



撮影：佐藤潮

IMMERSIVE GOKAN

What's Sato Project

本プロジェクトは、「五感と廃材」をテーマに知覚や認知について調査しました。地域の廃材を表現の素材として、新たな価値を見出し、五感を通じた体験として提供するプロジェクトです。

フィールドとして、地域企業で出た廃材を「表現の素材」として活動している、府中市のNPO団体と協働しています。

廃材は通常不要とされる素材ですが、本プロジェクトではそれらを再利用して、五感を通じてその潜在的な価値を探ります。

具体的には、表現と体験の実験を通して、廃棄されていた段ボールチップ、居酒屋で使われていた木材や醤油さし、製造過程で製品にならなかった部品などの、新たな魅力を模索しています。

発表の場としては、府中市の芸術祭への参加などから、資源の再評価や五感を通じた多面的な体験を通して、持続可能な社会への関心を持ってもらうことを目指しています。



授業風景

ラッコルタ -創造素材ラボ-



Artist Collective Fuchu [ACF] は、府中市の文化生涯学習課と共同で市民提案型共同事業「ラッコルタ-創造素材ラボ-」を設立しました。

地元企業に不要な素材を提供していただき、それらを表現のための創造素材として活かしています。

また、アーティスト主催のワークショップを通じて、子供から大人まで「素材から発想した表現」ができる環境作りに取り組んでいるそうです。

環境を意識した【リサイクル】だけにとどまらず、身近なモノを違う視点から捉える機会に注力を注いでいるそうです。

“不要になったモノ”が有用な教材となり創造的な考えに繋がり、またそれが人を育てる媒体にもなるようなプロジェクトを目指しているそうです。

Research

授業では、五感の認知に関して深めるために様々な活動を行いました。

前期の活動では、資格を封じて大学校内を歩くトラストウォークや、生田にある岡本太郎美術館に足を運び五感に関する理解を深めました。

後期では、素材の提供をしてくださった株式会社サーカス様やラッコルタの活動に訪問して、空間のコーディネートや地域との関わりに関して学習しました。

これらの活動を経て、再利用の重要性や廃材への理解にとどまらず多くのことを学ぶことができました。

Experience Type

👂 廃材音探知(聴覚)

廃材から発生する音を組み合わせる音楽を作成しました。捨てられるはずの廃材が生み出す音楽は、資源の再利用の有効性を表現しています。

👅 ていすていんぐみ(味覚)

ゲームで使われる容器は、廃材を使っています。目隠しをしてお菓子の味を当てるゲームで、普段は無意識で使われている味覚を特に意識することができます。

👁️ おさんぽ専修大学(視覚)

大学生の日常にフォーカスを当てたVR体験をすることができます。普段あまり意識していない日常が作品になることを資格を用いて体験してみてください。

👃 コルクチャレンジ(嗅覚)

廃材として提供していただいたコルクは匂いがつきやすく、この特徴を活かして匂いを当てるゲームを体験できます。廃材の再利用と嗅覚のコラボ体験を是非...

👋 デリケートタッチ(触覚)

多種多様な廃材を使った「廃材の道」は、多様な質感を持っています。想像以上の感触に刺激され、普段意識していない触覚を意識してみてください。



ラッコルタの活動参加風景

専修大学 佐藤プロジェクト

IMMERSIVE GOKAN

担当教員：佐藤 翔子
リーダー：沙魚川 叶多
メンバー：平田 直之・小林 海斗
風見 大地・柿沼 弘大
橋立 大輝・別所 結実
森崎 陽・出口 裕麻

嗅覚 -コルクスピードチャレンジ-

『コルクスピードチャレンジ』は、廃材コルクを使った匂い当てゲームを通して、異なる香りの違いを嗅覚で体験してもらうゲームです。廃材のコルクに香水や芳香剤等で匂いをつけます。参加者に匂いのついた4つのコルクの名前をつけてもらい、目を閉じ、匂いを嗅いで名前を当ててもらいます。参加者は2-4人で体験してもらいました。



当日はさまざまな年齢層の参加者が訪れ体験していただきました。

親子での参加が多く、大人が助言などをして子供が楽しむ様子が多く見受けられました。

大人は何度も匂いを嗅ぎ分けているうちに匂いがわからなくなったという感想が多かったが、子供は迷うことなく正解を当てられている印象がありました。

こういった違いでゲームを通して参加者同士の交流が生まれ、香りに対する感じ方や嗅覚の反応でどれほど個人差があるかについても意見交換が行われていました。

当日の参加人数はおおよそ40人で、実施回数は25回でした。

考察

嗅覚には年齢や経験による違いがあることが浮き彫りになりました。

子供たちは、嗅覚が敏感で、直感的な判断で正解を導く傾向がありました。ゲームを通じて、楽しみながら能力を発揮する姿が見られました。

大人たちは、繰り返し嗅ぐことで「嗅覚疲労」が起こり、香りの識別が難しくなることが多かったです。経験を元にした助言や議論を通じて、親子間や他の参加者と交流する場面が多かったです。

