

連載

When I was young

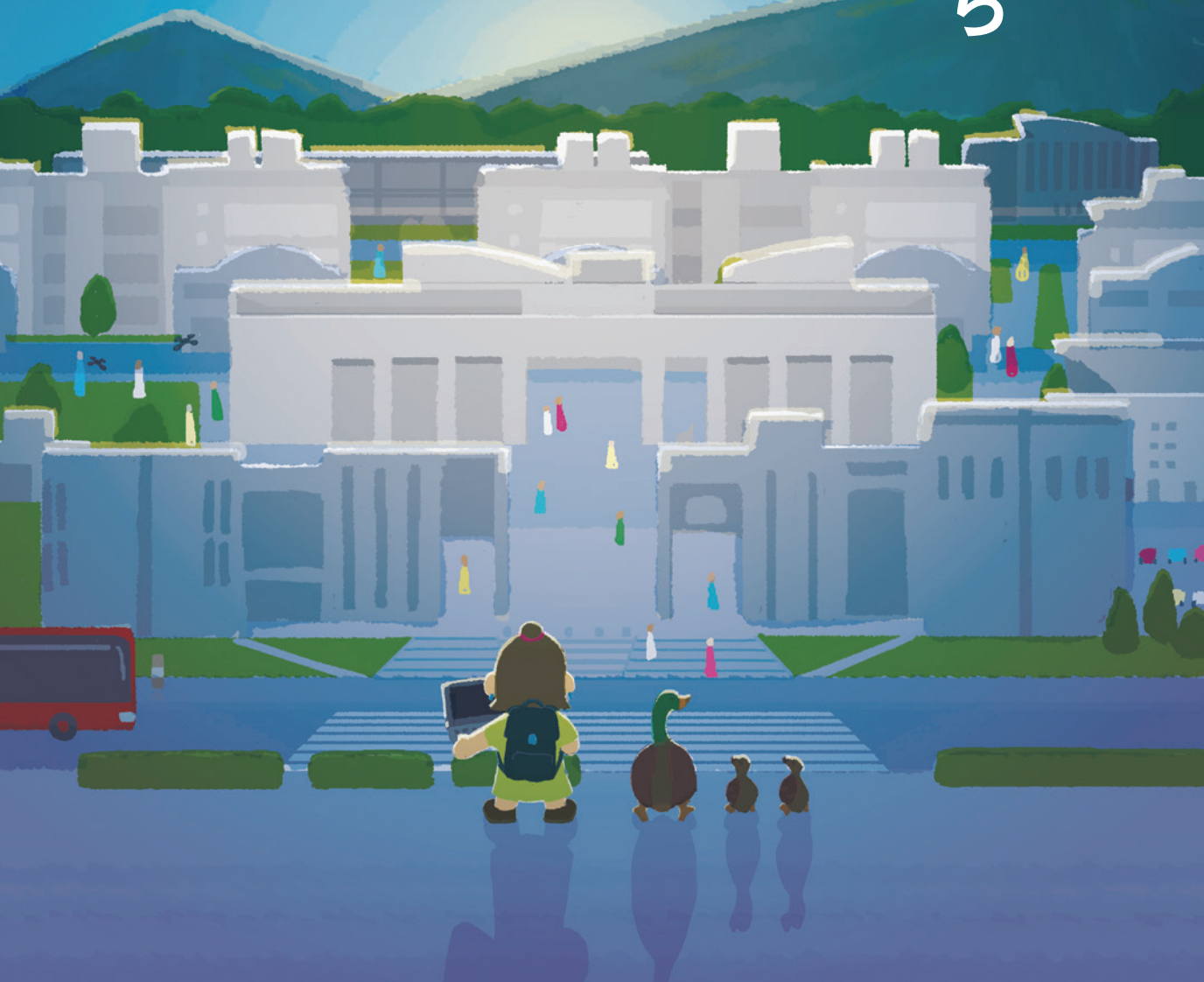
上山 信一

贈る言葉

池田 靖史、濱田 庸子、宮脇 美保子

特集

はつくるから
じまるから



KEIO SFC REVIEW

TABLE OF CONTENTS

No. **73**

特集

02 つくるからはじまる

04 つくるからはじめるーファブスペース取材記

田中 真紀（湘南藤沢メディアセンターマルチメディアサービス担当）

五十川 雅志（総合政策学部 4 年 / AV コンサルタント 副代表）

08 つくれば自分ごとにー小林博人先生インタビュー

小林 博人（大学院政策・メディア研究科 教授）

12 つくるに魅せられてー学生インタビュー

01 滑川 寛（環境情報学部1年）

02 佐々木 晟瑚（環境情報学部2年）

03 高部 達也（環境情報学部3年）

04 飯森 優斗（環境情報学部3年）

20 つくるに魅せられてー作品集

連載

22 When I was young

上山 信一（総合政策学部 教授）

26 贈る言葉

No.4 池田 靖史 / No.5 濱田 庸子 / No.6 宮脇 美保子

追悼文

30 中山俊宏さんを偲ぶ

加茂 具樹（総合政策学部 教授）

32 編集後記

特集

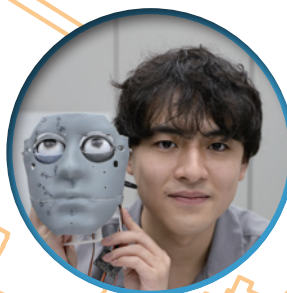
つくるから はじまる

SFCは、ものづくりに強い。
そんなイメージを持ちつつも、私たちは、
このキャンパスに広がるものづくりの世界について、
どれだけ知っているのだろう。
難しそう。大変そう。才能ないし。
そんな思い込みを壊すのもまた、「つくる」ということ
なのかもしれない。
さあ、つくるから、はじめよう。

P4 つくるからはじめる
ファースペース取材記



P12 つくるに魅せられて
学生インタビュー・作品集



P8 つくれば自分ごとに
小林博人先生インタビュー





——最初期はどのような設備があったのですか。

田中 「キューブ」という3Dプリンタを四台置いていたそうです。配置も今とは異なっていて、現在は丸テーブルがある

あくまでも初心者向けの取っ掛けりとして位置づけています。

——機材を導入する際は、先生方からのリクエストが多いのでしょうか。

AVカウンター前の場所に設置していました。二〇一四年四月、メディアセンター入口左側の現在の場所に移動すると同時に、3Dスキャナなどを新たに投入しました。それから徐々に様々な機材を入れ替えています。

田中 設立当初は先生方からの要望を反映しました。メディアセンターという場所の特性上、騒音や臭いが最小限でありながら、それでいて初心者でも扱いやすく、ものづくりの基盤に触れられるレベルの機材を導入しました。二〇一五年四月のレーザーカッター導入までは先生方が関わっていたと思いますが、二〇一八年に入ったUVプリンタは学生が

●知識と情熱、親切心
——AVコンサルタントはどういったお仕事なのでしょうか。

らの要望に応えたものです。ただ、授業との関連性や利用率との兼ね合いもあるので、頂いた要望を検討した上で導入するかどうかを決めています。

田中 ももとはカメラなどのAV機器の貸出・返却や、映像編集のサポートを担当して

らっていました。授業によっては、教室の様子を撮影しておかなければならないものがありますから、録画を編集してVHSやDVDに焼く際の手伝いをしてもらっていました。その後生まれたファブスペースでの活動にも積極的に参加してもらうようになり、今の形になっています。実際は、AV機器の貸出・返却、

——どんな学生が多いのでしょうか。

ファブ機材の説明やファブスペースでのものづくりのサポートをしてもらっています。

五十川 普段からカメラを使った表現活動をしている人が多いですね。ファブを一番使っているのがFABコンサルタントであるように、AV機器を一番使っていて、どんな対応でもできるように日々準備しているのがAVコンサルタントです。様々なものを映し出して切り取れるビデオカメラというツールを通して、自分の思いをどう伝えるかを考えられるような人が多く所属しています。

田中 五十川さんが入った頃は、コンサルタントのメンバーの傾向もはっきり分かれていま

湘南藤沢メディアセンター
マルチメディアサービス担当職員

田中 真紀 (たなか・まさき)



総合政策学部4年
AVコンサルタント 副代表

五十川 雅志 (いそがわ・まさし)

●ファブをあらゆる人に
——ファブスペースはどのような経緯でできたのでしょうか。

田中 二〇一〇年ごろ、デジタルを基盤としたものづくりが活発化し、多くの学生たちが行き交うメディアセンター内には入門的な工房を設置したいという思いから、二〇一三年四月にファブスペースがスタートしました。

各研究室にも似たような共通した機材がある事から、キャンパス内にもものづくりのための工房をレベル別に階層化して構築しようという「ファブキャンパス計画」が二〇一六年四月に発表されま

メディアセンターの片隅には、ものづくりに触れてみたい全ての人に関わった世界がある。ファブスペースのある湘南藤沢メディアセンターマルチメディアサービス担当職員の田中真紀さん、AVコンサルタント副代表の五十川雅志さん（総合政策学部四年）にお話を伺った。

した。ものづくりを実際の研究として行っている研究会にはより柔軟で高性能なマシンを用意しているところも多いですから、ファブスペースは





く工程が目に見えるので、視覚的達成感があります。Illustratorでデータを作る必要があったり、出力までに少し手間がかかったりするところもありますが、説明書もありますし、僕たちも

