるのではないかと、いうものです。そうしないと、行政がつくって情報を一方的に提供するだけの、よくある観光情報システムみたいな感じになってしまう恐れがあります。結局、市民が使うといっても、提供されるだけの情報を何に使えばいいのかわからない。むしろ、たとえば子どもたちと一緒に調査をやって、その過程が総合学習にもなっていくなど、いろんな地域の活動をつなげるやり方があれば面白いなと思いました。

渡辺——小学校や中学校の総合的な学習の時間で、グリーンマップを使って自分たちの地域を発見し直そうということは、すでに日本のグリーンマップをつくっている人たちのグループで検討が始まっています。授業で使えるカリキュラムに役立てられるような、学校の先生と生徒向けのツールキットを制作しよう、というのが具体的な中身です。これについては、後で情報源をお知らせできます。ほかに何かございますでしょうか。

参加者2——東北工業大学でデザインを教えています。今お話しいただいたことは、とても共感するんですが、もうちょっと私が聞きたいのは、一人でやるということではなくて、みんなでやろうよという、その部分です。ベースは個人が考えるけれども、個人が単独ではなく、みんなの持っているものを重ねたり、つなげるというのが必要だということですよ。僕もそれは何となく必要性を感じていて、たとえばITを使って、あるいは紙でもいいし、うまくみんなをつなげることができるようなものがデザインできたら素晴らしいと考えています。いずれにしても、みんなをつなげる、あるいは、やっていることを重ねていくということが、なぜ必要なんだろう？ と改めて考えてしまうんです。逆に言うと、なぜ一人ではいけなくて、なぜみんなですれをやらなくちゃいけないかという、根本的な理由なのですが。

渡辺——なぜ一人でやらないでみんなでやろうとするの？ ということですか？

参加者2——要するにさっきの夏至の日の話でも、みんなが消したから、結局何なのさ？ という疑念を持つことも一方であって、けれども、みんながやるとみんなが気がつくという状況もきっとあるだろうと。

辻——みんなが消したら面白いだろうなと思うけれども、同時に、みんなばらばらでもいいと思うんです。行為としては自分たちのいる場所ですとやってもいいし、だれにも知られなくてもいいし、だから僕は両面あると思うんです。

みんなで作ろう、という、日本の場合は特にそうなんだけれども、通常は均質化していくでしょう。それはそれで一つのつながり方ではあるんですよ。経済社会の中では特に強い要請があって、一人ひとりの個性はむしろ非効率的なものとして見なされていた。まさに情報デザインじゃないけれども、おそらく、デザインのやり方が全く違ってたんじゃあないかな。環境建築家のウィリアム・マクダナーという人が「環境問題というのはバッドデザインなんだ」と言っていました。要するにデザインの悪さの現れですよ。よくあるじゃないですか、「みんなで渡れば怖くない」、そういう「みんな主義」がありますよね、みんなで同じ歌を歌おうとか。僕のイメージしている運動というのは、決してそうではないんです。

コミュニティというのも、かつての村のイメージに戻っていくことを必ずしも考えているわけではなくて、やはり一人ひとりが違うものとして個々がノードで、それがもう一度、自分の周囲とのつながりを再構築していくというイメージです。上に立って、人々を均質的なものとして、その人たちがいるゴールに向かってつながっていけばいいというようなことには、あまり興味ないんですよ。

だから、怠けるという言葉にも、そんな想いを僕なりに込めているつもりです。もちろん、つながるといのは非常に大事で、それがなかったら生きていけない。生きるということは結局依存し合うことだし、相互につながっていればこそ生きていられる、でも一方で、つながりというのはすごくしんどいことなんです。さっき面倒だと言ったけれども、時には一人でいたいし、放っておいてもらいたい。僕はその両面がすごく大事なんじゃないかなと。どうですか？ 渡辺さん。

渡辺——今ご指摘があったことを僕なりに解釈すると、たとえば、実際にはそれぞれが自分の現場でバラバラにいろいろなことをやっていたとしても、このように呼びかけることで、結局みんなで一緒にやるのと変わらないのではないかと、そんな問題提起だったのではないのでしょうか。

でもそれが、果たして今までとどのように違った意味があるのか？

ということをご質問されたのでしょうか？

参加者2——それほどまとまってないのですが、まず個人が先にありきで、その個人がどうやって自分のことを語ったり、他人のことを知ったりするかというようなことを、ちゃんと捉えていこうよ、ということだと思って聞いていたんです。それで、どうやってちゃんとやるかはいろいろなやり方があるって、同じことをやってみると、あそこにああいう人がいて、ここにはこういう人がいると気がつく。グリーンマップもおそらくそうでしょう。個人でもちゃんとやるけれども、同時にそれがつながるともっとまた別なことができるという両方。今までそういうことがあまりなかったのですが、やるうよというようになってきたのかな、と最近感じていたんです。

渡辺——今までの社会運動って、何かどこか1カ所に集まって同じ目標でスローガンやデモをするという感じでしたよね。僕も、それは決して否定しないし、むしろ共感すらしていて、実際学生の時にたまたまそういう現場にいわせられた経験もあるけれど、当時ですら正直言って完全にのめりこめなかった。どこか違和感がありましたね。「何でそんなに全部同じように塗り固めなくちゃいけないの？」と。だから、個々人はバラバラにやっていたながら、同時につながってもいる状態をつくり出すことには、ことさら強い関心があるのかもしれない。

辻——『情報デザイン入門』の中でも、一番最後の方でカフェのことに触れていますが、やはり人が集まるようになってきていると、感じられていますよね？

渡辺——ええ。ただ、集まるけれども、みんな同じことはしないというのか、していないですよ。

辻——しないんだけど、何かやはり一緒にいるということの楽しさを共有している。

渡辺——ただ一緒にいるだけというのか。

辻——思い出している。それは別にインターネット的なものに背反するわけではなくて、やはり一緒に集まると楽しいじゃないということに意識がみんな向いてきているんじゃないか。カフェ・ムーブメントなんていう言葉もありますけれども、それを僕も非常に感じています。もちろん伝統的な集まり方というのも非常に参考になる、でも、

それは伝統に戻っていくことではないと思っています。伝統の中でたとえば「結」なんていう、ああいう集まり方というのはすごいな、あれをヒントにしない手はないなと思います、「講」とか。今、地域通貨という集まり方をするわけだけれども、結局そういうことが今流に、息を吹き返してきているという気がします。

渡辺——他に、いかがでしょうか。

参加者3——日本語教師をしています。感想というか、思い出したことなんですけれども、さっき夜8時から10時まで電気を消しましようというお話がありました。ちょっと前にアフリカにしばらく住んでいたことがあって、アフリカでは電力がもたないので街ごとに1時からそれこそ10時まで本当に停電になってしまうんです。そうすると、街全体が真っ暗になってしまい、みんな黒人なので完全に闇の中に溶けてしまって目と歯しかわからないんです(笑)。最初は本当にびっくりしたんですけれども、ある家に住んでいて停電になったときに、懐中電灯もないのでろうそくをつけようということになりました。すると、そこにしか明かりがないので、必ずみんな集まってくるんです。集まると、否応なしに、自然と言葉が出てくる。静かな対話みたいなものがどんどん始まってくるんです。だから、先ほどの話を聞いてふとそのことを思い出して、つながるにしても、何にしても対話みたいなものがいいかなということを改めて感じました。暗やみという環境から発生した対話みたいなものが本当に楽しかったので、一度やってみるのもいいかなと思っていたので、うれしかったです。

辻——いい話ですね。それはぜひ、キャンドルナイトのホームページの掲示板に書き込んでほしいです。

渡辺——今日はたまたま、第1回のゲストの西村佳哲さんと、第2回の杉浦裕樹さんもいらっやっています。何かコメントあったらお願いします。

西村——こんな短い時間の中で「スロー」という言葉がいっぱい出てくるのは人生で初めてです(笑)。まず、それが面白かったです。辻さんご自身が、敢えてスローという言葉は何にでもつけてみていとおっしゃってましたが、一種の遊びなのかなと僕は思ったんです。そして、お話をうかがいながら思い出していたのは、自分自身の断食の体験のことなんです。

渡辺さんをご存知ですけれど、それはかなり壮絶な体験でした。東京

の神楽坂にある断食道場で、働きながら、スポーツジムにも通いながらできる断食、というのが売りだったんです。全部で5週間ぐらいのプログラムなんです。最初、断食をしている最中も水はずっととれるんですが、その水のとり方を習う1週間があって、その後の1週間で毎日8分の1ずつご飯を減らしていくんです。減食期間というのが1週間あって、その後本断食という本当に何も食べない1週間があるんですけれども、何が面白かって、その減食していく1週間がすごいです。ご飯が毎日ちよつとずつ減っていくんですが、ある日、半分になるんです。それが結構大きな転換期で、だんだんご飯の食べ方が変わってくるんです。すごくゆっくり食べるようになってくるんです。最後の日はご飯が8分の1なんです。これぐらいの8分の1のご飯を2時間ぐらひかけて食べるんです。一気に食べられないんです、何かいとおしくて、いとおしくて(笑)。

そのことをスローフードという言葉が流行り始めたときに思い出したんです。あのときにいろいろなことが変わったんだなあ、と。食べ方が変わることで味も変わるし、食べるということに対してうんと鮮明になるというか、目が覚めた状態になっていくんです。だから、スローフードというのも大事だけれども、結局はスローイーティングだよなと思っていて、のんびりやるのが大事なんじゃなくて、ゆっくりやることで何か満たされるようになっていく。充実感があるとか、満足感があるとか、そういうことの方が大事で、暮らしの中にそういう時間がたくさん増えていくことが、スローの根本にあると思いました。

