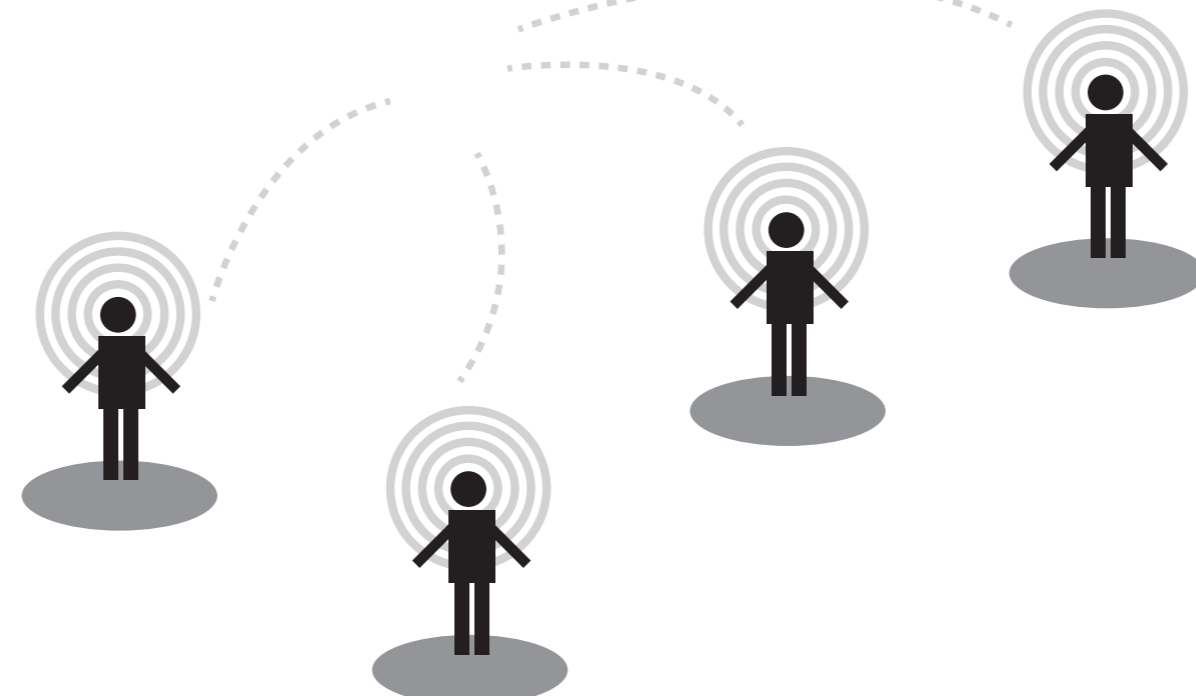


ROLEPLAYING ART

RE-BOT QUEST



2014



「日本ではロールプレイングアート「ロボット・クエスト」が話題を呼んでいる。」

- 小さな創造性こそ歴史を変える、リ・コンシャスなアップサイクル家電ロボット。
- 高齢者・チャレンジド参加フリーのロールプレイング・アート
- アートとコモディティの統合による持続可能な事業展開

