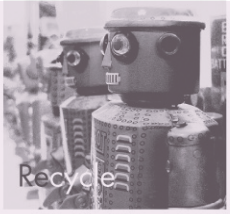


「日本ではロールプレイングアート「リボット・クエスト」が話題を呼んでいる。」

■リ・コンシャスなアップサイクルのゆるキャラ家電ロボット
■高齢者・チャレンジド参加フリーのロールプレイング・アート
■アートとコモディティの統合による持続可能な事業展開

リボット・クエストとは家電立国である日本の**リ・コンシャス**な**アップサイクル**家電**ロボット**の**ロールプレイング・アート**です。**キーワード**は**フリー・オープン**そして、**トランスペアレンシー**です。運動の理念や**アイデア**が共有できたら、自らが**キャラクター**として自由に参加し、周囲と**コラボレーション**に向けて**アイデア**・情報・行動を**シェア**し、そして、**プロセス**を**オープン**にしながら、**ピースバイピース**に**パブリックネス**を形成していきます。その「**アート**探検物語」の主人公は高齢者・**チャレンジド**たちです。日本の**チャレンド**の内面から滲み出る生の芸術=**アール・ブリュット**は海外での評価も高く、**チャレンジドパワー**による**リボット**の**アーツ&クラフツ**は**オープントースター**や**ライスクッカー**などの**ジェネリック**な家電機能を搭載、決して過度な技巧に走らず、不細工・不揃いでも、おしゃれで**アーティステック**です。廃材や廃品など手元の資源をどう再生するかを考える、**リ・コンシャス**の環境生態系**アート**は、存在感抜群で強い主張があふれています。**リボット**の**アーツ&クラフツ**は現代**アート**の領域だけではなく、**コスト**意識を持った**アートとコモディティ**の統合表現として、**デジタル・サイネージ**などの**BtoB**領域へ持続可能な事業として**アプローチ**していきます。また、**インターネット**や**FACEBOOK ページ**での**オープン**な作品紹介により国内にとどまらず**グローバル**な情報発信を展開して行きます。**リボット・クエスト**は**シリコンバレー**から世界を席巻する**リアル・アンドロイド**への"挑戦"の物語です。これからの**アート**は**コモディティ**として社会の細部に至るまで重要な意味を持ち、都市や国家もそうした無数の小さな**モノ=ピース**の集合体としての**アッセンブリー**だと言えます。**「モノ」「ミセ」「マチ」**そして、21世紀の世界を変えるのは、従来の発想の**アート**教育を受けた**アーチスト**と言われる人々ではなく、**アール・ブリュット**の感性による「小さな**モノ**たち」の**ボトムオブアーツ**の**パワー**です。**アート**の存在価値は本来、大胆突飛な発想でや**マニュアル**や**スケマティック**には頼らない表現活動により、「人々の心を掘さぶり、そして、社会を掘さぶる。」ことにあります。未来を**リード**するのは、何かを創造できる人です。今ほど、**アート**の果たす役割が大きく問われている時代はありません。

