

■第1部基調講演「生活を豊かにするユニバーサルデザイン」

荒井

「生活を豊かにするユニバーサルデザイン」というテーマで、Vgrip の開発を中心に、話をさせていただきます。

生活を豊かにするデザインというのは、当たり前のことに思いますが、人の暮らしに向き合うデザインです。ユニバーサルデザインがなぜ生まれてきたかは、基本的にはごく当たり前のことを前提にしています。つまり、私たちは変化し続ける存在であり、乳児、幼児、少年、青年、壮年、老年という加齢と身体の変化という時間軸の中を生きています。もう一方で、加齢による変化だけでなく、怪我や病気で身体の変化することは、ごく当たり前のことです。時代のコンセプト、多様性と共生、SDGs、そういう様々なグローバルなコンセプトも出てきていますが、冷静に捉えると、人を対象にしたデザインは本来、基本的に必要な概念であることに気がつきます。

私はこの領域に、1980年代に関わりはじめ、その頃からすごいなと思っている3つの概念があります。それは、デンマークの高齢者・障がい者福祉の3原則です。「残存能力の尊重」、「継続性」、「自己決定」この3つがキーワードです。つまり、何ができないかじゃなくて、何ができるかなんです。例えば、怪我をして車椅子の生活になっても、今までその方が培ってきた生活がちゃんと継続して、そこで途切れない。そして、どんな生活をしたいかは正に自己決定である。「あなたはこういう生活をするのがいいです」ではなくて、あなた自身が選ぶということです。すごい言葉だと今でもずっと思っています。

もう一方で、時間軸に対して空間軸という見方をすると、地域にはそれぞれ様々な人生のステージを生きている方がたくさんいます。これも当たり前のことです。多様な存在として暮らし手と共生する地域社会と、デザインがどう折り合いをとっていくのかは共通の課題です。その時に「残存能力の尊重」、「継続性」、「自己決定」、この3つのキーワードがすごく有効なものになると思っています。この多様性と共生、時間軸と空間軸から捉えるリアリティは、ユニバーサルデザインいしかわの活動軸にもなっています。

多様性と共生に向かい合う創造的なデザイン活動、一本のスプーンからまちづくりまでというキーワードがありました。例えば、この写真は2006年のブレーメンで撮影しました。ヨーロッパでは、路面電車がずっと前から開発されていて、それは都市の車を減らして環境を良くして、その時に単に環境のことだけでなく、プラットホームレスにして、電車の床面を低くして、フラットで移動できるような、点・線・面が全部繋がれるようなシステムをデザインしたことによって、大型電動車椅子の方、杖をついている方、キャリアケースを引いている方、ベビーカーを使っている方等、様々な人たちがごく普通に路面電車を使っているという生活状況が当たり前にあります。2005年に金沢駅が完成しました。面全体の整備まではできていませんが、駅周辺に関してはJRから北陸鉄道、そして

バス、雨雪に濡れないで、分かりやすく行ける。尚且つ、車椅子でもキャリーバックを持った人でも行けるといような、縦軸があって、あの大きな空間ドームの設計が生まれました。設計をした座長が、ユニバーサルデザインいしかわの理事でもある水野一郎さんです。私も金沢に赴任してしばらくしてから、このメンバーでそんな議論をしました。



2006年 ブレーメンで撮影

ユニバーサルデザインは「創造的・包括的に解決していく、時代の暮らしを作るデザイン活動」という言い方ができると思います。2010年にコクヨファニチャーの皆さんと、2泊3日の過酷なデザインワークショップを大阪で行いました。全盲の方や盲導犬の方、片麻痺の方、車椅子の方、二分脊椎で移動などに一定の制限性がある方等、様々な特性のある方が参加し、各製品開発のプロジェクトチームが5つくらい集まりました。2泊3日で、3日目の午後には3Dレンダリングでプレゼンテーションするという、もうほとんど死に物狂いのワークショップを行いました。その中の一つがこの待合室のソファです。

これはドイツのユニバーサルデザイン賞を受賞するなど非常に好評なものになりました。いわゆる作る側からものを考えるのではなく、使う側からものを考えて企業が新しい原型を作るという一つの事例です。ユーザー参加を形だけではない、新たなクリエイティブの種子にしているところ、1本のスプーンからまちづくりまで、そういう可能性のある時代に私たちは生きているわけです。義務感ではなく、面白がってやる。クリエイティブな仕事だというところが、ユニバーサルデザインの大きなテーマであり、そうならないとちっとも面白くありません。いかにクリエイティブな活動に変換していくのが重要です。



待合室のソファ

基本的に「非常に切実な課題を抱えた」「一生懸命生きている」「お互い付き合っている」
そういうリアルなユーザーと一緒にデザインをしていくことが肝です。ユーザーなくして
ユニバーサルデザインなしと言ってもいいでしょう。基準やマニュアルからでは始まり
ません。義務的なユニバーサルデザインは、当然やらなければいけません。基準は越え
ないといけません。基準は守るべきものではなく、越えるべきものです。なぜなら我々の
ユニバーサルデザインの歴史はあまりにも短いからです。基準というのはその中のもの
で、基準をクリアできたからよかったという話ではないんです。先程説明していただいた
誘導ブロックが良い事例です。基準はありますが、「安全・安心・味わい」というキーワ
ードから、「見やすく、まちにもやさしい誘導ブロックって何だろう」というテーマで
当事者参加型のワークショップを行うと基準を越えるドアが開きます。ドアを開けるか
どうか我々ユニバーサルデザインいしかわの大きな課題で、実は、まちの中にはいろい
ろなドアが潜んでいると思います。

今日ご紹介するのはデザインプロジェクト K です。2015 年から ARAI UD Workshop
で、この 4 人のプロジェクトメンバーと進めています。最初の成果が生まれました。それ
が本日会場にある Vgrip ナイフ・フォークです。この経緯をご紹介しながら、一緒に考え
ていただきたいと思います。

デザインプロジェクト K は「調理を楽しみ、友人や家族と一緒に食事を楽しもう！」
「握力がなくても使えるような開発と生活づくり」という大きな目標を持ったプロジェ
クトです。デザインプロジェクト K の「K」の意味は、頸髄損傷の K、可能性の K、簡潔
な答えを出す、それを開発する、その結果快適な生活が送れて、共通性のあるものが生ま
れるという、こじつけなのですが意外にうまい言葉が揃いました。

プロジェクトメンバーの方々の身体の機能について、頸髄は上部から 1 から 8 番までの番号が付いており、プロジェクト K のメンバーは 6、7 番が使える方々です。それより上部が損傷してしまうと、上手に上肢をコントロールすることに制限の出る人が多くなってしまうため、今回、我々のメンバーは 6、7 番までの方々となっています。

今日は頸髄損傷のお二人のプロジェクトメンバーが来ており、後ほどご自身の説明があると思いますが、概論的にお話すると、下肢だけではなく腹筋や背筋が麻痺している為、車椅子上で座位姿勢のバランスをとるのが非常にデリケートです。例えば、油断して車椅子で移動し少し手を離している時に、前に力がかかり車椅子が止まると身体がすっ飛んでしまいます。それから、両手をコントロールできる握力がないため様々な用具を使うことに困難が生じます。いわゆる、つかむ力がとても弱いのではなく、ないんです。手首を屈することによって拮抗的に指が閉じる方が結構おられて、その閉じた指の形を利用することは多いのですが、閉じている時に固いかというとそうではないんですね。触らせてもらおうと伸びてしまう。だから、そういう形ができるということを利用して上手に利用することが重要です。

