連載

07

花まる学習会代表
高濱正伸の

この人、花まる上昇中!

株式会社ワントゥーテン
代表取締役社長
澤邊芳明さん

広告プロデュースやロボットエンジニアリング、空間デザインなど複数の会社を率いる澤邊さんは、東京オリンピック・パラリンピックのアドバイザーも務めています。そのほかにも、ポジティブ・イノベーターとして、デジタルテクノロジーとクリエイティブの力で世の中をアップデートしようと八面六臂に活躍中。自らの体験と好奇心をバネに、学生時代に起業、1のものを10にする着眼点と実行力は、どこから生まれているのでしょう。

昨年の8月、「1→10」が発表したサイバーボッチャ。デジタル技術を駆使し、進行役や審判も不要でゲームとしても楽しめる。

花まる学習会代表
高濱正伸(たかはま まさのぶ)さん
1959年熊本県生まれ。東京大学大学院修士課程修了。塾講師や幼児の野外活動の指導者の経験をもとに、93年に「花まる学習会」を設立。子どもの生き抜く力を重視した教育で幅広く活躍中。

×

株式会社ワントゥーテン
代表取締役社長
澤邊芳明(さわべ よしあき)さん
1973年生まれ、奈良県出身。京都工芸繊維大学在学中、バイク事故に遭い休学。復学後、ワン・トゥー・テン・デザインを創業し、事業を拡大。東京オリンピック・パラリンピック競技大会組織委員会のアドバイザーも務める。

自ら押したポジティブ・スイッチ

高濱　右の写真は、澤邊さんの会社が考案した「サイバー ボッチャ」です。ボッチャは、パラリンピックで採用されている競技で、日本はリオで銀メダルをとりました。東京パラリンピックでも実施予定で、わが「花まる学習会」は、ボッチャ競技のスポンサーになりました。

澤邊　ありがとうございます。ボッチャスポンサーになるの、初めてなんですよ。

ボッチャは、重度脳性麻痺者もしくは同程度の四肢重度機能障がい者のために考えられたスポーツで、欧州で考案されたものです。でもこれ、実は誰がやっても非常に面白いんです。

高濱　まさしく。障がい者だけでなく、老若男女誰もが参加できるし、興奮するし、最後の最後に大逆転もあり得るし。

澤邊　詳しいルールはぜひ各自で調べていただくとして（笑い）、サイバー ボッチャは、サウンドやビジュアルにエンターテインメント性を持たせたものです。これ以外にも、パラスポーツにエンターテインメントの要素を付加させて、デジタルスポーツとして楽しむためのプロジェクトを進めています。２０２０年の大会で、パラリンピックの競技場が満席になるような仕掛けを作りたいというのが、僕の当面の目標のひとつです。そこでデジタルテクノロジーの果たす力は非常に大きいと思うんですよね。

高濱　そもそも澤邊さんが会社を起こしたのは、いつでしたか。

澤邊　１９９７年です。最初は、ワン・トゥー・テン・デザインという、ホームページの制作を請け負うところから始めました。名前の由来は、1から10まで何でもやりますという貪欲さと、ネット検索でヒットする順番が、数字→アルファベット→日本語だったからという実利的な理由（笑い）。でも今は、1のものを10にする会社だと思っています。当初は請け負いの仕事が多かったけれど、今は企画提案もどんどんしています。かつてはパソコン上だけだったものが、リアルな空間での体験も可能になってきたでしょう。最近は、センサーの進化がすごくて、かなり数値化、可視化できるようになってきました。自分がケガしてからは、こうした身体性のあるもの、その拡張についての可能性にすごく興味を持つようになりましたね。

高濱　ケガをしたのは、18歳でしたよね。

澤邊　はい、友人の単車の後ろに乗っていて、事故に遭いました。

高濱　神経を傷めてしまったんですね。

澤邊　「一生、体が動かないかもしれない」と言われました。でも僕はまったく受け入れられなかった。それまで病気や入院なんてしたことなかったし、若かったから、リハビリをがんばればどうにかなる、絶対治してみせると信じていました。

高濱　リハビリはどのくらい続けたんですか。

澤邊　2年半くらいです。四つの病院を転々として、最後は有名な理学療法士にも担当してもらいました。本当に一生懸命リハビリしましたが、治りませんでした。努力が報われるとは限りませんね。でも僕はその事実を受け入れなかった。

高濱　というと?

