

事業名称	更新される都市文化： 地域文化機関の連携に基づく文化とコミュニティの持続的成長モデル形成事業			
実行委員会	「都市のカルチュラル・ナラティブ」プロジェクト実行委員会			
中核館	慶應義塾大学 アート・センター			
	住所	〒108-8345 東京都港区三田 2-15-45		
	TEL	03-5427-1621	FAX	03-5427-1620
	ホームページ	http://art-c.keio.ac.jp/-/artefact		
構成団体	公益財団法人 味の素食の文化センター NHK 放送博物館/NHK 放送文化研究所 NPO 法人 Japan Cultural Research Institute 曹洞宗 萬松山 泉岳寺 一般財団法人 草月会 大本山 増上寺 東京海洋大学 ミュージアム機構 マリンサイエンスミュージアム 株式会社 虎屋 虎屋文庫			
事業開始時点の課題分析	<p>現代文化の発信地であり、大使館が多く立地する現代的な国際都市として知られる港区は、同時に、江戸時代から続く寺社や史跡、そして歴史ある企業が所在する歴史文化都市でもある。つまり、近世から続く伝統文化と現代文化の豊かな現場が、国際的な環境の中に共存し、多様な「文化の物語(Cultural Narrative)」を生み出していることが、港区という都市の大きな文化的特徴と言える。</p> <p>本プロジェクトの中核館である慶應義塾大学アート・センターは、160年以上前から港区に所在する慶應義塾大学のミュージアムである。港区が主催するミュージアム・ネットワークにも継続的に参加し、自治体や地域の文化機関とも情報共有を行うほか、近年では竹芝 Marine-Gateway Minato 協議会にも関与するなど、まちづくりとも連携した活動を積極的に行っている。</p> <p>そのような活動の中で地域のミュージアムの役割を考えたとき、【再開発による文化コミュニティの分断を防ぎ、文化の継承と持続的成長を助ける】【新たな生活様式に対応した文化体験の提供手法を開発・実践する】【文化に触れる包摂的な機会を提供するため、文化資源、文化体験へのアクセシビリティを向上させる】の3点が、取り組むべき課題として明らかになった。</p> <p>1 再開発後の街に、地域文化資源をどのように再接続するか 現在、港区では虎ノ門-麻布、六本木、竹芝と各地域で大規模な再開発が行われており、街のありかたや産業が大きく変化している。新しい人々と新しい活動——コミュニティがつねに生まれ、非常な流動性をもって変容してゆく現代都市において、文化やコミュニティの分断を防ぎ、それまで培われてきた文化をどのように再接続するのか、また新たに生み出される文化をどのように受容し、展開させてゆくのかを、実践を下敷きに考えてゆく必要がある。ミュージアムやアーカイブは、文化の継承と時代に即した更新を担う機関であり、地域コミュニティの変容に合わせて、文化が持続的に成長することを助ける役割を持つ。</p> <p>2 生活様式が変容する中で、どのように文化体験を持続的に提供するか 新型コロナウイルス感染症の流行によって、現実の場に集うという従来のな方法で共通の文化体験を持つことが困難になっている。従来の文化活動は同一の場所と時間を共有する、同期型の体験を軸に据えていた。しかし新型コロナウイルス感染症への対応と、急激に進展するデジタル・トランスフォーメーションの流れの中で、活動を止めることなく、持続的に文化体験を提供してゆくためには、デジタル技術の導入、デジタルとフィジカルとの接続、アーカイブ機能の強化による非同期型体験の設計など、あらたな手法を考案し、実践することが求められている。こうした新たな手法は従来型の文化活動とトレードオフの関係にはなく、双方相補い合うことで、コロナ収束後の新たな文化活動モデルの構築に接続するだろう。</p> <p>3 地域文化資源や文化体験のアクセシビリティをどのように向上させるか ソーシャル・ネットワークの隆盛に顕著に現れているように、若年層～現役層が情報取得し、あるいは発信するプラットフォームがデジタル/オンラインに移行し、様々な主体によって大量のデジタル・コンテンツが作成されている。また前述したデジタル・トランスフォーメーションも、その流れに拍車をかけている。プラットフォームやコンテンツのデジタル化は、地理的・時間的な制約を解消するといった点では、文化資源のアクセシビリティの向上に大きく寄与している。一方でデジタル技術は、世代やコミュニティによって習熟度や環境が異なり、新たな隔たり(デジタル・ディバイド)を生み出している。情報環境や生活様式が変容してゆくなかで、世代やコンテキスト、使用言語などの違いを超えて、包摂的な文化体験を提供するため、コンテンツのアクセシビリティについてあらためて検討する。</p>			

