

Art for Well-being 2023 報告書

一般財団法人たんぽぽの家

はじめに

「Art for Well-being」は、表現とケアとテクノロジーのこれからを考えるプロジェクトです。わたしたちは、表現すること、表現に触れること、表現しあうことは、よく生きていくことに必要だと考えています。

だからこそ、病気や事故、加齢、障害の重度化など、心身の状態がどのように変化しても、さまざまな道具や技法とともに、自由に創作をはじめることや、表現を継続できる方法を見つけることを目的として実践を続けています。

本プロジェクトを主宰する〈たんぽぽの家〉では、1973年に市民運動として活動をはじめてから、障害のある人の自立につなげるためにワープロを学ぶ場を提供したり、インクルーシブデザインの普及事業、創作を支える道具としてのデジタル工作機械の活用など、表現やケアの現場におけるテクノロジーの可能性を探ってきました。

たんぽぽの家で活動するアーティスト^{たけだあつこ}武田佳子さんの創作活動がプロジェクトの出発点です。身体が変化していくなかで「今後もし絵を描くことができなくなっても、心の中で描きつづけたい」と話した武田さんの言葉にも後押しされて2020年にスタートしました。

2022年からは、文化庁委託事業「障害者等による文化芸術活動推進事業」の一環としても展開することができ、福祉の現場における表現やケアと、画像生成AIやVRや触覚技術などの新しいテクノロジーとの関わりを探りました。

プロジェクトの全体監修に情報科学芸術大学院大学[IAMAS]教授の小林茂さんをむかえ、アーティスト、研究者、デザイナー、技術者、さまざまな人たちがチームとなって、全国各地の人たちと事例づくりや普及活動に現在も取り組んでいます。

本書はArt for Well-beingプロジェクトが2023年度に実施した活動の報告書です。人と人、人とテクノロジーがどのように関わっているのか。チームのひとりひとりが何を考え実践してきたのか。本書が今後のみなさんの活動の一助になれば嬉しく思います。

一般財団法人たんぽぽの家

目次

はじめに	2
2023年度の主な取り組み	4
WAVE:なみのダンスとMR	6
音との新たな出会いを生み出すAI	10
とけていくテクノロジーの縁結び	14
Good Job! Digital Factory	18
Art for Well-being シンポジウム①	
福祉×NFTの可能性	22
Art for Well-being シンポジウム②	
表現とケアとテクノロジーのいま 講演録	36
調査・発信	55

2023年度の活動

事例づくり

新しい創作活動、表現活動、鑑賞方法、販売方法をつくることを目的に実践的な4つの取り組みを実施しました。

①WAVE:なみのダンスとMR

現実世界と仮想世界を融合させた世界のなかで、なみの動きを通して感覚を共有するダンスパフォーマンス。

監修:緒方 寿人



②音との新たな出会いを生み出すAI

AIプラグイン「Neutone」を用い、身近な音から音楽作品をつくりだすワークショップを開発。

監修:徳井 直生



③とけていくテクノロジーの縁結び

ALSの体奏家、ジャワ舞踊家、踊る手しごと屋、インタラクティブ研究者のコレクティブ。

監修:寛 康明



④Good Job! Digital Factory

デジタル上の福祉の実現をめざして新しい仕事・文化を一緒につくるNFTプロジェクト。

企画協力:株式会社日本総合研究所、TART.K.K



普及と展開

2022年度の取り組みを共有するために、2023年8月に福岡と大阪、10月に宮城で成果報告会を開催。意見交換とコミュニティ形成を目的とした普及活動をおこないました。

また、障害のある人や支援者がテクノロジーにアクセスしやすくすることや、アーティストや技術者との連携をひろげることを目的に学習会を実施。障害のある人や福祉関係者を対象に「NFT」「ブロックチェーン」「メタバース」「ジェネラティブアート」「BodySharing」「ウェルビーイング」などをテーマに座学やワークショップを実施。シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]で展覧会とシンポジウムも開催しました。



さらに宮城では10月の成果報告会を契機に、2024年1月にせんだいメディアテークで「障害のある人と芸術文化活動に関する大見本市」のプログラムの一環として展覧会とトークイベントを開催。肢体不自由児 (Risa Sophiaさん)と技術者 (FabLab SENDAI - FLAT)との協働も生まれつつあり、デジタル作品の立体化やものづくりを進めています。

奈良や神奈川では企業との協働もはじまり、日本IBM株式会社と生成AIを活用して障害のある人の表現活動を拡張することを目的に、AIが作品のタイトルを考えたり、新たなアイデアにつなげたり、周りの人との関わりを生み出すアプリを開発して検証しています。



WAVE:なみのダンスとMR

現実世界と仮想現実を融合させた世界のなかで生まれる新しい感覚や表現をどのように共有できるのかを試す実験的な取り組みを行いました。佐久間新さんと「ひるのダンス」チームが取り組んできた水をテーマにしたダンスをもとに、緒方壽人さんが水のなかにいるような感覚を味わうことができるアプリを開発しました。VRゴーグル「Meta Quest3」をつけて水面に触れると、波紋がうまれ、音が重なります。また複数人で同時にMR空間に入ること、各々がつくる波紋が同期した水面で干渉しあい、新たな波紋や音の広がりを生み出すことができます。さらに、今回の取り組みを通して、ゴーグルをつけている人とつけていない人、デジタル上の空間とリアルな空間、踊っている人と鑑賞している人などが、境界をこえて、波を感じたり、表現したりなど、感覚を共有することができる、新しいMR体験を提案しています。

監修 緒方壽人(デザインエンジニア、Takramディレクター)
協力 佐久間新、たんぼぼの家アートセンター-HANA ひるのダンス
出演 佐久間新、たんぼぼの家メンバー(大西照彦、河口彰吾、河野望、清水要一、下津圭太郎、たーやん、中本吉彦、永富太郎、畑中栄子、本田律子、水田篤紀、前田考美、松田陽子、山口広子)、たんぼぼの家スタッフ(佐藤拓道、林みどり)ほか
音楽 松井敬治(ECHO AND CLOUD STUDIO)
映像 les contes



プロジェクトについて

緒方 壽人(デザインエンジニア、Takramディレクター)

昨年から関わっているこのプロジェクトは、表現とケアとテクノロジーがそれぞれ持っている可能性を持ち寄って、お互いの小さな気づきをキャッチボールしながら、それぞれの新しい可能性を探る共同研究のような取り組みだと思っています。

今年によりそのことを意識して対話と実験を重ねる中で、佐久間新さんが踊りの中で長年扱われてきた「水」に着目しました。舞台上の演出だけでなく、水が入ったペットボトルを持って中の水の揺らぎを感じながら踊るだけでも踊りが変わるといったように、水が体を動かすための触媒として効果的に使われていたのです。そこから、触れると波紋が広がる水面のようなインスピレーションが生まれ、また音楽家の松井敬治さんにも対話に参加してもらったことで、水面に触れると音が生まれ、それが音楽になるようなアイデアも生まれました。

目指したのはゲームではなくダンス。プレイヤーではなくパフォーマーとして、勝ち負けではなく踊りたくなるようなもの。本番ではゴーグルをつけない演者も舞台と一緒に踊ったことでリアルとバーチャルの垣根がなくなり、また舞台袖からも私は水面の高さを、松井さんは音を操り一緒に参加できたこと。本番の数時間は、ようやく「テクノロジーを試してみる」という域を越えて「パフォーマンスが生まれた」手応えのようなものが少し得られたような気がしています。

技術解説

Mixed Reality

ゴーグルをつけた複数の人がリアルでもバーチャル空間でも同じ場を共有する仕組みは昨年から踏襲しつつ、今年もゴーグルをつけても周りが見えていて現実世界とバーチャル世界が重なるMR(Mixed Reality)という技術で何ができるかを考え、それが新しい可能性の種となってアイデアが広がっていきました。

なみから生まれるダンスと音楽

コントローラを用いず、手や頭を動かしてバーチャルな水面に触れることで波紋が生まれ、そのなみがお互いに影響しあってまた体の動きを引き出します。水面は触れると波紋が広がるだけでなく楽器のように音が鳴り、その音と波紋はリフレインしながら徐々に消えていきます。複数の人がその場で同じ水面に触れ、触れる動きによって音の強弱が変わり、音程や音色もランダムに変わっていくことで、なみのダンスからその場限りの音楽が生まれます。

ライブパフォーマンス

舞台上でゴーグルをつけると見える水面の高さは、舞台袖のPCからリアルタイムに変えられるようにしました。水面の高さが高くなったり低くなったりすることで舞台上のパフォーマーの動きもまた変わっていきます。さらに、動きから生み出される音に音楽家の松井さんがその場でエフェクトをかけることで、パフォーマーと音楽家の間にも即興的なやり取りが生まれました。

今後の展望

ゴーグルをつけている人、つけていない人がデジタルで表現されたなみを感じ、踊ったり、鑑賞したりする新しい体験がうまれました。今後、体験型の展示の場や教育機関などにおいてワークショップが開催され、リアルとバーチャルを超えた感覚の共有や遠隔による参加など、さまざまなかたちで表現活動に参加する人が増えることが期待できます。



遠隔でパフォーマンスに参加



遠隔で鑑賞

WAVE: なみのダンスとMR

緒方 壽人



デザイン、エンジニアリング、アート、サイエンスと幅広く領域横断的な活動を行うデザインエンジニア

運営



Art for Well-beingチームのスタッフ、全体
監修の小林茂さん

たんぼの家 ひるのダンス



2011年からジャワ舞踊家の佐久間新さんを招き、たんぼの家のメンバー（利用者）、スタッフも参加し行っているダンスプログラム

2022年度

2022年度の取り組み：〈CAST：かけのダンスとVR〉の開発

「かけ」とVRを組み合わせ、新しい表現ができないかを模索。複数の人が同じVRの空間に入り、影絵のようなものを体感する作品を通して、仮想空間でも現実空間でも楽しめるダンスの可能性を見出しました。

2023年

5月
～8月

VRとダンスのこれからを考えるワークショップ@たんぼの家

〈CAST：かけのダンスとVR〉の最終バージョンを試し、今後の取り組みについて検討しました。

プレイヤーがパフォーマンスとなる構図がおもしろいですね

同じ空間にいる複数の人がVR空間にも存在し、行ったり来たりしながら踊るのは可能性がありそうです

VR空間の中で表現の可能性を探りたい。今までダンスと思われなかったものがダンスとして力を持ってるとか（佐久間）

10月

〈CAST：かけのダンスとVR〉の音楽を担当した松井歌治さんが今回も参加

VRだけでなくMR(複合現実)も楽しめる
Meta Quest 3を使うことを提案

公演 「陰翳礼 SUN」

仮面、水、かけをテーマとした、ダンス公演を実施。緒方さんも鑑賞し、松井さんには記録映像を共有しました。

11月

MRと踊る ゴーグルを使用したワークショップ@たんぼの家

MR機能にフォーカスし、人の手の動きに反応して動く、コントローラーがいらぬプログラムを試しました。

ルールで人を惹きこんでいくゲームはすでにいっぱいあるので、そうではないかたちで表現を促したいです

単に完成されたエンターテインメントを圧倒されながら見るという経験ではなく、中に入り込んでいくような感覚が大切かもしれないですね（小林茂）

首を振ったり、箱に触れるだけで動かせるというのは（メンバー）

手で触れると水と音が反応するアプリを制作

波動が伝わるようなアプリがあったらいいのでは（佐久間）

2024年

1月

MRと踊る 水と音が反応するワークショップ①@たんぼの家

人の動き、音によって波の動きが伝わるプログラムを試しました。

今回は、現実ではできないことをやる方向にフォーカスして作りました。やってみて、人と人との相互作用で何か起る感じがありました

昨年度の取り組みではVRの裏に人の動きを感じる事が少なかったですが、今回は水が「媒体」となり人と人のやりとりが生まれました

お風呂場のような感じがした、カエルになったみたい、など水の動きと反響するような音を楽しみました（メンバー）

ゴーグルをつけている人、外側から見ると人が分断されている状況のなかで、「なぜか一緒にダンスができている」というものが作れたらいいですね（佐久間）

2月

MRと踊る 水と音が反応するワークショップ②@たんぼの家

WS①の振り回りをもとに波の高さを調節できるようにアプリをアップデート。音にリアルタイムでエフェクトをかけた時、ゴーグルをかける人とかけない人が踊るなど、いくつかの構成でさまざまなバージョンを試しました。ダンサーや伝統芸能に取り組む人、医療関係者なども鑑賞しプロジェクトのこれからの可能性を考えました。

「ここはちゃんとやらないと設定に入り込めない」というところと、「ここは多少ズレても大丈夫」というポイントをチューニングすることが大事ですね

ゴーグルをつけている人と、つけていない人の波のタイムラグも、時間を点で捉えたと遅れになるけれど、波としては地続きで、みんなが同期しているように見える瞬間もありました（小林茂）

自分がゴーグルをつけていなくても、目の前にゴーグルをつけている人とつけていない人が架空の水を共有している姿を目撃すると、外側から見ている人にもリアルなものとして感じやすいと思います（佐久間）

音との新たな出会いを生み出すAI

徳井直生さんが代表を務める株式会社Neutoneがリリースした音楽プラグイン「Neutone(ニュートーン)」を用いたワークショップを企画・開催しました。ニュートーンは特定の音色のみを学習したAIモデルを活用したソフトウェアで、例えば人の話し声をバイオリンのような音に変えたりといった音色の変化(モーフィング)をリアルタイムで行えることが大きな特徴です。ワークショップは主に2つのパートから成り立ち、前半では小グループに分かれて会場周辺の環境音や物音を録音するフィールドレコーディングを実施。後半では採集した音素材をニュートーンを使って様々な音色に変え、さらにDAWソフト上で構成し音響の小作品をつくりあげました。2度のワークショップには障害のあるアーティストやテクノロジーの研究者、音響デザイナーなど多様な人が参加。グループ内で話し合いながら作品をつくることにより、AIも含めた全員でセッションをしているようなコミュニケーションを生み出すことができました。また講師の徳井さんが「音・楽」と呼ぶような、いわゆる音楽でも単なる物音でもない曖昧な音を模索するプロセスを経て、みなさんの“聴く”こと意識を問い直すことにもつながりました。

監修 徳井直生(株式会社Qosmo代表、株式会社Neutone代表)
協力 音遊びの会、社会医療法人同仁会 耳原総合病院、
社会福祉法人四天王寺福祉事業団 四天王寺和らぎ苑
大阪音楽大学ミュージックコミュニケーション専攻、
たんぼぼの家アートセンターHANA



プロジェクトについて

徳井 直生(株式会社Qosmo代表、株式会社Neutone代表)

音や音楽との新しい付き合い方を、AIを用いて提案できないか。

そんな思いから、今年は、身の回りにある何気ない音をAIを使って変換し、組み合わせることで、音楽未満、単なる音以上の何か、「音・楽」をつくることに挑戦しました。

その背景にはもちろん、凄まじい勢いで発展する生成AI技術があります。昨年度の画像生成AIを用いたワークショップでは、一定の手応えを得たものの、それらしい画像がテキスト入力のみから自動的に生成される(されてしまう)ため、参加者が寄与する余白が十分でなかったという気付きもありました。

今回はその反省を踏まえ、フィールド・レコーディングでの音の収集、AIモデルとの組み合わせの選択、AIの出力の編集など、参加者の積極的な関与を意図的に増やしています。その結果、グループ内でのより活発なやり取りが生まれただけでなく、AIの出力に真剣に注意を払い、その取捨選択を行ったり、意外な結果に一様に笑い声を上げたりと、AIを楽しみながら主体的に使いこなそうとする姿勢が随所で見られました。

最新のAIを用いて、音と音楽の間にある何かに耳を澄ませる試みを通して、人とAIとの望ましい関係性への貴重なヒントを得た、そんなワークショップだったように思います。

技術解説

音を変換するAIツールとしては、筆者が代表を務めるQosmoが開発を進めてきたAIオーディオ・プラグイン、Neutoneを利用しました(2023年7月にNeutoneとして分社化)。Neutoneは、AI研究者、エンジニアとアーティストをつなぐコミュニティの構築を目的にスタートしたプロジェクトで、AI音響処理モデルの音楽制作ソフトウェア上での利用を可能にします。

現時点で、50種類近いAIモデルが有志によって公開されていますが、特に人気があるのが、入力された音を全く別の音にリアルタイムに変換する音色変換のモデルです。今回利用したRAVEと呼ばれるAIモデルは、「学習した特定の音のみに対応したmp3圧縮アルゴリズム」に似ています。例えば、バイオリンの音のみを学習したモデルであれば、どんな音を入力しても、圧縮し、解凍するとバイオリンの音に変換されてしまうというわけです。その際、音程や音量はもちろん、音の掠れ具合、微妙なビブラートなどを含む細かい入力のニュアンスが、出力に反映されるのが大きな特徴です。

街中の喧騒が讃美歌に、足音が太鼓に…Neutoneを通して身の回りの何気ない音が別の音に変換される、その意外性を楽しむとともに、かえて元の音に意識を向けることにも寄与しました。

今後の展望

ワークショップでは、身近な音や音環境に改めて耳を澄ませ、AIを用いて変換させる試みを通じ、聞くことそのものの感覚を捉え直すことにつながりました。これらの取り組みを福祉や医療、教育、地域交流といった多様な場所で行うことにより、誰もが音を使った創作活動に気軽に取り組めるようになり、それぞれの現場から新たな音の楽しみ方が生まれてくるかもしれません。



音との新たな出会いを生み出すAI

徳井 直生



アーティスト・DJ・研究者、株式会社Qosmo代表、株式会社Neutone代表

運営



Art for Well-beingチームのスタッフ、全体監修の小林茂さん

ワークショップ参加者



たんぼほの家アートセンターHANAのメンバー(利用者)とスタッフ、音遊びの会のメンバー、大阪音楽大学の学生、公募で集まった人

オブザーバー



障害のある人やミュージシャンによる即興音楽の活動を続ける「音遊びの会」の飯山ゆいさん、大阪音楽大学の久保田テツさん

2022年度

2022年度の取り組み:表現に寄りそう存在としてのAI
 文章から画像を生成するAI技術「Text-to-Image」を使った画像生成ワークショップを実施。
 障害のある作家と一緒に、色々なモチーフを生成したり、その画像をもとに絵画を制作するなどの実験を試みました。

2023年

5月

今年は音楽をテーマにした取り組みをしてみても面白いかもしれないね
 AIプラグインNeutoneを紹介

8月

第1回ワークショップの実施@たんぼほの家
 たんぼほの家のメンバーとスタッフを対象に、施設の敷地内の音を録音し、その音をNeutoneで変換したうえで組み合わせ、音の作品を制作するワークショップを実施。
 飯山ゆいさん、久保田テツさんにもオブザーバーとして参加いただき、今後の展開に関して話し合いました。

いわゆる音楽ではない、音と音楽の間のような「音・楽」をみんなで作ればと思います

身近な音を改めて意識することは、ケアに携わる人にとっても良い経験につながるかもしれないですね

普段の音楽とは違って、こういう形の音楽もあるんだっていうのを気づけて良かったです

録音したものをとりあえず聞くということ、それを構築する、という行為は別のものだと思います(久保田)

新しい技術を開発するというより、このワークショップ自体も一つのパッケージとして考案してみても良いと思いました

様々な参加者に開かれた形でのワークショップの実施の提案

大阪音楽大学&音遊びの会にワークショップ実施の提案

2024年

1月

第2回ワークショップの実施@大阪音楽大学
 音遊びの会のメンバーと大阪音楽大学の学生、および一般公募で申し込みのあった障害のある人、ない人とワークショップを実施。
 さまざまな背景を持つ人たちが参加し、対話を重ねながら作品を作りました。

フィールドレコーディングだけでなく、声とか、身体から出る音に焦点を当てても実施できるかもしれないね

録音して作品をつくることを目標にせず、リアルタイムでの音声の変化を楽しむようなワークショップもあるかもしれないですね(小林茂)

自分の動いている施設の、重症心身障害の方の咳や呼吸の音も表現としてとらえられるのではないかと思います

各チームでセッションのようなコミュニケーションが生まれていたのが印象的で、AIもその一員として参加しているようでした(飯山)

音と新しく出会う赤ちゃんのような気持ちになる、刺激的なワークショップでした

2月

このワークショップをもっと様々な現場にカスタマイズして実施できるのではないかと思います
 Neutoneを用いた取り組みができないか提案

施設等での見学&Neutoneをつかったデモンストレーションの実施
 ワークショップに参加してくれた人たちの動ける福祉施設や病院でNeutoneのワークショップの提案。
 今後の展開の可能性を話し合いました。

とけていくテクノロジーの縁結び

ALS(筋萎縮性側索硬化症)の診断を受け、対処療法を続けながら、日々即興ダンスをしている体奏家の新井英夫さんと、新井さんをケアするパートナーであり自身もアーティスト活動している板坂記代子さんと、たんぼぼの家で障害のある人と長年ダンス活動をしているジャワ舞踊家の佐久間新さんとが奏でるパフォーマンス。そしてその場で起こっている妙を観客にも感じられるようなテクノロジーの介入の仕方があるかどうか、インタラクティブメディア研究者で自身もアーティストである寛康明さんも加わって、一緒に探りました。療養とクリエイティブの合間の、まだ名付けられない領域、言葉になる手前のからだの中で起こっている微細な感覚や環境情報を共有できる装置として、レインスティックと重力加速度センサを素材に用いたデバイスや影絵用のデバイスを開発したり、空気の動きや空気中の二酸化炭素を可視化する装置を環境内において即興セッションを行いました。プロジェクト名は、最初のリハーサル後に関係者全員で話し合っ決めて決めました。テクノロジーがとけていくことで、媒介していたものたちの関係がどんどん活性化する(縁が結ばれていく)願いをこめました。

出演 新井英夫、佐久間新、板坂記代子、寛康明
映像 丸尾隆一
協力 小日山拓也



プロジェクトについて

寛 康明(東京大学 大学院情報学環 教授)

新井英夫さんと佐久間新さんの共演、それだけで期待が高まる企画でした。同時に、テクノロジーが熟練の技の交わりにどのように関わられるかという深い問いへの挑戦でもありました。

新井さんはALSを患われています。最初、僕はテクノロジーでその不自由さをどう「支援」できるかと考えました。しかし、初回の顔合わせで板坂記代子さんを含めた3人が始めた即興を目の当たりにして、考えが変わりました。彼らの動きは、制約や不自由さすらも表現の一部として生き生きと昇華させているように見えたのです。

