

自律協生スタジオ「コンヴィヴィ」 共同研究成果報告書

グルーヴのデザイン

自律協生スタジオ「コンヴィヴィ」は
共にいきる喜びに満ちた社会の実現を目指して
研究・実践・創造する産学協働の拠点です。

課題より可能性に目を向け
見過ごされてきた宝に光と役割を与え
ドキドキ、ワクワク、ハラハラしながら対話し、
表現をし、力を合わせて
新しい風景をともに創造しましょう。





4年目のコンヴィヴィ。さらなるグルーヴを求めて。

2022年11月に自律協生スタジオ (Convivial Design Studio) を開設してから3年半が経過した。「コンヴィヴィ」の愛称で親しまれるこの共同研究拠点は、デザインやアートの力をあまねく社会に価値提供できるものにしたいと考えていた武蔵野美術大学と、社会課題の解決にはデザインやアートの力が欠かせないとの認識を強めていた日本総合研究所との出会いから生まれたものだ。

コンヴィヴィでは、「自律協生社会の実現」に向けた共同研究を行っている。「自律協生社会 (Convivial Society)」とは、自律的・主体的な個が他と力を合わせることで実現する、生き生きとした関係と喜びに満ちた社会のことを指す。力を合わせる相手には、人間のみならず、自然や機械（テクノロジー）も含まれる。

自律協生社会が目指すのは、多様な個に居場所と出番があり、それぞれがそれぞれに本領発揮できる社会である。本格的な人口減少期を迎えた日本社会が目指すべきは、個の本領発揮である。同調圧力によって個を抑圧するのではなく、一人ひとりが自由にそれぞれの幸福を追求しながらもなお、他者と力を合わせ、その中で創造的に本領を発揮できる社会である。

そのような社会をどうしたら実現できるのか？美術大学とシンクタンクの共同研究だからこそ実際に手を動かし、形にしながら考えることにこだわってやってきた。3年半で扱ったテーマは多岐にわたるが、共通するのは、当事者と共に考え、当事者と共に形にするという方法論である。

勿論、研究・介入する私達と、その対象となる当事者という立場の違いはある。その立場の違いを前提としながらも私達が目指したのが、立場の違いを超えて前のめりに参加したくなるようなノリ、異質な者同士が会おうからこそ生まれる感覚や高揚感、感情のうねりを生み出すことであった。このノリ、高揚感、うねりのことを私達はグルーヴと呼んでいる。

では、いかにしてグルーヴするような関係をデザインできるのか？それは私達自身の間にも問われている。共同研究も4年目。さらなるグルーヴを求めて、私達の旅は続く。

「子どもと/のプライバシー」 共同研究

報告者 長谷川敦士

武蔵野美術大学 教授/
ソーシャルクリエイティブ研究所 専任研究員

若目田光生

日本総合研究所 創発戦略センター
シニアスペシャリスト

村上芽

チーフスペシャリスト

清水久美子

インキュベーションプロデューサー

経緯

報告者（以下、メンバー）のうち、長谷川と若目田が、2023 年度に「プライバシーの未来と□□」と題したワークショップを行ったことが共同研究の起点である。

「□□」と題したように、当初の段階ではテーマを限定せず、正解のないプライバシー問題に対し過去からの価値観の遷移をとらえ未来の姿を思索し、アート作品として社会に課題提起する取り組みを行った。ここではトランジションデザインとスペキュラティブデザインの手法を用いて、関与型のリサーチの可能性を見出した。

続く 2024 年度には、「プライバシーの未来」を考えるには、未来の当事者である子ども自身の立場や目線に着眼する必要があるという認識のもと、子どもたちがプライバシーについてどう感じているか、リアリティを探るためのワークショップを実施した。メンバーに村上と清水が加わった。

さらに 2025 年度には、プライバシーの権利と切り離せない自己決定に着目したワークショップを開催し、プライバシーのようなテーマ設定のもと子どもたちの声をどう聴けるのか、試行を続けた。この過程にはアーティストで武蔵野美術大学 特任研究員の岡碧幸氏も参加し、また、随時、学生も参加した。試行を通じて得られた問題意識をもとに、カードゲーム「ひみつオーダー」を開発した。

この経緯に平行して、世界と日本に次のような動きがあり、共同研究のメンバーの問題意識が深まっていた。

デジタル社会の進展と子ども向け規制強化

技術の進展により、AI や IoT で人の属性や感情まで推定可能になり、「プライバシーとは何か、何を保護すべきか」という議論が尽きない。人口減少やサステナビリティの諸課題に向き合わなければならないという観点からは、データをうまく利活用することは必要不可欠だと思われるものの、技術の進展が急速であることもあり、一般には「気持ち悪い」という漠然とした不安がある。AI 技術の加速に対する、人権面での負の影響については、国連も 2024 年の「グローバル・デジタル・コンパクト」で指摘している。

こうした不安やギャップへの向かい方をみると、EU ではプライバシーを「個人の権利」と捉えているのに対し、日本では「感情」で語られがちだという特徴がある。個人のデータが経済的利益のために利用されることへの不満も存在し、企業と市民の間に不幸ともいえるすれ違いが生まれ、技術活用が進まない現状がある。

プライバシーに関する国内法制度のなかでは、重要な動きとして個人情報保護法の「いわゆる3年ごと見直し」がある。2023年11月に開始されたこの検討において、子どもの個人情報の規制強化が論点となっていた。子どもは心身が発達段階にあるため判断能力が不十分であり、子どもの発達や権利利益を適切に守るため一定の規律を設ける必要があるという考え方に基づいており（※1）、具体的には、当該本人の法定代理人からの同意取得や通知の義務付け、理由によらず利用停止請求等を可能とするといった内容が検討対象となっていた。これに対して、データの不正利用や漏洩のリスクが軽減されるなど子どものプライバシーがより確実に保護されるといった期待の声と、年齢確認を実施することの弊害や実効性への疑問、システム改修や運用の負荷などの理由から過剰規制ではないかとの懸念の声の双方が寄せられていた（※2右記資料のリンクはこちら：https://www.ppc.go.jp/files/pdf/01-4_kisyahaifusiryoku2.pdf）。

