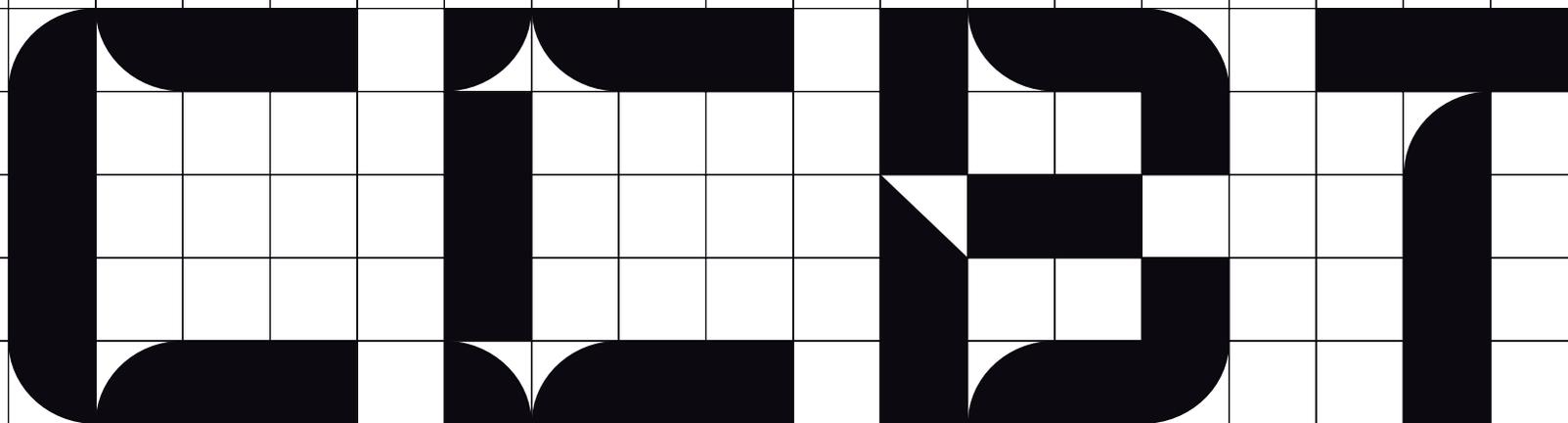


シビック・クリエイティブでより良い都市(まち)をつくる



シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] レポート

Report of CIVIC CREATIVE BASE TOKYO

目次 CONTENTS

はじめに

- | | | | |
|----|------------|----|-----------------------|
| 04 | このレポートについて | 06 | CCBTスーパーバイザーコメント |
| 05 | CCBTとは | 07 | CCBTクリエイティブディレクターコメント |

第1章

CCBTとは

シビック・クリエイティブで
より良い都市(まち)をつくるCCBTについて

- | | |
|----|---|
| 09 | ステートメント/ビジョン/ミッション |
| 10 | CCBTを構成する3つの要素
コアプログラム
プレイヤーズ
共創プラットフォーム |
| 15 | CCBTx |

第2章

活動評価

活動成果の測り方とCCBTの現在地

- | | | | | | |
|----|------------|----|-----------------------------------|----|-------------------------|
| 19 | CCBTの活動 | 27 | インタビュー | 36 | 活動実績 |
| 20 | CCBTの中長期目標 | 28 | エレクトロニコス・ファンタスティコス! × 共創パートナー・参加者 | | CCBTの活動を通じた外部連携とネットワーク化 |
| 21 | 活動評価のポイント | 30 | SnoezeLab. × 羽田空港 | | アーティスト・フェロー活動の波及 |
| 22 | CCBT データ | 32 | SIDE CORE × 共創パートナー・東京都建設局 | | 活動に関するメディア露出事例 |
| | | 34 | プログラム参加者の声 | | |
| | | 35 | プログラムに参加した子供たちの保護者の声 | 39 | これまでの活動評価 |

おわりに

- | | | | | | |
|----|-----------|----|----------|----|----------------------|
| 41 | メンターメッセージ | 43 | 有識者メッセージ | 44 | CCBT 共創戦略アドバイザーメッセージ |
|----|-----------|----|----------|----|----------------------|

巻末

- | | |
|----|-------------|
| 45 | CCBT 事業実施体制 |
|----|-------------|

Introduction

はじめに

Intro
duction

CIVIC CREATIVE BASE TOKYO



このレポートについて

About This Report

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、2022年10月の開所以来、アートとデジタルテクノロジーを通じて、市民・アーティスト・企業・研究機関など、様々なプレイヤーと共創し、創造的活動を行ってきました。本レポートは、CCBTのこれまでの2年半にわたる活動を振り返るとともに、これからを考えるレポートです。

第1章では、CCBTのビジョンやミッション、活動内容を紹介しています。

第2章では、定量調査によってCCBTの現在地を把握するとともに、活動に参加した市民やアーティストなどのリアルな声を集めることにより、定性的にこれまでの活動内容を評価しています。

アートとデジタルテクノロジーの力を通じて、東京をより良い都市(まち)にするために、このレポートをこれからの活動の羅針盤として、CCBTと東京のシビック・クリエイティブの発展を追っていきたいと考えています。



CCBTとは

About CCBT

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点です。

都市に集積する知識や技術を活かすための結節点(ハブ)となるべく、アーティストや様々な専門家、企業などのコラボレーターとともにアート、デザイン、テクノロジーについて、シビック・クリエイティブの文脈での研究や開発、公開を行っています。東京の市民や世界中のクリエイター、企業等と共創し、未来の東京の新しい風景を考えています。

シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT]



所在地 〒150-0042
東京都渋谷区宇田川町3-1
渋谷東武ホテル地下2階

電話 03-5458-2700

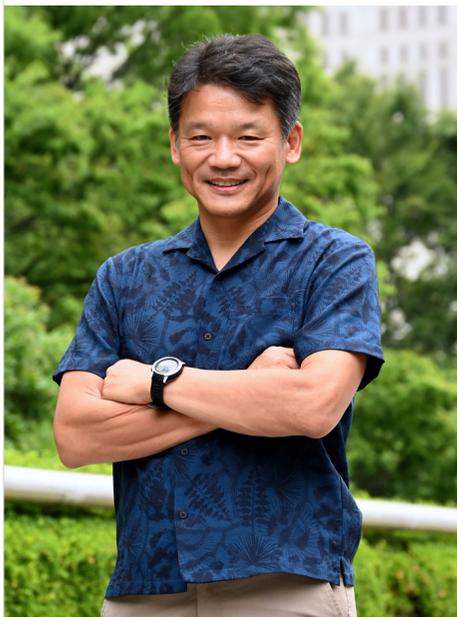
開館時間 13:00~19:00 [火~日]

Mail ccb@rekibun.or.jp

CCBTで生まれる社会実験は、 市民の「小さな参加」から始まる

宮坂学

東京都副知事 / CCBTスーパーバイザー



CCBT(シビック・クリエイティブ・ベース東京)は、アートとデジタルテクノロジーの活用を通じて、人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点です。「発見」「共創」「開発」「連携」という4つのミッションのもと、様々なイノベーションが生まれる場所になることを目指しています。

テクノロジーによってたとえ便利な社会になったとしても、アートやデザインがないと、人々の生活や心に潤いのない、寂しい街になってしまうのではないでしょうか。テクノロジーとアートを繋げるCCBTという拠点を通して、アーティストも含めた全ての人々が生き生きと参加できるような舞台を創りたいと考えています。

その背景には、どうすればよりたくさんの人に東京というまちに参加していただけるのだろうか、という課題がありました。選挙で投票するという参加の形もあれば、請願や陳情、パブリックコメントなどを通じて参加することもできますが、もっと市民の方々が気軽に参加できるチャンスを増やしていきたい。近所の公園を綺麗にするなど、自分の身の回りを少しだけ変えるような「小さな参加」が広がっていくこ

とで、次の「大きな参加」に繋がっていくのではないのでしょうか。

デジタルテクノロジーの良い点は、誰でも簡単に参加できることです。ダウンロードして消費するだけでなく、自らがアップロードして発信者になることができる。こういったことが、東京の様々な場所で起きると面白いのではないのでしょうか。行政が仕組みやサービスを作り、市民が受け手になるという関係を転換させ、全ての人が自らのアイデアや創造性を持ち寄り合い、共創することができれば、これからの東京は大きく変わっていくはずで、CCBTがあらゆる社会実験を引き起こす場になればと考えています。

シビック・クリエイティブは 未来を切り開くための心構え

小川秀明

CCBTクリエイティブディレクター
アルスエレクトロニカ・フューチャーラボ芸術監督



CCBTが掲げる「シビック・クリエイティブ」とは、言い換えれば「未来思考」です。アートやクリエイティブ、テクノロジーの活用を通じて、市民の創造性を社会に発揮することを目指しています。

この先の未来は不確実で、予測不可能です。そんな時代に人々が豊かに過ごせる社会を創るためには、従来の常識や価値観にとらわれるのではなく、オルタナティブな未来の姿を考え、アクションを起こしていく必要があります。アートやクリエイティブ、テクノロジーの活用を通じて、市民の創造性を社会に発揮することを目指すシビック・クリエイティブという言葉は、Civic(市民)とTechnology(テクノロジー)を掛け合わせた「シビック・テック」という言葉から着想を得た造語ですが、決して高尚なものではなく、未来を切り開いていくための心構えであると感じています。

市民やアーティスト、行政、企業が集まって様々な実験を行い、複数形の未来を探っていきたい。そして、東京の可能性や新しい風景を共に考えていきたい。人々が未来に向けて創造的になり、ポジティブなアクションを起こすことができれば、東京はより良い都市になると考えています。

CCBTの挑戦は、世界を見渡してみても同じような例がなく、独自性があります。CCBTのラボは美術館でもなければ、アートギャラリーでも、アートセンターでもない。CCBTのフォーマットには名称がなく、翻訳もできません。まだ言語化されていない、新しい仕組みです。

行政である東京都が主体となって運営している点でも、CCBTは類を見ない取組だと思います。多様な人々やステークホルダーによって構成され、未来への提言や先行事例を創るべく、様々なプロジェクトを実施しています。

シビック・クリエイティブは社会のためにアートを活用しようという理念であり「ソサエティ(社会)のためのアート」です。東京に集う全ての人々や市民のために変革を起こしたいと思います。多様な人々の共創によって変革を起こし、東京をより良い都市(まち)にしていく。CCBTはそのハブになりたいと考えています。

What's CCBT?

PART

01

第1章 CCBTとは

シビック・クリエイティブでより良い都市(まち)をつくるCCBTについて

What's
CCBT

ステートメント STATEMENT

Co-Creative Transformation of Tokyo

クリエイティブ×テクノロジーで

東京をより良い都市(まち)に変える

シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]は、アートとデジタルテクノロジーを通じて人々の創造性を社会に発揮するための活動拠点です。

創作スペース、スタジオ等を備え、様々なプログラムを通じて、クリエイティブ×テクノロジーで東京をより良い都市(まち)に変える原動力となっていきます。

ビジョン VISION

東京に社会実験を引き起こす —CIVIC CREATIVE ENGINE

シビック・クリエイティブ・ベース東京[CCBT]は、未来が多様に交錯し選択肢がある時代に、市民やクリエイター、企業、大学など、国内外の多様なプレイヤーが集まり、東京の新しい風景を共に考えていくことを目指しています。

アート、デザイン、テクノロジーに関する専門性と研究性をもち、市民一人ひとりの創造性を社会に発揮するための様々な実験やプロジェクトを推進します。また、様々な分野・専門性を横断し、人的ネットワークを育てることにより、都市に集積する知識や技術を活かし、共創するためのプラットフォームへと成長していきます。これにより、新たな価値を生み出すラボ機能を果たしていきます。

さらに、プロジェクトを通じて共創・開発されたアイデアやツール等の公開も積極的に行い、「シビック・クリエイティブ」を生み出すエンジンとして、創造的な活動と未来に向けたアクションを起こしていきます。