澤邊　障がい者ということを受け入れなかったんです。受け入れないまま生きようと。そのうち、いつか医学が進歩すれば治るかもしれないって。

高濱　うーん。それはかなり強靱な精神力が必要だな。

澤邊　いや、障がいを克服して強く生きていこう、ではなく、受け入れずに生活していこうと思っただけなんです。僕、わりと逃げるのうまいんですよ。負のスパイラルに陥るのだけはイヤだったんで。でも、これがポジティブ・スイッチをオンにするきっかけになりました。

高濱　ポジティブ・スイッチ。リオ・パラリンピック閉会式での、東京への引き継ぎ式のコンセプトですね。澤邊さんの発案だったとか。うまくいきましたか?

澤邊　閉会式では成功しましたが、当時は全然（笑い）。自分自身は変わらないつもりでも、まわりは同じに見てくれなかった。実際問題として、この先どうやって働けばいいのかという大難題もある。この時期が、一番きつかったですね。

高濱　ポジティブ・スイッチが本格始動できたきっかけは何だったんですか。

澤邊　やはりインターネットが登場してきたことが大きかった。当時、インターネットの普及率はまだまでしたが、急増するのは時間の問題でした。インターネットの前では、誰もが自由・平等で、これぞバリアフリーだと。衝撃的でした。リハビリでパソコンも勉強していたし、もともと美術系は得意だし、ロジックを考えるのも大好きだ。よっしゃこれだ！と。それからウェブ漬けです。

高濱　はまったんですね。

澤邊　もうどっぷりと。子どもの頃からはまりやすいタチではありましたが、自分がなりたいものなんて特にないまま大学生になったので、それも迷いの理由でした。だから、自分のしたいこと、できることがようやく見つかったことが何よりもうれしかった。インターネットがあれば仕事ができるんだ!と。

高濱　大学に復学したあと、学生時代に起業したんですよね。

澤邊　当初は、学生であることも体のことも明かさず、すべてオンラインですませていました。人前に登場するようになったのは、5年前くらいからでしょうか。

ケガをする前、ヤンチャしていたころ（左から2人目）。入院や病気とは無縁の生活をしていた。

高濱　事業はずっと順調でしたか。

澤邊　いえいえ、人並みに山あり谷あり、苦い経験も数知れずです。でも僕はそもそもスタートした時点で、自分ができないことばかりに囲まれている状況でした。それを受け入れずに、その中で自分ができることを探すことでやってきた人間です。それに、こうやって仕事を続けてこられたのは、それを上回る素晴らしい経験があったからだと思っています。

高濱　素晴らしいですね。そのつど、ポジティブ・スイッチを押してきたんだ。

澤邊　そうそう、古来生死にかかわる経験をしてきたものほど大物になると言うじゃないか、俺じゃん、とかね。

高濱　それは本当に言えると思う。そして子ども時代にヤンチャな経験をしている人ほどビッグになることも多いんですよ。その点、澤邊さんの子ども時代はどうだったんだろう。

澤邊　子ども時代。どうだったかなあ。もう忘れちゃったことも多いけど……でも、とにかくフラフラしていて落ち着かない子でした。よく授業を壊していたし。

高濱　え？　壊していた？

澤邊　そう。「行くぞー」とみんなを引き連れて、教室からいなくなったり（笑い）。

高濱　なるほど、引き連れていく側だったんだ。リーダーだ。

澤邊　とにかくじっとしていなかったし、ヒマなのがイヤで、自分でいろいろ始めちゃうタイプでした。応援団も生徒会もやったし、文集作ったり劇団やったり。そうだ、リハビリで入院中のときも、自分でパソコン教室を勝手に開いてました。

高濱　筋金入りですね。好きなものは手当たり次第にやっていた？

澤邊　一番好きだったのは古代史です。

高濱　それは奈良出身だから？

澤邊　はい、じいちゃんが持っていた山にたまたま円墳があって、そこにあったという耳環を僕にくれたんですよ。あれは僕にとってはインディ・ジョーンズの世界そのもので……はまりましたねえ。弥生時代の本はかたっぱしから読みました。今もって考古学は大好きです。

