

Unite for the circular shift
CYKLUS

環境省「令和 7 年度持続可能で循環型であるファッションに関する検討会」 （第 2 回）

January 30, 2026



合同会社CYKLUS（サイクラス） CEO 平田 健夫

1997年、慶應義塾大学経済学部を卒業。アパレル企業3社にて営業、製品企画、マーケティング業務を担当。その後、2015年にパタゴニア日本支社に入社し、サーキュラリティ部門ディレクターとして、Worn Wearプログラムの推進、リペアセンターの運営、リセールビジネスの導入などに従事。2024年、合同会社サイクラスを設立し、アパレル企業へのサーキュラービジネス支援や、地域循環コミュニティの構築に携わり、リペアカルチャーの普及や循環型社会の実現に向けた活動を展開している。

モノを大切に使い続けるカルチャーを育む

私たちは、暮らしを共にするモノやそれを支える人と資源に感謝し、

モノを長く大切に使い続けるカルチャーを育みます。

捨てるのではなく、修理し、リメイクし、再利用して循環させる。

大量生産・大量消費型の社会システムから脱却し、

スローでスモールな、豊かな循環型社会への転換を目指します。

01_サーキュラー事業支援

企業のサーキュラーエコノミー事業を支援します。中長期戦略の立案からロードマップの策定、プロジェクトベースでの支援まで、環境と経済を両立させる事業開発支援を行います。

02_地域循環コミュニティ構築

自治体や地域のステークホルダーの皆さまと共に地域の特性を活かしたサーキュラーコミュニティの構築を行います。循環型社会を育むと同時に地域活性化や福祉、雇用など様々な地域課題の解決にも繋がります。

