

TAKE FREE

Vol.

14

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER

ディ
エ

特集

ゲーム？

わたしたちは隣にいる人とどうしたら一緒に遊べるだろう

特集

ゲーム？

わたしたちは隣にいる人とどうしたら一緒に遊べるだろう

今、目まぐるしく変化する、ゲームの世界。あらゆるゲームのオンライン化やデバイスの革新、eスポーツの隆盛、プロゲーマーやストリーマー（動画配信者）の登場など、場所や時間の制約を越えて、さまざまな特性や感覚をもつ人たちが自然と一緒に遊べる環境・状況が生まれている。そんな「ゲーム」を通して、障害や表現のあり方を、本特集でとらえ直してみたい。そのヒントをうろうろと模索するなか出会ったのが、文化人類学者・早川公氏によるテキストの一節だ。

「ふつう」の枠組みに気づいて「ふつう」をつくりかえるにはどうしたらいいのでしょうか。-中略-「ゲーム」を通じてぼくたちは「障害」や「ふつう」の境界線をぼかして、新しい社会をつくれる可能性があると思えます。いわば、現実の社会をつくりかえていくために、ゲームがその「あいだ」となるんじゃないか

— ePARA 「文化人類学者・早川公が語る！ 障害とゲームとSDGs(連載1)」より
<https://epara.jp/sdgs-hayakawa-0904/>

他者との「あいだ」をつなぐゲームの世界に一歩足を踏み入れ、遊びながら、私たちの「ふつう」や「あたりまえ」をゆるがすための手がかりを探索すること。まずは、そこからはじめてみよう。



DIVERSITY IN THE ARTS PAPER Vol.14

特集

ゲーム？

わたしたちは隣にいる人とどうしたら一緒に遊べるだろう



DIALOGUE

4-9

一緒に遊ぶ、からはじまること

NAOYA(ePARA 所属アスリート)×なむ(ゲームさんぼ)

写真=川瀬一絵



INSIGHT

10-11

ゲームがつなぐ「あいだ」って？

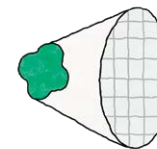


REPORT

12-17

「AUDIO AR GAME MAKER」でオーディオゲームをつくって遊ぼう！
ワークショップ体験記

文=朴鈴子 写真=衣笠名津美



COLUMN

18

ゲームを通して意味の網の目を揺さぶる

文=早川公

連載

19-26 Cultivating The Arts “生きるための技術”をさがして
第1回 山形

今号の案内人：武田和恵 紹介作家：荒木恵二、長濱哲哉、遠藤綾

写真=澤木亮平

27-31 DA COLUMN PARK

ささやかで大切な闘争の備忘録 ～イタリア・ミラノから～ 和田夏実

〇〇はじめました「株式会社NPO 作りました」 木ノ戸昌幸

きまぐれ介護日記 田中みゆき

『フジヤマコットントン』ができるまで ～前編～ 青柳拓、山野目光政、辻井潔

福祉の現場の文字採集 「有紀さんの鹿児島グルメ情報」 今号の採集者：岡部太郎

RADIO インクルホイ！ 「街場のインクルージョン」 浅野翔+山田小百合

32 編集後記 漫画=makomo

企画とデザインを
リニューアル
しました！



前号 →

*1 心眼PARTY 2023年10月に千葉・松戸で開催された、ePARAとJR東日本スタートアップによるスト6対戦交流イベント。事前に一般参加者を公募し、当日は団体戦のほか、ブラインドゲームの体験会も。

がサウンドアクセシビリティ機能の制作協力を行った話題のスト6を体験したわけですが、オーディエンス含めすごい熱気でしたね。視覚障害のある人もフラットに参加できる仕組みがあり、ポスターの文章ひとつとってもその姿勢が徹底されていました。

加藤(以下加) NAOYAさん、めちゃくちゃ嬉しいですね。試行錯誤の甲斐があったなあ。

N そうですね。昨年始めて「心眼CUP」という視覚障害のあるプレイヤーの個人&団体戦を行ったんですが、そのときの反省を生かしました。今回は心眼「PARTY」として、いろんな人が競い合ったり、交流したりできる場を目指していたので、なむさんの感想は素直に嬉しい。

スト6のサウンドアクセシビリティ

なむ(以下な) NAOYAさん、こんにちは。先日ボコボコにされた、なむです(笑)。覚えてますか？

NAOYA(以下N) もちろんです(笑)。隙あらば波動拳を打ち合う、楽しい時間でした。松戸で開催された「心眼PARTY」に参加して、ePARA



このゲームで対戦！

ストリートファイター6

カプコンから2023年6月2日に発売された対戦型格闘ゲーム。サウンドアクセシビリティ機能の制作に、ePARAメンバーが協力した。海外の学生からの手紙で前・後ジャンプの聞き分けに関する意見を受けカプコンが開発を検討したのがきっかけ。全盲のプレイヤーだけでなく、身体障害のあるハードユーザーのJeniも参加し、音情報のアイデア出しを行った。



なむ(ゲームさんぼ)

ゲームさんぼ始祖。実家がお寺のなまきさ坊主。普段は美術館的なところで働いている。著書に『ゲームさんぼ 専門家と歩くゲームの世界』(白夜書房)。

NAOYA(ePARA)

ブラインドeスポーツプレイヤーとナレーターのエンタメ二刀流。心眼体験にて、数々のプレイヤーとお手合わせしてきました。今日も笑顔130%で登場だ！

*2 ゲームさんぼ 2017年にYouTube上ではじまったゲーム実況の活動。さまざまな分野の専門家をゲストに迎え、雑談をしながら多様な視点を共有する。現在、ゲームさんぼのつくり方をひらき、誰もが実践できるよう、コミュニティ化を進めている。

一緒に遊ぶ、から はじまること

対談

NAOYA

(ePARA所属アスリート)

×

なむ

(ゲームさんぼ)

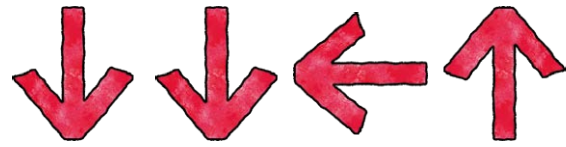
立会

加藤大貴
(ePARA代表)



視覚情報に頼らないeスポーツ選手と一般参加者による格闘ゲームの交流会「心眼PARTY」*1。そこでストリートファイター6(以下、スト6)の対戦を行った全盲のプレイヤーNAOYAとゲームさんぼのなむが、当日のファイトを振り返りつつ、ゲームがつなぐ「あいだ」を語る本対談。アクセシビリティ、コミュニティとしてのあり方、他者の視点を知る実践など、いろんな方向へと広がりを見せた。

文=永江大(MUESUM) 写真=川瀬一絵



*3 ePARA 株式会社ePARA (イーパラ)は、eスポーツを通じ、障害のある人が自分らしく・やりがいをもって社会参加する支援を行う企業。「ゲーム」を扱う際に取り上げがちな、ゲーム依存といったネガティブな要素だけではない「ゲーム」の可能性を、メディアやイベントを通して発信している。

ゲームの試行が 現実を変える?