一方で、運転席へ車椅子から移乗できる車に補助装置をつけて、車を自ら運転して、二人のプロジェクトメンバーが今日来ています。それから、体温調節ができないため、室温等の環境条件の制約をうける。冷房や暖房等、季節ごとの体温調節、その他様々な制約のもとに果敢に生活をしている「自らの生活の開拓者」だと、私もプロジェクトでずっと一緒に付き合っていますが、本当にそうだなとつくづく実感します。今回どういう言葉を使ったらいいかと思ったら、自然にこの言葉が出ました。

なぜ、握力のない頸損 6、7 番のユーザーの方とデザインプロジェクトを追求するのか。一般的には持ちやすい、使いやすい道具のデザインをグッドデザインって言うんですね。人間工学的に考えたら、握力があること、または弱いことが前提で、握力のない方を考えることはなかなかありません。それは、私自身がつくり手、デザイナーとしての痛烈な反省体験になります。どういうことかと言うと、1992 年に握力の弱い方が使いやすい、箸が使えない方のためのスプーンとフォークを開発しました。とても軽いです。箸の長さで、普段食事が口に入れやすく、うどんやそばが口に入れやすいだけ引かかるようなものです。これは本当に喜ばれて上手くいったのですが、その時に今回のプロジェクトメンバーの一人が、右側の部分を背屈した指に引っ掛けたら使えそうだったんですね。



それで、私は大きな反省をしたわけです。つまり、その時実は「持てない人はごめんなさい。別のグループに行ってください。」と考えていたんです。片麻痺、筋ジストロフィー、パーキンソン等、握力が弱い方々のデザインはうまく出来るかもしれないけど、持てない方のデザインはちょっと別枠で考えた方がいいと勝手に考えていたんです。デザイナー、つくり手が、持てないユーザーと断定することで、潜在している可能性を閉じることになると気がつきました。持てないユーザーグループという考え、「持てない」という言葉そのものが、私自身の経験に基づく言葉だということにやっと気がついたんです。つまり、まだ見ぬ様々な持ち方があるということです。「モノをデザインすることによって、使える人が生まれてくるのではないか」「空間をデザインすることによって、誰もが利用できる空間が生まれてくるのではないか」ということです。

Vgrip のクラウドファンディングを 2022 年 12 月から 2023 年の 1 月 30 日まで行い、目標の 100 万円を上回り、支援総額 1,392,900 円、141 人の皆様に、熊本から秋田まで、そしてもちろん地元の皆様に本当にお世話になりました。今日も支援者がいらっしやっています。本当にありがとうございます。

どんなプロジェクトかという、まず、我々デザインプロジェクト K メンバー、岐阜県の関兼次刃物株式会社、株式会社サコー製作所と取り組みました。関兼次刃物の河村社長とはもう 20 年以上の付き合いで、関市のいろいろなプロジェクト、ハサミの開発等で地場産業の皆さんと長いお付き合いをしてきている仲です。残念ながら河村社長はこのプロジェクトが完成する直前にお亡くなりになり、今は代が替わっているのですが、河村社長が「ぜひやりましょう。うちの技術をなんとか駆使して、工夫して作りますよ」という関係性の中で進んでいます。

どんなプロセスを通ったかを説明すると、2005 年に今日来ている頸髄損傷のメンバーと一緒にハサミを開発しました。押すだけで切れるハサミを開発し、握っても使うことができます。本当にユニバーサルと言っていいと思います。この部分がやっぱりポイントだなと思ひまして、最初はハードでソリッドなものを作ると金型が必要で、やはり自分はいわゆるデザイナーなんだと反省しました。デザイナーというとなんかすぐ量産で、金型が必要だという方法をとったんですね。ナイフ・フォークは、ハサミよりレベルが高いですね。こうやって切らなきゃいけないから。この丸を作ることに気が付いて、ここがバネになっていて、手を挟んでくれますよね。これで上手くいくなと思ったのですが、実際、製造的には難しい問題が起こり、もう一回やり直して、結果的には非常にシンプルなものになりました。



ハサミ 製作過程

一生懸命、私が一人で考えて作ったのではなく、全部プロジェクトメンバーと一緒に試して、ビーフステーキやポークソテーをいっぱい焼いて、毎回切って食べてということをやりました。そういう美味しいプロジェクトでもあるんですけどね（笑）その結果、後ろにあるようなものがまとまりました。使用前、使用後の映像があるので、見てください。

デザインをしていく上で、所作の質感を大切にしています。できるか、できないかが最初のドアですが、できなかったものができただけではデザインではありません。それを使っている姿が自然であることまで追求しなければデザインとは呼べないと思っています。障がいのある方ができるようになるのは最初の関門で、実にさりげなく違和感なくできることがデザインプロジェクト K の目標であり、それがユニバーサルデザインの目標だと思います。この映像は、何度も練習して撮影したのではなく Vgrip を使い始めた初期に撮影したものです。こんな形で、よりさりげなく使えるものが生まれるに至りました。

READY FOR へアプローチして皆さんのネットワークをもとに、最初に1月13日にNHK金沢放送で「生きづらさ、その先に」で放映されました。さらに、1月29日のクラウドファンディングの締め切りの1週間前に「おはよう日本」で全国放送され、5時46分という非常に朝早い時間でしたが、放映後、九州や東北から「私の息子に」「うちのおじいちゃんに」などの声がかかりました。このようなメディアの力が大きいことと、やはり動画でお伝えすることができたのがすごく大きかったと思います。

先程、所作の質感という話をしましたが、ものすごく大事な話で、作り手としては最初、現状に素直に向かい合うことから始まります。目の前の使い手の日常の所作、違和感、切実感というものが、作り手のエネルギー源です。できないからできるようになったという白黒の話ではなく、時間的關係性の中で見えてくる質的人間関係がとても重要であり、それがエネルギー源で所作を完成するための道具をつくることができます。私自身もプロジェクトメンバーも思いましたが、これならグループでレストラン行っても自然に話をしながら食事ができるし、一人で行っても実にさりげなくレストランのテーブルで食事の時間を楽しむこともできます。これまでは両手で持ちカットして「手が邪魔して刺す場所が見えない」ようなこともあり、一人で一生懸命食べることに格闘するようになり、だんだんレストランに行きたくなくなるという話もメンバーから伺いました。それがこのようなプロジェクト型のものづくりを通して、所作の質感が高まり、さりげない場面が生まれてくることから、改めて当事者参加型デザインにはエネルギーの源泉があると感

じます。

この写真は、私の試作品の手作りモデルの半分くらいで、皆さん家に持って帰って、日々の食事でどんなものが使えるか試してもらったものです。お好み焼き、おでん、焼きそば、パンケーキ、ロールキャベツ、分厚いステーキですね。分厚いステーキを自分で好きな大きさに好きなペースでカットして食べたかったと、いち早くメンバーの一人が報告してくれました。考えてみると、初めからコロコロステーキを注文した時は、我々もカットしてもらって箸で食べたりするわけですが、自分でフォークとナイフでカットして食べる時は、最初大きく食べて、次は小さく食べて、次はもう少し大きく食べてと、その時の口の中の状態とお腹の具合とを含めて、好きなサイズに毎回切りながら食べているわけですよね。それをごく当たり前にできているという話を聞いたとき、そういうことなんだよなと思いました。我々の食事というのは和洋中華、全部食べるんですよね。その中で、箸は切り分けたり刺したりつまんだりできますが、持つ力がないと、切り分けたり刺したりできないんです。実はこのナイフとフォークは、洋食の道具という話ではなく、日々の多様な食材に実に具合のいいということが、家に持ち帰って使っていく中で確認されたわけです。