ミッション MISSION

市民一人ひとりにあるシビック・クリエイティブを社会へのアクションにつなぐ4つのミッション

発見 Inspire

アート&テクノロジーに出会い、創造的に生きるための学びの場をつくります。

共創 Co-Create

多様な人々が協働して未来の東京について考え、これからの社会をともにデザインします。

開発 Incubate

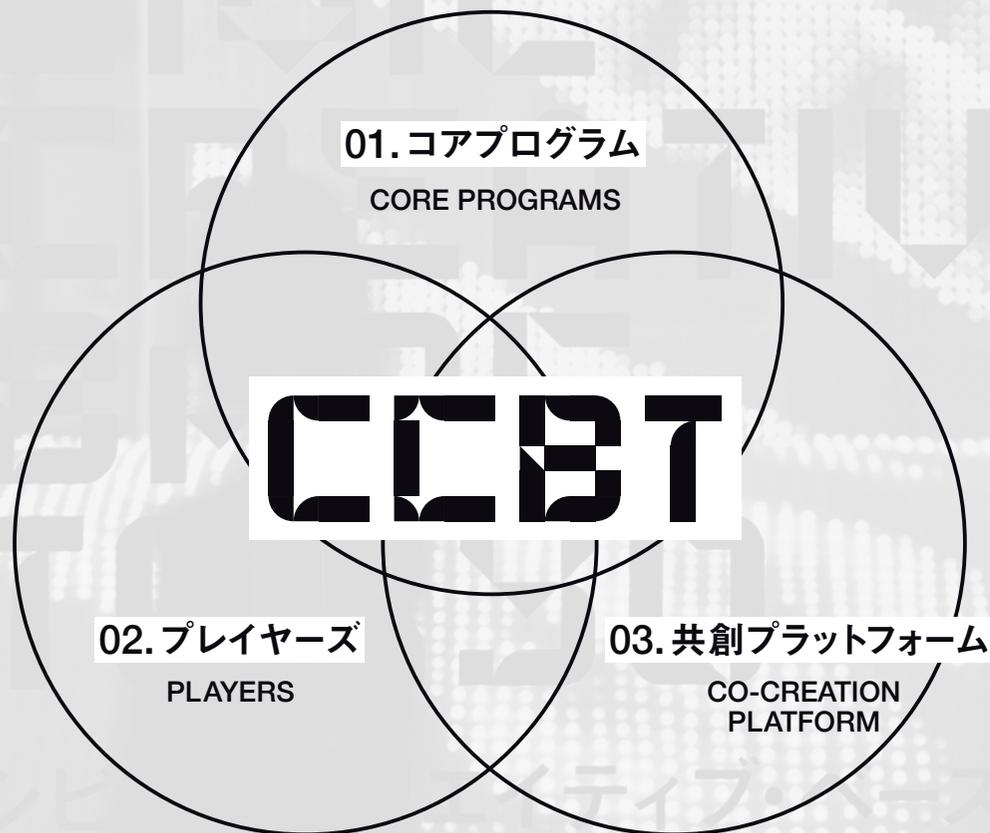
アーティストやクリエイターをパートナーに迎え、新たなアート表現を創造、発信します。

連携 Network

都市(まち)や人とつながり、国内外でのネットワークを形成し、デジタルクリエイティブの拠点をつくり出します。

CCBTを構成する3つの要素

CCBTを特徴づけているのは、以下の3つの要素です。



01 コアプログラム

アート、テクノロジー、デザインをテーマに、参加するすべての人々が創造性を発揮できる5つのコアプログラム

02 プレイヤーズ

様々な人々との協働のもと「シビック・クリエイティブ」の創出に取り組むCCBTを共に作りあげる「顔」であるプレイヤーズ

03 共創プラットフォーム

東京に集積する多様なヒト・モノ・コトを交差させ、東京にイノベーションを生み出していくプラットフォーム

01 コアプログラム CORE PROGRAMS

CCBTは、アート、テクノロジー、デザインをテーマにした様々なプログラムを通じ、参加する人々全てが創造性を発揮する、広く開かれたプラットフォームを目指しています。コアプログラムは以下の5つで構成されています。

01 アート・インキュベーション ART INCUBATION

CCBTのパートナーとして活動を行うアーティスト・フェローを企画公募により選考。クリエイターに新たな創作機会を提供し、そのプロセスを市民(シビック)に開放することで、東京をより良い都市(まち)に変える表現・探求・アクションの創造を目指す。

02 キャンプ CAMP

多様な人々が協働し、新たな構想や開発に取り組む集中ワークショップ。思考法を身につける講義、スキルセットをつくるハンズオン、グループワークによる協働制作を通じて、社会課題をクリエイティブに変容させて、これからの東京に必要なアクションを生み出す。

03 ショーケース SHOWCASE

ラボ機能を有するCCBTの特徴を活かし、メディアアート等の作品と、その創作プロセスや技術的背景を紹介する展覧会。アート&テクノロジーの発想法とテクノロジーによるものづくりの創意工夫を体験できる機会を創出し、インスピレーションを提供する。

04 ワークショップ WORKSHOP

デジタルクリエイティブに出会う場として、各分野の専門家を講師に迎えたワークショップやCCBTテックラボの機材をつかったものづくりやプログラミングなどの講座。デジタルスキルを学びながら、市民の未来のリテラシーやフルエンシーを高めていく。

05 ミートアップ MEETUP

アート、テクノロジー、デザインなど多様なトピックから「シビック・クリエイティブ」や「アート&テクノロジー」について知り、共に思考するトークやレクチャー。世界中からクリエイターや市民、企業が集まり、アイデアを出し合い、コミュニティ形成を図る。

02 プレイヤーズ PLAYERS

①アーティスト・フェロー Artist Fellow

CCBTのコアプログラムのひとつ「アート・インキュベーション」は、クリエイターに新たな創作活動の機会を提供し、そのプロセスを市民(シビック)に開放することで、都市(まち)をより良く変える表現・探求・アクションの創造を目指すプログラムです。毎年公募・選考によって選ばれる5組のクリエイター「CCBTアーティスト・フェロー」がCCBTのパートナーとして活動します。

2022



浅見和彦+ゴッドスコピオン+吉田山

AUGMENTED SITUATION D



Tomo Kihara + Playfool

Deviation Game ver 1.0



SIDE CORE

rode work ver. under city



犬飼博士とデベロッパプレイヤーたち

未来の東京の運動会



野老朝雄+平本知樹+井口皓太

FORMING SPHERES

2023



Synflux

WORTH: Digital Fashion Platform



TMPR(岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)

AIが見てきた風景を辿る 人工知能紀行



contact Gonzo

my binta, your binta // lol ~ roars from the skinland ~



SnoezeLab.

IISE (Immersive Inclusive Sensory Environment)



ELECTRONICOS FANTASTICOS!

発電磁行列

2024



市原えつこ

ディストピア・ランドー テーマパークから国土へ:フィクションはどれだけ現実と接近できるか



柴田祐輔+Token Art Center

続・代替屋



HUMAN AWESOME ERROR

Super Cells Infinite



布施琳太郎

パビリオン・ゼロ



MVMNT

TOKYO[UN]REAL ESTATE

② プレイヤーズ PLAYERS



プレイヤーの
一覧はこちら

CCBTでは、コアプログラムに集うアーティスト、クリエイター、デザイナー、研究者、エンジニア、企業、文化機関等の専門家や参加する市民を、シビック・クリエイティブを実践する「プレイヤー」と位置づけています。これまでに多くの専門家がコアプログラムに参画し、CCBTと都市(まち)、クリエイティブと社会をつなぐプレイヤーとして、東京の新しい風景をともに構想してきました。

ここでは、様々なプレイヤーとの共創の事例として、「未来のCCBTの運動会」と「キャンプ」をご紹介します。

事例01

未来のCCBTの運動会 (CCBT COMPASS 2024)

「未来の運動会」は参加者がアイデアを出し合って新しいスポーツ競技を作り、「運動会」を行う、だれでも参加できる共創型のプロジェクトです。2022年度アーティスト・フェローである犬飼博士がCCBTのオープニングで実施した「未来の東京の運動会」が、CCBT COMPASS 2024 (2024年5月) にパワーアップして再登場。CCBT 歴代アーティスト・フェローをはじめとするクリエイターと市民と一緒に「未来のCCBTの運動会」を共創しました。



開催日 2024年5月5日(日・祝)～19日(日)
会場 SusHi Tech Square

参加者計 392名

参加プレイヤーズ

犬飼博士 (eスポーツプロデューサー、ゲーム監督、運案家)
野老朝雄 (美術家)
明和電機 (アートユニット)
Playfool (デザイナー、アーティスト)
ゴッドスコピオン (メディアアーティスト)
吉田山 (アート・アンブリヴァファイア / キュレーター)

浅見和彦 (プロデューサー)
contact Gonzo (パフォーマンス集団)
木原共 (ゲーム開発者 / メディアアーティスト)
一般社団法人 運動会協会

事例02

キャンプ

Future Ideations Camp Vol.3
インクルーシブな「出会いのきっかけ」を共創するワークショップ

多様な人々が協働し、アートとデジタルテクノロジーによる創作活動を行う短期集中ワークショップ「未来提案型キャンプ」。第3回「インクルーシブな「出会いのきっかけ」を共創するワークショップ」では、「インクルーシブデザイン」をテーマに、福祉の現場と考え、つくる、インクルーシブなデザインを実践するワークショップを開催しました。様々な文化的、認知的、身体的な多様性を持つ人々が一堂に会し、コミュニケーションのきっかけとなるツールや企画などのアイデアを共創。渋谷区内障害者支援施設がデザインパートナーとして伴走しました。



開催日 2024年2月9日(金)～14日(水)
会場 シビック・クリエイティブ・ベース東京

ワークショップ参加者 35名

参加プレイヤーズ

プログラムディレクター
伊藤慎一郎 (京都産業大学情報理工学部准教授) / ライラ・カセム (デザイナー、大学教員、一般社団法人シブヤフォントアートディレクター)

デザインパートナー
福祉作業所ふれんど / アトリエ福花 / TEN TONE (テントーン) / ストライ
ドクラブ / はぁとびあ原宿

講師・ファシリテーター
岩沢兄弟 (体験設計&空間デザインユニット) いわさわひとし (立体デザイン担当・空間デザイナー、岩沢兄弟・兄) いわさわたかし (テクニカルディレクター、岩沢兄弟・弟)
ジュリア・カセム (九州大学・秋田美術大学客員教授、奈良女子大学アドバ
イザリーボードメンバー) / 高橋鴻介 (発明家)

03 共創プラットフォーム CO-CREATION PLATFORM

CCBTを拠点にしたコミュニティは、個々のアーティストだけではなく、市民・企業・学校・研究機関・公共機関など、様々なプレイヤーを巻き込むように育まれてきました。この広がり、アーティスト、クリエイターに新たな創作活動の機会を提供し、活動の社会的インパクトへとつながっていきます。

企業

アーティスト、クリエイターとの共創によって、クリエイティブの力でイノベーションが起き、事業成長の可能性が広がる。

学校・研究機関

アート×産官学民等で新たな研究成果やイノベーションを実現するとともに、多様な市民(未来世代)へのナレッジ共有ができる。

市民

自身の創造性や創造活動の楽しさに気づく。楽しみながら社会とも関わり、自らがより良い都市(まち)や社会のために挑戦する意識・行動が生まれる。

アーティスト、クリエイター

多様なプレイヤーとの共創の機会により、自身の表現活動の領域が広がるとともに、社会にインパクトを与える表現機会を獲得する。

ソーシャルセクター

社会に新たな価値が生まれることを目指し、クリエイティブの力で市民の意識を喚起。ひとや都市(まち)がより良く変わる可能性を広げる。

CCBT



CCBTxは、シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] のミッション「発見」「共創」「開発」「連携」の機能をさらに拡張するために、国内外の分野を超えた多様なパートナーと連携して事業を実施し、創造的な社会モデルを提示していくプログラムです。

アルスエレクトロニカ (Ars Electronica) との事業連携:01



オーストリアのリンツ市を拠点に活動する文化機関アルスエレクトロニカ (Ars Electronica) と事業連携協定を締結し、アルスエレクトロニカ・フェューチャーラボ小川秀明共同代表 (当時) を CCBT のクリエイティブディレクターとして迎えました。この連携により事業展開を進化させています。

アルスエレクトロニカ・フェスティバル (Ars Electronica Festival) への出展

毎年9月にオーストリア・リンツ市で開催されている世界最大規模のメディアアート・フェスティバル「アルスエレクトロニカ・フェスティバル (Ars Electronica Festival)」に、コアプログラム「アート・インキュベーション」の成果としてアーティスト・フェローの作品を出展しています。CCBTの活動を世界に発信し、国際的なネットワークの拡大や、アーティスト・フェローが世界で活躍する契機を提供しています。

2023 開催日 2023年9月6日(水)～10日(日)

Tomo Kihara + Playfool (2022年度CCBTアーティスト・フェロー)の作品「Deviation Game ver 1.0」を出展しました。多くの来場者がゲームに挑み、大人気プログラムとなりました。

2024 開催日 2024年9月4日(水)～8日(日)

ELECTRONICOS FANTASTICOS! (2023年度CCBTアーティスト・フェロー)が、フェロー活動を通じて創作したパフォーマンス「発電磁行列」を發展させ、「Electromagnetic Street Bon Dance Festival」を出展、会場を熱狂させました。





アルスエレクトロニカ (Ars Electronica) との事業連携:02

日本のクリエイティブ×スタートアップやビジネスにフォーカスし、企業との連携事例をはじめ、アルスエレクトロニカ・フェスティバルやフューチャーラボの受賞作品を紹介するとともに、アートとイノベーションの関係を考えるイベントを実施しています。

事例01 Art as Catalyst – 創造性を触発するアーティストたち

アートとイノベーションの関係を探るCCBTのポップアップ展示。「Ars Electronica Inspiration」では、社会と人々を触発するアーティストと作品を紹介するとともに、イノベーションを触発するカードゲームや創造性を刺激するものづくりワークショップを実施。また、アーティストやクリエイティブ×スタートアップのプレイヤーたちが、アートとイノベーションの関係を考え、ともにシビック・クリエイティブを探究するトークセッションを開催しました。

開催日 2023年12月15日(金)～12月24日(日)

会場 SusHi Tech Square



事例02 ART FOR TRANSFORMATION アートと未来。変容と創造。

アートとデジタルテクノロジーを通じた創造性から広がる可能性を考えるイベント。映像プログラム「from Ars Electronica Animation Festival 2023 on Tour」上映のほか、最新のテクノロジーを活用したワークショップなどを実施。また、ビジネスパーソンやクリエイター等向けにカンファレンス/ネットワーキングを開催しました。