このプロジェクトでは、支援は忘れ、テクノロジーを介して3人の生み出す世界を鑑賞者を含めた周囲に開くこと、そしてその「環境」が3人の創作にさらなる刺激を与える触媒のように作用することを目的としました。そこではテクノロジーが異質なものとして居座るのではなく、空気のように場にとけていくことを強く意識して開発に取り組みました。

なお公開実験では、技術的不具合から一部の装置が動かず、テクノロジーは新たな「障害」をもたらしましたが、その状況すらも表現に取り込んだ彼らのパフォーマンスは障害、テクノロジー、そして表現を考える視座を与えてくれました。

技術解説

まず、エアサーキュレータの風で宙に浮かぶ紙風船を作りました。紙風船は周囲の気流に敏感に反応し、動きを変えます。紙風船はダンサーと共に踊り、また気流を可視化する装置として作用します。

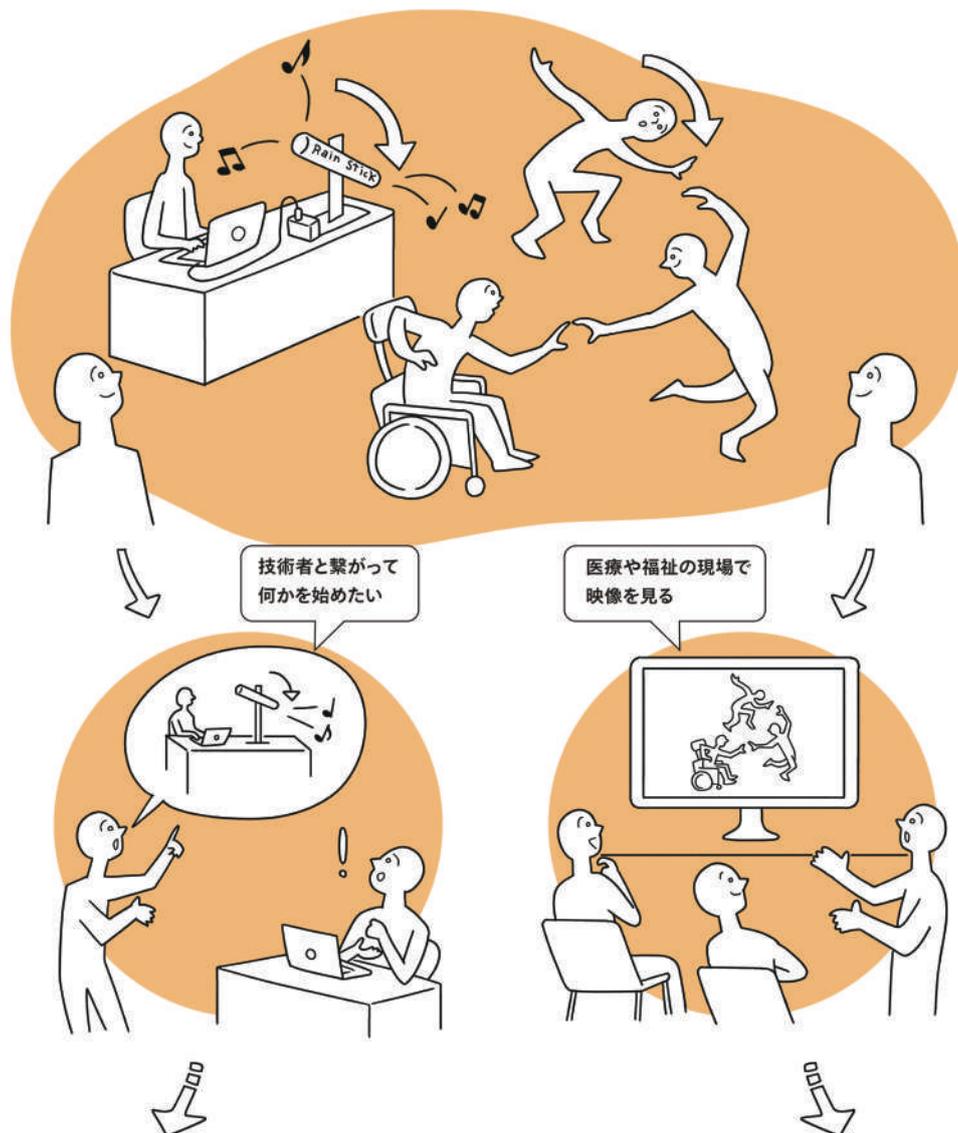
次に、空間の端に置かれたモニターには、センサでリアルタイムに取得された環境のCO₂濃度、温度、湿度が可視化されます。公開実験では終盤に板坂さんが部屋を出て窓を開けると、外からの冷たい風が観客席まで届くとともにCO₂濃度が下がり、視覚と触覚で場の変容を感じる体験ができました。

さらに、無線駆動で光り方を制御できるLED光源モジュールを制作しました。仰向けになると動きやすい、手を伸ばすと身体の前に自分の空間が生まれるという新井さんの話からアイデアを広げ、光源を胸に置いて手を伸ばすと大きな影絵が天井に広がります。

最後に、身体の動きに応じて音を発する装置を作りました。レインスティックという円筒内に砂粒を含んだ楽器を使い、ダンサーの動きを音に変換します。ダンサーが装着する加速度センサのデータを無線で取得し、モーターが駆動、音を生み出します。複数のスティックが奏でる音と共に、新たな動きが開拓されていきます。

今後の展望

テクノロジーが触媒となり、ダンサーの身体とは異なる何かが環境に加わることによって、新たな動きが生まれる現場となりました。これを見た人が技術者と繋がって新しい取り組みを始めたり、また医療や福祉の現場で本取り組みの映像の鑑賞機会をつくることで、より当事者のウェルビーイングに繋がっていく取り組みが生まれることが期待できます。



とけていくテクノロジーの縁結び

新井 英夫



体奏家/ダンスアーティスト、2022年夏にALS (筋萎縮性側索硬化症)の診断を受ける

佐久間 新



ジャズ舞踊家/たんぼの家「ひるのダンス」ファンリテーター

運営



Art for Well-beingチームのスタッフ、全体監修の小林茂さん

寛 康明



インタラクティブメディア研究者/アーティスト/東京大学大学院情報学環教授

2018年度

共創の舞踊劇『だんだんたんぼに夜明かしカエル』

佐久間さん(演出・振付)、寛さん(IoT監修)、たんぼの家(制作)らが協働して、障害のある人、ケアする人、ダンサーや音楽家によるユーモアを交えた舞台をうみだしました。

2022年度

2022年度の取り組み:分身ロボットOriHimeとダンスの可能性を探る

分身ロボット「OriHime」を使って新井さんと佐久間さんがリモートで踊ることを2回に渡って実施しました。

2023年

11月

パートナーとしてふだん新井さんのケアをしている板坂記代さんも参加

新井さんと実際に会って踊りたいです。その際は、対話しながら一緒に開発してくれる人というんな実験を試みたいですよ

根気よく実験に付き合ってくれる開発者は果たしているのだろうか…。そうだと、一緒に舞踊劇をつくった寛さんがいた!

Art for Well-beingチームから寛さんへプロジェクト参画打診

第1回ワークショップ:初めてのリアルセッション実施 @東十条区民センター

新井さん、佐久間さんの初めてのリアルセッションの場に、パフォーマンスの助っ人として板坂さんも加わりました。寛さんはそれを見て、「ALSとともに踊る身体を感じる」装置を考えるヒントになりました。

コミュニケーションツールというどうしても言語に焦点がいきがちですが、自分の感覚を相手と共有する、拡張することが大事のように思います

今日はむちゃリハビリになりました。療養とクリエイティブの合間の、まだ名付けられない領域があるのだと思います

新井さんと佐久間さんとのあいだで交わされた絶妙な力加減のやりとり

「いま鉛直になった!」という新井さんの感覚が、観ている人にも可視化されるといいですね

みなさんの動きはそれだけでも有機的で面白かったので、僕が介入してそれ以上何か伝えたりする必要はあるのでしょうか

できるとすれば、みなさんの動きや物との関係の中に存在する、見えない空気の流れを見えるようにすることもかもしれません

2024年

2月

寛さん開発デバイスによるリハーサルの実施@東十条区民センター

11月のワークショップを見た寛さんが、今度は、新井さん、板坂さん、佐久間さんにレインスティックと重力加速度センサを素材に用いたデバイスや影絵用のデバイスを開発し提案しました。リハーサル後にプロジェクト名も決まりました。

アートはあんこ、テクノロジーは塩。塩があんこのなかにとけていくことであんこが対比的に際立つかも!

とけるとは、溶ける、解ける、融ける、融ける。いいタイトルですね

とけていくテクノロジーといっても、環境に多数のセンサーを埋め込もうとかそういう話ではないですよ(小林茂)

テクノロジー自体は消えていっていい、でもそれにより、活性化する関係が残ればいいと思います

テクノロジーは、それその存在が「である」ということがわかる。アンビエントな媒介であるように思います

第2回ワークショップ:限定公開実験パフォーマンスの実施@東十条区民センター

新井さんの医療に関わる方々や、ダンサー、プロデューサー、アート関係者、技術開発者などの人たちが限定公開のパフォーマンスを鑑賞。パフォーマンス後、1時間半におおよぶ熱量あるふりかえりの時間を共有しました。

自分の病気の進行に合わせて、自分の感覚の雑味をそのまま残したままフィードバックしてくれるテクノロジーに出会えたら、希望になるなって気がします

介助やリハビリで日々ずっとやっていると違う関係性が生まれてくることも、このプロジェクトでは大事なことだと思います

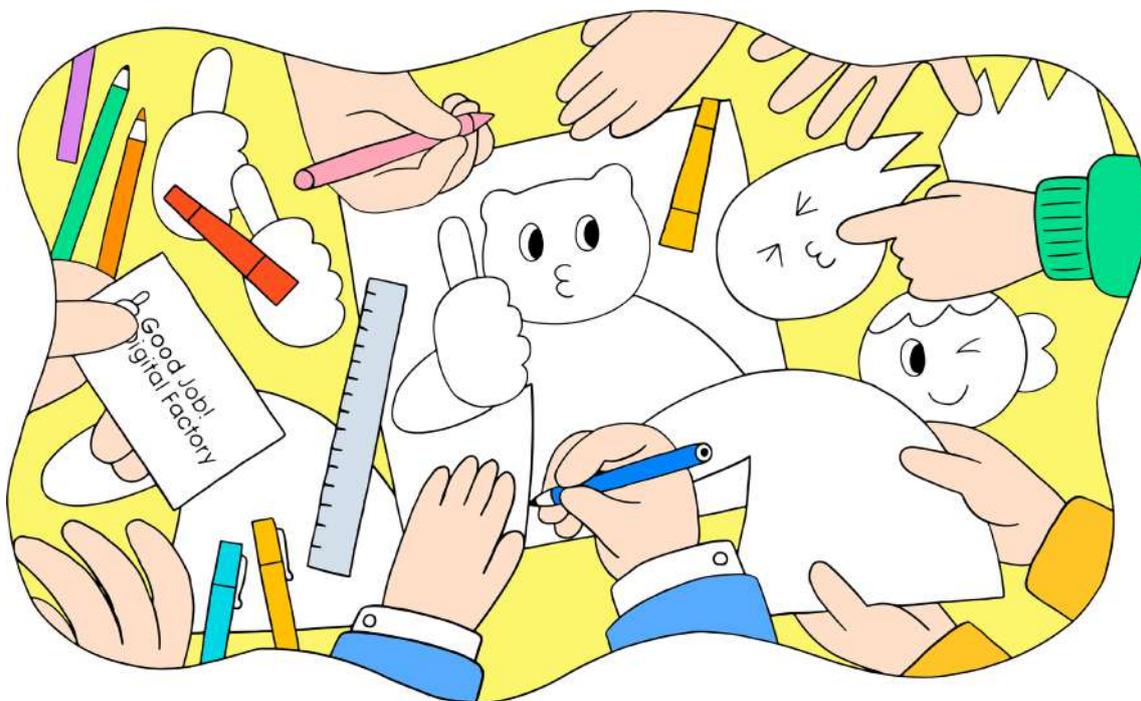
新井さんの主治医の先生からも「ぜひいろんな人に見てもらいたい」と言ってもらえてよかったです

体の動きが濃くなって、この空間の見えない関係が、いろんな感覚で見えたり聞こえたりしてくるというのが、やりたかったんです

Good Job! Digital Factory

アートとデジタルの力で、障害のある人とともに、社会に新しい仕事・文化(Good Job!)をつくることをめざす NFTプロジェクトです。障害のある人の就労や生活を支援する社会福祉施設が中心となり、デザイナー、アーティスト、クリエイター、エンジニア、企業、教育研究機関、自治体などさまざまな人たちと協働しながら、テクノロジーをいかして一緒にGood Job! をつくっていききたい思いからプロジェクトを立ち上げました。2023年4月に準備をスタートしてから、ブロックチェーンに関する学習会、福祉×web3に関する事例調査、デジタルコミュニティの基盤づくり、NFTアートの制作ワークショップ、ウェブサイト構築、暗号資産の管理方法の整理などを経て、2024年2月6日に第1回目のNFTを販売開始しました。第1回目のNFT「グッドジョブさん」は、Good Job! を作りだしている人、作りだそうとしている人、応援する人、ねぎらう人など…、そのようなメンバーを象徴するキャラクターです。このNFTをもとに、フィジカルとデジタルを行き来できるような企画、デジタル上での表現の場や仕事づくり、NFTホルダー(購入者・保有者)や別のNFTプロジェクトとのコラボレーションなどを試行してきました。

運営主体	社会福祉法人わたぼうしの会 Good Job!センター香芝
企画・協力	株式会社日本総合研究所、一般財団法人たんぼぼの家
NFT担当	TART K.K.
アドバイザー	株式会社 YUNOKI ACCOUNTING PARTNERS
Art Director	CHACO



プロジェクトについて

高瀬 俊明(株式会社TART NFT担当)

デジタルな空間では、場所や時間を超えて、今までになかったような人々の交流が生まれる希望があります。そんな空間内では、フィジカルな自分と一味違うデジタルな自分を感じることができ、新たに表現できる可能性もあります。ブロックチェーンやNFTは、そんなデジタルな自分を育むための基盤として有用です。

「福祉の中でデジタルを使うのではなく、デジタルの中で福祉を実現したい」というGood Job! センター香芝のみなさんの想いを初めて聞いたのが非常に印象に残っています。この「グッドジョブさん」というNFTがある種の象徴としてゆるく鎮座し、共有されることで、想いの実現に向かうのではないかと考えています。

NFTが「概念の箱」のようなものとして機能し、その保有者の緩やかな連帯が大きな力を生み出すことを期待しています。あらゆる個性が、デジタルな空間で交錯し、新たな仕事が生み出されていくことを願って。

技術解説

今回の取り組みでは、イーサリアムというブロックチェーンを活用し、一人ひとりがユニークなものをデジタル上で擬似的に保有できるNFTを1000体生成しました。これはいわゆるPFP(プロフィール画像)であり、SNSなどのアイコンに設定して利用可能です。

NFT (Non-Fungible Token)

NFTは、デジタル空間上の証書のようなものとして定義され、それに画像・映像などのデジタルコンテンツのデータを紐づけることで擬似的な保有を表現しています。また、ブロックチェーンは公に公開されたある種のデータベースであるため、結果的にあるNFTを保有することは、特定の事象や概念に対する意思の表明にもなります。

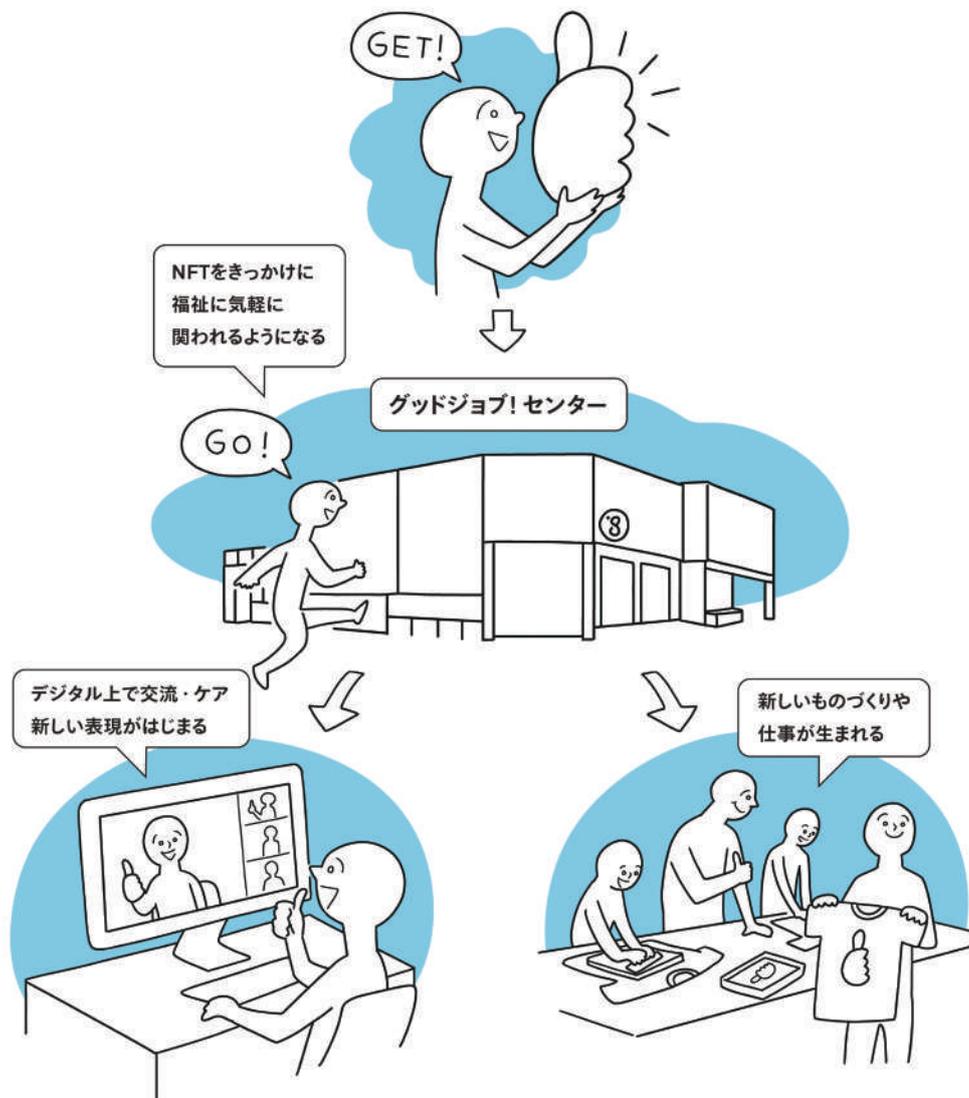
PFP (プロフィール写真)

PFPとは、NFTによって生まれたカルチャーであり、デジタル上の自己を表現するものです。個々の個性がしっかりと表現されながら、それでいて統一感があります。そのため、プロジェクトが掲げる想いをNFT保有者で共有しながら、それを社会に表明できる媒体ともいえます。

今回は、福祉に関わる人もそうでない人も、デジタルなプロフィールに安心して設定できるようなものを作りたいと考え、アートディレクターのCHACOさんにゆるく楽しいキャラクターを制作していただきました。

今後の展望

日頃は福祉に関わりがなかった人たちが、NFTという共通点を持ちあうことによって、福祉に関わるきっかけを得つつあります。さらに全国各地の福祉施設が参加して協力しあうことで、さまざまな人が福祉施設に足を運ぶ機会が増え、同時にデジタル上で関わりあいが増え、ものづくりやイベントを楽しみながら新しい仕事やケアの文化が生み出されていくのではないのでしょうか。



Good Job! Digital Factory

社会福祉法人わたぼうしの会
Good Job! センター香芝



運営主体の障害者福祉施設。これまで3Dプリンターなどテクノロジーを活かしたものづくりや仕事づくりに取り組んでいる

株式会社日本総合研究所



企画・協力。発達障害のある人がNFTコミュニティを起点に主体的に生業をつくれる社会をめざす

TART K.K.



