

九州大学社会包摂デザイン・イニシアティブ
2021年度活動報告書

社会包摂とデザイン

— 何をみるか、どこからみるか —

D I D I
2 0 2 1

社会包摂とデザイン

何をみるか、どこからみるかー

目次

-
- 2 ごあいさつ
 - 4 社会包摂デザイン・イニシアティブ (DIDI) について
-
- 5 **デザインシンクタンク**
 - 6 社会包摂デザイン・イニシアティブ キックオフ・シンポジウム/研究会/会議
 - 8 社会的処方：健康の社会的決定要因への社会包摂デザイン
 - 10 オンライン海外調査 多様な人を包摂する実践とそれを支える背景
 - 11 行政機関における「両立」の難しさ
 - 12 デザインの基礎概念【社会包摂デザイン design for diversity and inclusion】
-
- 13 **ソーシャルアートラボ/シビックデザインラボ**
 - 14 ソーシャルアートラボ 2.0ー社会包摂デザインへのアプローチ
 - 15 シビックとデザインー“福祉のデザインの転回”
 - 16 **Project 1** 舞台芸術と音響技術による社会包摂のデザイン
 - 18 **Project 2** 共創的アート活動を通じた認知症ケアのコミュニケーションデザイン
 - 20 **Project 3** 自然の循環と協働体の再生のためのアート実践の仕組みー物語からのアプローチ
 - 22 **Project 4** 「半農半アート」を基盤とした地域づくりのしくみ
 - 24 **Project 5** ジェンダー/LGBTsのデザイン
 - 26 **Project 6** 多様な色覚特性を持つ人に伝えるためのデザイン
 - 28 **Project 7** 多様な人々を包摂するサインデザイン実施の方法論としくみづくり
 - 30 **Project 8** 音響工学の手法を用いた軽度聴覚障害者サポートのしくみづくり
 - 31 **Project 9** 福祉人間工学の手法を用いた運動障害サポートのしくみ
 - 32 プロセスの全体像を俯瞰して見えてきた、様々な段階の「モデル化」
-
- 33 **教育**
 - 34 社会包摂とデザインA
 - 35 社会包摂とデザインB
 - 36 ホールマネジメントエンジニアリングプロジェクトI~IV
 - 37 創造農村デザイン演習(学部) 創造農村デザイン応用演習(学府)
-
- 38 メディア掲載/関連書籍
 - 40 -総括- おわりに、これから、
 - 41 社会包摂デザイン・イニシアティブ (DIDI) 2021年度メンバー

ごあいさつ

社会包摂デザイン・イニシアティブ (Design Initiative for Diversity & Inclusion: 以下DIDI) は包摂型社会実現に向けたデザイン研究とその成果の社会実装を目的とし、2021 (令和3) 年4月に九州大学大学院芸術工学研究院附属研究センターとして発足しました。発足後第一回目の年次報告に当たり、DIDIを設置した背景について簡単に紹介します。

デザインの拡張

近年、デザインの領域、デザイナーの役割が変化しています。職能としてのデザインは20世紀になって主にヨーロッパで次第に形成され、日本でも「図案」に関する教育・職業実践が同時期に始まっていますが、日本で「デザイン」という用語が使われ始めるのは第2次世界大戦後になります。1968年には九州大学芸術工学研究院の前身である九州芸術工科大学が新設され、「技術の人間化」を理念として日本初の芸術工学部が発足しました。この「芸術工学」は英語の「design」を日本語化したものと言われています。この時期のデザインの主流は工業製品(プロダクト)の色や形など「モノ」の意匠的創造を目的としていましたが、その後「モノ」が使われることを想定したユーザーエクスペリエンス(UX)や「モノ」を介するサービスや「モノ」の使い方・仕組みという「コト」の側面もデザインの領域に含まれるようになりました。さらに、そのような「モノ」が使われることで実現されるかもしれない将来の社会の在り方などの「ビジョン」もデザインの対象となりました。

そのことが社会から要請されるデザイナーの資質の変化にも反映しています。デザインに関連する多くの企業への調査によれば、デザイナーなどデザインに関連する人材に求められるのは、「社会を支えるシステムのあるべき姿を探るための将来像を示す」(日立)、「従来の枠を超える、領域にとらわれない」(パナソニック)、「デザインの枠自体がなくなり、モノからシステムや環境をデザインの主体とする」(ダイキン)、「商品デザインから、事業創出、研究開発、ブランディングまで広げる」(ソニー)、というような領域を横断する能力を持つ人材

であり、「人や社会、技術を理解し、人の経験や行動原理をベースに未来ビジョンを描き、それを実現する仕組みを考え、必要なサービス、商品や空間を総合的にデザインする」(富士通)、「30年先からの未来技術、生活文化を想像し、未来に生じる価値観や価値の源泉となる物事を見極める」(デンソー)、という社会変化に柔軟に対応し将来の姿・仕組みを構想できる人材がデザイナーとして求められています。

このような社会におけるデザインニーズの変化に加えて、デザインの学問領域でも新たな潮流が生まれています。例えば、エネルギー問題や地球環境に対する危機が社会問題化したことに対応して、自然環境との共生を目指す「トランジションデザイン」や、デザインの新たな可能性を模索する「スペキュラティブデザイン」など、デザイン学の扱う領域の拡大深化が続いています。

「社会は限界に来ている」という認識

一方、現在の社会的状況は、新自由主義的な金融資本主義、市場原理主義が主導する「市場における自由な競争」によって、世界的に格差や貧困が拡大し、社会が制度的な行き詰まりを迎えています。このような社会的変化につれて、非寛容が充満し、世界中で社会の分断化も進んでいます。日本でもホームレスの災害避難所入場拒否、「津久井やまゆり園」における事件、LGBTsの人々に対する国会議員の「非生産的」発言など、社会的分断と非寛容の事例は年々増加しています。

歴史的にはそのような社会的閉塞状況は、主に戦争などによる経済の拡大によって克服されてきましたが、主権国家間の全面戦争は核兵器の存在により不可能化され、資本主義的な経済成長による解決方法は困難になっています。D. ガボールは1972年に出版した著書で、安定的な経済成長と生活の質的向上のバランスの取れた理想的社会像として「成熟社会」を提唱しています。現在の社会的限界状況は、これまでの延長線上にある継続的な成長を前提とした社会ではなく、この「成熟社会」にふさわしい新しい社会の在り方が求められていると言えるでしょう。

そのようなオルタナティブな社会モデルの一つが包摂型社会です。包摂型社会とは、個々人の能力に応じた社会的価値を認識し、人間の尊厳を受容する寛容な社会を指します。障害、貧困、差別、人種、国籍、性的指向などによって現状の社会から疎外される傾向にある少数派の人々の社会的参加を積極的に支持し、個別のニーズに応えることで多くの人の「包摂」を目指します。さらに、これらの現状で少数派と呼ばれる人だけでなく、いわゆる多数派の人もそれぞれ独自のニーズや能力を持つため、ある側面ではすべての人が少数派であるという認識から、そのようなニーズにも対応し個人の潜在能力を社会に向けて引き出すことで、健全な成長力を喚起し、「豊かさ」についての新しい価値が生み出される社会が包摂型社会の理想像と言えます。

デザインのポテンシャル(なぜデザインなのか)

現状の限界に近づいている社会の中で、より多くの人々がより幸せに暮らしていくためには、何らかの変革が必要となっています。現在の社会の具体的な課題・問題を一つひとつ特定し、それぞれ解決することで少しずつ改善していくということも一つのアプローチです。

要素に分解してそれを積み上げていくという作業はエンジニアリングが得意とするところです。これに対して、現在の社会とは少し違う仕組みで成り立つ包摂型社会のようなオルタナティブな社会を構想することはデザインが得意とする活動です。アブダクションは新しいアイデアを導く唯一の論理的操作と言われますが、デザインアプローチはその論理プロセスを活用し、経験を媒介しつつも、現在まだ存在していない「仮説」(例えば、オルタナティブな社会モデル)を構想することができます。さらに、その社会モデルから逆算(バックキャスト)してそのような社会をつくるための思考の枠組みやコンセプトを設計し、もの・こと・サービス・しくみを社会に実装する行為をも含む総合的なアプローチです。

プロダクトの意匠デザインが主流の時代から、デザイン行為の中心的機能は、一から新しい「モノ」を生み出すというよりは、これまでにあるものを様々な組み合わせ

せ、調整、加工することにより、新しい「価値」を生み出すことにあると言えます。多様性のある包摂型社会の実現のためには、従来の社会システムを再設計しなくてはなりませんが、意匠的側面に限らず関係性の再構築により、新たな社会的価値を創生するデザインはこうした課題解決に適したアプローチであると考えられます。

DIDIの展開

以上のような理由で、芸術工学研究院は「モノ」のデザインを基盤としつつ、「コト」や「ビジョン」を包含する総合的で新しいデザインの挑戦として、包摂型社会構築のためのデザイン研究に取り組むことになりました。

包摂型社会の実現のためにDIDIは、以下の課題に取り組む計画です。

1. 日本における包摂型社会の実現のために克服すべき課題を明らかにすること
2. 特定された課題に対して、諸外国ではどのような対策がとられているか明らかにすること
3. 課題に対して、デザインによる解決策を社会実装すること
4. 包摂型社会とその実現のための方向性について教育プログラムを作成すること
5. 近未来の状況を予測し、その社会課題を提案すること

社会包摂デザイン・イニシアティブは具体的な社会の新しい仕組みをデザインし、社会実装していくことで、デザインの可能性を拓き、包摂型社会という新しい社会モデルが現状の閉塞した社会に対する有効な解であるということを示していきたいと考えています。

2022年3月
九州大学大学院芸術工学研究院
前研究院長
谷 正和



社会包摂デザイン・イニシアティブ(DIDI)について

(1) 社会包摂デザイン・イニシアティブとは

社会包摂とは、障害、性、国籍、貧困などの理由で疎外されてきた人たちを含めた、あらゆる人たちの存在が尊重される社会の在り方を指します。このような包摂型の社会を実現するためには、従来とは異なる方法で、もの・こと・サービス・社会制度をデザインし、社会実装していくことが不可欠です。社会包摂デザイン・イニシアティブは、多様なニーズに応じたデザインを提供することにより、個人の潜在能力を引き出し、健全な成長や豊かさの新しい価値を生み出す社会づくりを先導する研究教育機関です。

(2) 背景

現在の資本主義を基調とする社会は行き詰まりを迎え、過度な「市場における自由な競争」によって、格差や貧困が拡大しています。差別的行為・発言等、社会的分断と非寛容の事例は年々増加し、近年のパンデミックは、格差や差別を顕在化させ、悪化させました。認知症ケアや障害者支援をはじめ、様々な分野において社会包摂を指向する仕組みのデザインを社会実装していくことは、多様性のある包摂型社会の実現のため、緊急の課題となっています。

(3) 社会包摂デザインとは

社会包摂デザインとは、「多様性」と「包摂性」という一見矛盾した概念の両立を目指し、多様性に関われない価値観や関係性を指向するものです。社会包摂デザイン・イニシアティブでは、デザインが生み出されるプロセス(時間軸)において、どのような「価値観」のもと、どのように「事実」が捉えられ、どのように「評価」が行われるかを検証することから、社会包摂デザイン独自のアプローチを提案していきます。

その際、社会包摂デザインは次の「仕組み」に着目します。

- ◆メカニズム：課題の背後にある「仕組み」(機序)
- ◆システム：複数のもの／ことなどを組み合わせる「仕組み」(機構)
- ◆プロセス：デザインを生み出すための「仕組み」(過程)

また、社会包摂デザインは次の変化を誘発することを目指します。

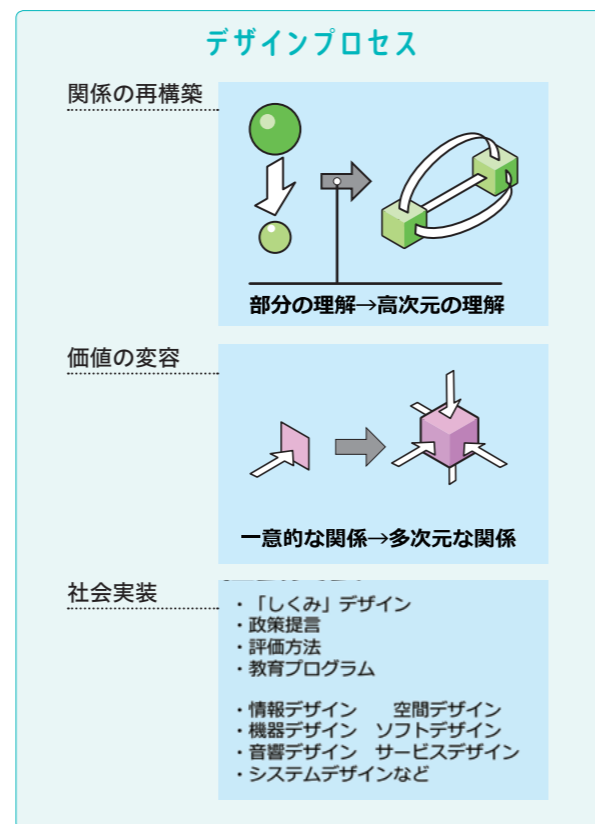
◆関係の再構築

これまでのデザインは、人を一面的に捉えることが多

く、人どうしの固定的な関係を生み出す傾向がありました。社会包摂デザインでは、多面的な関係を促すデザインを通じて、関係性の再構築を目指します。

◆価値の変容

これまでのデザインは、一面的な価値の捉え方に基づき、それを再生産する傾向がありました。社会包摂デザインは、多元的な価値観に基づくデザインや、価値を多元的に捉えることを促すデザインを目指します。



(4) 組織構成とそれぞれのデザイン

社会包摂デザイン・イニシアティブは、3つのラボから構成され、複数のプロジェクトを展開します。ただし、それぞれのラボは相互に密接に関わっています。

◆デザインシンクタンク

仕組みデザインに関する知見の体系化

◆ソーシャルアトラボ

「活動」や「連携・体制」に関するデザインの社会実装

◆シビックデザインラボ

「もの」や「情報」のデザインの社会実装

デザインシンクタンク

Design
Think
Tank

社会包摂デザイン・イニシアティブ キックオフ・シンポジウム

8月1日(日)

本シンポジウムは、社会包摂デザイン・イニシアティブが目指している方向の一端を紹介し、興味を持っていただける方を一層増やして、参加していただくことを目標とし、より広いムーブメントのそのきっかけとすることを目的に開催しました。

第1部では、貧困や格差、断絶も広がっている現代社会において「オルタナティブな社会の在り方」(谷)が求められており、「総合知によって、直面する社会課題を解決し、持続可能な社会の発展、特に、人々の多様な幸せ、Well-Beingを実現する社会をつくり出していく」(内藤)主体の必要性が述べられました。また、制度や数は整えられても本質が変わらないことはあり、人材の育成の手法をはじめ、「マイノリティに対する意識を『支援を受ける存在』から『ソーシャルイノベーションをもたらす価値の存在』へと変容させていくこと」(田中)が重要であると指摘されました。これらの背景を踏まえ、社会包摂デザイン・イニシアティブは、「デザイン連携方法やデザインを生み出す方法、それから課題再発見」(中村)のための仕組みのデザインに取り組んでいくものであることが説明されました。

第2部ではゲストより、「市場」「場づくり」「対話」それぞれの観点から、先行して包摂型社会を目指す取り組みについて、国内外のプレイヤーや研究者に、事例や考え方を紹介してもらいました。

第3部では、第1部、第2部の登壇者とともに、多様な存在とともに包摂的な社会をつかっていくために必要な人と人との境界を乗り越え、様々なモノ・コトを組み直していくために必要な仕組みのデザインとはどのようなものかについてディスカッションを行いました。

ゲストによる講演

ビジネス/マーケティング/市場のデザインの観点から

林さんからは、マイノリティを包摂するという多様性への理解や配慮という水準を超え、「みんな」の概念を更新して多様性を前提としていくという、社会のあるべき方向性が示されました。このとき企業は、社会の見方を変え、自分たちの価値を捉え直し、社会との関係性を変えることによって、自身の活動だけではなく、社会システムのリデザインを促進していくことができるという展望が示されました。