開催日 2024年11月8日(金)～11月10日(日)

会場 Shibuya Sakura Stage





まちとの連携

CCBTの所在地である渋谷を中心に、まちイベントとの連携によって、地域におけるCCBTの認知拡大を図るとともに、アートと市民と社会をつなぐプログラムを実施しています。

事例 CIVIC CANVAS

Shibuya Sakura Stageのメディアファサード「INTER-SQUARE」をプロデュースする株式会社フロウプラトゥ及び、一般財団法人ジェネラティブアート振興財団との連携により、プログラミング表現を学ぶワークショップの実施と、その成果をINTER-SQUAREに上映する「CIVIC CANVAS」を開催しました。



CIVIC CANVAS Vol.1 (クリエイター対象)

開催日 2024年8月24日(土)
会場 SHIBUYA SACS
上映会期 8月25日(日)～9月7日(土)
参加者 16名

CIVIC CANVAS Vol.2 (小学生対象)

開催日 2024年12月1日(日)
会場 Shibuya Sakura Stage
上映会期 12月1日(日)～12月15日(日)
参加者 18名

その他のまちイベントとの連携

- ・SOCIAL INNOVATION WEEK
- ・DIG SHIBUYA
- ・Tokyo Creative Salon

アートフェスティバルとの連携

アートファンに注目が高いアートフェスティバルに、コアプログラムで創作された作品を出展することで、CCBTの認知拡大を図るとともに、CCBTに関わるアーティストやクリエイターの活動の場を広げています。

事例 恵比寿映像祭2024

Poems in Code
—ジェネラティブ・アートの現在／プログラミングで生成される映像—

CCBTと恵比寿映像祭2024が連携し、ジェネラティブ・アート作品の特別プログラムを恵比寿ガーデンプレイスのセンター広場に設置した大型ビジョンで上映しました。コアプログラムのひとつであるキャンプの構想を発展させ、国内外の招待作家に加え、キャンプ参加者による成果作品を上映しました。



開催日 2024年2月2日(金)～2月18日(日)
会場 恵比寿ガーデンプレイス センター広場
主催 東京都／公益財団法人東京都歴史文化財団
東京都写真美術館／日本経済新聞社
共催 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 シビック・クリエイティブ・ベース 東京[CCBT]
招待作家 12名
キャンプ参加者・講師 15名



その他のアートフェスティバルとの連携

MEET YOUR ART FESTIVAL

How to Measure the Impact of CCBT?

PART

02

第2章 活動評価

活動成果の測り方とCCBTの現在地

How to Measure
the Impact of
CCBT?

CCBTの活動

CCBTの活動に個人が参加することで、創作・発表の楽しさを知り、日常のなかでの価値観や意識・行動が変化していく。CCBTが、多様な個人に加え、様々な関係者を巻き込んだプロジェクト、コミュニティをつくり出していくことで社会が変容していく。この2つが相互に影響し合いながら進んでいくことを目指しています。

個人への影響

シビック・クリエイティブ

CCBTの活動に触れる、参加することで、
価値観・意識・行動が変化する



独自の発想や新しいアイデアを取り入れる創意工夫や、日常でのちょっとした創作活動など、市民一人ひとりの創造性が喚起され、ひとや都市(まち)をより良くするためのシビック・クリエイティブが生まれていく。

CIVIC
CREATIVE
BASE
TOKYO

社会への影響

ソーシャル・インパクト

CCBTの活動を契機として、
社会に変容が生まれる



企業や研究機関・公共機関とともに育むコミュニティ・場から、未来の生活をポジティブに変える意識と行動が社会に広がる。ひとと都市(まち)をより良くするチャレンジが生まれていく。

CCBTの中長期目標

CCBTでは、3つのフェーズに分けて、中長期の視点で目標を定めています。

シビック・クリエイティブによってひと・都市(まち)をより良くする挑戦

2025

共創システムの設計・構築

CCBTのプログラムや活動をきっかけにシビック・クリエイティブへの関心が高まり、CCBTへの認知、創造活動への参加が拡大している。

CCBTをプラットフォームとして様々なプレイヤーを積極的に巻き込んでいくことで、企業・研究機関など、多分野のプレイヤーがCCBTに関わり、ネットワーク形成が始まっている。

CCBTが併走するアーティスト・フェローの活動をはじめ、アーティスト、クリエイターとの協働を通じて、社会実験につながるアイデア、手法やツールが発信されている。

2030

浸透と多様性の拡大

CCBTの活動コンセプトへの理解が浸透し、シビック・クリエイティブへの関心が多様な層に広がり、様々なバックグラウンドをもつ方がCCBTの活動に参加し、創造性の発揮も多様性に富んだものになっている。

CCBTに関わったプレイヤーの多様化、ネットワーク化が進み、イノベーションや社会実験を生み出す共創プラットフォームが形成され、活動が活発化している。

CCBTでの活動を通じて生まれた、ひとと都市(まち)をより良くする多様なアイデアとその手法やツールが社会に広がっている。

目指すべき将来像

活動の連続

CCBTの活動を通してひとと都市(まち)の創造性が高まり、「ひと・都市(まち)」をより良くするための創造活動や挑戦が、共創プラットフォームを中心に東京に関わる多くの方々から生まれるとともに、様々な場から自発的な活動が広がっている。



シビック・クリエイティブによる
より良い都市(まち)・東京の実現

活動評価のポイント

これまでの活動を目標と照らし合わせながら、以下のように振り返ります。

2025 評価目標

共創システムの設計・構築

CCBTのプログラムや活動をきっかけにシビック・クリエイティブへの関心が高まり、CCBTへの認知、創造活動への参加が拡大している。

CCBTをプラットフォームとして様々なプレイヤーを積極的に巻き込んでいくことで、企業・研究機関など、多分野のプレイヤーがCCBTに関わり、ネットワーク形成が始まっている。

CCBTが併走するアーティスト・フェローの活動をはじめ、アーティスト、クリエイターとの協働を通じて、社会実験につながるアイデア、手法やツールが発信されている。

評価のポイント

CCBTのこれまでの活動によって、シビック・クリエイティブはどれだけ浸透し、活動が生まれ、共創システムの構築に繋がったか？

CCBTの活動認知率 / 参加率 / 都民のシビック・クリエイティブに対する意識・行動の変容 / 今後のポテンシャル / プログラム数・参加者数

参照 P22～

CCBTデータ

活動に関わった方からどのように受け止められたのか？ 参加者にどのような変化をもたらしたのか？

参照 P27～

インタビュー

プレイヤー数とその多様性 / CCBTの連携団体数とその多様性 / 主催・共催・連携イベント

参照 P36～

活動実績

アーティスト・フェローをはじめとするプレイヤーの活動とその波及 / メディア実績

CCBT データ Data of CCBT

CCBTの現在地。CCBTの活動によるシビック・クリエイティブの浸透

活動内容の認知者は、都民の4.4%
一方でCCBTを知らない都民の約半分は
アートやクリエイティブに関心がある

CCBTの認知率は、これまでの約2年間の活動を通して4.4%（都民全体）となっています。また、都民全体の活動参加率は2.1%であり、CCBTを知っていると回答した人の44%が参加しています。一方で、CCBTを知らない都民のうち、アートやクリエイティブに興味・関心がある人は50.4%であり、今後の活動でより広い層に向けたアプローチを行うことで、認知率や活動参加率が高まることが期待されます。

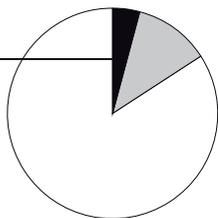
調査設計 | 調査手法:WEB アンケート調査、実施日:2024年11月9日(土)~10(日)、サンプル数:n=1200〔首都圏(1都3県)在住かつ、3県については、東京に在勤・在学いずれかの形で関わる15-69歳 | 都民全体1100サンプル+CCBT認知者100サンプル | 人口推計(2023年(令和5年)10月1日現在、総務省統計局)に基づきウエイバック集計を行っている。

認知率

Q. シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] について、ご存知でしたか

A. 見た・聞いたことがあり知っている

4.4%



都民全体

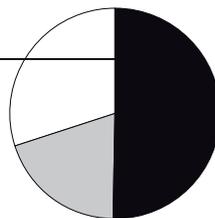
n=1100

■ 見た、聞いたことはあるような気がするが、よく知らない 11.3%
□ 見た、聞いたことがなく、知らない 84.3%

Q. アートやクリエイティブについて、興味・関心はありますか

A. 興味・関心がある + どちらかという興味・関心がある

50.4%



CCBT不認知者

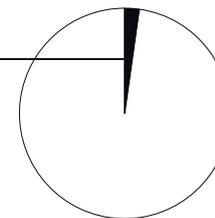
■ どちらかという興味・関心がない 19.7%
□ 興味・関心がない 29.9%

活動参加率

Q. シビック・クリエイティブ・ベース東京 [CCBT] が開催するイベントに参加したことはありますか

A. 参加したことがある

2.1%



都民全体

□ 参加したことはない、わからない 97.9%

CCBTデータ Data of CCBT

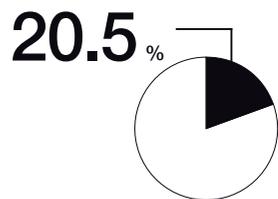
認知者の44.0%がクリエイティブの
ポジティブなアクションを実施
創作活動の楽しさを実感

日常の中で創作活動を実施している人は、都民では20.5%、CCBT認知者では44.0%となっています。そのうち、創作活動の楽しさを実感している人は、都民では94.5%になっており、創っている人は創ることの楽しさをすでに実感しています。CCBTではすでにみなさんが感じている「創る楽しさ」を知る機会やインスピレーションを得るきっかけとして、これからも新しい視点や創作の手法・ツールを提供していきます。

創作活動の有無

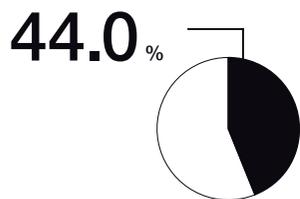
Q. 独自の発想や新しいアイデアを取り入れるなどの
創意工夫や、日常でのちょっとした創作活動
を行っていますか

A. 行っている+どちらかといえば行っている



都民全体

n=1100



CCBT認知者

n=100

どちらかといえば行っていない+行っていない 79.5%

どちらかといえば行っていない+行っていない 56.0%

創作活動の楽しさ実感

Q. 独自の発想や新しいアイデアを取り入れるなどの
創意工夫や、日常でのちょっとした創作活動
を楽しみと感じますか

A. 楽しいと感じる+どちらかという楽しいと感じる



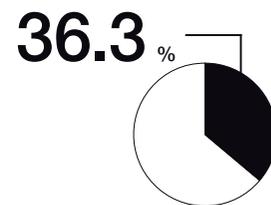
日常の創作活動がある都民

どちらかという楽しいと感じない+楽しいと感じない 5.5%

創作活動の今後の実施意向

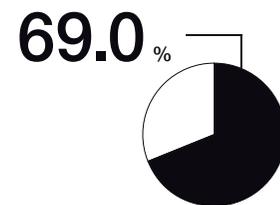
Q. 独自の発想や新しいアイデアを取り入れるなどの
創意工夫や、日常でのちょっとした創作活動を
(今後も)行いたいと思いますか

A. 思う+どちらかという思う



都民全体

どちらかという思わない+思わない 63.7%



CCBT認知者

どちらかという思わない+思わない 31.0%

CCBT データ Data of CCBT

CCBTの現在地。CCBTの活動による意識・態度の変容

都民の45.0%がコンセプトに共感
とりわけ10-20代の若年の
参加意向が高い

シビック・クリエイティブの考え方への共感においては、都民全体で45.0%、10-20代の若年では57.9%で半数以上の共感度を獲得する結果となりました。参加意向においても、都民全体で37.4%、10-20代で52.2%と若年層の意向が高い結果となりました。

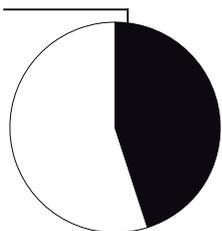
※シビック・クリエイティブとは、アート・クリエイティブのインスピレーションによって、私達一人ひとりや社会のクリエイティブが喚起され、創造性あふれる個人や社会の挑戦・都市や生活への向き合いがイノベーションを生み、社会を育み、QOLの向上や新たな価値を生み出していく活動です。