また、海外では、子どものSNS利用を中心とした規制強化の議論が進展した。オーストラリアではSNSが原因で子どもが亡くなった事態を契機に、2024年12月に16歳未満の子どものSNS利用を禁止する法律が世界で初めて成立し、SNS事業者に対策が義務付けられた。これを端緒に、フランス、ノルウェー、アメリカ州政府などで類似の問題意識に基づき、様々な規制案が検討されるようになった。

こうした動きに対しメンバーが感じたのは、何より、子どもの声が存在しないかという疑問だった。「それは本当に子どもが望んでいることなのか?」「子どもの最善の利益とは何か?」という根源的な問いである。子どもの権利については、世界196か国が批准する「子どもの権利条約」において、「子どもが声を聴かれる権利」が明確にされているが、これを形式的なものに終わらず、子どもの声を実質的に反映させる方法を模索する必要性を感じた。

※1

個人情報保護委員会（令和7年3月5日）「個人情報保護法の制度的課題に対する考え方について」P4

※2

なお、見直しの方向性としては、個人情報保護委員会（令和8年1月9日）「個人情報保護法 いわゆる3年ごと見直しについて（※資料は本文リンク先参照）」のとおり、当初の議論よりも事業者負担が緩和された。

子どもたちのリアルな感覚と研究プロセスの試行錯誤

ここからは、2024年度以降、テーマを「プライバシー」と「子ども」に絞って進めてきた共同研究について報告する。2025年3月と8月に、計3回のワークショップを実施した（小学校4年生から6年生を中心に中学3年生までが参加してくれた）。

ここではワークの一部を紹介したい。子どもたちのプライバシー観を抽出する為に「他の人に知られたくないことって何だろう?」という問いを起点としたひとつのワークでは、その理由や背景を深掘したうえで、最後に子どもたちにワークで出た状況の中で「これをどうにかしたい!」と思ったことをなんとかするための秘密道具を、ブロックとアルミホイルで制作してもらうといった方法を採用した。



また、別のワークでは、朝ごはんを食べるものや学校の時間割などの日常生活の状況を振り返り、「誰がそれを決めた?」「自分が決められるなら、どうしたい?」など、何を・誰に見せるかについて誰が決めているか、自己決定に関わる意識を振り返ってもらった。出てきた意見からは、好きなことや未来のことについて自分で決めたい、という意識が強めである様子や、学年があがるほど知られたくない事柄の種類が広がり個人差が出ることが垣間見えた。

2度のワークショップから見てきたのは、大人とは異なる子どもたちの独特なプライバシー感覚と、同時に、「大人と変わらない」感覚もあることだった。

人間関係とプライバシーの範囲

子どもたちの普段の世界は「家族」「学校関係者」「オンライン（ゲーム）の友達」で構成され、なかでもオンラインゲームはプライバシーの検討にも影響があることが見て取れる。普段の世界の外側にいる「他人」への関心は低い。親がママ友に自分の写真を共有しても、その相手が自分と無関係な「他人」であれば気にしない傾向があった。個人情報保護法が規制の対象とする事業者など、プライバシーに影響を与える「社会全体との関係」は全くといってよいほど関心事になっていなかった。

最大の恐怖は「物理的な危険」

プライバシー侵害で最も恐れるのは、名前や住所が特定され、家に押しかけられるといった物理的な危険に晒されることだった。資産や情報そのものより、身体的な安全が最優先されていた。

割り切りと達観

テストの点数の公開や学校のタブレットの閲覧履歴は「仕方がない」と割り切る一方、「秘密はいつか広まるもの」と達観している側面も見られた。また、「忘れられる権利」に通じる感性や情報開示を積極的にとらえる思考など大人と変わらない多様な価値観が存在する。

絶対に見せたくないもの

多くの参加者が口を揃えたのが「YouTubeの視聴履歴」。「黒歴史だから絶対に見せたくない」という強い拒否感、彼らにとってのプライバシーの核心がどこにあるかを示唆している。

子どもたちと「プライバシー」のリアリティ

この人はイヤけど、あの人はイヤ。ここまでは仕方ないけど、ここから先は絶対にやめてほしい——
ワークショップでの発言を掘っていくと、現代の子どもたちならではのリアルな価値観が浮かび上がってきました。



メンバーにとって、「プライバシーは守るもの、子どもは保護するもの」という前提でなんらかの議論を進めることは、とすると子どもたちの重要な側面をふさいでしまうリスクがあることを認識できたともいえる。

新たな発見とともに、共同研究では試行錯誤にも直面した。当初、ワークショップののちには、子どもたちが自らのプライバシーについて語る「子どもプライバシー憲章」を作成することを構想していた。これは、政策や企業関係者に対し、今の子どもたちが何を考えているのかを言葉で示すものができれば、大人からみた子どもへの理解を深め、大人側の行動の変化につながるのでは、という思いによるものだった。

しかし、ワークショップを重ねる中で、子どもたち自身がプライバシーや、声（意見）を出すこと自体を「面白い」と感じているかという根本的な疑問に突き当たった。「情報を守るべき」といった道徳的な回答は得られるものの、それは一方的な情報収集に留まっているのではないか。この課題意識から、子どもたちが主体的に、そして楽しみながらプライバシーについて考えられるツールとして、カードゲーム「ひみつオーダー」が生まれた。

遊びの中で生まれるプライバシー感覚の共有

カードゲーム「ひみつオーダー」は、長谷川を中心に、造形構想学部クリエイティブイノベーション学科（当時）の清水秀人氏、大学院造形構想研究科クリエイティブリーダーシップコース（当時）の中村萌絵氏ら学生も参加し開発した。「ひみつオーダー」は、「誰に」と「何を」というカードを組み合わせ、「お母さんに、嫌いな人」「知らない人に、住所」といった状況を作り、それを「公開してもいい」順から「絶対に見せたくない」順に並べ、他のプレイヤーがその順番を当てるゲームである。

