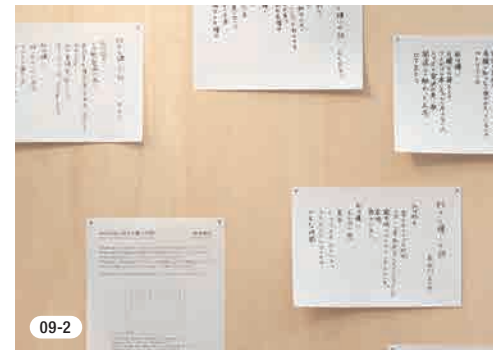


LOBBY GALLERY REPORT

ロビーギャラリーレポート 10月29日(火)―11月3日(日・祝) 10:00-17:00



ロビーギャラリーでは、国内外のアーティストの作品展示やワークショップが行われ、芸術文化の多様性を体験する場がひらかれました。執筆:あかしゆか

境界線や間違いに対するまなざしを変える

会場に着いてまず目に飛び込んできたのは、アーティストの鈴木康広さんによる《まばたきの葉》。煙突のような大きな白い筒の頂上からは、眼が描かれた紙がくるくると舞い落ちてきます。表面には開いた眼が、裏面には閉じた眼が描かれていて、鑑賞者の目の前に降り注ぐま

*写真の番号は、p.109にある開催プログラム一覧と対応しています。

ばたきの瞬間は、「見る行為」のなかにも見えていない・見えていない瞬間があることに気づかされ、わたしたちの世界の捉え方のあやうさについて考えさせられます。

会場の奥では、同じく鈴木さんによる《好きと嫌いの詩》の展示も行われました。期間中に開催された「あなたの好きなものはなんですか？ あなたの嫌いなものはなんですか？」という問いからはじまるワークショップによって参加者がつくった詩、書いた言葉たちが壁に貼られています。それらは、誰かにとっての「好き」と誰かにとっての「嫌い」は表裏一体であり、同じ言葉に対してまったく別の意味や価値があることを教えてくれるのです。

《まばたきの葉》と《好きと嫌いの詩》はどちらも、普段

わたしたちが無意識に線を引いてしまいがちなさまざまな境界線を溶かしていくような作品。分断と対立が多く見られる現代社会において、大人でも子どもでも楽しめる鈴木さんの柔らかくも本質的な視点は、世界にある「粹組み」に対するまなざしを変えるきっかけとなったでしょう。

また、アーティストの伊勢克也さんは、福祉施設「西荻ふれあいの家」で利用者の高齢者たちとともに制作した編み物作品《Freestyle knitting Macaroni / Body.》を展示。この作品は、2015年に始動した、障害の有無などの「違い」を超えた多様な人々の出会いによる相互作用を表現として生み出すアートプロジェクト「TURN」から続く交流によって生まれたものです。編み目を間違えると

LOBBY GALLERY REPORT

いった逸脱さえも表現と受け止め、当日は実際に作品に触れることも可能。つくり手のみなさんが会場を訪れる場面もありました。

手話の場づくり、視覚障害者の触覚を見直す

ろう者の両親のもとで手話を第一言語として育ち、インタープリターとして活動する和田夏実さんが監修する展示「わたしの世界・あなたの世界」では、どうやって人々が心身ともに安心した「居場所」をつくっていきけるのかについての和田さんのリサーチと、これまで実施されてきたワークショップの軌跡が展示されていました。

例えば「Home (居場所)」というパートでは、認知症の人が自宅からケアホームに移るときに起きてしまうアイデンティティや居場所の喪失という課題に対する研究結果について、安心安全なホームを築くためには「安全な場」「その人自身の小さな世界」「接続」という3つの要素が大切だと考察されています。ほかにも「ファンタジー (Fantasy)」「構造 (Structure)」「創造 (Creation)」など、居