試作品

クラウドファンディングのリターンの種類の中に、Vgrip を使いながら Zoom 会食をすることを設け、パソコン上で冷凍食品を解凍して食べるというもの。金沢のニクオサーカスさんに協力していただき、ちょっと楽しい、子どもが安全な食材の冷凍食品を提供することをずっとされている企業です。この楽しいパッケージの中に食材を入れて、真ん中に Vgrip のパッケージを入れると、偶然ですがなんとサイズがピッタリなんですね。Vgrip のパッケージが、こういう食材に包まれていると非常に嬉しそうにしており、なかなか楽しかったですね。人数は多くなかったのですが、皆さんからとても反響がありました。こんな可愛いパッケージにこんな風にもものが入って送られてくるとはびっくりしたと、わざわざ直接電話してくる方もいました。私の中にも、所作が美しく使えるということは考えていますが、それを渡すときの楽しみのデザインがあるんだと実感しました。同時に Vgrip のナイフ・フォークは、そういう楽しみのプレゼントのデザインにも繋がるものになったと感じました。



Vgrip の周りに冷凍食品が入ったパッケージ

パッケージもまだまだ矛盾はあるんですが、少なくともいつまでも飾っておくものではないので、一番コストが安くて作りやすいキャラメル方式という、いわゆるキャラメルの箱のパッケージにしています。印刷も多色印刷ではなく白黒だけの印刷にしています。パッケージの QR コードを見ると、使い方やグリップの調整の仕方が分かる動画が見れるようになっています。中には一枚しおりを入れ、グリップの幅を手が薄い方は少し狭く、手が厚い方は広くするやり方なども動画で見ることができるようになりました。特に身体の機能に制約がある方々に、こういう形でものを送りするとき、いかに使い方をお伝えするかがすごく重要で、そのための動画づくりをメンバーと一緒にやったのがこのグリップ調整の仕方の映像です。

実は、頸損の方が形の調節を自分でできるためには、何通りか皆さんと検討していく中で、安全性が高く確実にできる方法は何かと色々トライした結果、非常に単純な、広げるという方法になりました。最初に上手くいったと思い、構造的にスプリング性があるもうちょっと複雑なグリップに「スプリングリップ」なんて名前までつけて製品化しようとしたのですが、製造技術で溶接がうまくいかないということが分かりました。溶接を入れる隙間が狭すぎて、それを広くすると今度は手が落ちてしまうんですね。これはダメだと。その時に、ステンレスの丸棒を 3.5 ミリでやってたんですよ。これもまたやはり作り手の盲点ですが、全体のバランスを考えて 3.5 ミリだと勝手に決めていました。また、バネ性を強くするには、やはり 3.5 ミリかなと思ったんですがうまくいかない。一体どうしたらいいのかなという中で、もう一回最初に戻りました。いわゆる V 字型の手が入る形状にバネ性を作れないかと。それで 3.5 ミリの丸棒のステンレスを 0.5 ミリ細く 3 ミリにしたんですね。それにより素材そのものの弾力性がうまく生きて手に挟む形になったのと、さらには軽量化ができました。軽量化ってものすごく大事なんですよ。このあたりの躓き

と、それを乗り越えるプロセスも、プロジェクトメンバーと一緒にトライ&エラーをしていく中から見えてくる。当然デザイナーのクリエイティビティはもちろん必要です。それがなくてはできないところが明らかにありますが、デザイナーだけが頑張っても絶対できません。むしろデザイナーの持っている創造することへの欲求を発揮させてもらえる場所、それが当事者参加型のデザインワークショップの魅力であり、多分限りないエネルギーなんじゃないかなと思います。

今の時代のいいところは、QRコードを読み取ればこのような動画の情報が当たり前に見えることで、使わない手はないです。一目瞭然で、見ることによって使い勝手を判断できます。我々が「とても使いやすいです。便利です」とどんな言葉で言っても伝わりません。しかし、ユーザーが実際に使っている様子を動画で見てもらうと、どの程度の具合がいいのか、見た人が判断できます。だから、動画が持つ意味はものすごく重要で見た人が判断できる。これはものすごく意味があるんです。

生活を豊かにするユニバーサルデザインは、使い手の所作から感じる違和感や切実感に向かい合い、それを解消するための仮説モデルをつくり、何度も試し、「爽やかな解」を見出すというプロセスです。気持ちの良い所作を実現し、穏やかに豊かな生活状況を育むレベルを目指す。このような目標はあらゆる領域につながります。まさに1本のスプーンからまちづくりまで、動的なデザインアプローチを基盤として、新たな「デザイン原型」の誕生を目指すことができる、目指していくという、それがユニバーサルデザインです。

まとめに入りますが、このチームワークは金沢から岐阜まで車で大体2時間半くらいかかりますが、何度も行きました。距離があったので大変だったとも言えます。しかし、お二人の存在があって初めて私たちのプロジェクトは具現化することができました。「私たちできますよ」と、スプリングの会社の社長さん自ら、自分の工房でグリップの形を作ってくれました。「こうすればできますよ」とやってくれたわけですね。ものすごくありがたい人間関係でこれからも続けていくんですが、もう一方で、このづくり手とプロジェクトの距離感が車で一時間くらいというフレームの中でできたらすごく楽しいという思いを抱いたわけですね。例えば、金沢からこのくらいの範囲とか、作り手と使い手とデザインするというプロジェクトが日常的に2、3か所くらいあり、金沢のものづくりやまちづくり、サービスづくり、そういうものに対する当事者、ユーザー参加型のクリエイティブなプロジェクトがいつもある。それが、動きやすい人間関係のフレームがあるのかなと一方では思います。ぜひそのような人間関係づくりを一緒にやっていければいいなと思うんですね。もう一方で、そのような小さなつながりの中のリアリティ、この日本のプロジェクトの原動のアウトプットを、多分、北欧やヨーロッパの方も含めて喜んでくれると思います。アジアの方でも手で食べる方は別かもしれませんが、日常的に箸を使う方々にとっては共通して役立つときもあるかもしれないですね。ですから、日本の文化はすごく面白くて、私たちは味噌汁とごはん焼魚を食べれば、カレーライスも中華もパスタも食べるし、すごくいい意味で貪欲なクリエイティブな民族だと思っています。だから、欧

米の概念は学ぶと同時に、もう一方では私たちが暮らしの中でポジティブなデザインをどんどん発信していく双方向性の関係性は、このようなプロジェクトをやっていく毎に色々できるという思いを抱いています。文化を超えて互いに知を共有していきましょうという話です。

「生活を豊かにするユニバーサルデザイン」「多様性と共生に向かいあう創造的なデザイン」「暮らし手のサイドからとらえると、本来的なデザイン」「暮らし手の参加が、豊かな創造力をもたらす」ということですね。ご清聴ありがとうございました。

この後のご質問や、少し自由にお話しする時間がありますので、どんな角度からでも結構ですから、よろしければご質問等ありましたらどうぞ。

質問者 1

今回、頸髄損傷という共通項を持ったユーザーグループの方が集まり一緒に作っていたデザインプロセスだったと思いますが、頸髄損傷という共通項を持ちつつも、例えば性別や身長も様々ですし、右利きなのか左利きなのかとか、その他にもあらゆる多様性があったと思います。その中でコンフリクトが起きることはあったのでしょうか。つまり、誰かにとっての使いやすいが誰かにとっての使いにくいようなことがあったのかと、それをどう乗り越えたのかをお伺いしたいです。