[登壇者] ※肩書きはシンポジウム当時
谷 正和 (九州大学副学長・大学院芸術工学研究院研究院長)
内藤 敏也 (九州大学理事・事務局長/男女共同参画推進室長)
田中 真理 (九州大学基幹教育院教授、キャンパスライフ・健康支援センター)
尾本章 (九州大学社会包摂デザイン・イニシアティブ長、九州大学大学院芸術工学研究院副研究院長)
中村 美亜 (九州大学大学院芸術工学研究院准教授)
[ゲスト登壇者]
林 孝裕 (電通ダイバーシティ・ラボ代表)
転野 康臣 (NPO法人九州コミュニティ研究所代表)
原 真理子 (インランドノルウェー応用科学大学研究員)
[ディスカッションモデレータ]
宮田 智史 (NPO法人ドネルモ事務局長)
[司会]
尾方 義人 (九州大学大学院芸術工学研究院教授)

参加者: 101名 (Zoom瞬間最大接続者数)
参加方法: Zoomオンライン
時間: 14:00~17:00
参加費: 無料
スタッフ: 古賀琢磨 (DIDI学術研究員)、ヴァンゲンド亜季 (DIDIテクニカルスタッフ)
UDトーク: 菅本千尋 (九州大学大学院学生)、内藤真星・伊藤涼 (九州大学学生)



ディスカッションモデレーター

宮田 智史 みやた さとし
NPO法人ドネルモ事務局長。1984年福岡生まれ。九州大学大学院芸術工学府修士課程修了。2012年、超高齢化社会に向け、「自分たちの暮らしを自分たちでつくる」文化的な社会を目指して、高齢社会のコミュニティづくりに取り組むNPO法人ドネルモを設立。その他に大野城市共働コーディネーター、福岡大学非常勤講師(生涯学習支援論)など。



ゲスト講師
林 孝裕 はやし たかひろ
電通ダイバーシティ・ラボ代表。コミュニケーション戦略、商品・サービス開発、事業開発など戦略領域全般に従事。2011年より戦略ユニットリーダー、Webマガジンcococolor発行人兼事業部統括を務め多数のプロジェクトをプロデュース。2017年「インクルーシブ・マーケティング®」を立ち上げ、ビジネスにおける新しいマーケティングコンセプトとして普及促進活動中。

場づくりのデザインの観点から

オルタナティブスペースの企画運営、公共施設指定管理者、平戸における情報センターでの事例を基に話された転野さん。「場づくりのデザイン」を考える際には、「場」という漠然とした言い方ではなく「何が起きているのか」「誰が進めているのか」「どのような状況なのか」を見て初めて、何をデザインするべきかが見えてくるという「デザインを生み出す方法」が具体的に示されました。

対話のデザインの観点から

個人を取り囲む社会的文化的環境であるミリューが重視されているノルウェーの認知症ケア現場について、音楽療法の事例を紹介していただきました。ケアにおいては、個々のアプローチを個別に捉えるのではなく、相互につなげ、依存させ、身体的・物理的・心理的・社会的な環境をトータルに整えるエコロジカルアプローチが重要とのこと。これを実現させるには「様々な人たちの協働が重要である」と指摘されました。

ディスカッション

ディスカッションでは、人と人との境界はどうすれば乗り越えられ、様々なモノゴトの結び付きが生まれるかが話題となりました。

登壇者の対話の中から、「これまで、組織の縦割りは建築のように強固につくられていたかのようであったが、



ゲスト講師
転野 康臣 うんの やすおみ
NPO法人九州コミュニティ研究所代表。1969年熊本生まれ。プロデューサー、ディレクター、デザイナー、現代美術作家。2004年に「デザインの最適化」をミッションとして特定非営利活動法人九州コミュニティ研究所を設立。ほか、NPO法人アクションタウンラが共同代表、SOL DESIGN INC. 代表取締役、文化庁文化的景観調査員、平戸市文化的景観推進委員会委員など。



ゲスト講師
原 真理子 はら まりこ
インランドノルウェー応用科学大学研究員。兵庫県生まれ。ノルウェー在住で二児の母。認知症の祖母の介護に関わった経験により、音楽による認知症ケア実践や研究に携わるようになる。2013年、英国エクセター大学社会学部 Ph.D. 取得。社会学博士。ノルウェー移住後は、移民ミュージシャンのエスノグラフィー研究、音楽とウェルビーイングの研究を行っている。

それは見え方や一歩踏み出すことの問題であり、実は簡単に越えられるものであり、実際に垣根を乗り越えていくことを見せていくこと」や、「一歩踏み出しやすい境界線のデザインやとまどう人の背中を押すような存在の配置」が重要だということが示されました。

デザインシンクタンク 研究会

11月9日(火)、2022年1月28日(金)、3月11日(金)

アドバイザー、外部有識者を交えて、社会包摂デザインの概念の掘り下げや、目指すべきアウトプットについて議論しました。

場所: Zoomオンライン 時間: 回によって異なる(各回2時間程度)

構成メンバー
[社会包摂デザイン・イニシアティブ]
尾方 義人 (イニシアティブ長)、中村 美亜 (副イニシアティブ長)
古賀 琢磨 (学術研究員)、田中 瑛 (学術研究員)
白水 祐樹 (テクニカルスタッフ)、中山 美弥 (テクニカルスタッフ)
[アドバイザー]
大澤 寅雄 (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)
宮田 智史 (NPO法人ドネルモ事務局長)
[外部有識者]
転野 康臣 (NPO法人九州コミュニティ研究所代表)

デザインシンクタンク会議

5月14日(金)、21日(金)、6月11日(金)、24日(木)、7月8日(木)、29日(木)、8月5日(木)、24日(火)、9月9日(木)、22日(水)、10月5日(火)、19日(火)、12月9日(木)、23日(木)、2022年1月21日(金)、2月3日(木)、17日(木)、3月3日(木)、15日(火)

アドバイザーを交えて、社会包摂デザインの調査研究に関する実務的な会議を定期的に行いました。

場所: Zoomオンライン 時間: 回によって異なる(各回2時間程度)

構成メンバー
[社会包摂デザイン・イニシアティブ]
尾方 義人 (イニシアティブ長)、中村 美亜 (副イニシアティブ長)
古賀 琢磨 (学術研究員)、田中 瑛 (学術研究員)
ヴァンゲンド 亜季 (テクニカルスタッフ)
白水 祐樹 (テクニカルスタッフ)、中山 美弥 (テクニカルスタッフ)
[アドバイザー]
宮田 智史 (NPO法人ドネルモ事務局長)

社会的処方： 健康の社会的決定要因への社会包摂デザイン

病気になったら、病院に行き薬などで治すものだと思っている方が多いのではないのでしょうか。しかし、薬ではなく、地域の活動や様々なサービスを勧める「社会的処方」という仕組みがあります。

1 課題

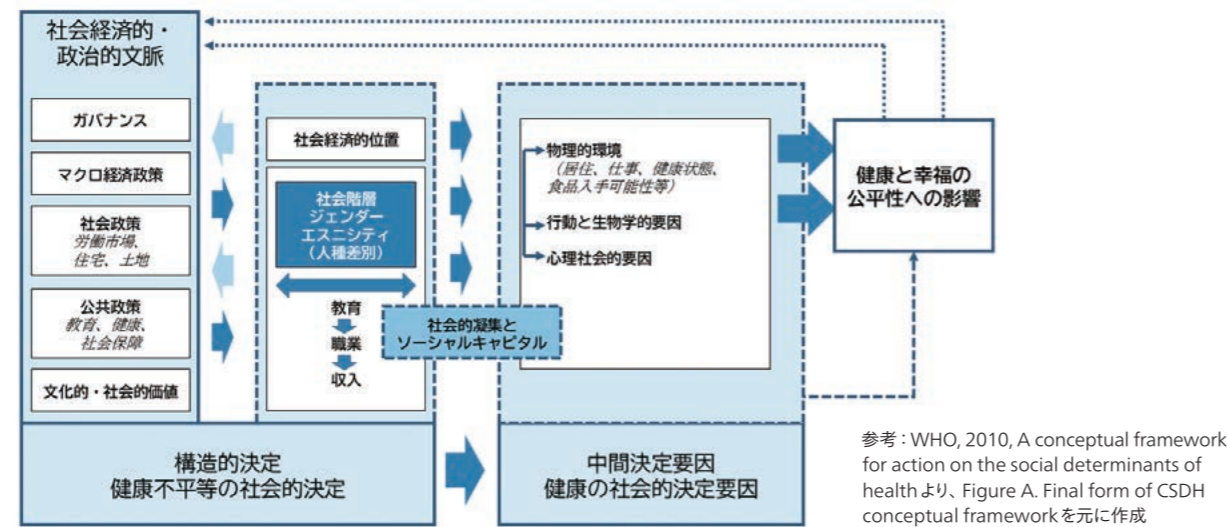
疾患の見方は、個人の水準と社会の水準との間で、類似と異同があります。個人の水準で見れば、多くの人が、自分自身の身に降りかかる病気は苦しいものであり、できるだけ避けたいし、治したいと思っています。社会の水準で見ても、誰もが健康に長生きできる、持続可能な社会を築くべきだという似た要請は存在するでしょう。一方で、病気などによる社会的な負担は減らしておきたいという異なる要請が生まれることもあります。事

2 健康と疾患の背後にあるメカニズム

予防や早期発見については、時として、「健康や疾患は個人の身体と心の内側の問題であり、一人ひとりの自覚や行動が大切だ」と思われがちです。しかし、WHO（世界保健機構）は、健康には社会的な格差が関わっており、個人の責任のみと考えるはならないと表明しています。社会経済的に不利な立場にあることで健康がむしばまれ、健康がむしばまれることによって社会経済的な立場が悪

実、日本では、国のGDPに占める医療費の割合が年々、上昇傾向にあります。また、日本だけではなく、同様の傾向がほかの経済先進国においても見られます（参考：OECD、2021、OECD Health Statistics 2021）。誰もが健康で医療費の負担の少ない社会をつくるため、予防や早期発見を重視した効果的なヘルスプロモーションが、多くの国で求められています。

化するという循環にあると言われています（図1参照）。この健康に関わる格差の原因を「健康の社会的決定要因」（SDH: Social Determinants of Health）と呼ぶことがあります。社会の要請としてのヘルスプロモーションは、社会経済的な格差が健康格差を生み、健康格差が社会経済的な格差を再生産する不平等のメカニズムを乗り越えられるものでなければなりません。



【図1】健康不平等の社会的決定と健康の社会的決定要因

3 システムのデザインとしての社会的処方

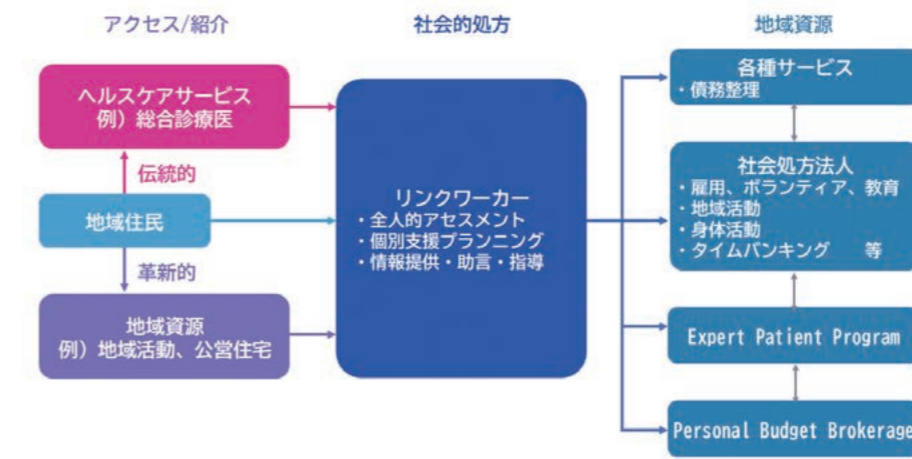
日本の厚生労働省「健康日本21（第2次）」（2013）やWHOは、健康に関わる格差のメカニズムに対して、人と人とのネットワークや見ず知らずの人も含めた他人へ

の信頼感（ソーシャルキャピタル）が重要な役割を果たすと示しています。このネットワークと信頼感を生み出す仕組みとして、社会的処方をご紹介します。

(1) 社会的処方の概要

社会的処方は「処方」と呼ばれるように、伝統的には、医師等の医療関係の専門職が患者に対してリンクワーカーを紹介し、リンクワーカーが薬のように地域の様々なサービスや人とのつながりにつなげていく支援の仕組みです。一方で、医師と患者の関係からではなく、地域の人が

直接、または、地域の様々な人たちからの紹介でリンクワーカーにつなげていくこともあります。「社会参加の機会の増加による社会環境の質の向上」が目的であれば、専門職以外が困っている人を地域や市民活動につなげてよいからです。



【図2】イギリスにおける社会的処方のオペレーションモデル

参考：Healthy London Partnership, 2017, Social prescribing: Steps towards implementing self-care a focus on social prescribing Figure Three: Operating model for social prescribing & access to community based resources を元に作成

(2) 社会的処方の実践事例

日本でも既に栃木県宇都宮市の医師会が、格差に着目して、患者と地域をつなぐ「社会的処方」の取り組みを始めています。公的サービス・インフォーマルサービス・地域の取り組み情報を収載した「宇都宮市社会資源検索サイト」や、医療従事者が「社会的要因」に気づくための「SDH問診シート」、その後の処方の評価のための「生活・健康感シート」といったツールを作成しています。これらは、地域の中でのネットワークをつくり、適切な「健康のための資源へのアクセスの改善と公平性の確保」に資する伝統的な社会的処方と言えます。

神奈川県川崎市では、社会的孤立をきっかけにした「みんながリンクワーカー」として、暮らしの保健室が市民リンクワーカーと医療機関をつなぎ、支える取り組みを行っています。リンクワーカーを文化として捉え、地域の人たちが他の地域の人たちに「おせっかい」のように

関わっていく中で、将来的には「地域の全員が地域課題を真ん中に据えて、それぞれに社会包摂事業を展開していくという構図」を構想しています（西、2020）。

人と資源を「つなぐ」ことや、人と人がつながる文化を創り出して孤立を解消していく取り組みは今後、どのように進んでいくのでしょうか。

一つのモデルは社会的処方が始まったとされるイギリスです。現在のイギリスでは既存の地域組織が重視されています（NHS England and NHS Improvement, 2020）。これは、単にネットワークをつくっていくだけでなく、信頼の上に成り立っているネットワークが重視されているためです。社会的処方は、人と人、人と資源のネットワークが頼りやすくなることの継続から、地域の基盤となる信頼感も醸成されるプロセスを持った仕組みであるとも考えられます。

4 社会的処方と社会関係資本

そもそも、健康の社会的決定要因の観点に立つならば、健康上の課題の責任は本人にのみ帰せられるものではありません。私たちがつくり出している社会にも責任はあります。このとき、社会の側がそもそも、しなやかさを持ち、多様な人を多様なままに受け止める土壌をつくり、自分たちの問題として関わっていくことが必要にな

ります。イギリスの事例を見る限り、日本における社会的処方も、人と資源、人と人とのネットワークを再編していった先に、「他の人への信頼感」のような地域全体の意識の変容を生み出していくことにつながっていくと考えられます。

参考文献 西智弘編著『社会的処方 孤立という病を地域のつながりで治す方法』（2020年、学芸出版社）
NHS England and NHS Improvement, 2020, Personalised Care: Social prescribing and community-based support summary guide

オンライン海外調査 多様な人を包摂する実践とそれを支える背景

海外では、多様性に注目することを通じて包摂を目指す実践が数多く存在しています。文化・芸術を通じた支援の質の転換や、文化・芸術を享受する支援の実践と、その実践を支える背景を紹介します。

1 「ミリュートリートメント」(ノルウェー)

①支援の概要

ノルウェーでは、認知症ケアにおいてミリュートリートメントが重視されています。これは、ミリュール、つまり、個人を取り囲む現在の境遇・社会等の「環境」を生かし、本人のニーズ・希望・個性に基づき、身体的・物理的・心理的・社会的環境全体を整えるケアのことです。



