



GoodJob! Center
KASHIBA

つくってみよう! デジタルファクトリー

NFTアート×福祉の可能性



Good Job!
Digital Factory

つくってみよう! デジタルファクトリー

NFTアート×福祉の可能性

このハンドブックは障害のある人と一緒に新たな仕事づくりに取り組む「Good Job! Center KASHIBA」が拠点となって進めているNFTプロジェクト「Good Job! Digital Factory」のなかから生まれてきたものです。

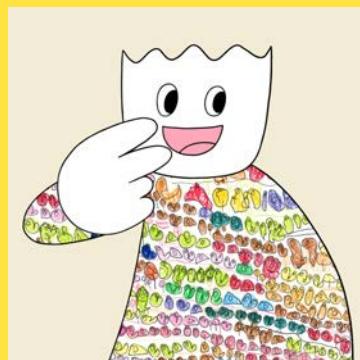
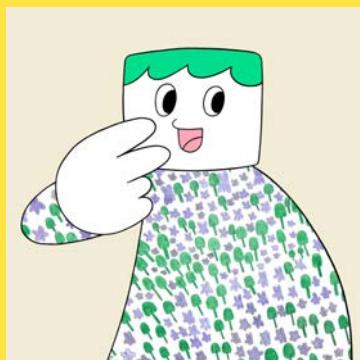
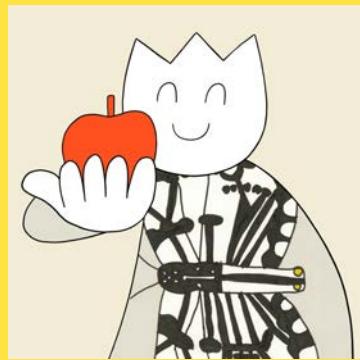
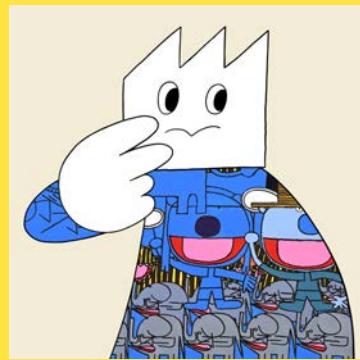
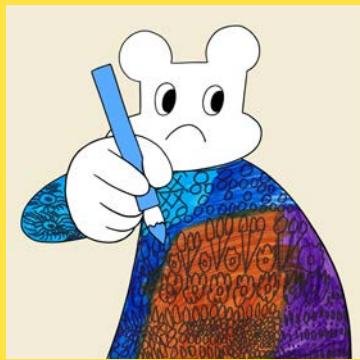
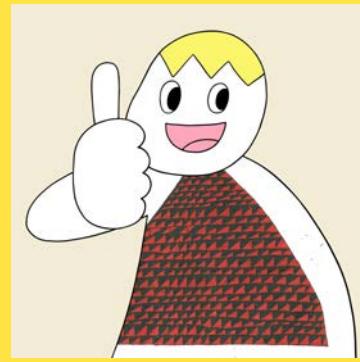
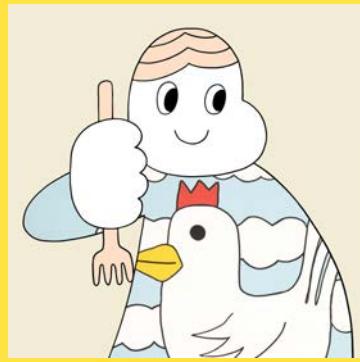
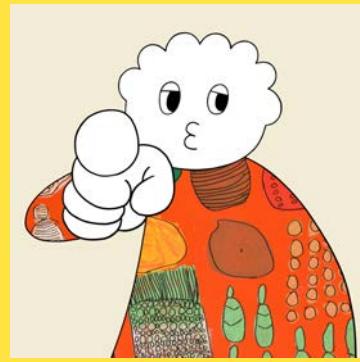
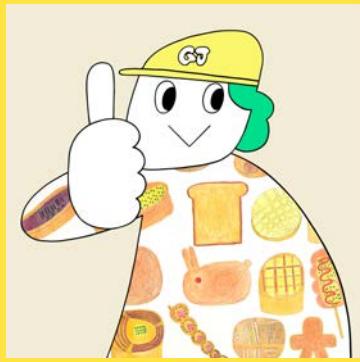
新しいテクノロジーがひろがり、デジタルな可能性がどんどんと見えてきている現在。福祉の領域においても新しい支え合いやつながりの形が少しずつ芽生えはじめているように思います。

でも、新しいことに挑戦するのはやはりこわかったり、ハードルが高かったりするもの。そこでこのハンドブックでは私たちの経験をもとに、「NFTってなに？」といった

基礎知識から、「こんなことができる」といった実践例、そして「こんなことができるかも？」という未来のお話まで幅広くご紹介することを通じて、そんな取り組みをあと押しすることをめざしています。

なお、ハンドブックはどのページから読んでもらっても大丈夫です。目次やキーワードを見て気になったページからひらいてみてください。何かやりたいな、と思ったときにふと手にして、活動のヒントにしてもらう。そんな風につかってもらえたならうれしいです。





もくじ

はじめに	
Good Job! Center KASHIBAとは？	10
Good Job! Digital Factoryとは？	12
私たちの考える可能性や課題	14
なぜNFT×福祉なのか？	16
第1章 “NFT”ってなに？	
そもそも、NFTとは？	20
この本に出てくるNFTの用語紹介	22
NFTがもたらす新たな社会	24
第2章 NFT×福祉の可能性	
NFTと福祉	28
NFTによる仕事づくり	30
[コラム]NFTによる仕事づくりと福祉	32
第3章 『Good Job! Digital Factory』の活動実績	
取り組みのフロー	36
NFTアート「グッドジョブさん」	38
NFTのつくり方・販売のプロセス	40
デジタルでのコミュニティづくり	42
リアルでの交流の場づくり	44

新しい仕事づくり	46
こんな人に関わってもらいました	48
第4章 『Good Job! Digital Factory』の成果と数字	
こんなことが起こりました	52
アーティストの声	54
ホルダーの声	56
コラボメンバーの声	58
伴走支援の取り組み	60
リアルな数字から	62
[コラム]NFT×福祉の未来	64
第5章 NFT×福祉の注意点	
NFT活用のリスク	68
福祉分野でNFTに取り組むときの注意点	70
誰もが参加できるプロジェクトをめざして	72
第6章 NFT×福祉の未来	
こんなことができるかも、やってみたい！	76
あなたも一緒に！	78
おわりに	
おわりに	82

はじめに



Photo: Yoshiro Masuda

Good Job! Center KASHIBAとは？

Good Job! Center KASHIBA(以下、GJ!センター)は、障害のある人とともに、アート・デザイン・ビジネスの分野をこえ、社会に新しい仕事をつくりだしていくことをめざして2016年にオープンしました。メンバー*、スタッフ、地域の企業やアーティスト、デザイナーなどさまざまな人たちと協力し、一人ひとりの表現の豊かさから提案できるはたらき方や、チームだからこそできる仕事づくりなどに実験的に取り組んでいます。

めざしている方向性は3つです。

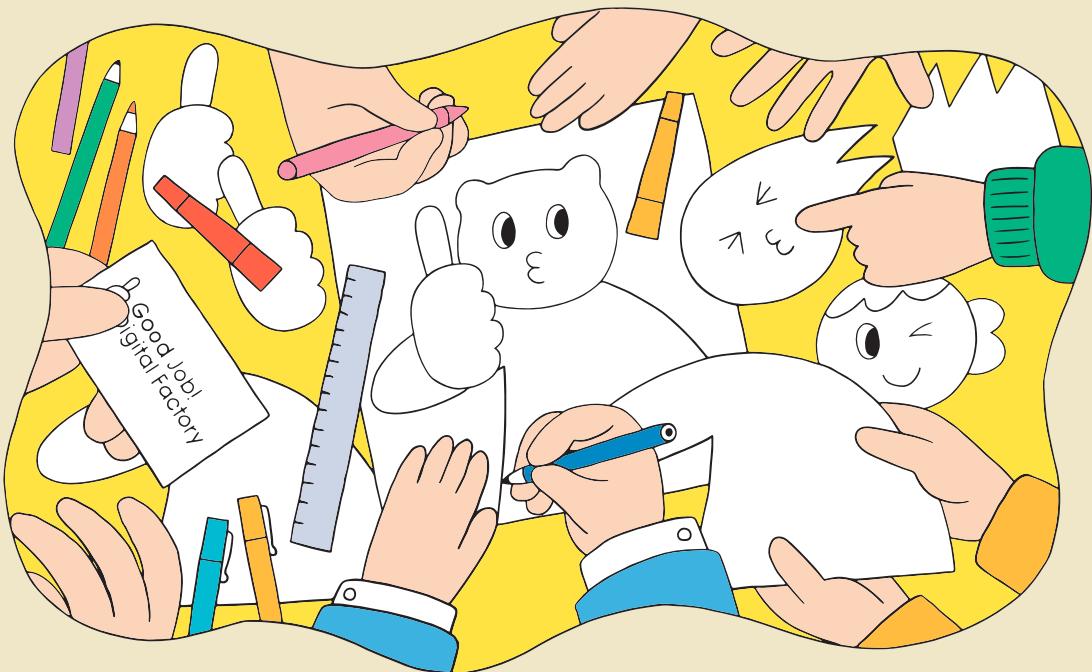
①アート×デザインによる新しい仕事の創出
障害のある人の個性豊かな表現と、それを活かしたいと考えるデザイナーや企業をつなぎ、魅力的なプロダクトの開発・製造や新たなはたらき方を提案します。

②異分野をつなぐプラットフォームの構築
企業や行政、NPO、福祉施設、教育機関などが連携できるネットワークを構築し、異なる分野で活動する人たちが創造的な仕事を生み出す場をつくります。

③所得の再分配から可能性の再分配へ
障害のある人が社会サービスを受ける存在にとどまるのではなく、個性を活かし、主体的な役割を果たすことができる仕組みを創出します。



*GJ!センターは障害福祉サービスを行う福祉施設でもあり、利用する人のことをメンバーとよんでいます。



Good Job! Digital Factory

Good Job! Digital Factoryとは？

Good Job! Digital Factoryは、アートとデジタルの力で、障害のある人とともに社会に新しい仕事・文化をつくることをめざすNFTプロジェクトです。

障害のある人の就労や生活を支援する社会福祉施設が中心となり、アーティスト、デザイナー、クリエイター、エンジニア、企業、教育研究機関、行政などさまざまな人たちと協働しながら、デジタルの力を通じて一緒に仕事をつくっていきたいという思いからプロジェクトがスタートしました。

めざしているのは一人ひとりの個性やできることを活かした仕事をデジタル上でつくり、仕事の選択肢をひろげていくこと。そして、普段は福祉と関わりのない人たちとも、デジタルとリアルを行き来しながら交流できるコミュニティをつくっていくことです。

株式会社日本総合研究所の伴走のもと、

2023年春にプロジェクトを立ち上げ、勉強会やワークショップを重ねながら、2024年2月にはじめてのNFTアート「グッドジョブさん」を発売。またそれに合わせ、SNSやオンラインチャットツールを用いたコミュニティづくりにも取り組んでいます。

【ミッション】

アートとデジタルの力で、障害のある人とともに、社会に新しい仕事・文化をつくる！

【設立メンバー】

運営主体:社会福祉法人わたぼうしの会

Good Job! Center KASHIBA

企画・協力:株式会社日本総合研究所

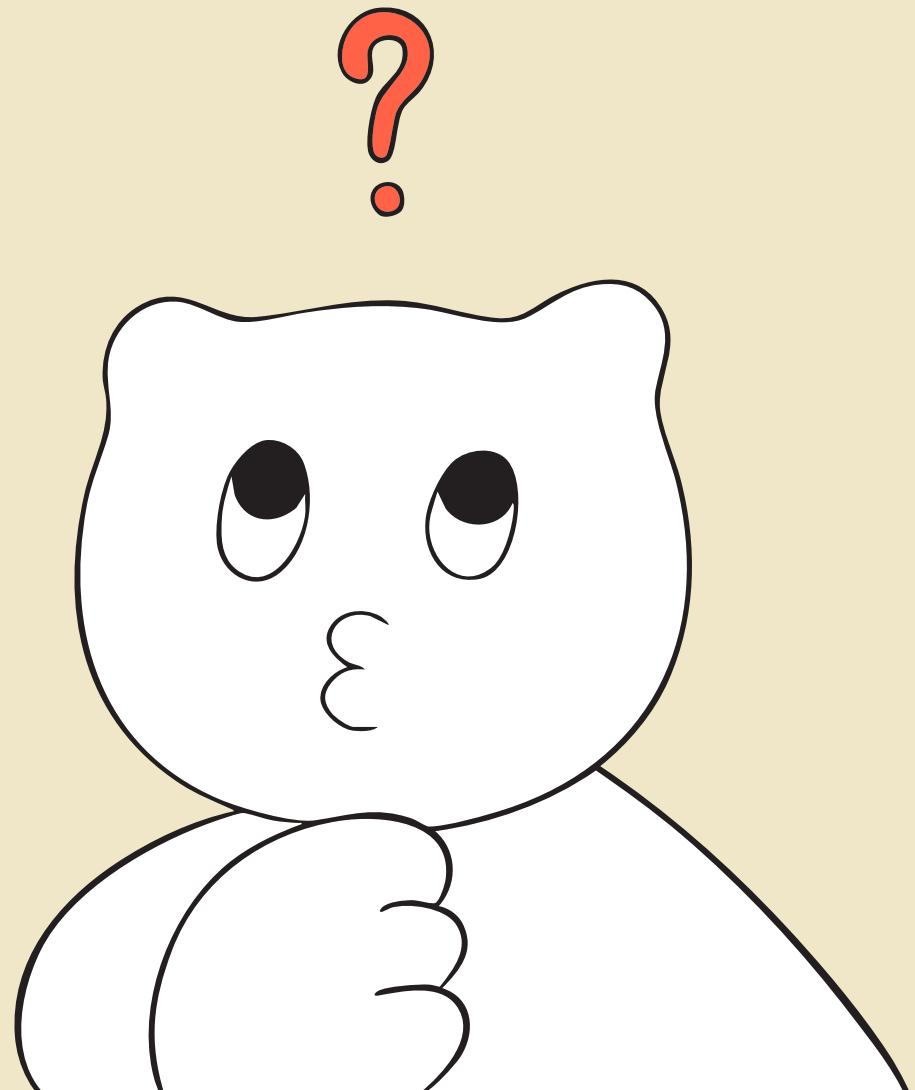
一般財団法人たんぽぽの家

NFT担当:TART K.K.

