

## 「コーポラティブ・ハウスとつながり」

(株) チームネット 代表取締役 **甲斐徹郎 氏**

日時：平成 20 年 7 月 30 日 (水)

会場：セッション杉並

### 「コーポラティブ住宅」とは？

私のことを建築家だと思っておられる方が多いと思いますが、実は私は建築家ではなく、大学の出身学部は文学部です。千葉大学文学部の行動科学科で、社会学を専攻しました。卒業後はマーケティングのコンサルタント会社に入り、株式会社チームネットを 13 年前に立ち上げました。チームネットは、「環境共生」をコンセプトとした住まいづくりやまちづくりを行う会社です。環境とのつながりを生かすと、いかに豊かさが生まれるか、それを実践し、さらに広く世の中に普及させる目的でつくった会社です。この会社をつくり、私が何をしてきたのか、そして何を目指しているのか、ということが今日のお話になります。

まず、環境共生をコンセプトとした住まいづくりを実現させるために、コーポラティブ方式という事業方式を選びました。通常、集合住宅に住む場合、不動産会社が完成させた物件を買うというのが一般的です。それがいわゆる分譲マンションですが、コーポラティブマンションは、不動産会社が間に入らずに、計画に賛同した参加者が出資して、建築家や建設会社と契約を結び、住宅を建てます。このように住宅参加者がまとまりながら建設していくやり方をコーポラティブ方式と言います。その企画とコーディネートを行いました。これからお話するのは、コーポラティブ事業の説明ではありません。当時、コーポラティブという方法でしか、環境共生をテーマとした住宅を実現できなかったということをお願いしたいのです。

13 年前、マーケティングの会社を作り、企業に対して「このような住宅を作ればよいのでは？」とアピールしましたが、一向に関心を示そうとしません。企業の言い分は「売れるか分からない」「面倒くさい」「今まで通りしていた方が、無難である」でした。結局、企業をいくらたきつけても始まらないので、企業抜きで出来る方法として、コーポラティブという手法を選択しました。そして 2000 年に初めてコーポラティブ住宅が出来上がりました。また、2003 年には、世田谷に建てた、「櫻ハウス」という 15 世帯の集合住宅が建てられました。

### <ビデオ上映>

皆さんは、どのようなところがステキだと思われましたか。シンボルの大きな櫻があることがステキですね。あれだけ豊かな緑に囲まれていることは贅沢です。豊かな環境、そして人間関係の豊かさを感じられたのではないのでしょうか。屋上には畑があり、共同の畝には、皆で相談してジャガイモを植えたり、枝豆を植えたりして、収穫時には自然発生的に収穫祭のような食事会になったりするそうです。それから、中庭はオープンな場所ですが、怪しげな人がいるとすぐわかります。子どもたちが遊んでいるのを、常に複数の親たちが見ている。また、様々な世代の大人たちが、子どもたちと一緒に遊んでいることが、子どもたちの成長にも役立っているのではないのでしょうか。子育て中のお母さんには良い環境です。

しかし残念ながら、現在の日本には、このようなプロジェクトは一般化されていません。では、なぜこのようなプロジェクトが一般化しないのでしょうか。

1つ大きな理由があります。それは、「便利になると“関係”が省かれてしまう」という構造があるからです。昭和30年以前の、みなさんの子供のころということでしょうか、家族と一緒に食事をしていた場面を思い浮かべてください。食事をする時、昔は必ず人が集まっていたはずでしょう。ところが、現代では、皆がばらばらで、ひとり黙々と食べている。昔は、食事を作る時、薪に火を点けるところからスタートし、手間をかけて作らざるを得なかった。まさか1人の為にサッと作るということは考えられなかった。そうすると、食事を作ること＝皆が集まること、となるのが必然でした。ところが、料理を作る技術が進み便利になると、スイッチ1つで何でも手に入るようになれば、もはやひとりで何でもでき、“関係”を省いても成立してしまうのです。

