

表現と

ケアと

テクノロジーのこれから



Art for Well-beingの
試みを通して



Art
for
Well-
Being

一般財団法人たんぼぼの家

「Art for Well-being」とは

「Art for Well-being」は、病気や事故、加齢や障害の重度化など、心身がどのような状態に変化したとしても、テクノロジーを活用することで生涯にわたって文化芸術活動に取り組める社会をめざすプロジェクトです。2020年より、アートとケアの現場において、AI（人工知能）やVR（仮想現実）、MR（複合現実）などを活かした表現の先進事例をつくり、それらの可能性を普及すべく体験会や上映会を開催。障害のある人や福祉現場にかかわる人、アーティスト、技術者らとともに、全国各地の福祉・教育・公共文化施設など、さまざまな現場で実践と展開を試みながら、表現とケアとテクノロジーのこれからの関係を探索しています。

この本のよみかた

この冊子では、Art for Well-beingを通して得られた知見を、大きく二つのパート「関わった人たちの声を聞く」「Art for Well-being ってなんだろう？」に分けてお伝えします。

前半（SID&: A）では、「構想する」「協力者を集める」「テクノロジーを導入し表現として形にする」「日常的に使えるようにする」など、実際に実践していくなかで直面するであろう局面ごとに、これまでの実践者たちの声をまとめています。後半（SID&: B）では、表現やケア、ウェルビーイングとは何かや、テクノロジーとの関わりなど、本事業の実践を通して考えてきたことを可視化しました。

この冊子が、これから表現・ケア・テクノロジーにまつわる実践をしようとする人の後押しになることを願っています。

(02) はじめに

(04) Art for Well-beingで試みてきたこと

(06) [SID&: A](#) **関わった人たちの声を聞く**

Step 1 構想する／現場がもっている課題感や期待について考える

Step 2 協力者を集める／説明する、場を醸成する

Step 3 テクノロジーを導入する／試行、工夫、実験、改善する／「表現」「創作」として形にする

Step 4 日常的に使えるようにする／ほかの場所に展開する

(44) [SID&: B](#) **Art for Well-beingってなんだろう？**

01 どこからどこまでが「表現」？

02 ケアとはなんだろう

03 障害を通して世界を見たら

04 自分たちなりのウェルビーイング

05 「私の」→「私たちの」プロジェクトへ

06 課題解決ではなく「可能性感覚」

07 どんな人と一緒に取り組む？

08 じゃあ、今回は何をやってみる？

09 プロセスのなかにウェルビーイングがある

10 ALSの体奏家・新井英夫さんを例に

11 ほかの場所でも実践してもらうには？

12 「福祉的」なテクノロジー、「福祉的」なウェルビーイング

(59) 表現とケアとテクノロジーにまつわる「心がけ」

(60) 活動履歴

Art for Well-being で試みてきたこと

Art for Well-beingでは2022年度より、テクノロジーを用いた表現やケアの可能性を探っていくことをめざし、新しい創作活動、表現活動、鑑賞方法、販売方法をアートとケアの現場につくることを見据えて実践的な取り組みを行なってきました。

AIやVR、IoTといった先進的な技術を用いた事例もあれば、約3年間にわたる活動を経てよりアナログな要素のみでの模索に行き着いた事例まで多種多様です。

主な取り組み



Art for Well-being 武田佳子から考える、表現の成り立ち

脳性まひのある武田佳子の作品制作を手がかりに、表現を成り立たせるものと、表現とケアが共存するときに大事な問いを展示。



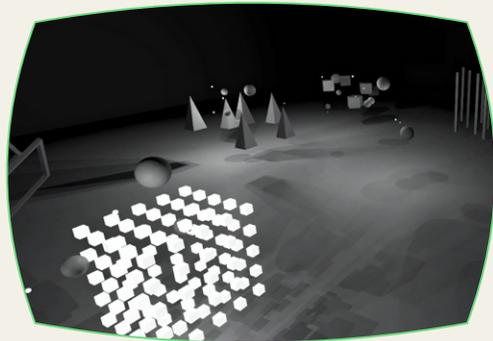
表現に寄りそう存在としてのAI

画像生成技術を手がかりに言葉や想像を重ねて表現を生み出し、楽しみや試したいことを見出しながら、AIとのよい関係を探る試み。
監修：徳井直生



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出すワークショップを開発。
監修：徳井直生



CAST: かげのダンスとVR

光と影、陰の中の影を感じるダンスから得た発想をもとにVRアプリを開発し、VR上の舞台装置でダンスパフォーマンスを体験。

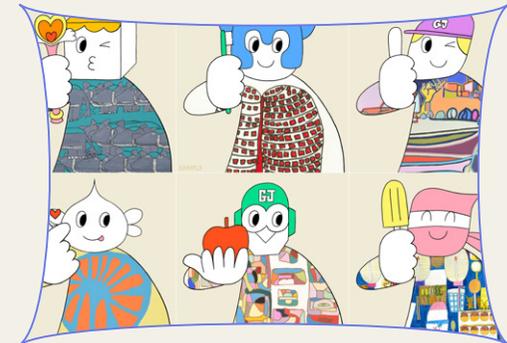
監修：緒方壽人



WAVE: 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、波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：緒方壽人



Good 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



実感する日常の言葉—触覚講談

福祉の現場にある日記や詩、ふと書かれる文章に、触覚を共有する技術と、神田山緑さんの講談をあわせた新たな伝わり方。

監修：渡邊淳司



分身ロボットOriHime: ダンスの可能性を探る試み

新井英夫と佐久間新の2人の身体表現者が、お互いに分身ロボット「OriHime」を使ってリモートで踊りあう実験。



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、インタラクティブメディア研究者のコレクティブによる、新たなダンスの模索。

監修：筧康明

SID&: A

関わった人たちの
声を聞く

STEP

01

構想する／現場がもっている
課題感や期待について考える

「表現」だと感じるものの
範囲が広がった

→ p.12

デジタルならではの
開かれたコミュニティが
生まれた

→ p.13

デバイスを使うことが、
障害や人を
理解することにも通じた

→ p.11

Question

テクノロジーを導入するに至るきっかけは
何でしたか？

プロジェクトに取り組む前後で、
どのような変化がありましたか？

自分に合った
表現手段と出会えた

→ p.10

道のりを知り、
向かうべき問いを見つけた

→ p.09

今後にもヒントが残せる
可能性を感じながら

→ p.14



図師 雅人

美術家、たんぽぽの家 プログラムサポーター

さまざまな表現に取り組む施設「アートセンター HANA」のアトリエ・創作陶芸プログラムに携わってきた。自身も美術家として活動。プロジェクトの中間報告となる2022年の展覧会「Art for Well-being 武田佳子から考える、表現の成り立ち」(→p.04)をキュレーション。

関わった
取り組み

展覧会「Art for Well-being
武田佳子から考える、表現の成り立ち」

AI

絵画

陶芸

制作サポート

武田佳子さん

道のりを知り、 向かうべき問いを見つけた

展示を企画するにあたり、武田さんとたんぽぽの家が共に歩んだ生活と表現の道のりについて知り、向き合うべき問いが自分の足下にあるのだと思いました。その歩みからは、生きるうえで恒常的であることの困難さ、**変化に合わせた方法を見つけていくための試行**が読み取れます。福祉の現場で生まれ、埋もれる問いと発見を見つめ直し、現状に合わせて形にすること。今後のAIとの関わりのうえでも大きなヒントになるのではと思いました。





松本 理沙／ Risa Sophia

視線入力アーティスト

重度の脳性まひを持ち、医療的ケアを必要とするが、特別支援学校に通いながら自宅では視線入力の技術を使って作品を制作する。FabLab仙台とも協働し、グッズ制作に取り組んだ。

関わった
取り組み

東北への普及
(Risa Sophiaさん×ファブラボ仙台)

絵画

視線入力

グッズ制作

Fab

地域とつながる

自分に合った 表現手段と出会えた

重度の上肢下肢障害と言語障害があり、視力や聴力、理解力を評価することも難しい状態でしたが、自発的に意思を発信する手段を探し続けるなかで視線入力を知り、試してみても希望を感じました。自分の力で夢中で絵を描き、体験や気持ちを絵で表現し、人と気持ちを共有できることが嬉しくて絵を描き続けています。