カードゲーム
ひみつオーダー

遊び方

- 1 対象者を選ぶ**

 - 1人を「本人役」として選ぶ。
 - 他の人は「推測する側」となる。

本人役
推測する側
- 2 組み合わせをつくる**

「推測する側」が「誰に」+「何を」のカードの組み合わせをランダムに20セット作る。

推測する側
- 3 推測して並べる**

 - 「推測する側」は、本人役になったついで「推測的に見せたい」順に絶対に見せたい順に10セットを並べ替える。
 - 「本人役」は、10セットの本当の順位を心の中で決めておく。

本人役
- 4 答え合わせ**

本人役が「実際の順番」を発表し、推測との違いを共有する。
- 5 振り返り**

「なぜそう思ったのか」「違ったのはなぜか」など、全員で感じたことを共有する。

「聞きたいものや見せたいものは人によって違う」「プライバシーは相対的なものである」といった気づきを言葉にする。

● プライバシーを根本から問い直す

しかし一方で、プライバシーとはそもそも何なのか、なぜ保護が必要なのかといった根本的な問いについては、考える機会が少ないことも見えてきました。そこで生まれた問いは、子どもたちに必要なのは「正しい」ではなく「金銭」ではないかというものです。このゲームでは、参加者が自分の身のまわりの人について「どの情報なら見せてもいいか」「どの情報は見せたくないか」を互いに考え合います。ゲームを通して、何を見せてよく、何を見せたくないかは人それぞれであることが明確に認識されます。ぜひ「ひみつオーダー」を体験してみてください。

実際に遊んでみると、知り合い同士でもプライバシー感覚が大きく異なることが浮き彫りになることがしばしば起こる。このゲームは、プライバシーという言葉を使わずに、自分と他者では守りたい情報が違うという『想像力』を育むためのツールだといえよう。ルールを教えるのではなく、対話を生み出し、相手を思いやる「ケアの倫理」を学ぶ手応えも感じられた。

アート作品「ホーム（アンド）ビデオ」

2025年度の取り組みの大きな特徴は、アーティストの岡氏が、一貫して検討過程に加わり、2026年3月の「子ども と / の プライバシー」展のためにインスタレーション作品「ホーム（アンド）ビデオ」を作成したことである。この作品は、岡氏自身の母親が撮影したホームビデオを素材に、画像処理技術で人物の顔のメッシュや骨格といった生体情報のみを抽出し再構成した映像作品である。

この作品を通じて、岡氏は「ホームビデオという個人的な記録が、現代の技術によって容易に情報として分解され、外部と結びついてしまう危険性」を指摘した。かつて安全な場所だった「家」が、情報端末を通じて外部と繋がり、プライバシーの境界が曖昧になっている現状を問いかけた。



岡碧幸「ホーム（アンド）ビデオ」2026年

今後の展望：変化するプライバシーの概念と未来

「子ども と / の プライバシー」展は、「子どもの」プライバシーについて考えてきたこと、同時に、「子どもと」一緒にプライバシーについて考えてきたことの両面から「子ども と / の プライバシー」展と名付けた。そのトークセッションにおいては、大学院を修了した中村氏が、修士研究として取り組んだ「社会におけるプライバシーの最低（さいてい）」について報告した。現代のプライバシー問題は、単に「どの情報が取られたか」から、集積されたデータから「どう解釈され、評価されるか」へと移行していると論じた。AIなど機械によって判断される機会が増え、意図しないプロファイリングや選別に使われることへの危機感が新たな論点として浮かび上がっている。

長谷川は、不完全な情報からネット上で人々の推測が膨らんでいく現状を指摘し、これは従来のプライバシー議論から進んだ次の段階の論点だと提起した。

会場の参加者も交えた議論では、調査業界の立場から「子どもの本音を引き出す難しさ」が語られたほか、長谷川がテクノロジーの設計段階で、全体の最適解だけでなく弱者への配慮といった「ケアの倫理」を「余白」としていかに埋め込むかが重要だと問題提起した。

最後に長谷川は、多くの調査が意思決定の言い訳として使われがちであると指摘し、「一人ひとりが人として扱われることをどう考えるか。そこを考えればプライバシーの話ももっと良くなる」と、個人の尊厳を尊重することがプライバシーを考える上での根幹であると締めくくった。村上も「子どもには配慮すべき部分があり、一人の人間としての人権があるということを皆で認識しないと、どうしても『保護』という一方的な方向に走ってしまう」と同意し、社会全体の意識変革の必要性を訴えた。

本共同研究は、子どもだけでなく、大人や企業にとっても、プライバシーという正解のない問題について、立場を超えて対話し、共に考えるための重要な足がかりを築くものだった。むろん、若目田が指摘するように、「子どもの権利条約」の原則とプライバシーなど個人情報保護に係る原則、さらには子どもに関する我が国の課題を総合的にハーモナイズさせ最適な規律を作成することは容易ではない。しかし、少なくとも「子どもは脆弱で保護する対象」との前提で検討を進めるのではなく、当事者である子どもが何らかの方法で検討プロセスに関与する、もしくは子どもの声や意思を検討に取り入れるためのアプローチの重要性が示唆された。

そのうえで大人の側に求められるのは、子どもたちの声をいかに先入観なく解釈できるかといった、解釈の多様性の確保であろう。共同研究としては、今後、カードゲームの展開を図っていくが、遊びのなかで子どもたちの様子や変化の受け止め方や、周りの大人に生まれる変化、さらに世代としての子ども全体に影響を及ぼす政策や教育システム等への反映のさせ方などが検討課題である。

(参考文献)

武蔵野美術大学ソーシャルクリエイティブ研究所 [2026]

「子ども と／の プライバシー展 トークセッションレポート」

出所：https://rcsc.musabi.ac.jp/event_report/260519/

若目田光生 [2025]

「プライバシーの未来と子ども」

出所：<https://www.jri.co.jp/page.jsp?id=111281>

グルーヴする人と



(左) 井上岳一チーフスペシャリスト (右) 若杉浩一教授

若杉浩一

武蔵野美術大学 教授/
ソーシャルクリエイティブ研究所 所長

井上岳一

日本総合研究所 創発戦略センター
チーフスペシャリスト

若杉浩一教授・井上岳一チーフスペシャリストによる共同研究は、2022年11月から始まり、今年度が最終年となります。今回のテーマである「グルーヴ」を巡って、これまでの3年半の研究成果を振り返りました。

