

# 超高齢社会におけるモノづくりの創造性 Creativity for making daily necessities in “ultra-aging society”

野口尚孝

Hisataka Noguchi

†フリーランス

Freelance

PGA00374@nifty.ne.jp

## Abstract

This study proposes how our living environment should be created in the “ultra-aging society”. The author points out that over consumption and over production are making severe destruction of the earth environment in modern society, and he insists that we should regain initiative for making our living environment through showing creativity in designing and making daily necessities by ourselves.

The author pick up Alexander’s “Pattern language” as an instance and insists that we need common language of making living environment for realizing sustainable society. And the role of aged people may be found in their accumulated wisdoms in maintenance methods of house wares and their step-by-step creativities for constructing living spaces. And those practices also may bring good effect for preventing the dementia.

**Keywords** — Creativity, Design, Aging society

## 1. はじめに

ここでは生活用品に代表される人工物を「モノ」と呼ぶことにする。人類はその発生の歴史とともにモノづくりを行ってきたのであり、それが歴史的に登場した社会でその社会の成り立ち方によって様々なかたちで行われてきたことは周知の通りである。

現代の資本主義社会においては、すべてのモノが商品として（言い換えれば売のために）つくられるようになっており、つくるための手段（生産手段）を所有する人々と、それを持たずに労働力のみを提供する人たちによって社会的に必要なモノがつくられるという社会である。そのため、商品市場での競争が激化し、少しでも消費を刺激しないと経済が成り立たなくなってくると、人々の欲求を必要以上に刺激することで過剰な生産と過剰な消費が日常的に行われるようになり、それに

要する資源・エネルギーの浪費が増大し、深刻な資源枯渇や自然破壊が生じ、他方では廃出物の激増などで環境汚染が進み、世界的な規模で気候変動などが起きている。

そこで、こうした状況を批判的にとらえる立場から、その反面として本来あるべきモノづくりの姿を浮かび上がらせ、それに向かってどのように現代社会のモノづくりを正常な軌道に戻らせるかを考えることが必要であると思われる。

本発表では、こうした立場から、われわれがこれから向かうであろう超高齢社会でのモノづくりについて考えてみる。

## 2. モノづくり思考の原型

人類も生物である以上、他の生物と同様に内部環境と外部環境の間に生じる不適合状態（例えば腹が減る）を解消するための行動（例えば食物を摂る）をとる。しかし人類は他の生物と異なり、外部環境にあるものを目的に応じて加工して道具として用いることで不適合状態を解消しようとする。これがモノづくりの出発点であるといえる。

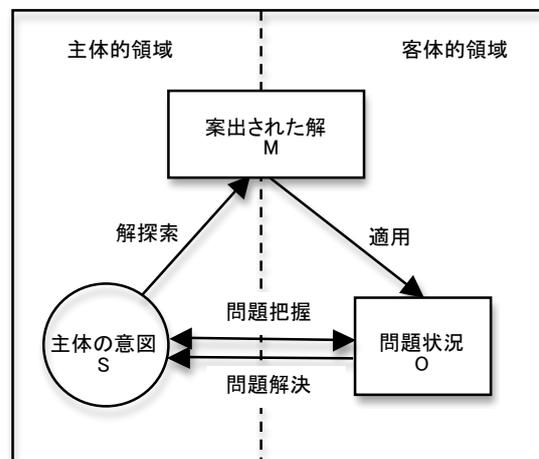


図 1

そのためモノづくりは図1に示すように基本的に3極構造をとると考えられる。

ここで、不適合状態を生じている客観的問題状況をどのような「問題」として把握するかはその主体の視点によって決まる。またそこから何をどう解決すべきかを考えることは、この思考過程全体を支配する目的意識となる。そして案出された道具は客観的問題状況を解決する手段としての解であると同時に、問題把握主体と問題状況を媒介する項となり、その意味で客体的機能を持つと同時に主体の解表現でもあることになる。

またこのモノづくりによる問題解決は人間の問題解決思考の原型であるとともに、その思考過程そのものが本来の意味でデザイン思考の原型であるといえる[1]。

### 3. モノづくりの創造性とは何か？

この問題解決の思考過程のサイクルは、実際には、何度も繰り返されラセン的に最終的解に収束する試行錯誤の過程をとる。

そしてこの試行錯誤過程において創造的思考が生まれる。創造的思考は、ひらめきによって無から有を生じるのではなく、たとえそう見えても実際には試行の過程での失敗の記憶とそれに対する対処を考える過程の連鎖で生まれると考えられる。