※理沙さんのお母さまによる回答





佐藤 拓道

たんぼぼの家アートセンター HANA 副施設長

HANAではパフォーマンス系プログラム（演劇、ダンス）を担当し、制作運営、演出などを行なうかわら、個人でも俳優として舞台作品に出演。ダンスプログラムのなかでVRゴーグルを使用することを提案される。

関わった
取り組み

CAST：かげのダンスとVR
WAVE：なみのダンスとMR

身体表現 # ダンス

演劇 # VR / MR # HMD

デバイスを使うことが、 障害や人を理解することにも通じた

実施前は、パフォーマンスをする際にVR (MR) ゴーグルを着けている人／着けていない人に隔たりがあって、取り組みの面白さ、有効性を見出すこと、またパフォーマンスとして昇華することに難しさを感じましたが、実践していくなかで「着けることで意識が散漫にならず自分のことに集中できる」とか「ゴーグルの視界の中でしていることを外の人にいかに表現し届けることができるか（これはある種パフォーマンスになるのかも）」といった気づきもありました。障害を理解することにも、人と人が理解し合うことにも通じる何らかの可能性をここに感じています。





木村 基

四天王寺和らぎ苑 リハビリテーション室主任、
作業療法士

重症心身障害のある人たちをケアする施設「四天王寺和らぎ苑」の作業療法士。約20年間にわたり表現活動とリハビリテーションを実践し、身体・環境・活動などの面から利用者をサポートしている。

関わった
取り組み

音との新たな出会いを生み出すAI

#音

#AI

#Neutone

#制作サポート

#作業療法

「表現」だと感じるものの 範囲が広がった

これまでは表現活動としては主に絵画に取り組んできたのですが、(利用者) **本人が発する声や紙を破る音、物を投げ落とす音なども本人の表現ではないかと考えるようになりました。**本人が発する音を採取し、それらを組み合わせて音楽を作ること考えるうちに、実に多様な音に囲まれて生活していること、人によって発する音が異なることに気づき、驚いています。





水嶋 輝元

株式会社日本総合研究所 創発戦略センター
インキュベーションプロデューサー

シンクタンク企業で事業開発や実行支援が専門。
「ニューロダイバーシティ・web3.0時代の生業づくりエコシステム形成」をコンセプトとして、福祉施設と共同研究でNFTプロジェクトを実施。

関わった
取り組み

Good Job! Digital Factory

NFT

コミュニティ

所有感

デジタルと福祉

web3

デジタルならではの 開かれたコミュニティが生まれた

福祉施設というと、行政区域や通所可能な範囲の地域へのサービス提供、またその地域に開かれた活動やコミュニティの拠り所となるイメージがありました。web3での活動を通じて、デジタルに開かれた福祉、またはデジタル上で実現する福祉の新たなかたちに期待していました。実際には、アートというわかりやすいデータが紐づくNFTの発行により、**デジタル上での所有感や愛着が沸き、それにより形成されるコミュニティ**と一緒に新たな共創が続々と生まれています。





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。以降、対症療法を続けながら、日々即興ダンスをし、各地でのワークショップ活動を発信している。

関わった
取り組み

分身ロボットOriHime：ダンスの可能性を探る試み/とけていくテクノロジーの縁結び

ALS

身体表現

ダンス

OriHime

即興

今後にもヒントが残せる 可能性を感じながら

テクノロジーの進化はヒトを無条件に幸福にするのか？テクノロジーとアートと障害者との出会いは明るい未来をつくるのか？ そうだといけれど**そんなに単純じゃないかも……**。障害福祉に関わってきたダンスアーティストかつALS重度身体障害当事者として、そんな感情と懸念がありました。領域横断的に自由な実験と議論ができ、今後同様のプロジェクトにもヒントが残せるのでは……と期待して参画しました。



STEP

02

協力者を集める／
説明する、場を醸成する

自分自身も
素直に振る舞うこと

→ p.17

対話を見据えること、
思い込みを変えること

→ p.22

試みをつなげる人材の必要性

→ p.21

Question

一緒に取り組む人との関わり方において、
特に意識したことはなんですか？

言葉ではない
コミュニケーションの感覚

→ p.18

個人的な感覚や手触り感

→ p.20

技術の実践／
コミュニケーションの経験の場

→ p.19



新川 修平

片山工房 理事長

絵画、書道、陶芸、版画など、障害のある人の表現に特化した施設「片山工房」を2003年に設立。文章から画像や動画を生成できるAI技術「Text to Image」を同施設で試してみしてほしいと依頼される。

関わった
取り組み

表現に寄りそう存在としてのAI

絵画

AI

人が軸

制作サポート

自分自身も 素直に振る舞うこと

人の可能性に蓋をすることなく、新しい分野に対応したく、最終的には「人」の情がしっかり現れるプロジェクトだと感じられたので参加しました。(利用者の方たちには) 何の先入観もなく動いていただきたかったので、自分もその場で「これがテクノロジーか」「これがAIか」と感じながら「普通」を意識して挑みました。





武田 和恵

福祉とアートのコーディネーター

障害のある人たちが芸術活動を行なうときの相談窓口となり、関係者のネットワークづくりや人材育成を行なう。身体表現、生活におけるケア、文化施設など、さまざまな人や場所とMRの可能性を探っている。

関わった
取り組み

WAVE：なみのダンスとMR

VR / MR

地域とつながる

コーディネート

普及

制作サポート

言葉ではない コミュニケーションの感覚

「MRのなみ」の世界に入り込み、身体感覚を使って伝えたり感じ取ったりする。この言葉ではないコミュニケーションの感覚は、人と人が関わるケアの現場や、文化芸術に関連した場やコミュニティづくりなど、**それぞれの現場で活かせる可能性がある**と感じ、周囲の人に声をかけました。

人と人が関係するときに、相手に寄り添う想像力が大切だと感じています。MRを活用すると、波と一緒に感じて一緒にいる人と同じ世界に入りやすくなる。そして、隣の人のことにも波長を向け、受け取り渡す。そのうちMRゴーグルを着けなくても、波が見え、その場にいる人たちの共通言語ができるように思いました。





久保田 テツ

福山大学 准教授 (元大阪音楽大学 准教授)

音楽大学の教員として、メディアとコミュニケーションに関する教育研究や映像をめぐる場づくりに取り組む。個人での「Neutone」の体験を経て、大学でも学生や施設の人たちと音楽制作ワークショップを実施。

関わった
取り組み

音との新たな出会いを生み出すAI

#音

#教育

#AI

#Neutone

#ワークショップ

技術の実践／ コミュニケーションの経験の場

音(楽)をめぐる新しい技術について実践的に知ることができること、そして障害のある人たちとの交流という二つの点で、音楽大学としても可能性を感じてワークショップの実施を決めました。特に後者は多くの学生にとって、日常的ではない他者とのコミュニケーションの場を経験できるという期待がありました。学生には、上記二つの意味を20分程度で説明しました。前半の、Neutoneを用いたユニークな音づくりに衝撃を受ける様子、そして後半の、グループ制作のなかで恐る恐る提案しながら手探りでコミュニケーションを試みようとする学生たちの姿が印象的でした。





Toshi

株式会社 NEORT 代表取締役

暗号資産などで利用される技術ブロックチェーンを活用した事業開発を行なう。福祉施設が取り組む NFT プロジェクトにおいて、知識共有や技術提供、さまざまな人との交流の機会を作っている。

関わった
取り組み

CAST：かげのダンスとVR
WAVE：なみのダンスとMR

NFT # Discord

コミュニティ # グッドジョブさん

知的財産

個人的な感覚や 手触り感

技術のリアリティを体感していただくことが重要だと考えています。そのため、私が技術と向き合ったときに感じた個人的な感覚や感情を具体的な事例を合わせて共有させていただきました。また、技術の特性を分解し、ひとつずつ実際に動かして試してもらうことで、難しさではなく手触り感を感じてもらいました。

「グッドジョブさん」のNFTは、活動の象徴として存在し、緩やかな連帯感を作り出します。この連帯のなかでは、活動のコンセプトを共有することが必要です。ホルダーはサービスを享受する人ではなく、活動の当事者であることを確認します。そして、活動内容に余白を持たせることで、自由な参加を促します。