場所づくりにおいて必要な要素が紹介されていました。

また、和田さんとともに手話や視覚言語を起点としたワーキング・プレイス「5005」を運営する管野奈津美さんによる、イギリスとオランダ、フランスの文化施設のアクセシビリティに対するレポートもありました。

向かい側のブースにあるのは、視覚障害教育分野の専門家である茂木一司さんと大内進さんによる、視覚障害のある人の美術教育の歩みから触覚について見直す「〈ふれてみる〉ってどういうこと?」の展示。目が見える人々は、視覚から情報のほとんどを得て生活しています。けれど、視覚は全体を一度に捉えられる一方で、詳細を省いてしまうことがある。視覚に障害がある人は、聴覚と触覚を主とした多感覚で生活していて、だからこそ感じられる繊細な世界の把握があるのだと言います。

そういった、聴覚と触覚にまつわる「盲造形教育」の学習の年表や、触覚で楽しめる絵本『まんじゅうこわい』、さわるワークショップテーブルなどが展示され、知識と体験を行ったり来たりしながら、多様な感覚を使った世界の捉え方について考えさせられる空間となりました。



未来を変えるテクノロジー

アクセシビリティの未来を変えるような、最先端のテクノロジー機器を紹介するブースもありました。

『RETISSA ON HAND』は、小型カメラを内蔵した、ハンディタイプの視覚支援デバイスです。独自の超小型プロジェクターを使い、視力(ピント調節能力)に依存せず、近視・遠視・乱視・老眼があっても、眼鏡やコンタクトレンズなしで画像を見られるのが特長。網膜全体に映像を投影することで、中心視野に見えにくさのある人も、周辺の視

野をうまく活用できます。現在、美術館や博物館、劇場、動物園、スタジアムといった文化施設において導入が進められています。

『FILLTUNE』は、難聴に悩む方々が、以前の“聴こえ”を取り戻すために開発されたフルワイヤレス聴覚サポートデバイス。独自に開発した骨伝導技術によって語音の明瞭度が飛躍的に向上し、聴力が落ちてしまった人でも自然でクリアな音や音声が届くようになる、感音性難聴に効果が実証されたものです。そしてこのデバイスは、難聴の方だけではなく医療現場の業務改善にもなっ

LOBBY GALLERY REPORT

ているそう。医療現場において、大きな声を出して患者に説明し続けることの体力的・精神的な消耗は以前からの課題であり、そんなシーンでFILLTUNEがとても重宝されているのです。

近距離モビリティである『ウィル』は、これまでにないスタイリッシュなデザインと簡単な操作性で「車椅子」の概念を変えました。日常的に車椅子が必要な人だけではなく、買い物や作品鑑賞などの際に歩行が困難に感じる人にとっても使用することへの心理的なハードルを下げ、移動が楽しみになる新しいモビリティサービスです。

ブースではどの機器も実際に試すことができ、展示会場の外壁には、写真家の池田晶紀さんによる、都立文化施設でのアクセシビリティの取組を写した写真作品も。テクノロジーの進化が、障害のある人と、その周りにいる人たちの生活を快適なものへと少しずつ変えていく可能性を感じました。

文化でつながる社会になるための手がかかり

ほかにも、興味深い展示がたくさんありました。例えば、バンクーバーを拠点に活動する全盲のアーティスト、カルメン・パパリアさんが、日本滞在時に『ココテープ』(視覚障害者歩行テープ)を使用した感想と、カナダと日本のアクセシビリティの比較について語った映像と写真作品。カルメンさんは映像のなかで、どこでも自分で歩行しやすい環境に変えることができるココテープの魅力を語りつつ、日本での障害のある人に対するまなざしの冷たさや、画一的なアクセシビリティに対する批判の声もあげており、ハード面とソフト面の整備を同時に進めていくこ



との必要性と難しさを感じさせられます。

異言語Lab. のブースでは、いま日本で流行している「謎解きゲーム」に国際手話をかけ合わせた異言語脱出ゲーム「CAN YOU HELP THE ANDROID?」を実施しました。参加者は国際手話を学んだ上で、緊急停止したアンドロイドを助けるためのミッションに挑戦。異なる言語を使う者同士のなかで生まれる試行錯誤を通して、伝えたり、分かり合ったりするおもしろさを体感しました。