また、昔はテレビを見る時にも皆が集まりました。決まった時間に集まり、自分たちのお気に入りの番組を皆で見ました。テレビが1台しかなかったので、たとえば「8時だよ、全員集合」には、家族みんなが集まるのが当たり前だったのです。ところが現代は、ひとり一台、携帯で見るのであれば、さらにどこでも、好きな時に好きなものを見られるようになりました。個人単位で好きなものを手に入れることが可能な時代となり、ここでも同様に、「便利になると“関係”が省かれる構造」が出来上がっていくのです。

### 沖縄の風景に見る街の中の“つながり”

このことは、私たちの住んでいる街においても同じことが言えます。これは、沖縄で、約300年くらい前からある集落の写真です。見ると分かるように、森の中に集落があります。私たちが訪れたとき、天候が少し荒れていて、集落の外にちょっと出ると、非常に風が強かったのですが、集落の森のような環境の中に入ったとたんに、風がピタリと止まりました。このように家を台風から守るために樹をきちんと植えることは必然的で、ひとりひとりの住まいづくりがつながることで、結果として、緑豊かな家並みが出来上がったのです。

次の写真は、現代の沖縄の街並みです。高度成長期の1960年代の半ばから1970年代にかけて、一気に街が変わっていきました。沖縄では、いち早くコンクリート技術が普及し、1962年を境に、コンクリート住宅の着工件数が、木造住宅のそれを抜いたと言われています。その結果、まちにはコンクリート住宅が増え、そこにアルミサッシが入り、さらにクーラーが入る。外がひどい台風でも家は壊れなくなり、中に閉じこもっていれば安全で、スイッチひとつで快適な生活を送れるようになる。ここでも便利になると関係が省かれるということが分かります。便利になることによって、外の環境（集落を囲む森）が省かれたのです。

### 豊かさのパラダイム

“関係”を省いた途端、街の環境が激変するのが現代の構造です。私たちは今、便利になると、街の“関係”が省かれ、街の豊かさが失われてしまう構造の中に生きているということを認識する必要があります。時代というものを整理して考えてみようと思います。皆さんも、この世の中に対して、何かしら社会的な起業をして行く必要があるのではないかという問題意識があって参加されていることでしょうか。その際、“パラダイム”という理論が役立ちます。現代と過去の構造的な枠組み、特に高度成長期よりも前の構造と、それ以降の構造は明らかに価値の枠組みが変わっています。この価値の枠組みをパラダイムと言います。高度成長期よりも前の時代を、私は第一パラダイムと位置づけ「依存型

共生」と名付けました。技術がまだまだ未熟で自己完結性が低く、外の環境に依存しなくては成立できない時代です。ところが、高度成長期以降、技術が進歩し、自立型に変わって行きます。自立型の特徴は、スイッチ1つで操作が可能で、何でも手に入るとのこと...つまり便利で自己完結性が高い技術です。技術が自立型になると、共生する必要性がなくなり、結果として、孤立を生み出していく。そのような現代の構造を私は「自立型孤立」と名付けました。

不便であればあるほど、その不便さを補うために、外の環境に対して働きかけることになります。要するに“つながり”を生かす必要があるのです。その結果として環境や関係性は豊かになる。不便な時代ほど、そのような豊かさが大きくなります。ところが、高度成長期以降、不便さを補う必要がなくなり、外の環境への働きかけが省かれます。その結果として、外に豊かさが生まれなくなったのです。便利になればなるほど豊かさがなくなっていくわけです。

このようなパラダイムを通して考えると、今の時代が抱える問題は、便利であるけれども豊かになりづらいという構造があることです。しかし、それを何とか変えて行かないことには、世の中は良くなるまいと思えます。解決の1つの意見として、「進み過ぎた技術を戻し、もっと依存型、自給自足型の生活に戻り、豊かさを取り戻せば良いのではないか」という人がたまにいます。しかし、その考え方には、今の世の中を変えるパワーがないと思えます。なぜなら一旦、便利さを知ってしまった現代人に、不便な生活を強いるのは不可能で、皆がついてこないから解決策にはなりません。

現代の構造は、いろいろな問題を孕んでいて、悲観的になりやすい時代ではあると思えますが、パラダイム論で考えると楽観的でいられます。パラダイム論では、時代の枠組みに大きな歪みが生まれると、必ずその先へ移行しようとする社会的な力が加わり、階段状に進化するからです。