——これからファブスペースでものづくりにチャレンジしてみたい学生に向けて、メッセージをお願いします。

手助けします。困ったら気軽に声を掛けてください。

五十川

そうなんですよね。SFCっ

田中

ものづくりへの情熱や感動は受け継がれていく、という思いでコンサルタントを務めています。僕が先輩から受け取った感動をたくさんの人に体験してほしいので、ぜひファブスペースに来て、いろいろな機材に触れてみてほしいです。

五十川

ファブスペースの機材を一通り使ってみるといのは、使える武器を増やすことになります。マスターする必要はなくて、やり方や使い方を知っていることで、自分のやりたいことをより幅広い方法で実現できたり、そこから新たなアイデアが生まれたりすることもあります。ファブスペースで何ができるかを分かっている、ファブキャンパスのさらに奥深くまで入っていくこともできるかもしれません。

田中

SFCは分野という意味でも敷地という意味でも広すぎて、所属していてもよく分からなくなってきました(笑)。メディアセンターだけでも、二階のレファレンスカウンターやライティングリサーチコンサルタントといったサービスも知らないという人が少なくありません。ファブスペースも含め、本当はたくさんあるのに使いこなせていない施設やサービスが必ずあると思うので、ぜひ一度触れてみてどんなことができるのか確かめてほしいです。

(構成…剣持里菜)

僕は入学するまで、ファブはおろかもモデリングソフトやAdobe Illustrator(以下Illustrator)にも接点がありませんでした。初めてメディ

も重要になりますね。

解がある学生を紹介してもらったりもしています。今後はワークショップ開催なども視野に入れて、人に教えることや交流に物怖じしないことも重要になりますね。

——今年度から学生の活動の場がキャンパスに戻りつつありますが、ファブスペースの果たす役割についてどうお考えですか。

今年度に入ってから、新生だけでなく、これまでずっとオンラインで学生生活を送ってきた二、三年生が「どうやって使うんです

アセンターに入ってファブスペースを見て、カッコいい、これは使えないかと思って通い詰めたんです。その時に当時コンサルタントをしていた先輩が丁寧に教えてくれ、技術を身に付けながらほぼ毎日何かを作り続けていました。その結果、気が付いたらコンサルタントとしてあの頃の先輩のように活動しています。そういう親切さと能力、情熱を併せ持った人を見つけられたら良いと思います。

田中

以前は少人数かつ短時間でできるものを開催していましたが、当時の学生たちは卒業してしまい、引き継ぎもできていない状況です。ワークショップは基本的に学生に企画・運営をしてもらい、職員である私たちはサポートするという立場です。学生たちには今後ちょっとやってみないかと一生懸命アプローチしています。

●武器を増やして

——ファブスペースの中で、初心者にもオススメの機材はどれですか。

田中

やっぱり3Dプリンタの体験機ですね。以前のファブスペースに対して、賑わいすぎていて入りづらいとか、データの作り方が分からないとかという意見がありました。よく分からないまま、結局卒業するまで一度も触らずに終わったという話を何度か聞いていたので、体験機を置いてみました。データは用意されているし、館内をぐるっと探検している間にプリントが終わるくらいの時間です。一年生などには、ぜひ一度使って興味があったら自分でもデータを作ってみてほしいですね。

五十川

レーザーカッターもオススメです。素材を削って自分のデザインが形作られてい

小林博人先生インタビュー

つくれば自分ごと

ベニアハウスを始めとして、子どもから大人までが、自分たちで組み上げる建築を提案してきた小林博人教授。自分で作ったものには他にない愛着が生まれ、一緒に組み上げた仲間には他にない結びつきが生まれる。その繰り返しで、世界に溢れる大きな問題を「自分ごと化」して、解決へと踏み込む鍵になる。想像するよりもずっと大きな、ものづくりの可能性に迫る。

大学院政策・メディア研究科 教授
専門分野：建築設計・都市地方デザイン・まちづくり

小林 博人 (こばやし・ひろと)



●小林博人研究会の目指すところ

小林研究会では建築を扱っていることですが、具体的にはどのようなことをされているのか、お聞かせください。

もともと僕自身が建築の設計を生業にしている、設計の面白さを伝えたいというモチベーションで立ち上げた研究会です。ただここの「建築」は、無形の状態から有形のものを作っていく過程、という広い意味での「建築」です。建築というのは、曖昧模糊とした考えをある目的に沿って整理して着地させる、「思いをかたちにする」プロセスだと思います。そういう意味で、必ずしも建築設計だけではない、まちづくりなども含めた

ものづくりを扱っています。手法も様々ですが、特徴的なのはベニア合板を用いた工法です。安価でどこでも手に入る合板をノコギリかコンピュータ制御の機械であらかじめ切り出しておいて、手作業で組み上げることによって、空間を形作っていきます。素早く、安く、簡単に、自分たちで、空間を作っていくことがベニアハウスの特徴です。

物事ってそう簡単にはできていなくて、複雑で、いろいろなことが織り交ざっている。だけれどもそれをじっと見ると、ここをこうしていくというのではないかということが分かってくる。それを目的に沿ってかたちにしていくのが楽しいし、大事だなと思っています。

「かたちにしていく」というのは具体的に何を指すのでしょうか。

実際に制作して目的に達することができた一例としては、熊本での地震の際に取り組んだプロジェクトがあります。被災者は、半壊してしまった家にはもう泊まれないけれど、家のことを放って避難所には行けない。家の前で車に泊まるか、テントに泊まるかという状態を何週間か余儀なくされるわけです。そこで、その場で組み立ててもらって、三人くらいが眠れるベニアの家を作りました。日常的に被災した家の片付けはしているから、電気は家から引っ張ってくる。その時に必要な空間をその場で作って、寝るのに安全な場所を確保して、必要がなくなったら解体して持って帰る。「家具以上建築以下」みたいなものがどのような役に立つのかを提案することができました。

模型を作り、作るプロセスをデザ

インし、現場に行つて、実際に作る。

頭で考えるだけではなく、この「かたちにする」プロセスを実行することで、初めて自分たちが問題の解決に切り込むことができるのだと思います。

SFCは問題発見・解決を重視しているけれど、建築もやっぱり同じです。ある社会のある問題に対して、その解決になるような空間づくりをしていきたいと思っています。

●ものづくりをするこの意味

「自分たち」で「もの」を作ることを重視されているように思いますが、それはどうしてでしょうか。

大きくて難しくて広い問題というのが社会にはあって、しかもそれらはそう簡単には解けない。そこに切り込んでいく一つの方法が「自分たちで」ものを作る、かたちにすることです。かたちにすることというのは、いわば具体化するということで、頭だけでなく手や体も使って考

えていくことになります。

例えば、今で言うところのクライナの問題。とても大きな話で、僕たちがちよつと動いたくらいで何か事態が変わるというふうにはなかなか思えない。けれども、同じ時間に世界のどこかで破壊行為が起きていることを看過してはいけません。そういうことに対して、自分たちが関わりを持っていくことが大事で、その方法の一つが「自

分たちでかたちをつくる」ことだと思っています。ものを作ろうとすると、扱う対象は非常に具体的で、小さなものにならないを得ません。だから、大きな問題を見据えた上で、自分たちがもののかたちを作ろうとした時に、初めてその問題が自分ごとになるのです。

今、僕たちの研究会では避難民のためのカプセル住居を構想しています。一人ひとりが安心して眠



子ども向けのベニアハウスの模型



完成したミャンマラーニングセンター



本物の部材を協力して運び込む学生と子どもたち

きました。この模型は、先ほど紹介したベニアハウスの工法で設計しているの、その場で解体したり組み立てたりできるようにしています。参加してくれたのは五歳から十五歳ぐらいまでの子どもたちで、「みんな、バラバラにした部材を使って、なんでもいいから作ってごらん」って。似たようなパーツをたくさん組み合わせるだけなので、おもちゃのブロックみたいな自由に組み替えられるんです。それで、ある子は飛行機を作ったり、ある子は椅子を作ったりする。ただの板でも、差し込んで組み合わせると立体になるということを、子どもたちは楽しんでやってくれました。そういう仕組みがそのまま大きくなって建築になるんだよというふうに言くと、すっと理解してもらえます。そうして、その次の日から本物を作りますって言って（笑）、本当に翌日1/1の部材を運んでくる。すると、仕組みを分かっているか

らみんなが動いてくれて、徐々に建築が立ち上がっていくわけです。だからあの家は、子どもたちを巻き込んで作ったんです。それを経験した子どもは、自分にも家が作れるって絶対に感じたはずです。

小さい模型から始めて、これなら自分でも作れるというようなことが分かると、今度は「3Dプリンタを使ってこういう物を作れないか」とか、「ルーター（コンピュータ制御の切削機械）を使って切ってこういう物を作れないだろうか」とか、そういうふうになんとんと発展させていく道筋が付けやすくなるだろうと思います。

——最後に、SFCで学ぶ学生に向けてメッセージをお願いします。

SFCはものを作る環境が整っている、整えてきたキャンパスです。メディアセンターには3Dプリンタもミシンもあるし、SBC滞在棟の横には、レーザーカッターやCNC

ルーター、ロボットアームといった本格的な機械を置いたガレージ（DFFW）もあります。今時、ネットから家具の図面なんていくらでも探し出せますよね。それを持っていると、インストラクターがいて、機械の使い方から丁寧に教えてもらえて、自分で実際に作ることができそうです。