さらには、群馬県前橋市の福祉事業所「麦わら屋」と、会場に空間接続プロダクト『Conova』を設置し、離れた2つの空間をつないだ展示も。ここでは「麦わら屋」利用者のアート制作や近隣の人たちの様子が映し出され、ときおり展示会場との交流が生まれたりして、リアルタイムだからこそ生まれる、ここにしかない風景を味わうことができました。

また、東京都が取り組む芸術文化活動を紹介するコーナーもありました。「クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョー」の活動を可視化した年表や、2025年に開催される「デフリンピックの紹介」ブース、著作権や助成金、アクセシビリティなど、アーティストや芸術文化の担い手が直面する悩みや困りごとの解決を手伝う、東京芸術文化相談サポートセンター「アートノト」の出張相談コーナー。そして、外国人にも分かりやすいように、日本語の文法や言葉のレベル、文章の長さに配慮した「やさしい日本語」の展示やワークショップなども行われました。

アートによるやわらかな気づき、歴史や研究によるアカデミックな視点、テクノロジーによる実際的な希望、都によって実施されている施策——。さまざまな角度から、わたしたちの文化と居場所について考える展示空間が生まれていました。





10



10



03



11



14



01



06



14



19



14



14

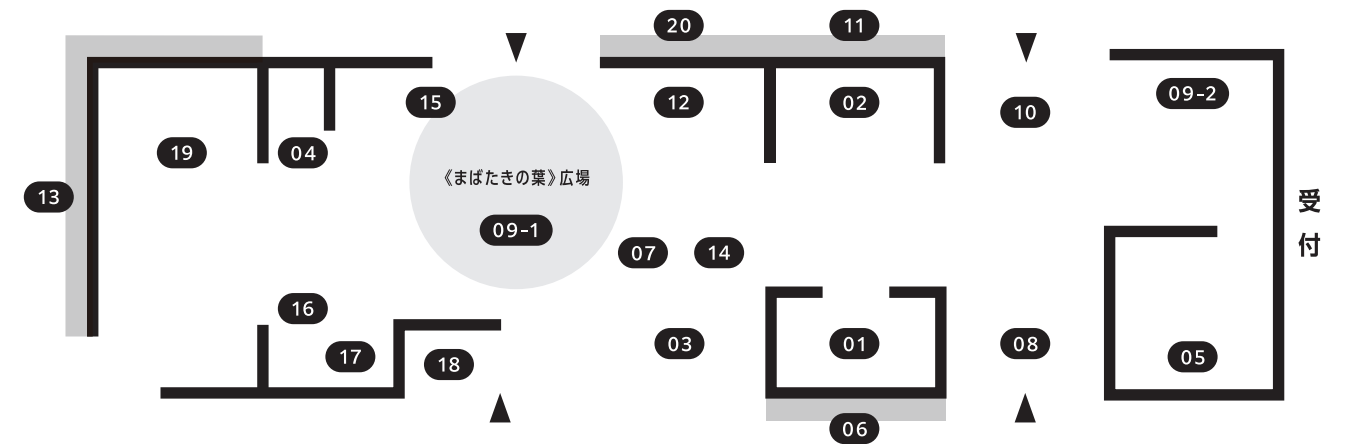


02



PROGRAMS

ロビーギャラリー 開催プログラム一覧



- 01 | ワークショップ・展示 | わたしの世界・あなたの世界
- 02 | ワークショップ・展示 | <ふれてみる>ってどうということ?
- 03 | 活動紹介・体験 | デフリンピックの紹介 (東京都生活文化スポーツ局国際スポーツ事業部)
- 04 | ワークショップ・展示 | 伝わる! つながる! やさしい日本語 (東京都つながり創生財団)
- 05 | 謎解きゲーム | 異言語脱出ゲーム「CAN YOU HELP THE ANDROID?」
- 06 | パネル展示 | 東京藝術大学「共生社会」をつくるアートコミュニケーション共創拠点
- 07 | レクチャー | 文化的処方 の育み方と開き方
| ワークショップ | 伝わる! つながる! やさしい日本語ワークショップ
| レクチャー・対話型ワークショップ | デイビッド・デ・キーザーによるリーダーシップワークショップ
- 08 | 作品展示 | 石の彫刻作品 | 長谷川さち (彫刻家)
- 09-1 | 作品展示 | 造形作品 | 鈴木康広 (アーティスト)
- 09-2 | ワークショップ | 鈴木康広「ワークショップ 好きと嫌いの詩」
- 10 | 作品展示 | 編み物作品 | 伊勢克也 (アーティスト)
- 11 | パネル展示 | 「クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョー」を知る
- 12 | 写真・映像作品 | カルメン・パリア×ココテープ | 加藤甫 (写真)、森内康博 (映像)