そこでは、まず自分にとってこれまで解決できなかったことが解決できたという意味で創造的であるといえるレベルがあり、さらにそれが他者にとってもまだ思いつかなかった解決であれば、他者を含む共同体全体にとって創造的であるといえる。さらには、それが生み出されることによって人類社会にとって過去には不可能であったことが可能となり歴史的に不可逆の進歩を生み出したのであれば、これは歴史的な創造性といえる。

今日の社会ではさまざまな形で創造性が求められているが、すべてが本当の意味で社会的、あるいは歴史的創造性をもつとは到底言えない状態であり、その多くは1年も待たずに廃棄されむしろ廃棄物を増やすという意味で障害となるような「創造性」であるように思える。

### 4. モノづくりの創造性を生活者の手に

その要因は、前述のように社会的な生産手段が商品をつくるためにそれを必要とする人々によって占有され、モノづくりに必要な労働が、労働力を売りに出すことによって得られる賃金で生計を立てている人々がそれを生産手段の所有者に提供することによって為されているという社会的生産関係の現実にあるといえる。そのため、その労働の目的そのものが売るための商品をつくることとなり、モノづくり労働に従事する人々の直接的目的意識ではなくなる。

これは、図1に示した本来のモノづくり思考の構造でいえば、O+Sの問題把握過程がおかしくなっていることから、Sの目的意識が分断され、疎外された目的意識（必要だからつくるのではなく売るためにつくる）に駆動されたS→Mの解探索が行われることでモノづくりが行われているからであるといえる。つまりモノづくりの主人公Sが生活者ではなくなっているからなのである。

しかも実際にモノをつくっている労働者たちは、受け取った賃金でそれらを生活必要商品として買い戻すことで生活していることになる。このため、実際にモノをつくっていながら生活者の立場では「消費者」として扱われているのである。「消費者」はつねに「売るためにつくる」人々によって「商品の買い手」として位置づけられ、市場での競争に勝つための戦略によって、新たな購買欲を刺激される。そのため、生活者は何かを買うことが生活の目的であるかのような意識にさせられてしまうのである。こうして社会全体としてみれば過剰消費・過剰生産が日常的になるのである。

こうした矛盾を克服する一つの方向として、生活者自身が、単なる「消費者」ではなく、自ら生活に必要なモノをつくり出すことを始めることであろう。つまりモノづくりの創造性を生活者自身の手に取り戻すことである。「買うよろこび」から「つくるよろこび」へと生活者の立場と意識を変換させることにより、無駄で過剰な消費が避けられ、「必要なモノを必要なだけつくる」ことで成り

立つ社会を目指すという方向があると考えられる[2]。

## 5. 「超高齢化社会」という現実

いまの「超高齢化社会」は、かつての高度成長期に大量に必要とされた労働者（いわゆる肉体労働・頭脳労働者すべてを含む）たちが高齢化し、年金生活者となっていったという意味では当初から予測されていたはずのものである。しかし、現実には消費拡大策によりつねに右肩上がりの成長が続くと考えていたためにその後の世界的情勢の変化で労働力の供給が海外に求められるようになり、悪化する国内の労働環境により、少子化も進み、急速に社会の高齢化が進んだため、様々な社会経済的問題を生じているのである。

いまや現実となった「超高齢化社会」を何とか生き抜かねばならないのである。その中で、多数派となった高齢者の生活をどう考えるかが問題であるが、ここでは、先述した考え方のもとで、高齢生活者が自ら生活に必要なモノ（ここでいうモノにはもちろん食料や衣料も含まれる。）をつくるという方向で考えてみる。

## 6. 社会的労働から「解放」された生活

現役時代には何らかのかたちで社会的に必要な労働を分担してきた人々は、リタイアしたのちにも、本当に身体的・精神的に働くことが不可能な場合を除いて、多くの場合まだ現役時代の能力を保持している。そこでこうした人々が、自分たちに残された能力をそれぞれのかたちで生かすことにより、共同で自分たちの生活に必要なモノやコトをつくっていくことができれば、ある意味で単なる「ひまつぶしコミュニティ」ではない高齢者生活共同体ができるかも知れない。そこでは賃金労働者としての社会的労働から解放されたかたちでの労働を通じて生活手段を確保していくことが可能となるだろう。