「ゲームさんぽ」を? 「ゲームさんぽ」は、なぜほかの人の視点や価値観を知りたかったというのが大きいですね。最初にアップしたのは、当時3歳だった僕の子どもとゲームさんぽをした動画。扱うキャラの視点で銃を使って敵を倒すFPSというジャンルのゲームでしたが、子どもとまわると、フィールドにある滑り台やアイスクリームの絵に反応してまったく戦闘をしない(笑)。自分は2年間そのマップで戦ってきたのに、絵があることさえ知らなかったんです。我が子とはいえ他者の視点を通して見たとき、新しく

しているからなので(笑)。
な ああいうプレイスタイルも、観戦している側からすると魅力的だったりしますよね。

「ゲームさんぽ」を? 「ゲームさんぽ」は、なぜほかの人の視点や価値観を知りたかったというのが大きいですね。最初にアップしたのは、当時3歳だった僕の子どもとゲームさんぽをした動画。扱うキャラの視点で銃を使って敵を倒すFPSというジャンルのゲームでしたが、子どもとまわると、フィールドにある滑り台やアイスクリームの絵に反応してまったく戦闘をしない(笑)。自分は2年間そのマップで戦ってきたのに、絵があることさえ知らなかったんです。我が子とはいえ他者の視点を通して見たとき、新しく



サウンドアクセシビリティを設定すると、対戦中にシグナル音が発生し、相手との距離が近づくほど音は高くなる。また、ジャンプして相手を飛び越え、立ち位置が入れ替わった際には、音色自体が変化する

の音が変わった」とか。その変化でタイミングをとっています。
な すごい。それは、みんな音階で理解してるわけではなく、NAOYAさん独自の認識?
N そうだと思えますが、音階がわかっている人は、それでやっていると思いますね。
な なるほど。それぞれの覚え方、認識、プレイスタイルがあるんですね。NAOYAさんからすると、音階が豊かなほどやりやすい?
N 豊かさというより、情報提示のひとつという認識ですかね。ほかにあるとしたら、音量、左右、もしくは音色とか。

な 一方で、今回参加された真しろ選手は、ドレイブインパクトという技がかっこいいという理由で連発していました(笑)。
N まあ、真しろさんがルークというキャラクターを使っているのは、推しの声優さんが担当



音を頼りに的確な解説を飛ばすNAOYAさんによる生実況で、観戦スペースも大盛り上がり。「観戦の可能性って今後も広がりそう」となむさん



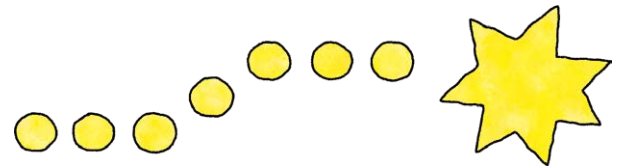
ルーク使い・真しろさんのプレイ中の様子。コントローラーを高い位置に構えて、勢いよく操作する姿が印象的



心眼PARTY団体戦の様子。3人1組×3チームが先鋒・中堅・大将の順に対戦。すべての人がアイマスクを装着してプレイする。チームマネージャーを務めたJR松戸駅の駅員も真剣な表情で見守る

ものを知ることができるといいうのが面白いなあと。
加 今の話でどうしても一言(笑)。ePARAの部活^{*4}でDiscord上に集まっているんなゲームをするんですが、たとえばNAOYAさんとかと「フォートナイト」をプレイすると、「こんなところにアイテムがあつて、そんな音がするんだ!」みたいな驚きがある。それと似ているなと思って。
な まさに。その驚きって「人はみんな違う」と知ること。その違いが人を人たらしめるし、人はその違いが好きで、だからこそコミュニケーションするのだと思います。異なるというのを知った人たちがつくる社会は、きっと面白い、

*4 ePARAの部活 所属アスリートが毎週水曜日の夜に、オンラインの共有ツールであるDiscord上に集まり、ゲームで遊ぶ活動。大会前は練習的な内容になるが、普段はプレイヤー同士のコミュニケーションの場にもなっている。





アーケードコントローラーのボタンの色やステイションをカスタムして遊ぶ参加者

多様な社会になる。だから僕はゲームさんぽをやっているわけです。あとゲームをコミュニケーション技術の集大成だと考えていて。

N それはどのあたりに感じます？

な たとえば、オンラインで200人くらい集まって、この指止まれみたいなことや、大きな岩を持ち上げることもできちゃいますよね。現実だと難しいことでもゲームのなかだと仮想的、模倣的な社会として実践できる。そこで得た知見が、現実にも良いかたちでどんどん実装されていくんだらうなと想像しています。

N 僕の場合は、どちらかというとゲームは娯楽で、軽視されがちのところもあって、ほかの分野と比べて遅い。すでにWebアクセシビリティのガイドラインがJIS規格として存在し、点字ブロックの規格も整備されている。一方、ゲームアクセシビリティは、最近やっとマイクロソフトがガイドラインを出したくらい。これから発展していくだろうとは思いつつ、視覚障害のある人に限っては「ゲームができる」こと自体、今まで知られていなかった現実がある。

ている工夫を集約したり、発信したりするところから、はじめていく必要があるなと思います。
な スト6をプレイしてみて、現時点ですでに追加したい機能とかがありますか？
N 現状では、相手がガードしているのかどうか音では判断できないんです。僕、ちょっと前までガードって見てもわからないものだと思っ込んでいて。とりあえず攻撃したらガードされたから崩しにいかなきやと思つていたら、目が見えている人はガードのモーションがちゃんと見えているということを知つて。それなら、俺にもガードのモーション情報ほしいぞと(笑)。

な うわあ、それめっちゃくちや面白い話。

アクセシビリティが今後どう発展していくかを考えたなら、いろんな人が自分の特性に合った



心眼PARTY団体戦を終えて、参加者や関係者で集合写真

な 「ゲームは遅い」というのもすごく理解できて、僕らは最近になってやっとアクセシビリティを理解しはじめた。NAOYAさんはゲーマーとしてイライラしっぱなしだったと思うんです。「なんだよ！」って。そのずれが確実にある。

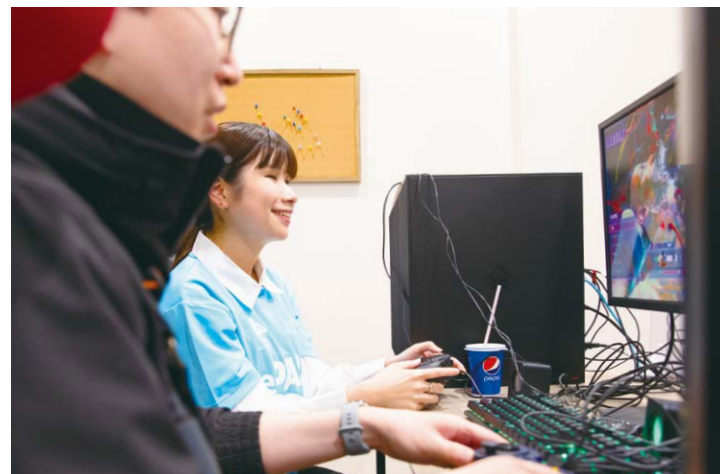
公平性を保つには

N 僕自身、画面が見えないからその、個人的工夫がたくさんあって。メニュー画面で希望の設定項目に行き着くために、たとえば、「下矢印を3回押し決定ボタン」みたいなのを記憶しておくとか。あるいは身体に障害のある人であれば、自分専用のコントローラーをつくるのか。ゲームアクセシビリティの周知や向上に関して、個人レベルでやっ

環境を自ら設定できる、つくれるというのがひとつの到達点。同時に、ゲームが公平であるかどうかが大それたこと。ある機能を入れたことで、ゲームバランスが崩れることもありえる話ですよ。ね。さきほどの話もそうですが、その逆もしかりで、そりやあ音をつけてほしい。

加 公平性の話、悩ましいところもあって、たとえば身体障害の方もプレイできるよう「マウス使用可」とすると現状だと有利になりすぎてしまうゲームもある。公平性は大会や参加者ごとに異なるものなのかもしれません。

な スポーツ分野だと、義足の方の100m走がどんどん速くなつていて、義足をつけていない人を追い越してしまうと、スポーツってどうなるの？という議論もある。個人だけでなく、プラットフォームやコミュニティをもつ側も議論していく必要があるんでしょうね。



スト6体験会の様子。参加者と対戦しつつ、アクセシビリティ機能を説明するePARAの実里さん。「スト5のときよりも近距離でしか使えない投げ技の空振りが減った」と語る



学び合い、 高め合うコミュニティ

ePARAが主催する心眼PARTYや、Discordでの部活からは、ツールを通して離れた場所でも同じゲームを楽しむ風景が見えてくる。そこにはそれぞれの感覚や特性を互いに補い合い、学び合い、高め合う新しい協働のコミュニティが生まれている。



心眼CUPなどのトーナメント前は、Discord上で練習試合を行うePARA所属アスリートのみなさん

ゲームがつなぐ「あいだ」って?