菅野 幸子

AIR Lab アーツ・プランナー、リサーチャー

アーティスト・イン・レジデンス、国際文化交流、文化政策など、芸術文化活動におけるプランニングやリサーチやコーディネートを通してクリエイティブの現場を支える。

関わった
取り組み

東北への普及（体験会・トークセッション「Art for Well-being 表現とケアとテクノロジーと、東北のこれから」@塩竈市杉村惇美術館／トークイベント「アートとウェルビーイングー表現すること、生きること。」@せんだいメディアテーク）

#普及

#地域とつながる

#コーディネート

#教育

#持続可能

試みをつなげる 人材の必要性

東北の地では、アートと福祉やケアとの結びつきは全国的に見ても先導的な取り組みが展開されているにもかかわらず、**アートとテクノロジーとなるとまだまだ発展の余地がある**ように感じられます。それは、地理的、分野横断的な試みをつなげる人材不足などの課題とつながります。しかし、課題は可能性の扉を開く始まりでもあると思います。東北と奈良をつないで始まったパイロット・プロジェクトはその可能性を開いてくれたと思うので、今後、ますますの連携を期待したいです。





佐久間 新

ジャワ舞踊家

アートセンター HANAで2004年から即興ダンスに取り組み、2011年から定期的なプログラム「ひるのダンス」をはじめ。「かげ」や「水」などをテーマに、障害のある人の身体表現や、ダンスの可能性を広げている。

関わった
取り組み

分身ロボットOriHime：ダンスの可能性を探る試み／CAST：かげのダンスとVR／WAVE：なみのダンスとMR／とけていくテクノロジーの縁結び

身体表現

ダンス

VR / MR

OriHime

即興

対話を見据えること、 思い込みを変えること

・何らかの装置や仕掛けを使ってみる場合、**ずらしてみる**。マニュアルにないやり方で、違う目的で、ひっくり返したり、入れ替えたり、踊ってみたり、歌ってみたり、いろいろやってみる。遊んでみる。開発者は、障害のある人が使うことを想定していないかもしれません。こんなこともできますよ、ここがやりにくいですよ、と対話できればいい。

・表現をテクノロジーでサポートしたい場合、まずはメンバーで、**あえてサポートなしでやってみる。意外とできることはある**。繊細さ、弱さが面白くなることもある。感度、思い込みを変えることから。テクノロジーはハイテクとは限らない。ローテクだからこそ、関わりやすいこともある。それさえあれば、という万能なものではなく。それと共に表現を探っていく。



STEP

03

テクノロジーを導入する／
試行、工夫、実験、改善する／
「表現」「創作」として形にする

最初は理解できなくても、
試し続ける

→ p.29

一気に広がる世界

→ p.31

セッションのような
AIとのやりとり

→ p.30

コミュニティの楽しさを
表現する「仕事」

→ p.33

偶発性に委ねる

→ p.27

Question

テクノロジーを導入し、
使い方を試行錯誤する段階では、
どのようなことを意識していましたか？
そのなかで印象的なことは何でしたか？

「伝える／伝えられる」
ではない関係

→ p.28

「ケアする身体」を
遊びながら共有する

→ p.32

知識がなくても
みんなで取り組める可能性

→ p.26

視線入力×創作活動への
認知を広げる

→ p.34

創造の「余白」を残す

→ p.25



緒方 寿人

デザインエンジニア、Takram ディレクター

デザインだけではなく新しいテクノロジーを使ったビジネスやプロダクトを開発。VRの技術を活用して、障害のある人たちの表現や創作活動の可能性を広げたいとたんぼぼの家より相談を受ける。

関わった
取り組み

CAST：かげのダンスとVR
WAVE：なみのダンスとMR

VR / MR # 身体表現

ダンス # デザイン

技術者・開発者

創造の 「余白」を残す

ケアする／される関係ではなく、互いに関わりあうなかで表現・ケア・テクノロジーそれぞれに新しい可能性が開かれるようなプロセスを意識しました。必ずしもテクノロジーが最先端・高精度である必要はありません。VRやMRだからとリアリティを追求しすぎない、勝ち負けのあるゲームにしないなど、むしろ創造の「余白」が生まれるような「引き算」を大切にしています。





徳井 直生

株式会社 Neutone 代表取締役、
アーティスト、AI 研究者

AIを使った音楽パフォーマンスや楽曲制作を手がけるかわらで、企業にもAI技術を提供する。音色を生成するAI「Neutone」を開発。

関わった
取り組み

表現に寄りそう存在としてのAI
音との新たな出会いを生み出すAI

AI

Neutone

音

技術者・開発者

ワークショップ

知識がなくても みんなで取り組める可能性

Neutoneのソフトウェアをインストールしたパソコンの前に、障害のあるメンバーとそうでないメンバーが肩を寄せ合いながら、**ああでもないこうでもないといろいろな音の入力を試していた姿に、ウェルビーイングを感じました。** Neutoneは入力した音（例えばあなたの声）を別の音（ドラムやピアノ、鳥の声など）にリアルタイムで変換するツールです。音楽の知識がなくても、楽器を使うことなく面白い音が即座に出せるというNeutoneの特徴が活きたシーンとして強く印象に残りました。





笥 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 教授

テクノロジーの関わり方や、身体表現と鑑賞方法の可能性を一緒に探ってほしいと依頼を受け、「とけていくテクノロジーの縁結び」の3人の即興ダンスパフォーマンスに技術者として加わる。

関わった
取り組み

とけていくテクノロジーの縁結び

技術者・開発者 # 身体表現

ダンス # 鑑賞 # 即興

偶発性に 委ねる

場のなかで即興的に生まれる身体表現に対し、技術者として関わる自分も可能な限りその流れのなかで即応的にテクノロジーを生み出したいという思いがありました。そのうえでテクノロジーは、適度な制御を施しつつも、その振る舞いの一部を場や素材の偶発性に委ね、**身体による介入や改変を積極的に受け入れ**、予想を超えたインタラククションや動きへとつながる「余白」を有するものでありたいと取り組みました。





渡邊 淳司

日本電信電話株式会社 (NTT)
上席特別研究員

人間の触覚のメカニズムやコミュニケーション、
ウェルビーイングな社会を実現する方法論について
探究。これまで開発してきた触覚のデバイスを、障
害のある人や福祉施設と試せないか相談を受ける。

関わった
取り組み

実感する日常の言葉—触覚講談

触覚

ウェルビーイング

身体表現

ワークショップ

伝統芸能

「伝える／伝えられる」 ではない関係

体験が「講談を伝えられる」という関係になるのではなく、
映像・音声だけでなく脚部・臀部での振動を含めて、講
談を視聴触覚で感じながら、体験者も自分で張り扇で尺
台を叩くことで、「**共に楽しむ**」という関係が生まれるよ
うにしました。また、このような伝統芸能とテクノロジー
が交わる場では、制作のなかでのコミュニケーションや
プロセスも大事にしました。





水田 篤紀

たんぼぼの家アートセンター HANA メンバー

施設の利用者。絵画制作や身体表現を行ない、アーティストとのパフォーマンス作品や大学生との共同作品を制作。ロボット、VR、AIなど新しいテクノロジーを試すワークショップには積極的に参加してきた。

関わった
取り組み

分身ロボットOriHime：ダンスの可能性を探る試み

CAST：かげのダンスとVR

WAVE：なみのダンスとMR

VR / MR

身体表現

地域とつながる

施設利用者

HMD

最初は理解できなくても、 試し続ける

新しいものが好きなので、MRゴーグルを着けること自体を楽しみにしていました。最初は正直、佐久間新さん（→p.22）の水や波のお話はよく理解できませんでしたが、実際にゴーグルを着けてダンスをしてみて、**何回も試していくうちにわかるようになりました。**ゴーグルを着けている人と着けていない人が一緒に踊るときは、目線が合わせられない分、つねに試行錯誤が必要で、うまくいくときもいかないときもありました。これから取り組んでいく人にも、ゴーグルだけにとらわれず、自由に関わりあつて新しい発見をしてほしいです。





飯山 ゆい

音遊びの会 代表

知的障害のある人、実験的な即興音楽の分野で活躍する音楽家、ダンサー、音楽療法家らからなるアーティスト集団の代表。音色生成AIを使った音楽ワークショップに参加して可能性や課題を一緒に考えた。