ノルウェー保健福祉省の報告書「Leve hele livet」

②実践：音楽療法

ミリュートリートメントとして音楽療法が取り入れられることがあります。これは、音楽療法士が、本人への直接

支援や、医療従事者に音楽を活用したケアの方法を指導する間接支援を行うものです。現在、医療従事者へのトレーニングプログラムも開発されており、医療従事者から「不安や抑うつ、孤独感に悩む高齢者の気分に変化が見られた」と評価されることもあります。

③実践を支える背景——制度

現在、ノルウェーの制度では、芸術文化も重要なミリュールとされており、ケア改革「Leve hele livet (人生を全うしよう)」だけではなく、高齢者に多様な芸術文化表現を届ける「文化の杖プログラム」という政策も生まれています。ここでの文化は高級文化や「今、売れているコンテンツ」だけではなくありません。アンティークカフェでのワッフルや、若い頃に人気のあったロックといった「本人が楽しみたいもの」が含まれています。

2 ローカル・エリア・コーディネーション(オーストラリア)

①支援の概要

オーストラリアでは、ローカル・エリア・コーディネーション(LAC)という地域の調整により、国立障害保険制度(NDIS)を利用できない障害者に、制度の理解・利用の促進や無償支援プログラム・政府支援プログラム・地域活動・文化活動へのつながりを行っています。

②実践：LACプランナー(ニューサウスウェルズ州)

ニューサウスウェルズ州では、文化的・言語的に多様な背景を持つ人たちが暮らしており、多様なコミュニティと連携し、個別支援を行っています。支援は、本人のニーズだけではなく、希望や欲求、意欲、興味関心に基づき、地域資源やトレーニングにつなげるものとなっています。

③実践を支える背景——風土・文化

オーストラリアは、制度の試行錯誤が多く新しい取り組みが行われやすい政治風土と、市民がスポーツ・文化



SSIパンフレット『Need help accessing and understanding the NDIS?』多言語対応しており、図のように日本語版パンフレットもある

を楽しむことに人生の大きな意味を持っている市民文化のためか、障害のある人もスポーツ・文化活動を楽しめるようにする、希望や欲求が満たされるようにする支援が生まれているようです。

3 考察 包摂性をつくるための多様性

従来の多くの支援は「標準的な人」を基準にした「必要なもの・ことのリスト」をチェックするように進められてきました。しかし、多様性が重要になると、リストは項目が膨大になり、実施の困難が予想されます。ノル

ウェーやオーストラリアでは、利用者の個別の要求を満たす仕組みをつくっています。福祉的支援での多様性と包摂性の両立は、必要性重視から楽しみや希望といった幸福追求重視への仕組みの転換がポイントになりそうです。

行政機関における「両立」の難しさ

宮田 智史 (NPO法人ドネルモ事務局長)

私たちの生活に関わる大抵の事柄は、行政機関が介在しています。そして、その中には、障害児を持つ保護者からの就学相談(エレベーターが設置されている校区外の中学校に行かせたいなど)、日本語が不慣れな外国籍住民による医療費の還付請求など、決められたルールや慣れ親しんだやり方に従うだけでは個人の希望にそぐわなかったり、不利益をもたらしたりしてしまう恐れがあるものも少なくありません。

そうした意味で、行政現場においては、法令や制度、各種ルールを守る必要がある一方で、その場に応じた柔軟な課題への向き合い方が求められていると言えます。日々業務に取り組む行政職員が、個別の状況にどのように対応しているのか、どんな難しさや葛藤を抱えているのかについてインタビュー調査を実施しました。その一部をまとめています。

行政職員としてつらい部分ではあるが、「断る」「ルールがない」と話をしなければならぬことがある。でも、実際に過去のケースを先輩に聞いたり、関係先と調整したりすると、様々な形で対応できることがわかる。一方で、行政職員としてどこまで要望を聞いたらよいのか、曖昧なことや決まっていなくてもたくさんある。逆にまじめな職員ほどルールを守ることに徹してしまう。

制度をつくったら、制度の「すき間」をどうやって埋めていくかを考えていかなくちゃいけない。埋められるのはどうしても人間の仕事になると思う。感度の高さが大切。感度が低いと制度があっても「こういうところで困っているかも」ということをキャッチできない。

「やさしい日本語」を学ぶことは大事。ただ、実際にやさしい日本語で外国人に話をしても通じにくいことがある。そうした場合、相手に通じていない部分を探りたいのだけれど、その探り方がわからなくなる。そのため、職員側に話を聞こうという姿勢や態度がないと、意思疎通を諦めてしまったり、壁をつくってしまったりすることも多い。

多くの場合、行政機関における対応は直接サービス提供を担う部署(担当者)が行うものです。そうした中で、多様な事情を抱えた市民の要望や背景を想像したり、共感したりしながら、制度のすき間を埋めている姿が垣間見えます。しかし、最終的にどのように対応していくかについては、職員の裁量や経験、力量に委ねられており、非常に不安定な要素が多いと言わざるを得ないでしょう。

法令や制度を守らなければならない一方で、その場に応じた柔軟な課題への対処をどう両立させていくのか。何を制度化し、何を制度化しないか、という点の見極めとともに、「いつも同じでいいのか」「その対応が適切であるかどうかを誰が判断するのか」など、具体的なプロセスの検討はまだ緒に就いたばかりです。

【社会包摂デザイン design for diversity and inclusion】

中村 美亜 (副イニシアティブ長・DIDI教員)、古賀 琢磨 (DIDI学術研究員)

社会包摂デザインとは、包摂型社会の実現に貢献するもの・こと・サービス・社会制度などのデザインのことで、とりわけ、人どうしの関係性が多様で包摂的なものへと変化する「しくみ」のデザインを指す。社会包摂(英語では social inclusion、もしくは diversity and inclusion) は世界で広く使われている言葉だが、社会包摂デザインは、九州大学大学院芸術工学研究院附属社会包摂デザイン・イニシアティブ開設の際に概念化されたもので、確立された定義というより、作業定義を持つ言葉として存在する。「多様性」と「包摂性」という一見矛盾した概念をデザインにおいてどう両立するか、また、人の意識や関係性に作用するデザインはどのように可能なかなどが課題となっている。

1970年代、「社会包摂」に先行して、障害のある人たちが、他の人たちと一緒に(障害の有無で区別することなく)社会生活を送れるようになることを目指す「ノーマライゼーション」という考え方が広まった。しかし、その概念を用いて実施される支援の中には、マイノリティの生活のありようや多様な文化を否定し、ノーマルに当てはめようとするものが見受けられた。例えば、B.ニイリエによって「ノーマライゼーションの原理」として示されているものの中には、障害者が時間の「ノーマルな」リズムやその文化における「ノーマルな」性的関係等に沿って生きられるように支援をするといったものが含まれていた。

そこで登場したのが「社会包摂」という概念である。社会包摂というのは、社会的に傷つきやすい立場に置かれている人たちを排除するのではなく、包摂する社会を築いていこうとする考え方である。1990年代にヨーロッパで、「社会的排除」(social exclusion)の対になる概念として生まれた。障害(多数者との違い)のある人を一般(ノーマル)の基準に当てはめるのではなく、違いのある人たちを、

違いを尊重したまま受け入れる社会を目指す考え方である。その後、対象は障害のある人だけでなく、貧困を抱える人、移民、高齢者、LGBTs、病気を抱える人、災害被災者など、社会的に排除され孤立傾向にある様々な人たちへと広まった(国によって対象の捉え方が少しずつ異なる)。日本では、2000年に厚生労働省で「社会的包摂」という言葉が取り上げられ、一般に広まった(厚生省の文書では「社会」と「包摂」の間に「的」を入れている)。文化庁では、2011年の〈文化芸術の振興に関する基本的な方針(第3次)〉で初めて言及され、対策が講じられるようになった。その背景には、欧米をはじめ、日本においても、これまで排除されていたマイノリティの人たちが、表現活動を通してエンパワメントされた(自信を獲得し、能力を発揮できるようになった)事例や、多様な人たちが共に表現活動を行うことで、相互の関係が深まる事例が数多く報告されるようになったことがある。

このように芸術文化分野で広まった「社会包摂」のアプローチを、「しくみ」のデザインという観点から捉え直し、発展させていこうというのが「社会包摂デザイン」である。社会包摂デザインを表現している例として、九州大学大学院芸術工学研究院附属社会包摂デザイン・イニシアティブにおいて進行中の二つのプロジェクトを挙げる。

一つは、「多様な色覚特性を持つ人に伝えるためのデザイン」である。従来、色覚異常と呼ばれていた色覚特性を持つ人たちに対するデザインでは、「正常な色覚」を前提にして、補正するアプローチが取られていた。これは多様な人が利用できる色の環境整備ではある。しかし、デザインプロセスにおいて、色覚の基準を「正常な色覚」に当てはめる在り方を温存し続け、「ノーマル」に添わせ続けることになる。このプロジェクトは、色覚特性の多様性を基点としたデザインの

在り方の提案、デザインプロセスの再考をするものである。

もう一つは、「共創的アート活動を通じた認知症ケアのコミュニケーションデザイン」である。従来の医療や介護の現場では、「ノーマル」な時間感覚を重視して、この障害を是正して生活の質を「ノーマル」に近づけようと治療や支援を行うことが見られた。このプロジェクトでは、QOL(生活の質、人生の質)を高めるため、認知機能の低下に着目せず、認知症になっていよいよ豊かになるその人が固有に持つ情動を、ストレングスとして重視する。具体的には、アーティストや「支援する人」を含めた様々な人とともに「正しいことが決まっていない」音楽や演劇などの創造的表現活動を行う。この共同表現は、「支援される人」と「支援する人」との固定や認知症者の「日常生活・コミュニケーションのメカニズム」を変容させる取り組みである。

社会包摂デザインと類似する先行概念として、ユニバーサルデザイン、インクルーシブデザインなどがあるが、それぞれアプローチが異なっている。社会包摂デザインは、「関係の再構築」や「価値の変容」をもたらすデザインの在り方を模索し、人どうしの関係性が多様で包摂的なものへと変化する「しくみ」をデザインすることに力点が置かれる。ここで言う「しくみ」のデザインは、主に次の3つのことを意味している。①複数のもの/ことなどを組み合わせる「しくみ」(=システム)のデザイン、②新たなデザインを生み出すための「しくみ」(=プロセス)のデザイン、③課題の背後にある「しくみ」(=メカニズム)を変容させるデザインである。

現在、社会包摂デザイン・イニシアティブでは、これらの「しくみ」を実際にデザインしながら、「しくみ」デザインに関する知見の体系化を行っている。

ソーシャルアートラボ / シビックデザインラボ

Social Art Lab - Civic Design Lab

ソーシャルアートラボ 2.0 —社会包摂デザインへのアプローチ

中村 美亜 (副イニシアティブ長・DIDI 教員)

先日、多文化共生に関わる国際的な研究会で、興味深い話を聞きました。^{*1} ロサンゼルスに住む日系アメリカ人とラテン系アメリカ人が共同で歌とダンスを行おうとした際に、当地のお寺の僧侶が次のようにアドバイスをしたというのです。「二つの文化は融合するのではなく、対話することが大切だ」(It shouldn't be a fusion. The two cultures should be in conversation.)。融合ではなく対話の場をつくる——これはアートが社会包摂にアプローチする際に鍵となるテーマでしょう。

アートはデザインと異なり、課題解決を目的とした活動ではありませんが、自身への内省を促したり、他者への共感を生んだりしながら、現状を変化させる状況をつくり出し、人間関係に変化を及ぼすことができます。^{*2} 一方、私たちの組織や社会には、こうした活動を阻害する要因がいくつもあります。例えば、新しいやり方を提案しようとしても、面倒がられるから言えないとか、提案しても「前例がない」と採用されないなどの状況です。前者は、心理学者エイミー・エドモンドソンの言う「心理的安全性」(自分の考えや気持ちを気兼ねなく発言できる雰囲気や環境)が担保されていないからですし、後者は、社会学者ロバート・マートンの言う「目的の転移」(目的を達成するための手段が目的化してしまい、そもそも達成すべき目的が忘れ去られること)が起こっているからです。とは言い、旧弊にとらわれ多様性を排除していると、組織や社会が凋落する^{ちようらく}ことは火を見るよりも明らかです。^{*3} これらの阻害要因をどう克服するかは、一つの大きな課題です。

もう一つ重要なのが、個別の活動を既存のシステムやほかの活動と連携させるということです。イギリスで2012年から2016年にかけて、芸術文化が個人や社会にもたらす変化を包括的にかつ実証的に明らかにする大規模な「文化的価値プロジェクト」が実施されました。その報告書では、これまで個別の活動と個人の変化にばかり目が向けられてきたものの、芸術文化が人に与える影響のメカニズムはどのように直線的でシンプルなものではなく、より複合的で生態学的なものであることが強調されています。^{*4} 「生態系」として作用するような仕組みをつくる。これももう一つの重要な課題です。

多様性と包摂性をめぐる問題の根源には、権力の偏りという問題があります。しかし、何かはずっとバランスよく平衡状態にあることは現実的にも理論的にもあり得ません。永続的に続いたとしたら、それはもう平衡ではないからです。人が複数いれば必ず権力の不均衡は生じるという前提に立ちながら、それでも関係が固定されず、その時々で力関係が変わるような仕掛けを時間軸上でつくる。これが一番大切なことだと考えています。

注

1. Deborah Wong, "From Conviviality to a March on Washington: 120,000 Stories of Detention," National Museum of Ethnology (Minpaku), "Performing Arts and Conviviality," Fourth Online Meeting, December 11, 2021.
2. Geoffery Crossick & Patrycja Kaszynska, *Understanding the Value of Arts and Culture: The AHRC Cultural Value Project*, Arts and Humanities Research Council, UK, 2016 (<https://ahrc.ukri.org/documents/publications/cultural-value-project-final-report/>).
3. マシュー・サイド『多様性の科学—画一的で凋落する組織、複数の視点で問題を解決する組織』(2021年、ディスカヴァー・トゥエンティワン)
4. 上記注2と同一。2022年4月に筆者の訳による日本語版が刊行予定

シビックとデザイン —“福祉のデザインの転回”

尾方 義人 (イニシアティブ長・DIDI 教員)

シビックデザインは、“シビルエンジニアリング”“シビックサイエンス”を意識して名付けられました。“シビルエンジニアリング”は、日本語では土木工学となりますが、技術を社会に還元していくという考えから生まれた言葉で、公共のための工学と理解しています。“シビックサイエンス”は「科学研究への公共の関わり」「参加型のモニタリングやアクションリサーチ」です。

シビックデザインは、公共への市民の関わり方のデザインや市民・専門家の知見や経験を方法として公にしていくデザインです。

“シビック”とは、“当事者と専門家、専門家と非専門家、組織体(行政・企業とユーザ・NPO)”などカウンターパートと思われがちな人たちとその関係性を含めたものと捉えています。

それらの形成にはデザインやエンジニアリングが実践的に行っているプロセスと近いものがあり、実践的に行われているデザインプロジェクトのプロセスを抽出することを目的にしています。プロセスと言っても、その中には“科学のプロセス”“エンジニアリングのプロセス”“アートのプロセス”“デザインの思考プロセス”“デザインの表現プロセス”があります。これまた多様であり、闇雲な記述はさらなる^{こんどん}渾沌を招きかねません。

そのため、2021年度は実践的に行われているデザインプロジェクトを以下のような障害者や福祉領域と言われるものにまず精鋭しました。それは「多様な色覚特性を持つ人に伝えるためのデザイン」「多様な人たちを包摂するサインデザイン実践の方法論としくみづくり」「音響工学の手法を用いた軽度聴覚障害者サポートのしくみづくり」「福祉人間工学の手法を用いた運動障害サポートのしくみ」及び「ジェンダー/LGBTsのデザイン」です。