ゲームの世界と現実世界。2つの世界をテクノロジーと人がつなぐなかで、ePARA・加藤さん、ゲームさんぽ・なむさんとの会話をはじめ、本特集を制作する過程で見えてきた、ゲームがつなぐ「あいだ」の可能性を考えてみる。

他者の見ている世界・ 感覚を楽しむ

「ゲームさんぽ」を覗いてみれば、ほかの人が見ている世界がどれほど違っているかに気づかされる。ますます広がりを見せるゲーム実況は、多様な視点や感覚の違いを楽しむ環境を生み出している。こうした取り組みは他者の感覚に対する理解を促進するだけでなく、現実世界の別の見方を体感する機会ともなりうる。



デバイスもゲームも 自分でつくる

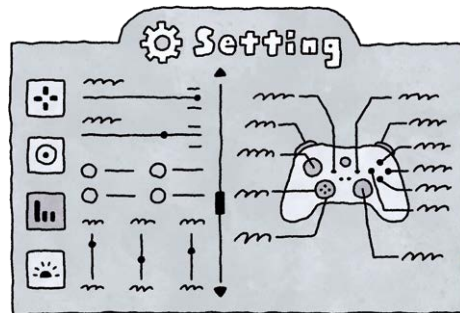
進行性筋ジストロフィー症という難病を抱える格闘ゲームの島山駿也 / Jeniさんが試行錯誤の末、顎で操作できるコントローラーを自分で制作する様は、道具を自分でつくる職人のようでもある。ほかにもpp.12-17で詳述する「AUDIO AR GAME MAKER」が公開されるなど、メーカーがゲームやデバイス制作し、ユーザーに提供するという構図もまた書き換えられはじめている。



自作コントローラーを使うJeniさん

名づけられない機能と戦術

機能が充実する一方で、プレイヤー側もまた機能を使いこなし、ゲーム環境に介入している。音響設定やボタン配置、感度設定に至るまで、時にはアクセシビリティとは謳われていない機能でも、プレイヤー自身が自分の感覚や特性に合わせて活用する戦術をプレイしながら身につけていく。



変わりゆく アクセシビリティ

紹介したように、スト6ではサウンドアクセシビリティ機能が実装されたほか、PlayStation5では自分の身体に合わせてボタンの付け替えや配置の変更ができる「Access コントローラー」が発売。さまざまな感覚や特性をもつ人がそれぞれに適した環境で、同時にプレイできる世界が実現しつつある。将来的にはゲームの世界で実装されたアクセシビリティ機能が現実社会に応用される可能性もあるだろう。



Access コントローラー
PlayStation「Access Controller - Accessibility Consultant Stories」PS5 | YouTubeより抜粋
©2023 Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.



はじめに
ゲームづくりの道具を知る

「この部屋に音を置いてみてください」
ワークショップはこのフレーズからはじまった。不可解に聞こえるオーダー、でもこれがワークショップの肝となる。「オーディオゲームをつくる」活動を通して、感覚の違い、障害の有無にかかわらず音を共通項とし、環境のとらえ方や楽しみ方を共有しようという試みだ。

会場はホテルアンテルーム京都、現代美術家とのコンセプトルームやギャラリースペースを備えるホテルだ。15名の参加者枠に対してワークショップは満員御礼。赤・青・緑の3グループに分かれて(ちなみに筆者は緑チーム)、それぞれテーブルで自己紹介しながら開始を待つ。参加者は老若男女、聞けば全国各地から来ていたし、アーティストや研究者、目が見えにくい方も参加していた。講師は本ツールの生みの親、DDD Projectのメンバーが務める。

「今日はみなさんにオーディオゲームをつくつ

「AUDIO AR GAME MAKER」^{*}

オーディオゲームをつくって遊ぼう！

ワークショップ体験記

2023年7月、AUDIO GAME CENTER^{*1}による新作ツール「AUDIO AR GAME MAKER (以下、AARGM)」^{*2}が発表となり、あわせてツールを用いたオーディオゲームづくりのワークショップが京都で開催された。ミュージアムエドゥケーター^{ぼくりょんじゃ}の朴鈴子がその模様をレポートする。

文=朴鈴子 写真=衣笠名津美



DDD Project メンバー、ゲームクリエイターの犬飼博士さんによる挨拶からスタート

*1 AUDIO GAME CENTER

音から立ち上がる体験をオーディオゲーム(映像情報が欠かせないビデオゲームとは異なり、音からつくり、音で遊ぶゲーム)というかたちで生み出し、共有するべく2017年にスタートした活動。これまでに、スパイラル、東京ゲームショウ、銀座ソニーパークなどで展開する。リアルな場でのゲームセンターの開催だけでなく、さまざまなクリエイターと新しいゲームを開発するハッカソン「Prototyping Party」やオンライン配信、Podcastなど、さまざまなメディアや場を使って、音がつくる体験の可能性を探っている。



AUDIO GAME CENTER
Web サイト

*2 AUDIO AR GAME MAKER

スマートフォンなどのデバイス上に拡張された現実世界を舞台に、オーディオゲームをつくることのできるツール。今回、はじめて一般参加者を募りワークショップを実施した。

*3 DDD Project

「Disability Driven Design Project」の略で、2016年から活動開始。2017年からAUDIO GAME CENTERをはじめ。視覚障害当事者含むさまざまな専門性をもつメンバーにより、「障害」というコンディションのなかで生まれる発想や感覚を生かしたデザインプロセスを提案。今回のAARGMは以下のメンバーにより制作。開発：浦田泰河 アドバイザー：犬飼博士、加藤秀幸 テクニカルディレクター：寛康明 サウンドクリエイター：野澤幸男 プロデュース：田中みゆき 協力：三澤剛

ていただきます」。ゲームクリエイターの犬飼博士さんがオリエンテーションを進めていく。わかりやすく「ビデオ不要ゲーム」と呼んでいたところが印象的。30分でゲームをつくり、その後40分で発表とゲーム実践をするそう。ゲームづくりをはじめめる前に、その道具となるAARGMの使い方を聞いた。

AARGMはスマートフォンのアプリで、ワークショップではJigokuを使用する。アプリを起動すると、まず聞かれるのが「ソロプレイ」か「マルチプレイ」か。複数人で遊ぶので今回はマルチプレイを選択。次に、チーム毎にあてがわれた会場のスペースをふまえ、それに連動するゲーム空間ROOM1〜3を選択し、会場に配置された「マーカー」をカメラ機能で読み込む。それによってマーカーがある位置から、どの角度にどれくらい動いたのか、デバイスのセンサーで追うことができる。これでゲームづくりの準備が整った。

画面には、カメラに映った目の前の景色があり、上部にテキストで「配置」、中央に「点」とある。視定めた場所で「点」をタップすると、丸い球体



配置モード時の画面。設置する音を「点」で置こうとしている

ばっちりその場所に到着すると「ポヨヨン」と音が鳴る。音はいくつでも置けるし、音の種類や形（これがまた面白い！）もさまざま。また、画面を上をスライドさせると「編集」「体験」とモードが切り替えられ、編集モードでは置いた音の削除など、体験モードでは画面が一色の色面に切り替わって視覚を頼らずゲームが楽しめる。

が画面上に配置される。デバイスを持ったまま、音を置いた場所へと近づくと「……シヤンシヤンシヤンシヤン」とホラー映画の危機的場面さながらのサウンドエフェクトがフェードイン。そして、

オリエンテーションを終え、ゲームづくりに移行した。まずはアプリを使ってみることに。手順通りに設定を済ませ、シンプルに音を置いてみる。デバイスを持って実際にその場所に向かうと、あの例の「……シヤンシヤンシヤンシヤン」という音が近づいてくる。現実の世界に見えないスピーカーを仕込んだ気分だ。

