

自立したそれぞれが つながり、新たな 活動を創る協働

——ボランティアグループ×
企業×中間支援組織

「協働」を特集テーマとするにあたり、本誌編集部ではまず、事例を集めることにした。都内のボランティア・市民活動センターを中心にヒアリングをし、多くの事例が集まった。

そのうちのひとつが、文京区にあるファミコム（地域連携ステーション）から紹介いただいた事例だ。それは、ファミコムを介して、区内のボランティアグループと企業が協働した活動であった。ボランティアグループは点訳・墨訳*1・触図*2制作をしており、企業はコンタクトレンズの製造販売企業で、ともに「視覚」に関わる活動をしているという共通点がある。

「協働のきつかけはパズル!？」

ファミコムに、「サークル・六点会（以下、六点会）」のメンバーの4

名と株式会社シード（以下、シード）の担当者2名の方々に集まっていた。お話をうかがった。両者の出会いは、1年ほど前、シードからファミコムに相談があったことから始まったという。同社

では、「見える」をサポートします。をスローガンとして掲げているが、コンタクトレンズでサポートすることができない視覚障がいの方々に対しては何かすべきであろうと考え、視覚障がいに対する啓発活

動とアイメイト（盲導犬）育成のサポートをスタートした。その活動の一環として、さまざまなイベントに公益財団法人アイメイト協会と協働でブースを出展している。シードの金澤寛子さんは言う。

「イベントでは、来場者の方々に対し、アイマスクを着けてのアイメイト体験歩行やビーズブレスレットづくりなどの体験をしていただいていたのですが、他にゲームを通じた啓発活動をしてみよう」と



六点会が制作・発行したUV印刷による触図啓蒙リーフレット。こうした日頃の活動が、パズルのアイデアにつながった。



(上左・右) 六点会主催のワークショップ「触図ってなに？」でのひとコマ。今年にはシードとのコラボレーションで、内容に厚みが出たという。

(下) インタビューの様子。フミコムにて。



「CSR Letter」。目の見えない人にもわかるよう、文章も工夫するようになったという。

パズルの案が出ました。ところが、アイマスクをすると2〜3歳用のパズルでさえできないのです。そこで、六点会さんを紹介していただき、その場でパズルができてそうなアイデアやそのための道具などを見せていただきました」

六点会の代表、辰巳純子さんは当時を振り返って語った。「私たちは、おもに文京区の視覚障がいの方々のサポートを目的に、1991(平成3)年から活動してきました。社会福祉協議会のニューズレターや区議会だよりなどの点訳制作、地域の学校・図書館・個人からの依頼を受けて点訳や触図などを手がけており、企業からのお話は過去にもありましたが、シードさんとはこれまでになく密な連携を持って臨めたと思います。パズルも初めてでしたが、触図などで立体的なものをつくったことがあるので、その経験を生かすことができました」

つながったからこその変化と展開

パズルを機に、両者に変化があった。

「弊社では自社の社会貢献活動をレポートする『CSR Letter』を発行していますが、視覚障がいの方々を意識していなかったことに気づきました。そこで点訳版や音訳版を作成することにしました。その過程で文章も、どのようにしたらわかりやすいかなど、考えてつくるようになりました(シード：中野絵莉さん)

「アイメイト協会をご紹介いただき、六点会の18人のメンバーがアイメイトと歩く体験をさせていただきました。通常の活動ではできない貴重な経験でしたし、視野が広がりました。それがきっかけで、アイメイト協会ともつながりができ、文京区『ふれあいの集い』のチャリティイベントで、収益の一部を寄付させていただくことに発展しました(辰巳さん)

さらに、協働活動は展開した。毎年、六点会が主催しているワークショップ「触図ってなに？」に、今年はシードが企画に加わった。例年は、展示物を見て触って点字体験をすることをアピールするイベントだったが、シードがクイズを担当したり、来場者プレゼントを用意したことで場が華やかになった。また、シードの提案で来場者アンケートも初めて行ったそう。入場者数は例年と変わらないものの、各人の滞在時間が長かったために、人が増えたように見えました」という六点会メンバーの声に、「アンケートのデータ分析をして、来年は来場者増を図りましょう」とシードの2人。協働の活動はさらに発展しそう