個別のプロジェクトの説明は後述しますので、ここでは“福祉とデザイン”に関して、少し解いておこうと思います。

「福祉」は現日本国憲法制定時に、Welfareの訳語としてつくられました。Welfare自体が“Wel:よく”+“fare:生きる”からなる造語だそうですが、それに福(さいわい)+祉(さいわい)をあてたようです。日本国憲法第13条には「すべて国民は、個人として尊重される。生命、自由及び幸福追求に対する国民の権利については、公共の福祉に反しない限り、立法その他の国政の上で、最大の尊重を必要とする。」とあり、“個人の幸福”と“公共の福祉”について示されています。“個”と“公”の関係を考えていくことも“シビックデザイン”の役目です。前述の5つのプロジェクトは“個”と“公”の要素や関係により構成されています。

将来的には“福祉”と“デザインプロセス”から、「社会包摂デザイン」を示していきたいと思います。また産業のデザインとしての「福祉デザイン」「バリアフリーデザイン」「ユニバーサルデザイン」「インクルーシブデザイン」から「社会包摂デザイン」をしっかり考え、未来像を構想していきたいと思っています。

舞台芸術と音響技術による社会包摂のデザイン

技術と表現はこれまで、相互に影響し合いながらその内容を豊かにしてきました。技術はこれまで様々な表現を支え、表現は技術の成果物を意味づけ直してきました。一方、ホールの中で行われる舞台芸術は、ノイズとなるものをできるだけ排除することが良しとされ、結果的に親子連れや障害のある人など様々な人々が表現と出会う場が生まれづらい実情があります。このことを踏まえ、今年度は舞台芸術分野の社会包摂を目的として新しい技術を活用し、実演パフォーマンスとライブストリーミング配信の双方向的融合を実施・検証しました。

今年度の活動

北九州芸術劇場×九州大学大学院芸術工学研究院×ヒビノ株式会社 共同企画 舞台技術セミナー

2022年3月18日(金)

北九州芸術劇場大ホールと九州大学大橋キャンパス音響特殊棟2階録音スタジオをITネットワークでつなぎ、ジャンルを越えたパフォーマンスユニットと障害のある俳優たちが、離れた場所の両会場に分かれて共演するデモンストレーションを行いました。技術解説やパネルディスカッションを通じて、参加者の皆さんと一緒に、「人と人がつながる」こと、「コミュニティとコミュニティをつなぐ」こと、垣根を越えて「つながる」ことを目指しました。

対象者: 舞台技術者、公共施設関係者、施設管理者、行政関係者、舞台技術などを学ぶ学生など

場所: 北九州芸術劇場大ホール、九州大学大橋キャンパス音響特殊棟2階録音スタジオ

時間: 14:00~17:00

参加費: 北九州会場500円(学生は無料)、福岡会場は無料

出演・登壇者: 門限ズ(作曲家・ピアニスト)、遠田誠(ダンサー・振付家)、吉野さつき(ワークショップコーディネーター・愛知大学文学部教授)、倉品淳子(俳優・演出家)、森裕生(舞台パフォーマンス)、里村歩(俳優)、廣田溪(俳優)

登壇者: 中村国寿(北九州芸術劇場テクニカルディレクター)、庄健治(ヒビノスペース株式会社システム事業営業本部開発事業部開発営業チームマネージャー)ほか

共同主催: 北九州芸術劇場×九州大学大学院芸術工学研究院×ヒビノ株式会社

協力: 認定NPO法人ニコちゃんの会、香川県県民ホール指定管理者あなぶき文化振興コンソーシアム



会場下見の様子。上から北九州芸術劇場大ホール、九州大学大橋キャンパス音響特殊棟2階録音スタジオ



担当教員

尾本章 おもとあきら

九州大学大学院芸術工学研究院コミュニケーションデザイン科学部門教授、博士(工学・東京大学)。専門は応用音響工学。様々な音場の計測・評価・制御・再現などを通して、最終的に良い音にたどり着く研究を目指している。2021年10月より、九州大学芸術工学研究院長及び九州大学副学長。



担当教員

長津 結一郎 ながつ ゆういちろう

九州大学大学院芸術工学研究院コミュニケーションデザイン科学部門助教、博士(学術・東京芸術大学)。専門はアーツマネジメント、文化政策。芸術活動を通じて新たな関係性が生まれる場に伴走/伴奏しながら、研究や実践活動を行う。著書に『舞台の上の障害者 境界から生まれる表現』(単著。九州大学出版会、2018年)など。

異なる立場どうして「それぞれの常識」を超えて協働

Interview

Q. 本プロジェクトは、どのように始まったのでしょうか?

長津: 2019年に北九州芸術劇場から、「舞台技術セミナーに登壇してもらえないか?」と依頼を受けました。尾本先生が技術関係、私が「その技術を使って何ができるか」ののところを担当することになりました。まだコロナ禍以前で、Zoomなどのサービスも今ほどは普及していなかった頃です。北九州、兵庫県、北海道の3拠点をオンラインでつなぐイベントを行いまして、演奏などのパフォーマンスを遠隔で演じ合えるのは良かったのですが、もっと踏み込んで社会包摂などに活かせる方法が模索できるようにも感じました。

Q. その後、2020年はコロナ禍の影響もあり、オンラインのイベントが一気に広まりましたね。

長津: 2020年度のソーシャルアトラボの活動の中で、障害のある俳優のあゆきちさんがプロダンサーの遠田さんに「オンラインダンスバトルをしよう」と挑戦状を突き付けて実現するなど、意外性のある様々な動きが起きました。その後、北九州芸術劇場から「舞台技術セミナーの続きをやりたい」と話がありました。

Q. 今度は、コロナ禍以前と何か違いがありましたか?

長津: 今回の北九州芸術劇場からの要望は、「今までにない、予測できない即興性、予想外なものが欲しい。いわゆるムチャぶりをやって欲しい」というものでした。そこで、適材適所だと思い、認定NPO法人ニコちゃんの会と、異ジャンルコラボバンド「門限ズ」に関わってもらうことにしました。2022年3月の上演までの間、月に1回のミーティングを重ね、アーティスト、技術者、

劇場関係者がそれぞれの意見をぶつけ合ってきました。

Q. 進めている中で、難しさを感じる場面はありましたか?

長津: 異なる立場どうして、いかに「それぞれの常識」を超えて協働するか、ですね。アーティストは、型に納まらないパフォーマンスをやろうとする。しかし、音響や映像、オンラインのシステムを担当する技術者は、「マイクの電波を拾えない場所までアドリブで歩いて行かれると音声途切れる」「カメラを会場内から会場外へとアウトさせる演出をしたいと言うが、劇場の電波抑制環境の都合上、途中で映像が乱れる」と心配します。アーティスト側は「イヤ、それも含めて演出だ」と主張する。技術者側は「イヤイヤ、そんな汚いところは観衆に見せられない」と。「今までにない予想外な演出をしたい」と言っても、立場によって「予想外」のベクトルが違うんです。

Q. 本プロジェクトは芸術工学部の学生たちも参加しており(p.36参照)、現場で学べることは多そうですね。

長津: 現場では、立場の違う専門家どうして葛藤が生まれます。その葛藤を、どういうふうに解決するのか? 生のぶつかり合いを見て学ぶのは、本当に貴重な機会です。

オンライン技術による「多拠点で同じ時間を共有する」という演劇の形で、どんなことができるのか? アーティストと技術者がぶつかり合った結果、どんなものが生み出されるのか? 今後も興味深く見つめていきたいと思っています。

Design process

新しい技術の導入

「その技術を使って何が
できるか?」を模索

立場の違う専門家どうし
葛藤しながら試行錯誤

それぞれの常識を超えて
「今までにないもの」が作られていく

共創的アート活動を通じた 認知症ケアのコミュニケーションデザイン

認知症の介護現場には「支援する人／される人」と立場が固定されると、人をモノ扱いするようになるという課題があります。一方で、「正しい／正しくない」があらかじめ決まっていない、音楽や演劇などの共創的表現活動を行うことで、高齢者と介護者の関係性が変化すると報告されています。これらのことから、地域共生社会の実現に向けて、共創的アート活動を認知症ケアの現場や日常生活に反映させる仕組みの開発・知見の体系化を行っています。

今年度の活動

ヒアリング調査

5～7月

認知症高齢者とのアート活動を先進的に行ってきたコーディネーター、自治体職員、介護職員、研究者など7組12人にヒアリングを実施し、活動から得られた成果や課題、成果を可視化するための方法などについて話をうかがいました。

認知症デイケア施設でのアートワークショップの実施と調査

10月21日(木)、25日(月)、11月8日(月)、29日(月)

演劇を専門とする二人組のユニット「結実企画」とともに、福岡市東区にある重度の認知症高齢者を対象としたデイケア施設「うみがめ」で1時間のワークショップを4回（介護スタッフ向け1回、高齢者とスタッフの合同3回）実施しました。感染対策のため入室はアーティスト2名と研究者2名に限定。毎回直前にPCRまたは抗原検査を行いました。4台のビデオカメラでワークショップの様子を記録したほか、スタッフにアンケート（6回）、実施後の振り返りインタビュー（各回2～3人）、事後インタビュー（5人）などを実施し、分析を行いました。



デイケア施設「うみがめ」でのワークショップの様子

参加人数：各回とも利用者約20人、職員約8人

シンポジウム「共創するケアー互いの〈できる〉がひろくとき」

2022年2月20日(日)

認知症介護に関わる関係者や研究者、認知症に関連するサービス開発に携わる関係者やアーティスト等を対象に公開シンポジウムを開催。本研究プロジェクトの中間成果を報告し、今後の方向性についてゲストと話し合いました。終了後、非公開でゲストとの研究会も実施しました。

シンポジウム 参加人数：約170名 場所：Zoomオンライン 時間：13:30～15:00 参加費：無料
研究会（非公開） 参加人数：15名 時間：15:20～17:00

本研究は、RISTEX（社会技術研究開発センター）の「SOLVE for SDGs - シナリオ創出フェーズ」に採択された「認知症包摂社会モデルに基づく多様な主体による共創のシナリオ策定」というプロジェクトで、5団体が共同で実施しています。

医療法人すずらん会たろうクリニック／福岡市保健福祉局高齢社会部 認知症支援課／九州大学大学院芸術工学研究院／ラボラトリア株式会社／NPO法人ドネルモ



担当教員

中村 美亜 なかむら みあ

九州大学大学院芸術工学研究院
コミュニケーションデザイン
科学部門准教授、博士（学術）。

専門は芸術社会学。芸術活動
が人や社会に変化をもたらすプロセスや仕組みの研究、またその知見を生かした文化政策の研究を行っている。編著に『文化事業の評価ハンドブック』、単著に『音楽をひらく』『クィア・セクソロジー』など。

担当教員

尾方 義人 おがた よしと

→ p. 24参照

ステークホルダー間の丁寧なコミュニケーション

Interview

Q. 現在、認知症の高齢者の介護施設を研究フィールドにされているそうですね。介護現場では、どのような課題があるのでしょうか？

中村：日課をこなすことが目的化してしまい、高齢者をモノのように扱ってしまうということが課題になっています。「支援する人／される人」という関係が固定されてしまうと、相手を人間として見られなくなるのです。時折、虐待が起きるのもこれが原因です。

Q. それらの課題に対して、芸術活動という角度からのアプローチは、どのような意義があるのでしょうか？

中村：認知症の人の多くは、短期記憶が苦手でも手続き記憶は残っていますし、情動も豊かです。アーティストが「おかしな」反応に対しても、面白がって創造的な表現に結び付けていくことができれば、認知症の高齢者も十分に楽しむことができます。「正しい／正しくない」があらかじめ決まっていない共創的な芸術活動は、認知症高齢者の潜在能力を引き出すことができるのです。

Q. そのような芸術活動を積極的に実践することによって、介護現場にどのような変化が見られますか？

中村：共創的なアート活動では、無口な人が生き生きと発言したり、失語症の人が積極的に動くようになっていたり、ふだんは見られない一面が表れることがよくあります。認知症高齢者の人間的側面が垣間見えることで、介護者の接し方に変化が生まれ、結果的に介護の質が上がります。介護が良くなれば、高齢者のQOL（Quality of Life = 生活の質）も上がります。

Q. 今回のワークショップと調査では、どういうことがわかりましたか。

中村：施設のスタッフがとても協力的だったこともあり、高齢者にも介護者にも重要な変化が見られました。高齢者の変化としては、ふだんは何を言ってもほとんど反応のない人が反応を示したり、自分から行動を起こしたりすることがありました。介護者からは、ふだんは見られない高齢者の反応や動きがワークショップで引き出されたことを受け、「日常の高齢者への接し方を見直そうと思った」という声が複数聞かれました。

アーティストと一般的な介護の違いも明確になりました。近年の介護では、認知症当事者の意思に寄り添いながら一対一のコミュニケーションをとることが基本となっていますが、アーティストは、一対一と一対多のコミュニケーションを併用しながら、認知症高齢者に能動的になるよう、また認知症高齢者どうして呼応し合うように場をつくっていました。つまり、介護現場では抑圧されがちな「想像力／創造力」を喚起し、「グループダイナミクス」（仲間どうしのコミュニケーションや相互承認など）を創出していました。

一方、ワークショップの内容としては、重度の認知症の人たちには、短期記憶を必要としない、過去の記憶や手続き記憶に訴えかけるものが重要であることが確認されました。また、認知症高齢者の想像力／創造力を引き出すためには、時間をかけて、記憶に訴えかける形で説明することが必要であることも明らかになりました。

マネジメント的観点からは、アーティスト、福祉施設、コーディネーターの三者が丁寧にコミュニケーションをすることで、良い成果が得られることが再確認されました。

Design process

ワークショップ／調査方法の
検討と実施

各ワークショップ後に振り返り、
次回への改善提案

アンケート、インタビュー、映像等の分析と
今後の展開に向けたシナリオ検討

自然の循環と協働体の再生のための アート実践の仕組み—物語からのアプローチ

自然災害による被災者の心のレジリエンスの回復が重要とされています。災害は、目に触れないようにしてははずなのに、いや、むしろそのように抑圧するからこそ、痕跡として日常に残り続け、時に住民のもとに回帰してきます。このため、住民が災害を忘却できる環境を整備するのではなく、「痕跡」自体を住民が主体的に捉え直すことが本来的な癒しになることがあります。そこで、アートによる精神的で能動的な現実経験＝「物語」による自他理解の深化が、意識のつながりを再生すると仮定し、社会的分断や孤立を防ぐための協働での「物語」の創造・共有・伝達の過程や実践の仕組み・連携体制を検証・検討します。

今年度の活動

『いのち・つながり』～木と石の時計づくりワークショップ～ 10月24日(日)

福島県いわき市の親子を対象に、オンラインにて開催。事前に道具や材料を送付し、オンラインで指導しながら行いました。時計の材料は、2017年の九州北部豪雨災害復興支援として福岡県朝倉市の松末小学校で用いた円盤丸太と同じものを使用。人の誕生日



と同じように、木には1年に1本の年輪ができること、さかのぼると自分や両親が生まれた年輪がわかることなど、人と木のいのちやつながりについて話しながらワークショップを行いました。

参加者：幼児(5・6歳児)の親子5組 場所：Zoom オンライン
時間：10:00～12:00 参加費：無料 講師：知足美加子(DIDI教員)
協力：NPOこみゅーんwith助産師、いわき市・まち未来創造支援事業「Newノーマル時代の子育て女性の健康支援ステーション」



不動明王像《鬼杉不動》制作

2020年12月制作開始、2022年2月完成

樹齢1200～1300年と言われる英彦山(福岡県)の巨木「鬼杉」(国指定天然記念物)の落枝で、英彦山神宮の下宮御本尊・不動明王像を制作するプロジェクト。光背の部分は英彦山千本杉の倒木を用い、英彦山の上部にて山中製材を行いました。鬼杉も千本杉も平成3年台風で被災した銘木です。これらに「祈りの対象」としての役割といのちを再生すること、そして、自然を崇敬する英彦山修験道文化に光をあて、自然共生社会実現の糸口とすることを目指しました。

彫刻制作：知足美加子(DIDI教員) 協力：有限会社杉岡製材所、池上一則(大工池上算規代表)、石上洋明(福岡教育大学講師)



