

ちいさな

拠点の

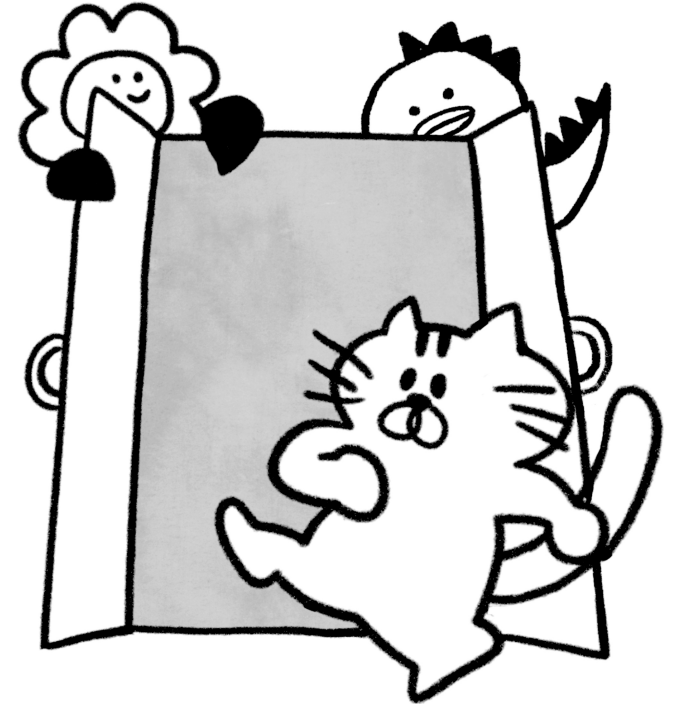
ひらきがた

を考える



丸藝

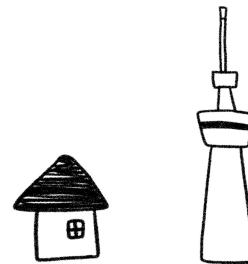
とスタジオのあゆみ



ファンタジア! ファンタジア! - 生き方がかたちになったまち -

はじめに

2023年度から「ファンタジア！ファンタジア！一生き方がかたちになったまちー」（以下、ファンファン）は、活動拠点の「藝とスタジオ」を定期的にひらく「オープンスタジオ」をはじめました。それと同時に「オープンとは、一体誰にどうオープンにしたら良いのだろうか？そもそも自分が思っているオープンはどこまでオープンなのか？」という事務局のなかに浮かんだ疑問をきっかけに、拠点のひらきかたを考えるプログラムを立ち上げました。「藝とスタジオ」のある墨田区は、空き家を使ったギャラリーやカフェなどのオルタナティブスペースが点在している地域です。そうしたスペースは雰囲気がある一方で、狭い通路や階段、段差などがあり、物理的に誰にでもひらかれた場所とは言えないかもしれません。また、近年文化施設やアートイベントでの「アクセシビリティ」への取り組みが増えてきている実感もあります。さまざまな条件のなかで、どのようにより多くの人に対してひらくことができるのか。この冊子は、ファンファンが今年度試みた思考と実践の記録です。



ファンタジア！ファンタジア！事務局

宮崎有里

FANTASIA FANTASIA

もくじ

はじめに

1

【公開ミーティング】『藝とスタジオのアクセシビリティを考える』を始める」

4

プログラムをきっかけとした実践①

6

【公開ミーティング】「藝とスタジオのひらきかたを考える『言語を超え他者と出会う』」

8

プログラムをきっかけとした実践②

10

おわりに

12



【公開ミーティング】

『『藝とスタジオのアクセシビリティを考える』を始める』

2023年5月7日（日）開催

イベント開催時、東京都立大学健康福祉学部作業療法学科に在籍し、作業療法士の資格取得を目指していた荒川真由子さんをゲストファシリテーターにむかえ、多様な来場者を想定しながら、「藝とスタジオ」でできるアクセシビリティの取り組みを考えました。荒川さんは舞台制作の経験から、少しでも多くの人に劇場に足を運んでもらうためには医療分野の知識が必要と感じ、幅広い領域を横断する作業療法を学び始めました。