アドバイザー:株式会社 YUNOKI

ACCOUNTING PARTNERS

Art Director:CHACO



私たちの考える可能性や課題

近年、障害のある人の新しい仕事やはたらき方が生まれつつあり、各地で先駆的な取り組みが行われています。特に障害のある人のアート活動はひろく注目を集めており、アートやデザインを通じた仕事づくりの事例も増えてきました。

一方で現在、アートやものづくりの世界では、先端的なデジタル技術を取り入れた新しい取り組みが生まれており、その領域は年々ひろがりつつあります。しかしながら、障害のある人が日ごろの活動のなかでデジタル技術に触れる機会はまだまだ限られているという現状もあります。

GJ!センターにも、物心ついたころからデジタル技術に親しんできた、デジタルネイティブ世代と呼ばれる20代、30代のメンバーが多く、表現や仕事にデジタル技術を取り入れることで、障害のある人たちの可能性を大きくひろげができると考えています。

これらのデジタルクリエイション(デジタル技術を活用した創作活動)には多くの可能性があり、その一端を担うのがブロックチェーンやNFTという技術です。このあと詳しく説明していくますが、NFTはアートと結びつくことで、単なる作品の売買をこえたたくさんのつながりを生み出す可能性を秘めています。

私たちはNFTの取り組みをベースにしつつ、デジタルクリエイションによる具体的な仕事づくりを実践し、学びの機会やコミュニティを創出することをめざし、NFTプロジェクトに取り組んでいます。

なぜNFT×福祉なのか？

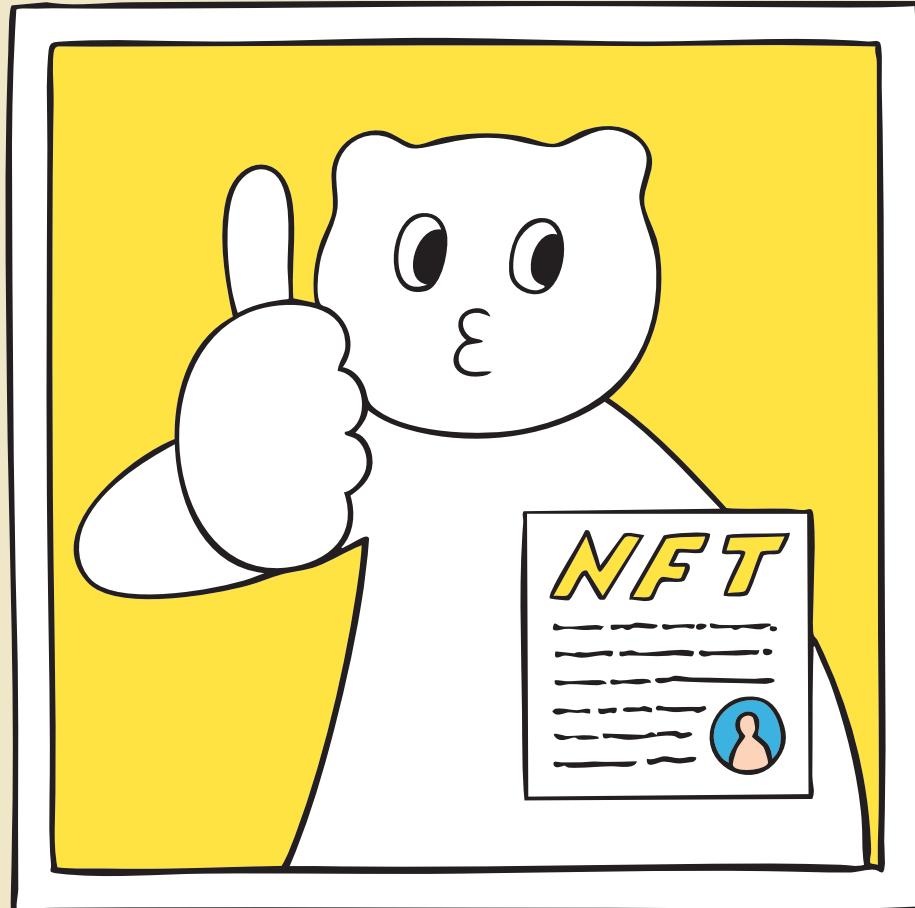
NFTを活用することで、

- ① デジタルクリエイションを障害
- ② 福祉に接する機会がなかった
- ③ デジタル上の福祉(場所をこえた

のある人たちの仕事にする
人と障害のある人の協働を増やす
分かちあいや支えあいの文化)をつくる

第1章

“NFT”ってなに？



そもそも、NFTとは？

NFT(Non-Fungible Token)について詳しく説明する前に、まずその基盤となる「ブロックチェーン」という技術について簡単に触れておきましょう。

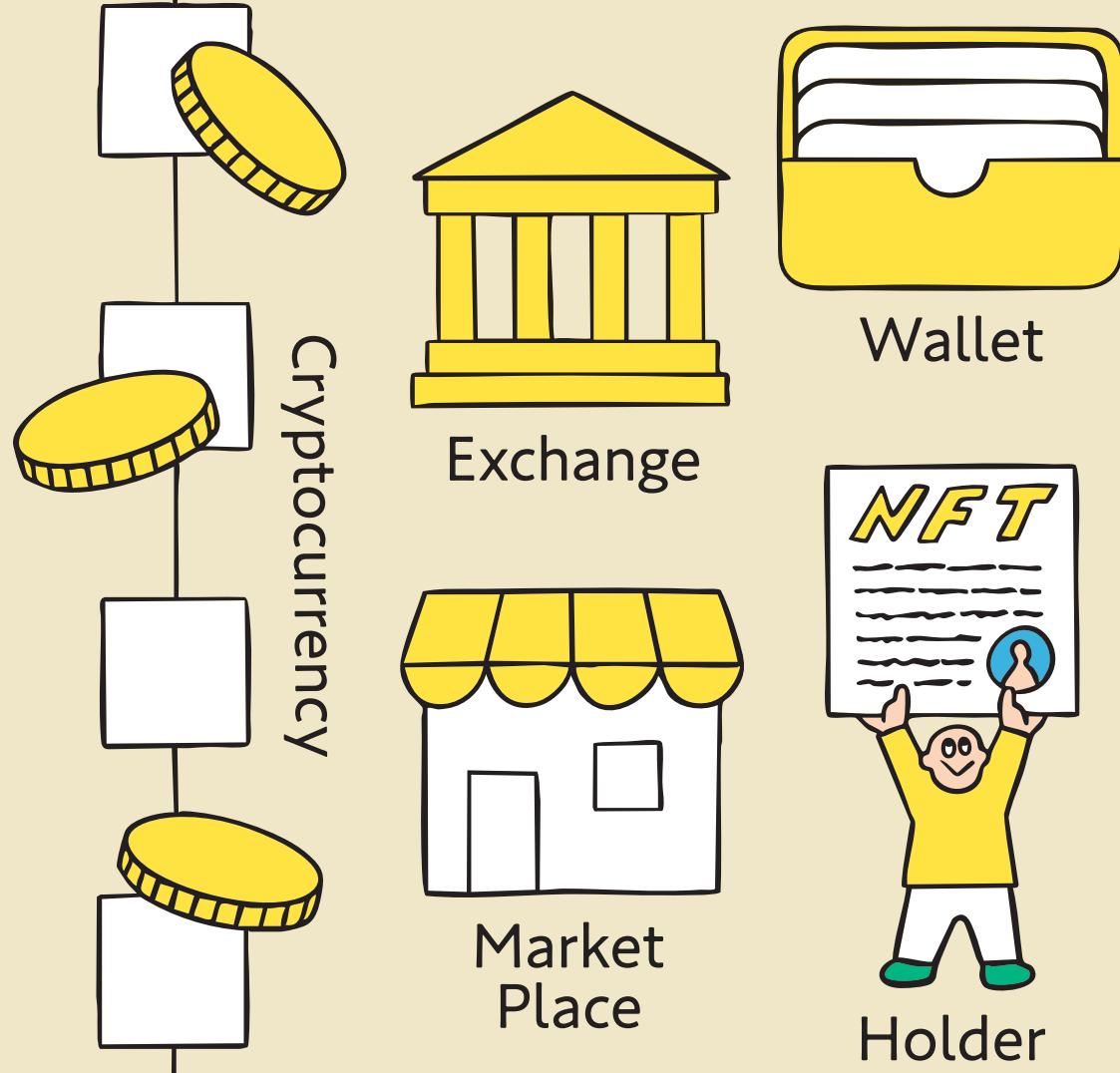
ブロックチェーンとは、インターネット上のたくさんのコンピューターが連携し、取引記録などのデータを分散して管理する仕組みです。イメージとしては、1つのグループのメンバーみんなが、同じ「記録ノート」を1冊ずつ手に持っていて、そこに誰かが新しい情報を書き込むと、その情報がネットワークを通じてコピーされ、全員のノートにも同じように追加されていく、というようなものでしょうか。特定の人や機関に頼らず、みんなでデータを確認しあい管理することで、データの改ざんが難しくなり高い透明性と信頼性を保つことができます。

このブロックチェーンの技術を活用して生まれたのがNFTです。NFTではデジタルデータ

のなかに「いつ、誰がつくったデータか」、「これまでに誰が持っていた、今は誰が持っているか」といった情報を残すことができます。これにより、データの唯一さや貴重さを高めるとともに、データを自分のものとして“所有する”ことができるようになります。

たとえば、スマホで撮影した写真のようなデジタルデータは、普通であれば簡単にコピーして誰かに送ったりすることができますし、元のデータとコピーされたものは区別がつきませんよね。

一方NFTでは、コピーが不可能な「世界に一つしかない」データをつくることを通じて、アート作品と同じように、そのデータを持つ価値や楽しさを生み出すことができるようになります。



この本に出てくるNFTの用語紹介

暗号資産(仮想通貨)

ブロックチェーンのシステム上で流通する、通貨のような価値を持ったデータのことです。NFTの売り買いを含め、ブロックチェーン上の取引は暗号資産で支払いをする必要があります。暗号資産は現在の日本では“円”や“ドル”のような法的な力のある通貨ではありませんが、資産価値を持つデジタルなデータとして扱われています。

取引所

インターネット上にある両替所のようなウェブサービスです。日本円などの普通の通貨と暗号資産を交換することができます。いろいろなウェブサイトがありますが、利用するには会員登録が必要です。

ウォレット

インターネット上につくることができる、ブロックチェーンのデータの保管場所です。暗号資産やNFTを含むさまざまなデータを保管・管理

することができ、財布や銀行口座のようにつかわれるため、ウォレットと呼ばれています。ウォレットは専用のインターネットサービスに登録することで、誰でも簡単につくることができます。

マーケットプレイス

NFTを売り買いできる、いわゆるフリマサイトのようなウェブサイトです。誰でも参加でき、自分でつくったNFTを販売・購入したり、また転売することができます。売買の際には暗号資産が使用され、また、データの取引の履歴はブロックチェーン上に記録されます。NFTアートを扱う代表的なマーケットプレイスとしては「OpenSea」というサイトがあります。

