

国で 文化で が 会 議

Creative Well-being Tokyo

International Conference on Open Access to Culture

2022

報告書 Report

Mar. 2023











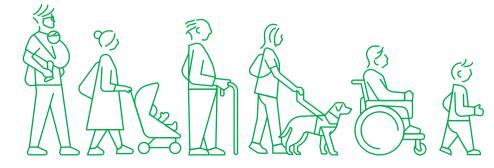
Creative Well-being Tokyo

International Conference on Open Access to Culture

2022

報告書 Report

Mar. 2023



1 プログラム

Programs

3 **はじめに**

Foreword

開催概要

Overview

7 国際カンファレンスを振り返って

Creative Well-being Tokyo in Retrospect

国際会議/International Conference

15 基調講演

Keynote lectures

25 プレ・セッション Pre-Session

28 本会議

Plenary Sessions

43 分科会

Breakout Sessions

58 ラウンドテーブル

Roundtable

短期集中キャンプ / Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp

2 短期集中キャンプ「共鳴する身体」

Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp "Resonant Bodies"

ショーケース/ Showcase

65 オープニングパフォーマンス

Opening Performance

66 展示会

Exhibit

ネットワーキング / Networking

68 ブース・プレゼンテーション/グループ・ミーティング
Booth Presentations / Group Meetings

成果報告 Progress Report

72 登壇者/関係者による成果報告 Commentaries

3 運営 Organization

84 会場

Venues

85 ビジュアル&デザイン
Visuals & Logo Designs

88 来場者数/視聴者数

Number of Visitors / Viewers

89 登壇者/出演者

Speakers / Performers

98 スタッフ Staff

Positions and affiliations of the panelists and performers those at the time of this Conference (July 2022).

※本誌に記載されている登壇者、出

演者の肩書は本カンファレンス開催

時 (2022年7月時点) のものです。

はじめに

東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団は、芸術文化による多様な価値観の形成と地域の包摂的環境の推進を目指す国際カンファレンス「だれもが文化でつながる国際会議: Creative Well-being Tokyo 2022」を2022年6月28日から7月7日まで東京・上野を中心に開催しました。

現在、芸術文化が有する多様性や相互理解がもたらす社会包摂性や、人々のウェルビーイングを享受できる機能を重視した取組が、世界各地に広がっています。本カンファレンスでは、こうした国内外の動向を紹介し、交流と新たな連携を促進するため、国際会議、ショーケース、短期集中キャンプ、ネットワーキングの4つのプログラムを実施しました。都立文化施設を中心に、世界5カ国・地域から集まる100組以上の専門家、団体、クリエイター、そして来場者とともに、芸術文化の社会包摂を共創する国際的プラットフォームの形成を目指しました。

10日間に渡り実施した本カンファレンスは、オンライン配信を行ったことで、延べ5000人を超える人々が国内外から参加しました。登壇・参加者の経験や知見に基づく発表やディスカッションは、多くの示唆に富んだものであるとともに、ダイバーシティ&インクルージョンを目指す東京という都市において、芸術文化がどのような役割を担うのか、そこで文化施設はどのようなプレゼンスを持ちうるのか、それぞれ課題や展望が示されたといえるでしょう。

日本国内では、文化施設や芸術文化領域における社会 包摂に向けた取組ははじまったばかりです。芸術文化が 有する多様性や相互理解、社会包摂性をともに実践し、 学び合うことにより、さらなる可能性をみなさんととも に考えていけることを願っています。

最後になりましたが、本カンファレンスの実現にあたり、多大なるご協力をいただきました関係機関のみなさま、出展や出演、そして情報保障支援に尽力いただきましたみなさま、何より第1回目となる本カンファレンスにご参加いただきましたみなさまに心より御礼申し上げます。

2023 年 3 月 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団

Foreword

The Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture organized *Creative Well-being Tokyo 2022* in Ueno, Tokyo in July, 2022. An international conference, *Creative Well-being Tokyo 2022* pursued discovering new values through diverse cultures and improving local infrastructures on accessibility.

Today, there is a global increase in initiatives on pursuing diversity in the arts, understanding toward social inclusivity, and programs designed to improve our sense of well-being. To introduce case studies and encourage new partnerships, *Creative Well-being Tokyo 2022* held a total of four programs — International Conference, Showcase, Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp, and Networking. Together with the staff from the Tokyo Metropolitan facilities, more than one hundred experts in the field from five countries and regions, creators, and, of course, the visitors, it sought to create an international platform in improving social inclusivity in the arts.

During its ten days, more than five thousand participants and visitors attended, and an even larger audience joined via the live stream. The presentations by the panelists and participants and the discussions that followed was highly suggestive of the many challenges and possibilities in the arts and culture and what presence cultural facilities can hold in Tokyo where we strive for diversity and inclusion.

In Japan, initiatives on social inclusivity in the arts for cultural facilities has only just begun. As bearers, we wish to continue to practice diversity, understanding, and social inclusion in the arts and culture, to learn, and to maintain conversations in discovering further possibilities in the field.

Finally, we would like to thank the institutions, panelists and participants, interpreters and staff in accessibility services, and, most importantly, the visitors for joining us on our first ever Conference on social inclusion.

The Tokyo Metropolitan Government
The Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
March 2023

だれもが文化でつながる国際会議: Creative Well-being Tokyo 2022

Creative Well-being Tokyo: International Conference on Open Access to Culture 2022

会 期: 2022年6月28日(火)~7月7日(木)

会場:東京国立博物館、東京都美術館、上野恩賜公園竹

の台広場、LIFULL Fab

主 催: 東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団

協力: 独立行政法人国立文化財機構東京国立博物館、文

化庁 地域文化創生本部、独立行政法人国際交流基 金、ブリティッシュ・カウンシル、一般財団法人

東京都つながり創生財団

短期集中キャンプ

協 力: 神戸芸術工科大学、フェリス女学院大学

機材協力: APPLE TREE株式会社、株式会社ティーファブ

ワークス

Dates: June 28 (Tuesday) to July 7 (Thursday), 2022
Venue: Tokyo National Museum, Tokyo Metropolitan Art
Museum, Ueno Onshi Park Fountain Square, LIFULL Fab
Organized by the Tokyo Metropolitan Government and
Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture
In Cooperation with the National Institutes for Cultural
Heritage Tokyo National Museum, Headquarter for
Vitalizing Regional Culture Agency for Cultural
Affairs-Japan, The Japan Foundation, British Council, and
Tokyo Metropolitan Foundation "TSUNAGARI"

Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp Cooperated by Kobe Design University, Ferris University Equipment Provided by APPLE TREE CO. LTD. and TFabWorks Inc.

コミッティメンバー

Committee Members

本カンファレンスでは、日本、シンガポール、インドネシア、台湾の文化施設や中間支援組織、アーティストコレクティブなどの多様な立場で活動する専門家がコミッティメンバーとなり、 議論の中心的役割を担いました。 Selected experts and advocates of various positions in cultural facilities, organizations, and artist collectives from Japan, Singapore, Indonesia, and Taiwan gathered to play key roles in the discussion.



稲庭彩和子 Sawako Inaniwa

独立行政法人国立美術館主任研究員 Senior Curator, Learning, Independent Administrative Institution National Museum of Art [日本/Japan]



マウリーン・ゴー Maureen Goh

ART:DIS エグゼクティブ・ディレクター Executive Director, ART:DIS 【シンガポール/ Singapore】



ピーター・ソウ Peter Sau

ART:DIS パフォーミングアーツ・芸術制作責任者 Head of Artistic Development, Performing Arts, ART:DIS 【シンガポール/ Singapore】



ガタリ・スルヤ・クスマ Gatari Surya Kusuma

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS) 【インドネシア/ Indonesia】



ーソ Nisa

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS) 【インドネシア/ Indonesia】



リン・チエチー Chieh-Chyi Lin

国立台湾歴史博物館 公共サービス・教育担当キュレーター Assistant Curator, Public Service and Education Division, National Museum of Taiwan History 【台湾/ Taiwan】

開催プログラム

Main Programs

「ウェルビーイング」「ダイバーシティ」「インクルーシブ・デザイン」「アクセシビリティ」「つながり・居場所づくり」の5つのテーマからプログラムを実施しました。

The international conference dealt with five key themes: well-being, diversity, inclusive design, accessibility, and building connections and places of belonging



Opening Ceremony

主催者挨拶: 小池百合子(東京都知事)

来 賓 挨 拶: 日比野克彦 (東京藝術大学長)、逢坂恵理子 (独立 行政法人国立美術館理事長、国立新美術館長)

ビデオメッセージ:アンドリュー・パーソンズ (国際パラリン ピック委員会会長)

Speakers: Yuriko Koike (Governor of Tokyo), Katsuhiko

Hibino (President, Tokyo University of the Arts), Eriko Osaka (President, National Museum of Art / Director General, The National Art Center,

Tokyo)

Video Message: Andrew Parsons (President, International

Paralympic Committee)

国際会議

International Conference

基調講演、本会議、プレ・セッション、 ラウンドテーブル

会 期: 2022年7月2日(土)~7月4日(月)

会 場: 東京国立博物館 平成館大講堂

Keynote lectures, Plenary sessions, Pre-Session, Roundtable

Dates: July 2 (Saturday) to July 4 (Monday), 2022 Venue: Auditorium, Heiseikan (Tokyo National Museum)

分科会

会 期: 2022年7月3日(日)~7月4日(月) 会 場: 東京都美術館 アートスタディルーム

Breakout sessions

Dates: July 3 (Sunday) to July 4 (Monday), 2022 Venue: Art Study Room (Tokyo Metropolitan Art Museum)

短期集中キャンプ「共鳴する身体」 Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp "Resonant Bodies"

会 期: 2022年6月28日(火)~7月2日(土) 11時00分~18時00分

会 場: LIFULL Fab

Dates: June 28 (Tuesday) to July 2 (Saturday), 2022

11:00 a.m.-6:00 p.m.

Venue: LIFULL Fab

ショーケース

Showcases

オープニング・パフォーマンス 会 期: 2022年7月2日(土)17時00分~19時00分

会 場: 上野恩賜公園竹の台広場(噴水広場)

Opening performance

Date: July 2 (Saturday), 2022 / 5:00 p.m.–7:00 p.m. Venue: Ueno Onshi Park Fountain Square

展示会

会 期: 2022年7月3日(日)~7月7日(木)

9時30分~17時30分

会 場: 東京都美術館 ロビー階第1展示室

Exhibits

Dates: July 3 (Sunday) to July 7 (Thursday), 2022

9:30 a.m.-5:30 p.m.

Venue: LB floor Citizen's Galleryl

(Tokyo Metropolitan Art Museum)

ネットワーキング

Networking

ブース・プレゼンテーション

会 期: 2022年7月3日(日)~7月7日(木)

9時30分~17時30分

会 場: 東京都美術館 ロビー階第2展示室

Booth presentations

Dates: July 3 (Sunday) to July 7 (Thursday), 2022 9:30 a.m.–5:30 p.m.

Venue: LBF Citizen's Gallery 2

(Tokyo Metropolitan Art Museum)

グループ・ミーティング

会 期: 2022年7月3日(日)~7月7日(木)

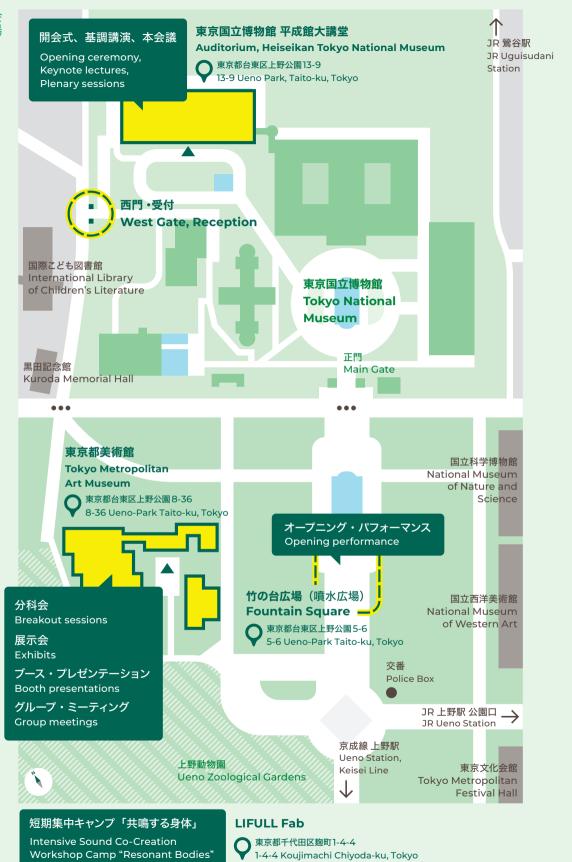
会 場: 東京都美術館 ロビー階第2展示室およびスタジオ (交流棟2階)

Group meetings

Dates: July 3 (Sunday) to July 7 (Thursday), 2022

Venue: LBF Citizen's Gallery 2, Exchange Annex 2F Studio

(Tokyo Metropolitan Art Museum)



コミッティメンバーによる

国際カンファレンスを振り返って

Creative Well-being Tokyo in Retrospect

by Committee Members

障害、創造性、 ウェルビーイング

ピーター・ソウ

ART:DIS パフォーミングアーツ・芸術制作責任者

障壁を乗り越える

国際カンファレンスは、ショーケース、ブー ス・プレゼンテーション、基調講演、パネルディ スカッションなど、多くの要素を織り交ぜること で、「ウェルビーイングとは何か」ということを総 体的に理解させるものでした。テクノロジーや アート、市民団体からの発案・提案、公共施設、 障害のある人による自律した実践など、どのセッ ションも私に有益な情報を与えてくれました。コ ロナ禍により、相互に接続していた世界は混乱 しました。障害は身体や精神の状態ではなく、 社会の態度からなる障壁であるという社会的モ デルを採用すれば、「これは不可能だ」と決める 態度は、「障壁をなくすために団結しよう」とい う姿勢に確かに変わります。約2年間、世界中で 行われた「ソーシャル・ディスタンス」を経て、 渡航制限や準備期間の不足を乗り越えて、リア ルな人々とつながることができました。

ともに超える

コロナ禍によって、全世界が混乱し、私たちは 脅威を感じ、抑うつ状態になりました。「クリエ

Disability. Creativity. Well-being.

Peter Sau

Head of Artistic Development, Performing Arts, ART:DIS

Overcoming Barriers

The Conference weaved together many components: installations, exhibitions, keynote lectures, and panel discussion sessions to provide a holistic understanding of what is well-being. Each of the sessions was informative about the evolving practices in technology, arts, ground-up advocacy, public amenities, and disability empowerment. Covid-19 has disrupted an interconnected world. If we adopt the social model of disability to look at things where the disability is not a physical or mental condition but a barrier due to a society's attitude, we have indeed put down the attitude of "this is not possible" to "let's unite to remove the barriers." After almost 2 years of global "distancing," we have overcome the travel restrictions and a shortage of preparation time to be connected in real person.

Transcending Together

With Covid-19, the whole world was turned topsy-turvy, making us threatened and depressed. The theme of "Creative Well-being" addressed an immediate gap in worldwide conversations and reinstated the

イティブ・ウェルビーイング | というテーマは、 世界的な対話の溝を埋め、この困難な時期に私 たちができることを辛抱強く行い、基本的なケア、 身体の健康、精神の栄養の持続性を確保するた めに、異なる分野における実践を理解する必要 性を再確認させました。ケアの軽視という世界 的な問題と、その悪影響に対処する潜在的な解 決策に関する厳しい議論も展開されました。障 害の有無に関わらず、私たちは強くたくましい人 間であり、他者をケアするために自分自身をケア することができる、ということを一緒に発見でき たことは心強かったです。また、私がもつような 国際的な視点を取り入れることは、将来を見通 す力にもなるのです。現在(2023年3月時点) 戦争はまだ続いており、間違った権力や主権の 不安定から、おそらく今後も多くの戦争や紛争 が起こるかもしれないこの世界において、今回 のような普遍的なテーマを通じた交流は常に必 要とされています。私たちは国境を越え、共感を 構築するためにともに学び続けていかなければ ならないのです。

繁栄し続けること

長期にわたる指導を通じて障害のある人の自律を提唱してきたことで、テクノロジーが特定の移動の障壁を克服する効率的な手段であることを学びました。グループ・ミーティングでは、障害の有無に関わらず15人の参加者を対象に、日本語と英語の逐次通訳、日本語一日本手話言語通訳付きという挑戦的なワークショップを行いました。このワークショップを通じて、私は、芸術を通じた異文化そして多言語の交流をリードする新しい立場に立つことができました。言語や文化の壁を越えられるという新たな自信を得



need for understanding respective practices in different fields during the most difficult times; to still persevere to do what we could and ensure the sustainability of basic care, physical wellness, and spiritual nourishment. The rigorous discussion tackled the global issue of neglect of care and the potential solutions that can reverse the negative effects. It is heartening to discover together that we are a strong and resilient human race, disabled or not, capable of caring for ourselves, in order to care for others. To include international perspectives such as mine is also visionary. In a world where a war is still ongoing, and perhaps many more wars and conflicts might occur due to misplaced power and insecurity of sovereignty, such an exchange through a universal theme is consistently in need. Together, we must keep border-crossing and co-learning toward empathy-building.

Thriving On

Advocating for empowerment for persons with disability through long-term mentorship, I learned about how technology can aid in efficiency in overcoming certain mobility barriers. Through the challenging workshop which I conducted for 15 participants, disabled and non-disabled, with consecutive interpretation between Japanese and English as well as Japanese

たことで、障害のある人々がリーダーの役割を 担い、意思決定を共有できるようになることを確 信しています。ウェルビーイングとは、単に生き 残ることではありません。繁栄することなのです。

未来を作り上げていく

日英通訳のおかげで、日本語が話せない私も、 重要な情報を吸収して、内省を促すことができ ました。聴覚障害者に向けたアクセスとしては手 話通訳が提供されていましたが、視覚障害者の アクセスのためには、画像やスライドの音声ガイ ドの充実が必要です。また、本会議はライブ配 信され、世界各地で視聴することができました。 そこに英語の字幕があれば、日本語がわからな い人にもよりよく理解することができるようにな るでしょう。というのも、AI(人工知能)による同 時音声認識ツールにはまだまだ難点もあります。 私の英語の発言がおかしな日本語に翻訳されて、 驚いた方もいたのではないでしょうか。次回の カンファレンスでは、音声ガイドや英語字幕など の全てのアクセスに挑戦し、真の国際カンファレ ンスになることを期待します。

最後に、主催者の勇気と情熱に敬意を表します。彼らは、物事を実現するための道を切り開き、トンネルの先に光があることを証明してくれました。私たちは、この旅をともにしたことで、創造性がウェルビーイングに及ぼす好影響について学び、QOL(生活の質)の向上や逆境に対する回復力を高めるために創造的思考を働かせ、介入する方法を示したのです。

and Japanese Sign Language, I am in a new position to lead intercultural and trilingual exchange through the arts. With my newfound confidence to cross linguistic and cultural barriers, I am emboldened to enable persons with disability to be in leadership roles and shared decision-making. Well-being is not just about surviving, it is about thriving.

Building A Future

The interpretation services enabled me who is a non-Japanese speaker to absorb crucial information to aid my reflection. Sign language interpretation is provided for deaf audiences. However, insufficient access was provided to the visually impaired – many photos and slides were not audio described by the speakers. As the plenary sessions were live-streamed, they could be watched internationally. Yet, there were no English subtitles on the screen, and the non-Japanese could not access the information. The simultaneous speech-to-text translation tool driven by artificial intelligence was problematic. Frequently, my spoken English was wrongly translated into strange Japanese words, which could have left many surprised and confused. Hopefully, the next conference can excel in full access in terms of audio description and English subtitling, making this a truly international conference.

Finally, I congratulate the remarkable courage and strong passion of the Japanese organizing team. They have led the way to actualize things and proved that there is light at the end of the tunnel. Through this journey together, we gained from the beneficial effects of creativity on well-being, and, in our own capacity, introduced interventions that would promote creative thinking to improve quality of life and resilience to life adversities.

Creative Well-being Tokyo in Retrospect by Committee Members

ウェルビーイングをかなえる 集合的な力

ガタリ・スルヤ・クスマ&ニサ

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS)

「私たちはいまだ……」は、私たちの心に残った重要な発言のひとつです。誰もあるいは何も、長期間にわたって安定的な状況にいられるとは考えていません。私たちは、異なる理由で異なる敵と戦っていますが、目的は同じであり、すなわちウェルビーイングを目指しています。私たちStruggles for Sovereignty (SFS) は、ウェルビーイングを直接的にミッションとして強調したことはありません。しかし、それを獲得するためにはコラボレーションと集合的な力が必要であると信じています。この国際カンファレンスのコミッティ・メンバーになることは、私たちにとって有意義な経験でした。そして、様々な背景を持つ人々と一緒に働くことができたことは、私たちにとって名誉あることでした。

カンファレンスの開催までのプロセスで、障害、芸術、教育、エコロジーなど様々な分野で実践をしているコミッティメンバーの考えに触れました。専門は違えども、確かなことは実践を通じた創造的プロセスの下、私たちは集まっていることです。芸術や文化などの創造性を活用することで、私たちはつながり、集合的な力を生み出しています。先に述べたように、集合的な力こそがウェルビーイングを実現するための究極の触媒になるのです。

A Collective Effort toward Well-being

Gatari Surya Kusuma & Nisa

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS)

"We are not yet..." was one of the key quotes which lingered in our minds. The mindset that no one or nothing will be in a stable situation for a long time. We are struggling for different reasons and to fight enemies, which are all probably wearing different clothes. However, we aim for the same purpose, well-being. As Struggles for Sovereignty, well-being was never highlighted directly in our practices. Yet, we believe to acquire it requires collaboration and collective forces. To be part of the Committee Member of Creative Well-being Tokyo 2022 was a fruitful experience we had. It was a privilege for us to work side by side with different people from various backgrounds.

During the working process until the actual Conference, we were exposed to a wide-ranging spectrum of other committee members, from topics of disabilities, arts, education, and ecology. However, one thing is for sure: we're all coming together under the creative process which we applied in our practice. Utilizing creative tools, such as arts and culture, they connect us to generate a collective force. As we mentioned previously, collective force is the ultimate catalyst to achieve well-being.

At Struggles for Sovereignty, we enable the platform to connect with our collaborators which consists of artists, *adat* communities*, ecological practitioners, and SFSもインドネシアで、アーティスト、アダットコミュニティ*、エコロジーの実践者、学者といったコラボレーターがつながりあうプラットフォームを作っています。こうした様々な立場や視点で、形式を超えて芸術やその実践について考えるように努めています。インドネシアでは、権力者により社会的・生態的に不当な扱いを受け、それに抗う争いがより広範な文脈で起こっているため、芸術に関わる人に限定しないプラットフォームづくりを私たちは心がけているのです。このカンファレンスでも、地理的、実践的、そして自身の生活や権利を守るための争いといった様々な文脈をつなぐ議論が起こる可能性があり、それは私たちSFSの考え方とも合致していました。

国際カンファレンスの複合的な形式は、それぞれの事業や団体の取り組み、実践、方法およびツールについてより深く理解することを可能にしました。さらに、ショーケースにおける展示では、同様の活動に取り組んでいる市民とのより深い関わり合いをもたらしました。この緻密で支援的なイベント形式は、より広く市民と共鳴する可能性があると思います。今回のプログラムは、様々な実践者たちにとって、ウェルビーイングが集合的な力によって実現されうるのかを考えるのに、真に役立つものになったのではないでしょうか。

*アダットコミュニティ: 儀礼などの伝統的な実践、インドネシア各地の地方社会の慣習、あるいはこれらを包括的に指す概念の規律・慣習法(アダット)に従って生活する人々のコミュニティ



academics. With those various backgrounds, we examine ourselves to think about art practice beyond its form. We were thinking how we can enable a platform that is not only limited to those who have art practices, since the struggles of socio-ecological injustice happened in a broader context. In this Conference, we saw that it has the potential to enable the space for various contexts of geography, practice, and struggles to be connected. At this point, we saw that Struggles for Sovereignty fit into the objectives of the Conference.

The format of the Conference brought us a deeper understanding of each initiative's practices, methods, and tools of working. In addition, the exhibition brought further engagement with the public in Tokyo which might have similar practices or methods to the initiatives. This elaborative yet supportive form of events could resonate further with the broader public. We left believing that this program was truly useful to resonate with how the public and/or art practitioners could think further if well-being should be and could be a collective effort.

*Adat communities are indigenous communities living in marginal regions of Indonesia, based on their systems of customary law for different ethnic groups.

Creative Well-being Tokyo in Retrospect by Committee Members

アジアに広がるウェルビーイングの新たな波

リン・チエチー 国立台湾歴史博物館 公共サービス・教育担当キュレーター

東京は、1964年と2021年の2回、パラリンピックを開催した世界で最初の都市です。これらの経験により、世論に変化が生まれ、障害のある人に対する態度はよりポジティブなものへとなりました。「だれもが文化でつながる国際会議」では、芸術文化の本質的な意味を通じて平等な社会を作り、文化的多様性を認識させ、相互理解とつながりを達成、社会的統合をもたらし、人々のウェルビーイングを向上させることを東京都が決意したことが示されています。

2016年以来、台湾文化庁は市民への文化平等の方針を促進しています。2019年の「文化基本法」においては、市民の文化的権利の保護、文化への参加を拡大、多様な文化の発展を促進、そして国家の発展に向けた基本原則と政策方向を定めることとなりました。文化アクセシビリティと社会包摂の概念は、長い間、博物館・美術館の発展に関連していました。この目的を達成するため、これらの機関は特別なニーズを持つ利用者に応え、そして彼らとパートナーシップを築くことに注力しました。博物館・美術館にとって、利用者は最高の教師でもあるのです。アクセスの障壁を取り除き、より多様な人々にサービスを提供することと同様に、異なるコミュニティや年齢層の利用者が参加できる様々なプ

A New Current for Well-being Across Asia

Chieh-Chyi Lin

Assistant Curator
National Museum of Taiwan History

Tokyo is the first city in the world to host the Paralympic Games twice, once in 1964 and again in 2021, and these experiences have changed public opinion and have generated more positive attitude towards people with disabilities. In *Creative Well-being Tokyo 2022*, we saw Tokyo's determination to create an equal society through the inherent connotation of art and culture, inspire people to recognize cultural diversity, achieve mutual understanding and connection, create social integration, and improve people's well-being.

Since 2016, the Ministry of Culture of Taiwan has been committed to promoting policies for Cultural Equality. In 2019, the "Cultural Fundamental Act" stipulates that it aims to protect the cultural rights of the people, expand cultural participation, promote the development of many cultures, and set fundamental principles and a policy direction for national development. The concept of cultural accessibility and social inclusion has long been linked to the development of museums. To achieve this goal, museums saught to be responsive to the users with special needs and to develop partnership with them, and the users are our best teachers. There has been an increasing emphasis on dismantling barriers to access and on providing services for a much broader range of people, as well as making a variety of programs for engaging users among different communities and age groups. Today, national museums in Taiwan

ログラムを企画することに近年重点が置かれつ つあります。今日、台湾の国立博物館や美術館 は、所蔵コレクションや教育資源を最大限に活 用し、博物館・美術館教育のツールや方法を使 用し、個人と他者との社会的つながりを作り、維 持するためのプラットフォームとなっています。

コミッティメンバーとして参加し、台湾での取 組や事例を共有し、日本、シンガポール、インド ネシアからのメンバーから学べたことは、私に とって名誉あることでした。ウェルビーイング、 多様性、インクルーシブ・デザイン、アクセシビ リティ、ネットワークの構築、デジタルクリエイ ティビティについて議論する中で、日本、シンガ ポール、インドネシア、台湾の専門家はそれぞれ 異なる方法で尽力し、目標を達成してきました。 今日、世界中のほぼすべてのコミュニティが、芸 術、文化、クリエイティブ産業に関する革新的な アイデアや情報を同時に受け取ることができま す。一方、実践について話すとき、私たちは、参 加者・利用者の考え方や行動モデルに適用する 必要があります。芸術や文化との関わりが主観 的なウェルビーイングと関連していることをどの ように人々が理解しているのかを観察し、活用で きる方法、ツール機器、実施プロセスについて 議論することに価値があります。

「だれもが文化でつながる国際会議」は、好影響の新しい波を作り、それはアジア各国に広がっています。対話を促し、実践を共有し、新しい考えを掻き立て、パートナーシップを構築し、そして、未来の展望を切り開き、美術館・博物館関係者と文化施設のコミュニティを結びつけるような次の国際カンファレンスの開催をとても楽しみにしています。

persistently make the best use of the collections and educational resources, and use tools and methods of museum education to make museums platforms for individuals to establish and maintain social connections with others.

It was my honor to participate in the committee, to share experiences and examples in Taiwan, and learn from Japan. Singapore, and Indonesia. On discussing well-being, diversity, inclusive design, accessibility, building connections, and digital creativity, professionals in Japan, Singapore, Indonesia and Taiwan have made efforts and achieved their goals in different ways. Today, almost every community in the world is able to receive simultaneously the most innovative ideas and information on works of art, culture, and the creative industry. On the other hand, when we talk about practice, we must adapt to the ways of thinking and models of behavior of our participants. It is worthwhile to observe how people understand that engagement with arts and culture can be associated with subjective well-being, and to discuss the method, instrument, or process which can be used.

Creative Well-being Tokyo 2022 has formed a new wave of positive influence which has spread to other countries in Asia. I look forward to the next international conference to encourage dialogue, share experience, stir up new thinking, build partnerships, and open up future perspectives that unites a community of museum professionals and cultural institutions.

1

プログラム

Programs

- 15 国際会議 International Conference
- 62 短期集中キャンプ Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp
- 65 ショーケース Showcase
- 68 ネットワーキング Networking

国際会議

International Conference

基調講演

Keynote lectures

2022.7.2 Sat.

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan Tokyo National Museum

情報保障支援

- ・日英同時通訳
- ・手話通訳(日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援 (UDトーク)
- ・事前資料提供

Accessibility and Support

- · English-Japanese simultaneous interpretation
- · Sign language interpretation
- (Japanese–Japanese sign language)
- · Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

複雑で変化し続ける世界において、 文化はどうあるべきか?

What now for Culture in this complex ever changing world?



文化は、それ独自にあるものではなく私たちの生活、都市、政治、地域、社会に綿密に織り込まれています。社会と密接に結びついているものです。文化は、私たちが今日置かれている世界の変化に対応しなければなりません。まず、全世界が劇的な影響を受けた新型コロナウィルス感染症によるパンデミックから始めるのがよいでしょう。コロナ禍で、文化は最も大きな打撃を受けた分野のひとつといえます。文化施設は瞬く間に休館になり、収入は激減しましたが、その影響はそれ以上に深刻でした。そのような中で文化が社会にもたらしたもの、それは人間同士のつながり

ジャスティーン・サイモンズ

Justine Simons OBE

ロンドン市副市長 文化・クリエイティブ産業担当 Deputy Mayor for Culture & Creative Industries, London and Founder of the World Cities Culture Forum

The reality is culture does not exist in a bubble. It is woven into our lives, our cities, our politics, our communities, and our societies. And so culture must respond to the changing world we find ourselves in today. Let's start with the pandemic – a good place to begin as the whole world has been dramatically impacted. Culture was one of the hardest hit areas by Covid-19. Immediately cultural venues were shut and income collapsed overnight, but the impact was much deeper. So much of what culture brings to us as societies is a human connection – culture brings us together for shared experiences.

The World Cities Culture Forum is a network of over 40 global cities spanning six continents and as the pandemic hit we quickly and regularly came together online to share the challenges faced by culture and we co-designed solutions. We learnt so much from this rapid collaboration in the face of a crisis, so here I'll share eight things that

です。文化は、私たちに体験の共有をもたらします。

World Cities Culture Forum (世界都市文化フォーラム) は、6大陸にまたがる40以上の都市のネットワークですが、パンデミックが発生してから私たちは迅速かつ定期的にオンラインで集まり、文化が直面する課題を共有し、解決策を協働でデザインしました。このコラボレーションから私たちは多くを学びました。ここでは、グローバルな都市の文化に生じた8つのことを共有します。それが何を意味するのか、そして未来はどうなるのかを問いかけたいと思います。

第一に、コロナによる影響は平等ではありませんでした。最も効果的だといわれる予防接種にはお金がかかり、貧しいコミュニティが打撃を受けました。

第二に、デジタル化の加速です。文化もオンライン化され、人々はTikTokで美術館をめぐり、キッチンでオペラを鑑賞しました。多くの観客にリーチできた一方でアクセスの不平等も生じました。ロンドンでは30%の人々が貧困状態にあり、その半分がWi-Fiにアクセスできません。そのため、貧しい人はさらに排除されました。

第三に、アーティストやフリーランス・クリエイターの労働生活は厳しくなり、支援はほとんど届きませんでした。

第四に、データの収集が不可欠であることを学びました。データによって新型コロナウイルス感染症の影響を理解し、役立てることができるのです。例えば、ユネスコは、世界中で1000万人のクリエイティブな仕事が失われたと推定しています。ロンドンでは11万ものクリエイティブな仕事が失われ、創造経済から170億ドル以上が損失しました。こうしたデータの蓄積により、文化支援に緊急対応するチーム「Culture at Risk」を拡大し、文化団体やフリーランサーに必要な支援を提供できたのです。

第五に、文化の大切さについて抜本的に議論し直 す必要が生じました。都市は公衆衛生から交通、食 料供給まで深刻な課題に直面したため、文化の優先 順位が最下位に落ちる恐れがありました。私がよく 言うように、都市には優れた交通機関や道路だけで emerged for culture in global cities – and ask what that means or the future?

Firstly, we know that Covid did not hit everyone equally. Statistically the best vaccination against the disease turned out to be wealth. Poorer communities all over the world were hit hardest.

Secondly, there was a "rush to the digital."
Culture went online as people took museum tours on TikTok and watched opera in their kitchens. And the good news is we reached bigger audiences – but the bad news is it amplified access problems. In London, 30% of people live in poverty and half of those have no access to Wifi. So, again, the poorer members of our society became even more excluded.

Thirdly, Covid-19 revealed how hard working life is for artists and freelance creatives with low pay and little support.

Fourth, we learnt that capturing data is essential, it helped us to understand the impact of Covid-19 and design the best response. UNESCO, for example, estimates that 10 million creative jobs were lost across the world. In London, 110,000 creative jobs were lost and over £14 biltion (\$17 billion) disappeared from the creative economy. It was the accumulation of data that led us to expand our emergency Culture at Risk team in London, which provided vital help and support for cultural organizations and freelancers.

Fifth, the fundamental case for culture needed to be remade. Cities were facing acute challenges ranging from public health, to transport and food supply and so there was a risk that culture would drop to the bottom of the priority list. As I often say as well as great transport and roads cities also need a soul.

