

世界と目指そう SDGs

2015年9月に国連で採択されたSDGs(持続可能な開発目標)。自分たちの活動に「どう結びつくの?」と戸惑う団体が多いかもしれないが、制定に至る道筋には世界の市民活動家の構想や努力があった。本特集ではSDGsの歩みや内容、日本の市民活動にとってヒントとなる取り組みを紹介し、SDGsがもたらすインパクトと可能性を展望したい。

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

世界を変えるための17の目標

1 貧困をなくそう	2 飢餓をゼロに	3 すべての人に健康と福祉を	4 質の高い教育をみんなに	5 ジェンダー平等を実現しよう	6 安全な水とトイレを世界中に
7 エネルギーをみんなにそしてクリーンに	8 働きがいも経済成長も	9 産業と技術革新の基盤をつくろう	10 人や国の不平等をなくそう	11 住み続けられるまちづくりを	12 つくる責任つかう責任
13 気候変動に具体的な対策を	14 海の豊かさを守ろう	15 陸の豊かさを守ろう	16 平和と公正をすべての人に	17 パートナリシップで目標を達成しよう	SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS 2030年に向けて世界が合意した「持続可能な開発目標」です

【特集チーム】
芝崎 美世子、神野 武美、永井 美佳、早瀬 昇、増田 宏幸、百瀬 真友美、山本 佳史

【協力】
新田 英理子(日本NPOセンター SDGs事業プロデューサー、SDGs市民社会ネットワーク 地域連携コーディネーター)

INFORMATION

SDGsを知るために

●SDGs市民社会ネットワーク主催勉強会

2015年9月以前からSDGsに関して活動しているNPO/NGOのネットワークが、2017年2月末に一般社団法人SDGs市民社会ネットワークを設立。7月の総会時に、SDGsの現状の最新情報やこれから取り組むNPO/NGO向けのオープンな勉強会を併催する。

【開催日】2017年7月31日(月) 【開催場所】東京ウィメンズプラザ(渋谷区)

●『SDGs基本解説(ガイドブック)』

SDGs市民社会ネットワーク発行 2017年7月末発行予定 予価1,000円

いずれも、詳細は<http://www.sdgscampaign.net/>で随時案内。

ウォロ

①《特集》世界と目指そうSDGs

- ⑪《うおろ君の気にな〜るゼミナール》
「アクティブ・ラーニング」って?
- ⑫《実録・市民活動「私のいちばん長い日」》
現場に立つ 現場から学ぶ
小野田 全宏(特定非営利活動法人静岡県ボランティア協会 常務理事)
- ⑬《東日本大震災・大槌町発〜現地から伝える「被災地の今」》
人が成長する“きっかけ”を産業に
神谷 未生(一般社団法人おらが大槌夢広場 事務局長)
- ⑭《V時評》
1. 生活支援サービスの意味するもの
2. 共謀罪の本質は「監視」への欲求
- ⑯《続・マーケティングは愛だ ドクター長浜と悩めるNPO》
NPOの立ち上げは顧客のニーズ把握から!
長浜 洋二(株式会社PubliCo 代表取締役CEO)
- ⑰《現場は語る ~コーディネートの現場から》
病院でのボランティア受け入れと現状
~緩和ケア病棟を中心に~
長野 晶子(姫路聖マリア病院 ボランティアコーディネーター)
- ⑲《市民活動の暦(こよみ)〜6月、7月にあったこと》
20年前……
「地雷廃絶日本キャンペーン」結成
- ⑳《U35》
デザインで社会を変える。
みんなで一緒に考えることで、想いがカタチになる
西川 亮さん(NPO法人Co.to.hana 代表理事)
- ㉑《この人に》
藤田 孝典さん
(特定非営利活動法人ほっとプラス 代表理事)
- ㉒《アゴラ/シネマ/ライブラリー》
「パスレル保谷」/『まなぶ 通信制中学
60年の空白を越えて』/書籍紹介
- ㉓《傍聴カフェ〜裁判からみえる社会》
ケースNo.1「介護殺人未遂」

70th 赤い羽根共同募金

共同募金は、地域をつくる市民を応援していきます。

例えば……

- 地域で、子育てのお手伝いをしたり、悩んでいるお母さん、お父さんの相談にのる活動や、
- 障がいのある人が、まちで幸せに暮らせるお手伝いをする活動や、
- 地域で、1人暮らしや寝たきりの高齢者に、栄養の整った食事を届ける活動や、
- 地域に住むみんなが「安心・安全」に暮らすための活動や、