ホルダー

購入したり、譲ってもらったりしてNFTを持って
いる人のことを、NFTのホルダーと呼びます。



引用:<https://two.neort.io/ja/exhibitions/moment>

NFTがもたらす新たな社会

NFTアートは新しいアートの形であるだけでなく、私たちのライフスタイルや社会を変える可能性を秘めた技術です。1つのユニークな事例として、デジタルアートのプラットフォームサービス「NEORT」によるNFTアート「MOMENT」を紹介します。

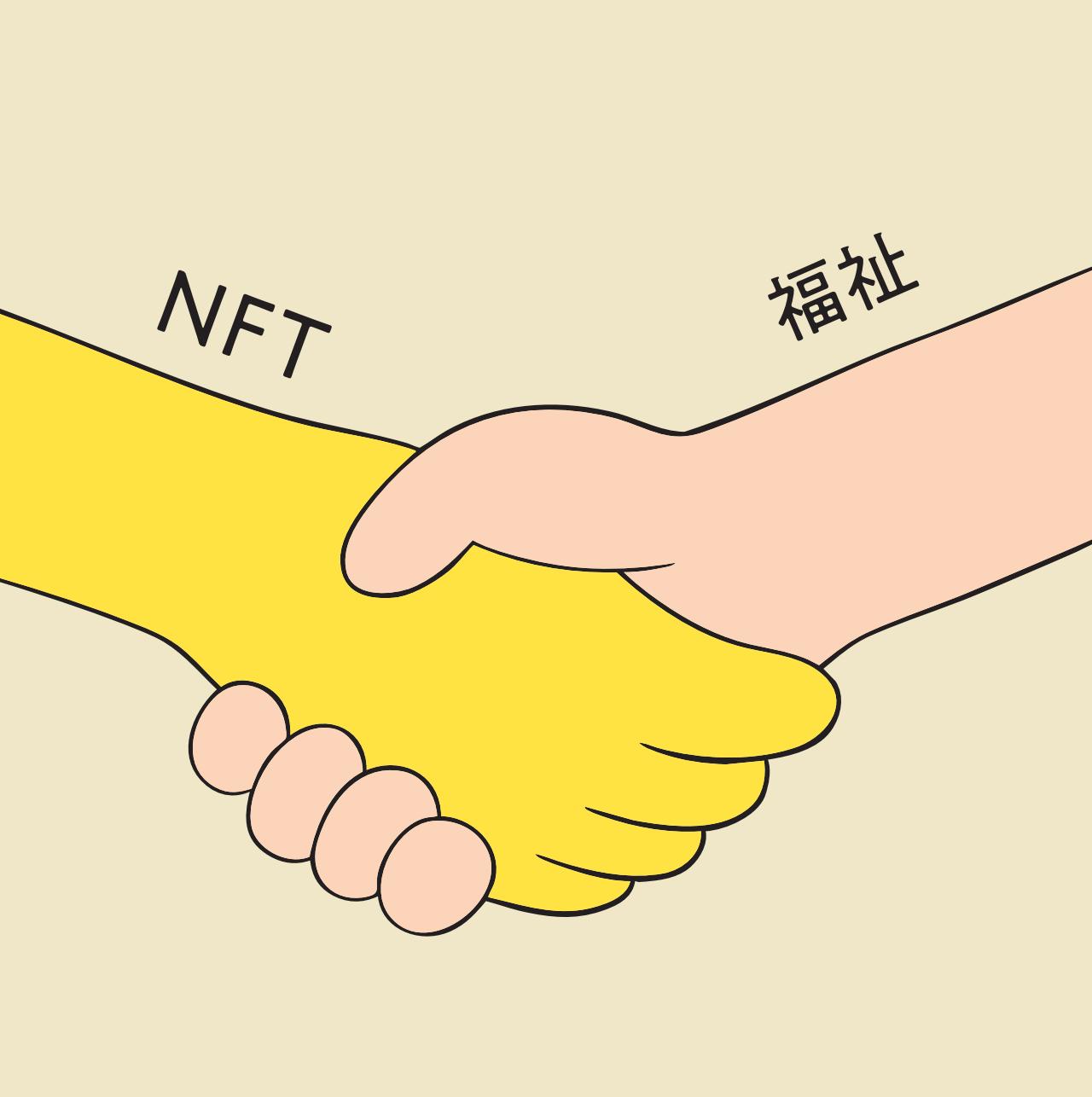
MOMENTは桜の花のデータを1,000個のNFTアートとして販売したものです。誰かが購入すると、その人が自分のコンピューター上で花を楽しむことができるはもちろんのこと、同時に、現実のギャラリーに春限定で展示されている映像インсталレーション上でも、同じ花が桜の木の上に生まれ、開きます。こうして、このNFTアートはネットワーク上で鑑賞するだけでなく、リアルの世界でも鑑賞することができ、また、みんなで一緒に桜に花を咲かせる体験をすることができるのです。

さらにこの作品では、NFTで自然の再生を目指す企業「SINRA」との提携のもと、売り上げを

通じてギャラリー運営全体で発生するCO₂をオフセット(相殺)することにも取り組みました。これにより、NFTを購入することがエシカルな活動(カーボンオフセット)につながるとともに、そのNFT自体が活動に参加した証明書となる仕組みを生み出したのです。

近年、テレビなどでよく「Web3.0」という言葉を目にすることがあります。Web3.0とはブロックチェーンの技術を用いることで、ユーザーがプラットフォームに依存せず、自分自身でデータを財産として所有・管理できるようになる、未来の社会を表した言葉です。Web3.0のなかでは、この例のようにNFTがさまざまな価値やつながりをつくりだし、新しい経済やコミュニティのあり方が生まれてくるのかもしれません。

第2章 NFT×福祉の可能性



NFTと福祉

福祉はすべての人々が尊厳を持って、その人らしい幸福な生活を送ることができるよう社会全体で行う支援や取り組みです。経済的な支援、介護・医療、はたらくことのサポート、子育て、教育など、多岐にわたる活動を通じて、一人ひとりが安心して生活し、個性や能力を発揮できるような環境を整備することをめざしています。そのためには、活動を継続するための資金や、一人ひとりの成長の機会、地域社会との連携が必要になります。そんな福祉とNFTはどのように関わることができるのでしょうか。

たとえば、前のページで紹介したNFTアート「MOMENT」のように、寄付やボランティアなどの活動に対する証としてNFTを発行することは、支援をはじめたり、継続を促すきっかけにつながります。また、学びや体験活動など、利用者一人ひとりの実施した活動を記録したり、あるいは制作物や生産物に特別な価値を付与するためにNFTを発行することは就労

支援などに活用できるかもしれません。そして、NFTによって地理的な制約をこえて人々がつながり、情報交換や相互支援を行うことができるようになります。

実際にGood Job! Digital Factoryでは、これまで関わりのなかった人たちがNFTという共通点を持ちあうことで、福祉と関わるきっかけを得つつあります。今後さらに全国各地の福祉関係者と協力しあうことができれば、さまざまな人が福祉施設に足を運ぶ機会だけでなく、デジタル上の関わり合いも増え、新しい仕事づくりやケアの文化が生み出されていくのではないでしょうか。



NFTによる仕事づくり

いろいろな可能性を紹介してきたNFTの取り組みですが、ここでは、どのように障害のある人の仕事を生み出すことができるのか、具体的に考えてみましょう。

NFTと仕事を結び付ける方法として、まずはやはり、障害のある人のユニークなアート作品を活かしたNFTアートを販売することが考えられます。絵画やイラストにとどまらず、音楽、写真、文章などの幅広いデジタルコンテンツをNFT化することができ、またその唯一性を保証しつつ、国内外に販売することが可能になります。

また、NFTの「スマートコントラクト機能」を活用することで、アートの販売の柔軟な契約やルールをつくることもできます。たとえばNFTアートにおいては、作品を誰かが転売し、二次流通していく際にも、制作者に収益の一部が還元される仕組みを構築することができます。そしてNFTの大きな特徴として、コミュニティを

生み出すことができる、ということがあげられます。NFTアートの世界では、「Discord」といったオンラインコミュニティツールを利用し、NFTのホルダーや関心のある人たちが集まり、交流したりアイデアを出し合ったりするようなデジタルコミュニティを形づくる取り組みが多く見られます。このように多様な人が参加できるコミュニティが生まれれば、その運営自体に障害のある人が仕事として関わったり、またそのなかから新しいものづくりのアイデアが出てきたり、といった可能性もあるでしょう。

なにより、こうした関係人口の創出は誰もが福祉にアクセスしやすくなる社会をつくります。NFTを共通点として集まった人たちのなかで、ボランティア活動やスキル・資源の提供、困ったことを相談しあう関係など、さまざまな関わり方が生まれ、持続可能な支え合いをひろげていくことも期待されます。



ミズ GJNFT

Good Job! Digital FactoryのCo-founder。障害福祉の現場を応援する会社員。あそび×アート×テクノロジーを通じてニューロダイバーシティを推進。

これまで福祉施設といえば、地域に根ざした運営が基本で、主にその行政区域内や通所可能な範囲の利用者に向けてサービスを提供するというイメージが強くありました。地域の住民との交流を通じて形成される、ひらかれたコミュニティ。これが理想的な福祉のあり方として思われてきたのではないかでしょうか。

しかし最近では、Web3.0のような新しい技術や、それに伴う社会の変化に触れるなかで、こうした「地域」という物理的な制約をこえて、デジタル空間のなかでも“ひらかれた福祉”を実現できるのではないか、という新たな可能性を強く感じるようになりました。

そうした気づきの延長線上で、障害のある人たちと一緒につくるNFTプロジェクト「Good Job! Digital Factory」の立ち上げに関わらせていただきました。プロジェクトでは、2024年2月にNFTアート作品「グッドジョブさん」(私のアイコンのようなキャラクター画像です)を発行しています。

NFTには、「デジタル上の所有感」という新しい価値が存在します。作品を購入・保有することで、アーティスト・支援者・購入者の間にこれまでになかった関係性が生まれ、独自のデジタルコミュニティが築かれていきます。

たとえば「グッドジョブさん」は、奈良県香芝市にあるGJ!センターに足を運ばなくても、インターネットを通じて世界中どこからでも購入することができます。実際に、台湾やオーストラリアなど海外からの購入もありました。購入された方のなかには、SNSで作品を紹介してくださる方や、Discordというチャットツールをつかって、制作に関わったアーティストと直接交流をはじめた方もいらっしゃいます。

奈良の福祉現場で生まれたアートが、国境や言語の壁をこえ、人と人とのつながりをつけています。その様子は、まさにデジタルならではのひろがりを感じさせます。

このようにNFTは、単なる技術革新という枠にとどまらず、福祉の現場に新たな価値と出会いをもたらす「つながりの装置」としての可能性を秘めています。今後も、NFTを通じて生まれたつながりを大切にしながら、デジタル上にひらかれた福祉の新しい形を、NFTの所有者のみなさんと共に探していく考えています。

第3章 『Good Job! Digital Factory』の 活動実績

取り組みのフロー

Good Job! Digital Factoryでは、
次のような流れでプロジェクトを進めていきました。

〈準備・学習〉

- ① NFTやブロックチェーンに関する基礎的な学習会
- ② NFT制作や
コミュニティ運営などの
チームづくり



STEP 1

〈企画・発信〉

- ③ NFTプロジェクトの
コンセプト検討・発信
- ④ 先進的なNFT
プロジェクトとの交流

STEP 2

〈制作・公開〉

- ⑤ NFTアートの制作
- ⑥ Webサイトとデジタル
コミュニティ開設

STEP 3

〈展開・発展〉

- ⑦ NFTアートの販売開始
- ⑧ NFTを活用した仕事づくり

STEP 4



NFTアート「グッドジョブさん」

Good Job! Digital Factoryが発行するNFTアート「グッドジョブさん」は、このプロジェクトに関わる人たち、すなわち新しい仕事や文化(=Good Job!な取り組み)をつくる当事者、支援者、応援者を象徴するNFTアートです。

「Good Job!」と親指を立てているキャラクターを基本の骨格とし、表情や顔、頭、手、持ち物、衣服、といったそれぞれのパーツにたくさんのバリエーションがあります。このパートはGJ!センターで活動するメンバーや、プロジェクトに共感したボランティアの人たちがワークショップを通じて制作。またグッドジョブさんが身にまとう衣服のアートワークは障害のあるアーティスト(コラボアーティスト)10名が担当しました。

パーツとアートワークを組み合わせると300万以上の種類があります。誰かがグッドジョブさんを購入すると、そのタイミングでそれらの要素がランダムに組み合わせられ、個性や可能