ポリフォニーとグルーヴ

井上 2022年11月に共同研究を始めてから、3年半が過ぎました。若杉さんも今年度で退任されますし、一緒に進めてきた「自律協生のデザイン」と題した共同研究も、今年度で最後になります。

若杉 いよいよ最終年ですね。

井上 若杉さんと探究してきた自律協生社会とは、自律的・主体的に動きながらも力を合わせる(=協生)ことで個と社会の本領が発揮される社会です。そういう社会にシフトするために何ができるのか。自律協生的な人や組織をつくるためにどのような関わり方が求められるのか。それを明らかにしたいという思いでやってきた3年半でした。

若杉 この3年半で、色々なことが見えてきましたね。

井上 自律協生社会を、音楽で言うところのポリフォニーとして捉えるようになったのは、大きな画期でした。アフリカの森の民、ピグミーと呼ばれてきた人々(※1)に市ヶ谷キャンパスに来て頂いた

ことをきっかけに、リズムも音程もそれぞれが別々に歌い奏でるピグミーの音楽を知りました。音楽用語でポリフォニーやポリリズムと呼ばれるものですが、その複雑さ故に独自のグルーヴが生まれるところに特徴があります。このピグミーの音楽に触れた時に、これこそ自律協生だと思ったんですよね。それぞれが自分の音、自分のリズムで参加しているのに、全体としてちゃんと音楽になっている。時に不協和音も発生するけれど、参加している人全員が気持ちよくなるような圧倒的なグルーヴ感がある。この「グルーヴ」という言葉も、僕らがピグミーとの邂逅以後、大事にしてきたものです。以来、自律協生とはポリフォニーであり、グルーヴであると捉えるようになりました。勿論、ここで言うグルーヴは比喩で、みんなが歌ったり、演奏したりしなければいけないという意味ではないです。個々の存在が他と響き合いながら、生き生きとその本領を発揮して生きている状態をグルーヴ(※2)している状態とここでは定義したいと思います。

グルーヴに至るプロセス

井上 どうすればピグミーの人々のように自然にグルーヴを生み出せる関係になれるのか。これまでの実践と探究の中でわかってきたことを図式的に説明すると、まず、人と関わるに当たっては、共鳴・共振のポイントを探ることを基本態度とするということが挙げられます。「一緒にグルーヴしようよ!」と呼びかけながら、その人が何に反応するのか、どういうことを面白がるのか、それを何とか聴き取ろうとする。こんなふうに応答して欲しいとか、こういう音を鳴らして欲しいというこちら側の意図は持たず、その人の反応にフォーカスしながら、共鳴・共振できるポイントを探ってゆく。

要は、相手を知ろうとするということです。話を聞いて、

組織を求めて

その人の興味や関心のありかを探るわけです。自分の興味や関心の在処を明かすのは恥と思っている人もいるし、自分はダメ人間だと思っている人もいますから、多様性を受容し、ポンコツを礼賛し、小さき者、か弱き者を大切にすることで相手に臨むことが重要です。この人は自分の存在を脅かさない人だという信頼がないと、心を開いてくれないし、響き合う関係はつくれません。

そして、そこをきっかけに、その人が安心して過ごせる場、居場所と思える場をつくれるといい。最初は一対一の関係からですが、一対多、多対多の関係が生まれて、仲間と思える関係性が育てば、その人がその人としていられる場、何者でもなくとも安心していられる場、存在のベースキャンプとして機能する場に育つのが理想です。

仲間と思える関係性を育てるのは、対話と懇親です。効果的なのは共同作業をすることで、多くの人が参加できる単純な手作業や肉体労働には、参加した人々の距離を縮める力があります。共同作業後の懇親会は盛り上がるし、色々な対話も生まれる。逆に、肩書きや権威、上下関係は仲間意識の芽を潰してしまうので、そういうものを振りかざすことは野暮だという空気をつくって、対等な関係性が育つようにする。

これらを心がけながら、ただただともに過ごすのです。いつまでに何をアウトプットしようというような明確な目標や目的を持たずに、共に過ごす時間を重ねる。一見、無為で無目的な時間に見えますが、この間に仲間意識が育っていったり、場に対する信頼が生まれたりします。そういう関係が育てば、自然に何かが生まれてきます。子どもは放っておけば退屈して遊び出しますよね。それと同じで、無為無目的に思える時間が自発や主体性を育てるのです。そういう中で、始めは小さな音かもしれないけれど、自分の音を鳴らす人が出てくる。それをちゃんと聴き取って、音の良し悪しは評価せずに、音を鳴らしたことを誉め称える。この時にものを言うのが仲間の存在です。自分の出した

音を批評せずに聞いてくれて、フィードバックをくれる仲間があると、この人達の前なら自分の音を出してもいいんだと思えるようになります。周りの人が出す音に刺激され、自分ももっと自分の音を出していいんだと思えるようになる。そういう意味で支え合う仲間の存在は決定的に重要です。

仲間内で自分の音を鳴らすことに慣れ始めた人には、発表の舞台を作り、自分の考えや作品を外の世界に向けて発表してみようよと背中を押す。発表の舞台は、演奏会でも展覧会でも講演会でも、何だっていい。そして、舞台上に立てたら、出来不出来はともあれ、そのことを皆で言^{ことば}祝^{いは}ぐ。意識して祝祭を演出するんです。

こういうことをやり続けていると、ある時、超越体験というか、神が降りてくるような瞬間、自分が溶け出して、自他が溶解する体験をすることがあります。そういう超越体験、溶解体験を味わうと、それをもう一度味わいたくて、自ら表現や活動を始めて、どんどんタガが外れていく。そうすると、その人の中に隠れていたものが殻を破って開花して、本領が発揮され始める。存在がグルーヴし出します。

グルーヴに至る過程はこんな筋道を辿るのかなというのが、若杉さんとここまで一緒にしてきた中で見えてきたことです。「スギダラ 10 ケ条」(※3、図は次頁参照)と重なる部分も多いです。