シビック・クリエイティブの考え方への共感

Q. あなたはシビック・クリエイティブ※のコンセプトに共感しましたか

A. 共感する+どちらかという共感する

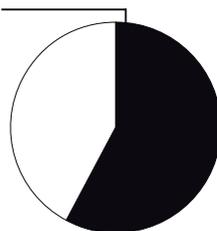
45.0%



都民全体

n=1100

57.9%



10-20代

どちらかという共感しない+共感しない
55.0%

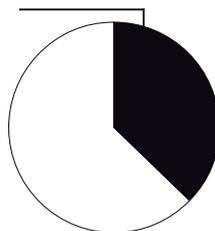
どちらかという共感しない+共感しない
42.1%

CCBT 参加意向

Q. あなたはCCBTのプログラムに参加したいですか
(いずれかのプログラムに参加したい割合)

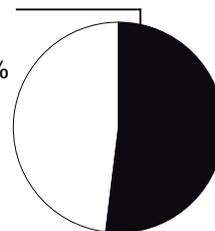
A. 参加したい+どちらかという参加したい

37.4%



都民全体

52.2%



10-20代

どちらかという参加したくない+参加したくない
62.6%

どちらかという参加したくない+参加したくない
47.8%

CCBT データ Data of CCBT

CCBTの活動認知者は、
東京をより良い都市(まち)にするための
創造活動に対してポジティブな意欲を持っている

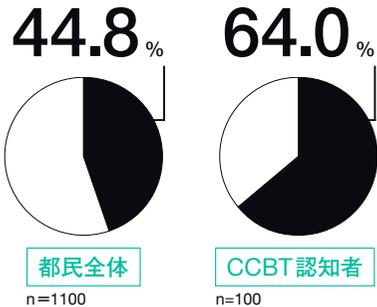
東京の都市(まち)の創造性に対する実感は都民全体で44.8%、CCBT認知者で64.0%が感じています。今後、創造的な都市(まち)になる可能性について、都民全体で51.0%、CCBT認知者で72.0%と半数以上の人は東京の都市(まち)に対するポテンシャルを評価しています。一方で、現在、東京の都市(まち)を創造的にする活動を自身が行っているのかという設問に対しては、都民全体で5.2%、CCBT認知者で16.0%にとどまっています。また、創造的な活動を行う意向がある人は都民全体で28.3%、CCBT認知者で60.0%と高いので、この実施率と意向率のギャップを埋めていくことでシビック・クリエイティブが浸透していくと考えます。

東京の創造性実感

Q. あなたは東京の街には「創造性」があると思いますか

※ここでの「創造性(的)」とは、市民、企業、団体が、独自の発想や新しいアイデアを取り入れるなどの創意工夫をすることを指します。

A. 創造性があると思う+どちらかといえばあると思う



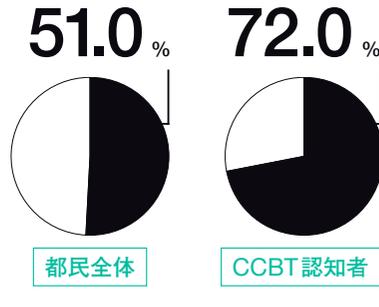
どちらかというのではないと思う+ないと思う 55.2% どちらかというのではないと思う+ないと思う 36.0%

東京の可能性

Q. 東京はもっと創造的なより良い街になる可能性があると思いますか

※ここでの「創造性(的)」とは、市民、企業、団体が、独自の発想や新しいアイデアを取り入れるなどの創意工夫をすることを指します。

A. 可能性があると思う+どちらかといえばあると思う

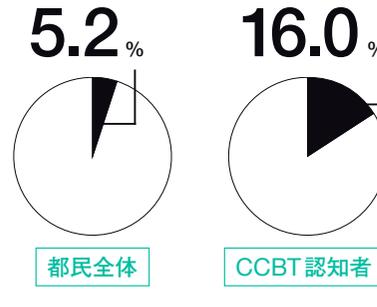


どちらかというのではないと思う+ないと思う 49.0% どちらかというのではないと思う+ないと思う 28.0%

創造的にする活動有無

Q. 現在、あなたは東京をより良い街にするために、独自の発想や新しいアイデアを取り入れる創意工夫や日常での創作活動を行っていますか

A. 行っている(現在)

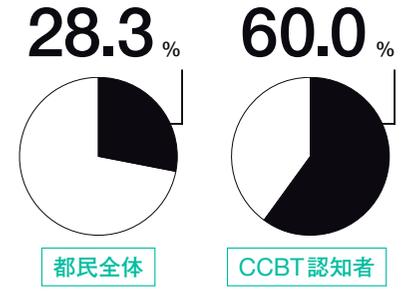


以前は行っていたが、現在は行っていない+今まで行ったことはない 94.8% 以前は行っていたが、現在は行っていない+今まで行ったことはない 84.0%

今後の実施意向

Q. あなたは東京をより良い街にするために、(今後も)独自の発想や新しいアイデアを取り入れる創意工夫や日常でのちょっとした創作活動を行いたいと思いますか

A. 今後も行いたい+どちらかといえば行いたい



どちらかといえば思わない+思わない 71.7% どちらかといえば思わない+思わない 40.0%

CCBT データ Data of CCBT

イベント数

288

プレイヤー数

322 名

イベント参加者数

37,684 名

満足度

約
93%

CCBT 来場者数

17,547 名

参加者・来館者のアンケート回答 (5段階評価) 4以上の割合

※2022年8月から2024年11月末日までの数値

インタビュー Interview

CCBTが目指す共創システムの設計・構築は、
アーティスト、企業、参加者からどのように受け止められ、どのような影響を与えたのか？
3組のアーティスト・フェローとそのプロジェクト関係者、
2つのコアプログラムの参加者へのインタビュー、アンケートから評価する。

インタビュー01

市民との共創によって、
想像を超えるところに行ける。

エレクトロニクス・ファンタスティコス!
× 共創パートナー・参加者



インタビュー02

遠くにある目標を成し遂げるために、
たくさんの人を巻き込んでいく。

SnoozeLab. × 羽田空港



インタビュー03

集団と個人が接続できるポイントを見つける。
SIDE COREが見出した、
公共機関とアーティストの新たな関係性

SIDE CORE × 共創パートナー・東京都建設局



Writing by 川浦慧
Photo by 海渡 | mianami
Edit by 生田綾、生駒奨 (CINRA, Inc.)

市民との共創によって、想像を超えるところに行ける。 エレクトロニクス・ファンタスティコス!

全国から約70名もの人々が集結し、
東京国際クルーズターミナルなどを練り歩く祭
「発電磁行列」を開催した
ELECTRONICOS FANTASTICOS!
(エレクトロニクス・ファンタスティコス!)。
アーティストの和田永さんに手応えを聞いた。

次のステップに進むきっかけになった

—「発電磁行列」ではどんなことに重きを置きましたか?

和田 これまで僕は、役割を終えた古い電化製品、具体的にはブラウン管テレビや扇風機、ビデオカメラやラジオなどを楽器に変え、さまざまな人を巻き込みながらオーケストラを形作るプロジェクトを実施してきました。僕らが都内に構えていた制作場所がなくなり、ずっと機会があったらやりたくて温めていた

ことが熟成したタイミングで、アーティスト・フェローに応募しました。自分たちの妄想にフィットした予算感で他の支援制度よりも規模感が大きく、予算の使い方を自分たちで管理できることも最大の魅力でした。今回の「発電磁行列」では、古い家電を新たな楽器として奏で、発電できる山車や持ち歩くことのできる電柱を創作し、70名ほどの大所帯で祭囃子を奏でて練り歩く、現代の「奇祭」に挑戦しました。また、今回は「電」のエネルギーを中心とした祭りをつくるのがテーマでした。普段は聞こえない電気の声、見えていない電気システムを自分たちの身体感覚にどう手繰り寄せていくか、を大事にしました。当日、家電を再生した楽器に電柱から給電されたとき、まるで自分自身が「家」になったような気持ちになりました。小さな発電所と電柱と家が一つの町のように動き、電化製品の「声」をアンプリファイして掻き鳴らすことで、その場に生じた新たな身体感覚

があったと感じます。

—どんな気づきや発見がありましたか?

和田 70人の妄想を一つの形にまとめていくことは本当に大変で、マネージメントの視点が高まりました。何より、今回のプロジェクトは決まったフォーマットの中でパフォーマンスを披露するのではなく、フォーマット自体をつくることからスタートしました。ステージ自体からつくり上げて、さらにそのステージを動かしていくような。このような規模のプロジェクトは機会がないとなかなか挑戦できないので、次のステップに進むきっかけになりました。フォーマットから発想することの重要性に改めて気づきました。

多様な選択肢や理想的な制作環境が
心強かった

—CCBTだからこそ実現できた共創はありましたか?

和田 「発電磁行列」は東京港の玄関口である東京国際クルーズターミナルで実施しました。なんと国境線があるため空港と同じようにパスポートがないと入れない船着エリアがあり、当初はその場所で「通りゃんせ」を奏でながら信号機を担ぐお相撲さんを先頭に、発電磁行列が東京に入国してくるとい前例のないパフォーマンスを披露する予定でした。天候の問題で実現には至りませんでした。東京国際クルーズターミナルで使用許可が取れたことは、CCBTという組織だからこそ叶ったことだと思います。

参加者の方にとっては、東京にこんな施設もあるのかという非日常体験になったでしょう。僕らのようなパフォーマンス系のアーティストにとっては、CCBTと一緒にやることによって新たに選択肢を見つけられることは、とても意義があります。

—アーティストにとって理想的な環境が整っているのですね。

和田 CCBTチームに運営面や技術面でご協力をいただいたことも大変心強かったですが、僕らにとってはCCBTの工作機械が充実していたことも重要なポイントでした。材料を切断するなどの工作作業が多く発生するのですが、機械が充実していて、さらにしっかりメンテナンスもされているので安心です。ちなみに、アーティスト・フェローの卒業生は今後も工作機械を使ってもいいという仕組みになっていて、ここは大変嬉しいポイントです。

—参加者や企業との共創で感じたことは?

和田 都心で「電」を中心に据えた祭りを実施することで、都市空間における新たな祭り感覚を生み出したいという狙いをこのプロジェクトに込めましたが、参加された市民の方々はエネルギーに溢れていたと感じます。企業では、日本では数少ない、職人がネオン管の製作を手がけるアオイネオンさんに協賛に入っていただき、ネオン管の放電を活用して笛のような音を奏でることができる「ネオン笛」を実験的に作りました。また、「発電磁行列」で電気を貯めなが



ら移動するために、EcoFlow Technology Japanさんにも協賛していただき、バッテリーを用意していただきました。墨田区を拠点に活動するベンチャー企業のI just, Inc.さんとはソーラーパネルの帽子、「発電電笠」をつくりました。そのほかにもプロジェクトを実施するにあたってさまざまな企業の力を借りています。

共創によって得られる学びや想像を超える瞬間

—和田さんはこれまでもさまざまな人を巻き込みながら作品を作っています。市民との共創を実現する上で、クオリティコントロールの難しさやジレンマを感じることはないのでしょうか？

和田 そこはジレンマでもあり、未知の景色に繋がるチャンスでもあると思っています。本当にその場の場の即興でいつも未知数、何が起こるかわからない。どうする？ということが次々と起こる。もちろん、全員プロで固めたほうが安定感とクオリティは高くなるのかもしれない。けれども、このプロジェク

トに集まってくる人々は「作りたい」「演奏したい」という熱量を持っています。その熱量が集合したとき、お互いに予想を超えた景色に出会うことがある。集まってきた妖怪たちが得意なことを出し合う場で、自分は祭り太鼓を叩き続けて、ここぞという発見を逃さないことが大事ですね。

—共創してより良いものを作り上げる上で、和田さんが大切にされていることは？

和田 どれくらい長く共創しているかという「時間」はすごく大事です。コミュニケーションの密度は、クオリティに反映されてくる。みんなで妄想やアイデアを出し合ってトライアンドエラーを繰り返す時間が重要で、そこが雑だとうまくいかないことが多い。僕の場合は、情熱があればウェルカムです。「うまい」だけだと面白くないと思うので、熱量によって生み出されたものをすごく歓迎しています。それを受け止めると、想像を超えたところに行けるときがありますね。アーティストとして予測不可能な状態をいかに楽しめるかどうかは鍵になると思っています。

ローカルズムがにじむ瞬間に東京の面白さがある

—東京ならではの面白さや可能性を感じているところがあれば教えてください。

和田 その都市にはその都市らしい存在やモチーフがあります。例えば、赤提灯の居酒屋があって換

気扇が回っているとか。その背景に高層ビルが立っているとか。その光景すら、他の国から帰ってくると東京らしく感じます。下町的なモチーフはすごく固有の世界観をつくっていますね。灯台下暗しではありませんが、普通に暮らしていると慣れてしまい、東京を象徴するようなものを忘れてしまいがちですね。

—東京の独自性をテクノロジーの力で生かしていくとしたら、どんな可能性があると思いますか？

和田 自分が題材としているものは役割を終えた家電で、ある意味では一時代を過ぎたテクノロジーなのですが、その中にローカルズムがにじむ瞬間があり、そこに面白みを感じます。最近この国も都市部が似たような風景になってきたと感じます。もっとローカルなものを過剰発展させたほうが面白くなると思いますよね。108重の塔が立ち並ぶオフィスビル街とかどうでしょうか。テクノロジーが発展し、効率優先の小型でオールインワンな世界線に突入していますが、僕らがやっていることは真逆で経済的な価値観で見ると無駄が多く見えるかもしれません。ただ、表現やアート、音楽の世界は自由にいろんな世界線を示せる空間だと思います。ねじれた世界線を平然と示すことが、もしかしたら、東京発信の風景として面白いものになるんじゃないかと思っています。

ELECTRONICOS FANTASTICOS!

