



Good Job! Document

「福祉」と「仕事」の
これからの関係づくり

Vol. 02

2014. January



Contents:

Good Job! Collaboration

File 03

コクヨファニチャー株式会社 ×
インクルーシブデザイン・プロジェクト

File 04

森川ゴム工業所 ×
たんぼぼの家アートセンターHANA

Good Job! RECOMMEND

01 カブカブひかりが丘 / 02 「コトノネ」

BOOK REVIEW

SELECTOR: 西村佳哲



福祉、企業、NPO、自治体、研究機関など各分野の専門家が手を組み、新しい仕事をつくり出す「Good Job!」。「Good Job! Document」は、そういった「Good Job!」の思想・活動を広く伝えることを目的に生まれました。「Good Job!」から生まれたプロダクトを中心に、そこに込められた想いやプロセスを紹介。企画・製造・流通など商品開発に携わる、さまざまなプロフェッショナルの言葉を通して、これからの「仕事」「ものづくり」「福祉」のあり方、可能性について探ります。



File 03 商品開発のプロセスをコラボレーション

コクヨファニチャー × インクルーシブデザイン・株式会社 プロジェクト

オフィス家具の製造・販売

ユーザー参加型デザインの実践プロジェクト

オフィスや教育施設、公共空間向け家具の製造で知られるコクヨファニチャーによるロビーチェアー「Madre(マドレ)」は、財団法人たんぼぼの家の活動の一環であるインクルーシブデザイン・プロジェクトとの連携で開発されました。各種窓口がある待合空間への来訪者と働く人双方の視点を重視し、商品開発のワークショップを通して製作。発売以来、市役所の窓口や病院のロビーで利用されています。



これが原画！



作・佐々木華枝

これが原画！



作・藤橋貴之

▲ さまざまな人に使いやすく、心地良く過ごせるようにつくられた窓口向けロビーチェアー。サイドのラウンドシートの有無やベンチシートなどのバリエーションを用意。障害のあるアーティストの作品を背に用いた「アートマドレ」も提案されています。

photo: Kouda Masahiro

家具メーカーとのコラボレーション！

石崎さん、佐々木さん、森下さん、 どうやって実現したんですか？



コクヨファニチャー株式会社
官公庁事業部

石崎 隆宏さん

官公庁向けの新商品開発プロジェクトのマネージャー。本プロジェクトの発起人のひとり



コクヨファニチャー株式会社
事業戦略本部 ブランドマネジメント部

佐々木 拓さん

窓口向けロビーのあたらしい原型をめざした「Madre」のデザインを担当



財団法人たんぼぼの家

森下 静香さん

ワークショップに参加する障害のあるユーザーのコーディネートを担当

——コクヨファニチャーとインクルーシブデザイン・プロジェクトのコラボレーションによって生まれたロビーチェアー「Madre」。ワークショップ(以下、WS)を通し、障害のあるユーザーと意見交換を重ねていくことで使い手の心情にまで配慮したデザインが実現しました。今回、その過程をふりかえり、開発の背景や今後への期待をお聞きました。

Q1

本プロジェクトがはじまった
きっかけを教えてください。

石崎:もともと2010年頃から、2014年からはじまる自治体庁舎建て替え特需にむけて、社内でも新しい家具の開発を進めていました。ただ、先行して自社で独自開発したものを販売したものの、本当に誰もが使いやすいデザインかどうか確信できず、ユーザー参加型デザインの実践・研究を手がけている荒井利春先生に相談したことがはじまりです。そこから、リサーチ手法も含め「新たなデザインの原型」を探るべく、ユーザー参加型の商品開発プロジェクトが始動しました。

森下:インクルーシブデザインは、英国のロイヤルカレッジ・オブ・アート発のデザインコンセプトで、多様なユーザーのデザインへの参加を重視することで社会の革新をめざしています。日本にはヘレン・ハムリンセンター研究員のジュリア・カセムさんらが紹介しました。たんぼぼの家ではインクルーシブデザインの理念に共感し、2005年より調査研究や普及のためのWS等に取り組んでいます。今回はこれまでWSに参加してくれた障害のある人のなかから、自治体窓口を利用するであろうさまざまな人にユーザーとしての参加を依頼しました。

石崎:本プロジェクトが始動した2010年は、その前年のリーマン・ショックが弊社の売上にも大きく影響していました。それを契機に、これまでの大量生産・大量消費を前提としたものづくりを見なおす動きが出ていたんです。「顧客の顔の見えるものづくり」をめざし、使う人・使う場所・使われ方を特定し、満足いただける価値ある商品を提供したいと、プロジェクトを進めていきました。