Sixth, a positive outcome of the pandemic was individual creativity. During lockdown, people joined virtual choirs and dance classes and it was creativity that gave us solace and escape. It is crystal clear that creativity is essential for our health and well-being: it boosts our self-esteem, relieves our anxiety, helps us process difficult emotions, gives us perspective, and connects us to ourselves and to other people. In London, we have a project called Culture Seeds - small grants that make a big difference. So many communities have benefited from Culture Seed support. One project I found particularly moving took musicians into a

なく、"魂"も必要なのです。

第六に、パンデミックがもたらしたポジティブな成 果として、個人の創造性が高まりました。ロックダウ ン中、人々はバーチャルな合唱団やダンス教室に参 加しましたが、創造性は私たちに慰めと気晴らしを 与えてくれ、健康と幸福に不可欠であることは明ら かです。自尊心を底上げし、不安を和らげて、闲難 な感情を処理するのに役立ちます。そして視野を広 げ、自分自身や他者とつながることができるのです。 ロンドンでは、「Cultural Seeds」という小さな助成 金が大きな変化をもたらしました。多くのコミュニ ティ・プロジェクトが助成を受けていますが、私が 特に感動したのは、音楽家を高齢者施設へ送り込ん だプロジェクトです。ある音楽家は、何ヵ月も閉じこ もり、生きる気力をなくしていた高齢者の部屋の外 で毎日演奏しました。すると数週間後、その高齢者 はドアを開けて音楽家を招き入れ、ギターを貸して ほしいと頼んだそうです。音楽がこの高齢者を生き 返らせたのです。これこそが、文化の力だと思います。 ロンドンでは、「アートを処方箋に」するために医療 システムと協力し、文化を薬に代わるものにしようと 取り組んでいます。

第七に、グローバルではなくローカルへと視点が移りました。ロンドンでも、あるエリアの創造性に1年間焦点を当て、文化を通じてその住人や場所を紐解く「London Borough of Culture (ロンドン文化自治区)」や高額な家賃で行き場を失うアーティストにある地域の手頃な作業場を提供する「Creative Enterprise Zones」といった取組を行なっています。Creative Enterprise Zonesは、アーティストが地域に根差すことに役立ち、それによる地域の発展や彼らがコミュニティの一員であり続けることも支援しています。

また、グローバルからローカルへのシフトは観光客にも影響しました。パンデミックの間、世界の観光業は崩壊し、人々は家に閉じこもりました。ロンドンでは、都心に人々を呼び戻すよう動き出し、その際、何が人々に不足しているのかを再確認しました。つ

home for older people. A musician went daily to play music outside the room of an elderly man who had secluded himself in his rooms for months and given up the will to live. After many weeks, he opened the door, invited the musician in and asked if he could have a guitar. Music had drawn him back to life. This is the power of culture in action. More broadly in London we are working to put "art on prescription" working with our health system to use culture as an alternative to traditional medication.

Seventh, our perspective shifted from the global to the local. Two initiatives that exemplify this in London are the Mayor's London Borough of Culture which shines a spotlight on the creativity of a local area for a whole year and reveals the stories of the people and the place through culture, and secondly our Creative Enterprises Zones – these are designed to fix problem of artists and creatives being forced out of London because rents are so expensive by providing affordable workshops for the long term. These zones help artists to put down roots in areas they have helped to develop and to remain part of the community.



London Borough of Culture

The shift from global to local also impacted tourism. During the pandemic, global tourism collapsed and people stayed at home. In London we worked hard to encourage people back into the city once it was safe by reminding them what they are missing – and that meant a big focus on culture. Let's Do London was a major domestic campaign with seasons of free culture in outdoor spaces, programming light spectaculars to classic films in major squares – focusing on encouraging people into the empty parts of the city through culture. I am pleased to say it worked, bringing 330,000 extra visitors and £80 million (\$98

Chapt

16

まり、文化に大きく注目したのです。文化を通じて都 心の空き地に人々を呼び込むことに焦点を当てた 「Let's Do London」は、光のスペクタルショーや名 作映画の上映会を行うなど大規模なキャンペーンと なりました。その結果、3万3.000人もの観覧者が 集まり、約9,800万ドルの経済効果をもたらしまし た。ロンドンだけでなく、世界中の都市が、地元や国 内の観光に焦点を当て、復興に取り組んでいます。

最後に、どの都市も、都市のシステムが抱える問 題をより良いものに作り直し、改革し、再考し、未来 への自信と積極性を示す機会を逃したくはないで しょう。10年前のロンドンオリンピック・パラリン ピック大会は、文化も大きな役割を果たしました。 パンデミックを経て、私たちは文化遺産を通じてあ の時のエネルギーと自信を取り戻さなければなりま せん。クイーン・エリザベス・オリンピック・パーク 内のイーストバンクは、ロンドンでは150年ぶりとな る大規模な新しい文化・教育地区となり、文化の中 心をロンドン東部に移します。

パンデミック後の世界における都市の未来につい て議論されていますが、都市は人々にとって重要で あることに変わりはありません。興奮やつながり、ダ イナミズムを人々は欲していますし、予期せぬ偶然 が都市では毎日発生しますが、それは計画できるも のではありません。人々がある場所に集まってつな がることで、アイデアが生まれ、魔法が生まれます。 ここで文化が鍵を握るのです。文化的な空間はコ ミュニティ再生の核となり、アートは公共スペースに 活気を与えてくれます。

世界都市文化フォーラムでは、文化を「金の糸」 と呼んでいます。文化は社会で自然に生まれるわけ ではありません。まして官僚主義が問題を解決する わけでもありません。人々の存在こそが鍵なのです。 「文化を煌びやかな金の糸にする」というミッション を受け入れ、私たちは文化を通して都市を活気づけ ていく必要があるのです。

million) for the economy. London is not alone in this, and there are cities across the world focusing on local and domestic tourism to rebuild.



Finally, number eight: no city wants to miss the opportunity to build back better, reinvent. rethink, address these systematic issues and also signal confidence and positivity for the future. Culture played a big part in the 2012 London Olympic and Paralympic Games, and a decade on—coming out of the pandemic—we want to reconnect with the Olympic energy and confidence through the cultural legacy. East bank in the Queen Elizabeth Olympic Park will be the biggest new culture and education district in London in 150 years and moves the focus for culture to east

So for all the debate about the future of cities in a post-pandemic world, it is clear that cities do still matter; they remain the center of gravity. As human beings we need each other and we are also drawn to the excitement, connection, and dynamism of coming together - the serendipity that happens every day in cities, but cannot be planned for. When people come together and connect, ideas spark and magic happens, and this is where culture holds the key. Cultural spaces are at the heart of community regeneration and art is bringing public spaces to life.

At the World Cities Culture Forum, we call culture the "golden thread" and it does not happen in society by itself, nor does bureaucracy solve problems. Instead, each one of us holds the key and we owe it to ourselves to embrace the mission: to make culture a gleaming golden thread in our society.

Disclaimer: This is an extract from the Keynote Speech, written in Japanese and t<mark>hen translated into English</mark>.

基調講演 Keynote lectures

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

Art and its Possibilities in Realizing **Our Well-being**



1947年に制定された世界保健機関 (WHO) の憲 章に「健康」の定義があり、その中に「ウェルビー イング」という言葉があります。日本WHO協会の 訳では「満たされた」、日本政府の定訳では「良好 な」とされており、「すべてが満たされた状態にあ ること」がウェルビーイングの共通イメージのよう です。重要なことは、この「健康」の定義が、肉体 的、精神的なレベルだけでなく、社会的なレベル を含むことも条件としていること。たとえ病気や障 害、精神的な苦痛があったとしても、社会から適 切な働きかけを受けることで「すべてが満たされた 状態にある | と感じられるということです。

同じくWHOが公表している「国際疾病分類」* にも、「ヘルス」の項目はありますが、古い健康観 に基づくもので肉体的、精神的なものしか含まれ ていません。一方、2001年にWHOが採択した「国 際生活機能分類」**では、生活機能とともに、環 境因子と個人因子を分類する新しい考えが含まれ、

大杉豊 Yutaka Osugi

筑波技術大学障害者高等教育研究支援センター教授 Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology

Founded in the 1947, the World Health Organization's charter on "health" includes the term "well-being," and, according to the Friends of WHO JAPAN, it is translated as "fulfilling" while the Japanese government has translated it as "favorable." From this, we can assume that the shared understanding of well-being is when you are in a "all-fulfilling and all-favorable condition." What is important here is that the prerequisite for this definition of "health" includes our social health in addition to physical and mental health. In other words, despite illnesses, physical impairments, and/or psychological distress, we should be able to feel fulfilled if we were to be provided with proper social aid.

While the WHO includes "health" in their International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems (ICD)*, it is based on a rather antiquated definition and only refers to physical and mental health. In 2001 however, in their International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)**, the WHO updated their ideas to include categories of living functions, environmental, and individual factors to allude to an approach that includes social encouragement as one of the means to resolve diseases and

Let's consider the situation of a seven-

議

疾病や障害を解決する手段に社会からの働きかけ というアプローチが示されています。

聴覚障害のある17歳の青年を例にとってみます。 「国際疾病分類」には「聾・難聴」という分類があり、 この状態にある青年は音声を聞き取れないという 制約はありますが、療育・教育の成果として音声 を話し、補聴器の助けと口の形から相手の話を聞 き取れ、筆談もできるとします。しかし、何名かの 人物が同時に発言するようなグループ討議には参 加が難しいようです。その場合、文字通訳の支援 があれば討議への参加は可能です。また、音声コ ミュニケーションを取れないけれど、手話言語で の会話ならできる場合、文字通訳よりも手話言語 通訳を提供した方がよいこともあるでしょう。同じ 「聾・難聴」でも、できること、できないことは人 によって異なりますが、通訳という支援を活用し 討議に参加することで満足感や充実感を得られた のならウェルビーイングを手に入れたともいえるで しょう。そして、社会を改善する中で障害のある人 それぞれのできる選択肢を増やしてくのが療育や 教育の役割です。

次に、文化施設が障害のある市民を鑑賞の機会 や文化創造の機会に呼び入れるとします。ダイ バーシティの観点からも、障害のある人もない人 も全員が参加できる文化活動の場を作ることが重 要です。そのためには、企画段階から当事者が参 画することが望ましく、この過程に重点を置く方 法を「インクルーシブ・デザイン」とも呼びます。 一人ひとりができる活動とできない活動を理解し、 それぞれの障害や疾病、社会的な状況を踏まえて 適切な支援を得た環境にて、一人ひとりが肉体的、 精神的、社会的に満たされた状態「ウェルビーイ ング」を実感したいものです。

そうした場面は、社会貢献の現場でも生まれつ つあります。2018年の西日本豪雨災害の際、広島 県で被災したろう者を助けるため、広島県ろうあ 連盟がボランティアセンターを立ち上げました。 多くのろう者が登録し、手話言語のできる聞こえ teen-year-old with a hearing impairment. The International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems does have a category for people who are deaf and/or have hearing impairments, and this boy does have restrictions with his hearing abilities. Nevertheless, through appropriate developmental support and education, he is able to speak with his voice, hear and understand others by lip reading and with the help of his hearing aid, and also communicate in writing. He may experience difficulties in participating in group discussions where there are a more than one person speaking simultaneously, in which case speech-to-text interpretation will help him take part. There may also be instances where sign language is the more suitable support rather than speech-to-text interpretation. Although people can be grouped into the same "deaf and/or hearing impairments" category, each of their abilities and degree differ, so taking advantage of the means of interpretation best suited for him could help him partake in the group discussion. We could say that this may lead to his sense of satisfaction and fulfilment, resulting in him achieving a sense of well-being. In making improvements in society, the role of developmental support and education is to increase the means and therefore the abilities of each person with a disability.

Now, let us also consider cases where cultural facilities welcome people with disabilities to occasions to appreciate and also create art. This kind of initiative where anyone, with or without disabilities, can partake in the arts and culture sphere is meaningful given the importance of diversity, and, for this, it is preferable that parties concerned are included in projects from their design. This method where emphasis is placed on this integrative planning is called "inclusive design." This kind of approach in providing sufficient consideration and understanding of the degrees of abilities and disabilities of each individual and catering support best suited for the individual's disabilities, disease, and social situation will hopefully be helpful in assisting each of their physical, psychological, and social "well-being."

This approach is slowly permeating into initiatives during disaster relief. For example, after the 2018 West Japan Floods, the Hiroshima Federation of the Deaf set up a volunteering center for deaf people in Hiroshima prefecture. Many



る人も一緒にボランティア活動を行いました。被 災ろう者の救援が一段落した後、このセンターは 一般市民の救援も始めましたが、手話言語のでき る聞こえる人がいるため、活動に何も支障はあり ませんでした。つまり、聞こえない人も環境が揃え ば、ボランティア活動に参加できる。これによりろ う者のコミュニティとしても社会に貢献できる意味 でウェルビーイングを実現できたのではないで しょうか。これは私たちの文化活動の先に見える 共生社会の姿かもしれません。このように具体的 なイメージを共有して、文化活動の可能性を考え ていけたらと思っています。

ウェルビーイングは、肉体的、精神的、社会的に もすべてが満たされた状態にある、いわば幸福、 充実感にも似た、健康的なありさまを表現してい ます。そのためには、文化施設側もこの概念を理 解し、合理的な配慮を提供するなどの新しい工夫 を試みて、インクルーシブ・デザインの手法に注 目いただきたいと考えています。

*WHOが公表している、世界中の疾病、傷害および死因の統計分類。 **障害に関する国際的な分類。これまでの国際障害分類が社会的不 利を分類するという考え方が中心であったのに対し、この分類は、 環境因子もあわせてみるように視点を転換し、バリアフリーなどの 環境を評価できるように構成されている。

本稿は当日の基調講演を抜粋し、抄録としてまとめたものです。

deaf people registered and those who could sign and also hear joined to volunteer. Once those who had taken refuge were taken care of, this volunteering center shifted to helping the general public, not just deaf people, and, because there were volunteers who could sign and also hear there, they were able to run their activities smoothly. In other words, deaf people can take part in volunteering activities provided they have the environment sufficient to do so. We can say that communities who have issues with their hearing can contribute to society in this way, which is one way of realizing their sense of well-being. We could even say that this may be the kind co-existence that we can achieve beyond artistic and cultural collaborations. Concrete instances such as this allow us, I think, to fully consider the potentiality in the arts and culture.

Well-bring is a state of physical, mental, and social fulfilment; a healthy state that is similar to joy and contentment. For this, cultural facilities must also have a firm grasp of its ideas, try out new ways of providing sensible considerations, and focus more on this method of inclusive design.

Disclaimer: This is an extract from the Keynote Speech, written in Japanese and then translated into English.

20

^{*}Statistical Classification of Diseases, Injuries and Causes of Death around the World Created by WHO.

^{**}A taxonomy of human functioning and disability. While the conventional International Classification of Disabilities has focused on classifying negative aspects, this classification shifts the perspective from the positive aspect of daily functioning and adds the perspective of environmental factors. That is.

普通じゃない、ということ。 それは同時に可能性

Being Not "typical," Which in turn, **Brings Possibilities to Life**



ヘラルボニーは、岩手県・盛岡を拠点として、日 本全国のアート活動をする作家とライセンスの契 約を結び、その作品をお預かりして様々なプロダ クトやデザイン領域へと多角的に展開しています。 現在、日本全国153名、主に知的障害のある作家 たちによる2000点以上の作品の知的所有権 (IP) を管理し、作品の使用に際してライセンス料 が発生するというビジネスモデルを考えました。

昨今、行政も含めて障害のある作家の作品を アート展開していく機運はたしかにありますが、ま だまだ支援的な側面が強いです。しかし私たちは、 この資本主義経済の中でどうやったら商流に乗っ ていけるのかを考えたのです。

契約する作家は、障害が先にくるのではなく、一 人ひとりが持つ名前で活動しています。彼らに共 通しているのは 「繰り返しの表現方法のおもしろ さしです。例えば、岡部志士さんはサクラクレパス を用いて、横のストロークで作品を描きます(図

松田崇弥 Takaya Matsuda

ヘラルボニー代表取締役社長 CEO. HERALBONY Co., Ltd.

Based in Morioka in Iwate prefecture, we, Heralbony Co., Ltd. sign license agreements with artists from across Japan and develop their works into many products and designs. Currently, we manage the intellectual property of over 2,000 works from 153 artists from all over Japan, many of whom have intellectual disabilities. From this, we have sought to build a business model that produces license fees for the artists according to our use of their works.

Recently, there has been the momentum to present works by those with disabilities as the sphere of art in not only business but also government sectors, but this still has the aspect of charity. We began by wondering how we can establish the solid status as a business under the current conditions of our capitalist economy.

The artists with whom we sign the license agreement work on their practices under their



①岡部志士さんの作品 Work by Yukihito Okabe

①)。12色すべて均等に減らすというこだわりがあ り、彼が「コロイチ」と呼んでいるだんごはクレパ スで描いた時に出るかすを集めて作ったもの。実 は岡部さんにとってはコロイチを作ることが目的で 作品は副産物なのです。カラフルな作品はボトル のデザインに使われています。八重樫道代さんは ブラシマーカーという画材を用いて、膨大な色が ひしめく作品を描いており(図②)、ラベルのデザ インに展開されています。佐々木早苗さんはボー ルペンでひたすら黒丸を塗るという強烈な作風 (図③) でアパレルになっていますし、八重樫季良 さんは父が大工だったことが関係しているのか、 建築の図面のような画風(図④)で、岩手県の駅 のデザインに。小林覚さんは、字と字をつなげた ユニークな造形表現(図⑤)で、岩手県内の電車 のデザインや百貨店のメインビジュアルに採用さ れました。

彼らにとって描くという行為は生活の一部として もともとあり、それを私たちがアートと定義し、世 の中に発信しています。親も落書きだと思っていた ものが新たな価値や評価を得て、さらには本人も 作家へと変わっていく。「才能は、披露して初めて、 才能になる」ということを強く感じます。

また、彼らの作品をファッションやプロダクトと して商品化したブランド事業も展開しています。ブ ランド化した理由は、私の友人たちに届くようなも





names; their disabilities do not precede their practices. What they have in common is "unique activities as result of their particular routines." For instance, Yukihito Okabe draws horizontal strokes using the SAKURA crayons (fig.1). He persists on using up the 12 crayons equally, and the little ball that he has named Koro-ichi is made up of the grains that accumulate from the crayons as he draws. In fact, Okabe's objective is to make the Koro-ichi and his drawings are only by-products. These colorful by-products have been turned into bottle labels. Michiyo Yaegashi uses markers called Brush Markers and draws with an enormous variety of colors (fig.2) which have also become labels. Sanae Sasaki's repeated black circles drawn with pen are used as a design for clothing (fig.3), and Kiyoshi Yaegashi's architectural drawing (fig.4) possibly inspired by his father who was a carpenter - is used as a design for a train station in Iwate prefecture. Satoru Kobayashi's unique articulation of connected characters (fig.5) has decorated the interiors of trains running in Iwate and also was selected as the main visual image for a depart-

For these artists, drawing is initially a part of their daily lives, and we have stepped in to define them as artworks to present them worldwide. What their parents thought were mere scribbles gain new value and recognition, which in turn transform these individuals into artists. I strongly feel that the expression "talent becomes as such once it is shown" runs true here.

Furthermore, we also merchandize their drawings into fashion items and products as brand items because we wanted them to better reach, for example, our local friends. People tend to think that social welfare and art is "not for us"

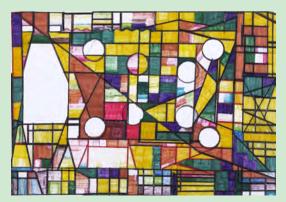
のであってほしいから。福祉やアートは「私たちには関係ない」遠い存在と思われがちですが、ブランドという形の中に包含できれば従来のイメージを変えられる、「伝わる」のではないかと考えたのです。

「アート」と呼びつつも、狙う市場は「デザイン」です。そうすることで食品パッケージやクレジットカードなど、私たちの暮らしの中の様々なものに形を変えて浸透させることが可能だからです。

こうしたビジネスモデルによって、彼らの「できる」ことに対して金銭的文脈を付与したいと考えています。障害のある人が作ったもの=安いという概念を変え、福祉の中だけでお金を回すのではなく、社会の中できちんと評価され、価値があるものを提供していく。例えば、福祉施設などの平均賃金は月に1万5000円ほど。しかし、ある作家は著作権料として数百万円もの収入を得ました。そうした作家はこれからもっと増えていくでしょう。

すべては、知的障害を伴う自閉症の兄から始まりました。社名の「ヘラルボニー」も、兄が小学生の時に書いていた謎の言葉をそのまま使っています。「普通じゃない、ということ。それは同時に可能性」というものを信じて、これからも頑張っていけたらと思っています。

本稿は当日の基調講演を抜粋し、抄録としてまとめたものです。



④八重樫季良さんの作品 Work by Kiyoshi Yaegashi



⑤小林覚さんの作品 Work by Satoru Kobayash

and is somewhat detached from them, but by re-branding their works, we wanted to change pre-existing stereotypes: we thought we could "reach" a wider range of users.

While we call their drawings "art," the market we aim for is "design" which will allow us to expand their works to being used as product packaging and credit cards that are more permeable into our daily lives.

These business models, I hope, will provide the financial value for which to consider their "abilities;" to change the preconceived notion that products made by people with disabilities are cheap, and, instead of limiting finances within the field of social welfare, to evaluate them within the wider society, distribute them into the market, and to present them as products with value. The average monthly wage from the social welfare system is only 15,000 JPY, whereas one of our artists received a few million JPY as copyright fee. I believe the number of artists like this will increase going forward.

This all began with my brother who has an intellectual disability. The company name, Heralbony, is also gibberish that he used to write when he was in elementary school. I will continue to strive for him and them with the belief that "being not normal, is also having potential."

Disclaimer: This is an extract from the Keynote Speech, written in Japanese and then translated into English.

2022.7.2 Sat. 15:20 - 16:45

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan Tokyo National Museum

アジアの文化施設で広がる、 社会包摂への取り組み

Social Inclusion and Cultural Institutions: Three Cases in Asia

稲庭彩和子 (独立行政法人国立美術館主任研究員)

リン・チエチー (国立台湾歴史博物館 公共サービス・教育担当キュレーター)

アリシア・テン (ナショナル・ギャラリー・シンガポール コミュニティ&鑑賞担当アシスタント・ディレクター)

Sawako Inaniwa (Senior Curator, Learning, Independent Administrative Institution National Museum of Art)
Chieh-Chyi Lin (Assistant Curator, Public Service and Education Division/National Museum of Taiwan History)
Alicia Teng (Assistant Director, Community and Access, National Gallery Singapore)



稲庭彩和子 Sawako Inaniwa



リン・チエチー Chieh-Chvi Lin



アリシア・テン Alicia Tena

日本、台湾、シンガポールの文化施設に携わる3名が登壇したプレ・セッション。2015年に国連サミットでSDGsが採択され、ウェルビーイングや社会包摂への関心が高まっていますが、同年にユネスコでは「ミュージアムとコレクションの保存活用、その多様性と社会における役割に関する勧告」が採択されました。その中の「社会的役割」という項目(P.26参照)では、ミュージアムにおけるウェルビーイングや社会包摂について記されています。本セッションでは、この勧告を共有した後に、アクセシビリティやウェルビーイングに関する各施設の取組が紹介されました。ここではその事例の一部を取り上げます。

The Pre-session invited three members, each from cultural facilities in Taiwan, Singapore, and Japan. As the 2015 United Nations summit adopted the 2030 Agenda for Sustainable Development and its 17 SDGs and the attention to well-being and social inclusivity has heightened, in the same year, UNESCO also adopted the "Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their diversity and their Role in Society" at their General Conference. Under this Recommendation, they included "Social Role" which explained well-being and social inclusivity specifically by museums. Considering this shift, we asked the three speakers to introduce their case studies and findings from their initiatives in accessibility and well-being. Below are summaries from their presentations.

Chapte

ユネスコ「ミュージアムとコレクションの保存活用、 その多様性と社会における役割に関する勧告」(2015)より

「Ⅲ、社会におけるミュージアムにとっての課題」

16. 加盟各国は、1972年のサンティアゴ・デ・チレ宣言で強調された、ミュー ジアムの社会的役割を支援するよう奨励される。ミュージアムは、あらゆる国で ますます、社会において鍵となる役割を担うものとして、また、社会的統合と団 結のための要素と認識されている。この意味においてミュージアムは、不平等の 拡大や社会的絆の崩壊につながるような大きな変革に直面する際に共同体を 支援することができる。

17. ミュージアムは社会全体に語りかけるゆえに社会的な繋がりと団結を築き、 市民意識の形成また集団的アイデンティティを考える上で、重要な役割を持つ 重要な公共空間である。ミュージアムは、恵まれない立場のグループを含め、す べてに開かれた、あらゆる人々の身体的・文化的アクセスを保証する場である べきである。ミュージアムは、歴史的、社会的、文化的、科学的な課題を省察し 討議する場になりうる。ミュージアムはまた、人権とジェンダーの平等への敬意 を育むべきである。加盟各国は、ミュージアムがこれらすべての役割を果たすよ う、奨励すべきである。

18. たとえば、先住民族の文化遺産がミュージアムの収蔵品のなかの代表的な コレクションになっている場合 加盟各国は 当該ミュージアハと先住民族との 間でそれらのコレクションの管理に関する対話と建設的な関係の構築を奨励・ 促進し、適用可能な法律や政策に従ってしかるべき返却や返還が行われるよ う、適切な方策を講じるべきである。

引用元:公益財団法人日本博物館協会のホームページ https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/UNESCO_RECOMMEN DATION_JPN.pdf

UNESCO, "Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society" adopted by the General Conference at its 38th Session, Paris (November 17, 2015.)

"ISSUES FOR MUSEUMS IN SOCIETY"

Social role -

16. Member States are encouraged to support the social role of museums that was highlighted by the 1972 Declaration of Santiago de Chile. Museums are increasingly viewed in all countries as playing a key role in society and as a factor in social integration and cohesion. In this sense, they can help communities to face profound changes in society, including those leading to a rise in inequality and the breakdown of social ties.

17. Museums are vital public spaces that should address all of society and can therefore play an important role in the development of social ties and cohesion, building citizenship, and reflecting on collective identities. Museums should be places. that are open to all and committed to physical and cultural access to all, including disadvantaged groups. They can constitute spaces for reflection and debate on historical, social, cultural and scientific issues. Museums should also foster respect for human rights and gender equality. Member States should encourage museums to fulfi I all of these roles.

18. In instances where the cultural heritage of indigenous peoples is represented in museum collections, Member States should take appropriate measures to encourage and facilitate dialogue and the building of constructive relationships between those museums and indigenous peoples concerning the management of those collections, and, where appropriate, return or restitution in accordance with applicable laws and

Reference source: Japanese Association of Museums https://www.j-muse.or.jp/02program/pdf/UNESCO_RECOMMEN DATION_ENG.pdf

Case Studies

国立台湾歴史博物館

The National Museum of **Taiwan History**



文化的アクセシビリティ Cultural Accessibility

2011年の開館後すぐに、障害のある方や地理的、経済的な理由で来ら れない方も来館できるよう、設備やサービスにおける文化的アクセシ ビリティの方針を再考した。障害のある方に向け、ガイドや手話サー ビスを開発し、特別プログラムも用意している。2013年には、市民コ ミュニティが農村部の小学生たちが卒業までに来館できるよう支援す る、寄付キャンペーンも始まった。フレンドリーな環境やプログラム の改良も必要だが、知識を受ける側と提供する側という関係性を変え られるように、来場者の当事者意識と自律性を強化することも大切だ と考えている。

Immediately after its opening in 2011, the museum restructured their policy on cultural accessibility and reflected it in the facility and services as a whole to cater to visitors with disabilities and those who have difficulties visiting due to geographical and financial reasons. In their programming, they prepared guides and sign language services for people with disabilities and, in 2013, they initiated a fund raiser where communities help elementary children in the rural areas to visit the museum before they graduate. While they pursue to create a visitor-friendly environment and make improvements in their programs, the National Museum of Taiwan History finds it is just as meaningful to shift the relationship between those that provide and receive information. For this, it is important to raise the awareness and sense of autonomy of the visitors themselves



さまざまな文化的 アクセシビリティを実践 Many initiatives promoting cultural accessibility

高齢者への対応 **Approaches for Older Visitors**

常設展では昔のライフスタイルを展示し、高齢者に青春時代の思い出をよみが えらせる企画を実施。1930年代の流行歌を館内に流し、懐かしい写真や日用品 などを用いることで当時の逸話や思い出を語り合い、記憶や脳、体の活性化を 図っている。こうした高齢者向けアクティビティは、記憶を刺激し、人生の物 語を思い出す過程から、互いの理解を深めていく効果もあり、他人に貢献した いという気持ちを生み、生活の質の向上にもつながると考えられている。

In their permanent gallery, the Museum exhibited themes and items from past lifestyles that reminded the older visitors of their adolescent years. Music that was popular during the 1930s filled the Museum and nostalgic photographs and daily items encouraged visitors to reminisce and share recollections from their pasts, hopefully triggering their memory, brain, and physical activities. Stimulating memories and the process of remembering the past encourages deeper understanding among one another which leads to our willingness to help each other and ultimately to the betterment of the quality of each of our lives.



高齢者向けのアクティビティ tivities for older visitors

Case Studies

ナショナル・ギャラリー・ シンガポール

The National Gallery Singapore



CALM ROOM

来館者の心や体を休ませる安全な空間「CALM ROOM」。自閉症のあ るアーティスト兼研究者をコミュニティ・コンサルタントに任命し、 ニューロ・ダイバーシティ・コミュニティのメンバーからの様々な意 見を受けて、ソファやクッションなどの布の質感や色を決め、家具を デザインした。穏やかで感覚にやさしい空間はだれにでも恩恵をもた らすもので、この場を広く開放することで、共感と思いやりの心を育 むことを目指している。

National Gallery Singapore's Calm Room is a space dedicated for visitors to rest should they feel over-stimulated or overwhelmed by their environment. The Gallery appointed a Community Consultant a Singaporean autistic artist-researcher, to ensure authentic representation when designing the room. Members of the neurodivergent communities were also invited to provide inputs for the design of the room which include colours, textures and furniture. The Calm Room is a soothing and sensory-friendly space, open to all, as we hope to nurture collective empathy and kindness for all users of the room.



Slow Art Guide

パンデミックの最中に、オンラインで始まった「Slow Art」シリーズ。 60分のプログラムでは、ゆっくり鑑賞することや社会とのつながり を重視し、参加者はアートと心の健康の接点を探ります。続いて、ギャ ラリーではオーディオ体験による収蔵作品のセルフガイド「Slow Art Guide」が始まり、ゆっくり鑑賞することとマインドフルネスを取り 入れ、参加者の鑑賞体験を深めている。

The Gallery launched Slow Art Programme series at the height of the pandemic with Slow Art Online - a 60mins online programme, built upon the principles of slow looking and social connection. Participants engage in a series of creative exercises, exploring the intersection of visual art and emotional wellness. Subsequently, the Slow Art Guide - a self-guided audio experience of selected artworks from our collection - was launched. Incorporating principles of slow looking and mindfulness, it seeks to improve visitors' experience of appreciating art at the Gallery.



· English-Japanese simultaneous interpretation

- · Sign language interpretation (Japanese-Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

東京都美術館

Case Studies

事例

The Tokyo Metropolitan **Art Museum**



アート・コミュニケーション事業 The Art Communication Project

2012年のリニューアルを機に、人々との対話が起きる美術館を目指し 「アート・コミュニケーション事業」が発足。従来の教育や学びという 役割に加え、パブリック・エンゲージメント(公共への関与)、アクセシ ビリティ、コミュニティといったテーマで実践している。こうした事 業が起きる背景に3つのポイントがある。①文化施設がだれにでも安 全な場所であること (Safe Place)。②多様な人々が関与すること (Public Engagement)。例えば、来場者はミュージアムの知識を享 受するだけでなく、それぞれの記憶と結びつけることに意味がある。③ 社会参加の仕方として主体性が必要であること (Ownership)。物事 の決定や選択、他者やチームとの関わりの際に、主体性が重要になる。

The Tokyo Metropolitan Art Museum launched their Art Communication Project in tandem with their renewal in 2012 to aim becoming a museum that engages in conversations with its visitors. In addition to the conventional role of education, the Project incorporates themes in public engagements, accessibility, and communities. Behind this are three key motivations: 1) creating a museum that is a safe place for all, 2) engaging the public in a way that they internalize the given information with their memories, and 3) nurturing the sense of ownership of one's role in society as we each engage in decision-making processes with others.

とびらプロジェクト Tobira Project

<mark>アート・コミ</mark>ュニケーション事業の一環である「とびらプロジェクト」 では、「アート・コミュニケータ」と呼ばれる市民が活動し、美術館に おいて知識を受け取る人と提供する人という関係を作り変え、公共的 な対話の場を作り出そうとしている。人と作品、人と人、人と場所をつ なぎ、多種多様な人々と価値を交換し、新しい価値を社会に届けるよ うな役割をともに担い、社会の課題に対して当事者としての視点を 持っている彼らと美術館を一緒に作ろうとしている。

As part of the Art Communication Project the Tobira Project invites citizens to be the "art communicator" to think about and change the binary relationship between the museum that provides information and the visitors who receive it. As such, a more public and open space of dialogue can be achieved. A more inclusive space to think about the relationships between the public and artworks, individuals, and spaces, encourages a more diverse exchange of ideas that enriches future values that we may discover. The Metropolitan Art Museum's Tobira Project is an attempt to bring the public into their discussions of social challenges and





Accessibility and Support

情報保障支援

- 日英同時涌訳
- ・手話通訳 (日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援(UDトーク)
- ・事前資料提供

26

Chapter

Plenary sessions

Session

2022.7.3 sun. 10:30 - 12:00

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan (Tokyo National Museum)

芸術文化がもたらす、 人々のウェルビーイングとは

Well-being through Arts and Culture

中村佑子(映画監督、作家)

ピーター・ソウ (ART:DISパフォーミングアーツ・芸術制作責任者)

内田由紀子(京都大学人と社会の未来研究院教授)

Yuko Nakamura (Film director / Writer)

Peter Sau (Head of Artistic Development, Performing Arts, ART:DIS)

Yukiko Uchida (Professor, Kyoto University Institute for the Future of Human Society)



中村佑子 Yuko Nakamura



ピーター・ソウ Peter Sau

情報保障支援

- ·日英同時通訳
- ・手話通訳 (日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援 (UDトーク)
- ・事前資料提供

Accessibility and Support

- · English-Japanese simultaneous interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

WHOが健康の定義のひとつとする「身体的、精神 的、社会的なウェルビーイングしは、一人ひとりの 主観的な幸せを示すものとして近年、注目されて います。

内田由紀子は心理学の視点から、ウェルビーイ ングとは、いわゆる幸福感と違い、より包括的に 「個人と、個人を取り巻く場が持続的によい状態で あること」、「個人的な楽しみから利他的な感情へ と深化する | と指摘します。そのうえで、芸術文化 はウェルビーイングにとって重要であり、「新たな 価値に触れ、創造的な表現に共感することが、自 らの経験に意義を見出すきっかけとなる|と言い ます。

文化庁が公開した「文化に関する世論調査」 (2022年)では、文化芸術に触れることは、とりわ け人生の意義や社会とのつながりに関するウェル ビーイング、すなわち「ユーダイモニア」と関連が ある、と評価されています。内田は、人々のユーダ イモニアを高めるには、「地域の文化環境に関心 のない人に、どのように働きかけるかしが課題だと 語りました。

The WHO's constitution that health is "a state of complete physical, mental, and social well-being" is recently gaining attention as the index of one's subjective happiness.

From a psychological viewpoint, Yukiko Uchida described well-being as something that is different from so-called happiness and is a more comprehensive situation where "the individual and his/her surroundings are in a continuously pleasant state" and notes that it involves a shift "from personal joy to a more altruistic sensibility." In that sense, Uchida explains that the arts and culture is an important component for our well-being; she states, "encountering new values and empathizing with creative forms of expression encourages us to discover meaning in our experiences."

In the Agency for Cultural Affairs' "Research on Cultural Administration" of 2022, it states that culture can indeed be associated with eudaimonia: the condition of well-being and human floushing or of living well in relation to society. As such, Uchida added that the challenges of heightening peoples' eudaimonia is "how to work with and involve those who have no interest in their local cultural environment."