《鬼杉不動》

次年度の活動計画

「植物の1年時計」プロジェクト

多年草(固有種)を円形に植え、1年の間に、月ごとに花々が移動しながら開花していくようデザインしたアートガーデン。自然の巡回や長いスパンの時間、未来への想像力を喚起し、また現在の植生を次世代に伝えます。中心部分はチベット砂曼荼羅をモチーフに陶芸技術を用いて制作し、その周辺に九州大学伊都キャンパス「生物多様性ゾーン」の植生固有種を配置します。



「植物の1年時計」図案



担当教員
知足 美加子
ともたり みかこ
九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門教授、博士(芸術学)。彫刻家(国画协会会员)、日本山岳修験学会評議員(英彦山山伏「知足院」の子孫)。中越地震、東日本大震災、熊本地震、九州北部豪雨災害において、アートを通じた復興支援活動を行う。

「想像力の発火点」をあちこちにレイアウト

Interview

Q. 作品制作を思い立ったりアートプロジェクトが立ち上がる
ときの、「スタートのきっかけ」は何なのでしょう？

知足：始まりは「一粒の人間」との出会いです。「先住民だから」「障害者だから」「被災者だから」などの「属性」でなく、「目の前の、その人」を見る。一粒の人間の後ろには、大きな物語があります。

Q. 物語とは、どういうことですか？

知足：その人の生きてきた軌跡や環境、周りの人たちとの関係性などを含めて「物語」だと思っています。出会った人の生きている現地を歩いてみると、「想像力を膨らませるポイント」に、いくつも出会えるのです。出会った人たちの「関係性の網目」を細かく見ていくと、さらに想像力が膨らんでいきます。そして自分も「一粒の人間」になって、虚心坦懐に心を開き、出会った人や環境と接していく。自分の想像力を細かくしていく速度は、そのまま地域から信頼を得られていく速度となります。

Q. 重たい話を傾聴して受け止めるのは、聞く側も精神的に大変だと思います。

知足：そうして自分の心に起こる「葛藤」が大切なのです。すぐ結論を出さず、「この人のために、私ができること」を考える葛藤、熟成の時間を大事にします。

Q. 「動き始める前」の時間を大切にされているんですね。では次に、アートプロジェクトが「動き始めてから」の大事なことは、何でしょうか？

知足：アーティスト側が、「完璧なものを提

供する」のではなく「力の足りないところやスキを積極的に見せる」という姿勢を取るのが良いと思っています。出会った人に「こういうのを作ろうと思うんですけど、どうですか？」と話を振り、「そうだなあ。私だったら、こうする」とアイデア(望み)を引き出す。望みを聞いてもらえると、人は嬉しくなります。「自分の望みが形になっていく」という物語を思い描いてもらい、「自分が何かを変えられる」という自信を持ってもらう。すると、いろいろな人がアートプロジェクトに主体的に関わってくれるようになります。

Q. プロジェクトの途中でも、いつでも柔軟に軌道修正できるよう心掛けているわけですね。

知足：そうです。人との関わりの中で物語が発展していくんです。「どっちに行くかわからないポイント」に来たとき、思いも寄らない閃きが起きる。そういう「想像力の発火点」をあちこちにレイアウトする能力が、アーティストには求められると思います。それを「面白い」と言ってもらえるのが、アーティストにとって最高の褒め言葉だと思います。最初は関心なかった人たちが「面白そう」と感じ、主体的に関わってくれるようになる。アートプロジェクトを進めると、そういうふうの流れがギュッと変わる「沸点」のような瞬間があります。その多方向に開いたシナプス＝想像力の発火点は、「イメージ」であることが多いのです。アーティストの仕事は、このイメージを多層的にしていくことなのです。

Design process

「一粒の人間」との出会い

葛藤 熟成

観察
「関係性の網目」を細かく見ていく

望みを聞き、アイデアを引き出しながらプロジェクトを進め、様々な人に主体的に関わってもらう

「半農半アート」を基盤とした地域づくりのしくみ

農ある暮らしは稼ぎだけではなく、自然を基盤とした文化を生み出します。現代社会は、都市生活を尺度の中心にした価値が基盤になっており、この考え方が普及する中で、農の持つその価値が農村社会にさえも見失われがちです。農ある暮らしを広く伝えるためには、その理解に基づく表現が必要であり、感性に訴えかけるアートにはその役割が期待できます。課題が山積する中山間地域等の農村社会において、芸術活動を地域の文脈に即して導入する「半農半アート」のライフスタイルを基盤とした包摂型地域づくりや農業ボランティアの新しい仕組みのモデルを形成・提案します。

今年度の活動

半農半アート研究会

第1回「地域との距離感」8月24日(火)

第2回「アーティストからみる半農半アート」10月25日(月)

第3回「農からみる半農半アート」12月13日(月)

「半農半アート」のライフスタイルを基盤とした包摂型地域づくりの研究を立ち上げ、ネットワークを広げることを目標に、研究会を進めました。会では、キーノートスピーチを聞き、参加者どうしでディスカッションを行い、内容を深めました。研究会で見えてきたものは、アートが地域を掘り起こし、個人が素でいられる場をつくり、地域に化学反応を起こすこと。アートが農を、農をアートが消費せず、農とアートをお互いに受け渡していくことで、互恵関係が生まれつつあるようです。

参加者：第1回22名、第2回18名、第3回20名

場所：各回ともZoomオンライン 時間：各回とも19:00～20:30 参加費：無料
ゲストスピーカー：

[第1回] 小森耕太(認定NPO法人山村塾理事長)、羽原康恵(NPO法人取手アートプロジェクトオフィス理事・事務局長)

[第2回] イシワタマリ(山山アートセンター代表・美術家)、武田力(演出家・民俗芸能アーカイバー)

[第3回] 梅本匠(松井建設株式会社取締役)、片岡優子(NPO法人BaRaKa代表理事)

災害時の農業ボランティア研究

農業ボランティアの新しい仕組みモデルの形成・提案を目標とし、調査と書籍出版を目指しています。令和元年東日本台風で被災した長野県長野市、千曲川沿いの「信州農業再生復興ボランティアプロジェクト」のヒアリング調査をしました。対象は、JAながの、長野県社会福祉協議会、長野県NPOセンター、被災農家、そして長野市役所の方々です。2019年10月、河川の破堤でリンゴ園が水につかり泥が堆積しました。雪が降る前にリンゴの樹の根周りの泥を出さなければ枯死してしまうそうです。関係機関は実行委員会形式で、地元、ボランティアの共同のもと活動を実施されたそうです。全国的にも貴重な活動と言えます。



担当教員

朝廣 和夫 あさひろ かずお

九州大学大学院芸術工学研究院環境デザイン部門准教授、博士(芸術工学)。専門は緑地保全学。九州芸術工科大学環境設計学科、大学院卒業。里地・里山保全の教育研究に従事。書籍『よみがえれ里山・里地・里海』などを共著。「災害後の農地復旧のための共助支援の手引き」を公開。



長野市での調査の様子

担当教員

長津 結一郎
ながつ ゆういちろう

→p. 16参照

第2回半農半アートフォーラム 「農とアートの営み」

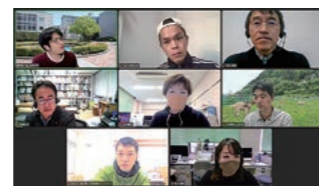
2022年2月20日(日)

1年間の取りまとめとして行ったフォーラムでは、これまでのリサーチの報告のあと、「半農半X」を提唱した塩見さん、俳優であり静岡で百姓を目指す山崎さんのお話をうかがいました。これまで行ってきた半農半アート研究のフレームワークについて理解を深め、さらにその展開を押し広げるような議論が展開されました。

参加者：39名 場所：Zoomオンライン

時間：14:00～17:00 参加費：無料

ゲストスピーカー：塩見直紀(半農半X研究所代表)、山崎皓司(俳優・快活[FAIFA]パフォーマンス)



2月20日のフォーラムでのディスカッションの様子

デザインプロセス

「ここに、美しいものがある」と気づくための視点と、伝えられる表現力を

Interview

Q.先生は、どのような分野を専門に研究してこられたのでしょうか？

朝廣：緑地保全学が専門で、特に「里山保全ボランティア」について研究してきました。

Q.「里山保全ボランティア」と聞いても、まだまだ日本ではピンと来ない人が多い印象ですね。

朝廣：欧米では、環境保全を主な目的とし、人材育成、コミュニティ形成、健康増進などにも資する活動として、里山保全ボランティアが定着しています。日本でも、人口の多い関東、関西では里山保全ボランティアの活動に参加する人も多いのですが、福岡などでは、まだまだです。

Q.里山保全において、アートはどのような役割を持つのでしょうか？

朝廣：例えばイギリスでは、国の政策として「特別自然美観地域」が定められ、人が来ない森の中に、一流アーティストの作品が展示されています。アートで、森へのアクセスを開いているのです。国民の「森への理解」「森を守る活動への理解」が、アートを通して育つという取り組みです。

Q.仕組みとして、興味深いですね。日本では、どうでしょう？

朝廣：宇根豊さんが作った「虫見板」というものがあります。農家さんが「自分の田んぼに、どういう虫がどれぐらい生息しているか」を見て、田んぼの健康状態の目安を知ることができる指標です。田んぼの状態が可視化され、農薬の過剰散布を予防できます。農家さんにとって「田んぼに虫が生息している」というのは当たり前すぎて、知っていても表現されないのです。

ともに考えるためのツール「半農半アート通信」

Zoomを使って開催している「半農半アート研究会」。スピーチ短め、議論長め、を心がけていますが、それでも2時間で語りつくせないことが多々あります。そこで参加者からアンケート形式で感想や提言をいただき、メインスピーカーの印象的な言葉や事例の紹介とともに、「半農半アート通信」という形でWeb発行しています。まだまだ始まったばかりの研究ですが、農村で暮らす人、これから移住してみたい人、様々なアーティストなど、多様な人々とともに農とアートのより良い関係と、持続可能な地域づくりを考えたい。この通信もその一助となればと思います。DIDIのホームページからダウンロードできます。(DIDI学術研究員 森 千鶴子)

Q.なるほど。たしかに、「生物多様性」とか「美しい里山の保全」と言っても、ずっとそこで暮らしている人にとっては「貴重で美しいもの」ということに気づきにくいのかもかもしれません。「灯台、下暗し」ですね。

朝廣：「ここに、美しいものがある」と伝えるためには、表現力を持たねばなりません。

Q.ソーシャルアトラボの2015～2020年度の活動では福岡県八女市の笠原地区を拠点として、外部から来たアーティストとの協働プロジェクトが展開されました。外部の人からの視点で客観的に、里山の自然や伝統文化の価値が可視化・言語化され、地元住民の方々もその価値を再発見できたと思います。その先の発展として、「地元農家自身が表現者になる」ということをマネジメントしていく必要がありそうです。

朝廣：それができれば、世の中は良くなると思います。アートは「批判」でもあります。誰も気づかない、誰も言わないところにメスを入れて切り込んでいく役割ですよ。例えば「川をU字溝で施工しよう」と工事計画が出たときに、「いや、ホテルが育つ環境を保全したい。百年後、二百年後のために」と言う人が必要です。そういう役割をアーティストに期待したいですし、アートの視点というのは「近代」をどう見直すか、という作業でもあると思います。

ジェンダー／LGBTsのデザイン

世界経済フォーラムの「ジェンダーギャップ指数」ランキングの低迷に見られるように、日本では、ジェンダーの不均衡が是正されない状況が続いています。LGBTsについても、認知が広まったとは言え、差別的な発言が後を絶ちません。本研究プロジェクトでは、福岡市男女共同参画推進センター アミカスと連携して、ジェンダーの新しい啓発の手法の開発や組織間連携の仕組みを検討します。また、自治体間で異なるジェンダーに関わる施策についても、専門家とともに再考を試みます。

今年度の活動

2020年度に大橋キャンパスで実施した「ことばとジェンダー展」「ファッションとジェンダー展」の内容を発展させつつ、ふだん使われている言葉や身に着けるもの、図形や色など様々なテーマをジェンダーの観点から見つめ直す、問い直すことを提案する形で、各地で展示会やコンテストを展開しました。

「ことばとジェンダー展」+
「ファッションとジェンダー展」

6月23日(水)～7月15日(木)

会場：九州大学中央図書館(伊都キャンパス)
時間：平日9:00～21:00、土日10:00～18:00 入場無料
共催：九州大学附属図書館、図書館TA(Cuter)

ひとがた
「人形とジェンダー展」+
「色とジェンダー展」

11月3日(水・祝)～15日(月)

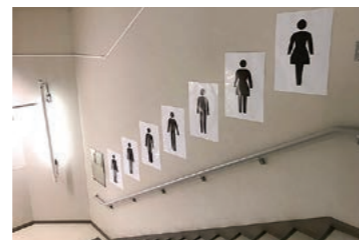
会場：福岡市男女共同参画推進センター アミカス2階ギャラリー
時間：9:30～17:00 入場無料



「ジェンダーとピクトグラム展」

12月1日(水)～2022年6月9日(木)

会場：福岡市男女共同参画推進センター アミカス1・2階
時間：9:30～21:30 入場無料
協力：ピクトグラム研究会(九州大学芸術工学研究院 伊原研究室+工藤研究室+尾方研究室+須長研究室)

「写真とことば ジェンダーデザインコンテスト」
審査会・受賞作品展

11月3日(水・祝)～22日(月)

※授業「社会包摂とデザインB」関連イベント。詳細はp. 35参照

「第52回特別展
ジェンダー—性にまつわる思い込みを疑う—」

12月4日(土)～2022年3月19日(土)

会場：福岡県人権啓発情報センターヒューマン・アルカディア 時間：9:00～17:00
入場料：一般200円、高校・大学生100円、中学生以下・65歳以上等は無料
主催：福岡県、(公財)福岡県人権啓発情報センター
後援：福岡県教育委員会、福岡県人権啓発活動ネットワーク協議会



担当教員
尾方 義人
おがた よしと
九州大学大学院芸術工学研究院教授、博士(工学)(大阪大学)、デザイナー。専門学術領域はデザイン学・デザイン方法論・デザイン史。専門実践領域は工業デザイン・グラフィックデザイン・インテリアデザイン。

担当教員
中村 美亜 なかむら みあ

→p. 18参照

デザイン対象を探すためのデザイン

Interview

Q. 2021年度はジェンダー／LGBTsに関する作品コンテストや、多数の展示をされていますね。このような活動をするようになったきっかけは何だったのでしょうか？

尾方：2020年に九州大学で「LGBTsサポートガイド」が制定されました。その作成に携わった社会包摂デザイン・イニシアティブ準備室(当時)主催で開催したシンポジウムの関連企画として、「ことばとジェンダー展」を学生と一緒に企画し実施しました。

Q. なぜ、そのような展示会を開催しようと思われたのでしょうか？

尾方：「LGBTsサポート」ということは、概念的にも倫理的にも施策的にもわかります。ただ、理解しきられているのか、モヤモヤとしたものがありました。とにかくジェンダーを「表現」してみようと思ひました。

Q. 展示会を実施して、どのような手応えを得られましたか？

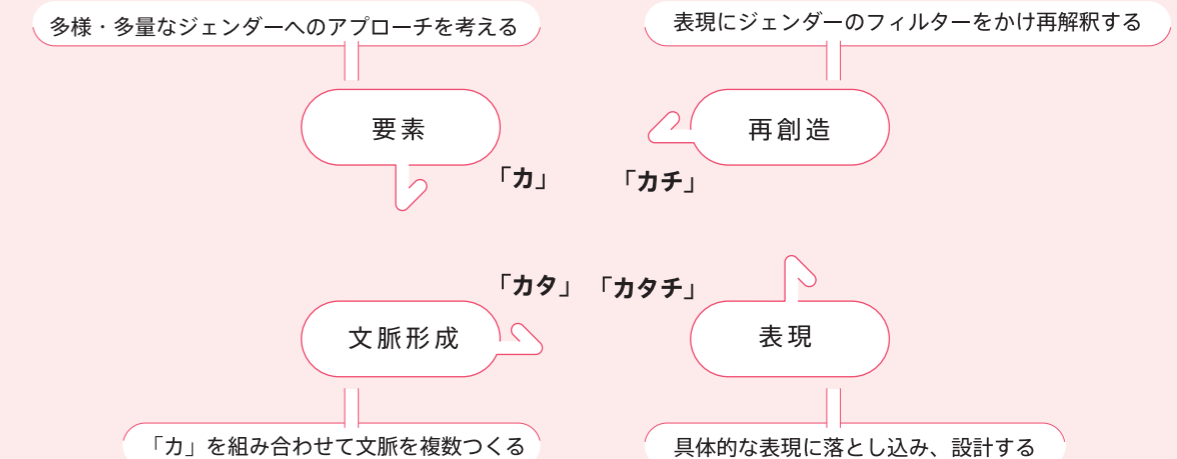
尾方：明確な3つがあります。1つ目は、観覧者に対して、ジェンダーに対する様々なアプローチが見せられたということです。啓蒙ポスターや啓発標語ではない、はっと気づいてもらうための表現は重要で、デザインする方も気づかされる方も、北叟えむのような軽やかなデザインを試み、少しはそのとおりにできたのではないかと思います。