性を体現した世界に1つだけのデジタルアート作品ができあがります。

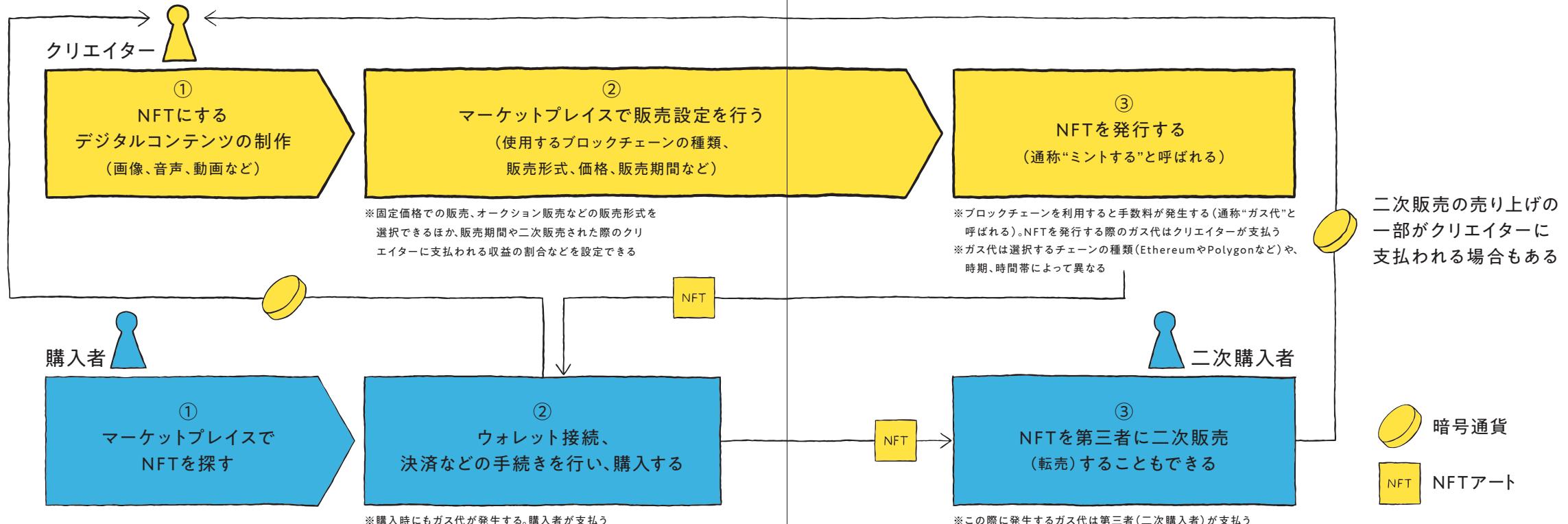
ちなみに、顔と髪には「火の玉」や「一番星」、「まんまる」、表情には「あはは」や「おとぼけ」、「わーい」、手には「どーん」や「はいどーぞ」などユニークな呼び名がついています。

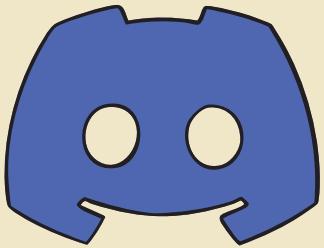
ホルダーはグッドジョブさんを自身のプロフィール画像として利用できるほか、Good Job! Digital Factoryのオンラインコミュニティの企画運営や、リアルでの障害のある人や福祉施設とのものづくりなどに参加することができます。

グッドジョブさんは単なるデジタルアセット(資産)としてではなく、福祉とデジタルが交わる新しい可能性を示す存在であり、新たな連携や仕事づくりへつながることをめざしています。

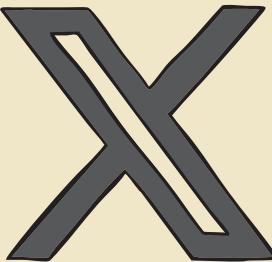
NFTのつくり方・販売のプロセス

ここでは、NFTアートの販売・購入のプロセスを、クリエイターと購入者のそれぞれの視点から説明します。





Discordは、テキストチャット、ボイスチャット、ビデオチャットなどができる無料のコミュニケーションサービスです。



X(旧Twitter)は短文投稿で考え方や感情を発信・共有できるSNSです。リアルタイム性が高く、匿名性も強めです。

Discord名物 『絵しりとり』



XやDiscordでの 『音声発信』



デジタルでのコミュニティづくり

デジタル上のコミュニティづくりについて、Good Job! Digital Factoryではどのように取り組んできたか紹介します。

まず、オンラインコミュニティツールDiscordを活用しています。Good Job! Digital FactoryのDiscordには登録すれば誰でも参加することができ、障害の有無や職業、地域などを問わず、たくさんの人たちが交流をしています。

Discordのなかにはテーマ別にわかれたチャンネル(部屋のようなもの)があります。たとえば、挨拶だけをするためのチャンネルや、GJ!センターのメンバーたちの普段の様子を紹介するチャンネルがあります。そのほか、グッドジョブさんのホルダーだけが入ることができるチャンネルがあり、そこではプロジェクトの今後の企画やコミュニティ運営に関するミーティングが毎週開催されています。

特にユニークなのは「絵しりとり」のチャン

ネルです。ここではみんながイラストや写真などをつかってしりとりを行い、メンバーとグッドジョブさんのホルダーによる、ゆるいキャッチボールが続いています。言葉や写真で自分を表現することが苦手な人でも気軽に参加できる、人気のチャンネルです。

またXの投稿を通して、GJ!センターの活動、これまで発行されたグッドジョブさん、オリジナルの一コマ漫画などさまざまな情報発信をしています。Xの機能の1つ「スペース(リアルタイムの音声配信)」をつかってトークプログラムも開催。NFTを活動に取り入れているアーティストや団体を招いて事例を聞く勉強会も開催して、交流や学びの機会をつくっています。

このように、DiscordやXなどで参加者が発信できたり学習できる場所をつくりしていくことで、メンバーやホルダーなどがそれぞれ好きな形で参加できるコミュニティをめざしています。



リアルでの交流の場づくり

Good Job! Digital Factoryではデジタルコミュニティの世界を飛び出して、リアルの世界でホルダーと交流できる場もつくっています。

たとえば、グッドジョブさんの発売直後に行った「グッドジョブな仕事をつくってくれた人にNFTをプレゼント！」という企画では、NFTを購入してもらったホルダーのみなさんを実際に奈良のGJ!センターにご招待。

そして、メンバーと一緒に仕事をしたり、自身のスキルをつかって仕事を生み出してくれた人に、特別なNFTアートをプレゼントしました。参加したのは京都でNFTプロジェクトを行っている「蚕都Grants」や、工芸やアップサイクルを通して、人と人、人とモノが出会う場をつくる「ConCra」のメンバーの方など多様な人たち。

GJ!センターの仕事を体験をしてもらったり、ご自身の活動をメンバーに話してもらったり、といった交流を行いました。

また奈良に来てもらうだけではなく、こちらから出向いていく交流イベントも企画しています。武蔵野美術大学市ヶ谷キャンパスでは、武蔵野美術大学の先生によるNFTに関するトークイベントと、オリジナルのグッドジョブさんのグッズをシルクスクリーンプリントでつくるワークショップを開催。東京に住んでいるホルダーたちが子どもと一緒に参加し、とてもアットホームな雰囲気で、参加者の距離も縮まる機会となりました。



新しい仕事づくり

NFTが障害のある人の新しい仕事をつくる可能性はまだまだ見えてきたばかりではあります、ローンチから1年が経ったGood Job! Digital Factoryで、現時点でのどのような仕事が生まれたのか、その一部を紹介したいと思います。

まず、グッドジョブさんの衣服には、障害のあるコラボアーティスト10名の作品が使用されています。発表済みの作品と描き下ろしたものがあわせて、1名10点ずつ、合計100点の作品が使用されています。

また、メンバーにはDiscordの運営も行ってもらっています。曜日ごとに担当を決め、施設の仕事の時間のなかで投稿をアップしてもらったり、参加者の方と交流をしたりしています。

ものづくりという観点では、グッドジョブさんを活用したさまざまな商品企画にも取り組みました。たとえば、群馬で印刷の仕事を行っている福祉施設「ベテル」と協働し、ホルダーが

自分の持っているグッドジョブさんの絵柄のTシャツをつくれるサービスを企画したほか、GJ!センターのオリジナル商品として、グッドジョブさんをシルクスクリーンプリントしたTシャツもつくりました。

ほかにも、福岡の「工房まる」とノートを製作したり、京都の「暮らしランプ」とコーヒーのドリップパックを製作。ノートなどのステーショナリーは外部の企業のノベルティとして採用されるなど、ひろがりを見せています。

ほかにも、GJ!センターが普段から行なっている張り子*づくりのなかで、他のNFTプロジェクトとコラボしてオリジナル商品をつくりたり、Discord内で投票を行い、人気のあった過去の張り子のデザインを復刻するなど、新しい商品化の流れも生まれています。

*張り子とは、木や粘土の型に紙を貼って成形する技法でつくる郷土玩具です。

こんな人に関わってもらいました

Good Job! Digital Factoryの立ち上げはGJ!センターのメンバーやスタッフだけでなく、たくさんの専門家の人たちと一緒に歩いてきました。そんなみなさんをご紹介します。



ミズ

Good Job! Digital Factory の共同設立者。立ち上げ当初から現在にいたるまでNFTによる仕事づくり、障害福祉の現場を応援してくれている。GJ!センターのオリジナルマスコット、Good Dog をこよなく愛するナイスガイ。



木村智行

木村さんがGJ!センターをネットでたまたま見つけて声をかけてくれたことがすべての発端。株式会社日本総合研究所 創発戦略センター シニアデベロップメントマネジャー。ニューロダイバーシティ、発達障害特性のある人の就労や能力発揮支援など、Web3.0もつかいながら社会課題を解決するために活動中。



Toshi

チームのなかのNFTのテクニカル担当。2019年、アーティストらにNFTなどの技術支援を行うTARTを設立。24年にNIINOMI、中田宜明と合流し、NEORTの代表取締役に就任。NFTの代表作は、Generativemasks、KUMALEON、Nishikigoi NFTなど。クリプトカルチャーが大好き。ジェネラティブアートの普及活動もしている。



Kay

Good Job! Digital Factory の骨格ができ、NFTコミュニティ・Discordを立ち上げるときに、右も左もわからない私たちに運営の仕方を懇切丁寧に教えてくれた恩人。オンラインゲームやメタバース空間、SNSなどで、服や靴、アクセサリーを制作する、デジタルファッショングのスペシャリスト。



シロクマ

クリエイティブオフィス『CHACO』の代表。『Next Commons Lab』の黒子。グラフィックデザイン、イラストレーション、写真、企画などを生業にしている。Good Job! Digital Factoryプロジェクトではアートディレクション・PFP制作を担当。福祉×NFTという新しい挑戦に期待をして何かと気にかけてくれる。本冊子のデザインも担当。



柚木先生

監査・会計・税務アドバイザー。次世代を担う現代のサバイバーとして、300年後の子どもたちのために活動する暗号資産・NFTビジネスの専門家。株式会社 YUNOKI ACCOUNTING PARTNERS 代表取締役。海が好き。

第4章

『Good Job! Digital Factory』の 成果と数字



こんなことが起こりました

Good Job! Digital Factoryの成り立ちや活動に関して詳しくご紹介してきましたが、ここからはそこからどんな成果が生まれたか、改めて振り返ってみましょう。まずは、取り組みを通じて生まれた新しいひろがりについて、福祉の観点から考えます。

全国の福祉事業所との連携の実現

全国の福祉事業所と連携し、グッドジョブさんを活用したオリジナルグッズ(Tシャツ、ノートなど)を共同制作しました。異なる事業所との協働はお互いのノウハウ共有や強みの相乗効果を生み出し、障害のある人の新たな仕事の可能性と、地域をこえた福祉ネットワークをひろげることにつながります。

分野やジャンルをこえたコラボレーション

他団体のNFTアートと、GJ!センターの張り子という伝統的なものづくりによるコラボレーションを行いました。現在、国内外に多くのNFTプロジェクトが存在し、また一方で障害の

ある人の手仕事や福祉施設の特徴を活かしたものづくりも多種多様にあります。今後もこういった分野を横断した新しい協働が生まれることが期待されます。

ホルダーとの協働が生み出す新たな仕事

ワークショップの開催、メンバーと一緒にオリジナルNFTアートをつくる権利の販売、ノベルティグッズ制作など、ホルダーと協働した取り組みも行いました。これらの活動はメンバーの新たな収益の機会づくりにつながるのはもちろん、デジタルの力を活かした新しい協働の形と言えます。

アップスキルと新たな表現への挑戦

NFTアートへ取り組んだことをきっかけに、メタバースやポクセルアート、クリエイティブコーディングなど、新たなデジタルアートワークへの挑戦もはじまっています。これは障害のある人の表現の幅をひろげ、Web3.0における新たな仕事づくりの第一歩となるかもしれません。