「日本ではロールプレイングアート「リボット・クエスト」が話題を呼んでいる。」

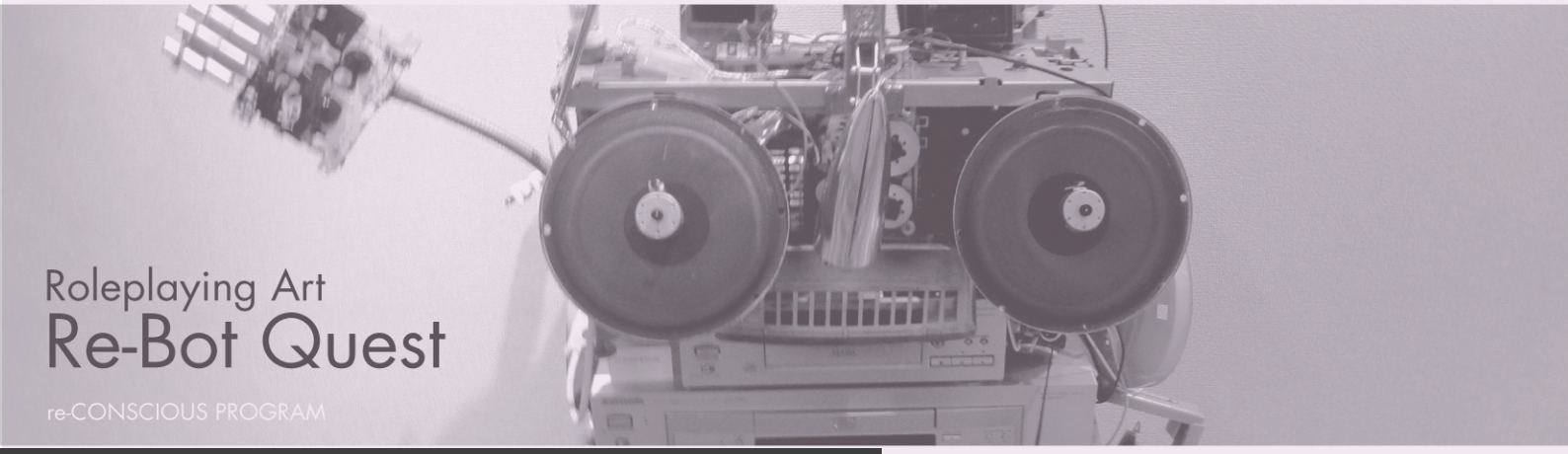
「リ・コンシャスなポストミュージアム=ホームエレクトロニクス・カフェ」

■リボット・クエスト
■国家戦略カフェ
■CARE&SHA
スを有効利用
の事業モデル

リボット・クエストの活動は**「グループアート」**と**「グループカフェ」**が両輪になり、3**LOW（ローテクニック・ローコスト・ローリスク）**の**ローエンド**経営の事業モデルを実現します。**グループカフェ=ホームエレクトロニクス・カフェ**は自宅の**リビング**をはじめ、日本全国にある700万戸の空き家や遊休**スペース**の有効利用による**リボット・クエスト**の**アーツ&クラフツ**の支える**ポスト・ミュージアム**です。その運営はCARE&SHARE を理念とした**コミュニティ・カフェ**構想による、少額出資による**コンソーシアム**や徹底した**ワークシェアリング**の概念を導入し、自主独立の経営と社会的使命達成に対する報酬としての、適正な利益に基づく経営を目指し、初年度から黒字化を念頭において事業展開されます。廃材・廃家具・廃家電など身の回りの資源を利用した**ハンドメイド**による**ローコスト**な**リノベーション**と、**キッチン**家電による**シンプル**な厨房**システム**により、**ゼロ**から数十万円単位の少ない資金
が可能で
を共有する
の**セルフ&ボ**
ティアサービスな
どの様々な**アイデ**
アによる
「OMOTENASHI」の
オペ
タイルを導入
する
り、「売り
よし、買い手
よし、世間よ
し」三方よし
の公益経済社会の**スキーム**や高齢者・
チャレンジドの持続
可能な労働の**リアリティー**が見えてきます。そして、こうした活動が**ピースバイピース**に様々な**コミュニティ**を呼び起こすことになります。また、**リボット**
トフード店舗
ルドの出店
計画は10万
人につき3店
舗で、日本全
国では約3000店
舗あると言われています。それに対して地域の**コミュニティー**としての機能も果たす**ホームエレクトロニクスカフェ**は1000人につき3店舗、日本全国で30万店舗、世界中の国と地域において従来の発想に捉
われない様々な**ス**
タイルで2000
万店舗規模の出店
を目指します。

THE ART IS A SOCIAL RE-SOURCE, IT THE SOCIETY CONTRIBUTES IN THE ART.

A role playing art "RE-BOT QUEST" is topicalized in Japan.



Roleplaying Art
Re-Bot Quest
re-CONSCIOUS PROGRAM

「re CONSCIOUS」

RE

「高齢者・チャレンジドパワーによる、リ・コンシャスな資源循環型ソーシャルアート。」

■"JAPANS BIGGEST CHALLENGE"におけるソーシャルアートの役割
■「支えられる側」から「支える側」へドラスティックに転換
■先進国モデルとして一次元超えた国際貢献の実現

日本では3.11東日
本大震災以降、**リ・**
コンシャスな資源
循環型の社会の必
要性が叫ばれてい
ます。日本は天然
資源に乏しく、限
られた国土に人口
や産業活動が
集中する一
方、自然環境
を中心に地域
や身の回りに
ある素材を大
切にする思想が存在
します。昔から「
MOTTAINAI」の文化
があり、徹底した**リ**
サイクルが行われ、
知も豊かな江戸時代
のまちづくりに代表
される良き伝統があ
り、そして何よりも
優れた智慧と技術を
持ったすばらしい
人材資源があります。現在、日本の高齢者（65歳以上）人口は2700万人に達し、4人で1人の高齢者を支えています。20年後に全体の約3分の1が高齢者になると予測されているほどの、世界一の"高齢者大国"です。この世代の人たちを、年金や福祉を消費する側から支える側へと変えていかなければ、超高齢社会の持続は困難になります。高齢者・**チャレンジド**たちが主体となった**ソーシャル**
アート=リボット・クエストのもたらす**イノベーション**は、「支えられる側」から「支える側」へ、自らのやりがいや生きがいをもって暮らす安心と充実した生活にと
どまらず、社
会の「労働観」
や「障害観」
やそれを取り
巻く**ユニバー**
サルな**サービス**や**コ**
ミュニティの在り
方、さらに市場主義
偏重の人と人の関係
性や公益経済社会へ
の**パラダイムシフト**
に向けての価値観や
関係性への変革という点にあります。課題先進国における"JAPANS BIGGEST CHALLENGE"に対する取り組みは、HECP（人権・環境・**コミュニティ**・公共）をテーマに、世界の貧困問題や疲弊地区再生などの問題解決に向けての**ジャパンモデル**として国際社会からの大きな賞賛を受けることになります。従来の環境経済などの開発援助を一次元超えた、国際貢献における日本の**プレゼンス**を広く世界に**アプローチ**していくことが戦略的にも極めて重要になってきます。

at RE-CONSCIOUS

.re-conscious.org