地域のいろいろな活動のために役立てられます。

●共同募金会では、今年の重要配分テーマを「障がい者(児)の福祉の増進」とし、障がい者(児)を支援する事業に対して積極的に助成いたします。また、従来どおり、社会的課題を解決するための事業や社会福祉制度の「はざま」となる事業、先駆的・開拓的な事業など幅広い民間社会福祉事業、地域に根ざしたさまざまな福祉活動の支援を行ってまいります。

●国内で大きな災害が発生した時は、共同募金は都道府県域を超えて、被災地で被災した人々を助ける活動の支援も行います。

●寄付金には、税の特典があります。会社など法人の寄付金は、全額損金算入できます。個人の寄付金は、所得税の所得控除または税額控除、住民税の税額控除の対象になります。

赤い羽根おおさか www.akaihane-osaka.or.jp/
募金の使いみちはすべて、ホームページに掲載されています。



体験記



次はどのプロジェクトを実行するかを
 思案する参加者

エスディジェス
 SDGsは2030年を達成期限とする17の目標（P4参照）と、その評価指標を持つ包括的な行動目標である。主に途上国を対象としていたMDGs（注）（ミレニアム開発目標）の後継的な位置づけでもあるため、国内で活動する団体にはやや遠い存在かもしれないが、掲げられた目標は日本を含む先進国でも有効だ。

そんなSDGsの達成に至る道のりを疑似体験する「2030SDGs」というカードゲームがある。一般社団法人イマココラボが株式会社プロジェクトデザインと共同開発したもので、研修を受けたファシリテーターに貸し出されている。大阪市内で4月22日、ウオロ編集委員の山本佳史・一般社団法人ソーシャルギルド代表をファシリテーターに、NGO、企業の関係者、ウオロ編集委員ら15人が13組に分かれてこのゲームに参加し、「SDGsの17目標を達成するには市民や企業は何をするべきなのか」を考えた。

（注）極度の貧困と飢餓の撲滅など、2015年までに国際社会が達成すべき8つの目標を掲げたもの。2000年に開かれた国連ミレニアム・サミットで採択された国連ミレニアム宣言を基に作成された。



青は「経済成長」、緑は「環境」、黄は「社会」を意味する。
 3色の意味は「世界の状況メーター」や「意思」のカードも共通している

取引は何でも自由

ゲームの手順は次のようなものであった。13組の各机の上に、あらかじめお金カード5枚（計500G）、時間カード12枚、プロジェクトカード3枚が配布された。プロジェクトカードは青（経済成長）・緑（環境）・黄（社会）の3種類。カードには、SDGsの17目標に関する、例えば「国際交流の機会増加」（黄、目標17）といったプロジェクト名と、その実現に必要な「世界の状況メーター」（当初は青・緑・黄三つずつ）、「使うモノ」（お金と時間）、「もたえるモノ」（お金、時間、プロジェクトカード、意思）、それがもたらす「世界の状況メーターの変化量」が数字で記されている。それぞれの組は、条件をクリアしたカードをファシリテーターに持つていき、プロジェクトを実行するこ

- ・ お金と時間（増える場合も減る場合もある）
- ・ 新しいプロジェクトカード
- ・ プロジェクト実行による青・緑・黄の3種類の「意思カード」

また実行するプロジェクトに応じて、SDGsの目標達成を10として示した会場共通の指標「世界の状況メーター」が刻々と変化する。例えば、「農業での水資源の効率的な活用実現」（緑、目標12）は「世界の状況メーターの青が三つ以上」が条件である。それが満たされた上で、お金500Gと時間3枚を使いプロジェクトを実行すると、お金300Gが戻り、プロジェクトカード（青）1枚と意思カード（緑）1枚をもらえて、時間カードはもらえない。



ファシリテーターにプロジェクトカードとお金や時間を渡して「プロジェクトを実施」する参加者。プロジェクトに応じて「もたえるモノ」が決まる。うしろのホワイトボードは「世界の状況メーター」

また各組同士の取引は、カードの交換、お金や時間の寄付、貸し借りなどは何でも自由と設定されており、交渉によってゴールを目指すこともできる。

プロジェクトにはプラス面もマイナス面も

ウオロ編集委員の芝崎美世子さんはゴールが「悠々自適」。ゲーム開始後、「子どもを労働力として利用する」（青、目標8）のカードを切った。「児童労働の利用は問題のある利己的選択」と思ったが、緑や黄のプロジェクトカードの多くは、時間カードをもらえないため、「時間を減らしたくない」という計算が働いた。実行すると、お金は300Gから500Gに、時間も1



