仕事人秘録

未来の予感を形に ③

川崎氏は1949年、福井市に生まれた。高校生まで過ごした福井の風土が人格形成に少なからず影響を及ぼした。

私が尊敬する福井ゆかりの人物は橋本左内。安政の大獄で処刑された勤皇の志士だ。国家体制に反抗する姿勢を曲げず、死を選んだ左内の生き様に感じ入るところがある。尊敬する亡き父も福井の男だった。

父は警察官だった。ノンキャリア（県に採用された警察官）ながら、警視正にまで昇った人で、苦労人だった。この時代の父親というものは、子どもに鉄拳制裁を加えるなど当たり前。私の父も厳格だった。

工業デザイナー
川崎 和男氏

いじめ、「喧嘩師」の原点に

警察官で厳格な父のもとで育った（子どものころの本人）

父の仕事には転勤がつきもものだった。転校するたび「いじめ」にあった。泣きながら家に帰れば「帰ってくるな」としかられた。今の親はこんなことを言えるだろうか。

私の体は小さい方だったが、やられたら徹底的にやり返すようになった。どうやって仕返しをするか、子どもながらに知恵を巡らせた。夕食の時間を狙って相手の家に殴り込みをしたこともあった。不意を討てば体が大きい相手を倒せた。私の負けず嫌いは知れ渡り、いじめはなくなった。

後に大阪で大学の浪人生をしていた時にも何度か喧嘩（けんか）をした。父から少林拳を仕込まれていたから、口だけ達者な都会の連中には効果てきめんだった。

現代の若者や親たちの気弱さに懸念を持つという。

仕事を始めたころから「デザイナーは喧嘩師でなければならない」と胸に刻んでいる。喧嘩の相手は企業や現代社会。デザインを軽視したり、デザインの目的を取り違えたりする相手には率直に怒りをぶつけてきた。還暦をすぎて最近は「丸くなった」と自分では思っているが、デザイン業界ではまだ怖がられているようだ。

今、若者がひ弱になっているという印象を強めている。子どもの時、自分の名はあるのだろうか。喧嘩は悪であると、最初から決めつけている親ばかりではいないだろうか。喧嘩をしたことすらない人間ばかりの世の中は決して良いものだと思わない。真の喧嘩相手はまず自分自身であることを知るべきだ。

最近、日本は尖閣諸島を巡って中国と喧嘩して負けた。外交で喧嘩を仕掛ける以上はやり方、つまり戦略を持つべきだ。今回それが見えなかったことに、言いようのない不安を感じている。日本は2度と負けられない。負けた方が「悪」になってしまうからだ。

厳格な父が大きな壁になったことが1度だけある。大学選びのときだ。このとき、母の存在が私が美術の大学に進む助けになった。

2010年11月2日　日経産業新聞　19面　日本経済新聞社　＜仕事人秘録＞　未来の予感を形に

Kazuo Kawasaki Ph.D.