03_衣類のリペアサービス

破れてしまったり、壊れてしまった衣類やバッグを修理します。ショップやブランド様からのご依頼を受け付ける法人向けサービスと、個人向けサービスを提供しています。

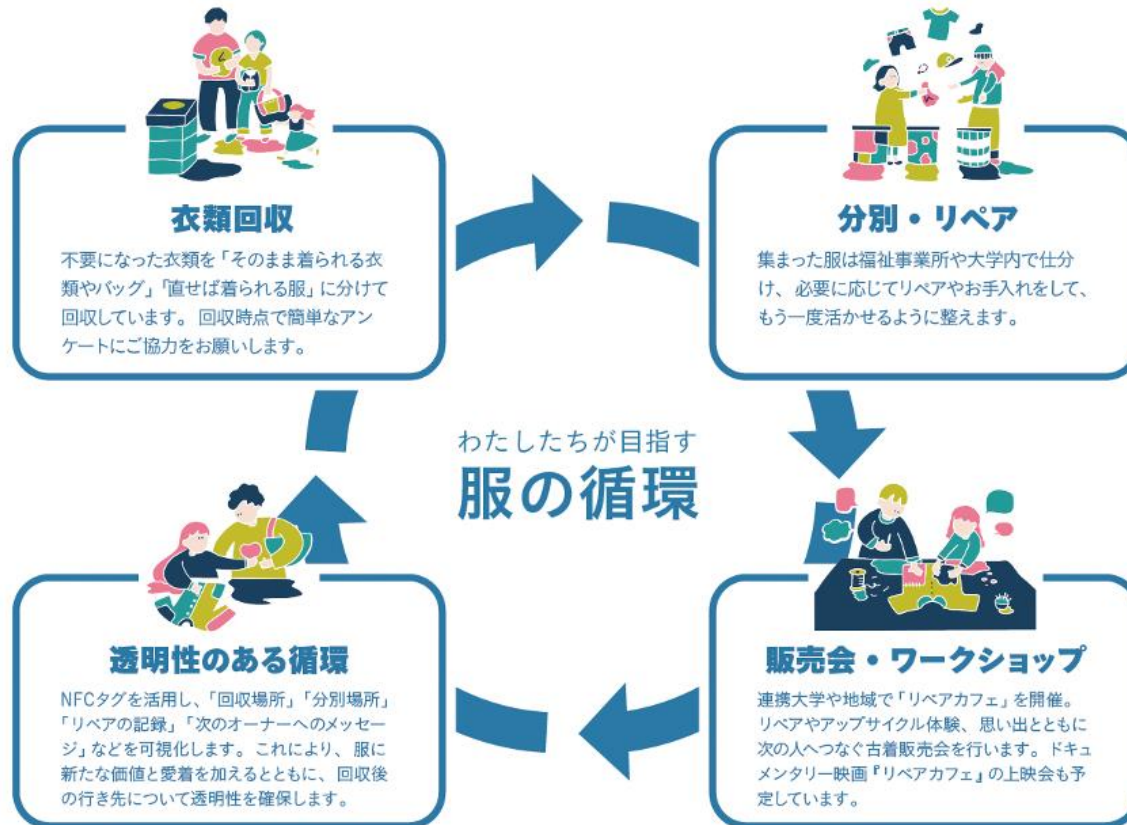
03_イベントの企画/運営

ショップやブランド、商業施設等における修理やサーキュラー関連のイベント企画・運営を行います。修理サービス提供や、各種ワークショップのバリエーションも豊富です。

Community Loops



令和6年度補正予算使用済衣類回収のシステム構築に関するモデル実証事業採択事業としてハーチ株式会社と共同で「衣類の回収・リペア・リユースによる地域内循環と日本版リペアカフェの実証事業 Community Loops」を展開。4大学の学生団体との協働による衣類回収とリペアカフェイベントを実施。



大学・団体	団体紹介	Community Loopsでの協働
青山学院大学 Innovation Around20	あらとぅ（Innovation Around 20）は、学生世代にエシカルファッションを伝え、行動変容を起こすべく活動しているインカレ学生団体です。 世界的にトレンドとなっている「ファストファッション」の問題（CO2排出、水の消費・汚染、低賃金労働）解決には、消費者が服を大切に使ったり、環境や労働者にやさしい服を選ぶ必要があります。そこで、特に安い服を使い捨てがちな学生世代にこの問題を伝え、行動変容を起こしていこうとしているのがあらとぅです。	<ul style="list-style-type: none"> ・衣類の回収 ・リペアカフェイベント実施
神奈川大学 経営学部 道用ゼミ	私のゼミでは、「創造的である」以外の制約はありません。商業的、業務的な価値だけでなく、人間的で豊かな生活、持続可能な社会のために個人的な価値、社会的な価値など、価値のさまざまな側面を認め、それらの価値の維持に経営が必要だというスタンスをとっています。グループプロジェクト、または個人プロジェクトでの取り組みを通して、技術・デザイン・経営の境界を意識せず多様なアプローチで価値の創造を行い、より良い社会をデザインしていきます。	<ul style="list-style-type: none"> ・衣類の回収 ・4回シリーズPBL実施 ・リペアカフェイベント実施
国際基督教大学 SDGs推進室 エシカルファッション班	ICUは、グローバルな状況の理解のもとに平和の構築に貢献できる人を育てることを設立の理念としており、リベラルアーツ教育のなかで、SDGs達成のための取り組みはすでにさまざまな形で実践されてきました。その個別の活動をこれまで以上に相互に関連付け、大学の取り組みとしてリベラルアーツのなかにしっかりと総合的に位置付けるために、2021年4月に「SDGs推進室」が設置されました。	<ul style="list-style-type: none"> ・衣類の回収 ・リペアカフェイベント実施
関西学院大学 KG SDGsキャンパスサポーター	関西学院サステナビリティ推進本部公認の学生団体「KG SDGsキャンパスサポーター」は、2021年12月の設立以来、学生主体でSDGsの推進に取り組み、学内外での啓発・実践・情報発信を行ってきました。学内では、古着の回収・大学祭での無償提供を行ったり、学外では、企業や地域施設で「京阪神版SDGsボードゲーム」の体験会を主催したりするなど、気軽に楽しくSDGsに取り組むことを大事にしながら活動しています。	<ul style="list-style-type: none"> ・衣類の回収 ・リペアカフェイベントの実施