アーティストの声

さまざまな形でGood Job! Digital Factoryに参加している障害のあるアーティストのみなさんから寄せられた声を紹介します。

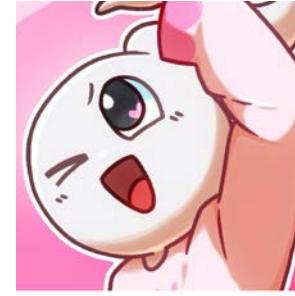


明亮-AKiRA-
GJ!センターのメンバー。ドロッピングと呼ぶ技法でアナログ絵画を今まで約3700作品描いています。

僕のようにアナログの絵具で絵を描いていても、その画像をつかってNFTアートとして発表することができます。NFTは、住んでいる場所は関係なく世界中の人の目に触れるという大きな可能性があります。NFTは暗号資産と紐づいていて、複数あれば自立に繋げられると思う収入源の一つにもなり得る感じています。

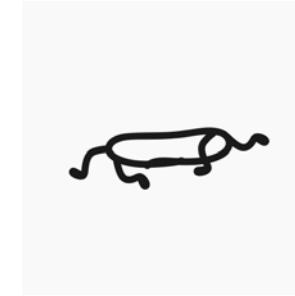


どりほぶ
エイブル・アート・カンパニーの登録作家。Amazonと楽天ブックスで絵本を、BOOTHというサイトでグッズを販売中。



Hazu3
GJ!センターでは、グッドドッグ、鹿コロコロ等の張り子の絵付け、ポケモン等の版権キャラのファンアート、オリジナルキャラのイラストを描いています。

オリジナルのNFTカードやグッドドッグの制作は、自分の絵柄とは少しちがう感じで描いたので、新鮮だな~と思いました。Discordは、自分のイラストや、その日にあった出来事が発信しやすく、楽しいチャットアプリです!今後はもう少し自分のオリジキャラを発信できたらなと思います。



森 豊和
ひとからことばをもらい、それを図や記号にする=アイコンをつくる、ということをしています。

趣味がゲームで元々ドット絵にも興味があったので企画にも参加してみました。テキストチャットでのやりとりなので、ぼんやり眺めたり、企画に参加したり、気になることを相談したり、関わり方に幅があるのが良いなと思いました。



山中瞳
GJ!センターメンバー。製造(張子)、流通(レジ開け、Discord、ラッピング絵師、カフェ(ホットドッグ、味噌汁)、ラボ(シルクスクリーン、縫い物)の活動をしている。

(自分の作品がグッドジョブさんに使用されての感想) うれしい。つかってくれてありがとう。(Discordに参加してどうですか?) (絵しりとり) いろんな絵があって楽しい。次の人につながるようと考えながら描いている。(今後やってみたいことがありますか?) ミズさんにまた会いたい。



池田ワツン
GJセンターでは、作品づくり、張り子やフリーフォーム(3Dデザインツール)など創作活動を主にやっております。

小さいころからつくるのが大好きで、さまざまな物をつくっています。いろいろな人に自分の作品を見せたいと思いDiscordに参加しました。フリーフォームやDecentralandで物や商品、ジオラマっぽい空間もつくっています。今後は海外の出張でいろいろと知りたいと思い頑張っています。

ホルダーの声

ホルダーのみなさんから寄せられた声を紹介します。



nofu

伊藤穰一さんのユーチューブをきっかけにweb3に興味を持ち、趣味としてマイベースにDiscordのコミュニティに参加しています。

NFTを通じて、福祉の現場にも新しい可能性がひろがっていると感じています。NFTをきっかけに生まれる「つながり」や「共感」が、施設の取り組みや利用者さんの活動を知るきっかけになればうれしいです。Discordのコミュニティでは、みんなで工夫しながら、無理なく楽しく参加できる場所になっていくといいなと思っています。NFTが福祉の世界に新しい視点や出会いをもたらすことを期待しています。



Ryu

2021年12月からweb3活動を開始し、新潟県長岡市山古志地域に魅せられ、DAO化推進のほか、VRで地域文化を紹介するなど活動中。また、日本DAO協会の創設に関わり現在も運営に従事、Rule Makers DAO、夕張メロン、おさかなかお長崎、石高などに多くのDAOで活動中。2024年6月にDAOによる地方創生の視点で「地方が輝き続けるために」イベントを主催。

ニューロダイバーシティ（脳の多様性）に興味を持ち学ぶなかで、山古志の活動をきっかけにGood Job! Digital Factoryと出会いました。「誰もがはたらく喜びを実感し、主体性を持って暮らせる社会へ」という理念に深く共感し、それが参加のきっかけとなりました。また、素敵なTシャツとの出会いや絵しりとりのコンテンツを楽しく拝見しています。今後、ぜひ自分も絵しりとりに参戦してみたいです。



びすたちおん

放課後等デイサービスを運営し、NFTなどの新しい技術や取り組みを通じて、子どもたちや障害福祉の可能性をひろげたいと考え取り組んでいます。



蚕都Grants代表 久馬 憲

私は精神・発達障害当事者団体「蚕都Grants」の発起人です。発達障害の当事者でもあります。仲間のできることや強みを活かして、地元京都の養蚕文化の保護・継承・発展に取り組んでいます。現在、NFTプロジェクトはリニューアル中です。どうぞお楽しみに。

私たちはNFTを活用して共生社会の実現をめざしています。グッドジョブさんを通じて、Discordやセミナーで互いに仲間の声を聞きあうことで、福祉的思考に傾倒しない福祉についても考えることができます。NFTにはアート、デジタル技術、結束力、新たな通貨の流通といった多様な魅力があり、福祉に限定しない入口から福祉への関心を寄せ集められる可能性があります。多様な形で福祉に関わることができる手段のひとつでしょう。これからもNFT×福祉の可能性をひらいていく仲間に会えることをとても楽しみにしています。

コラボメンバーの声

Good Job! Digital Factory(以下、GJDF)では、協働していただいた外部の団体やアーティストを「コラボメンバー」と呼んでいます。続いて、そんなコラボメンバーのみなさんの声を紹介します。



河野文昭

ピクセルアート講座「びくせるらぼ」運営。発達障害のある息子との日常をきっかけに、誰もが楽しく表現できる場づくりを推進中。

GJDFとのコラボを通じて、「福祉×デジタル」がここまでひろがりと温かみを持てるのかと感動しました。特にNFTは難しさもありますが、GJDFの丁寧な設計とまなざしによって、当事者や支援者にも“自分事”として届くようになったと実感しています。今後も「表現=特別な人のもの」ではなく、誰もが自信を持って参加できる場づくりと一緒に進めたいです。



竹内春華

新潟県魚沼市出身。2004年中越地震で被災した旧山古志村の住民が暮らす仮設住宅内の山古志災害ボランティアセンターに所属し、生活支援相談員・地域復興支援員として活動。2021年4月より山古志住民会議の代表を務める。

GJDFのみなさんとの出会いは、2024年の春。何やら異様に楽しそうなハイテンション集団が山古志に。「え…パリピ?」そんな初対面の印象とは裏腹に、挑んでいることはどんなにもなくガチだった。未知の挑戦に挑むワクワク感と、誰しもが自分らしく楽しく関われるあったかい居場所がGJDFのエンジンなのだと感じた。この居心地の良さと楽しさに憧れて、Discordコミュニティの「絵しりとり」部屋をのれん分けしてもらったけれど…本家の面白さには到底かないません(笑)ともに未知の挑戦へと挑む同志として、このカオスを楽しみながら戻こぎていきましょうね!



藤原健祐

小樽商科大学大学院商学研究科アントレプレナーシップ専攻 准教授(MBA, Ph.D.)。ヘルスケアやウェルビーイングに関わる教育・研究のほか、「病院経営アドミニストレーター育成プログラム」等、リカレント教育プログラムの開発・運営に従事。

本学ではGJDF様とコラボレーションし、Web3と地域課題解決を結びつける講座を開講しました。参加者はGJDF様の先進的知見に触れながら、Web3の特徴を活用した仮想「ウェルビーイング」プロジェクトの考案から擬似トークンの試験的発行までを体験。この実践的アプローチによって参加者は大きな学びを得ました。障害のある方々の創造性とデジタル技術を融合させるGJDF様の取り組みは、私たちに新たな気づきを与えてくれています。私たちも引き続きウェルビーイングを核とした地域イノベーションの実現に取り組みたいと考えています。一緒にGood Jobをつくりましょう!



ロゼ

若者支援を行う「Bright Any Colors」を運営。若者が自ら企画を立ち上げ、地域やテクノロジーと関わりながら実践できる場と仕組みを提供しています。年に数回、社会課題解決をテーマとしたイベントも実施しています。

GJDFの、個性を尊重する表現と社会参加をひらく活動に深く共感しています。Bright Any Colorsのイベントにご出展いただいた際には、Web3やNFTに関心のある来場者と、障がいのある人との間に新たな接点や対話が生まれました。「これまで関わるきっかけがなかったが、知れてうれしい」といった感想も寄せられ、多様な人々をつなぐその存在意義を改めて感じました。今後もGJDFの生み出す価値が、社会に根付き、広く届いていくことを心から願っています。

伴走支援の取り組み

2024年度、Good Job! Digital Factoryでは、福祉の現場でNFTアートに取り組むためのノウハウの蓄積と共有を目標に、「福祉×NFTアートによる仕事づくり」と名付けた公募事業を実施しました（助成：日本財団）。

NFTアートに挑戦したい福祉施設を公募し、プロジェクトの立ち上げ支援を行う本事業には全国から14団体の応募をいただき、審査を経て、京都の福祉施設「一般社団法人暮らしランプ 就労継続支援B型事業所こきゅう+」と一緒にプロジェクトに取り組みました。

こきゅう+は、園芸をはじめ、アート・デザイン制作やカフェ、軽作業、清掃など幅広い活動を行っている福祉施設。

以前よりボクセルアート*にも関心があったそうで、今回はボクセルアーティストDaidaimaruさんの協力も得つつ、植物×ボクセルアートをテーマとしたNFTプロジェクト「こきゅうボ」を

スタートしました。3月よりNFTアートの販売を開始したほか、オンラインコミュニティづくりにも取り組んでいます。

*ボクセルアートは3D空間で立方体のブロックを組み合わせてつくるデジタルアートの一種です。



『こきゅうボ』
販売ページ

〈プロジェクト参加者の声〉



やまもとゆい

（一般社団法人暮らしランプ こきゅうボ）
新たな取り組みでしたが、みんなでワクワクしながら挑戦できたことがとても楽しかったです。ボクセルの組み合わせのなかに、ストーリー性や着色、思いもよらないアイデアやデザインが現れ、その人らしさがじみ出る面白さがありました。これからのひろがりもとても楽しみです。



森口誠

（一般社団法人暮らしランプ 代表理事）
ボクセルアートを進めるなかで、はじめて聞く言葉や未知の世界に触れるたび、自分がワクワクしていることに気づいた。やがて、世界中のまだ出会っていない人たちとつながる可能性を感じはじめた。ボクセルでつくれた作品と、それを見る人の間に生まれる関係性が、作品に役割や愛着をもたらすのだろう。ボクセルアートが日常に根付くためには、アーティストやファンと出会い、ともに遊び、体験を通じて楽しさを実感できる教室の開催が重要だ。少なくとも僕は、そうやってボクセルアートが身近な存在になった。



Daidaimaru

（ボクセルクリエイター）
絵を描くこと。ボクセルを積む・削ること。どちらも自分の想いや気持ちを表現する方法の1つ。あらかじめ用意したボクセルアート講座のカリキュラムは、暮らしランプのボクセルアーティストの力によって、よりわくわくする形に変化しています。ブロックチェーンに刻まれた唯一無二のボクセル植物。その植物が新たな世界や出会いへの扉をひらいてくれたと感じています。福祉×ボクセルアートの可能性にワクワクが止まりません。

リアルな数字から

この章の最後に、Good Job! Digital Factory の活動や課題に関して、リアルな数字で振り返ってみましょう。

(集計期間:2024年2月6日～2025年3月31日現在)

Webサイトやブログ記事(note)の閲覧数、X のインプレッション数は一定数ありますが、そこからXやDiscordのフォロワー・メンバーになってくれたり、NFTを購入してくれる人はまだ少なく、今後の課題と言えます。ホルダー数は168名に達し、コミュニティの核となる層は形成されつつありますが、NFTの発行数は目標だった1000体に対して約2割にとどまっており、今後より多くの人にプロジェクトを周知し、NFTを手に取ってもらう必要があります。また、Discordにアクティブに参加している(実際に活発にコミュニケーションを取っている)メンバーの割合もまだ少ない状況です。NFTの認知度向上とあわせて、ホルダーとそうでない人の交流を促進するなど、コミュニティの醸成をめざす必要があります。