さまざまな機能を試してみようとしたが、筆者のいる緑チームは制限時間を気にして、一番シンプルな機能でゲームづくりを進めることにした。チームにあてがわれたデバイス2台を用い、「かくれんぼ」をベースにつくってみる。鬼役の人には離れた位置で待機してもらい、鬼以外の人が会場に音を置く。その後、鬼は音

ワークショップ 音を使ったゲームをつくる



まずはデバイスに慣れるところから。いろんな機能に触れてみる



各チームの発表を終えて、全体の振り返り。ゲームクリエイターであり、DDD Projectメンバーでもある野澤幸男さんから一言



このあたりの
はずなんだけど……
こっちな？

を探しに行く。面白いことに、音の位置を決める「点」は高低の位置情報も含むので、テーブルの下など、音が本当に隠れているような状況もつくれる。何度か試していくうちに、部屋の大きさに合わせて音の置く数を決める、鬼が音を探す時間に制限を設けるなど、改善に向けた声も出てきたところでタイムアップ。チームごとの発表の時間へと移った。

赤チームがつくったゲームは「宝探し」。宝として設定したもの（今回は会場にあったクツシヨソ）にたどり着くための音の道を引くアイデア。宝への道はずれと、例のシャンシャン音が

が聞こえなくなるので、また音が鳴る位置を探して軌道修正しながら宝を探す。一方、青チームは赤チームと逆の発想で、進むべき道はずれると「ブツブツ」と音が鳴る。試しに筆者も



赤チームがつくったゲームを体験している様子

ゲームを体験。結構「ブツブツ」と鳴っていたので、かなり細い道だったようだ。

視覚障害のあるDDD Project

メンバーの加藤秀幸さんは、

「自分たちは

（日常の感覚にな

らって）『常に音が鳴っているもの』を追いかけたり避けたりすることをゲームづくりのなかで考えがちだ」と言い、青チームの音のとらえ方がそれとは異なっていて興味深かったとコメント。それぞれが異なる感覚で日常や周囲の環境をとらえるなか、個々の感覚をゲームを拠点に想像し合えることは非常に面白い。会場に居合わせた人たちが、ゲームを介

して知覚をかわせはじめているような、そんな感覚。ほかにもキヤッチボール、大縄跳びなどなど、アプリ機能の応用やゲームを発展させるアイデアが飛び交う時間となった。



荒削りだけど、
面白いアイデア!

天井から落ちるように
音を置いてびっくりさせよう!



おわりに

ひらかれていく世界を楽しむ

ヨシタケシンスケさんの『みえるとかみえな
いとく』という絵本がある。宇宙飛行士の「ぼく」
が行き着いた星には三つ目の宇宙人がいて、人
間を見て「背中を見れないなんて不便だ」と言
う。宇宙人のなかには全盲の人もいて「ぼく」は
その人の日常を観察していく。側で見ていると、
触覚や聴覚などを巧みに使って暮らしているの
がわかる。たとえば、目的地までの道を「角の家
で飼っている犬が鳴いたら曲がる」などして、音
や触覚の地図でとらえていたり。晴眼者は視覚情
報に頼りがちだが、聞いたり触れたりして得る
情報から想像を掻き立てる訓練によって、より
多くの人と分かち合える世界がある。本
ワークショップは、わたしにとってその練習
の一環であり、そのようなメッセージを受け取る
場でもあった。個々がオンラインでつながるだ
けではなく、みんなで、実空間で遊べるゲームを
目指して。今後もDDD Projectの活動は続く。



Cultivating The Arts

“生きるための技術”をさがして

第1回 山形

関係性から 生まれるもの

今号の案内人



武田和恵

やまがたアートサポートセンター
ら・ら・らコーディネーター
障害のある人の芸術活動を支えるネットワー
クづくり、展示会の企画運営などに従事。

「THE ARTS」を“生きるための技術”にとらえ、表現が生まれる全国各地の現場をめぐる本企画。福祉や創作活動に携わる案内人とともに、“表す”行為やその過程を見つめてみましょう。第1回は、山形で障害のある人の芸術普及・支援を行う、やまがたアートサポートセンターら・ら・らコーディネーターの武田和恵さんを迎えます。

文＝鈴木瑠理子 (MUESUM) 写真＝澤木亮平

ゲームを通して 意味の網の目を揺さぶる

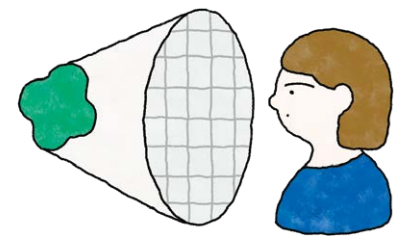
早川公 文化人類学者

「文化とは意味の網の目の体系である」人類学者クリフォード・ギアツは、文化をこのように定義した。そして彼は、次のように人間を説明する。

「人間は、その自ら拵えた意味の網の目に囚われた生き物である」と。

わたしたちは日々の生活において無自覚にこの意味の網の目に縛られていく。何が正しい／間違いか、あるいは何が普通／異常か、そして何が健康／障害か。境界線(〳)の引き方は、生まれ落ちた社会の価値基準をもとにいつの間にか覚え、ときに反発や修正を加えながら、いつしか「あたりまえ」という感覚に落とし込んで自分のものにしていく。

障害に関して語るときも同様である。目が見え、耳が聞こえ、両手で既製品コントローラーを操作し、一週間のほとんどが心身元気快適であるのが「あたりまえ」。それらのリストのひとつでも満たしていなければ「障害」となり、それを克服するためにかかる労苦は「コスト」とみなされる。



けれども、社会の問題はコストの問題である前に、意味の網の目の問題である。ただ、自らが絡め取られたこの体系を自力で解くのはとても難しい。だからこそ、その突破口のひとつに、「アート」がある。

アートという語感はどうしても高尚な美術作品を想起してしまうけれども、人類学者のアルフレッド・ジェルはそれを「世界を変えることを意図した行為の体系」と表現した。そして作品単体や個人を指すものではなく、ヒトやモノが関係し合って織りなす仕方そのものとして、アートを再定義した。

アートは、さまざまなヒトとさまざまなモノの織り合わせ。アーティストとは、そのはじめから〈あるもの〉ではなく、その巻き込まれの渦中で〈生成されるもの〉。そう考えてみると、本特集で登場する「ゲーマー」や「ゲームメイカー」たちもまた、「あたりまえ」の世界を変える営みをほくたちに見せてくれるアーティストであるといえる。

大切なのは、こうしたゲーマーたちが垣間見せてくれたバリアフリーな世界にほくたちが参与していくことだ。ふだんとは違う仕方、つまり使ったことのないモノや関わりやすいヒトとの関係を日常にあえてつくり出していく。世界を変えることを意図して自らの意味の網の目を揺さぶり、その「あいだ」に分け入っていくことをはじめよう。



早川公(はやくわ こう)
大阪国際大学准教授、eP.A.R.A.
SDGs 顧問。専門は応用人類学、まちづくりやソーシャル・デザインの領域を文化人類学が関わる方法についての研究・実践中。

DA 特集、 どうでした？

「読むこと」は、創造的な行為。一人ひとりにさまざまな読み方があるはず。巻末のアンケートはもちろん、SNSでも「#DA特集どうでした？」で、ぜひ感想を聞かせてください。

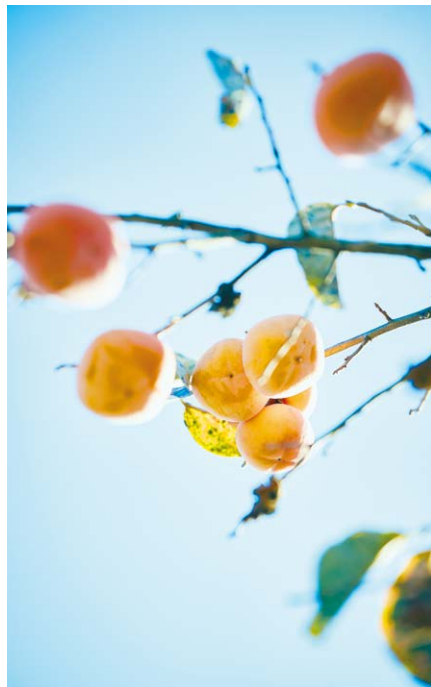
Webメディア「DIVERSITY IN THE ARTS TODAY」では、気鋭の若手研究者・森一貴さんによる感想レビュー記事も紹介しています！