プログラムでは、荒川さんが高次脳機能障害をもつ架空の人物Hさんを想定し、Hさんが観劇を楽しむための支援方法をプレゼン。★合理的配慮の考えを反映しつつ、Hさんと劇場どちらにとってもWin-Winな観劇の方法を提案されました。

また荒川さんのプレゼンや実際に「藝とスタジオ」を訪れた所感をもとに、どんなインフォメーションがあるとより安心して来られるか参加者とディスカッションも実施。物理的にどんな場所か、どんな人がいるのかなどの事前情報が安心につながるなどの意見が出ました。



実施レポートはこちら

★ 合理的配慮とは

障害のある人から「社会の中にあるバリア（障壁）を取り除くために何らかの対応が必要」との意思が伝えられたときに、行政機関等や事業者が、負担が重すぎない範囲で必要かつ合理的な対応を行うこと。「障害者差別解消法」が改正され、合理的配慮の提供が令和6年4月1日から、どの事業者にも義務化される。

（出典）内閣府『障害者差別解消法に基づく基本方針の改定』
https://www.cao.go.jp/press/new_wave/20230331_00008.html



プログラムをきっかけとした実践①

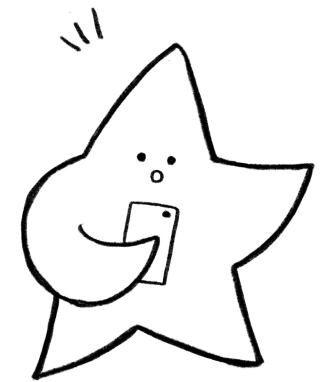
・「藝とスタジオ」の物理的環境を事前に開示する

「藝とスタジオ」には男女兼用の洋式トイレが1つありますが、狭くて急な階段を上った2階にしかありません。1階にもトイレがあることが望ましいかもしれませんが、すぐに改装などすることは難しい……。そこでトイレが2階にあることなど、会場についての情報は事前の告知で明記するようになりました。



・スタジオ内にサインの設置

スタジオ内にも2階にトイレがあることを日英で表記したサインを設置し、来場者もトイレを自由に使っていいことがわかるようにしました。そして近隣にあるバリアフリートイレを調べ、利用希望者がいた場合に案内できるようにスタッフ間で情報共有をしました。

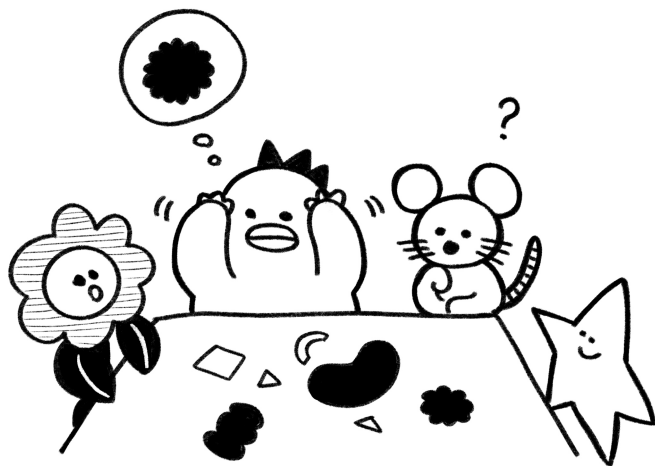


【公開ミーティング】

「**藝とスタジオのひらきかたを考える『言語を超えた他者と出会う』**」

2023年6月25日(日)開催

ゲストに、視覚言語（日本手話）で話するろう者・難聴者・CODA（ろう者の親を持つ聴者）が主体となり活動する「めとてラボ」の方々を招き、音声言語を使わないワークを行いました。★「**SHAPE IT!**」というツールを使ったアイスブレイクや、複数人で音声言語を使わないコミュニケーションに挑戦しました。それぞれの人が伝えること／受け取ること集中して試行錯誤を繰り返し、目の前にいる人に伝わる新たな表現を開発しようとしているようでした。物理的なデザインだけでなく、コミュニケーションを工夫することや、伝え合うことをより意識することも「**藝とスタジオ**」をひらく方法になると気付かされました。



実施レポートはこちら (QR 上)