Q2

商品開発のWSはどのような形式で行われたのでしょうか？

石崎：2010年9月、コクヨ本社にて実施しました。開発商品(2種のロビーチェアー、テーブル、椅子)にあわせ、ユーザー、コクヨメンバーを混合した、各4チームをつくりました。ユーザーは、左右の麻痺をもつ人、手動・電動の車椅子を利用する人、全盲の人、盲導犬と行動をとる人とする人の6名。コクヨは、各チームのデザイナーがリーダーとなり、開発やマーケティング、営業など専門の異なる編成としました。

佐々木：当時、僕は入社3年目でした。いつもは長期間の開発が多いので、貴重な経験になりましたね。WSは、初日にリサーチ、2日目にはアイデアを考え、最終日にはプレゼンテーションをするという流れ。弊社の現行商品に座っていただき、話を聞きながら改善点や不具合を確認していきました。座り方の違いから生じる課題や車椅子の居場所など、日常生活を送るなかでは気づかないことばかりで衝撃でした。

森下：市役所の窓口を再現してWSを実施できたことも良かったと思います。一つひとつの所作から、背景にある心理について知ることができましたし、**ユーザーの動作をシミュレーションしながら丁寧なリサーチが実現**できたと思います。また参加ユーザーからは、自分の経験が社会に生かされ、ものづくりの現場に立ち会えた喜びの声も聞けました。

Q3

商品をデザインする上では、どのようなことを意識していましたか？

佐々木：**ユーザーの行動から、あらゆる場面を想定し、適切なかたちを導き出すことに注力**しました。商品の高さや奥行きであったり、足の不自由な人が立ち上がりやすいよう座面の下部内側を丸くしたり、盲導犬が入れるスペースを広めにとったり、肘掛けを適切な位置につけたり……。機能**が主張しすぎないデザインが特長**です。僕たちのチームでは、いろんな機能を加えていっても、シンプルで誰もが座りたくなるかたちをめざしました。2日目には、チームメンバーのアイデアで、イタリア語で「おかあさん」という意味の「Madre」という名前も生まれました。デザインする上でも、美しさというより、親しみやすさ、あたたかみを大切にしていました。

森下：インクルーシブデザインには、目の前にいる相手を最初の対象者と設定し、深くリサーチすることで、コンセプトの核を探り、そこからさまざまなタイプの人間を想定しながら思考を広げ、デザインへ取り込む手法があります。小さな気づきの積み重ねから、普遍的なものをめざしていく。そこから、これまでにないデザインの発想も生まれるのだと思います。

Q4

今回のプロジェクトと通常の商品開発では、どのようなプロセスの違いがありましたか？

佐々木：普段は各部署が企画・設計・流通などを担当する受け渡し式の開発が多いんです。でもWSという

形式をとったことで、**役割の異なる人たちが集まって、マーケティングの視点とデザインを統合**させながら開発ができました。「Madre」の開発をきっかけに、もっとユーザーを中心に考えて、ものづくりをしようという意識が強くなっていることも感じます。

森下：私たちは、これまでも企業とのWSを行ってきましたが、製品を一から共同開発するというのは初めてでした。障害のある人は、生活のなかで、環境にあわせて工夫や努力をしています。そういった経験や意見が製品に生かされ、ユーザーもやりがいを感じることができたのではないかと思います。

Q5

今後の展開や期待していることについてお聞かせください。

石崎：現在「Madre」は、高い機能性を兼ね備えた商品として評価をいただき、官公庁や病院をはじめ、全国100ヵ所以上に納品されています。ですが、視覚障害の方にとっては、どれが座面かわかりにくいという声もあり、座面と背面が異なる色の「Madre」が生まれました。そこから発展し、障害のある人のアート作品を柄に用いた「Madre」も納品できたらと構想中です。心のこもったアートを配したロビーチェアーが設置されることで、より待ち時間のクオリティを高めてくれることを期待しています。

佐々木：役所は、ライフイベントに応じて、みんなが訪れる場所なんですよ。そういう場所だからこそ、アートを取り入れる意味があると思いますし、「Madre」を起点に**「地域のシンボルとなる空間」が生み出せる可能性**を感じています。