荒井

正直、このプロジェクトは、我々のプロジェクトメンバー、プロではないメンバーが爽やかに使えることを徹底的に追及するというのを最初の頃にしています。そして、その動画を見ていただいて、「これなら私も使えそうだ」と思った方々への広がりを持ったものにしていく形ですね。ですから、ユニバーサルデザインのベクトルを持った開発と考えていただいてもいいと思います。特にこのような道具の開発には、色んなアプローチがあると思います。このデザインプロジェクト K の頸髄損傷のプロジェクトメンバーは、握力がないことにより、多くのものからネグレクトされてしまっている。むしろ握力がないからこそ新しい原型が生まれるという、そういう戦略感を持っているところがある気もしますね。今楽しみなのは、これをどのような方々が「いいね」と話すのか。例えば、指を欠損した方や ALS の初期の方も来ており、結構幅のある方々から「使えそうだから、ぜひ欲しい」という話が来ています。そういうものを1つずつ集めていながら、The Next Vgrip みたいなどころの地平が見えてくる気がします。ですから、このプロジェクトの場合は、特に欲張ってこの人もこの人も使えるというよりは、一番シビアな方から徹底的にシンプルな形を見つけ出すという発想ですね。

質問者 2

とても興味深いお話を聞けて有意義でした。大したことがないことですが、ナイフの切れ味を決めた要因はどこですか。握力や力がない方ですから、切れた方がいいとは思いますが、一方では切れすぎると怖いというところもあると思ったので。私たちが使うのは、さほど切れないものを結構力を入れて切っているケースが多いと思うんです。ですので、切れ味を決めた要因、どのように決めたかを聞きたいです。

荒井

仰る通りです。これを実際に試したり判断したりしていく際、手は切れないが肉は切りやすいという、その刃付けはなんなのかというテーマですよね。メーカーの方で、普段の刃付けはこの角度、Vgripはこの角度という工夫をしてくれましたね。ある程度力を入れれば切れたけれど、今一つ爽やかでないのを薄くする加工をメーカーの方でやってくれ、結果切れるようになった。仰る通りです。

質問者 3

ありがとうございました。この先、海外にも展開し共感を広げていく話がありましたが、これだけ長い期間かけてやってきたプロジェクトで、知的財産等はどうされていますか。

荒井

仰る通りですよね。基本的には国内ではそういう商標とか、意匠登録などを事前に登録しております。海外の特許とか意匠をとると、それはちょっと我々の超える世界です。

ですから、国内の方々がいつでも手に入るような形にするためには、完成した性能をちゃんと維持していくのと、若手のメンバーがプロジェクトメンバーで使える Facebook を計画しており、ユーザーの方と相互に情報交換をして、使い方や「これができるんだったらこんなものが欲しいよね」ということを含めて、太い情報のパイプを作っていけるといなど話をしている段階です。

質問者 4

どうもありがとうございました。感想としては、道具を使えない方が普通のナイフを使っているとすごくしんどそうなのが、スマートに普通のマナーで使えるというのがすごくいいなと思って聞いておりました。主婦としては収納がちょっと大丈夫かなと思ったりもしました。

少し不思議に思ったのが、もともとナイフとフォークの文化を持っている西洋、特に福祉に進んでいる北欧なんかでは、そのような食器についての工夫はなされていないのかということです。もしも何か情報がありましたら教えてください。

荒井

最新の情報はつかんでおりませんが、日本で現在輸入しているもの、それから私が 80 年代にこの領域に入った頃から見ていると、かつてはスウェーデンにエルゴノミデザイングループという名前そのもののグループがありまして、当時としてはなかなか画期的なナイフ・フォークを開発されていました。でも基本的には握力が弱い方向けですね。ですから、盲点じゃないかなと思います。今回 ISICO の皆さんがいらっしゃっていますが、ISICO の皆さんのお世話で、大阪の展示会、国際福祉機器展に出品しました。その時に隣にスウェーデンの福祉用具の社長がたまたま来ていて非常に共感してくれましたね。ですから、ないんでしょうね。握力のない方のデザインをするということは、多分発想しないのかもしれない、私がそうだったように。握力がないということは何か特別なことをしますという回路につながっちゃう気がしています。ただ、徹底的に調べていないので感想ですけどね。

また、場所とるのは間違いないです。食洗器は使えますね。

質問者 5

脊椎損傷者協会の事務局をしています。今日はメンバーも参加させていただいて、大変ありがたく思っております。メンテナンスのことですが、先程仰っていたように、すごく切れ味が良くて、すごく使いやすいように感じました。ただ、あまりの切れ味で、あの置き方だと切れなくなってしまうのではと思われました。包丁でもダイヤモンド加工や、サッサツとすると切れ味が復活するようなものも付属品としてあるとすごくいいように感じますが、すぐに切れ味が戻るのでしょうか。それともすごい金属を使っており切れ味は全く衰えないという感じなのでしょうか。

荒井

どのくらいまで最初の状態で皆さんがストレスなく使えるか、それは実際に使っているただ中で判断していくしかないと思います。先程も話がありましたが、私たちも普段かなり切れないナイフ・フォーク使っていますので、後半そういう話もできるかもしれませんが、プロジェクトメンバーや全国の色んな方々が使っていく中で、切れ味がどういう状況か、やはり双方向で確認していきながら、使い勝手が慣れたら切れ味が多少落ちても問題ないなど、色んな段階がある気がしています。私たちのようにごりごり押し付けて切るわけじゃありませんので、その切れ味の変化がどういう風な形で推移していくのかも、これから使っていく中でプロジェクトメンバーと一緒に、私たちでも確認しながら、一方で、全国で使ってくれている方々の反響なども重ねながら、使用性の経年変化に踏み込んでいきたいなと思います。ありがとうございました。

■第2部 パネルディスカッション「ユーザー参加型のデザインで生まれる新たな発想」

安江

「ユーザー参加型のデザインで生まれる新たな発想」をテーマに、基調講演の荒井さん、プロジェクト K から裕（ゆたか）さんと、沙紀（さき）さんに登壇いただきトークを進めて参ります。どうぞよろしくお願いいたします。それでは、裕さん、沙紀さん、自己紹介をお願いします。

中村

皆さん、こんにちは。中村裕と申します。1990年、仕事中に転落して首の骨を折りました。神経が遮断されたので首から下が完全に麻痺しています。右手は伸びているんですが、左手は曲がったままです。

須永

皆さん、こんにちは。須永沙紀と申します。現在29歳です。私は13年前に私が自転車で4トントラックの右折事故に巻き込まれて、首の骨、頸椎を損傷しました。私は頸髄のC6とC4¹を少し傷めているので、手首を曲げる動作は、右はできるんですけど左ができないという左右差があります。荒井さんとはVgripからのお付き合いなので約5年になります。他のメンバーは20年くらいのお付き合いだと思いますが、一番最近のメンバーになります。皆さんにVgripをお披露目できることを嬉しく思っています。今日はよろしくお願いいたします。

安江

会場のみなさんは、お二人の日常生活がどういうものなのか想像つかないところもあると思います。Vgripがなかった時の食事や日常生活での移動や暮らしぶりなどを教えてください。

須永

私は15、16歳の時に怪我をしたので運転免許はありませんでした。どこ行くにも家族に送迎してもらっていました。そうすると、自分で仕事にも行けないし、遊びにも行けないので、4年前に免許を取って今は自分で車を運転して仕事に行っています。仕事は、公益財団法人石川県産業創出支援機構で総合受付をしています。普段は車いすを使っていますから、

¹ 一般的に損傷部位を用いて頸髄損傷の程度（レベル）を表します。例えば第4頸髄損傷で完全麻痺の場合は「C4 完全」、第6頸髄損傷で不全麻痺の場合は「C6 不全」というように表します

運転席へ乗り移るときに車と車いすの間の隙間にお尻が落ちてしまいます。そこで、隙間に椅子みたいなものを取り付けて運転席へ移動しています。ベッドへの移動なども、私の場合はこの「移乗ボード」というのを使わないと移ることができません。