寄付が決まって思わずにっこり

前半と後半で行動パターンが一変

ゲームがスタートすると、各組は、自分のゴールに集中し、「世界の状況メーター」の動きも気にしないで、ゴールに必要なカードを増やそうと必死。その結果、前半は、13組中12組がゴールに到達したものの、「世界の状況」は青16、緑2、黄1と極端にアンバランスな状態に陥った。ファシリテーターは「経済は絶対調だが、環境はCO2が増加し、生態系への影響も深刻。社会は、大規模紛争が起きかねない危機的状態」と前半を総括した。

後半、参加者の行動パターンは一変した。前半で時間カードを確保し

ゴールを達成した芝崎さんは、手元に残った800Gの活用を考え始めた。一方、大阪ボランティア協会職員の岡村こず恵さんはお金が100Gしかなく、600Gが必要な「国際ルールの制定」（黄、目標16）の達成に苦慮していた。その姿を見た芝崎さんは、500Gの寄付を申し出た。その隣では、参加者たちが、十数枚のプロジェクトカードが置かれた一つの机を取り囲み、カードの交換、寄付、貸し借りが活発な「市場」のような様相になった。後半終了時、「豊かさ」の指標と言える「世界の状況メーター」の青は16から12に減ったものの、緑は2から11へ、黄は1から15へと劇的に増加した。

「市場」ができて見える化が進む

参加者も後半は、「世界の状況メーター」の動きに気を配り、足りないものをどう補うか、余っているものをどう使うか、という意識に変わり、「ゴール『環境保護の闘士』のために緑の意思カードを10枚集めたが、早々にお金と時間を使い果たした。それらの寄付を募る市場が自然にできた」「市場が立つようになり『見える化』することが大事」などの声が上がった。ファシリテーターは「SDGsの特

「世界の状況メーター」の緑は、一つ増える……という具合だ。各数値はあくまでゲーム作成者が考えたもので想定にすぎないが、ゲーム体験を通じて、世界で起きていることや様々な取り組みが相互に関連していることを、模擬的に考える機会となる。

各組には、ゲーム終了時のゴール条件として「大いなる富」（1200G以上）、「悠々自適」（時間カード15枚以上）、「貧困撲滅の聖者」（青の意思カード10枚以上）、「環境保護の闘士」（緑の意思カード10枚以上）、「人間賛歌の伝道師」（黄の意思カード10枚以上）が課されている。

た時には17になった。MDGsは八つの目標でターゲットが21ですから、それに比べて多すぎるし伝わりにくい。だから、そのうち整理されるだろうと話していました。

実際、14年ぐらいにキャメロン英首相は17では多すぎるので整理してもっと少なくしようという提案したのですが、「多国間交渉で出てきたものに今更なんだ」みたいな感じで強く反発されて、そのうち誰も目標の多さについて言わなくなった。今こそ、「SDGsは17の目標、169のターゲット」とみんな



プロジェクションマッピングで国連本部ビルに17目標のアイコンが 写真提供=国連

な言っています。最初は「とんでもない」という感じでした。でも、結局、集約できなくなりました。

「SDGsの成立を、我々はどう生かしていけば良いのでしょうか。」

まず、この成立過程をふまえて、NGOが集約する市民のメッセージが、いろいろな場を中心に位置づけられなければいけないと思います。それは私たちが市民社会の人間だから言うのではなく、これまでの世界の動きがその大切さを証明していると思うんです。SDGs策定の過程は、NGOが長年、国連などの場で主張してきたことが、限られた場面とはいえ、主流になってきた過程だと思えます。環境、開発、人権などのテーマでは、そういう流れになってきている。なっていないのは安全保障ですね。この問題は、国連の中でも総会ではなく、大国が拒否権をもつ安全保障理事会で牛耳られている。NG

Oが力を及ぼせる範囲はごく少なくて、苦勞しています。貧困や人間の尊厳の剥奪と、現代の紛争問題は不可分のものに、です。

ただ、環境、人権、開発の世界では主流の動きになっている。今、開発における新しい規範として、説明責任、透明性、参加、包摂の四つのキーワードがあると言っています。これはずっとNGOが主張してきたことです。それを国際社会が規範として認めるようになってきた。