荒木さんが近藤さんに絵をプレゼント。描いたのは「袖子さん」だそう。「いいんですか？」と笑みをこぼす姿に、静かに頷いていた



2019年より山形で続く、「障害のある人たちの表現（『きざし』）」とそれに寄り添う「まなざし」に焦点をあてた「公募展『きざしとまなざし』」。武田和恵さんは、その舞台裏を担うひとりだ。各地の福祉施設や個人を訪ねては、表現活動の現況について聞き取りを重ねている。「きざしとまなざし」。たとえば、こんなことがあったという。ある福祉施設では、備品を毎日のように駐車場に並べる人がいた。もちろん、利用したい人から



すれば困ってしまう。しかし、スタッフはその行為に戸惑いながらも、「なぜだろう？」という自身の素直な視点に立ち、写真を撮って記録を続けた。「いたずら」のような営みの蓄積に、その人の意思の表れを汲み取ったのだ。

「問題行動だと見なされるような行為も、とらえ方を変えれば、ものを創造する芸術活動なのかもしれない。だから、『きざしとまなざし』展では、そんな関係性から生まれてくる、表現の『きざし』を紹介しているんです」と武田さん。今号では、山形にある3拠点をめぐる、3人の表現へ会いに行く。



愛と幸せに満ちた、
穏やかな世界に生きる
荒木恵二さん

山形市から車で30分ほど北上した寒河江市。最初に訪ねたのは、社会福祉法人さくらんぼ共生会（さくらんぼ共生園）だ。朝の10時頃。アトリエでは、カラフルなペンを手にもくもくと絵を描く人、干したとくだみの葉をバックに詰める人、みんなに声を掛けながら歩きまわる人……と、それぞれが思い思いに過ごし、おらかな時間が流れていた。

「のびのびとした雰囲気、いいでしょう。ここは一人ひとりのやりたいことを尊重していて。自由なあり方を認め合う姿勢を、大事にしている施設なんだよね」と、武田さんがそっと教えてくれる。そして、そのなかに、ひととき鮮やかな色の衣服に身を包んだ、荒木恵二さんの



荒木恵二《けっこんしきよめさん》／紙、色鉛筆／W270mm×H395mm／2022年
何段にも重なるウェディングケーキの上に、男女が並んで座っている

姿があった。

「恵二さんはとてもおしゃやれで、持ち物も可愛らしいんです。食事のときには、お花をテーブルに飾ったり」と、スタッフの近藤袖子さんは話す。挨拶してまもなく、恵二さんは自分で装飾したかばんや愛用しているポーチを棚から取り出し、次々に見せてくれた。たしかにどれもハートやキャラクターのモチーフ、ピンクの色合いにあふれている。

いつも描いているという絵の制作も視



かせてもらう。柔らかな点線、また颯爽とした線が織りなす輪郭。次第に現れるのは、女性と男性が並んだシーンだ。「何を描いたんですか？」と尋ねると、恵二さんは「婚約者」と言う。聞くと、18歳の頃に出会った想い人で、今はお互い遠くに暮らしているが、いずれ一緒になる予定なのだそう。

「婚約者の方の存在も、恵二さんがものをつくる原動力のひとつなのかなと思います。私は『あなたとは結婚できない』

荒木恵二（あらかき・けいじ）

1960年生まれ。〈さくらんぼ共生園〉に通所し、日々絵や陶芸などに取り組んでいる。展覧会出展で作品発表の機会も増え、乙女心の宿る作風やファッションにはファンも多い。



志穂さんが、成人式のときに哲哉さんが描いたという絵を見せてくれた。「篤姫みたい」って。自分なりに気持ちを表してくれて、嬉しかったです」



長濱哲哉（ながはま・てつや）
2005年生まれ。小学生の頃にお絵描きボードで絵をはじめ、色を施すため紙にペンで描くスタイルへ。中学生からは毎日数十枚を創作。自身も登場するユニークな作品には、夢が色彩豊かに表れる。



哲哉さんがこれまでに描いた絵の一部。膨大な枚数におよぶが、奈穂子さんと志穂さんは一つひとつの情景をつぶさに説明してくれる



と、6回も振られてるんですよ」と言って、近藤さんは微笑む。

恵二さんが（さくらんぼ共生園）に通いはじめたのは約10年前。それまでは木工を行う男性の多い事業所に所属し、服装もシャツにズボンとシンプルだったそう。しかし、絵を描くようになると、ハートのモチーフがしばしば見られるように。そして、おしゃれ好きな利用者の方からも刺激を受け、次第に独自のファッションが生き生きと花開いていった。

「恵二さんは、愛や幸せに満ちた穏やかな世界観を、絵に描いたり身にまとったりすることで、体現しているのかもしれないね」と武田さん。憧れを大切に抱く恵二さんの「ありのまま」を、近藤さんは信じ、支えている。

絵を描くことが、

コミュニケーションに

長濱哲哉さん

午後は山形市谷柏^{やがしほ}へ。国道を走ると、薄く雪をまとった月山^{がつぎん}が遠目に見える。とんぼが舞う黄金色の田んぼや、りんごが実る果樹園。晩秋の風景を横切りながら、村山特別支援学校本校に到着した。校舎は随所に木が生かさされ、採光が心地良

い。廊下や教室には生徒のにぎやかな声が明るく響いた。

「ここに通う長濱哲哉さん（「てっちゃん」と呼ばれている）は高校3年生。昼休みになると、教室でいつも絵を描いているのだという。「すぐ描き上げちゃいます。数十枚を毎日必ず」と、母の奈穂子さん。この日は保育士をしている姉の志穂さんも立ち会い、哲哉さんがこれまでに描いた作品を見せてくれた。手に抱えたトートバッグや紙袋を預かると、束になった絵がずっしりと重い。

「てっちゃんの絵は、本人が編み出した技術なんだと思う」。取材の前に武田さんが語った言葉を思い出す。自閉症で、話すことがあまり得意ではない哲哉さん。幼い頃は、感情を表すことができず、よく癩癩^{かんじやく}やパニックを起こし泣いていたそう。しかし、小学生のとき、お絵描きボードに「チョコアイスがたべたいな」と絵や文字で示すことで、意思が伝わる手応えを覚えた。それから中学校へ上がる、ある公募展への出品をきっかけに、自身の気持ちや願望を表現するようになる。「ずっとひとりで遊んでいたのに、人には興味がないのかな、もしかしたら人嫌いなかもしれない、と心配していました。でも、絵を描きだしてから、『てっ



「好き」「やってみたい」が
ものをつくるエネルギー
遠藤綾さん

翌朝、山形市鳥居ヶ丘の住宅街に佇む、社会福祉法人ほのぼの会（わたしの会社）へ赴いた。施設が運営するカフェとパン屋が併設され、かすかに香ばしい匂いが漂う。外から店を覗き込むと準備中で、「素材にこだわっていて、おいしいんだよ。あとで寄ろう」と武田さん。向かいの敷地では、スタッフの方が畑仕事に精を出していた。

施設内のアトリエでも、手織りや絵などの創作活動を行う利用者の方々が、作業をはじめようとしていた。テーブルの上にゆっくりと紙やノートを積み上げているのは、遠藤綾さんだ。見ると、それぞれに色とりどりの文字が書き連ねられている。なかには紙の端が折れていたたり、色褪せていたりと年季を感じさせるものも。