NFT担当。ブロックチェーン技術を活用した事業開発を提供。地域やアーティストの活動を支えている

CHACO



アートディレクター。プロジェクトの公式キャラクター、ビジュアル、NFTアートなどのデザインを担当

2023年

2月

施設見学

一緒にデジタルでの仕事づくりに取り組んでくれる施設はないだろうか…

4月

Web3 プロジェクト実証実験に関する共同研究の合意

障害のある人たちがNFTコミュニティを起点して新たな機会をつくり出すためのプロジェクトの実証実験をスタートしました

まずはNFTやブロックチェーンについて学びたいです

NFTや
ブロックチェーンの
勉強会を依頼

技術提供だけでなく、今後も一緒にコンセプトを考えてくれる技術者としてTARTさんに相談しましょう

技術協力を依頼

6月

NFTプロジェクトのコンセプト検討

どんなNFTアートにするのか、どのように認知を広げ、だれとコミュニティをつくりたいのか、ミーティングと勉強会を重ねました。そして、これからデジタル上で次々と仕事を生み出すことをめざし「Good Job! Digital Factory」というプロジェクト名に決定しました。

今あるイラストや作品をデジタルデータ化するだけでなく、メンバー（利用者）が多様にNFTアートに関わるようにしたいです

メンバーやボランティアがリアルに集まって、アイコンの髪型や服装などを一緒に考えてみてほしいです

一緒につくる&統一感と世界観のあるPPF制作に協力してくれるデザイナーとしてCHACOさんを推薦します

アートディレクションを
依頼

ひょうひょうとした楽しい雰囲気を出したいです

福祉にデジタルテクノロジーを活用するだけでなく、デジタルの中に福祉を実現することも考えています

このプロジェクトのNFTアートは何らかの統一感を持ちつつ、不揃いな感じが面白いのではないかと、関わる人をアイコン化するPPFがよいと感じます

アイコンとなるキャラクターの骨格は考えますが、表情、手に持つものなどをワークショップでアイデアを出し合いながら進めたいです

10月

PPFのパーツ制作ワークショップを開催

第1弾NFTは1000体のPPFを発行することに決定。その1000体は、キャラクターの顔や手など特徴づけるパーツを多様にするので、一つひとつ異なるように制作します。そこで、パーツを多様にするため、メンバーやスタッフ、会社員やボランティアが集い、アイデアを出し合いながら描きだしていくワークショップを実施しました。

Good Job! をつくりだしている人や、つくりだそうとしている人、応援する人、ねぎらう人、そのような人々を象徴するPPFにしたい

会社員が福祉施設に来ることは少ないかもしれませんが、だからこそ、今回のワークショップのように機会をつくるのが大切だと思います

アイコンに魂が入るように、時には立ち止まりながらも必死に制作していきたいです

11月

WEBサイトとデジタルコミュニティ (Discord) オープン

公式キャラクターとメインビジュアルを作成。Good Job! センター香芝のメンバーも Discord に入って、あいさつや仕事紹介といった普段の仕事の延長からコミュニケーションをはじめています。また、社会福祉法人による暗号資産の取り扱いにあたり、会計、税務、規程などについてYUNOKI ACCOUNTING PARTNERSや奈良県と協議を重ねました。

メンバーがDiscordの運営やXの投稿などを仕事として担うことができそう。また、オンライン上の企画も一緒に考えたいです

他のNFTプロジェクトやweb3領域の先駆者と関わりあいたい

NFTコレクションのデザイン、名前、価格、規約などを決定できたら、NFTを発行するための販売サイト（メントサイト）の準備を進めていきます

メインビジュアルについて、やっとならぬとみんなでものづくりしている感じが良かったと思います

2024年

2月

NFTアート販売開始

第1弾NFTアート「グッドジョブさん」1000体の販売をスタート。NFT購入者と実施する企画や、NFTを持っていない方も遠方から参加できる企画など、福祉に関わる機会を増やしています。

デジタルとフィジカルを行き来するような機会をつくりたい。また、Good Job! センター香芝だけでなく多くの福祉に関わってほしいです

企業とのコラボ、グッズ販売、NFTプロジェクト同士の交流など、障害のある人の仕事や収入につながりたいです

NFTがあることで、福祉と関わるハードルが下がるのではないかと期待しています。また、福祉×NFTの今後を楽しみにしています

プロジェクト名に「Factory」が入っていることにもこだわって、実際にものづくりができる環境やスキルを最大限に活かしていけたらよいと思います

Art for Well-being シンポジウム①
福祉×NFTの可能性 講演録

Art for Well-Being

シンポジウム1

「福祉×NFTの可能性」

3月15日(金) 16:30-18:30

会場:シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
オンライン同時配信



庄野 祐輔
MESSAGE MAGAZINE
発行人



高瀬 俊明
株式会社TART 代表取締役



水嶋 輝元
株式会社日本総合研究所
リサーチ・コンサルティング部門
マネジャー



Good Job!センター香芝
(池田ワトソン、森下静香、藤井
克英、小林大祐)

Good Job! Digital Factoryの背景

高瀬:

株式会社TARTの高瀬です、よろしくお願いします。本日は「福祉×NFTの可能性」というタイトルでセッションをします。Good Job! Digital Factoryがどのような取り組みをしているか、ブロックチェーンやNFTなどをどのように組み合わせているのかを紹介した後にディスカッションに入ります。実際に組み合わせることで、どんな未来が待っているのかをじっくり議論する時間になりたいと思います(①-1-1)。

私自身、普段はブロックチェーンやNFTといった技術畑で仕事をしています。そこから福祉領域を見たときに、最初は少し距離が遠いという先入観がありました。ただ今回の取り組みをきっかけに福祉というものに触れて、自分の中でも考えることが増えてきて、実際に組み合わせるとできることがあることや、デジタル上でも福祉を模索できるのだという気づきがありました。今日はそれをみなさんと一緒に考える時間にできれば嬉しいです。ではさっそく、株式会社日本総合研究所(以下、日本総研)の水嶋さんより取り組み概要をお話いただきます。よろしくお願いします。

水嶋:

日本総研の水嶋です、ありがとうございます。私からはGood Job! Digital Factoryの概要、日本総研はどのような会社か、われわれ障害福祉以外の民間企業からみたプロジェクトの設立の背景などを話します。

このプロジェクトの運営主体は奈良県香芝市にある社会福祉法人わたぼうしの会・Good Job! センター香芝で、日本総研も企画段階から関わっています。NFT担当として株式会社TART、暗号資産の専門家のアドバイザーなど多様な立場の人たちに参加いただいております。

日本総研は、SMBCグループのシンクタンクで、主にシンクタンク・コンサルティング部門とシステム部門があり、私はシンクタンク・コンサルティング部門の所属です。2023年春に、自治体、企

業、市民団体、個人など「自律」した個が、お互いに協力しながら生きる社会、「自律協生社会の実現」を部門スローガンに掲げています(①-1-2)。今までのように国が方針を出して、自治体や企業がそれに倣い上意下達で各サービスを市民に提供する方法では、日本の地域はこれ以上やっていけないのではないかと、いう実感をみなさんも持っているのではないのでしょうか。例えば「ここまでは自治体で実施し、この先は民間で頑張ってください」「ここからは地域の団体が頑張ってください」と線引きをせずに、それぞれの立場を越えて協力することで、社会問題に対する新たな解決策を模索し、それを実装していきたいと考えております。

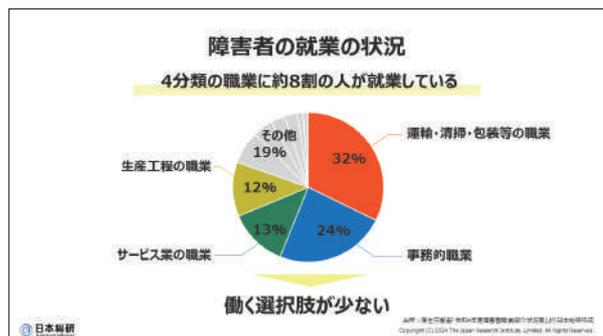
国内のNFTプロジェクトを見ると、自律した個が協力している例が割合多いと個人的に思っています。NFTもしくはそのアートワークがコミュニティの媒介として機能し、社会課題の解決に向けた活動に使われています。例えば高瀬さんが関わるプロジェクトにも、限界集落の関係人口拡大をテーマにする「Nishikigoi NFT」や、気候変動問題に対して「クレジットを個人で売買できるようにNFTに紐づけた「SINRA(シンラ)」というプロジェクトが動いています。

1つの行政機関や民間サービスだけでは解決できない社会問題に対して、NFTからアプローチしているプロジェクトが国内に立ち上がっているなかで、障害福祉の領域で何ができるのかを考えました。障害のある人の令和4年度における就職状況は、大きく分けて4種類の職業に集中しています(①-1-3)。世の中にはもっと多くの種類の仕事があると思いますが、障害のある人の就職状況は限定的です。一方で、企業では障害のある人をなかなか雇用できていない現状もあります。雇用しない最も多い理由は「当該障害者に適した業務がないから」です。

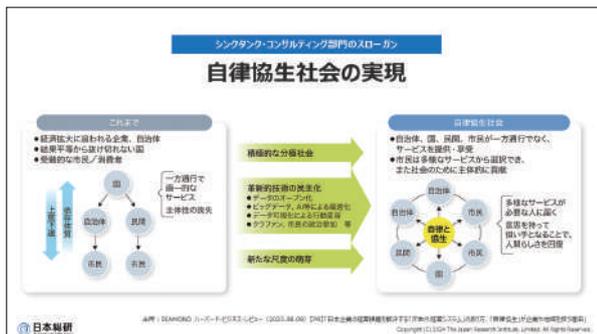
世の中に障害のある人の働き方の多様性を訴求したとしても今日明日で大きく変わることは困難で、企業に対して障害のある人に「適した業務を作ってください」といきなり言うこともハードルが高いことだと思っています(①-1-4)。



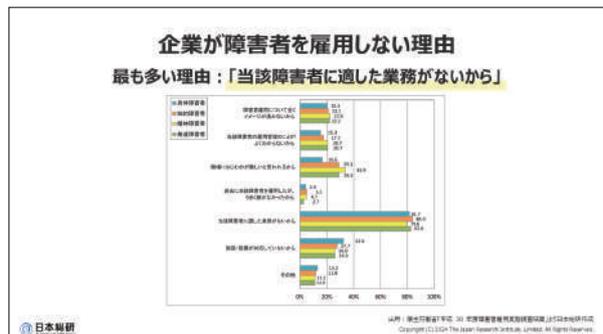
①-1-1



①-1-3



①-1-2



①-1-4



①-1-5



①-1-6



①-1-7



①-1-8



①-1-9

障害のある人に適した仕事を新たにつくりたいという考えから、web3が可能とする柔軟な働き方に着目しました(①-1-5)。例えば非対面で時間や場所の制約が少なくなる、雇用主が指定した仕事ではなくコミュニティが必要とする仕事をデジタル上で一緒に協働する、それに匿名で参加できるといった特徴です。多様で柔軟な仕事のありようは、一人ひとりの個性や能力をより発揮できる社会の手助けになると考えています。

ちょうど1年前に、たんぼぼの家のみなさんがVRなど最新のテクノロジーを活用している様子をCCBTの展示会場を見て「ぜひ一緒にNFTプロジェクトをやりませんか?」と話をしていました。その後、何度も勉強会等を重ねてGood Job! Digital FactoryがNFTプロジェクトとして昨年立ち上がりました。ここまでが日本総研の視点から見たプロジェクトの背景紹介です。

実際にプロジェクトをはじめてからは、「アートとデジタルの力で、障害のある人とともに、新しい仕事・文化をつくりだす」というミッションを掲げて、どういプロジェクトにすればいいのかチームで議論を重ねてきました。「アーティストの作品をデジタル化して売る」という単純な施策ではなく、このプロジェクトに関わってくれる方々と、新しい仕事や文化(Good Job!)と一緒につくることをめざしています。Good Job!をつくりたい人、それを応援したい人など、このプロジェクトに関わる人達を象徴するようなキャラクター「グッドジョブさん」を制作し、NFTコレクションとして発表しました(①-1-6)。

NFTコレクション「グッドジョブさん」は、顔、手、体の衣服など、100種類以上のパーツの組み合わせで構成されています。各パーツを描いたのはGood Job!センター香芝のメンバーとボランティアの人たち、そして障害のあるアーティスト(以下、コラボアーティスト)です(①-1-7)。そのパーツをもとにデザイナーのCHACOさんがディレクションしてキャラクターを仕上げていきました。2024年2月6日に販売を開始して、1000体を販売しています(①-1-8)。

具体的にどのような新しい仕事をつくっているのかは、この後にGood Job!センター香芝のみなさんに話してもらいますので、私からはこのプロジェクトを今後どのように展開していきたいのかを最後にお話しします。まずは活動領域を広げていきたいと考えています。例えば、今のコラボアーティストは奈良県在住の方10名ですが、奈良県に限らなくても良いと思っています。

また、ものづくりをしている障害福祉事業所は日本全国にあります。他の事業所とも協業し、デジタルとフィジカルを行き来しながら、NFTやテクノロジーに興味のある人と福祉が出会い、さまざまなものづくりを通して新しい仕事や文化を作っていければと思います(①-1-9)。私からの話は以上となります。みなさんありがとうございました。

NFTプロジェクトの運営

森下:

今日は奈良から3人できました。私たちからは、1年ほど続けてきたGood Job! Digital Factoryで、実際にどういったことを運営してきたかを話します。

1年前の時点では、NFTという言葉聞いたことがあるが、暗号資産や仮想通貨は私たちが関わる分野ではないと感じてました。しかし、日本総研のみなさんや高瀬さんが実際に香芝まで来て、NFTやブロックチェーンの勉強会をメンバーと一緒にしていきなかつたので、印象も変化していきました。

Good Job! センター香芝を設立するきっかけは、2012年から行っているGood Job! プロジェクトです。それまでも障害のある人のアートをデザインとして企業に提案する「Able Art Company」など、仕事をつくる取り組みを実践していました(①-2-1)。

しかしまだ働く選択肢が少ない、所得が低いという課題もあり、そのような状況を変える取り組みを発信したいと展覧会やセミナーを開催していました。また、デザイン、知的財産権、IoTやFabと呼ばれるデジタルテクノロジーを使ったものづくりなど、全国各地の人たちと交流しながら、さまざまなプロジェクトをすすめてきました。

Good Job!センター香芝は福祉施設でもあり10代~70代まで50人ほどが利用登録していて、1日30~35人の施設利用者(以下、メンバー)が来ています(①-2-2)。ものづくりもしますが、他にも全国の福祉施設等の商品を取り扱って販売するストアや、地域の人に来ていただくカフェ、アトリエも行っています。池田さんは月曜から金曜まで出勤しているいろいろな仕事に取り組んでいます。

具体的なものづくりでは郷土玩具の「張り子」をしています。3Dプリンタで型をつくり、和紙や新聞紙を貼り、絵付けをして張り子ができます。センターのオリジナルキャラクターで、カフェのホットドッグをモチーフにした「グッドドッグ」など、たくさんの種類の張り子を年に5000個以上を作り、ほかにも木工製品などさまざまなものを作っています。次に、池田さんからセンターやNFTプロジェクトで関わりのある部分を紹介していただきます(①-2-3)。

池田:

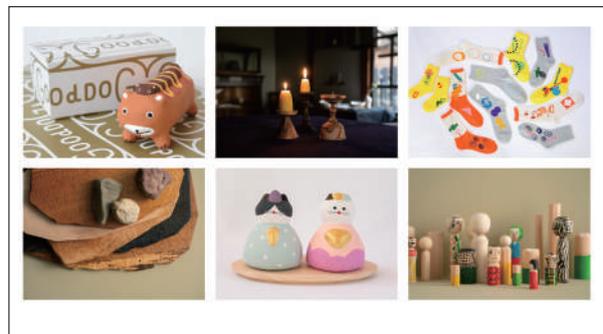
池田ワトソンと申します。主にものづくりをしたり、機械を使って立体物の3Dデータを作成しています。代表的な作品を2つ紹介します。1つは「ふでうさぎ」という陶器の置物をデザインしました。トントン相撲という紙相撲のおもちゃから発想してつくりました。もう1つは昨年の秋にGood Job! センター香芝で開催されたイベントのときに自分でつくったものです。3Dペンを使ってハロウィンのお化けをつくりました(①-2-4)。



①-2-1



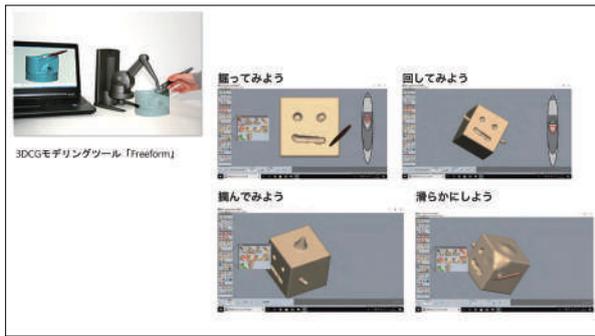
①-2-2



①-2-3



①-2-4



①-2-5



①-2-6



①-2-7



①-2-8

藤井:

商品をつくる過程で3Dプリンターを使い、池田さんは手仕事やデジタル機器など自由にツールを飛び越えながらいろんなものづくりを展開しています。Freeform (フリーフォーム) というペン型のツールがあり、パソコンの画面を見ながら、あたかも目の前に物体があるかのように、触感がかえてくるシステムです (①-2-5)。

池田:

画面上の物体を膨らませたり、しぼませたり、削ったりもできます。それにくぼみをつけたり、何度もやり直せたり、拡大縮小もできます。これを使って自分で実際につくったプラモデルのデータをつくりました。

藤井:

Good Job! センターではさまざまなものづくりをしています。粘土だったら形がくずれたり、べたべたする触感が苦手ということがあっても、デジタルであればイメージが立体化できたりします。続いて、少し話を変えてNFTプロジェクトの中で、どのように障害のあるメンバーとデジタル上のコミュニティを運営しているかを紹介します。

大きくは2つのツールで運営しています。1つはDiscord (ディスコード) です。私たちはプロジェクトをはじめるまで見たことも触ったこともなかったです。このアプリの中には、複数のチャンネル (人と人がやりとりするページ) があり、おはようと言いつけだけのチャンネルや、「絵しりとり」というチャンネルがあります。

池田:

絵や写真などでしりとりをつないでいくものですね。前の人の絵を見て、言葉やモチーフでつなぐそういうコミュニケーションですね。そのほかにも「今日のお仕事」というチャンネルで、日々の仕事の紹介をしています。私は主に水曜が担当で、商品の流通に関する紹介をしたりしています (①-2-6)。

藤井:

Discordの中では、NFTやweb3に関する勉強会や、商品の企画アイデアを募集して実際につくったりもしています。スライドはグッドドッグのバレンタインバージョンを企画したものです。(①-2-7)

もう1つのツールはX (旧Twitter) です。FacebookやInstagramを使い情報発信をしていましたが、Xは初めて運用することになりました。これまでつくってきたグッドドッグを日替わりで紹介したり、メンバーの1コマ漫画をアップしたりしています。ほかにも、スペース (Xの中でできる音声配信) を不定期に開いて、福祉やNFTの可能性について話し合うトークを繰り広げました (①-2-8)。

森下:

デジタルコミュニティに少しずつ慣れながら、そこから福祉の現場に多様な人たちに来てもらえるように、デジタルとリアルを混ぜながら行き来する取り組みを実施してきました。いくつか例を紹介합니다。

NFT「グッドジョブさん」は最大1000体まで発行します。今は約130ほど(2024年3月15日時点)発行されていて、100人達成したときにプレゼント企画を実施しました。グッドジョブさんをTシャツにシルクスクリンプリントし、コラボアーティストが直筆で絵柄を描いて、応募・抽選でプレゼントする企画です(①-2-9)。

また、「Good Job! をつくってくれた人にNFTをプレゼント」という企画で、実際に施設に来て、張り子を手伝ってもいいし、自身の得意なことで仕事に参加してくれたらNFTをプレゼントする企画です。京都の綾部を拠点にしている「蚕都Grants(さんとぐらんつ)」という発達障害当事者のグループがあり、代表の久馬憲さんが来てくれました。張り子も取り組み、自身の活動もメンバー向けに紹介をしてくれました(①-2-10)。ほかにも、ホルダーさんにシルクスクリン・ワークショップに参加してもらい、100種類以上の版や色を選んで刷るワークショップなどを行いました(①-2-11)。

池田:

NFT「グッドジョブさん」の立体物をつくっているところです。さきほど紹介したFreeformを使って、最初は何もないところから始めて形をつくっていきます。自分は何もないところからつくるのが得意です(①-2-12)。

藤井:

Good Job! センター香芝には3Dプリンターが9台あり、それを使って2次元イラストを立体化したり、グッドジョブさんのお面を2.5次元の立体でつくりました(①-2-13)。

森下:

現在、グッドジョブさんを販売中なので、ぜひXやDiscordに参加して、絵しりとりなど参加できるところからはじめてもらえればうれしいです。

池田:

自分がつくった作品などを、どういうものができるかを見せたいですし、いろんなところに行って、自分のつくった作品を知ってもらいたいとの思いがあります。

藤井:

今回、初めてNFTを購入してみて、1つ買うとコレクションしたくなる収集癖が芽生えたところがあります。普段はリアルのモノづくりをしています。デジタルからもフィジカルからもアプローチができる。そのような世界をなじませる仕事が生み出せたらと思います。

森下:

まだ実験的ですが、さまざまなものづくりをしていますので、Good Job! センター香芝にも来てもらえたらと思います。それでは3人からの話は終わります、ありがとうございました。次に高瀬さんから、NFTやブロックチェーンについて話してもらいます。



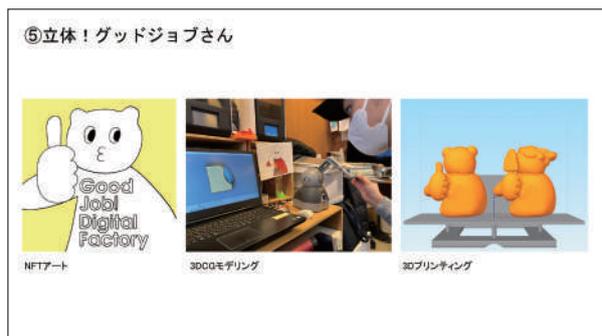
①-2-9



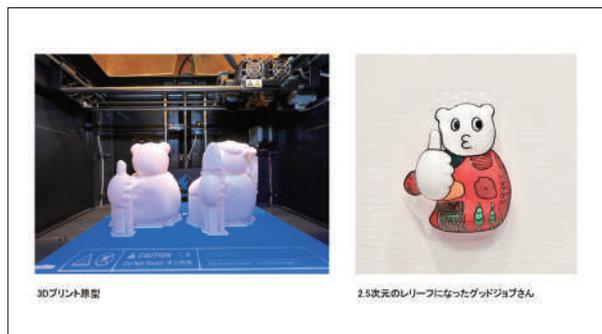
①-2-10



①-2-11

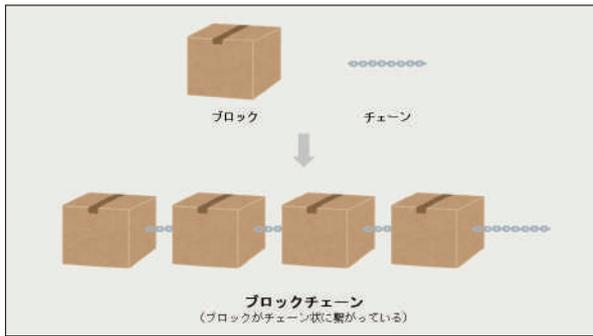


①-2-12

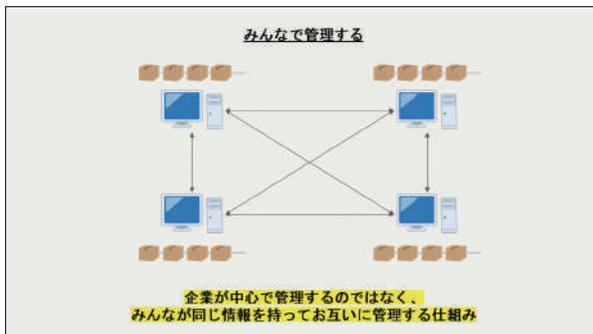


①-2-13

ブロックチェーンやNFTの可能性



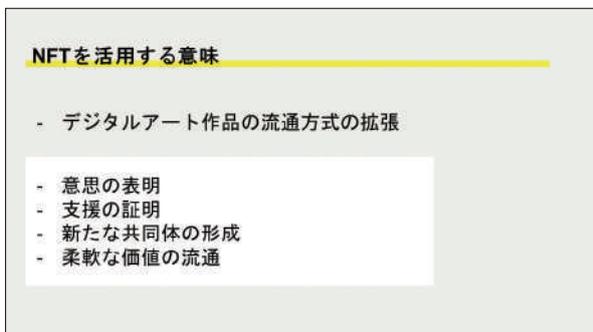
①-3-1



①-3-2



①-3-3



①-3-4

高瀬 (Toshi) :