アーティストの和田永を中心に、様々な人々が共創しながら役割を終えた電化製品を新たな「電磁楽器」へと蘇生させ、徐々にオーケストラを形づくっていくプロジェクト。

共創パートナー・参加者インタビュー

祭りに参加した人々は、このプロジェクトから何を受け取ったのだろうか？

多様な価値観や視点を体験できた

年齢、性別、職業など、様々な属性の人たちと一つのモノづくりに向けて活動することで、多様な価値観を体感できました。何かを作って表現することは特別なことではなく、誰にでもできることなのだという実感が得られました。小さなオープンラボのような、偶然の出会いや共同制作ができる設備が地域にたくさんできるといいと思います。

コロナ禍で忘れかけていた自由と楽しむことの喜び

コロナ禍以降、なんとなく自由や楽しむことに対して臆病になっていたように思いますが、それを思い出させてくれました。

他者のインスピレーションが混ざり合う

何の技術も持っていなかった自分でも、大きな渦にのみ込まれる中で、モノを作ることは万人に開かれているということを実感できました。他者のインスピレーションやビジョンを聞いたうえで、自分のアイデアや妄想が混ざり合っていく過程は素晴らしいものだとも感じました。

遠くにある目標を 成し遂げるために、 たくさんの人を巻き込んでいく。 SnoezeLab.×羽田空港

Writing by 川浦慧

Photo by 西田香織

Edit by 生田綾、生駒奨 (CINRA, Inc.)

SnoezeLab. (スヌーズレン・ラボ)は、CCBTをきっかけに、羽田空港の第3ターミナルにセンサリールームを設置するプロジェクトを進めている。アーティストと企業が連携する意義とは？スヌーズレン・ラボの橋本敦子さんと東京国際空港ターミナル株式会社の山下慎一郎さんに聞いた。



「アート」の文脈なら可能性が広がる

—アーティスト・フェローに応募したきっかけは？

橋本 私はもともと児童福祉施設を対象にセンサリールームを作ってきましたが、ずっと公共に開いたセンサリールームを作りたいという思いがありました。2023年度のCCBTのアート・インキュベーションの募集活動テーマに「障害の有無に関わらずみんなで楽しめるプロジェクトの構築」というのがあり、このテーマならこれまでの活動と繋げられるのではないかと考え応募しました。また、活動を長く続けてきた中で、いろいろな企業から声をかけていただく機会が2020年代になってすごく増えてきました。もともとスヌーズレン・ラボの活動自体、「すべてのこどもたちのwell-being」を目指した活動として、様々な企業に参画してもらいたいという思いがあり、企業との協働をちゃんと形にできるような場所が欲しかった、ということも理由の一つです。

—CCBTで実施した「みて・さわって・きいて—感じてあそぶスヌーズレン・ラボ」はどんなプロジェクトですか？

橋本 「こどもの心に戻って、感じる体験を。」をテーマに、障害の有無や言語によらず老若男女みんなが一緒に楽しめることを目指した展示で、センサリールーム、イマーシブラボ、アレコレアジアウラボを作りました。「センサリールーム」は赤ちゃんや重度障害のある人でも楽しみやすい優しい光のセンサリールーム。「イマーシブラボ」は、インタラクティブな没入空

間のプロジェクション、「アレコレアジアウラボ」は味覚と思考を味わうことがテーマです。スヌーズレン・ラボのコンセプトの中で、障害のある人や高齢者など、福祉的にはケアされる人と、ケアする人が「同じ目線に立つ」ことを大事にしています。今回のプロジェクトでも障害のある人にただ来場してもらうだけでなく、運営のチームのメンバーとして入ってもらうことで、お互いが同じ目線に立つことを重要視しました。

—どんな気づきや発見がありましたか？

橋本 全体で800人くらいの方が来場してくれました。障害のある当事者の方もたくさん来場してくださいましたが、普段は交流することが少ない人たち同士が会える場所となったことがとても良かったと思っています。私は障害のあるお子さんたちの施設と関わりがあるので、普段から周りに当事者の方がたくさんいますが、日常的に当事者の方と出会わない人のほうが多いと思うんです。今回アート・インキュベーションという形で実施したからこそ、普段は出会わない人が当事者の方と出会うことができたり、触れ合う機会が作れたのはすごく良かったです。プログラムが終わってからも問い合わせをいただいたので、期間限定ではなく常設したいという思いがあります。

プロジェクトをきっかけに羽田空港との共創へ

—羽田空港さんとの共創はどのように始まったので



SnoezeLab.「みて・さわって・きいて—感じてあそぶスヌーズレン・ラボ」撮影:加藤龍蔵

—でしょうか。

山下 羽田空港第3ターミナルは2010年にオープンしましたが、ユニバーサルデザインをコンセプトに運営されています。現在、第3ターミナルでは1日あたり約6万人前後のお客様が行き来されていますが、日々多くのお客様にご利用いただいておりますので、ユニバーサルデザインの考えがしっかり担保できているか、隔年で実施するユニバーサルデザイン検討委員会など、検証できる仕組みを整えています。ユニバーサルデザインのコンセプトは、年齢や性別、文化の違い、障害の有無にかかわらず、誰もが利用できるものを設計することを目指すというものです。それを実現できれば様々な人が社会に参加できるようになり、経済を回し、より活気ある世の中になると考えられています。世界には素晴らしい場所がたくさんあるのに、目に見えにくい障害をお持ちの方やそのご家族が家にずっと閉じこもり、出かけられないのは非常にもったいない。2023年10月に、発達障

害や知的障害のある方などが飛行機に乗る前に過ごせるカームダウン・クールダウンスペースを第3ターミナルに設置しました。以前から発達や感覚特性のある人が気持ちを静めることができるセンサリールームの存在も聞いており、設置したいと考えていましたが、2024年に入ってようやく本格的に動き出しました。羽田空港のユニバーサルデザインの取り組みでは、中央大学研究開発機構教授の秋山哲男先生に長くご指導いただいているのですが、秋山先生と一緒に研究されている丹羽菜生先生にスヌーズレン・ラボさんをご紹介いただいたことが、橋本さんとの協働が始まったきっかけです。丹羽先生はCCBTで実施された「みて・さわって・きいて—感じてあそぶスヌーズレン・ラボ」をご覧になったそうです。空港でセンサリールームを取り入れて、飛行機の旅という素晴らしい体験をより多くの方にしていただきたいという思いで取り組んでいます。



スヌーズレン・ラボの橋本敦子

遠くまで行くために様々な人たちと手を組む

—羽田空港さんなど、企業と協業・共創されて感じられたことはありましたか？

橋本 普段はコンパクトに動くことが多く、その分「早く動けること」が強みでした。しかし、「早く行きたいければ1人で行け、遠くまで行きたいければみんなで行け」ということわざがありますが、今私が行きたいのは「遠く」なんですよ。スヌーズレン・ラボで実現したいことを成し遂げるために、様々な人の力を借りないといけない段階にきていると思っています。

—第三者を巻き込み、遠くに行きたいと思うのはなぜでしょう？

橋本 公共(=街)が変わらないと何も変わらないと思っているからです。今までは福祉施設という限られた場でやってきましたが、これから先は公共や街を変えていくことに興味があり、一番のテーマにしていきたいと思っています。そのタイミングで熱意を持っていらっしゃる羽田空港さんにお声がけをいただいて、ありがたく思っています。

—羽田空港さんは、スヌーズレン・ラボさんとの共創にどんな発見がありますか？

山下 日々いろいろとお話させていただいているだけで、なるほどと気づかされることが多いです。障害のある方のそれぞれの特性や、海外の先進事例などにも大変詳しく、安心してお任せしたいと思っ

ています。スヌーズレン・ラボさんとの協業に加えて、当事者の方にご協力いただき検証していくという両輪によって良い取り組みが実現でき、維持できるのかなと考えていますので、橋本さんとはこの先も一緒に取り組んでいけたらと思っています。

—今後もアーティストと共創するプロジェクトをやりたいと思いますか？

山下 そうですね。機会があればぜひやってみたいんです。例えば、海外から来る人が期待するような日本・東京ならではのアートが置いてあると面白いのではないかと考えています。空港は玄関口で、日本に来て最初に目に入る場所なので、WAO!があるのではないかと考えています。これはまさに社内でも議論されているところですよ。

—橋本さんは東京ならではのクリエイティビティや可能性について、何か感じることはありますか？

橋本 東京だけではなく日本全体として、テクノロジーはすごく進化しているのに、福祉や教育と繋がっていないことはすごく気になります。海外に行くときすごく不思議だよと言われる。例えば、イギリスでは福祉や教育とテクノロジーが結びついています。テクノロジーを教育や児童福祉に繋げていくことが、今後個人的にも一番力を入れたいことでもあります。そこが繋がっていくと、東京ももっとクリエイティブな街になると思います。都市が取り組むべきこととして、そこを解決できるのではないかと考えています。



東京国際空港ターミナル株式会社旅客サービス部CS推進室マネージャー・山下慎一郎

SnoezeLab.(スヌーズレン・ラボ)

センサリールームの環境づくり&乳幼児や特別支援が必要な子どもたちのデジタルコンテンツの企画開発を専門とする橋本敦子と、母親を中心としたサステナブルなチーム作りを手がけてきた市川望美によるチーム。

集団と個人が接続できる ポイントを見つける。 SIDE COREが見出した、 公共機関とアーティストの 新たな関係性

Writing by 川浦慧

Photo by 沼田学

Edit by 生田綾、生駒奨 (CINRA, Inc.)

東京の地下空間をスケーター達が探索する作品

「rode work ver. under city」を発表した

SIDE CORE(サイドコア)。

東京都建設局など行政機関との共創で実現した

プロジェクトで発見したことは?

東京に新しい視点、物語を与える

—今回実施したプロジェクト「rode work ver. under city」について教えてください。

松下 東京の地下調整池や使われていない浄水施設、地下鉄の廃駅をスケートボードパークに見立てて、スケーターが疾走する映像作品を作りました。「rode work」は2017年に東日本大震災の被災地である宮城県石巻市南浜で制作した作品からスタートしたシリーズです。当時東京では、オリンピックの種目にスケートボードが追加され、都市開発が進んでいました。

被災地の工事現場を模したスケートボードパークを通じて、東北の復興と東京の経済・開発の間でつながりを生み出し、被災地と東京の風景をつなぐことをテーマにした作品でした。

高須 「rode work」のコンセプトを東京の地下でもう1度再現したのが今回のプロジェクトです。東京都では路上でスケートボードをすることは法律で禁止されているので、だったら地下で滑るのはどうか、というアイデアが作品の構想のきっかけになりました。松下 企画書には「新しい物語をつくることで、新しい東京の見方を発見する」と書きました。東京に観光や文化的な価値があるのは、東京ならではの様々な「物語」が作られてきたからだと思います。東京は、どの文脈から見ると、ガラッと姿が変わるたくさんの「物語」によってつくられている都市だと思っています。今回のプロジェクトも、東京に対して新しい視点、物語を与えることを目的としていました。

—プロジェクトを通して、どんな気づきや発見がありましたか。

松下 地下空間はデータ化されていないため、関係者すらも知らなかった空間がありました。真っ暗な空間は意外にも怖くなくて、逆に落ち着くというか、自分の頭の中に自分の意識がより入ってくる感じがするんです。瞑想に近く、自分の内面と向き合えて、ものすごく想像力が湧くことに気づきました。

高須 童話の「おむすびころりん」も「不思議の国

のアリス」も、地下世界に入ることによって非日常に入っていく話です。地下から違う時間軸に行くということは神話の時代からずっとメタファーとして存在するんですね。

「公共機関と個人の関係」に新たな可能性

—CCBTでの制作プロセスは、普段の活動とどんな違いがありましたか?

播本 映像制作という視点では普段の延長線上的感覚でしたが、今回の作品では地下空間を3Dスキャンして、データ化する作業も行いました。3Dスキャンのほか、サウンドデザインのスタッフは、CCBTを通じて出会った人たちであり、新しい技術によって自分たちだけでは見られない景色を見ることが魅力的でした。

松下 最も異なる点は、CCBTのチームがアーティスト側について、制作のサポートしてくれたことです。資金や発表場所を提供するアーティスト支援プログラムはよくありますが、CCBTは作品のコンセプトをかためるところから撮影許可取りのための各機関への交渉まで、とても丁寧にやってくださり、当日の撮影でもアシストしてくれました。そこまでしてくれるのは、おそらく他ではそうそうありません。

—東京都の公共機関と共につくる上で、どんなメリットがありましたか?