ロボット・クエストとは家電立国である日本のリ・コンシャスなアップサイクル家電ロボットのロールプレイング・アートです。キーワードはフリー・オープンそして、トランスペアレンシーです。運動の理念やアイデアが共有できたら、自らがキャラクターとして自由に参加し、周囲とコラボレーションに向けてアイデア・情報・行動をシェアし、そして、プロセスをオープンにしなが、ピースバイピースにパブリックネスを形成していきます。その「アート探検物語」の主人公は高齢者・チャレンジドたちです。日本のチャレンジドの内面から滲み出る生の芸術＝アール・ブリュットは海外での評価も高く、チャレンジドパワーによるロボットのアーツ&クラフツはオープントスターやライスクッカーなどのジェネリックな家電機能を搭載、決して過度な技巧に走らず、不細工・不揃いでも、おしゃれてアーティストックです。廃材や廃品など手元の資源をどう再生するかを考える、リ・コンシャスの環境生態系アートは、存在感抜群で強い主張があふれています。ロボットのアーツ&クラフツは現代アートの領域だけではなく、コスト意識を持ったアートとコモディティの統合表現として、デジタル・サイネージなどのBtoB領域へ持続可能な事業としてアプローチしていきます。また、インターネットやFACEBOOKページでのオープンな作品紹介により国内にとどまらずグローバルな情報発信を展開して行きます。ロボット・クエストはシリコンバレーから世界を席巻するリアル・アンドロイドへの「挑戦」の物語です。これからのアートはコモディティとして社会の細部に至るまで重要な意味を持ち、都市や国家もそうした無数の小さなモノノピースの集合体としてのアクセシブルだと言えます。「モノ」「ミセ」「マチ」そして、21世紀の世界を変えるのは、従来の発想のアート教育を受けたアーティストと言われる人々ではなく、アール・ブリュットの感性による「小さなモノたち」のボトムオブアーツのパワーです。アートの存在価値は本来、大胆突飛な発想でマニュアルやスケマティックには頼らない表現活動により、「人々の心を揺さぶり、そして、社会を揺さぶる。」ことにあります。未来をリードするのは、何かを創造できる人です。今ほど、アートの果たす役割が大きく問われている時代はありません。

REcycle

【◎リ・コンシャスなポストミュージアム＝ホームエレクトロニクス・カフェ】

- ロボット・クエストのポストミュージアム
- 国家戦略カフェ構想ー700万戸の空き家や遊休スペースを有効利用
- CARE&SHAREのコミュニティカフェのローエンド経営の事業モデル

ロボット・クエストの活動は「グループアート」と「グループカフェ」が両輪になり、3LOW（ローテクニック・ローコスト・ローリスク）のローエンド経営の事業モデルを実現します。グループカフェ＝ホームエレクトロニクス・カフェは自宅のリビンをはじめ、日本全国にある700万戸の空き家や遊休スペースの有効利用によるロボット・クエストのアーツ&クラフツを支えるポスト・ミュージアムです。その運営はCARE&SHAREを理念としたコミュニティ・カフェ構想による、少額出資によるコンソーシアムや徹底したワークシェアリングの概念を導入し、自主独立の経営と社会的使命達成に対する報酬としての、適正な利益に基づく経営を目指し、初年度から黒字化を念頭において事業展開されます。廃材・廃家具・廃家電など身の回りの資源を利用したハンドメイドによるローコストなリノベーションとキッチン家電によるシンプルな厨房システムにより、ゼロから数十万円単位の少ない資金での開業が可能です。理念を共有する利用者のセルフ&ボランティアサービスなどの様々なアイデアによる「OMOTENASHI」のオペレーションスタイルを導入することにより、「売り手よし、買い手よし、世間よし」三方よしの公益経済社会のスキームや高齢者・チャレンジドの持続可能な労働のリアリティーが見えてきます。そして、こうした活動がピースバイピースに様々なコミュニティを呼び起こすこととなります。また、ロボットのアーツ&クラフツ同様にインターネットやFACEBOOKページでの活動紹介により国内にとどまらずグローバルに情報発信を展開して行きます。ファストフード店最大手のマクドナルドの出店計画は10万人につき3店舗で、日本全国では約3000店舗あると言われています。それに対して地域のコミュニティとしての機能も果たすホームエレクトロニクスカフェは1000人につき3店舗、日本全国で30万店舗、世界中の国と地域においても従来の発想に捉われない様々なスタイルで2000万店舗規模の出店を目指します。