辻——本当にそうですね。僕は引き算が好きなんです。僕らの社会というのは足し算ばかりやっていて、引き算というのは、さっきのプラグを抜くじゃないけれども、後退というイメージしか持っていない。でも、引いてみると実は得ていく、広がっていく、まさに今の経験はそうですね、だんだん引いていくと逆に可能性が広がっていくみたいな。

西村——自分の経験として断食はお勧めしないんですけれども、減食はお勧めしますよ。8分の1になったらまた1週間後に戻ってくればいいんです。それでちゃんとやせもするし、ダイエットにもなるし、食べることですごく鮮烈な体験ができてとてもおもしろいのでお勧めします。

辻——やってみようかな。さっきユダヤ人の話をしたけれども、彼らにも丸一日食べないという儀礼があるんですね。聖なる日に。それはやったんだけど、今のはやってみたいですね、だんだん減らしていくというのを。面白そう。だんだん増やしていくというのも不思議

でしょうね。断食の後はどうなんですか、やはりだんだん増やしていくんですか。

西村——断食の終わった後、今度は補食期間といって元の食事に戻していく期間になるんです。減食は1週間ですけれども、補食は2週間かけて戻すんです。これがまたすごく面白い。何日目の何食目は何を食べていいというのが決まっているんです。豆腐を4分の1食べられる日が二日目に来るんですが、その日のために最高の豆腐を買ってスタンバイするんです(笑)。あれは豊かな時間になる。

渡辺——では、杉浦さんはいかがですか。

杉浦——辻さんとは「BeGood Cafe」²⁰で最初にお会いして、それからまた去年、横浜でアーステイのときに来ていただいたりして、またここでもお会いして、またこの先もいろいろ出会いをつくっていきるといいなと改めて思いました。

話をおうかがいして思っただのは、いろいろなプロジェクトや人が集まる場をつくったり、たとえばセヴァン・ズキさんのお話もそうでしたが、何か伝えたいメッセージがまずあって、それを伝えるためにどういう場や仕掛けがあったらいいかを考えて実践している、そのアプローチの仕方がすごくいい。カフェでも、たまたま友達と一緒に来た人が手に取ったものから環境のこころを感じたり、地域通貨のナマケにしても、場のつくり方自体がとても素敵だと思います。

辻——横浜のときは本橋成一²¹さんと一緒に？

杉浦——そうです、『アレクセイと泉』という映画を撮った。

辻——あの映画との出会いというのは僕にとって大きかったですね。まだご覧になってない方は何かの機会にぜひ見てください。

渡辺——もうお一方、感想がご質問あったらお願いします。

参加者4——このセッションには初めて参加しました。今スローという考え方に興味を持っていて、辻さんの本も読ませていただきました。自分自身スローな人間というか、鈍くさいというか、そんなところがあるのですが、今までわりとそういうのは社会の中で悪というか、罪悪感、劣等感のように捉えられてきました。辻さんは、先ほど何にでもスローをつけるとおっしゃっていたんですけども、いいスローと

20. BeGood Cafe

CHAPTER2の11(P48)を参照。

21. 本橋成一 (もとはし・せいいち)

1940年生まれ。写真家、映画監督。九州、北海道の炭鉱に働く人々を撮った作品により、68年の第5回太陽賞を受賞。その後、労働者の息遣いを生々しく感じさせる写真を展開。1997年にチェルノブイリを撮ったドキュメンタリー映画『ナージャの村』を監督、写真展も行い、数々の賞を受賞した。第二作である『アレクセイと泉』(2001年)もチェルノブイリを舞台にしている。

悪いスローというのがあるのかなと思ったのですが。

辻——いいスローと悪いスロー、それはあるでしょう。たとえば、約束の時間にいつも遅れてくる、そういうのは余りよくないでしょうね。たとえば、競争すればやはりはやい方が勝つわけでしょう。僕は競争を否定しているわけでもないし、はやいことの素晴らしさというのはいっぱいあると思うんです。でも、全てが黒か白かという考え方じゃないと思うんですね。競争だって競争が僕らをワクワクさせることもあるし、刺激したり、励ますことがありますよね。何かゲームをやっ
て競っている、それが自分の励みになるということは確かにあると思います。でも、問題なのは、いつの間にか僕らが競争しかない、ファスト(はやい)しかないと思い始めているんじゃないか、そこなんです。僕は歩き方には二つの種類があると考えていて、本でも少し書いているんですが、一つはA地点からB地点に移動するという歩き方です。目的はB地点に達することだと考えれば、そこにいかにはやくエネルギーを少なく効率的に達するかという命題が成立するわけでしょう。これも一つの自由です、そこにいかにはやく達することができるかという自由。その自由を否定できるかという、僕は否定できないと思います。人生のさまざまな場面ごとに目標をたてて、そしてそこに向かってどう進んでいくかと計画をたてる、これも人間が人間である一つの証しだと思うんです。ほかの動物ではそうはいかないですね。でもそれに対して、もう一つ歩き方があるじゃないか。それは何かというと、散歩です。散歩というのは何が目的だろうか。散歩というのは「散る」と書くんだけど、目的が散ったような状態というか、突出したこれだという目的がない状態ですね。だから、そこでは道草もあるし、遠回りもあるし、寄り道もいい、油を売ってもいい、人が通りかかったら立ち話もいい、引き返してもいい、しまいは迷ってもいいんですよ、迷っても楽しい。何をやってもいいわけでしょう。こんな何でもありの自由な空間や時間というものが、僕たちは人生の中に一体どれだけ残っているのか? と言いたいわけです。

ただ、人生というのは散歩なのか、A地点からB地点への移動なのか、どちらか選べと言われても、これまた困ります。要するにどちらもあっていいんじゃないか。でも、いつの間にか僕たちは人生というのはA地点からB地点への移動であるかのように思い始めていて、だから65歳まで必死に走り続けて、ふっと「あれ、どこに向かって走ってきたんだっけ」と呆然とする。

さきほどから言っている、人を愛する、友達と話す、好きな人たちと集まって歌を歌う、踊る、酒を飲むとかは、どちらかという散歩的な時間ですよ。そういうものを効率の名のもとに切り捨ててきたけ

れども、僕らに今必要なのはそういうものを一つひとつ取り戻すことじゃないか。

自然とのつながりと軽く言うけれども、人間が生きていくときに、一番根本的な快樂が自然とのつながりにあると思います。子どもたちは今テレビゲームに夢中で、これが快樂だと思っています。それを「そんなのは快樂じゃない」と言っても仕方がない。それも確かに一種の快樂なんでしょうから。でも、一方できれいな川においていて遊ぶという、とてつもない楽しさはもう本当に奪われているわけです。たとえば作家の立松和平³²²さんが「川で遊ぶガキ『川ガキ』は絶滅危惧種だ、レッドデータに登録すべきだ」と言っていました。もしかしたら僕らは川で無我夢中になって遊ぶために生まれてきたのかもしれないし、たき火を囲んで歌を歌ったりするために生まれてきたのかもしれない、そういったことの方があまりにもおそろかにされてきたなど。僕は環境破壊というのは、こういう快樂を見失ってしまったところに実は本当の原因があるんじゃないかなという気がしています。食べることだってそうじゃないですか。食べてうまいときに、このために生きているんだなというのがないですか。

渡辺——人を愛したり、友達と話したり、仲間と集まって歌ったり踊ったりする時間が散歩的な時間だということですね。今まで切り捨てられてきたことを、もう一度見直し、取り戻すことが、いいスローというわけです。辻さん、ありがとうございます。

22. 立松和平 (たてまつ・わへい)

1947年生まれ。早稲田大学在学中に『自転車』で早稲田文学新人賞受賞。『毒一風聞・田中正造』で毎日出版文化賞。近年は自然環境保護にも取り組む。

CHAPTER 6

スクエア・トークセッション メディアテークをre-designせよ 共有のデザイン100のアイデア

2003年3月20日(木) 18:30-21:30

5回にわたり行われてきたトークセッションは、人々が緩やかに場を共有しながら、コミュニケーションや活動が立ち上がっていくような状況をつくりだすことをデザインの新しいテーマとして考えてきました。最終回にあたる第6回は、「スクエア・トークセッション メディアテークをre-designせよ 共有のデザイン100のアイデア」と題して1階オープンスクエアへ場所を移し、メディアテークという「現場」で、ゲストも参加者も一緒にアイデアを考えるワークショップとなりました。座って話を聞くだけでなく、アクティブに考えること。ちなみに、参加者には「座るもの」持参で集まってもらいました。



渡辺保史——以前から、最終回はいつもの7階スタジオbではなく、ここ1階のオープンスクエアを使って、少し形を変えてやってみようと考えていました。

小川さんと打ちあわせをする中で、せっかくだから、今まで来て下さったゲストのみなさんに一緒にもう一度来てもらって、今回は「メディアテークそのものの『共有のデザイン』をみんなで考えてみたらどうだろう?」ということになりました。これまでのトークセッションは、主にゲストの方々にネタを持って来てもらっていましたが、今回は、メディアテークの活動をどうやって「自分たち事」として組みかえていくことができるのか、具体的なプロジェクトなり、仕組みのアイデアを、みんなでブレインストーミングをしながらまとめていくワークショップをしよう、というわけです。

残念ながら第5回のゲストである辻信一さんは、教えておられる大学の卒業式のため欠席ですが、辻さん以外の4人のゲストの方々には、事前にメディアテークの活動のあり方について、こちらから「宿題」を出しました。これが、新しいプランのアイデアになるものです。後ほど、それについてプレゼンテーションをしてもらおうと思っています。それを踏まえて、そのアイデアをどれだけ進化させられるか、もっと具体的に実行可能なアイデア、あるいはもっとおもしろいプランにできるか試してみましょう。

今回は場所も違いますが、場のしつらいも少し変わった趣向になっています。すでにご案内の通り、みなさんに「座るもの」を持って来てもらいました。何のこともよく分からなかった方もいるかもしれませんが、何もない空間にみんなが思い思いの「座るもの」を持ち寄って、ゼロから場をつくることから始めようという意図です。