高濱　ふむふむ、ビッグな人の子ども時代に共通する要素と合致してきたぞ。何かに夢中になった経験がある、読書に没頭した時期がある。そしてもうひとつ。親の影響というのも大きいんだけど、そのあたりはどうですか。

澤邊　母はけっこう厳しかったです。市販のお菓子もゲームも原則禁止。そのかわりおやつは全部手作りで、習い事もいろいろさせてくれました。なかでもボーイスカウトは楽しかった。学童の指導員をしていたこともあって、勉強を教えるのも上手でした。怒ると、お灸すえるぞって脅かされましたが、怒るべくして怒っていたという記憶があります。理由がちゃんとあったというか。

コンプレックスはあります。それが原動力となって好きなこと、やりたいことが掘り起こせた（澤邊）

昨年の誕生日、社員と一緒に。会社が大きくなっても、社員との距離は変わらない。

親は子に、順風満帆であれと願うものだけどそこからはずれた時にいかに対応できるかそういう力を育むことも大切だよね（高濱）

高濱　教育熱心なおかあさんだったんだね。ケガした時は、どうでした？

澤邊　病院で母と2人で長時間いると、話すことがなくて本当に困りました。それくらい最近しゃべっていなかったなあ、と反省したり。でも母は、厳しいけれど肝っ玉かあさんみたいなところがあって、ケガそのものに対してはあっけらかんと対応してくれた。今思うに、母も受け入れなかったんじゃないかなあ。それが、かえって僕もありがたかった。それでいて、僕が会社を立ち上げたとき、それまでは知識もなかったのに一生懸命勉強して経理を引き受けてくれたり……うん、母には感謝しかないですねえ。

高濱　やはりおかあさんは偉大だね。

澤邊　うちは女性が強いんですよ。妹はもっと強い（笑い）。父はパチンコばっかりしていて、なーんにもしてくれない、遊んでもくれない。なんというか、ファンキーな父でしたね。庭を燃やして喜んだり。あれ、何だったんだろう。

高濱　肝が据わった母と風変わりな父という組み合わせは、子どもにけっこういい影響与えるんですよ。おかあさんは、わが子に対して、順風満帆であれ無事であれと願うものなんだけど、そこからはずれた時こそ親の覚悟というか度胸がものを言うということを知ってほしい。

澤邊　そうですね。僕も今のおかあさんたちに、何かあったときに、受け入れずに上手に逃げるというのも大切だよということは、強く伝えたいです。僕はよくポジティブだと言われるけれど、それは単純にネガティブじゃないから。事故に遭った時にネガティブなことは一通り考えました。でもそこに答えはなかった。だったらそんなことは考えず、自分がやりたいことをやろうと決めたら、ガゼン楽しくなった。

高濱　澤邊さんは、ケガがなくても今の仕事をしていたと思いますか。

澤邊　デジタルテクノロジーが今の僕に与えた影響は大きいし、今の僕だからこそ興味を持つ分野、創造したい分野というのがあります。ケガをしてようやく落ち着いたという面もあるほど、以前の僕は相当フラフラしていたから、ムチャクチャやっていたかも。仕事もせず世界を放浪していたかもしれませんね（笑い）。

対談を終えて

古墳を走り回った子ども時代

想像したくないだろうけれど、五体満足だったわが子が、両手と両足が不自由になったとしよう。健常に生きた時間があったからこそ、親子ともどもガックリと気落ちしてしまうのが普通だと思う。その絶望の淵にあって、ゼロからプログラミングを学び、他の人が目をつけない「デザイン性」や「課題の提示」などに視点を置いたクリエイティブスタジオを立ち上げ、成功するまでやり通す。その鉄人とも呼ぶべき魂が、いかに育ったのかに興味があった。

芯にあったのはもちろん母。「母ですか……？　偉大ですね」と澤邊さんは言い切った。遊びの質もなるほどと感じるものだった。子分を引き連れ奈良の古墳を走り回っていたという外遊びっぷりは、私には理想の姿に思える。その意味で、彼を古代史マニアに導いた、おじいさまのくれた一個の耳環は、好奇心と意欲を引き出し、逆境に打ち克つ生命力を与えた、掛け値なしの「宝物」だったのだと思う。