ありがとうございます。あらためまして、TARTのToshiと申します。ここから少し、ブロックチェーン、NFTとは何か、自分なりの言葉で紹介します。そして、福祉とどうやって組み合わせるのか、何を考えているのかを話したいと思います。

技術的な話には踏み込んでいきませんが、少しだけブロックチェーンとは何かを説明します。「それぞれのブロックがチェーンでつながったもの」で、これ以上は何も考えなくてもいいと思っています。このブロックチェーンを維持したい人たち、そこにインセンティブを感じる世界中の人たちがブロックチェーンという仕組みを維持しています(①-3-1)。

最初に水嶋さんから自律共生の話がありましたが、ブロックチェーンの場合は自律分散とよく言われます。さまざまな人が自分たちの思いをよせながら活動することで維持されています。その仕組みが何かを否定するものというより、選択肢や維持管理をするデジタル上のツールがあると思ってください(①-3-2)。

私自身が2016年にブロックチェーンに出会ったとき、ブロックチェーンが持つ特徴—みんなでデータを大切に管理していこう、半永久的にデータを維持していこう、誰にも破られないようにしていこう—toに尊さを感じたとき、そこに愛のようなものを残したくて、私は指輪をつくったりしました(①-3-3)。

データの蓄積方法や取り扱いの考え方が変わってきたのではないかと。データそのものが無機質なものから、温度感をのせたものに変えられるのではないかとというのが、私のブロックチェーンに対する考え方です。

そこから出てきた技術、つまり使い方の1つにNFTがあります。これはデジタルコンテンツを流通させる技術で、一般的にアートにNFTをくっつけて販売されていることはよく見ると思います。Good Job! Digital Factoryも作品やクリエイティブが流通していくのですが、そこにどんな意味があるのかを大切にしたいと思っています。

ほかに何ができるのかとよく尋ねられますが、私自身が思うこととして4つ挙げます。1つ目は「意思の表明」、2つ目「支援の表明」、3つ目は「新たな共同体の形成」、そして最後に「柔軟な価値の流通」です(①-3-4)。

意思の表明は、「自分はこれが大切と思う」など何かしらの思いがあるときに、ブロックチェーンは世界中に公開されているものなので、NFTを持つことは、あなたが持っているということを社会に示す行為と同義です。例えば、スライド一番左は「CryptPunks」という作品ですが、これを持つことで「自分はブロックチェーンの歴史的価値に強く思いがある」ことを示します。「Nishikigoi NFT」の場合は、「デジタル住民」という考え方で、その地域を応援していることを強く社会に示すことだと思っています(①-3-5)。

もし災害があって寄付をしたなら、それをこっそりしたい人もいれば公に言いたい人もいます。世の中に出すことで、考えていることに共有したり、それぞれのNFTの思想や考え方に賛同しあうことができます。それを残しておくのがブロックチェーンの特徴の1つだと思います。

このNFTを自分のSNSのアイコンに設定することができますが、このことをPPF(プロフィール・ピクチャー)と言います。私自身は普段はPPFのプロジェクトには関わっていませんが、Good Job! Digital Factoryの場合はPPFであるべきではないかと思いました。それは、みなさんの顔が見えて、デジタルでも活動しあいながら仕事を育むことにつながればよい、そしてそこにアイコンがあればよりみんなが近づけるのではないかと考えたからです。

ブロックチェーンの2つ目の特徴だと考える「支援の証明」は、実際に何かしらの支援を行った事実証明として残すことができます。その証としてNFTがあり、社会貢献活動、寄付などをすると受け取れる。世界中でも行われており、そこにアーティストが参加するケースが増えていくと思います(①-3-6)。

「新たな共同体の形成」は、今回のグッドジョブさんの場合、仲間がいることをゆるやかに感じながら、大きなインターネットの海の中で連帯を感じやすい。そこに仲間意識を育み、一緒に活動に取り組むことが非言語でできることが良いと思います。そこから発展すると、いわゆるDAO(自律分散型組織)へとつながります。ゆるやかな合意形成で、共有の目標やビジョンを持った人のデジタル上の共同体を作るのがNFTの特徴になってきます(①-3-7)。

最後の「柔軟な価値の流通」では、SINRAというプロジェクトを例に紹介します。SINRAではカーボンプレジットの権利をNFT化しています。森林がCO₂を吸収する量で、企業がカーボンオフセットして、カーボンのない世界をつかっていこうというものです(①-3-8)。

一般に「カーボンプレジットの権利」を流通するとき、契約など実務が面倒であったり、機械的な手続きとなりますが、それをアートワークと組み合わせて気軽に流通させることができます。市場に出にくかったものにNFTをくっつけることで、意思の表明、支援の表明とかで、新しい共同体の形成、これらを複合的に組み合わせながら、自律的が環境問題に取り組むことができます。

これらは私が勝手に考えていることなので、みなさんの解釈に照らし合わせて想像を膨らませてください。デジタルな自分を育む活動をしながら、ブロックチェーン上にどういう事実を残したいか、どんな自分を表現したいかを考えてもらいたいです。ぜひ興味のあるものを購入してみたり、使ってみたり、関わったりしながら、デジタルライフを送ってみてください。そこから、分断を生み出すのではなく、フィジカルーデジタルな交流で新しい関係性などを作ってもらいたいです。簡単ですが、ブロックチェーンについて話しました。ありがとうございました。

NFTを活用する意味

意思表明

歴史的保護 equal rights 女性の権利 マクロミラー

→ NFTやウォレットの情報が公に参照可能なことを生かし、個人の意思を社会に表明することが可能である。

→ SNS等のアイコンの画像を設定することで、さらにそのメッセージが強化される

PPF

主にSNSのアイコンに設定されるNFTをPPF(プロフィールピクチャー)と言います

①-3-5

NFTを活用する意味

支援の証明

ユニセフ アルツハイマー

→ 寄付や社会貢献活動を実施したことの証明としてNFTを発行

→ 発行されるNFTの体験を通じて、活動に対する付加価値を感じる

①-3-6

NFTを活用する意味

新たな共同体の形成

Houns

→ 特定のビジョンをもった人々の集まり。

→ 共同体の構成員を示すためにNFTを利用する。

→ オープンな議論・資金の獲得・民主的な意思決定などを通じて、ビジョンの達成に向けた活動を行う

<https://houns.wtf/>

①-3-7

NFTを活用する意味

柔軟な価値の流通

例. SINRA

→ カーボンプレジットに関する権利をNFTに付帯させて個人・法人を問わずマーケットで自由に流通可能。

→ 地域と連携したカーボンプレジットの創出支援などと合わせてサイクルを生み出すことで、「意思表明」「支援証明」の役割も果たす。

→ その支援者の輪を意図的に生み出すことで、「新しい共同体」へと繋げていくこともできる。

①-3-8

ディスカッション



①-d-1



①-d-2



①-d-3

【高瀬】

これからディスカッションの時間に入りますが、まずは庄野さんの自己紹介を受けてからはじめたいと思います。

【庄野】

こんにちは、庄野と申します。長めの自己紹介ということでちょっとしたショートヒストリーをもって来ました。最近ではNFTに関するリサーチをして情報発信しています。Xもやっているの、SNSで知ってくれている人もいられるかもしれません。

生業も必要なので、編集者として主にクリエイティブ系のデザイナーアーカイブ書籍や『映像作家100人』などさまざまな本をつくってきました。編集者としてはもうすぐ20年になります。3.11の地震があったときには、地震をテーマにした本も出しました。ドキュメンタリブックも少し前までやっていました(①-d-1)。

自分の紹介をするときにいつも困ってしまいましたが、自分ってこれやってたなと思出したのは、2001年の一番最初のお仕事です。『GASBOOK』という書籍で、世代にご存知の方もいると思いますが、世界的に人気で話題になっていた本がありました(①-d-2)。

編集長の夏目彰さんという方がいて、私自身は当時もオルタナティブメディアを作っていましたが、旅とかしながら編集できたらいいなとフワっとしゃべったのです。そうしたら、次に会ったときに、次のGASBOOKのテーマは「ムーブメント」だと言われ、ちょっとパケられたのかなと焦ったのですが、チームに入れてもらいつくりました。思い起こせば、これがキャリアの最初でした。私は日本を担当したのですが、実際にノートを持って旅をしながら、さまざまなクリエイターの家に行き、インタビューをして、それをコラージュして、貼り付け、それが本になる。スケッチブックのようなものも入っています。

それから『MOVEMENT展』は、せんだいメディアテークの最初の展示で、今思えばおもしろいことをやっていました。トマトが音に反応する作品とか、8人のアーティストが映像を出してロープがつり下がっていて、引くと、さまざまなアーティストの

作品に切り替わる。動きに関係したもので、人が動いたり、アクションすると色々なことが起こる展示です(①-d-3)。

もう1つありまして、『Studio Voice』誌に文章を書いています。記名原稿ではありませんが、この序文は私たちのチームで書いていました(①-d-4)。そんな感じで活動してきて、今は「MASSAGE」で活動しています。もともとはカルチャーマガジンとしてやっていましたが、3.11の地震があったときに、東京で人が集まらなくなり、さまざまなシーンがなくなりました。自分たちも休止していましたが、インターネットの中におもしろい文化が生まれていることに気づき、リサーチ始めたのがMASSAGEです。当時はブログサービスのTumblr(タンブラー)がブームで、いろいろなデジタルアートが出ていました。それに新しい息吹を感じはじめ今につながっています(①-d-5)。

雑誌ではなく、オンラインでさまざまな「MOVEMENT」を呼びかけていくようになりました。ポストインターネットアートやヴェイパーウェイブ、バーチャルギャラリーの動きなどを追いかけています。やっているなかで、NFTとPPFが2021年に盛り上がってきて、自分たちが追いかけてきたアーティストが売れて人生が変わったと言っていたことが印象に残って興味をもちました。2021年くらいからリサーチをはじめ、それをまとめたのがこの書籍『The New Creator Economy』です。一昨年前に出版でき、それもあって展覧会を代官山と渋谷で行うことができ、渋谷のときにPPFをテーマに行いました(①-d-6)。

【高瀬】
ありがとうございます。ここからは、私がモデレーターをして、Good Job! センター香芝の森下さんと小林さん、日本総研の水嶋さん、そして庄野さんに加っていただきます。よろしく願います。まず、庄野さんの歴史を聞いてそんな重厚な人生だと初めて知りました。

【庄野】
だいぶ端折りました(笑)。

【高瀬】
インターネットカルチャーのリサーチにも



①-d-4



①-d-5



①-d-6

のすぐ取組まれていて、さまざまな表現者を追っていたり、直近だと渋谷でPFPをテーマに展示されてきた庄野さんに、福祉とNFTの可能性について聞きたいのですが、可能性は何かありそうですか？

[庄野]

プロジェクトを聞いたときに、まずおもしろいと思いい興味が湧きました。福祉について詳しくはなく、教えてほしい気持ちで今日は来ました。

[高瀬]

Good Job!センター香芝のみなさんは、NFTを活用しながらプロジェクトを進めることは初めての経験だったと思います。実際にNFTに取り組まれて、変わったこと、感じるころがあれば、聞いてみたいと思ったのですがいかがですか？

[水嶋]

さまざまな立場での関わりから、いろんな発見があったと思います。現場に1番近いところの発見はぜひ聞いてみたいです。

[森下]

暗号資産と聞くだけで、懐疑的ではないが、私たちとは関係ないと思っていたのがスタートでした。そこから高瀬さんにGood Job!センター香芝に来ていただいて、ブロックチェーンやNFTの勉強会の中で、高瀬さんが可能性を信じているということを知って、私たちも信じて大丈夫だな、やれると思ったところからスタートしたような気がしています。実際に障害のある人と表現の現場にいくと、先ほどの池田さんのように、意外とデジタルで表現したりものをつくる人が増えてきているのは確かです、でもつくっているものを楽しめる場所がなかったなと気づきました。例えば、障害のある人の公募展が各地で開かれています、主に絵画作品が出品されています。デジタルで描いたりものをつくっている人はそれに比べると少なく、どのように鑑賞するかといった土壌も育ってきていません。そうしたなかで、デジタルのコミュニティのなかでいろいろな意見をもらったり、販売していく必要性も感じるようになってきました。

それから、私たちが普段出会わない人とDiscord上で出会えることもよいと思い

ます。メンバーが自己紹介をすると、どこかの誰かが反応したり、盛り上がりたりとか、距離を超えて関係が広がっていることを実感として持っています。

[高瀬]

ありがとうございます。小林さんはどうですか？

[小林大祐]

こう変わるのか、という発見がありました。初めてDiscordに入ったときに、「gm (good morningの略)」のように気軽にあいさつする文化を知りました。でもチャットがメインのコミュニケーションなので、このまま行くと言葉や言語が中心になってしまい、入りづらい人も出てくるかもしれないと思いました。

言葉じゃなくてもDiscordに入れる手段はないかと、どうなるか予想はできませんでしたが「絵しりとり」をはじめてみました。実際に絵だけで分からないときもありますが、それも含めて距離感の近い関わりができていて、こういう関わりになるのかと発見でした。

福祉にたくさんの人に関わりを持ってほしいのですが、オープンマインドで「ぜひ福祉施設に来てください!」と言ったところで、まだまだハードルはあるなと思います。ところが、NFTを持っていることで、それをキッカケあるいは言い訳にしながら福祉に関わってもらえることができる。メンバーとの関わり方で大きな変化だったと思います。

[水嶋]

ありがとうございます。NFTプロジェクトの運営に携わることで見えてきたところでいうと、匿名性は結構新しいと思っています。

今回のプロジェクトでは、匿名で参加している人は、結局誰なんだろうと思いつつも、その人がプロジェクトでしてくれたことや参加してくれたことの積み重ねがデジタル上のアイデンティティになって、デジタル上でより絆が深まっていきました。

[高瀬]

NFTやPFPが軸にありながら、そこから広がるコミュニケーションや人物像が立ち

現れてくることも良いなと思いました。それから実際、何ができるかということで、絵しりとりもDiscordでやってみたら素敵な取り組みになっていったので、これらやるモチベーションの1つとして機能する可能性は見てきたのかなと思います。

それから、やっぱりそうだよなと思いました。森下さんはNFTに懐疑的だった。逆に、福祉を知らない自分からすると、福祉に対してハードルを感じていたりもしました。福祉に対して何をどのように取り組んだらよいか分からないことがお互い多くある中で、それでも混ぜてみると希望がありそうな実感はあります。

庄野さんにお聞きしたいのですが、先日の渋谷でのPFPの展示をされて、そこにはどのような可能性があるのか、なぜ好きなのかも含めて聞いてみたいです。

[庄野]

ミュージシャンが自分で音源を録音して、送りあったりとか、SoundCloudやBandcampで販売したりとか、そのアーティストを追いかけ買って人がいたり、そういうことがアートではまだ起こってなかった気がする。ようやく、自由に表現して生活の糧になったり、あるいは、自分の作品を好きな人に届けることがもっと簡単にできるようになったと思います。

ギャラリーに所属しなければならないなど、これまでにあったハードルがなくなって、新しい世界が広がってきているのは間違いないです。その世界をどう根付かせたり、いいものにつくり変えていくかは今の課題ですが、ひとまず可能性は広がった段階で素晴らしいことだと思います。

[高瀬]

PFPそのものに対してはどうでしたか？

[庄野]

私はPFPには懐疑的でした。

[高瀬]

庄野さんも懐疑的だった(笑)。

[庄野]

自分は警戒していました。仮想通過への警戒で、商業的のような、ある種、コマースリズムなど、資本主義の怖さ、そのよ

うなものに拒否感を感じることもあると思いますし、アーティストは特に敏感です。PFPはそのような側面があり、投資的価値がクローズアップされ、新しいマネタイズや資金調達の方法などが出てきてしまったので、自分はアートとしての可能性、生まれていってほしい願いがありました。距離は置きつつ、新しいコンセプトなので刺激されておもしろさを感じています。今はおもしろいのではないのでしょうか、結局おもしろいなあと希望は感じています。

[高瀬]

ありがとうございます。勝手に懐疑的な人（Good Job!センター香芝）と非懐疑的な人（庄野さん）をミックスしたつもりでしたが、どちらも懐疑的でしたね。それはそれでおもしろいと思いました。

例えば、DAOのような言葉をよく使いながら、PFPを持っている人の集合も現れてきています。「Proof of X」も有志が集まって展示したりしていますが、そういった作品などを軸に集まって共同していく動きと、NFTとの組み合わせを考えたときに、組織や共同体のあり方に可能性を感じることはありますか？

[庄野]

NFTを買って所有することのおもしろさの1つは「共同所有」で、他の人も自分も買っていることで繋がりがあって、同時にアーティストともつながっていることにもなります。これは透明性からきていて、一般的なアートの購入では得られない体験で、それ自体が体験としておもしろいと思います。

[高瀬]

そのつながり部分はトキメキもあれば、新しい人との関わりをオープンにするので怖さもあると思います。デジタルの中で福祉を実現していく中で、実際に開いてコミュニケーションをとりながらつながっていくことをどのように受け止めていますか？

[森下]

NFTなどを警戒している割に怖さはなかったと私自身は思います。まだ怖い人や状況に会っていないのかもしれませんが。実際にメンバーが匿名の誰かと出会って何かコミュニケーションをはじめたり、Xのスペースも夜9時からするので積

極的に勤めていないのに聞いてくれたり、アーカイブを後で聞いてくれたり、自ら行動して自分の活動を紹介したり、これまでとは違う新しいところに手を伸ばそうとしていることに驚いています。グッドジョブさんというNFTを通して、温かいコミュニティができてることが有難く可能性を感じています。

[小林大祐]

最初のころは「夜ふかししたらどうしよう」と言っていましたよね。

[森下]

そうですね。すぐそういう心配をするんですけど、YouTubeで勉強して寝不足になって施設を休んだりとかあったんですが、徐々にペースをつくってくれていました。

[小林大祐]

Good Job! センター香芝は奈良県香芝市という物理的な場所にあって、ここに通うメンバーは周辺に住んでいて、その人たちと一緒にものづくりをしています。デジタル上に福祉を開いたときに、1つの福祉施設が日本全国や世界の人たちを受け止められるかという土台無理だと思います。

さまざまな福祉施設や団体が協働することが、デジタル上の福祉には必要ではないかと思っています。ただ、現時点ではGood Job! センター香芝の色が強く、別の人から見ると「私たちも入っているのか？」と感じさせているかもしれません。どういう風に自律共生して一緒にできるのかという悩みはあります。

[高瀬]

水嶋さんはどうですか？

[水嶋]

多様な人たちに開いて協働すること、コミュニティの強さを醸成すること、この両面が必要かなと思っています。例えば、私自身は過去にPFPプロジェクトを怖いと感じていました。例えば、同じようなアイコンをたくさんの方が持って盛り上がっていると、一見さんでは入りづらい雰囲気があるように感じました。ただ実際に他のPFPプロジェクトに入ってみるとみなさん優しくコミュニケーションしやすかつ

たのですが。

PFPというNFTを軸としたコミュニティの強さで、「Good Job!らしさ」がDiscordの中でできあがればそれは特色だと思いますし、コミュニティの強さにもつながると思います。一方でPFPとして、みんながグッドジョブさんのアイコンを使っているというような状況で、果たして一見さんに「ひらく」ことはできるのか、今後模索しながら考える必要があると思っています。

[高瀬]

カルチャーができればるほど、入りにくくなるのではということですかね。

[庄野]

でもグッドジョブさんの顔を見たときに、すごく親しみがわくというか。

[高瀬]

見た瞬間に親しみがわきますよね。

[庄野]

この表象で安心させられるというか、油断させられる感じがします。

[高瀬]

私がNFT担当として関わって、このプロジェクトにとってどういうクリエイティブやアートワークがあればよいかを考えるときにすごい緊張感がありました。それをデザイナーのCHACOさんに託して、いよいよGood Job!センター香芝のみなさんにお見せするというときに、出した瞬間に笑い声が生まれてほっとしたことを覚えています。そこでプロジェクトに対する解像度も上がって期待感が高まった部分もあったのではないかと思います。クリエイティブの力も大きいと思います。

ここで、会場から質問をいただいています。「将来的に、施設利用者さんの生活は、NFTでの仕事だけで成立するのでしょうか？それとも、他の仕事との掛け持ちがいいのでしょうか？」

[水嶋]

以前に視察した東京にあるWellsTechさんが運営している就労継続支援の事業所さんでは、ウェブワークだけで仕事が成り立っています。YouTubeの動画編集や、web関連の業務で30名弱の人が仕事をされていて、1年間に5名くらいが就職して

企業に雇用されています。事業所は2年前に始まっていて、web2.0の仕事の1本立ちでやっていける状況が今あるのを見てビックリしています。

YouTube関連で現在豊富な仕事があるように、将来的にweb3市場が日本で広がれば、NFT周りの仕事が障害福祉事業所や、障害のある人自身の仕事としてできる兆しはあるように個人的には思います。

【森下】

私個人の考えですが、仕事として成立する人も出てくる可能性はありますが、必ずしもそれだけで成立しなくてもよいかと思えます。年齢によって変化したり、住んでいる場所や仕事内容が変化することは私たちにもあります。遠隔でできるからこそ、農業を並行してやりたいという人も出てくるかもしれません。可能性は広がれると思いますが、それだけで必ずしも成立しなくても良いし、成立しても嬉しいと思っています。

【高瀬】

私もそれだけで成立するというより、選択肢を提供することが大事かなと思っています。デジタルでの作品制作でも販売できるという小さな気付きも重要で、そこから広がる世界があります。そのような選択肢を新たに持ちながら、ストイックに専門化することも選択肢の1つに入るのだと思います。

もう1つ質問が来ています。「福祉とNFTの組み合わせは今後の可能性があるかと思えました。生活が成り立つかどうかは、一般的に人が買いたい商品ができるかどうかだと思いますが、施設利用者さんがつくれるもので、NFTでどういう商品を出していけば良いと思いますか？」

