

# 第1回障害者文化芸術活動推進 有識者会議説明資料

平成30年9月26日

經濟產業省

# 障害者の文化芸術鑑賞機会の拡大（バリアフリー映画の例）

- 映画館における視聴覚障害者の視聴環境は、新システム（※）の導入により、劇的に改善。システム対応作品であれば、視覚障害者の場合はスマートフォンやタブレット端末、聴覚障害者の場合はメガネ型機器を使用し、いつでもどこでも音声ガイド・字幕ガイド付きで鑑賞することが可能。
- 一方、聴覚障害者用のメガネ型機器は高額なため、普及が遅れている等の課題も残っている。（一社）日本映画製作者連盟では、平成30年10月28日、東京国際映画祭においてメガネ型機器の展示会を開催し、字幕表示機能を試せるようにすることで、普及促進に取り組んでいる。

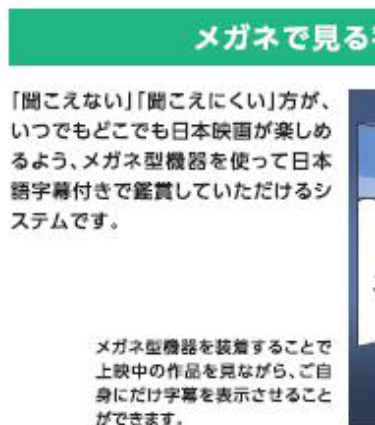
## <バリアフリー映画の新システム>

※UDCast： 映画・映像・放送等の「音声」をスマートフォン等の携帯端末のマイクが拾うことで、その端末を通じて、字幕や手話の表示、音声ガイド再生等を行うことのできるアプリケーション。



視覚障害者向け

聴覚障害者向け

メガネ型機器



スマートフォン（スマート端末）とイヤホンを使った音声ガイド付きで鑑賞しているシステムです。

※機器が使用できる作品には、各劇場HP等に   のマークが付与されます。

## <参考>メガネ型機器の映画以外への拡がりの可能性

- ① 音声認識によるリアルタイム字幕表示機能は、聴覚障害者の授業、学校/能、狂言等の実演物/博物館、美術館、水族館/遊園地のアトラクション/公共ホールの設備 等としても有効。
- ② 聴覚障害者用だけでなく、外国人用多言語字幕表示も可能。

# 障害者の文化芸術創造機会の拡大（企業経営における活用例）

- 「ダイバーシティ経営」とは、多様な人材に、その能力を最大限発揮できる機会を提供することで、イノベーションを活性化し、価値創造につなげるというもの。こうした「ダイバーシティ経営」に取り組む企業の中には、障害者の文化芸術活動を後押ししている例がある。

## ＜障害者のアートを活用した企業経営の例（パソナハートフル）＞

- パソナグループの特例子会社であるパソナハートフルは、「才能に障害はない」をコンセプトに、絵を描くことが好きな障害者の就労支援を目的として「アート村」を設立し、アート制作活動を業務として行う「アーティスト社員制度」を導入（現在20名）。
- アーティスト社員の作品の図柄を配したうちわや文房具、スマホケースなどのオリジナル商品を「アート村工房」で障害者が手作りし、アート村工房SHOPやオンラインで販売。また、カレンダー等他企業のCSRとして、販促商品も販売。
- このほか、作品を美術館やホテル等での展覧会に出展したり、オフィスや商業施設のインテリアデザインに活用するなど、アーティスト社員の活躍の場が広がっている。

アーティスト社員の創作活動の様子



アート村工房SHOP



障害者アーティストの絵画作品を用いたインテリアデザイン



アート村工房での商品作成の様子



アート村工房の商品の例



うちわ



クリアファイル



スマートフォン  
ハードカバー



ガラス絵



# 障害者の文化芸術創造・発表機会の拡大（工芸品産地独自の取組例）

- 工芸品の産地独自の取組として、障害者の文化芸術創造機会及びその発表機会を創出している例がある。

## ＜全国福祉施設うちわデザインアート展＞

香川県うちわ協同組合が、「丸亀うちわ」のデザインを全国の福祉施設利用者の方々から募集。全応募作品490点の中から20点を選定し、丸亀市内で展示（平成30年4月）。

### 受賞作品