そうなれば、たとえ年金だけでは生活できないような場合でさえ、何とか自分の生活を自前でやりくりして行けるようになるかもしれない。

その場合、ある地域で、共同で使うことができる生産手段（例えばハンドツールや小型の加工機やコンピュータ等を備えた作業上、耕作地など）を無償か格安の費用で貸す体制が必要であろう。また素材の共同購入も必要となるかもしれない。これらは寄付や自治体の補助などに頼ることになり、場合によってはボランティアの指導員が必要になるかもしれないが、この共同作業場で、それぞれの能力をもった高齢者が共同して自分たちに必要な生活用具などをつくったり修理したりすることになる。ときには集まってアイデア出しのためのディスカッションの場になるだろう。

また特定の場所を借りてそこに小規模の共同農場をつくり、ここから採れる作物を必要に応じて分配したり、古くなった衣類を新たな目的のために作り直すということもできる。

そこでもっとも大きな問題はこうしてつくったモノの分配方法である。これには例えば、ポイント制のようなシステムをつくって、共同体でつくられたモノはそれをつくるのに何人の人が何時間掛かってつくったかを表示し、これをポイント数に換算するのである。そしてこの共同体の中で各メンバーが共同作業に何時間分担したかをポイントで証明してもらい、このポイントを使って、自分に必要なモノを分配してもらうのである。

もちろんこれだけでそこに住む高齢者が十分な生活ができるという保障はないが、なによりも重要なことは、この共同労働が自由な労働であり、しかも自分たちの生活に必要なモノを生み出すことに直結しているので、本来の意味での創造性の発揮にもつながり、やりがいのある仕事になるだろうということである。

このような高齢者共同体のイメージは、「ユートピア」的な臭いがして、あまり現実的でないと思われるかも知れないが、部分的にはこの考え方に近いシステムが行われている例（FabLab 運動や地産地消運動など）はすでにあちこちに見られる。

## 7. モノづくり行為は認知症予防になる

このようなシステムが実際に実現できるか否か

という問題を別としても、一般的にいてモノづくり行為は、高齢者の脳と身体感覚器官を鍛え、老化や認知症の予防になると考えられる。

それは、前述したように人間の問題解決思考の原型がモノづくりにあるといえるからである。自分が置かれた状況をどうとらえ、どう解決して行けばよいかを考えることは、現実への正しい認識とそれに対して「解」として生み出されたモノが、直接目に見えるかたちで本当に問題を解決できたかどうかを的確に判断させることになり、自分と現実のリアルな関係が維持されるからである。

ある目的をもってモノをつくるという行為は、人間の脳のもっとも基本的な思考を支える部分を「目的意識」という形でつねに刺激し鍛え上げることになり、単なる「筋トレ」や、「脳トレ」などよりもはるかに実践的であり老化や認知症予防の効果があると思われる。

モノづくりによって、自分にとってこれまで解決できなかった問題が解決されたのであれば、それこそ本人にとっては創造的解決であり、大きなよるこびとなるに違いない。さらに、自分だけの問題解決ではなく共同体すべてにとっての問題解決に寄与できたなら、これは共同体における自分の存在意義を確認できることに繋がり、高齢社会での生きる意味を実感させるに違いない。

## 8. 見慣れた生活からの創造性とは？

高齢者は、それまで長年自分が暮らし、慣れ親しんだ世界に安らぎを感じるものであるが、その意識状態から本当に創造的なモノづくりができるのだろうか。これについて考えるために「パタン・ランゲージ」というデザイン手法を例に取り上げて問題を深めてみよう[3]。

### 8-1. 違和感のない生活空間をデザインする手法

建築家として有名なクリストファー・アレグザンダーの思想に「時を超えた建築の道」[4]というものがある。それはモダンで奇をてらった建築物がもてはやされる一方で、古くから住み慣れた家や、街並みの心地よさが見直され、それがどこから来るのかを考え、それを世代を超えた建築デザ