関わった
取り組み

音との新たな出会いを生み出すAI

#音

#AI

#Neutone

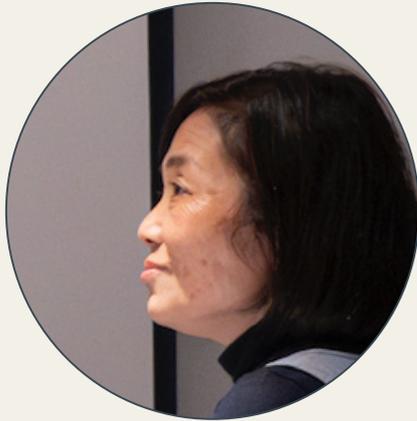
#即興

#ワークショップ

セッションのような AIとのやりとり

意外にも、人対人による即興セッションに比べて**身体性の低い創作環境に対する懸念は不要**で、メンバー各々がそれぞれの表現に引き寄せ、実験をしながら楽しんでいる様子が見られました。操作というハードルはあるものの、AIがまるで初めて会うセッションの相手のように、反応を面白がったり、影響を受け合ったりしているように見えました。





林 みどり

たんぽぽの家アートセンター HANA
ケアサポーター

ケアサポーターとして、身体介助や食事介助などのケアに携わる。バレエの経験があり、演劇やダンスプログラムにも演者として参加しながら、同じ舞台に立つ障害のある人たちのサポートにも関わる。

関わった
取り組み

CAST：かげのダンスとVR
WAVE：なみのダンスとMR

#制作サポート

#VR / MR

#身体表現

#ダンス

#HMD

一気に 広がる世界

はじめは「こんなものを着けてダンスができるのか?」と思いましたが、(ゴーグルの中に)突然風景が現れたとき、世界が一気に広がったように感じました。波打つ水面にも驚き、触れているうちに実際に冷たい水を触っているような気持ちになってきました。恐る恐る動いていましたが、慣れてきたらオブジェの間を躍るように動けるように。これは楽しい! **仕事だということを完全に忘れてました。**ゴーグルを取った瞬間、ここはたんぽぽの家だったんだ、と思い出しました。





板坂 記代子

踊る手しこと屋

即興をベースにした身体表現を学び、パートナーの新井英夫さん（→p.14）と舞台公演活動や身体と造形のワークショップを実施中。2022年夏に新井さんがALSの診断を受け、日々の生活のケアも行なっている。

関わった
取り組み

とけていくテクノロジーの縁結び

身体表現

ダンス

遊び

ALS

制作サポート

即興

「ケアする身体」を 遊びながら共有する

日々のケアと身体表現は別のものではなくつながっているはず。普段のケアで自分だけが抱えている新井の「体の重さ（立・歩・寝…）」を皆さんと遊びながら共有することで、ケアする／されるではなく、協働して表現する身体として出会い直しができた。人もテクノロジーもままたらない自然の一部。その場で感じ考えあるものでなんとか最適當を目指すしかない！ と改めて思いました。





安部 剛

Good Job! センター香芝
企画営業ディレクター

障害のある人の表現や手仕事を活かして商品開発や流通販売を担当する施設職員。NFTプロジェクトを新規に立ち上げ、SNSやオンラインコミュニティを障害のある人たちと運営。

関わった
取り組み

Good Job! Digital Factory

NFT

コミュニティ

Discord

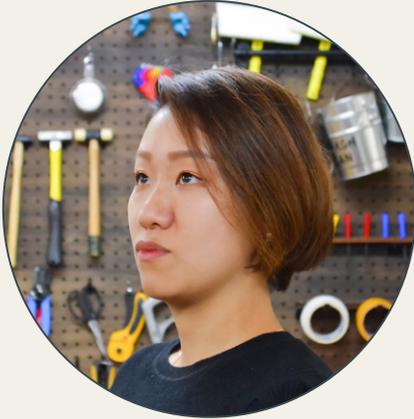
絵しりとり

SNS

コミュニティの楽しさを表現する「仕事」

Discordのサーバーを立ち上げる際に、Good Job! センターの多様なメンバーが外部の人とコミュニケーションを取れる「しかけ」として「絵しりとり」チャンネルを作り、最初は曜日ごとに担当のメンバーを決めて、毎日誰かが投稿するようにしました。そうすると、自分でアカウントを作って出勤日でない日に自宅から投稿するメンバーや、わかりづらい投稿のときでも次の人につなげられるようにフォローの投稿をするメンバーも現れました。「しりとり」のどこが仕事なのと言われるかもしれませんが、こうやってGood Job! Digital Factoryの寛容さや楽しさを表現し続けてくれているこれらは、コミュニティ運営の重要な仕事だと感じています。





小野寺 志乃

FabLab SENDAI - FLAT 共同代表

3Dプリンターなどのデジタル工作機械をはじめ、さまざまな道具や技術を学び体験できる市民工房「ファブラボ仙台」を運営。肢体不自由児のRisa Sophiaさん（→p.10）をはじめ、医療的ケア児が制作している作品への技術的アドバイスやグッズ化のサポートを行なう。

関わった
取り組み

東北への普及
(Risa Sophiaさん×ファブラボ仙台)

#普及

#Fab

#視線入力

#制作サポート

#地域とつながる

視線入力×創作活動への 認知を広げる

東北地域では、視線入力装置などを活用した創作方法の認知度や導入率の低さが課題であると同い、**当事者の方以外にもその活用可能性を知ってもらうことが重要**だと考えました。そこで、Risaさんの作品がそのきっかけとなるよう、お母さまと相談しながら既存作品の改良と、バリエーションに富んだキーホルダーの制作に取り組みました。



STEP

04

日常的に使えるようにする／
ほかの場所に展開する

表現を取り囲む「みんな」を
巻き込む

→ p.40

わかりやすさにこだわらない

→ p.42

技術者／非技術者の境界が
曖昧な空間を共にする

→ p.39

Question

今回使ったツールや試みをほかの場所でも
日常的に活用してもらうために、
どんなことが必要だと思いますか？

寄り添い、伝えるべきことを
整理する

→ p.43

まずは施設に
来てもらえる下地を

→ p.41

支援者と利用者が、
共に変化を意識する

→ p.37

困ったときに
相談できる体制

→ p.38



堤 智一

社会福祉法人四天王寺福祉事業団
四天王寺和らぎ苑 支援部長

「四天王寺和らぎ苑」開設当初から同施設での業務に従事し、在宅、入所、通所など、利用者との幅広い関わりを持つ。ワークショップ「音との新たな出会いを生み出すAI」を実施。

関わった
取り組み

音との新たな出会いを生み出すAI

音

AI

Neutone

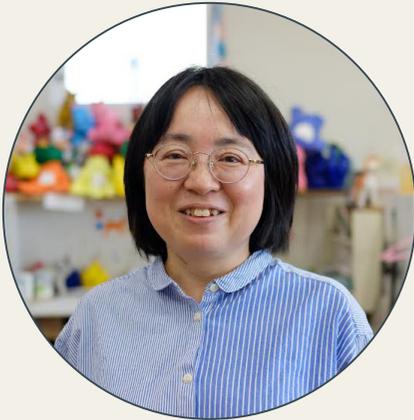
ワークショップ

制作サポート

支援者と利用者が、 共に変化を意識する

重度心身障害のある人たちは、生活全般において誰かの支援を必要とすることが多く、それは「表現活動」においても同様です。Neutoneのソフトウェアを普及させるためには、まず支援者の「理解」が必須になります。使うことで利用者の方にとって何が変わるのかを、支援者と利用者が共有し「目標を立て「継続」した支援をする」ことが必要であると考えます。





江崎 真喜

たんぼぼ生活支援センター センター長

入浴や家事援助・移動支援など生活をサポートする「たんぼぼ生活支援センター」のセンター長。外出困難な利用者に対して、分身ロボット「OriHime」を通してやりとりを試みた。