ここで、1回目のセッションに来て下さった方はピンと来るかと思えます。フランスの公園にある、持ち運び自由な椅子の話に触発されたわけです。

まず、紹介もかねて、ゲストのみなさんの椅子のことをうかがっていきましょ。1回目のゲストに来ていただいた西村さんです。これは、かなり古そうな椅子ですね。

西村佳哲——たぶん南の方の……。

渡辺——手彫りのようですね。

西村——渡辺さんも1回来たことがありますが、年末になるとオークションパーティーをやるんです。自分が持っていて、もう要らないけれども、これはいいというものを持ち寄って、オークションをしあ

うパーティーをやるんです。そこに友達が出したもので、1000円で落札しました。

渡辺——杉浦さんは、背骨を伸ばすための……椅子というよりも、玉ですね。

杉浦裕樹——これはうちのおふくろが運動のために買って持っていたのですが、一度も使っていなかったものです。はねたり、背中に敷いたり、いろいろできるんです。よく弾みます。

渡辺——バランスを崩すと怖そうですね。前田さんは、小ちんまりと座っていて、何もないように思われるんですけども、どうなっているのでしょうか。

前田邦宏——携帯できる正座用椅子です。僕が初めてこれを見たのは、お茶の席でした。足のよくない人、ひざを痛めている人が正座をしながらやりたいというときに使う椅子です。僕は足が悪いわけではないのですが、欲しいなと思っていたので、仙台のお茶屋さんをちょっと探したら、すぐ見つかりました。ここはお茶の街ですね。

渡辺——さすが茶人の前田さんです。森川さんは、見てのとりの(笑)、木の切り株ですね。

森川千鶴——座るものを持ち寄りましょうと聞いたときに、切り株といきなり頭に浮かんでしまったので、探しました。私は東京の多摩ニュータウンというところに住んでいるのですが、その地域のメーリングリストに「切り株を手に入れられませんか」と流したら、いろんな情報が寄せられました。これは、長池公園という里山がちょっとあるような公園の作業小屋にあった、桜の木だそうです。

渡辺——そうですね。木肌は確かに桜ですね。

森川——みなさんが普段椅子で使っているものらしいので、使い込まれた感じもあるんですけども、今朝仙台に届いたそうです。

渡辺——会場を見渡すと、敷物を敷いてまるでお花見のような方々がいれば、木の椅子があり、迷彩色のエプロンに腰かけてる方や、学校の理科室にあった懐かしい感じの腰かけも見えますね。いろんなものを持ち寄って、でこぼこのある状態で不思議ですね。ご案内のポスト

カードにも、いろいろな椅子がランダムに置いてあって、集まってきている共有感覚をデザインしたつもりなので、そういう場がつかれているのかなと思っています。



さて、それでは本題に入っていきます。今日のゲストの方々には、事前に「宿題」を出しています。今からそれを一人ずつ、5分間で発表していただきます。そして、それが終わった後に、参加者のみなさんとディスカッションして個々のアイデアをよりふくらませていきたいと思います。

それではまず、西村さんからお願いします。

西村——共有のデザインというテーマを考える前に念頭に置いていたのは、「自分たち事」と「脱便利主義」そして「新しい組み合わせ」という3つの要素です。

まず、「自分たち事」です。普通、世の中の物事は、「自分事」か「他人事」の二つです。でも、その二つの間に、「自分たち事」という領域があるのではないかという発言が、第1回のトークセッションのときにありました。僕は、初めてその言葉を聞いてとても大切にしたいと思いました。

次の「脱便利主義」ですが、便利主義が気に入らないんです。便利であるというのは非常に分かりやすい価値観ですが、だから全てが良いというわけではない。みんなが生き生きとして力を発揮するときというのは、条件が完全に揃っているからではなくて、どちらかというと「……にもかかわらず」というような状況の時に力が出るんです。

たとえば、プロジェクトをやるときに、プロジェクトルームが用意してあって、すべてがお膳立てされているからコラボレーションが進む

というわけではありません。新しいことが始まるときには、駅のホームで4時間も立ち話をしてしまったとか、何か必ずちょっと無理をしながら、でも自分たちが力を発揮した場所がある。便利なものや、あてがいのものをいろいろサービスするということから脱した方がいいのではないかと考えています。

最後の「新しい組み合わせ」ですが、僕は、世の中には全く新しいアイデアというのは存在しないと思うんです。アイデアというのは常に、既にあるいろいろなものの「新しい組み合わせ」です。以上の3つの点を基本に、宿題を考えてみました。

そして、出てきたアイデアは「ブックシェアマーケット」「仙台凡人展」「シースルーマークアップ」「日がわりマスターカフェ」です。今日、またメディアテークに来てみて、このうちシースルーマークアップはできないことがわかったので、残り3つを説明しようと思います。後ほど、みなさんのリアクションとかを見ながら、どれについて深めていってみたいですね。

「ブックシェアマーケット」は、日本人の蔵書率が非常に高いところに着目して、みんなの本を共有財にしようというアイデアです。フランスで、僕と同年代ぐらいの人の家に行くと、本棚には本があまり置いてありません。図書館の利用率が高いですね。どうやら、共有ではなくて所有の習慣がついているのが日本人といえるかもしれません。

だったら、家の中にたくさんある本をみんなで共有する方法はないだろうか？僕は一時期、東京の下北沢という街に住んでいたのですが、若者が多くて、彼ら目当ての古本屋さんや中古CDショップがたくさんありました。すごいのは、たとえば奥田民生の新譜が出ると、発売日の朝11時には中古屋さんにもう並んでいるんです(笑)。いち早く買って、MDなどにダビングしたら、すぐに売ってしまうわけですね。発売直後が一番高く売れますから。

この下北沢のことが頭にあったので、自分たちが持っている本やCDを、私的な所有財ではなく、流動財というか、共有財産になる仕組みを街全体にひろげていく、というのは面白いと思ったわけです。

自分の家の本棚を見返してみても、いつ処分しても構わないのにタイミングを失ったままずっと置いてある本というのが必ずあります。それに、まだちゃんと読んでいないから、捨てていいかどうか判断しかねている本と、ずっと手元に置いておきたい本もある。おそらく、本棚の本は大体この3種類に分けられると思います。

これらの扱い方なんですが、いつ捨ててもかまわない本は、古書店に持っていけばいい。最近は、頼めば段ボール箱を送ってくれて、それに詰めて送れば買い取ってくれるシステムもできたそうなので、そうやって処分する。次の、まだ読んでいない本はそのままペンディングになるでしょ

う。最後の、ずっと持っていたい本は、さらに3種類くらいに分かれると思います。常に手元になくてもいいけれども、手放したくはない類の本、仕事や勉強などでよく使う本、それに愛蔵本の類です。

この中でも、常に手元になくてもいいんだけど、手放したくはない本、僕もそういう本がすごくたくさんあるんです。この本はすごくいいんだけども3年間ぐらい全然開いていないとか、それで本棚のスペースだけをずっと専有しているもの。多分そういう本が家の中にはたくさんあって、場所だけを専有しているわけです。それをみんなと共有するシステムがつかれないか考えました。

ここから先は口だけになってしまいますが、メディアテークに、古本市ではなく、本棚をつくって、そこにみんなと共有したい本を持ってくる。その本のオーナーシップは損なわれないまま、みんなと共有するシステムがつかれないかなと考えました。

「仙台凡人展」というのは、街に住んでいる人たちがどういう特技を持っているかをデータベース化してという話がよくありますが、それとはちょっと違います。メディアが取り扱うには表現力とか、発信力とか、特徴とか、何か才能を持っていなければいけないけれども、話を聞いていくとどんな人でも人それぞれ豊かな人生を持っていますよね。そういう仙台の市井の人たちの100人とか、何人でも良いのですが、その人を介して町が見えてくるような人の展覧会ができないかなと考えました。

「日がわりマスターカフェ」は、あちらの店(クレブスキュール・カフェ)の営業と関わる話なので、ここでしていいのか、ちょっと迷うところがありますが(笑)、一応説明します。具体的なアイデアというより、事例です。

渋谷に昔「つぼ」という名前のバーがありました。カウンターだけで一坪ぐらいの、5人ほどお客さんが来ると埋まってしまう小さな店ですが、ここの面白いところは、マスターが毎晩交替するところです。ある日は靴のデザイナーさん、ある日は映画館の支配人さん、ある日はプロダクトデザイナーの何とかさんと、何曜日は自分の担当という形で、その担当の日に自分ができるところをします。ある人はカクテルもつくって出す本格的なバーですが、ある人は缶ビールをたくさん買って来て、お客に出す(笑)。

この事例で思ったんですが、会ってみたいけれど、実際にその人に会いに行くほど差し迫った用事があるわけじゃない……という人は、結構いるのではないのでしょうか。だから、たとえばカフェの一角に出店や屋台、あるいはカウンターみたいなものがある、ある日は関口怜子さんであるとか、ある日は小野田泰明さん、というように、仙台で活動しているいろいろな人が日替りでそのマスターをやっている。

そして、来た人はお茶を飲んだり、コミュニケーションを交わしつつ、場と時間を共有する。そんな感じの場所です。

以上、生煮えですが3つのアイデアを持ってきました。

渡辺——ありがとうございました。これから出てくるアイデアをどんな形でまとめるかは、後でまた相談しましょう。では次に杉浦さん、お願いします。

杉浦——実は、宿題を忘れてしまいまして、今日ここに着いてからつくっていました。ここに書いてある「智財創造ラボ」というのは、渡辺さんと一緒に東京を拠点にやっているプロジェクトです。情報や知識というよりも、コミュニティの人々の間で共有される「智慧」、つまり wisdom をどうやってつくれるか、それを支援する道具や活動をデザインするのがテーマです。また、最近横浜でクリエイティブサポートという、地域の市民活動をクリエイティブな面から支援することも始めています。