怪我をした当初は、普通のフォークを持つことができず、自分でご飯を食べられなかったので家族に食べさせてもらってました。ですが、それが嫌だとわがままを言ったら、先程荒井さんの紹介でも出ていたんですけども、病院の方が「自助具っていうのを使ったらどう？」というので使ってみました。まあ使えるけど、形が悪いというか、あまり好きな見た目ではなかったんです。いかにも障がい者が使うような形だったので、思春期の私にとっては「あまり好きじゃないな」と。あと、これをいうと「こら！」って言われるんですが、緑色の「ちくわぶ」みたいな福祉用具（笑）、それを普通のフォークに刺して最初は使ってたんです。頸髄損傷者には「痙性（けいせい）」といって筋肉が固まったり筋肉が勝手に動いたりする症状があります。私の場合は痙性が手にも出ます。いま、親指が勝手に動いているのがわかりますか？（と言って会場に見せる写真を挿入）。こういう風に動くので、物をつかんだ時に痙性が出ると物を落としてしまうことがあるので、そのフォークやスプーンを使うのはやめました。

最初の病院から次に転院した時に、荒井さんがデザインした指をひっかけるだけのフォークとスプーンを紹介されて、やっと自分で何も道具を使わなくてもフォークを持てました。そこで初めて自分で食事ができるようになったんです。今は、そのフォークとスプーンがあれば基本的なものは食べています。でもスパゲッティの麺を巻くことができません。ラーメンのように食べるんですけど、やっぱりちょっと見た目的にはあんまり好きじゃなくて。みんなで外食するときは、まず行く前にメニューを見て、これだったら人の手を借りなくても食べれるなどと考えていました。ステーキも自分で切ることができなかったので、家族であればお願いできるけれど、そうでない時はお店の人や一緒に行く人に頼むことがほとんどなんです。それはそれでいいんですけど、人にお願いすること自体がちょっとしたストレスでもあり、それが日常で多いので、食事だけでも自分の力で食べられるものができればいいなと思っていました。Vgrip を使って初めて自分の手でステーキを食べれた！っていうのはすごい喜びでした。

安江

ありがとうございます。私も初めてお聞きすることや知らなかったことがたくさんあることに気づきました。荒井さんのお話にもありましたが、食事のときの普通の自己決定ができなかったということをお聞きしました。裕さん、Vgrip がなかったときの食事や日常生活のことを教えてください。

中村

僕は今、66歳です。荒井さんと知り合ったのは1994年ですから29年前ですから長いですね。安江さんとは、金沢ふらっとバスの固定装置の検証の時に初めてお会いしましたね。

食べるのが好きなので、パソコンを使ってメニュー開発をしています。ヘルパーさんに調理してもらっていますが、時間制限があるので自分が食べたいメニューを時間内に絶対終わらせるメニューを開発しているんです。今ではメニューもかなり増えてきています。食べるのが好きなので、Vgrip ができて非常にありがたいなと思っています。

Vgrip を使う前、僕は黒い「ちくわぶ」を使っていました。ダサイデザインなんです。使いづらいと思ったら家にこういうフォークがあったんです。付け根のところが広くてちょうど指が乗ったんです。あとはこっちの手で、こうやってずっと食べていた（フォークで実演する写真を挿入）。でも汁ものは無理ですよ。Vgrip は丼ものも食べられます。世界が変わったなど。やっぱり、かきこんで食べると非常に美味しいんです。今まで30年近く、その美味しさを知らずにずっときたんですね。今は三食すべてVgrip を使っています。本当に便利です。自宅用のほか外食用として鞆の中に常に入れてあります。これまでは本当は食べたいのに、他の人や店の人に頼まなければ食べれないというメニューがあった時も遠慮してあきらめてスプーンで食べられるカレーにしたりしていましたが、Vgrip を使ってこれからはいろんなメニューが食べられると思うと楽しみです。

車いすからベッドへは前方移乗です。両足を上げてずるっと前へ行ってから横へ移動する。リハビリでも横向きでの側方移乗は前へ倒れていきそうで怖くて出来なかったんです。前方移乗は安心してできるので、今もずっとそうしています。

安江

お二人のお話を聞いただけでも、手の使い方や症状、それに車やベッドへの移乗の仕方が全然違うということなんですね。お一人おひとりの身体の使い方や動かし方が違うのに、みなさんが日常使う道具をどうやって開発してくのか、今回のプロジェクトは今までおそらく誰もやったことがない先進的なプロジェクトだと思います。荒井さん、今のお二人の日常のお話を聞かれていかがでしょうか。

荒井

Vgrip ができたから、問題がすべて解決したわけではなくて、ほんの一点なんです。でも意味のある一点。でも、あの一点ができたことによって、このような参加型アプローチをとると次も問題解決できそうだよねという手ごたえをお互いが共有できている、そのことの意味は大きいなと思います。こういうアプローチをいろんな方に見ていただいて聞いていただくことで、クリエイティブなデザインの次元が開かれてくるんだという感覚を共有していくことがとても大切だと思います。

裕さんや沙紀さんとは長い付き合いになりますが、私が関わっているのは、お二人が色々な格闘をしている日常のほんのピンポイントだと思うんです。でも、多分そのピンポイント

ですら今までなかったのかなという感じがします。食というのは、朝昼晩、毎日3回。そこで使う道具というものが、こんな風なやり方をすれば、あんなシンプルなかたちが生まれて、実際自然に使えて、所作も綺麗で、これなら外でも食べれるねという、ドアが開いていくということ。だから Vgrip は次のドアを開ける最初のステップという風に考えるととてもいいなと思います。

安江

開発の当初からユーザーと一緒に作っていくという、その姿勢がとても大事だと感じました。公園や公共施設のプランニングでは、実施設計の最後の最後になってから、これで視覚障がい者の方は大丈夫ですか？これで車いすの方は行けますか？と図面上で確認を求められることが現実が多いのです。本当は基本計画、もっと言えばコンセプトの段階でインクルーシブやダイバーシティの考え方を組み込んでスタートしていかなければいけないと思っているんですが。これは基準どおりですか、基準にはありませんとか、そういう話にしかありません。お金をどこにかけるか？っていうところで防御線を張っているとしか思えないやりとりを見聞きします。でも、コンセプトの段階からインクルーシブの概念を持つと、もしかしたら素晴らしいデザインが生まれる可能性があるし、空間的にも認知しやすく、なおかつコストダウンにもつながる可能性があるかもしれないのだけども、そこにあまり手間をかけないことが多いなと感じます。

そこで Vgrip という製品を作っていくプロセスについて、沙紀さんと裕さんにお尋ねします。荒井さんのプロジェクトって試作も含めて、完成するまでが結構長いですよ。今回はお肉が食べられるという特典はあるけど(笑)。途中でいい加減にそろそろ、みたいなことはなかったんでしょうか。プロジェクトのプロセスで感じたことを教えてください。

中村

2005年に、デザイナーの荒井さん、それにユーザーとして僕と川崎さんと荒井絵美さんと3人でハサミを作ったプロジェクトがあったんです。あの時も完成はいつになるのかわからないんです。わからないけどトライ&エラーしていくうちに、だんだん、あれ？これ使えるかも？ってなっていく。最終的には今までハサミが使えなかったのに、こんな便利なものができたんだーと思って。それから何年かして小さいハサミもできるんです。コンビニで物を買ってもおしぼりは自分で開けられない、菓子パンも開けられない、ペットボトルも開けられないけど、それを全部できるような小さいハサミを一緒になって検証して作ってもらった。今はそれを毎日のように使ってます。