自分で作ったものは、買ってきただけのものよりずっと大切に感じます。自分の身の回りのものを作ってみることから始めてみてください。そうすると、自分が取り組む大きな問題を解決するための、小さな手掛かりが見つかるかもしれません。一見、ものを作るのとは関係のないようなことでも、紙を切ってみたり、折ってみたりするいろいろな発見があります。頭だけで考えるのではなくて、作ることを通して考えてみる。課題に向き合ってみる。こういうことをぜひやってみてほしいですね。

（構成…安永楓哉）

れるカプセルホテルのようなブラスを自分たちで作ってもらうことで、暫定的にでも自分たちの居場所を持ってもらいたいと思っています。

小さなスケールで考えるということだけではなくて、ものを実際にするのが重要です。大きくなると建築だし、小さいと家具だったりするわけですが、いずれにしても、そのかたちを作ることは、

やっぱりものと向き合うことになります。材料と向き合わなくてはいけない、力学と向き合わなくてはならない。すると、最初は手の付けようがないように見えていた大きな問題が、目の前の、非常に具体的で小さな問題へと降りてきます。この問題に対して、頭だけではなくて、手と体が一緒になって理解するということになるんですよ。



これは単に、大きな問題を自分ごと化するというだけではありません。人間って、体感が結構大切です。自分の体があって精神があるように、空間を感じる、ものを作る、触るといったことに五感を使ってみると、理解がすごく進んだりする。そこからいい解答が見つかったりする。それが物体の性質に起因するものだったりするので、やっぱりそのものと向き合うというのはすごく大切なことだと思います。

●ものづくりの場としてのSFC

——ものを作ることを通じて問題に向き合うことの可能性がだんだんと見えてきました。一方で、普段からものを作っていない人にとっては、ハードルが高いように思います。何をきっかけにもものづくりを始めるといいのでしょうか。

僕らがやっているプロジェクトにしてもそうで、参加していただ



1/10模型を組み立てるミャンマーの子どもたち

く方々が感じるハードルを取り除くというのはすごく難しいことです。僕らの場合、始める前にまずワークショップをやって、実際にものに触れてもらって何かを作ることの楽しさを感じてもらっています。例えばミャンマーで子どもたちのためのラーニングセンターを建てた時には、これから作る建築のイメージを参加者に持ってもらうために、1/10の模型を持ってい

学生インタビュー

つくるに魅せられて

SFCでは「ファブキャンパス」を掲げ、ものづくりのための様々な設備を充実させている。そんな環境を活かしてものづくりに取り組む、四人の学生にインタビューを行った。個性溢れる作品とともに、ものづくりへの思いや初心者へのアドバイスを伺った。

01

環境情報学部1年

滑川 寛 (なめかわ・ひろ)

デジタルファブ리케이션 (デジタルデータを元にしたものづくりの技術) を得意とする滑川さん。ポップでユーモア溢れる作品の数々から、「つくる」楽しさと身の回りの問題に対する冷静なまなざしが窺える。



●デジタルファブ리케이션との出会い

——これまでのものづくりとの関わりを教えてください。

うになり、作る主体が企業から個人になりつつあります。こういう変化ってすごいいいなと思います。

●そしてSFCへ

——SFCではどのような学びをしていきたいですか。

僕にとつての大きなテーマは、ファブシティ³を作ることです。中学二年生の頃から触れてきたデジタルファブ리케이션の便利さをもっと街全体に広げたいんです。それを踏まえて、SFCでは田中浩也先生の下で4Dプリンティング⁴について研究したいと思っています。「カマピクト」を製作した時、観光案内所などに設置しなかったのですが、その願いは叶いませんでした。市民が作ったものを実際に社会に活かすのはとても難しいことなのだと実感しました。

様々な原因が考えられますが、3Dプリンタで製作したものの素材や形が今ある街や人の暮らしになじみにくいというのもその一つです。そこで、人工物でありながら自然に近いものが作れる4Dプリンティングを導入したらいいのではないかと考えています。技術そのものももちろんですが、実際の街での活かし方など、応用研究のような部分に特に興味があります。

小さい頃から工作するのが大好きでした。デジタルファブ리케이션に出会ったきっかけは、中学二年生の時、担任の先生がファブラボ鎌倉⁵を紹介してくれたことで

ただ、実は今かなり悩んでいます。田中先生とお話しする中で、「4Dプリンティングばかりを研究していたらファブシティは作れないよね」というアドバイスをもらいました。そもそもまちづくりはとても大きなテーマで、様々な分野の視点が必要です。4Dプリンティングとファブシティ、まちづくりというテーマの中で、具体的に何をどう学んでいくかと迷っています。

——今どのようなプロジェクトに関わっていますか。

いくつかありますが、ちょうど今日(五月三〇日)、一般公開されたプロジェクトがあります!「鎌倉FABの13人」プロジェクトという、鎌倉市内の十三施設が協力して、3Dプリンタで鎌倉市の大きな立体地図を作るものです。僕は3Dプリンタの使い方やデータ作りのサポートに入ります。

——このプロジェクトはどのようにして始まったのですか。

このプロジェクトは、ファブラボ鎌倉が中心となって始められました。鎌倉市は二〇一八年に日本で初めてファブシティ宣言を実施しましたが、多くの人にとって3Dプリンタ

す。自分のアイデアをそっくりそのまま再現できることにとても感動し、わくわくしました。

●広がっていくものづくりの視点
——初めて作った作品を教えてください。

「手ルミン」という楽器です。この時はデジタルファブ리케이션にもプログラミングにも全く触れたことがなく、ファブラボ鎌倉のスタッフの方に技術的な部分を助けてもらいながら完成させました。この作品で、SFCが関わっていた「ファブ3Dコンテスト²2017」に応募し、ヤマハ賞を頂きました。

——ものづくりを続けていく中で、ご自身に変化がありましたか。

初めの頃は、自分の作りたいものを作れたことが嬉しくて、これからのものづくりを続けていきたいと漠然と思っていました。二〇一九年から「ファブ3Dコンテスト」のテ

はまだまだなじみのないものです。「鎌倉FABの13人」プロジェクトを通して、3Dプリンタをより身近に感じてもらうことが、循環型社会・市民参加型社会への第一歩だと思います。

●これからものづくりを始めたい人へ

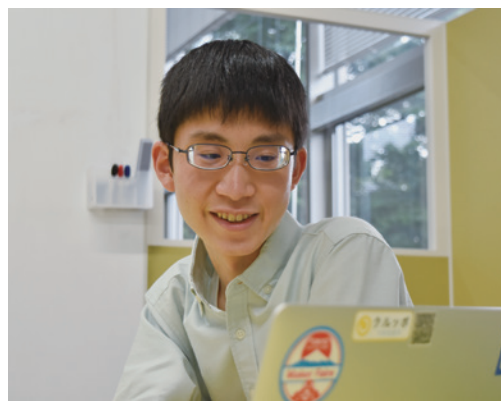
——初心者に向けてアドバイスやメッセージをお願いします。

とりあえず触ってみるのが一番です。先日友達に「ファブスペース興味ある?」と聞くと、「興味はあるけど作りたいものがない」と言われました。こうした気持ちは誰もが感じたことがあるのではないのでしょうか。とりあえず触ってみて、道具の使い方を一通り身に付けて、何か作りたいものか思い浮かんだら作ってみる。このくらいのスタンスでいいと思っています。ファブスペースで他の人のものづくりの様子を見てみると、作りたいものか思い浮かぶかもしれません。全く初めての方にはThingiverse⁶というサービスも便利です。欲しいものがあつたら、買代わりにこのサイトで検索して、ダウンロードしたデータをファブスペースで印刷してみてもいいかがでしょうか。

(構成: 松本 ころこ)

マが街や社会の課題解決を求めるものになり、身の回りを観察しながらものづくりをするようになりしました。「ファブ3Dコンテスト2019」の応募作品の「カマピクト」は、観光地である鎌倉ならではの課題に着目し、3Dプリンタで製作したものです。二〇二〇年には、コロナ禍を通して僕自身が感じたことを元に、離れている相手と一緒に演奏できる「Pa-o」という電子楽器を作りました。

コロナ禍においては、3Dプリンタの需要が急激に高まり、デジタルファブ리케이션の分野はこれからますます伸びると確信しました。リアルな繋がりが分断され、従来のもの同士のやり取りが制限されたコロナ禍だからこそ、データでやり取りをするデジタルファブ리케이션が活きたのだと思います。今までは、金型を使って大量生産したものを企業が消費者に販売するのが普通でしたよね。それがデジタルファブ리케이션によって、買うしかなかったものを誰もが簡単に作れるよ



注1 鎌倉を拠点とする工房型のものづくりの場。デジタルファブ리케이션の工作機械が揃っている。

注2 慶應義塾大学SFC研究所ファブ地球社会コンソーシアム(二〇二二年三月)が主催する、ファブを用いた作品やアイデアを募集するコンテスト。

注3 自分たちの街の課題をデジタルファブ리케이션を用いて解決していく市民主体の街構想のこと。

注4 3Dプリンタに時間軸を加えたプリント技術。音や空気などの周辺環境に応じて自らを変化させる素材を用いる。

注5 3DプリンタメーカーMakerBot Industriesが運営する世界最大の3Dデータの共有サイト。

本文中に登場する過去の製作物は[https://table.cc/hironamekawa]に製作日記としてまとめられています。



軽トラックキャンピングカー

●**ようやく実現した夢**
——休学期間はどうのように過ごされたいましたか。

すね。大阪から一人で上京してきて、右も左も分からないままオンラインになってしまったので、授業の情報集めも難しく。一年の春学期に大変な授業を取りすぎていっぱいっぱいになってしまいました。秋学期からはオンラインパスに戻るという情報もあったので、ものづくりなどの課外活動に充てる時間を作りたいという目的もあり、授業の比重を軽くしました。でも、結局オンライン授業が続く、時間が余りすぎてしまい、そちらの方が精神的に苦しかったです。次年度もオンラインが見込まれたため、一年間の休学を決意しました。