松下 許可取りをサポートしてくれたこともですが、

最終的には「協力して一緒につくった」といえます。というのも、僕らが題材としているストリートカルチャーと行政は、そもそも対立した関係があります。集団が個人を封じ込めたり、個人が反発するという緊張関係が存在しており、本質的に共創することは難しい。でも、集団と個人で理念が食い違っていたとしても、時には「利用し合う」ことはできるのではないかと思います。敵対的な関係に思考停止せず、お互いが接続できるポイントを見つけて、コミュニケー

(左から)松下徹、播本和宜、高須咲恵



ションをすることができる。公共機関と個人との関係のつくり方という点で新たな可能性を感じられて、それは今後アートや都市のありかたを考える上で必要なことだなと思いました。

播本 東京都の施設と共創することで、今までは実現できなかった表現やイメージを撮影できるようになったことも、自分たちにとっては非常にプラスだったと思います。プロジェクトをきっかけに東京都建設局の方ともつながりが持てて、今後面白い作品ができるだろうという期待も持っています。

—東京の地下でスケートボードをする許可が下りたことに驚きました。

松下 こちら側がそういった固定観念を持ってしまっている問題もあると思います。実際は、東京都では例えば神田川・環状七号線地下調節池の内部に入ることができるツアーをやっていますし、渋谷川の河川空間を活用するプロジェクトを実施したりしています。そういった取り組みがもっと広く伝わるべきだと思います。

—公共機関とアーティストが接続できるポイントが見つけられましたか？

松下 例えば東京都ではスケートボードが路上において規制されるという、どうしようもない現実があります。しかし、オリンピックにおける競技としてのスケートボードは路上から全てが始まっているけどスケートボードパークを造っても文化が発展するわけではな

い。行政機関としてもいきなり規制緩和をすることは難しいと思いますが、行政機関と個人が関わる場を多く設けて、少しずつお互いの寛容性を育てていく必要があると思います。

高須 SIDE COREとしてこういったプログラムに応募したことが初めてなので、他との比較はできないものの、周りの人から言われるのは、ここまでバジェットがあるのはめずらしいということです。私達は大所帯のチームで、映像を撮るとなると予算がかかってしまうんですが、必要な金額を確保してくれる時点で得るものはすごく大きい。個人やチーム単体では集めるのは難しいですから。そのような意味でもCCBTの取り組みは挑戦的だと思いますし、東京都がやることにすごく意味があり、重要だと思います。

松下 経済という視点でも課題が多いこの時代に、区や都、もしくは公共機関と個人が新たな関係性を築いていくことは、今後ますます必要になってくると思うんです。大きいスケールの集団と小さいスケールの個人や集団が同時に共存できる方法や、そういった環境を作っていくことは絶対に必要だろうと思っています。その点で、CCBTは東京都とアーティストをコミュニケーションで繋ぐことをやっており、意義がある取り組みだと思います。

今ある施設や場所が「リソース」になる

—東京ならではの面白さや可能性を感じているとこ

ろがあれば教えてください。

播本 自分たちのホームである東京だと、やはり撮影対象に近い存在でもあるので、リアリティはありますよね。遠征した地域で何か制作するときは、自分が住んでいる東京と何が違うのだろうかといった差分を読み解いてその街に対する解像度を上げるようにしています。

松下 東京の公共空間でプロジェクトを行うことは他の地域に比べて針に糸を通すように難易度が高いんですが、実現さえすれば多くの人に届くのだと思います。

—CCBTは「市民の創造性の活動拠点」を目指していますが、市民の方たちとやってみたいことはありませんか？

松下 このプロジェクトに関連したツアーを実施して、市民の方々に参加してもらいました。ストリートカルチャーの面白いところは、外にさえ出れば、日常的に触れることができることです。そしてそれは、誰でも参加できるということです。しかし根本的には「みんなが勝手に何かを作り始める」ことが公共空間で起こるべきだと思っています。

SIDE CORE

2012年より活動。メンバーは高須咲恵、松下徹、西広太志、播本和宜。ストリートカルチャーの視点から公共空間を舞台にしたプロジェクトを展開。「都市空間における表現の拡張」をテーマに屋内・野外を問わず活動。

共創パートナー・建設局インタビュー

舞台の一つである

神田川・環状七号線地下調節池での撮影など、

制作に協力した東京都建設局は

プロジェクトを

どう受け止めているのだろうか？

—この取り組みを通してどんな気づきがありましたか？

建設事務所工事担当 庁内連携ということもあり、都の文化振興に資することやプロジェクトの趣旨を鑑み、特別に許可させていただきました。結果的には、仕上がった作品を通して、調節池の存在を多くの方に知っていただき、東京都の広報の一助になったものと思っています。

総務部戦略広報担当 アーティストの方々の眼を通して『東京のインフラ』が表現されることによって、新しい視点で都市空間に関心を持つ人が増えていくことは、東京の未来にとって大きなプラスな気がします。これもまた、新しい価値創造のひとつかもしれません。局を超えて事業のシナジー効果を実感できる、とてもいい機会となりました。

プログラム参加者の声

コアプログラムのひとつであるキャンプを通して、参加者にどのような変化があったのか？「未来提案型キャンプVol.4」の参加者に聞きました。

つくりたい思いが 強くなった

もともとつくりたいモノがありました。その思いがより強くなりました。グループワークでいろいろな人と関わることでアイデアが飛躍すると感じました。

自分が考えていたモヤモヤしたことを人に伝えたり聞いたりすることがすごく刺激的で、まわりに「生き物」について同じ価値観で話せる人がいなかったのが、楽しかったです。普段作品を作る時は一人で考えていますが、美術に関するテーマではないテーマについて話した時、創造力が呼び起こされるのではないかと気づいたことも面白かったです。

普段の生活の見方が変わりました。道を歩いている時でも、まわりの環境への興味関心が変わりました。

あるテーマについて様々な言葉で語っている人がいたのですが、その言葉一つひとつのニュアンスが違って、みんなで補い合いながら理解していく過程が面白かったです。

みんなで理解していく 過程の面白さ

「まずはやってみる」という実験的なマインド、方法論に関しては、自分の糧になったと思いました。自分の言葉を伝える努力をもう少しするべきだったと改めて気づかされました。

自分の直感や思いを言語化して伝えることは、今後の日常生活でも暮らしを豊かにしてくれるなと思いました。

デジタルリテラシーが 向上した

仕事で活かせるレベルでツールを扱えるようになったと感じています。

データビジュアライズに活用するプロセッシングツールが使えるようになったため、表現の幅が広がりました。

すでに存在する定義を使わずに自分を分析することで、新たな表現や楽しさを見出すことができるのではないかと、思いました。

モノをつくることを 実践、応用していきたい

クリエイティブや電子工作など、その場で学んだことや、何かモノをつくることを実践、応用していきたいと思いました。

キャンプ

Future Ideations Camp Vol.4「生態系をデータとしてとらえる／表現する」

キャンプ第4回のテーマは、人類を含む「生態系」。参加者自らが手を動かし、生態系を俯瞰し、再認識することで、現在、そして未来の社会に向けた人類の活動や役割に関する新たな提案や構想について考えることを目指し、生き物やその周辺環境におけるデータの取得、整理、そして解釈に関連した学びと実践を行いました。

開催日 2024年10月12日(土)～16(水)
参加者 40名



プログラムに参加した子供たちの保護者の声

デジタルテクノロジーを使ったものづくりについて学べる子供向けワークショップ「ひらめく☆道場」に参加した子供たちには、どんな変化が見られたのでしょうか？

子供の「好き」という気持ちが伸びた

子供がなかなか気軽に体験できないことができて、とても満足しています。

参加したあと、子供がずっと「楽しかった」と言っていました。外食先でも作ったモノを出して遊んでいて、レストランのスタッフの方に自慢げに見せていました。

モノづくりや工作が好きな子供でしたが、好きという気持ちがさらに伸びた気がします。参加後は使うアイテムが増えて、例えば、最初は積み木やプラレールを使っていたのですが、「モーター」が入るなど、他のモノを組み合わせるといった新しい考えかたをしていました。

基本、作ることは楽しい。

参加するたびに子供のワクワク感が止まらなくなりました。ふとした時、プログラムの中で学んだことが出てくることがあります。

ふとした時に学んだことが出てくる

いろんな人と一緒に取り組むことの楽しさがありました。娘は自分を前に出すタイプではないので少し心配していましたが、家に帰るとたくさん話をしてくれました。

いろんな人と出会えると、自分の世界が広がる

今回のプログラムのように、いろんな人と出会って話を聞けたり、体験できたり、自分の世界を広げてくれるようなイベントがもっとあると面白そうです。自分のまわりにいる身近な人の職業やライフスタイルなど、普段見えるものは限られているので、そうではない刺激があると良いと思います。

ワークショップ ひらめく☆道場 映像制作入門

デジタルテクノロジーを使ったものづくりの手習いのための道場「ひらめく☆道場」は、CCBTにあるファブリケーション機器を使ったり、電子工作やプログラミング、デザインなどさまざまな創作活動に挑戦したりするなど、毎月テーマを変えながらワークに取り組みます。2024年11月は「映像制作入門」を開講しました。

開催日 2024年11月23日(土・祝)～24日(日)
参加者 各7名



活動実績 Achievements

CCBTの活動を通じた外部連携とネットワーク化

2年間の活動を通して、団体・企業と連携が広がっています。様々な組織・団体と連携することで、多様性のある活動を創出しました。

大学等との連携

連携大学

筑波技術大学 | 東京藝術大学 | 東京大学 ほか

連携事例

音楽デバイス開発プロジェクト (VisVibの開発)

東京藝術大学芸術情報センター(AMC)、東京文化会館との共同プロジェクト。ろう者・難聴者も含めて音楽を楽しめるような音楽ワークショップの開発過程で生まれた、トーンチャイムという楽器を用いて、その音を光や映像としても体験できるシステム「VisVib」を開発しました。本プロジェクトで開発した成果をより広く共有するべく、VisVibのシステムをオープンソース化しています。



海外文化施設との連携

連携事例

ハロー!ラボラトリーズ!

世界各地のラボと連携し、ラボ型文化拠点で行われている最新の芸術文化活動を紹介するトークイベントを開催。

Vol.1 ラボで駆動する、世界の文化拠点

Watershed(プリストル、イギリス) / Waag Futurelab(アムステルダム、オランダ) / Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB) (台北、台湾) / 山口情報芸術センター[YCAM] (山口、日本)



Vol.2 時代に呼応する、世界の文化拠点

Exploratorium(サンフランシスコ / アメリカ合衆国) / HELLERAU – European Centre for the Arts(ドレスデン / ドイツ) / ARCOLABS(インドネシア)



まちとの連携

詳細についてはP17参照

企業・スタートアップ等との連携

詳細についてはP16参照

他団体(提携事業)

文化庁 / 株式会社 precog (VIRTUAL NIPPON BODIES 2023) / 一般財団法人たんぼぼの家 (Art for Well-being) / 公益財団法人画像情報教育振興協会 (第28回学生CGコンテスト最終審査会) / 一般社団法人 MUTEK Japan, Derivative Inc.(MUTEK.JP - Digi Lab 「TouchDesigner ワークショップ」) / 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 / 「共振 KYOSHIN - 心臓・筋肉・呼吸のイベント」 / 「混沌に愛/遭い!」実行委員会 (「混沌に愛/遭い!」—ヨーロッパと東京をつなぐサウンド、メディアアート、ケアの探求) / dialog() 実行委員会 (ワークショップ「Touching TouchDesigner」)

活動実績 Achievements

アーティスト・フェロー活動の波及

2年間で実施したアーティスト・フェローの活動も、CCBTが目指す「未来に向けたポジティブなアクション」として、社会へ広がっています。

Exhibition

アーティスト名	プロジェクト名 (発表時のオリジナル名)	展覧会名	会期	発表国・地域
Tomo Kihara + Playfool	Deviation Game ver 1.0	Now Play This 2023	2023年4月1日(土)～9日(日)	イギリス・ロンドン
Tomo Kihara + Playfool	Deviation Game ver 1.0	Ars Electronica Festival 2023	2023年9月6日(水)～10日(日)	オーストリア・リンツ
SIDE CORE	rode work ver. under city	MEET YOUR ART FESTIVAL 2023 [Time to Change]	2023年10月6日(金)～9日(月)	日本・東京
Tomo Kihara + Playfool	Deviation Game ver 1.0	Cinekid Festival	2023年10月15日(日)～29日(日)	オランダ・アムステルダム
Tomo Kihara + Playfool	Deviation Game ver 1.0	19th Digital Art Festival Taipei	2023年11月2日(木)～17日(金)	台湾・台北
TMPR(岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一会)	AIが見てきた風景を辿る 人工知能紀行	渋谷でAIまちある記 by TMPR	2024年6月12日(水)～6月30日(日)	日本・東京
SIDE CORE	rode work ver. under city	SIDE CORE 展 コンクリート・プラネット	2024年8月12日(月)～12月8日(日)	日本・東京
ELECTRONICOS FANTASTICOS!	発電磁行列	"Electromagnetic Street Bon Dance Festival"	2024年9月4日(水)20:30～21:30	オーストリア・リンツ
ELECTRONICOS FANTASTICOS!	発電磁行列	六本木アートナイト「六本木丘電磁盆踊り」	2024年9月29日(日)	日本・東京
ゴッドスコーピオン	無始無終 (AUGMENTED SITUATION D)	CCBT × MEET YOUR ART FESTIVAL 2024 [NEW ERA]	2024年10月12日(土)～14日(月・祝)	日本・東京
ELECTRONICOS FANTASTICOS!	発電磁行列	MUUUSE(ミュージーズ): MUSIC MUSEUM ～音に触れる、光を聞く。身体が反射する。～	2024年11月1日(金)～12月27日(金)	日本・東京
浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山	AUGMENTED SITUATION D	AUGMENTED SITUATION D ～回遊する都市の夢～ powered by PLATEAU	2024年11月8日(金)～17日(日)金沢 2024年12月6日(金)～15日(日)広島 2025年1月17日(金)～26日(日)大阪	日本
ゴッドスコーピオン	もしも、他のいきものになったら	AUGMENTED SITUATION D ～回遊する都市の夢～ powered by PLATEAU	2024年11月8日(金)～17日(日)金沢 2024年12月6日(金)～15日(日)広島 2025年1月17日(金)～26日(日)大阪	日本