REnovation

【リ・コンシャスなアートがカガモ地区に集結。ここで一体何が始まるんですか？】

- アートが地域をリードして変化をおこす。
- オン・レイヤーのユニークなコンパクト都市地区
- パラレルな市場社会＝ポストマーケットの創出

日本のスタートアップ地区ーカガモ地区とは大阪府東部の門真市、大東市、守口市をレイヤー上で地域統合（リージョン・インテグレート）した、行政区分とは異なるもうひとつの地域ブランドです。大阪府東部はシャープをはじめタイガー魔法瓶や象印マホービンなどの世界的に有名なキッチン家電メーカーが多数存在するエレクトロニクス・インダストリアルゾーンです。カガモ地区は従来の地理的概念とは異なり、環境・アート・チャリティーを理念としたパブリックネスのスタートアップ地区構想です。アートによる地域の活性化のアプローチは、文化芸術のハコモノという表層的な視点からの海外ミュージアムのコラージュではなく、コモディティやプレゼンスとしてのアートを探求することが国家戦略的に大きな意義を持ちます。ロボット・クエストを通して、高齢者・チャレンジドたちが起業家として、社会から必要とされるよこびやりがいを得る事ができ、「支えられる側」から「支える側」にドラスティックに転換します。彼らの社会参加が年金・医療など社会保障の国家負担を激減させ財政問題は一気に解決します。ロボット・クエストは現役世代の就労に影響を及ぼすことのない、既存の市場とは衝突しない、もうひとつの「パラレルな市場社会＝ポストマーケット」を創出します。また、未来の日本の家電エレクトロニクスの中枢を担うニューパワーとして、地域における教育実践のスキームとしてロボットやEV（電気自動車）分野のベンチャーを生み出すインキュベーターの機能も果たし、日本の家電ブランドの再興に大きく貢献することになります。ロボット・クエストのアート探求を通して、子どもと大人の双方が創造性を発揮し、共に学び、環境・アート・メカにおける独創的な思考・高度な表現は、一つの世界観にまで高められたメッセージをカガモ・アプローチとして展開していきます。今後、日本各地に巨大化する都市とは一線を画した、行政や市民同士が共通の理念の下で目が届くサイズの民間や個人のアートによる様々なテーマを持ったオンレイヤーのユニークなコンパクト都市地区の登場が期待されます。

REgion integrate

【高齢者・チャレンジドパワーによる、リ・コンシャスな資源循環型ソーシャルアート。】

- ・” JAPANS BIGGEST CHALLENGE ”におけるソーシャルアートの役割
- ・「支えられる側」から「支える側」へドラスティックに転換
- ・先進国モデルとして一次元超えた国際貢献の実現

日本では3.11東日本大震災以降、リ・コンシャスな資源循環型の社会の必要性が叫ばれています。日本は天然資源に乏しく、限られた国土に人口や産業活動が集中する一方、自然環境を中心に地域や身の回りにある素材を大切にしている思想が存在します。昔から「MOTTAINAI」の文化があり、徹底したリサイクルが行われ、緑も豊かな江戸時代のまちづくりで代表される良き伝統があり、そして何よりも優れた智慧と技術を持った素晴らしい人材資源がありいます。現在、日本の高齢者（65歳以上）人口は2700万人に達し、4人で1人の高齢者を支えています。20年後に全体の約3分の1が高齢者になると予測されているほどの、世界一の「高齢者大国」です。この世代の人たちを、年金や福祉を消費する側から支える側へと変えていかなければ、超高齢社会の持続は困難になります。高齢者・チャレンジドたちが主体となったソーシャルアート＝ロボット・クエストのもたらすイノベーションは、「支えられる側」から「支える側」へ、自らのやりがいや生きがいをもって暮らす安心と充実した生活にとどまらず、社会の「労働観」や「障害観」やそれを取り巻くユニバーサルなサービスやコミュニティの在り方、さらに市場主義偏重の個人との関係性や公益経済社会へのパラダイムシフトに向けての価値観や関係性への変革という点にあります。課題先進国における” JAPANS BIGGEST CHALLENGE ”に対する取り組みは、HECP（人権・環境・コミュニティ・公共）をテーマに、世界の貧困問題や疲弊地区再生などの問題解決に向けてのジャパンモデルとして国際社会からの大きな賞賛を受けることとなります。従来の環境経済などの開発援助を一次元超えた、国際貢献における日本のプレゼンスを広く世界にアプローチしていくことが戦略的にも極めて重要になってきます。

REferendum