2つ目は展示物の制作などに関わった学生たちが、ジェンダー／LGBTsをデザイン対象にすることに高い関心を感じたことです。シニア世代とは異なり、若い高校生・大学生は、「今、目の前の自分たちの課題」と捉えているようです。3つ目は、研究になる可能性です。参加者にアンケートを行ったのですが、その中の1つに「あなたは、どのくらい男ですか？1～10で教えてください。」という質問があります。自身を気づいてもらうためのインスタレーションとしてのアンケートです。これは、統計的な研究、マーケティング的な研究、評価の研究につながると感じ、アンケートを重ねていっています。来年度には分析結果を示したいと思っています。

Q. 「ことばとジェンダー展」はその後どのように展開しているのでしょうか？

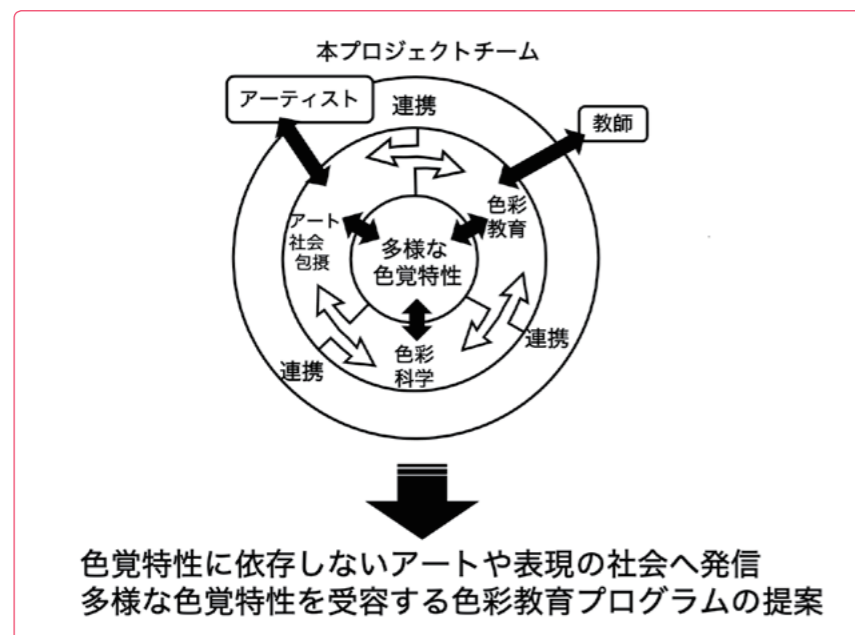
尾方：先に述べたように様々な可能性を見い出せました。その後、展示は「ファッションとジェンダー展」「人形とジェンダー展」「色とジェンダー展」へとつながりました。また、世界水泳と連携したスピンオフ企画として「ピクトグラムとジェンダー展」が生まれました。「スポーツとジェンダー」という企画も生まれました。展示自体のデザインはこれで区切りをつけ、デザイン対象を探すためのデザインプロセスとして、まとめていきたいと思っています。

Design process



多様な色覚特性を持つ人に 伝えるためのデザイン

色覚は三色覚の人を「色覚正常」、そうでない人たちを「色覚異常」とされています。しかし、二色覚だからこそ得意なこともあり、優劣を量的に測ることはできません。しかしながら、正常／異常の二項が人数の寡多によって定義されながら、異常をどのように正常に近づけるか、異常にどのように正常が寄り添うか、という非対称な関係性を生み出しています。そこで、現在の「色覚正常」を前提とした従来の配色作業の出発点を「色覚異常」に転換し、「色覚異常」を基点としたカラーユニバーサルデザイン手法の実用化やサイエンスを通じた社会への問題提起、色覚異常の人でも自由にアート活動に参加することができる仕組みづくりを行っています。



色覚特性に依存しないアートや表現の社会へ発信
多様な色覚特性を受容する色彩教育プログラムの提案

今年度の活動

色彩教育環境についての調査と実態把握など

「色覚異常」を取り巻く色彩教育環境について、調査し、その実態把握を行いました。また、小学校の図画工作、中学校の美術の授業における「多様な色覚特性の理解を促進させるための色彩教育プログラム」を開発するために、色彩科学の側面から、現時点で可能な「多様な色覚特性の理解を促進させるための色彩教育プログラム」の素案作りを行いました。さらに、12月12日(日)に開催された「美術教育実践研究会 FUKUOKA」(開催場所:福岡市美術館アートスタジオ)にて、時間をいただき、小中学・高校の美術教師24名を対象に、素案に基づき、簡単なワークショップを実施し、意見聴取を行いました。



12月12日に実施したワークショップの様子



7月31日(土)に行った、美術教育実践研究会 FUKUOKAでのインタビュー調査の様子



担当教員

須長 正治
すながしろうじ

九州大学大学院芸術工学研究院デザイン人間科学部門教授、博士(工学)。色彩科学、色覚を専門とし、それらの知見のデザインへの応用に関する研究にも従事している。

デザインプロセス

理論と実験に基づいたカラーリングで、
多様な特性の人に配慮したデザインを構築

Interview

Q. 先生は、どのような分野を専門に研究なさっているのでしょうか？

須長：10年ほど前から「色覚異常」の研究をしています。その研究において、最初に取り組んだのは、「それらの人たちは、どんな特性なのか？」を知るための特性把握でした。「異常」とレッテルを貼られているが、果たして、「正常」に対して劣っているのか？ 特性把握を重ねた結果、これは「正常／異常」の区分ではなく、多様性のうちの色覚特性の一つだとわかりました。

Q. 現在も医学用語で「色覚異常」が使われています。社会の認識は、まだまだ進んでいないのでしょうか？

須長：そもそも、「色って何なのか？」という認識自体が、社会では誤解されています。「色は外にある。色は物理的なモノ」と思われてしまっています。だから、「物理的なモノを捉えられないのは異常だ」となってしまうのです。実際は、光の波長が目に入ってきて、その波長に基づいて人間側が色づけているんですね。その時の「色づける仕方」が違うだけなのです。

Q. 2020年3月に、伊都キャンパスに、色覚の多様性に配慮したキャンパス案内図が設置されました(写真)。どのようなプロセスでカラーデザインされたのでしょうか？

須長：たくさんある色彩からJIS(日本産業規格)の「明るい黄色、暗い黄色」などの基準により44色を選びました。JISなので、いろいろな実験を網羅されています。さらに、「色覚異常」の特性把握で、「この色は、『色覚異常』と言われる人が見たら、どの領域の色に見えるか」のモデル化ができていますので、モデルに沿って計算してカラーリングしました。

Q. 理論と実験に基づいているんですね。JIS以外にも、色の基準として使われたものはありますか？

須長：NCS(Natural Color System)というスウェーデンの規格も使いました。ヨーロッパの建築デザインなどによく使われている色票で、色を定義したシステムです。

Q. 色彩の分野は、このような定量化、体系化が進んでいるんですね。

須長：感覚を物理と対応させ、物理的に表現するのは、色彩が一番進んでいると思います。九州大学特任教授の都甲 潔先生が開発した「味の指標(味覚センサー)」も、やり方は色の指標を参考にされたそうです。色の指標を他の分野でも適用するやり方は、アプローチの手法として有効だと思います。



九州大学伊都キャンパスに設置された、色覚の多様性に配慮したキャンパス案内図

Design process

特性把握

特性をモデル化し、
モデルに沿って計算

色の規格を活用し、
多様な特性の人に配慮したデザイン

多様な人々を包摂する サインデザイン実施の方法論としくみづくり

サインとは、言語を介さず人がスムーズに行動するために、一見して意味を伝えるものでありながらも、多様な人を念頭においたサインの社会的な重要性が認知されていないこともあります。そのため、その図記号は、認知症者・障害者だけでなく、一般の人にも理解度が低いものも少なくなく、多様な特性を踏まえた調査方法も確立されていない状況です。この状況に対して、国際競技大会でのサインデザイン実践、認知症者や高齢者を対象としたケーススタディ、障害を有する人の調査と社会実装を通して、多様な人を包摂するサインデザイン実践の方法論の体系化や仕組みづくりの提案を行っています。

今年度の活動

1. ピクトグラムの理解度調査 8月4日(水)～12日(木)

2. 屋外誘導サインの理解度調査 7月、8月、10月の平日5日間

第19回FINA世界水泳選手権2022福岡大会及び第19回FINA世界マスターズ水泳選手権2022九州大会に向けて、ピクトグラム及び屋外誘導サインのデザインを提案するに際し、「ユニバーサルデザイン」をデザインの基本方針としました。より多くの人にわかりやすいデザインを追求するため、ピクトグラム・サイン共に理解度調査を実施し、結果を踏まえて、デザインを修正・調整し、最終提案を行いました。調査方法は、利用目的を考慮し、次の2通りに分けて実施しました。

(1) ピクトグラム：ISO(国際標準化機構)の調査規格を参考にし、A4サイズ全34ページのアンケート冊子を配布、回収。(2) 屋外誘導サイン：サインの「実際の見え」は、照度、視野、景観等、屋外環境の様々な要因の影響を受けます。そのため、屋外で、実寸サイズでサインを呈示した上で、聞き取り調査を実施しました。分析は、(1)(2)共に、統計的処理を行い、有意差が得られた結果を採用し、デザインを調整しました。

対象者：(1)10代から60代の93名、(2)10代から60代の114名

実施場所：(1)自宅、勤務先等、(2)博多駅Fバス停周辺、九州大学大橋キャンパス屋外、九州大学伊都キャンパス屋外、福岡市役所本庁舎西側広場大屋根下

協力：第19回FINA世界水泳選手権2022福岡大会組織委員会、須長正治・尾方義人(DIDI教員)

ピクトグラムとサインのデザイン展 - FINA世界水泳選手権2022福岡大会に向けて -

11月23日(火・祝)～28日(日)

九州大学大学院芸術工学研究院、大学院芸術工学府及び芸術工学部では、第19回FINA世界水泳選手権2022福岡大会及び第19回FINA世界マスターズ水泳選手権2022九州大会に向けて、大会組織委員会と覚書を交わし、ピクトグラム及び屋外誘導サインのためのデザイン事業を共同で実施しました。事業のまとめとして展覧会を開催し、ピクトグラムと屋外誘導サインのためのデザイン提案、研究会で取り上げた内容も含め、幅広く成果を紹介しました。

入場者：335名 会場：福岡市美術館 市民ギャラリーC 時間：9:00～17:30(28日のみ～17:00) 入場無料



担当教員

伊原 久裕 いはら ひさやす

九州大学大学院芸術工学研究院教授、博士(芸術工学)。アイソタイプ (ISOTYPE) 研究をはじめとする情報デザイン、ピクトグラム、タイポグラフィ等に関する歴史研究に従事。並行して、都市サインやバス停サイン、展覧会のコミュニケーションデザインなどの制作活動を行っている。



担当教員

工藤 真生 くどう まお

九州大学大学院芸術工学研究院助教、博士(デザイン学)。教育施設におけるサイン計画に関する研究、知的障害者を対象とした、案内用図記号の意味理解教育、読み書きがしやすい書体など、ピクトグラム及びサインのユニバーサルデザイン研究に従事。障害がある人と共にデザインをつくるボトムアップ型のデザイン手法、調査方法を模索し、活動を行っている。

デザインプロセス

比較調査で体感とデータにより改善案を提言

Interview

Q. 今回、FINA世界水泳選手権2022福岡大会のピクトグラムと屋外誘導サインのデザインを担当されて、困難なことなどはありましたか？

伊原：2002年の日韓共催サッカーワールドカップを機に、ISO(国際標準化機構)規格を基にJIS(日本産業規格)の案内図記号(ピクトグラム)が制定され、オリンピック開催都市の東京都も、今回の世界水泳開催都市の福岡市も、「案内ピクトグラムはJISを使う」と決めていました。我々は「JISは決して万能ではない。ユニバーサルデザインの観点から、JISの改善案を新しくデザインし、今大会で導入したい」と提言していたのですが、行政の方々は「すでにあるJISをなぜ変えようとするのか？」と、その必要性を疑問視していました。このため、我々と行政側とで意見が平行線をたどっていました。

Q. 改善案デザインは、どのようなメンバーで作成したのでしょうか？

伊原：2021年2月に学内で、オリンピックのピクトグラムやトイレのピクトグラムなどの歴史についての展示会を開催し、ここで学生たちに「一緒にデザインを考案するメンバー募集中」と呼びかけました。その結果、15～19人ほどの学生が継続的に関わってくれるようになり、学生たちに改善案デザインをいろいろ出してもらいました。その案を教員で指導・監修し、形にしていきました。

Q. 改善案導入の必要性を疑問視していた行政側との合意形成が大変だったとのことですが、どのようなプロセスで納得してもらえたのでしょうか？

工藤：標準的に使用されているJISピクトグラムのデザインと、私たちが提案するデザインを含めた4つのデザインについて、わかりやすい順に順位をつける理解度調査を実施しました。その調査に福岡市

職員の方にも50名ほど参加いただきました。実際に見比べて「提案デザインの方がわかりやすい」と体感してもらえたデザインも多かったと思います。また、調査結果において有意差が出たものは、客観的にも納得となります。

Q. 今後さらに取り組んでいきたい課題を教えてください。

工藤：肢体不自由などの人への配慮は、国土交通省のバリアフリー法で「通路の幅は何cm以上、スロープの勾配は……」など具体的な指標が規定されている一方、知的障害など内的な障害への対応はまだ進んでいないと感じます。この分野の研究を進めていきたいです。ピクトグラムは、経験の異なる人たちが見るとそれぞれ違う意味に受け取られます。「デザイナーと異なる経験や環境で生きてきた人たち」にも伝わるデザインを作るには、その人たちからデザイナー側も学ぶという姿勢が大切だと思っています。

【標準使用されているJIS案内用図記号のピクトグラム】



【提案したピクトグラムのデザイン】



- 案内をする人・尋ねる人 動作・台(補助)・吹き出しを追加
- 交互ネガポジ反転を削除
- 斜めの角度の描写を削除
- 先頭のみ色付け
- 点線の追加
- 構内と車内をセパレート
- 枕木を追加

FINA世界水泳選手権2022福岡大会で提案した、ピクトグラムデザインの改良点(一部)

Design process

従来のデザインの見直し

改善案の作成

比較調査で有意差が出るか検証

音響工学の手法を用いた 軽度聴覚障害者サポートのしくみづくり

聴覚系を支配する規則の発見・聴覚障害の可視化を行います。この取り組みを通じ、軽度聴覚障害への理解を促し、パーソナリティに原因があると判断されて社会的な排除の対象になりやすい軽度難聴者が包摂される社会の仕組みづくりに貢献します。

今年度の活動

軽度難聴の可視化手法の開発を 目的として実験を実施

9月～11月

世界保健機関（WHO）は、世界人口の10%から20%が軽度難聴であると報告しています。軽度難聴者には、聴覚系の障害であるため医学的あるいは社会的な処方が必要ですが、実際はパーソナリティに課題があると周囲から勘違いをされ、適切な処方を受けることができないケースがよく見られます。本調査では、軽度難聴の簡易的な可視化を目的として、聴覚検査で行われる単語音声書き取り実験の中で、「書き取りに要する時間」に着目し実験を行いました。その結果、高齢者と健常者の間で単語の書き取りの成功率が等しい場合でも、健常者に比べて高齢者の方が書き取りに必要な時間が長く、また時間のバラツキが多いことがわかりました。