嗅覚における学びや適応力でゲーム結果に違いがあり、年齢ごとの特性を活かした活動の可能性を感じました。香りの好みや認識の違いは、個人の経験や感覚の多様性を体験する良いきっかけとなりました。

大人が助言し、子供が挑戦する構図は、親子の協力を促進し、共通の体験を共有する機会を生み出すことができました。

聴覚 -廃材音探知-

『廃材音探知』は、地域企業から提供された廃材を活用した音当てゲームです。

一回のプレイ人数は4人で、2ペアに分かれて行います。

コアサンプラーというアプリを使い、廃材をサンプリングした音をスピーカーから流します。

参加者は廃材をテーブルに並べた実物を触ったり観察したりして、どの素材が使われた音なのかを推測します。

このゲームでは、廃材が持つ音の個性や特徴を楽しみながら発見し、廃材の新たな魅力や持続可能性への関心を深めていただけます。

攻略の鍵は、ペアと協力して意見を出し合うことと、廃材の特徴について観察して予測することです。



発表当日は幅広い年齢層の参加者が訪れ、特に家族連れの方々が楽しそうにゲームに挑戦していました。

子どもたちは廃材に触れながら音を聞き、予想を話し合う様子が微笑ましかったです。

一方で、大人たちは廃材の音の違いに驚き、音から素材を推測する難しさや面白さに関心している様子が印象的でした。

また、何度もチャレンジする参加者もあり、正解を出すたびに歓声上がるなど、ゲームを通して廃材の新たな価値を楽しんでいたようです。

さらに、難易度の高いラウンドでは協力しながら試行錯誤する姿が見られ、チームで取り組むことで一層の一体感が生まれていると感じました。

考察

「廃材音探知」を通じ、普段注目されない廃材が持つ音の個性を多くの参加者に体験していただきました。

「この形からこんな音が出るんだ」という意外性は、音に対する認識を改めるきっかけとなり、廃材への興味や新たな価値の発見につながっていると感じています。

また、ゲーム形式の採用が参加者間の交流を促進する効果を生み、人と人とのつながりを深める場にもなっていたと思いました。

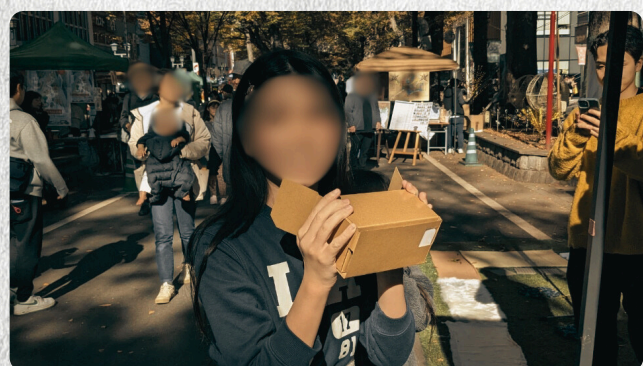


視覚 -おさんぼ専修大学-

『おさんぼ専修』では子ども用と大人用で単眼と二眼のVRゴーグルを用意し、スマホをセットすると大学での生活を立体的な映像として視聴できるような体験コンテンツを作成しました。