森下：障害のある人に関わっていると、ものによって豊かになることの可能性を実感します。「障害」と言うと、その人のなかにあるように思われがちですが、人と人や環境、人との間にもある。**障害のある人の「ために」ではなく、障害のある人と「ともに」というスタンスのものづくり**が行われたとき、おのずと豊かなものが出てくると思います。

石崎：これから日本は超高齢社会に突入し、高齢者や障害のある人を含めて多くの人が主体的に社会参加していくことが求められます。**みんなが協力して働ける環境づくり**についても包摂的に考えていくことが、大切なのではないかと考えています。

Good Job! 実現のポイント

1. ユーザーの無意識な行動・心理からあらゆる場面に対応できる形を導き出すこと。
2. ユーザーと営業・マーケティング・開発・デザインメンバーが一体となり対話すること。
3. さまざまな人が参考になる社会のビジネスモデルをイメージすること。

8 TOPICS

「Madre」の設置実績は、100ヵ所以上！



より多くの気配りを形にした官公庁施設窓口向けのロビーチェアー「Madre」は、ユーザー、役所職員にも優しい機能が魅力。すでに熊本市東区役所や横浜市戸塚区役所、さいたま市南区役所をはじめ、病院など全国100ヵ所以上に、多くの方に愛用されています。

役所窓口の仮想空間を設置！



窓口を訪れた人が「順番を待つ」から「手続きを完了する」までのフローを、より日常に近いかたちで検証するため、社内のショールームに仮想空間を設置！無意識のうちにやっていったユーザーの行動にも気づき、行動心理についても話し合うことができました。

インクルーシブデザインを知る1冊！



インクルーシブデザイン・プロジェクトでは、2006年に日本初のインクルーシブデザインに関する書籍を出版！英国におけるインクルーシブデザインの理念や実践に加えて、日本におけるユーザー参加型のデザインを紹介。【監修／平井康之（九州大学）】

！わたしたちも参加しています！

感性の交換や覚醒が導くデザインの可能性をさらに！



荒井利春 荒井利春実験工房代表/金沢美術工芸大学名誉教授

コクヨファニチャーさんから相談を受けたのが2010年。そして、ユーザーの方々2泊3日のデザインWSが実現。現在までに4つの製品を開発することができました。ユーザーのデリケートな感性が反映され、創造的で穏やかな魅力が秘められています。多様なユーザーとともに現在の道具と向き合い、互いの感性を豊かに交換し覚醒させながら新たな道具の原型を練り上げていく。デザインの無限の可能性をさらに追究しましょう。