そこで、次に来るパラダイムとは何かを明確にした上で、それをビジョンとして社会に対して働きかけをしていく必要があります。私は、そのパラダイムを「自立型共生」と名付けました。自立型の技術は、もはや捨てるのが出来ません。便利になることは良いことだと受け入れ、そこに共生型の暮らし方を上手く組み合わせると、今まであり得なかった豊かな生活、社会が創れるはずで、自立型の技術は便利さを、共生型の暮らしは豊かさを創ります。その二つをあわせもった“便利で豊かなもの”を創ることが重要です。しかし自立型が進んだ現代において、コミュニティを必要としている人は限りなく少ない。コミュニティを必要としない時代が確立したと言っても良いでしょう。そのような時代において、いかにコミュニティの価値を高めるか。それが、現代における重要なビジョンです。

### コミュニティを手段化する。

先ほど紹介した欅ハウスは、“コミュニティ・ベネフィット”というコンセプトの下につくりました。ベネフィットとは利益、要するに得をすることということで、簡単にいうと、「コミュニティによる利益」となります。コミュニティを手段として活用するとお得になるよ、と。ゆえに個人のために自立した生活空間を作り、その一方で、個人では絶対にあり得ないような贅沢な空間を、コミュニティ単位で作る、その空間と個人の空間をつなげるわけです。欅ハウスの事例は、樹齢250年の欅を移植して残し、その樹がもつ大きなポテンシャル(潜在能力)に個人の生活空間をつなげたわけです。個々人の生活は自立しているけれども、その中に共生することの価値が生まれる。コミュニティを手段化すると、個人では実現できない大きな価値を作り上げることが出来ます。

重要なのは、コミュニティは手段だということ。コミュニティを目的とはしません。プロジェクト最初の会合の時、15世帯の皆さんに「このプロジェクトでは、コミュニティをつくるのが目的ではないです。ですから次のことを守ってください。決して一生懸命に仲良くなるうとは思わないでください」とあえて言いました。2番目に「しかし、自分の為になることには協力して下さい。この2つのことだ

け守っていけば、プロジェクトは成功します」と。15世帯もの見ず知らずの人達が集まり、プロジェクトをやろうとする。その際、すべての人が仲良くなれないとプロジェクトが成功しなかったとしたら、それはとてもつらい事業になります。仲の良し悪しにかかわらず、関係性をもつことが価値を産むかどうか、また一緒に事業を行った結果、コミュニティが生まれていたというプログラム自体が、とても重要だと言うことを話したいのです。入り口にあるのは、コミュニティは“手段”だということ。そして何の為の手段なのかを明確にしないと、事業が明確になりません。

櫛ハウスの事例では、櫛や緑の大きな価値を皆で享受するために、緑を残そうとしました。「緑を残しましょう」と言うと、とても良いことに聞こえます。ところが一方で、あれだけの緑はとても手間がかかります。落ち葉はドサッと落ちます。それを掃かなくてはいけない。掃除のおじさんを雇っても週に3回しか来てくれないので、自分たちで掃除しなくてははいけません。近隣の人たちにも迷惑をかけたくないので、道路も掃除したりします。中途半端な設定だと、管理しきれなくて挫折します。徹底的に目的を明確にすることが重要です。目的は、体感価値です。私たちのプロジェクトは、体感価値を享受することを目的に、プログラム作りをスタートさせます。

## 自分の身体で「体感」することの大切さ

では、実際に体感価値がどのようなものなのかを理解いただくために、「体感原理」をお教えします。自分の身体はどのような原理で、快・不快を感じているのかというのが体感原理です。まず、簡単な体感原理を確認しましょう。片方の手は机にある紙切れを、もう片方は机の脚を握ってください。そして感じ方がどのように違うのかを確認してください。鉄の方が冷たいと思います。