それでさっそく、メディアテークのことなんですが、先ほど、そのナディッフ ビスで売っている『インターコミュニケーション』という雑誌を見ていたら、メディアテークについてちょうど奥山館長が原稿を書かれていました。この記事でも説明されていることですが、メディアテークの機能は、「読む」「調べる」「鑑賞する」「発表する」に加え、「協働」「プロジェクト」があって、さらにもう一段、「マネジメント」ということにも踏み込んでいきたい、と書いてありました。

僕自身は、ここ10年ぐらい自分の中でテーマにしていることは、一言で言えば「場づくり」です。その場において、いろいろな種類の人たちが集まって、事をつくるということです。いろいろな人たちが違いを超えて一緒に素晴らしいものをつくると、みんなが「イイなあ」という感じになってくる。そういう感覚は、かなり強力で人の中に残ることだと思っていて、そんな場をいっぱいつくっていかようとしています。本来は舞台をやっていたのに、地域やコミュニティに関わり出したのも、自分の中での捉え方としては「即興劇」だと思っています。劇なので、カンパニーがあるわけです。そのカンパニーには、いろいろな役の人たちがいて、この人たち同士は結託し、示し合わせたりして動いていきますよね。ただ、世の中の人たちというのは、本当の役者とは違って、どう反応してくるか全くわからない。要するに、完全な即興です。そこで即興として起こってくることに、カンパニーとしてどううまく立ち向かっていくか。そこで僕が重要だと思っているのが、プロジェクトマネジメントの考え方です。

たまたまタイミングの合った人たちが楽しくやるというのも、それは

それでいい。ただ、それが持続して、お金も集まって事が進んでいくためには、拠点だとか、組織、その中のルールがすごく大事になってくる。また、関わっている人それぞれの権利や責任も問われてきます。今、僕は横浜で「協働のあり方研究会」という、行政や市民活動団体、企業など異なる関係者が100人ぐらい集まる場づくりに参加しています。仙台でもそうだと思いますが、市があって、県があって、国があって、地域にはいろんな組織があるわけですよね。大学だけとっても、たくさんあるでしょうし、市民活動団体でも、ユニークな方たちが数多くいらっしゃいますよね。地域の中にこうやってたくさん存在している、でも異なる組織や団体が協働しながら、どうやって地域の中で役に立つことを生み出していくのか、横浜の研究会ではそういう議論をしているところです。



この研究会でも話題になっていますが、最近「コミュニティビジネス」に注目が集まっていますよね。地域コミュニティの課題に対して、税金で賄う公共サービスだけでは立ち行かなくなってしまって、税金を使わずに世の中の課題が解決されていったらいいな、と国も自治体も思っています。行政的にはそういった観点からコミュニティビジネスに期待が高まっている状況があります。

一方で、僕は映像に関心があって、映像を中心とした地域コミュニティの財産がつかれたらいいなと考えているところです。トークセッションの時に話が出ましたが、仙台では映画祭がこのメディアテークを舞台に行われていますよね。また、旬の話題としては、「せんだい・宮城フィルムコミッション」が発足したようです。

ちょっと調べてみたところ、仙台市長が会長になって、宮城県の副知事だとか歴々の人たちが集まって、今まさに組織がかたちになるうと

しているようです。この組織が新たにできたということは、一つのチャンスなのではないでしょうか。メディアテークの活動や映画祭、それにフィルムコミッションがうまく絡まっていくといいな、と思います。そのための関連企画、連動企画のアイデアを、後で参加のみなさんと考えたいと思っています。

映像を編集したり、蓄積したり、発信する機能は、メディアテークには既に整っていますし、他の公共文化施設にはないような立派なシステムや空間が、ここにはあるわけです。同時に、活動を支援するプロのスタッフもたくさんいます。もうちょっとうまくやったら、どんどん人が育っていくのではないのでしょうか。

あと、少し端折りますが、都市と都市が連携して行えることも、たくさんあるはず。どの都市も、実は同じような問題を抱えてその解決に向けたアプローチを模索していますが、それぞれバラバラに取り組んでいるために、なかなか打開策が見えないところもあります。それを打開するのに、ある街と他の街のまちづくりの関係者が、オープンに情報交流しながらやっていく方法がありそうだなと思っています。「君のところは、この問題にどんな風に取り組んでいるの?」とか「こういう研究をしているところはないかな?」といったことを、ネットワークで結んで話しあえるような場づくりです。

明日と明後日も、ちょうどこのメディアテークと東京・初台にあるNTTのインターコミュニケーション・センター（ICC）と同時中継の企画があるそうですね。この企画のように、テレビ会議などの新しい道具をうまく使って知恵を交換したり、ものづくりをしたり、それをプロデュースして商品化したり、人を育ててみる。行政の人も民間企業の人も、そして学生や市民も、いろいろな人が集まって、メディアテークという舞台を使っていけないかな、と考えているところです。

渡辺——ギリギリまで宿題をつくっていたわりには、中身が濃いのでびっくりです（笑）。続いて、前田さん、よろしくお願いします。

前田——私のテーマは、共有のデザインをするというからには、共有している部分を目に見える形にしたいというものです。

今回、せんだいメディアテークの資料を一通り読んだところ、少し気になるところがあったんです。それは、一番最初に西村さんから聞いた「自分たち事」という言葉の捉え方です。この言葉にいろいろな人が反応していますが、みんな少しずつズレているんだなあ、と。

自分たち事という場合、「自分のことと、他人のことの間」、という風に捉える人もいますし、私自身は、「自分のことと、“みんな”のこの間」だと思っているのです。よく、こういう言い方があります。「こ

は公共の施設でしょ、だから静かにしなさい」。でも、この言い方はどうもズれているような感じがします。

公共性というのは、世界規模のことか、国レベルのことか、あるいは地方か、地域レベルのことか、スケール感がみんな違っていても、実はだんだん縮小傾向になっている気がしているのです。仲間うちのことだけとか、目の前の友達のことしか実感できないような世の中になっているんじゃないでしょうか。

そうやって縮小しがちな公共性、仲間うちの共有感覚を何とかうまく紡いでいって、全体のスケールとしては大きいものをつくってほしいだろうか。だからといって、全ての人が一つのルールに従わなくてはいけないような状況ではなく、もっとフレキシブルに、緩やかな場、緩やかなコミュニケーションをつくれなにかと思っています。

この絵（下図参照）を少し説明します。



左側の少し大きな円がせんだいメディアテークで、右側が目前の通りを歩いている人々だとすると、自分たち事が生まれる領域というのは、友達と一緒に来て隣でしゃべっている2人とか3人、それらの人々がバラバラだけれども共存しているようなところだといえます。この中では、おしゃべりしている人たちもいれば、1人で黙々と勉強している人もいます。それで、スタジオ・トークセッションのようなイベントをこの場所で行うと、ちょっとしたテーマでもこれだけの人数をくっつけて、もしかしたら道を歩いている人も館内に流れてきて、さらに自分たち事の領域に入ってくるわけです。一つのテーマを与えることで、一見無関係だったものをつなげる働きを持つことができる。ただ、これは必ずしも全ての人をつなげるのとは、やや違います。僕にとって図書館の好きなところは、公共空間の中に私的な空間をつくれる

ところなのです。電車の中で考え事をするのが好き、みたいなのと通じているかもしれませんが、公共の中に私的な空間をつくって、ちょっとした触れ合いの場をつくるということが理想だと思っています。

あるテーマでばらばらに自分たちの興味の範囲でどんどんつながっていくことで、スタジオ・トークセッションというのが一つのつながりだとしたら、その複数のテーマをどんどん投げ込んで、それもこちら側が出すだけではなくて、各人が任意にテーマを出してくっついていくことができれば、一番望ましいかなと思っています。

つまり、関心空間というオンラインサービスの上でやっていることを、メディアテークというリアルな空間の中でやってみたらどうだろうか、というのが今回の宿題に対する私のアイデアなんです。

具体的に、どういふ成果が上がればそれが成功したかというイメージがつかめないと、考えるのが難しいと思ったので、関心空間の中で「せんだいメディアテーク」というキーワードを通して何か起こっていないか、今朝4時に起きてちょこちょこ検索して調べてみました。

関心空間の中で検索すると16件ひっかりました。そのものズバリ、メディアテークの紹介をしている人と、ナディッフで売っているマウンテン・マウンテンのアリのポスターや、こちらで展示会をやった人だとか、雑誌の中で連載された記事の中でメディアテークのことが紹介されている、といったことなどです。

これらの情報同士がどういふふうにつながっているかという、非常に多岐にわたっています。せんだいメディアテークという赤の点が5個ぐらいあって、そこから1、2個先にどういふふうにつながっているか、手作業で視覚化してみました。例えば、「仙台つながり」で、仙台のある劇団やカフェ、斉藤報恩会自然史博物館という場所のこと、あるいは「本つながり」で、掲載されていた多木浩二さんと同じ歳の生まれの今井俊満さん……といったように、任意でどんどん情報がつながっています。これらは、メディアテークに関わっている人にしてみれば、わりに普通の情報かもしれませんが。

こうやって俯瞰的に情報のつながりの全体像を見ていくと、エルネスト・ネトという人の名前が見つかりました。僕は知らなかったのですが、ちょっと注目したんです。これがメディアテークとつながっている理由は、「メディアテークで展示会をしてほしいつながり」でした。これは何か価値があるのではないかということで、さらにつながりの一つ先を調べたら、次は、ジョゼッペ・ペノーネというアーティストが、「気になるアーティストつながり」で出てきて、その次には LOVE という立体造形をやっているアイルランド人のアーティストの作品がつながり、その先には ALLESI (アレッシイ) のちょっと不思議なデザインのポットや、フランク・ゲイリーという建築家が、どんどんつながって