分類	協力パートナー		衣類回収				
			回収日数	回収数	そのままリユース可能	リペアで再利用可能	リサイクル 廃棄（サーマル）
大学	1	神奈川大学（神奈川・横浜）	71	86	75	7	4
	2	国際基督教大学（東京・三鷹）	30	28	25	2	2
	3	青山学院大学（東京・渋谷）	1	31	24	3	4
	4	関西学院大学（兵庫・西宮）	14	397	353	21	23
		小計	116	542	477	33	33

分類	協力パートナー		リペアカフェイベント					その他	
			イベント実施	参加者数	衣類修理点数	リメイク点数	衣類持ち帰り	学園祭提供	児童養護施設
大学	1	神奈川大学（神奈川・横浜）	1	18			15		
	2	国際基督教大学（東京・三鷹）	1	11	10		12		
	3	青山学院大学（東京・渋谷）	1	13	15	5	8		
	4	関西学院大学（兵庫・西宮）	1	50	5	15	10	127	40
		小計	4	92	30	20	45	127	40

大学での回収数は約500点、多くはそのままリユースが可能な状態の良い衣類であった。リペアカフェイベントの参加者数は約90名、イベントでリペアやアップサイクルされたものおよびリユースされたものは約100点。

名称	内容
関西学院大学 Hands-on Learning 外部講師	本センターは「キャンパスを出て、社会に学ぶ」をキーコンセプトに、全学部・全学年を対象としたハンズオン・ラーニング・プログラムを開発・提供しています。 ハンズオン・ラーニングは、国内で唯一、関西学院大学が提供する教育プログラムで、社会に「何を」学ぶのか、自らの考えを研ぎ澄まし、問うべき問いは何かを探究します。「触れる」をキーワードとした学びのスタイルを身につけ、“考える”ことそのものを鍛えます。現場に「触れ」、抽象度の高い課題を実践的に取り組むことによって、大学の学びの基盤をつくります。
文化服装学院 アパレル技術課 特別講義	アパレル技術課はアパレル業界におけるプロのパタンナーに必要な技術を、最先端のマシンを駆使しながら習得します。パタンナーはもちろん、商品の企画生産や縫製など幅広いジャンルで活躍します。特別講義においては「リペア」についての学びを提供。
福井大学 リペアカフェ上映会 講義およびグループセッション	2026年に開催予定。ドキュメンタリー映画「リペアカフェ」上映を行い、リペアやサーキュラーエコノミ、「修理する権利」などについてのインプットおよびグループセッションでのアウトプット行う予定。
DO REPAIRS	毎年、渋谷・原宿エリアで開催されブランド協働リペアイベント。ケアしてリペアして長く着続けることの喜びや価値を社会に伝える活動で、2025年に開催された第4回では20ブランド・団体が参加し、ケアやリペアのスペシャリストが一堂に介してブランドを問わず修理やケアを行なった。学生ボランティアを募り、世代を超えたコラボレーションを生み出している。

LINK20 「リペア」×「スローファッション」

アパレル産業の環境問題にフォーカスし、「スローファッション」を広めるために活動している学生団体 Innovation Around 20とCommunity Loops共催によるリペアカフェイベントが開催された。Around 20が過去に回収した古着や端切れを活用して作成したオリジナルワッペンを活用したリペアやリメイクを楽しみ、「リペア」と「スローファッション」を掛け合わせを考え実践する機会となった。

今回、Community Loopsと連携することでAround 20にとっては縫製マシンや刺繍機を使用する技術習得に繋がり、これまで古着回収に留まっていた活動の幅を広げてメンバーの持つアイデアやクリエイティビティが形になり、よりスローファッションを楽しく、カッコよく伝えることに繋がった。