今回もいつ完成かわからないという不安もあるけど、必ずものはできるなと確信していました。試作品を作る過程で、荒井さんが新潟の燕市に行ったら「金型に50万かかります」って言われて。僕らもいくつ売れるかわからないのに50万を出して金型作っても、となつて。そこで荒井さんがピンと来て「丸棒を使おう」ってなったんですね。一生懸命やって

たから天からの贈り物かもしれません。最初は丸棒の直径が3.5ミリだった。ちょっと重いです。若干使い勝手が悪かった。そうしたら誰かが3ミリでもいけるんじゃないと言って。その一言があって3ミリの丸棒で作ったら、各自の手の厚みに合わせて少し広げたりするカスタマイズの微調整も簡単にできるようになったんです。これいいんじゃない？と
なって、そこからトントンと進みました。

ユーザー4名に荒井さんの5名でプロジェクトKが成り立っていますが、そこにもう一人、荒井さんの奥さんがいます。毎回肉を焼いてくれるし、野菜もあって美味しいんです。それを食べるといいアイデアが浮かぶんです。5人+1人でこの製品ができたんだと非常に感謝しています。

須永

荒井さんとの出会いは、もともとプロジェクトKのメンバーでもある荒井絵美さんと私と同じ職場で働いていた時に誘われたことがきっかけです。自分ができないことがだんだんできるようになるんだという楽しさがあったんですけど、いつ完成するのかっていう、最終的にはどこを目指してやっているのかがあまり明確にはなっていなかったところもあってどうすればいいのかなと思ったこともありました。私はどうしても結果を求めてしまうタイプなので。私たちは日々体調の変化もあるので、打ち合わせ当日になって、ちょっと無理だな行けないなということもある。行かないとまた話が進まない。私たちは手の形状も違うので、例えばこの形だったら私みたいに手が曲がっている人はいける、でも手が伸びている人は食材に手が当たってしまう。また振り出し、またやり直しという。最終的にVgripのクラウドファンディングをする話になって、そこでちゃんと真剣にやろうと思いました。

中村さんはお肉が良かったみたいですが、私は奥さんのにんじんのグラッセが大好きで、それが本当に美味しくて、それがやる気の源になっていました。プロジェクトの最後の方で、グリップの具合だけ確認してほしいという日があったんです。中村さんだっただと思うんですが、「いや、お肉も焼いてもらっていいよ」って(笑)。Vgripよりも、お肉とかにんじんのグラッセを楽しみに頑張っていたところはちょっとだけあるかもしれないです(笑)。

荒井

本当は今日、妻が来る予定だったんです。今の話を聞かせたかったです。彼女は家政学の研究者なので、このプロジェクトに時々顔を出してそういった料理をしてくれたりするんですけど今日の話の話をぜひ伝えますね。

先程の安江さんの話を皆さんと共有しておきたいのですが、公共的なプロジェクトだとユニバーサルデザインは後付けになるということでした。チェックリストに基づいて、これだけやっていますよ、だからユニバーサルでしょという、これほど不毛なことはないです。デザインや設計というのは、毎回新しい価値を生み出すチャンスなんです。特に公共的なインフラや施設は大きな予算を使うわけですから、証拠づくりのように、ユニバーサルの条件

を満たしましたよとしても、それから少なくとも 30 年、40 年は使われる。だから、今後 30 年、40 年は同じような問題をずっと引きずってしまうんです。責任感とそれに対する主体的なクリエイティビティを持たないと、設計にかかわる人間、プランニングに関わる人間、図面を引く人間は何のために専門性を発揮しているんですかっていう話になっちゃうわけです。

最初のコンセプト形成で単に文字の理念としてユニバーサルと書いてもそんなものコンセプトにならないんですよね。つまり、ある場所に、あるものを、ある規格のもとで作るのであれば、その場所に行って、それを使うであろう人達、該当する方たちの現在の活動を見て、そのものをその地域に作るためには、いったいどういう空間が必要なのかとか、根本的な問題を設計者として責任を持って発想すること。でもそれは責任というよりはもっと面白いんですよね。それこそ設計者の役得なんだと私は思っているんです。そういう風な形に設計やプランニングが変わらないといけない。予算がこれだけじゃできないんですよと言っている問題だったらいつまでたってもできないし、それほどつまらない設計はないですよ。制約のある中で、どこまで最初のフィールドを設計者として自分の中に組み込むか、というプロセスをとらないと面白くない。もしこういう話を聞いて、「あ、そうか」と思った方がいたり、友達にいたりしたら、そういうときはいくらでもアドバイスして一緒にジョイントできます。

一つだけ経験をお話しましょう。施工段階の図面でユニバーサルやバリアフリーのチェックをしてくださいと相談を受けたんです。施工段階ですよ。施工段階だからもう手遅れですよ。だってもう図面もできているし、基礎工事も始まってどんどんやっているんです。でも、手遅れだからって見放したらいけない、とその日思ったんですよ。それで、図面見ましょう、それで今からできることを徹底的にやりましょうという話をしました。当事者参加型で、今から図面を徹底的にチェックして、ユニバーサル性を組み込めることは組み込みましょうと。そうしたら、その時の設計者が非常にポジティブな方で、そんな面倒くさいことやりませんよというのではなく、やりましょうと言ってくれたんです。これから実施設計、施工設計の変えられるところは変えていこうということで、全盲の方、盲導犬の方、電動車いすの方、手動車いすの方、聴覚障がいの方、皆さんでプロジェクトを作って、そこに設計者が顔を出して結構なことはやりました。例えば、一般トイレのブースも裕さんや沙紀さんも入れるような寸法なんです。当然、多目的トイレもありますが、普通の便房のサイズをある一定の大きさにすれば、自分で車いすを動作できる方は使えるんですね。

それから石川県リハビリテーションセンターと一緒にプロジェクトを立ち上げて、1/1モデルを作った実証的なアプローチをやって、その成果を全部県の公共建築物設計マニュアルに落とし込みました。その時、マニュアルをまとめてもらったのが安江さんなんですよ。だから、みなさんには、ぜひチャンスがあったらもう一步先に踏み込んでほしい。「それは面白いからやろう」という担当者や人と出会った時には、お互い与えられた予算と時間

の中で、どこまで何ができるかという時に、まさにユニバーサルデザインの場合には当事者参加型、ワークショップ型プロジェクトを作っていくと進んでいきますね。

安江

ありがとうございます。ここで会場からご質問やご意見などあればお伺いします。

質問者1

幼少期、若い頃に事故で車いすの生活になられてその当時はあまり使いやすいものがなかったということなんですけど、その時から今まで自分にとって使いやすいものを自分だけで工夫することはありましたか。

須永

私はまだガラケー時代の時に事故にあったのですが、指が動かずガラケーのメールが打てないので看護師さんに不満を言ったんです。その時、男の看護師さんだったんですけど、時計のベルトみたいにゴムを腕につけて、そこから綿棒を出して、片手で携帯を持って打つというものを手縫いで作ってくれました。家に帰ってからしばらくして劣化してきたので、今度は祖母がそれを真似て作ってくれました。思春期だったので可愛いキティちゃんの布とか使って工夫しました。

中村

僕はあるまいんですが、社会に出ている物を我慢して使っています。使い勝手は悪いけど使っているという感じなんです。だから、誰かにこれを分かってもらって、デザインの最初の段階で僕らを混ぜてくれれば使いやすいものが出来てくるんじゃないかなと思っています。