若杉 いいですね。まさにこういうことだと思います。

人の音を聞けるか

井上 自律協生社会とは、みんなが音を奏でてグルーヴする社会です。上手い下手に関係なく誰もが参加でき、それが独自のポリフォニーとグルーヴを生み出す社会です。

若杉 NHKで放映されたビグミーの番組(※4)で、歌が上手い女性の旦那が、「うちの女房は1人で歌うと大したことないんだけど、みんなでやるとすごくいい演奏になるんだ」みたいなことを言っていましたよね。

※1

中央アフリカの熱帯雨林に住む狩猟採集民の呼称として「ビグミー」が使われてきたが、差別的ニュアンスを含むため、近年はバカ族、アカ族など、部族の名称で呼ぶことが推奨されている。本稿では、総称として「ビグミー」を使わせて頂く。

※2

聴いていると思わず身体が揺れてしまうようなノリやリズムのことをグルーヴ(Groove)という。もともとは「溝」「筋道」を意味する言葉だが、1930～40年代のジャズの世界で、演奏が調子よくハマっている状態を「In The Groove(調子が出てきた)」と表現するようになり、そこから「Groovy(グルーヴィー)」=「ノリがいい」という言葉が派生したと言われている。グルーヴが生まれるのは、微妙なズレやゆらぎがある時である。機械のような正確なリズムでなく、人間だからそのズレやゆらぎのあるリズム、すなわち「生きたリズム」がグルーヴの正体と言える。一人ひとりの違いが生きたリズムとなりグルーヴを生み出す。それはまさに自律協生のビジョンそのものである。

※3

若杉浩一教授が発起人の一人となつて2002年に発足した「日本全国スギダラケ倶楽部」(通称:「スギダラ」)は、全国に27支部、会員2400人以上の団体に育っている。共同研究の開始以来、スギダラの自律協生的な組織のあり方には注目してきたが、最近になって、若杉教授はスギダラをスギダラたらしめてきた暗黙の了解を「スギダラ10ヶ条」としてまとめた。

※4

NHK フロンティア「ヒトはなぜ歌うのか」2024年5月2日放送



ボンコツ礼賛

狂気を撒け出し、愛で、失敗を責め罵る
群でも参加できる、開かれた場づくり



無目的で・無駄な時間をかける

目的を持たない、結果、成果を急がない、対話の時間をかけ、共創のための関係構築を大切にする



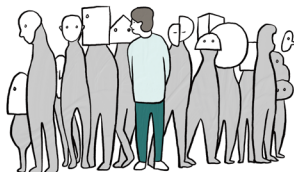
祝祭の演出

どんな困難な事も、理不尽なことでも、楽しめ、大騒ぎをする



小さき、弱きものを愛でる

隠らない、マイアード、発達にされるものを見出し、擁護する



多様性の受容

異な、年齢など、一切問わず、仲間としりすべくる



恒続の発揮

恒続できる、恒続できる、恒続づくりを大切に
仲間との関係は、密にない、加害者と被害者の関係



なんでも共同作業

無駄でも、意味がなくても、自発的でも、とにかく居るんで、一緒にやる
合理性よりも、喜びや学び



有名・著名・権威の排除

スターを礼賛しない、ヒエラルキーや、上下を許さない



対話と懸視

土地の人と対話をし、聞き取り、その土地を理解する



余計なお世話

無駄、迷惑を顧みず、勝手に、思い込み、余計なお世話を
余計なお世話をし合うことは、共同体の存在の根本

井上 そうそう。あと、子どもには、自分の歌じゃなくて人の歌をよく聞けって教えていました。人の音とリズムを聞いて、そこに違うものを差し込んでいくことが自己表現のベースになっている。何か正解があってそれを教え込むのではなく、周りの音をよく聞いて、状況に合わせて変えていけと教えている。

若杉 僕はJazzをやりますが、Jazzの演奏も、うまくいったと思うときって、周りの音を聞いている時なんですよ。最初は下手だから人の音は聞こえないんです。自分の音を奏でるので精一杯。だけど、腕前が上がってくると人の音が聞こえ始めるんです。

井上 NHKで小澤征爾のドキュメンタリー（※5）を見たのですが、小澤は、オーケストラのメンバーに、「みんなの音、人の音を聞け」と言い続けていて、ああ、ビッグミーと一緒にだと思いました。ビッグミーの人々は、世界のオザワと同じ地平に到達しているんです。

若杉 本当だ。

井上 自分を表現すること、自分の音を鳴らすことに一生懸命になるあまり、人の音が聞こえないという事態を避けるためにはどうしたらいいんですか？

若杉 グルーヴする感覚を自分の体の中に持っておくというのはありますよね。「これこれ、こういう感じ」「こういう瞬間が好き」というゴールがあって、それを味わうために一生懸命表現しようとするのだけど、表現はそこに行くための手段であって、それ自体は目的ではないと気付けるかどうかです。勿論、修練は必要です。最初からできる天才的な人はいますが、みんな苦労しながら身に付けていけます。

井上 そこにいる人に合わせてグルーヴを生み出すのが天才的に上手い人に、2022年度のグッドデザイン賞大賞をとった吉田田タカシがいます。彼の場合、子どもを相手に美術教育をすることを20年間してきたことが大きかったと思うんですよ。子どもという移り気で堪え性がなく、すぐに飽きてしまう人達にどう



日本全国スギダラケ倶楽部 活動の様子

振り向いてもらうかを試行錯誤し続けた結果が、どんな状況下でも、どんな人ともグルーヴできてしまえる彼の力なんだと思います。

若杉 僕はそれをスギダラで実感しましたよね。企業でデザイナーをしていると、図面さえ描けば、あとは材料でも技術でも必要なものは集められるわけですよ。だけどスギダラではそうはいかない。モノはないし、高度な加工機械は無いし、カネもないという感じです。そうなる状況を読まなきゃいけないわけです。その場の音を聞かなきゃいけない。そして、聞いた音の中からどういうふうにグルーヴを生み出していくかと考える。

井上 企業でデザイナーをしてきた若杉さんは、そういう何もない状況に、すぐに順応できたんですか？最初はこんなんでデザインなんてできるかよ？みたいな感じだったのでは？