NFTアート「グッドジョブさん」に関して

ホルダー数

168
名

発行数

219
体

1体の販売価格

0.01
ETH

(約2,700円)

2025年3月31日時点

SNSなどのオンラインコミュニティに関して

「X」フォロワー数

881
フォロワー

「X」投稿数

1,333
回

「X」総インプレッション

964,751
ビュー

Webサイト閲覧数

5,811
ビュー

「Discord」メンバー

338
名

「note」閲覧数

5,384
ビュー



Toshi

1988年生まれ。2010年に早稲田大学理工学部を卒業し、資生堂入社。14年に独立し、ウェブサービスの事業開発に従事。16年からブロックチェーンを活用した事業開発を開始。19年にTARTを創業し、アーティストや自治体に対してNFTをはじめとした技術支援を行う。24年6月よりTARTからNEORTへ社名変更。代表的な作品にGenerativemasks、KUMALEON、Nishikigoi NFTなどがある。

デジタルな空間では、場所や時間をこえて、今までになかったような人々の交流が生まれる希望があります。そんな空間内では、フィジカルな自分と一味違うデジタルな自分を感じることができ、新たに表現できる可能性もあります。ブロックチェーンやNFTは、そんなデジタルな自分を育むための基盤としても有用です。

「グッドジョブさん」のNFTでは、イーサリアムというブロックチェーンを活用し、一人ひとりがユニークなものをデジタル上で擬似的に保有できるNFTを最大1000体生成できるようにしました。これはいわゆるPFP(プロフィール写真)であり、SNSなどのアイコンに設定して利用されます。

PFPとは、NFTによって生まれたカルチャーであり、デジタルな自分の表象です。個々の個性がしっかりと表現されながら、それでいて統一感があります。そのため、プロジェクトが掲げる想いをNFT保有者で共有しながら、それを社

会に表明できる媒体ともいえます。

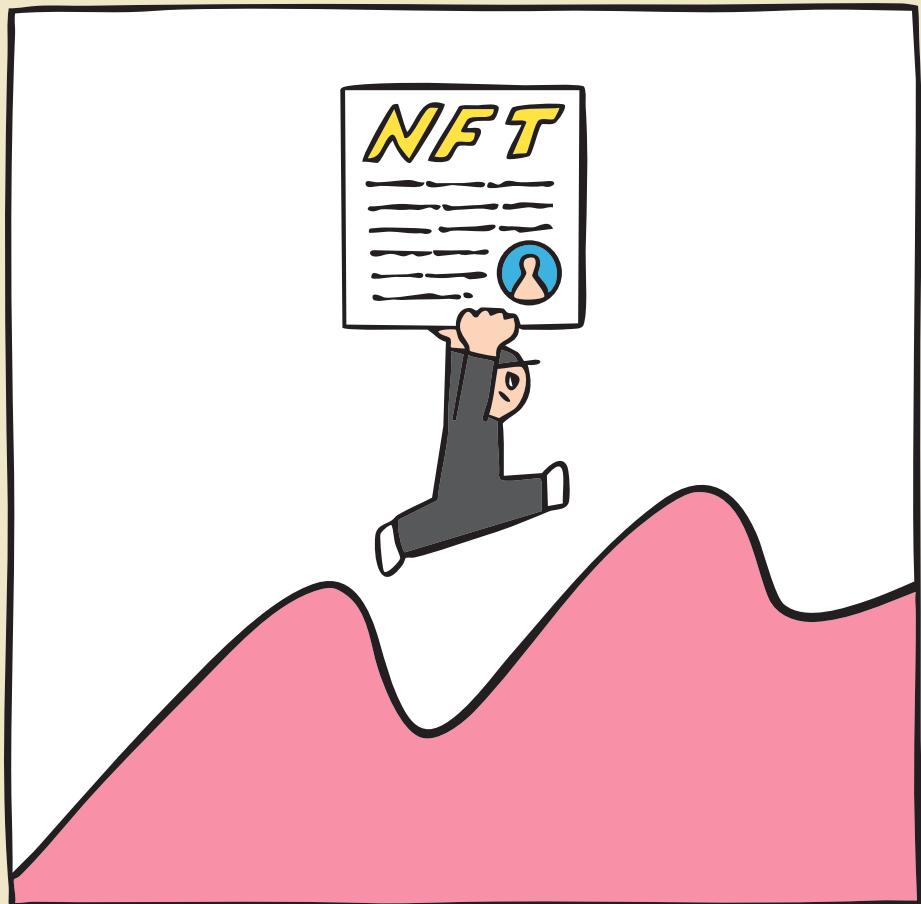
「福祉のなかでデジタルをつかうのではなく、デジタルのなかで福祉を実現したい」というGJ!センターのみなさんの想いを初めて聞いたのが今でも印象に残っています。だからこそ、「グッドジョブさん」というPFPのNFTは、プロジェクトの象徴としてゆるく鎮座し、関わるみなさんのが丁寧に共有されることで、保有者の一体感が生まれるのではないかと考えました。

また、直接福祉に関わる人もそうでない人も、デジタルなプロフィールに安心して設定できるようなものをつくることで、デジタルのなかの福祉を体現していくのではないかとも考えました。

私は、NFTによって、その保有者の緩やかな連帯から大きな力を引き出されることを期待しています。

あらゆる個性が、デジタルな空間で交錯し、新たな仕事が生まれていくことを願って👉

第5章 NFT×福祉の 注意点



NFT活用のリスク

NFTアートに取り組むにあたってはいろいろなリスクや課題があることも知っておくと安心です。

第一に、ブロックチェーン上での暗号資産やNFTの取引には株や為替のような側面があり、価値が変わりやすいという点があげられます。販売・購入するタイミングによっては価格が大きく変わってしまうことに気をつけましょう。

次に、一度人の手にわたってしまったNFTアートは基本的には管理することができないという点があげられます。マーケットプレイスで販売したNFTはその後さまざまな人に転売される可能性があり、また一度発行したNFTは、所有者が破棄したり、ブロックチェーンのサービスが終了しない限りはネットワーク上に残り続けます（実は、これは通常のアート作品の販売においても同じことが言えるのですが）。

また著作権の問題、つまり“NFTアートの購入者が、そのアートをどのようにつかうか”も管

理することが難しい、という点があります。NFTの購入者はそのアートの著作権を持つわけではないので、原則としてはそのアートを自由に活用することはできません。ただし、購入者によってはその作品を活用する権利を購入したと勘違いし、たとえば自身のSNSで画像をつかったり、グッズをつくってしまう、といったようなことも起きるかもしれません。完全に管理することは難しいものの、NFTの概要欄において、著作権に関する文言を記載したり、著作権利用のルールについて定めて伝える（たとえば、購入者のSNSでの使用においては許諾する）など、いくつかの対策は可能かもしれません。

そのほか、NFTの発行者に直接的なリスクがあるわけではありませんが、ブロックチェーンを活用する際には大量の電力が使用されるため、地球の環境に負荷をかけてしまう可能性があることも知っておきましょう。



福祉分野でNFTに取り組むときの注意点

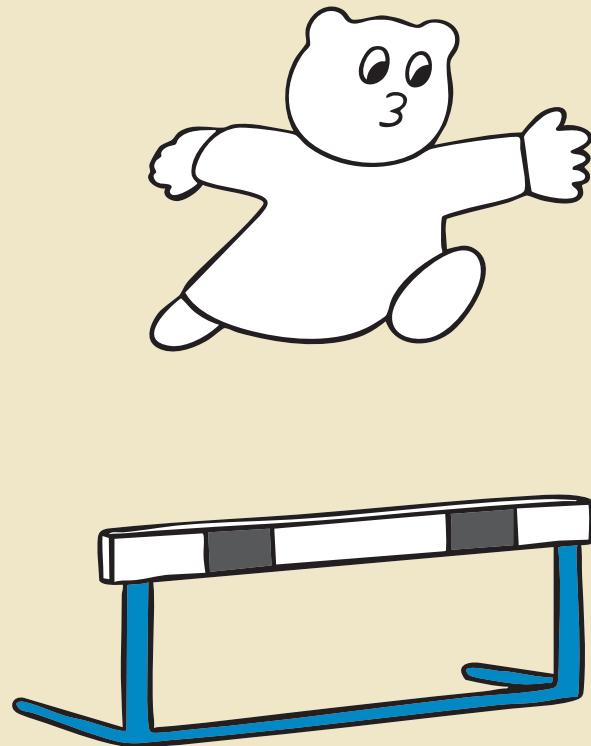
福祉施設などでNFTアートに取り組む際、最初のハードルになりうるのが暗号資産に関する事柄です。暗号資産は投機的な資産と見なされることもあり、社会福祉法人などの法人が暗号資産を保有できるのか、また保有する場合にはどのような財務処理が必要なのか、など、ルールがそれぞれの地域の行政によって異なる場合があります。必要に応じて会計事務所に確認するなど、相談ができる体制をつくっておくと良いでしょう。

NFTアートの販売によって生じた暗号資産の利益を施設の利用者に還元していく場合、そのためのルールづくりも重要になります。特に暗号資産は時期によっても価格が大きく変動するため、どのタイミングで両替を行い、どのような形で還元するのか、前もって取り決めを利用者と確認しておきましょう。

ここまで紹介した通り、NFTアートは所有者が破棄したり、ブロックチェーンのシステムが

なくならない限りは半永久的に残り続け、場合によっては転売による利益が継続的に発生することもあります。福祉施設の場合は利用者が別の施設に移ったり、退所することもあるため、その後の取り扱いについてもルールを決めておけると安心です。

また、NFTアートと連携してSNSやチャットツールなどのコミュニティ運営を行う場合、匿名の不特定多数の人たちとのやり取りが生まれます。それは楽しいことである一方、ときにはトラブルに巻き込まれるようなこともあるかもしれません。そういうツールの使用的ルールや注意点についても、前もって確認しあえると良いでしょう。



誰もが参加できるプロジェクトをめざして

NFTに関する取り組みは多くの人にとってハードルが高いと感じられるものかもしれません。そんな課題を具体的に指摘するとともに、どんなサポートが必要かを考えます。

まず、NFTやブロックチェーンに関する情報は専門的な用語や抽象的な概念が多く、なかなか理解できることがあります。また、音声読み上げ機能など、障害のある人向けたアクセシビリティ機能が整備されているプラットフォームもあまりありません。そしてそもそも、インターネット環境やデバイスによってはNFTに関するサービスの利用が難しい場合があるなど、デジタル格差(デジタル・ディバイド)と言われるような状況が生まれているというのが現状です。

また、ウォレットの作成やマーケットプレイスでのNFTの発行、Discordでの投稿など、操作に慣れていない人にとっては複雑でわかりにくい場面もたくさんあります。暗号資産などの管理

や取引の安全性について不安を感じる方もいるかもしれません。実際に詐欺などの被害も報告されており、障害のある人がそのようなリスクから身を守るための知識やサポートが求められます。

このような課題を解決するためには、まずは誰もが気軽にNFTについて学ぶことのできるプログラムが必要になります。Good Job! Digital Factoryでも、実施に先立ってはさまざまな講師を招き、メンバーと一緒に平易な言葉でブロックチェーンについて学ぶ勉強会や、実際にNFTを送りあうワークショップなどを開催しました。このように、福祉とテクノロジーの領域をこえた人材が協力し合い、よりわかりやすいプログラムを開発していくことが求められています。

第6章 NFT×福祉の未来

こんなことができるかも、やってみたい！

NFTアートを含め、デジタル技術を用いたクリエイションが私たちの身近な存在になりつつあります。さまざまな新しい表現がリアル／デジタルを行き来しながら生まれており、インターネットを通じて世界中に発信されています。障害のある人の創作も、これまでにない表現の方法や届け方が生まれてくるでしょう。NFT×福祉について、そんな未来に向けたお話をしたいと思います。

こんなことができるかも？

NFTを用いたアート作品の証明書の発行

2025年3月現在、「スタートバーン」という日本の企業がブロックチェーンの証明書をアート作品に紐づけて発行する「Startrail PORT」というサービスを行っています。作品や作者名といった基本情報から、これまでに誰が所有したか、どこで展示したかといった経歴、さらには作者にどのように利益を還元するかといった規約など、さまざまな情報をブロックチェーン上に記録できるもので、アートの真正性を保つとともに、二次流通などの管理をできるようにする新しいサービスです。今後、障害のある人のアートのなかでもそのような取り組みが生まれてくれれば、たとえば、メンバーが施設を移ったり、退所するようなことがあっても、その作者の資産としてアートを管理できるような仕組みがつくれるかもしれません。

モーションアートのコンテンツづくり

「モーションアート」とは、画像に動き（モーション）の要素を加えたデジタルアートです。動画というよりは、たとえば雨が

降っているイラストといった短いアニメーションのようなものが多く、NFTアートのなかでも人気のあるジャンルの1つです。グッドジョブさんも今は静止画ですが、これからはモーションアートやアニメーションなど、新たなデジタルアートの展開が生まれるかもしれません。