関わった
取り組み

分身ロボットOriHime：
外出困難なメンバーとのやりとりの試み

OriHime

外出困難

生活サポート

VR / MR

相談

困ったときに 相談できる体制

福祉の現場にテクノロジーを普及させるためには、これを使うとこんなに便利、こんなに楽、というような**成功体験を教えてくれる機会や人材が必要**だと思います。そのうえで、具体的に現場に導入するためのサポートも必要です。どうしたらいいかわからない、動かなくなったなど、困ったときに相談できる体制がないと、導入したはいいけれど、無用の長物にもなりかねません。また、スタッフの側に求められるのは、新しいものに興味を持ち、果敢に使ってみて、トライ&エラーを繰り返す姿勢ではないかと思います。



伊藤 慎一郎

京都産業大学 情報理工学部 准教授

大学教員。大学で音響設計を学び、現在はインクルーシブデザインが研究領域。音色生成AI「Neutone」を使った音づくりのワークショップのなかで、録音や創作における技術サポートや共同制作を行なう。

関わった
取り組み

音との新たな出会いを生み出すAI

#音 #AI #Neutone

#ワークショップ #教育

技術者／非技術者の 境界が曖昧な空間を共にする

音によるコミュニケーションを探究したポーリン・オリヴェロスは、「音の瞑想」として「実際に音を作ること」「積極的に音をイメージすること」「いまここにある音を聞くこと」「音を思い出すこと」を提唱しています。ここに、音色生成AI「Neutone」による「音を変えること」を加えてみると、**新たな関係性や対話が生まれる**のではないのでしょうか。音色の変換を通じて、音を聴き直したり、驚きや発見を共有するプロセスのなかで技術者と非技術者との境界はだんだんと曖昧になり、その時間と空間を共にする人々の間に新しい表現とコミュニケーションが生まれる可能性を感じます。





菊地 将晃

ダンサー

ダンススタジオなどでインストラクターをするかたわら、アーティストのバックダンサー、振付、養護学校や児童館でダンス講師を務める。「WAVE：なみのダンスとMR」を体験したあとに、地元の児童教育施設に展開したいと考えた。

関わった
取り組み

WAVE：なみのダンスとMR

VR / MR

身体表現

ダンス

教育

地域とつながる

表現を取り囲む 「みんな」を巻き込む

日常的にMRをダンスに活用するための課題として、機器の準備や通信環境の確保など、場所を問わず開催できるようハード面の課題をクリアすることがひとつ。次に、関わる人材として、アートコーディネーター、ダンサーだけではなく、福祉事業所、公共ホールや美術館など芸術文化に関わる施設職員、アーティスト、デザイナー、大学などの教育機関も巻き込み、Art for Well-beingという概念にさまざまな観点から肉付けをしながら、安心して継続的にダンスができる場としての環境を確立していくことが必要です。そして、ほかの場所で展開されている実践を、お互いに共有し合える**顔の見える関係**もあるとよいと思います。



渡邊 敦

株式会社 SHONAI KIDS DOME SORAI 館長

児童教育施設「キッズドームソライ」館長。家庭環境や障害などを理由に施設利用ができない人がいることを認識し「みんなのソライ」プロジェクトを開始。提案を受け、MRを活用したワークショップを実施。

関わった
取り組み

WAVE：なみのダンスとMR

VR / MR

身体表現

ワークショップ

教育

施設運営

まずは 施設に来てもらえる下地を

キッズドームソライは、アスレチック要素の高い巨大な屋内遊戯場や、さまざまな素材や道具を使ってアートやものづくりができるアトリエなどを有する全天候型の児童教育施設です。施設の利用を無料にすることや、ハード面の整備を進めているのですが、**障害のある方に気軽に来てもらえる下地を作るためには、人と人の関係性を築くことが大切だ**と思っています。一方的に整った環境を提供するのではなく、インクルーシブな場づくりそのものを一緒にやることで、関係性も築き、よりよい場づくりをしていけたらと思います。



丸尾 隆一

ビデオグラファー

フリーランスのフォトグラファー／ビデオグラファー／映像ディレクターとして、アートや教育分野に関するプロジェクトに関わる。公開実験ワークショップ「とけていくテクノロジーの縁結び」の映像撮影・編集を担当。

関わった
取り組み

とけていくテクノロジーの縁結び

#映像

#記録

#普及

#身体表現

#ダンス

わかりやすさに こだわらない

結論やわかりやすさにこだわらず、物事の起こりやプロセスを捉えながら、プロジェクトに携わる当事者の視点・思いと一緒に振り返られるものを残すこと。興味・関心がない人を振り向かせるのではなく、**すでに関心に向けている人たちにとって必要な映像の力は何かを考えることが大事**だと思います。





中島 友彦

映像ディレクター、
合同会社あきらめの悪い人たち 代表

クリエイティブディレクター／地域プロデューサーとして映像制作や障害のある人のものづくり支援などを行なっている。表現やケアの現場においてVR・MRの活用方法を創発するための動画制作を行なう。

関わった
取り組み

WAVE：なみのダンスとMR

#映像

#記録

#地域とつながる

#制作サポート

#VR／MR

寄り添い、 伝えるべきことを整理する

この活動を普及していくためには、この活動の意義を整理し言語化・可視化して伝えていく必要があります。映像は画やコメントなど複合的に情報を伝えることができるので重要な役割を果たしますが、ただ映像を作るだけではなく、ひとりの関係者としてこの活動に寄り添い、伝えるべきことを整理し編集することで「伝えやすさと伝わりやすさ」をつなぐ役割を果たすことが大切だと思いました。

SID&: B

Art for Well-being って
なんだろう？



ここからのページは、Art for Well-beingのプロジェクト内外で試行錯誤を重ね、さまざまな実践の局面に立ち会ってきた事務局のメンバーたちが集まり、この3年間ほどの出来事を通してそれぞれが考えたことを振り返る、2回の座談会の記録です。

成果をわかりやすく指標化したり、実践をパッケージ化するようなこととはまた異なるメカニズムで、つねに試行錯誤しつつ現在進行形で進めてきたこのプロジェクト。本座談会でも、表現／ケア／テクノロジーなどに関して特定の結論や定義を導き出すことはめざさず、着地点も作らず、それでもこれからの実践に向けた鍵となるような言葉や、物事・人と向き合うときのマインド、情報や考えの伝え方などについて、ああでもないこうでもない対話を重ねた末に、Art for Well-beingに関わる人たちとこれまで醸成してきた独自の世界の見方も共有されるような対話になりました。

この議論の余白や曖昧さ、一本道でない様子も含めて伝える方法として、今回はグラフィックレコーディングの手法を実験的に取っています。

また、絵と言葉での視覚的な記録の行間を埋めるおまけの副音声のようなものとして、座談会中に登場した印象的な発言も一部抽出し、各ページに注釈的に掲載しています。あくまでグラフィックレコーディングを主体に、余力のある方はそちらとも行きつ戻りつ、対話の記録を複層的に読み解く時間を楽しんでいただけたら幸いです。





座談会参加者 大井卓也、岡部太郎、後安美紀、小林大祐、森下静香 (たんぽぽの家)

司会 小林茂

グラフィックレコーディング 清水淳子

テキスト抽出・編集 後藤知佳

座談会収録日 第1回 (01~06) 2024年11月28日 (木) 10:00~12:00

第2回 (07~12) 2024年12月7日 (土) 20:30~22:30

- このたびの対話は、大まかにグラフィックの左から右に向かって時間軸が進むかたちで記録されていますが、順番通りに目を通す必要はありません。気になったページや部分から眺めていただければと思います。
- グラフィック内の番号 (1~40) と、注釈テキストの番号は対応しています。