若杉 思いましたよ。だからスギダラ初めてから、何もしない時間がかなりありましたよね。だってできないでもん。杉と石と鍛冶屋さんくらいしかないから、たいしたデザインにならない。角材と鉄でベンチつくったりはしましたが、ほとんどデザインはしてないです。スギダラと一緒に立ち上げた南雲勝志さんとそういうことを始めたんですが、デザイナー連中からは、「南雲と若杉はデザインを捨てた」と言われましたよね。

井上 ある意味デザイナーとしてのキャリアに傷をつけながらも、スギダラを続けたのは、やっぱり楽しかったからですか？

若杉 ですね。特殊なステージが用意されていれば人を沸かせられるということは企業の現場で学んできましたが、ストリートミュージシャンのように、電気も何もない中でやらなきゃいけないのがスギダラの現場です。そこで何かしなきゃいけないとなったときは、もう愕然としますけど、やっぱり考えるんですよね。何が使えて、何ができるのか。何をしてもらおうべきか、どういうふうにしたらここに居る人たちが前のめりになるかと、聞き耳を立てながら、寄り添うしかない。

子ども達に溶かされた

井上 そういう中でも、こうやればいいんだとやり方を掴んだきっかけ、画期となった出来事はあったのでしょうか？

若杉 やっぱり宮崎県日向市の子どもたちとやったプロジェクトがきっかけですね。こちらは色々考えるんですが、それを子ども達がごとくぐぶち壊しにくるわけです。「さすがに、それはどうなんだろうなー」って思うことばかりで、プロとしての自分は葛藤するんだけど、「一旦、受け入れてみるか〜」って気持ちになるんですよね。子ども達って、一生懸命だし、なんか許せるんですよ。それでやってみたら、出来上がったものは、プロダクトデザインとして見れば、賞を獲れるようなものでは、全然ないですよ。だけどそこで生まれたグルーヴ感には、「俺がやらなかったのがよかったのかもしれない」と思わせるものがありました。

井上 素人に明け渡したからこそそのグルーヴ感があったというわけですね。逆に言うと、プロの世界でグルーヴが感じられることはあるのですか？プロのデザイナーとしてグルーヴを生み出すために意識していたことはありますか？

若杉 モノをつくる時、「この企画だったらこの工場の人たちだな」というのがあるじゃないですか。ただ、その技術や得意技を考えたとき、「このデザインじゃなくて、こう変えた方がお互いに楽しいよな」って考えるんですよね。「デザイナーとしては、こうじゃないと困る」と言わず、「あ、そっちのほうがやりやすいですか、ならそうしましょう」みたいな。

井上 最初からそうだったんですか？

若杉 いや、スギダラを始めてからですね。

井上 その前は？

※ 5

BSスペシャル「小澤征爾が遺したもの〜私たちへのメッセージ」2025年2月6日放送

若杉 それまではもう「俺のデザインこそ最高だ！」みたいな感じですね。ヨーロッパの有名デザイナーのように、俺も名作を生むのだって息巻いていましたから。

井上 そうやって自分のデザインを追い求めているときにはグルーヴ感はあるんですか？

若杉 グルーヴ感ねえ。いやもうあれですよ、「俺」という名前を売りたいだけで、グルーヴはないですよ。

井上 形を作っている時に、神が降りてくるような瞬間とかないんですか？「なんかちょっとこの曲線、神がかったのが描けたな」みたいな。文章書いているときもそうだけど、孤独な作業でも、何かそこにある種のグルーヴとか高揚感がありますよね？

若杉 それはありますよ。ただ、それは独りで、或いはせいぜい一緒に設計した奴とニヤニヤしているだけの話で、日向市の小学生たちとやったときの、あの魂が溶けてしまうようなグルーヴ感はないですよ。

井上 やっぱりプロフェッショナルの世界でグルーヴというのは難しいのかな。

若杉 自分の名前を売って生きていますからね。自分の名前を売るからには自分の存在を示さなきゃいけない。デザインも、自分の存在を示すためのデザインになってしまいがちですよ。そうすると他人と溶け合うようなグルーヴ感は遠くなりますよね。

井上 それを溶かすにはどうしたらいいんですかね。

無為な時間の効用

若杉 僕は、内田洋行にいる時、大学の後輩に頼まれて、ある大企業のデザイン部署のコンサルティングをしたことがあります。そこは沢山の外部デザイナーに仕事を外注しているのだけど、社内にも30人くら

いのデザイナーを抱えて、グラフィックやパッケージのデザインをやっているんです。社内を見渡せばいくらかでもデザイナーが活躍できるところがあるのに、縮こまって自ら仕事をとりにいくことはないし、他部署との交流もしない。それで、自分達のオフィスのデザイン、働く場をつくることを通じて、デザイナーがもっと主体的に動けるような組織をつくりたいのです、と相談されたんですよ。それで、まずは、街を歩いて、毎週2カットの写真を撮って、それを持ち寄って、皆で見せ合うところから始めました。フォトオブザベーションと呼ぶワークですが、これをやっている、それぞれが好きなことが見えてくるんですよ。「へー、そういうところ好きなんだ」「へー、こんなことやりたいんだ」みたいな。それでその次は、「じゃあ、イケてるオフィスを見に行くか」と言って、いろいろなオフィスを皆で見に行き、感想を述べ合った上で、じゃあ、自分達はどういうオフィスにしたいんだろうと、皆で話し合いました。それで大体やりたことが見えてきたので、僕はそろそろまとめなきゃと思って、プランを作ったんです。そしたら、「若杉さん、これ僕らでやっていいですか？」と言われて。「まじか？」と思いましたよね。手伝ってくれていた僕の部下は反発しましたよ。「若杉さん、専門家でもない人たちにデザインできるわけがないですよ。」って。でも、僕は、「いいからやらせてみよう。俺たちがデザインしなくてもいいんじゃないか」と言ったんです。それから、彼女らが出してくる案に、「うーん、そこは面白いね」とか言うだけ。それを週1のペースで、2年間やったんです。できるようになるまで2年もかかった。