それでは次に面白いものを皆さんにお渡しいたします。放射温度計という機械です。この機械は、離れたところの表面温度を測定出来る温度計です。さきほど触った紙と机の脚の温度をそれぞれ確認してみてください。部屋の温度が安定していれば、基本的にはどこを計っても温度差がゼロのはずです。部屋の中が28であれば、全部が28です。しかし、体感的には、鉄は冷たく感じます。つまり実際の温度と、体感温度はイコールではないということが重要です。例えばこの部屋の室温が現在25だとします。25の水風呂に入る場面を思い浮かべてください。これは相当に冷たいです。唇が紫色になるくらい身体が冷えますが、水の25と空気の25の温度はまったく同じなのです。

そうすると、「あれっ？」と思うはずですが。体感とは、何によって決まるのだろうか。体感とは熱が移動する速さによって決まるのです。鉄は、熱を伝えやすいから触ると冷たく感じます。触った瞬間に熱が早く移動して、体から逃げて行った時に、冷たさとして感じます。ところが、紙など空気を含んだものを触ると、空気は熱を伝えにくく、熱の移動がゆっくりなので、触ると暖かく感じます。

もう1つ、熱の移動にかかわる重要な要素が「放射」です。放射を体感しましょう。手の表面をこすって表面温度を上げ、十分に温まったら頬にかざしてください。そうすると、手のひらから、モワッと暖かさを感じるでしょう。しかし、手のひらと頬の間の空気を暖めたのではなく、手のひらから直接熱が放射されて、その熱が頬にぶつかって暖かく感じます。表面温度の高いものがあると、そこから熱の移動が始まり、熱さになります。逆に表面温度の低いものがそばにあると、ヒヤッとします。

環境工学のテキストブックには、「体感というのは人間と環境の間で行われる熱交換によって決まる」と書かれています。熱交換と聞くと難しく感じますが熱の移動という意味です。自分と環境の間に熱の移動が起きた時、体感的な涼しさや暑さが決まるのです。その熱の移動は4パターンあり、1つは「伝導」で、鉄を触ると冷たく感じたりすること。2つ目は「対流」。風が吹いてくると涼しく感じるなど。3つ目は「蒸発」で、水をかけてその蒸発が加わるので涼しく感じましたよね。4つ目が「放射」です。

この写真は、夏の目白駅です。気温は31ですが、体感的には31どころではありません。このブ

ラットホームの暑い理由は何でしょう。正解は屋根で、50 ありました。屋根の表面温度が 50 で、その熱の放射を受けるから暑いのです。大雑把に言うと、体感温度は周囲の表面温度と気温との平均値になるので、2つの平均値ですから 40 くらいです。このことが分かると、プラットホームでも立っている場所を変えるだけで涼しくなります。階段の下まで行くと、絶対に涼しい。なぜならば、この上は駅舎が乗っているので、天井の温度が低いから。私たちは外の環境との関係によって体感温度が変わります。しかしそれがわかれば、涼しさを感じる環境は、意図的に作れるということです。

具体的な家の例で紹介します。この家には庇があり、家の中には直射日光が入らないようになっています。しかし、ベランダへの日射は庇では遮ることはできませんので、ベランダには直射日光が当たっています。床は木製デッキなのですが、表面温度を計ってみたら 55 でした。55 の熱が窓に向かって放射され、窓ガラスを暑くします。窓の表面温度を計ってみると 36 でした。この家が暑い理由はここにあったのです。では、この家を涼しくするには、どのようにしたら良いでしょうか？

参加者 A：緑のカーテンをつける

参加者 B：すだれをつける

参加者 C：水をまく

いろいろな工夫が重要ですが、まず効果を上げるために、この家の場合はすだれを使いました。ベランダ全体を覆うようにすだれをかけることで、ベランダの床面の温度が下がり、窓の表面温度は上がりません。そして、表面温度が下がれば、家の中への放射が無くなり、涼しくなります。このように、周囲の表面温度を変えると家の中は快適になることを覚えておいてください。次に、この家をもっと快適にしましょう。この家には、まだ暑さの原因が残っています。それはやはり表面温度で、日射を受けたすだれは時間が経つと熱くなり、先ほどの床面の 55 という温度よりは下がりましたが、すだれの表面温度は 38 になっていました。この表面温度を下げるにはどうすればよいでしょうか。その作戦を実際に演じてみようと思います。皆さん集まってください。