会場風景 View of venue



Chapter 28

「私たちは、障害を超えたプラットフォームを具 体的に提示して、一緒に仕事をするだけ」と語り、 また「いまの自分が障害がなくても、まだ障害が ないだけのこと」と締めくくりました。

中村佑子は、まず、要介護の母親の通院に付き 添い、映像関係の仕事を並行する日々を回想。ケ アの時間と仕事の時間に精神的な乖離があり、 「その言語化できない不分明な感情と経験を受け 止めてくれたのがアートだった」と言います。

また、中村は、出産後に駅のホームで授乳して いるとき、「都市的な周囲の世界と、このプリミ ティブな経験は違うものだ」、「自分が母乳を与え る能動側なのか飲まれている受動側なのかがわか らなくなる」と感じました。そうした中で「現代社 会におけるケアとは?」と考えたことが、著書『マ ザリング 現代の母なる場所』(集英社、2020年)、 映画『サスペンデッド』(2021年)に結実し、「健 康と病、生と死、能動と受動などの、二極化しがち な概念のグラデーションの中にある真実を表現し た」と語りました。

Peter Sau introduced their initiatives in Singapore that revolves around the question of "how to care for and involve those with disabilities" with a diverse background in the arts. Sau showed videos of Art:Dis Singapore's programs that support, for instance, the practices of artists who have disabilities and proudly introduced how some become professional painters where their works are purchased by or commissioned by corporate

He added that his organization "merely presents a concrete platform that transgresses disabilities and works with people with different abilities" and concluded that he is "simply not a person with a disability yet, but may become one in the future."

Yuko Nakamura reflected on the days where she would take care of her mother, joining her to the hospital, and also continuing her film work. She explained that "art helped her articulate the ambiguous sentiment she felt" between her time caring for her mother and the time she spent on her practice.

Another instance of this ambiguity she experienced was when she was nursing her newborn on a train platform. Nakamura described that her experience of the urban landscape and this primitive action [of nursing] is unalike and she started to get confused whether she was the active agent nursing her child or the passive agent being suckled. This ambiguous sensibility led her to wonder what exactly is "care in this contemporary society" and culminated to her publication Mothering: Our Voice, Our Care in Modern Society (Shueisha, 2020) and film Suspended (2021). For Nakamura, these were her attempt to "articulate the truths that lie in the gradational spaces between the seemingly polarized ideas such as health and illness, life and death, and active and passive."

2022.7.3 sun. 13:15 - 14:45

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan (Tokyo National Museum)

ダイバーシティとの対話: 多様な差異の包含・協働と 文化関係の可能性

A Dialogue in Diversity: **Inclusion of Differences, Prospects** in Cultural Collaboration

李琴峰(日中二言語作家、翻訳者)

李晶玉 (画家、アーティスト)

岩渕功一(関西学院大学社会学部教授、〈多様性との共生〉研究センター長)

Li Kotomi (Bilingual Japanese-Chinese writer / Translator)

Jong-ok Ri (Painter / Artist)

Koichi Iwabuchi (Professor, School of Sociology, Kwansei Gakuin University / Director, Research Center for Embracing Diversity)



李晶玉 Jong-ok Ri



30

情報保障支援

・手話通訳 (日本語-日本手話言語)

・文字情報支援(UDトーク)

・事前資料提供

Accessibility and Support

· English-Japanese simultaneous interpretation

· Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)

· Text-based support (UD Talk)

· Advance availability of materials

ダイバーシティ (多様性) の奨励をテーマとした本 セッションでは、いかにして差異をめぐる差別・不 平等を解消するのかについて議論がなされました。

岩渕功一は、日本とオーストラリアでの経験を踏まえ、近年のダイバーシティ推進は、生産的・市場的な有用性を強調する一方で、制度化・構造化された差別や不平等、生きづらさを直視していないことが問題だと指摘しました。さらに、日本では多様性をめぐる差別・不平等が日常的にあることの認識が社会で共有されておらず、それを根本的に解消するために国レベルでの政策・制度・法律の構築を早急に進めることが喫緊の課題だと提起しました。

日中の各言語で執筆する芥川賞作家の李琴峰は、「平成は、昭和の凝り固まった観念から解放された時代だった」と指摘する一方、同性婚を否定する判決や、識者によるLGBTに無理解な発言などを引きながら、ジェンダー平等の実現にはいまだ程遠いと説きました。また、「世界各地に存在する風習を知ると、人間の文化の多様性が我々の想像をはるかに超えていることが分かる」としながら、文化には権力が関係しているとも述べました。



会場風景 View of venue

Themed on the promotion of diversity, this session discussed how we can eliminate discrimination and injustice that occur due to socio-cultural differences.

From his experiences in Japan and Australia, Koichi Iwabuchi noted that while recent encouragement of diversity has emphasized economic and marketing utility, it does not address institutionalized or systematic discrimination and inequality or the hard life that comes with it. Furthermore, he pointed out that how discrimination mundanely exists is not widely recognized in Japan and there is an urgent need to make the elimination of discrimination as a vital national agenda by advancing relevant policy, institutional reform, and legal measures on the state level.

Akutagawa Prize novelist Li Kotomi (Li Qinfeng) who writes in both Japanese and Chinese pointed out "Heisei was the era in which we were liberated from the stubborn ideas of the Showa." Li also warns that, while this is true, we still have a long road ahead for true gender equality citing legal sentences that deny same-sex marriages and voices of intolerance toward the LGBT movement even by experts. Li stated, "looking at the many customs that exist across the world, we can understand that cultural diversity is present to levels that is far



岩渕功一 Koichi Iwabuchi

さらに、フェミニズムの歴史をたどりながら、各 国でマイノリティの権利がいかに拡張したか、その 過程でどのような論争があったかを解説し、「より 多くの人間が、より多くの選択肢を持って生きて いけることが大事」としながらも、「そのためには コストもかかる」と発言しました。

在日朝鮮人3世の李晶玉は、小学校から大学まで朝鮮学校で学び、朝鮮大学校(東京・小平)の教育学部美術科を卒業し、研究員となってから美術家活動を始めています。「日本や朝鮮の象徴的なイメージを用いて、それを換骨奪胎するような絵画、写真を制作している」と言います。発表では、朝鮮大学校と武蔵野美術大学の数人が共同チームで実践したプロジェクト「突然、目の前がひらけて」について紹介しました。

2015年、塀1枚で隣接しながらもそれまで交流がなかった両大学は、敷地間の塀を越えて行き来できる橋を造るプロジェクトを実現します。そして、互いに展示を交換し合います。構造物を造るだけでなく、その構想や交渉などの記録を時系列に整理することで、過程自体が作品になるというプロジェクトとなりました。李晶玉は、その経緯で「在日朝鮮人である自分が相対化して見えてきた」と語りました。

beyond our imaginations." However, she also mentioned that power is linked with culture.

Moreover, tracing the history of feminism, Li explained how the rights of minorities have expanded across countries and the disputes that have entailed throughout the years. "It is important that more people have more choices to live their lives," she stated, however "we should know that there will be a cost."

A third-generation Korean in Japan,
Jong-ok Ri spent her elementary to college
years in Korean School. Upon graduating the
Korea University Graduate School of Advanced
Studies in Kodaira, Tokyo, she became a
researcher and began her artistic practice. She
described her practice as, "paintings and
photographs that use both Japanese and Korean
symbolic morifs, but adapted and re-newed."
For her presentation, Ri introduced Suddenly, the
view spread out before us (2015), a collaboration
project between members from Korean
University, and Musashino Art University.

Despite the two universities being adjacent with only a wall, Ri explains that there was no substantial exchange between Korean University and Musashino Art University. The 2015 project realized a bridge that crossed this wall across the campuses and allowed students to go back and forth and have interactions through exhibits. In addition to the bridge itself, by documenting the conception and negotations involved in chronological order resulted in the process itself too becoming a project. Ri recalls how this procedure enabled her to "relativize herself as a zainichi Korean."

Chapter

32

2022.7.3 sun. 15:15 - 16:45

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan (Tokyo National Museum)

インクルーシブ・デザインは、 文化をどのようにドライブ するか?

Inclusive Design as a Driving Force of Culture

グラハム・プリン (ダンディー大学教授)

緒方壽人(デザインエンジニア、Takramプロジェクトディレクター)

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)

Graham Pullin (Professor, University of Dundee)

Hisato Ogata (Design engineer / Project Director, Takram)

Yutaka Osugi (Professor, Research and Support Center on Higher Education for People

with Disabilities, Tsukuba University of Technology)



グラハム・プリン Graham Pullin



緒方壽人 Hisato Ogata

情報保障支援

- 日本同時涌記
- ・手話通訳(日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援 (UDトーク)
- · 事前資料提供

※登壇者間のコミュニケーションには手話通訳 (英語-日本手話言語)も提供した。

Accessibility and Support

- English-Japanese simultaneous interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese-Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials
- * American and Japanese Sign Language was used for communication between the panelists.

インクルーシブ・デザインとは、高齢者、障害のあ る人、外国人など、従来のデザイン工程から排除 されてきた多様な人々の潜在ニーズを発見するア プローチで、近年、注目が高まっています。

自らがろう者である大杉豊は、「『できない』こと より『できる』ことの把握に努めた配慮と工夫が、 インクルーシブ・デザイン」、「身体的、精神的な 個人の要素に焦点を当てるのではなく、社会的な 関連も重要だしとしています。

著書『デザインと障害が出会うとき』(オライ リー・ジャパン、2022年/原著は2011年)が注 目を集めているグラハム・プリンからは、障害の ある人のためのデザインに取り組んだ実例がいく つも紹介されました。例えば「義手を使う場合も、 眼鏡屋で眼鏡を選ぶように楽しんでもらいたいし と企図して展示を行った際、障害の有無にかかわ らず、好みが多様だとわかったと言います。また、 こうしたデザインには「日用品に美しさを見出す、 『民藝』運動のような日本の文化から学ぶことはた くさんある」と述べました。

緒方壽人は、デジタル技術の新領域への活用を 主軸に活動しています。異分野の研究者と協働し、 Inclusive Design has recently been gaining attention as the approach to discover the hidden or potential needs of a diverse range of people the elderly, people with disabilities, foreigners who have previously been excluded from the design process.

As a person who is himself Deaf. Yutaka Osugi stated, "inclusive design is the consideration and effort to understand a person's 'ability' rather than his or her 'inability'" and continued that it is also important to "not only focus on the individual's physical and mental characteristics. but also to his or her connections with society."

The Japanese translation of Graham Pullin's Design Meets Disability (MIT Press, 2011; O'Reilly Japan, 2022) has been receiving wide attention, and we invited the author himself to introduce case studies where he worked on designing prosthetics and devices for people with disabilities. For example, in an exhibit where he wanted "people who use prosthetics to enjoy choosing the design as if choosing glasses," Pullin stated that he realized that peoples' tastes are diverse whether they have a disability or not. Furthermore, he noted that there are aspects of Japanese culture that values beauty in the everyday such as the *mingei* movement that can teach us a lot in the designing of these objects.



会場風景 View of venue



大杉豊 Yutaka Osugi

34

35

午会議

Plenary session

国際会議

「loTのつぎはなんだろう?」とテクノロジーの未来 を考える東京大学のプロジェクトから「poimo」の 映像が流されました。「poimo」とは、たたんで持 ち運びできる、空気で膨らませる乗り物。「弱かっ たり遅かったり柔らかかったりする技術 | を使った 点に特徴があると言います。

また、緒方は自身の著書『コンヴィヴィアル・テ クノロジー 人間とテクノロジーが共に生きる社会 へ』(ビー・エヌ・エヌ、2011年)も紹介。「コン ヴィヴィアル」とは「共生」という意味で、「他者と の共存、自律と他律のバランス、いきいきとした賑 やかさ」が共生には枢要だと述べ、そして、ツール、 テクノロジー、情報、環境問題などを論じた思想家、 イヴァン・イリイチによる1970年代の提唱が現在 にも適用できるとしたうえで、インクルーシブ・デ ザインとは「つくれる/つくりかえられる道具」に つながる、と共創の可能性について語りました。

登壇者3人によるディスカッションでは、とある 試験会場で難聴者が「補聴器をはずすように」と 言われたというエピソード――イヤホンと区別が つかず、不正がありうると考えた――を大杉が紹 介し、デザインによってどのように解決できるかと いう問題を提起。進展する技術やメディアを、アク セシビリティとコミュニケーションの目的に応じ、 どのようにアレンジしていくのか、これからの「デ ザイン」の重要性が改めて議論されました。

本会議 **Plenary sessions**

Session

2022.7.4 Mon. 10:30 - 12:00

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan (Tokyo National Museum)

つながりを生み出す: 私たちの文化的生態系

Building Connections: Our Cultural Ecosystem

東野寛子 (SLOW LABELマネージャー、パフォーマー)

ガタリ・スルヤ・クスマ (Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food)

ニサ (Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food)

大澤寅雄(株式会社ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室主任研究員、NPO法人アートNPOリンク理事長)

Hiroko Higashino (Manager, SLOW LABEL / Performer)

Gatari Surya Kusuma (Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food)

Nisa (Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food)

Torao Ohsawa (Senior Researcher, Center for Arts and Culture, NLI Research Institute / Chair, Arts NPO Link)

During the panel discussion, Osugi spoke of an episode he had heard of where a person using a hearing aid was asked to remove the earpiece at a particular venue. With hearing aids being mistaken for earphones, Osugi posed the question of if and how design can provide a solution to such careless errors. This opened up the discussion to how technologies and media that constantly evolves can be (re)arranged according to the purposes of providing access and communication, and, ultimately, how "design" will become the crux in achieving these goals.

Hisato Ogata's works primarily involves

appropriating digital technology to other fields.

that investigated the future of technology—what

The collaborative project at Tokyo University

is to come after the Internet of Things—with researchers from different areas brought out

poimo-Portable and Inflatable Mobility, a mobility

device that is foldable, portable, and inflatable

amalgamation of the use of "technology that is

Ogata also introduced Convivial Technology:

for users to ride on it. Ogata states poimo's

notable characteristic is on how it is an

Towards New Coexistence of Humanity and

Technology (BNN, 2021), citing his concept of

states that existing with others, balancing

liveliness are pivotal factors for us to live in

convivial meaning "symbiotic coexistence." He

autonomy and heteronomy well, and a vivacious

symbiosis, and, by citing Ivan Illich's thoughts on

tools, technology, information and environmental issues from the 1970s as applicable to today's

society, Ogata spoke of the creative possibilities

in inclusive design that ultimately leads to

"buildable / re-buildable tools."

sometimes, weak, slow, and soft,"



東野寛子 Hiroko Higashino



ガタリ・スルヤ・クスマ Gatari Surya Kusuma

37

午会議

Text-based support (UD Talk)

Accessibility and Support

· Advance availability of materials

芸術文化の領域では、人々のつながりや個々の新 たな居場所を作り出す種々の試みが行われていま す。そうした実践を、大澤寅雄を進行役に「文化 的生態系」をキーワードとして議論しました。

東野寛子の所属する SLOW LABEL の活動は、 アーティストと障害のある人が共創するものづくり から始まりました。その名には、「目まぐるしい世 の中で『スロー』にしてみよう、それぞれの個性が 輝ける社会にしよう、という思い | が込められてい ます。

2014年に初開催したイベント「パラトリエン ナーレ」は、障害のある人と各分野のアーティスト がコラボレートして新しい表現に挑戦するフェス ティバルです。障害のある人の施設に出向いてパ フォーマンスのワークショップを行う中で、「表現 者として舞台に立ちたいと思うだれもが、障害を 理由に諦めずに済む環境を作りたいと感じた」と 言います。2021年の東京2020パラリンピックで は開閉会式に主要スタッフとして携わり、「その過 程で、障害のある人同士でも各々の得手不得手が 異なれば、補い合い、助け合うことができるという ことに気づいた」という実感を明かしました。

In the arts and culture, there are many different efforts to create connections among people and places where people can feel they can belong. Inviting Torao Ohsawa as the moderator, Session 4 discussed these efforts with "cultural ecosystem" as the key term.

SLOW LABEL, which Hiroko Higashino serves as Manager and Performer, began its initiatives by generating co-creation projects with artists and people with disabilities. Its name derives from the wish to live "slowly" in this vertiginous world and to create a society where individuals can shine in their own ways.

The Yokohama Paratriennale, inaugurated in 2014, is an art festival where people with disabilities and artists from different fields collaborate in developing new methods of artistic expression. Higashino stated, on the occasion where she held a performance workshop at a facility for people for disabilities, she felt she "wanted to create an environment where anyone and everyone who has the desire to stand on stage as a performer can do so regardless of their disability; that their disability does not prevent them from pursuing their dreams."





大澤寅雄 Torao Ohsawa

続いて、インドネシアで食、環境、政治などを課 題に活動するSFSに属する、ガタリ・スルヤ・ク スマと二サによる発表が行われ、はじめにジャワ島 にある都市ジョグジャカルタにおけるスルタン(支 配者) に対する市民のデモ活動などが紹介されま した。コロナ禍の影響で、近年はミーティングやイ ベントなどがオンラインになり、「孤独<mark>にならずに</mark> 連帯できますし、権力に対するより大きな力になる。 そのためにSFSのような組織が必要だしと述べま した。

さらに、インドネシア最大の湖であるポソ湖の埋 め立てに伴って、湖の伝統とともに暮らしてきた人 の生活が脅かされている問題に取り組んでいるな ど、自然破壊に関するトピックが紹介されました。 そのうえで、「コラボレーターとしてアーティストと の活動も行うが、それがアートかそうではないか というラベル付けはしない」と語っています。

ディスカッションでは、大澤が「なぜ、いまの 社会で文化多様性が必要とされるのか」と提起。 東野は、「パラリンピック開会式のパフォーマーは、 それぞれの個性を活かすことが刺激を与え合って おもしろさが表現できた」と述べました。また、大 澤の「芸術文化はどのような役割を求められるの か」との質問に、ガタリは「異なるコンテキストの コミュニティとの翻訳、橋渡しが必要」と答えま した。

Gatari Kusuma and Nisa presented their efforts as Struggles for Sovereignty (SFS) who work on issues in agriculture, food supply. environment, and socio-politics. First, they introduced the civil demonstration in Yogyakarta, Java that was a response to the oppression felt from the Sultan (ruler). Due to the Covid-19 pandemic, they took their meetings and events online which, they stated, "generated solidarity without feeling isolated and became a more powerful force against the Authorities." Gatari and Nisa added, "a collective like SFS is needed to generate such comradery."

Furthermore, by introducing the case where Lake Poso, the oldest lake in Indonesia (located in Central Sulawesi), was undergoing construction in being made into a dam, Gatari and Nisa introduced SFS's project on working with people whose lives are threatened as they live with the traditions of the ancient Lake. In sharing this kind of effort, they added, "while we work as artist collaborators, we're not too concerned with labelling our projects 'art."

In the panel discussion Ohsawa posed the question, "why is cultural diversity a necessity in our society today?" to which Higashino replied, in the case of the Paralympic Games opening, "the performers were able to stimulate each other's senses by exploring their individualities and were able to articulate their interests in exciting ways." Ohsawa also asked, "what kind of role is expected of the arts and culture?" To this, Gatari responded, "the arts can serve to translate and bridge communities with different contexts. That is what is needed."

Chapter

本会議

Plenary sessions

Session

2022.7.4 Mon. 13:15 - 14:45

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan (Tokyo National Museum)

テクノロジーと クリエイティビティで切り拓く、 社会の課題と人々の価値観

Digital Creativity:

A Revolutionary Force for Our Social **Challenges and Values**

鈴木メイザ (株式会社オリィ研究所 分身ロボットカフェ プロジェクトマネジャー)

OriHime (パイロット: さえちゃん)

OriHime (パイロット:ゆい)

小西哲哉 (プロダクトデザイナー、株式会社 exiii design 代表取締役)

松島倫明 (『WIRED』日本版 編集長)

Meiza Suzuki (Project Manager, Avatar Robot Café, Ory Laboratory)

OriHime (Pilots: Sae-chan)

OriHime (Pilots: Yui)

Tetsuya Konishi (Product Designer / Representative Director, exiii design Inc.)

Michiaki Matsushima (Editor-in-Chief, WIRED Japan)



鈴木メイザ Meiza Suzuki



小西哲哉 Tetsuya Konishi

情報保障支援

- ·日英同時通訳
- ・手話通訳(日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援 (UDトーク)
- ・事前資料提供

Accessibility and Support

- · English-Japanese simultaneous interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

情報技術と工業的技術の進展により、各人の身体 特性や言語、環境、障害などに応じた、新しい サービスや手法が生まれています。そうした技術 をクリエイティブなアイデアによって応用した取組 について、松島倫明をモデレーターとして紹介し ました。

分身ロボット [OriHime] を紹介した鈴木メイザ は、「テクノロジーで、人々の孤独を解消すること がミッション | と言います。OriHimeとは、障害が ある、介護の必要な家族がいるなど、様々な理由 で行きたいところに行けない人にとっての、遠隔操 作できるもう一つの体と設定されています。 OriHime の貸出は、働き口を得たり芸術鑑賞を経 験したりすることを促してきました。パイロットと 呼ばれる使用者からは、「障害を患って外出困難 だったが、OriHimeを使ってカフェで働いている」、 「車椅子生活だけど、接客業やアート活動ができて 毎日が楽しい」とコメントがありました。

OriHimeは、ヨコハマトリエンナーレや山形ビエ ンナーレなどの国際芸術祭でも活用されています。 「鑑賞者側と表現者側の双方のすそ野を広げるこ とができる」と、鈴木は述べました。

As informational and industrial technologies develop, new services and methods that can be adapted to individuals' physiological, linguistic. and environmental characteristics are also born. Session 5 welcomed Michiaki Matsushima as the moderator in introducing these technologies that have been appropriated into creative ideas.

Meiza Suzuki, who introduced the avatar-robot OriHime, states, "our mission is to alleviate peoples' sense of isolation and loneliness with technology." OriHime functions as an avatar for which people with disabilities and caretakers who experience physical limitations can remotely control and experience worlds outside their rooms and/or homes. Loaning OriHime has led people to work remotely and also appreciate the arts, and the "pilots" who remotely control their avatars have commented, "I can work now in a coffee shop even though my disability makes it difficult for me to go out," and "even though I am in a wheelchair, I enjoy my every day because I get to be in the service industry and also practice my art."

Having been utilized at international art festivals such as the Yokohama Triennale and Yamgata Biennale, Suzuki adds that OriHime "can widen the experiences of the viewer and practioner."



松島倫明 Michiaki Matsushima



OriHime

小西哲哉は、電動義手の開発の経緯を説明。筋 電センサーで作動する「HACKberry」はオープン

ソースとしており、世界中で開発の連携が広がっています。また、現在は、障害のあるアスリートが使う陸上競技用車椅子や、電動の義足、下肢装具の開発に取り組んでいます。「いずれも個人ごとにニーズが異なるため、大量生産ができないという問題が生じる」と言います。「福祉機器を自分が開発してよいのかわからない中で始めたが、デザインには、マイナスをゼロにするのではなく、プラス

にする力もある」と語りました。

終盤、松島は「クリエイティビティとは、テクノロジーと共感をどのように掛け合わせるかということ」と二人に話しかけ、鈴木は「分身ロボットは、気持ちを共有しやすい。画面越しで話すよりも『ここにいる』という感じがする」と答えました。小西は「コミュニケーションツールとしてのデザインとエンジニアリングとしてのデザインとは違う」と言い、話題は幻肢痛にも及びます。義手の使用で幻肢痛が改善する例は多いものの、個人差が大きいので、開発の幅が広がって選択肢が多いほうがいいと述べました。

最後に、鈴木は「美術館や劇場などが、OriHimeを受け入れられるようなインフラを拡張してほしい」、小西は「アスリート用の車椅子は比喩的に言えばF1。それを一般車に応用できる仕組みづくりに取り組んでいる」と述べました。

Tetsuya Konishi explained the process in which he developed his bionic prosthetics.

HACKberry, a bionic arm that works with myoelectric sensors, is open-sourced allowing developers across the world to collaborate on their projects. He is currently also working on wheelchairs for track and field athletes and prosthetic leg, leg orthosis for athletes with disabilities. Konishi states that "there are issues for mass producing these products as the needs differ with each individual." However adds, "although I began unsure whether I am the suitable person to develop prosthetics, design definitely has the power to not only turn minuses into a zero, but even to pluses.

Toward the end, Matushima asked how they each thought creativity is a hybrid of technolgy and empathy, to which Suzuki replied, "avatar robots can harbor empathy; rather than speaking over a screen, there is the sense you are here" and Konishi answered, "there is a difference between design as a communicative and engineering tool," and the discussion led to the phantom limb pain. He added that while there are cases where the phantom limb pain were alleviated with the use of prosthetics, there are still varying degrees among individuals so he wishes that there be more developments to increase and widen choices.

Lastly, Suzuki ended by her request for museums and theaters to improve their infrastructures so that they can better utilize the avatar robot *OriHime*, and Konishi juxtaposed atheletes' wheelchairs to Formula 1, stating that he is working on systematizing its appropriation to private cars.

Breakout sessions

Session |

分科会

東京都美術館 アートスタディルーム Art Study Room (Tokyo Metropolitan Art Museum)

2022.7.3 sun. 10:30 - 12:30

ミュージアムが健康を作る場に

一超高齢社会の中での「社会的処方」

Museums as a Place for Our Pursuit for Health

—Social Prescribing in the Super-Aging Society

藤岡勇人 (東京都美術館アート・コミュニケーション係学芸員)

邱君妮 チョウ・チュンニ (東京文化財研究所文化遺産国際協力センターアソシエイトフェロー)

リン・チエチー(国立台湾歴史博物館公共サービス・教育担当キュレーター)

稲庭彩和子(独立行政法人国立美術館主任研究員)

Hayato Fujioka (Curator, Learning and Public Projects, Tokyo Metropolitan Art Museum)

Jenny Chunni Chiu (Research Fellow, Japan Center for International Cooperation in Conservation, Tokyo National Research Institute for Cultural Properties)

Chieh-Chyi Lin (Assistant Curator, Public Service and Education Division / National Museum of Taiwan History) **Sawako Inaniwa** (Senior Curator, Learning, Independent Administrative Institution National Museum of Art)





①藤岡勇人 Hayato Fujioka ②リン・チエチー Chieh-Chyi Lin ③邱君妮 Jenny Chunni Chiu ④稲庭彩和子 Sawako Inaniwa







Chant

42

分科会最初のセッションでは、高齢者や認知症 の方とその家族に向けた「社会的処方」を切り口 に、高齢化していく社会に文化施設はどう対応し ていくのか、Creative Aging (創造的に年を重ね る)をキーワードのひとつとして、日本と台湾の事 例から導かれる新しい可能性について意見が交わ されました。

藤岡氏は、東京都美術館の設立背景やミッショ ン、そして2021年から実施しているアート・コ ミュニケーション事業「Creative Ageing ずっとび」 における認知症の方を対象にしたプログラムの事 例、アート・コミュニケータとの協働や、地域の医 療福祉施設との連携に向けた取組について発表し ました。

チョウ氏は、文化的権利の保障やアクセス向 上、平等性・公正性がますます重要視されるよう になった台湾の文化政策において、「文化的権利」 の保障や、「文化平等権 (Equal Cultural Rights、 身分や年齢、性別、地域、民族、心身障がいの有 無による格差のない『文化へのアクセシビリティ』 を確保する)」がますます重要視されていること<mark>に</mark> ついて報告しました。博物館が専門家だけでなく 社会全体と連携し、あらゆる人々の「文化的権利」 を保障する場となる可能性についても指摘されま した。

台湾における具体的な取組については、リン氏

In today's ageing society, the idea of prescription is not only intended for medical or medicinal purposes, but also as "social prescribing" where emphasis is placed on our mental health and well-being by participating as a member of community. Museums, in this regard, are viewed as potential spaces where, by working with medical and social workers, we can together build stronger societal or communal ties.

The first Breakout session discussed how cultural facilities are adapting to ageing societies from the viewpoint of social prescription for the elderly and people with dementia and their families. Here, "creative aging"—the process of aging creatively—was the key theme and cases from Japan and Taiwan were introduced as examples from which we can learn and form new possibilities in the field.

Hayato Fujioka introduced the Tokyo Metropolitan Art Museum's mission, what led to its establishment and reported on its Creative Ageing Zuttobi program—one of the projects of its Art Communication initiative—which is designed for people with dementia, collaborations with their art communicators, and joint-initiatives with local medical and social welfare organizations.

Jenny Chunni Chiu spoke of Taiwan's policies on cultural rights for its people. Taiwan's advocacy for cultural rights, improvement in accessibility, equality and integrity has led to giving more weight to its cultural policy for Equal Cultural Rights guaranteeing access to diverse cultures regardless of position in society, age, gender, place of origin, ethnicity, mental and/or physical disability. She also stated of the possibility of maintaining Cultural Rights for all by active partnerships between museums, researchers, and society as a whole.

Chieh-Chyi Lin provided concrete examples of how Taiwan's cultural policy is implemented in museums. After its opening in 2011, the

情報保障支援

- · 中日逐次通訳
- ・手話通訳 (日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援 (UDトーク)
- · 事前資料提供

Accessibility and Support

- · Chinese-Japanese consecutive interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese Japanese sign language)
- · Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

から報告がありました。2011年に開館した国立台 湾歴史博物館では、早くから Creative Aging に関 するプログラムを展開し、認知症のある人々やそ の家族を対象にしたプログラムを提供するため に、博物館や医療関係者、ボランティアスタッフな どが協力し合っています。リン氏は、高齢者が知識 の提供者であることや、博物館と高齢者がともに 主体的に活動できることに言及しました。

これら報告を踏まえたディスカッションでは、地 域コミュニティの社会的資源と当事者を結びつけ る専門的立場にあるリンクワーカーやソーシャル ワーカーの存在や、実際に文化施設に来ることが できない高齢者への取組についても議論が交わさ れました。文化施設と保健医療をはじめ、様々な 立場の専門家が連携し、合意形成をして、環境や 仕組みを作り上げていくこと。その上で具体的に アクションをとり、それを継続していくことの重要 性などが指摘されました。

National Museum of Taiwan History immediately incorporated Creative Aging into its programs, working with other museums, medical workers. and volunteers to provide programs catered toward people with dementia and their caretakers. Lin added that they are able to have older generations share their knowledge and experiences where museum personnel and older members of society both play active roles in the museum's programming.

With these case studies in mind, the discussion ranged from the roles of link workers and social workers who specialize as mediators between a community's social resources and its members, to initiatives geared toward those who are physically unable to visit cultural facilities. Finally, a renewed motivation was formed toward working with a diverse team consisting of experts from cultural, medical, and other facilities where, upon coming to a collective agreement, they collaborate in building the environment and infrastructure. The importance of initiating and continuing concrete action upon this process was shared among the panelists.



Chapter

分科会

Breakout sessions

Session

2022.7.3 sun. 13:15 - 14:45

東京都美術館 アートスタディルーム

Art Study Room

(Tokyo Metropolitan Art Museum)

· 事前資料提供

情報保障支援

・手話通訳 (日本語-日本手話言語)

・文字情報支援(UDトーク)

Accessibility and Support

- · Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

オンラインでつながることは、 新しい居場所となるか?

Can Online Connections Form New Places of Belonging?

佐々木遊太 (デジタルメディア・アーティスト)

吉水由美子(マーケティングクリエイティブディレクター、消費者のライフスタイルや価値観のリサ<mark>ーチャー)</mark>

郷泰典 (東京都現代美術館学芸員)

Yuta Sasaki (Digital media artist)

Yumiko Yoshimizu (Marketing creative director / Consumer lifestyle and values researcher)

Yasunori Goh (Educator, Museum of Contemporary Art Tokyo)

①郷泰典 Yasunori Goh ②吉水由美子 Yumiko Yoshimizu ③④会場風景 View of venue ⑤佐々木遊太 Yuta Sasaki











セッション2では、美術館のオンラインでの取組を 取り上げました。コロナ禍において他者との交流 や出会いが制限され、これまで訪れていた場所に 行けなくなるという事態が生じました。そうした状 況を打開すべく注目され、急速に普及した取組の ひとつにオンラインによる体験があります。

本セッションでは、東京都現代美術館における オンラインを活用した学校との連携授業をはじ め、共同体験の場を創出するデジタルメディア、 サードプレイスとしての美術館の役割について、学 芸員、アーティスト、研究者がそれぞれの立場か ら報告を行いました。その後、議論を重ねる中で 「そもそもオンラインでつながることは、新しい居 場所となるか? | という本セッションのテーマを反 芻することになりました。

東京都現代美術館の教育普及の取組から、コロ ナ禍におけるオンラインでの鑑賞授業が紹介され ました。郷氏は、オンラインならではのメリットと して、異なる場所や地域から人々が「同じ時間」に つながることができる「同時間性」や、どこにいて もつながることができる「距離の払拭」を指摘しま した。

オンラインでの共同体験について言及した佐々 木氏は、これまで、状況に基づいて思考し作品を 制作してきましたが、オンライン空間で活動する際 に注目したのが「コミュニケーション」です。実空 間や感覚のみならず、コミュニケーションそのもの をオンライン化することで、オンラインの共同体験 を可能にする場づくりを提案しました。

吉水氏は、美術館における新しい過ごし方の可 能性を提案しました。吉水氏の提示した「サード プレイス」という概念は、家庭や職場、学校などか Online initiatives by museums were taken up in Session 2. Due to the pandemic, we experienced unprecedented limitations on human contact. exchange, and visits to where we used to frequent. Online programs were one of the many initiatives that gained interest and spread quickly.

Educator, artist, and researcher presented case studies such as the collaborative classes between the Museum of Contemporary Art Tokyo and schools, digital media as a platform to create collective experiences, and roles of museums as a "third place." Ultimately, the discussion led to panelists deliberating the theme of this session: can online connections even be considered a new place to which we can belong?

Yasunori Goh introduced the Museum of Contemporary Art Tokyo's educational initiatives on online classes, and explained that the advantages of having online programs was in its "simultaneity:" how people from different regions can come together to connect "at the same time" and be "rid of distances" that physically separate us.

Digital media artist Yuta Sasaki shared his experiences of collaborating with others online. His practice was based on the specific situation and environments he has found himself in but taking it online has led him to focus on the act of "communication" itself. He suggested the potential of online collaborations where we not only take our senses of the physical space but also communication itself online.

Yumiko Yoshimizu suggested the new ways in which we can spend time at museums. Her concept of the "third place" is a place of comfort away from families, work, and/or schools. Introducing the Tokyo Metropolitan Art Museum's programs, she indicated that museums could become a "third place" where visitors can, 1) feel safe in being their honest selves, 2) connect with others in a relaxed, loose manner, and 3) heighten their self-esteem and discover new

47



ら離れて、居心地よく過ごせる「第三の場所」とい う意味を持ちます。東京都美術館のプログラムを 例に挙げ、美術館が「サードプレイス」として、① 安心して素の自分に戻れる場所、②ゆるやかに他 者とつながれる場所、③自己肯定感を高め、新た な自分を発見できる場所である、と指摘し、居場 所としての可能性を提起しました。

以上に続く議論の中では、「匿名性」「多元的自 己|といったキーワードが出たほか、来場者からも 「参加者自身がオンラインという場所を選べるよう にすることが重要である」こと、「コロナ禍になり、 オンラインで初めて居場所を得た人もいる」といっ た声があがりました。オンラインの居場所を提供 する人、オンラインによって居場所を得た人ととも に、潜在的に存在するオンラインにアクセスできな い人に対して、どのようなアクションが必要なの か。会場全体で活発な議論が展開され、多くの人 に考えるきっかけを提供するセッションとなりまし た。

aspects of themselves.