います。

おそらく、せんだいメディアテークの関係者というのは、当然メディアテークのいろいろなことに詳しいはずですが、何リンクか先になると、自分の知らない情報がどこか出てくると思います。私がさきほど話したように、自分の知識としての限界がどこかで見えてくる。その限界を一步超える瞬間にドキドキしたり、感激する瞬間が来るのではないのでしょうか。こういうのをみんなでワツと持ち寄って絵にしていくと、「せんだいメディアテーク的なもの」というのは、一体どここの範囲までなのかが、見えてくるような気がします。この、つながり3つ目ぐらいまではメディアテーク的と言えるけれど、この先はそうじゃないとか、みんなで考えていくことができるはずです。

心理学の用語に、「最近接領域」というのがあります。たとえば大人が子どもを教育するときに、知識を全部教えないで、ギリギリのところだけ手助けすることによって、その人の学習能力がそこで引き上げられるということがありますが、そのギリギリの領域のことです。「教えるから引き出すへ」というのが、西村さんや森川さんが主催されたワークショップフォーラムのテーマだったそうですが、まさにそれです。これで、せんだいメディアテークに関わった人間の最近接領域を視覚化できないかと思っています。

これは、情報単独だけではなく、人の関係を可視化することもできます。例えば、メディアテークをキーワードに取り上げている人が、他の何に関心を持っているかを見ていくわけです。こんな風に、みんなが情報を持ち寄って共有する場を、コンピュータやネットワークを通してではなく、付箋紙に書いてコメントをつなげていくような手作業でつくっていくことができるのではないのでしょうか。そんなアイデアを考えてきました。

渡辺——なるほど。関心空間のような知識のつながりを、ワークショップ的に実際の場所でやってみるというのは面白い。ありがとうございます。それでは最後に、森川さんお願いします。

森川——私は、せんだいメディアテークにおける「共有のデザインを考える」というテーマの、継続した一つのコミュニティをつくってはどうか、ということをご提案したいと思います。簡単に言うと、メディアテークという場の活用や運営を考えるコミュニティをつくらうということです。

宿題のための資料を読んだところ、メディアテークでは、明確な利用目的を持っている個人や、グループの活動は保障されているけれど、ここで一から立ち上がるものはどのように生まれてきているのか、す

ごく気になりました。たとえば、ここで展覧会をやりましょうというときに、それをつくっていくプロセスです。あるいは、このトークセッションの場以外にメディアテークを使って市民がプロセスを共有できる場があるのかどうか気になりました。

それで、これは私の経験に基づくことなのですが、どういうときに人の集まるリズムが生まれてくるのかといえば、それにはいくつか条件があります。敷居が高くなくて、何となく寄りやすく、開かれた場があること。そして、その場はリーズナブルに使えて、足の便がいいこと。それから、後から来た人が、場に関わっている人の輪に加わったときに、ただお客さんになるのではなく「こんなことをやるんじゃない？」と、ボンと背中を押してもらえるような環境があること。あと、今この場所もそうですが、スポットライトを浴びているような、ちょっとだけ非日常で、緊張感や高揚感があるところにも、人は惹かれるのではないかと思います。

もう一つ、私が大事にしたいと思うのは、共有の場面をつくることを決して急がないということです。誰かの思い入れだけで走るのではなくて、議論する時間をたくさんとりながら相応の時間をかけていくことが必要です。それから、リアルな空間に加えて、メーリングリストやウェブサイトも使いながら、みんなで空間と時間を共有していくこともこれからはもっと当たり前になっていくでしょう。

今日、私がここで提案したいことの中で大事なポイントは、コミュニティのルールづくりです。何かやりたいという思いでワッと集まってくる中で、勢いのあるうちはいいですが、実際にそれを具体化したり、つまずいたときに、その活動に対して一定の責任を負えないと、なかなか実体化していかない。アイデアや勢いだけで終わらせないようにするには、コミュニティのルールが重要なんですね。

また、自己満足や独りよがりになるのではなく、いろいろな人たちと相互評価し合えるような仕組みがあるということも大事です。信頼し合うことは大事なことです。馴れ合ってしまうのではなく、ある程度の距離感があった方がいいでしょう。誰かのために別の誰かが頑張ったり、自分だけが楽しむのではなくて、そこにいる自分も楽しめて、チームで何かをやることも楽しめることを大事にしたいと思っています。

それから、自分たちのやってきたことを「道しるべ」として記録し、残していくことは、振り返り、確認するという意味と、後から興味を持った人や活動の外部にいる人に伝えていく意味と、二つの面で重要です。コミュニティづくりにあたっての、メディアテークに対する期待は、いくつかあります。ライブラリーやギャラリーなど、素晴らしいポテンシャルがある中で、発表するだけでなく、運営や場づくりに関わ

れるような仕組みをどうやってつくれるのか、というのが一つ。「ここは公共施設なので、これはできるが、これはできない」だとか、「これはスタッフだからできること、これは市民のみなさんでもできること」というようなルールを最初に示していくことも必要だと思います。それから、生まれてくるもののプロセスを保証してほしい、というのが2つ目です。追い立てるでもなく、シャットアウトするでもなく、この場所から生まれるものを見守って、待っていくという姿勢が求められるのではないのでしょうか。

今、私は「伴走」という言葉がとてもしっくりきています。先に走って引っぱり張ったり、後から追いかけるのではなく、横に並んで一緒に走るといったことをメディアテークに対して期待しています。それから、ここにはいろいろなリソースがあると思うのですが、それらのリソースの専門性にもとづいて、ルールや知識をナビゲーションしていただいたり、この先にどんな発展が描けるか実際につなげてあげたり、あるいは活動をさまざまな方面へ広報するといった部分で、活動と伴走し支援するような役目を担っていきけるといいのではないのでしょうか。それで、今回みなさんと話し合ってみたいテーマが、以上述べてきたような、「活動のためのルールづくり」です。どんな人がどんなふうに参加してくるのか。ここから生まれてくるコミュニティのミッションは何なのだろうか。公共施設であるということや公益をどう考えるのか。具体的にそのミッションを果たすために、自分たちは何を活動の手法として据えていくのか。必要な役割分担は何だろうか、組織そのものが永劫続くような組織であった方がいいのか、それとも任期を決めてやった方がいいのか。さらに事業のためのお金をどうやって捻出するのか。こういったルールを、メディアテークという場にいるいろいろな人たちがゼロからテーブルに乗せて考えていくことを、共有のデザインというプロジェクトのテーマに据えてみてはどうだろうか、という提案です。

渡辺——森川さん、ありがとうございます。というわけで、4人の方に、メディアテークでどんな「共有のデザイン」の活動を進めていったらいいかという宿題を発表していただきました。お互いにそれぞれ思うところもあるかもしれないですけども、一つ僕からお聞きしますね。それぞれ持ってきていただいた宿題は、自分も一緒になってやりたいことですか。それとも、自分は関わらないがぜひ仙台でやってほしいということですか。

西村——僕は、まさに「自分たち事」なので、その両方です。できれば自分も関わりたいです。

杉浦——僕も両方です。今回持ってきたアイデアは、自分が横浜で今やろうとしていることと、興味があることが含まれていますが、仙台もすごく恵まれているので、自分の興味があることを実現するには格好の場所だと思っています。

前田——僕はミッション次第ですね。プライベートなミッションでも構わないし、パブリックなミッションでも構わないのですが、今回は手法としてアイデアを出しているけれども、ミッションは実はまだ共有できていないように思います。なぜメディアテークをリデザインするのか。そもそも何故リデザインする必要性を感じているかというバックグラウンドをもっと出してもらえると、良しとして伸ばすのか、悪いと思って変えるのか、そのあたりがハッキリしてくるんじゃないかと。

渡辺——ミッションや問題意識は、メディアテークのスタッフのみなさんや、今日来ていただいているような、メディアテークの周辺にいる人たちの方がお持ちだと思います。何かの問題が解決できる手がかりとして、こういうプランがつながっていけばおもしろいのではないのでしょうか。

前田——セッションが始まる少し前に西村さんたちと話していた時にも言ったことなんですが、曖昧なことがこの館の魅力であれば、曖昧さをより曖昧にしてもいいと思うし、曖昧なことがアイデンティティになっていくこともありうるでしょう。あるいは、もっととがったイメージでインパクトを与えたいというのであれば、そちらに意思を向けることも、どちらも可能だと思います。

西村——僕は前田さんの意見とはちょっと違います。杉浦さんも多分そうかなと思うんですが、メディアテークによく来ることができる仙台在住の人たちと、僕らのような外から来ているけれどこの場所に面白さを感じている人間とが一緒に遊べたらいいな、という気持ちです。決して何か特定の問題を解決しようということではないんです。

杉浦——実は、どこにいても何だか帰属できないな、と感じている人に非常に共感を覚えるんです。「私は、ここにそぐわないのではないかと」感じていたり、居心地が悪いと思っている人や、アイデンティティを確立することにもがいている人などに対して、何かを促してみようことに興味を持ってやってきました。だから、このテーマやミッションという観点から言えば、自分はメディアテークや仙台の外の人間と言えます

ばそうだし、一方で、まるで自分自身を見ているような感じもします。

渡辺——森川さんはどうですか。

森川——私は、お客さんとしてではなくて、もっとこの空間に巻き込まれたいと思っている人がいるんじゃないかな、と。自分たち事として、メディアテークに関わりたいと思っている人がいて、またメディアテークの側も、そういう人たちに積極的に関わってほしいと思っているんじゃないかな、と思っています。ですから、これから先のことを考えると、もっと市民を巻き込んだ形になるにはどうすればいいかを考えたわけです。それで、運営側の人と利用側の人と一緒にテーブルに着く場をつくってみるといのはどうかかと。