【水嶋】

高瀬さんはどう思われますか？

【高瀬】

みなさん、Good Job!センター香芝の張り子、めちゃくちゃ可愛くないですか。NFTだからこうあるべきと、あまりそこにこだわりすぎなくても良いかなと思っています。デジタルで表現できたり創作できると

きに、その人なりの可愛さ、かっこよさ、美しさなど何かを出して、それを好きな人が買ってくれるという関係性だと思うので、その何かをみなさんの中でつくっていただければいいと思います。

【小林大祐】

NFTにこだわるわけではありませんが、NFTのできる遊び方をもっと知りたい気持ちはあります。こんな遊び方もあるよと教えてもらえるのであれば学んでいきたいです。そうすることで、メンバーが今やっていることや好きなことに紐づけて、こんなことができるんじゃないかと発想しやすくなると思っています。

【高瀬】

庄野さんは、最近のNFT作品でおもしろいなと感じた作品はありますか？

【庄野】

ちょっとありすぎて…。

【高瀬】

日々リサーチされていらっしゃるからね。

【庄野】

「共同所有」の例で言うと、3エディションで、3人が1つの作品を持つという作品があって、3人のうちの1人はアーティストです。自分と、アーティストと、誰か知らない人、その関係でどんなコミュニケーションが生まれるかを試そうという作品。NFTならではの特性はたくさんあるので、それを使ってみんな新しい表現を試している状況にあるのが今のおもしろさだと思っています。

【高瀬】

長くNFTを持つと変わったり、誰かに移すと変わったり、この範囲でしか持てなくなるとか、デジタルあるいはブロックチェーンの特性を活かした制約を持たせて遊んでいる人たちは結構できていますよね。

【庄野】

そうですね。プログラムできる性質があるので、ある種のゲームとして考えると、自分でつくったルールでみんなに遊んでもらうというのが楽しい遊び方の可能性の1つかなと思います。

【会場】

現物の商品にNFTチップを入れて1つ1つ証明したり、web上でゲーム性や物語性をもたせること、もしくはNFTの先につくった人の背景が見れてもよいかなと思えました。また、3DプリントするデータそのものをNFT化することも可能性としてあると思います。

【高瀬】

ありがとうございます。デジタルの表現とNFTの組み合わせによる拡がりには確かにあると思います。ほか登壇者同士でお互いに質問したいことはありますか？

【庄野】

福祉とNFTという組み合わせは、私自身は意外性を初見で感じましたが、実際にやってみて相性はどうでしたか？

【森下】

相性は悪くないと思います。ただ、実務的な問題で、社会福祉法人が価格変動する暗号資産を持つことに対して、会計の専門家に相談しながら、管轄の自治体へは確認を行いました。あとは福祉だけに限りませんが、初めて暗号資産を持ったりNFTを購入するハードルはあります。

【庄野】

福祉とNFTに関しては先行例があるのでしょうか？

【水嶋】

障害福祉領域でNFTプロジェクトをしている団体は、実は数年前からいくつか日本各地であります。ただ社会福祉法人で、かつ継続的にプロジェクトをやり続けているところは少ないかと思えます。継続性が1つの課題としてあることは先行事例を見て思っていました。

【庄野】

今回のグッドジョブさんの例を後々いろんな人が参考にするとか、自分もやってみようと思う人が世界中で広がっていくことも考えられるのかなと思えました。

【水嶋】

そのリファレンスの1つになると、非常に良いなと思います。

【高瀬】

いま継続性の話があったんですけど、質問もきています。「2年ほど前から様々なNFTコミュニティ(Discord)に参加しています。個人・大企業問わず、コミュニティ運営を継続することに苦戦している様子も見られ、1年ほどでクローズするプロジェクトも少なくありません。今後もコミュニティを継続するために定期的な施策をお考えでしょうか。個人的にはよい前例となることを期待しています。」

まずやってみるという勇気も称賛したいところですが、そこからどうやって続けられるのかも課題になってくると思います。今もいろんな施策や遊びにチャレンジしているなかで、課題を感じていたり、次の一手を考えていますか？

【森下】

実際に継続するにはいろいろと考えないといけませんが、一方でどこか楽観的な部分もあります。その根拠としては、Good Job! センター香芝の場合は、いつも障害のあるメンバーと一緒にやってくれていて、それが自信にもなっています。障害のある人が仕事に関わる時に、仕事の一部分だけを障害のある人が関わっていて、そこから先は関わっていないというケースはよくあります。そうではなく、全体に関わってもらうことで仕事が継続しやすくなると思っています。

得意な人が誰かいたり、やりたいと思った人継続したいと思う人が誰かいて、そのことがチームとして機能していくと考えています。その意味では、Good Job! センター香芝全体で取り組んでいるからこそ、継続していけるような気がしています。

それから、購入時の難しさ、NFTやブロックチェーンの理解、参加の仕方などの課題に対して、もっと多様な福祉施設が参加しやすいツールをつくったりして、一緒に試していきたいと考えています。

【小林大祐】

Good Job!センター香芝だけでもまだまだ紹介したいメンバーはたくさんいますし、別の福祉施設や個人が入ってきたときにさらなる楽しみもあります。自分たちの知らない生活や仕事があって、それは

継続しないと見えてこないことだと思います。

それから、表現する機会が少なかった人、表現はあるけれど今まであまり出せていなかった人にとって、NFTがきっかけとなって意思表示や表現できる場所が生まれることは1つの期待です。資金的な側面だけではなく、多様な人が関わることで継続するのではないかと考えています。

【高瀬】

ありがとうございます。終了時間が近づいてきましたので、最後に一言ずつお願いします。

【水嶋】

庄野さんの話をもう少しじっくり伺いたかったので別の機会にお願いしたいです。さきほどの継続性のところで、障害福祉事業所が先端技術を取り入れてNFTプロジェクトを継続していくときに、1つの社会福祉法人ができることは限りがあると傍から見ていると思います。

では企業や自治体は何ができるのか、大学、国、意志ある個人は何ができるか。ソーシャルチャレンジとして、いろいろな人が関わり合える場を提供し続けることが、NFTプロジェクトを進めていくうえで重要なポイントではないかと思っています。今日会場にいらっしやっているみなさん、配信で聞いてくださっているみなさんも、これからぜひ一緒に協働してプロジェクトを進められたらよいと思います。今後もよろしくをお願いします。

【森下】

デジタルの中で福祉のことを考えたり、デジタルの中で福祉を実現するとはどういうことかを考えながら実践していきたいと思っています。制度的なもので保障されるだけではなく、何か別の文化として作っていけるのではないかと期待もあります。

そして、これまで流通しにくかったものがNFTによって流通できるようになると、例えば、お互いをケアしあう感覚、助け合いや気づかう感覚、そういう福祉的な感覚を流通させていくこともできるのではないかと考えました。

【小林大祐】

福祉は人の生死の営みの中にあるものだと思いますので、NFTを通して福祉施設を支援するという発想ではなく、みなさんと一緒に福祉をつくっていくほうが自然だと感じています。それからプロジェクト名に「Digital Factory」と入っているように、つくることにもこだわりを持って、みなさんと新しい仕事や文化を考えていけたらよいと思っています。

【高瀬】

ありがとうございます。庄野さん、今日は福祉×NFTの可能性ということではいかがでしたか？

【庄野】

まだ分からないことはたくさんありますが、今日話してみても思ったのは、楽しそうだなという感覚で、重要なことじゃないかと思っています。最初に高瀬さんが言ったように、情報に感情ののることはすごく重要で、それが1つの気持ちとして表象されるとグッドジョブさんみたいなものになったり、これまでそんなことがなかったと思うので、とても未来を感じました。

【高瀬】

私も福祉とNFTの可能性を考えたときに、お互いに持っていた「これは!」という大切なところを混ぜることで希望が見えた瞬間もあります。みなさんも今回のシンポジウムを通して「いい感じそう」「何か生み出されそう」「私もやってみたい」といったことがあれば、ぜひ混ぜて遊んでみてほしいです。Good Job!なことをして人を労うだけでも励みになると思いますが、そういう雰囲気を作ってもらえればと思います。これから取り組めることからぜひ一緒に楽しんでいきましょう。ありがとうございました。

Art for Well-being シンポジウム②

表現とケアとテクノロジーのいま 講演録

Art for Well-Being

シンポジウム2

「表現とケアとテクノロジーのいま」

3月16日(土) 16:30-18:30

会場:シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
オンライン同時配信



徳井 直生
アーティスト・DJ・研究者、
株式会社Qosmo 代表



緒方 寿人
デザインエンジニア、
Takramディレクター



笥 康明
東京大学大学院
情報学環・学際情報学府
教授



小林 茂
情報科学芸術大学院大学
[IAMAS] 教授

とけていくテクノロジーの縁結び

寛 康明

寛と申します。よろしくお願ひします。とけていく・テクノロジーの・えんむすび。ちょうど五七五になっていますね(笑)。今日は「とけていくテクノロジーの縁結び」というタイトルで、新井さんと佐久間さんと共同で取り組んできたプロジェクトについてお話します。まず最初に自己紹介を含めて、プロジェクトの背景や進行状況について共有し、まだ結論が出ていない部分も含め、進行中の段階での感覚を皆さんと共有し、ディスカッションを行いたいと考えています。

僕は今、東京大学で研究を行っており、技術者という枠には捉われず、学際的な領域で活動しています。工学のバックグラウンドを持ちながらも、インタラクションデザインやインタラクティブアートなどの複合領域での活動を重視しています。

特に、こういう実体としてのマテリアル(素材)とコンピューターとを掛け合わせて、環境との刺激の中で、素材自体が動きを持ったり、形や大きさが変わったりすることでリアルをコントロールする(②-1-1)。あるいはコントロールの中には収まらない、リアリティーの中の表現性や関係の結び目を研究し、作品表現として展開しています。つまり、僕の技術的なバックグラウンドは、インタラクティブテクノロジーやデジタルファブリケーション、ものづくりや材料など、マテリアルというところにあるといえます。

これは2014年にICCというメディアアートのミュージアムで行った展示です(②-1-2)。この時からずっと、今と変わらず、素材が動くということをやっています。テーマは、「HABILITATE」、リハビリテーションの「リ」を取った言葉ですね。リハビリテーションが何かを失った状態からゼロに戻す行為であるのに対し、今よりちょっと良くなっていく、関係が結ばれていくようなところに、テクノロジーがどのように介入できるかを問い続けてきました。この時から、障害やリハビリテーションにも、テクノロジーが関係性を形成する方法に注目してきました。

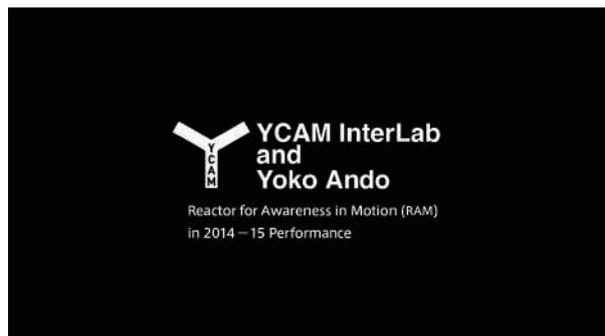
山口情報芸術センター(YCAM)とのコラボレーションしたプロジェクトについても紹介します。YCAMは山口に位置するメディアアート施設で、過去に様々なプロジェクトで招待されてきました。その中のひとつ、安藤洋子さんというコンテンポラリーダンサーとのプロジェクトでは、即興的なダンスにテクノロジーを組み込むことで、即興性を高め、新しい動きを探求する、環境としてのテクノロジーの可能性を探りました(②-1-3)。約10年前のプロジェクトなんですが、体の動きをデバイスや物の動きに変換し、それを音や触覚などの刺激と組み合わせながら、ダンサーたちが新たな動きを生み出しています。このプロジェクトでは、テクノロジーがパフォーマンスの前面に出るのではなく、むしろ最終的には舞台から何もなくなり後景化していく。最後にはそこで培われた関係性や身体が前景化していく。そんなことがいかにできるかということの問題意識として持っていました。



②-1-1



②-1-2



②-1-3

たんぼぼの家とも以前から関係があって、コロナ禍前の2019年に、今回も一緒に佐久間新さんと「だんだんぼに夜明かしカエル」という舞台をつくったことがあります。そこでは、ウェアラブルなデバイスを使用して、相手との距離に応じて振動や触覚が変化するようなデバイスを導入しました。これにより、パフォーマンスは相手との距離を自覚し、その距離感から新たな動きが生まれ出されました(②-1-4)。



②-1-4

今回の「とけていくテクノロジーの縁結び」なのですが、始まりは9月ぐらいでした。最初にたんぼぼの家から共有された問題意識は、パフォーマンスだけでなく、観客の感受性を高め、また、パフォーマンスと鑑賞者も含めて、その場自体がある種関係づいているってことが感じ取れるようなテクノロジーのあり方を探りたいということでした。ただ、ちょっとこれだけだと、僕も何しているか全くわかんないってところがあり(笑)。

新井英夫さんは、野口体操を軸に体奏家(——体を奏でる家と書いて体奏家——)として活動している方で、ALSを発症し、体の動きに制限が生じています。一方、佐久間さんは、ジャワ舞踊を背景に持ち、即興的なダンスを制作していて、たんぼぼの家ともずっとプロジェクトをされています。この2人はほぼ同世代だと思うんですけど、お互いにこれまで交流はあつつも、一緒に踊るってことは初めてだということだったんですね。

ここでのポイントは、体を動かすことを、普及したり広めていく表現としてやってきた方が、一方で体がだんだん動かなくなる病っているものに出会い、それを携えて生きることになったということに、佐久間さんと対峙して即興的な動きをつくっていき、そこにさらにテクノロジーで介入するという、もうほんとと盛りだくさんなものでした。でも、この2人が出会って一緒に踊るってことだけで僕は大満足——大満足と言ったらアレなんだけれど——、もうそれ以上何もなくてもいいじゃないかというぐらいすごく素敵な取り合わせだったわけです。

最初にいただいた提案は、まずは彼らが一緒に踊る姿を見て、そ

こからどのようにテクノロジーを組み込むかを考えるというものでした。VRやAIなど既存のテクノロジーに拘束されず、まずは彼らの関係を見て、そこで感じたことをもとに何かつくるというアプローチでした。そういうことならしょうがないと腹をくくり、僕も丸腰で行って、そこからプロジェクトは始まりました。途中、板坂記代子さんという、新井さんのパートナーでもあり、ケアをする方でもあり、コラボレーターでもあるアーティストの方が加わり、この3人の関係性の中で空間ができていきました。

全部で3回セッションが行われました。11月に行われた最初のセッションでは、彼らが初めて出会い、打ち合わせなしに動きが始まりました。2月に行われた2回目のリハーサルセッションでは、私が作ったデバイスを試しました。そして、その1週間後の最後のセッションでは、お客さんを前にして公開の実験が行われました。

(1回目:11月の映像を見ながら)このプロセスは非常におもしろく、多くの発見がありました。打ち合わせなしに自然に展開されました。ちょっと一緒に並んで動いてみましょうと、僕も一緒に混ぜてもらって楽しかった。そうこうしているうちに、手を普通に立って動かすよりも、寝転がって前に出した方が動かしやすい、ここに空間があることの方が、表現の場としてはすごくやりやすいという話が出ました。じゃあ、そこに光を置いたら影ができると、その場で僕が照明をそっと添えると、動きがこう展開されて。もうお互い即興なんです。僕がガチとしたものをつくって持ってくるのではなく、究極の話、この流れの中で、その場で「これどうぞ」だったり、それだったらこうつくり変えますっていう。流れの中で僕はつくってつくり変えてってことはいかに可能か。同じぐらいの時間軸の中で関わるできないかということを考えました。

(3回目:公開実験ワークショップの映像を見ながら)最後3回目のセッションでは、最初の11月のセッションで気づいた「空気」というキーワードを基に、いくつかの装置をつくり、プレイグラウンドのような環境として物を持ち込む試みを行いました。

一つ目は、会場の扇風機を利用して、空気を流し、物を浮かべたり動かししたりする装置です。この装置は、参加者が関わることも関わらないことも可能で、遠くにいる誰かが動いている間も、風の中で物が動き続ける仕組みです。そして、遠くに設置されたモニターでは、環境のCO₂濃度、気温、湿度などがリアルタイムで可視化され、パフォーマンス中にCO₂濃度が上昇し、窓を開けると急激に下がる様子が観察されました。

これにより、3人の関係の中に存在する「空気」を可視化し、空間や関係性、そして参加者との共有空間を示す装置を用意しました。さらに、手持ちの照明を使い、影をつくり出す装置も用意しました。この照明は無線で制御され、即興的に使われ、参加者の遊び方が徐々に形成されていきました。1回目と3回目のセッションについては、展示会場でも放映されている、こちらのアーカイブ映像をご覧ください(②-1-5)。



②-1-5



②-1-6

(2回目:リハーサルセッションの映像を見ながら)このセッションでは、僕が持ち込んだ装置で遊んでみました。加速度センサーに応じて、レインスティックという棒が傾いて、中で粒が転がることによって音が鳴る、そういう装置でした。この装置は、体の動きを増幅し、環境内で物の動きと音に変換するものです(②-1-6)。最初は、装置の説明と使用方法を説明しました。加速度センサーをどこに取り付けても構わないとし、僕たちは関係性を手掛かりに探求していくことにしました。その結果、おもしろい遊び方が次第に見えてきました。例えば、板坂さんが新井さんの動きに反応してレインスティックを動かしたり、で、これ、壊れちゃうんです(笑)、逆に、板坂さんが新井さんを操って動きをつくり出したりしました。

この実験は、単にユーザーとテクノロジーの関係だけでなく、パフォーマー同士の関係や新しい遊び方も生み出しました。体の動きがレインスティックの動きを操作するという逆の関係性により、新しい遊び方が生まれ、ある種テクノロジーの遊び、余白の部分が指摘されました。このデバイスの緩さが、新たな遊び方の開拓につながりました。

そして、その後も、デバイスが反応しないようにできるだけ激しく動くどのような動きが生まれるか、逆にデバイスをかつこよく操るためにはどのような動きが必要か、などを探求しました。また、

デバイスを止めた状態でじっくりと観察することもありました。それ以上の詳細は時間の都合上、ここではお話できませんが、とにかく、僕は今回の実験において、何が起ころうと受け止めようと思って、こっちからこれをやってくださいとは一切言わず、そこで起こることに全て呼応するようにデバイスをつくる、つくり変えるってことをやってみました。新しい遊び方が現れるたびに、そのテクノロジーを軽やかにつくり変えることにチャレンジしました。けれども、残念なことに、最後の公開実験では、デバイスがうんともすんとも言わなくなってしまって…。この先、来週こんなこともできるねって散々タイムジネーションが膨らんだのに、その先を見るのがまだできてない状態なんですけど、それでも、ある種の困難、テクノロジーこそがディサビリティだという、そのままならなさの中で、さきほど見ていただいた最後の3回目のセッションでは、3人が動かないテクノロジーに対してさらに動きをつくっていくという、僕にとってはとても示唆的で豊かな失敗だったんですけど——それに関しては、僕は豊かなと言える立場じゃないですけど——、そんなことがありましたということです。申し訳ございませんが、時間が長くなってしまいましたので、ここで私からの紹介は終わりにさせていただきます。ありがとうございました。



②-2-1

徳井です。よろしくお願いします。今回、音との新しい出会いを生み出すワークショップをご紹介するということで、えーあいと かんきょうおんで おとづくり。五七五にしてみました(笑)。

まず簡単に自己紹介しますと、学生時代からAIを使った音楽制作ツールの研究に携わっており、それから20年が経ちます。現在はQosmoとNeutoneという会社を運営しています。Neutoneでは今日ご紹介するNeutoneというツールをつくっています。普段はAIを使って音楽パフォーマンスやDJパフォーマンスを行う傍ら、技術的な開発や研究にも携わっています。ちなみに、3年ほど前に自身の活動をまとめた『創るためのAI』という本を出版し、先日12月には英語版Surfing human creativity with AIが発売されました。英語版への翻訳作業は大変でしたが、充実した経験でした。今日の話題との関連性や共通点もあるかもしれないので、興味がある方はぜひ手に取ってみてください(②-2-1)。

また、たんぼの家とのつながりについてもお話します。昨年、2022年度に初めて、AI画像生成技術を用いたワークショップを開催しました。このワークショップでは、Stable DiffusionやDALL・Eなど画像生成のAI技術がぐっと進展していく中で、それらを活用しながら、ケアや表現の現場での可能性を探りました。この時は、ケアや障害の有無を度外視し、こういったツールがあるよということ、参加者に自由に画像を生成してもらいました(②-2-2)。

昨年のワークショップで得た気づきの1つは、従来の創作過程と比較して、AIツールを使った場合に、サポートスタッフや障害のない人と障害のある人が対等な関係でツールに向き合うことができるということです。AIツールが、そこまでこなれていない中で、サポートスタッフにとっても、かなり難易度が高く、それぞれにとってかなり異質なツールであったが故に、その関係性がより対等になったような、そういった傾向が見られました。

アンケートの結果でも、人々は「つねに想像のうえをいから」面白かったとか、「いまじねーしょんをえる」のに良かったとか、これだと自分の仕事なくなるかも、という意見や、また、サポートスタッフと対等な関係で表現活動ができたということで、その時間自体、体験自体が楽しかったという意見もありました。こういった一定の手応えはあったものの、一方で、技術デモ的な側面が強く、夢中になって創作する雰囲気をつくり出せなかったという反省点もありました。

その反省を踏まえて、今年は新たなアプローチを取りました。昨年の画像生成のワークショップは、僕の専門とはちょっとずれていたこともあり、そこで、今年は自分の専門分野により近いテーマである音楽制作AIを活用して音楽制作に挑戦することにしました。具体的には、街中で環境音を録音するフィールドレコーディングを行い、それをAIツールを使って音楽にしていこうという取り組みです。

音楽をつくるというと、一般的には高いスキルを必要とするため、そう簡単に取り組めるものではありません。けれど、AIツールがあることで、スキルや障害の有無を飛び越えるかたちで、音楽



②-2-2



②-2-3

に向き合えるんじゃないか、音に向き合えるんじゃないかということで、新たな可能性を模索しました。

昨年、どうしても技術デモになってしまったという反省があったので、今年度のワークショップの中では、作品に仕上げて発表するということをまず意識しました。またAIを使うとどうしてもツールとスクリーンの中でやり取りするだけで、自分でつくっているという身体的な感覚がなかなか得られにくかったという反省もあったので、スクリーンに閉じこもらず、実世界の中で手や体を使って音楽を作ることも意識しました。