事業目的	<p>① 変容するコミュニティにおいて、伝統文化の継承と現代文化の受容の双方を同時に図ることによって、伝統文化に根差し、新たな国際性・多様性を備えた文化が持続的に成長することを助ける</p> <p>② 新たな生活様式のもと、共通の文化体験を可能にするプラットフォームを構築するため、デジタル・トランスフォーメーションにも対応した新たな文化活動の実施手法を考案し、実践する</p> <p>③ 世代、使用言語、情報環境等の違いや障がいを超え、包摂的な文化体験を提供するため、地域文化資源や文化体験に関わるコンテンツのアクセシビリティを向上させる</p> <p>④ 文化の継承と持続的成長について、地域コミュニティ内での議論を活性化させるとともに、自ら考え行動する人材を育成する</p> <p>本プロジェクトでは、大学ミュージアムを中心に、多様な専門性を持つ地域の文化機関や地域の人材が連携することによって、地域コミュニティにおける文化活動の持続的成長と展開を可能にするモデルを構築するとともに、文化観光の深化やまちづくりに寄与することを目指す。</p>
事業概要	<p>本事業のプロジェクトチームは、「現代性と歴史性」「国際性」「多様性」「専門性」とそれぞれの面で秀でた特徴をもつ港区内の博物館、企業、NPO、寺院等の文化機関によって組織される。</p> <p>NHK 放送博物館(放送文化)、味の素食の文化センター(食文化)、虎屋(和菓子文化)、JCRI(ギャラリーと現代美術)、泉岳寺(禅文化)、増上寺(江戸の寺院文化)、草月会(いけばなと前衛芸術)、東京海洋大学マリンサイエンスミュージアム(海洋文化)、慶應義塾大学アート・センター(現代芸術とアーカイヴ)は、各々の専門領域における強いネットワークを持ち、活動やモデルの共有を力強く推進することができる。またメンバーが虎ノ門(愛宕)、赤坂、青山、竹芝、高輪、三田、港南と、独自の歴史的背景を持つ場所で活動し、様々な地域コミュニティと結びついていることも、本プロジェクトの強みである。</p> <p>本事業は、下記の5つの活動によって構成される。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新たな手法に基づく、伝統文化と現代文化を接続する文化活動の実施 デジタル技術を活用し、同期/非同期型体験を組み合わせるなど、文化体験を提供する新たな手法を開発する。参加機関の専門性を生かし、伝統文化と現代文化を接続するガイドツアー、ワークショップ、展覧会などの文化活動を展開する。 2. 文化の持続的成長を支えるアーカイヴ・コンテンツの制作 地域の新旧コミュニティにおいて、伝統文化の継承と、新たに生み出される文化の受容を進めるために、文化活動の記録化や、文化財を紹介する映像の制作など、幅広く活用可能なアーカイヴ・コンテンツを制作する。 3. アクセシビリティに関する検討と包摂的コンテンツ制作 デジタル・ディバイドなど、現代的な課題を解決し、包摂的な文化体験を提供する手法について検討する。また、コンテンツの多言語化や多メディア化を通じて、アクセシビリティの向上を図る。 4. 課題・技術・運用をまとめた技術資料の作成とモデル構築 ①から③の実践を広く共有することを狙い、地域文化の持続的成長を実現するために取り組む課題、必要な技術と運用、活用方法などをまとめた技術資料(ホワイトペーパー)を作成し、活動モデルの構築を行う。 5. 地域人材とのコラボレーション 地域の住民、在勤者、学生、留学生を対象とし、本事業で取り扱う課題、地域における文化活動について議論し、活動成果を共有する集中ワークショップを開催する。 <p>本事業は自治体も交えた地域連携をスタートアップさせるプログラムとして、令和3年度からの3カ年計画として推進する。活動の重点は、R3:プログラム開発→R4:プログラム実施とフィードバックの反映、自治体との協議→R5:プログラム実施、モデル構築と共有、自治体との共同プロジェクト化と推移する計画である。</p>
実施項目 ・ 実施体系	<ol style="list-style-type: none"> 1. 伝統文化と現代文化を接続する文化体験を新たな手法で提供するイベントの開催 <ol style="list-style-type: none"> 地域の名建築を講師が解説するヴァーチャル・ツアー (建築ツアー) 地域の文化と記憶を写真から読み解くワークショップ (写真WS) 文化財の修復をテーマとする子ども向けワークショップ (修復WS) 2. 文化の持続的成長を支えるアーカイヴ・コンテンツの制作と発信 <ol style="list-style-type: none"> 地域の文化財を紹介するドキュメンタリー映像の制作 (映像制作) 地域における文化活動の記録映像の制作・配信 (記録映像) 3. アクセシビリティに関する検討と包摂的コンテンツ制作 <ol style="list-style-type: none"> アクセシビリティ検討ワーキング・グループ (活用WG) 地域の文化を紹介する多言語コンテンツの制作 (多言語化) 地域の文化を紹介する音声コンテンツの制作 (音声メディア) コンテンツ活用ガイドの開発 (活用ガイド) 4. 課題・技術・運用をまとめた技術資料の作成とモデル構築 <ol style="list-style-type: none"> モデル構築のための検討会 (モデル検討) 課題・技術・運用をまとめた技術資料の作成 (技術資料)