(すだれと照明を用意して実演)

すだれの後ろに 500 ワットの照明を 2 つ点けています。すだれに 1000 ワット熱が加わります。太陽エネルギーは大体、1 平米あたり 1000 ワットですから、同じくらいです。放射温度計をお持ちの方はすだれの前に集まってください。それ以外の方は放射温度計が見られるところに集まってください。このすだれは大体 35 から 40 くらいあると思います。私がここに水をかけてみます。かけた瞬間に何度くらい温度が下がるのか確認してください。

参加者：「オー！ オー！」

すだれに水をかけると、表面温度が下がり、その前で感じる体感温度が低くなります。しかしいずれは、水が乾いてしまいますので、表面温度を下げ続けるためには、また水をかけなくてはなりません。そこでようやく「緑のカーテン」の登場です。すだれではなく植物を使ってバルコニー全体を日陰にすれば効果は持続します。「緑のカーテン」は周囲の表面温度を上げない工夫なのです。更に陽を遮っているのは、この植物の葉で、葉は熱くなりません。常に地下水を吸い上げて濡れた状態を作っているため、濡れたすだれと同じ状況を作っているからです。

樹木は、住環境を快適にするのにとっても大きな役割を果たします。家の南側の樹木と北側の樹木は役割が少し違います。南側の樹木は、水を含んだ水の壁だと思って下さい。道路や、周囲の家の屋根からの放射熱を、樹木という水分の壁がさえぎってくれます。また、北側の樹木には別の役割があり、冷気を作り出します。陽が当たっている南側の空気は熱くなるので上昇し、それにより、日陰になる北側の冷えた空気が誘引され下降気流となり、建物と北側の樹木との間に冷たい空気がたまりやすいのです。そうした外環境と室内をつなげるように工夫すれば、冷たい空気を家の中に取り入れることができます。そうすると、外気温 36 の時に、クーラー無しで 28 、という生活が可能になるのです。

「28 って、涼しいですか？」と聞かれたら、どのように答えますか。環境省が推奨するエアコンの設定温度は28 ですが、たぶんオフィスビルなどでは暑いと感じるでしょう。それは、窓などの表面温度がずっと高いからです。窓に陽が当たっていて、その表面温度は36 くらいまで上昇します。部屋の気温を28 に設定していても、36 の熱いものに囲まれていれば、体感温度は約32 ということになります。しかし、この家は室内の温度は28 で、窓の表面温度も28 。であれば、体感温度も28 。ですから涼しいです。もし窓の表面温度を36 としたときに、体感温度を28 にするためには、部屋の中の温度を20 まで下げなければいけません。そう考えると、凄くもったいない話です。外の環境に全く手を加えずにクーラーだけに頼っていると、室温をかなり下げないと涼しくならないのです。

快適さとは、関係によって決まるので、外の環境との関係をデザインすることが重要なのです。皆さんが必ずデザインしていることがあります。それは服を選ぶことです。夏服と冬服は違いますね。自分の身体と環境との関係性によって体感が決まるから、その関係性をデザインするために服を選んでいくわけです。重要な環境デザインですね。

次に、建物です。建物が外との関係性を作りますが、普通は自分と建物の関係、つまり室内だけで終わってしまいます。暑いからとクーラーをつけてしまう。しかし、これまでお話したように、家の中の環境は外の環境に影響を受けるので、家の外との関係性をさらにデザインすれば良い。外の環境を生かしてあげると家の中は同じ温度でも快適になります。