渡辺——それがあれば、活動の内容はどうであれ、人々が巻き込まれる仕組みができるということですか。

森川——ただ、それには、考え方の違う人や、多様な背景を持った人たちが集まって何かをするときに、事細かにルールを決めることは必要ないけれど、最大公約数的な、「これだけはルールとして守ろうね」と最初にきっちり決めて動かないと難しいのです。結局、自分が気に入らないからといって、やりたい人だけが最後に暴走してしまったのでは、何のためにやってきたのかという話になってしまいます。「みんなで共有できる最低限のルールはこれだよ」とすり合わせたところから始めるのがすごく大事だなと思っています。

西村——ところで、この先の進め方はどうなるのでしょうか？

渡辺——それを今相談しようと思っていたんです。最初は、4人のアイデアに対して、「これは面白そうだな」とか「これちょっと一緒にやりたいな」と思ったものがあるとしたら、それごとに島をつくってディスカッションしていったらどうか、と考えていました。たとえば、西村さんとブックシェアマーケットのプランを考えたいとか、前田さんと関心空間的な何かをやりたい、という進め方です。他に、小さく分かれずに全体でディスカッションするという案もあるでしょうね。ともあれ、一つずつのアイデアについて深掘りするのがいいか、どれかに絞らず全部についてフリーでディスカッションするのがいいか。

西村——全体でのディスカッションは、一部の人がマイクを持ってい

る状態ではなかなかできないと思うんです。だから、マイクを使わずに話ができるサイズに別れた方がいいのではないかな。それと、さっき出したアイデアを深めたいということでもなく、杉浦さんともっと話を深めてみるとか、森川さんともうちょっと話をしてみたいとか、そんな感じでカジュアルに分かれていくのはどうでしょうか。

渡辺——では、基本的にゲストごとに島をつくることはオーケーということですね。ほかのゲストの方もどうでしょう？

杉浦・前田・森川——はい。

渡辺——じゃあ、みなさん、それぞれ興味を持ったところに集まって、ブレインストーミング大会といきましょう。アイデアを膨らませたら、あとでまた全体でシェアしていきますので。

ここから、ゲストごとに参加者が散らばってグループがつくれ、ディスカッションが行われる ▼



渡辺——というわけで、あまり十分な時間が取れなかったかもしれませんが、いったんここで全体でシェアしましょうか。西村さんのところはどんな話になりましたか？

西村——ブックシェアマーケットのアイデアを練っていました。家にある本で読まなくなってしまったものや、手放したくないが減多に開くことのない本を共有するプラットフォームをつくらうという

ことで、最初はこのオープンスクエアの空間でやったら面白いのではないかと話していたんですが、それではメディアテークからただ場所借りをしているだけの催し物と同じなので、ちょっと考え直していました。

それより、3階にある市民図書館にもっとコミットしていく仕組みをつくったらどうか、という考えに至りました。何人かの方から出たのですが、「自分が借りたいと思う本が意外にない」「すぐに入館証をつくったのに、全然使っていない」と。自分が本を寄贈してでもいいから、みんなで図書館を育てていくようなことができないかということです。

図書館には、本を寄贈できますよね。寄贈された本というのは、図書館に入った後は普通の本と同じように並べられますが、そうではない共有と利用の仕方をつくります。「この本は、こんな理由からこんな人にお薦めします」とか、「この本の、この箇所がとても気に入りましたが、あなたはどうですか?」という手紙をつけておく。本を開くと、ページの間にその手紙がはさまっていて、どんな人が読んでどんな感想を持ったかという履歴が全部ついている。あるいは、この本を読んでいる人は、他にどんな本を読んでいるかが分かる。つまり、オンライン書店の「Amazon」がウェブ上でやっているようなサービスを行ってみてはどうでしょうか、というわけです。

公共サービスとしての図書館のシステムの外側に、「自分たち事」として共有できるサービスがもっといろいろと考えられるのではないだろうか、ということです。

渡辺——今後の盛り上がり方は、また次の機会に詰めていきましょうということですね。では、杉浦さんのグループはどうでしょうか。

杉浦——我々は、映像に特化して話をしておりました。集まってくださったメンバーが、地域で学生の映画祭をやっている人や、商店街と組んでアートイベントを仕掛けている人、それから仙台短篇映画祭の実行委員の方、それとNPOの中間支援をしているせんだい・みやぎNPOセンターの方が参加して下さって、話し合いました。

このメディアテークの拠点に絡めて、映像関連でどんなことができるのか、ですが、先ほどご紹介したフィルムコミッションの立ち上がりのプロセスにも、何人かの方たちが関わっているとのことでした。

それで、どうすれば個々の活動に恩恵があり、なおかつ活動が持続していけるかをテーマに意見交換をしたんですが、収益事業と非収益事業という分け方をすると、自分たちのつくりたい映画をつくったり、アートのアクションを行っても、なかなか収益事業にはならないも

のです。ただし、映像をつくれる設備もあれば技術もある。人前に出てパフォーマンスをする度胸もあれば、技もある人たちは結構いるものですよね。

つまり、システムやリソースはちゃんとあるわけで、それらを活用してどうやって収益事業を展開するか。たとえば、フィルムコミッションが今後いろんなデータベースをつくっていく。その中には、仙台市内のいろんなポイントの情報があって、「ここに行けば、こんな絵が撮れます」と。場所の名称や住所や連絡先などの基本情報だけではなく、動画のデータも含まれていて、1カ所につき3分間の映像が見られるようになっていっているものを構築できると役立つのでは、という議論になりました。

そこから話が発展していった、NPO や市民活動の中には、福祉や、環境などいろいろな団体があり、それらとの連携の方法も考えてみました。特別養護老人ホームや、商店街と提携してやっている託児施設などが、フィルムコミッションのデータベースにあってもいいんじゃないか。そういう場所で何か撮りたいと思った人がいたら、商店街名物の仕切りのお兄さんやお姉さんが出てきて、映像で紹介されたりする。こういった、街の生きた表情を紹介するデータベースを、学生さんを含めた若手の映像作家予備軍の力を使ってつくっていくわけです。

仙台ムービーパーティーという、仙台の6大学が集まっている自主制作映画を見せるネットワークがあるそうですが、そこに参加しているだけでも数十人から100人規模で映像に関心のある人たちがいるわけでしょう。そういう人たちが街に暮らしている自分の眼や感覚を頼りに、映像のデータベースづくりをやっていくことを提案してみたらどうか。

それから、既にあるものを有効活用するという意味では、NPO センターに全国や市内外の市民活動団体のリストがあるので、そういう情報もうまく絡めたいという意見も出ました。

これらの活動をアピールしていくためにも、メディアテークは非常に使える場所といえます。特に、ここから映像情報を発信していくような企画ができればいいな、という話になりました。つまり、放送局機能みたいなものの実現です。フィルムコミッションに関連して言えば、仙台市内で映像化する価値のある場所や人のデータベースをつくっておく。それぞれ3分間の動画データになれば、1日で10個30分間の映像を、ここをサテライトスタジオにしてインターネットで配信していく。時間がもっとあったら、もっと具体的になったところなんですけど、その辺でタイムアウトでした。

渡辺——では、ずっとこちらへ移動して、森川さんのグループ、よ

ろしいでしょうか。

森川——組織づくりをどうしようかという話をする前に、何か始める時、どこに集まってどんなふうに生まれているかという話をしました。そうすると、カフェでとか、立ち話でとか、日常のふとした場面でアイデアが出てきて、それに人を巻き込む形で生まれていたり、何となく思っていたことを言葉にすると、それに共鳴、共感する人があらわれて、では次にどうしようかとだんだん膨らんでいくものがあるね、といったことが確認できました。

また、夜は遅くまで開いているところは多いのに、朝に集まれるところが意外にない。朝集まって話をするとなると、ホテルや個人の家になる。それから、出入りしているお店を拠点にして、人との関係が生まれることがあるんじゃないか。もう一つ、学校のサークルスペースが24時間利用できるから、行くと必ず誰かに会える状況があるので、そこで接点が生まれてくる、という話もありました。

このような場で出会いが生まれ、次にいつ会うかを考えている時間がだんだん長くなって、話しているうちに何らかの形にたくなっていく。共有している部分、重なっている部分が広がったり、濃くなっていくことで仲間が生まれていくのではないか、という話も出ました。以上の話を踏まえて、コミュニティにおけるルールの話に移っていきました。ルールが必要になるのはどういう場面なのか議論しましたが、例えば、何か会合を開くときに、出席するかどうかの返事すらも次第に返ってこなくなると、結構つらいという意見が印象的でした。また、自然発生的に活動が生まれてくるときに、最初は100円、200円といったレベルで持ち出して、具体的な形になっていく時にお金をどうしようか決めかねているうち、結局もっと多額の持ち出しになってしまうということが問題だという指摘もありました。

他には、実際に組織をつくることと、自分自身の体験がどこかでつながったかどうか？ という話をし始めたところで、ちょうど時間になりました。

渡辺——もう少し時間があれば、具体的なルールの問題に入っていけたかもしれませんね。では、前田さんのところに行きましょう。

前田——先ほどの私のアイデアに対しては、「メディアテークは、新しいメディアと本というオールドメディアが重なっているところが特徴なんだから、別にあえてアナログにする必要はないんじゃないか」という言葉をいただきました。なので、その見せ方としてコンピュータを使うのもありかなと思った次第です。

実は、議論の中身は西村さんのところで出た話と近くなっていて、ラブレターの話がずっと出ていました。岩井俊二さんの『Love Letter』という映画がありますよね。本にはさんであったラブレターを通して、コミュニケーションするというような話。結局のところ「出会い系じゃないか」という、ちょっと危険な方向に話題が向かってしまいました(笑)。こうやって人と人が出会っていく際に、出会いの信用担保として、何らかの空間があるということです。