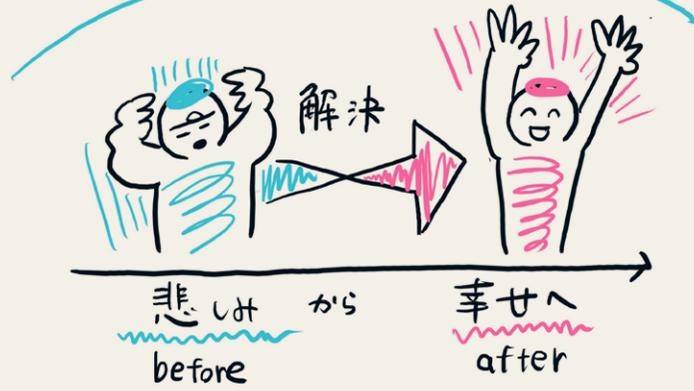
①「ジャンルに分けられるようなものではなくて(メンバー [=施設利用者]の方が)みんな人に何かを伝えようとしているのは日々感じていて」◇「薬の空のシートを集めるとか、ラジオで聞いたことを毎日施設のホワイトボードに書くとか、『坊や良い子だ』と言われたら私は『ねんねしな』って合言葉を返さなきゃいけないとか。普通の会話じゃなくても、そういうやりとりのようなことが何かしらの表現になってる」◇②「(たんぼの家の演劇プログラム「HANA PLAY」のうち、亡くなったメンバーを悼ぶ作品の公演について)表現がひとりの人から出てくるものじゃなく、文化やコミュニティのような範囲を含むこともある」◇「ポンと出てきた表現を『演劇』って呼ぶと、それがまた演劇になる。すでにあるジャンルを逆に拡張することもある」◇「ボランティアさんが、たまたまその日『綺麗な花だったから』って花を摘んできてくれたのがすごく嬉しくて、それがきっかけでメンバーが花をモチーフにし始めた」



3 「(アートサポートスタッフの役割について)『一緒に悩む人たち』みたいなイメージ」◇「身体介助もそうだけど、画材を何にするとか、図鑑見ながら『モチーフどれにする?』とか」◇「サポートの方自身の専門性やオリジナリティから出てくるものをメンバーの表現に掛け合わせて、一緒に新しい表現を生み出してくれている」◇4 「サービスの提供者/受益者という関係より前に『同じ運動をしている仲間』」◇「いろんな人のケア観が混じってる」◇5 「とにかく『外とつなぐ』ように」◇「施設のなかで生まれることや表現を、外の人や地域とかにちゃんと発信していく。その媒介役は、スタッフに求められている」◇6 「何かが欠けてるかもしれないっていうときに(スタッフとして)補おうとすると、メンバーが自分をどこか違うところに連れて行ってくれるような感覚がある。ひとりで行けないからって、普段私は決して行かないなんばグランド花月や甲子園みたいところに誘ってくれたり」◇「“できないことが(周りを)補う”っていうのかな、あの感覚」



7 「障害という窓を通したときに見える社会や考え方がある」◇「二者間だと閉じてしまうけど、目の前にいるメンバーと一緒に、別の誰かに対して何ができるだろうかと考える」◇「その三者でまた地域にできることが考えられるようになるし、第三項、第四項と続いて出てくるからこそカオスと多様性が生まれる」◇8 「ケア要員として車椅子ユーザーの方を押して外に行ったとき、健常の人が歩くよりもずっと移動に時間がかかったんです。へとへとのが『この駅なんでこんな変な構造してるの』と憤慨したら『そこまで怒るな』『これでもまだマシになった方なんだ』って。ケアしているつもりが、慰められることがありました」◇9 「ALSの体奏家の新井英夫さん(→p.14)が『風が吹いても身体が揺れる』と言ってるのに以前は驚いてたけど、自分が骨折したときはやっぱり本当に風で倒れそうになってた」◇10 「(ウェルビーイングを感じるのは) 想像を上回る体験をしたとき、その体験を分かち合えたとき」◇ 「(メンバーの) 抑えきれない感じの表情、喜んでいる姿を見ると私も嬉しい」◇11 「障害のある人だけが生きづらいわけではない」◇ 「共生=共に苦しむこともある。『遊び』という言葉のポジティブ感の裏側には、怪我する覚悟があるかどうか、そういうのも大事で」◇ 「どっちもあつてのウェルビーイング」



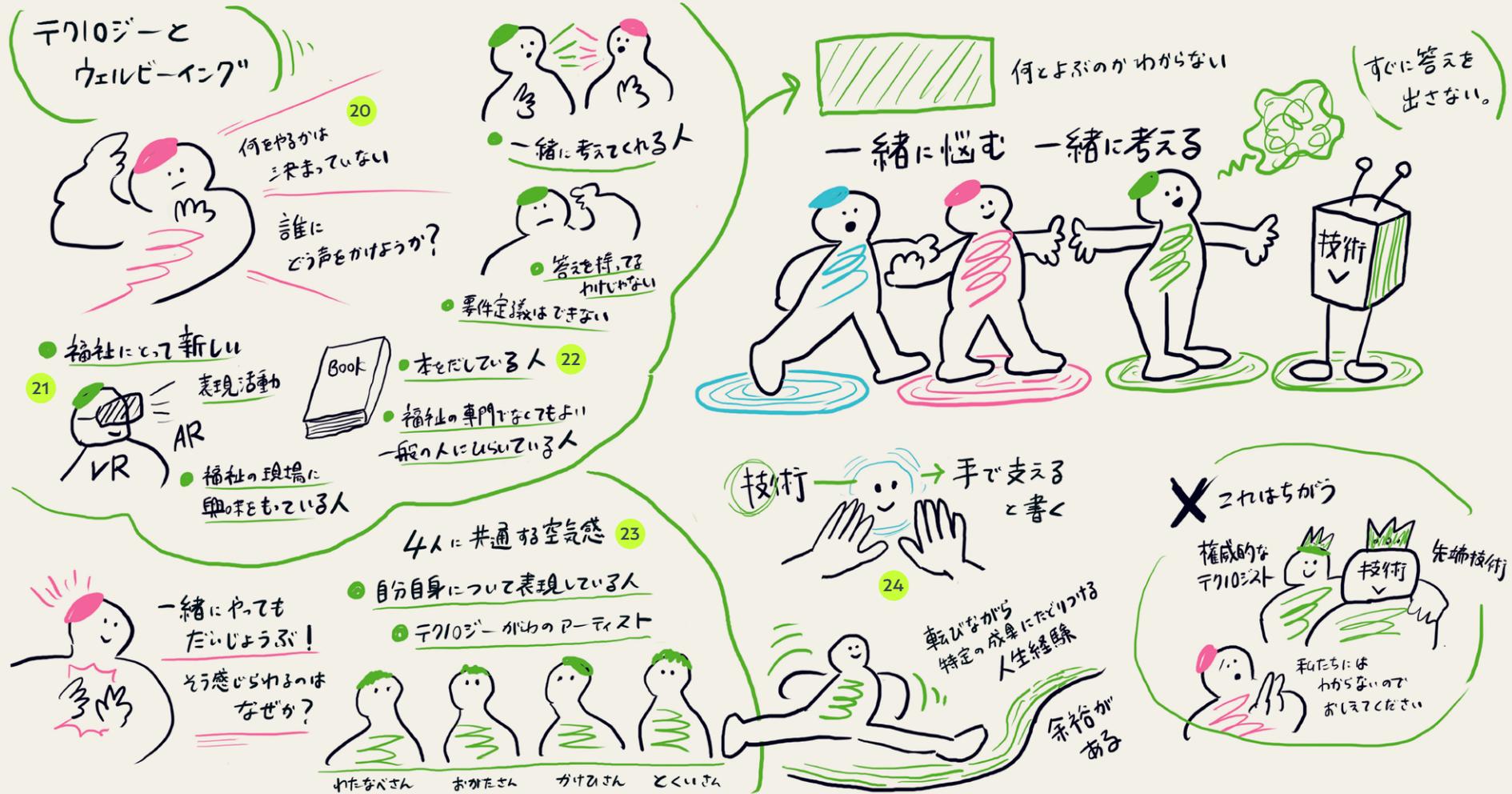
12 「これだけウェルビーイングという言葉を書くようになったのは、そうでない状態がいろんな人や社会のなかにあるということ」◇「(2023年に) このプロジェクトの展覧会を渋谷でしたとき、来場者の方に『これやっってどうなったんですか』『ウェルビーイング上がった(向上した) んですか』って聞かれて、本当に答えられなかった」◇ 13 「VRゴーグルや触感センサーを着けてみて感じるがあっても、それ単体では何も言えない」◇「でもここで試すことで、次にまた違うものを取り入れてみたいと思うことにつながるかもしれない」◇「もっと違う可能性もありうると思える、挑戦できる部分があるっていうのがすごく大事な気はします」◇「一方で『これしかない』と思い込んでいることも人生の局面にあると思うんですけど、往復っていうかな、『どちらもある』っていうのがいい」◇ 14 「『ここからここまでが幸せの幅です』みたいなことを決められると嫌で」◇「すごく寒いのはだめでも、のぼせるくらい暖かい部屋から外に出て寒さに当たったときは、ああ気持ちいいと思ったり」◇「時間の幅も含んだ揺れ動きのなかで差を感じるのがウェルビーイングかも」