さらに面白いのは、敷地内の環境は、その外の環境の影響を受けているということです。例えば敷地の隣に公園があったり、隣の家の庭があったりしたら、それとのつながりは確実に自分の体感に影響しています。そう考えると近隣の緑は、すごく大切です。そして、その環境は街全体の環境とつながっていて、その先は海や山です。その間に自分の身体があり、それらの環境の中に私たちの体感があるのです。ここまで考えると、私たちが快適な生活を送るためには、どのような街になって欲しいかということにすごくリアリティーを持ちます。また、地球環境というものが自分の身体感覚の延長線上にあることが分かります。自分の身体感覚の先に環境は連綿とつながっていて、その先の全体が地球環境だと考えると、地球環境もリアリティーを持って感じる事が出来ます。ところが今、リアリティーがなさ過ぎるのです。クーラーの効いた部屋で、スイッチ1つで快適さを手に入れ、テレビを見ながら地球環境問題を見ています。すると、問題は他人事になってしまいます。

### 豊かさを生む「複雑系」の発想

これまで“関係”は街をも作り出すという話をしてきました。ここで、「複雑系」という考え方についてお話しをします。これは、なぜ“関係”が重要なのかということと深く関わる大切な話です。

鳥が20羽揃うと、見事な編隊飛行をし、すごく調和のとれた全体性が生まれます。この時、鳥がどのようなメカニズムで全体性を作っているのか研究した人がいました。1羽1羽の鳥が全体と緻密にコミュニケーションをして、関係性を結びながら飛んでいるように見えるけれども、実はそうではないそうで、一羽の鳥は全体のことなど考えていないそうです。では、一羽の鳥が何をしているかということ、飛び方向を決め、近くの鳥とスピードを合わせ、ぶつかりそうになったら離れる。その3つだけを守って、適当に飛んでいれば編隊飛行になるそうです。つまり自分の身の周りのことだけを考えていれば、全体が成り立つのです。

一見すると複雑に見える全体も、個と個の単純な関係の繰り返しによって出来上がっていることが分かりました。これが複雑系という考え方です。この考え方が分かると、街のことが分かります。高度成長期前の集落には、有機的で非常に豊かな環境があります。これが複雑系です。個々の家は自分の家だけで完結しません。外の環境との関係をきちんとデザインしないと生きていけない時代だったので、必

ず家の周りに樹を植えました。その関係を繰り返していくと、街の全体性が出来上がってくるのです。ところが現代の街では、さきほどお話したように全てが自己完結できます。外の環境との関係性がなくなり、街の全体性が生まれなくなる。これが今の街に豊かさが無い理由と考えればよいでしょう。豊かな街を手に入れようと思ったら、“関係”に着目すべきです。そして“関係”を価値化すればよい。

例えば自然環境が豊かなお屋敷があります。このお屋敷の南側に、一軒の家Aが建っています。この家Aとお屋敷の間には道路があり、夏の太陽光度は高いので、道路は常に50～60あります。北側の窓を開けると、お屋敷の敷地内にある冷たい空気は入ってこなくて、北側の道路に溜まった熱が家の中に入ってきます。これが家Aの中が暑くなる理由です。

この家Aのオーナーとして、身体的な快適さを目指して関係性をデザインしましょう。具体的には、お屋敷の樹と、同じような樹を家Aの北側に並べます。すると熱をもっていた道路は完全に日陰になり、お屋敷の敷地とつながって、冷気が全部家Aに入ってきます。これが関係性をデザインすることです。

関係性作りをどこから始めれば良いのか。私は身体感覚から始めれば良いと言います。決して近隣の人と仲が良くなくても構いません。“関係”は重要な資源ですが、仲の良し悪しとは別なのです。要するに勝手にやれば良いわけです。とはいえ、家Aとお屋敷との間に関係が生まれた時、家Aの住人は生活行為として、お屋敷に対して窓を開いた生活になり、家Aとお屋敷の間の環境を共有したことになります。さらに家Aとお屋敷の間に落ち葉が落ちれば、Aの住人は当然に落ち葉を掃くし、お屋敷の住人も落ち葉が落ちていれば掃きます。そうすると必ず人と人との出会いが生まれます。共有する価値がそこにあれば、人との出会いが起き、つながりがうまれます。「この樹大変ですよ」というような会話も生まれるかもしれません。どのような場面で出会うかによって関係が決まります。お互いが得をする価値がうまれると、そこに集った人たちは基本的には良い関係を作ることが出来ます。