井上 最初にフォトオブザベーションをしているのは、共鳴共振のポイントを探しているわけですね。どういう人間か、何が好きなか、それぞれの好みや着眼点を毎週共有する中で、仲間意識が育っていった、自分達でオフィスをつくらうということになったと。ただ、そこから実際にオフィスができるまで2年かかったわけですね。アウトプットが出なかった2年間は、言わば無為な時間ですよ。

若杉 長かったですね。技術も知識もないから進まな



井上 岳一 チーフスペシャリスト



若杉浩一教授

いんですよ。無意味に思える時間ですが、よくそこに時間とお金を使えたよと、今、振り返っても思いますよね。

井上 なぜ待ってたんですかね？無為な時間が必要だということを知っていたのかな。

若杉 わからないですね。それで、その後が面白いんですが、2年間無為に過ごした連中が、その後、どんな仕事を取ってくるようになるんです。「自分達、グラフィックやパッケージ以外もできるんじゃないか？」みたいな変な自信をつけて、いろんな仕事をとってくるようになって。「どうすんだこれ？こんな壮大な計画できるのか？」と僕が思うような仕事もとってくるようになりました。それで困ると、「どうしたらいいですかね？」と僕に相談に来るのですが、「うーん、とりあえず、やってみるか！」と、僕も一緒になって手伝って。自分達でとってきた仕事だから責任感もあるし、一生懸命やるから、できそうになかったこともできちゃうんですね。そうやってどんどん進化していききましたね。

井上 面白い。どんどんタガが外れていったわけだ。

若杉 あれはいいチームだったな。でも、時間はかかりましたよね。やっぱり2年や3年はかかるんですよ。ただただ共に過ごすその時間に耐えられるかどうかですよ。

井上 2年ぐらい無為に過ごすことは織り込み済みでやらないといけないわけですね。

若杉 そうですね。最近、色々なところでこの無為無目的の話をするのだけど、凄く反応がいいんですよ。「確かにそうだ！」とみんな言うんです。でもね、「できないなあ」とも言うんです。成果の出ない無為な時間は、企業活動からは極力排除されてゆくんですね。無為な時間を守ろうと思ったら、目に見える成果じゃなく、人が成果だと思ってもらうしかないですね。

井上 人が成果か。いいですね。

できるだけ単純化する

井上 今の話を振り返ってみると、傍からは無為に見えるような、これと言ったアウトプットが生まれない試行錯誤の時間を仲間達と過ごす中で、何か作ってみようという主体性が生まれ、実際につくってみる。その中で音を鳴らせなかった人が自分の音を鳴らし始め、つくり始めるようになる。すると、どんどんタガが外れて、グルーヴしていく。個々の存在が開花し、その本領を発揮し始める。こういうプロセスが回り続けていけば、組織としての力も高まることが期待されるわけですが、皆でグルーヴしていればいいものが作れるってわけでもないですよね？グルーヴを良いものづくりにつなげるためのコツってあるのでしょうか？

若杉 良いものを作るコツですか…。みんなでグルーヴしなきゃいけないし、モノのクオリティも上げなきゃいけないという時には、できるだけ単純化することを考えるんですよね。複雑怪奇にしないというか。「あ、ここが肝だな」「これとこれとこれが揃うとできるな」みたいな感じですよ。

井上 本質は何だろうと考え、見定めていくわけですね。

若杉 そうです。本質に近づこうと単純化すればするほど、「ここだけは守る」というラインが見えてくる。あとはみんなに任せて楽しくやればいいんです。それを複雑にしちゃって、ここはこんなふうで、こんな工程があって、ああやってこうやってなんてやっていたら、みんなしんどくなっちゃうので、単純化することがものすごく重要です。

井上 グルーヴの経験があるデザイナーは、そうやって、できるだけ多くの人を絡めながら、できるだけ多くの人の心を動かそうとするにはという発想から、単純じゃなきゃダメだということに辿り着ける。でも、グルーヴを知らないデザイナーはどう考えるのでしょうか？若杉さんは、スギダラを始める前はどのように考えていたんですか？



若杉ゼミの様子（空き地、空き家、空きまちの再生プロジェクト）



若杉ゼミの様子（北海道森町プロジェクト）

若杉 いや、もうなんか面倒くさいこと言っていましたよ。「やっぱ、ここの形のここに痺れるわぁ」みたいな、誰も理解しないようなことを。それと、海外に雛形を求めていましたよね。もう本当にいろんな本を読み漁って、表層的なものばかりつまんで。だけど、そういう表層的なやり方の行き詰まりを感じてしまったんです。

井上 それはいつ？

若杉 20代後半から30代になる頃ですね。その頃は、イタリアのデザインとか、ポストモダンとかが流行っていて、そういうものを色々見ながら、「ここだな、肝は」ということをやっていたら売り上げは上がったし、デザインの賞ももらえたり、本にも載ったんです。でもね、何もなかったんですよ。何もグルーヴするものがない。「何だろう、この空虚な感じは？」と。ある種の山を登って見下ろしたときに、「なんだ、こんなものか」みたいな。「何の役にも立ってねえな、こりゃ」という感じでしたよね。

井上 その空虚さを公然と口に出し始めた若杉さんはデザイン部門から外され、会社にながらでもデザインをさせてもらえない不遇の10年間を過ごすことになります。ようやくデザイナーとして現場復帰したタイミングで、スギダラの活動も始められたわけですね。そして、スギダラの現場である日向市で子ども達との出会いがあり、そこからグルーヴの世界に開かれていったわけですが、他の人達がグルーヴの世界に開かれていくためにはどうしたら良いのでしょうか？

若杉 会社のスタッフ達もスギダラの世界に連れ出して、グルーヴの感覚を体験させてはいたんですよ。それでね、先日、久しぶりに彼らのオフィスに行って、彼らの仕事ぶりを見ていたのだけど、もうグルーヴの対極のような仕事の仕方になっていたのです。僕がいた時代は、彼らとは、品質の高いデザインをする仲間としての厳しい関係がありながらも、仕事