メタバース空間へのひろがり

最近注目されている分野に「メタバース」があります。これはインターネット上の仮想空間に人が集まり、コミュニケーションをすることができるような技術のことです。先ほど紹介したこきゅうボのNFTアート「STAR PLANTS」は、「The Sandbox」というメタバースのプラットフォームに実際に配置することができます。このように、NFTを通じてメタバースともつながることができる取り組みが生まれつつあり、メンバーもメタバースに参加し、バーチャルな空間のなかで世界の人たちと交流するような未来も遠くないはずです。

こんなことをやってみたい！

デジタルアートの公募展

デジタルアートに取り組む障害のある人はまだ少ないという現状があります。そこで、デジタルアートの公募展を実施することにより、新たに取り組む人口を増やすとともに、切磋琢磨し合えるような環境を生み出すことができるかもしれません。また、公募によって集まった作品はメタバース上で展覧会を行うことにより、さまざまな人たちが鑑賞できる機会を生み出すとともに、世界中の作家が集まり、交流できる機会にもつながります。

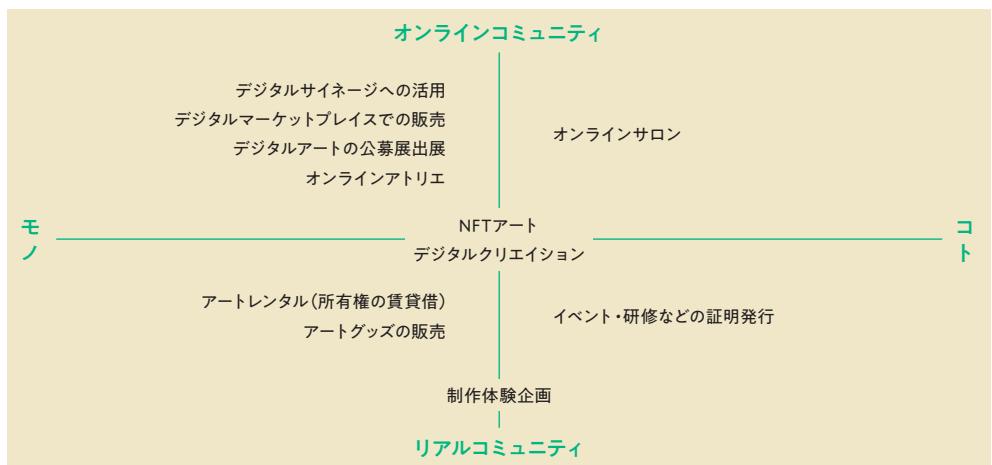
デジタルアトリエ／デジタルサロン

メタバースの技術を用いることにより、アートを制作できるアトリエ空間をデジタル上につくることができるかもしれません。

ません。そこでは画材や道具、空間といった制限がなく自由に創作することができます。また、さまざまな人がリアルタイムで参加できるため、移動することの難しい障害のある人を遠隔地からサポートしたり、離れた地域の福祉施設のメンバーと一緒に作品をつくるなど、地理的な距離をこえた交流が生まれます。

デジタルのアートサポート

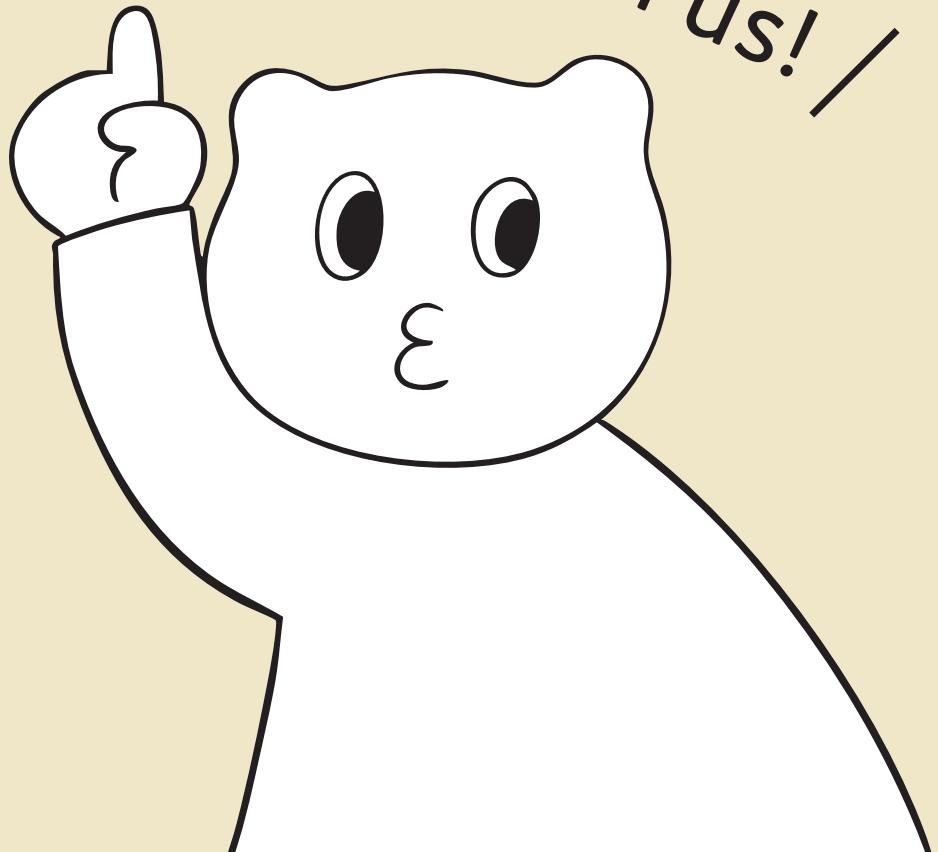
アートの支援の方法も変わっていくでしょう。たとえば、AIを用いることにより、1人でもサポートを受けながら創作したり、作品のフィードバックを得たりできるようになります。また、制作したアートはクラウドサービスに保管され、福祉施設の場所や時間にしばられず、それぞれの環境での創作活動が行いやすくなります。



『Good Job! Digital Factory』のDiscord



| Join us! |



あなたも一緒に！

NFTやAIといったデジタル技術が発展している現在の潮流のなかで、私たちは、障害のある人たちが個性と能力を最大限に發揮し、社会と深くつながりながら新しい仕事と文化を創造していく、そんな未来を思い描いています。

NFTという新しい技術は、創造性を發揮し、共感や支えあいを可視化し、国境や物理的な制約をこえた新たなつながりを生み出す可能性があります。そしてNFTを福祉領域で活用することで、障害のある人の表現活動の選択肢をひろげ、社会との多様な接点をつくり、経済的な自立や支え合いの文化の実現に資することができると考えています。

グッドジョブさんが誕生してから、さまざまなNFTプロジェクトとのコラボレーションやホールダーとの協働など、具体的な仕事が生まれています。しかしこれはまだはじまったばかりで、新しい文化の種を育てるにはより多くの実践と協働が必要です。

Good Job! Digital Factoryは挑戦の一例であり、この試行錯誤のなかで得られた知識や知見をひろく社会と共有していきたいと考えています。もしあなたが障害のある人たちの可能性を信じ、新しい社会のあり方を模索しているなら、あるいは、アートやテクノロジーの力で社会に変化をもたらしたいと考えているなら、一緒に取り組んでみませんか。

まずは、Discordのコミュニティを訪れてみてください。そこは、福祉、テクノロジー、アート、デザインに関心があり、さまざまな背景を持つ人たちが集まって、意見交換を行い、新しいアイデアを生み出す場所です。わからないことや疑問点があれば、遠慮なくメッセージしてください。もちろん、奈良にあるリアルのGJ!センターに遊びにきてくれるのも大歓迎です。

デジタルとリアルの境界をこえて、お互いに応援しあいながら、新しい仕事と文化をつくっていきましょう。

おわりに



おわりに

Good Job! Digital Factoryの取り組みを通して、私たちも障害のあるメンバーと一緒に、NFTアートや、デジタルのコミュニティでたくさんの人とのつながりをつくっていくことに少しずつ慣れてきました。しかし本当は、その先にあるものづくりの民主化や中央集権的ではない経済圏のあり方を知り、アクセスしていくこと自体が、自分で生活を楽しみ、より豊かな暮らしをつくっていくことにつながるのではないかと感じています。

障害のある人や福祉に関わる人の仕事は、選択肢が少なく、チャレンジできる機会が少ないと思われていたり、外から関わりづらいと思われているかもしれません。でも実際には、人と人が出会ったり分野をこえて協働することで新しい仕事をつくり出すことができ、また、障害福祉の現場も外からのつながりを楽しみ、地域に開こうとしています。

福祉の分野でのNFTの取り組みははじまったばかりです。デジタル技術を活用しての創作の手段と発信の機会をどうつくっていくか、そしてどのようにデジタルの世界で福祉を実現し、出会う人たちと一緒に参加型の社会創造につなげていくことができるのか。

これからも異なったものと異なったものをつけたり、持ち込んだり、行ったり来たりしながらを楽しんでチャレンジしていきたいと思います。そして、ここから新しい応援しあうネットワークが生まれてくることを願っています。