	<p>5. 地域人材とのコラボレーション</p> <p>(1) 社会人を対象とした集中ワークショップ (社会人 WS)</p> <p>(2) 若年層を対象とした現代文化ワークショップ (現代文化 WS)</p> <p>6. 運営</p> <p>(1) プロジェクトの運営 (運営)</p> <p>(2) 報告書の作成 (報告書)</p>
<p>実施後の 成果・効果等</p>	<p>手探りでパンデミックという未曾有の状況に対応した昨年度に対して、今年度は、オンラインでも対面でも参加できる「ハイフレックス(Hybrid-Flexible)」形態の企画を取り入れるなど、前年の経験を下敷きに、ある程度の準備をした上で活動を展開することができた。</p> <p>しかしそれでも、感染拡大への影響を考慮して、イベントへの参加呼びかけを控えざるを得なかったり、会場の使用可否や、参加者受け入れの可否が流動的で、プログラムを最後まで確定できなかったりと、全体として不確実な状況の中での活動となった。とくに、2021年8月と、2022年1-3月にかけての感染者数増大の影響は大きく、一部の企画について開催手法や内容の再検討を行った。</p> <p>また、参加者には、オンラインでのイベント参加に対する「疲れ」も見え始めており、パンデミックへの対応の中で生み出された手法が、今後の社会においても有効であり続けるわけではないことを認識した。本事業では、「更新」をテーマに掲げているが、持続的な文化体験の提供のために、文化活動のどの部分をアップデートし、どの部分をそのまま残すのか、実践の中で考えていくことの重要性が改めて確認された。</p> <p>本事業の目的は、大きく下記の4つである。</p> <p>① 変容するコミュニティにおいて、伝統文化の継承と現代文化の受容の双方を同時に図ることによって、伝統文化に根差し、新たな国際性・多様性を備えた文化が持続的に成長することを助ける</p> <p>② 新たな生活様式のもと、共通の文化体験を可能にするプラットフォームを構築するため、デジタル・トランスフォーメーションにも対応した新たな文化活動の実施手法を考案し、実践する</p> <p>③ 世代、使用言語、情報環境等の違いや障がいを超え、包摂的な文化体験を提供するため、地域文化資源や文化体験に関わるコンテンツのアクセシビリティを向上させる</p> <p>④ 文化の継承と持続的成長について、地域コミュニティ内での議論を活性化させるとともに、自ら考え行動する人材を育成する</p> <p>今年度は、各目的に対して、下記の目標を設定して活動を行った。以下に、各目標に対する成果を略記する。具体的な活動については、事業別報告を参照のこと。</p> <p>事業目的① 伝統文化、現代文化に関わる活動に、横断的に参加する者が増加する／新旧のコミュニティ間の理解が深まったという評価を得る</p> <p>地域の文化を読み解くラーニング・ワークショップ「コレクティブ・メモリー」(のべ参加者数 79名)、子どもたちと修復について考えるワークショップ「どうして残す? どのようにして残す?」(御成門中学校編: のべ参加者数 28名、慶應義塾幼稚舎編: のべ参加者数 27名)の2種類のイベントを、計10回開催した。</p> <p>ラーニング・ワークショップ「コレクティブ・メモリー」では、個人の持っている記憶材を地域や集団の記憶として公共化し、体験を通じて新旧コミュニティをつなぐ対話を生み出す方法について、プロジェクト・メンバーと、ワークショップ参加者がともに学ぶ場所を設定した。</p> <p>「どうして残す? どのようにして残す?」では、文化財の修復をテーマとした。文化財の修復は、過去に生み出された文化を現代に生かし、活用していく技術ともいうことができる。ワークショップでは、いま・これからの時代を進む子どもたちとともに、修復された作品を観察し、修復に携わるひとびとから直接に学ぶことによって、文化の過去と現在を体験の中で接続した。</p> <p>参加者からは、「街の記憶に関して、自分の体験を振り返りながら考えることができた」「個人的な出来事の中に人間の普遍的なものを描き出すという観点を学んだ」「修復家という仕事に興味があった」「芸術に対する視野が広がった」「今後は、美術作品を見る時に、修復という新しい視点から味わいたいと思った」など、イベントを通じて新たな視点を得たというコメントが寄せられた。</p> <p>事業目的② 新たな手法を導入したイベントを開催する。技術・運営面での知見が蓄積・共有される。これまでと異なる層が文化活動に参加する</p> <p>新たな手法を導入したイベントとして、デジタルテクノロジーを用いて地域の名建築を紹介するヴァーチャル・ツアー「港区の名建築—モダニズム漂う榎文彦建築」を作成した。テキストや写真に加え、VRコンテンツや図面などの豊富な資料を提示し、現実のツアーの代替物ではない、異なる文化体験を作り出すことを試みた。</p>