僕たちのニーズすべてをあたたく包むデザイン。



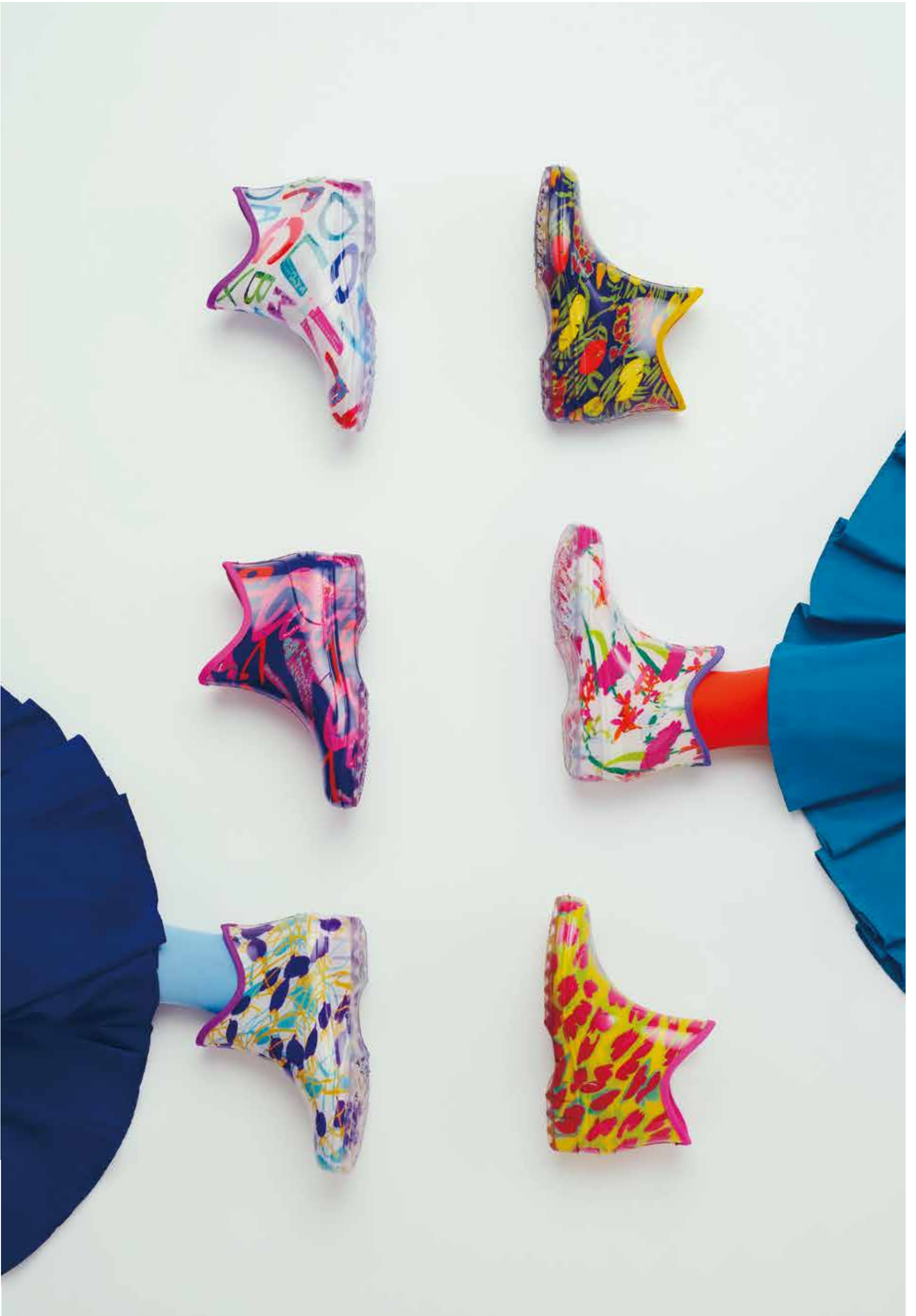
河原林孝輔 京都府立大学学生 / WSに参加

WSは、参加者にとっては新しい発見や学びがあるのですが、いつも一方通行で、伝えた僕らの問題は解決しないまま。その問題に対して、コクヨさんは同じ目線で耳を傾け、問題を解決するデザインを提案してくれました。だから「Madre」には、普段僕たちが公共空間で感じる「疎外感」や「落ち着ける場所」など、ネガとポジのいろんな感情が包み込まれています。コクヨさんが僕たちのニーズを包み込んでくれたように、「Madre」は公共空間を訪れる人たちをあたたく包み込んでくれます。

コクヨファニチャー株式会社
http://www.kokuyo-furniture.co.jp/
本社所在地：大阪府
コクヨグループの事業会社。「人を中心にオフィス空間を考える」をモットーに、オフィス・教育・医療・高齢者施設・商業店舗などの家具の製造・仕入れおよび販売を行う。

インクルーシブデザイン・プロジェクト
http://popo.or.jp/id/
事務局所在地：奈良県
企業や自治体、教育機関等と連携し、ユーザー参加のデザイン・ワークショップの企画・コーディネートや障害のあるユーザー（デザインパートナー）のマネジメント、調査研究・普及活動を行う。財団法人たんぽの家に事務局をおく。







File 04 芸術性と実用性に富んだ製品の提案

森川ゴム工業所 × たんぽぽの家アートセンターHANA

サンダル・ブーツ製造メーカー

コミュニティ・アートセンター

アートセンターHANAから2012年に生まれたブランド「dart」。障害のある人のアートと、メーカーが持つ技術を組み合わせた製品づくりを行っています。今回、同じ奈良県でサンダルやブーツの製造を行う森川ゴム工業所が製作を担当。アートセンターHANAの所属アーティストとのコラボレーションが実現しました。



これが原画！
197

作・宿利真希



作・西ノ園有紀



▲ 雨の日だけでなく、ガーデニングやフェスにも使える、レインブーツ。たんぽぽの家の所属作家によるイラストを商品化。数ある作品の中から、北欧を感じさせる6種が選ばれました。

photo: Kouda Masahiro

地場メーカーとのコラボレーション！

森川さん、前川さん、藤井さん、
どうやって実現したんですか？



森川ゴム工業所
森川 良一さん

レインブーツの製造を担当。ものづくり・ビジネスの視点でプロジェクトを牽引



デザイナー
前川 亜希子さん

「dart」全体のディレクションを担当。レインブーツや、プロダクトのデザインも担当する



たんぽぽの家アートセンターHANA
藤井 克英さん

アーティスト、メーカー、デザイナーをつなぐプロジェクトマネージャー的役割を担う

——たんぽぽの家アートセンターHANAのブランド「dart」が発表したレインブーツ。製作を森川ゴム工業所、ディレクションをデザイナー前川亜希子さんが行い、現場の職人たちとともに意見交換をしながら試行錯誤の末、製品化されました。「今までなかったものをつくる」を合い言葉に、製造過程まで入り込んでつくり上げた、その想いについてお聞きしました。