対象者：高齢者15名、学生12名 場所：九州大学大橋キャンパス
協力：公益社団法人福岡市シルバー人材センター

実験に使用したシート

音声聴取・主観評価記録用紙
＜一般＞

ボタンを押して音声聞き、それを下の空欄に順番で記入してください。

1			
2			
3			

先ほど聞いた一連の音声に対して、あなた自身の感覚で簡単だったか難しかったかを、適切と思う位置にチェックをつけて下さい。

簡単だった |-----| どちらともいえない |-----| 難しかった

実験に使用したシート



担当教員

村上 泰樹 むらかみやすき

九州大学大学院芸術工学研究院コミュニケーションデザイン科学部門助教、博士（情報科学）。聴覚末梢系の機械的な振動を主として研究。研究手法は数値シミュレーションや非侵襲的な生理実験、心理実験を含む。これらの研究を通じて得られた知見を工学的に応用することを試みている。

福祉人間工学の手法を用いた 運動障害サポートのしくみ

高齢や身体障害に限らず、怪我・病気・疲労・妊娠・子育てなどによって身体不自由の生きづらさを抱えている方に関わるモノ、環境、健康に対して、人間工学のおよび身体運動科学的視点からアプローチし、根拠に基づいたデザインを提案していきます。

今年度の活動

九州大学公開講座 「アクティブライフ運動教室」

4月～2022年2月

当教室は、2018年度から続けている地域の高齢者を対象にした有料の大学公開講座です。身体運動を通して心身の健康の向上に取り組みます。春夏期（4～8月）と秋冬期（10～2月）に分けて、月2回程度のペースで実施しています。参加者は主に70～80歳代で、現在の参加者の約半分は2018年度から継続されています。また、学生も教室運営に参加し、生活や健康に関するミニ講義を行ったり、参加者の運動記録の管理などを行ったりし、参加者と学生との交流も生まれています。

新型コロナウイルス感染状況による外出制限によって対面での開催ができない期間は、Zoomを用いたオンライン教室もトライアル（参加費無料）で実施しています。現在の参加者の半分以上が自身のスマートフォンやパソコンから参加ができるようになりました。

参加者：春夏期21名、秋冬期21名
場所：九州大学大橋キャンパス
参加費：春夏期5000円（8回）、秋冬期2500円（4回）
協力講師：今井淳一（NPO法人ココフル）



公開講座の様子
（大橋キャンパス・
デザインコモン2階）



担当教員

村木 里志 むらきさとし

九州大学大学院芸術工学研究院デザイン人間科学部門教授、博士（学術）。認定人間工学専門家、日本人間工学会理事、日本人間工学会誌副編集委員長（2018年～）、日本生理人類学会誌編集委員長（2016～2019年）。専門は福祉人間工学、身体運動科学。近年は動作アシストテクノロジーの人間工学的研究に取り組む。

デザインプロセス

「社会とのつながり」が 研究と実践のベース

Interview

Q. 先生は「基礎研究」とともに、研究対象の人たちと現場で直接関わる「応用研究」も重視されています。まず、研究対象の人たちとどのように出会うのでしょうか？

村木：障害者スポーツを主に研究していた頃は、障害者スポーツのチームに選手として、またはボランティアとして参加するなどしてネットワークを広げていました。高齢者を研究対象にする場合は、測定会イベントを設けて、足腰の筋力を測る装置などを持ってあちこち出掛けます。研究対象となる人たちといかにかか点をもち、そして実態を知るかの工夫が必要だと思います。

Q. 現在も大学の公開講座で高齢者向けの運動教室を実施されていますが、どのような効果がありますか？

村木：運動教室に参加することで、同じような課題を抱える人たちの集まりの中で一緒に訓練できます。参加者どうし、「昔、何をやってた」など過去の経歴は話題にせず、フラットな関係が良いですね。また、動作系は訓練すれば向上できるので、参加者も「頑張ってるトレーニングしよう」と意欲が起きやすいです。この「集団性の強み」と「向上意欲」が、健康を保つ行動・習慣の継続につながりますね。

プロセスの全体像を俯瞰して見えてきた、 様々な段階の「モデル化」

白水 祐樹 (DIDIテクニカルスタッフ)

ソーシャルアトラボとシビックデザインラボに所属する計10名の教員にインタビューを行いました (p.17~31)。教員の研究分野は多種多様で、彫刻、色彩、福祉人間工学などの専門家がいます。インタビューを進めていく途中、私が「おやっ?」と思ったのは、これだけバラバラな分野で別個に活動している専門家たちが、「モデル化」という言葉をよく使っているということでした。

「モデル化」とは、何でしょうか? 10人のインタビューを終えてから振り返ると、「モデル化」という同じ言葉でも、それぞれが異なる意味合いで言っているように思えてきました。そこで、デザインの始まりから完成までのプロセスを段階ごとに細かく分けて考えてみたところ、「モデル化」と一口に言っても様々な段階のものがあることが見えてきました (下図参照)。

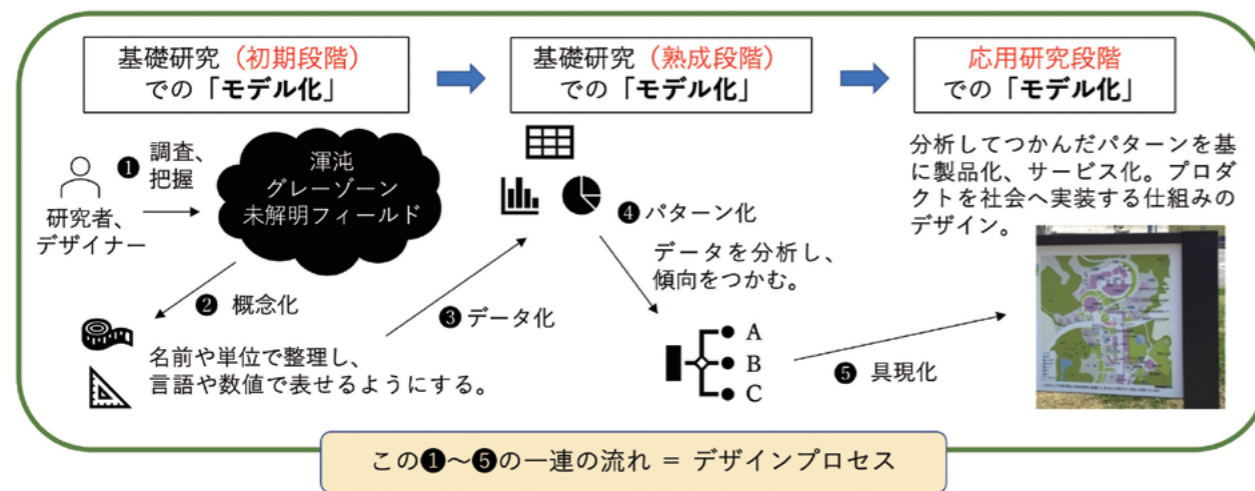
まず、始まりの段階として①調査、把握があります。これは多くの場合、「まだ誰も詳しく解き明かしていない対象と向き合う」行為です。渾沌こんとんとしているものを把握するには、次の②の段階として、まだ誰も名付けない未解明な対象に「名前」を与える「概念化」が必要です。このような概念化が、最初の「モデル化」です。

このモデルを言語や数値で表せるようになると、③のデータ化が進みます。

データが豊富に蓄積されてくると、そのデータを分析することで、対象をパターン化することができます。この「パターン化」が④の「モデル化」です。

そのパターンを基に、実際に製品化、サービス化という⑤「具現化」ができます。プロダクトを社会へ実装する仕組みのデザインとしての「モデル化」です。

DIDIでは特に、この①~⑤の一連の流れ=「デザインプロセス」において、多様な人が関わりながら共に創造していく(共創的)手法にどんなパターンがあるのか、その知見の体系化を目指します。次年度以降、さらにどんなことが見えてくるのか、楽しみでもあります。私もまた、渾沌としたフィールドに踏み入ってゆく冒険者です。



教育

Education



白水 祐樹 しろみず ゆうき

福岡県朝倉市出身。大阪大学文学部人文学科日本文学・国語学専修卒業。2018年5月~2021年3月、ソーシャルアトラボテクニカルスタッフとして「黒川復興ガーデン」制作プロジェクトや『九州北部豪雨災害 復興支援団体紹介小冊子「かたり」』制作などに携わる。2021年12月からDIDIテクニカルスタッフ。

【授業名】社会包摂とデザインA

担当教員：尾方 義人

社会包摂（ソーシャルインクルージョン）とは、マイノリティやマジョリティ関係なく一人ひとりが、一人ひとりに対して、排除や摩擦、孤独や孤立などの課題を相互に援護し、社会の一員として支え合う考え方です。社会の急速な変化によって生まれる問題なども多数あり、教育としてもそのような課題に速やかに対応していく必要があります。高齢者・障害者・LGBTs・疾病・外国人・貧困・子育てなどが考えられますが、“社会包摂とデザインA”の具体的な本年度の対象課題アプローチは「ジェンダー」とし、社会包摂というデザインの観点から、より“深化”させていくことを目指しました。

オムニバス形式の授業でしたが、毎回、スピーカーの講義後、スピーカー教員と統括する教員とのクロストークを取り入れ、各回の深堀りと統合化を目指した形式で行いました。

最終課題は、「社会包摂デザインとして、捉えるべきであるが、まだ情報やアプローチが十分でなさそうなこと」（例：公園というアプローチで社会包摂を考える）とし、ビデオレポートとテキストレポートの提出としました。ビデオレポートはYouTubeで共有し、5人以上の他受講生発表を聞き、それに対するレポートの提出も行いました。

受講生たちが取り上げたテーマは、「キャッシュレス、知的障害、段差、メディア、地域、公共空間、当事者、ベンチ、アプリ、演劇、買い物、道、スポーツ、色、コミュニティ、ジェンダー、公園、ゲーム、対応弱者、プロダクト、標識、デジタル、結婚、認知症、古着、ニート、セクシュアルマイノリティ、利き手、クラブ、学校、鑑賞、制服、バリアフリー、精神障害、VR、大

学生、身体、美術館、コロナ、新聞、リモートワーク、聴覚障害、スマホ、エンタメ、登山、ルール、留学生、介護、経済、避難、音楽、公共交通、酒、寺社、若者、労働、ライブ、法、就活、漫画、寄席、ラジオ、団地、アート、子育て、障害、災害、お絵描き、トイレ、転売、まちづくり、環境、流行、地図、ADHD、優先、建築、駅、多目的、教育、トランスジェンダー、相談、ファッション、文化、図書館、食、絵本、LGBTs、飲食店、ムスリム、交通、電車、旅行、視覚障害、映画、外国人、誹謗中傷、子供、宗教」と幅広く、各所属する学部や学科の専門性や個人の当事者意識からなるテーマが選ばれ、非常に熱心なビデオレポートが提出され、たくさんの相互評価が生まれました。

来年度は、貧困や災害、また実践的バリアフリーなどのアプローチのほか、メディアやジャーナリズムからの社会包摂の講義を検討しています。多様性・公平性・包摂性のためのアプローチを幅広く保つ方法を学び、デザインの思考法や方法論からそれらの問題を提議したり、解決する方法を考えていきます。



回	テーマ	担当講師
1	ガイダンスと概論「福祉のデザインから社会包摂デザインへ」	尾方 義人 (九州大学)
2	SDGs × Design	張 彦芳 (九州大学)
3	理(ことわり)で紡ぐ社会	松前 あかね (九州大学)
4	芸術活動にみる社会包摂の実際	長津 結一郎 (九州大学)
5	知的障害児者のわかりやすさを包括するデザイン	工藤 真生 (九州大学)
6	具体的実践的な法務デザイン	藤岡 希美 (藤岡行政書士法務事務所)
7	ジェンダーと社会包摂	中村 美亜 (九州大学)
8	「課題の相互評価」	尾方 義人

対象者：高年次基幹教育(全学部、2年生以上) 受講人数：173名(最終課題の提出人数) 日程：2021年度前期(春)

【授業名】社会包摂とデザインB

担当教員：尾方 義人、中村 美亜

本授業では、ジェンダーについての知見を深めながら、「写真とことば」作品の制作を行いました。従来の標語や明快な図柄を基調としたポスターは、すぐに「わかってしまう」ため、見た人の意識を素通りし、なかなか行動変容につながりません。そこで今回は、「これは何を意味するのだろう」と見ているうちに思考が広がり、深まっていくような鑑賞型の「写真とことば」作品を作成することにしました。本授業は福岡市男女共同参画センター アミカスと共同で、「写真とことば ジェンダーデザインコンテスト」への出品を意識した形で実施されまし

回	テーマ	担当講師
1	ガイダンスと課題1「境界線を写す」	尾方 義人 (九州大学)
2	ジェンダーとデザイン	中村 美亜 (九州大学)
3	パブリックとデザイン	尾方 義人
4	課題2「境界線についての対話」	尾方 義人
5	福岡市の男女共同参画	宮本 芳行 (福岡市市民局男女共同参画部事業推進課)
6	ジェンダーと写真	小林 美香 (写真研究者)
7	課題3「コピーライティング」	北 恭子 (株式会社電通)
8	課題4「仮作品の相互評価」	尾方 義人

対象者：高年次基幹教育(全学部、2年生以上) 受講人数：112名(最終課題の提出人数) 日程：2021年度前期(夏)

関連イベント

写真とことば ジェンダーデザインコンテスト 審査会

11月3日(水・祝)

応募103作品(本授業受講者のうち希望者71人が出品)から一次審査で15作品が選ばれ、審査会で最優秀賞1作品、優秀賞2作品が決まりました。審査員は、写真研究者の小林美香、九州大学大学院芸術工学研究院教授の谷正和(文化人類学)、知足美加子(彫刻)、福岡市市民局人権部長の西村孝志、福岡市市民局男女共同参画部長(アミカス館長)の宇出研の5名が担当しました。

会場：福岡市男女共同参画推進センター アミカス、オンライン 時間：14:00~16:30
主催：福岡市、九州大学芸術工学研究院社会包摂デザイン・イニシアティブ

写真とことば ジェンダーデザインコンテスト 受賞作品展

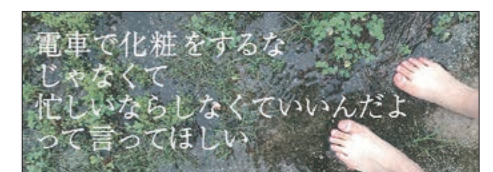
11月3日(水・祝)~22日(月)

会場：アミカス福岡市男女共同参画推進センター アミカス
入場料：無料
主催：福岡市、九州大学芸術工学研究院社会包摂デザイン・イニシアティブ

た(ただし学生のコンテストへの出品は任意)。

今回、授業での学生とのやりとりを通じて、期せずして明らかになった意義があります。従来の多様性教育では、現状の問題点や「あるべき姿」を提示する一方で、それを実現するための道筋を考える機会をつくることができていませんでした。ところが、「写真とことば」を制作するためには、自分の身近にある問題を見つけ出し、それを変えるためにどのような働きかけが必要かを考えなければなりません。また、自分(一人称)の視点でも、社会一般(三人称)の視点でもない、言わば「私と他者の間の視点」から言葉を見つけ、風景を捉えることも必要です。今回の授業内容の改善を重ねることで、望ましい未来に向けて何をすべきかを時間軸で考え、「私」と「他者」の間に立って社会を変える仕掛けを考えることができる人材育成のプログラムを開発することが可能ではないかという感触を得ました。