また、文化活動の持続的成長のためには、さまざまな活動の実践が共有され利用可能になっている環境が必要であると考え、プロジェクトのモデルを「利用可能な形で」「素早く」アウトプットしていく手法について、モデル構築のための検討会(3回)を開催し検討した。その成果は、技術資料(3本)として公開している。

事業目的③ 幅広く活用可能なアーカイブ・コンテンツが増加する。多言語・多メディアのコンテンツが増加する。アクセシビリティが向上したという評価を得る。

今年度の活動においては「アクセシビリティ」に関する検討と実践に意欲的に取り組み、さまざまな領域で活動する専門家や実践者を招き、アクセシビリティWGを3回開催した(のべ参加者数:16名)。

また、「いつでも」「だれでも」「自由に」体験することができる文化活動のアーカイブを作り、共有することを目指し、現代美術展覧会のギャラリートーク、重要文化財の本殿を持つ寺院の見学ツアー、海洋文化をテーマとするシンポジウム、街と人を撮る写真ワークショップの4活動をアーカイブし、記録映像を作成した。

文化活動が展開するメディアを多様化する試みも、アクセシビリティに関わる取組の一つだ。テキストメディアでは、翻訳による多言語コンテンツの作成(12本)に加え、イベントの音声記録の書き起こし(2種)を進めた。映像メディアでは、ドキュメンタリー映画監督とともに、ビデオで文化活動を捉える「港画」シリーズの撮影を行った(3作品)。書店、ロードサイド、修復士の仕事にカメラを向け、普段は通り過ぎてしまう街や生活の中の文化や、逆に非常に専門的な職人の世界を描くことを試みた。

今年はあらたに、音声コンテンツに関する取組も行った。アクセシビリティWGでの検討に基づき、「情報ではなく体験を伝える」「視覚障害者と聴覚者の体験をともに豊かにする」ことをテーマに、音声コンテンツのプロトタイプ(1種)を開発した。

このようなコンテンツは、広い共有を目指すためにオンラインで公開している。しかし、デジタル・コンテンツの利用には、ある程度のスキルが必要であり、環境や世代によっては利用が困難な場合がある。そのため、デジタル・コンテンツを利用したり、デジタル技術を用いて提供される文化活動へ参加したりすることを助けるガイド「デジタル・カルチャーのあるきかた」を印刷・WEB版で作成し、アクセシビリティの向上につとめた。

事業目的④ 地域人材による議論の場が設定される。文化活動に携わる人材が世代を問わず増加する。

もう一つ、今年度プロジェクトが重点的に取り組んだのが「地域人材とのコラボレーション」を巡る活動である。プロジェクトの成果だけを発信し提供するのではなく、その過程から、地域の文化活動の将来的な運用と発展を担う人材とコラボレーションすることで、地域の文化にとって本当に必要とされる取り組みを選択しながら実践する。さらに、このプロジェクトに参加し、学びを深めた人々が、いずれ新たな文化体験を作り出すことを促す狙いのもと、若年層を対象とした現代文化ワークショップ「六本木再描画:Chit Chat Mapping」(10回開催、のべ参加者数210名)、社会人を対象とした講座「カルナラ・コレッジ'21カルチュラル・ナラティブの旅支度」(5回開催、のべ参加者数64名)を開催した。

