

# 関わった人たちの声

## Q.1

テクノロジーを導入するに至るまでの経緯、きっかけは何でしたか？

実施前は、パフォーマンスをする際にVR (MR) ゴーグルを着けている人／着けていない人に隔たりがあって、取り組みの面白さ、有効性を見出すこと、またパフォーマンスとして昇華することに難しさを感じましたが、実践していくなかで「着けることで意識が散漫にならず自分のことに集中できる」とか「ゴーグルの視界の中でしていることを外の人にいかにも表現し届けることができるか（これはある種パフォーマンスになるのかも）」といった気づきもありました。障害を理解することにも、人と人が理解し合うことにも通じる何らかの可能性をここに感じています。



佐藤 拓道

たんぼの家アートセンター  
HANA 副施設長

パフォーマンス系プログラム（演劇、ダンス）を担当し、制作運営、演出などを行なうかたわら、個人でも俳優として舞台作品に出演。ダンスプログラムのなかでVRゴーグルを使用することを提案される。

## Q.2

一緒に取り組む人との関わり方において、特に意識したことはなんですか？

「MRのなみ」の世界に入り込み、身体感覚を使って伝えたり感じ取ったりする。この言葉ではないコミュニケーションの感覚は、人と人が関わるケアの現場や、文化芸術に関連した場やコミュニティづくりなど、それぞれの現場で活かせる可能性があると感じ、周囲の人に声をかけました。MRを活用すると、波と一緒に感じて一緒にいる人と同じ世界に入りやすくなる。そして、隣の人のことにも波長を向け、受け取り渡す。そのうちMRをつけなくても、波が見え、その場にいる人たちの共通言語ができるように思いました。



武田 和恵

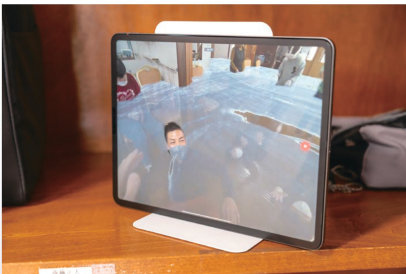
福祉とアートのコーディネーター

障害のある人たちが芸術活動を行なうときの相談窓口となり、関係者のネットワークづくりや人材育成を行なう。身体表現、生活におけるケア、文化施設など、さまざまな人や場所とMRの可能性を探っている。

## Q.3

テクノロジーを導入し、使い方を試行錯誤する段階では、どのようなことを意識していましたか？印象的なことは何でしたか？

ケアする／される関係ではなく、互に関わりあうなかで表現・ケア・テクノロジーそれぞれに新しい可能性が開かれるようなプロセスを意識しました。必ずしもテクノロジーが最先端・高精度である必要はありません。VRやMRだからリアリティを追求しすぎない、勝ち負けのあるゲームにしないなど、むしろ創造の「余白」が生まれるような「引き算」を大切にしています。



緒方 寿人

デザインエンジニア・Takramディレクター

デザインだけではなく新しいテクノロジーを使ったビジネスやプロダクトを開発。VRの技術を活用して、障害のある人たちの表現や創作活動の可能性を広げたいとたんぼの家より相談を受ける。

## Q.4

今回使ったツールや試みをほかの場所でも日常的に活用してもらうために、何が重要だと思いますか？

日常的にMRをダンスに活用するための課題として、機器の準備や通信環境の確保など、場所を問わず開催できるようハード面の課題をクリアすることがひとつ。次に、関わる人材として、アートコーディネーター、ダンサーだけではなく、福祉事業所、公共ホールや美術館など芸術文化に関わる施設職員、アーティスト、デザイナー、大学などの教育機関も巻き込み、Art for Well-beingという概念にさまざまな観点から肉付けをしなが、安心して継続的にダンスができる場としての環境を確立していくことが必要です。そして、ほかの場所で展開されている実践を、お互いに共有し合える顔の見える関係もあるとよいと思います。



菊地 将晃

ダンサー

ダンススタジオなどでインストラクターをするかたわら、アーティストのバックダンサー、振付、養護学校や児童館でダンス講師を務める。「WAVE: なみのダンスとMR」を体験したあとに、地元の児童教育施設に展開したいと考えた。