

関わった人たちの声

Q.1

テクノロジーを導入するに至るまでの経緯、きっかけは何でしたか？

福祉施設という、行政区域や通所可能な範囲の地域へのサービス提供、またその地域に関わら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、デジタルに関わられた福祉、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湧き、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。



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。

Q.2

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ありますか？

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必要があります。ホルダーはサービスを受取る人ではなく、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。



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。福祉施設と取り組む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。

Q.3

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？印象的なことは何でしたか？

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」のどこが仕事なのか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。



安部 剛

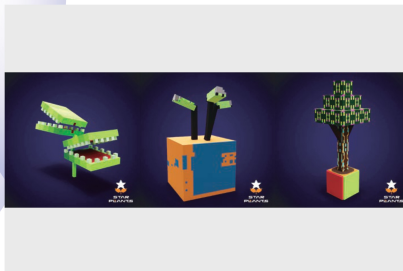
Good Job!センター香芝 企画営業ディレクター

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とつなぐ。

Q.4

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、何が重要だと思いますか？

ボクセルアートを進める中で、初めて聞く言葉や新しい世界を知るたびに、自分がワクワクしていることに気がつきました。世界中のまだ出会っていない人たちとつながる可能性を感じ始めた頃だったと思います。ボクセルアートが日常に馴染むためには、ボクセルアーティストやファンと出会い、共に遊び、体験を通じて楽しさを実感できる機会があればいいと考えます。少なくとも私の暮らしにはそうやって馴染み始めています。



森口 誠

一般社団法人暮らしランプ
代表理事

障害のある人たちの就労を支援する事業所「こきゅう+」などさまざまな事業を運営している。障害のある人がアーティストや職人として可能性を広げるためボクセルアート×NFTに挑戦。