### 足し算型と掛け算型

そうした「関係」を生まない現代の住宅を“足し算型”と私は呼んでいます。関係を生み出す住宅は“掛け算型”と呼びます。足し算型は、暑ければ、クーラーをつけよう。断熱性能を高めよう。太陽光パネルのゼロエネルギーで...といった具合に、関係性を一切作らずに装置を足していくだけです。このような足し算が街中に増加して、街全体が足し算で出来上がってきます。そうすると、家の中だけは快適になりますが、外との関係性はゼロですから、全体性が絶対に生まれない構造が出来上がります。結果として外の環境が良くないので家の中に閉じこもる。そうすると外に人気が無い、人と出会わない。挨拶が無い。犯罪が起きる。犯罪が起きても皆が気が付かないという悪循環に陥ります。

これを掛け算に変えます。南側の樹木と北側の樹木と、それをつなぐ建物のデザインと断熱性能、そして必要に応じてエアコンという、外の環境やぶ部材を、足し算ではなく、すべて関係性を持たせながら掛け合わせて行きます。この掛け算を皆が繰り返します。関係性を繰り返すことになるので、“複雑系”としての全体性が芽生えて来るわけです。家の中が快適なだけでなく、街全体の豊かさが生まれます。どちらのほうがコミュニティが生まれやすいでしょうか。もうお分かりですね。豊かな環境、街の環境を自分たちの環境として共有化している人たち同士なら、つながる環境も生まれやすい。それが人間関係も変えていくわけです。

### 「パラダイム」を転換する

今の企業が、どうしてこういう発想でビジネスをしないのか。今の企業は付加価値競争をするだけです。付加価値というのは、いわば足し算競争です。他社よりも自分の会社の商品がいかに優れているか、

それを際立たせないと、商品が選ばれません。差別化するためにいろいろなものを足しこんで、付加価値を高めているのです。ところが付加価値競争では、基本的には差別化するための要素が似通ってきて、どんぐりの背比べのようになってきます。結果として価格競争に入らざるを得なくなるのです。その結果、本当に世の中が必要とするに良いものが売れなくなり、商品を作りづらくなってきます。

私は、付加価値を“統合価値”へ変えなくてはいけないと考えています。価値とは商品そのものだけで決まるのではなくて、外との関係によって決まります。関係性を幾重にも広げていく、どこまでもつなげていける価値はすごく大きいものです。そのようなものをきちんと作って、リードして行けるようなビジネスが成り立つ時、世の中を変えることが出来るのです。統合価値を追求することは、その場所特有の価値を最大限に引き出すだけなので、他と比べる必要がなくなります。比べるものが無ければ、価格競争に入らないので、良いものを純粋に良いと評価されることとなります。

企業は当然、売れる物を作ろうとします。間違っではいけないのは、良い物と売れる物とは違うという事です。企業は売りやすい物を作るため、良い物が何かを分かっているにもかかわらず作ろうとしません。これが今の状況です。企業は、売れるものはスイッチ1つで操作できる便利な物だというパラダイムの中で勝負しています。パラダイムとは価値の構造ですから、その価値の構造に従わないと売れません。

私たちが本当に良い世の中に暮らすためには何が重要なのかと言うと、その企業をもシフトさせながら、パラダイムそのものをシフトさせる状況を作らなくてはなりません。売りやすい物ではなく、良い物を売れるようにすることが重要です。

ある企業が新しいパラダイム作りに成功したとします。最初はすごく珍しい事例だったかも知れないけれども、2番手、3番手と真似する企業が出てくると、いつの間にか同じことをしないと負けてしまうと思いがちです。まるでオセロゲームのように、状況はその瞬間に変わってしまいます。これが世の中の趨勢ということになり、それについて行かないとアウトだとなった途端に、企業は全部従います。そこで一気にパラダイムは変わります。そういう時代がどこで来るのか、それをどのように作るのかが、今問われていると思います。そのことをどこから起こすかが重要で、私の経験から言うとそれは企業側からは起きなかったのです。自分たちの本当の豊かさは何なのかを考え、それを組み立てていく...市民からそれを発意し、そこからビジネスモデルをつくっていくことが重要であると思います。