もちろん、まだスローガンにとどまっています。いろんな揺り戻しもあります。10年、20年のスパンで見ると、そういう動きになっている。つまりNGOの主張が社会の主流になっていく流れが世界で起きている。日本は、社会全体として、そのことに鈍感ですね。もっと気付いてほしいと思います。

またSDGsは、どれほど日本の課題が世界の課題とつながっているかに気付くツールでもあります。地域の疲弊など日本が固有に抱えていると感じている問題が、実は世界の問題とつながっていることに気付けると思っています。例えば、大きな資本が外から入ってきて、経済的に自立していない地域はそれに頼らざるを得ない。ところが第一次産品や労働

Vol.94 「ランニング・マシーナブル？」

うお3君の気にな〜るゼミナ〜ル



まんが ■ ラッキー 植松

2

012年8月28日に文科省中央教育審議会から出された、いわゆる大学教育の「質的変換」答申がきっかけとなり大学教育から使われ始めた。この中で、「生涯にわたって学び続ける力、主体的に考える力を持った人材は、学生からみて受動的な教育の場では育成することができない。従来のような知識の伝達・注入を中心とした授業から、教員と学生が意思疎通を図りつつ、一緒に切磋琢磨し、相互に刺激を与えながら知的に成長する場を創り、学生が主体的に問題を発見し解を見いだしていく能動的学修（アクティブ・ラーニング）への転換が必要である」と述べられている。

そして、14年には、小・中・高等学校の学習指導要領の見直しに関する諮問の中でこの言葉が使われることになり、学校教育現場全域に広がっていくことになった。

具体的には、発見学習、問題解決学習、体験学習、調査学習、教室内でのグループ・ディスカッション、ディベート、グループ・ワークなどの方法が挙げられており、この学習スタイルによって、思考力・判断力・表現力を養い、持てる知識を活用しながら他者と協働して新しいことを創造する力を育てることを目的としていると言えるだろう。

編集委員 垂井加寿恵

力などの資源を提供した地域は、持続可能になるどころか、さらに疲弊していく。これは日本の地域の話かもしれないが、途上国ではもう何十年も見られている現象で、そこから生まれている知見や経験則も世界はもっているわけです。

さらにSDGsは社会の課題を包括的に見るものでもあります。持続可能な社会は全体を見なければいけないわけで、「こだけやってます」ということではダメ。この点を確認するツールになっていくと思います。

先日、SDGsのガイドブックのお披露目の会の席で、新潟の出席者から「東京ではこういう集いもあるけど、地域ではSDGsなんて全然知られておらず、どう普及していったら良いかわからない」と話されるので、「自分たちの生活の持続可能性に対する危機感や地域の人が強いのではないですか？ SDGsが使えたら、これを使つて何とかしようという動きは加速度的に高まるはずだ」と話しました。実際、身の回りの課題は地域の方が、ずっと気付くのが早いと思います。

なるほど。今日はありがとうございました。

聞き手 編集委員 早瀬昇

ウォロ・バイダー、いかがでしょうか？

ウォロ2年分(12冊)を挟み込めるバイダーです。(ウォロ1冊500円+送料250円)お問い合わせはウォロ編集部/volo@osakavol.orgまで



～市民視点のドキュメンタリー映画を紹介する

戦 中戦後の混乱の中で、義務教育である中学校に通えなかった人たちのために設置されたのが「通信制中学」だ。現在は全国にたった2校しかないという。その一つ、東京の千代田区立神田一橋中学校がこの映画の舞台だ。生徒の平均年齢は73歳。毎月2回、昼間の学校が休みの日に登校する。普段はレポート作成の家庭学習が中心だから、登校した日は丸一日かけてさまざまな教科を学ぶ。頭も身体もフル回転で取り組む高齢の生徒たち。クラスメイトに会える授業の日は青春時代に戻ったよう



東田シネマ(福岡県北九州市) 2017年7月28日～30日 その他上映予定 http://www.film-manabu.com/ 2016年/92分/日本/ドキュメンタリー 撮影・監督・語り:太田直子 プロデューサー:田野稔 題字:宮城正吉 製作著作・配給:グループ現代 助成:文化庁文化芸術振興費補助金