Prize

アーティスト名	プロジェクト名	受賞名称	主催	発表国・地域
浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山	AUGMENTED SITUATION D	JAPAN Metaverse Awards 2024 Best Creative Design /クリエイティブデザイン賞	一般社団法人 Metaverse Japan	日本

活動実績 Achievements

活動に関するメディア露出事例

CCBTの活動は、メディアを通して社会に広がっています。
シビック・クリエイティブとその活動を発信します。

WIRED



街の「潤い」を測るツールで、都市はもっと面白くなる：CCBTが仕掛けるクリエイティブ・トランスフォーメーション

2023年春、シビック・クリエイティブ・ベース東京（CCBT）のクリエイティブ・ディレクターに小川秀明氏が就任した。プレスエレクトロニクス社のフェューチャーラボでアーティストや市民、企業との共創を促してきた小川は、東京でいかなるクリエイティブ・トランスフォーメーション（CX）を実現するのか、街やコミュニティの魅力を高めるためのヒントとは？

街の「潤い」を測るツールで、都市はもっと面白くなる：CCBTが仕掛けるクリエイティブ・トランスフォーメーション

クリエイティブディレクターの小川秀明やスーパーバイザーの宮坂学東京都副知事が登壇したイベントをレポート。CCBTの戦略や可能性について伝えている。

<https://wired.jp/branded/2023/07/20/ccbt/>

CINRA



市民のクリエイティビティを最大化。アーティストと共創する『CCBT COMPASS 2024』レポート

CCBTアーティスト・フェローの活動を中心に、参加者とともにクリエイティブ×テクノロジーをつくり、体験し、考えることを目的としたプログラム『CCBT COMPASS 2024』をレポート。市民との共創のかたちを発信している。

https://www.cinra.net/article/202406-CCBT_mgwykcl

ART NIKKEI



渋谷スクランブル交差点、広場にして東京をマインドセット！ CCBTクリエイティブ・ディレクター小川秀明氏に聞く

2024.11.25

渋谷スクランブル交差点、広場にして東京をマインドセット！ CCBTクリエイティブ・ディレクター小川秀明氏に聞く

小川秀明CCBTクリエイティブディレクターのインタビュー記事。CCBTの未来について、また今後の活動内容について語った。

<https://art.nikkei.com/magazine/782/>

過去に掲載があった主な媒体

新聞

日本経済新聞 / 朝日新聞 / 東京新聞

TV

NHK「ニュースLIVE! ゆう5時」 / NHKニュース / TBS「ひるおび」 / BBC (WEB サイト)

ラジオ

TOKYO FM

Webメディア

Mafengwo / FASHIONSAP / HIVE by BRING / Tokyo Art Beat / 美術手帖

これまでの活動評価

2025 評価目標

共創システムの設計・構築

CCBTのプログラムや活動をきっかけにシビック・クリエイティブへの関心が高まり、CCBTへの認知、創造活動への参加が拡大している。

CCBTをプラットフォームとして様々なプレイヤーを積極的に巻き込んでいくことで、企業・研究機関など、多分野のプレイヤーがCCBTに関わり、ネットワーク形成が始まっている。

CCBTが併走するアーティスト・フェローの活動をはじめ、アーティスト、クリエイターとの協働を通じて、社会実験につながるアイデア、手法やツールが発信されている。

評価のポイント

CCBTのこれまでの活動によって、シビック・クリエイティブはどれだけ浸透し、活動が生まれ、共創システムの構築につながったか？

CCBTの活動認知率/参加率・参加者数 / 都民のシビック・クリエイティブに対する意識・行動の変容 / 今後のポテンシャル

活動に関わった方からどのように受け止められたのか？ / どのような変化をもたらしたのか？

プレイヤー数とその多様性 / CCBTの連携団体数とその多様性 / 主催・共催・連携イベント/プログラム数と参加者数

アーティスト・フェローをはじめとするプレイヤーの活動とその波及 / メディア実績

評価まとめ

シビック・クリエイティブの考え方に対する都民の共感が高く、CCBTの活動のポテンシャルや果たせる役割は大きい。アーティスト・フェローをはじめとするCCBTの様々な活動を通じて、国内外の多様なプレイヤー間のネットワーク化が進み、共創システムが構築されつつある。

都民のCCBT自体の認知者、活動参加の伸びしろは大きい。シビック・クリエイティブの考え方への共感や、今後のCCBTへの参加意向は4割近く、高いポテンシャルがみられた。

CCBTを認知する人は、日常のなかでの創作活動実施率が都民全体の2倍近く、東京をより良くする活動への意識も高い。CCBTの活動は、創造性を発揮して都市(まち)をより良く変えようとする都民の意欲を高めるきっかけとなっている。

(都民)他者と共同で創作活動することの楽しさ、今後の創作意欲の刺激、生活の見方の変化など、CCBTの活動を通じて、シビック・クリエイティブに対するポジティブな意識・行動の変容がみられた。

(アーティスト)CCBTを通して都民や民間企業、公共機関等と連携することで創作活動の幅が広がったことを実感。東京のまちの魅力・ポテンシャルの発見や次の創作活動につながった。

まち、企業、研究機関、海外文化施設等多様なプレイヤーとの連携に挑戦し、共創プラットフォームの基盤を形成した。アートとデジタルテクノロジーを起点に共創の過程や成果の活用が多様なプレイヤー間で共有され、ネットワーク化が進んだ。

アーティスト・フェローをはじめとするCCBTの活動は、社会実装につながる取組やアートフェスティバルへの出展など、国内外へ広がっており、多様なメディアにも取り上げられた。また、CCBTのプログラムで生まれたアイデア、ツールが広く共有・発信されている。

In Conclusion

おわりに

In Conclu

メンターメッセージ Message from Mentors

CCBTでは、アーティスト・フェローに国内外で活躍するトップクリエイターがメンターとして伴走し、専門的なアドバイスや人脈によってその活動をサポートします。

いすたえこ

アートディレクター、グラフィックデザイナー。
広告、ブランディング、WEB、映像、空間デザインなど。見て、触って、嗅げる、物理世界の店舗「PHYSICAL TEMPO」、グッズでブランディングする「BENCH」主宰。

メンターとして、一、二年目にご一緒させていただきました。作品をつくりあげていく過程に協力したことで、私自身も学びが多かったです。制作に集中できるよう、CCBTのみなさんが常にアーティストに寄り添っている姿に感動しました。2022年秋にOPENしたとは思えないほど多くの方々に関わりをもち、常に祭が繰り広げられているようです。たまたま別件でお仕事をご一緒した方のお子様が何度もワークショップに参加していると聞き、うれしくなりました。既存の施設ではできなかったことができる場としてこれからもひろがってほしいです。

細川麻沙美

札幌国際芸術祭事務局統括マネージャー。大学卒業後、テレビ局での展覧会制作・運営を経て、一年間カナダに滞在。2008年からは、企画・展示業務を中心にフェスティバル事務局に従事。

CCBTは開所から僅か2年強であるにもかかわらず、その存在感やネットワークの広がりには目を見張るものがある。そのCCBTにあって、メンターとして関わらせていただいた立ち上げ時は、アート・インキュベーション・プログラムを進行させながらもCCBTそのものの方向性を一緒に模索していたような感覚があった。しかしながら、結果として、非常に柔軟でフレキシブルなスタッフがポテンシャルあるアーティストを援護し、CCBTのコアとなる大きな成果に結びつけていった。これからますます重要なプログラムとして、そしてCCBTに期待したい。

Photo by Tsubasa Fujikura



メンターメッセージ Message from Mentors

CCBTでは、アーティスト・フェローに国内外で活躍するトップクリエイターがメンターとして並走し、専門的なアドバイスや人脈によってその活動をサポートします。

宇川直宏

現“在” 美術家、DOMMUNE 主宰。映像作家、グラフィックデザイナー、VJ、文筆家、大学教授など、多岐にわたる活動を行う。既成のファインアートと大衆文化の枠組みを抹消し、自由な表現活動を行っている。2010年3月に個人で開局したライブストリーミングスタジオ兼チャンネル「DOMMUNE」は、開局と同時に記録的なビューアー数を叩き出し、国内外で話題を呼び続ける。開局10周年となる2019年11月に渋谷PARCO9Fに移転。SUPER DOMMUNEとして、最先端テクノロジーと共に進化を遂げた。



渋谷公園通り沿いに聳え立つ東武ホテル内CCBTと、渋谷PARCO内SUPER DOMMUNEは「スーブが冷めない距離」に位置します。この親密な距離感でCCBTのメンターとして渋谷の「シビック・クリエイティブ」を無限の想像力で構築し合う。こんなに豊かなリレーションシップはかつて体験したことがないです。渋谷が再開発によりユースカルチャーのコアな震源地から、ファミリーに向けた都市へと転換していく中で、アートとテクノロジーが果たす役割は想像以上に大きいと感じています。それにはXRや生成AIの先端テクノロジーを纏いつつも、同時に芸術的な表現媒体としての身体を捉え直すことが重要。そう、今こそ、渋谷を、ひいては東京全域を演劇的なステージへと昇華すべきだと考えています。「シビック・クリエイティブ」の可能性は計り知れないパースペクティブを秘めています。

田中みゆき

キュレーター、プロデューサー。「障害は世界を捉え直す視点」をテーマにカテゴリーにとらわれないプロジェクトを企画。表現の見方や捉え方を障害当事者含む鑑賞者とともに再考する。

CCBTの守備範囲は広大で、それと比べるまでもなくその空間は狭く、働く人数も少ない。しかしそれゆえに、他の文化施設にはない熱を放っていて、いざ飛び込んでみると、他では身の置きどころがないものがふと居場所を見つけられる懐の深さがある。毎年無秩序さと怒涛さを増しているアート・インキュベーションは、まさにそのことを最も体現しているプログラムと言えるだろう。それを全力で支えるスタッフの健康を祈りつつ、「あんな施設がかつてあったね」と振り返ることがないよう、みんなで守っていかねばいけないと思う。



有識者メッセージ Message from Experts

CCBTのこれまでの活動やこれからのCCBTが目指すべきこと、期待することについて、各界の有識者から寄せられたメッセージをご紹介します。

青柳正規

アーツカウンシル東京 機構長。1944年、大連生まれ。古代ローマ美術・考古学を専攻。東京大学文学部教授、国立西洋美術館館長、文化庁長官、東京オリンピック・パラリンピック文化・教育委員会委員長などを務め、現在、東京大学名誉教授、日本学士院会員、山梨県立美術館館長、学校法人多摩美術大学理事長、奈良県立橿原考古学研究所所長、石川県立美術館館長、公益財団法人せたがや文化財団理事長、他。50年に亘りイタリアの古代ローマの遺跡発掘に携わる。



提供: 多摩美術大学

国際的な都市間競争が激化する中、他の都市と差別化、区別化する鍵になるのは文化です。

そのため、都市にとって文化戦略というものは非常に重要であり、東京都では、文化戦略に基づき、様々な文化政策を展開していますが、その中でもCCBTは一際ユニークなものと考えます。

なぜなら、その活動が芸術文化の創造・発信にとどまらず、まちづくりや福祉といった他の領域と組み合わせることにより、新たな可能性、未来を提示することができるからです。

CCBTが設置されて、まだ2年余りではあるものの、東京のアートシーンに確かな存在感を築きつつあります。今後のさらなる発展を期待したいと思います。

岡田利規

演劇作家、小説家、演劇カンパニー「チェルフィッチュ」主宰。2007年に『三月の5日間』で海外進出を果たして以降、世界90都市以上で作品を上演し続けている。音楽家・美術家・ダンサー・ラッパーなど様々な分野のアーティストとの協働を積極的に行うほか、2016年からはドイツの公立劇場レパトリー作品の作・演出を継続的に務めている。



Photo by Kikuko Usuyama

デジタルテクノロジーもそれをベースにした思考のフレームなども、この現実のぜんたいにすっかり混ざり合い、ところどころでは境界線なしに溶け合っている。であるならばCCBTの取り組みは、デジタルテクノロジーによって創造性を探究するユニークな実験室というにとどまらない。この現実を捉えるための新しい術の探求に勤しむ、今まさに必要とされる活動体だ。

CCBTはオープンマインドで、好奇心に溢れている。CCBTがもたらすインパクトのポテンシャルは今後いっそう顕在化していくだろう。たとえばわたしが夢想するのは、わたしの従事する舞台芸術のような、デジタルをもっぱらとしているわけでは必ずしもない芸術形式がCCBTの持つノウハウや人的ネットワークとアクセスしていくことによってそれが起こること……………

塩見有子

NPO法人アーツイニシアティヴトウキョウ[AIT/エイト] 理事長。イギリスのサザビーズインスティテュートオブアーツにて現代美術ディプロマコースを修了。2002年、仲間と共にNPO法人アーツイニシアティヴトウキョウ[AIT/エイト]を立ち上げ、代表に就任。AITでは、レジデンス・プログラムや現代アートの教育プログラムMADを始動させたほか、メルセデス・ベンツ日本やマネックスグループ、日産自動車、三菱商事ほかの企業とのアート・プログラムについて、企画やコンサルティング、マネジメントを行う。そのほか、財団や行政、企業等の委員やアドバイザー、審査員などを務める。