外では、スギダラという楽しく、平等な関係の活動もやってという感じで関係性や活動が多様だったのですが、今は、そういう自由もなくなり、みんなひたすら仕事だけしている。会社のルールの下で、淡々と業務をこなしている感じで。僕は、自ら考え、主体的に動くことのできる人材を育てる事はできなかったんだと反省しましたよね。

美術やデザインはグルーヴの世界

井上 ムサビでは、上下関係なく対等に学生と付き合っていますよね。

若杉 元スタッフ達にも言われたんですよ。「僕らにとって若杉さんは上司であり、師匠であるという存在ですけど、ムサビの学生達は『若杉さん』『若さん』とか言って、友達みたいに接していますよね」って。それで僕も気づいたんですが、この学科に来たときに僕が思ったのは、この学生達は、デザインのスキルに関してはまだまだ習得が必要であるということでした（※6）。会社の仕事では、芸術大学でプロダクトデザインを学んだデザイナーとかがスタッフだったから、デザインの基本力があり、デザインを語れたのです。でも、ここではそれが難しい。だから、付き合いう方、話し方を変えざるを得なかった。

井上 どんなふうに変えたんですか？

若杉 ぐーっと視座を下げて、一緒に遊ぶことから始めなきゃいけなかった。これやれ、あれやれって指導せず、じーっと眺めて、「へー、君、こういうこと好きなんだ」「面白い、よしやるか、一緒に！」みたいな感じから始めましたよね。

井上 それはスギダラで学んできた世界と重なりますね。

若杉 重なりますね、しかし、スギダラのメンバーは、ある種、大人じゃないですか。大学生はまだ精神性が幼いというか、ある種、子どもだから。

井上 そうか。だからスギダラともまた違う世界だったんだ。

若杉 もうそれこそね、高校生とか中学生の方が素直にやりますよ。「うは〜！おもしろー、あっぱれ！」って思わずこちらも声が出ちゃうほど、反応してくれるんですよ。でも、大学生はちょっとひねくれてるからね。なんていうか、ある種、病んでいるわけですよ。みんな、どっか閉ざしていたり、不安を抱いていたります。そうすると、もう一緒に共鳴するところから始めない限り、学生達は、覚醒しませんよ。

井上 なるほどね。だから若杉さんにとってこのムサビというのは初めての状況で、試行錯誤する中で、ようやく付き合い方がわかってきて、去年の卒業生のように、開花する学生も増えてきたのでしょうか。去年の学生達との付き合いには、僕も学ぶことが多かったです。

若杉 態度を変えたんですよ、もう完璧に。学生は、本当に表現すること、自分を開示することをできないんです。おまけにいつも不安で孤独でいる、自己肯定感が低い。だから、目線を下げて、もう元気に楽しく生きようっていうところに戻って、一緒に世界を見してみる。一緒に音を奏でてみる、一緒にステージに上がってみる、そこから始めるしかなかったんです。

井上 それが素人と付き合うことの良さなんでしょうね。僕がムサビと共同研究をやってよかったなと思ったことの一つが、学生さん達と深く関わらせてもらえたことでした。生き惑っていた学生達が、何とか生きるよすがを見つけて、少しずつ開花し、グルーヴしていく、その変化のプロセスを間近で見れたことは、本当に得難い体験でした。

若杉 ムサビは「真に人間的自由につながるような美術教育」を教育理念に掲げていますが、「真に人間的自由につながる」ってグルーヴの世界ですよ。美術やデザインは、本来、グルーヴの世界なんです。でも、これは体験しないとわからない。教えようとして教えられないものではない。

井上 共に生きる中で感じてもらうしかないのでしょうね。学生は確かに変化し、成長しています。でも、まだまだ頼りないですから、あの子たちがこれからどう生きていけるかっていうのは、やっぱり心配ですよ。

若杉 心配ですよ。だから伴走し続けなきゃいけないんじゃないかという気がずっとしているんです。天草や森町に移住した卒業生達（※7）とは、井上さんも交えてミーティングを定期的に行っているじゃないですか。ゼミの延長みたいな感じですが、あれをやっていると、一人では、どうしてもなく苦しんでいた連中が、だんだんと自分なりの役割を見つけて、面白いことをやり始め、本当に遅々とはあるけれど、確かに変わってきていますよね。なんかやっぱり、こういう、多様な人たちとの、多様な眼差しを共有する体験、共に関わり、学び、共につくることを通じて、人は成長していくんじゃないかと思うんですよ。だから、沢山のグルーヴする場所や、仕組みを作っていきたいですね。きっと、そういう場面が社会に必要なんだろうと思います。

（了）

※6

3・4年次は市ヶ谷キャンパスを拠点とする「クリエイティブイノベーション学科」は、美大の入試に求められるデッサンのようないわゆる実技試験を一切廃した学科として新設されている。

※7

若杉ゼミの卒業生は、卒業と同時に、地方に移住するケースが多い。2022年以後、熊本県天草市に5名、北海道に4名（森町3名、帯広市1名）、宮崎県に6名（美郷町1名、綾町1名、日之影町1名、宮崎市3名）、福井県鯖江市に3名が、既に移住をしている。



書籍のご案内



コンヴィヴィアル・シティ

生き生きした自律協生の地域をつくる

自律協生社会とは何か。何故、自律協生社会なのか。どうしたら自律協生社会を実現できるのか。これらの問いに対して、主として地域を舞台に語り下ろした一冊です。官民連携や地域づくりに関心のある方には特に参考になる内容となっています。コンヴィヴィでの研究活動によって得た知見も随所に散りばめています。コンヴィヴィがあればこそ書けた一冊ですが、コンヴィヴィでの研究活動それ自体については触れていません。コンヴィヴィにおける研究活動の成果は、別の書籍として発表する予定です。お楽しみに。

出版情報

著者：井上岳一・石田直美（編・著）

高坂晶子・齊木大・立岡健二郎・段野孝一郎・

蜂屋勝弘・藤波匠・前田直之・山崎新太（著）

出版社：学芸出版社（2025/4/5）

発売日：2025/4/5

単行本（ソフトカバー）：304 ページ

ISBN-10：4761529261

ISBN-13：978-4761529260

価格：2,750 円（税込）