「好きな歌の歌詞や、アニメのキャラクター名などを何年も書いていらっしやう。数百枚はある



テーブルに整えられた綾さんのスペース。積み重ねられた紙とともに、箱に入ったペン、お気に入りのおもちゃも並ぶ。置き方にも順序があるのだとか

だろう紙の束を、毎日リュックに入れて持ってきて、必ず全部持ち帰るんです」と、スタッフの上遠野莉奈さんが話す。傍らには、CDの歌詞カードも同じように重ねられていた。頑張ったときのごほうびとして、ご家族に買ってもらったものなのだそう。「すべてに綾さんの『好き』が詰まっている。お守りのようなものなのだと思います」と、上遠野さん。こうして自分のスペースを整頓することが、綾さんの作業前のルーティンになっている。しかし、仕事中に文字を書くわけではない。



ちんの世界はこんなに豊かに広がっているんだ」とわかったんです」と奈穂子さん。たとえば、たくさんの人や動物が、笑顔で手を振る様子を描いた絵がある。「放課後デイサービスから迎えの車で帰るとき、メンバーやスタッフみんなで『またね』と手を振るのが嬉しかったんだなと思って。感情を表には出さないけれど、こんなふうに見えていたんだな」と、奈穂子さんは続ける。

今では、絵を描くことが、哲哉さんの日常的なコミュニケーションになっている。志穂さんも、そうした哲哉さんの自己表現、生き方の工夫ともいえる営みに向き合ってきた。

「苦手な部分をどうカバーすると生きやすい社会になるのか、てっちゃんと一緒に過ごすなかで痛感しました」と志穂さんは語る。相手の意思にどう共感するか。哲哉さんとともに育つなかで自然と培われたその姿勢は、子どもと接する自身の仕事にも重なっている。

ささやかで Vol.1 大切な闘争の 備忘録 ~イタリア・ミラノから~

写真・文 = 和田夏実

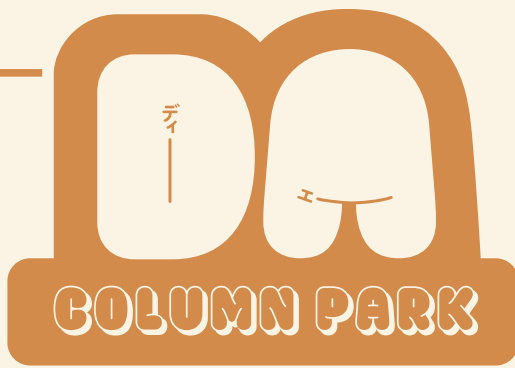
ささやかな闘争、自ら世界を形づくること。2023年8月半ば、私はイタリアに移住した。言語もわからない街で、身体の隅々まで日本での生活や文化、友人との会話、口癖が染み込んだ「私」のぐらぐらとした日常がはじまった。

大学の恩師は、fashionは動詞として「形づくる」という意味があり、自らを自分らしく形づくること、だと言っていた。1980年頃、私の母は20歳を過ぎて、手話という自分の言語を獲得した。当時知り合ったイタリアのろう者から「あなたがあなたであることを誇るために、生活を愛しなさい」と言われた母は自分の家をつくった。1階から3階まで吹き抜けて、どこからでも目が合い手話で話すことができ、電気の点滅で人を呼べる。手話をしながら寄りかかって話しやすいよう、引き出しの取手は突起のないものになっている。小さい頃はわからなかったが、自らの言語と身体感覚をもとに、その隅々まで手を加えられた家には、身体のすべてで自分たちを肯定していくような、そんな強さがあったんじゃないかと思う。

「私」と「異国」の間で起こるズレに対する、読み替えや代用、そしてプリコラージュ。ペットボトルを振って生クリームをつくるように、あるいは、話しやすさのために引き出しの取手を変えるように、自ら世界を形づくるためのささやかで大切な闘争の断片をつづってみたい。

和田夏実(わだ・なつみ)

1993年生まれ。インタープリター/リサーチャー。ろう者の両親のもとで手話を第一言語として育ち、さまざまな身体性の方々と協働した視覚身体言語の研究やメディア制作などを行う。



8/27

ミラノの自宅にて

イタリアに着いて5日目で作ったシチリアの伝統料理「カッサータ」。リコッタチーズと生クリームを混ぜ、ナッツやアーモンド、フルーツやジャムを入れて固めるだけの簡単スイーツ。「泡立て器」がなく、けれど、それがどこで手に入るのか、また食料品店すら知らない街で探すのはなかなか難しい。調べてみると、冷やした生クリームをペットボトルに入れて振ると、固まるそう。この街で、手に入りやすいものの代用でアイスをつくる。



10/8

ローマでオリムピック

ろうやコダダ*の子どもたちが集まるイベントへ。古代ローマの文字盤を眺めオリムピックの起源となったゲームを体験する。運営しているのは公園の歴史(約2000年前の壁)を守り、継承するNPO団体。古代ローマの格好で、スマホを触る姿のちくはぐさがかわい。ろう者コミュニティの仲の良さや、小さな子どもたちが一緒に走りまわる姿、街並みが違って、変わらない景色もある。

* Children of Deaf Adults の略。耳が聞こえない・聞こえにくい親をもつ、耳が聞こえる子どものこと



備忘録の全文はWebにて!



遠藤綾(えんどう・あや)

1987年生まれ。〈わたしの会社〉では、1日の間に手織りや刺繍、絵や俳句などさまざまな仕事を行う。ジブリ作品やプリキュアシリーズなど、大好きなアニメが創作のモチーフになることも。

ここ数年は刺繍に熱中しているという。隣の部屋に移動した綾さんは、布を顔の間近に寄せて、静かに針を上下させていた。「カラフルな色使いや細かなタッチは、綾さんが書く文字とも通じている気がする」と武田さんは言う。刺繍をはじめた頃の頃は糸が単線でフラットだったが、今は層のように重ねて縫うことで、独特の味わいを生んでいる。

綾さんは絵や手織りにも取り組むそうで、上遠野さんから「やってみる？」と素材を提案することもある。それに対し綾さんは、「ええー」と顔をしかめはにかむものの、みるみる自分なりの表し方に

昇華していくのだからか。「私だったら、『なぜこのモチーフを選ぶのか』などと理由を考えて固くなってしまいます。でも、綾さんは『好き』『やってみたい』がエネルギーとなって湧き上がる。表現者として尊敬していただき、どんなものが生まれるのか、いつも楽しみで仕方ありません」と、上遠野さんは真っ直ぐな目で語ってくれた。

会釈をしながら手を振る武田さんと別れ、帰路につく。お会いしたる人の作家と、周囲で支える方々との関わりから、互いを差し出し、向き合う芯のようなものが伝わった感触がある。生きるなかに自分自身を見出し、また他者とともにあろうとする意思。表現はそこに育まれていく営みなのかもしれない。



綾さんの了承を得て、紙の束を見せてもらう。なかには映画『タイタニック』のチラシに文字を書いたものもあり、上遠野さんから「カラオケでは主題歌をノリノリで歌ってくれます」と逸話もこぼれる

田中みゆきの

きまぐれ 介護日記

キュレーターの田中みゆきさんが、
2023年春、介護の資格を取得し、
福祉施設に勤めはじめた。新たな現場に
身を置く彼女の日記をのぞいてみよう。

2023年4月6日
介護の現場で働きはじめたわけ

わたしが介護の仕事をはじめたのは、2022年にアメリカで障害と芸術についてのリサーチを行ったことが大きく影響している。アメリカでは、福祉とアートは完全に切り離されている。障害のある人による表現は「セラピー」か「現代アート」かで分けられ、まったく別の世界のものとして扱われているのだ。1970年代にはじまった障害者権利運動は、脱施設を目的として行われたので、現地で出会った障害のある人たちに「日本では福祉施設で面白いアートの実践が行われている」と話すと、まず施設という存在に対して嫌悪感を示され、次に「それはアートではない」と言われる。でも、果たしてそうだろうか。