Q1 「dart」プロジェクトについて、お聞かせください。

藤井:2012年秋に立ち上がった「dart」の背景には、障害のある人の就労支援活動をする僕たちが抱える2つの悩みがありました。ひとつは、障害のある人の仕事と収入を増やすにはどうすべきかという課題。もうひとつは、施設内で生み出せる仕事やものづくりに限界があるということです。そこで、障害のある人のアートのおもしろさと、奈良県内にあるメーカーの技術やネットワークを組み合わせ、日常生活で使えるアイテムをつくれなかと考えました。

前川:私は、「dart」のブランディング・ディレクションを担当しています。過去に、たんぽぽの家と靴下のデザインでお仕事させていただいたこともあり、「今回はブーツだから……」と、履物つながり(笑)で相談を受けたことがきっかけでした。ただ当初は、まだまだブランドコンセプトも曖昧で、せっかくなら、一緒に「dart」というブランドを育てていきたいと思い、関わっています。

藤井:今回は、レインブーツについてお話ししますが、**確かな製造技術をもつ地場産業と障害のある人のアートが出会い、芸術性と実用性に富んだ製品を暮らしのなかに提案することを目的に、ほかにも食器やトレイ、アクセサリなどのアイテムを製作しています。**

Q2 障害のある人の就労支援の状況を教えてください。

藤井:障害のある人が、福祉施設や作業所で働くと、月給は全国平均13,000円ほどなんです。人によって

差はありますが、そこに国から支給される障害基礎年金を合わせても、10万円前後。補助を受けても、まだまだ自立した生活を送ることは厳しいのが現実です。親族からサポートを受ける人も多いですが、もしものことがあったときのことを考え、自らの生活を自分の給料で賄っていこうと思うと、**障害のある人たちが稼げる仕組みをつくっていかないといけない**と強く感じています。

森川：たんぼの家の想いを受け、弊社では、「dart」のアイテムのひとつである、レインブーツの製造を担当しています。当初は、障害のある人の絵をデザインで使い、弊社からの販売を考えていましたが、話し合いのなかで新しく製品を共同開発することになりました。**それぞれの立場から意見を交わしながら、非常に風通しよく商品開発を進めています。**

藤井：森川さんとは、実は中学時代の同級生で、ずっと奈良を拠点に頑張っている企業だということを知っていました。このプロジェクトが、地場産業との協働モデルとしても展開できたらと考えています。もちろん社会貢献という意味合いもあると思いますが、お互いに協働できるパートナーでありたいですね。

Q3 レインブーツを製造するうえで、どのような課題がありましたか？

森川：これまで受注生産は行わず、自社製品を展開してきました。なので、「dart」のように少量の製造ではまだまだコスト面の調整が必要だと感じています。ただ、今回については、アート作品を生地に転写するというので、作品の特徴である鮮やかな色づかいや繊細なラインを再現することが重要になってきます。単価は上がるのですが、**これまでの市場にないものをつくりたいという想いから、妥協することなくクオリティを突き詰めることにしました。**

前川：今回のレインブーツは、これまでの森川さんの既存の商品とも、製造方法が異なります。それは、絵柄を再現するためにテストプリントを繰り返すなかで、プリント方法と生地を思い切って変更したんです。そうすると、これまで大柄で抽象的な生地の展開をするしかありませんでしたが、細かな描写を再現できるようになりました。

藤井：僕も何度か工場に足を運んでいたんですが、伸縮性のある生地なので、変更するだけで柄の見え方も変わり、ブーツ型に生地を抜く型も少しずつ変わる。その都度、現場の方々が工夫して、調整してくれている様子を拝見していて。森川ゴムの職人さんたちのおかげで実現できた部分も大きいです。

Q4 大切にしている、こだわりのポイントはありますか？

前川：デザイナーの立場から言えば、「プロダクトとしてのかわいさ」を優先したことですね。そのために、原画をそのまま使うのではなく、図柄の素材として使うという判断もあります。**アートグッズではなく製品として、履きやすく、使いやすく、かわいいものをつくるべく試行錯誤しました。**