Ideas on "anonymity" and "self-plurialism" folllowed and visitors also voiced their opinions; "it's important that participants can choose to join the online space" and "some people found their first place (online space) to belong due to the pandemic." At the same time, thoughts on what we can do for those who cannot even access the internet was also addressed. A vigorous discussion ensued involving the entire floor by those that provide online spaces and those who inhabit it, making the session thought-provoking for all.

分科会

Breakout sessions

Session

東京都美術館 アートスタディルーム Art Study Room

2022.7.3 sun. 15:15 - 17:15

(Tokyo Metropolitan Art Museum)

地域における多文化共生を考える

一文化施設・アーティスト・国際交流協会の視点から

Multicultural Coexistence in a Community

— Cultural Facilities, Artists, International Associations

平野智子(一般財団法人港区国際交流協会)

高尾戸美(多摩六都科学館特別研究員・多文化共生コーディネーター)

琴仙姫 クム・ソニ (アーティスト)

大谷郁 (東京都庭園美術館学芸員)

Tomoko Hirano (Minato International Association)

Hiromi Takao (Research Fellow & Coordinator of Cultural Diversity, Tamarokuto Science Center)

Soni Kum (Artist)

Iku Otani (Curator, Tokyo Metropolitan Teien Art Museum)





①平野智子 Tomoko Hirano ②高尾戸美 Hiromi Takao ③琴仙姫 Soni Kum ④大谷郁 Iku Otani







情報保障支援

- ・手話通訳 (日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援(UDトーク)
- · 事前資料提供

- Accessibility and Support
- · Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

セッション3で注目したのは「多文化共生」です。 在住外国人が増加傾向にある中、各自治体や国際 交流協会によって外国にルーツを持つ人々に向け た支援や取組が広がっています。文化施設も、地 域の様々な主体と連携をとりながら、地域社会の 多文化共生を担う場となることを目指し活動して います。

本セッションでは、ミュージアムや国際交流協会 のみならず、外国にルーツを持つアーティストによ る実践や、地域・コミュニティや文化資源を起点 に多様な人々がゆるやかに協働・連携し続ける可 能性について話されました。

大谷氏は、東京都庭園美術館の取組の中から 「やさしい日本語」を用いたプログラムを取り上 げ、港区国際交流協会を介して行った、周辺地域 に住む外国にルーツがある人々との交流の過程を 紹介しました。それを受け、平野氏からは、在住外 国人の状況や港区国際交流協会の取組、国際交 流協会が重要視する多文化共生のポイントや分野 を超えた連携の可能性が提起されました。髙尾氏 は、多摩六都科学館の多文化共生プロジェクトに ついて、地域の特殊性や多文化共生に取り組み始 めた背景、そしてスタッフ研修をはじめウェブ情 報、プログラム等に「やさしい日本語」を導入して いることが示され、文化施設が地域で多文化共生 に取り組むことの意義が改めて提唱されました。

琴氏からは、アーティストの視点から報告があ りました。政治や歴史的問題、個にアプローチした 表現活動を行うプロジェクトを通じて得た地域や コミュニティの捉え方や、まだ出会えていない在住 外国人の存在や状況に触れ、そこにアートを通じ てどのようにつながっていけるのか言及しました。

The idea of "multi-cultural co-existence" was the theme for Session 3 as it is said that one in ten Tokvoite will be non-Japanese by 2040, and Tokyo has been working with local communities and international associations on initiatives for those with roots overseas. Cultural facilities have also been partnering with various local entities to work on becoming the nexus for this co-existence of multiple cultures.

Not only the museums and international associations' endeavours, but also foreign artists' practices and possibilities of continued organic partnerships born from local regions and their cultural resources were also discussed.

Iku Otani picked up programs that utilized "easy Japanese" from the initiatives by the Tokyo Metropolitan Teien Art Museum, and introduced how she organized opportunities for communication between Japanese and foreigners living in the communities with the cooperation of the Minato International Association. Tomoko Hirano briefly explained the conditions foreigners in Japanese are under and the initiatives by the Minato International Association, responding that there is much potential in international exchange that places emphasis on "multi-cultural co-existence." Hiromi Takao also introduced her initiatives on multi-cultural co-existence at the Tamarokuto Science Center and the backdrops unique to the different regions she had researched. Adding that easy Japanese is introduced in their staff training, online pages, and programs, she stated the meaningfulness of cultural facilities pursuing multi-cultural co-existence on regional and local levels.

As an artist, Soni Kum shared her practice that involves politics, historical issues, and individuals. She stated that, through her project, she noticed perspectives that were specific to regions and communities, and also learned of the foreigners living in Japan she has yet to

4者によるディスカッションでは、多文化共生分 野の取組はまだ始まったばかりであり、ボトムアッ プで実践・展開してきたことや、継続的に進めて いくための予算・ファンドの問題、当事者とともに プログラムを開発する可能性が共有されました。

さらに、来場者との議論では、「地域コミュニ ティ」のみを考えるのではなく、日本社会全体が 既に多様化していることも視野に入れたビジョン 形成の必要性が問われました。「同じ社会に住む 市民」という意識のもと、主語に「私/私たち」を 置きながらだれもが自分ごととして課題を捉える こと。人々と意識を共有するための方法を発想し、 展開していくこと。そのために、まずは会いに行 き、想像力を持って対話すること。こうしたことの 重要性が再確認されました。本セッションそのも のが出会いの場であり、ここから新たな関わりが 生まれる可能性を期待させる時間となりました。

meet and their conditions. Finally, she added that she wishes to explore how to connect with these people through her art-making.

Their discussion stated that while these ideas are still in their early stages, by learning about cases that have so far been driven from the bottom up, important questions were raised on the issues of funding and how to develop programs for users and participants.

Furthermore, opinions were raised from the floor that pointed out the importance of not only considering diversity within a "local community," but to envision Japan itself as already being a diverse society. Being conscious as "citizens who live in a society," we must all treat these as "my/our" challenges, imagine ways to share this mentality, and to develop them further. We were reminded that, for this, the personal touch is needed; to meet and speak directly. This session itself proved to be a space for encounters that could generate promising new connections going forward.



会場風景 View of venue

分科会

Breakout sessions

Session

2022.7.4 Mon. 10:30 - 12:30

東京都美術館 アートスタディルーム

Art Study Room (Tokyo Metropolitan Art Museum)

テクノロジーが切り拓く、 新しい音楽表現方法と楽器演奏の未来

一表現のアクセシビリティをめぐって

New Musical Expression and the Future of Performing Musical Instruments, Pioneered by Technology

— On the Accessibility of Expression

新井鷗子(横浜みなとみらいホール館長)

アンドレアス・シアギャン (アーティスト、エンジニア)

中西宣人(フェリス女学院大学准教授、株式会社A-KAK取締役、楽器デザイナー、サウンドデザイナー)

杉山幸代 (東京文化会館事業企画課事業係)

Oko Arai (Director, Yokohama Minato Mirai Hall)

Andreas Siagian (Artist / Engineer)

Yoshihito Nakanishi (Associate Professor, Ferris University / Board Director, A-KAK Co., Ltd. / Musical instrument designer; Sound designer)

Yukiyo Sugiyama (Production Section, Tokyo Bunka Kaikan)









②アンドレアス・シアギャン Andreas Siagian ③中西宣人 Yoshihito Nakanishi ④杉山幸代 Yukiyo Sugiyama

情報保障支援

- · 日英逐次通訳
- · 手話诵訳 (日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援 (UDトーク)
- 事前資料提供

Accessibility and Support

- · English-Japanese consecutive interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)
- · Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

分科会2日目のセッション4では、「音楽表現のア クセシビリティ | に注目しました。今日、テクノロ ジーの発展により、伝統的な楽器の特性を拡張さ せた新たな楽器や、新しい発想に基づく電子楽器 が開発されています。だれもが表現者になれ、演 奏を楽しめるようなインクルーシブな創造活動は いかにして可能になるのか。この問いに対し、音楽 ホール関係者と本セッションに先立ち行われた「短 期集中キャンプ | のプログラムディレクターでもあ る楽器デザイナーとエンジニアが向き合い、知見 をもとに見解を提示しました。

最初に、杉山氏が東京文化会館の紹介ととも に、今回の問題設定の意図について説明しまし た。東京文化会館では、社会包摂を意識した事業 「コンビビアル・プロジェクト」を展開しており、そ こで感じた「音楽表現のアクセシビリティ」の課題 や、聴く人・演奏する人、サポートする人・される 人などの二項対立的な考え方を超え、だれもが表 現者になれる可能性について提案されました。

新井氏は、指1本だけで演奏できる「だれでも <mark>ピアノ」を紹介しました。 開発過程で</mark>の苦労や、ア プリや遠隔演奏への展開について説明された後、 この楽器が持つ高齢者や障害のある人の「孤立」 を解消する可能性について示されました。また、 中西氏は、誰もがセッションで自身の音楽表現を 共有できる楽器を制作している活動を中心に、音 とデザインを組み合わせることで解決策を見出し <mark>ていくアイデアを紹介しました。アーテ</mark>ィスト/エ ンジニアとして活動するシアギャン氏からは、世界 中の人々とコラボレーションした新しい電子楽器 を作るワークショップが紹介されました。 そこでは 新しい音や楽器の概念を求め、ローカルとグロー

Held on the second day, Session 4 dealt with "accessibility in musical expressions." With today's technology, we can expand the uniqueness of traditional instruments to make new ones and even make electrical instruments from new ways of imagining music. How can everyone become a musician and, moreover. how can we build creative spheres that are inclusive for all to enjoy? This was the question that concert hall staff attempted to tackle together with the instrument designer and engineer who served as program directors of the intensive workshop camp held prior to the session.

Breakout session

First, Yukiyo Sugiyama introduced the Tokyo Bunka Kaikan and explained how this session's theme came into being. Having led the Convivial Project—the Tokyo Bunka Kaikan's initiative on social inclusivity—Sugiyama became conscious of the challenges she faced in accessibility services for musical programs. As such, she wanted to explore the possibilities of transcending the dualities of the listener-performer and the supporter-supported and explore how anyone and everyone can become the performer.

Oko Arai introduced Daredemo Piano, an auto-accompanied piano you can play with just one finger. Upon detailing the challenges she faced in its developmental stages, and how she finally was able to expand her innovations into apps and remote performances, she added how this instrument has the potential to alleviate the sense of isolation for older members of society and people with disabilities. Yoshihito Nakanishi shared his practice where he constructs instruments where anyone can share their musical expressions in a jam-session, and also introduced his ideas of discovering solutions for inclusivity by combining music and design. Finally, artist-engineer Andreas Siagian introduced a selection of the workshops he held



会場風景 View of venue

バルの接点を探る新しい形の「楽器」の可能性や、 協働して制作することの重要性が示されました。

続いて、中西氏とシアギャン氏から、「短期集中キャンプ」の概要と実際の状況、そして成果としての「楽器」についても紹介され、そこで得られた学びも共有されました。

最後に、異なる身体を持つ者同士の「ペースとスペース」の問題、いい意味でのコンフリクト(衝突・葛藤)やソーシャル・インタラクション(社会的交流)の重要性、さらには「分かり合えないことを分かる」などインクルーシブな場をデザインする視点からの議論が展開されました。

目的に向かって課題を解決してくれるテクノロジーのみならず、一人ひとりが異なるアイデアを持ち寄って協働する、インクルーシブなプロセスも含めることで、様々なかたちの音楽表現・パフォーマンスが可能になっていきます。多様なステークホルダーが当事者意識を持って活動することでシステムとしてのコミュニティが形成され、そこから、新しい表現や方法、本当の意味でのイノベーションが起きていくことが、本セッションにより確認されました。

where participants from across the globe collaborated to create a new electronic instrument. His workshops demonstrated possibilities of new forms of "instruments" that explore local and global nodes for new concept

of sound and musical instrument, which also

together.

placed emphasis on the importance of working

Following their introductions, Nakanishi and Siagian shared the concept and situation of the Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp: Resonant Bodies that was being held before and during the Conference. They showed the "instruments" that were created as a result of the Camp and also their findings from the collaboration.

Finally, from the perspective of designing an inclusive environment, the panelists discussed their thoughts on the issue of "pace and space" between people with different physical identities, positive conflicts between individuals, the importance of social interaction, and even the fundamental attitudes such as "understanding what we don't understand."

It is not only technology but also the manner in which we each proactively participate in the inclusive processes that provides us with solutions to our challenges. That is how different musical expressions and performances become possible. The session demonstrated how this proactive mentality of the diverse stakeholders allows for communities to be built and, from there, new forms and methods and expression—in other words, true innovation—could be generated.

分科会

Breakout sessions

Session

5

2022.7.4 Mon. 13:15 – 14:45

東京都美術館 アートスタディルーム

Art Study Room (Tokyo Metropolitan Art Museum)

情報保障から 新たな鑑賞体験のデザインへ

From Information and Communication Accessibility to Designing New Art Experiences

鈴木みどり(東京国立博物館学芸企画部博物館教育課長)

半田こづえ (明治学院大学非常勤講師)

廣川麻子 (特定非営利活動法人シアター・アクセシビリティ・ネットワーク (TA-net) 理事長)

萩原彩子 (筑波技術大学障害者高等教育研究支援センター助教)

Midori Suzuki (Supervisor, Education Division, Curatorial Planning Department & Curator of Education, Tokyo National Museum)

Kozue Handa (Adjunct Instructor, Meiji Gakuin University)

Asako Hirokawa (Chair, NPO Theatre Accessibility Network)

Ayako Hagiwara (Assistant Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology)





①鈴木みどり Midori Suzuki ②半田こづえ Kozue Handa ③廣川麻子 Asako Hirokawa ④萩原彩子 Ayako Hagiwara







Chanto

_ /

· 事前資料提供

· Advance availability of materials

· Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)

Accessibility and Support

分科会を締めるセッション5では、「情報保障」 という視点から今日の取組を概観し、芸術文化に おける新しい楽しみ方とは何かを議論しました。

触察ツール、手話通訳付プログラム、センサ リーマップ、体感音響システム、ポータブル字幕機 サービスなど、今日の文化施設では、多様な来館 者へ向けた取組が試みられています。一方で、「情 報保障」とは、「場を共有するすべてのひとが、同 時に同質・同量の情報を得て、その場に参加でき るようにする活動・支援」でもあり、来館者が情 報を受け取り、参加者として楽しむ・発信するこ とを可能にすることが重要となります。本セッショ ンでは、長年、アクセシビリティに取り組んできた 研究者や当事者らが、これまでとこれからについ て話をしました。

東京国立博物館の取組として、鈴木氏から盲学 校向けのスクールプログラムが紹介されました。 「博物館全体を楽しむ」をテーマに、人と人とのコ ミュニケーションを大切にし、作品だけでなく、映 像、建築、インテリアを含め、ユニバーサルデザイ ンの触知地図等を活用して、博物館での体験を楽 しめるようにしています。

半田氏から視覚障害当事者の立場より、ミュー ジアムにおける鑑賞サポートのポイントとして、作 品の理解や美的体験につながる情報が求められ ていることが指摘されました。そして、新たな鑑 賞体験を創造するために、楽しみ方のバリエー ションを増やす、体験の量ではなく、質の高さを 担保する、選択肢を複数用意することが提案され ました。

ろう当事者の立場である廣川氏からは、舞台芸 術の鑑賞サポートの主な手法として、手話、字幕、

The final session offered a comprehensive view of today's initiatives on "information and communication accessibility" and discussed the news ways visitors can fully enjoy cultural facilities.

Cultural facilities, today, offer a wide array of devices to cater to the needs of their visitors. These include tactile tools, programs with sign language interpretation, sensory-friendly maps, body sensible acoustic devices, and portable captioning devices. On the other hand. "information and communication accessibility" also means "access for all those sharing a space to equal quality and quantity of information" suggesting the importance of supplying visitors with information so that they may enjoy programs as participants. Long-term specialists on accessibility spoke both about what has been and what will be in the future in this field.

As part of the Tokyo National Museum's initiatives, Midori Suzuki introduced the program catered toward schools for blind and visually impaired students. Under the theme of "enjoying the museum as a whole," the program is designed to find importance in communicating with each other and, by utilizing the tactile mapping that are universally designed, to enable visitors to appreciate not only of the artworks but also their experience of the museum from the videos, architectural, and interior designs.

Kozue Handa pointed out, from the standpoint of a visually impaired person, that information that leads to theunderstanding of the objects and aesthetic experiences of artworks is required. In order to design new viewing experiences, she suggested the following points: increasing the variety of ways to enjoy museum experiences, ensuring the quality rather than quantity of experiences, and providing multiple options for visitors.

Asako Hirokawa suggested concrete examples of how assisted services can be



会場風景 View of venue

ヒアリングループ、振動や光のデバイス、台本が示 されました。みんなで一緒に楽しむために、各種 の鑑賞サポートの中から自分の希望する方法で観 劇できること、支援のある公演情報をいつでも気 軽に入手できるようにすることが提起されました。

ディスカッションでは、情報保障を必要とする来 館者と「どんな新しい楽しみ方を共創できるのか」 という問いに対し、企画段階から決定・評価まで の一連のプロセスを当事者とともに行うこと、対 等な立場で一緒に議論を進めていくことが提案さ れました。

芸術文化における「情報」とは何か。権利として の情報保障を守りつつ、どう来館者に参加しても らうのか。情報保障支援から鑑賞体験のデザイン にまで議論は及び、今後の文化施設に期待が高ま るセッションとなりました。

improved in the appreciation of performance theater. As a Deaf person, Hirokawa noted the use of sign language interpretation, captioning. hearing loops, vibrational and lighting devices, and scripts as services for deaf or hard of hearing people. To be able to choose the aid suitable for your needs from the wide selection of services will allow people to appreciate performances together as a whole. She stated that these assisted aids must be easily available for visitors to fully enjoy the arts.

How can we create new ways of enjoying programs with people who require assisted aid? The discussions led to a consensus that a solution to this question is to work in tandem with and tackle the entire process, from its decision-making to evaluation, with people with disabilities and facility staff. There must be equal collaboration between the two parties to achieve this.

What do we mean by "information" in the arts? How best to encourage participation by visitors while protecting their rights to information and communication accessibility? From information and communication accessibility services to designing experiences in the arts, the discussion proved there is much anticipation for initiatives by cultural facilities.



Chapter

ラウンドテーブル

Roundtable

2022.7.4 Mon. 15:15 - 16:45

東京国立博物館 平成館大講堂

Auditorium, Heiseikan Tokyo National Museum

登壇者

l コミッティメンバー

モデレーター

| 伊藤達矢 (東京藝術大学 社会連携センター 特任教授)

コメンテーター

Ⅰ 青柳正規(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 機構長)

Speakers

| Committee member

Moderator

| Tatsuya Ito (Specially Appointed Professor, Tokyo University of the Arts Public Collaboration Center)

Commentator

| Masanori Aoyagi (Director General, Arts Council Tokyo)

国際会議の最後に開催されたラウンドテーブルは、コ ミッティメンバーによる、総括的なトークセッションに なりました。各会議で語られたキーワードをもとに、芸 術文化による社会包摂をともに学び、共創していくた めの文化施設のこれからのあり方や、芸術文化の社会 的包摂に関する共通的な未来のビジョンについて、そ れぞれの立場から議論されました。ここでは議論の後 半で話し合った文化施設の今後の展望などを抜粋して 紹介します。

The International Conference closed with a roundtable discussion among the Committee Members, moderator, and a guest commentator. Picking up key terms from the panels, each member discussed how the arts and culture are a key factor for social inclusivity, how cultural facilities can function in its pursuit, and how they each envision social inclusion to be in the arts. Below are excerpts each discussing about their prospects for future initiatives.



会場風景 View of venue



だれもが利用できるアクセシビリティを

Equal Accessible Accessibility for all Disability

ピーター・ソウ

Peter Sau

ADT:DIS パフォーミングアーツ・芸術制作責任者 Head of Artistic Development, Performing Arts, ART:DIS

今回の国際会議の中でも、アクセシビリティの改善に向けて非 常に大きな前進ができると思っています。例えば、AI翻訳のク オリティは人間による通訳にはかないません。様々な障害者コ ミュニティのニーズを考慮すると、字幕や音声といったサポー ト方法にもまだ改善の余地があります。他にも触覚を活かすな ど、人が利用することができる能力はたくさんあります。だれ もが等しく芸術文化にアクセスできるように、様々なサポート を最大限提供していきたいと考えています。

I believe this International Conference alone is a big step toward improving our understanding on accessibility. For example, the quality of AI translation is not as strong as that of a live interpreter. Considering the needs of the different disabled communities, we can provide subtitles and audio guides for better services, and even offer programs that use the sense of touch to include more people with different abilities and disabilities. I will continue to consider more extensive ways of providing support so that many more have better and equal access to the arts.

ウェルビーイングが平等に受け取れるように

Equal Receipt of Well-being

マウリーン・ゴー

Maureen Goh

ART:DIS エグゼクティブ・ディレクター Executive Director, ART:DIS

この国際会議に参加している文化施設が互いに協力し、考えを 共有することができると思います。ウェルビーイングは、私自 身のものであると同時に他者のものでもあります。つまり、 ウェルビーイングは私たちがコントロールできるものであると 意識しながら未来を創っていくことができると思います。ウェ ルビーイングについて広め、多様性を持ったコミュニティが等 しくウェルビーイングを享受できるようにすることは、文化施 設に関わる私たちの責務だと思います。

I think it is just as important that the cultural facilities that are working together in this Conference share and exchange their knowledge and understandings of social inclusivity and well-being. Well-being is for us as individuals and also for others; in other words, I think it is something that we can each be aware of and control in creating a better future. I think it is our responsibility as members of cultural facilities to strive for communities with diverse members to evenly grow their sense of well-being.

自国に適した社会的処方の実現を

Realizing Social Prescription Suited for Each Country

リン・チエチー

Chieh-Chyi Lin

国立台湾歴史博物館 公共サービス・教育担当キュレーター Assistant Curator, Public Service and Education Division, National Museum of Taiwan History

この国際会議を通じて、ウェルビーイングについて各国が直面 している課題は似ていると感じました。社会的処方という概念 はヨーロッパに端を発したものです。これを自国の文脈に適用 するには、自国のリソースをつなぎ合わせる必要があります が、自らの問題だけを直視すると、時に自らの強みや利点を見 逃しがちです。社会的処方を各国で実現していく道のりは長い と感じますが、各国が互いに学び合えることはたくさんあると 思います。

Participating in this International Conference, I felt that we all face similar challenges in each of our countries with regards to well-being. Social prescription is a concept that began in Europe, and to try to appropriate their concept to our own country's conditions requires us to best utilize our own resources. However, we can also lose sight of our strengths and advantages if we keep focusing on our own struggles. We may still have a long way to go, but I believe there is more we can each learn from each other to realize the kind of social prescription that best suits our conditions.

Chapter 58

Chapter



探究し、学びながら未来を創る

Researching and Learning to Create the Future

ニサ

Nisa

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS)

今、サマースクールなどの短い期間で学べる学校を建てようと しています。こうして未来について考えられること自体が特権 だと感じています。戦禍にあり、それどころではない人たちも いるからです。未来を理解するというのは未来を創ること、つ まり、それは現在にも反映されています。今ここにいる私たち が未来を創っている、その最中にあるということを実感しなが ら前に進んでいきたいと考えます。

We are currently building a facility where we can come together and learn for a short period of time, like a summer school. I think this itself is a privilege; to be able to think about and work on our future because there are those who are trapped in wars and do not have that luxury. To understand the future means to create it, and that also means that the present is reflected in its creation. As we sit here discussing about the future, we are also creating it. I would like to continue to work on these issues with the awareness of this process.

文脈や状況を探り、可能性を開く方法を作る

Exploring Contexts and Conditions to Build New Possibilities

ガタリ・スルヤ・クスマ **Gatari Surya Kusuma**

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS)

未来に向けて行動することは、可能性に対してドアを開くとい うことだと思います。インドネシアは、なかなか未来を考える ことが難しい国です。開発や技術だけで答えが出るものではな く、もしかすると過去にあったものが助けになるかもしれませ ん。より深く文脈を探りながら、将来のイメージを膨らませて いく必要があります。さまざまな課題や障壁があるかもしれま せんが、常に変わり続けていく中で、可能性を開く方法を作り 続けることが重要だと思います。

To work toward the future means to open new doors of possibilities. It is still difficult to think about futures in Indonesia: advances in development and technology does not always provide us with solutions and, maybe, it is in the past that we may look for clues. It is important to further explore the different contexts to better materialize our imaginations for the future. While we may face challenges and obstacles along the way, I think it is necessary for us to adapt to our socio-cultural changes and continue to constantly discover new ways that open up different possibilities.



カルチャーを届け、ウェルビーイングにつなげる

Delivering Culture, Leading to Well-being

稲庭彩和子

Sawako Inaniwa

独立行政法人国立美術館主任研究員

Senior Curator, Learning, Independent Administrative Institution National Museum of Art

ミュージアムに収蔵されている作品や、日本国内にあるさまざ まなカルチャーが、より多くの人に届くようにしていきたいで す。人と物(作品・カルチャー)がつながってクリエイティブ な思考が起こらないと、物の価値は落ちていきます。物の価値 は、それについて考えた人やケアした人がたくさんいると膨ら んでいきます。これらに皆がアクセスしやすくなるにつれ、 ウェルビーイングにもつながる価値が生まれます。しかし、日 本ではその視点に立った予算の配分が十分ではないので、諸外 国の状況も見据えながら進めていく必要があると思います。

I would like to deliver artworks in museum collections and the many cultures in Japan to more viewers. Unless there are connections among people and things (artworks and culture) that spark creative imaginations, the values of things will dwindle. The value of things, I think, rise in tandem with how many people think and care about them. As they become more accessible, the more it leads to the birth of valuing well-being. Japan's budgeting on this is unfortunately still weak, so I think we need to improve and proceed by learning from other countries



ミュージアムを通じてシームレスな世界に

Toward a Seamless World through Museums

青柳正規

Masanori Aoyagi

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 機構長 Director General, Arts Council Tokyo

現在、発展すればするほど、孤立した社会になっています。み なさまの取組を横に繋ぐためのひとつの価値であるウェルビー イングを、社会に充填していく、そうでなければ空疎な社会に なる。みなさまの発表を聞き、そんなことを考えさせられまし た。ミュージアムという立場から見れば、ミュージアムを通し て世界中をシームレスなものにしていかないといけないと思い ます。現在にいて過去を見ながら将来を見据えていく、このこ とが非常に重要であることを、教えていただきました。

It seems today that the more societies develop, the more isolated we become. From the discussions today, it is clear that well-being is a valuable idea that connects your initiatives, and it is imperative that we remedy society with it; otherwise, our societies will end up becoming empty. From a museum's standpoint, I think we play the role of making the world seamless through our programs. I learned that we need to imagine better futures from our present viewpoint.

この議論の共有がウェルビーイングの大きな一歩に

Sharing this Discussion as a Big Step Toward Well-being

伊藤達矢

Tatsuya Ito

東京藝術大学 社会連携センター 特任教授

Specially Appointed Professor, Tokyo University of the Arts Public Collaboration Center

国際会議に参加し、1つひとつのセッションの中で非常に深い 学びがあったと思います。今回のラウンドテーブルでも、刺激 的なディスカッションをくれたこの時間はとても貴重だと思い ます。登壇者や会場にお越しいただいた皆様、オンラインで試 聴されている皆様と、この時間を共有できたことが非常に大き な一歩であり、ここからさらにミュージアムあるいは芸術文化 をウェルビーイングに向かって、更なる取組を続けていきたい と思いました。



本稿はラウンドテーブルにおける登壇者の発言を抜粋し、抄録したものです。

Disclaimer: This is an extract from the Roundtable, written in Japanese and then translated into English.

情報保障支援

- · 日英同時通訳
- ・手話通訳 (日本語-日本手話言語)
- ・文字情報支援(UDトーク)
- ・事前資料提供

Accessibility and Support

- · English-Japanese simultaneous interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese–Japanese sign language)
- Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

60

"Resonant Bodies"

2022.6.28 Tue. - 7.2 Sat. 11:00 - 18:00

LIFULL Fab

成果展示

7.3 Sun. - 7.7 Thu. 9:30 - 17:30

東京都美術館ロビー階第1展示室

LBF Citizen's Gallery 1 (Tokyo Metropolitan Art Museum)

プログラムディレクター

金箱淳一(神戸芸術工科大学准教授、楽器インタフェース研究者)

中西宣人(フェリス女学院大学准教授、株式会社A-KAK取締役、楽器デザイナー、サウンドデザイナー)

アンドレアス・シアギャン (アーティスト、エンジニア)

ジョン・ケリー (Drake Music アソシエイト、フリーランスミュージシャン)

長津結一郎(アーツマネジメント研究者、九州大学大学院芸術工学研究院准教授)

ライラ・カセム(デザイナー、東京大学大学院総合文化研究科・教養学部附属共生のための国際哲学研究センター [UTCP] 特任研究員)

マーク・デュセイヤ (学際ワークショップ専門家、文化ファシリテーター、アーティスト)

Program Directors

Jun' ichi Kanebako (Associate Professor, Kobe Design University / Musical instrument interface researcher) Yoshihito Nakanishi (Associate Professor, Ferris University / Board Director, A-KAK Co., Ltd. / Musical instrument designer / Sound designer)

Andreas Siagian (Artist / Engineer)

Instructors / Facilitators

John Kelly (Associate, Drake Music / Musician)

Yuichiro Nagatsu (Arts management researcher, Assistant Professor, Faculty of Design, Kyushu University)

Laila Cassim (Designer / Research Fellow, University of Tokyo Center for Philosophy)

Marc Dusseiller (Transdisciplinary scholar / Cultural facilitator / Artist)

短期集中キャンプ「共鳴する身体」は、障害の有無や文化や言 語、考え方の異なる人々が協働し、芸術文化の新しい楽しみ方 を追求することを目指すワークショッププログラムです。日本 とインドネシアの3名のディレクターと、イギリス、スイスを 含む4名のゲスト講師、そして年齢も身体特性も専門領域も異 なる21名(うち、ろう者3名・全盲者1名)の参加者が集まり ました。ディレクターと参加者、参加者同士が自由に交流でき るコミュニケーション・ツールによって対等な関係を築きなが ら、デジタルファブリケーションやプログラミングを含むカリ キュラムに取り組みました。参加者は、意見交換しながら、個々 の感覚や身体特性、身体と音の関係を複層的な視点から見つめ 直すことで、新しいアクセシブルな「楽器」を共創しました。豊 かな視点と発想から生まれた5作品は展示会で発表され、来場 者を楽しませるとともに、ソーシャル・カオスの中から生み出 された音楽の新たな楽しみ方の可能性を提示しました。



"Resonating Bodies" was a workshop that brought together people with and without disabilities, differing cultural and linguistic backgrounds, and varying viewpoints to pursue new findings in enjoying the arts. Three directors from Japan and Indonesia, one from England and another from Switzerland served as guest instructors for a total of twenty-one participants, all of different ages, levels of physical abilities, and specialties. It must be noted that of these twenty-one participants, three were people of hard-of-hearing and one was with visual impairment. Digital fabrication and programming were incorporated into the curriculum where communicative devices provided means for the instructors and participants to have candid, collegial conversations with one another.

Through this, participants created newly accessible "instruments" together by exchanging ideas and reflecting upon their own senses, physical uniqueness, and the many ways in which to think about the relationship between our bodies and music. A culmination of their many perspectives and imaginations, these five instruments were then displayed at the Conference's exhibit where they were enjoyed by the visitors and, at the same time, demonstrated a new way of enjoying music that was born out of social chaos.

ワークショップカリキュラム

Workshop Curriculum

6.13 Mon.

20:00 – 21:30

リモート・セッション& コミュニケーション 講師:ジョン・ケリー

Remote Sessions & Communication Lecturer: John Kelly 6.28 Tue

11:00 - 18:00

2つのレクチャー後、「Social Chaos ワークショップ」の 中で実現したいアイデアをベースにグループ分けを実施。

イントロダクション

レクチャー1「音の多様な楽しみ方」 講師:長津 結一郎 **レクチャー2**「互いのリズムを感じる『ミラーリング』ワークショップ」 講師: ライラ・カセム グループワーク: Social Chaos ワークショップ

パフォーマンス・セッション

After the lecture, participants were grouped based on their ideas for the Social Chaos Workshop.

Introduction

Lecture 1 "The Many Ways to Enjoy Sound" Lecturer: Nagatsu Yuichiro Lecture 2 "Mirroring Workshop: Feeling Each Other's Rhythms" Lecturer: Laila Cassim Groupwork: Social Chaos Workshop

Performance Session



6.30 Thu.

11:00 - 18:00

レーザーカッターや3Dプリンターなどの デジタルファブリケーションで改良を加え ながら、アイデアを形にしていきました。

Their ideas started to take form with improvements from using digital fabrications such as laser cutters and 3D printers.



11:00 - 18:00

グループワークを経て、遂に楽器が完成! 参加者全員で新しい楽器を演奏。

After much groupwork, the instruments were finally complete! Participants played the new instruments they made.

6.29 Wed. 11:00 - 18:00

ScratchやAkaDakoなど、楽器制作のための

ツールキットを使って、新しい楽器の開発に挑戦。

レクチャー3 講師:マーク・デュセイヤ **グループワーク**:フィジカルコンピューティング・ワークショップ ジャムセッション

Participants attempted to develop a new form of instrument using tool kits such as Scratch and AkaDoko.

Lecture 3 Lecturer: Marc Dusseiller Groupwork: Physical Computing Workshop

Jam Session

7.2 Sat. 5 11:00 - 18:00

制作した楽器をショーケース・ 展示会で設営・展示。

The instruments were on display

at the Conference's Showcase.