今月の作品 「まなぶ通信制中学 60年の空白を越えて」



で、見ていて微笑ましいほどだ。しかし、現在の穏やかな表情の陰にある生い立ちが語られると、映画の空気が変わった。 一口に戦後の混乱、と言っても様々だ。貧しく小学校さえ行けず、人生で初めて学校へ通ったのがこの中学校だと話す60代の女性。60代といえはまだ若い。なのにこんな現実があることに驚いた。小学校卒業前に奉公に出され、奉公先から学校に通わせてくれるという約束を裏切られた男性は、以後、無学ゆえに仕事の資格も取ることができず、自暴自棄になった。「足元に根っこが無かった」と言う。それだけの人生が、静かにこちらに染みわたってくる。現役時代製本会

社に勤めていたという男性のシーンでハッとさせられた。彼は、自分の作成したレポートを製本していたのだ。その丁寧な扱いと嬉しそうに本を見せる様子に、高齢になって学び続ける彼らの心の内が見えた気がした。勉強してきた一枚一枚は、自信になつていくのか。誇りや、自分を取り戻すことになるのか。 「学ぶことは楽しい。知らないことだらけですもん。知らないということ、知らなかった」と言う女性。読み書きができないことで、自分が持っている「権利」さえ知らなかった人たちがいる。「戦争」「貧困」が個人にもたらした力を見せつけられるとともに、「学ぶ」って何だろうと改めて考えた。 近年学校現場で「貧困」という言葉を度々聞く。戦後豊かになつたはずの日本で、今また聞くようになった。高齢の生徒たちの人生と重なり気になった。



イラスト:杉浦健

●今月の館主

おおがねく よしみ 大兼久 由美 1960年沖縄県生まれ。柴田昌平監督作品のプロデューサー、配給を行う。長編記録映画「ひめゆり」(2007)は6月の「沖縄慰霊の日」にちなみ東京のボレボレ東中野で毎年6月に上映を続けている。8/5～大分・別府ブルーバードでも上映予定。『森聞き』『千年の一滴』を含め自主上映を募集中。問合せ:プロダクション・エイシア(電話/042-497-6975)

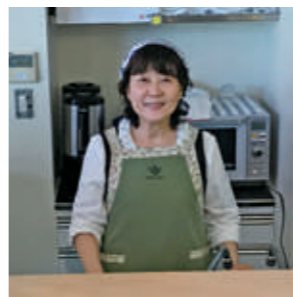


パズレル保谷は地域福祉のプラットフォーム的機能をもつ複合施設として2007年にオープンした。西東京市(注1)の中心部、行政機関や市民ホールに近い交通至便なエリア。都道拡張工事のため移転した生活クラブ(注2)の配送センター跡地を活用した。 生活に根ざした情報発信や多世代交流ができる場がほしい。介護、子育てなど、組合員活動から生まれた市民事業団体の拠点をつくりたい。そんな市民の思いと生活クラブの構想が結びつき、西

「パズレル保谷」



東京・生活クラブ運動グループ地域協議会が主体となり、4年かけて構想を練り上げ、建設にこぎつけた。建物は施設内の分譲住宅を購入した一般の所有者と生活クラブの共同所有とし、管理や運営を担う団体として、組合員のア



パズレル保谷 (連絡先 NPO法人プラス・ド・西東京) 西東京市泉町3-12-25 電話/042-439-6353 休日/水曜日 受付時間/9:30～17:00 土日は10:00～17:00

(注1)2001年、田無市と保谷市が合併して発足。(注2)生活クラブ生協。1965年、世田谷区での牛乳の共同購入に端を発し、今や東京単協だけでも7万5000人の会員数をもつ。

クティブメンバーを中心にNPOプラス・ド・西東京が設立された。1階にはデポと呼ばれる生活クラブの店、イートインスペースとしてのパズレルカフェ、生活クラブの保育園ほむ。2階にはデイサービス、訪問介護、居宅介護、移動サポートなどの各事業所、レンタルイベントスペース、NPO事務所とシェアオフィス。そして3・4階にはバリアフリー対応型の分譲・賃貸住宅が全10戸並ぶ。カフェの運営はNPOスタッフが担い、デポの安心・安全な食材を用いた日替わりランチを提供する。「コンセプトは人と暮らしをつなぐ架け橋、そして交流のできる広場です」と理事長の柳瀬麻知子さん(写真)は話す。 設立10周年を迎えた17年春には、プラチナ世代のコミュニティづくりを一層推進するため、健康カフェ、夜の歌声カフェのリニューアルをおこなった。このほか名画座や歌声喫茶、各種のセミナーなど、カフェやイベントスペースを使ったさまざまな催しには複数の団体の共催企画も多く、「架け橋(フランス語でパズレル)と広場(フランス語でプラス)」のコンセプトは実践されている。

