

# 教育

2016年

# DANCEが描く未来予想図

文・作成=石原 久佳

## ダンスをとりまく日本の未来はこう変わる？

ここ数年でダンス界にとってダンス部の盛り上がりは最大のトピックである。同時に、ダンスに関わる周辺環境もどんどん変わってきた。その現況と予想される未来を「教育」「芸術」「健康」という軸で見てみよう。すべて、ダンスを愛する君たちの未来に関わってくるのだ。

## キッズダンス

現況：ブームから習い事としての定着化へ

### 未来 >> ダンス大国への発信源

2010年ぐらいから一気に人口が増えたキッズダンスは習い事ランキングで上位に定着し、各種スクールやプログラムも多数。第一黄金世代と呼ばれる2000年前後生まれの元キッズダンサー達が、ダンス部やダンスシーンで大人顔負けのパフォーマンスを見せ始めている。菅原小春はじめ、スポーツや芸術と同じくキッズ時代からの取り組みが、将来のスーパープレイヤーを育てるのだ。



## ダンス授業

現況：2012年の公立中学授業の導入から4年

### 未来 >> ダンス教育の成熟化

ニュース性の高かったダンス授業の導入だが、実際のところは学校によって取り組み方や熱心度はまちまちで、まだまだ課題が多いと言えよう。ただし、未来の教育に必要なクリエイティブと協調性を育てるには、ダンスとアートの積極導入が必要という研究もあり、ダンス授業やダンス部の課題や成果を元にした新時代教育への効果的なダンスの導入が望まれる。



## ダンス部

現況：女子人口ナンバーワンの人気部活へ

### 未来 >> 競技としての成熟と確立

本誌でもお伝えしているとおり、全国の中高ダンス部は2,000校・人口60,000人を越えると言われ、今年には女子人気ナンバーワン部活としての認知も進んでいくだろう。コンテスト作品も年々レベルアップしていくが、勝ち負けよりも自主性・協調性・創造性を重んじる傾向が強く、現場ではさまざまなアクティブラーニングが生まれている。文科系でも体育会系でもなく、練習は厳しくとも楽しさと華やかさがあり、初心者でも全員参加で取り組める……そんな**バランスの良さが「部活ダンス」の盛り上がりの要因**なのだろう。大会は年々増えているだけに、審査基準や統一ルールの確立がさらなる認知を広げられると思われる。また、その健全なイメージからか、昨年は神奈川・東京と自治体に関わる大規模なダンス部大会が開催された動きにも今後は注目したい(P.14参照)



# DANCE

## 大学・専門学校

現況：大学サークルの大規模化

### 未来 >> 踊れる企業人が当たり前？

大学のダンスサークルの大規模化は数年前から始まっており、在学中から世界で活躍するレベルの猛者もいる。東京六大学や国立大学でもダンスが盛んで、在学時代からダンスを活かした起業や就職を考える若者も多い。企業がこれから求める若者像はクリエイティブとコミュニケーション能力。ゼロから何を発想し、組み合わせ、それをどう人に伝えていくか……**ダンスで身につけたセンスや能力が進学や就職に活かされる**時代も近いと知れない。逆に、プロダンサーを目指すならダンススタジオや専門学校への進学も定石となってきた。また高校卒業後に一気に海外に飛んで夢をつかむ若手ダンサーも続々と現われている。ダンスはノンバーバル(非言語)表現。可能性は無限だ。



## コミュニティ作り

ダンスは一人ではできない、わけではないが、集団で踊ることで全体にとけ込むコミュニケーション体験が容易にできる。皆が同じ動きをすることは他にはあまりないダンスの特徴で、古来より**意思統一**や**集団意識**を持つために役立てられて来た。ダンスで仲間作り、やってみれば簡単なのだ。

## シルバー向けダンス

にわかに注目されているのがこの分野。超高齢化社会を迎える未来、ダンスミュージックやディスコを経験してきたシルバー世代が、これまでと違った老後の楽しみ方をすることに違いない。介護予防にHIPHOPダンス、生涯スポーツならぬ、「**生涯ダンス先進国**」として日本の元気を内外にアピールしたい。



## フィットネス

ダンス系ビジネスとしては一番成熟しているのがフィットネス。**健康の価値がさらに高まる**未来には、より手軽にダンスに取り組める環境が整うはずだ。それは2000年前後生まれの「キッズダンス黄金世代」が社会で活躍する頃には、今は想像もできない斬新な方法で拡大しているかもしれない。

## メンタル調整

ストレス化社会と呼ばれる近代。スマホを手放し数時間ダンスに集中するだけで、心身がリラックスしていることが実感できる。**リズムに乗る→くり返す→集団で合わせる**、という行為が達成感や高揚感を生むということは科学的に証明されている。

## ステージ

「生」現場の原点回帰はエンタメ界のひとつの流れだ。最近では、経験を積んだストリートダンサーが演技や音楽と有機的に融合し、興味深いダンス舞台を作り始めている。ダンサーがダンサーらしくいながら、**一般層にダンスの魅力**を伝えるという連の動きは、若手ダンサーにとっても頼もしい「出口」となるだろう。

## 文化交流

ダンスはノンバーバル表現であり、世界にはダンスがない国はない。SNS時代だからこそ求められるであろう生の**コミュニケーションにダンスは必要不可欠**。ヘタでもいい、トシも関係ない、理由なんかいらぬ。古今東西「同じ人間なら踊らにや損損！」なのだ。

## エンタメ

もはやテレビやネット動画でダンスを見ない日がないくらいエンタメとダンスの相性は良い。アイドルやアーティストはダンススキルを標準装備し、CMやネット動画でもダンスの好感度は依然高い。しかしダンスがうまいだけでは成立しないのがエンタメ業界。EXILE TRIBEのようなタレント要素やPerfumeのようなコンセプトアートを付加する「**プラスα**」が必要なのだ。マス媒体の主役がテレビからネットへ移りつつある未来には、新時代の「踊るアーティスト」のカタチがあるのだろう。

## 映像

映像技術の発達とともに、ウェアラブル機器や3D技術を使ったダンスの鑑賞・学習ツールなども出てくるかもしれないが、**技術革新と実用性と需要のバランス**は今後ますます難しくなると言われている。しかも生の現場体感に何よりの価値があるダンス。映像アート分野では、グラフィックやCGとの組み合わせはまだ可能性がありそうだ。



# 健康

# 芸術