- 13 | 写真作品 | アクセシビリティの取組 | 池田晶紀 (写真)
- 14 | レポート | 「TURN LAND」って何? 福祉施設×アートプロジェクト
| レポート | ウェブアクセシビリティ向上の取組
| 上映・トーク | ドキュメンタリー『Homescape Dialogue』上映・トーク
| 上映・トーク | ドキュメンタリー『うたうかなた』上映・トーク
| レクチャー | アクセシビリティの海外事情
| 落語 | 春風亭昇吉 落語会
- 15 | ライブ映像 | 麦わら屋 with Conova
- 16 | 機器展示・体験 | QDレーザ
- 17 | 機器展示・体験 | FILLTUNE
- 18 | 機器体験 | ウィル
- 19 | 出張相談 | 東京芸術文化相談サポートセンター「アートノト」出張相談コーナー
- 20 | パネル展示 | 登壇者紹介

クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョー

だれもが文化でつながる

国際会議2024

『文化と居場所

——アートが開く新たな未来』

展 示

● ショーケース

[オープニングパフォーマンス]

演奏:

紀平凱成 (ピアノ)

[クロージングパフォーマンス]

企画:

古川聖、

東京藝術大学 ART 共創拠点古川ユニット

——

企画協力:

鈴木康広

——

技術協力:

株式会社 coton

——

演奏参加:

吉井瑞穂 (オーボエ)、荒木良太 (オーボエ)

——

ファシリテーター:

古橋果林 (東京文化会館ワークショップ・リーダー)

● ロビーギャラリー (五十音順)

作品展示:

池田晶紀、伊勢克也、加藤甫、

カルメン・パパリア、鈴木康広、

長谷川さち、森内康博、

PLAYWORKS株式会社、

トーキョーアーツアンドスペース (TOKAS)

レジデンシー

——

企画展示:

大内進、鈴木康広、茂木一司、

和田夏実、菅野奈津美

一般社団法人異言語 Lab.、

株式会社スノーピーク

ビジネスソリューションズ、

東京藝術大学共生社会をつくる

アートコミュニケーション共創拠点、

東京藝術大学小沢剛研究室

ヤギの目プロジェクト、

NPO法人麦わら屋

——

ブース出展:

WHILL 株式会社、

株式会社 QDレーザ、

FILLTUNE 株式会社、

東京芸術文化相談サポートセンター

[アートノト]、

東京都生活文化スポーツ局

国際スポーツ事業部、

公益財団法人東京都つながり創生財団

——

上映・トークほか:

伊藤達矢 (東京藝術大学)、

桑山知之 (株式会社ヘラルポニー)、坂本裕司、

櫻井駿介・佐藤李青 (公益財団法人東京都歴史文化

財団 アーツカウンシル東京)、

春風亭昇吉、芹沢高志 (P3 art and environment)、

デイビッド・デ・キーザー、

富塚絵美 (一般社団法人谷中のおかって)、

萩原俊矢、福本壘 (長岡造形大学)、

松井至、嘉原妙、

リンダ・ロッコ (ロイヤル・カレッジ・オブ・アート)、

ADD.LIVE Architects+ 落語空間おちば、

公益財団法人東京都つながり創生財団

運 営

主催:

東京都、

公益財団法人東京都歴史文化財団

アーツカウンシル東京

——

企画・制作:

森司・坂本有理・竹丸草子・岡崎未侑

(公益財団法人東京都歴史文化財団

アーツカウンシル東京)

——

会場:

東京国際フォーラム

運営:

株式会社コンベンションリンケージ

広報:

株式会社アネックス

——

グラフィックデザイン:

三上悠里

ウェブサイトデザイン:

米山真司・菅井留美・坂本一馬

(株式会社 QANDO)

記録撮影:

加藤甫+川島彩水+大野隆介+富田了平

——

ロビーギャラリー会場設営:

株式会社乃村工藝社

——

手話通訳コーディネーション:

飯泉菜穂子、高木真知子、瀬戸口裕子

手話通訳 (五十音順):

● ホール B5

[日本語—日本手話]

荒井美香、小松智美、斉藤純、性全幸、

瀧澤亜紀、蓮池通子、原恵美、保延靖子、

守橋幸男、山田泰伸

[日本手話—国際手話]

川俣郁美、郡美矢、後藤啓二、武田太一、

永井弓子、那須映里、湯山洋子

[英語—アメリカ手話]

デビー・カジヤマ

——

● 会議室 G502・G510

[日本語—日本手話]

石川ありす、井本麻衣子、加藤裕子、瀧澤亜紀、

戸井有希、長松郁弥、新田彩子、蓮池通子、

長谷川美紀、山崎薫、山田泰伸

——

● ロビーギャラリー

[日本語—日本手話]

飯泉菜穂子、岩本華子、小原郁子、片岡理沙、

川口千佳、桐恵子、小徳良枝、呉屋文絵、

澤永幸世、柴田志保、清水雅人、性全幸、

南里清美、蓮池通子

[日本手話—フランス手話]

永井弓子

報 告 書

企画:

森司・坂本有理・竹丸草子・

岡崎未侑 (公益財団法人東京都歴史

文化財団 アーツカウンシル東京)

——

編集:

川村庸子

——

執筆:

あかしゆか、萩原雄太、

杉原環樹、高橋そう、佐藤恵美

——

翻訳 [英語版]:

Sam Holden、Claire Tanaka、

Jaime Humphreys

——

撮影:

加藤甫、川島彩水、

大野隆介、富田了平

——

ブックデザイン:

三上悠里

——

印刷:

株式会社山田写真製版所

——

発行:

2025年3月31日

——

公益財団法人東京都歴史文化財団

アーツカウンシル東京

〒102-0073

東京都千代田区九段北4-1-28

九段ファーストプレイス5階

03-6256-8435

https://www.artscouncil-tokyo.jp

©アーツカウンシル東京

——

*営利・非営利問わず、本書のコン

テンツを許可なく複製・転用・販売な

どの二次利用することを禁じます。

Development of Creative Well-being Tokyo

クリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョーの展開

芸術文化をすべての人へ

乳幼児から高齢者まで、障害の有無や、言語・文化の違いを超えて、誰もが文化施設やアートプログラムと出会い、参加しやすいように芸術文化へのアクセシビリティ向上に取り組むプロジェクトです。芸術文化を通した共生社会の実現を目指し2021年度に始動。東京都の2030年に向けた文化政策（「東京文化戦略2030」）に基づき展開しています。