森川：当初は、大きな布に総柄でプリントしたものを切って使うように設計していましたが、今は型にあわせたデザインのプリントを用意しています。総柄の方が使い回しもできるし、無駄も少ないのですが、それだとなかなか仕上がりのクオリティが上がらない。そこで片足ずつ、抜き型に合わせて柄をデザインするという手法を採用しました。そうすることにより、細かく立体部分の柄の見え方がコントロールできるようになりました。

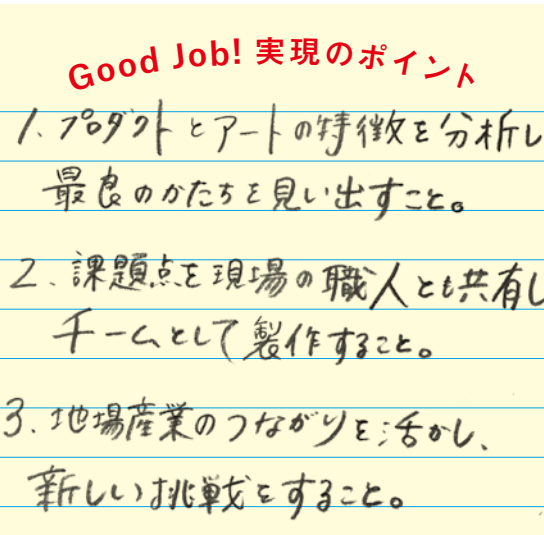
藤井：そうですね。片足ずつ工程が違いますから、**現場の職人さんたちとのコミュニケーションが重要**でした。サンプルを囲んでは微調整し、縁についたテープの色味をテストするために縫製してもらったり。何より嬉しかったのは、「現場は、私たちにまかせとき！」という、職人さんたちの声。仕上がりのクオリティには、特に気を遣いたいと思っていたので心強かったです。デザインを楽しみながら作業してくれているのも嬉しかったです。

Q5 今後の展望を教えてください。

森川：奈良県は、さまざまな製造を手がける企業が集まっている場所でもあるんです。また、みなさん、絶え間なく新しい試みを考えている。「dart」の試みも、そういった**今までに関わりのない企業との新しい試みとなるよう、さらに異業種でも関われるルートや地盤をつくっていきたい**ですね。

藤井：今は主に製造部分を協働していますが、「dart」というブランドとして、販売方法も一緒に考えていくことができたと思っています。また、それと同時に、**障害のあるアーティストの表現を楽しんでくれるファンを増やすこと、育てていくこと**を、常に考えていかないとはいけませんね。

前川：2013年10月に参加した展示会では、来ていただいた方々から賛否両論の声を多数いただくことができました。来場者であるバイヤーからは、製品に対する前向きな感想もあるなか、価格については「高い！」という反応がほとんど。ただ、**ブランドとして製品をつくり込んで、きちんと見せることができれば、値段も納得してもらえ**と思うんですよね。売場の場所の開拓も、今後の課題のひとつです。



森川ゴム工業所
<http://maruryo.com/>
創業:1948年 所在地:奈良県
奈良でゴムやプラスチックの加工を行う。日本製のクオリティにこだわり、原材料はすべて国産のものを使用。職人の技術を用いて、履き心地はもちろん耐久性も追求し、いつまでも愛される製品を提供し続けている。

たんぼの家アートセンターHANA
<http://popo.or.jp/hana/>
所在地:奈良県
アートを通じて自由に表現・交感することをコンセプトに設立したコミュニティ・アートセンター。2004年にリニューアルオープン。障害のある人が個性を活かして制作・発表を行う場として、また、アートの可能性を探索するWSや各種イベントも企画。

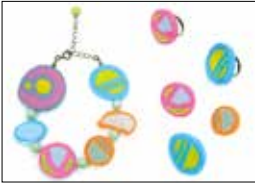
8 TOPICS

「まかしとき!」ものづくりを支える職人魂!



全国的にレインブーツを展開する森川ゴム工業所の頼もしい職人。ブーツ製作においても「どどんつくるから!」と頼もしい言葉をいただきました。関わる人たちが商品をもっと好きになり、より良くしていく。そんなものづくりをめざしています。

ボタン製造の精密技術をアクセサリづくりに!