情報保障支援

- 日英逐次通訳
- ・手話通訳 (日本語-日本手話言語)
- · 文字情報支援 (UDトーク)
- ・事前資料提供

Accessibility and Support

- · English-Japanese consecutive interpretation
- · Sign language interpretation (Japanese-Japanese sign language)
- · Text-based support (UD Talk)
- · Advance availability of materials

Chapter

 \exists

"Resonant Bodies": Public presentations



オノマトペット Onomatopet

制作:三宅律子、湯谷承将 Creators: Ritsuko Miyake, Tsugumasa Yutani

共通感覚への合意 Agreement toward Synesthesia

制作:小野真太郎、設楽明寿、立花由美子、前田とまき、 松村知也、ジャガー (アイメイト) Creators: Shintaro Ono, Akihisa Shitara, Yumiko Tachibana Tomaki Maeda Tomova Matsumura, Jaguar (guide dog)



色音~しきおん~ Shiki-On—Colors of Sounds—

制作:大島広子、北山貴彦、黃芃嘉、Sasa/Marie、 竹村まさと、中川夜、松本律子 Creators: Hiroko Oshima, Takahiko Kitayama Peng Chia Huang Sasa/Marie Masato Takemura, Yoru Nakagawa, Ritsuko Matsumoto



Bodies Echo Bodies Echo

制作:小山晶嗣、永末茉莉絵、野木青依、羽田光佐、

Creators: Masashi Koyama, Marie Nagasue, Aoi Nogi, Misa Haneda, Koki Hoshi



エフェクテリア Effecterior ①クッキーハウス ②ポップコーン Effecterior 1 Cookiehouse 2 Popcorn

制作: 唐神一樹. 森田了

Creators: Kazuki Karakami, Ryo Morita



展示風景 Installation view

短期集中キャンプ参加者

Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp Participants

大島広子 (舞台美術家・演劇ワークショップファシリテーター)、小野真太 郎 (フリーランスデベロッパー)、唐神一樹 (日本大学学生)、北山貴彦 (株 式会社 KAMAKEのすすめ代表取締役)、黃芃嘉 (情報科学芸術大学院大学 [IAMAS] 院生)、小山晶嗣 (ダンス・アーティスト)、Sasa/Marie (サイ ンポエット,でんちゅう組 この指とまれ担当)、設楽明寿(筑波大学大学院 院生)、竹村まさと(ファブラボ浜松テイクスペース運営者)、立花由美子(静 岡大学地域創造学環アート&マネジメントコース専任講師)、中川夜 (ライ ター、作家)、永末茉莉絵(慶應義塾大学大学院院生)、野木青依(マリンバ 奏者)、羽田光佐 (アーティスト)、星功基 (学び表現作家)、前田とまき (日 曜アーティスト)、松村知也 (NPO NEW VISION代表理事)、松本律子 (マ リンバ奏者)、三宅律子(アーティスト、点描画家)、森田了(作曲家、イラス トレーター、デザイナー/シグナル・コンポーズ株式会社)、湯谷承将(筑波 大学大学院院生)

Hiroko Oshima (Stage designer, Theater workshop facilitator), Shintaro Ono (Freelance developer), Kazuki Togami (Nihon University student), Takahiko Kitayama (Representative Director of KAMAKE Co., Ltd.), Peng Chia HUANG Huang (Institute of Advanced Media Arts and Sciences [IAMAS] Graduate student), Akitsugu Koyama (Dance artist), Sasa/Marie (Sign Poet / Denchu Gumi Kono finger tomare), Akitoshi Shitara (University of Tsukuba graduate student), Masato Takemura (Fab Lab Hamamatsu Take Space operator), Yumiko Tachibana (Shizuoka University Regional Creation Interdisciplinary Art & Management Course Full-time Lecturer), Yoru Nakagawa (Writer/Author), Marie Nagasue (Graduate School Student, Keio University), Aoi Nogi (Marimba player), Mitsusa Haneda (Artist) , Koki Hoshi (Study and expression writer), Tomaki Maeda (Sunday artist), Tomoya Matsumura (Representative Director of NPO NEW VISION), Ritsuko Matsumoto (Marimba player), Ritsuko Miyake (Artist/Pointillist), Ryo Morita (Composer/Illustrator/Designer/Signal compose Inc.), Shosei Yutani (University of Tsukuba Graduate Student)

オープニング パフォーマンス

Opening performance

上野恩賜公園竹の台広場 (噴水広場) Ueno Onshi Park Fountain Square

鹿子澤拳 (ダンサー) 獅子と仁人―現代芸能プロジェクト 東京のはら表現部

Ken Kanokozawa (Dancer)

The Ancient Lion and Modern Man: A 21st-Century Folk Performance **Tokyo Field of Expression Club**

開会の夜は、ろうダンサーとして活躍するかのけん(鹿子澤拳) とデジタル時代における舞台芸術のあらたな体験創造に挑むプ ロジェクト「獅子と仁人」、そして2019年に東京芸術劇場にて 誕生したインクルーシブダンス活動 「東京のはら表現部」が登 場しました。前半は、3Dプリンティング技術で生まれた金銀2 体の獅子とかのけん、テコエ勇聖の2人のダンサーが、「人との 共生」をテーマにコラボレーション。激しい獅子の動きと優美 かつ力強いダンサーのパフォーマンスが観客を魅了しました。 後半、東京のはら表現部は、障害の有無に関わらず、多様な人 たちがともに創造した新しいダンス作品を展開。ダンサーたち の掛け声が飛び交い、身体・りぼん・シャボン玉を使った豊か な表現や、観客と一緒に作り上げる自由なパフォーマンスは、 会場を大いに盛り上げ、多くの拍手と笑顔でオープニングを彩 りました。

On the eve of the opening, Kanoken (Ken Kanokozawa), a Deaf dancer, The Ancient Lion and Modern Man: A 21st Century Folk Performance, a new creative performance in today's digital age, and the Tokyo Field of Expression Club, an inclusive dance group that launched at the Tokyo Metropolitan Theatre in 2019, lit the Ueno Onshi Park Fountain Square with their performances.

First, Kanoken and Yusei Tekoe danced with the Gold and Silver Lions that were created by 3D printing technology. Themed on the "co-existence with man," the vigorous movement of the Lions and the elegant yet bold dancers mesmerized us all.

Then, the Tokyo Field of Expression Club performed their new dance involving dancers with/without varying disabilities. Their performance was further articulated by each of them calling out to one another and using ribbons and blowing bubbles. Involving the audience into their dance, the opening performance closed with laughter, smiles, and a large round of applause.











①鹿子澤拳/ Ken Kanokozawa ②③獅子と仁人/ The Ancient Lion and Modern Man: A 21st-Century Folk Performance ④⑤東京のはら表現部/ Tokyo Field of Expression Club

Chapter

株式会社オリイ研究所「外出困難者による遠隔就労を可能にす る "分身ロボットカフェ DAWN ver. β" プロジェクト」 exiii design 「HACKberry」「WF01TR」「CFREX」 金箱淳一「共遊楽器『Touch the sound picnic』『ratatap』『楽 器を纏う』『Mountain Guitar』」

短期集中キャンプ「共鳴する身体」成果展示

アーカイブ展示

台湾国家人権博物館「Ayo!Ayo! 明日はきっと良い日」 東京都美術館「アート・コミュニケーション事業におけるソーシャ ルデザインの活動」

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food ^rMeet 'Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food

クレメント・スペース

| ドンジョイ・リョン「クレメント・スペース @Tokyo」

2つのテーマで構成した展示会。「イノベーション・デザイン展 示」では、当事者自身がデザインプロセスに参画する「インク ルーシブ・デザイン」に注目し、本カンファレンスに登壇・参加 した3つの団体・クリエイターによるプロダクト等を紹介しま した。また、「インクルーシブ・デザイン」を5日間にわたって実 践した短期集中キャンプの成果展示もあわせて開催しました。

さらに、「アーカイブ展示」では、アジア域内の3つの文化施 設・組織の活動を紹介。人権擁護、地域格差と環境資源の主権 回復、多様な人々とのコミュニケーション形成等を目指す取組 を通じ、各地域の社会課題に対応する芸術文化の様々なアプ ローチを提示しました。また、会場内に、アーティストによる、 すべての人に開かれた休憩スペース「クレメント・スペース」

本展示会では、文化施設や芸術文化活動が、未来を見据えて 挑戦できること、そして新しい社会的な価値を生み出す可能性 を紹介しました。

Innovation Design Exhibits

Ory Laboratory: Avatar Robot DAWN ver. B: Making Remote Work Possible for People with Physical Restrictions

exiii design: "HACKberry," "WF01TR," "CFREX" Jun' ichi Kanebako: Kyōyū musical instruments "Touch the sound picnic," "ratatap," "Wearing the Musical Instruments," "Mountain Guitar"

Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp "Resonant Bodies": Public presentations

Archival Exhibits

National Human Rights Museum: Ayo!Ayo! Tomorrow Must Be Better

Tokyo Metropolitan Art Museum: Social design activities in the 'Art Communication Project' Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food: Meet 'Struggles for Sovereignty:Land, Water, Farming,

Clement Space

Food'

Dawn-joy Leong: Clement Space @Tokyo

The exhibit consisted of two parts: Innovation Design Exhibits and Archival Exhibits. In the Innovative Design, the spotlight was given to "inclusive design" where the parties themselves get involved in the design processes of the products. Three of the panelists from the International Conference brought their products to showcase them to the audience. The new instruments that were created as a result of the in-dept, five-day short-term camp were also exhibited here.

For the Archival Exhibits, initiatives by three cultural facilities and organizations from the Asian region were introduced. Different approaches in the arts and culture that responds to the challenges in each region and society was illustrated by each through their many initiatives in human rights protection, regional disparities and recovery of environmental resources, communicative methods with people from many cross-sections of society. Also, Clement Space @Tokyo, a calm space for the visitors, was set up by artist Dawn-joy Leong.

The Exhibit showcased initiatives in the arts and culture that demonstrated anticipation for the future and novel ways of appreciating the arts for society as a whole.



Ory Laboratory

「共遊楽器 『Mountain Guitar』」(2007) Jun'ichi Kanebako, Mountain Guitar, 2007



exiii design 「HACKberry」 -





台湾国家人権博物館 National Human Rights Museum



クレメント・スペース Clement Space



Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food

東京都美術館 Tokyo Metropolitan Art Museum

ブース・ プレゼンテーション グループ・ミーティング

Booth presentations Group meetings

ネットワーキング・プログラムは、「だれもが文化でつながる 国際会議」をより開かれたプラットフォームにすべく企画した プログラムです。「ブース・プレゼンテーション」と「グループ・ ミーティング」で出展・企画団体を募集し、新たなネットワーク を広げるため、自由に活用できる場として展開しました。この 場を通じて国内外の文化関係機関、社会福祉団体、NPO、クリエ イター、一般来場者らが出会い、実践に基づくノウハウや知見 を交換し、次なる協働へと循環していくことを目指しました。



ブース・プレゼンテーションは、出展団体が活動やプロジェ クトを紹介しながら、来場者と自由にコミュニケーションをと ることができる場として設置。シンガポールと日本の法人・企 業・非営利団体等24団体が出展し、活動パネルとともに、映像 や報告書等の発行物、触察模型や義足カバー、デバイスなどを 展示しました。芸術分野以外にも、多文化共生や科学技術など 幅広い分野に属する団体が出展したことで、分野横断的な交流 が生まれました。

グループ・ミーティングでは、企画団体が自由にテーマを設 定し、オープン・ディスカッションやワークショップが実施さ れました。障害や舞台芸術の経験の有無を問わず、参加者が協 働しひとつの舞台作品を作り上げる演劇ワークショップ、ろう 俳優による身体表現ワークショップ、共生社会の推進において 芸術文化が持つ力や果たすべき役割、「ソーシャルデザイン」に ついて考えるトークセッションを開催。ほかにも、やさしい日 本語講座や韓国の文化芸術教育、字幕・音声ガイドあるいは実 況による映像・舞台作品のバリアフリー化の実践、網膜に直接 投影する新技術の紹介など幅広いテーマで企画され、ホスト・ 参加者が活発に交流しました。

2022.7.3 sun. - 7.7 Thu. 9:30 - 17:30

東京都美術館ロビー階第2展示室/

スタジオ(交流棟2階)

LBF Citizen's Gallery 2, Exchange Annex 2F Studio (Tokyo Metropolitan Art Museum)

The Networking Program was designed to be an open and candid version of the International Conference. Open calls were held for the Booth Presentation and Group Meetings whereby booths and spaces were created for each organization/group to help widen their networks. Foreign and domestic cultural facilities, social welfare organizations, non-profit organizations, creators, and the general public came together to exchange their experiences and pursue future collaborations.

In the Booth Presentations, groups introduced their projects with the public at each of their booths. Over twenty organizations, corporations, and NPOs participated including one from Singapore, displaying screen panels, videos, publications, haptic models. prosthetic covers, and other devices. Organizations from a wide range of fields, other than the arts, such as multi-cultural co-existence and science technology participated, making the Booth Presentation exchanges truly cross-disciplinary.

In the Group Meetings, each participating organization were free to choose their topics for an open discussion and/or workshop with the audience. A few to note were the performance workshop in which participants consisted of those with/without disabilities and those with varying types/degrees of disabilities; a workshop on bodily expression by an actor who has a hearing impairment; a meeting on the topic of the power and role of culture facilities in light of a co-existent society; and talk session to think about "social design." Others also included meetings on Easy Japanese: education on the arts in South Korea, practices in accessibility using subtitles and audio guides for video and performance works; and introducing new technology on direct retinal projection. Needless to say, the Group Meeting consisted of a wide array of topics, and the group hosts and participants actively shared and exchanged their practices to expand their network of connections.



ブース・プレゼンテーション:参加団体

Booth presentations: Exhibitors

ART:DIS シンガポール、一般社団法人アーツアライブ、一般財団法人 東京都つながり創生財団、株式会社ODレーザ、株式会社ヘラルボ ニー、クリエイティブ・アート実行委員会、公益財団法人現代人形劇セ ンター、GKモノ/コトLab.、社会福祉法人トット基金、多摩六都科学 館、特定非営利活動法人アート・コミュニケーション推進機構、ナショ ナル・ギャラ リー・シンガポール、パラブラ株式会社+特定非営利活 動法人シアター・アクセシビリティ・ネットワーク、Be Cre-Ape、文 化庁 地域文化創生本部、ホログラフィック、「ほどほど実況」 チーム、東 京都(東京バリアフリー 2020、サステナブル・リカバリー東京会議、 TEAM BEYOND、アーカイブ資産等展示)、東京都歴史文化財団「ク リエイティブ・ウェルビーイン グ・トーキョー \ 東京都江戸東京博 物館、江戸東京たてもの園、東京都現代美術館、東京都写真美術館

ART:DIS Singapore, Arts Alive, Be Cre-Ape, Creative Art Exective Committee, Foundation Modern Puppet Center, GK mono/koto Lab., Headquarters for Vitalizing Regional Cultures, Agency for Cultural Affairs, HERALBONY Co., Ltd., Holographic, Natinal Gallery Singapore, Promotion of Art Communication, Palabra Inc.+ NPO Theatre Accessibility network, QD Laser, Inc., Tamarokuto Science Center, Team "hodo-hodo" live audio quide, The Totto Culture Center, Tokyo Metropolitan Foundation "TSUNAGARI", Tokyo Metropolitan Government (Tokvo Barrier-free 2020, Sustainable Recovery Tokyo Forum, TEAM BEYOND, ARCHIVES), Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture "Creative Well-being Tokyo", Tokyo Photographic Art Museum, Edo-Tokyo Open Air Architectural Museum, Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo Metropolitan Edo-Tokyo Museum













①ART:DISシンガポール ART:DIS Singapore ②特定非営利活動法人アート・コミュニケーション推

進機構 Promotion of Art Communication ③東京都江戸東京博物館 Tokyo Metropolitan Edo-Tokvo Museum

-④一般財団法人東京都つながり創生財団 Tokyo Metropolitan Foundation "TSUNAGARI" ⑤株式会社ヘラルボニー HERALBONY Co., Ltd.

グループ・ミーティング: スケジュール

Group meetings: Time schedule

7.3 Sun.

10:30 - 11:50

どんな時でも、コミュニケーションをあきらめない

企画:特定非営利活動法人アート・コミュニケーション推進機構

Never give up communication at any time

Presented by NPO PARC

11:30 - 12:30 / 16:00 - 17:00

アートマネージャーズラボプレゼンツ クリエイティブ・ウェルビーイングと文化権 (文化的権利・文化的公平)

企画:アートマネージャー・ラボ

Creative Well-being and Cultural Rights -Introduction to Cultural Rights

Presented by Art Managers Lab.

13:30 - 15:30

トークセッション 美術、演劇、ダンスで響き合う、文化芸術と共生社会 -文化庁「障害者等による文化芸術活動推進事業」の取組事例から-登壇者:柴崎由美子(特定非営利活動法人エイブル・アート・ジャパン代表理 事)、南部充央(一般社団法人日本障害者舞台芸術協働機構代表理事)、文(特 定非営利活動法人 DANCE BOX 事務局長)、山村研二(文化庁地域文化創生 本部総括・政策研究グループ グループリーダー)

企画:文化庁 地域文化創生本部

Talk Session "Fine art, theater, and dance: where arts and culture and an inclusive society resonate - Examples of initiatives of the Agency of Cultural Affairs project for promoting arts and cultural activities by persons with

Speakers: Yumiko Shibasaki (Executive director, ABLE ART JAPAN), Mitsuo Nanbu (Japan Disability Performing Arts Collaborative), Aya (Executive director, NPO DANCE BOX), Kenji Yamamura (Headquarter for Vitalizing Regional Culture Agency for Cultural Affairs - Japan) Presented by Headquarter for Vitalizing Regional Culture Agency for Cultural Affairs-Japan

Chapter

68

7.4 Mon.

9:30 - 10:30

みんなで一緒に舞台を楽しもう!~TA-netの取り組み事例から~ 企画:パラブラ株式会社+特定非営利活動法人シアター・アクセシビリティ・

Let's Enjoy the Stage Together! —Case Studies from TA-net— Presented by Palabra Inc. + NPO Theatre Accessibility network

10:30 – 11:30

アートリップ体験会 認知症の方向対話型アート鑑賞プログラム

企画:一般社団法人アーツアライブ

Narratives in ARTRIP

Art Experience Interactive Program for People with Dementia

Presented by NPO Arts Alive

13:00 - 15:00

Access in Exhibition Design

企画:ナショナル・ギャラリー・シンガポール

Presented by the National Gallery Singapore

16:30 - 17:30

ろう者と聴者が共に活動する人形劇団「デフ・パペットシアター・ひとみ」について

企画:公益財団法人現代人形劇センター

About Deaf Puppet Theater Hitomi: Puppet Theater Collab between the Hearing Impaired and Hearing

Presented by Foundation Modern Puppet Center

7.5 Tue.

11:30 - 12:30

視覚支援機器としての網膜投影技術の特徴・製品・ユーザの声 企画:株式会社 QD レーザ

Direct Retinal Projection Technology as a Visual Aid: Characteristics, Products, and Users' Voices

Presented by QD Laser Inc.

12:30 - 13:00

パントマイムとほどほど実況

企画:「ほどほど実況」チーム

Pantomime and the "Hodo-hodo" Live Audio Guide

Presented by Team "hodo-hodo" live audio guide

13:00 - 17:00

インクルーシブ・シアター・メイキング (ワークショップ)

講師:ピーター・ソウ、カリッサ・ソウ

企画:ART:DIS (シンガポール)

Inclusive Theatre Making (Workshop)

Directors: Peter Sau, Carissa Soh

Presented by ART:DIS Singapore

14:00 - 15:00

ソーシャルデザインについて語ろう。

企画: TOKYO SOCIAL DESIGN

Let's talk about social design

Presented by TOKYO SOCIAL DESIGN





7.6 Wed.

10:00 - 11:00

やさしい日本語講座

講師: 稲葉未希(一般財団法人東京都つながり創生財団 多文化共生課) 企画: 一般財団法人東京都つながり創生財団

Lecture on Easy Japanese

Lecturer: Miki Inaba (Tokyo Metropolitan Foundation "TSUNAGARI")
Presented by Tokyo Metropolitan Foundation "TSUNAGARI"

11:30 - 12:30 / 14:30 - 15:30

日本ろう者劇団の俳優井崎哲也による身体表現ワークショップ

企画: 社会福祉法人トット基金

Sign Mime workshop with Tetsuya Isaki, Japanese Theatre of the Deaf (JTD)

Presented by The Totto Culture Center

7.7 Thu.

10:30 - 11:30

文化芸術を誰もが楽しめるひらかれたものに

企画: パラブラ株式会社+特定非営利活動法人シアター・アクセシビリティ・ネットワーク

Art and Culture Open to All and for All to Enjoy

Presented by Palabra Inc. + NPO Theatre Accessibility network

11:30 - 13:30

未来とアートをつなぐ:韓国の文化芸術教育の事例に学ぶ

企画: Knots for the Arts

Connecting Arts with Society: Learning from Korean Culture and Arts Education

Presented by Knots for the Arts

13:30 - 14:30

バーチャルYouTuberやメタバースによる文化振興活動の可能性 企画:ホログラフィック

VTubers and the Metaverse: Possibilities in Art and Culture

Presented by Holographic

14:30 - 15:30

みる・つくる・かざる 体験ワークショップ ープチプチのむこうがわー

企画: Be Cre-Ape

Workshop: Look, Make, and Decorate

—Beyond the Bubble Wrap—

Presented by Be Cre-Ape

15:30 - 16:30

ほどほどマイム実況が変える【ほどほど】アクセシビリティー 企画:「ほどほど実況」チーム

"Hodo-hodo" Live Mime: Changing the "Hodo-hodo"

Presented by Team "hodo-hodo" live audio guide



成果報告 Progress Report

- 72 大杉豊 Yutaka Osugi
- 74 アリシア・テン Alicia Teng
- 76 アンドレアス・シアギャン Andreas Siagian
- 78 藤岡勇人 Hayato Fujioka
- 80 鹿島萌子 Moeko Kashima

Chapte

71

「社会包摂拠点」としての 文化施設への期待

Cultural Facilities as the Stronghold for Social Inclusivity

大杉豊 Yutaka Osugi

筑波技術大学障害者高等教育研究支援センター教授 Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology

5つのテーマ「ウェルビーイング」「ダイバーシティ」 「インクルーシブ・デザイン」「アクセシビリティ」「つ ながり・居場所づくり」を議論した国際会議を中 心にショーケースや短期集中キャンプ、ネットワー キングのプログラムが同時に進行した総合国際カ ンファレンスは、その名称「だれもが文化でつなが る国際会議」の通り、国内外のさまざまな人々が東 京・上野の地で出会い、お互いにつながり、共創 の喜びを共有する、東京都の大イベントとなりまし た。障害者による文化芸術活動の推進に関する法 律の定める3つの基本理念(1)障害者による文化 芸術活動の幅広い促進、(2) 障害者による芸術上 価値が高い作品等の創造に対する支援の強化、 (3) 地域における、障害者の作品等の発表. 交流 の促進による、心豊かに暮らすことのできる住みよ い地域社会の実現、これらが遠い未来のことでは 決してないということを、参加者一人ひとりが等身 大で実感し、共有したのではないでしょうか。

この総合国際カンファレンスは、また、都内外の 美術館、博物館、劇場などの文化施設に対して「社 会包摂の拠点としても機能する取組」の更なる加 速を喚起しました。文化施設はあらゆる人に開か れた場であるために、施設内の移動・情報アクセ シビリティのみならず、駅やバス停などから施設に 至るまでのアクセシビリティをも点検する必要があ りますし、移動の困難な人が自宅などからインター

An amalgamation of an International Conference, Showcase exhibit, Camp program, and Networking programs—all unfolding simultaneously under the themes of Well-being, Diversity, Inclusive Design, Accessibility, and Belonging—Creative Well-being Tokyo: Open Access to Culture truly offered the opportunity for us to partake in the joys of generating a shared creative space. With experts in and outside of Japan gathering to Ueno, Tokyo, it became a large-scale event for the city of Tokyo. The three legal principles regarding the promotion of cultural and artistic activities for people with disabilities are: 1) encouraging wide variety of activities for people with disabilities, 2) strengthening support for artistic practices and artistically valuable works by people with disabilities, and 3) exhibiting artworks by people with disabilities and encouraging their exchange to realize mentally enriching lives in resident-friendly societies and communities. I believe all the participants of *Creative* Well-being Tokyo 2022 each felt that these principles may indeed be realized in the near

Creative Well-being Tokyo 2022 also exposed the fact that there is much to be done, urgently, by cultural facilities such as museums and theaters in and out of Tokyo if they were to function as the stronghold for initiatives on social inclusion. To be an open and inclusive space for all, we need to not only improve accessibility services within the facilities

ネット経由で参加できる仕組みを作ることも求められてきます。芸術文化に親しみ、参加する機会を、すべての人々に公平に提供するということです。

2013年に欧州で出版されたハンドブック『ろう者に優しいミュージアムや観光施設を作り出すためのガイドライン』*は、来館前のウェブサイトなどでの情報提供、コミュニケーションに関するスタッフ研修、情報保障支援機器の使い方のトレーニング、現場でのスペースや照明などの調整、ろう者による手話言語ガイドの活用などの重要性を解説し、文化施設が「グローバルに、『インクルーシブ』に、『ユニバーサル・デザイン』で考える」ことによって、「新しいこと、面白いこと、広く受け入れられることについて考える。そうすれば、最大限に資金提供を受ける機会を得られ、最終的に客層の拡大も図ることができる」と結んでいます。運営体制や企画段階にリードユーザーの参画があってこそ、つながり・居場所づくりの一歩を踏み出せるのです。

「だれもが文化でつながる国際会議」は、建設的対話と合理的配慮を踏まえた鑑賞サポートが提供された文化施設で、人それぞれが新たな鑑賞体験を積み重ねる中で、新しい芸術体験が生まれていくことの可能性を示しました。第2期「障害者による文化芸術活動の推進に関する基本的な計画」の公表が秒読みとなり、デフリンピックの東京開催を2025年11月に迎える現在、行政や公的機関による支援を受けて、都内の文化施設が率先して地域に根ざす「社会包摂拠点」としての機能を整備していくことを期待します。

themselves, but also refine access from train stations and bus stops and systematize online access for those who have difficulty traveling. What is required is to make opportunities to appreciate and take part in the arts and culture equal for all.

The Handbook of Guidelines for Makina Your Museum or Visitor Attraction Deaf-friendly, published in 2013 in Europe, explains the importance of museums to provide sufficient information online, staff training for communicating with people with disabilities, courses on assistive equipment for the staff, attention to spatial and lighting environments, and usage of sign language guidance by Deaf people. It states, cultural facilities must "think globally, think inclusive," and think 'universal design'.....Think about something new, something fun, something widely accessible: that will maximize your chances to get funding and in the end to broaden your audience."* By involving leading users from the organizational and planning stages, we can take a firm step toward building connections and places of belonging.

Upon constructive dialogues and realistic considerations toward assistive participation, Creative Well-being Tokyo 2022 presented the potential for cultural facilities to generate new artistic experiences as people each accumulate their experiences of the arts and culture. With the second iteration of the promotion of cultural and artistic activities for people with disabilities soon to be officially announced and also the Deaflympics to be held in November 2025 in Tokyo, I am very much looking forward to the grass-root initiatives of cultural facilities in Tokyo, with support from the government and public sector, to improve their infrastructures to function as the bedrock for social inclusivity.

Chapter

^{*『「}Cultural Future Camp: インクルーシブ・デザインで新しい文化体験を共創する」報告書』(公益財団法人東京都歴史文化財団事務局, 2022年) pp.90-100 に日本語訳あり。

https://creativewell.rekibun.or.jp/uploads/CFC_Report_for_website.pdf

^{*} Handbook of Guidelines for Making Your Museum or Visitor Attraction Deaf-friendly (Signes des Sens [France], Historic Royal Palaces [UK], and Norsk Døvemuseum [Norway]), pp. 5, 15. Online PDF here: https://nimoz.pl/files/articles/147/white_book_-_finished_29_sept_2013.pdf

国際カンファレンス後の取組について

On Initiatives After Creative Well-being Tokyo 2022

アリシア・テン Alicia Teng

ナショナル・ギャラリー・シンガポール コミュニティ&鑑賞担当アシスタント・ディレクター Assistant Director, Community and Access, National Gallery Singapore

ナショナル・ギャラリー・シンガポール(以下、ギャラリー)は、東南アジアの現代美術を扱う革新的な美術館で、思慮に富んだ、創造的かつ包括的な社会を育むことを目指しています。私たちはこの国際カンファレンスに招待されたことを非常に嬉しく思っています。今回の訪問で、アクセスとウェルビーイングを模索する旅にいる私たちは多くの機関やパートナーと触れ合い、学びを交換する機会を得ました。

私たちは東京都美術館の「とびらプロジェクト」に非常に共感しました。ギャラリーも、ボランティアと協力してコミュニティ向けのツアーを実施しており、対話を通じた鑑賞を実践しています。芸術鑑賞を楽しめるように、セルフガイド資料も作成し、来館者に提供しています。

最初に作成したのは『Art with You』です。ギャラリーとディメンシャ・シンガポール(認知症患者会)が共同開発した、検証に基づく美術館プログラムです。これは、認知症の方とその介護者のウェルビーイングへの関与を促進することを目的としています。3年の試用と調査の後、2022年10月に正式に始まりました。来場者は、セルフガイド資料を利用して個人で参加するか、訓練されたボランティアによって実施されるグループセッションに参加することができます。また、ギャラリーは、「Dementia Go-To Point」*として認定されています。受付や案内スタッフは、ギャラリー周辺で道に迷った認知症の方が、介護者と合流できるようサポートする研修を受けているのです。

2つ目は『How to Art with Friends』で、来館者が友人と一緒に10個のアクティビティを通じてアートを楽しみます。2022年の国際フレンドシップ・デーに始動し、来場者は新しいアート体験をするとともに

National Gallery Singapore (Gallery) is a modern Southeast Asian art museum that seeks to be a progressive museum that fosters and inspires a thoughtful, creative, and inclusive society. We are very grateful to be invited to the International Conference and Showcase organized by Creative Well-Being Tokyo. The visit has given us the opportunity to be exposed to and exchange learnings with many institutions and partners in their journey of access and well-being.

We resonate greatly with the Tobira Project by the Tokyo Metropolitan Art Museum as the Gallery also work very closely with our volunteers to lead tours for our community groups. Their method of appreciation through dialogue is one we also practice in our Gallery. In fact, we have also developed a few self-guided materials for our visitors to make art appreciation fun.

The first is Art with You, an evidence-based museum program developed by the National Gallery Singapore and Dementia Singapore, which aims to foster positive and meaningful engagement that supports the well-being of caregivers and persons with dementia. The program was successfully launched in October 2022 after 3 years of piloting and research. Visitors get to choose to participate independently using the self-guided material or they can join a group session, facilitated by our trained volunteers as a community group. The Gallery has also since been certified as a Dementia Go-To Point* in Singapore, where our Gallery frontline staff are trained to provide support for persons living with dementia, to reconnect with their caregivers, if they are found lost in the vicinity in and around the Gallery.

The second is *How to Art with Friends*, designed for our visitors to enjoy art through 10 fun activities that they can explore with their friends. Launched on International Friendship

自分自身や友人をより深く知ることができます。若年層を意識した企画でしたが、高齢者や移民労働者コミュニティと接点を持つためにも活用しています。また、この企画で採用されたやさしい英語は、来場者が自身の時間と方法で自由にアートを鑑賞しながら、探索し楽しむことを容易にしたと思います。

今回のカンファレンスでは、外部環境からの過剰な 刺激や圧迫感を感じたときに来場者が落ち着いて休憩 できる専用スペース「Calm Room」の取組も紹介し ました。だれにでも開放されたスペースを提供する文 化施設の配慮について、ニューロ・ダイバーシティ(脳 の多様性、神経多様性)のある方々をはじめ多くの肯 定的な意見をいただきました。このスペースの設置以来、 私たちはその制作プロセスに関してシンガポールの様々 な機関で教育プログラムを行うよう招待を受けています。

最近では、Calm Room Creative Residency プログラムを試験的に運用しています。これは、シンガポールを拠点に活動するアーティストを2年間受け入れ、このスペースを有意義に活用し、関連する未だサービスが行き届いていないコミュニティとつながることを試みています。その成果となる作品は2023年中頃にお披露目予定です。Calm Roomがアクセスに基づく支援だけでなく、来場者が自身の創造的感覚とつながれるようなスペースの可能性を探っています。

最後に、この国際カンファレスにおいて、私たちは多くのパートナーから刺激を受けました。日本の様々な博物館・美術館と今後もより多くの交流を持てることや、アクセシブルで包摂的な芸術体験の取組を進め、参加者全員のウェルビーイングを向上させることを願っています。

ナショナル・ギャラリー・シンガポールとコミュニ ティ・アクセスチームとしての私たちの取組についての 詳細は、以下にてご確認ください。 Day in 2022, visitors can find new ways to experience art and get to know themselves and their friends better through the process. While the *How to Art with Friends* guide was designed with youth audiences in mind, we have also used the guide to engage with older adults and our migrant worker community in Singapore. The simple English language used in the guide made it easy for them to explore and enjoy themselves appreciating art in their own time and in their own way.

At the Conference, we also shared about our Calm Room initiative – a dedicated space where visitors can rest if they are feeling over-stimulated or overwhelmed by their environment. The Calm Room has received much positive feedback from visitors who are neurodivergent and neurotypical, about the thoughtfulness of the museum for having such a space that is open to all. Since its opening, we have also been invited to conduct learning journeys to various institutional partners in Singapore about the process in creating an inclusive space.

Currently, we are piloting our very first Calm Room Creative Residency. This is a two-year residency program that invites a Singapore-based artist to meaningfully activate the Calm Room space and connect with relevant underserved communities. The art installation will be launching in mid-2023 and we hope to be able to explore the potential of the Gallery's Calm Room, not just as an access baseline support, but also a creative space where our visitors can engage with their creative senses in calming down.

In conclusion, the Gallery was inspired by the many partners at the Creative Well-Being Conference and Showcase. We hope to have the opportunity to interact more with the various museums in Japan and advance the work in accessible and inclusive art experiences that enhances with well-being of all participants.

For more information about National Gallery Singapore and our work as a Community and Access team, please visit.

COMMUNITY AND ACCESS https://www.nationalgallery.sg/discover-learn/community

^{*}シンガポールにおいて、認知症を抱える人やその家族が、安心して外出できるようにするためのプログラムのひとつで、認知症患者や介護者が困ったときに支援を受けられる場所や施設のこと。

^{*}One of the health programs in Singapore that serves as a safe return point for people with dementia and their caretaker(s) should they appear to be lost or in trouble.

協働による対話が もたらしたもの

What We Achieved through Collaborative Communication

アンドレアス・シアギャン Andreas Siagian

アーティスト/エンジニア Artist / Engineer

2022年半ば、金箱淳一さん、中西宣人さんとともにディレクターの一人として「短期集中キャンプ」に参加する素晴らしい機会に恵まれました。このキャンプの目的は、インクルーシブ・デザインに着目し、障害の有無に関わらず参加者と新たな楽器を制作することでした。様々な分野から計22名が集まり、5日間にわたり集中的に協働制作を進めました。

運営チーム、講師陣、そしてボランティアの方々で構成された少人数のチームとともに、独創的で高難度のこのキャンプで楽しい経験を得られたと思っています。

キャンプに参加した唯一の外国人であり、新しい 課題にも向き合えた私はとても幸運でした。海外で もワークショップや楽器制作を企画・実施したこと はたくさんありますが、インクルーシブ・デザイン に特化したものはありません。今回はとても珍しい 内容だったので参加者の多くが初めて経験したと いうのも納得できました。そこには障害のある方々 と共同作業をする機会が極めて少ないという現実 があるのです。

キャンプでは、参加者全員が柔軟なやりとりのできる環境を生むことができました。障害のある方とも問題なく意思疎通、共同作業、そして学び合うことができ、言葉やコミュニケーションの大切さを実

In mid-2022, I had a great chance to be one of the directors in a co-creation workshop camp alongside Jun'ichi. Kanebako and Nakanishi Yoshihito. The camp focused on inclusive design in the creation of musical instruments specifically for people with sensory disabilities. It was 5 days of intensive collaboration work with over 22 creative participants, including wonderful participants with disabilities, from various cultural and disciplinary backgrounds. Alongside a small but great team of organizers, lecturers, and volunteers, we all faced a uniquely challenging but fun experience in this camp process.

I consider myself lucky; not only was I the only non-Japanese person in the camp, but also the topic was new to me. Even though I had many experiences in directing international camps and instrument creations, I actually had never engaged on one that focused on inclusive design. It wasn't to my surprise that it was also the first time for many participants as the camp is truly rare and unique. The reality is, there were very few opportunities for us to work directly and collaboratively with people with disabilities.

