



Title	家庭電化製品のリサイクルと環境保護の現状
Author(s)	小山, 格平
Citation	デザイン理論. 1999, 38, p. 72-73
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53223
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

家庭電化製品のリサイクルと環境保護の現状

小山格平／京都市立芸術大学

第2次大戦後、家庭電化製品の普及はめざましいものがありました。家電品を所有することが、文化的生活への第一歩であり、ステイタスでもあった様です。一般に家電品の耐用年数は、8～10年ぐらいでしょうか？昭和40年代になってから電気製品も買い替え需要期に入り、いらなくなった家電品が処分されるようになってきました。その中でも大形家電と言われる冷蔵庫、洗濯機、テレビ、クーラー、等は粗大ゴミとして扱われてきたのです。初期の頃は機能する物であれば、そのままリサイクル（再利用）されましたが、経済的に豊かになってしまっただけからは、汚い、ダサい、とゆうこともありほとんど再利用されることもなくなりました。しかし、世の中捨てる神あれば拾う神あり、今日、中古テレビの7割近くが、日本ではないアジアの国々で再利用されています。以前は、新しい冷蔵庫を購入すれば、古い物は販売店が引き取ってくれました。しかし、何十万台、何百万台、と生産してゆけば、いずれこれらの粗大ゴミの行き先にも大きな問題が待ち受けている事に誰も気がつかなかった（先行きを、憂いていた人達もいたと思いますが、極めて少数派であったことは確かでしょう。）のでしょうか？現状の経済成長と、一貫しての生産第一主義のなかでこの問題は忘れ去られてきました。何処かの埋め立て地の地中深く今も眠っている、ほぼ原形のままの冷蔵庫や洗濯機があるかも、いやきっとあるに違いありません。これらを、我々の子孫が掘り返しときに、化石(?)になったテレビが出てくるかもしれません。大量に生産された「モノ」がその機

能を終える時、当然ながらそれらは大量の「ゴミ」になります。ゴミとして終わるか、資源として再利用するかは、もはや選択の余地はありません。用済の家電品が自分の家から消えても、ゴミを処理した事になりません。ゴミというものは、もとの姿を留めていようがいまいが、大きくなろうが小さくなろうが、何処かに移動しただけで、地球上から消えてなくなることはないのです。自分の視界から消えても、何らかの形で存在しているのです。この存在が、じわじわと我々の生活を脅かしてきているのです。そこで、不用、使用済家電品の再資源化を計るため家電リサイクル法という法律が2001年4月より施行されます。これは、メーカーが使用済家電品を回収し再資源化を計るもので、そして、この回収にかかる費用を使用者が負担しなければなりません。これは、消費者の意識改革（モノを買うにはお金が必要、モノを捨てるにもお金が必要だと言うこと）と、メーカーに商品開発や企業戦略の転換を迫るものです。これまでメーカーは、製品を工場で作って、これを使用者のもとに届けるまでのコストを考えればよかったのですが、これからは、その逆のルートつまり使用者から製品を引き取り、これをリサイクル工場に運び再資源化しなければなりません。それらに関わるコストを商品にオンしなければならなくなります。つまり、リサイクルに係るコストをいかに押さえて、トータルコストの上昇を押さえることが、企業の競争力になります。これは、設計、製造段階でリサイクルということをどう製品開発に盛り込むかと言うことです。各メーカーは、今、

リサイクル実験工場で使用済の家電品を分解、資源化の実験を行いながら、設計、製造にいかに関与するかを研究しています。もちろん、プロダクトデザインも今までどうりというわけにはいきません。いやむしろ、このような事を考えることがプロダクトデザイン本来の姿なのです。そこで、素材の統一、部品の共通化、分解容易な形状等が重要になります。その素材の中で一番の厄介な物がプラスチックです。プラスチックの再生、再利用を考えることが、設計、デザインの重要なポイントになるでしょう。デザイン・商品開発→製造→流通→使用者、の流れに新たに、使用者→リサイクル流通→分解・資源化、と言う流れが加わり、この流れが製造へとつながっていかなければなりません。いわゆる、消費型社会から循環型社会へと変わって行かなければなりません。今、この循環型社会システムに、デザインの立場でいかに取り組むかが、大きな課題と言えます。