それからもうひとつ、後ほど詳しく説明しますが、人からAIツールへの一方向のやり取りではなく、人とAIツールの双方向のインタラクションが生まれるようにということを考えています。具体的に何を行ったかについて、実際のワークショップの写真を交えて説明します。

最初に行ったのは「イヤークリーニング」と呼ばれる体験です。参加者は目を閉じて、周囲の音に静かに耳を傾けます。これにより、普段見逃していたり聞き逃していた音に気づくことができます。まさに耳を掃除するといつか、開いて、新たな体験をするような感覚です。

そして、今回のポイントとして特に良かったと個人的に思うのは、「音楽をつくりましょう」という発想ではなく、「音・楽をつくりましょう」というアプローチでした。音楽をつくらうとすると、身構えてしまうことがありますが、そうではなく、身の回りにある何気ない音と音楽の間にある何かをつくれればいいんだよっていうことを言いました。例えば、坂本龍一さんへのトリビュートアルバム『All Micro Ambient Music』から2曲ぐらい紹介し、これも音楽としてCDで売られているんだよ、いろんな音楽の形があるんじゃないかというような話をしました。

その後、今回メインで使用したNeutoneというツールをテストし、街中で録音を行いました。iPhoneやレコーダーを使用して、さまざまな音を収集しました。その後、Ableton Liveという音楽制作ツールを使用して、Neutoneを活用して実際に曲を編集して、最終的にグループごとに発表する、というような流れになっています(②-2-3)。

実際にAIをどのように使用したのかについて説明します。ここで僕たちNeutoneという会社でつくっているオーディオのプラグインNeutoneが登場します。オーディオのプラグインとは、音楽制作ソフトウェアに追加して機能を拡張するもので、一般的にはリバーブやエコーなどのエフェクト、曲の中からドラムだけを抜き出すみたいな音源分離、音色変換などの機能を提供します。音色変換が少しややこしくて、入ってくる音を全然別の音にその場で変換するというものです。これが特にAIならではのおもしろい使い道なのかという風に思っています(②-2-4)。

注意していただきたいのは、今回はAIを使って音楽生成をする、つまり、ゼロから音楽をつくるのではなく、あくまで音を変換するという点です。そのため、入力として音が必要となります。そこでフィールドレコーディングが効いてくるんですが、具体的にどういものかについては、ここでお見せしたほうが早いのでやってみます。

これがAbleton Liveっていう音楽制作ソフトで、ここで動いているのがNeutoneで、例えば、私の声が入力されると、それがバイオリンの音に変換されます。このツールは、音をサンプリング的にトリガーしているだけでなく、入力された音の特徴を捉えて変換し

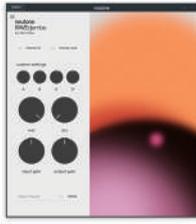
ています。例えばツツツツってやると高い音の太鼓の音がしたり、バイオリンが——pluckっていうのかな——指で弾いてるような音になったりと、普通のサンプリングベースの音とは異なる効果を生み出します。このように、Neutoneを使用することで、音楽に新たな可能性が生まれます。

Neutoneの動作原理を簡単に説明すると、特定の楽器の音に特化したMP3の圧縮のようなものです。例えば、バイオリンの音を学習させると、その音をうまく圧縮して元に戻すことができます。でも、バイオリンの音にしか対応してないので、別の音を入力すると…例えば、さっき言ったように、自分の声を入れると、それをなんとかしてバイオリンの音に変換しようとかんばってくれるっていう、そういうアルゴリズムになっています(②-2-5)。

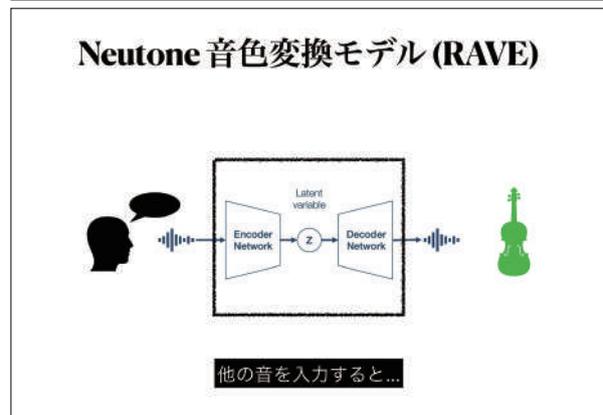
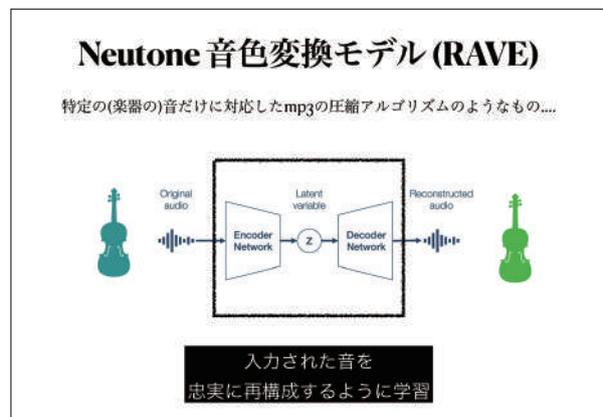
Neutone AIオーディオプラグイン

Neutone real-time AI audio plugin & Community

- 音響処理用のAIモデルをホストするオーディオ・プラグイン
- 音楽制作ソフトウェア DAW上で利用可能
- 用途
 - エフェクト(リバーブ、コーラス)
 - 音源分離(ドラムだけを抜き出す) etc
 - 今回は特に音色変換モデルを利用
- AI音楽生成 AI音響処理(入力の音が必要)



②-2-4



②-2-5

Neutone 音色変換

RAVE - 学習済みモデル

- バイオリン Violin
- マリンバ marimba
- コーラス choir,
- コラ (アフリカの楽器) kora
- bulgarianFemaleChoir,
- 鳥の声 bird
- ドラム amen, drumkit
- その他
- パーカッション djembe, taiko
- NASA
- 人の声 MultiVox, Evoice, Jvoice
- VintageRadio
- お経 BuddhistChant
- megalodon...

②-2-6

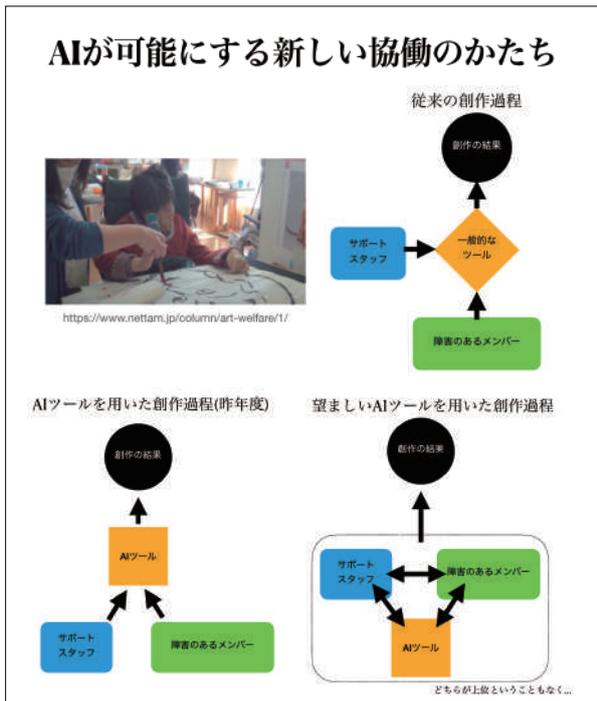


②-2-7

昨年度との比較

	昨年度 - 画像生成	今年度 - 音楽づくり	差異
入力	テキスト	自分で発見・録音した音	所有感
生成過程	1分程度のラグ	リアルタイム	試行錯誤の回数
AIの提供方法	Pythonのスクリプト環境	音楽制作ソフトウェア	試行錯誤の回数 / ブラックボックス感
操作	言語的	身体的	所有感/門戸の広さ
アウトプットの主体	AIモデル	参加者	自己効力感 / 主体性
アウトプット	画像	音	抽象度?

②-2-8



②-2-9

今回のワークショップでは、様々な音が用意されました。バイオリンやマリンバ、鳥の鳴き声、NASAの通信音、お経など、さまざまな音が集まりました(②-2-6)。参加者はそれぞれが持ち寄った環境音を聞きながら、Neutoneの様々なモデルに入力してみました。すると、意外な音に変換され、いろんなところで、笑いがどっかんどっかん上がるような感じで、作業を進めていました。子どもたちも結構楽しんでやってくれて、自分の声を一生懸命入れてどんな音に変換されるか楽しんでいた人もいましたね。30秒から1分程度の短い曲を作成し、最後にはそれを発表しました。この曲は展示会場で聴くことができますので、ぜひお楽しみください(②-2-7)。

今回やってみて、本当にすごく活気があって、笑いが絶えないワークショップになりました。障害のあるメンバーとそうでないメンバー、ケアの現場で普段働いている方とか、いろんな方がこのツールを使って、それぞれ協力しながら、お互いに意見を出し合いながら一つの曲をつくっていくというプロセスが見られて、非常に手ごたえがあったワークショップでした。

去年の画像生成と今年の音楽づくりとで何が違うか、AIと創造性や、創造性を高めるためのAIツールには何が必要かという、自分の研究に紐づけて分析してみました(②-2-8)。去年はテキストから画像が生成されるのに対し、今年は自分たちが録音した音を使用し、その音がなければ何も始まらないという点が異なります。また、AIが勝手にやってくれているっていう、ある種のブラックボックスみたいな形で終わってしまうのか、それともAIを使用して自分たちが曲をつくっているという自己効力感や所有感を持つことができたかどうかの違いが見られたように思います。

また、操作方法も大きく異なりました。去年は単に言語的に、テキストを入力するだけでしたが、今年は実際に外に出て音を録音したり、体を使って音を出したり、さらにパラメーターを調整するなど、より身体的なアプローチが取られました。昨年度のワークショップでは、サポートスタッフと障害のあるメンバーが対等にAIツールを使用して画像生成を行いました。今年はさらに進化し、サポートスタッフも、障害のあるメンバーも、AIツールも、一緒にたくなって、どちらが上位ってこともなく、相互にやり取りしながら最終的な作品を創り出したように思います(②-2-9)。例えば、何か音を入れて、それがAIによって変換されてくる。で、それを聞いて、さらにまたパラメーターを調整したり、別の音にしたり。で、最終的には出てきた音を参加者が編集して曲にまとめていくんですけど、そういう中で、三者が溶け合うってちょっと大袈裟ですけど、組み合わせさせて最終的な表現が生まれてきた。去年はテキストを入れてそれが結果になるという一方のやり取りでしたが、今年は相互にインタラクティブなやり取りがあり、より参加者たちが作品に関与することができたように思います。

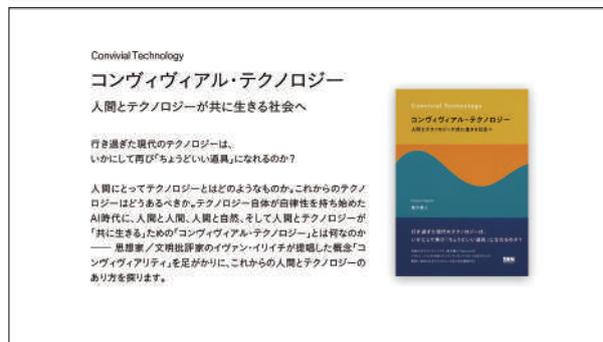
最後に、まとめと課題についてお話しします。ワークショップは非常に楽しいものとなり、手応えを感じることができましたが、福祉の現場での具体的な活用方法についてはまだ明確なアイデアがありません。ただ、体を使って出した音や日常の音を楽曲に変換する楽しさなど、音楽制作の拡張として可能性があると考えています。しかし、音楽を最終的にまとめる際には、音楽制作ソフトウェアDAWを使用する必要があり、そこには難しさが伴います。また、テキストから何々を生成するAIモデルの限界についても感じており、この辺のところについて最後みんなでディスカッションできればと思っています。はい。いったん僕の話はここで終わりにしたいと思います。

ウェーブ なみのダンス と えむあーる。ちょっと字足らずですか(笑)。ギリギリ行けますかね。はい、よろしくお願いします。僕はデザインエンジニアという肩書で活動していて、現在はTakramというデザインファームでディレクターを務めています。また、徳井さんと同じBNNという出版社で『コンヴィヴィアル・テクノロジー』という本を出しました(②-3-1)。

今日はあまり時間もないので、Takramの詳細には触れずに進みますね。いろんなデザインプロダクトから、デジタルアプリとかですね、最近ではH3ロケットの可視化システムや、トヨタさんの未来の車だったり、ロボットだったりということをやったりしております。いろんな企業のブランディングもしております。興味のある方はぜひ検索してみてください。

ここでは、これまで自分がやってきたことで、今日の話に繋がるような活動をまずはご紹介できればという風に思っています。これは、約15年前の2008年に、YCAMという山口にあるメディアアートセンターでやった展覧会用につくった、展覧会のナビゲーションシステムです。紙のフライヤーをテーブルに置くと、その上に展示物の案内が表示される仕組みです(②-3-2)。現在ではスカイツリーのなかにある千葉工業大学のショールームのような場所でも使用されています。紙というアナログなものを使いながら、そこに映像が浮かび上がったたり、穴が空いていて、その穴に触れると映像が切り替わるインターフェイスにもなっている、というようなものです。これ、ちょうど、今月末から21_21 DESIGN SIGHT——六本木のミッドタウンにあるんですが——ここでも展示をしますので、もしよかったら見に来ていただければと思います(②-3-3)。

こういったインタラクティブなものをいろいろ制作しており、他にも例えば、体の動きに反応して花びらが散る作品などがあります。ここに人が立ってるんですけど、人がスクリーンの前で立って体を動かすと、花咲かじいさんのように、手の先から桜の花びらが散っていくというような作品ですね。体を動かすことでデジタル表現、でも桜の木はなかったり、花びらもモノクロだったり。最小限の表現でちょっとした驚きを生み出すことをしています(②-3-4)。



②-3-1



②-3-2



②-3-3



②-3-4



②-3-5



②-3-6



②-3-7



②-3-8

「デザインあ」というNHKの番組がありますけど、これは21_21 DESIGN SIGHTで「デザインあ展」という展覧会があった時につくったものです。真っ白いディスプレイがあるんですが、かかっている虫眼鏡を取って覗くと、そこに映像が表示されるという仕掛けです。初めは音声だけが聞こえ、虫眼鏡を覗くことでその音の正体が明らかになります。たとえば、ドラムの音だと思っていたら、辞書をパタンと閉じる音だった、ということがわかる(②-3-5)。

これも同じく21_21 DESIGN SIGHTの展示なんですけど、「アスリート展」を行いました。身体とテクノロジーの関係でいうと、アスリートの身体というのを解放していくような展覧会です。僕は為末さんと菅俊一さんと共同ディレクターを務め、世界記録の100メートルの速さで走る人の走りをプロジェクションマッピングして、一緒に走ってみることができる展示や、アスリートの体の動きをモーションキャプチャーで計測し、そのデータを可視化する作品も制作しました(②-3-6)。これは、ハードル。為末さんの競技ですね。為末さんの動きではないですが、ハードル選手の動きをキャプチャし、点の動きだけで走りの様子を表現しています(②-3-7)。

これもさっきの、桜の作品と近いんですが、やろうと思えばですね、精巧な3Dの人体モデルを復元させて、本当に走っているように見せることもできるわけですけども、そうせずに、最小限の表現の中で想像を膨らませてもらうというようなことをやっています。展示会場にはタブレットが置かれ、観客は好きな角度から動きを観察できます。ちなみにこれはですね、リサーチで為末さんに実際飛んでもらったハードルです。これすごくないですか(②-3-8)。あのバーが2メートルぐらい手前に置いてあるんですけど、あそこから足を踏み出しているんです。

それで、今回のプロジェクトで何をやったかという話なんですけど、実は去年も関わらせていただきました。「CAST: かげのダンスとVR」というプロジェクトです。VRデバイスを使用して、VRの世界の中で光と影を表現し、その中でダンスの表現を模索するという取り組みでした。そこでさまざまな課題もみえてきて、今年も継続してこのプロジェクトをどういう風に進化させていこうか、ということで取り組んできました。

今日の話題は、筑さんや緒方さんのプレゼンテーションとも共通しているかと思いますが、テクノロジーでケアしてあげるといようなプロジェクトではなくて、それぞれ、表現とケアとテクノロジーというのが、お互いに可能性を出し合って、持ち寄って、何か新しい可能性を探るといような取り組みだなという風に思っています。

テクノロジーの側面からは、昨年に比べてヘッドセットの進化があり、MR(Mixed Reality:複合現実)という形態での新たなテクノロジーが登場しました。これにより、架空の世界を視覚的に体験しつつ、周囲の現実世界も認識できるようになりました。このテクノロジーを活用し、新たな表現を試みることになりました。

いろいろと議論を重ねる中で、去年のインスピレーションである「影」に加えて、今年は「水」というテーマが提案されました。佐久間さんから「なんか水を使いたいんだよね」と言われて最初は「水ですか…」みたいな感じだったんですけど(笑)。実際に舞台の中でも、ステージ上で、たらいに水をじゃーって流してみたり、そういう舞台演出的なものに使われていたり、ペットボトルに半分ぐらい



②-3-9

水を入れて、それを持って踊るだけでも水の揺らぎみたいのを感じながら踊りが変わるんですよ、というような話を伺って、水というのを、インスピレーションにできないかっていうようなインプットがありました。で、あとはですね、やりながら、いろんなことを発見していきながら、やっていた感じかなという風に思います。

展示会場の映像でも流れていますけれども、このQuest 3というものを着けていただくと、実際、お二人にはこういう世界が見えているという感じになります(②-3-9)。で、開発プロセスで言うと、MRというのを使おうということになり、最初につかって持っていたのは、着けると、こういうキューブがこの辺に浮かんでいて、それを掴んで投げられるという、とりあえずそういう単純なものをつかって持っていたんですね。

あと、具体的な進化点としては、去年はコントローラーを使用しないと反応が難しかったのに対し、今年はハンドトラッキングが向上し、コントローラーなしで、何も着けずに、手には何も持たずに操作できるようになりました。先に言ったように最初はキューブをつかんで投げるといったようなアプローチも試みました。それはそれでおもしろがってもらえて、ゲームとしてこうやったらおもしろくなるという案もいろいろ出たんですが、やはり、ルールがあって勝ち負けがあるような世界ではなく、自然と体を動かしたくなったり、表現したくなったり、踊りたくなるみたいなことを目指したいよねってというような話をしあって、ちょっと違うねという話になっていきました。

それで、水というキーワードが出てきましたが、水をどう再現するか、という課題に直面しました。さきほどのアスリートのプロジェクトと同様に、再現をがんばろうとすると、複雑な流体シミュレーションを行うことになり、どんどん重くなるわけです。本物の水を使えばいいじゃん、プールでやればいいじゃんという話になります。そうじゃなくて、僕たちは、水の要素のひとつである波(以下、

なみ)に焦点を当て、水面に触れると波紋が広がるような表現をつくりました。さらに、さきほども驚きという要素の話をしたんですが、やっぱり現実の水では起きないことが起きてほしいなということで、水に触れた時に音が鳴る仕掛けも取り入れました。水面に触れる強さやなみの強さによって音の大きさや音程が変化し、独自の音色が生まれるようにしました。

また、去年もトライしたんですけど、VRやMRは一人で部屋で楽しむイメージや、離れたところで、その場にいるような体験ができるというイメージがあるんですが、そうではなく、みんな着けて一緒に空間に入り、同じ体験を共有できるようにしました。なので、こっちで波紋を起こすと、それが他の人にも伝わっていき、全体で何か音楽になっていく、そういうことを試しました。

おもしろかったのは、テクノロジー側の視点からだけだと、これをつけた中でどういうふうに表示をするかということにやはりフォーカスしがちなんですが、佐久間さんが何回かトライしていく中で、着けていない人もどのように参加できるかを考えたいという話になり…。実はこの最後のシーンには半分以上着けてない人がいるんですが、着けている人がほんとなみの中のように踊ってくれるので、それを見ながら、見えないなみを感じて、周りの人も呼応して即興的ななみのダンスを踊ってくれました。観客として見ている方たちもそれに参加し、現実空間にはなみがないんですけど、みんなでそのなみを体験しているような空間が生まれたと思いました。

この日は、午前中は技術デモが主でしたが、午後には佐久間さんがシーンを考え、スクリーンの布や台も用意するなどし、パフォーマンスとしてようやく成立したなというような感覚が最後にはありました。是非、隣の部屋で体験してみてください。

ディスカッション

寛 康明、徳井 直生、緒方 壽人、小林 茂 (全体監修)

【小林茂】

寛さん、徳井さん、緒方さん、ご発表ありがとうございました。これからディスカッションに入りたいのですが、その前に、聴衆のみなさんに1つ質問をさせていただきますと思います。何度か「技術者」という言葉が出てきましたが、皆さんはこの言葉からどんなイメージを持たれるでしょうか？ぱっと思いつくことを30秒くらいでslidoに入力してみてください。今、3名の方が……17名、19名、じゃあ、あと10秒で回答を出してみましょう…。はい、結果を見てみましょう(②-d-1)。「真面目」「硬い感じ」「専門家」「機械」といった回答がありますね。また、「技術を操ることができる人」「課題解決」「ユーザーへの翻訳化」「安全を担保する人」という意見もあります。皆さん、どう思われますか？

【徳井】

「理系だからARTは分からない」という回答が興味深いですね。そういうイメージがあるんですかね。

【小林茂】

確かに興味深いですね。緒方さんは、回答を見てどうですか？

【緒方】

そうですね…やっぱり「課題解決」とか。そうかなあ、みたいな。

【小林茂】

「びんきり」が、いま、最後に来ました。

【緒方】

「びんきり」。なんだってそうだよ(笑)。

【小林茂】

まあそうですね。匿名で聞くと、みんな好き勝手なことってくれるんで、ほんと素晴らしいと思うんですよ。やっぱり、テクノロジーや技術者という言葉が指すイメージは、人によって色々違ってんじゃないかなと思っていて。