The camp provided the opportunity for fluid interactions with conditions that worked for all of us. It gave us a chance to interact, work with, and learn from the participants with disabilities. It made us realize and think of the importance of language and communication. The language barrier between us especially

感し、考えさせられました。

言語の壁に加え、例えば、聴覚に障害のある方と会話する際、口の動きがはっきりと見えるようにするなどの細かい配慮が必要でした。通訳者の協力もありましたが、やはり共同作業をするうえで、参加者同士が直接意思疎通を図ることは不可欠でした。参加者からもっと手話を教わりたかったですし、会話におけるジェスチャーや発音の大切さについても再認識しました。こうした経験から、将来、学校で手話を取り入れる教育制度を設けられないか考えたりもしました。コミュニケーションの壁がいくつかあるなか、全員で協力し合いながら意思疎通し、アイデアを共有できたことはとても喜ばしいことでした。

今回、時間も大事な要素でした。手話通訳そして制作に要する時間を考えると、このキャンプの可能性を十分に掘り下げるために数日延長したかったですし、アイデアをさらに追究するためには継続的に開催する必要もあると思います。パイロット版としては充実し、満足できるものでしたが、気づいた点は今後の課題として覚えておこうと思います。

最後に、キャンプもカンファレンスも、最も重要な要素は交流の過程だと強く考えるようになりました。特に今回は、完成した楽器よりもその制作過程が重要で、空間やツールを共有し、共通の課題に挑むことができました。過程で生じたいくつもの実験が、私たちに対話を促し、その対話によってインクルーシブ・デザインとは何か、そしてその重要性を理解する機会にもなりました。互いに教え・教わることで価値観を共有し、その理解を深めることができたのです。まさにこの無形の価値観こそ、今回キャンプで得られた成果だと思っています。

with hearing disabilities goes into details such as how our mouths have to be clearly visible as we spoke. Indeed, we had the help from interpreters who were very helpful to bridge the communication, however direct communication is a necessity during the working process. Some participants taught us a bit of sign language which made me wish that we could've learned more. The camp made us realize the importance of details such as gesture and pronunciation in communication. It also made me wonder if we could improve the curriculum for our education system in the future so we can learn sign language in our school. Despite the communication barriers, I was pleased to see how all of us put incredible effort to connect with others, share ideas, and implement them into reality.

The interaction in the camp also highlighted the importance of time. The interpretation for sign language needed to be given more time and that left us with less time for the process. It is also necessary to have a continuation of the camp program to further develop the ideas that emerged. I think a few more days in the program would have given the participants ample time to process the interaction and dig deeper into its potential. However, as the pilot, I am satisfied with what we did and will keep my thoughts for future opportunities.

To end my short report, I strongly think that the process of interaction is the most important value in every camp, workshop, or conference. Especially in this camp and workshop, instrument building was meant to serve as a medium rather than an outcome. Everyone in the camp maintained the common goal which was to share a common space, utilize tools together, and work on common ideas. Experimentations in instrument creation situated us in an environment to communicate and interact with each other. This interaction further allowed us to understand what inclusive design is and its importance. We were sharing values by teaching and learning with others during the process. I believe it is this intangible value that we exchanged with each other during this experience of the camp.

Chapte

差異について考える

Thinking about Differences

藤岡勇人 **Hayato Fujioka**

東京都美術館学芸員

Curator, Learning and Public Projects, Tokyo Metropolitan Art Museum

すべての人に開かれた「アートへの入口」を目指す 東京都美術館では、日頃から美術館を拠点に活動 する市民と共に、社会的包摂について考え、様々な 実践を重ねています。2022年の夏には、美術館の 包摂性をさらに高めていくために、「だれもが文化 でつながる国際会議」に参加しました。東京都美 術館のアートスタディルームと公募展示室も会場の 一部として使用し、分科会や展示会では、当館の アート・コミュニケーション事業の取組について発 表しました。また、国内外の参加者との交流を通し て、インクルーシブな芸術文化活動の現在地を知 り、グローバルな視点でビジョンを共有しました。

当館の活動を含め、国際会議で発表された活動 事例は多種多様です。それぞれの活動には、個別 のコミュニティにまつわる固有の課題がある一方で、 共通の問いも孕んでいました。それは、当館のよう に「すべての人に開かれた」と銘打つ文化事業の理 想と、貧困、格差、望まない孤独の問題を含む、社 会の実態との間にある差異について、地球市民とし ていかに受け止め、行動するのか、という問いです。 この問いに対してミュージアムが実践すべきことは、 異なるコミュニティや文化に属する多様な人々と、 地道にインクルーシブな対話を続けること。そして、 批評的な視座から、柔軟かつクリエイティブな社会 実験を重ねていくことだと思います。国際会議では、 その意義をグローバルな視点で確認できました。

私が登壇した分科会セッション1では、高齢化社 会に対応するミュージアムの取組をテーマに、二人

One of the missions for the Tokyo Metropolitan Art Museum is to be "an entrance into art" that is open for all, and, as such, have been working together with citizens on a daily basis in thinking about social inclusivity and implementing our ideas into various programs in the museum. In 2022 summer, we participated in Creative Well-being Tokyo: Open Access to Culture to improve our understanding of inclusive practice in the museum. We opened our Art Study Room and Citizen's Gallery 1 (LB floor) as part of the venue, and also introduced our Art Communication Program in one of the Breakout sessions and the Showcases. With other participants in Japan and from overseas, we were able to understand our current status on inclusive programs in the arts and learn from our international counterparts.

The International Conference introduced a wide variety of case studies, including ours. While we saw challenges that were specific to each initiative and communities, we also noticed similar issues that we all faced: how can we confront and act on our ideals toward art initiatives that are "open to all" when there are differences between the ideals and our social conditions such as poverty, class disparities, and loneliness caused by unwanted isolation? As a museum, our role in tackling this question is to continue to engage in inclusive and down-to-earth conversations with people from differing communities and cultures. A critical viewpoint is also required so that we may accumulate social experimentations that are both flexible and creative. Creative Well-being Tokyo 2022 reassured me of this

の発表者から台湾の事例を聞きました。台湾では 近年、ユネスコが提唱する文化的権利の考え方に 基づき、多元的な文化へのアクセシビリティを保障 する理念「文化平権」を掲げ、国全体で革新が起 こっています。ミュージアムの現場では、人々の出自 や民族、信条にかかわらず、各々の文化的独自性が 尊重された上で、誰もが文化に参画できる場が作 られています。多様な市民が、ミュージアムでの合 意形成、環境整備、制度作りというプロセスに参画 することで、文化が涵養されていきます。また、高 齢者もこのような権利が抑圧されず、ミュージアム に参画できるような取組の一例として、台南にある 国立台湾歴史博物館では2011年に開館して間も なく、市民と協働で包摂的なクリエイティブ・エイ ジングの活動が始まりました。その協働のプロセス は、2019年から3年間に及び実施された大規模な リニューアルにも結実したと言います。

台湾に比べると遅まきながら、東京都美術館で も2021年度から、超高齢社会に対応した新しい 事業「Creative Ageing ずっとび」を始め、分科 会と展示会でこの事業の活動報告を行いました。 まだ2年目の新事業ですが、国際会議の参加者か らは多くの反響が得られました。長期的な視野で ウェルビーイングな未来社会を描く同志と出会い、 共通のビジョンを共有することができて嬉しく思い ます。そして改めて、今、ここで行うべき、包摂的な 対話と実験のプロセスを続けることの大切さを実感 しました。一方で、そのプロセスに必要な条件と、 既存の制度、現実との間に多くの差異があることは 否めません。第一回目の国際会議を終えた今、ま ずはこの差異を批評的に見極めることが、日本でク リエイティブ・ウェルビーイングを推進していくた めの第一歩だと思います。

importance seen through a global lens.

I participated in the first Breakout session with two other panelists and discussed the museums' initiatives, particularly those in Taiwan, in our increasingly aging societies. Based on UNESCO's declaration on cultural rights, museums in Taiwan are recently advocating for "equal cultural rights" that strives to ensure access to diverse cultures for its citizens. This is a state-level innovation involving the entire nation. In the field, I believe museums have successfully created a space where anyone can partake in the arts; there is respect for various cultural differences regardless of place of origin, ethnicity, and religion. Culture is invigorated through the involvement of diverse citizens in the decision-making, as well as infrastructural and institutional improvements within the museum. This also applies to older members of society where their rights to culture are not oppressed. Moreover, the National Museum of Taiwan History began their inclusive initiative on creative aging in 2011 which is a collaboration with citizens soon after its opening. It is said that this collaborative initiative also came to fruition during the museum's renewal that lasted 3 years from 2019.

Compared to Taiwan, the Tokyo Metropolitan Art Museum belatedly began the Zuttobi Project from FY2021, our own creative aging initiative designed for the older generations of our society which I reported on in the Breakout session and the showcase. Despite it being only 2 years, we have had a lot of feedback from participants and visitors at Creative Well-being Tokyo. I was honored and delighted to meet with fellow curators and researchers who are imagining future societies with long-term perspectives on well-being and to be able to share with them a common vision. Moreover, it re-enforced the significance of continuing our inclusive conversations and experimental processes, while we must stay aware of the fundamental gap between realities including existing policies, and the conditions to prompt the inclusive conversations. Having experienced the first iteration of Creative Well-being Tokyo, I believe, a critical assessment of these differences will be the first step in promoting creative well-being in Japan.

更なる対話・交流を 重ねるために

Toward Further Conversations and Exchange

鹿島萌子 Moeko Kashima

公益財団法人東京都歷史文化財団 Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture

「だれもが文化でつながる国際会議:Creative Well-being Tokyo 2022」は、東京都と東京都歴 史文化財団が2020年度より始動したクリエイティブ・ウェルビーイング・トーキョー(CWT)事業の一環として開催されました。東京都歴史文化財団は、12 の都立文化施設を運営・管理しており、各施設では障害のある人や高齢者、外国にルーツをもつ人々へ向けたプログラムを実施してきました。これらプログラムを主軸に、CWTはあらゆる人が芸術文化を享受できる環境を整え、より多様なニーズに対応する事業を展開していくことを目指しています。そのなかで本カンファレンスは、施設の取組をより広く紹介するとともに、ひとつのプラットフォームとして異なる分野の人々が出会い、対話し、新たな交流を生み出す場となることを目指しました。

企画段階から常に意識していたことは、日本ないしアジア的なウェルビーイングのあり方を念頭に置くことです。ウェルビーイングは文化・生活環境により重視する価値が異なります。個人の主観的幸福に着目する欧米に対し、日本やアジアは他者との関係性やそのプロセスから生まれる価値(幸福)に注目します。カンファレンスでは、「アジア」ならではの多様性・社会包摂にフォーカスし、コミッティメンバーもアジア域内の次世代を牽引する専門家で構成しました。各メンバーは企画内容への提言だけでなく、プログラムにも参加し、地域に即した知見・方法論を紹介しました。また、彼ら

Creative Well-being Tokyo 2022 was an international conference organized as part of the Tokyo Metropolitan Government and the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture's Creative Well-being Tokyo (CWT) initiative that began in 2020. As the organization that manages Tokyo metropolitan's twelve cultural facilities, the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture has been conducting various programs for people with disabilities, older visitors, and also non-Japanese visitors in each of the facilities. These programs are the bases for CWT to further shape the environment for all to experience the arts and develop programs that serve the diverse needs of the visitors. Given these programs, we aspired for Creative Well-being Tokyo 2022 to not only introduce the wide array of initiatives on social inclusion by the cultural facilities but also to become one of the platforms for experts from different fields to gather, engage in dialogue, and generate new interaction.

From the planning stage, we made sure to always be conscious on how well-being can be thought about and attained in Japan and other parts of Asia as differences in culture and lifestyles can result in the differences in what we value or prioritize. For instance, while Europe and the United States may place emphasis on the subjective contentment of individuals, Japan and other Asian regions may focus more on the values (happiness) that is born from relationships and the processes of connecting with others.

Creative Well-being Tokyo 2022 shed light on the

にも日本国内の取組を知ってもらう機会になり、カンファレンス後を見据えた連携の兆しが見られました。

各会場において、いくつもの交流が生まれる場面に 遭遇しました。なかでもネットワーキング・プログラム は、主催側で出展者や参加者をセッティングするので はなく、主体となるホストを公募したことで、アート、福 祉、テクノロジー、教育など幅広い分野にまたがった交 流や対話が生まれていました。また、プログラムを相互 に関連づけたことで、来場者・観客が会場間を往来し、 登壇者や出展者などと交流する姿も見られました。局 所的ではありましたが、こうしたシーンを目の当たりに し、私たちの目指すプラットフォームとしての役割の一 端を提示できたように感じました。

東京都歴史文化財団は、筑波技術大学と協働で実施した「Cultural Future Camp」プログラム*以降、芸術文化における情報保障支援に取り組んでいます。大杉豊教授からの多大なる学びを通じ、インクルーシブ・デザインの考え方に基づき、様々なカウンターパートと連携することで、新たな情報保障支援の可能性が見えてきました。コミッティメンバーを含む国内外の専門家と協働してより強力な国際的なネットワークを醸成すること、また、今回のカンファレンスで得た知見を生かし、都立文化施設を起点にアーティストやクリエイター、当事者らと更なる対話・交流を積み重ねることで、情報保障支援の共創、ひいてはウェルビーイングへの寄与に注力していきたいと思います。

ideas of diversity and social inclusion that was specifically "Asian," therefore we selected key persons from Asian regions who are leading the field of social inclusion to be in the Committee. Each member provided us with concrete advice in organizing the Conference, participated in the programs, and introduced their experiences and methodologies in their own organizations and regions. We were able to share with them the initiatives in Japan which also signaled promising future collaborations after the Conference.

We witnessed many instances of interaction in each of the venues. The Networking Program seemed to stand out among them; in addition to inviting participants, we had also open-called organizations to participate to host their booths and meetings which resulted in interactions that span across a wide range of fields including art, social welfare, technology, and education. Designing the programs to intersect with one another encouraged visitors to navigate themselves throughout the multiple venues and made striking conversations with panelists and participants easier. Although very specific, witnessing these scenes and encounters was encouraging and made us feel the platform we aspired to create achieved even a portion of the goals we had set out to accomplish.

Since collaborating with Tsukuba University of Technology in the Cultural Future Camp program, the Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture has worked to improve the infrastructure for assisted services and accessibility in the arts and culture. Professor Yutaka Osugi has provided us his generous guidance and, with the idea of inclusive design at the core, we have been able to explore new possibilities in the field of accessibility by partnering with a variety of counterparts. We are dedicated to continue collaborating with others to create the infrastructure for assisted services and, therefore, improving our well-being by continuing to work with professionals both in and out of Japan, including Committee Members, to nurture our international ties and, by utilizing our findings from Creative Well-being Tokyo, to further accumulate our conversations and opportunities for exchange using our culture facilities in Tokyo.

^{*}詳細は『「Cultural Future Camp: インクルーシブ・デザインで新しい文化体験を共創する」報告書』参照のこと https://creativewell.rekibun.or.jp/uploads/CFC_Report_for_website.pdf

^{*}For more information, please see "Cultural Future Camp: Co-creating New Cultural Experiences through Inclusive Design" Report https://creativewell.rekibun.or.jp/uploads/CFC_Report_for_website.pdf https://www.rekibun.or.jp/en/art/reports/20220912-37480/



3

運営

Organization

- 84 会場 Venues
- 85 ビジュアル&デザイン Visuals & Logo Designs
- 88 来場者数/視聴者数 Number of Visitors / Viewers
- 89 登壇者/出演者 Speakers / Performers
- 98 スタッフ Staff

本カンファレンスは、会議、展示、ワークショップ、パフォーマンスと形態の異なるプログラム を実施するために4つの会場を用いて開催された。おもには上野公園内の東京国立博物館と東 京都美術館を使用し、それぞれの会場を行き来しながら複数のプログラムに参加できるように した。開会の夜は公園内の広場という開放的な環境でパフォーマンスが披露され、カンファレ ンスのオープニングを来園者にもアピールした。

東京国立博物館

〒110-8712 東京都台東区上野公園 13-9









令和4年7月2日(土)13:00-15:00 プレセッション @平成館大講堂 令和4年7月2日(土)15:20-16:45 本会議 @平成館大講堂 令和4年7月3日(日)10:30-16:45(P-1-P-3)、 7月4日(月)10:30-14:45(P-4-P-5) ラウンドテーブル @平成館大講堂 令和4年7月4日(月)15:15-16:45

開会式、基調講演 @平成館大講堂

東京都美術館

〒110-0007 東京都台東区上野公園8-36









分科会 @アートスタディィルーム 令和4年7月3日(日)10:30-17:15(B-1-B-3)、 7月4日(月)10:30-14:45(P-4-P-5) ショーケース(展示会) @ロビー階第1展示室 令和4年7月3日(日)~7月7日(木) 09:30-17:30

ブース・プレゼンテーション @ロビー階第2展示室 令和4年7月3日(日)~7月7日(木)09:30-17:30 グループ・ミーティング

@ロビー階第2展示室およびスタジオ(交流棟2階) 令和4年7月3日(日)~7月7日(木)09:30-17:30

上野恩賜公園竹の台広場

〒110-0007 東京都台東区上野公園 5-6





オープニング・パフォーマンス @ 噴水広場 令和4年7月2日(土)17:00-19:00

LIFULL Fab

〒102-0083 東京都千代田区麹町1-4-4





短期集中キャンプ「共鳴する身体」 令和4年6月28日(火)~7月2日(土)11:00-18:00

ビジュアル& デザイン

本カンファレンスでは、プログラムの開催会場に設置された数々のサインやバナーをはじめ、 **登壇者の胸を彩った口ゼット、参加者の手引きとなったパンフレット、ウェブサイトやライブ** 配信画面などが共通したデザインポリシーのもとに制作された。ヴィジュアルに統一感をもた せることで、本カンファレンスの認知を向上させ、会場一帯にアピールした。

メインビジュアル





Creative Well-being Tokyo だれもが文化でつながるプロジェクト

https://creativewell.rekibun.or.jp/



PANTONE 355 CMYK: C91/M0/Y100/K0 RGB:R0/G150/B57 HTML: 009639



PANTONE 3955 CMYK: C4/M0/Y100/K0 RGB:R239/G223/B0 HTML: EFDF00

東京都と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が展開する「クリエイティブ・ ウェルビーイング・トーキョー」の一環として行なわれた本カンファレンスでは、「クリエイティ ブ・ウェルビーイング・トーキョー」のロゴを使用したキーヴィジュアルを作成した。

パネル&バナー



オープニング・パフォーマンス会場に設置されたパネル。 サイズ:w5000mm×h2400mm



会場のエントランスに設置されたパネル。 サイズ: w1600mm×h1600mm



本会議が行なわれた平成館大講堂のステージ上に設置されたパネル。 サイズ: w1500mm×h2400mm



来場者の受付などで展開されたバナー。 サイズ: w700mm×h2100mm

印刷物



会場および都内の施設で掲示されたポスター。



会場で配布されたパンフレット。



サイズ: w728mm×h515mm



サイズ: w198mm×h210mm (A2蛇腹三山折+二つ折)



事前に配布されたブローシャー。



Creative

Tokyo

Well-being

Arts, culture,

サイズ:w210mm×h297mm (A3二つ折)

パンフレット:ダウンロード URL

https://creativewell.rekibun.or.jp/assets/conference/img/timetable/pamphlet.pdf

WEBサイト







Webアクセシビリティに配慮するとともに 多数あるプログラムを閲覧しやすい構成にしたWEBサイト。 https://creativewell.rekibun.or.jp/conference/



ビジュアルを効果的に活用したライブ配信画面。



ライブ配信画面でも文字情報支援を案内した。

そのほか



本会議や分科会に登壇したスピーカーの胸につけられたロゼット。



筆談はじめ情報保障の案内もデザインして設置した。

86

Chapter

来場者数/視聴者数

プログラム	来場者数 [名]	ライブ配信視聴数 [名]		来場者数 [名] + 視聴数	
		日本語	英語		
開会式 基調講演	258	413	54	852	
プレ・セッション	127				
本会議 1	65	433	56	684	
本会議2	60				
本会議3	72				
本会議4	49	432	45	676	
本会議5	65				
ラウンドテーブル	85				
分科会 1	44				
分科会 2	38				
分科会3	38				
分科会4	29				
分科会5	28				

プログラム	獅子と仁人			東京のはら表現部		
70774	17:00回	17:30回		18:00 🗉	19:00回	
オープニング・パフォーマンス*	202	389		222	205	
*合計観覧者数			1			[名
u- ı						
プログラム	7.3 sun.	7.4 mon.	7.5 tue.	7.6 wed.	7.7 thu.	
展示会/ネットワーキング	506	326	270	262	290	
グループ・ミーティング*	32	46	56	44	41	

^{*}各日とも各プログラムの参加者最高値で集計

登壇者/出演者 **Speakers / Performers**

Р4

コミッティメンバー **Committee Members**

稲庭彩和子

Sawako Inaniwa

独立行政法人国立美術館主任研究員

Senior Curator, Learning, Independent Administrative Institution

National Museum of Art

青山学院大学(修士)、ロンドン大学 UCL 大学院(修士)。神奈川県立近代美術 館を経て、東京都美術館のアート・コミュニケーション事業の新規立ち上げを 担当。社会課題を視野に入れ、市民と協働する「とびらプロジェクト」や 「MuseumStart あいうえの」、超高齢社会に対応する「Creative Ageing ずっとび」などを企画運営。2022年4月より現職。展覧会として「キュッパのび じゅつかん」展(2015年)等担当。主著として『美術館と大学と市民が作るソー シャルデザインプロジェクト』(2018年、青幻舎)、『コウペンちゃんとまなぶ世 界の名画』(2021年、KADOKAWA)、『こどもと大人のためのミュージアム思 考』(2022年、左右社)等。

Sawako Inaniwa holds master's degrees from Aoyama Gakuin University and University College London. After working at the Museum of Modern Art, Kamakura & Hayama, she joined Tokyo Metropolitan Art Museum to oversee its newly launched learning and communication projects. With a focus on social issues, she planned and ran community-based initiatives like the Tobira Project and Museum Start iUeno, and Creative Ageing Zuttobi, a response to the rapidly aging society. Her exhibitions at the Tokyo Metropolitan Art Museum include Kubbe Makes an Art Museum (2015). Inaniwa took up her current position in April 2022. She is the author or co-author of several books in Japanese and, in English, co-author of New Museum Practice in Asia (2018) and Designing Society Through Art: A Collaboration Between Citizens and Cultural Institutions (2021).

| P.25 プレセション / Pre-Session P.43 分科会セッション 1 / Breakout Sessions 1 P.58 ラウンドテーブル / Roundtable

ガタリ・スルヤ・クスマ Gatari Surya Kusuma

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS)

ジョグジャカルタを拠点に活動。インドネシア国立ジョグジャカルタ芸術大学卒 業後、文化、社会、政治、芸術に関する知識生産と批判的検証を趣旨とする団体 「クンチ・スタディ・フォーラム & コレクティブ」 に参加。 「バクダパン・フード・ スタディ・グループ」にも発足当初から携わり、共同で食、環境、政治、文化の 研究・リサーチ手法の開発に関わる。他にも、学習プログラムの企画、研究、編 集、フェローシップ事業への参加やワークショップ実施などの実績を持つ。現 在、SFS、バクダパン、Bodies of Power / Power for Bodies と共に、食と 社会と環境正義に携わる実践者向けプラットフォームに取り組んでいる。

Gatari Surya Kusuma lives and works in Yogyakarta, Indonesia. After finishing her bachelor's degree at the Indonesian Institute of Art, she joined KUNCI Study Forum & Collective, a group that focuses on knowledge production and critical thinking related to culture, society, politics, and art. She has also been part of Bakudapan Food Study Group since its inception. With Bakudapan, she works collectively to develop tools for studying and researching food, ecology, politics, and culture. In addition, she has experience in organizing learning programs, research, editing, participating in fellowship programs, and initiating workshops. Gatari is currently working with Struggles for Sovereignty, Bakudapan Food Study Group, and Bodies of Power / Power for Bodies on a platform for practitioners related to food, social, and ecological justice.

P.10 国際カンファレンスを振り返って / Creative Well-being Tokyo in Retrospect P.37 本会議セッション 4/Plenary Sessions 4 P.58 ラウンドテーブル / Roundtable

マウリーン・ゴー Maureen Goh

[名]

ART:DIS エグゼクティブ・ディレクター Executive Director, ART:DIS

教師としてキャリアをスタートし、現在は団体の経営・管理を担う。もとより革新 的で新しい取り組みに意欲的だったが、異なる能力の人々が平等に参加できる 芸術の包括性、そして根気や思いやりを育てる力を目の当たりにし、障害のある 人々と関わることに情熱を見出す。アートを通じて、これまでに多くの参加者が目 的や意義、そして生業となるものに出会ってきた。2016年、ART:DISに参加し、 継続してアートの持つ癒しの力、社会性、リハビリ機能の実証に取り組んでいる。

※略歴は木カンファレンス開催時 (2022 年 7 日時占) のものです。

*Profiles are of those at the time of this Conference (July 2022).

Maureen Goh began her career as a teacher and went on to undertake administrative and managerial roles. Always keen to innovate and try new ideas, her passion to work with persons with disabilities was ignited when an initiative allowed her to witness how art could inculcate patience, kindness, and inclusion of people with different abilities, and level playing fields. Through art, many participants found purpose, meaning, and possible careers. Joining ART:DIS in 2016 was a natural progression in Goh's journey of confirming the therapeutic, social, and rehabilitative qualities of the arts for persons with

I P.58 ラウンドテーブル / Roundtable

ピーター・ソウ

Peter Sau

ART:DIS パフォーミングアーツ・芸術制作責任者

Head of Artistic Development, Performing Arts, ART:DIS

障害者とアートの分野に精通するアーティスト、教育者、ディレクター、パ フォーマー。イギリスの演劇学校、ロイヤル・セントラル・スクール・オブ・ス ピーチ・アンド・ドラマで間文化主義演劇の学位と先端演劇実践の修士を取 得。2017年、「Project Tandem」 設立。 ろう者や障害のあるアーティストの メンターとしてパフォーマンスの共同制作を行う。2020年にパフォーミング アーツ・芸術制作責任者としてART:DIS に参加。障害のある若手アーティスト を育成し、Singapore Writers Festival、Singapore Heritage Fest, Arts and Disability Forumで、分野横断型の作品を発表している。

Peter Sau is an artist-educator, director, and performer, as well as a specialist in the arts and disability sector. He holds a Professional Diploma in Intercultural Theater (Acting) and a Master of Arts in Advanced Theater Practice from the Royal Central School of Speech and Drama in the UK. In 2017, he founded Project Tandem and worked with D/deaf and disabled artists to provide mentorship and collaborate on performance-making. In 2020, Sau joined ART:DIS as Head of Artistic Development for Performing Arts and has trained emerging artists with disabilities to present multi-disciplinary works for Singapore Writers Festival, Singapore HeritageFest, and Arts & Disability Forum.

P.7 国際カンファレンスを振り返って / Creative Well-being Tokyo in Retrospect P.28 本会議セッション 1/Plenary Sessions 1 P.58 ラウンドテーブル/Roundtable P.68 ネットワーキング /Networking

Nisa

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS)

インディペンデント・リサーチャー兼クリエイティブ・ワーカー。ガジャ・マダ 大学文化人類学部卒業後、バクダパン・フード・スタディ・グループを共同設 立。現在、SES のメンバーとして精力的に活動している。なかでも介護と家事の 問題、労働問題に関連する連帯と知識生産活動に関心を注ぎ、研究実践とラー ニングメソッドの開発に取り組んでいる。

Khairunnisa (Nisa) is an independent researcher and creative worker. She co-founded Bakudapan Food Study Group after she graduated from the Cultural Anthropology Department at Gadjah Mada University. She is currently an active member in Struggles for Sovereignty. Through her experience working in collectives, she gained interest in experimenting with research practices and learning methods. Nisa's ongoing research interests are care and domestic works, solidarity and knowledge production which she actively exercises in her practice personally and collectively.

P.10 国際カンファレンスを振り返って / Creative Well-being Tokyo in Retrospect P.37 本会議セッション 4 / Plenary Sessions 4 P.58 ラウンドテーブル / Roundtable

リン・チエチー Chieh-Chyi Lin

国立台湾歴史博物館公共サービス・教育担当キュレーター

Assistant Curator, Public Service and Education Division, National Museum of Taiwan History

イェール大学建築学部で環境デザインの修士号を取得後、ニューヨーク大学で 博物館学を専攻。2016年より国立台湾歴史博物館に所属し、展示と博物館教 育を担当している。近年は、文化的アクセシビリティ、平等な機会と、社会的包 摂の推進に取り組んでいる。より多くの人々が博物館のリソースを有効活用でき るよう、身体不自由や精神障害のある人々を対象とする支援センターや高齢者 介護に従事する団体との協働に意欲を注いでいる。

Chieh-Chyi Lin acquired an MA in environmental design at the Yale School of Architecture, and studied on the museum studies program at New York University. She joined the National Museum of Taiwan History in 2006, specializing in exhibition and museum education. In recent years, Lin has been involved in promoting cultural accessibility, equality, and social inclusion. She actively seeks to collaborate with opportunity centers for the physical and mental disabled as well as elderly care organizations in the hope of enabling more people to make good use of museum resources.

P.12 国際カンファレンスを振り返って / Creative Well-being Tokyo in Retrospect P.25 プレセション / Pre-Session P.43 分科会セッション 1 / Breakout Sessions 1 P.58 ラウンドテーブル / Roundtable

基調講演 **Keynote lectures Speakers**

大杉豊

Yutaka Osugi

筋波技術大学障害者高等教育研究支援センター教授/手託言語学、ろう者学 Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology / Sign language linguistics. Deaf studies

18歳で手話言語との出会いを「言語文化的に生まれ変わった」と表現する。劇 団員、専門学校教員、米国の大学教員、きこえない当事者団体事務局職員など を経て、2006年より筑波技術大学に勤務。きこえない学生に手話言語学やろ う者学を指導する傍ら、手話言語の歴史的な変化や地域的な差異をテーマに フィールドワークを続ける。全日本ろうあ連盟、全国手話研修センター日本手話 研究所、日本アメリカ手話言語協会、現代人形劇センター、国際ろう者スポーツ 委員会などで手話言語とろう者文化の社会的認知を求めてグローバルな活動を 展開している。

After his encounter with sign language at the age of eighteen, Yutaka Osugi underwent a complete transformation in terms of his linguistic culture. After working as a member of a theater company, educator at a vocational school university teacher in the United States, and administrator at an organization for the d/Deaf, he joined Tsukuba University of Technology in 2006. Alongside teaching sign language linguistics and deaf studies to d/Deaf students, Osugi conducts fieldwork on historical changes and regional differences in sign language. Through his global activities and involvement with the Japanese Federation of the Deaf, Japan National Center of Sign Language Education Japan Institute for Sign Language Studies, Japanese ASI, Signers Society, Foundation Modern Puppet Center, and Comité International des Sports des Sourds, he works to gain greater social recognition for sign language and Deaf culture.

Ⅰ P.49 本会議セッション 3 / Plenary Sessions 3 P.72 成果報告 / Progress Report

ジャスティーン・サイモンズ **Justine Simons OBE**

ロンドン市副市長 (文化・クリエイティブ産業担当) Deputy Mayor for Culture & Creative Industries, London

大口ンドン庁発足以来、ロンドンの文化の活性化において中心的な役割を担 い、首都の文化戦略構想と発展を統率する。その文化貢献が評価され、2015 年に大英帝国勲章を受章。世界の40都市が加盟する、都市の文化と未来を考 える大規模なイニシアチブ、「世界都市文化フォーラム」を設立し、議長を務め る。2012年ロンドンオリンピック・パラリンピック大会では、ロンドン史上最 大の祭典を主導し、5000を超えるイベントを開催。現在はその跡地であるク イーン・エリザベス・オリンピック・パーク内の新しい文教地区、イーストバン クを監督する。映画、ファッション、ゲーム、デザインなど、ロンドンのクリエイ ティブ産業への投資戦略を確立し、イギリス初のクリエイティブ・エンタープラ イズ・ゾーンや、不安定な文化基盤を保護する機関、Culture at Risk Office の発足、ロンドン特別区文化賞の新設、初の文化インフラ計画などの改 革政策を立案。また、英国最大の彫刻賞であるフォース・プリンスを創設し、 「London's Commission for Diversity in the Public Realm (公共圏 における多様性委員会)」の共同議長を務める他、「Mayor's Suffrage Statue Commission (女性参政権記念像委員会)」の議長として、パーラメ ント・スクエア (国会広場) に初の女性像 (選挙運動家ミリセント・フォーセッ ト像) 建立の実現に貢献。最近では、コロナ禍からのロンドンの復興を支援す る「Let's Do London」 キャンペーンを推進している。

Justine Simons OBE is Deputy Mayor for Culture and the Creative Industries. She has played a central role in the cultural revitalisation of London, leading the design and evolution of the capital's culture strategy since the inception of the GLA. In 2015 she was awarded an ORE for Services to Culture in London. Justine founded and is Chair of the World Cities Culture Forum - a major initiative on culture and the future of cities, involving 40 global cities. She led the capital's biggest ever festival for the London 2012 Olympic and Paralympic Games with over 5000 events and is now overseeing its legacy, East Bank a major new culture and education district in the Queen Elizabeth Olympic

Park. She has shaped London's Investment Strategy for the Creative Industries covering film, fashion, games and design. She has designed new policy innovations including the UK's first Creative Enterprise Zones, a new Culture at Risk Office to protect fragile cultural infrastructure, a new London Borough of Culture Award and the first Cultural Infrastructure Plan. Justine established the Fourth Plinth as the UK's biggest sculpture prize, is co-chair of London's Commission for Diversity in the Public Realm and chaired the Mayor's Suffrage Statue Commission which led to the first statue of a women in Parliament Square, suffrage campaigner Millicent Fawcett. More recently she has been spearheading the Let's Do London campaign to support London's recovery from the pandemic.

松田崇弥

Takaya Matsuda

ヘラルボニー代表取締役計長 CEO, HERALBONY Co., Ltd

1991年、岩手県生まれ。2018年、「異彩を、放て」をミッションに掲げる福祉 実験ユニット「ヘラルボニー」を双子で設立。知的障害のあるアーティストが描 くアート作品を、商品プロダクトやギャラリーなどで発信する。19年には福祉を 起点に新たな文化をつくりだすブランド「HERALBONY」を開始。21年には 障害のあるアーティストの才能を披露する「HERALBONY GALLERY」を盛 岡市にオープン。現在、岩手と東京の2拠点を軸に福祉領域のアップデートに 挑んでいる。 日本を変える30歳未満の30人「Forbes 30 UNDER 30 JAPAN」受賞。2022年には経済産業省主催「日本スタートアップ大賞 2022」にて審査委員特別賞を受賞。

Born in 1991 in Iwate, Takaya Matsuda founded HERALBONY, a company undertaking experimental approaches to welfare that celebrate diversity, with his twin brother in 2018. HERALBONY promotes the work of artists with intellectual disabilities at its gallery and through commercial products. In 2019, he launched the company's eponymous brand that aims to create new culture via social welfare. In 2021, he opened HERALBONY GALLERY in Morjoka City as a place for showcasing the talents of artists with disabilities. Matsuda is currently engaged in innovating welfare from his two bases in Iwate and Tokyo. He was one of the winners of the Forbes 30 UNDER 30 JAPAN, given to thirty people under the age of thirty who are changing Japan. In 2022, he won the Special Jury Prize at the Ministry of Economy, Trade and Industry Nippon Startup Award 2022.