Photo by Yukiko Koshima

CCBTは、東京の芸術文化シーンにおいて、新たな創造の循環を生み出す開かれた場として、その存在が明確になってきた気がします。テクノロジーとアートを軸に、これまでありそうでなかったプログラムを柔軟に展開し、アーティストやクリエイター、そして市民(シビック)にも刺激を与え、新たな対話や共創の機会を生み出すこと。その実験的で先駆的な取り組みは、他分野のクリエイティブコミュニティから注目され、文化的なエコシステムを育む場となっていると思います。そして、AITがやりたかったことを、軽やかにこなしているようにも見えることもあり(実際は、CCBTを動かすみなさんの知恵と熱意の賜物と思いますが)、共感することもしばしばです。時代感をさっと掴んで、多様な人々のアイデアで社会を豊かに変革する基地としての地位獲得を期待しています。



Photo by Muryo Honma (Rhizomatiks)

市民一人ひとりの主体的な参加が、 東京をより良い都市(まち)にする

齋藤 精一

CCBT 共創戦略アドバイザー / パノラマティクス主宰

建築デザインをコロンビア大学建築学科で学び、2006年、株式会社ライゾマティクス(現:株式会社アブストラクトエンジン)を設立。2020年に地域デザイン、観光、DX等を手がけるデザインコレクティブ「パノラマティクス」を結成。2023年よりグッドデザイン賞審査委員長。2025年大阪・関西万博EXPO共創プログラムディレクター。

これからの時代は誰かが課題を解決してくれることを待つのではなく、皆が課題解決に向けて自らアクションを起こすことが大切です。課題の解決に向けて多くの人が能力を持ち寄り、市民が主体的に社会と繋がり、関係をつくっていくことによって、東京がより良い都市へと向かうのではないかと。CCBTの名称は実はわたしが提案したのですが、「シビック・クリエイティブ」には、そのようなコンセプトを込めています。

創設から3年目に突入するCCBTはまだ道半ばですが、プロジェクトや参加アーティスト、コミュニティの規模も広がってきており、アーティスト主導からよりシビック(市民)を巻き込んでいくフェーズに入っています。例えば、アーティストが作った道具をどう活用していくかということは課題の一つです。オープンソースとして誰でも使えるようにするのか、あるいはサービスとして市民に提供するのか。他にも、過去のプロジェクトのアーカイブ化、ラボの活用の拡充、アーティスト・フェローとの持続的なつながりをどう保っていくかなど、今後検討していくべきことは多いでしょう。

シビック・クリエイティブをさらに広げるために、アーティストと市民、双方へのアプローチが大切です。アーティストによっては、コロナ禍を経て、自分たちの創作活動を社会に還元したり、スキルセットやマインドを解放することでソーシャルアクションに活用

したいと考えるアーティストも増えています。その機運をさらに高め、CCBTの活動哲学に賛同するアーティストとの連携を強めていけるとよいと思います。市民側へのアプローチとしては、市民の間にアートへの「期待」と「参加可能な活動の具体化」を醸成していくことが重要です。アートは、馴染みがあまりない人にとっては、とっつきにくいと思われがちかもしれませんが、自分たちも参加できるんだ、自分たちでアクションを起こせるんだと気づいてもらいたい。アートという存在のさらに上層にある「創造性」への期待を高めていきたいですね。

将来的にはCCBTが掲げる理念をネットワーク化して、あらゆる地域にインストールできたらとアイデアが広がっていきます。各地域が掲げる課題は三者三様です。課題解決に向けてグローバルな視点が必要なきときもあります。現在のCCBTは渋谷を拠点としていますが、各地域の課題解決に向けて、シビック・クリエイティブの価値観やエコシステムを他の地域でも導入することに可能性を感じています。

行政の取り組みでもあるため、プロジェクトを実施するには企業に限らず、都市整備に関わるステークホルダーなど、多様なプレイヤー同士の繋がりをつくることできる。公共文化機関として、地域や企業とのネットワークもさらに広げていき、それが財産となることで、市民一人ひとりのために存在するcommonsになり得ていくと考えています。

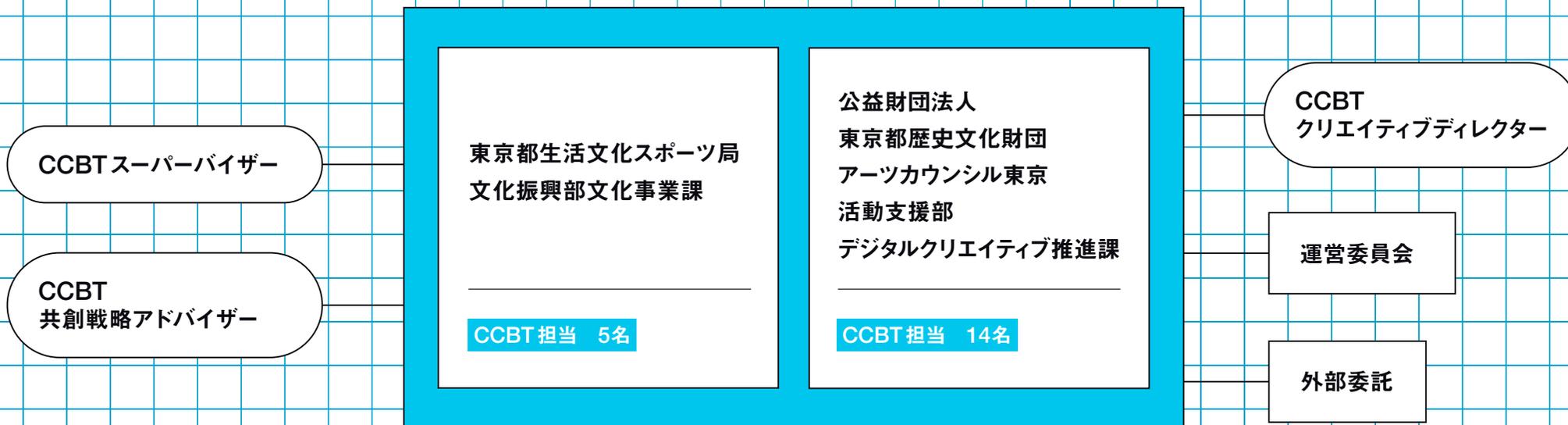
巻末

CCBT 事業実施体制

CCBTは、東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が共同して実施しています。

CCBT

シビック・クリエイティブ・ベース東京



※財源規模:
令和6年度東京都予算(5億4,760万円)

フォトクレジット	写真:ただ(ゆかい)	(P.19 個人への影響 / 右) アート×テックラボ「ブラクシノスコープをつくろう! in CCBT」 Art × Tech Lab "Make a Praxinoscope Workshop"
(P.4 左から) MPLUSPLUS「Embodiment++」 撮影:加部壮平	contact Gonzo 「my binta, your binta // lol ~ roars from the skinland ~」 撮影:高野エリカ	(P.19 社会への影響 / 左) 写真提供:株式会社フロウブラトウ
アーティスト・フェローによるワークショップ「Deviation Game - AIと競争&共創する」(Tomo Kihara + Playfool) 写真:ただ(ゆかい)	SnoezelLab.「みて・さわって・きいてー感じてあそぶスヌーズレン・ラボ」 撮影:加藤龍蔵	(P.19 社会への影響 / 右) SIDE CORE「rode work ver. under city」 写真:ただ(ゆかい)
augmented situation d 浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山「AUGMENTED SITUATION D」 写真:ただ(ゆかい)	(P.13 事例01) 撮影:丸尾隆一	(P.34) 撮影:斉藤純平
Art × Tech Lab "Maywa Denki Shibuya Factory in CCBT" アート×テックラボ「明和電機 渋谷工場 in CCBT」	(P.13 事例02) 撮影:佐藤基	
(P.5 全て) 写真:ただ(ゆかい)	(P.15 全て) Photo:vog.photo	
(P.12 2022) 浅見和彦+ゴッドスコーピオン+吉田山「AUGMENTED SITUATION D」 Tomo Kihara + Playfool「Deviation Game ver 1.0」 SIDE CORE「rode work ver. under city」 野老朝雄+平本知樹+井口皓太「FORMING SPHERES」 写真(4枚全て):ただ(ゆかい)	(P.16 事例01 / 右) 「Art as Catalyst - 創造性を触発するアーティストたち」 (2023年)©Sakura Sueyoshi / Nacása & Partners Inc.	
「未来の東京の運動会」 撮影:佐藤基	(P.17 CIVIC CANVAS Vol.2) 写真提供:株式会社フロウブラトウ	
(P.12 2023) Synflux「Algorithmic Couture Alliance —— デジタルとファッションをめぐむ対話」 photo:Kai Tamaki	(P.17 恵比寿映像祭 / 左上から順に) ザック・リーバーマン「Daily Sketches」 阿部和樹「球体の脈拍」 浪川洪作「codec play」 ジョシュア・デイヴィス「After-you Florals」 撮影(全て):丸尾隆一	
TMPR(岩沢兄弟+堀川淳一郎+美山有+中田一會)「動点観測所(35.39.36.02/139.42.5.98)」		

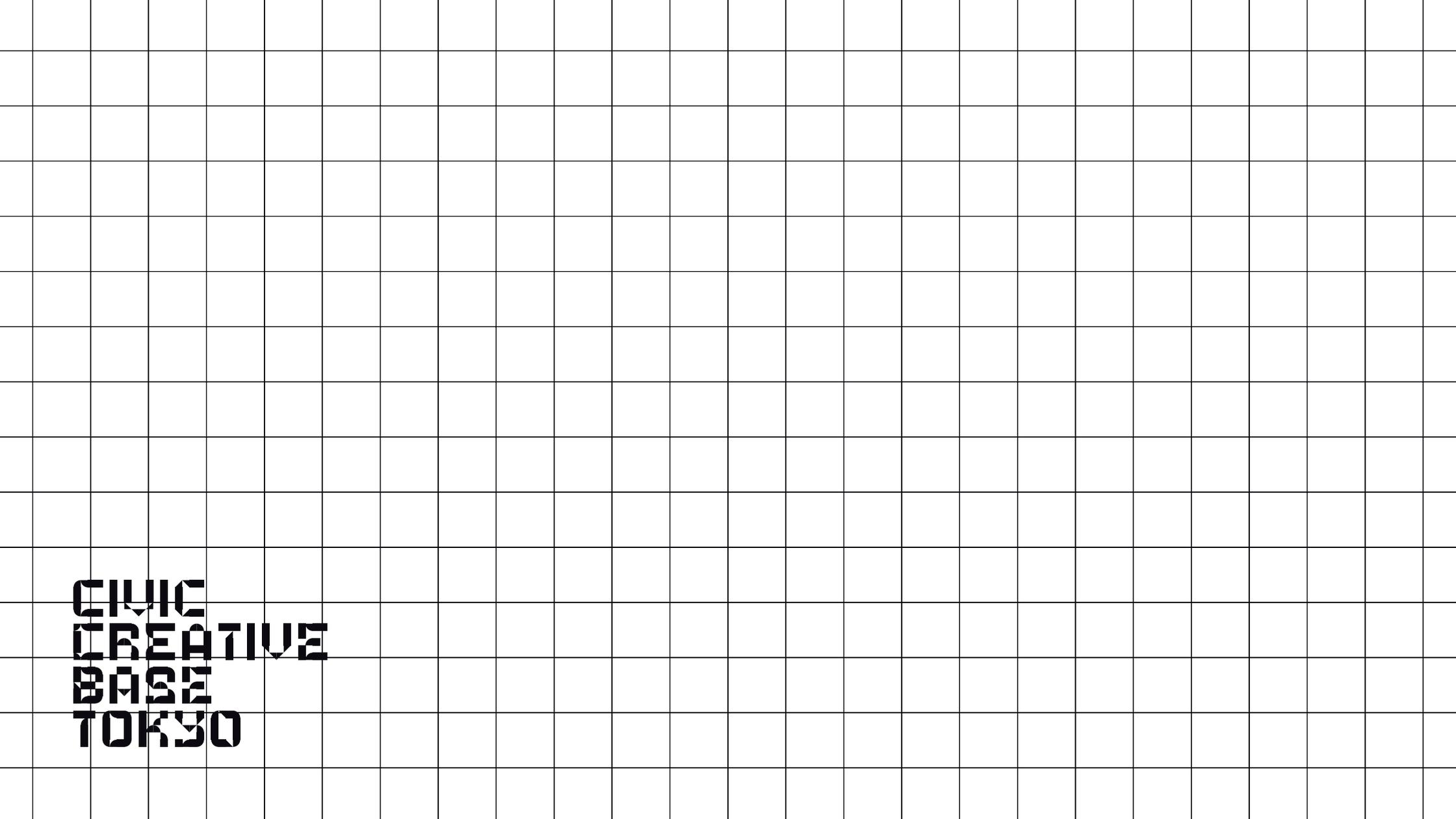
編集・発行

令和7年3月発行

東京都生活文化スポーツ局文化振興部文化事業課

新宿区西新宿二丁目8番1号

電話番号 (03)5000-7236



**CIVIC
CREATIVE
BASE
TOKYO**