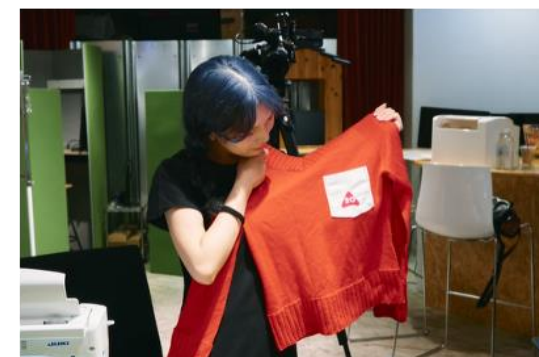
学生や若年層のクリエイティビティが意識変容のドライバーになりうる可能性

開催概要

日時：2025年 9月21日(土) 15:00-18:00
主催：青山学院大学 Innovation Around20
場所：下北ワープ
対象：学生、一般

コンテンツ

- ・「リペアカフェ」上映会
- ・マシンやワッペンによるリペア体験
- ・古着の無償提供



事例2：神奈川大学 PBL

CYKLUS

神奈川大学道用ゼミ × Community Loops “Co-Creation Lab”

衣類の廃棄に関する社会課題を解決するための方法を各チームでプロジェクトとして立案、実際にプロトタイプを作成や具体的なプロダクトや枠組みの企画を行い、社会実装することでのアウトカムやインパクトを発表。学内で回収した製品で作成されたプロトタイプや、実際の運用を目指し作成されたウェブサイトは高い完成度であった。また、衣類回収やリユース品に対する若年層の率直な考えが反映された各プロジェクトは、世代間における価値観の違いに応じた心理的価値の創出の必要性が示され、社会全体へリユース事業を波及させるための収穫となった。



DAY1 2025年 10月3日(金) 15:20-17:00
ドキュメンタリー映画「リペアカフェ」上映
ファッション産業課題とサステナブルファッション
Community Loops取り組み説明

DAY2 2025年 10月10日(金) 15:20-17:00
学生グループディスカッション

DAY3 2025年 11月21日(金) 15:20-17:00
中間発表会
パネラー
合同会社CYKLUS代表・Community Loops事業責任者 平田健夫
横浜市横浜市脱炭素・GREENXEXPO推進局課長補佐飯島延矢様
サステナブルファッション専門家山口大人（やまぐちまさと）様

DAY4 2025年 12月19日(金) 15:20-17:00
最終発表会



若年層視点で社会システム検討が必要（ユーザー体験やファッション重視）

事例2：神奈川大学 PBL（学生発表スライド抜粋）

CYKLUS



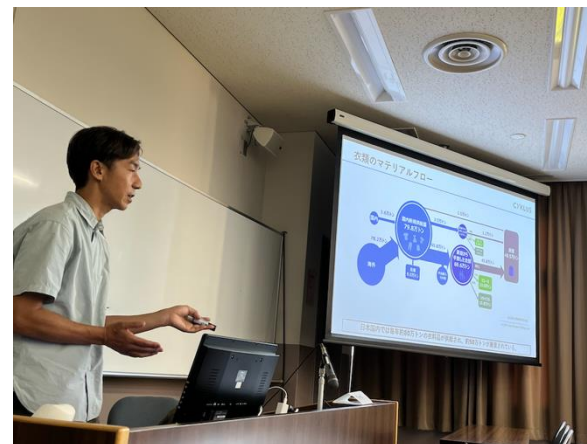
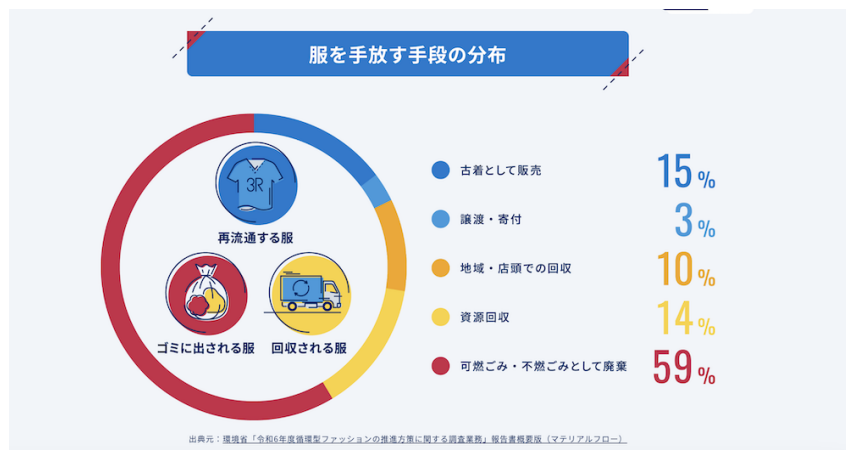
事例3：関西学院大学 Hands-on Learning