P.25

プレセッション **Pre-Session**

アリシア・テン Alicia Teng

ナショナル・ギャラリー・シンガポール コミュニティ& 鑑賞担当アシスタント・ディレクター

Assistant Director, Community and Access, National Gallery Singapore

コミュニティ&鑑賞チームのリーダーとして、ナショナル・ギャラリー・シンガ ポールの鑑賞促進、ボランティア管理、地域連携、アート&ウェルネス・プログ ラムなどを監督。「アクセス・ガイド」、「スロー・アート」、「カーム・ルーム」な どの鑑賞プログラムを始めとする先駆的な取り組みを2018年から主導。関係 者との連係を通して、ギャラリーを拠点とした様々なコミュニティとの交流を実 現している。過去12年にわたって、ナショナル・アーツカウンシルが主催するシ ンガポール・アーツフェスティバルのマーケティング、セールス、開発、そして ナショナル・ギャラリー・シンガポールでのパートナーシップ闘祭に携わり 支 援企業からの大口寄付誘致の実績も多数。現職に就任する前は、ギャラリーの 企業スポンサー戦略を牽引し、その枠組みを確立した。

Alicia Teng currently heads the community and access team, which oversees access initiatives, volunteer management, community engagement, and the art and wellness programs at the National Gallery Singapore, Since 2018, she has led the development of various access programs and pioneering initiatives such as the Access Guide, Slow Art, and Calm Room, working in close partnership with community stakeholders to better engage with diverse communities at the Gallery. Teng's twelve years of art administration experience include marketing, sales, and development for the Singapore Arts Festival organized by the National Arts Council, and partnership development at National Gallery Singapore, contributing to the successful solicitation of multiple major gifts from corporate donors. She also led and established the National Gallery's corporate sponsorship strategy and framework prior to her transfer to community and access.

| P.74 成果報告 / Progress Report

本会議セッション1 **Plenary Sessions 1**

内田由紀子 Yukiko Uchida

京邦大学人と社会の未来研究院教授

Professor, Kyoto University Institute for the Future of Human Society

専門は文化心理学・社会心理学。京都大学大学院人間・環境学研究科博士課 程修了。博士(人間・環境学)。日本学術振興会特別研究員PD、ミシガン大学 Institute for Social Research 客員研究員、スタンフォード大学心理学部 客員研究員、甲子園大学人文学部心理学科専任講師、京都大学ごごろの未来研 究センター助教、准教授、教授を経て、2022年より現職。2019年~2020年 スタンフォード大学 Center for Advanced Study in the Behavier Science フェロー。2010年から2013年まで内閣府「幸福度に関する研究会」委員、 2021年からは文科省「中央教育審議会」委員。2014年「たちばな賞」(京都大 学最優秀女性研究者賞)、2016年日本心理学会国際賞(奨励賞)受賞。

Yukiko Uchida is a cultural and social psychologist. She holds a PhD in human and environment studies from the Graduate School of Human and Environmental Studies, Kyoto University, After periods as a research fellow (PD) of the Japan Society for the Promotion of Science, visiting researcher at the University of Michigan Institute for Social Research and Stanford University Department of Psychology, full-time instructor at the Koshien University Department of Psychology, and an assistant, associate, and full professor at Kyoto University's Kokoro Research Center, she took up her current position in 2022. From 2019 to 2020, Uchida was a fellow at the Center for Advanced Study in the Behavioral Sciences at Stanford University. From 2010 to 2013, she was a member of the Cabinet Office's Commission on Well-being Studies, and has served since 2021 as a member of the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology's Central Council for Education. In 2014, she won the Kyoto University Tachibana Award for Outstanding Women Researchers, and the Japanese Psychological Association International Award in 2016.

中村佑子 Yuko Nakamura

映画監督、作家

Film director / Writer

慶應義塾大学文学部哲学科卒業。哲学書房にて編集者を経て、テレビマンユニ オン参加。美術や建築、哲学を題材としたナラティブのドキュメンタリーを多く 手がける。映画作品に『はじまりの記憶 杉本博司』(2012年)、『あえかなる部屋 内藤礼と、光たち』(2015年/HOTDOCS正式招待作品)がある。文芸誌『す ばる。での長期連載を経て、2020年初の単著『マザリング 現代の母なる場所』 (集英社) を出版。その翻案としてのAR映画『サスペンデッド』をシアターコモ ンズ'21で発表。近年は、女性性やケアめぐる新たな表現に取り組んでいる。

Yuko Nakamura graduated from Keio University's Faculty of Letters with a degree in philosophy. Following her work as an editor at a philosophy publisher, she joined TV MAN UNION. She creates narrative documentaries that delve past the surface of the modern world, dealing with such topics as art, architecture, and philosophy. Her films include Memories of Origin: Hiroshi Sugimoto (2012) and A Room of Her Own: Rei Naito and Light (2015, official selection Hot Docs 2017). Nakamura's essay "We Are Here: Contemporary Spaces for Mothers" was serialized in the literary magazine Subaru and then published as a book, and subsequently adapted into an augmented reality film shown at Theater Commons '21. In recent years, her work has focused on femininity and caregiving.

本会議セッション2 **Plenary Sessions 2**

岩渕功一 Koichi Iwabuchi

関西学院大学社会学部教授、〈多様性との共生〉研究センター長 Professor, School of Sociology, Kwansei Gakuin University / Director, Research Center for Embracing Diversity

早稲田大学教授、モナシュ大学アジア研究所長などを経て2020年4月より現 職。研究関心は越境的な文化の繋がりと対話、多文化社会における多様性の包 含と文化シティズンシップ。メルボルンのイミグレーションミュージアムとの協 働、東アジアの多文化表現実践プロジェクトを主宰。『多様性との対話』(編著/ 2021年、青弓社)を出版し、日本における多様な差異を平等に包含し誰もが生 きやすい社会の構築に向けた実践的な取り組み方を模索している。主な単著に Recentering Globalization (Duke University Press)、『文化の対話 カ』(2007年、日本経済新聞社)、『トランスナショナル・ジャパン』(2016年、 岩波現代文庫)。

After teaching at Waseda University and serving as director of Monash Asia Institute at Monash University, Iwabuchi Koichi took up his current post in April 2020. His research interests are transnational cultural flows, connections and dialogue as well as cultural citizenship, inclusion, and diversity in multicul-

tural societies. He leads the Trans-East-Asia Multiculturalism project in partnership with the Immigration Museum in Melbourne. In his work, Iwabuchi searches for practice-based initiatives for building an inclusive society in Japan accepting of difference. His recent English publications include Resilient Borders and Cultural Diversity: Internationalism, Brand Nationalism, and Multiculturalism in Japan (Lexington Books, 2015), "Migrancy and Diplomacy: Fostering Cross-Border Dialogue and Collaboration in the Age of Hyper-Mobility" (The Brown Journal of World Affairs, 2018), "Trans-Asia as Method: A Collaborative and Dialogic Project in a Globalised World" (Trans-Asia as Method: Theory and Practices, Rowman & Littlefield International, 2019), and "Dialoguing with diversity: Towards an inclusive and egalitarian society" (Dive-In, 2021).

李琴峰

Li Kotomi

日中二言語作家、翻訳者

Bilingual Japanese-Chinese writer / Translator

1989年台湾生まれ。2013年来日。2017年、初めて第二言語である日本語で 書いた小説『独り舞』にて第60回群像新人文学賞優秀作を受賞。以来、二言 語作家・翻訳家として活動。2019年、小説『五つ数えれば三日月が』(文藝春 秋) で、第161回芥川龍之介賞、第41回野間文芸新人賞候補に。2021年、小 説『ポラリスが降り注ぐ夜』(筑摩書房)で、第71回芸術選奨新人賞を受賞。さ らに、小説『彼岸花が咲く島』(文藝春秋) で第34回三島由紀夫賞候補、第165 回芥川龍之介賞を受賞。多様な性的アイデンティティや日本に暮らす外国人の 姿を、国家や歴史、文化とともに描く作品を通じ、人々に共生社会や多様性への 思索を与え続けている。

Born in 1989 in Taiwan, Li Kotomi moved to Japan in 2013. She received the Gunzo New Writer's Award for Excellence in 2017 for her debut Japanese-language novel Hitorimai i(Solo Dance). She has since continued to write in both Chinese and Japanese, and also translate. In 2019, her novel Itsutsu kazoereba mikazuki ga (Count to Five and the Crescent Moon) was nominated for both the Akutagawa Prize and Noma Literary Prize. In 2021, Li won the Minister of Education's Art Encouragement Prize for New Artists for Porgrisu ag furisosogu yoru (Night of the Shining North Star), while Higanbana ga saku shima (The Island Where the Spider Lily Blooms) won the Akutagawa Prize and was shortlisted for the Yukio Mishima Prize. Through her work depicting sexual identity and the lives of foreigners in Japan along with the nation-state, history, and culture, she suggests ideas about diversity and social inclusion.

Jong-ok Ri

画家、アーティスト Painter / Artist

1991年東京都生まれ。2018年朝鮮大学校研究院総合研究科卒業。在日朝鮮 人3世という立場から、国家や民族に対する横断的な視点を足がかりに制作し ている。古典絵画からの構図の引用や象徴的なモチーフを用いてマジョリティ の文脈や構造にアプローチをかけ、コラージュなどの手法で複層的な構造 の平面作品を制作している。主な展示に「在日・現在・美術」展(2014)、武 蔵美×朝鮮大「突然、目の前がひらけて」(2015)、「VOCA2020」(2020)、 「平成美術: うたかたと瓦礫デブリ1989-2019」(2021)、個展「記号の国」 (2021)、個展「SIMULATED WINDOW」(2022) など。

Born in Tokyo in 1991, Jong-ok Ri graduated from Korea University Graduate School of Advanced Studies in 2018. Her work deals with interdisciplinary perspectives on the nation-state and ethnicity from her position as a third-generation Korean in Japan. She references the compositions of classical paintings and employs symbolic motifs to approach the contexts and structures of the majority, producing two-dimensional works with multilayered structures through collage and other techniques. Ri's major group exhibitions include "Zainichi, the Present, and Art" (2014), Musashino Art University × Korea University "Suddenly, the view spread out before us" (2015), "VOCA2020" (2020), and "Bubbles / Debris: Art of the Heisei Period 1989-2019" (2021), while her solo exhibitions include "L'Empire des signes" (2021) and "SIMULATED WINDOW" (2022).

P.34

本会議セッション3 **Plenary Sessions 3**

緒方壽人 Hisato Ogata

デザインエンジニア、Takram プロジェクトディレクター Design engineer / Project Director, Takram

ソフトウェア、ハードウェアを問わず、デザイン、エンジニアリング、アート、サ イエンスまで幅広く領域横断的な活動を行う。これまで携わった主なプロジェ クトに、「HAKUTO」月面探査ローバーの意匠コンセプト立案とスタイリング、

Chapter

90

紙とデジタル・メディアを融合させたON THE FLY システムの開発、21_21 DESIGN SIGHT企画展「アスリート展」ディレクターなど。2021年には、「コ ンヴィヴィアリティ(自立共生)」を足がかりに、これからの人間とテクノロジー のあり方を探る著書『コンヴィヴィアル・テクノロジー 人間とテクノロジーが共 に生きる社会へ』(BNN出版)を出版。グッドデザイン賞や文化庁メディア芸術 祭、ドイツiFデザイン賞など、国内外での受賞歴多数。

Hisato Ogata's interdisciplinary work encompasses both hardware and software across design, engineering, art, and science. His major projects to date include the design concept and styling for the HAKUTO lunar rover. developing the ON THE FLY system that fuses print and digital media, and as director of the 21_21 DESIGN SIGHT exhibition ATHLETE. In 2021, he published Convivial Technology: Towards New Coexistence of Humanity and Technology, exploring future approaches to humanity and technology through the idea of conviviality. Ogata's many awards at home and abroad include the Good Design Award, Japan Media Arts Festival, and iF Product Design Award in

グラハム・プリン **Graham Pullin**

ダンディー大学教授

Professor, University of Dundee

スコットランドにあるダンディー大学ダンカン・オブ・ジョーダンストン・カ レッジ・オブ・アート&デザインにて教鞭を取る。 障害学とデザイン研究の学 際的研究機関である「Studio Ordinary」を共同設立。 眼鏡店でオーダーメー ドの義肢を試作する研究プロジェクト「Hands of X」を展開、その後V&Aダ ンディにて展示会を実施した。デザイナーとしても活動し、デザイングループ 「IDFO」代表として、高齢者向けの商用携帯雷話からデザインプロジェクト 「Social Mobiles」まで、様々なプロジェクトを主導。現在、複数の大学が共 同で進める研究プロジェクト「Imagining Technologies for Disability Futures」の一環として、拡大・代替コミュニケーション (AAC) を使用する 障害のあるメンターとともに、日常の障害の未来を探求し経験のプロトタイプ 化のプロジェクトを実施。2009年に執筆した『Design Meets Disability』 の翻訳書 (邦題 『デザインと障害が出会うとき』) が2022年オライリー・ジャ パンより出版され、注目を集めている。

Graham Pullin is a designer and author of Design Meets Disability (Japanese edition: O'Reilly, 2022; English edition: MIT Press, 2009). He is Professor of Design and Disability at Duncan of Jordanstone College of Art & Design at the University of Dundee, Scotland, UK, where he co-founded Studio Ordinary, an interdisciplinary meeting space of disability studies and design research. Studio Ordinary explores different and nuanced relationships between design and disability, including Hands of X, which prototyped a made-to-measure prosthetics service within an eyewear retailer and was subsequently an exhibition at the V&A Dundee. Currently, as part of the Imagining Technologies for Disability Futures project, Studio Ordinary is co-creating alternative futures with disabled mentors who use augmented communication. Previously, Pullin was a studio head at the design group IDEO, leading projects from commercial mobile phones for older people to the critical design project Social Mobiles that was exhibited at CG Arts in Tokyo in 2003.

本会議セッション4 **Plenary Sessions 4**

大澤寅雄

Torao Ohsawa

(株) ニッセイ基礎研究所芸術文化プロジェクト室主任研究員、NPO 法人アート NPO リンク理事長

Senior Researcher, Center for Arts and Culture, NLI Research Institute / Chair, Arts NPO Link

2003年文化庁新進芸術家海外留学制度により、アメリカ・シアトル近郊で劇 場運営の研修を行う。共著『これからのアートマネジメント"ソーシャル・シェ ア"への道』(2011年、フィルムアート社)、『文化からの復興市民と震災といわ きアリオスと』(2012年、水曜社)、『ソーシャルアートラボ 地域と社会をひら く』(2018年、水曜社)。日本文化政策学会理事、堺アーツカウンシル プログラ ム・オフィサー。福岡を拠点として各地を移動しながら文化政策やアートマネジ メントを研究し、地域文化を「生態系」として観察している。

In 2003, Torao Osawa undertook training in theater management near Seattle, United States, on the Agency for Cultural Affairs Program of Overseas Study for Upcoming Artists. He is the co-author of Future Arts Management: Toward Social Sharing (2011), Reconstruction out of Culture: Citizens, Natural Disaster, and Alios Iwaki Performing Arts Center (2012), and Social Art Lab: Opening Up Communities and Society (2018). Osawa is a director of the Japan Association for Cultural Policy Research and program officer for Sakai Arts Council, Based in Fukuoka but active around the country, he researches cultural policy and arts management, and monitors regional culture as a kind of ecosystem.

宙野宵子

Hiroko Higashino

SLOW LABEL マネージャー パフォーマー Manager & Performer, SLOW LABEL

生まれつき右手に欠指の障害がある。大学在学中よりミュージカルを中心とし た表現活動を行い、2018年より、違いを認め合い共存できる舞台を目指し木 格的に活動をはじめる。SLOW LABELのワークショップに参加したのをきっ かけに、アカンパニストとして多様な人々との共創をする傍ら、2021年SLOW LABELのマネージャーに就任。2018年アジア太平洋国際芸術祭「TRUE COLORS FESTIVAL」 出演、2020年 True Colors MUSICALファマリー 「ホンク! ~みにくいアヒルの子~」出演、東京2020 パラリンピック開会式チー フアカンパースト.

Born with an impairment on her right hand, Higashino began working on musicals during college. In 2018, she began working in the performance arts in an attempt to pursue collaborations within and from understanding differences. Upon participating in a workshop by SLOW LABLE, Higashino further continued to work as an accompanist with people of diverse backgrounds, and in 2021, took the position of Manager. She participated in the 2018 True Colors Festival, "HONK! by Phamaly" at the 2020 True Colors MUSICAL, and was also the Chief Accompanist for the 2020 Tokyo Paralympics Games Opening Ceremony

P.40

本会議セッション5 **Plenary Sessions 5**

小西哲哉

Tetsuya Konishi

プロダクトデザイナー、株式会社 exiii design 代表取締役 Product Designer / Representative Director, exiii design Inc.

千葉工業大学大学院修士課程修了。パナソニックデザイン部門にてビデオカメ ラ、ウェアラブルデバイスのデザインを担当。 退職後、2014年 exiii を設立。 オープンソース義手「handiii」「HACKberry」のデザイン、アートディレクショ ン等クリエイティブ全般を行う。2018年より株式会社 exiii design を設立。 乙武洋匡さんとソニーコンピュータサイエンス研究所(Sony CSL)によるロボッ ト義足、国立リハビリテーションセンターと共同した長下肢装具「C-FREX」を はじめ、ウェアラブル、ロボット、福祉機器などの幅広いカテゴリーのプロダク トデザインを中心に、様々なプロジェクトに取り組んでいる。

Tetsuva Konishi graduated with a master's degree from Chiba Institute of Technology and then joined Panasonic as a video camera and wearable device designer. After leaving Panasonic, he founded exiii in 2014. His creative work includes the design and art direction of the handiii and HACKberry open-source prosthetic hands. In 2018, he founded exiji design, Konishi undertakes a wide range of projects with a focus on product design for wearables. robots, welfare devices, and more. Examples of projects include a robotic prosthetic leg for Hirotada Ototake and Sony Computer Science Laboratories, and C-FREX, a long leg brace created in collaboration with the National Rehabilitation Center for Persons with Disabilities.

鈴木メイザ Meiza Suzuki

株式会社オリィ研究所 分身ロボットカフェ プロジェクトマネジャー Project Manager, Avatar Robot Café, Ory Laboratory

2018年の広告会社在籍時に開催された「第一回分身ロボットカフェ」から社会 人インターンとしてプロジェクトに参加。2019年にオリィ研究所に入社し、昨年 開業した「分身ロボットカフェ DAWN ver. β 」のプロジェクト責任者を務めた。 2021年の文化庁メディア芸術祭、グッドデザイン大賞の受賞をきっかけに各公 式プログラムへの参画、アルスエレクトロニカ2021におけるオンサイトプログ ラムのプロデュース、庵野秀明展での「OriHime鑑賞会」などを手掛け、文化・ 芸術との接点を失いがちな人々のために「新たな文化接点としてのOriHime」 の可能性を模索し続けている。

Meiza Suzuki became involved with the Avatar Robot Café and the robot OriHime when he interned at the first version of the project while working at an ad agency in 2018. He subsequently joined Ory Laboratory in 2019 and was the project manager for Avatar Robot Café DAWN ver.β, which opened last year, Accolades at the 2021 Japan Media Arts Festival and Good Design Award led to participating in their official programs. Suzuki also produced an on-site program at Ars Electronica 2021 and an OriHime event at a recent Hideaki Anno exhibition. In this way, he continues to search for OriHime's potential to function as a new cultural touchpoint for people who otherwise may fail to make contact with culture and the arts.

松鳥倫明 Michiaki Matsushima

『WIDED』 日本版 編集長 Editor-in-Chief, WIRED Japan

未来を実装するメディア『WIRED』の日本版編集長としてWIRED.jp、 WIREDの実験区 "SZ メンバーシップ"、雑誌 (最新号 VOL 44 特集 「Web3」)、 WIREDカンファレンス、Sci-Fiプロトタイピング研究所などを手がける。 NHK出版学芸図書編集部編集長を経て2018年より現職。書籍編集者として 手がけた代表的なタイトルに『フリー』『シェア』『MAKERS 21世紀の産業革命 が始まる』『国のない男』『ものすごくうるさくて、ありえないほど近い』『BORN TO RUN』など。訳書に『ノヴァセン』(ジェームズ・ラヴロック) がある。内閣 府ムーンショットアンバサダー。

As editor-in-chief of the Japanese edition of WIRED, the media outlet that implements the future, Michiaki Matsushima oversees WIRED.jp, the SZ Membership "experiment zone," the print magazine (whose latest issue is a special one about Web3), the WIRED Conference, and the Sci-Fi Prototyping Lab. After serving as chief editor in the Arts and Sciences Books Editorial Department of NHK Publishing, he took up his current position in 2018. As a book editor. Matsushima has produced a wide range of titles, including the Japanese editions of Makers: The New Industrial Revolution by Chris Anderson, A Man Without a Country by Kurt Vonnegut, Extremely Loud and Incredibly Close by Jonathan Safran Foer, and Born to Run: A Hidden Tribe, Superathletes, and the Greatest Race the World Has Never Seen by Christopher McDougall. His translations include *Novacene* by James Lovelock. He is a Moonshot Ambassador for the Cabinet Office.

ラウンドテーブル Roundtable

伊藤達矢 Tatsuya Ito

東京藝術大学 社会連携センター 特任教授

Specially Appointed Professor, Tokyo University of the Arts Public Collaboration Center

東京藝術大学大学院修了 (博士)。専門は美術教育。アートプロジェクトのディ レクションなど多様な文化プログラムの企画立案に携わる。2011年より東京都 美術館と連携した「とびらプロジェクト」や「Museum Start あいうえの」に 従事。八戸市美術館運営協議会委員として美術館のリニューアルに関わる。共 著に、『美術館と大学と市民がつくるソーシャルデザインプロジェクト』(2018) 年、青幻舎)、『ミュージアムが社会を変える~文化による新しいコミュニティ創 り』(2015年、現代企画室) 分担執筆等。

Tatsuva Ito obtained a PhD from Tokyo University of the Arts. He specializes in art education and has been involved in planning a wide array of cultural programs, including directing art projects. Since 2011, he has worked for the Tobira Project and Museum Start iUeno in partnership with Tokyo Metropolitan Art Museum. Ito is a member of the steering committee overseeing the renovation of Hachinohe Art Museum. He is the co-author of *Designing* Society Through Art: A Collaboration Between Citizens and Cultural Institutions (2018, English edition 2021) and Museums Innovating Society: Creating New Communities through Culture (2015).

P.43

分科会セッション1 **Breakout Sessions 1**

邱君妮 チョウ・チュンニ Jenny Chunni Chiu

東京文化財研究所文化遺産国際協力センターアソシエイトフェロー/博物館学(博士) Research Fellow, Japan Center for International Cooperation in Conservation, Tokyo National Research Institute for Cultural Properties / Specialist in museum studies

総合研究大学院大学・文化科学研究科にて(大学共同利用機関法人人間文化 研究機構国立民族学博物館 比較文化学専攻)博士課程修了。多様化し、複雑 化する社会のなかで、 博物館が異なる文化間の対話を実現させるための方法論 を見出すため、博物館における民主化や脱植民地化など博物館運営改革及び文 化的市民権の実現を中心に、包摂的かつ協働的な博物館活動に関する研究を 行う。2012年からICOM (国際博物館会議) 活動を通じて国際交流に従事。 ICOM-CAMOC (都市博物館国際委員会) 理事、ICOM規定及び内部規程の 見直しに関するワーキンググループ・メンバー。ICOM京都大会準備室研究員 を経て、2021年9月より現職。

With a PhD in comparative studies from the Graduate University for Advanced Studies and National Museum of Ethnology, Japan, Jenny Chunni Chiu's research focuses on finding methodologies for museums to promote dialogue between diverse cultures in a complex society, and conducting research on inclusive and creative museum practices in order to realize cultural citizenship and museum management reforms such as the democratization and decolonization of museums. Involved with the International Council of Museums since 2012. Chiu is currently a board member of the International Committee for the Collections and Activities of Museums of Cities, and a member of the Working Group on Statutes and Rules. After working as a researcher for ICOM Kyoto 2019 from 2017 to 2020, she joined the Tokyo National Research Institute for Cultural Properties in September 2021.

藤岡勇人

Havato Fuiioka

東京都美術館アート・コミュニケーション係学芸員 Creative Ageing ずっとび担当 Curator, Learning and Public Projects, Tokyo Metropolitan Art Museum

ロンドン芸術大学セントラル・セント・マーチンズ校修士課程修了。文化理論 とキュレーションを専攻。2018年から東京藝術大学大学院美術研究科グロー バルアートプラクティス専攻の特任助教を務め、研究者、キュレーター、映像作 家として幅広く文化事業に従事。主な展覧会企画に「On the Verge of Fiction」(關渡美術館 [台北]、2019年) など。2021年から東京都美術館のアー ト・コミュニケーション係で高齢者を対象にした事業「Creative Ageing ずっ とび」を担当し、ミュージアムでの社会的処方についての調査および、異世代交 流や認知症当事者とその家族を対象にしたプログラムの企画などを行っている。

Fujioka graduated with a master's degree from Central Saint Martins, University of the Arts London, majoring in cultural theory and curation. From 2018, he served as a Project Assistant Professor of Global Art Practice at the Graduate School of Fine Arts at Tokyo University of the Arts, and has worked for various cultural projects as a researcher, curator, and filmmaker. Fujioka's major exhibitions include On the Verge of Fiction (Kuandu Museum of Fine Arts, Taipei, 2019). Since 2021, he has served as the curator of Learning and Public Projects. division at Tokyo Metropolitan Art Museum, responsible for the Creative Ageing Zuttobi program for older adults. In addition to conducting surveys on social prescribing at museums, he plans programs for different ages, and people with dementia and their families.

P.78 成果報告 / Progress Report

分科会セッション2 **Breakout Sessions 2**

郷泰典

Vasunori Goh

東京都現代美術館学芸員(教育普及係長)

Educator [Chief of Educational Programs Section], Museum of Contemporary Art Tokyo

1998年よりフリーランスのワークショップ・プランナーとして、日常生活にお けるアート体験や作品と鑑賞者をつなぐため、主にこどもを対象としたワーク ショップ・プログラムを企画し、全国各地の美術館、学校、社会教育施設、病院、 商店街などで実施。2007年より現職。東京都現代美術館では、学校団体鑑賞、 ギャラリークルーズ、ワークショップ、MOT美術館講座などを企画担当。

Active since 1998 as a freelance workshop planner, Yasunori Goh devises workshop programs with a focus on children in order to build connections between viewers and artworks and experiences of art in everyday life. He has held workshops at art museums, schools, social education sites, hospitals, shopping streets, and other venues nationwide. Goh took up his present position in 2007. At the Museum of Contemporary Art Tokyo, he is responsible for planning school visits, "gallery cruise" events, workshops, and art lectures.

佐々木遊太 Yuta Sasaki

デジタルメディア・アーティスト Digital media artist

終電を逃して宿泊したサウナで、背景の異なる人々が、同じテレビを見て共に 笑っている状況に遭遇し、ピントが明確になる。以降、オンライン・オフライン を問わず、多様な背景が混在する「状況」を制作してきた。こうした制作活動を 起点に、科学館における展示企画開発や、大学の情報系・芸術系部局における 研究員などを経て、現在は宇宙航空研究開発機構(JAXA)で映像関連の業務 に従事しながら、東京大学大学院新領域創成科学研究科で非常勤講師をしてい る。CREATIVE HACK AWARD 2016 グランプリ、第15回・第19回・第25 回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門審査委員会推薦作品など。

Chapter

92

Yuta Sasaki's experience of missing the last train and staying overnight at a sauna, where he encountered people from different backgrounds watching and laughing together at the same TV show, brought the trajectory of his work into focus. In his practice since, he has endeavored to create "situations" where diverse backgrounds intermix, both online and off. Based on this practice, he has worked in exhibition planning for a science museum and as a researcher for university information studies and arts departments, and now does video-related work for the Japan Aerospace Exploration Agency while teaching part-time at the University of Tokyo Graduate School of Frontier Sciences. Sasaki's awards include the CREATIVE HACK AWARD 2016 Grand Prize, and a Jury Selection in the Entertainment Division at the fifteenth, nineteenth, and twenty-fifth editions of the Japan Media Arts Festival.

吉水由美子 Yumiko Yoshimizu

マーケティングクリエイティブディレクター、

当費者のライフスタイルや価値観のリサーチャー

Marketing creative director / Consumer lifestyle and values researcher

(株) 日本デザインセンターで広告制作、(株) アサツーディ・ケイなど広告代理店でマーケティング戦略開発に携わった後、2000年より約20年間伊藤忠ファッションシステム(株)で消費者のライフスタイルや価値観を研究し、その成果を書籍や講演にて発表。2021年、立教大学大学院21世紀社会デザイン研究科修士課程修了(社会デザイン学修士)。人々のサードプレイスとしての美術館の可能性をテーマに、修士論文や日本文化政策学会誌に研究ノートを執筆。並行して東京都美術館と東京藝術大学のソーシャルデザインプロジェクトである「とびらプロジェクト」に参加、実践に取り組んでいる。

After working as an advertising producer at NIPPON DESIGN CENTER, INC. and in marketing strategy at Asatsu-DK Inc., Yumiko Yoshimizu joined itochu fashion system co., Itd. in 2000, where she has researched consumer lifestyle and values for some twenty years, sharing the results of her work in books and lectures. In 2021, she graduated from the Rikkyo University Graduate School of Social Design Studies with a master's degree in business administration in social design studies. For her master's thesis and Journal of the Japan Association for Cultural Policy Research, Yoshimizu has written about the possibilities of the art museum as a third place. In parallel with her research, she also engages in practice, including as a participant in the Tobira Project, a social design project by Tokyo Metropolitan Art Museum and Tokyo University of the Arts.

P.49

大谷郁 Iku Otani

東京都庭園美術館学芸員(教育普及担当)

分科会セッション3

Breakout Sessions 3

Curator, Learning and Public Programs, Tokyo Metropolitan Teien Art Museum

東京藝術大学美術学部先端芸術表現科卒業。2015年~20年に東京藝術大学美術学部特任助手として、東京都美術館との連携事業「とびらプロジェクト」のプログラム・コーディネータに従事。美術館での共同的な学びの場づくりに関心を持ち、2020年4月より現職。学校との連携の他、障害のある方や乳幼児と家族など、様々な対象に向けた鑑賞プログラムの企画などに取り組む。2021年より多文化共生事業として「やさしい日本語」によるワークショップを実施している。

Otani graduated from the Department of Intermedia Art at Tokyo University of the Arts. From 2015 to 2020, she was a Project Research Assistant at the Faculty of Fine Arts at Tokyo University of the Arts, serving as a program coordina tor for the Tobira Project in partnership with Tokyo Metropolitan Art Museum. With an interest in creating places of collaborative learning at art museums, Otani took up her current position in April 2020. Alongside working with schools, she develops programs for people with disabilities as well as for families with babies and infants. Since 2021, she has organized workshops using easy Japanese as a multicultural project for social inclusion.

琴仙姫 クム・ソニ Soni Kum

アーティスト Artist

東京生まれ。2005年カリフォルニア芸術大学映像科修士課程修了。2011年東京芸術大学先端芸術表現領域美術博士課程修了。映像、インスタレーション、パフォーマンスなどを中心に、アメリカ、ブラジル、フィリビン、デンマーク、中国、ドイツ、ミャンマー、キューバ、日本、韓国などで作品を発表。2019年度川村文化芸術振興財団「ソーシャリー・エンゲイジド・アート支援助成」を受け、

日本に住む脱北者とアーティストとの共同プロジェクト「朝露」プロジェクトを 推准。

Soni Kum is an interdisciplinary artist who was born and raised in Tokyo, Japan as a third-generation Korean. She received an M.F.A. from California Institute of the Arts in the United States in 2005 and a Doctor in Fine Arts from Tokyo University of Arts in 2011. Her work has been exhibited at numerous art spaces and film festivals around the world, which include the USA, Japan, Korea, Brazil, Denmark, Germany, Philippines, China, Cuba, UK, and Myanmar. Her recent projects include Morning Dew, a collaborative project between the artist and ex-"returnees" who defected from North Korea to Japan funded by Kawamura Arts and Cultural Foundation Socially Engaged Art Support Grant

髙尾戸美

Hiromi Takao

多摩六都科学館特別研究員・多文化共生コーディネーター

Research Fellow & Coordinator of Cultural Diversity, Tamarokuto Science Center

大学時代に札幌市豊平川さけ科学館のボランティアとして運営に携わるなかで、市民の学びの場としての博物館に興味を持つ。国立科学博物館の勤務後、国内外における博物館の調査、博物館・展示づくりのプロジェクトに従事しつ、2011年からワークショップデザイナーとして全国の博物館と利用者をつなくプログラムを展開。2017年より多摩六都科学館に所属し、2019年に同館の多文化共生推進プロジェクトを立ち上げる。2022年6月より現職。地域だけでなく博物館界全体の多文化共生の推進を目指している。

While a university student, Hiromi Takao's experience of volunteering at Sapporo Salmon Museum inspired an interest in museums as places for people to learn. After working at the National Museum of Nature and Science, Tokyo, she was involved in a survey of museums in and outside Japan as well as projects related to museums and exhibitions. Since 2011, she has developed programs as a workshop designer connecting museums nationwide with users. In 2017, Takao joined Tamarokuto Science Center, where she launched "Museums, Local Communities and Cultural Diversity Project" in 2019. She took up her current position in June 2022. She works to promote cultural diversity and create opportunities for multicultural coexistence both regionally and across all museums.

平野智子 Tomoko Hirano

一般財団法人港区国際交流協会

Minato International Association

2012年に入職。港区委託事業「地域で育む日本語学習支援プロジェクト」に従事。生活者としての外国人の日本語学習支援、外国人の地域参画に向けた受け入れ環境の整備、「やさしい日本語」を通じた交流の推進に取り組む。同プロジェクトにおいて、東京都庭園美術館との連携によるプログラムを実施したことをきっかけに、アートによる多文化共生の場づくりに関心を持つ。一般財団法人自治体国際化協会認定多文化共生マネージャー。

Tomoko Hirano joined Minato International Association in 2012. She works for a project commissioned by Minato City to support local Japanese language learning. She engages in supporting Japanese learning by non-Japanese as stakeholders, developing environments that facilitate non-Japanese participation in the community, and promoting exchange through so-called yasashii (easy) Japanese. Organizing a program in partnership with Tokyo Metropolitan Teien Art Museum as part of her work with the same project led Hirano to develop an interest in creating multiculturally inclusive places through art. She is a Council of Local Authorities for International Relations-certified multicultural coexistence manager.

P.52

分科会セッション 4 Breakout Sessions 4

新井鷗子 Oko Arai

横浜みなとみらいホール館長

Director, Yokohama Minato Mirai Hall

東京藝術大学音楽学部楽理科および作曲科卒業。NHK教育番組の構成で国際エミー賞入選。これまでに「題名のない音楽会」「東急ジルベスターコンサート」等の番組やコンサートの構成を数多く担当。東京藝大 COI 拠点インクルーシブアーツ研究プロデューサーを務め、1本指で弾ける「だれでもピアノ®」の開発に携わった。著書に『おはなしクラシック』(2015年、アルテスパブリッシング)、『音楽家ものがたり』(2020年、音楽之友社)等。東京藝術大学および洗足学園音楽大学客員教授、東京大学先端科学技術研究センター先端アートデザイン分野アドバイザーを兼任。

Oko Arai graduated from Tokyo University of the Arts with degrees in musicology and composition. She was nominated for an International Emmy Award for her work on an NHK Educational TV show. She has to date organized numerous music programs and concerts, and is the author of several books in Japanese about music. Arai served as an inclusive arts research producer at COI Site at Tokyo University of the Arts, and was involved in developing the Daredemo Piano (Auto-accompanied Piano), which can be played with one finger. She is currently a visiting professor at Tokyo University of the Arts and Senzoku Gakuen College of Music, and Advanced Art Design advisor at the University of Tokyo.