個人的な感覚ですが、一人で制作できる一番大きい規模の居住空間だからです。建築面でも勉強になるし、キャンピングカーを足掛かりにもっと大きなものにも挑戦できると思って、中学生の時から作ってみたいかなって思っていました。見た目はあまり分かりませんが、ベースは木造です。後部一面が窓になっているキャンピングカーはほとんどないので、チャレンジとしてこの構造にしました。二重窓にしていますし断熱材も入れているので、マイナスイ〇度だった富士山でも全く寒くありませんでした。冷蔵庫やシンク、折り畳み式のベッドや机、トイレまであるので、バッチリ生活できます(笑)。

——なぜ軽トラックキャンピングカーを作ろうと思ったのですか。

休学を決めてから、自分が一番好きなものづくりという原点に立ち返って、夢だった「軽トラックキャンピングカー」を制作しました。エネルギーへの興味もあったので、屋根にはソーラーパネルを貼って、居住空間の電気は全て太陽光エネルギーで賄えるようにしました。何度も旅行などでキャンピングカーを動かしていますが、外部充電は使ったことがありません。

●**思いついたら、すぐ作る**
——佐々木さんを動かす、DIYの精神を教えてください。

キャンピングカーはもろんなのですが、今度はキッチンカーを作ってみたくないかと思っています。内装も要らないし、外装も後から看板を付けたらいいので、キャンピングカーと比べてシンプルに作れますし。もし新しくキッチンカーを始めたい方がいたら作って提供したいと思っています。

——では、次に作りたいのは二台目のキャンピングカーですか。

二か月くらいです。柱を立て、外装を作って、ソーラーパネルを貼って、内装を作って……。特に外の塗装は雨が降るとできないので、短期間で集中的に行いました。ソーラーパネルを貼る時に運悪く雨が降ってしまった。雨に濡れると接着剤の粘着力が落ちてしまうので、拭き取りながら貼っていくのがすごく大変でした。一台作るのにとっても時間がかかってしまっただ上に、まだ改良中ではあるのですが、もう二台目を作りたくなっています(笑)。

——制作にはどれくらいかかりましたか。

「SBC実践建築A」の授業では、春学期に家に大きい作業台兼勉強机を作り、秋学期にはSBC(Student Build Campus)のこと。自分たちで

——運命的ですね。入学してからはどのような活動をされてきましたか。

美術部の顧問だった恩師がAO入試という選択肢を教えてくださいました。AO対策に通信開始した塾で「君はSFCに向いている」と言われ、初めてSFCを知りました。調べてみると、僕が興味を持っていた建築やエネルギー、農業の全てをカバーしていて、驚くと同時にここしかないと思います。志望校をSFC一本に絞ることに決めました。

●**SFCでのものづくり**
——SFCを進学先に選んだ決め手はなんでしたか。

転車で大型貨物を運送するための超低床リアカーを作ったり、楽しいことをたくさんさせていたいただきました。文化祭では、クラスメイトと共同で大きなタコ型のおみこしを作りました。初めてのまとめ役は慣れずおらず大変でしたが、皆で作ってあげたという達成感があり、優勝という結果もついてきましたから、すごく印象に残っています。

——SFC入学後、ものづくりに明け暮れる日々が始まったのですね。その一方で、コロナ禍の影響によるオンライン授業が続きました。その期間、一番苦しかったことはなんですか。

リアルでの交流がなかったことで



自宅の1階の工場で高速切断機を扱う佐々木さん

求めるものは、市販では賄えないものばかりです。SBC建築時の廃材を利用した、多くの工具をしまえる「魅せる収納」。レーザーカッターをソファの下に収納するための引き出し。そして後部全面窓のキャンピングカーなど、様々なものを作ってきました。市販品では満足できないので自分で作っています。お金持ちになってもオーダーメイド家具を自由に買えるようになって、自分で作る楽しさを知っているから、きっとDIYを続けたいと思います。将来は、誰も思いつかないような発想で自ら制作する、そんなキャンピングカー界の第一人者になりたいという野望もあります。

——最後に、SFCでのものづくりに挑戦したいと考えている学生に向けて、一言お願いします。

とりあえず作ってみる、という発想が大切だと思います。コンセプトを練ってから作るよりかは、まず制作に取り掛かってみることで、作るためには何が足りないのか、どんな工程や仲間が必要なのかに気付けます。一回目であまりうまくいかなくても、周りの人に聞きながらトライアンドエラーを重ねるうちに、仲間もでき上手く作れるようになっていくのではないかと思います。(構成・剣持里菜)

02

環境情報学部2年

佐々木 晟瑚 (ささき・せいご)

軽トラックキャンピングカーを始め、「思いついたら、すぐ作る」を掲げてDIYに情熱を注ぐ佐々木さん。制作の経緯やものづくりへの思いを伺った。



03

環境情報学部3年
松川昌平研究会所属

高部 達也 (たかべ・たつや)

湘南藤沢高等部の理系出身で、「デジタルデザイン基礎」の授業をきっかけに建築を研究するまでに至った高部さん。SFCで建築を学ぶ理由やきっかけについて伺った。



●「図工が好きな小学生でした」
——まず、SFCで建築に興味を持ったきっかけを教えてください。

もともと小学生の頃からずっと図工が好きで、小さな机や小物入れを作ることに関心していました。湘南藤沢高等部から内部進学をしましたが、学部選びの時に理工学部とSFCとで迷いながら、ものづくりが好きだったこと、DFF・Wを始めとした設備が整っていること、

そして他分野とも協調しながら「なんでも作っていいよ」という雰囲気を持っていることなどに惹かれてSFCに進学しました。

——そして入学してすぐ一年の春学期に「デジタルデザイン基礎」を履修されたのですか。

高校生の時に「THE BRAIN」(KEIO SFC REVIEW特別企画:SFC教員プロフィール)が配られ

て、建築系の先生を何気なく見ていたところ、松川昌平というイケおじがいました(笑)。担当授業の説明に「たぶんSFCで最も『エグい』授業だと自負しています。楽単を求める学生はついてこれないので履修しないでください」と書かれていました。が、むしろ「思い切った取っ組み合い」って感じがして、椅子を作る「デジタルデザイン基礎」を履修しました。もちろん最初は大変でしたが、椅子の形ができてくると「楽しい！」という感情が芽生えて、勉強よりも工作やDIYをしているような感覚でした。先生の考え方に共感して、一年生の秋から松川研に入りました。

——研究会に入ってから気付きや変化はありましたか。

メンバーから影響を受けています。誰しも強みと弱みがあると思うのですが、私は部材同士の接合を考えながら家具を作ることや、狭い場所であれば「虫の目の視点」から物事を捉えることを強みとしている反面、もっと引いた「鳥の目の視点」で背景やストーリーを組み立てることが苦手です。美的センスに共感してくれる人だけでなく、より多くの

人に届けるためには価値を重ね合わせて形の必然性を高めることや、ストーリーに基づいたものづくりが必要です。研究会の中には自分と真逆の「鳥の目の視点」を持った人もいます。そういった人との対話から相手のいいところを盗んだり、文献の理論について議論したりして刺激を受けています。

●SBCの三畳しかない部屋を設計「泊まれるようになってほしい」
——研究会では具体的にどんなことをされていますか。

松川研の正式名称はアルゴリズム・デザイン・ラボです。具体的にはコンピュータでプログラミングをして、他者性を獲得するために、人間が考えつかないような形を提案するアルゴリズムをコンピュータでプログラムしています。人が行くと膨大な時間がかかるものを瞬時にできることが強みです。直近では、東京藝術大学で展示会をした際に、限られたスペースで、いかにたくさんの方の研究会メンバーの展示を成立させるかを考え、らせん状に人が昇り降りできる、ジャングルジムのような形の展示を作りました。特別研究プロジェクトでの経験が参考になりました。

——その特別研究プロジェクトではどんなことをされましたか。

二〇二一年の夏に、SBCの近くに木材置き場を作るプロジェクトのプロジェクトリーダーとして現場責任者を任されました。松川研以外の学生も交えて四十人くらい、朝十時から夜八時まで、倒れそうな五日間で(笑)。木材置き場を作る場所は、木が二本生えていましたが、それらを切り倒さずに作ることが大きなミッションでした。梁の長さはすでに決まっていたし、主要構造部の木材自体も新たに調達することもできなかったため、設計や配置の計画に苦労しました。大人数をまとめるいい経験になりましたね。

——すごいですね。SBCでは部屋の中も設計されていますよね。

はい。一、二年前にできたSBCの滞在棟4の部屋が、コロナで事情は変わりましたが、安価に宿泊できる施設として考えられていたため、いつでも泊まれるよう先に家具を設計しました。「泊まる人が不便な思いをしないよう椅子と机を作る」という最低限のルール