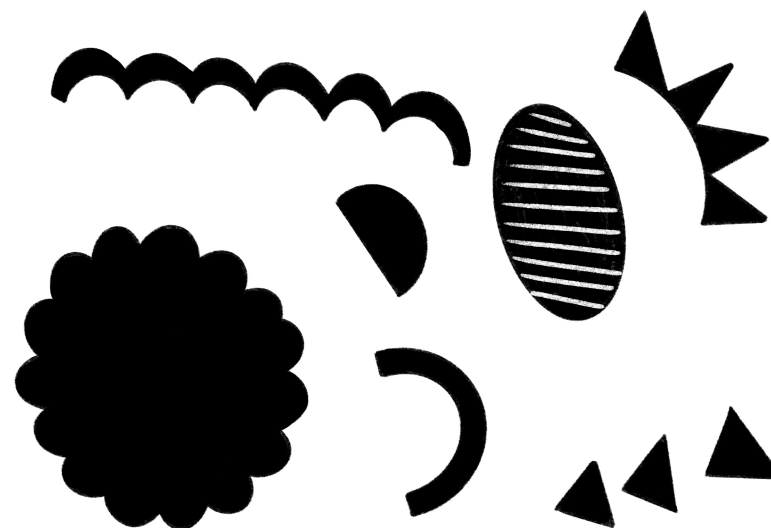


めとてラボの note にも実施レポートが掲載されています (QR 下)

★「SHAPE IT!」とは

相手にイメージを伝え合いながら世界を作り上げて遊ぶイマジナリーコミュニケーションゲーム。さまざまな色やかたち、大きさの異なるカードを使います。

公開ミーティングでは、机の上に三角形や波線などさまざまな形のカードを並べ、ひとりが音声言語を使わずにジェスチャーでカードの形を表現し、他の人はその人が表しているカードを当てるといったゲームに挑戦しました。

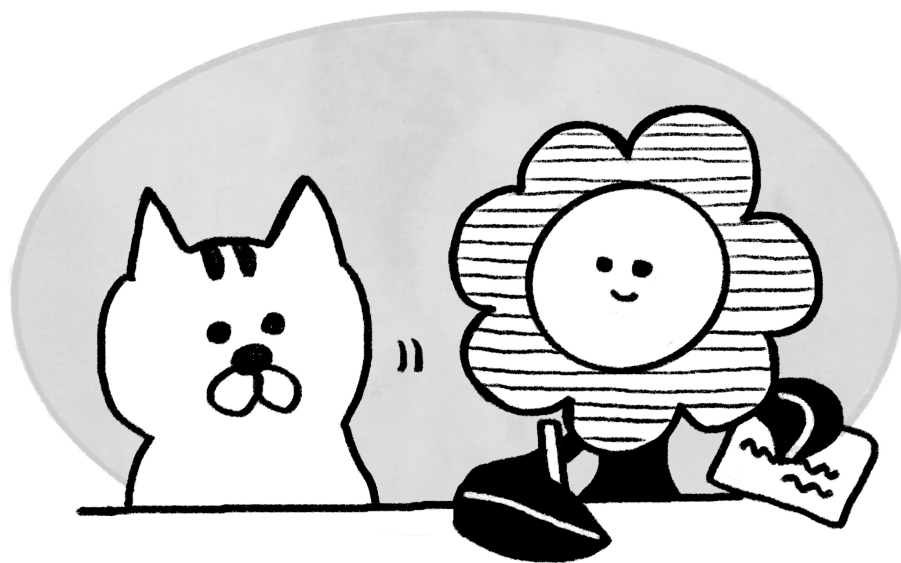


「SHAPE IT!」について詳しくはこちら (異言語 Lab.)