他に話題として出たのは、メガネ型のディスプレイ (HMD) などをかけていて、ある人の方向を見ると、その人の読んでいる本に関する情報がディスプレイに表示され、その情報をきっかけに会話ができるようなアイデアです。これらのコンセプトは、すでに技術的には実現可能になってきているので、後はそれをどんな見せ方でやるかというデザインの問題になってきます。以上、本をテーマにして人と出会うことを一つのプロジェクトにしたなら、それは共有のデザインというコンセプトにピッタリのものになるんじゃないかというのが最後に盛り上がりました。

西村——メディアテークのコンセプトブックには、この場所はプロジェクトがたくさん生まれてくるような場になって欲しいということが書かれています。要するに、それは新しい人の組み合わせがたくさんできることだと思うんですよ。そして、新しい組み合わせが生まれるには、どういう人がどこにいるのかが、まずは見えるようになるのが大事なんですよ。

前田——すごく難しいのは、ラブレターが100通入っていると、もう何だかワケが分からなくなるという問題です。そこを解消するには、やはりコンピュータに強味があるんですよ。

渡辺——でも、西村さんのブックシェアマーケットと、前田さんのアイデアを融合して、一つのプロジェクトの種として育てていくと、何か面白いものができそうな気がしてきますね。

前田——僕の方では、「仙台凡人展」というのも本でやってもいいんじゃないかという話もしました。たとえば、「46歳、農業、最近こんな本を読んでいます」というリストがあって、仙台に住んでいる普通の人のオススメ本が分かるようになっている。それが堂々と3階の市民図書館にパーッと並んでいるというのも見せ方ではないでしょうか。ブックシェアマーケットを、一般の人が出入り自由でオープンな1カ所の会場でやってしまうと、逆に顔が見えなくなる可能性があるんで、その

強弱をつける手段も一緒に考えるべきではないかと思っています。

渡辺——残り時間があと10分を切ってしまいました。これではいくら何でもまとめようがないんですが、個々のアイデアについては、まだ十分に煮詰まっていないですよ？ ネット上で関心空間やメーリングリストを使いながら、今日の話の延長線をやるというのも一つの手ですが、ネットだけでやるのも限界があるので、やはり何らかの形でこのメディアテークという実際の現場に則してまとめていきたいところです。今日は、一年間続いた企画の最後なので、これはこれで一区切りになります。新年度以降どうやって今日話を育てているのか、これが問われてくるのかなと思っています。それまでの間に少し心の準備をしておきましょう。

おそらく、来年度以降は、仙台の外から再びいろいろなゲストを招きつつも、実際にプロジェクトを起こすのは仙台に住んでいたり、あるいはこうした試みに共感し場を共有できる人たちを巻き込みながら行う、ということになるのではないのでしょうか。果たして、実際にカタチになるのが、今出てきたような、本にラブレターを挟んでいくものになるかどうかは分かりませんが、プロジェクトとして前に進んでいくことだけは確認したいと思います。今日は、世界情勢としてはまさに有事ですが、僕らとしては戦争をするほど暇ではない人たちがここに集まっているんだと思います。僕らは、それぞれの現場できちんと共有のデザインをしていくのが大切だと、改めて感じさせてくれる日でした。本当にみなさん、お忙しいところ、大変ありがとうございました。

スタジオ・トークセッションを振り返って -参加者より-



共有の空間で考える共有のデザイン

一般的な公共施設では、何かの事業を行う空間は壁や扉でしっかりと切り分けられており、共用空間と連続するのは、休憩ロビーやエントランスホールといった明確な目的が無い行為の行われる場所である。しかし、ここせんだいメディアテークでは、そうした各空間の切り分けは注意深く避けられている。

あらかじめ部屋が切り分けられているということは、あらかじめそこにはいる活動の大きさや種類が想定されていることでもある。また、学校の教室に入ると身構えて発言が堅くなってしまいうように、決まっていない場合であっても箱に入れられたとたんに自由であったはずの活動は入れ物にあわせて形を整えてしまう。部屋の存在は、事前に想定されていない行為を蓋然的に排除してしまう。こうした状況は、自由なコミュニケーションが創発的に生み出されることを目指すメディアテークにとってふさわしいことではない。この建築において一続きの空間となっている場所が多い理由はまさにここにあるのだ。このような意味において、今回のスタジオ・トークセッションが、壁のない自由空間としての「スタジオ」を主会場として展開されたことは注目に値する。

もちろん、活動が通行人の視線にさらされ、余計な音も入ってくるなど、壁で区切られていないことは現実にさまざまな問題を生じさせる。参加者は集中力を維持するために、空間を使いこなす「力」や「作法」を持ち出して共同で場を成立させなければならないのだ。幸いにして、共有デザインの達人が招聘され、問題意識のはっきりした人たちがその達人を囲むというこのセッションでは、両者の間に共同はもとより、それを通じた共犯関係のようなものすら立ち上がっていたようである。このように「知識」のみならず、空間体験を介して「作法」それ自身が共有されていたことは重要であろう。単機能に切り分けられることで、安定する一方新しいつながりが生じにくい従来型公共施設を乗り越え、ダイナミックな機能融合を計ろうというのが、せんだいメディアテーク・プロジェクトの当初の意図の一つであったが、そうした見立てが部分的ではあるが現実として結晶化されようとしていることも重要な成果として付け加えておきたい。語り合いのプロセスを「本」としてアーカイブし、それを資料とすることで次の反応を起こしていこうというサイクルは、計画時に構想していた善循環そのものである。ギャラリーや図書館といった既存施設の足し算ではなく、あえて「メディアテーク」という新しい名称を掲げた意義が、このように実行を通じて裏書きされつつあることは極めて意義深い。

小野田泰明

東北大学大学院工学研究科助教授／建築計画者

しあわせなひとびと

仙台は「劇都」と自称するほど演劇の盛んな土地で、私はアマチュアながら芝居や映画やダンスや、いろいろな現場で裏方をやることがあります。そんな現場には実にたくさんの人が関わるので、多くの場合タイヘンです。芝居を一本つくるにも自分の思いどおりに事が進むなんてほとんどありません。チームワークとカオスは紙一重です。「好きなことやれて幸せだよね」と言われますが、はたして幸せなのかしら私って。共有なんて幻想じゃないの？

そんな疑問をたずさえて私はスタジオ・トークセッションに参加したのですが、そこで私は目から鱗がおちる思いがしました。

ゲストのみなさんに共通していたのは、軽やかさと誠実さと、他者へのちょっとした思いやり（それは茶目っ気とかユーモアとも呼べるほほえましいもの）でしょうか。決して無理せず声高でもなく、自分がやれることを真っ当にやっていて「こんなのあったら楽しいよね」「こんなのつくったけどどう？」と呼びかける。すると「それいいね」「ありがとう」とその呼びかけに応える誰かがいて、また別の誰かにつながってゆく。たくさん小さな歯車がかつんかつん、と噛み合ってさらに大きな仕組みが動くさまを思い浮かべました。歯車というと否定的に聞こえがちですが、むしろ自分が世界に向けて緩やかにひろがっていくような感じです。

「ああ、そういうことだったのか」

あるとき本を読んでいて、幸せが「仕合わせ」とあるのを見つけたことがありました。そのときは妙な気がしたのですが、今は日本語の精妙さに感心しています。つまり、自分の為すことに誰かの為すことが合わさることが「仕合わせ」。ハッピーという「状態」なのではなく、能動的な「行為」としての「仕合わせ」。そこには必ず他者との共有と協働があります。ゲストの方々はその意味でまさにしあわせなひとびとなのでした。

「人間」という単語が私にはずっと不思議でした。かなり具体的な名詞なのになぜ「間」なのか。しかしそれは、人と人の間のやりとり（呼びかけと応え、または関係）こそが人間を人間たらしめているからといまさらながら気づきました。

芝居の基本も相手へ呼びかけることです。私が性懲りもなく裏方をやってしまうのは、役者やスタッフや観客と「しあわせたい」からなのでしょう。そうして現場は思うようには進まず、しかし時として私の予想など超えて大成功することもあるのです。

伊藤みや

仙台短篇映画祭実行委員会／演出家

topology of the空間 > cofin (community of interests) 【コフィン】

キーワードリンク1リンク
フランスの公園の椅子(トークセッション第1回)→出来事の微分つながり

スタジオトークセッションは、実空間上のプラットフォームとしてのせんだいメディアテークで展開された出来事だったが、これにはもうひとつの位相があった。関心空間。これはウェブ (<http://www.kanshin.jp>) に与えられた名称だが、もともとは community of interests にあてられた訳語である。以下、便宜上、これを cofin (コフィン) と呼びかえつつその辞書的なスケッチを試みることで、二つの位相を横断する何かを捉えてみたいと思う。

毎回のセッションでは、ゲストから人と人との結びつきのための具体的な実践の数々が提示され、それらはキーワードとしてウェブ上で定期的にフォローアップされた。またそれらに喚起され、あるいは無関係ながらも示唆的なキーワードがパーソナリティにより思い思いに書き込まれた。書き込まれたキーワードは書き手であるパーソナリティに属するものではあるが、ここではキーワードがパーソナリティに属するということがさほど重要ではない。キーワードは個人による所有を離れ、それが持つ潜在的な意味の向きや拡がりにより相互にリンクされ、時々刻々と変化するある種のリゾーム状の空間をかたちづくっていった。関心空間は、トークセッションやその後の立ち話という出来事から身体の向きや距離感といった条件を消し去ることで、交わされた言葉の向きや距離感の痕跡を場に定着させている。会議やシンポジウムの終了後、解散直前にその場に居合わせた人たちが立ち話などをする光景をよく目にする。そこには [スピーカー / 聴衆] の間には二項的な関係もなければ、決められた距離感もない。居合わせた人々の身体の向き、距離感の中で対話そのものが生成と消滅を繰り返す。「フランスの公園の椅子」の群れが見せる多様な配置の形態。そこでは椅子に座していたパーソナリティや個々の発話内容は消し去られ、身体の向きや距離感の痕跡のみが場に定着されている。

cofin の実体はパーソナリティに拘束されたキーワードの羅列ではなく、つながりの地図である。それは [キーワード = パーソナリティ] という所有の構図、さらには [書き手 / 読み手] という二元的構図が溶解してしまう臨界点である。cofin の「f」が二重になると coffin、つまり「棺」という意味に凝固する。それは発話や姿勢を取り去られたパーソナリティと所有の最終形態である。そこにはあらかじめ確定された意味のみが残り、つながりを予感させるものはない。そこで「f」を二重化させないこと、二重化された「f」を一つ外すことが戦略上必要となる。それはパーソナリティと所有の関係を宙吊りにし、つねに動いて止まない発話や姿勢の向き、距離感をリスペクトし、ベクトル場を再活性化することに他ならない。