CYKLUS

関西学院大学ハンズオンラーニングセンターでは、外部講師を招き、社会との接点を持ちながら社会課題と向き合うことを目的とした学習プログラムを実施している。本授業では、地球環境課題を起点に、サステナブルファッションの考え方やサーキュラーエコノミー、衣類のリペアに関する概念や国内外の具体事例を取り上げ、衣類の回収・廃棄削減というテーマを多角的に捉える授業を行った。講義形式に加え、授業時間内に2～3回のグループセッションを設け、提示された問いに対して学生同士が意見を交わし、自身の考えを言語化・共有する場を重視した。

受講前は、学生自身が関心を持つファッション産業であっても、その環境負荷や廃棄の実態、循環に向けた取組について十分に理解している学生は多くなかった。一方で、授業を通じて現状を「知る」ことの重要性を認識し、自分ごととして捉え直す姿勢が見られた。後日提出されたレポートからは、**産業の構造や課題を理解したうえで、新たな価値観や行動の選択肢を取り入れようとする意識変容が生じている**ことが読み取れ、若年層と協働した取組が衣類廃棄削減に向けた行動変容の起点となり得る可能性を感じさせた。

サステナブルファッション特設サイトからの引用はわかりやすく学生にわかりやすく伝わるのでサイトを活用した授業を各大学で実践するのは有効である。また、学生にとって、リサイクルについて考える機会があったとしてもリペアについて触れたり考えたりする機会は少なく、題材として取り上げて**リサイクルの前にすでにあるものを長く使うことへの気づきを提供することが必要**。



<レポート1>

授業を通して、服の寿命をどう延ばせるかという問いがずっと頭の片隅にありました。

傷んだ部分を直すことは、単に、元に戻す作業ではなく、その服が持っているストーリーを継ぎ足す行為だと感じました。もし自分の服なら、着てきた時間や思い出を思い返しながらか作業していたかもしれません。**リペアはとても手間で地味だが、小さな工夫や発見の積み重ねが形になるのが面白いと思いました。**

<レポート2>

今までは服がダメになったら、買い替えるという流れが普通でした。でもリペアという発想に触れると、買うことがゴールではなくて、**使い続けるための選択肢が他にもあります。**改めて考えると、服を買うときは、デザインや値段しか見ていなかった気がします。けれど、直しながらか着るという視点を持つと、選び方も少し変わるかもしれないと感じました。長く付き合えるものかどうかという基準が生まれる気がします。こうした感覚の変化こそ、自分の日常に少しずつ入り込んでくる意味なのかなと思いました。ただの作業として捉えず、自分が何に価値を置いているかを探るきっかけにもなる時間でした。

<レポート3>

私にとって「買うこと」とは、ただ物を手に入れるだけではなく、その物とどのように付き合っていくかを選ぶ行為だと感じている。近年は、安いものを手軽に買い、飽きたらすぐに捨てるという消費のスタイルが当たり前になりつつある。流行が移り変わるスピードが早いこともあり、「長く使う」よりも「次々に買い替える」ことがトレンドのように見える。

しかしその便利さの裏側には、たくさんの資源が使われ、短い期間でゴミになってしまうという問題がある。私自身、買い物をするときに「本当に必要か」「長く使えるか」を考えるようにしたい。気に入ったものを選び、**修理しながら大切に使う方が、物との思い出も深まり、生活にも温かさが生まれる。**

学生の興味のあるファッションの産業課題を知る機会は少ない。知ること、考えることで意識変容が起こる。

<レポート4>

買うということは経済面で考えるとお金と引き換えにモノやサービスを手に入れる、というような考え方ですが、そうじゃない捉え方もあると考えると、**それは人は単に機能が必要だから買うのではなく、そのモノやサービスの中にある価値を買っているということです。**例えば全然機能が備わっていない時計だったとしても、自分にとっては好きなデザインだったり、思い入れがあればそれを買うし、壊れても修理に出したりすると思うからです。