以外は自由に考えてよかったものの、部屋が思った以上に狭く、幅は一メートルもありませんでした。二階のベッドスペースと合わせて三畳ほどしかなく、何かを上に設置しようにも、そのためのハシゴが入らないという狭さです(笑)。

——都内の狭小物件より幅が狭いですね。

だからこそ、椅子や机、傘立てやフックという部屋内にあるものを全てが連動して動く、機械仕掛けのような面白くてインパクトのある部屋にしました。設計から施工

まで、全て一人で手掛けました。滑車も全部で六十個程、金属を曲げて作りしました。三メートルくらいのワイヤーで全て連動するからこそ、誤って怪我をしないようにすることも重要でした。そのため説明書きや頭上注意といった三角形の注意書きもレーザープリンタで四時間くらいかけて自作しました。早く泊まれるようになって、宿泊者からフィードバックをもらえたら嬉しいですね。

●敷居が低く、専門的なところまで突き詰められるSFCの魅力

——高部さん自身は、残る二年間でどういったものづくりをしたいと思っていますか。

自分も悩み中なのでむしろ教えてほしいです(笑)。デジタルやアナログに特化した人、名建築を作っている人は山ほどいらっしゃって、そういう人には敵わないからこそ、今まで融合していなかった分野同士を結びつけて新しいことを創造しやすいこの環境を活かして、今年は卒業プロジェクトの方向性を決めたいです。自分も強者揃いの研究会の先輩のようにカッコいいレベルまでなれるよう精進します。

——最後に、SFCでのものづくりの魅力はなんでしょうか。

純粋な学問体系にとらわれていない人が多いことにあると思います。建築は高い専門性が求められる分野で、ある程度閉ざされた学問領域での一点集中型になりがちですが、オープンな研究室が多く、異分野との融合を目指しやすいSFCでは新しいことにチャレンジできると思います。

DFFを始めとする加工機械やメディアセンターにあるレーザーカッターなど、なかなか他校にはない設備が揃っていることも強みですね。最初は使いにくくても、教えてくれる人、そして教えてくれる授業もあります。その一つが「デジタルデザイン基礎」でもあると思います。初めての人のために敷居が低く、かつ専門的なところまで突き詰められます。本当に自分がやろうと思えば門戸が大きく開かれていると思います。自分のやる気次第で、進んでいくかどうか！ 研究会は早めに入ることをお勧めしますよ！ 自分の性に合わなくても、針路はすぐに変わるができますから。

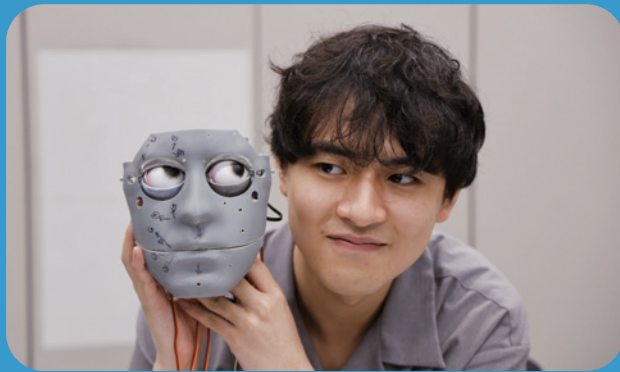
(構成:青木陽花)

04

環境情報学部3年
高汐一紀研究会所属

飯森 優斗 (いいもり・まさと)

イマジネーションを工学の力でかたちにしていく職業「イマジニア」。その職に就くことを夢見ている学生がSFCでものづくりに励んでいる。なぜイマジニアになりたいのか、研究を進めていく上で得た知見はなんなのか。そのような疑問を抱き、高汐一紀研究会の飯森さんを訪ねた。



●ディズニースタジオのイマジニアになることを夢見て

まずは、ものづくりに興味を持った経緯を教えてください。

高校生の頃、Arduino¹というマイコン²に触れてみたんです。そうしたら「これ、楽しい！」となって、様々な工作をはじめました。それに加えて、元々ディズニースタジオが好きで、ディズニースタジオの多くのアトラクションで使用されている、アニメ

ロニクス³を作れたら楽しいだろうなという思いもありました。そのような経験や気持ちがあったので、SFCのAO入試に申し込んだ。幸運にも合格を頂き、学部一年の時から高汐一紀先生の研究会でアニメマトロニクスを作る研究をしています。

——ディズニースタジオを作る人になりたいんですね！

はい、ディズニースタジオを作るエ

ンの要素を入れようと思ったという利点はありました。

——ここまでずっと、ご自身の研究に没頭してきたんですね。

そうですね。これは（P21写真②参照）ウェブサイト公開されているアニメマトロニクスをプリントして実際に作って見たものです。この作品を一年生の春学期に製作しました。これを出発点にしていくつか作品を作っています。そういえば、途中で一度研究会を辞めたんですよ。

——詳しく伺ってもいいでしょうか。

はい。僕が通っていた海外の高校では、微積分は大学で習う前提で、カリキュラムがプレカリキュラス（微積分の手前）で終わっていました。それで、実際に専門書などを読んだりしても、書かれている数式の意味が全然分からなかったんです。それで、二年生の秋学期から一度研究会を抜けて、休学して勉強をしていました。

——独学のための期間だったんですね。

そうです。その次の学期に高汐研究会に戻ってきて、「学習・研究奨

励金」に応募したところ採択されたんです。それを元手にこの作品を作っています。

●リアルさを構成するのは「自由度よりも滑らかさ」

——作品を見ると、目にフォーカスしているように感じ取れるのですが、それはなぜでしょうか。

アニメマトロニクスというのはアンドロイドと違って、人型じゃないキャラクターを再現する場合があるんですよ。どのキャラクターにもだいたい目ってありますけど、基本的な動きは瞬きという簡単なものなんです。単に閉じるだけですからね。だから、目を意識して作るというよりも、作りやすいから結果的にそうなったという感じですね。

——デフォルメとリアル、どちらの作品を作っていききたいと思いますか。

アニメマトロニクスにはちょっと逃げ道な部分があります。アニメマトロニクス自体はキャラクターなので、そもそもオリジナルのキャラクターがリアルなのかアニメ調なのかに依るんですよ。なので、リアルなのかデフォルメなのかということではなくて、キャラクターに似てい

ンジニアのことを「イマジニア」と言うのですが、それに憧れています。きっかけは、中学二年生の頃にNHKがイマジニアのドキュメンタリー番組をやっていたことです。何気なくテレビを見ていたら、まさに雷に打たれたかのように「これになりたい」と思っただけですよ。

●最初に作ったのは「体の中から出てくるエイリアン」

——ご自身が最初に製作された作品の紹介をお願いします。

「体の中から出てくるエイリアン」が、カナダの高校に通っていた時に作ったものです。これを作ろうとしたきっかけは、Arduinoを開発した人のTED Talksを見て、自分もやりたいと思ったことです。それで、何かArduinoで作ったら面白そうなものはないか、とYouTubeで調べていたところ、これと似たような物を作っている動画がありました。その動画では、手の本体部分は3Dプリンタで作られていました。これをどうにか簡単に作れないかと思っていた矢先に、田舎のスーパーに行ったら、マジックハンドがあったんです。「これ、代わりに使えるじゃない！」と思いました。そこで作成したのがこの作品（P21写真①参照）です。高校三年の学期始まりくらいの作品ですね。

るかどうかということが評価軸になります。例えば今僕が作っている猫（P21写真③参照）とか結構リアルですけど、これも僕は一種のアニメマトロニクスだと思っています。この猫は鳴いたりしますが、単に鳴くだけではなくて、耳も動かすんですよ。単に猫型の何かを作るというのではなくて、本当に生きている猫をキャラクターとして再現しています。

——不気味の谷⁴を越えるにはどうすれば良いと思いますか。

一年生の頃は、とにかく顔の表情を増やしたり、可動域を広げたりすることではないかと考えていました。要するに、自由度を上げるということです。ところが、研究を進めていく過程で動きの方が大事だということに気付きました。生き物っぽい動きをいかに再現するかということですね。例えば、日本科学未来館にあるロボットはどことなく不気味さを感じます。それは、リアルな人のかたちをしているにもかかわらず、動きがどこかぎこちないからだと思います。

●独学でインプットし、SFCの環境でアウトプットする

——最後に、SFCでおすすめのものづくりの授業があれば教えてください。

——ご自身のものづくりの原動力はなんですか。

何かを見たら、自分もやりたいと思う性格ですね。「すごかった」という感想だけで終わらずに、「自分でもやってみよう」と思うんです。だから、高校生の頃はマジックをやっていました。マジックを見る機会が多く、自分でやってみないと気が済まなかったわけです。

●SFCで自分だけの研究を突き詰める

——一年生から研究会に所属することで、他のメンバーからものづくりに関する影響を受けたことはありますか。

高汐研究会は基本的に好きなことを何でもやっていいよという研究会です。それ自体間こえは良いんですけど、普通の大学生が研究として好きなことをやるというのは非常に難易度の高いことです。自分の研究に対してみんな愛情を注いでいるので、自分のものが一番と思っているわけですよ。だから、他の人に影響を与えたり、逆に他の人から影響を受けたりということが頻繁にあるわけではないのですが、研究室のテーマである「人とロボットのコミュニケーション」の影響を受けて、アニメマトロニクスにもコミュニケーション