また、手軽に体験できるようにテーブルなどは設置せず、立ったままでも座ったままでも体験できるようにしました。

映像も体験者の年齢に合わせた映像を用意して、最大四人体験することができます。



実際の視覚ブースでは、大人から子どもまで幅広い世代の方々に体験していただきました。

特に、お子さん連れの保護者の方も多く訪れ、普段あまり触れる機会のないVRゴーグルを通じて、映像を楽しみながら体験されていました。

子どもたちには「何が見えるかな」「ここが大学なんだよ」と話しかけると、「人がたくさんいるね」「見たことない場所だね」といった素直な感想をいただきました。

また、大人の方からは「大学の雰囲気懐かしい」「専修大学ってこんなところなんですね」という声をいただき、親しみや興味を感じていただけた様子でした。

考察

五感の中でも視覚は情報の約80%を占める重要な感覚です。

今回のブースでは、VR技術を通じて大学生生活の「リアルさ」や「視覚的イメージ」を伝えることで、体験者にとって新鮮で感動的な体験を提供できたと感じています。

また、この体験によって大学という場所の入口的な役割や補完的役割を担えたと考えています。

さらには、五感と機械の融合を表現することができたとも感じています。

特に、VRという技術を通じて没入感を高めたことで、感覚をより強く印象づける役割を果たしたと思います。

今後は、他の感覚との連携や展示としてのインパクトを高めることで、さらに魅力的で五感を意識するような視覚体験を作り出していきたいと考えています。

触覚 -デリケートタッチ-

『デリケートタッチ』は、多種多様の提供していただいた廃材でできた「廃材の道」を歩いてもらう体験ブースです。

本来捨てられるはずだった廃材ですが、普段意識しない足の裏の感覚を刺激するユニークなアイテムに変化しています。

また、遊び方はさまざま最大10人まで同時に体験することができます。

このゲームでは、廃材がもつ特徴を知ること、廃材の新たな使い道に意識を向けることを目的としています。



発表当日は、主に子供たちにとっても人気があり、多くの親御さんにも興味を持ち体験していただくことができました。

年齢によって触覚の感じ方や、痛感を感じる場所が異なり、ストローで作られた道を大人は痛がったのに対して、子供は飛び跳ねながら踏んでいました。

また、子供達は廃材の一つであるタイルを移動させて「ケンケンパ」や「じゃんけん」など、新たな遊び方を見出していました。

当日は、100人ほどが触覚のブースを体験していただきました。

考察

『デリケートタッチ』を通じて、廃材の新たな使い道と、年代別の触覚の感じ方があることに気付かされました。

私たちは、廃材の有用性について理解した上で、この事を認知させる目的で活動を行っていましたが、ブースにおいて子供たちは奇想天外な遊び方を見出していたことで、改めて廃材の特徴をフルで活かせるような使い道について考えさせられました。

また、触り心地が他よりも異質なものなどには、子供大人関係なくみんな興味を惹かれていました。

ゲーム性があった方が子供達の盛り上がりも大きいように感じました。それは子供に限定した話ではないことだとも考えます。

より一層廃材にも興味を持ってもらえるように、触覚の体感コンテンツの内容をブラッシュアップしていきたいと感じました。

味覚 -ていすていんぐみ-

『ていすていんぐみ』は、目隠しをした状態で、10種類のグミの味を当てるゲームです。

ゲームは1人から5人のグループで参加でき、多人数で盛り上がる仕掛けが施されています。

参加者は視覚を遮断し、味覚から直感や記憶を頼りにグミを食べてその味を当てることに挑戦します。

このゲームは、視覚を奪うことで味覚への集中を促し、味覚の新たな側面を体験してもらうことを目的としています。



発表当日は、沢山の参加者が集まり、特に家族連れが多く訪れ、ゲームを楽しんでいました。

子どもたちはグミの味を当てるのに苦戦しながらも一生懸命取り組んでおり、その姿が微笑ましく感じられました。

一方、大人たちは子どもたちと一緒に味を当てようと、より真剣に悩みながらも楽しんでいる様子が見受けられました。

興味深いことに、子供と大人では味覚の違いがあることがわかり、大人たちは子どもよりも難しさを感じている様子が印象的でした。

何度もチャレンジして正解を出すたびに歓声が上がリ、ゲームを通じて新しい価値を楽しんでいる様子が見られました。

考察

視覚を遮断することで味覚への集中が促され、参加者が普段意識しない味の違いや感覚の多様性を新たに発見することができた。

子どもたちは、「どんな味が全然わからなかったけど楽しかった!」という感想が多く、正解したときには大きな達成感を得ている様子でした。

大人たちも、味覚の感覚が子どもと異なる点に驚きながら挑戦を楽しんでいました。また、家族や友人同士で協力して味を当てる場面が多く見られ、親子間や仲間同士のコミュニケーションが深まる様子も印象的でした。

参加者は何度も挑戦し、味覚を通じた新たな体験を楽しんでいました。

このゲームは、参加者同士の交流の場として非常に有意義なものになっただけでなく、味覚の違いに興味を持つきっかけとなり、普段の食生活での味わい方に新しい視点を加える良い機会となったと感じます。

考察

五感を活用したゲームを通じて、参加者は廃材の特性や潜在的な個性を楽しみながら学びました。

廃材を使った活動では、他者との協力が必要となり、協力しながら異なる視点や感覚を共有することで、物事の捉え方の違いを実感することができ、コミュニケーションを促進する場となりました。

これにより、個々の経験や価値観の多様性を感じ、チームワークを深めるとともに、共感や理解が生まれる場となりました。

さらに、五感を刺激することで、廃材に対する新たな魅力や再利用の可能性に気づき、持続可能性への関心も深まります。

これにより、環境問題への意識が高まり、廃材の価値を再認識する貴重な経験となったと同時に、他者とのつながりや協力の大切さを再確認できる場となったと感じました。



今後の展望

佐藤プロジェクトは、「五感と廃材」をテーマに、府中市のNPO団体ラッコルタと連携し、美術展や地域のアートイベントを通じて、持続可能な社会への意識を広げる取り組みを行っています。

これまでの活動では、視覚、嗅覚、味覚、触覚、聴覚に焦点を当てた五感体験ブースを設計し、多くの来場者に新たな感覚体験を提供してきました。これにより、環境意識を高めるだけでなく、参加者同士のコミュニケーションや交流を促進する効果もありました。

特に、美術展で保育士の方が触覚ブースに強い関心を示され、足裏の感覚を利用した保育現場での学習活動と関連づけた提案をいただくなど、幼児教育分野への応用可能性が見出されました。

また、ラッコルタと協力し、高齢者施設での活動も検討しています。高齢者の感覚を刺激するレクリエーションとして、五感を活用した廃材体験が感覚の活性化や社会的繋がり促進につながることを期待されています。

今後も佐藤プロジェクトは、五感を活用した独自のアプローチを活かし、地域社会や教育現場と密接に連携しながら、廃材の新たな価値を探求していきます。