僕は指が使えませんが荒井さんに「キーボード打ちにくいんですが」と言ったらキーボードの打ちやすいものを作ってくれて非常に便利に使っています。言えば使いやすいものが実現する可能性があるんで、皆さん我慢せずに「いやいや使いづらい」と言ってほしい。ハサミも「使えない」というところからスタートしたんです。声を挙げれば、実現できるものはできる。デザイナーが頑張りたいけど、作ってくれる業者がいるかないかも問題。Vgripのナイフの方は荒井さんの知り合いが最初からOKという話はあったけど、フォークは根元にひねりがあるので業者も難しかったんです。株式会社サコー製作所さんが、うちなんとかなるよと言ってくださった。俺のところでも出来るぞという業者が欲しいんです。でないと、この世の中に使いやすい物が出てこないんです。マイノリティだとロットが少ないので「そこまでの労力は割けない」ってことが多いんですが、そこを分かって引き受けてくれる事業者さんを増やしていかないといけないと思います。

安江

今の話の中で、すごく色々なヒントが詰まっていた。つまり、暮らしの中に気づかないけれどもイノベーティブな源泉があるということでした。

一方で、それを誰が作るのかとなると、最終製品になっていくときのものづくりの規模感が難しいですね。工芸なんかもそうなんですけど、数が少なくなっている職人さんが支える伝統工芸というものもあります。私たちの周りにある商品というのは、多種多様な人がどう関わって、どういう市場で物を作っていくかによって、得意分野というものがある。その中で、じゃあ自分たちがやろうとしていることが誰のための商品であり、誰がそれを支えて作ってくださるのかという、その情報や熱意、思いというものを共有できる人たちを探すのがとても大変というところでもあります。ですので、やはりこういう活動をどんどん知っていただき広めていって、私たちも入りたいという連携の輪をいかに広げていくかっていくこともすごく大事だなと思いました。

プロジェクトKにはあとお二人いらっしゃいます。川崎さんと絵美さんからメッセージをいただいているので、読み上げたいと思います。

まず川崎さんです。

「ユニバーサルデザインいしかわのシンポジウム開催、おめでとうございます。デザインプロジェクトKにメンバーとして参加させていただいています川崎と申します。ユニバーサルデザインについて、プロジェクトKの参加メンバーと共に、思いを巡らし、アイデアを出し合い、より良いデザインに向けて活動できていることを大変幸せに思っています。私は頸椎損傷という障害を持っており、そのため手足が不自由で日々生活していく中で、社会の中で活動していくことにおいて、いくつもの不自由さを実感しています。こんなものだとあきらめてしまうようなことがたくさんあります。でも、あきらめなくてもいいんだよということが一つ、また一つ増えていく。ユニバーサルデザインが完成することによってそんなことを感じています。昔できていたことが一つのきっかけによりできなくなり、長い間、できないことが当たり前だと思っていたことが、ユニバーサルデザインの実現によりできてしまったという体験はすごくワクワクするものがあります。このようなワクワクを多くの人と共感できればと思っています。現実には日々生活していく中で、社会生活を送る過程で、不自由さは数限りなくあります。一つのことが解決された、できるようになったからといって、残された課題はまだまだあまりにも多くあるように感じます。しかし、多くの人がユニバーサルデザインを考え、注力してくれれば、そこから多くのワクワクが生まれてくると思っています。一つ一つ物事が前に進んでいくと思っています。シンポジウムに参加された方々も、私が感じたワクワクをユニバーサルデザインとの関わりで共に感じていただければすごく嬉しいと思います。」

もうお一方、荒井絵美さんです。

「Vgrip のない生活、頸椎を損傷し、握力を失ってから、カトラリーを上手く使えなくなり、家族以外と食事をするときには食べたいものではなく、食べやすいものを選ぶ。それが私にとって、当たり前のご飯でした。人前ではなるべく綺麗に食べたいという気持ちの方が強く、メニューを見ながら、これはスプーンだけで食べられそうだな、これにしよう、そんなことを思いながら注文をする。ずっとそのように過ごしてきました。Vgrip のナイフとフォークの開発を進めていく中で、ステーキなどお店の方や友人に一口サイズに切ってもらわないと食べられなかったものが誰のサポートもなく食べることができて、これがあればお願いする必要がなくなり、申し訳なさを感じなくてもいいのだなど、とても気が楽になり美味しく感じました。サポートがあってもなくても食べることに変わりはないのですが、お願いをすることが心の負担になっていたということに改めて気づきました。今後の活動についてですが、私たちのように握力を失った方、握力が弱い方達がより良い生活が送れるアイテムの一つとしてぜひ活用していただきたいです。ただ使えるだけではなく、私たちが日頃感じているストレスを解消し気持ちも豊かになるような製品づくりを目指して、これからも進んでいきたいと思っています。」

私も Vgrip のクラウドファンディングの返礼品で、オンライン昼食会に参加しました。その時は裕さんと絵美さんと、先程お話が出た島根の宍道湖にある旅館「なにわ一水」の勝谷社長や元 INAX の方がいらっしゃいました。不便でもそれが当たり前だと思っていたことが実は当たり前じゃなかったということと、カトラリーがあることで生きている意味やウェルビーイングの質が変わるんだということを感じさせられました。裕さんが昼食会で言っていました。食事の時には、食べれる食べれないという話だけではなくて、目の前に色々な小鉢が並んでいるとそれをこぼさないように食べないといけないと思っているから、その料理の皿をわざわざ手前まで引き寄せて食べる。また、次食べるものを今度は食器をずらして引き寄せて食べるということをしていたというお話です。食べるのもすごく複雑ですよ。でも多分、それは裕さんの中で当たり前になっている。裕さんの中では食べるということは、そういう皿を移動させるということまでもセットの動きだったんです。このカトラリーができたことで、もう快適で三食全部これだよという話も聞いたりすると人生までも変えてしまうようなプロダクトってすごいなと、本当に思った次第です。

最後にお一人ずつ、クラウドファンディングで得たものや、これからの活動の方向性についてお伺いしたいと思います。

須永

私も行政関係の仕事をしているので、予算や基準の話になると、痛い話だとも思うんですけど、基準のままいくのが悪いことだということを伝えたいわけではなくて、知ってもらうことがまず大事だと思って私はこの活動をしています。元々は結構引っ込み思案なところ

があるので、こういう前が出るのが結構苦手なんですけれども、やっぱり知ってもらって、これはこの人にとっては不便なんだという、その機会を皆さんに持ってもらえたら嬉しいなと思っています。

クラウドファンディングの話になりますと、本当にこんなに反響があるんだというのを全然思っていませんでした。クラウドファンディングする前は、正直達成できないだろうと思っていました、ごめんなさい！（笑）。というのも、頸髄損傷者には使えるけど、もしかしたら私たちが知らない ALS の方や他の障がいがある方にとって、ちょっとこれは？と思われるんじゃないかなという不安が最初はあったんですが、NHK さんや安江さんとかの本当に厚いご協力があって、県内県外、全国各地からご支援いただいて、活動の成果が出た、自分たちがやってきたことは間違いじゃなかったんだと、その時に初めて自分たちがやってきたことがこうやって皆に認められたんだという嬉しさもありました。

私の場合は、職場からの支援もあって大阪の 2023 バリアフリー展に行かせていただき、実際に私と同じような頸椎損傷者の方のお話を聞く機会をもらいました。行く前は結構不安だったんですよ。「これは同じ怪我だけど、自分には無理だわ」と言われるんじゃないかと。私たちが知らない、もっと不自由な思いをされている頸椎損傷者の方にとって Vgrip はもしかしたらだめなんじゃないか、色んな批判をもらうんじゃないかという不安を正直持ちながら行ったんですけど、実際には「本当にこれを待っていた」、「この場で買いたいんだけど、無理ですか？」と言われるくらい嬉しい声をいただいて。そういった声を直接もらえたというのは本当に嬉しい機会でした。