堀口徹

東北大学大学院工学研究科リサーチフェロー

関心空間キーワード一覧 (94件)

ここに挙げたものは「関心空間：スタジオ・トークセッション」に登録されたキーワードである。

こもれび	petiote
ハウスレクチャシリーズ in 卸町	『普通の生活』
越後妻有	スケールの問題
ハウスレクチャシリーズ in 卸町 featuring "R"	スロー・イズ・ビューティフル
パッサリープロ	モノの寿命
市民/民衆	『メディアの法則』
テレビ	cofin (community of interests)
10-BOX	カルンバッハ in 仙台
時間旅行	線状の残余空間
デザイン	疾走する映画！
ミュンスター・ウォーク	translation across media
ライブラリープロジェクト	小津安二郎東京物語
図書館フェスティバル	I DON'T MIND, IF YOU FORGET ME.
ON WAR	奈良美智展
発条ト	laptop/desktop
伊藤キム	喫茶店
なかじょうのぶ	わら 1 本
真夜中の卸町	onedaythemecafe@smt
匂い...臭い...	retake
土方翼&種村季弘	映画祭作りという場
舞台を遊ぶ	見える音楽・聞える映像
交差点	突発的誘惑/衝動的行動
天野由紀子	ショートピース！仙台短篇映画祭
黒沢美香	@ the open square
コミュニティビジネス	mood river
『市民の日本語』	Heart Beat
飯田橋交差点	ワークショップ・フォーラム
Dialog in the Dark	atmospheric
座るもの	IN THE LOBBY
ハコダテ・スローマップ	村上龍とゴダール
BeGood Cafe	ground cafe
Bit Style	都市の位相
100万人のキャンドルナイト	ぎっかけ
カフェスロー	情報デザイン入門
ナマケモノ倶楽部	Green Map System
全国教育系ワークショップフォーラム	せんだいメディアテーク
おつまみ作り隊	自分たち事
スクウォット・ハウス	ディスカッション抄録
チームワークス	make your caffe
NPO フェージョン長池	風灯
智財創造ラボ	WebHopper
横浜未来街づくりラボ	Sound Bum
いい・こみゆにてい世田谷	Night and Day
白州アートキャンブ	While You Were
Online Community Design News	フランスの公園の椅子
関心空間	第三項コミュニケーション
Matrix	テープおこし



これもまた「デザイン」である

—— あとがきに代えて

僕がせんだいメディアテークを初めて訪れたのは、オープンして間もない2001年の1月下旬のことだったと思う。その時に感じたのは、パッと見のデザイン的な先進性やカッコよさは裏腹に(?)、なんと「人間臭い」空間なんだろう、ということだった。

別に眺めているわけでは全くない。それだけしっかりと、人の活動を受け止めようという意志が、空間の中に充満しているような感じを受けたのだ。このファーストコンタクトの時の好印象が、それ以来こうした活動に関わらせていただく発端になっているのだと思うと、わずか3年ほど前のことだが、何だかとても感慨深いものがある。

「共有のデザインを考える」というテーマは、最初はもっと堅く、「これからの公共空間のあり方を考える」というような問題設定からスタートしていたという記憶がある。施設の華々しいデビューとは裏腹に、実際の運営にあたって現れたさまざまな日常的課題を解決し、当初から掲げていた先進的なコンセプトの具現化へ向けてどのように結びつけていったらいいのか、在仙の大学研究者の方々も交えながら知恵を出し合っていた。通常なら、この種の議論は公共施設の運営者内部の問題として受け止められ、すべてはスタッフ側で改善や対処の方策が練られ、実行されるのが常だ。しかし、仮にもせんだいメディアテークが「すべてのバリアからの開放」や「ターミナルではなくノード」といったコンセプトを打ちだしている以上、現実には直面している問題の発見や解決の道筋も、ユーザー（利用者）に対してオープンにし、彼らを巻き込んだ形で試行錯誤していくべきではないのか？ という方向が議論しながら見えてきた。ここから、スタジオを使ったトークセッションという緩やかな場づくりのイメージが導き出されていった。

僕自身は、ここしばらく「情報デザイン」という領域に深く関わってきたが、運営者側（デザイナー）と利用者側（ユーザー）にある垣根を崩して、「ともにデザインする」という発想や姿勢は、まさに情報デザインの先端領域で取り組まれ、大いに成果をあげているものでもある。情報デザインといえば、多くの人はつい、ウェブサイトのようなデジタルコンテンツのデザインのことを思い浮かべがちだが、トークセッションのような人の活動の形態をつくるのも、実は情報デザインが大いに真価を発揮するテーマなのだと、1年間にわたる活動を通して実感できたと思っている。

今回、6回にわたるセッションの記録を再び読み返してみると、お招きしたゲストのみなさんが取り組んでいる活動テーマや現場の違いはあれど、改めてそれらから浮かび上がってくる「共有のデザイン」のキーワードが、相互につながり合い、共振しあっていることがよく分かった。編集という情報デザインの力をこれに加えていくことで、全体と

して巧みに織り上げられ、楽しく読み進められるテキストになったのではないだろうか。これはひとえに、各回のゲストのみなさんのユニークな個性の表出にほかならない。

記録集の制作にあたっては、スタジオに隣接し、出力サービスなどでユーザーの活動を支えているショップ「メディアアシスト」にご協力いただいた。メディアアシストは今後、せんだいメディアテーク、および周辺の地域文化活動のコンテンツをメディア化し発信する試みを継続していくとのこと。これもまた共有のデザインがキッカケとなり実体化した活動の一つといえるかもしれない。今回は特に、オンデマンド印刷による、機動性の高い少数部の出版形態へのチャレンジともなった。

スタジオ・トークセッション全体の企画立案と運営に関しては、メディアテーク企画・活動支援室の小川直人さんの力なしには実現しえなかった。僕が多忙を言い訳に編集作業を大幅に遅らせてしまっていたにもかかわらず、しっかりと読みごたえのある記録集という形にデザインできたのは、小川さんと、同じ企画・活動支援室の薄井真矢さんの編集管理のお力添えがあったからにほかならない。改めてお礼申し上げたい。

また、僕がメディアテークに足を運ぶキッカケをつくってくれたメディアテーク前館長の奥山恵美子さん、企画・活動支援室長の佐藤泰さんには、この企画を陰ながら支えてくださったことを感謝している。東北大学の小野田泰明さん、宮城教育大学（現在は中央大学）の古賀正義さんには、企画立案時のディスカッションで、多くの知見をいただいた。

そしてもちろん、各回のゲストのみなさん、さらにはオーディエンスのみなさんとは、一つの場を共有して豊かな時間を作り上げることができて、感謝の言葉もない。セッションの「常連さん」だった前出の小野田さん、伊藤みやさん、堀口徹さんにはコラムも寄せていただいた。セッションの記録はいつ形になるかと心待ちにしていた方も少なくないと思うが、大幅に刊行が遅れてしまったことをこの場を借りてお詫びしたい。

共有のデザインというテーマは引き続き、「共有と連携のデザイン」という新たな活動フェーズに移行し、2004年夏から再びトークセッションや、ワークショップを展開していく予定である。この中では、「文化施設の通信簿づくり」や「アクセスガイドのリデザイン」など、具体的なプログラムの準備が進んでいるところだ。この記録集に刻まれている、共有のデザインをめぐる言葉の数々を想起しながら、せんだいメディアテークが真に人々に開かれ、共有される地域社会の結節点として機能していくための試みが、これからも重ねられていくことを期待したい。

渡辺保史

スタジオ・トークセッション・コーディネーター



渡辺保史(わたなべ・やすし)

1965年生まれ。テレコミュニケーション関連の業界紙記者を経て、フリーランスのライター・プランナーとして活動。デジタルメディアや情報デザインに関する各種の調査研究、プロジェクトワーク、ワークショップの企画運営に携わる。「智財創造ラボ」シニアフェロー、NPO法人ヒューマン・センター・デザイン・イニシアティブ(HCDI)理事。住まいのある北海道函館市で地域情報デザインプロジェクト「ハコダテ・スローマップ」、都市再生ワークショップ「ハコダテ・スマカプロジェクト」を手がける。著書に『情報デザイン入門 インターネット時代の表現術』(平凡社新書)など。



共有のデザインを考える スタジオ・トークセッション

2004年7月6日 初版

編者 渡辺保史、せんだいメディアテーク
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1 せんだいメディアテーク
電話：022-713-4483 ファックス：022-713-4485
www.smt.jp

制作 メディアアシスト編集局
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1 せんだいメディアテーク7階 SHOP [media assist]
電話・ファックス：022-723-0892

乱丁・落丁・本書の注文等に関するお問い合わせは
SHOP[media assist]
〒980-0821 仙台市青葉区春日町2-1 せんだいメディアテーク7階 SHOP [media assist]
電話・ファックス：022-723-0892