森下 静香

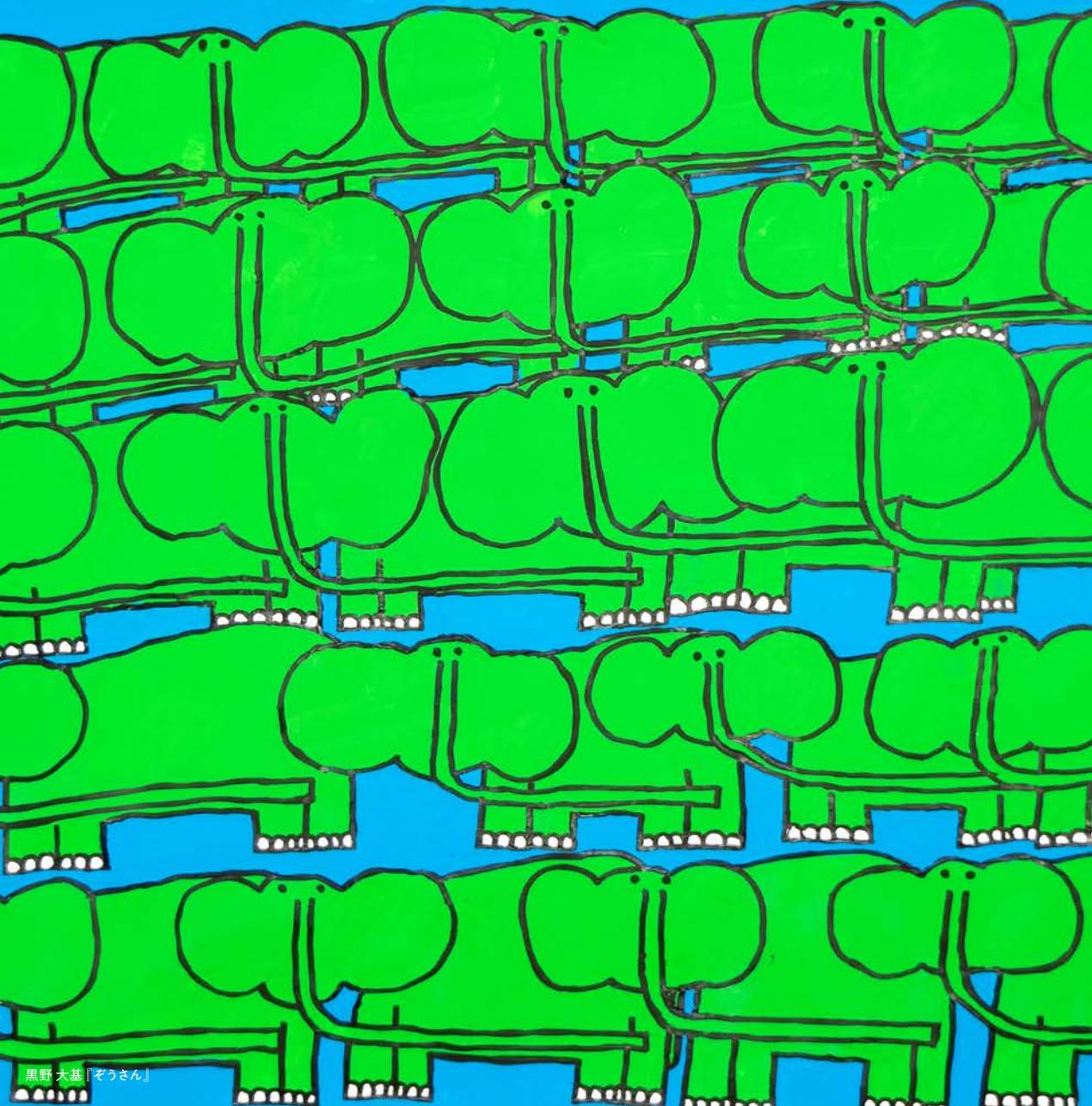
Good Job! Center KASHIBA
センター長



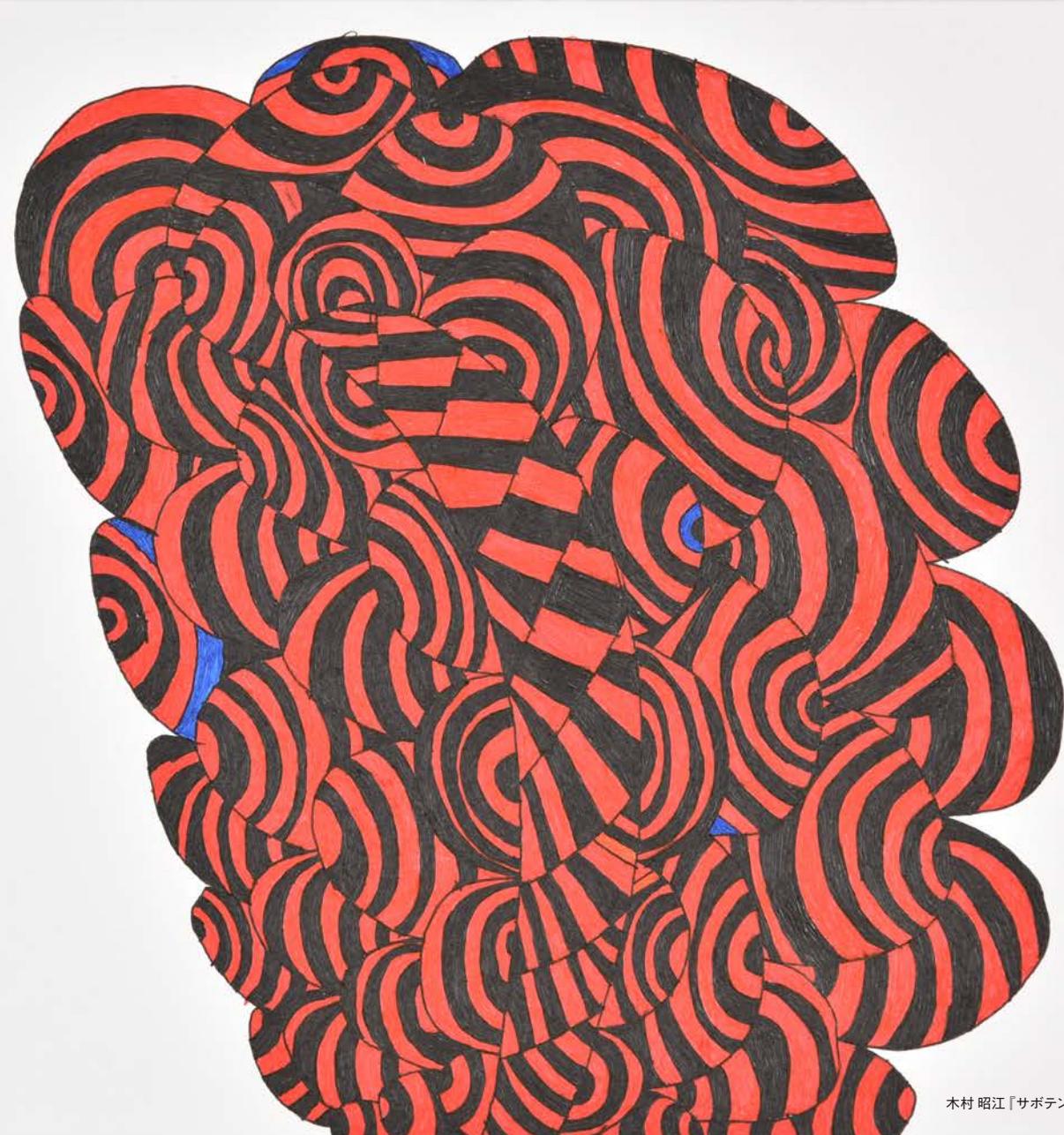
山中 瞳『おはなばたけ』



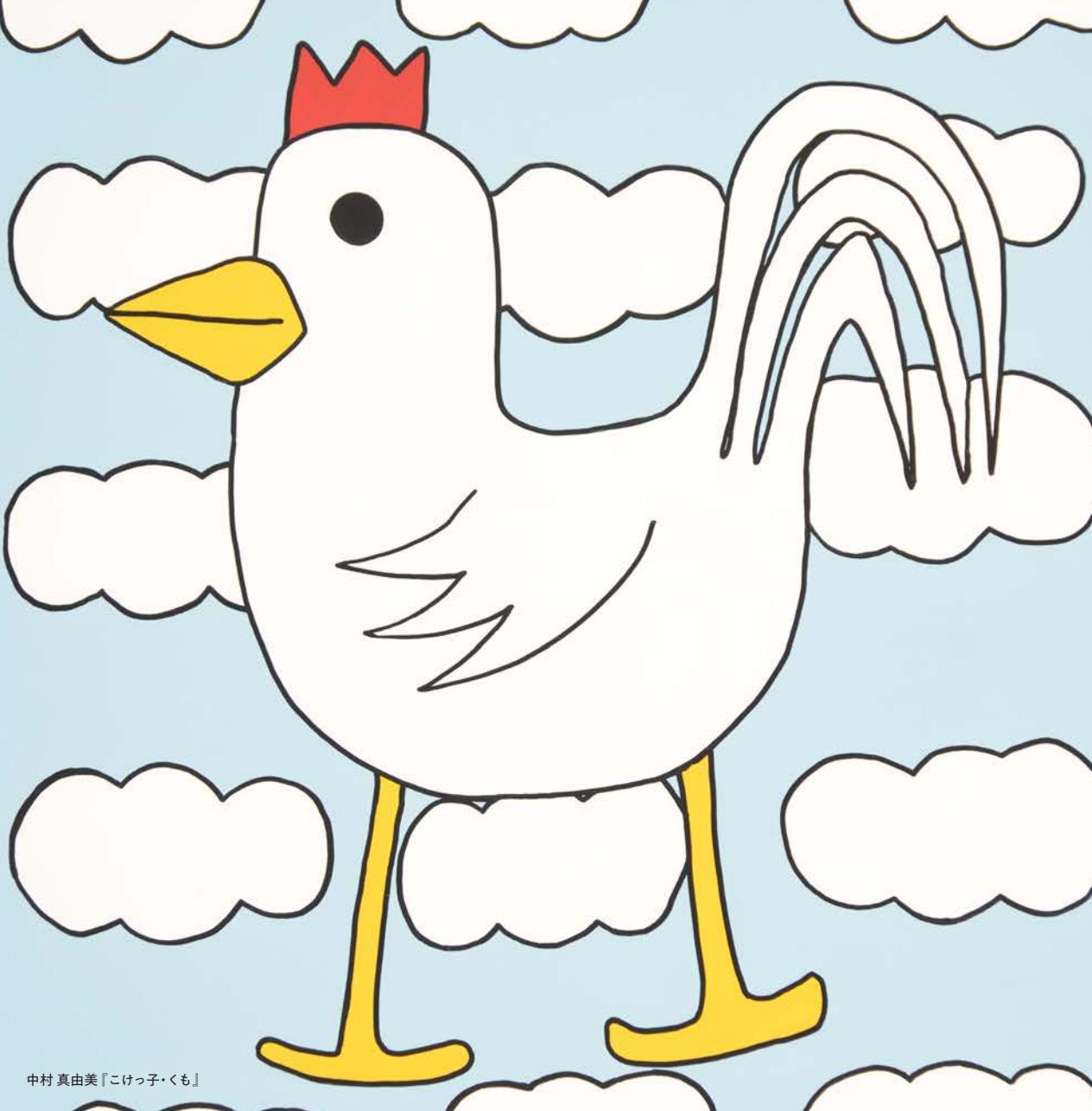
青木 優『まつぼっくり』



黒野 大基「ぞうさん」



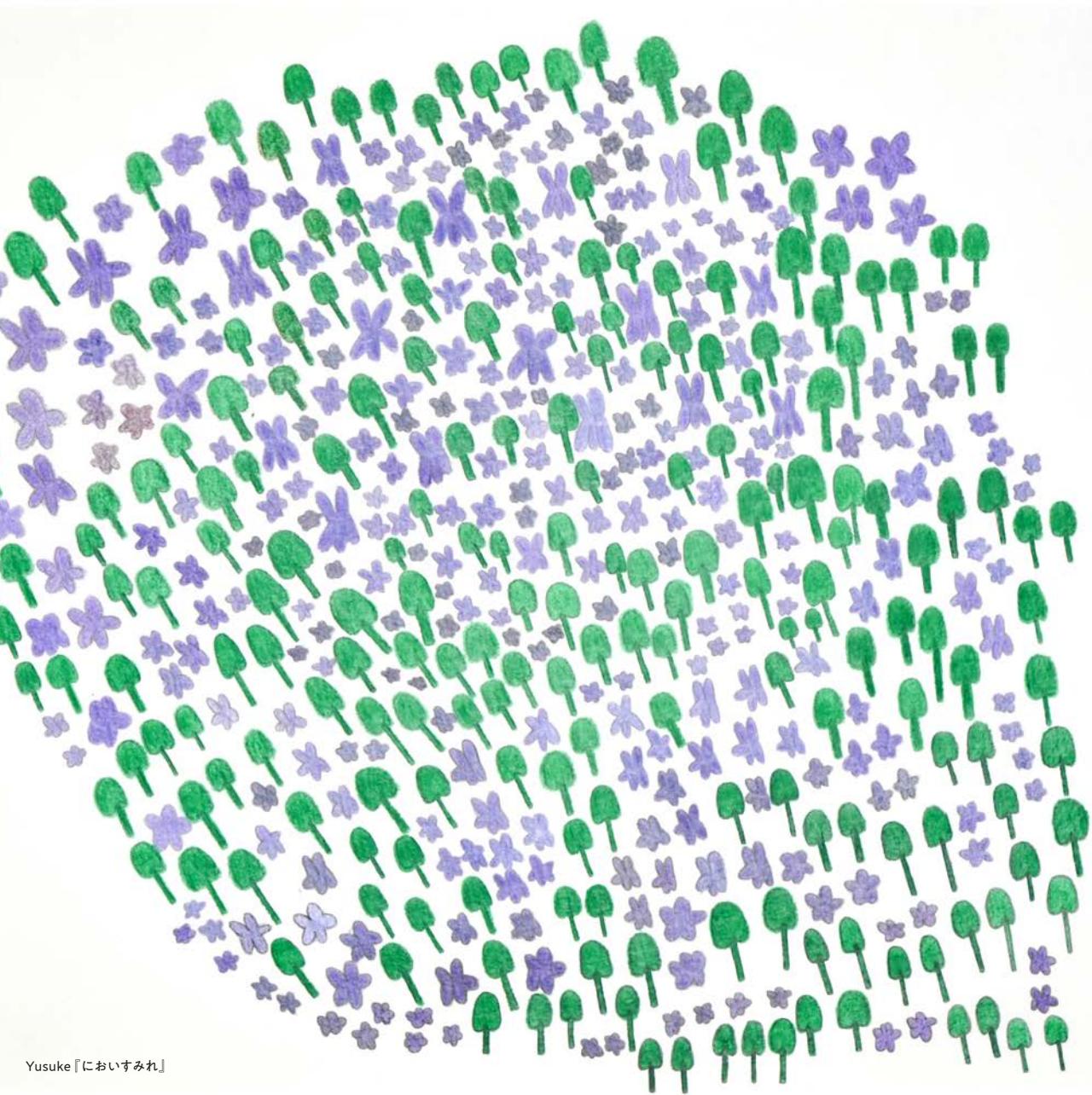
木村 昭江「サボテン」



中村 真由美『こけっ子・くも』



安田 真隆『いぬ』



Yusuke『においすみれ』



たむちゃん『たんぽぽ』

つくってみよう！デジタルファクトリー NFTアート×福祉の可能性

発行日 —————

2025年3月31日

発行元 —————

一般財団法人たんぽぽの家

〒630-8044

奈良県奈良市六条西3-25-4

TEL.0742-43-7055

FAX.0742-49-5501

<https://nft.goodjobcenter.com/>

企画・編集・執筆 —————

Good Job! Digital Factory

安部剛、大井卓也、岡部太郎、小林大祐、後安美紀、藤井克英、森下静香

編集・デザイン・イラスト —————

CHACO

協力 —————

社会福祉法人わたぼうしの会 Good Job! Center KASHIBA

※本ハンドブックは「就労支援施設における障害者アート事業のNFT活用推進」（助成：日本財団）の一環として制作しました。

※掲載内容は特に断りのない限り2025年3月31日時点の情報に基づいています。



Supported by