日本には、福祉とアートが交差するユニークな領域が、確かに存在していると思う。でもそれを語るためには、わたしは福祉について知らなすぎる。そんなことから資格を取り、

せっかくなら福祉施設で働いてみることに決めたのだ。これまで知的障害や精神障害のある人の表現を展示させてもらったことはあったが、アートというハレの場ではなく、日常にもっと触れてみたかったというのもある。そこで、アートで目立った活動をしているわけではない、「普通」の施設で働くことにした。その施設は、福祉の領域で注目される「地域包括ケア」の一環で自治体によりつくられた複合施設のなかにある通所施設。年齢も幅広く、障害の種類も身体障害から知的障害、発達障害、精神障害とあらゆる人が通っている。しかも、さまざまな理由で言葉によるコミュニケーションが難しい人がほとんど。インクルージョンとはなにか、という思索がそこから始まった。

田中みゆき(たなか・みゆき)

キュレーター。「障害は世界を捉え直す視点」をテーマにカテゴリーにとらわれないプロジェクトを企画。表現の見方や捉え方を障害当事者を含む鑑賞者とともに再考する。ACCの助成を得て2022年ニューヨークに滞在。

福祉や表現の現場から届いた、
新たな挑戦にまつわる活動通信

〇〇はじめました

第1回

株式会社NPOつくりました

木ノ戸昌幸(株式会社NPO)

1977年生まれ。株式会社NPO代表取締役。元NPO法人スウィング理事長。福祉施設(スウィング)を運営し、既存の仕事観・芸術観を揺るがす創造的実践を展開中。単著に『まともがゆれる』(朝日出版社、2019年)。

「NPO様、NPO様」
大真面目な雰囲気漂う銀行で、奇妙な名を呼ぶ行員がいる。何か変だと思っていると呼ばれているのはどうやら僕らしい。「株式会社NPO」をつくるとうなるか? 「株式会社様」ではわからないので「NPO様」なんて呼ばれ、株式会社なのになぜかNPO感は極限まで高まることになる。不思議だ。そしてかなり照れ臭い。2006年、僕は仲間とともにNPO法人スウィングを京都・上賀茂に設立。障害のある人、人およそ30名が働く福祉施設(スウィング)の事業運営を通し、世にはびこる「べき」「ねば」や既存の価値観を揺るがせながらさまざまな市民活動を展開してきた。

根底にあるのは息苦しい社会をほんのちよつとでも柔らかく、生きやすくしたいという願いだ。17年。何かを得るのにも失うのにも十分な時間だろう。まるで交通事故のような思いもよらない事態に直面したNPO法人スウィングは2023年3月に解散。けれどそのとき、失意のなかではじめて気づいたのだ。市民活動はNPO法人だけにしかできない特権なのだろうか。それはただの名であり型であり、正に「世にはびこるべき」「ねば」や既存の価値観への囚われに過ぎないのではないかな。できるよ! NPO法人じゃなく株式会社NPOは福祉施設(スウィング)とともに、これからも



運営法人が変わっても使い続けられる看板

変わらず市民活動を続けてゆく。僕たちはNPO法人を憎んでいるわけでも、ましてや馬鹿にしているわけでもない。むしろその精神を引き継ぎながら現実を生き抜くため、一見ふざけた名前の新たな組織を「どうしても」必要としたのである。

映画『フジヤマ コットントン』が できるまで

前編

富士山が見守る甲府盆地にある福祉事業所へみらいファーム。2023年秋、この場所の営みと人間模様を映すドキュメンタリー作品が完成。約1年の撮影期間を経て2024年初春公開となる本作のプロセスを、監督・青柳拓、撮影・山野目光政、編集・辻井深の視点をつづる。

画像提供:ノンテライコ(配給)

幼馴染のめぐさん



僕の映画づくりは「この人に興味がある」「この人を撮りたい」「この人となら面白い映画がつくれそう」、そういう気持ちで企画の原点となる。本作は、僕の幼馴染でもある、めぐさんの視点を軸に「みらいファーム」の人たちの生活や営みを知りたいという想いから始まった(青柳)

2022年3月20日

撮影前の助走期間

母親がスタッフを務める青柳監督にとっても馴染みある本施設に、カメラを持って訪ねた。カメラを持っていく人がそこに居させてもらえるように。まずは空間に馴染むところから(山野目)



おはよう
なさいませー!



左から青柳、山野目、野村真衣菜。本作の撮影チームは、撮り逃しのないよう3人体制!(青柳)

それぞれ別の視点で撮影スタート

5月10日
最初に目に飛び込んできた、いちろ(うま)



映画をつくりたいという想いをもってこの場所を訪れたとき、最初に見た光景。部屋の中心にドンと座り、ずーっと綿織り機を回している、いちろさんの姿。まわりを見渡し、種から育てる「綿」が重要な存在なのだと思ふ(青柳)



5月18日
花を育てる、けんいちさんとたつなりさん

施設の利用者である2人の会話に日々の喜怒哀楽が表れていたことに驚き、利用者自身の感情を自然なかたちで観る人に届けることができると思ひ、「こういうカットをもっと撮ってきて!」という話になった(辻井)

花って
きれいな、

くるくる...

日常的に過ごす場所のアクセシビリティ

「AccessNow」が面白いのは、公共施設のインフラに関するレビューだけでなく、レストランやホテルなど日常的に行く場所についての情報も多いところ。個人の意見を言いやすくして、場所の改善につなげていけるのがいいですね。(浅野) ▶01°00'47"



提供: AccessNow

個人によるレビューを通して、マップにピンされた場所のアクセシビリティが検索・評価できるアプリ。2023年11月時点で世界107国、1万以上のまちで登録されている



インクルーシブデザインにまつわる“あれこれ”をときに脱線しながらお話しするラジオコーナー。本誌では、そのなかから印象的な言葉をご紹介します！

第1回テーマ 街場のインクルージョン

公園やカフェ、居酒屋、スナック、フェスなど、いろいろな特性や感覚をもった人たちが出会える場づくりが模索されている昨今。第1回では、そんな日常に溶け込むアイデアの実践についてお話していきます。

今回話題にあがった事例……沖縄絶叫居酒屋あいよ！、街中スナック、Dカフェ(スターバックスコーヒージャパン)、INCLUSIVE PLAYGROUNDS、Ability Fest、爆音コンビニDEAF-MART、AccessNow、Ayumi など

ラジオへのアクセスは → Webから!



パーソナリティー



山田小百合 (やまだ・さゆり)
NPO法人 Collable 代表理事
知的障害・自閉症の兄や弟と育った経験から、インクルーシブデザインに関心をもち、NPO法人 Collable を設立。企業や自治体と協働したプロジェクトに多数関わる。



浅野翔 (あさの・かける)
デザインリサーチャー
名古屋を拠点に活動するデザインリサーチャー/サービスデザイナー。デザインリサーチによる社会包摂の実現を理念に掲げ、幅広いジャンルで一貫したデザイン戦略に携わる。

インクルーシブデザイン、こう説明してる!

(インクルーシブデザインとは) 怪我をしたから絆創膏を貼るのではなく、「怪我をしたのはなんでだろうね?」とか、「怪我をしないうようにできることはなんだろうね?」から考えていくことだと説明していますね。(浅野) ▶00°07'03"

最近増えてきた インクルーシブ公園

障害のある人のために一部の場所や遊具を設けるだけではなく、多様な利用者を想像しながら、公園っていう場所をもう一度とらえ直せたらいいと思います。(山田) ▶00°36'17"

もうすぐ夏はじまる
改正法の施行

障害のある人に対する合理的配慮の提供が義務化されることも、重苦しくとらえるんじゃないかと、どうやったら楽しめるかを創造的に考える視点があるといいですね。(浅野) ▶01°04'10"

エンタメ×インクルーシブな話

「爆音「コンビニDEAF-MART」って知ってる? コロナ禍で開催された、クラブみたい爆音でBGMがかかったコンビニで買い物をするイベント(笑)。マスクで覆われていると、口の動きや顔の表情が見えなくて、ろうや難聴の方が困るじゃないですか。それを逆手にとって、マスクをしたまま、来場者みんなが聞こえない状況を体験してみようっていう。(山田) ▶00°50'24"