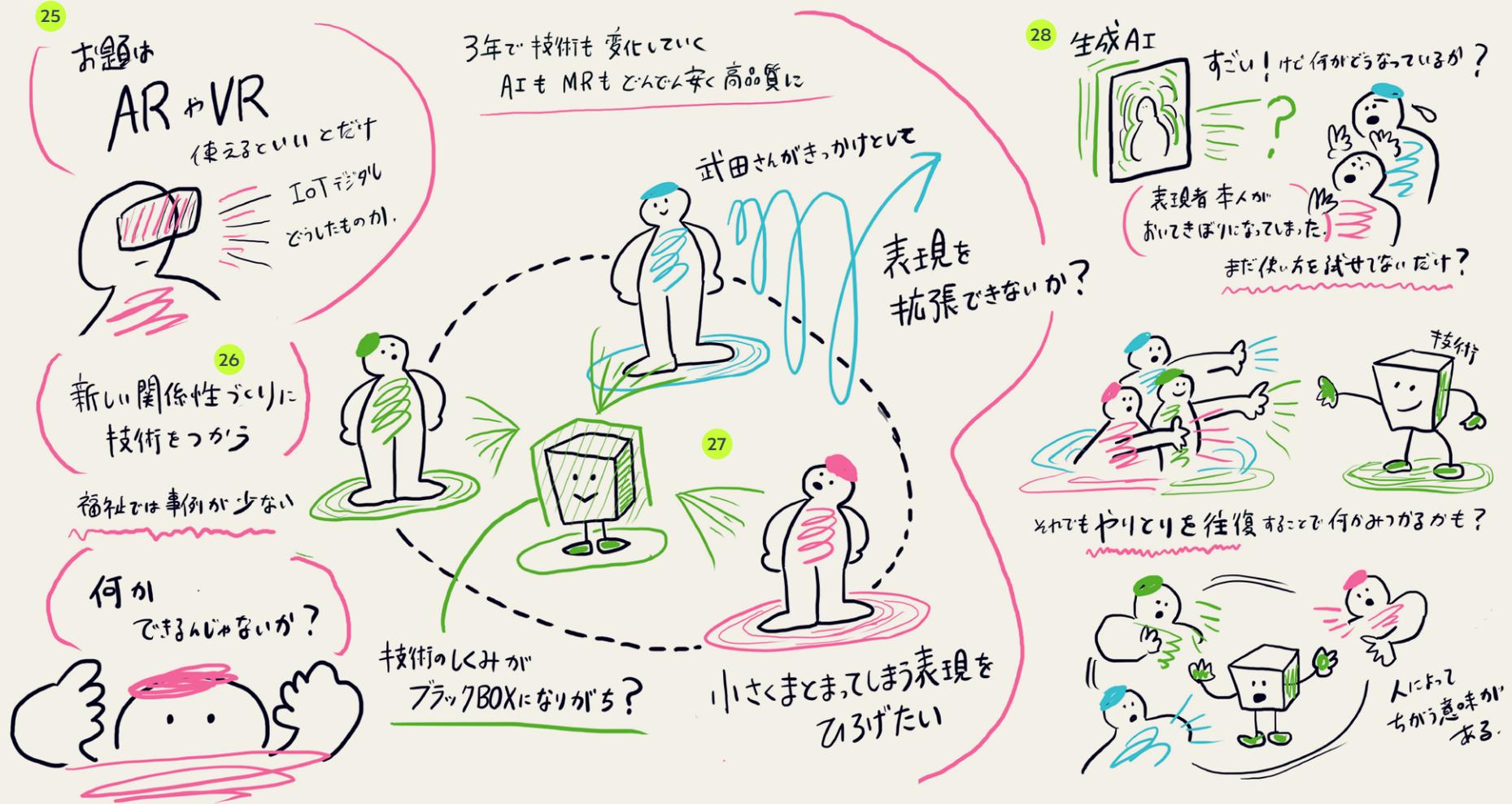
15 「選択肢がない状態って、どういう状態なんだっけ」◇「『選択肢 (=手段) がそれしかない』 ってなると、表現したいこともそこで終わってたような気がする」◇「でもそのときに別の画材を使ってみたらどうなのか。それも難しくなってきたらサポートの人と一緒に描いてみたり、テクノロジーを導入してみたら、何かできるんじゃないか」◇16 「テクノロジーを使えば使うほど、いろんな人との関わりもさらにまた増えていく」◇17 「武田佳子さん (→p.04) がある作品を作ったとき、本人は全然納得してないけど、周りのアートサポートの人たちは『これむっちゃいいやん』 と言って。代わる代わるそう言い続けて、武田さんも『そうかな？』みたいな感じにどんどん変わっていった」◇「傍から見て明らかに良いものは、正直に良いって言い続けて、お互いより良いものを作っていく。そんな関係性って、すごく羨ましい」



18 「テクノロジーという要素が入ると、成功/失敗とか、何かを解決してくれる道具を期待されがちですけど、その前に我々はアートという問題解決型ではない取り組みとかあり方を大事にしているので、外とのギャップみたいなものがあるのかなと」◇「解決しなかった部分もあるけど、(プロジェクトを通して)武田さんが油絵を描き始めたときのことを振り返ったり、当時のアートサポーターの方と『サポーターは障害のある人にとってどういう存在なのか、それはAIと近い/遠い存在か』とか、もう一度会って一緒に考えた時間自体は、武田さんにとっても無駄じゃない、良い時間だったんじゃないかな」◇19 「あるひとりの人のためにやるのが、その後ろにいるたくさんの人のためになっていることもある。そう感じるようになってきた」



20 『多分面白くなるはずだから一緒にやってみませんか?』と。最初はそれしか伝えていない◇21 「福祉の、特に表現の分野でこれまで取り入れてこなかった新しいテクノロジー——今回で言うところのAIとかVR、MRみたいな——をあえて取り入れたい」◇22 「違う分野も飛び越えたり、つないだりできるような感覚」◇23 「自分自身も表現している」◇「アーティストと『テクノロジー側のアーティスト』と一緒に関わる」◇24 「金八先生じゃないですけどね。技術の『技』の字って、手へんに支える」◇「技術と言われた瞬間に『僕らがパッと触れないもの』みたいなイメージがしちゃう。すごく権威的な、えらい感じ」◇「エンジニアというと『エンジン作る人』なので、裏方感がすごい」◇「ほかの施設や福祉の現場の人に紹介するとき、特にああいふ新しい分野の技術者と思われる人が来るというのはなかなか構えるところがあったと思う。一般的にはそうなんだろうなと」◇「でも『一番知っているのは自分たちだから』みたいな気配は、ご一緒した人たちには一切なかった」◇「何と呼べばいいかわからないから『技術者』という言葉をとりにあえず使ってます」



25 「AI元年のタイミングだったり、当時のテクノロジーの流行のなかで（今回試す技術を）考えた」◇「数年のうちに技術の方がどんどん先に進んで、その進歩と私たちのプロジェクトが並行していてびっくりした。すごく高価なものを買わなくても同じ体験ができるようになるとか、そういう3年間だった」◇26 「人間の知能や身体、あるいは他者との関係性を、新たに作ってくれるような技術」◇「ケアの現場にそういったものが活用される事例は、当時まだ全然なかった」◇27 「どうしても表現が小さくならざるをえない、届けにくいってときに、いまの技術でもっとできることがあるんだらうな、できたらいいなって」◇28 「画像生成AIを使ったときはテクノロジーに寄りすぎているなという違和感が個人的にはあった」◇「出てきたものに対して、その人自身が本当に表現したかったものになってるんだらうか？」◇「（生成AIという）ブラックボックスの中身を気にするか、そこから出てきたものとう楽しんで関わるか。どちらの発想になれるかは大きな違い」



