

1. プロジェクトの目的・概要

ニューロダイバーシティやWeb3.0といった近年の環境変化は、地域の在り方そのものを変え得るものであり、本プロジェクトでは、これに対応する新たな価値創出のモデルとして、主に障がいをもつ方等を含む多様な人々の生業づくりエコシステムを形成することを目的とする。「仕事」ではなく「生業」という単語を用いたのは、D&I(Diversity & Inclusion)の実現に向けて、対象となる方々の「暮らしや生活」をより意識した活動とするためである。

今年度は、取り組みのPhase1として、ニューロダイバーシティの多様な個性が活かされた就労や自己肯定感の向上をもたらす要素を検証すべく実証実験を行った。社会福祉法人 恩賜財団済生会支部 北海道済生会(以下、北海道済生会)、株式会社日本総合研究所と連携し、北海道済生会の有する発達支援施設において、その利用者を含む主に発達障害を有する中高生を対象として、生成AI等の先端技術を活用した教育プログラム(「遊び」をフックとしたデジタルアート制作ワークショップ等)を行い、参加者の自己肯定感の向上に寄与するかを検証した。教育プログラムは段階を踏んで計3回実施し、継続的な参加者は8名であった。アンケートおよびインタビューを通じて教育プログラムの効果測定を行うとともに、こうした教育プログラムに必要な支援体制や機材を検証した。

2. 具体的な取組内容

○SANDBOX/ピクセルアート体験会の実施(参加人数:47名)

タイトル:「自分らしく! 作って楽しむ! デジタルアート」

日時: 2023年9月10日(日) 10:20-16:30

場所: ウイングベイ小樽5番街1階きつずてらすDive

○SANDBOX(GAME MAKER)基礎講座を実施

対象: 体験会からの継続申込者と新規申込者、合わせて10名

※対象は何らかの支援を必要としている小中学生

10名のうち1名が途中離脱、1名が事後アンケート回答なし。

<第1クール>

①10月7日(土) ②10月15日(日) ③10月21日(土)

<第2クール>

①11月5日(日)+保護者向けレクチャーの実施

②11月12日(日) ③11月19日(日) ④11月26日(日)



3. プロジェクトの成果及び地域への還元

【図 アート制作風景と作品例】

まず、本プロジェクトでは市民を対象としたSANDBOX/ピクセルアート体験会を実施し、D&I実現に向けた啓蒙および基礎講座参加者のリクルートを行った。次に、基礎講座を全7回実施した。ピクセルアートの作り方を専門の講師に習い、3回目からはメタバース上にテーマパークを作る目的で、それぞれが自由に制作を行った。最終日には成果について保護者含む関係者に発表する機会を設けた。用意した機材は、制作工程を十分耐え得る機能を有することが確認できた。

基礎講座参加者へのアンケート結果では、自尊感情が4名で上昇していた。全ての参加者はプログラムに対する満足感が高く、職業選択の意識にも影響を与えたことがわかった。講座内では、支援者(講師・スタッフ)への質問、自らによる試行錯誤という形で概ね参加者の主体性発揮が確認できた。現場における支援者の適切な促しや、デジタルアート制作の環境整備によって主体性発揮の促進が可能であることが示唆された。これを受け、支援者育成の視点から、年度末に医療関係者等に向けたWeb3.0に関する勉強会を開催予定である。保護者へのアンケート結果からは、プログラムに対する高い満足度が確認できたとともに、「将来の仕事や自立について相談できる場所や機会がない」という回答が6名で得られた。今年度の事業は全体計画のPhase1に位置付けており、Phase2からはデジタルアートをNFT(Non-Fungible Token)として販売することを軸として、新しいビジネスモデルを検討する予定である。保護者のニーズからは、情報交換や交流機会の提供といった機能を有するコミュニティの形成も合わせて実施することが重要と考えられる。