大正3年創業の仲内株式会社が長年培ってきたボタン製造の精密な技術。多様な加工方法を独みに、作品の色や形などを忠実に再現したアクセサリを製作。今回は終伸江さんのデザインにより作品の雰囲気を活かしたアクセサリができあがりました。

コンセプトは「Art・Work・Communication」



アートセンターHANAは、障害のある人のアートセンターであると同時に地域に開かれた創造の拠点です。さまざまな人がアートを通したコミュニケーションの場の創造を行っています。そこでできた作品が、企業などに出会い、新たな可能性が生まれています。

! わたしたちも参加しています!

雲をも突き抜ける「dart」の可能性をデザインに



岡崎潤 デザイナー

ブランドロゴとパッケージ、一部製品のデザインを担当しています。ロゴとパッケージは、企画チーム、製造パートナーとの協働のもと、ものづくりに誠実に、愛情を込めた丁寧な作業の結果、シンプルで素直なデザインとなりました。ロゴのまっすぐ長くのびた「d」は、雲をも突き抜ける「dart」の可能性、その先にもっと素敵の可能性があるようにという願いを込めています。製品では、作家の豊かな個性や作品に込められた想いを大切に紡いでいます。

身の引き締まる想いでひとつずつ、つくりました。



中村孝士 株式会社ナカムラ 代表取締役

私も「dart」製作チームのひとりとして、パッケージも商品のひとつと思い、製品を入れる箱をつくりました。直接会ってやりとりするなかで、身が引き締まる想いで仕事をすることができました。デザイナーの岡崎さんからの斬新な提案と、こちらが作業しやすいような指示をいただき、大変ありがたかったです。私たちが丁寧に製作した「一箱」が、お客さまへ渡る製品の一部として「想い」も伝える一役を担うと同時に、私たちの気持ち、こだわりも感じていただければ幸いです。

Good Job! RECOMMEND

「Good Job!」な活動を紹介します！

オリジナルロゼット製作：大野紅



Data 03：地域との関係を問い直す活動が新しい！

カプカプひかりが丘

／NPO法人カプカプ[神奈川]



<http://kapukapu.org/hikarigaoka/index.html>

喫茶店はつながりが育まれる場——それを体現しているのが、横浜市・西ひかりが丘団地の商店街にある喫茶店「カプカプ」。こだわりの珈琲や紅茶、原材料を吟味し手づくりした焼き菓子やプリンが人気です。1997年に「地域の人々と障害のある人をつなぐ手だて」として開店し、今では横浜のあちこちに4店舗、地域住民の憩いの場として愛されています。障害のある人の好きなことを「働き」へ、「生産性」だけにとらわれない働き方の価値を提案。1人ひとりが違う、見たこともない接客を、ぜひご体験あれ！

活動団体からのコメント

なんと特別なことはしていません。一人ひとりの差異というかけがえのなさというか、そのなんとも素敵な魅力を殺さないことを心がけるだけです。みなさんも喫茶店やりませんか？
鈴木励滋（NPO法人カプカプ 地域作業所カプカプ所長）



Data 04：障害のある人の“はたらき”を応援する姿勢がいいね！

コトノネ

／株式会社はたらくよこびデザイン室[東京]



<http://kotonone.jp/index.html>

雑誌は、想いを届けるツールのひとつ。季刊誌『コトノネ』は、東日本大震災を機に、「障害者および施設の復興支援をしたい！」という想いから2012年1月に生まれた情報誌です。コンテンツのひとつである「コトノネ調査室」では、障害者施設と社会との接点を探るべく、施設の経営実態や消費者の意識などを独自に調査するなど、「福祉」と「仕事」を考えるヒントが満載！ 全国の働く障害のある人や彼らを支える人々の元気でパワフルな“はたらき”がたくさん詰まった紙面で、全国に働く喜びをつなげています！

活動団体からのコメント

障害のある人もない人も混じりあって、楽しいハーモニーを奏でる、そんな社会を夢見て『コトノネ』をつくっています。次号9号は、2月発売予定。よろしくお願いします！
田中勉（『コトノネ』編集部）

BOOK REVIEW

これからの福祉や仕事を考える3冊



西村佳哲

[リビングワールド代表]