インの方法として生かしていこうという考え方である。アレグザンダーはそうした考えを、「パタン・ランゲージ」という建築手法として確立した。

「パタン・ランゲージ」は、ある居住空間のもつべき状態をコトバによる短い文で表現し、そのコトバから連想される形態イメージの発想によって居住空間を構成していくという方法で、巨視的なレベルから細部空間にいたる空間のヒエラルキーとネットワークをコトバの辞書的な形で体系化した「建築デザイン文法」ともいべきものである。この手法の特長は直接に形態イメージのパタンを与えるのではなく、空間をイメージさせるコトバでパタンを与えることにある。それによってそのコトバを媒介としてイメージされる空間はデザインのバリエーションを許容しながら機能的にはほぼ同一の結果を達成できるのである。

それは日頃見慣れた空間構成におけるある種のルールを言語で表現したものベースとしているので、だれでもその言葉を組み上げて住宅全体でのルールを構成出来、それによって生み出された新たな居住空間が人々に自然な安住感を与えるというものである。しかし、当然この方法からはコンサバティブで新しさの感じられない居住空間しか生み出されないのではないかという疑問も生じる。

### 8-2. 慣れ親しんできた生活環境と創造性の関係

そこで、「新しさ」とか創造性というものと、これまで慣れ親しんできたモノや環境との関係を考えてみる必要があるだろう。

人は日頃見慣れた景色や状態の中で生活しているが、そこに何か違和感を感じるようになったとき、それをある種の「問題」として意識するようになる。そしてさまざまな場所でローカルな問題解決が繰り返され、それらが新たな問題を生むという連鎖的問題解決がやがて生活環境全体を大きく変えて行くことになると考えられる。つまり生活環境の変化や創造はボトムアップ的でありステップバイステップなのである。パタン・ランゲージはこうしてボトムアップ的に少しずつ全体のパタンを変化させていくと考えるべきなのであろう。

（生活環境の「劇的な変革」はほとんどの場合、

為政者側からのトップダウンによるものである。)

そこでこうしたステップバイステップの問題解決と「創造的飛躍」の関係を考えてみよう。

人々の生活環境への違和感は多くの場合、日頃の生活の中で潜在意識化され、表面に現れない形で問題意識化されていると考えられる。これらの潜在化された問題意識はいわば記憶の底に蓄積されて、やがてあるきっかけを通じてそれが一気に表面化することがある。これが「ひらめき」である。日頃見慣れた生活空間での小さな違和感の積み重ね、そして記憶の中で潜在化し蓄積されたそれらの断片が、あるとき一気に結びつけられ、構造化され、ある大きな問題を解決する方法として直感され、意味を持ち始めることにより、「ひらめき」として創造的思考がドライブされるといってよいであろう。

このような「ひらめき」は、個人においてはそうしばしば起きるものではないが、複数の人が同時に同じ問題意識を共有する場合にはより発生頻度も多くなるであろう。

本来の生活空間の創造は一人の「天才的建築家」のひらめきに依存するのではなく、そこに生活する生活者たちのステップバイステップの創造性を基調として、ときにはそれが一気にすばらしいアイデアを生み出すひらめきを含みながら、生活空間全体が長い時間をかけて創造されていくものであると考えるべきなのであろう。

## 9. 高齢者が果たす生活環境の創造

高齢者の場合、その長年にわたって潜在化された記憶の量は膨大であるが、その大半は脳細胞の劣化などにより忘却の彼方に消え去っていると思われる。しかし、これらの蓄積された記憶はアトランダムに蓄積されるのではなく、その人固有の「記憶構造体」に組み込まれて蓄積されると考えられる。そのため記憶のある部分が失われても全体としての経験的知識が損なわれることは少ないと考えられる。高齢者の思考には飛躍的「ひらめき」はないとしても、若い人たちにはない貴重な過去の生活体験が「生活の知恵」として蓄えられ

ていると考えられる。

そこでこうした高齢者の人たちが、社会の中で果たしうる役割について考えてみよう。

### 9-1. 現役組と高齢者組の協調による生活空間創造

現役の労働者とリタイアした高齢者がともに生活する場である生活空間は、これを生活者自身が生み出し、維持して行くことを考えた場合、双方の利点を生かした協力関係を考えるべきであろう。現役組にとって生活空間は、仕事場である労働の場とは対極的なやすらぎと自分を取り戻す場であろう。彼らは社会の「今」を体現した意識とパワーをもっているが、一日の大半の時間は労働の場にいる。一方、リタイア組は一日のほとんどの時間を「本来の自分」を表現することのできる場としての生活空間で過ごす。だから現役組が多くの時間を自ら生活資料の生産に使えるような場合を除いて、リタイア組は何らかの形で現役組をサポートする立場にあるといえる（リタイア組が要介護となれば立場は逆転するが）。