29 「VRゴーグルをアトラクション的な道具ではなく、日常の自分が行けない場所に行けて、見れないものを見られる道具なんだとその人が理解したとき、僕たちが普段考えてるデジタルデバイスとは少し違う可能性があるんじゃないかって」◇「Neutoneのワークショップ後も、雨の音や自分の足音みたいな普段気にしなかった音を気にするようになった」◇「直接ウェルビーイングにつながるわけではないけど、行動の変容とか知覚の拡張という意味で、その人の人生を豊かにしうる取り組み」◇ 30 「道具があるだけでも『これやりたい』とか『それで何見れるんだろう』って、みんなワツと集まってくるんです」◇「新しいものが入ってくることで自体への期待や好奇心が、みんな思った以上にすごくある」◇「障害のある人も、ケアする周りの人も、割とみんなで楽しんでた」◇ 31 「武田さんの過去の作品画像からAIで新しい作品を作るって話になったとき。まだ技術が追いついてない時代で、データを増やさないといけない、でも武田さんは描けない、どうするってなった結果、『アートサポートの人たちに声をかけて模写してもらおう』というわけのわからん展開に(笑)」◇「テクノロジーとケアが出会ったからこそ生まれる『福祉的』な風景」



35 「どのプロジェクトもワークインプログレス」◇「ここで完成とか、作品やアプリケーションが完成しましたっていうところでは終わってなくて、それを実際使ってみて、現場の声が来て、じゃあさらに変えて、ずっと積み重ねて展開させて……」◇36 「別の地域や施設でも（テクノロジーを）試したり展開してもらおうとき『こんな結果が出るのでぜひやってみてください』ではなく『うちでは一応こういう感じでしたが、あなたのところでは何が起こるかわからない』っていう言い回し」◇「目の前にいる人と一緒に何かしたいと思っている人が『型通りの結果になります』みたいなこと言われても、そんなに楽しくないんじゃないか」◇「この人と、新しいこと、新しい表現ができますよって伝える方がいい」◇「ウェルビーイングすらも途上っていうか、つねにそれに向けてやってます、みたいなことをやっていく」



37 「ひとりですべてを決定・遂行して終わらせるんじゃなく、ひとりが何かしようとしたときに、どうすれば実現できるのかをチームで話しながらか共に実現していく、みたいなあり方」
 ◇「人を巻き込んでいかないと実現できない状況のなかで、ひとつの目標に向かってみんなで関わっていくスタイル」◇ 38 「自分自身を表現すること、他者を気遣うこと、機会を共に作る行為そのものが福祉」◇「お互いが表現し合うからこそ、お互いを気遣える」◇ 39 「その人をケアしたり関わるってということが、その人の後ろにいる家族や、向き合ってる地域とか、その人の未来のことにもつながっているような感覚」◇「ひとりの人のことを考えるんだけど、同時にパブリックなもの。福祉ってそういう側面があると思う」◇ 40 「一般的に言われている『テクノロジー』は、特に『ケアというものと関わったときのテクノロジー』とは少し違う」◇「『こうすればこうなる』とわかっている問題解決の手段みたいなものではなくて、関わる人がどんどん増えていくような状態。それこそが福祉的というか、このプロジェクトで目指している『ウェルビーイング』のようなものに近づいていくのかもしれない」

「支援する人／される人」「実験する人／される人」
のような関係ではなく、
全員で実験的に取り組む
フラットな関係のチームをつくらう

既存の成功事例を再現しようとするのではなく、
未だ名前のついていない新たな表現活動の実現に
一緒に悩みながら取り組もう

もし、
進めるなかで違和感を感じる事があれば、
たとえ些細なことだと思っても、
毎回の振り返りのタイミングなどを利用して
共有しよう

参加者の声は、
誰かがまとめて代弁するのではなく、
それぞれの言葉として伝えよう

テクノロジーとケアと表現を扱うArt for Well-beingの試みが、今後より多くの場所で発展的に継承・展開されることを考えたとき、今回のプロジェクトの成果のひとつとして「Code of Conduct」(「行動規範」と翻訳されるのが一般的)と呼ばれるようなものをつくってはどうか。この冊子の編集過程で浮かび上がってきた「心がけ」を、ここにも残しておきたいと思います。

2022・2023年度の取り組みを社会に共有するために、日本各地で体験会・ワークショップ・フォーラムなどを開催し、実践していくための考えや知見を伝えながら、意見交換とコミュニティ形成を目的とした普及活動を実施しています。

また、さまざまな活動から学びながら、表現・ケア・テクノロジーについて問いなおし、これまでとは別の考えや観点を見出していくことを目的とした研究会をオンラインで開催しました。



セミナー・フォーラム



ワークショップ



展示・体験会



上映会

Art for Well-being のウェブサイトでは、それぞれの取り組みに関する詳細なレポートや、表現とテクノロジーの分野で先進的な取り組みを行なう実践者や研究者へのインタビュー調査の内容も紹介しています。本プロジェクトについてさらに詳しく知りたい方は、ぜひご覧ください。

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



各地でのこれまでの活動

山形県

- ワークショップ
2024年10月
@キッズドームソライ、
荘銀タクト鶴岡
- なみにふれる／
身体をひらくダンスワークショップ
2025年2月
@古今cocon、
わくわく生活介護事業所

宮城県

- 体験会・トークセッション
2023年10月
@塩竈市杉村惇美術館
- 展示・トークイベント
2024年1月
@せんだいメディアテーク

東京都

- 展覧会・シンポジウム
2023年3月
@シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
- 「とけていくテクノロジーの縁結び」公開実験ワークショップ
2024年2月
@東十条ふれあい館
- 展覧会・シンポジウム
2024年3月
@シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]
- 「とけていくテクノロジーの縁結び」公開実験ワークショップ
2025年1月
@東十条ふれあい館

京都府

- 「とけていくテクノロジーの縁結び」上映会・トークセッション
2024年6月
@FabCafe Kyoto
- 障害のある人と楽しむ、表現のためのテクノロジー入門
ワークショップ
2025年1月
@キャンパスプラザ京都

大阪府

- セミナー・ワークショップ
2023年8月
@QUINTBRIDGE
- フィールドレコーディング &
AIをつかった音楽づくりワークショップ
2024年1月
@大阪音楽大学
- Neutoneを用いた音・楽づくり
ワークショップ
2024年7・12月、2025年2・3月
@四天王寺和らぎ苑

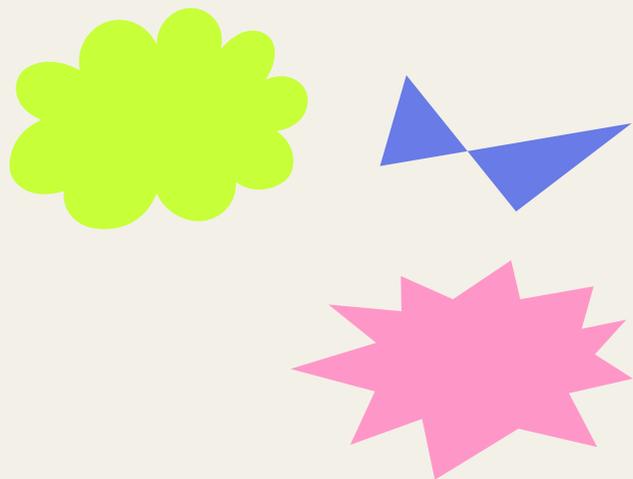
山口県

- 体験会・フォーラム・上映会
2024年9月
@山口情報芸術センター
[YCAM]

福岡県

- 体験会・フォーラム
2023年8月
@九州大学

表現とケアとテクノロジーのこれから Art for Well-beingの試みを通して



発行日
2025年3月31日

発行元
一般財団法人たんぽぽの家
〒630-8044
奈良県奈良市六条西3-25-4
TEL.0742-43-7055
FAX.0742-49-5501
art-wellbeing@popo.or.jp
<https://art-well-being.site/>

アートディレクション・デザイン
畑ユリエ

デザイン
松村衣子

編集・ライティング
後藤知佳

グラフィックレコーディング
清水淳子

写真
衣笠 名津美 (p.04 中央、右) ササマユウコ (p.14)
秋山 まどか (p.05 下段左) 草本 利枝 (p.22、29)
大林 直行 (p.09)

全体監修
小林茂 (情報科学芸術大学院大学 [IAMAS])

文化庁委託事業
「令和6年度障害者等による文化芸術活動推進事業」

Art
for
Well-
Being

Tanpopo

3
Good
Job!

文化庁
Agency for Cultural Affairs, Government of Japan