編集委員 村岡正司

私の市民活動



旧グッゲンハイム邸物語 ～未来に生きる建築と、小さな町の豊かな暮らし～ 森本アリ/著、びあ、2017年3月、1500円+税

父の故郷ベルギーで学生生活を送った著者の森本アリが、隣接するオランダの音楽研修施設「STEIM」(注)を訪れたときのこと。誰もが寝泊まりでき、一緒に料理を作ったり食べ、創作活動や演奏も行える場があることに感銘した。築100年近くになろうとしながら、荒れ果て取り壊しの危機にもさらされていた神戸塩屋の旧グッゲンハイム邸(グ邸)に初めて足を踏み入れたとき、例えばアーティストを支える施設にも活用できると思ったのはそんな経験からだった。 神戸在住の外国人別荘地として明治期に拓かれ、高台からは

明石海峡を望めるまち。神戸の中心地である三宮や元町からは電車で15分。大阪からも45分ほどの位置にありながら、車も入れない細い坂道が入り組み、環境的には「田舎」の風情さえ感じられる。昔、塩屋小学校では地域の医者と父母たちが共に給食の献立を考え、調理していたという。ボランティアやコミュニティという言葉もない時代、こんな交流が大切にされてきた伝統は大切に引き継がなくては——2007年、家族で買い取ったグ邸の管理人を任されたアリは、まず裏のアパートをシェアハウスとしてセルフビルド。シンプルな暮らしを楽しめる若者たちに

入居してもらい、彼らとともに主催・共催イベント「塩屋音楽会」を企画、さらに塩屋のまちを舞台に住民を巻き込んだ「しおさい」「シオヤ・プロジェクト」などを始動させていく。 阪神間に住む筆者は子どものころ、塩屋のさらに西、播磨灘の海岸まで何度か潮干狩りにいったことがある。当時の山陽電車塩屋駅は駅舎もホームも小さいひびいた通過駅だった。それから数十年、今や神戸を特集したムック本や観光ガイドに塩屋が載らないことはない。グ邸を媒介にした塩屋物語は、小さなまちの大きな物語でもある。 編集委員 村岡正司



あそびの生まれる場所 「お客様」時代の公共マネジメント 西川正/著、ころから、2017年3月、1800円+税

本のタイトルにもある「あそび」には、二つの意味がある。 一つは「遊び」。大縄跳びやかくれんぼ、ゲームといったメニユー。ではなく、自分で「やりたい」と感じ動き出すこと。誰かにやらされるのではなく、後先を考えず何かに集中する、「アクティブ、な心のありようを「遊び」と著者は考える。もう一つの「あそび」は、間合い、ゆるみ、ひまといった、一見無駄に見えるがそれがなければ全体をうまく動かすことができないもののこと。遊びが生まれやすいのは、空間(すきま)、時間(ひま)、仲間(よい間柄)といった

「ゆとり」があるときではないだろうか。 しかしながら今、子どもも大人も「あそび」ができにくくなっている。先ほど述べた、遊ぶための空間や時間、仲間がいない。いざ遊んでも、「何かあったら困る」と禁止されたり、自粛したりしてしまう。本書は、こうした「あそび」が消えている現状をふまえ、著者自身の実践「おとうさんのヤキイモタイム」や全国のさまざまな「あそびの生まれる場所」をレポートしている。たとえば「おとうさんのらくがきタイム」。250メートルある商店街の道路をキャンパスにし、思い切り絵を描く。マス目を書

いて、巨大セロや巨大将棋が始まる。その場に居合わせた人と一緒に、ゴム飛びやペーゴマをする。遊びやハプニングを通じて、会話や交流が生まれる。楽しそうではないだろうか? そのほか15の事例も、読んでみると「わたしもやってみたい、ここに行ってみよう」という気持ちが芽生える。 特別な何かがなくとも、何かしてみたいと思う「あそび」の空間は可能である。そして「あそび」の空間が、部分的であっても確実に地域や社会を変えていく。読むとワクワクしてくる一冊である。 編集委員 山野 瞳

(注) SStudio for Electro Instrumental Music. アムステルダムにある、電子音楽・電子楽器にかかわる自主運営の世界的な研究施設のひとつ。