参加者からは、「現代アートという新しい世界への扉が開いた」「街のアートについてじっくり考える機会だった」「普段話せないことも、アートを通すと話しやすくなり、自分の身近にある問題や相手のことをより深く知り考えることができた」「魅力的な参加者と出会えた」「いろいろな人たちと繋がりたいと感じた」「身近な所を色々調べて探索してみたい」など、関心の広がりや新たな視点の獲得、また同様の関心を持つ人々との繋がりについて言及するコメントがあった。

【事業実績】

「更新される都市文化」をテーマとした本プロジェクトでは、【① 伝統文化と現代文化を接続する文化体験を新たな手法で提供するイベントの開催 ② 文化の持続的成長を支えるアーカイブ・コンテンツの制作と発信 ③ アクセシビリティに関する検討と包摂的コンテンツ制作 ④ 課題・技術・運用をまとめた技術資料の作成とモデル構築 ⑤ 地域人材とのコラボレーション ⑥ 運営】の6つの柱を立てて活動を行った。プロジェクトで実施した企画にはのべ477名の参加があり、新型コロナウイルス感染症の影響下においても、文化活動を多くの人に届けることができたと考えている。また、今年は活動のアーカイブ・コンテンツ製作にも積極的に取り組んだ。コンテンツの多くは、プロジェクトのウェブサイトで公開しているので、是非アクセスしていただきたい。

1. 新たな手法に基づき、伝統文化と現代文化を接続する文化活動の実施

デジタルテクノロジーを用いて地域の名建築を紹介するヴァーチャル・ツアー「港区の名建築—モダニズム漂う榎文彦建築」(参加者数:53名)では、テキストや写真に加え、VR コンテンツや図面などの豊富な資料を提示し、現実のツアーの代替物ではない、異なる文化体験を作り出すことを試みた。

ラーニング・ワークショップ「コレクティブ・メモリー」(参加者:のべ79名)では、個人の持っている記憶材を地域や集団の記憶として公共化し、体験を通じて新旧コミュニティをつなぐ対話を生み出す方法について、プロジェクト・メンバーと、ワークショップ参加者がともに学ぶ場所を設定した。

子ども向けワークショップ「どうして残す?どのようにして残す?」(参加者:のべ55名)では、文化財の修復をテーマとした。文化財の修復は、過去に生み出された文化を現代に生かし、活用していく技術ともいうことができる。ワークショップでは、いま・これからの時代を進む子どもたちとともに、修復された作品を観察し、修復に携わるひとびとから直接に学ぶことによって、文化の過去と現在を体験の中で接続することを狙った。

これらの文化活動には、のべ187名の参加者があり、デジタル技術を活用した新たなプログラムの中で、伝統文化と現代文化が接続する体験を多くの人に伝えることができた。

参加者からの声 「街の記憶に関して、自分の体験を振り返りながら考えることができた」「個人的な出来事の中に人間の普遍的なものを描き出すという観点を学んだ」「修復家という仕事に興味をわいた」「芸術に対する視野が広がった」「今後は、美術作品を見る時に、修復という新しい視点から味わいたいと思った」



港区の名建築 広報画像



コレクティブ・メモリー



どうして残す?どのようにして残す?

2. 文化の持続的成長を支えるアーカイブ・コンテンツの制作

地域の新旧コミュニティにおいて、伝統文化の継承と、新たに生み出される文化の受容を進めるために、文化活動の記録化や、文化財を紹介する映像の制作など、幅広く活用可能なアーカイブ・コンテンツを制作した。

映像メディアでは、書店、ロードサイド、修復士の仕事をテーマにした**短編ドキュメンタリー映像**を制作した(3作品)。また、「いつでも」「だれでも」「自由に」体験することができる文化活動のアーカイブを作り、共有することを目指し、現代美術展覧会のギャラリートーク、重要文化財の本殿を持つ寺院の見学ツアー、海洋文化をテーマとするシンポジウム、街と人を撮る写真ワークショップの**4活動**をアーカイブし、記録映像を作成した。