僕の知識や技術は独学で身に付けたものです。例えば、「電子工作」という授業のSAを三年間やっていますが、この授業ではロボット作り方は扱いません。だからむしろ、明確に「これがやりたい」と思えるものがあるなら、自分で徹底的に基礎を勉強しましょう。他の大学の公開されている授業や教科書、公式のドキュメントなどが役に立ちます。あと、ハードウェアはとにかく作っていくしかないんです。ひたすら作るといった感じですね。その際に、SFCは非常に役に立ちます。これだけの3Dプリンタや工房があるので、基礎を徹底的に独学して、SFCの資源を使い、ひたすら作って検証する。これが僕なりのSFCの使い方です。

（構成：浅野 悠人）

注1 マイコンの一つ。平易なプログラム方法によって、センサからの値を取

注2 この場合は一つの基盤の上にCPUやメモリなど、コンピュータに必要なデバイスを集積した製品のこと。

注3 生物を模したロボットのこと。

注4 現実の生物を模したロボットやキャラクターを製作する際、製作物のリアルさがある一定の値を越えると、途端に違和感が増加する現象。



↑1年次春学期：デジタルデザイン基礎の授業で作った椅子（バリアブルチェア）。背もたれや足掛けは可動式。

→2年夏特プロ：現場責任者として関わったSBC近くの木材保管小屋（βストレージ）。5日間一緒に作った約40人と、完成した時の写真。



高部 達也 P16

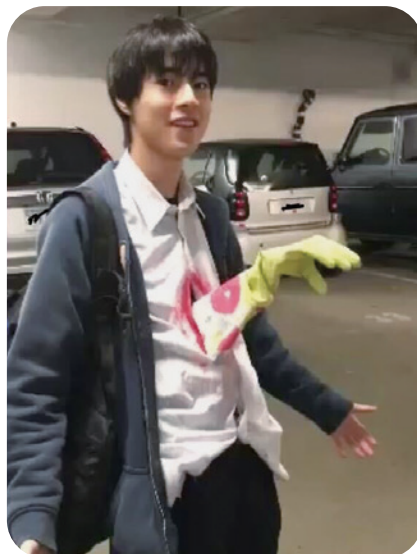


↑3年次春学期：藝大にて松川研メンバーの展示品を飾った。らせん状に人が昇り降りできる。

飯森 優斗 P18

→写真②飯森さんが作成の数々。本文の「3Dプリンタで作成したアンマトロニクス」は右の小さな球状の作品を指している。

↓写真①



写真③



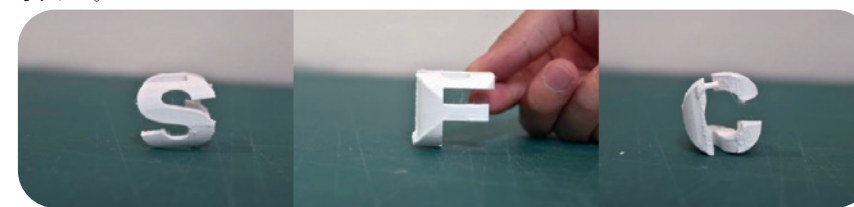
滑川 寛 P12

←取材中に登場したカマビクト。左は銭洗弁財天、右は鎌倉文学館を示している。目の不自由な人が触ってわかるようなモチーフになっているという。



↓できあがったのは、面によって違うアルファベットが見えるオブジェ。

→今回の取材では、実際に3Dプリンタを使った作業の様子を見せていただいた。出力された作品はへらを使って慎重に土台から剥がす。



佐々木 晟瑚 P14

→軽トラックキャンピングカーの内装。手前のソファは倒すとベッドになる。奥には押し入れやシンクが設置されている。

↓革細工を作る際の穴開けを補助する器具も制作されている。ハンドルを下ろすだけで穴を開けることができ、力の弱い方でも簡単に下準備ができる。



↓文化祭で制作したタコ型の巨大おみこし。サイズは3×2×1.5メートルで、制作期間は約1ヶ月半。



作品集

つくるに魅せられて

When I was young

学生にとって教員はどこか遠い存在である。

しかし、そんな教員にも学生だった時代がある。一体どのような学生時代を送り、

それはその後の人生にどのような影響を与えたのだろうか。

今回は、総合政策学部 上山信一教授に青年時代を振り返ってもらった。



早稲田大学の考古学の先生と一緒にメキシコの遺跡に行くセスナ機（1983年）

上山信一

●フィールドワークの延長線

——上山先生はどのような青年時代を過ごされましたか。

私の特徴はこれまで百十七か国を旅したこと、旅と鉄道が好きで国土交通省に就職したこと、大阪など地方都市の改革をずっとやってきたことあたりですが、原点は青年時代からのフィールドワークだと思います。

子どもの頃からボーイスカウトのキャンプや山歩きなどをやっていました。中学時代はSLブームで鉄道に目覚め、遠くへの旅を始めました。高校時代はワンダーフォーゲル部の部活で毎週末に山に登っていました。梅棹忠夫さんなど京都学派の本を読んで、京都大学に行って探検部に入ろうと思っていました。無事に入学してさっそく探検部の門を叩いてみた。しかし部員は全員バリバリの新左翼でした。一年生はいきなり休学してパレスチナに行くものだと（笑）。マルクス、レーニンは思想としては嫌いじゃなかったけれど、パ

レスチナや武力革命には興味がなかった。探検部は諦めました。それで、京都の北山の散策やヒッチハイクの軟弱サークルを友人と作りました。京都の北部に芦生という農学部の実習林がある。原生林で川もきれいです。泳いで、魚を釣ってご飯に入れて炊いて食べたり、楽しかった。他には「政治研究会」に入っていました。一人で読む気のしない古典書を読んだり琵琶湖畔で合宿したり。そういう活動に連動して文化人類学や地理や探検、歴史に興味を持ちました。要はフィールドワークが幼い頃から好きで、その延長で生きてきた。改革にかかわった企業の数も百社になりましたが、これもフィールドワークです。まずは行ってみる、中の様子を知る、それから改革の三段階。フィールドワークの進化系として、組織の改革をやっています。

——フィールドワークを好きになっ
たきっかけはありますか。

親が小学校の教師だったので、

夏休みに方々に連れていってもらいました。それで地方の小さな町に生きる人たちが郷土史に興味を持ちました。鳥取とか島根の過疎地に行くのと、自宅の一部で郷土博物館をやっている人がいる。もともと小学校の校長先生とか元公務員とか、先祖が庄屋だとか。行ってみると大歓迎されて、郷土史について熱弁を振るわれる。どんな寂れた所にも歴史はあるし、地域に熱意と愛着を持っている人がいる。権力の

中核から外れた地域の人々や地理、歴史に興味を持ち始めました。当時から、漠然と地方活性化やまちづくりに興味がありました。まさか仕事になるとは思っていなかったけれども。当時は、高度成長の流れに乗った地域とその他で差がつき始めていました。鉄道マニアになったのは友達の影響です。民営化前の国鉄には蒸気機関車が引く客車列車がたくさんあって、石炭や煤煙の匂いにこそなれた。以来、ローカル鉄道が好きになって、先日モスリランカでサトウキビ収穫の列車の機関車の助

手をやらせてもらって楽しかったです。

——運輸省から大学院に進学したのはどのような経緯だったのですか。

省内若手を対象に欧米留学の募集がありました。でも十七人の同期の中で海外に行きたいという人は半分以上でそのうち二、三人が留学しました。八〇年代の霞が関では留学組はいわゆる国際派、スペシャリスト的な位置づけでした。主に航空や海運畑を歩んだのですが、省内の本流は鉄道や公共交通政策など国内行政でした。だから半分くらいしか留学に応募しなかった。私の場合、大学時代に韓国に行って日本と全然違う世界の存在に驚いた。卒業後に東京に移って世界が広がった。さらに広い世界を見たいと考え留学しました。キャリアデザインとかはあまり考えず、興味を優先してMBAではなく公共政策の大学院を受け、キャンパスに緑あふれて開発経済学が強いプリンストン大学に決めました。



イスタンブールにて刃物研ぎ

——大学院時代の思い出をお聞かせください。

プリンストンの公共政策大学院は、当時一学年が六十人くらいの小さな学校でした。留学生もたくさんいて、一年目は『ハリー・ポッター』シリーズに出てくるような十八世紀の建物に住んでいました。二年目は一戸建てを十人でシェアして住んだ。香港、北京、ネパール、キプロスなど様々な国の学生がいてみんなで料理を作ったり、買い物に行ったり。international house

という感じでした。当時は海外旅行が安くて、近くのニューヨーク発でカリブの島や中米に週末で三九ドルとかで行くこともできました。勉強のほうでは統計学に目覚めた。社会現象も数字を使って分析できると痛感しました。本格的な手法はマッキンゼーで学んだのですが、役所では法律改正ばかりしていたから、留学でファクトとデータの価値を知った意義は大きい。二年目に政治学の博士課程の授業に入れてもらったり人類学もやりました。

——大学や大学院での卒業論文のテーマは何でしたか。

当時の京都大学法学部には卒業論文はなかったけれど、主に政治学と行政学をやりました。プリンストンの大学院の入試では論文が必須で、日本国有鉄道（現在のＪＲ）の再建をテーマにしました。地域分割して民営化すればいいと書いたのですが偶然、一九八七年に実際、そうになりました。プリンストンを卒業する時は、権威主義・民主主義と経済成長との関係性をテーマに論文を書きました。権威主義国家はいずれは民主主義化しないと行き詰まるという内容でしたが、その後の中国を見るとこれは外れたかな。