杉山幸代 Yukiyo Sugiyama

東京文化会館事業企画課事業係主任/アートマネジメント、学習環境デザイン Production Section, Tokyo Bunka Kaikan / Arts management, Learning environment design

文化庁在外研修制度にてロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ修士課程修 了、青山学院大学大学院社会情報学研究科修了(修了時にイノベーション論文 賞)。渡英中の経験から、芸術文化と社会(暮らし)、文化資本、人の学びのプロ セス、セクターを越えた協働による社会イノベーション等に関心を抱くようにな る。2019 年に入職後、社会包摂につながる事業「コンビビアル・プロジェク ト」を牽引し、東京文化会館リラックス・パフォーマンスなどを制作・実施。

After completing a master's degree at Goldsmiths, University of London on an overseas study grant awarded by the Agency for Cultural Affairs, Yukiyo Sugiyama continued her graduate studies at the Aoyama Gakuin University Graduate School of Social Informatics, where her dissertation won a prize. Based on her experiences in the UK, she is interested in such topics as the relationship between society (lifestyle) and arts and culture, cultural capital, learning processes, and social innovation through cross-sector partnerships. After joining Tokyo Bunka Kaikan in 2019, Sugiyama has led the Convivial Project, which aims to contribute to social inclusion, and produced and organized the Relaxed Performance series, training and evaluation programmes.

アンドレアス・シアギャン Andreas Siagian

アーティスト、エンジニア Artist / Engineer

インドネシアのジョグジャカルタを拠点に活動。DIY電子工学、分野横断的なアート活動を展開する。2012年に芸術と科学、テクノロジーの市民イニシァティブ「Lifepatch」を共同で設立。2014年にはHackteriaとLifepatchで共催したHackterialabの共同ディレクションを担った。2013年にジョグジャカルタで、2015年にオーストラリア・メルボルンのピクトリア国立美術館で開催された、音や楽器に焦点をあてたコラボレーション・プロジェクト「The Instrument Builders Project」に参加。2018年には、「BioCamp: Gardens as 'Biotechnik'」協働ディレクター、Indonesia Netaudio Festival 芸術監督、Hacklab Nusasonic協働ホスト、「Arisan Tenggara」ファシリテーターを務める。2019年にドイツ・ベルリンにて「MusicMakers Hacklab - CTM Festival」を共催し、「Yogyakarta Cultural Festival」にてコンテンボラリー・オーディオビジュアル・パフォーマンスのキュレーションを担当。近年は独自の楽器を創作し、自身のウェブサイト「instrumentasia」にて公開している。

Andreas Siagian is active in a wide range of practices, in particular DIY electronics and interdisciplinary art. He co-founded Lifepatch – citizen initiative in art, science and technology in 2012, and was co-director of Hackterialab 2014, organized by Hackteria and Lifepatch. He participated in the Instrument Builders Project in 2013 (in Yogyakarta) and 2015 (at the National Gallery of Victoria, Melbourne). In 2018, he was the co-director of BioCamp: Gardens as 'Biotechnik', artistic director of Indonesia Netaudio Festival, co-host of Hacklab Nusasonic, and facilitator of Arisan Tenggara. In 2019, he co-hosted MusicMakers Hacklab – CTM Festival in Berlin, and curated contemporary audio visual performances at Yogyakarta Cultural Festival. Siagian is currently focussing in creating his own musical instruments, which he documents on his website instrumentasia.

P.62 短期集中キャンプ / Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp P.76 成果報告 / Progress Report

中西宣人 Yoshihito Nakanishi

フェリス女学院大学准教授、株式会社 A-KAK 取締役、楽器デザイナー、 サウンドデザイナー

Associate Professor, Ferris University / Board Director, A-KAK Co., Ltd. / Musical instrument designer / Sound designer

多様な奏法に対応する音楽インタフェースやデジタル楽器の開発と研究に従事。「The Cell Music Gear」、「B.O.M.B.」、「POWDER BOX」など開発し

たデジタル楽器で、電子工作コンテスト優秀賞 (2011年)、Asia Digital Art Award 優 秀 賞 (2014年)、Laval Virtual ReVolution "Residence" (2014年)などを受賞・選出。また、これらの楽器を用いた演奏活動も国内外で行い、千代田芸術祭 2014にて岸野雄一賞、Georgia Tech's Margaret Guthman Musical Instrument Competition 2017 ファイナリストなど入選歴多数。センサー開発企業や教育機関とのデジタル楽器の共同開発や国内外の演奏活動など、音と音楽を中心に多角的に活動している。

Voshihito Nakanishi develops and researches musical interfaces and digital musical instruments compatible with diverse forms of performance. He has created such digital musical instruments as The Cell Music Gear, B.O.M.B., and POWDER BOX, which he performs internationally. His wide-ranging work with sound and music also includes making digital musical instruments in collaboration with educational institutions and corporations involved in the development of sensor technology. Nakanishi has won such accolades as the Electronic Crafts Contest Excellence Award (2011), Asia Digital Art Award Excellence Award (2014), and the Yuichi Kishino Prize at the Chiyoda Arts Festival 2014. He was selected for the Residence program at Laval Virtual ReVolution 2014 and a finalist at Georgia Tech's Margaret Guthman Musical Instrument Competition 2017.

P.62 短期集中キャンプ / Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp

P.55

分科会セッション5 Breakout Sessions 5

萩原彩子

Ayako Hagiwara

筑波技術大学障害者高等教育研究支援センター助教/ 情報保障、障害学牛支援、舞台手託通訳

Assistant Professor, Research and Support Center on Higher Education for People with Disabilities, Tsukuba University of Technology/ Information and Communication accessibility, Support for Students with Disabilities, Performing arts sign language interpretation

2006年度から筑波技術大学に勤務。手話通訳士としても活動。日本聴覚障害学生高等教育支援ネットワーク (PEPNet-Japan) 事務局として、高等教育機関で学ぶ聴覚障害学生への支援についての研究支援活動を行っている。もともと舞台演劇が好きだったが、ある日文楽の手話通訳に関心を持ち始めた。その難しさを痛感したことから、舞台芸術分野における手話通訳に関心を持ち始めた。その後、2016年度から舞台演劇における手話通訳に関する研究を始め、海外における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察や日本における舞台手話通訳視察を行っている。

Ayako Hagiwara joined Tsukuba University of Technology in 2006 and also works as a sign language interpreter. As a member of the Postsecondary Education Programs Network of Japan secretariat, she is involved in research and support for students with disabilities at higher education institutions. Originally an avid theatergoer, Hagiwara's experience of the acute difficulty of doing sign language interpretation at a bunraku puppetry performance led her to take an interest in sign language interpreting for the performing arts. In 2016, she began research related to sign language interpretation in theater, observing examples overseas and conducting analysis on sign language interpretation at performances in Japan.

廣川麻子

Asako Hirokawa

特定非営利活動法人シアター・アクセシビリティ・ネットワーク(TA-net)理事長 Chair. NPO Theatre Accessibility Network

1994年、和光大学在学中に(社福)トット基金日本ろう者劇団入団。2009年 英国 Graeae Theatre Companyにて研修。2012年シアター・アクセシビリティ・ネットワーク設立。平成27年度(第66回)芸術選奨文部科学大臣新人賞、2016年第14回読売福祉文化賞(一般部門)を受賞。文化庁文化審議会第15期文化政策部会舞台芸術ワーキンググループ専門委員。文化庁障害者文化所活動推進有識者会議構成員、日本財団「True Colors Festival-超ダイバーシティ芸術祭・」アドバイザリーパネルほか。2018年より東京大学先端科学技術研究センター当事者研究分野ユーザーリサーチャーとして観劇支援を研究。

In 1994 while studying at Wako University, Asako Hirokawa joined Totto Foundation's Japanese Theater of the Deaf company. In 2009, she trained at Graeae Theatre Company in the UK. In 2012, she established the Theatre Accessibility Network (https://ta-net.org/). In 2015, she received the 66th Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology's Art Encouragement Prize and, in 2016, the 14th Yomiuri Social Welfare Culture Prize (General Division). Hirokawa is an expert advisor to the Agency for Cultural Affairs Cultural Policy Subcommittee Performing Arts Working Group, a member of an expert panel convened by the Agency for Cultural Affairs on promoting arts and culture activities for people with disabilities, and also serves on the advisory panel for the Nippon Foundation's True Colors Festival. Since 2018, she has conducted research on support for theatergoing as a user-researcher in the Tojisha-Kenkyu Department at the University of Tokyo's Research Center for Advanced Science and Technology.

Chapter

P.62

短期集中キャンプ Intensive Sound Co-Creation Workshop Camp

金箱淳一 Jun'ichi Kanebako

神戸芸術工科大学准教授、楽器インタフェース研究者 Associate Professor, Kobe Design University / Musical instrument interface researcher

情報科学芸術大学院大学 (IAMAS) 修了後、玩具会社の企画、女子美術大学助手、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科研究員、産業技術大学院大学助教を経て、現在に至る。筑波大学大学院人間総合科学研究科で博士(感性科学)を取得。障害の有無にかかわらず、共に音楽を楽しむためのインタフェース「共遊楽器 (造語)」を研究・開発。作品《楽器を纏う》の制作経験を基に東京2020パラリンピック閉会式の演出協力、他クライアントワークも多数行う。2021年に制作した作品《音鈴-信濃》《Vibracion Banco》は長野県立美術館に収蔵。

Born in 1984 in the village of Asashina (now part of Saku City), Kitasaku District, Nagano Prefecture, Jun'ichi Kanebako completed graduate studies at the Institute of Advanced Media Arts and Sciences, and then worked in planning for a toy company, as a teaching assistant at Joshibi University of Art and Design, and as a researcher at the Graduate School of Media Design, Keio University. He was a professor of innovation for design and engineering at the Advanced Institute of Industrial Technology, before taking up his current position at Kobe Design University. His research deals with what he calls kydyū musical instruments, 'co-playing' interfaces for people to enjoy music together, regardless of ability or disability. Based on his experience of making Wearing Musical Instruments, Kanebako contributed to the closing ceremony of the Tokyo 2020 Paralympic Games. He also undertakes various commercial projects for clients. His two 2021 works On Ring – Shinano and Vibracion Banco are part of the collection of Nagano Prefectural Art Museum.

P.52 展示会 / Exhibits

ライラ・カセム Laila Cassim

デザイナー、東京大学大学院総合文化研究科・教養学部附属共生のための国際哲学研究センター (UTCP) 特任研究員

Designer / Research Fellow, University of Tokyo Center for Philosophy

エジンバラ芸術大学卒業後にデザイン事務所に就職後、2010年に東京藝術大学大学院デザイン科に進学。同学で2012年修士、2016年に博士号を取得。デザイナーの観点から障害福祉の現場の創作活動とデザイン実技を繋げ、協働創作を通して商品開発や様々なプロジェクトを企画・運営。障害のある人々の経済自立・社会参加と共にデザイナーや企業の社会意識を促す活動をしている。その象徴でもある「シブヤフォント」ではアートディレクターを務め、本プロジェクトはグッドデザイン賞や内閣府オープンイノベーション大賞など多数の賞を受賞。2022年4月から東京大学UTCPの研究員に着任。

After graduating from Edinburgh College of Art, Laila Cassim trained in various design studios before undertaking her postgraduate studies at Tokyo University of the Arts, gaining an MA in 2012 and PhD in 2016. Through collaborative design, she links creative activities at social welfare workshops with design skills in product development and various projects. Along with social inclusion and financial independence for people with disabilities, Cassim works to encourage social understanding among designers and corporations. One such project is SHIBUYA FONT, where she is art director and which has received many accolades, including a Good Design Award in 2019 and the Judge's Choice Award at the Japan Open Innovation Prize 2022. She is also a research fellow at the University of Tokyo Center for Philosophy and tutor at Kuwasawa Design School.

ジョン・ケリー John Kelly

Drake Music アソシエイト、フリーランスミュージシャン Associate, Drake Music / Freelance Musician

上肢障害のあるミュージシャン、作家、俳優。また、障害者の権利についての運動家としても活動。障害のあるなしにかかわらず、あらゆる人が音楽に親しみ、創造性を発揮できる社会の実現を目指す英国のアート団体「Drake Music」の研究開発に協力。ロンドンで毎月開催されるハックイベントを共催。Drake Music ともにアクセシブルな楽器「ケリー・キャスター」を共同開発した。

Musician, writer and actor with an upper limb disorder, Kelly is also an active campaigner for disability rights. Currently working on research & development with Drake Music, an art collective advocating for a society where music and creativity is available for all to enjoy regardless of the physical impairment one may or may not have. Kelly co-leads Drake Music's monthly Hack Events in London, and is the co-developer of the Kellycaster, a bespoke accessible guitar.

マーク・デュセイヤ

Marc Dusseiller

学際ワークショップ専門家、文化ファシリテーター、アーティスト Transdisciplinary scholar, Cultural facilitator, Artist

科学、芸術、教育の分野を組み合わせて活動を展開。アーティストや学校、子供向けに、シンセサイザー、DIY顕微鏡などのワークショップを数多く実施する。インドのスリシュティ・インスティテュート・オブ・アートやカリフォルニア大学サンタバーバラ校、スイス北西部応用科学芸術大学、チューリッヒ工科大学等でゲスト教員やメンターとして教鞭をとる。スロベニアの Kapelica Gallery と共同で、生命科学の学際的芸術学的研究のためのオープン・ブラットフォーム「BioTehna Lab」を開設(2012-13 年)。スイスを拠点としたバイオアートに関するオープン・ブラットフォーム「Hackteria Lab」共同創設。

Marc Dusseiller works in an integral way to combine science, art, and education. He runs do-it-yourself workshops in lo-fi electronics and synths, hardware nacking for citizen science, and DIY microscopy. He has co-organized Dockl8, Room for Mediacultures, diy* festival (Zurich, Switzerland), KIBLIX 2011 (Maribor, Slovenia), poolloop festival 2009–15, and workshops for artists, hackers, schools, and children as the former president (2008–12) of the Swise Mechatronic Art Society. Dusseiller has worked as guest faculty and mentor at various schools, including Srishti Manipal Institute of Art, Design and Technology, Bangalore (India), UC Santa Barbara (USA), and FHNW, HEAD, and ETHZ (Switzerland). In collaboration with Kapelica Gallery, he started the BioTehna Lab in Ljubljana (2012–13), an open platform for interdisciplinary and artistic research on life sciences. Currently, he is developing Hackteria, a platform for undertaking bio- and nanotechnology research and dissemination in a DIY fashion in kitchens, ateliers, and the Majority World. He was the co-organizer of HackteriaLab 2010–2014 in Zürich, Romainmötier, Bangalore, and Yogyakarta.

長津結一郎

Yuichiro Nagatsu

アーツマネジメント研究者、九州大学大学院芸術工学研究院准教授/アーツ・マネジメント、文化政策(学術博士)

Arts management researcher, Assistant Professor, Faculty of Design, Kyushu University / Arts manager. Cultural policy researcher

多様な関係性が生まれる芸術の場に伴走/伴奏する研究者。障害のある人などの多様な背景を持つ人々の表現活動に着目した研究を行なっているほか、音楽実技やワークショップに関する教育、演劇・ダンス分野のマネジメントやプロデュースにも関わる。著書に『舞台の上の障害者 - 一境界から生まれる表現』(2018年、九州大学出版会)、共編著に『アートマネジメントと社会包摂』(2021年、水曜社)など。障害のある人の表現活動に関連する文化庁・厚生労働省の複数の委員を歴任。九州大学大学院芸術工学研究院附属社会包摂デザイン・イニシアティブソーシャルアートラボ長。

Yuichiro Nagatsu is a researcher who works in arts fields wherever diverse relationships emerge. His research specializes in arts management and cultural policy, with a focus on arts activities by people from diverse backgrounds, including people with disabilities. As an arts manager, he is also involved in education related to music and workshops, as well as management and production in the fields of theater and dance. Nagatsu has served on several committees of the Agency for Cultural Affairs and the Ministry of Health, Labour and Welfare related to the expressive activities of people with disabilities. Since 2016, he has been an assistant professor at the Faculty of Design, Kyushu University, and from 2022, head of the Social Art Lab, which is part of the Social Inclusion Design Initiative attached to the faculty.

P.65

オープニング・パフォーマンス Opening performance

鹿子澤拳

Ken Kanokozawa

ダンサー Dancer

生まれつき聴覚に障害がある。幼い頃よりダンスを好み、筑波技術大学ダンスサークル「Soul Impression」に所属し本格的にストリートダンスを学ぶ。2015年、コンテンボラリーダンスに初挑戦。2016年夏に単身渡米し様々なジャンルのダンスを学ぶ。現在「ありのままの自分」をモットーに表現活動を行い、ダンス、ミュージカル、映像など幅広い分野で活動。日本初のソーシャルサーカスカンパニー SLOW CIRCUS PROJECT でアカンパニスト (伴奏者)も務める。ヨコハマ・パラトリエンナーレ2017「現代サーカス 'sense of oneness'」、2020年True Colors MUSICAL PHAMALY 「Honk!」、東京2020パラリンピック開閉会式など多数出演。

Born with a hearing disability, Ken Kanokozawa developed a liking for dance from a young age, and subsequently joined the Tsukuba University of Technol-

ogy dance school Soul Impression and studied street dance formally. He then started doing contemporary dance in 2015. In summer 2016, he traveled by imself to the United States to study various dance styles. With his motto of "Just Be Yourself," Kanokozawa is now widely active as an artist in dance, musicals, and film. He is also an accompanist for the SLOW CIRCUS PROJECT, Japan's first social circus company. His numerous credits as a performer include the contemporary circus show sense of oneness at the Yokohama Paratriennale 2017, the musical HONK! by Phamaly at the 2020 True Colors festival, and the opening and closing ceremonies for the Tokyo 2020 Paralympic Games.

獅子と仁人 -現代芸能プロジェクト The Ancient Lion and Modern Man: A 21st-Century Folk Performance

デジタル時代における舞台芸術のあらたな体験創造に挑むプロジェクト。世界にひろく伝わる獅子舞をもとに、沖縄の創作エイサーグループと、東京のアートグループGRINDER-MAN、ビジュアルデザインスタジオ WOW のコラボレーションにより、2020 年に沖縄宣野座村文化センターがらまんホールで発表された。3Dプリンティングによって刷新された金銀二体の獅子、覚醒していくダンサー、声とピアノ生演奏に、リアルタイムでAR (拡張現実)が合成されるストリーミング配信を実施。2021年には渋谷4箇所をつなぐ街頭パフォーマンスを実施した。

This project is an attempt to make new creative experiences for the performing arts in the digital age. Based on the universally understood lion dance, and the result of a collaboration between an innovative Okinawa eisa folk dance group, the Tokyo-based art group GRINDER-MAN, and the visual design studio WOW, the performance was first staged at Garaman Hall (Ginoza Village Cultural Center), Okinawa, in 2020. Two 3D-printed gold and silver lion head costumes, gradually awakening dancers, and live vocals and piano music are fused in real time with augmented reality, and streamed online. In 2021, the performance was held in four outdoor locations in Shibuya.

東京のはら表現部 Tokyo Field of Expression Club

高校生からユース世代の障害のある人とない人が、対等な仲間関係で身体のうちから湧き起る自然な表現を楽しむ連続ワークショップ活動。東京芸術劇場の社会共生に向けた事業として、2019年6月にスタートした。仲間一人一人と対等な関係性を築いて、新しいダンス作品を創造している。さらに、複数の都内社会福祉施設でアウトリーチを行い、放課後等デイサービスの高校生や通所施設利用者など様々な身体特性をもつ多数の人々とのワークショップを展開。これらる活動を通じてインクルーシブな身体表現のファシリテータ(指導者)を育成し、都内外の文化施設・福祉施設をはじめ、全国への波及をめざしている。

Tokyo Field of Expression Club is an inclusive dance group launched at Tokyo Metropolitan Theatre in June 2019. High school student and other young people both with and without disabilities enjoy free and natural forms of physical expression, mutually energizing each other's personalities and ideas, and creating new dance performances together. Regardless of ability or disability, they work together to create and to express through their body the things that emanate from within. Since 2021, the project has also conducted outreach activities at social welfare facilities in Tokyo.

P.66

展示会 Exhibits

exiii design

プロダクトデザイナーの小西哲哉が主宰となって2018年に設立。乙武洋匡とソニーコンピュータサイエンス研究所(Sony CSL)によるロボット義足、国立障害者リハビリテーションセンターと共同した長下肢装具「C-FREX」をはじめ、ウェアラブル、ロボット、福祉機器などの幅広いカテゴリーのプロダクトデザインを中心に、様々なプロジェクトに取り組んでいる。

Established by product designer Tetsuya Konishi in 2018. Konishi undertakes a wide range of projects with a focus on product design for wearables, robots, welfare devices, and more. Examples of projects include a robotic prosthetic leg for Hirotada Ototake and Sony Computer Science Laboratories, and C-FREX, a long leg brace created in collaboration with the National Rehabilitation Center for Persons with Disabilities.

株式会社オリイ研究所 Ory Laboratory

2009年、吉藤オリィが「もう一つの身体」である分身ロボットの必要性を提唱 し「OriHime(オリヒメ)」を発表。2012年オリィ研究所を設立し、孤独化の要 因となる「移動」「対話」「役割」などの課題をテクノロジーで解決し、これからの時代の新たな「社会参加」を実現することをミッションに研究開発を行う。他製品に OriHime-D、 OriHime eye など。

In 2009, Ory Yoshifuji advocated the necessity of avatar robots called "OriHime," which represent "another body." Ory Laboratory was established in 2012 with the mission of solving issues related to mobility, interaction, and social roles that cause loneliness and isolation through technology, and realizing new forms of "social participation" for the coming era. Other products include OriHime-D and OriHime eye.

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food

インドネシアのジョグジャカルタを拠点とし、Bodies of Power / Power for Bodies とバクダバン・フード・スタディ・グループが主催する環境と社会正義に焦点を当てた活動に取り組むコレクティブ。アート、食、農業、土地の権利、先住民族 (アダット)、環境運動の分野で活躍するコミュニティに呼び掛け、それぞれの取り組みや現状を共有・一般公開するプログラムをオンラインや対面で展開している。これらのプログラムを通じて、基本資源の恒久的な主権取得の為に奮励する。インドネシアをはじめとする世界中のコミュニティの持続的な連携を目指す。

Struggles for Sovereignty: Land, Water, Farming, Food (SFS) is a collective platform focusing on the intersections of social and ecological justice, organized by Bodies of Power / Power for Bodies and Bakudapan Food Study Group, based in Yogyakarta, Indonesia. SFS develops programs both online and offline that bring together communities working in the fields of art, food, farming, land rights, and indigenous (adat) and ecological activism to share their efforts and contexts with each other and the public. Through these programs, it aims to build lasting solidarity between groups in Indonesia and around the world who are engaged in struggles for the right to self-determination over the basic resources that our individual and collective bodies need.

台湾国家人権博物館 National Human Rights Museum, Taiwan

台湾最古の都市、台南市に位置し、一般からの寄贈を含む十万点以上の作品を 所蔵。台湾の歴史的・文化的記憶の保存、そして台湾文化の主体性、自発的社 会と多様性を形成する対話の場となることを目指している。展覧会の企画・動 員だけでなく、リサーチとキュレーションにも確固たる基盤を持つ。多面的かつ 異文化的な観点から、過去と現代の課題を通して人と国のナラティブに焦点を 当て、訪れる人誰もが気軽に楽しめる空間を提供する。館内にある20ヘクター ルの公園では、台湾原産の植物やパブリックアートが展示され、台湾の生態系 について学ぶことができる。

Opened in 2018, the National Human Rights Museum, Taiwan (NHRM) is the first museum in Asia to have "national" and "human rights" in the name of the institution. Taiwan is a leading Asian country in terms of the protection of human rights, and the existence of the NHRM is a testament to its progress in this area, as the country has overcome a long period of political repression in order to have such a museum. The NHRM is also the Asia-Pacific chapter (FIHRM-AP) of the Federation of International Human Rights Museums (FIHRM), headquartered in London, England. Under the theme of "Equal Museums: Diversity and Inclusion," the FIHRM-AP has established a joint team of 14 museums, NGOs, and civil society organizations working to improve the human rights of international migrants, in order to discuss collaborations that seek to protect the human rights of migrant workers.

東京都美術館

Tokyo Metropolitan Art Museum

東京都美術館は日本初の公立美術館として1926年に開館。1975年に現在の新館を開館し、その後、大規模改修工事を経て、2012年にリニューアルオープンした。このリニューアルオープン時にはハード面にユニバーサルデザインを採り入れるとともに、「創造と共生の場=アート・コミュニティ」を目指し、展覧会事業と並行してアート・コミュニケーション事業を新たにスタートさせる。代表的なプロジェクトとして、「とびらプロジェクト」「Museum Start あいうえの」「Creative Ageing ずっとび」などがある。

The Tokyo Metropolitan Art Museum opened in 1926 as Japan's first public art museum. 1975 saw the opening of the current annex, which reopened in 2012 after a major renovation. At the time of the reopening, the museum incorporated universal design into its hardware and launched a new art communication pro ject in parallel with its exhibition program, aiming to become an "art community that serves as a site of creation and coexistence." This exhibition showcases Tobira Project, Museum Start i Ueno, and Creative Ageing Zuttobi as representative of this new direction.

97

Chant

ドンジョイ・リョン Dawn-Joy Leong

研究者 学際的アーティスト 謙演家 Researcher / Multidisciplinary artist / TEDx speaker

シンガポール唯一の障害者主導による障害者協会 「Disabled People's Association」の役員。シンガポール初の障害者補助犬の普及を目的とする唯 一の慈善団体「K9 Assistance (Ltd)」の共同設立者で元ディレクターでもあ る。TEDスピーカー。自身も併存疾患を抱える自閉症であり、実体験に裏付け られた豊かな作品・業績の数々は、イギリス、香港、オーストラリア、韓国、シ ンガポールで出版、上演、展示されている。作曲の研究修士号、そして自閉症、 ニューロ・ダイバーシティ、マルチアート実践の博士号を有し、その研究や芸 術実践は数々の国際的な賞を受賞するなど高い評価を得ている。2021年に は、Arts and Disability in Singaporeでの活動が認められ、Goh Chok Tong Enable Awards (UBS Achievement) を受賞した。

Dr. Dawn-Joy Leong is a researcher, multidisciplinary artist, lecturer, and TEDx speaker. She is a board member of the Disabled People's Association, Singapore's only disabled-led advocacy organization, and co-founder and former director of K9 Assistance (Ltd), Singapore's first and currently only charity organization promoting the benefits of assistance dogs for the disabled. Leong is autistic with multiple medical disabilities and her lived experience of disability has profoundly augmented and enriched her work, which has been published, performed, and exhibited in the UK, Hong Kong, Australia, South Korea, and Singapore. She holds a MPhil in music composition and PhD in autism, neurodiversity, and multi-art praxis. She has won multiple international awards for her research, artistic practice, and work in the arts and disability in Singapore, the most recent of which was the Goh Chok Tong Enable Awards (UBS Achievement) 2021.

P.68

ネットワーキング Networking

ART:DIS シンガポール **ART:DIS Singapore Ltd (Singapore)**

障害のある人々にアートを通じた学びと仕事の機会を提供する慈善団体。旧名 Very Special Arts Singapore。トミー・コーによって1993年に設立され、 障害のある人々が能力を発揮できるプログラムやワークショップ、プロジェク ト、コラボレーション、展示、公演イベントなどを開催。アートによって障害者 が自信を持って自己表現できる場を築き、やりがいと共に地域社会の一員とな るサポートを行う。「実現」「自信」「関わり」をキーワードに、アーティスト、ボラ ンティア、支援者が、より多様な共生社会を目指すコミュニティに携わるきっか け作りを目指す。

ART:DIS, formerly known as Very Special Arts Singapore, is a leading charity dedicated to creating learning and livelihood opportunities in the arts for persons with disabilities. Started in 1993 by Professor Tommy Koh, ART:DIS organizes programs, workshops, projects, collaborations, exhibitions, and performances for persons with disabilities to reach for excellence. It establishes pathways in the arts for persons with disabilities to express themselves, gain confidence, and be part of a community in ways that are rewarding. Through the 3Es—Enable, Empower, Engage—ART:DIS aims to inspire our artists, volunteers, partners, and donors to participate in a community that is dedicated to creating a more inclusive and diverse society.

カリッサ・ソウ Carissa Soh

ART:DIS クリエイティブ・ダンス講師 Creative Dance Teacher, ART:DIS

ダンス、教育、カウンセリングの分野に12年以上携わり、現在はメルボルン大 学でクリエイティブ・アーツセラピー (専攻はダンス・ムーブメントセラピー) の修士課程に所属。ダンスと身体表現への深い関心から、これまでに日本、台 湾、アメリカ、イギリス、オーストラリアを訪れる。過去には、シンガポール教育 省認定の講師、スクールカウンセラーとして、地元中学の特別支援教育にも携 わる。現在、SUNDAC (シンガポール) のダンス・ムーブメント・ファシリテー ター、およびART:DISシンガポールのクリエイティブ・ダンス講師を務める。

Having over twelve years of professional experience in the fields of dance, education, and counseling, Carissa Soh is currently completing a master's degree in creative arts therapy (specializing in dance movement therapy) at the University of Melbourne. Internationally, her keen interest in dance and movement has taken her to Japan, Taiwan, USA, UK, and Australia. As an educator and school counselor previously with the Ministry of Education (Singapore), Soh has also worked with students with special needs in local secondary schools. Presently, she is a dance movement facilitator with SUNDAC (Singapore) and a creative dance teacher at ART:DIS (Singapore).

国つ文だ 際な化れ

Creative Well-being Tokyo

International Conference on Open Access to Culture

東京都

公益財団法人東京都歴史文化財団

独立行政法人国立文化財機構東京国立博物館 文化庁 地域文化創生本部 独立行政法人国際交流基金 ブリティッシュ・カウンシル 一般財団法人東京都つながり創生財団

協力(短期集中キャンプ)

神戸芸術工科大学 フェリス女学院大学

機材協力 (短期集中キャンプ)

APPLE TREE 株式会社 株式会社ティーファブワークス

運営

株式会社xpd

企画・制作

東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

スタッフ

プロジェクトディレクション: 廣田ふみ、鹿島萌子、田部井勝彦、島田芽生(アーツカウンシル東京)

岸本高由、玉田雄二郎 (株式会社 TYO)、武田泰典、清水聡 (株式会社 xpd) 運営統括

大谷郁(東京都庭園美術館)、武内厚子、石田哲朗(東京都写真美術館)、郷泰典、鳥居茜(東京都現代美術館)、 企画協力

> 熊谷香寿美、藤岡勇人、手代木理沙(東京都美術館)、杉山幸代(東京文化会館)、三谷淳、多田和代、佐藤宏美、 黒木裕太 (東京芸術劇場)、松岡智子、碓井千鶴 (アーツカウンシル東京)、高橋英久、丸山はるか (汀戸東

京たてもの園)、津田紘子(東京都江戸東京博物館)

クリエイティブディレクション: 徳間書志 (株式会社 ボウルグラフィックス)

ウェブ: 池谷内絵理、林すみれ(株式会社 TYO)、濱崎達生(株式会社 xpd)

海外涉外 佐野明子

翻訳: ウィリアム・アンドリューズ、ダリル・ジングウェン・ウィー、株式会社アーバン・コネクションズ

国際会議基調講演・本会議

通訳

演出

小川希望(株式会社 xpd) 舞台監督:

映像・音響機材: 株式会社ラディックス

配信 株式会社 PANDASTUDIO.TV [日本語―英語] 美馬伯海子、木原詩子、野本あけみ、鈴木康子

[日本語一日本手話言語] 株式会社comm・プラス、東京手話

通訳等派遣センター

[日本手話言語一英語] 高木真知子、瀧澤亜紀

文字通訳: チーム W・研修センター 分科会

涌訳 [日本語一英語] 岩佐祥子、本江紫野、結城直美

[日本語一中国語] 青山久子

[日本手話言語一日本語] 瀬戸口裕子、松井美詠子、

株式会社ミライロ登録手話通訳者

文字通訳補助: 美濃佑輝、楊慶新(情報科学芸術大学院大学

spoken words project

三谷淳、多田和代、佐藤宏美、黒木裕太(東京芸術劇場)

ショーケース オープニングパフォーマンス

遠藤ケンヂ(株式会社 xpd) 統括·舞台監督:

照明機材・オペレーション: 株式会社スペース・エンジニアリング・ワークス

音響機材・オペレーション: 株式会社ラディックス

【獅子と仁人 -現代芸能プロジェクト】 【東京のはら表現部】

鹿子澤拳、テコエ勇聖 ダンサー: パフォーマー: 東京のはら表現部メンバー(安藤凛香、石山小夏、 金獅子: 赤嶺豪、照屋大地 井上光紀、加藤明日架、佐々木杏、佐藤彩奈、染谷百音、 銀獅子舞 吉田翔. 當山 柚人 高嶋柚衣、遠田拓実、遠田ひな乃、都田かほ、伴威吹、

畑中正人, GOTO 音楽

藤崎春花、星名一輝、水村麻理恵) 伊豆牧子 コラボレーションアーティスト: 小井塚ななえ、永野仁美、永野雅晴

WOW ビジュアルデザイン:

鳥袋拓也, 与那覇仁 獅子演出 プログラム・ディレクション: 西洋子(東洋英和女学院大学教授)

獅子造形アーティスト: 松岡象--郎

百瀬仁郎、梅田翔太 獅子造形アシスタント:

衣装デザイン: 中村実樹 制作 田村孝史、三橋俊平 GRINDER-MAN 製作

[日本語一日本手話言語] 篠塚正行、樋口早苗、浅野規子 涌訳

短期集中ワークショップ

運営・コーディネーション: 根上陽子、金川あかね(Living Together Co.)

ワークショップスタッフ: 榎本好花、鈴木咲絢、西塚百花、星杏優菜 (フェリス女学院大学)

テクニカルディレクション: 岡本彰生(ネーアントン合同会社)

情報保障支援コーディネーション:

[日本手話言語一日本語]伊藤妙子、江崎裕子、川口千佳、瀬戸口裕子、南里清美、新田彩子、長谷川美紀、

原恵美、松井美詠子、山﨑薫、山田泰伸、吉田亜紀

[日本語一英語] 池内尚郎 (Day 0)、秋山珠里 (Day 2)

記録撮影 佐藤基

展示パネルデザイン (東京都美術館): 川越健太

ネットワーキング・ 展示会

展示テクニカルディレクション: イトウフウヤ 運営・コーディネーション: 藤原羽田合同会社

涌訳: 中路暑時

展示テクニカルアシスタント: [日本手話言語―日本語] 石川ありす (説明会)、 展示施工 スーパー・ファクトリー株式会社 小松智美(ワークショップ)、瀬戸口裕子(説

明会、ワークショップ)

[日本語一英語] 野本あけみ (ワークショップ)



だれもが文化でつながる国際会議: Creative Well-being Tokyo 2022 報告書

Creative Well-being Tokyo: International Conference on Open Access to Culture 2022

Report

2023年3月31日発行

編 集: 廣田ふみ、鹿島萌子(東京都歴史文化財団)

編集協力:杉本勝彦、薮下佳代

デザイン: 徳間貴志 (株式会社ボウルグラフィックス)

翻 訳:佐野明子

制作協力 : 玉田雄二郎 (株式会社 TYO) 撮 影 : 佐藤基 (pp.62-64)

発 行: 公益財団法人東京都歴史文化財団

〒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 8 階

電 話: 03-6256-9070