Vgrip は通過点だと思います。先程も皆さんも仰っていたように、生活の一部が改善されたというだけなんですよね。食事もすべて改善されたわけではなくて、生活のほんの一部が改善されたというだけなので、今後もっと自分たち以外も快適な生活を送れるような活動を積極的にしていきたいなと思っていますので、ぜひ皆さんよろしくお願いします。

中村

僕は、クラウドファンディングで目標達成はぎりぎりいくかいかないか、最後いかなかったらへそくりでも入れようかなと思っていて、暇さえあればクラファンサイトを見てたんです。ちょうど目標金額達成を踏んだのが安江さんだったんですが（笑）。案外早くクリアしたので、おっしゃ！これで製品出来るなと確信しました。心暖かいメッセージとか、力強いお言葉なんか頂いて、ましてやお金の支援もいただいて、非常にありがたいな、こういうシステムいいなと思いました。ただ、目標達成までハラハラドキドキなんです。達成した時には、ほっと安堵でしたね。やっぱり必要とされる方に届いて、その後の感想を聞きたいんです。使い勝手はどうだったのか。それを励みに、またメンバーが一丸となって前に進んでいけるんじゃないかなと思っています。

荒井さんが特にこだわったのは「メンバー4人一緒に」ということ。必ずメンバーの都合のいい日を選びましょうと設定をするんですよ。やっぱり4人が集まるからいいアイデア

が浮かぶんです。荒井さんがずっとそこにこだわって、なるほど、やっぱり4人揃ってこそいいアイデアが浮かぶんだなと思いました。今日ご来場の皆さんもこういった製品があるよと広めたいです。

僕たちは10年くらい前から、キッチン道具の検証をしていたんです。その中で、メンバーが「障がいをもってからステーキ自分で切ったことがない」と。その話で盛り上がり今Vgripが出来たんです。これから鍋や包丁など色んなキッチン道具を世の中に出してあげたいと思っています。とりあえず皆さんには、こういうものがあるよということを広めてほしいです。繰り返しになりますが、施工してくれる業者はなんとか見つけてほしいなと思います。デザインができて、そこから先が進まないんです。皆さんにもご協力を求めなければならぬと思っています。本当によろしくをお願いします。

荒井

クラウドファンディングというものは知っていたんですけども、まさか自分がやることになるとは思いませんでした。クラウドファンディングの inputs を七転八倒してやりました、というのが一つ。もう一つは、クラウドファンディングというシステムはすごいなと思いました。このデジタルツールがあることによって、金沢の私の家はつつじが丘というところにあるんですが、そこで4人の頸損の車いすメンバーと1人のデザイナーがプロジェクトを作って、こういうものが生まれて、それを上手にプレゼンテーションして、デジタルネットワークに載せると、日本の津々浦々に住んでいる方々からのファンディングが集まりました。もちろん色んなサポートがあって、NHK おはよう日本だとか、NHK 金沢とか、メディアに取り上げていただいたこともあるんですけど、それもやっぱりクラウドファンディングという活動が動いているからこそつながっているんです。だから、もう1回やるかって言ったら、やるしかないなと思っているのですが、クラウドファンディングというシステムは、こうしたコミュニティデザインプロジェクトにはなくてはならないものかなと思っています。ただ、私がやるとすごく時間がかかりますから、次は3分の1くらいの時間でできるように、もうちょっと色んな仕掛けをしていきたいなと思います。本当に、この会場にいらっしゃるファンディングしてくださった方々や全国の皆さんに心から感謝しています。

私がこの領域が自分にとってのクリエイティブなデザインのフィールドだなと思ったことについて一緒に確認しておきたいと思います。金沢美大を出た親友がいち早く企業を辞めて、色んな障がいのある方々の現場に行ってもものづくりをやっていたんです。私もそれを見て、マーケットからものをデザインするのではなく、もう1回、暮らしの現場からデザインをするということに自分を活かす手立てがあるんじゃないかと思い、東京で7年間ほど彼の活動に参画しました。養護学校の大型遊具の開発や、知的障害のある子どもたちの養護学校の遊び場とか、色んな訓練遊具とかをやっていました。その時、自分が何をやっ

たかという、徹底的に使い手の現場に足を運んだんですね。そして、現場からはこういうものが欲しいという声があるんだけど、作り手の目で現場の当事者の方たちの生活の状態で丁寧に向かい合って、作り手として何が問題で何ができるのかっていうプロセスをすごく大事にしました。そうすると、現場の専門家と言われている方々は作るということに関しては言うなれば素人の方ですから、作り手に要求するものは既存のものにちょっと手を加えた改良以上のことは出てこないんです。

作り手としてデザインしようという意欲を持ちながら、時間をかけて現場の日々の生活行動を見ていきますと、今、こんなやり方してるけどおかしいんじゃないか、とかたたくさんの違和感や切実感が見えてくるんですね。そこから設計が始まるって、とても面白いんです。例えば、重度重複障がいなんて、非常にきつい言葉で言われている子どもたちに出会ったんですが、その子達は目が見えなくて知的にも遅れているから、手を伸ばせばいっぱい遊具があるおもちゃを作って欲しいと言われたんです。はい、分かりましたと作ったら、全く意味がないですよ。どういう子どもたちなんだろうかっていうことで、1週間観察しました。そうすると、そういう知的障害があつて目の見えない子どもたちは、常に環境との間に大人がいるんです。「はい、ピアノですよ」とかね。自分がデザインする役割は、その子と環境との間の現在の指導者をどけることだったんですね。つまり、子どもが興味を示したら何かに触れて、触れたら音が出て、さらにその先に子どもが好きなジャラジャラするものだとか連続していれば、自然に手で触れて興味を持って動き出すだろうと。そうすると自分が作り手としてその子たちにやるべきことは、指導者が考えていることじゃなくて、その先にある答え、それは何かという、動かずにじっとしている子どもたちが自ら手を伸ばして歩みを始めて、やがて歩みは自由空間に広がって、さらに外の空間に広がっていくという、そういう「促す遊具」をデザインすることだと気がついたんですね。そしてもう簡単ですよ。60センチの範囲の中に色んな仕掛けを作って、それをジョイントで組み立てていくような、それを家庭にも持っていけるとか、そんなことをやりました。

つまり、何が言いたいかという、基準とか守るべきものを現場の専門家に言われて設計することほど面白くないことはなくて、なぜそれが必要なのかというリアルなユーザーの現状に設計者として目を向けて、その現場がどうなっていけばいいのかということに関して、設計者としてデザイナーとして自分に何ができるかというプロセスを踏むと、これほど面白い仕事はないんですね。ここなんです。今、問題なのは、多くの現場で基準ができると守るべきものになっちゃっていることなんです。だから一応守りました、そうじゃなくて、それがなぜなのか、その先にあるものは何なのかということを経験者としてもう一歩踏み込んだときに、実はとてもクリエイティブな仕事ができるわけなんです。

プロジェクト K には、膨大な時間がかかっています。だから本当に待ち遠しいと思うんですけども。でも膨大な時間がかかって、だから面白くないじゃなくて、だからこそやっ

ていく面白さがあるっていうのは、やっぱり自らリアルユーザーのニーズに目を向けて、その先にある新たな価値を自分なりに何か実現できるんじゃないかという、その鍵を持ったときに面白くなってきます。ぜひ、設計関係に関わっている方々は、仕事 came ときに、許される範囲でその要望のもとにある現場のニーズは何なのかということ自分で掴んでそれを上手く仕事の中に創造的に変換していくというプロセスをとると、仕事はすごく面白くなると思います。

安江

ありがとうございました。荒井さん、沙紀さん、祐さん、今日は本当にありがとうございました。会場の皆さんも、どうもありがとうございました。