2025 2026 2027 2028 2029

東京2025デフリンピック開催

2021

東京都文化政策の動向

東京2020オリンピック・パラリンピック
競技大会開催
「東京文化戦略2030」策定

CWT was Started

CWT始動 ウェブサイト
<https://creativewell.rekibun.or.jp>

2021

東京都と東京都歴史文化財団の共催により始動。

都立文化施設や文化事業でのアクセシビリティ向上を目指し、環境整備、プログラム開発、ネットワーク構築に取り組む。

環境を整える

ネットワークを築く

プログラムを開発する

財団の各施設とアートカウンシル東京による横断的な取組としての展開がはじまる。



2022

東京都手話言語条例の施行

2025年デフリンピックの開催地が東京都に決定

Creating an Accessible Environment

環境を整える

第1回国際会議開催：アジア初の総合国際カンファレンス

世界5か国・地域から100組以上の専門家、団体、クリエイターが東京に集結。アジア初となる総合国際カンファレンスとして、東京がネットワークの中心となり、芸術文化による共生社会の実現に向けた取組を世界に広く発信した。延べ5,000人を超える国内外からの参加（オンライン配信視聴者含む）があった。



Keynote lectures | 基調講演

複雑で変化する世界において、文化はどうあるべきか？
ジャスティン・サイモンズ
ロンドン市副市長
文化・クリエイティブ産業担当

一人ひとりのウェルビーイングを実現する文化活動の可能性
大杉豊 筑波技術大学
障害者高等教育研究支援センター教授

普通じゃない、ということ。それは同時に可能性
松田康弥
ヘルパニー代表取締役社長

Developing Programs

プログラムを開発する

2023

情報サポートの整備

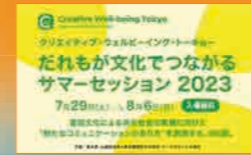
あらゆる人が文化施設に来るまで、芸術文化鑑賞・参加に至るまでの環境整備
ウェブアクセシビリティの向上、施設案内の充実化に取り組む
（手話による案内、触知図による施設案内、ルート案内、ユニバーサルガイド、施設案内動画等）



芸術文化の相談サポートセンターを開設

第1回国内会議開催：テーマ「アクセシビリティと共創」

国際会議で共有した成果や課題をさらに発展させた取組を全国の文化施設担当者、NPO等と連携し、実施・検証するとともに、美術館、博物館、劇場やコンサートホールといった文化施設の担手が抱える情報保障の課題、そして「誰もが楽しめる鑑賞体験」について、延べ約4,000人の参加者と共有し、新たな展開を目指し議論する場となった。



パートナープログラムを始動

文化施設やNPO団体、大学、社会福祉施設等と連携し、アクセシビリティ向上に関するプログラムの調査・検証・モデル開発に取り組む。

Topics | トピック

文化的「社会的処方」と共創の場
社会とのつながりが誰かの案になる

どうすれば、誰もが来館しやすい美術館にできるだろう

テクノロジーと人の関係性が育むアクセシビリティ

劇場・ホールにおける共創的体験

デフリンピックに向けて

触れることから出会う世界アートの共生社会の基盤になっていく

共創するとは何か
ろう者による表現について
集い、対話し、共有する

Example of themes | テーマ例

聴覚障害者を対象とする鑑賞サポートプログラム
字幕制作・字幕機提供

視覚障害者を対象とする鑑賞サポートプログラム
音声ガイド等

多様な人々の受け入れのあり方
認知症/障害のある人/乳幼児と親など

多文化共生に向けたプログラム開発・担い手育成

やさしい日本語の導入

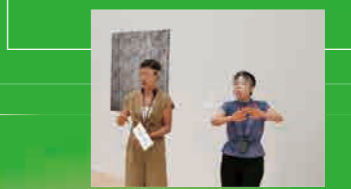
ろう者によるろうガイド養成プログラムの開発

アクセスコーディネーターのあり方



2025

あらゆる人が芸術文化の企画や運営に参画できるようにするための環境整備
障害のある人たちが、芸術文化へのアクセシビリティ向上に関する企画運営に参画する機会の拡充に取り組む



2030あらゆる人が芸術文化を楽しめる環境の実現

Keywords | キーワード