提供: NPO法人 Silent Voice

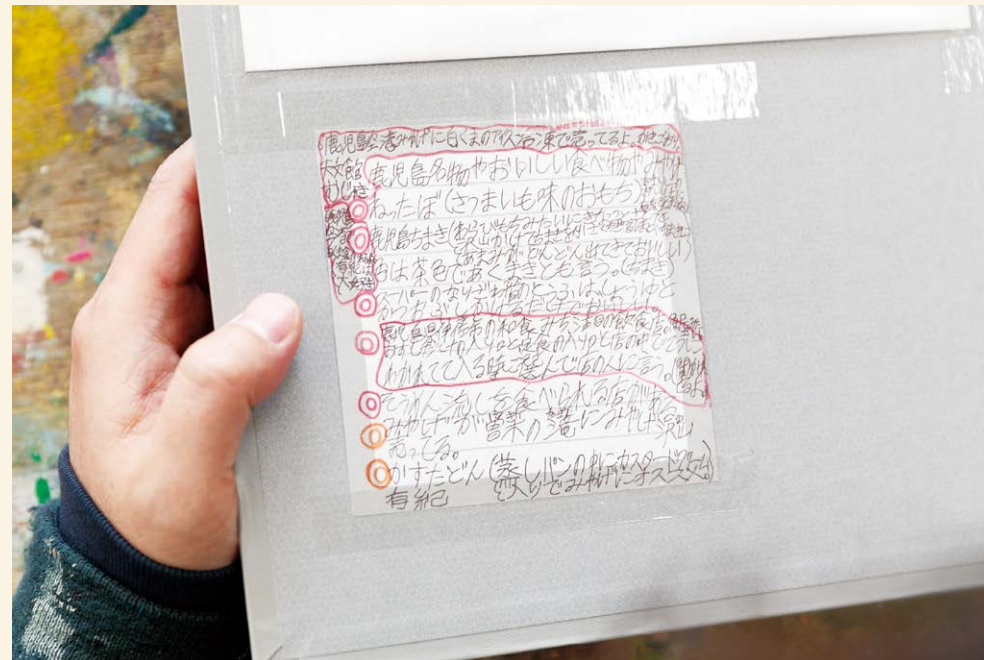
2020年にNPO法人 Silent Voice が主催したイベント。爆音が鳴り響くコンビニ店内で商品購入などのミッションに取り組むことで、マスク着用時のコミュニケーションの難しさが体感できる

交流学習へのもやもや

ポツンってお昼ご飯を食べるだけで、「それって交流学習なんだっけ?」って思う。席があるだけじゃなくて、どうやってその人を迎え入れるのか。その環境がすごく大事だと思ったんですよね。(山田) ▶00°26'01"

福祉の現場の文字採集

第1回

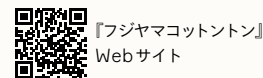


たんぼぼの家のメンバー・有紀さんはおいしいものが大好き。九州での展示会のプランを立てていたスタッフの吉永くんにずっと差し出されたのは、有紀さんお手製の鹿兒島グルメ情報だ。赤線囲みがイチオシ? ミシュランガイドばりの入魂レビューをこっそりファイルの裏に貼っている吉永くん、Good Job!

有紀さんの鹿兒島グルメ情報	
採集地	たんぼぼの家(奈良)
採集者	岡部太郎(おかべ・たろう)
一般財団法人たんぼぼの家常務理事。奈良を拠点に障害のある人の表現活動支援をする中間支援への取り組みや、新しい仕事づくりの可能性をさぐるGood Job! プロジェクトを展開。	

映画公開情報

『東京自転車節』で2020年の緊急事態宣言下における都市を描いた青柳拓監督の最新作、『フジヤマコトントン』。2024年2月10日(土)、東京・ボレボレ東中野を皮切りに、全国の劇場で順次公開予定。



『フジヤマコトントン』Webサイト

めくさんとゆかさんが綿布を織り合い、服をつくり合う。その真剣なまなざしのなかに表現することの喜びを感じる場面。これを見て「真剣に人を想い、ものをつくれているのか?」と投げかけられているように感じた。この約1週間後、内気なめぐさんが、青柳監督に本音を話してくれた。彼女の独白はそのまま映画を牽引するモノローグの役割を果たす(辻井)



カチャ



おもしろさんの普段過ごしている時間と空間を感じられるシーン。この時期は、施設スタッフにも僕らにもあまり表情を見せず、薬の服用もあつてか、じっとしていること多い印象(山野目)

6月22日
畑に座る、おもしろさん

10月14日
織物をする、めぐさんとゆかさん

DIVERSITY IN THE ARTS PAPER

日本財団DIVERSITY IN THE ARTSが情報発信の一環として、Webメディア「DIVERSITY IN THE ARTS TODAY」とともに制作しているフリーペーパー『DIVERSITY IN THE ARTS PAPER』。2017年の創刊以来、表現活動を行う障害のある人たちのアート作品とそれを取り巻く文化を軸に、多様性の意義や価値を広く伝えてきました。4年ぶり2度目のフルリニューアルとなりました。今号より、タブロイド判だった判型をぎゅっと小さく、ページ数を拡大。媒体名の「THE ARTS」を「障害」を軽やかに乗り越えていく知恵・技術・表現」ととらえ、その実践者や活動を紹介・応援していきます。社会と個人のあいだにある「障害」、個人と社会における「多様性」について、読者のみなさまとともに、さまざまな視点から考えるための媒体として、引き続きご愛読ください。



アンケートにぜひご協力ください！
今号へのご感想・ご意見をお寄せください。
抽選でプレゼントもお届けします。
【回答締切：2024年3月10日（日）】

PAPER

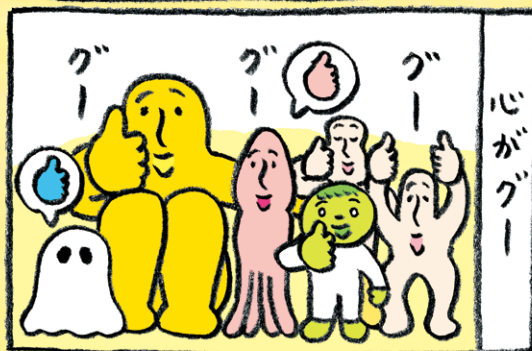
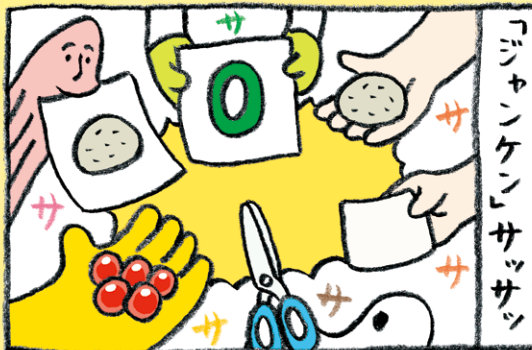
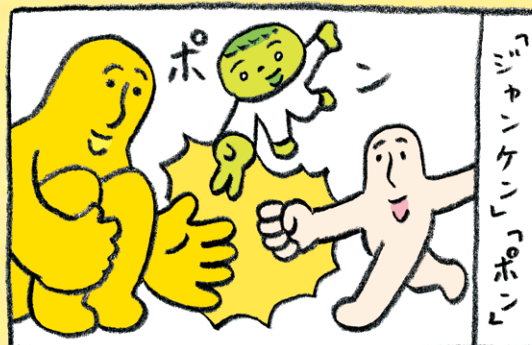
バックナンバーの
PDFはこちら↓



TODAY(Web)



Webでも
情報発信中↓



マンガ：makomo

ゲームは人々の「あいだ」をつなぐメディアになりうる。これは、今号の特集制作を通し、私たちが得た手応えです。「ゲーム (game)」の語源は、「楽しみ」「遊び」、そして「ともに楽しむ」。定められたルールにとらわれ、他者と関わり合う可能性を狭めるのではなく、やわらかくルールを更新し、ともに新たな視野をひらいていく。ゲームは、そんな実践を育む土壌と言えるのかもしれない。