ドキュメンタリー映像とアーカイブ映像は、都市のカルチュラル・ナラティブの **Vimeo** および **YouTube** チャンネルで公開している。

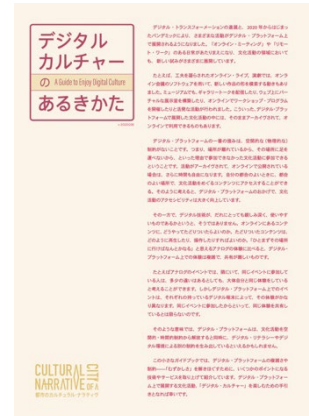
Vimeo チャンネル <https://vimeo.com/showcase/minato-e>

YouTube チャンネル <https://youtube.com/playlist?list=PLXYeHFOPSRZh0w33Wcwk-yJEwrHdyX933>

3. アクセシビリティに関する検討と包摂的コンテンツ制作

さまざまな領域で活動する専門家や実践者を招き、アクセシビリティ WG を 3 回開催した。また、コンテンツの多言語化や多メディア化を通じて、アクセシビリティの向上を図った。テキストメディアでは、翻訳による多言語コンテンツの作成(12 本)に加え、イベントの音声記録の書き起こし(2 種)を進めた。音声コンテンツに関しては、アクセシビリティ WG での検討に基づき、「情報ではなく体験を伝える」「視覚障害者と聴覚者の体験をともに豊かにする」ことをテーマに、音声コンテンツのプロトタイプ(1 種)を開発した。デジタル・プラットフォームにおける文化活動への参加や、デジタル・コンテンツの利用を、デジタル・スキルセットの差にかかわらず幅広く進めてゆくためのガイド「デジタル・カルチャーのあるきかた」を印刷・WEB 版で作成し、デジタル・デバイスという新たなアクセシビリティの課題にアプローチした。

□ 「デジタル・カルチャーのあるきかた」(4P)



デジタル・カルチャーのあるきかた

4. 課題・技術・運用をまとめた技術資料の作成とモデル構築

文化活動の持続的成長のためには、さまざまな活動の実践が共有され利用可能になっている環境が必要であると考え、プロジェクトのモデルを「利用可能な形で」「素早く」アウトプットしていく手法について、モデル構築のための検討会(3 回、のべ参加者数:16 名)を開催し検討した。また、プロジェクトのモデルを短いスパンで共有するための技術資料(ホワイトペーパー)を作成、公開した。今年度は技術をテーマとし、「イベント参加者のコミュニティを作る」「オンライン・トークイベントの配信」「オンラインボードでワークインプロGRESSを共有」の 3 種を発行した。

□ ホワイトペーパー

「イベント参加者のコミュニティを作る」「オンライン・トークイベントの配信」「オンラインボードでワークインプロGRESSを共有」

5. 地域人材とのコラボレーション

学生を対象とした現代文化ワークショップ「六本木再描画:Chit Chat Mapping」(10 回 のべ参加者数 210 名)、および社会人を対象とした講座「カルナラ・コレッジ '21 カルチュラル・ナラティヴの旅支度」(5 回 のべ参加者数 64 名)を開催した。「Chit Chat Mapping」では一部の参加者に「企画チーム」として関わってもらうことで、参加者のカレントな問題意識に即して、都市の現代文化との向き合いかたについて学ぶプログラムを構築することができた。「カルチュラル・ナラティヴの旅支度」では、参加者同士が主体的にコミュニケーションを図ることで、参加者相互の学び合いが生まれることを狙い、多くのグループワークとフィールドワークを取り入れた。

参加者からの声 「現代アートという新しい世界への扉が開いた」「街のアートについてじっくり考える機会だった」「普段話せないことも、アートを通すと話しくなり、自分の身近にある問題や相手のことをより深く知り考えることができた」「魅力的な参加者と出会えた」「いろいろな人たちと繋がりたいと感じた」「身近な所を色々調べて探索してみたい」



六本木再描画:Chit Chat Mapping



カルチュラル・ナラティヴの旅支度

6. 運営

オンライン・ミーティングやメールでのコミュニケーションをベースに、プロジェクトメンバーとのディスカッションを行い、プロジェクトを運営した。また、プロジェクトの活動を、一般にも伝わりやすく記事化してまとめた全体報告書を作成した。

□ 都市のカルチュラル・ナラティヴ '21 全体報告書