——運輸省を辞めてマッキンゼーに行かれた理由をお聞かせください。

留学から帰る前に次はこの局に行きたいかという希望調査がありました。大学院で開発援助を勉強して面白かったから世界銀行に出向した

——最後にＳＦＣの学生に向けてメッセージをお願いします。

ＳＦＣはコミュニケーションが取りやすい場所だと思います。分野が違う先生同士でも会話が弾むし、一年生が先生にいきなり質問しに行っても、ちゃんと話してもらえる。こんなに自由な環境はあまりないでしょう。古い日本の組織だといろいろな理由や都合でなかなか本音で話せないことがある。ＳＦＣは、そういう壁を取っ払うというポリシーでできている。だからサークルや研究会の中に籠らないで、全く違う分野の人とも付き合うといい。周りに全然違う発想で尖ったことをやっている人がたくさんいる。その人たちが何を考えて、なぜ楽しそうにやっているか。それを解明すること自体が知的に面白い作業だと思う。知らない人、異分野の人と深く話をすることを大事にするとＳＦＣ生活はますます楽しくなるでしょう。

（構成…工藤美桜）



上山 信一
(うえやま・しんいち)

総合政策学部 教授

専門分野：企業の経営戦略、行政改革、地域再生、
ミュージアムマネジメント

サルティング会社に移った人は、たぶん私で三人目でした。グローバルな仕事をしなければいけないと薄々感じていたし、いろいろな企業の中身を見られるのは、フィールドワークに似てエキサイティングだろうと。外務省の仕事では様々な国の援助プロジェクトの評価をしました。フィールドワークの延長で面白かった。コンサルティングも企業と戦略を評価して方策を提案する仕事です。転職した当初は全然違う仕事に思えたけれど、今にしてみるとどちらもフィールドワークの延長上にあると思いました。

——今後はどういったことを行いたいですか。

これまで国内の大都市、大阪、東京、愛知、新潟などの戦略づくりや改革をやってきました。その経験が使える分野として、次は海外の都市戦略や村おこしをやりたい。特にアジアや中国の都市改革は面白いと思います。中国人のスピード感とパ

いと書いた。そうしたら、「違うんだ、日本にとにかく帰って来い」って怒られた（笑）。でも当時の人事課の人は優しく、外務省でＯＤＡ評価をやる課に行ってみるかと打診されました。政策評価の新しい仕組みを作る、中近東アフリカにも行けるという。それで二つ返事で帰国してすぐ外務省に出向しました。世銀やＩＭＦの資料をもとにＪＩＣＡのスタッフと一緒に行政評価の仕組み作りをしました。数字で援助の効果をどう測るか、難題だけど面白かった。各国の大使の陳情を受けたり、出張でソマリアやザンジバル島などにも行ったりしました。フィールドワークをした上で評価制度を考えるのは面白い仕事でした。

ちょうどその頃、大学院の時に同じ寮に住んでいた友人が国鉄を辞めてコンサルティング会社のマッキンゼーに行きました。話を聞いて、私も自分自身を民営化しようと考え、役所を辞めて移ることにしました（一九八六年六月）。

当時、霞が関を辞めて外資系コン



No.04

我が子のようなSFC

池田 靖史

(いけだ・やすし)

経歴：1996年-2006年 環境情報学部 助教授
2007年-2022年 政策・メディア研究科 教授
2022年- 同 特任教授／東京大学 教授
学位：工学博士（2007年）
専門分野：建築・都市設計、建築情報学

●SFCのお気に入りのスポット

定年退職までまだ五年を残して急にSFCを離れることになったのと、引き続き非常勤として毎週来ていて、コロナ禍の状況よりもキャンパスにいるぐらいなので、正直言ってまだ実感に乏しい。それにも増して私の場合SFCは単に二十五年間職場だっただけでなく、大学院を卒業して楨総合計画事務所で働き始め最初に設計担当を任された建築だから、隅々まで知っているということに関してはおそらく誰にも負けない自信がある。まだ設計も始まっていない一九八七年に見た丘陵地の谷間の休耕田は、今「鴨池」となっている。そしてキャンパス東側のテニスコート横の木立の中に二〇〇〇年にできた木造の小規模研究棟群は、SFCの学生とともに住環境と業務環境の融合をテーマに開始した研究室の最初の成果であると同時に、その後、情報時代の環境建築

を標榜した私自身の建築家としての原点でもある。さらにその中の一棟「森アトリエ」をその後ずっと拠点として研究室の学生と文字通り寝食を共にしてきた。この場所以外にもキャンパス空間のデザインを対象に学生と考えた場所がたくさんあって、SFCの空間自体が我が子のようなものであり、私にとってはキャンパス全てがお気に入りのスポットかもしれない。

●SFCの学生へのメッセージ

二十五年間も中の人だった後、少しだけ外から眺める視点を得た今、強烈に感じているのはSFCの持つ多様性と協調性の持つ圧倒的な力である。経文のように唱え日常生活の一部のように自然に受け止めていた「領域横断」とか「国際連携」とかいうことが、SFCの外では全く普通のことではなく、ともすれば利害の一致する小さな集団の中に向かう心情が優ってしまっている。もう現実を改めて感じているからだ。教員でも、学生でも、SFCでは近くにいる人間の学問的関心も文化的背景も理解できる言語も異なることが日常だから、ある程度相手の知識や関心に合わせて自己表現をする準備をしておくはならない。その結果、思わぬ分野からの刺激を受けられることも事実だが、それ以上に、一見バラバラな方向性から共通点や共有のメリットを探し出して協力関係を築く気構えが芽生える。これを無意識に毎日トレーニングのように続けていることが、社会の中で自分を活かすという生命力を育てていると思う。学生の諸君にはSFCに來たからには、全く違う分野でも、言葉が通じなくても、少々理解に苦しむことでも、とにかく積極的に対峙して、それがむしろ自分自身の核となる部分を育てられる特権だと思ってもらいたい。

連載

贈る言葉

去る3月SFCをご退職された先生方に、これまで長く教鞭を執られてきた中で特に思い出に残っていることやお気に入りの場所、これからのSFCに期待することについて寄稿していただいた。多様な学問領域の中を常に第一線で活躍されてきた先生方の目には、どのようなSFCが映し出されているのだろうか。



No.06

豊かな自然の中で

宮脇 美保子 (みやわき・みほこ)

経歴：2009年-2022年 看護医療学部 教授
学位：博士(看護学)(2008年)
専門分野：基礎看護学・看護倫理・看護理論



看護医療学部校舎中庭 HP より

●SFCのお気に入りスポット

私は、広大な緑に囲まれ、ゆつくりした時間が流れ、四季を感じることができる美しいSFCのキャンパスが大好きです。キャンパス全体が好きなのですが、その

看護医療学部の学生に最も望んでいることは、「人間理解」です。精神科医だった、なだいなだは「人間のやることで、なにひとつ人間的なものでないものはない」と言っています。人間と社会について多くのことを学んでほしいと思って

●SFCの学生へメッセージ

中でも特にお気に入りスポットというと、看護医療学部校舎の中庭とて館の大きな桜の木がある駐車場です。看護医療学部の校舎全体が心を和ませてくれる雰囲気がありますが、特に中庭のテーブルで学生が勉強したり、語り合ったり、ランチを摂っている姿を眺めるのが好きでした。

また、研究関連の用で初めて館に行き、駐車場に車を止め見上げた桜が素晴らしく忘れられないスポットになりました。その後も桜の季節になると訪れていました。

いますので、総合政策学部、環境情報学部、看護医療学部の学生がさまざまな人と出会い、交流を深め、ともに活動できる学習環境が準備されていることは素晴らしいと思います。

最後に、皆様にメッセージを送ります。それは「自分を選ぶ」ことについてです。フランクルは、多くの名言を残していますが、その中から「人間は人生から問われている存在」であること、「どのような状況になろうとも人間にはひとつだけ自由が残されている。それはどう行動するかだ。」という言葉を贈りたいと思います。人生の選択で大切なことは「どういう自分でありたいのか」を自分自身と対話し「自分を選ぶ」ことだと思います。「かくありたい本当の自分」について、時には静かに考えてみるのもよいかもしれません。できるだけ、後から自分の心が温かくなるような選択を!!