※詳しくはJST『産学官連携ジャーナル』2021年12月号pp.7-9参照。PDF版での入手可



コンテストより
(上から)最優秀受賞作品、優秀賞作品、入賞作品

[授業名] ホールマネジメントエンジニアリング プロジェクトI~IV

担当教員：尾本章、長津 結一郎

北九州芸術劇場が行っている「劇場塾」を実践の場とし、アートマネジメント実習プログラムとして授業を実施しました(詳細はpp. 16-17参照)。この授業はホールマネジメントエンジニア育成プログラムの一環として行われています。これは、劇場・ホール等の文化施設の音響、照明、舞台機構等に関する工学的知識及び文化芸術に関する知識を備えた、施設の総合的管理運営能力を有する人材を育成するものです。今回の企画では、北九州芸術劇場と九州大学大橋キャンパスをリアルタイムかつ高品質の映像・音声で接続するという実験を通じて、舞台技術の新たな可能性を模索するという、ホールマネジメントエンジニアの趣旨を正面から捉えた授業となりました。

学生たちはそれぞれの希望に応じて、アーティスト担当、技術担当、マネジメント全般担当、広報担当などに

分かれて活動しました。例えば、アーティストの稽古の立ち合いは徐々に学生主体にシフトし、作業日誌も学生が記入、広報のチラシ制作など学生がメインで行っていました。中でも、アーティストの稽古に立ち会う学生たちが徐々にアーティストとの信頼関係を得ていくプロセスは、学生がより深く活動に入り込むことができた成果の一つだったと思います。

今回の企画では、新型コロナウイルス感染症の関連でぎりぎりまで変更する事項が多いことや、技術者が持つ言語とアーティストが持つ言語の翻訳が必要な局面が多かったことなど、慣れたマネジメントスタッフでも難しい局面が多かったように思います。学生たちにはこのプロジェクトへの参画を通じて、工学的知識と芸術に関する知識の双方を今後も育てていってほしいと思います。

テーマ	担当講師
2021年7月～2022年3月まで断続的にインターンシップを実施	尾本章・長津 結一郎(九州大学)ほか



本番に向け、遠隔地の関係者もオンラインでつなぎりハーサルを行った

対象者：大学院生 受講人数：7名 日程：7月～2022年3月
 学外フィールド：北九州芸術劇場
 外部ゲスト：
 [アーティスト]
 野村 誠(ノム)：作曲家・ピアニスト(門限ズ)
 遠田 誠(エンちゃん)：ダンサー・振付家(門限ズ)
 吉野 さつき(めい)：ワークショップコーディネーター・愛知大学文学部教授(門限ズ)
 倉品 淳子(じょほんこ)：俳優・演出家(門限ズ)
 森 裕生(もりっち)：舞台パフォーマー
 里村 歩(あゆさち)：俳優
 廣田 溪(けい)：俳優
 [協力団体]
 北九州芸術劇場
 ヒビノ株式会社
 香川県民ホール
 株式会社福岡市民ホールサービス
 九州大学芸術工学部「照明屋」
 認定NPO法人ニコちゃんの会
 ほか



舞台公演に向けて、準備を行う受講生。
上から映像投影の実験、照明器具のセッティングの様子

[授業名] 創造農村デザイン演習(学部) 創造農村デザイン応用演習(学府)

担当教員：朝廣 和夫、長津 結一郎

授業の目的・目標

中山間地域などの農村社会には豊かな自然と地域が育んできた文化がある一方、少子高齢化・過疎化に伴い、様々な課題が山積しています。そのような中、芸術活動を地域の文脈に即して導入していくことが包摂的地域づくりの一助となることを見い出されつつあります。

全国的に見れば、こうした取り組みは「創造農村」と

いう、文化が持つ創造性を包摂的な社会づくりに生かす取り組みとして注目されています。本科目では、農とアートのあるライフスタイルを基盤とした包摂型地域づくりの実施地域を対象とし、学生が主体的に農村の自然、文化、その課題に触れ、包摂的社会に関する具体的な取り組みの在り方や研究の視点を学ぶ機会とします。

授業の概要

農とアートのあるライフスタイルの在り方や、創造農村の位置づけについて解説したのち、実践的な演習として福岡県八女市黒木町笠原地区にて日帰りでの講座を

実施。現地では、農作業の実習と芸術活動の実習を組み合わせた演習を行いました。

回	テーマ	担当講師
1	ディスカッション：半農半アート研究の現在 2022年2月17日(木) 13:00~18:10 九州大学大橋キャンパス	朝廣 和夫・長津 結一郎(九州大学)ほか
2	現地実習 2022年2月19日(土) 福岡県八女市黒木町笠原・認定NPO法人山村塾	朝廣 和夫・長津 結一郎、小森 耕太(認定NPO法人山村塾理事長)、 武田 力(演出家・民俗芸能アーカイバー)
3	ディスカッションと発表：課題「創造農村のデザイン」 2022年2月22日(火) 13:00~16:20 九州大学大橋キャンパス	朝廣 和夫・長津 結一郎ほか

※本授業は『「半農半アート」を基盤とした 地域づくりのしくみ』(p. 22参照)の一環として実施しました。

場所：認定NPO法人山村塾(八女市黒木町笠原) 対象者：芸術工学部全学科・学部コース(2年生以上)、芸術工学府全専攻 受講人数：10名



(参考)ソーシャルアトラボで行った2020年度「奥八女芸農学校」より「八女茶山おどり」を体験する発表会の様子



2月19日の現地実習で、八女市黒木町笠原にて棚田の草取り作業を行う受講生

2021年度活動 メディア掲載

2021年7月8日

令和3年版『科学技術・イノベーション白書』(文部科学省)

1. 第2章 第2節 「知」の融合による社会課題解決の取組事例」① pp. 31-32
「共創的アート活動を通じた認知症当事者が暮らしやすい社会に向けた取組」



2021年7月号

Vogue Japan (コンテナスト・ジャパン)

pp. 104-105
「Unlock Your Sexuality 人の数だけ、性がある。」



2021年11月号

九大広報(九州大学)

特集1 pp. 3-6
「私たちが考える多様性とは?」



2021年12月号

産学官連携ジャーナル (国立研究開発法人科学技術振興機構)

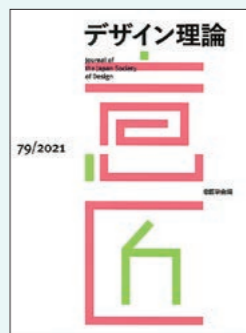
特集「ジェンダーとダイバーシティを考える」pp. 7-9
「写真とことば」ジェンダーデザイン・コンテストと新たな多様性教育



2022年1月号

デザイン理論 Vol. 79 (意匠学会)

p.80
「社会包摂デザインと社会包摂デザイン・イニシアティブの活動」
寄稿：尾方義人
p.82
「障害者本人から学ぶデザイン」
寄稿：工藤真生
p.83
「カラーユニバーサルデザインを超えて」寄稿：須長正治



2021年9月17日

朝日新聞

全国版、朝刊、2面(総合2)

(ひと) 知足美加子さん 被災地の木で彫刻をつくる九州大教授

被災木で彫刻を作る活動について、被災地の人々や自然への思い、修験道文化への思いを語る知足美加子教授が紹介されました。



2021年11月10日

朝日新聞

福岡版、朝刊、27面(福岡)

自閉症の芸術家、契約社員に 企業雇いで創作に専念

障害者アーティストの活動に関して、アートを介した交流による職場環境の多様性の実現について長津結一郎助教のコメントが紹介されました。



2021年11月27日

朝日新聞

福岡版、朝刊、27面

柳川活性化 あの手この手 文化・芸術でまちづくり ワークショップ 市民からアイデア /福岡

長津結一郎助教が進行役を務める柳川市の「やながわ文化芸術ワークショップ」で、参加者の市民や学生が主体的にアイデアを出してまちづくり活動を行う様子が紹介されました。



2021年度に出版した関連書籍

ソーシャルアートラボでは、2018~2020年度の活動をまとめた2冊の本を出版しました。いずれも水曜社ウェブサイトまたはAmazonにて購入いただけます。

アートマネジメントと社会包摂 アートの現場を社会にひらく(SAL BOOKS ②)

編 九州大学ソーシャルアートラボ

本書は「社会包摂」「アート」「アートマネジメント」などの用語が持つ意味を、既存の概念として理解するのではなく、実践現場から立ち上がる実感を持った言葉で捉え直すことを試み、それらを感覚と理論の両面から読者に伝えたいと意図したものです。同じ志を持ち、社会につなぐ芸術活動を続ける皆さんに贈りたい一冊です。

2021年7月15日初版発行

企画・構成：村谷つかさ・長津結一郎 A5並製・256ページ 水曜社 2,700円+税



文化事業の評価ハンドブック 新たな価値を社会にひらく(SAL BOOKS ③)

編 文化庁×九州大学 共同研究チーム(研究代表者：中村美亜)

本書は主に社会包摂につながる文化事業をテーマに、事業目的にかなう評価基準の導入から、具体的な評価の基礎と実践を多数の図解と実践事例の紹介により解説しています。アートを学ぶ学生、ホール・劇場運営社、自治体の文化事業担当者に最適、最強のガイドとなるでしょう。

2021年7月15日初版発行

編集：NPO法人ドネルモ A5並製・240ページ 水曜社 2,500円+税



－ 総括 －

おわりに、これから、

皆さん、社会包摂デザインとは何かお解りいただけましたでしょうか。

発足して1年足らず、準備期間を入れても2年少々、前研究院長の谷正和先生、現研究院長の尾本章先生から、引き継いでからわずか半年足らずです。総括するものもおこがましくまた、総括できるはずもありませんが、最後^っにというよりも来年度に向けての始まりとして少し綴^ってみたいと思います。

社会包摂、社会的処方・ソーシャルアートやシビックデザインはここまで説明されてきたとおりです。社会包摂がDiversity & Inclusion：多様性と包摂性であることは間違いありません。多様性と包摂性を別々のことと捉えたり、相反することではもちろんなく、この二つは連関している事項です。

単に「いろいろある」とか「混ざればいい」とかそういうのではなく、また「配慮」や「支援」といった方向のある関係性でないことはこれまでの論述のとおりです。各々が自身をしっかり保ちながら、互いに豊かになるために尊重し合って、影響し合うことで、より良い創造的な何かが生まれるだろうという考え方が社会包摂と私は思っています。もちろん世の中の変化や私たちの活動の成熟や進展をもって、社会包摂というこの概念や方法論も変化していくことと思います。

社会包摂デザインを考えていただくに当たり、(いまさらながらですが)“デザイン”という言葉がよりわかりにくくしているのではないのでしょうか。九州大学芸術工学部ウェブサイトには、“デザインの対象を「モノ」から「コト」、さらに「ビジョン」へと積極的に拡大していく”とあります。デザイン対象はこのとおり変化しているのですが、私たちのデザイン方法はこの50年ほどのように変化してきたのでしょうか。

1964年のロンドンでのデザインカンファレンス(The conference on systematic and intuitive methods in engineering, industrial design, architecture and communications)以降、デザインの方法や調査が研究対象になっていきました。これはデザイン対象を分析し、問題を見つけ、問題と解決案を取りまとめ、そして評価

するというものです。今もこれがデザインの方法論のベースになっていることは間違いありません。

しかし、1973年、リッテルのデザイン方法論の定義とも言える「いじわるな問題」でその10の性質が示されて以降、それは大きく変わりました(正確に言うと、おそらくリッテルが示した直後はそれほど大きな変節があったわけではなく、後に評価されて変わったと捉えています)。その詳細は割愛しますが、リッテルは「いじわるな問題」という言葉を使い、デザインとその周辺を以下のように伝えました。デザインが対象としている問題や答えに対して、“解決案に終わりはない”“最も効果があるかわからない”“問題は分類できない”“すべての問題は他の問題の前兆である”などと示されています。更に一番初めには“解決という行為は新たな問題理解を誘い込む”とも言っています。リッテルにより、そう私たちデザイナーは「複雑ですべてを解決することができない問題に取り組む職能」となったのです。

そのため、1980年頃からの「いじわるな問題」に対抗するために培われた「デザイナーの思考法」の記述が進み、その記述はエスノグラフィーと言われる文化人類学や社会学の方法論とデザインの方法論の蜜月を生みました。一方で、デジタル技術の発展で、これまで存在しなかったものをデザインする時代になり、「技術中心設計：Technology Centered Design」から「人間中心設計：Human Centered Design」「脱人間中心設計：Post Human-Centered Design」へと進みました。そして、今は「社会技術的問題：Socio-Technical Problems」を対象とする方法が求められる時代となっています。

その方法が社会包摂デザインであるのかどうかは、私にはわかりません。ただし、社会包摂デザインは、統一理論的デザイン方法論では“無い”ことは間違いありません。現場や地域や当事者とコツコツ歩んでいくデザインです。もちろん、科学による原理の追求や工学による合理的な再現と手を取り合いながら進んでいきます。そして、共創・共同しながら、新しい方法を見つけ伝え合い、また次の課題にしっかり向かっていきたいと思えます。

尾方 義人 (イニシアティブ長・DIDI教員)

社会包摂デザイン・イニシアティブ(DIDI) 2021年度メンバー

DIDIは3つのラボから構成されています。ただし、プロジェクトを遂行するには、ラボの枠を越えてタスクフォースを組み、また、学内外の協力教員とも連携します。

デザインシンクタンク

イニシアティブ長 *シビックデザインラボと兼任
尾方 義人 (教授・インダストリアルデザイン、デザイン学)

副イニシアティブ長 *ソーシャルアートラボと兼任
中村 美亜 (准教授・芸術社会学)

古賀 琢磨 (学術研究員)
田中 瑛 (学術研究員)
ヴァンゲンド 亜季 (テクニカルスタッフ)
白水 祐樹 (テクニカルスタッフ)
中山 美弥 (テクニカルスタッフ)

ソーシャルアートラボ

朝廣 和夫 (准教授・緑地保全学)
尾本章 (教授・応用音響工学)
知足 美加子 (教授・彫刻)
長津 結一郎 (助教・アートマネジメント)
中村 美亜 (准教授・芸術社会学)
森 千鶴子 (学術研究員・社会教育学)
眞崎 一美 (テクニカルスタッフ)

シビックデザインラボ

伊原 久裕 (教授・グラフィックデザイン)
尾方 義人 (教授・インダストリアルデザイン、デザイン学)
工藤 真生 (助教・サイン計画、視覚記号)
須長 正治 (教授・色彩・視覚科学)
谷 正和 (教授・環境人類学)
村上 泰樹 (助教・聴覚情報処理)
村木 里志 (教授・福祉人間工学、身体運動科学)

アドバイザー

大澤 寅雄 (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)
宮田 智史 (NPO法人ドネルモ事務局長)

事務局

中牟田 智子 (事務・会計担当)
山本 哲子 (事務・会計担当)

社会包摂とデザイン - 何をみるか、どこからみるか -

九州大学社会包摂デザイン・イニシアティブ 2021年度活動報告書

2022年3月31日発行

編集 木下 貴子 (CXB)、尾方 義人、中村 美亜、白水 祐樹、古賀 琢磨
執筆 朝廣 和夫、伊原 久裕、尾方 義人、工藤 真生、古賀 琢磨、白水 祐樹、須長 正治、谷 正和、知足 美加子、長津 結一郎、中村 美亜、宮田 智史、村上 泰樹、村木 里志、森 千鶴子 (50音順)
デザイン 大村 政之 (図案考案クルール)

令和3年度運営費交付金 機能強化経費(機能強化促進分)(取組)により運営。
事業名:多様性のある包摂型社会の「しくみ」をデザインする先導的研究拠点の整備
※本報告書の活動の一部は、JSPS 科研費JP19K21614「芸術文化活動が社会包摂へとつながるプロセス」と連携して行われました。

発行 九州大学社会包摂デザイン・イニシアティブ
〒815-8540福岡県福岡市南区塩原4-9-1 社会包摂デザイン・イニシアティブ事務局
Tel&Fax: 092-553-4552 E-mail: didi-office@design.kyushu-u.ac.jp
URL: https://www.didi.design.kyushu-u.ac.jp

©2022九州大学社会包摂デザイン・イニシアティブ



Design Initiative for
Diversity & Inclusion

社会包摂デザイン・イニシアティブ

九州大学



大学院芸術工学研究院
大学院芸術工学府
芸術工学部

Faculty of Design
Graduate School of Design
School of Design
Kyushu University