この展示会にあたって全体監修の挨拶文を書いたのですが、その内容を要約すると、要するにテクノロジーっていうのは

人間にとって不可欠だということです。テクノロジーと言ったら、「いや、そんな関係ないし」みたいなふうに思う方もいるかもしれないんですけども、例えば、文字とか製紙とか織物とか発酵とか、あと楽器みたいなものも全部テクノロジーなんですけど、それがだんだんこねてくるとテクノロジーと呼ばれなくなるみたいなことがあると思うんですね。だけど、文字とかもそうだと思いますけど、やっぱりある程度訓練しないと読めるようにも書けるようにならないっていうことで、実はそういうテクノロジーっていうのを、手許に持ってこれることができるっていうのは技術と言っていていいと思うんですけど、そういう技と術とかがあって初めてそれができると。

だけど、今回話題になっているような例えばAIとかMRとかになると、それを自分の手許に持ってこれる人になると、ちょっとそれはマイノリティかもしれませんが、関係としては同じなんじゃないのかなという風に思っています。ということなので、全ての人は「技術者」である。みなさんの定義からすると、もしかしたらすごく違和感を持たれる方がいるかもしれないんですけど、私としては、こんな文脈でそのような考えています。

あと今回ですね、〈技術者〉として、いまここに3人いらっしゃるんですけど、全体監修者として、どういう方におもしろいのかと考えていたかというところ、1つはですね、表現に関わるテクノロジーを手許に引き寄せてくれることができる人。そういうのがあっていうのを単に知っているだけではなくて、「それだったらですね…」みたいな感じで、コードを書いたりとか、何かをぱっと取り出したりとか、そういうことができる人。例えば、寛さんと、キャンプに行くカートみたいなやつに山ほど持ってきて、現場で、「じゃあこれで」みたいな。そういう感覚で参加してくれる人はやっぱりすごく重要だと思っています。あと、「自分はこういう風にやります」とやるのがビシッと決まっていて、そこから変化する可能性がないのではなく、むしろこの取り組みを通して、どんどん変幻自在に変わっていくっていうような、そういう可塑性が

ありそうな方。やっぱりこれ、どうなるかわからないんですよ。だから、最初に「参加してみませんか？」とお話をするときには、すごく曖昧なオーダーしかできなくて、「なんかおもしろいことができると思うんで、ぜひ参加してください」みたいな。何も言っていないのと同じなんですよね。でも、そういうまだ名前のない体験っていうのをつくることを楽しんでもらえそうな方にぜひ、というようなことを考えていたりしました。なので、そういう方々が参加されているという前提で聞いていただけるといいかなと思います(②-d-2)。

私はすべてのプロジェクトを横から見せていただいたんですが、お三方はお互いお知り合いだけれども、今日初めて今年度取り組んだお互いのプロジェクト内容についてご覧になったかと思います。感想や質問を交換することから始めてみませんか？それでは、今マイクをとった徳井さんから順番に話していきましょう。はい。

【徳井】

寛さんの「テクノロジーの余白」という言葉が、自分の中では印象に残っています。自分がやっていることややろうとしていることと、かなり近い部分があるのではないかなと思っています。今回の音色変換ツールは、本当に何が起こるかかわからないんです。もちろん、太鼓の音が出るとか、バイオリンの音に変換されるとか、そういうことは予想できます。しかし、具体的にどのような音を入力すればどのような音が返ってくるか、ある程度予測できるけれど、それでも予想外のものが返ってくる。そこにある意外性がとてもおもしろいと感じます。あとは、どのような音を入力するか、どのモデルを使うかなどは、参加者に任せていて、自由に誤用できるというか、好きな使い方ができます。私たちが見せていただいた寛さんのツールも、おそらく元々想定されていなかった使い方を新井さんや他の参加者がしていたんじゃないかなと思って。あれだけすごく抽象的で、機能もシンプルだったが故に、いろんな使い方ができて、でもコントロールできそうでできないみたいなギリギリのところ

がすごくおもしろかったんじゃないかなと思えました。

【寛】

そうそうそう(笑)。全部言ってもらったんであれなんですけど、徳井さんの話の中でも、技術デモをどう乗り越えるかという話がありましたが、技術があってデモンストレーションする関係ではないところからつくろうということに、かなり最初から自覚的に行っていました。その場から表現が立ち上がってくるけど、技術も立ち上がってくるようにどういう風に関わることができるかっていうことを、自分自身実験だと思ってやったんですね。だから、何が起ころうとも、何か応答しようと思ひ、さきほどお話があったように、でかいカートにいっぱい荷物をつめて、なにかあったらこう出していくっていう、それぐらいある種の技術者、職人的マインドで今回取り組んだってところがあります。

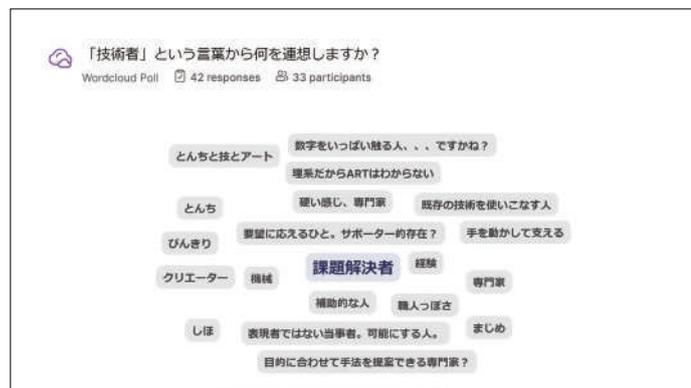
誤用やその場での展開を見たいと思っていますし、その場である程度統制されたカオスを作り出すことが、腕の見せ所だと思っています。最後は少し破綻した部分もありましたが、抽象化することで効果や転用、イマジネーションを引き出すことができるかどうか。また同時に、ある程度は作用しなければならないので、この傾きがあるとこれがこうなりますとシンプルな仕組みは入れて、その動きの中で開拓していきました。「こうしたいからちょっとつくってくれませんか?」、「はいはいはい」っていう。そのやりとりすらなくて、勝手にデバイスを頭に取り付けて、動き始めたり。もう本当に流れの中でつくられていくってことを意識してやったって感じですね。

【徳井】

緒方さんの作品にも、ある意味「余白」がある。あれも水面があるだけじゃないですか、言ってしまうば。それとどうインタラクションするかっていうのは、すごい自由度が高いように思います。

【緒方】

そうですね。その点については非常に考えました。ただ、実際に進めていく中で、



②-d-1

〈技術者〉としての参加をお願いするにあたって

- 表現に関わるテクノロジーを手許に引き寄せることができそう
- 取り組みを通して変容する可塑性がありそう
- まだ名前のない体験をつくることを楽しんでもらえそう

②-d-2

インタラク션을を成立させるためには、特定の要素が欠かせない場面もありました。技術的な話になりますが、例えばオクルージョンという概念があるんですが、こう水面があるとしても、やっている人は水面から体が出ているように見えない。Quest 3というデバイスはそれがギリギリできる。ベータ版のような機能をつかってその要求にギリギリ応えることができました。それを導入するかどうかで、全体の体験が大きく変わってくる。水面に見えないポイントがあったりしたのですが、そこはやはりクリアしなくてはならないレベルというのがあるのだなと思いました。

また、音に関しても、ランダムに鳴らしてたくさん鳴ったとしても、全体がちゃんとハーモナイズされるような音を選んでいきます。これは、松井敬治さんという、今日見せた僕のほとんどの作品の音をつくってもらっている、一緒にコラボレーションしている方に今回もつくってもらったのですが、実は、破綻しないようにコントロールされている部分もあるっていう感じはありますね。

あと、やっぱり、さっきの計算の話じゃないですけど、今回すごく良かったなと思ったのは、最後に行った操作です。僕はMacの画面を見ながら、水面の高さを調整しました。すると、水面が上がるにつれて参加者たちからは歓声が上がリ、最終的に水中の世界になって楽しむことができたり、反対にすごく低くしてみると、みんなが腰をかがめてみたいなことにもなり、自分もパフォーマンスに参加できたんですね。音の松井さんもそこでミキサーをチューニングしながら、エフェクトかけたりして、音楽自体にも関わってもらった感じになり、さっき徳井さんが言ったように、混ぜこぜで、1つのものをつくっていく感じができたのがすごく良かったなと思うところですよ。

そういう意味で、僕の質問としては、テクノロジー——僕の本の中でも書いている話なんですけど——2つの分水嶺っていう話をしている、ある一定のレベルを超えないとテクノロジーがちゃんと使えないけれども、行き過ぎてしまうとそこに依存してしまうという、ちょうどいいバランス

みたいところがすごく大事なのかなと思っていて。徳井さんのAIの使い方の、これは行き過ぎとか、ここまではみたいな、というポイントはありますか。

【徳井】

そうですね、まさに余白の話の続きになっちゃうんですけど、去年の画像生成プロジェクトでは、実は余白がほとんどない状態で進んでいました。言い換えれば、そのツールは、分水嶺の例でいうと、行き過ぎていたと。振り返ってみればそう言えます。具体的には、テキストを入力すると、完成した絵がぱっと出てきてしまう。その後、その出てきた完成した絵をお手本に絵を描くという方もいましたが、ほとんどの方は、絵ができるところで止まっています。さっき言ったように、AIがいて、自分がいて、その一方のやり取りだけで最終的なものが出てくるっていう感じになっていて。

今回は、余白がすごくありました。AIを使って音色を変換するのができるだけで、最終的な音楽ができてくるわけではありません。だから、当然、自分の創意工夫が必要になってくる。ツールを自由に誤用して、バイオリンの音が出てくるモデルに、全然関係ない街の音とかを入れてみて、どんな音になって出てくるかなと試行錯誤しながら、最終的に出てきた音を、自分の好きな形で組み合わせて、最終的な音楽をつくっていくことができた。ちょうどよくおもしろく変換されて、でも最終的なアウトプットになるわけではないという、その辺の具合がすごく良かったんじゃないかなという風に思います。

あとはその、オーディオのプラグインになっていて、いろんなパラメーターを耳で聞きながら自由にいじれるっていうところも大きかったなと思っていて。最初のテキストだけを入れるだけではなくて、その後の過程というか、音が変換されていく過程に、ある種よっかいかいかけられるみたいな、その辺もすごくおもしろかったんじゃないかなと思ってますね。

【寛】

あれ、質問はなんでしたっけ？

【緒方】

行き過ぎと

【寛】

行き過ぎの話ですね。あ、そうそうそう、そうなんです。僕は今回ブリコラージュした。そこに扇風機があったから、そこから立ち上げていきますってことだったり、そこにテレビがあったので、それを使って何かをしますみたいな、もう限りなくテクノロジーが立ち現れるか消えるか、それぐらいのところを狙ってやってみました。なので、あるところまで行ったらテクノロジーになるっていうのはそうなんだけど、そこからもう、いつでも消えられるっていう、とけていって言ってたんですけど、そこにチャレンジしたんですね。だから、途中から佐久間さんと新井さんと板坂さんが、僕のつくったものを経ずに動き始めたら、それはそれでむしろそういう関係がいいな僕は思っています。いつか「テクノロジーどこ行っちゃったんだっけ？」っていうことをどうするかみたいなことがすごくチャレンジとしてあったので、消したかったし、消えなかったっていうところで、そういう感じでやっていました。

ただ一方で、技術者っていうと結構、技術が提供されて、技術者がむしろ後景化されてしまうところがあって。技術を介してやり取りをするっていうところがあったんで、かなり今回は僕、前景化したというか、人として関わる中で技術をつくるみたいなことをやってみたんですね。そこは結構、技術者と言われる関わり方とは違うやり方をしたので、技術のちょうど良さっていうとこと、技術者の、ちょうどいいコンヴィヴィアルなエンジニアというかテクニシャンのあり方を探ったみたいなのはあるような気がしています。

僕もすごくその辺りには関心があります。技術をどこまで必要とする表現を狙っていくのか。特に徳井さんのやつは、AIが関わって、AIがあったからこそこんな表現ができてきたっていうことなんだけど、一方で誤用という話もあって。技術とハイブリッドで新しい表現をつくっていくっていうことと、技術を経由して新しい表現が出てくるっていうことはちょっと違

うところがあるかなと思って。今回、徳井さんが最後に見たかった表現ってどういうものだったんだろうか。特に僕は、新井さんとか佐久間さんとか、専門家、ある種のスペシャリストと共にやってきたのに対して、徳井さんのはどちらかという一般の人も含めた、あの中にどう新しい表現の可能性を見出していかみたいなの、そういう座組だったのかなと思っていて、そこで見たかった表現ってというのはどういうものだったんだろうかと思って。

【徳井】

難しい質問ですね。見たかった表現で言うと、プレゼンテーションの中で音・学っていう、自分が勝手につくった言葉ですけど、音と音楽の合間にあるようなものを音・学って名付けてるんですけど、基本的にはそういうことなのかなと思っていて。普段生活していく中で、何気なく聞き逃しているとか、見過ごしてるような音にあらためてフォーカスを当てたいと思っています。で、それがちょっと音楽的に変換されることでそこに注意がいたりだとか。音楽っていうと、ヒットチャートに上がっているようなものとか、クラシックだとか、紅白で流れてるようなものっていう風に、どうしても固定概念として持ちがちなんですけど、こういうテクノロジーがあることで、音楽ってもっと自由だよとか、いろんな形の音楽があるっていうのが、より多くの人に伝わったらいいなっていうような感覚ですかね。

【寛】

うん、なんかそれを經由して「AIって可能性あるな」という話が見えてくるのも1つだし、自分でこんな声出せるんだとか、環境にこんな音があるんだっていう方向にみんなの意識が向かっていくのもあると思って。もちろんその両方ですっていう話もあると思うんだけど、自分自身の体の可能性に気が付くためにAIをどう介入させるかっていう使い方は、ちょっと介入の仕方は違うのかなと思ったんですね。

【徳井】

うんうん。

【寛】

で、多分今回はどっちもあったんじゃないかと。

【徳井】

そうですね。

【寛】

で、緒方さんの、最後かけてない人が入ってくるのはすごくおもしろい。そこで全体としてある種のなみが生まれてくるんだけど、もしかしたらその次はもう最初からゴーグルをかけなくてもみんなでなみを作っていく場ができるのかもしれないし、さらにみんながかけられるようになったらもっと先を見れますよねって話と、多分どっちもあるなと思っていて、こういう関わり方の先にどっちを目指すんだろうか。

【緒方】

そうですね。聴衆の方からの質問の中にもあったように思うんですが「佐久間さんがすごいんじゃないですか」という。いやほんととその通りだと思うんです。そういう意味では技術者としての関わりだったんだろうなという気もして、たんぼぼの家の方たちと僕も2年やってるので、初めて行った時は、どこまで入っていいかわかんないし、VRちゃんつけてもらえるんだろうかとか、怖がってしまうんじゃないかとか、わかんない感じで。それは今はもう全然なくなっている感じではあるんですけど、やっぱり表現として、佐久間さんはもう10年以上たんぼぼの家に関わられて、その信頼関係があるから、みんなそこで信頼して乗っかってくれるし、その中でできる表現の可能性を佐久間さん自身が模索してきているっていう蓄積が、やっぱりすごく今回も大事だったんだろうなという気はして。そこに新しいこういうテクノロジーみたいなものを少し足したら、さらにその可能性が広がるんじゃないか、くらいの関わりだったのかなっていう気はしますけど。あれ、何の話でしたっけ？

【小林茂】

いや、このまま続けていただいて。僕なん

か客席にとけていこうかなって思ってるんですけど(笑)。ちょうど質問の一番上にも出てきてるんですけど、佐久間さんがいなくても成り立つのか？っていうこの件、寛さんとしてはいかがですか？

【寛】

僕のやっていたことは、佐久間さんがありきでやっているの、佐久間さんはその場のファシリテーターでもあり、パフォーマーでもありってところだったので、そういう意味では、あそこに例えば佐久間さんではない人が関わってきた場合には、多分僕らが作り出すものは全く違うものになったりする、なった方がいいかなと思っていて、あの状況の中でできることをやっかし、引き出してもらったっていう感じだという風に思っています。

【緒方】

あとやっぱり、アナログな身体表現をしつつ、こういう新しいテクノロジーに対しての受容がすごく高いっていうか、面白がってもらって、可能性を探ろうとしてもらえるっていうところで、すごくいいコラボレーションができたのかな、お互いになっていう感じで…

【寛】

佐久間さんとか新井さんが、どこを突っけば化学反応が起こるっていうか、反応するのかっていう刺激を探る作業をすごくして、最初は「これどうですか?」「うん…」みたいなあんまり発火しないこともいっぱい(笑)。僕の中で「おもしろいじゃないか」みたいなところも発火しないことがあって、探る作業が結構ありましたね。なので、そういう対話がすごく大事だと思うんですけどね。

【緒方】

あとは、でも、無茶振りをしてくるみたいな…

【寛】

してくる(笑)。そして、僕もあえて断らずに乗っかってみるっていうやり方でした。

【小林茂】

そうですね。今回、佐久間さんが関わっていらっしゃるプロジェクトが2つあって、横から見てたんですけども、佐久間さんもそうだし、新井さんもそうなんですけども、例えばデジタルテクノロジーに関して、すごく前向きにというか、きっとおもしろいことができるに違いないっていう、確信だけを持ちながら進めていくみたいなのところはやっぱりあると思うんですよね。例えばダンスだったら、同じ物理的な空間にいないとできないんじゃないかみたいな前提を疑ってみるみたいなのところかも。実際、新井さんもオンラインでのダンスのワークショップを既にやられていたりとか、佐久間さんも同様にやられていたりっていうことがあったんで、そういう、何かおもしろいことが起きるに違いないっていう確信を持っていただいている方々だったからこそ、こういうことできたのかなっていうのは、横から見ているとありますかね。さて、ここからは、みなさんからいただいた質問も取り上げながら進めていきたいと思うんですけど、全部はなかなかできないので、例えば徳井さんへの「障がいの有無関係なく、みんながフラットにクリエイティブに楽しめるワークショップに展開できそう!」と思ったのですが、その辺への取り組みはお考えですか?」ってことで

【徳井】

ぜひやってみたいと思っています。正直、こういう形でNeutoneが使えるとは想定してなくて、で、今回のお話をいただいて、最初ほんとにこれ成立するのかな?って半信半疑だったんですけど、すごく盛り上がって、いいワークショップになったんで、これはほんとに障害の有無に関係なく、新しい音楽との遊び方というか、付き合い方を探るっていう意味で、ワークショップとして展開できそうだなっていう感覚はあります。

【小林茂】

そうですね。フィールドレコーディングをしてきて、そこからさらに曲を制作するって、普通はなかなかできないですもんね。

できないし、そもそも興味持ってくれなかったりとかすると思うのが、今回それがほんとにみんな限られた時間の中で曲を作って最後発表するところまで行ったっていうのは、すごく私としても印象的でしたね。

【寛】

この、みんながフラットに楽しむということ…。それぞれがそれぞれに楽しむためのテクノロジーっていうこともあれば、みんながある種フラットに——フラットっていう言葉はどういうことを指すかっていうところはあるんだけど——そこをどういう風な感覚で取り組むかによっても、ちょっとアプローチが違ってくるかなという気がしましたね。なので、全員みんなが同じようになっていることを、どういう風にアプローチしていくかっていうところ、そこはどうですか?