<レポート5>

私は小学校・中学校・高校でゴミを減らすことやリサイクルすることの大切さはよく教わっていたが、**リペアについてはあまり教わる機会がなかったためリペアの考え方を知って感銘を受けた。**物を簡単に手放してしまうのではなく、その物とのストーリーを大切にしてい愛着を持ち、長く使い続けるのは素晴らしいことだと感じた。このようなリペアの考え方や、物を大切に長く使い続けることの良さを広めていきたいが、そのためには現代の人々に根付いてしまっている考え方さえも改革していく必要があると感じ、リペアが常識となるまでの道のりは少し長いのもかもしれないと思った。

<レポート6>

特に印象的だったのは、**リペアが単なる修理行為ではなく、ものと人の関係性を再構築する文化的実践であるという視点である。**私はその中でも、企業とリペアサービスを提供する事業者が連携する仕組みが重要であると考えます。例えば、ブランドや販売企業が公式に修理サービスを案内し、購入後の保証制度の一部として修理費用や受付窓口を設けることで、消費者は修理を選ぶことに抵抗を感じにくくなる。この仕組みは利用者の安心感につながるだけでなく、企業側にとっては「長く使える製品を提供する企業」というブランド価値の向上にも寄与すると考えられる。

また、修理の手続きや費用、納期などが不透明なことが、修理を選択しにくい理由として存在している。情報が整理され、利用しやすい形で提示されることで、修理は「特別な選択肢」ではなく「自然な選択肢」として受け入れられるだろう。**リペア文化を社会に根付かせるためには、単に消費者の意識変化を期待するのではなく、企業や社会全体が修理を支える構造を整える必要があると感じた。**

リペアの価値を再認識すると同時に、社会に広げていく上での課題や提案も多く挙げられた。

事例4：DO REPARIS

CYKLUS

< 取組概要 >

渋谷・原宿エリアで毎年開催されるブランド協働によるリペアイベントでは、継続的に学生との協働を実施している。第3回では9つの大学・専門学校から計60名の学生ボランティアが参画し、第4回では青山学院大学「Innovation Around 20」がブース出展を行うなど、若年層が主体的に関わる形で展開している。

< 学生の関わり方と役割 >

服飾専門学校の学生が、セルフリペア体験に参加する一般来場者に対してミシンの使い方を教えるほか、その他学生ボランティアが受付業務などを担った。これにより、技術の共有にとどまらず、世代を超えた対話や共感が生まれる場となった。

< 協働による効果・学び >

イベント開催前には、ブランドを運営する事業者と学生がイベントの趣旨や目的を共有し、それぞれの取組を紹介し合う機会を設けた。こうした事前の対話を通じて、学生と事業者双方にとって学びや気づきが生まれ、相互にインスピレーションを与える協働の場となった。

事業者と協働の場、学びの機会が双方にインスピレーションを与える



2030年25%廃棄削減およびその後の継続的な削減に向けて、若年層が果たす役割と取組の方向性

<ポイント>

- 学生や若年層の持つ創造性や柔軟な発想は、衣類廃棄削減や長期利用に向けた意識変容を促す重要なドライバーとなり得る。
- 若年層の価値観や行動様式を踏まえ、ユーザー体験やファッション性を重視した社会システムの設計・検討が求められる。
- 学生にとって身近なファッション産業であっても、その構造的課題や廃棄の実態を知る機会に限られており、「知ること」「考えること」を通じた意識変容の余地は大きい。そして「体験する場」によって共感や理解を深めることが必要。
- デジタル技術や新しいテクノロジーへの関心が高い若年層は、回収・可視化・循環の仕組みづくりにおいても重要な担い手となり得る。

<提言>

1. 学生団体の活動支援や、事業者・自治体と学生が協働する共創プロジェクトの機会を創出する。
2. 大学や学校における授業やPBL（課題解決型学習）を通じ、知識の習得と実体験を組み合わせた学びの場を拡充する。
3. 企業の取組に学生が参画する機会を設け、実社会における課題理解と気づきを得る実践的な学習機会を提供する。
4. 若年層や学生の生の声を聞き、交流する場を設けることで、若年層の意見が反映される社会システムの構築を目指す。