01



『安心して絶望できる人生』

著：向谷地生良、浦河べてるの家
発行：日本放送出版協会 / 2006年初版

精神障害などをかかえる人々が暮らし働いている、北海道・浦河の「べてるの家」。彼らの活動理念は「降りてゆく生き方」「今日も順調に問題だらけ」。健やかで痛快な1冊。

02



『第3の住まい
コレクティブハウジングのすべて』

著：小谷部育子＋住総研コレクティブハウジング研究委員会
発行：エクスナレッジ / 2012年初版

シェアハウスの向かう先はこれだと思う。同質的なつながりとは異なる、多様な多世代居住。ともに生きる技術としての集合住宅づくり。あとはやるだけ。

03



『愛すること』

著：エーリッヒ・フロム 翻訳：鈴木晶
発行：紀伊國屋書店 / 1991年初版

どうすれば愛されるか？ではなく、どのように愛することができるかを書き上げた、ある哲学者による古典的名著。少なからぬ人が、幾度も読み返している本。

3冊の本を選んだ理由

教育であれ福祉であれ、「する」人と「される」人という枠組みがあらかじめ存在していると、そこに自分を合致させてゆくような振る舞いを人はしはじめます。ある役割のなかに、「まだ未成長」で「治療の要る」何者かというポジションのなかにみずから入っていってしまう。いまこの社会において、生きている「人間」としての主権や尊厳の獲得を必要としているのは福祉の対象者に限らないと思います。そんな視点でこの3冊を選んでみました。弱さを絆に、苦労を自分たちの手元に取り戻し。暮らしを構成するメンバーを再編し。そのなかで互いを愛する技術を磨いてゆく。その手がかりを学びたいな、と。

西村佳哲 / 1964年東京生まれ。武蔵野美術大学卒。建築分野を経て、「つくる」「書く」「教える」3種類の仕事に携わる。最新刊はランドスケープ・デザイナーの田瀬理夫さんに焦点をあてた、『ひとの居場所をつくる』（筑摩書房）。

MESSAGE

岡部太郎（Good Job!プロジェクト / 財団法人たんぼの家）

11月29日～12月1日まで渋谷ヒカリエ 8/ COURTで開催されたGood Job! 展は、3日間で2,500人を超える方がご来場し、大盛況のうちに終了しました。ものづくりに関わるデザイナー、クリエイター、企業や行政の人々、そして障害のある人と、支える人たち。それぞれに展覧会を楽しんでいただいたようです。展示していた製品を扱いたいという商談や、自分たちの地域でもこんな取り組みをしてみたい、というご相談まで、さまざまな会話が繰り広げられました。来場したみなさ

まとお話をするなかで感じたのは、これは障害のある人のためのプロジェクトではないということ。「アート」「デザイン」もキーワードのひとつにすぎません。障害のある人と一緒に新しい仕事を考えることで、誰もが社会のなかでの役割を実感すること、関わった人たちがみんなが自分で自分の人生をデザインすることをめざしています。せんだいメディアテークでの展示も経て、2月15日からは福岡に巡回します。多くの出会いがあることを楽しみにしています！



photo: Kazuharu Igarashi

Exhibition information

障害のある人たちのARTと社会的なINNOVATION

Good Job!

TOKYO	MIYAGI	FUKUOKA
2013.11/29 (Fri.) - 12/1 (Sun.) 渋谷ヒカリエ 8F 8/ COURT	2013.12/15 (Sun.) - 12/17 (Tue.) せんだいメディアテーク 1F オープンスクエア	2014.2/15 (Sat.) - 2/17 (Mon.) イムズB2F イムズプラザ 10:00 - 20:00

【Good Job! Document 02】 発行日：2014年1月10日 発行元：財団法人たんぼの家 〒630-8044奈良市大条西3-25-4 Tel 0742-43-7055 Fax 0742-49-5501 E-mail goodjob@popo.or.jp URL <http://goodjobproject.com> 監修：Good Job!プロジェクト 編集ディレクション&編集：多田智美(MUESUM) 編集：永江大(MUESUM) アートディレクション&デザイン：原田祐馬(UMA/design farm) デザイン&イラスト：廣田碧(UMA/design farm) 協力：西岡大輔(IRO).martagon 印刷・製本：株式会社シーズクリエイト ＊本フリーペーパーは、右記の展覧会開催に際し発行されました。【Good Job! 展】 主催：財団法人たんぼの家 後援：宮城県、仙台市、福岡市 助成：日本財団、仙台市民文化事業団 特別協賛：コクヨファニチャー株式会社、トヨタ自動車株式会社 協賛：株式会社竹尾、九州ろうきん、タビオ株式会社、仲内株式会社、株式会社西山ケミックス、ハリウコミュニケーションズ株式会社、明治安田生命保険相互会社 協力：イムズ、渋谷ヒカリエ、NPO法人エイブル・アート・ジャパン、NPO法人まる