【徳井】

そうですね。うーん…実際、今回のワークショップでも、参加の仕方って、参加の…どうい言う方がいいのかな…寄与度っていうことでもないんですけど、参加の仕方ってバラバラだったなと思っていて。音楽制作ソフト、DAWを使える人はDAWを操作したりっていうところで寄与していたし、そういう操作はできないけど、いろんなアイデアを持って、「この音使ったらおもしろいんじゃない?」とかって言ってアイデアを出して、それをみんなで実際操作して最終的にまとめていくみたいな、そういう方もいたし、ちょっと動画で流したように、自分で「あー」とかって大きい声を出したりとか、体を叩いてその音を録って変換したりとかっていうような形で、寄与の仕方は違うんだけど、それぞれのやり方で寄与ができたっていうところはすごく良かったのかなっていう。それをフラットというのかどうかは、ちょっとわからないんですけど。うん。

【小林茂】

ありがとうございます。あと、寛さんへの質問「ALSは本人が余命宣告を突きつけられる経験や、健常者から障害者への線

を超える経験だと思うのですが、この作品は当事者たちにはどのように受け取られたのでしょうか?」ですけど、これもやっぱり多くの方がご興味持ってらっしゃるとこだと思うので、ぜひお答えいただければと思うんですけど…

【寛】

新井さんとの話の中であったのは、新井さんと佐久間さんの対話の映像の中にもあると思うんですけど、「補助」という考え方ではないことがポイントだと思います。技術の緩さっていう表現をされてましたけど、そこが、なんていうか、関わり代を作っていて、その場で動きたくなくなるとか、今の状態でできることを探していくみたいなこと、ある種の能動性を見出すことができたっていうのが、すごくおもしろくて、すごく良かったっていう話を、新井さんはそのときされていました。大きな時間軸でいうと、やっぱりできないことはどんどん増えていくんだけど、その時々で、そこできるとか、新しくできるようになることを、テクノロジーとともにどうつくっていくかっていう、ある種の能動性を常に見出すような設計とか繋がりがあっていうのがある。僕もすごくそこがおもしろいなと思って聞いてました。「緩さ」は僕のせいでもあるんですけど(笑)。もちろん補助っていう考え方で、車椅子だったり、いろんな意味で手助けするテクノロジーもあるんだけど、もう少しその余白があって、関わり方が新しく見つかっていくようなテクノロジーというのを、同時に提供というか見出していく必要があるということを学んだという、そんな感じです。

【小林茂】

そうですね。この辺り、是非また新井さん、板坂さん、そして佐久間さんとも一緒に振り返る機会も設けたいですね。

【寛】

そうですね。

【小林茂】

はい、ありがとうございます。

【徳井】

関わり代って、なんかおもしろい言葉ですね。

【寛】

そうですね。なんかそこ、結構、僕らよく使うんですけど。糊代になるところですね。

【徳井】

テクノロジーの…余白って言ったり、関わり代って言ったり。そこがある決まった形で提供されるんじゃないで、そこに対してある種の試行錯誤だったりとか、優劣とか、何かを知ってる人から与えられるものじゃなくて、同じようにそこでまだ僕らも知らないことを一緒に開拓していくような部分ですね。そこが無くなってから渡すのではなく、それと共に渡していくってことができる、関係づくりとして良いんじゃないかというところで、そこはかなり意識してやるところでもあります。

【小林茂】

そうですね。そういえば、すっかり言い忘れてたんですけど、今日のシンポジウムのタイトルが「表現とケアとテクノロジーのいま」っていう風になってるんですね。この取り組みや展覧会のサブタイトルが「表現とケアとテクノロジーのこれから」であるのに対して、「いま」なんです。未来のことをなんか良さに語るってことはいくらでもできるわけなんですけど、じゃあいまどうなんだっていう話がやっぱりないと、「もしかして将来こういう薬が開発されたら」とか、「もしかしてこういう手術ができるようになったら」ってことはいくらでも言えると思うし、勿論それはそれで、やっぱりやらなきゃいけないことではあると思うんですけど、じゃあいまどうなのかっていうことについて、まさに取り組んできた中でのお話だったなって、今、寛さんのお話を伺いながらまた思い出して、そういえばそういうこともあったからこのタイトルにしたんだということで。ありがとうございます。

あと、緒方さんへの質問で「カムテクノ

ロジーは障害のある人たちが中心の利用者となる場合と、健常者が中心となる場合で異なるものなのでしょうか？」とありますが、これはいかがですか？

【緒方】

そうですね。なんか今の話も繋がるのかなと思うんですけど、まず、カムテクノロジーって、空間とか環境の中にテクノロジーが溶けていって…でも、寛さんが言っていた「とけていく」とちょっと違うと思っていて、まさにブラックボックスになることと隣り合わせというか、裏返しとかっていうところがあると思っていて、気づかないうちに自分の振る舞いを認識してくれて——自動ドアってカムテクノロジーかもしれないですけど、そういうのはいいんですけど——それはほとんど高度になっていくと、知らぬうちに誘導されてどこかに連れて行かれているとか、そういうことにもなりかねない。そもそもこの、カムテクノロジーとか、ブラックボックスになっていくことを解きほぐして、そこをつないでいく役割が、エンジニア・技術者みたいなのところにやっぱり必要なんじゃないかなって気はしています。技術ってどんどん進んでいくので、技術者はどんどん最先端のものをキャッチアップして、もしくはそこを広げていくって役割ももちろんあると思うんですけど、一方で、そうやってどんどんブラックボックスになっていくところをきちんと解きほぐして、解きほぐしたうえで、もう一回とけていく、そういう風にしていく必要があるのかなとまず思いました。なので、質問の答えになるかどうかはちょっとわからないんですけど、そういう意味では、だから、完全ブラックボックスになっていると、そこはもうもはやわからなくなってしまうので、そうならないようにしたいなっていうのが、僕の本『コンヴィヴィアル・テクノロジー』——コンヴィヴィアルは「賑やかな」っていう意味があるんですけど——カムテクノロジーと対照的な言葉だなと思って、あえて選んでいるみたいなのところもあったりします。

【小林茂】

はい、ありがとうございます。これも個人

的にはあと1時間くらい話したい話題なんですけど、次にいきたいと思います。上の方に来てる質問で、「そもそも誘われた時にどうしてそこに参加しようと思われたのか？」という質問としても読めるのかなと思うので、この辺のことを伺えたらと思うんですけど、いかがでしょうか。じゃあ、寛さんから。

【寛】

僕は、さっきのハビリティっていう考え方を持って技術開発してみようっていうこと——2010年ぐらいからですかね——やっていたので、リハビリテーションやケアっていうことの現場と繋がりが、即興的に道具をつくるってことへのチャレンジ、課題意識を持っていたので、たんぼぼの家にも、むしろ僕の方から一番最初は出かけて行って、「ちょっと見に行かせてください」ってところからスタートしました。つまり、こっち側からアプローチしていったところがあるので、それ以降、声がかかったら、それはやりますよっていうことでやってます。で、やっぱりこういうある種の制約の中で、ディスアビリティっていうことだけじゃなくて、こういう初めての人たちと一緒にやるってことも含めた制約の中で、どれだけ自分自身が新しい気づきを得られるかってことだったり、新しいものをつくっていきけるかっていうこと。もちろん、全体としてそこで新しい価値のある知見が得られるとそれはいいんだけど、やっぱり変化の起点として、そういうある種の制約っていうのはすごく重要だし、おもしろいことだと思っているので、障害っていうことに限らず、新しい関係づくりの場に入っていくながら活動するようにはしています。

【小林茂】

はい、じゃあ緒方さん、いかがでしょうか。

【緒方】

おもしろそうだったからって(笑)。理由はいくらでもというか、説明はできると思うんですけど、僕の本で書いたこと紐づけてたりっていうこともできると思うんですけど、やっぱりおもしろそうって思うこと

にチャレンジしたり関わられる、それこそ余白みたいなことを持っていたいなという。なかなかタイミング的に難しかったりもあると思うんですけど、それこそ、最初に声をかける条件に、「まだ名前のない取り組みに反応してくれそう」みたいな感じのものが入っていましたけど、まさに、それで。なので、全然最初はほんとはよくわかんない感じだったんですけど、直感的におもしろそうっていうことで。そういうことをすごく大事にしていきたいなっていう気はしますね。そういうことがどんどんできなくなってくるような感じもあるので、逆に。はい。

【小林茂】

はい、ありがとうございます。じゃあ、徳井さんもぜひ。

【徳井】

そうですね。僕もおもしろそうって思ったというのが第一印象で、まさかこんな先進的な取り組みをやっているケアの施設があるんだっていう、まずそこで驚いたっていうのが最初ですかね。で、AIに限らず、テクノロジーを使って表現のサポートするツールをつくり出すってなった時に、2つ大きく方向性があるなと思っていて。1つは、誰でも音楽をつくれるとか、誰でも表現ができるようにするっていう、そういう方向性。表現の民主化につながるような方向性と、あとは創作のフロンティアっていうか、まだ見ぬ表現をテクノロジーを使って生み出すんだっていうような姿勢と。僕は普段は自分がやっぱりアーティストとしても活動してるので、どっちかという後者の立場でテクノロジー、AIと向き合っていることが多くて。かといって、民主化する、みんなが使えるようにするっていうのもすごくおこがましいような気もしていて、何かそうではない形で、テクノロジーと表現のプロジェクトに取り組めたらいいなと思っていて。で、まさに名前がない取り組みだと思うんですけど、そんな感じで始めたっていうところですかね。

【小林茂】

ありがとうございます。あらためてすごく

いい質問だったなって思います。このお三方、すごいですよ。活動自体もすごい、実績もすごいですけど、「どうだ、すごいだろう！」っていうことを言いたい会では全くなくてですね、やっぱり「こういうのすごいおもしろいんで、みなさんも是非参加してくださいよ、こういう現場に」っていうのがあるんですね。で、関わり方はやっぱり色々あるんじゃないかなと思っていて。技術者という立場もあるでしょうし、もしかしたらパフォーマーとしてとかもあるかもしれないですし、また全然別のケアでの関わり方とか、いろんなのがあると思うので、是非そういう風に開いていけるといいなと思っています。なので、今後の展望というの、このArt for Well-beingっていう取り組みをやっている私たちが「こうやります」っていうんじゃないかと、きっとこうなるんじゃないかなと思うんで、みなさんも参加してください、というような絵になっていますので、ぜひそういうものだというふうに見ていただけるといいのかなと思うんですけど（8ページ、12ページ、16ページを参照）。

例えば、この寛さんに関わっていただいたもので言うと、それを見た人で、「じゃ、自分たちでもこういう風にしてみよう」とか、「例えばこういうことができるんだ」っていうことを映像で他の人にも見てもらおう、みたいな展開もあるのかなと思えますし、このAIのNeutoneを使ったワークショップなんかだと、本当に多分いろんな場面でできると思うので、じゃあこれを自分たちでやってみたいっていうような展開が次々と生まれるみたいなこともあり得るかなっていう風に思いますし、最後のMRのこちらについても、今回は、みなさん現場でというか、同じ物理的な部屋の中でやってたんですけど、遠隔から観る、その中で踊るとかですね、いろんなやり方があるんじゃないかなと思うので、ぜひそういう展開にも、想像を膨らませていただけるといいのかなと思っています。

【寛】

ちょっとだけいいですか。

【小林茂】

どうぞどうぞ、はい。

【寛】

すごい、僕、そこ重要だと思っているんですけど、さっきの「佐久間さんがいないとこってどうできますか？」って話もそうだし、ある種の方法論だったり理論みたいなところにどう落とし込めるか。僕ら研究者としては、その一般化みたいなところと一回性みたいなところを行ったり来たりする取り組みが多分必要だと思っていて。で、今回、一回の取り組みはすごく豊かだったんだけど、それをどう残して、どう伝えて、他の人がアクション可能にするかみたいなことってすごい大きな課題だなと思っていて。この展示もそうだし、映像もそうだし、文章に残すこともすごく意味があるんだけど、どうやったら次の人が刺激されてアクションを取れるかっていうところは、そこにも多分テクノロジーの視点が必要だと思うし、多分いろんなデザインがまだまだ必要だなと思ってます。で、方法論になったらまたそれを壊す、またこういう取り組みが出てくるんだと思うんですけど、多分そこが今すごく求められるなと思って、今日の議論を聞いていて思いました。

【小林茂】

そうですね、ほんとそれ。今回も展示として構成するにあたって、色々パネルなんかを用意したりもしつつも、全然まとまらなくてですね。事務局のみなさんとも一緒に、もうほんとギリギリで、入稿もギリギリで、設営の前の日の最後になんかようやく持ち込んで、なんとか並べるみたいな感じで、最終的には最初からこうだったかのように並んでるんですけど、実はまだ全然やっぱり議論足りてないと思うんですよ。だからほんとに、いま寛さんからおっしゃっていただいたことはまさにその通りだなというふうに思っているので、逆に、そういうところで「こういうアイデアあるんですよ」とか、「ここがわかんなかったから聞きたいんです」みたいな方がいたら、ぜひ聞いていただけたらと思っています。

で、ちょっとまた時間の許す限りQ&Aに戻りたいと思います。徳井さんに来ているこの質問も非常に重要だなと思って使われてる言葉は若干難しめかもしれないですが、「アウトプット主体が自分であると感じるには、身体的外化を行うことが重要なのでしょうか？あるいはアウトプットを自分で構成する(し直す)ことが重要なのでしょうか？」ってことで、ちょっとこれ噛み砕いた上でお話いただけるとういかなと思います。お願いします。

【徳井】

はい。すごくいい質問ですね。画像生成AIを使った時は、なかなか自分でつくったっていう感覚、主体性を感じられなかったんじゃないかっていうようなことを僕のプレゼンの中でお話していて、で、それに対して、今回の音楽のワークショップの場合だと、最終的に曲をつくっていくところでは、AIのアウトプットを自分で構成し直して曲に仕上げたっていうことで、最終的な出来上がった曲に対しての所有感というか、自分がやってやったんだっていう感覚を得られやすかったんじゃないかっていうようなことをお話したと思います。多分そのことについての質問なかなと思っていて、確かに自分で構成することで、そういった「自分でやってやったんだ」っていうのを得られるっていうのは間違いなくあるんだろうと思う一方で、必ずしも本当にそれが必要条件なのかっていうと、そうでもないような気もしています。で、テキストを…画像生成のAIでやったように、AIを使って、そのアウトプットが作品自体になるような場合でも、うまくシステムを作ることで、ある種の自己効用感というか、やってやったっていう感覚を得られるんじゃないかなと思ってはいるんですが、それがどういうツールであるべきなのかっていうのは、特にほんとに僕の今の研究テーマというか、考えていることだったりするんですけど、ヒントとしてちょっと思うところと言うと、スライドの一番最後に行った、テキストを使うってことの限界があるなっていう風に感じるのが一点あって。

それはなぜかっていうと、テキストっていうのは、すごく何かパーソナルな思いだったり、その人のイメージみたいなものが、言葉にすることで抜け落ちてしまう。例えば、最近、テキストを入れたら動画が生成されるみたいなAIのモデル、OpenAIが開発していましたが、あれなんか見ていると、すごく記号的だなっていう風を感じていて。桜が映ってるんだけど、何か「桜っぽさの結晶」みたいな感じがして。つまり、「桜」って言葉にした時に、それぞれの人がいろんな桜を頭の中に思い浮かべるはずなんですけど、「桜」っていう言葉に落ちた瞬間に、その最大公約数的な何かに集約されてしまう。で、そこから何か画像だったり動画が出てきた時に、自分が思ってる桜と違うぞ、自分が思ってる何か言葉にはできない質感みたいなものが、その過程で抜け落ちちゃうんじゃないのかなっていうような気がして。その辺が、テキストを使って何かを生成するAIモデルの限界なんじゃないかな？なんてことを最近考えています。で、それを越えていくにはどうしたらいいのかっていうことを結構最近はある感覚ですかね。

【緒方】

まさにそこの中に、知らぬ間にバイアスが入ってるわけじゃないですか。AIの学習過程のバイアスが入ることに、「なんかすごいのできた！」って喜んでると全く気づかないことがやっぱりすごく怖いと思いますね。

【徳井】

うん。そうですね。ほんとブラックボックスっておっしゃってましたけど、その通りだと思いますね。うん。

【小林茂】

そろそろ時間なので、ぜひこの質問を取り上げたいと思います。技術者——技術者っていうのは要するにここに今いらっしゃる方々を指していると思うんですけど——(技術者が)「ケア」をどのように考え、実施してきたのかについて知りたいです。と、で、確かにこのセッションのタイトルもよく見ると「表現とケアとテクノロ

ジーのいま」となっているんですけど、ケアっていうことに対して直接にあまり語られなかった部分もあるのかもしれない。みなさんの今の考えを最後に伺えればと思いますが、緒方さんからいかがでしょうか？

【緒方】

最後に難しい質問が来ましたが、やっぱり、少なくとも、ケアを仕事とかでやってきたわけではない立場で関わることになったっていうことがあるので、まだよく分かってないというところが正直なところとしてはあります。ただ、心構えとしては、やっぱりそういうケアする／されるっていう関係じゃないような関わり方をしたいなという風に思っていて、何か表現が生まれたとか、何か喜んでもらえたみたいなことってすごく嬉しいと思うので、そういう体験と一緒にできたらいいなということを考えてました。なので、僕らというか、テクノロジー側も今回の取り組みを通じて発見があったり、何か得られるものがありましたっていう関係性ができると、たんぼぼの家のメンバーの人たちも嬉しいんじゃないかなとか、そういうことをちょっと考えてました。

【小林茂】

はい、ありがとうございます。

【寛】

僕はですね…今回最後の公開実験の時にデバイスが動かなくなって、もう本当に放心状態だったんですけど、その時にすごくやっぱりある種ケアしてもらったんですね。すごい励ましてもらったし、すごいケアされる状態、ケアしケアされる関係っていうのを得ることができたっていう意味では、すごい豊かな体験を得ることができて、こんなに贅沢なことではないなと思いつつ、落ち込みながら、いろんな感情を持ちながら帰って行って、今もまだその感情を引きずってはいらぬんですけど、その時に専門的な意味でのケアっていうところとはちょっと違うのかもしれないけど、共に在るっていうことがすごくやっぱり重要だと思って。共に在るということ

をどう実感し合えるかっていうことが、すごく僕にとっては重要なことだったんですね。何か不具合が起こった時には、共に関係を紡ぎ変えることができるようなそういう状態っていうのが、ケアしケアされているところなんじゃないかと思っていて。それは僕らの実験では、鑑賞した人も含めて共に関係し合ってるっていうことを見出だす為の取り組みだったっていうことを思っているの、そういう意味では、ケアっていうのは共に在ることが前提というか、僕らにとってはそういうイメージで捉えています。テクノロジーも技術者も共に在ると。系の外側にいて、賢いとか真面目とかじゃなくて、一緒に関わることが、ケアすること、されることなんじゃないかという風に思ってます。はい。

[小林茂]

じゃあ徳井さんも是非お願いいたします。

[徳井]

今日のこの会に来るまで、自分が技術者として呼ばれてたっていう感覚はあんまりなくて(笑)、アーティストとして呼ばれたんだと正直思ってた(笑)。「俺、技術者だったんだ！」って思ったんですけど、だから、ほんとに一緒にこのツールを使って——確かにツールを提供したのは僕だったりするんですけど——一緒にほんと音楽をつくっていきこうっていう、そういう感覚でやってたっていう。まさに共にとか、共にいるっていうことだと思うんですけど、そんな感じでした。はい。

[小林茂]

ありがとうございます。そうなんですよね。ほんとにこの「技術者」っていう言い方とか「監修者」とかってなんか違うなって思いながら、でも他に当てはまるものがないなって思って使ってますし、みなさん肩書きとか見ても、スラッシュで色んなのが入って、結局どういう人なんだろうみたいなのが分かんないくらい、いろんなところに染み出しているような方々だったっていうのがあるからこそできてる部分もあると思いますし、ぜひそういうとこ

ろに、またみなさんにも、いろんな形で関わっていただけるといいなと思っておりますので、じゃあ、最後に一言ずついただいて終わりにしようかなと思いますので、どなたからでも…緒方さんからお願いします。

[緒方]

そうですね。もう2年やってきて、奈良のたんぼの家に行くとか帰ってきたみたいな感じがし始めているので、何かしら関係を続けていけたらいいなと思っています。あとは、地元、いま長野県御代田町というところに——軽井沢の隣町なんですけど——移住して、なんかこういう取り組みとしてやっていると、軽井沢の障害者施設をやっている方たちともちょっと繋がったりとかして、そういう風に広げていけるとおもしろいかなという風に思っておりますという感じです。はい。

[小林茂]

ありがとうございます。じゃあ寛さん、お願いします。

[寛]

そうですね、ありがとうございました。技術者と呼ばなかったらこういう取り組みは何と呼ぶのかっていう話があって、で、僕はやっぱりかなり触媒のようなイメージを持っていて、そこにテクノロジーも含めた僕がいることで周りの関係が活性化していくっていうことで、僕はいつの間にか消えてもいいんだけどっていうことなんだけど、一方でかなり能動的に関わるし、僕自身も変わっていくっていうことで言うと、たんなる触媒ではなくても——創造的触媒って言い出すと触媒じゃなくなっちゃうんだけど——なんかそういう創造的媒介者として関わるのができたかなと思っています。で、今回の実験はお察しの通りまだongoingで、続きがあればぜひということなので、ぜひぜひまたよろしくをお願いします。

[小林茂]

はい、ありがとうございます。じゃあ、徳井さん、最後をお願いします。

[徳井]

はい。ほんとに、さっきも言ったように、おもしろそうだなっていうぐらいの軽い気持ちでお手伝いを始めて。で、この2年間で、AIツールの新しい使い方だったりとか、テクノロジーとの関わり方みたいなところで、ほんとにいろんな気づきを与えていただいたなっていう風を感じています。で、今回も、本当に一緒に、このNeutoneというツールを使って音楽をつくろうっていうぐらいの、一緒につくろうっていうぐらいの感じでスタートしたんですけど、やってく中で、こんな使い方あったんだっていう新しい気付きみたいなものを色々いただいて、どっちかという、僕の方がほんとにケアしていただいているというか、色々教えてもらってるなっていうふうに感じてました。で、今後もこういう活動に参加して、ちょっとでも恩返しができたらいいなという風に思ってる感じですかね。はい。

[小林茂]

はい、ありがとうございました。ではですね、これにて、こちらのシンポジウム「表現とケアとテクノロジーのいま」は終わりにしたいと思います。本日はお忙しい中ご参加いただきましてありがとうございます。

調査・情報発信

「Art for Well-being」のウェブサイトでは、実践的な取り組みに関するレポートや、学習会やインタビュー調査の内容を紹介していますので、ぜひご覧ください。

また、本事業についてより詳しく知りたいというご希望、トークイベントやワークショップの開催、協働事業のコーディネートなど、必要なサポートがありましたらご相談ください。

Research

表現とテクノロジーの分野で先進的な取り組みを行う実践者や研究者へのインタビュー(一部)。

<https://art-well-being.site/research/>



Research 2023年03月01日

テクノロジーは「障害は世界を捉え直す視点」を人間にもたらすことはできるのか？ キュレーター・プロデューサー・田中みゆきさんインタビュー



Research 2023年12月06日

【レポート】所有や知財の観点から考える、NFTアートとその可能性：弁護士・水野祐さんによる学習会



Research 2024年02月07日

「できないことには価値がある」からはじまる、ものづくり|オリイ研究所所長 吉藤オリイさんインタビュー

ArtforWell-being | お問い合わせ | Contact



Research 2023年02月23日

すぐには評価のできない表現やテクノロジーも社会にひらいていく。YCAM菅沼聖さん、伊藤隆之さんインタビュー



Research 2023年01月06日

ありあまる他者への気持ち・行動を流通させる、ふるまいのテクノロジー。NTTコミュニケーション科学基礎研究所・渡邊洋司さんインタビュー



Research 2022年09月15日

テクノロジーの力で、すべての人に、表現の自由を。一般社団法人 WITH ALS 武藤将胤さんインタビュー

Report

実践的な取り組みのプロセス、展覧会やトークイベントなどの報告(一部)。

<https://art-well-being.site/report/>



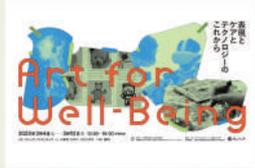
Report 2024年02月08日

【ワークショップレポート】新井英夫×佐久間新×寛康明：ダンス×テクノロジー=鑑賞の可能性を探る試み | 2023年11月23日



Report 2023年10月27日

【レポート】セミナー&ワークショップ「Art for Well-being 表現とケアとテクノロジー」| 2023年8月19日 大阪



Archive 2023年03月13日

展覧会 Art for Well-being 表現とケアとテクノロジーのこれから：展示内容と関連資料

Art for Well- Being

Art for Well-being 2023 報告書

発行日 2024年3月31日
発行元 一般財団法人たんぼぼの家
〒630-8044 奈良市六条西3-25-4
Tel 0742-43-7055 Fax 0742-49-5501
E-mail art-wellbeing@popo.or.jp
U R L <https://art-well-being.site/>
デザイン 鯨坂兼充・岡田尚子
写 真 衣笠名津美 (p.4 上段右、p.10)
秋山まどか (p.5 中段右)
仲川あい (p.6)



Art for Well-beingのウェブサイトにて音声読み上げ可能な本冊子pdfデータを公開しています。書字へのアクセスが難しい方はご活用ください。そのほか本冊子に関するお問い合わせは、発行元の一般財団法人たんぼぼの家までご連絡ください。