プログラムをきっかけとした実践②

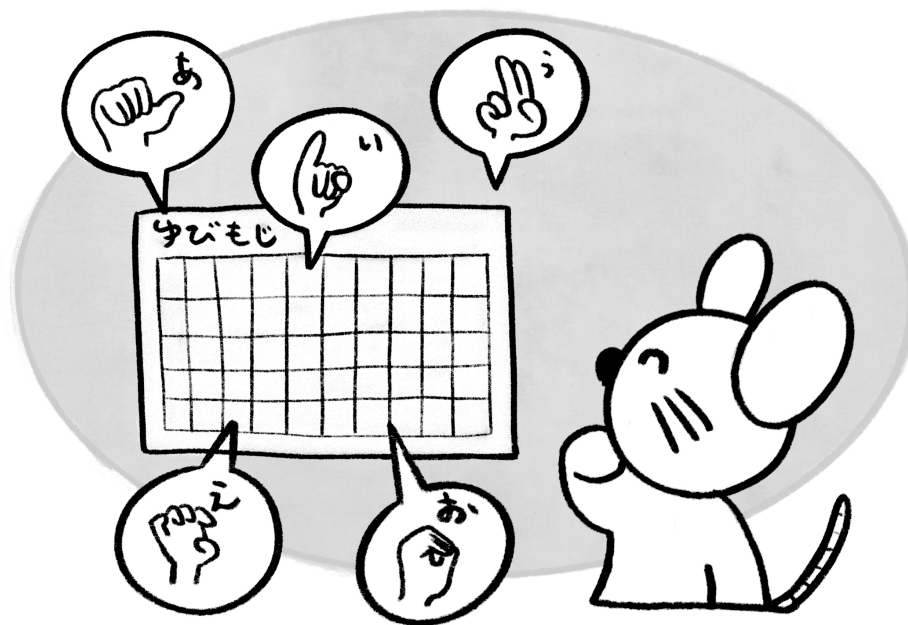
・筆談具の設置

「めとてラボ」のみなさんからのアドバイスも参考に、既に持っていた卓上サイズのホワイトボードを筆談具として活用し、告知情報にも「筆談具があります」と明記するようにしました。またメモや大きなホワイトボードも設置し、いつでも筆談ができる状況を整えました。



・指文字ポスターの掲示

手指を使って書記言語の文字を表現する指文字のポスターをスタジオ内に掲示することで、視覚言語でのコミュニケーションに活用するほか、来場者に視覚言語に関心を持ってもらうことを目指しました。



相手から見たときの指文字／自分から見たときの指文字
(Tokyo Art Research Lab)



おわりに

「オープンスタジオは誰にとってオープンなのか？」という問いをきっかけに「藝とスタジオのひらき方を考える」シリーズとして開催してきたプログラムは、これまで予算や知識の有無で避けてしまっていたアクセシビリティへの取り組みに対して、「臆せずまずは自分たちでできることから始めてみよう」というDIYに似た心持で始めたものでした。既存の法律や歴史、最新の取り組みや当事者の声を聞くことなど、不勉強なことを多々感じたことも確かです。しかし、自分たちですぐには改善が難しい設備状況を開示したり、出来る限りのツールを揃えていくなど、大きな予算をかけずともすぐに取り組めることはないか、柔軟にアイデアを出し合うことでいくつかの実践に結びつけることができました。私たちもまだまだ勉強や試行錯誤の途中ですが、ファンファンのこのささやかな取り組みが、小さな拠点を持つみなさんの背中を少しでも押すことができれば幸いです。

ファンタジア！ファンタジア！ディレクター

青木彬

ファンタジア！ファンタジア！—生き方がかたちになったまち—
「ちいさな拠点のひらきかたを考える—藝とスタジオのあゆみ—」

2024年令和6年3月17日発行

[編集]

青木彬、宮崎有里

[デザイン]

スターク栄美

[制作]

ファンタジア！ファンタジア！事務局（青木彬、磯野玲奈、宮崎有里）

[発行]

公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

〒102-0073

東京都千代田区九段北4丁目1-28 九段ファーストプレイス5階

TEL 03-6256-8435

<https://www.artscouncil-tokyo.jp>

[主催]

東京都、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

一般社団法人藝と

[問合せ]

一般社団法人藝と

〒131-0032

東京都墨田区東向島5-23-3

<https://fantasiafantasia.jp>

MAIL info@fantasiafantasia.jp

※「ファンタジア！ファンタジア！—生き方がかたちになったまち—」は地域を担うNPOが東京都、アーツカウンシル東京と協働し、アートプロジェクトを実践する「東京アートポイント計画」として実施しています。社会に新たな価値観や人々の主体的な活動を生み出すための文化創造拠点をつくることを目指しています。