No.05

出る杭伸ばすキャンパスで挑戦を楽しんで

濱田 庸子 (はまだ・ようこ)

経歴：1996年-2004年 環境情報学部 助教授
2005年-2022年 環境情報学部 教授
学位：医学博士(1991年)
専門分野：精神医学・精神分析学・乳幼児精神医学・学校精神保健

●SFCの学生へのメッセージ

二〇二二年三月三十一日、SFCを定年退職しました。恩師であり、SFCの創設準備から関わっていた小此木啓吾先生から声を掛けていただき、一九九六年にSFCに着任してから二十六年、無事に退職の日を迎えることができ、関係する皆様への感謝の気持ちで一杯です。二〇二二年二月二十三日に行った最終講義の最後にお話しした「SFCへのメッセージ」を贈る言葉にさせていただきましたと思います(ちなみに最終講義は慶應SFC学会のサイトから見ることができます)。

私は精神科医として、心身ウェルネスの授業を担当し、心身ウェルネスセンター所長、そして二〇一七年からは二年間学部長を務め、キャンパスのメンタルヘルスの向上を考えてきました。メンタルヘルスから考えると、大学キャンパスは、多くの学生が思春期・青年期を過ごす場所、青虫からさなぎをへて、蝶に変身する時期を過ごす場所です。家族とのしがらみを離れて、勉強・研究・課外活動・恋愛など、自由にやりたいことに

チャレンジしながら成長する時期であり、私はキャンパスライフを通して、学生一人一人が、安全にチャレンジできる環境がとても大切だと思っています。

私はSFCを「出る杭を伸ばすキャンパス」にしたいと思っていました。学部長時代、SFC志望者に、SFCの小論文対策として『ドラえもん』を薦めている記事を見ました。SFCはまさにドラえもんのポケットのようなキャンパスです。私の専門とする精神分析には「可能性空間 potential space」という言葉があります。外的現実と内的現実(現実と空想、母親と乳児など)の中間にあつて、「こんなものがあつたらいいな、できたらいいな」という夢や空想を実現できる場であり、遊ぶこと playing ができる、創造性が発揮される、世界と真剣にかかわれる空間です。SFCは教員も学生も、「こんなものがあつたらいいな、できたらいいな」という夢に、真剣に、楽しく、向き合っています。学生時代にそんな可能性空間としてのキャンパスで、夢にチャレンジする体験ができた学生は、社会に出てからも豊かな創造性を発揮できます。それは多く

の卒業生の多彩な活躍から証明されていると思います。

しかし、多様なチャレンジを支える可能性空間を維持するのは、そんなに簡単なことではありません。今でこそ、多様性 diversity の重要性が認められるようになりましたが、SFCは三十年以上前のキャンパス創設時から、学際的で多様性に富むキャンパスを目指してきました。元総合政策学部長で数学者の河添健先生は「SFCはカオスだ」とおっしゃっていました。カオス状態を維持し続けるのは大変です。安定化を求めていくつかの集団ができたり、勢力争いが起きたりして多様性は失われがちです。でもSFCは違いました。教員も学生も、多様性に富み、カオスであることに価値を置き、それを楽しんできました。安心して、一人一人の違いが認められ、居場所があり、多様なチャレンジができ、出る杭を伸ばせる、このキャンパスの良さを、在学生の皆さんは是非存分に楽しんで、そして次の世代に引き継いでいって欲しいと願っています。

慶應SFC学会ウェブサイト
<http://gakai.sfc.keio.ac.jp/>

中山俊宏さんを偲ぶ

加茂 具樹

こんなかたちでお返しの記事を書くことになるとは思いませんでした、中山俊宏さんは、私が学部長に就任したとき、『三田評論』誌に私を紹介する文章を寄せてくれた。あたたかみのある言葉で激励してくれた。

私には中山さんの学術的貢献や評価を語ることはできない。私は専門家としての活動にたいして敬意をいだくとともに、友人として、同僚として、中山さんの言動から溢れ出てくる感性に強く惹かれていた。その思いを読者諸氏と共有することで弔いの言葉にしたい。

二〇一四年の話をしたい。

この年の七月二九日の夜、私は中山さんと食事をした。私の手帳にそう書いてある。場所は、横浜駅の近くにある、私が気に入っているフランス料理のお店だった。残念ながら、このレストランは、この六月に閉店してしまった。

八年前のこの日は、中山さんが総合政策学部に着任したことを祝うための食事会だった。だが、私にはもう一つの思いがあった。

時間はさらにさかのぼる、私が三〇代だったころ、ある省庁の研究会に私は中山さんとともに参加していた。輪番で報告するこの会は一年近く続いた。ある日、私は報告を担当した。それはテーマ設定も分析もイマイチだった。要するに失敗した。私は自分の不甲斐なさに落胆したことを鮮明に覚えている。そして会合が終了してすぐ、中山さんが声をかけてくれたことも覚えている。しかし、何と応じたのかはまったく覚えていない。

年度が替わっても研究会は継続したが、私は招かれなかった。それは当然の結果だったが、私は中山さんと会合で会えなくなったことを悔いた。だから、食事の機会にあの研究会のことを聞きたかった。

中山さんは、私の失敗を覚えていた。ふつう、人は他人の失敗に関心なんかないはずだが、覚えてくれていた。中山さんは「また会えましたね」と笑いながらいい、あの時の私の何が失敗だったのか、ご自身の考えを話してくれた。実は、たまたま私たちは、この年の四月に同様の研究会で再会していた。けれども中山さんは、私がおずおずと自らの失敗の話を提起するまで黙ってくれていた。

中山さんは、とてもよく人をみていた。研究の最大の関心は人間にあったのではないかと思う。私が権威主義政治にたいするステレオタイプの見方、すなわち、抑圧的な政治と特異な政治指導者による支配という一般的な理解に違和感を抱いていることに、中山さんが関心を示していたのは、人間の政治的営みそのものに関心があったからだろう。抑圧的な政治では支配は安定しないし、コストもかかる。だから独裁者は抑圧だけでなく、「取り込み」をつうじて支配を維持しようとする。そんな独裁政治の実像をめぐって私たちはよく話をした。この問題について、もっと中山さんと議論をしておきたかった。

中山さんは、こまやかな心遣いをみせることができる人でもあった。メインストリームにいない存在に常に目を向けていた。人が抱く疎外感について考える必要があると、常々話をしていた。私が学部長になってからも、常にそうアドバイスくれた。中山さんのこの感性はどこから来ているのか。それは、シャイで、笑顔を絶やさないお人柄だからというよりも、中山さんの学問的な凄みと孤独さにあると思う。

悲しいことに、私たちがこの問いの答えにふれる術は限られてしまった。残された方法のうち、おそらく最も確かな方法は、中山さんの学問的な源泉ともいえる博士論文『米国共産党研究にみる政治的知識人エートスの変容』を読み込むことだろう。同書は、年度内に勁草書房から刊行されることが決まっている。中山さんという教育者、研究者がどのようにかたちづけられてきたのかを知ることができるはずだ。

中山さんは『三田評論』誌に寄せてくれた文章で、私がキャンパスの錨となる、と期待してくれた。「立ち止まるということではない。自分の場所を確認し、方向性を示す。そうしたリーダーシップのあり方」を示してくれる、と。

そう、三〇年という時間を経てキャンパスで展開してきた総合政策学は、いま三〇年後の学生達に何を示すかが問われている。そのために、私は学部長に就任してすぐ総合政策学の現在を示すブックプロジェクトを起動させた。来年の新春にはこれが完成する。これは学部とキャンパスの次の三〇年を構想するための礎となるはずだ。

私たちは、この成果を中山さんと祝い、次に向けた取り組みを中山さんと歩むことができない。痛恨の極みだ。それでも、私たちは先に進む。これが中山さんとの約束だと思う。

将来、再会した時、胸を張って話をしたい。



中山 俊宏
(なかやま・としひろ)

国際政治学者。博士(国際政治学)。2014 年より慶應義塾大学総合政策学部教授の任にあった。2022 年 5 月 1 日逝去。享年 55 歳。

編集後記

慶應SFC学会

発行人 秋山 美紀 (会長 / 環境情報学部 教授)
担当幹事 宮代 康文 (総合政策学部 准教授)
事務局 田坂 真美

編集長 剣持 里菜 (環境情報学部 3 年)
副編集長 本多 美南海 (総合政策学部 2 年)
編集委員 青木 陽花 (総合政策学部 3 年)
 浅野 悠人 (環境情報学部 3 年)
 池本 次朗 (環境情報学部 2 年)
 工藤 美桜 (総合政策学部 2 年)
 安永 楓哉 (環境情報学部 2 年)
 荒井 美海 (環境情報学部 1 年)
 坂井 壮真 (環境情報学部 1 年)
 島田 智宏 (総合政策学部 1 年)
 藤田 叶子 (総合政策学部 1 年)
 松本 こころ (総合政策学部 1 年)

表紙デザイン 松井 晴大 (総合政策学部 3 年)
表紙イラスト 松木 南々花 (環境情報学部 4 年)

SFC と、ものづくり。入学前から両者の繋がりを感じていたものの、ハードルが高く感じていました。特別な能力も知識もない。何から始めればいいのかすら分からない。だからこそ知りたい。やってみたい。そんな気持ちを原動力に、特集を決めました。

73 号は、「つくるからはじまる」をテーマに、SFC でものづくりをやってみたい方や、今まであまり SFC でのものづくりについて知る機会がなかった方にも楽しんでいただける、いわば入門書のような特集になっています。この特集が、私のように興味はあったけれど今まで踏み出す勇気が出なかった皆さんの背中を押すものになることを心から願っております。

連載は前号で 2 年ぶりに復活し、好評を博した「When I was young」と、退職された教員の皆様からの温かいメッセージを賜った「贈る言葉」の 2 本立てです。こちらもぜひ、ゆっくりとお楽しみください。

そして、今 73 号も取材やご寄稿をお願いした多くの皆様のご協力を元に完成させることができました。この場をお借りして、深く感謝を申し上げます。

2022.7.30 編集長 剣持里菜

発行日 2022 年 8 月 10 日
発行所 慶應SFC学会
 〒 252-0816 神奈川県藤沢市遠藤 5322
 0466-49-3437
<http://gakkai.sfc.keio.ac.jp/>
keio-sfc-review@sfc.keio.ac.jp
印刷 有限会社アートライフ湘南
 〒 252-0823 神奈川県藤沢市菖蒲沢 1232
 0466-60-1441

無断転載・複製を禁じます。ご相談は慶應SFC学会までお寄せください。