そこで、リタイア組は豊富な時間と蓄積された体験による「生活の知恵」を発揮して、現役組が日頃実現したいとおもっていた生活空間の改善（メンテナンスも含む）を支援することで、そこに自分の存在意義を表現することもできるだろう。

これを行うためには、現役組とリタイア組が顔を突き合わせて日頃感じている生活上の問題について話し合う場が必要であるとともに、できれば地域全体にその枠を拡げて地域共通の問題を解決する場がほしい。そしてそこから出されたアイデアや方法を後日のために記録として残していくべきであろう。

こうした場は、また、若い世代に見られる「サイバー空間依存症」によるリアルな現実への感覚欠如という現状から、生身の人間同士による Face to face なリアル・コミュニケーションを取り戻すきっかけにもなるのではないだろうか。

### 9-2. 地域社会のデザイン・ルールづくり

こうした体制はコミュニティー全体としてのデザインにおいて存在意義がでてくる。たとえば、どこかの不動産会社が開発した画一的デザインの

新興住宅地であっても、いったんそこに住民が入ってしまえば、いつまでも「おしきせ」で我慢するのではなく、それからは自分たち地域共同体のための生活環境づくりが必要だからである。

そこで、前述したような現役組と高齢者組が協調する生活空間改善の場を考えた場合、せっかく蓄積された問題解決のノウハウが忘れ去られてしまわないために、その地域に特有なデザイン・ルール集としてそれを残すことで世代を超えた地域デザイン手法を確立できるかもしれない。

例えば、非常に狭い空間で接する隣家との隙間をどう処理するかといった問題は単独に勝手なデザインができない。そこでご近所の人たちが相談してある種のルール（パターン）を決めねばならなくなる。例えば、「隣家と接する部屋は窓が全開にならない形とする」というルールはある意味で普遍的ルールかもしれないが、もし「隣家との間の狭い空間には垣根を設けない」というルールが合意のもとでできれば、気持ちの良い戸外空間が生まれるであろうし、防災面でも有効であろう。

これらがある意味で地域特有の景観を守るためのパターン・ランゲージを形成する段階にまで至ることもあるかもしれない。いずれにしてもこうしたルール集をつくるためにはコミュニティにおける合意形成の場と方法が必須であり（アレグザンダーはこの問題には触れていない）、こうした問題意識共有のためのディスカッションの場での高齢者の役割は大きいであろう。

## 10. むすび

以上をまとめると次のようにいえる。

制御不能の市場競争を背景とした現代資本主義社会での生産・消費体制における矛盾が生む過剰生産、過剰消費システムがもたらす資源枯渇や廃棄物による地球環境汚染、気候変動問題などを根本的に解決するには社会経済システム全体の変革が必要であり、モノづくりの主導権を生活者の手に取り戻すことが必要であると考えられるが、ここではそうしたマクロ的視点ではなく、ミクロ的な視点から、本来あるべきモノづくりの姿を地域

共同体レベルで考え、その上で、超高齢社会といわれる現実の中で、高齢者がどうそれに関わっていけるのかを考えた。

そこで、アレグザンダーのパタン・ランゲージにおける考え方を例として、コミュニティの合意形成にもとづくボトムアップ的生活空間デザインとそこでの創造的思考の意味を考え直し、高齢者の果たす具体的な役割について考えた。

なお、この研究は未だ実践による検証を受けたものではないが、ひとつの提案としてここに発表するものである。

## 参考文献

- [1] 野口尚孝、デザイン思考とは何か？---ヴィゴツキーの「思考単位」説によるデザイン思考モデルの試み、日本デザイン学会第61回春季研究発表大会概要集（CD-ROM）（2013）、筑波大学。
- [2] 野口尚孝、井上勝雄著、モノづくりの創造性---持続可能なコンパクト社会の実現に向けて、（2014）、海文堂。
- [3] C. アレグザンダー他著、平田翰那訳、パターン・ランゲージ、（2005）、鹿島出版会。
- [4] C. アレグザンダー著、平田翰那訳、時を超えた建築の道、（2003）、鹿島出版会。