

令和元年6月10日現在

機関番号：13902

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2015～2018

課題番号：15K16428

研究課題名（和文）表現遊びにおける「個性的な動き」とは何か 発想と動きの観点から

研究課題名（英文）What is the "Original movement" in expressive play -from the viewpoint of image and movement-

研究代表者

成瀬 麻美 (Naruse, Mami)

愛知教育大学・教育学部・講師

研究者番号：60583292

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,500,000円

研究成果の概要（和文）：本研究では、表現遊びに着目し児童から現れた模倣の動きを分析することにより、「個性的な動き」とはどのような動きかを明らかにすることを目的とした。方法は質的と量的の手法を用いて「個性的な動き」の観点を見出した。その結果、「個性的な動き」とは模倣対象の直接的イメージ動作ではなく、独自の動きでイメージを表現し、身体の中心部から動き、足の動きも大きいことが明らかとなった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

表現遊びにおける「個性的な動き」について、舞踊経験がない指導者にとってはどのような動きが「個性的な動き」なのかわからず、動きを分類することが難しいという問題点があった。そのため、本研究では、質的と量的手法から「個性的な動き」の観点を導き出したことにより、舞踊経験がない指導者にとっても共通して認識できる観点であり、動きを観察する際の助けになると考えられる。

研究成果の概要（英文）：This study aimed to provide the viewpoints for observing the "Original movement" with analyzing the imitation movement appearing from children during expressive play. Qualitative and quantitative assessment was used to find out the viewpoint of "Original movement". The results showed that, the "Original movement" did not show the direct image movements of the imitated object, it expressed the image with children's own movements from the center of the body with greater movement of the feet.

研究分野：舞踊教育

キーワード：表現遊び 個性的な動き 模倣

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

近年小学生の遊びが変わり、外で遊ぶことよりもテレビゲームをする時間が増え、体力・運動能力の低下、ストレスの増加、創造力の低下の問題が起きている(宮丸, 2011)。運動遊びは、体を動かし多様な動きを身につけるだけでなく、知能を働かせ、ものごとの認知力や創造力をも育む効果もある。そのため、運動遊びが日常的に減っている現在、運動遊びを体育の中で行う重要性は高い。このような背景から、2008年の学習指導要領改訂により小学校低学年の各運動領域に「遊び」という名前が付き、子どもの自発性や自主性を重視した小学校低学年の体育授業が求められている。しかし、実際の授業は小学校低学年から教え込みのような授業をしている現状もあり、小学校低学年の体育を見直すことが課題として考えられる。

そして、体育の中でも特に創造力向上に期待できる内容は表現リズム遊びの「表現遊び」である。表現遊びは題材からイメージしてそれを動きにつなげるものであり、皆一緒に動きをするのではなく、個性的な表現をすることに重きが置かれている。個性的な表現とはただ単に他とは異なる動きをすることではなく、題材から自分なりの「捉え」をして、自分なりの「動き」を創造することである。そのため、題材を多様な角度から認識する力、そして動きを創造する力が必要であり、体育の中でこれらの力を養うことが期待できる「表現遊び」は着目しなければならない内容である。

表現遊びでは、器械運動のように何かの技を洗練していくものではなく、多様に動きが広がっていくことが求められている。誰かが行った動きを真似するだけでなく、表したいテーマを表現する中でその児童・生徒の「個性的な動き」をすることがよい評価の1つとなる。つまり「個性的な動き」というのは1つではなく多様に存在し、無数にある。そして「個性的な動き」には児童の題材の捉え方や認識が大きく影響していると考えられる。では、「個性的な動き」とはどのような動きなのだろうか。

小学校低学年の表現遊びの内容には、「動物や乗り物などの題材の様子や特徴をとらえて、そのものになりきって楽しく踊る」(文部科学省, 2008)とある。つまり、題材になりきって即興的に踊ることが学習内容として示されている。題材に「なりきる」ということは題材を「模倣」することから、本研究では小学校低学年の表現遊びの特性から、分析する動きを「題材を模倣した動き」に限定し研究を進めていく。

小学校低学年期の表現遊びで現れる模倣の動きを分析するために、幼児に西(2005)が行った実験と同様の実験を実施した。4校の小学校2年生計134名を対象に、動物や乗り物が描かれた絵カードを提示し、児童が即興的にその題材の模倣をして動くというものである。動きを質的に分類した結果、3つの模倣の動きに分類でき、成瀬はこれらを「形骸模倣」「誇張模倣」「オリジナル模倣」とネーミングした(成瀬, 2014)。「形骸模倣」とは絵に描かれた動きの形態のみを真似するものであり、その題材の特徴をとらえてはいるものの身体の部分で真似しているだけの動きである。「誇張模倣」とはその題材の特徴をとらえ、形態を大げさに表現している動きである。「オリジナル模倣」は、模倣する題材の形態を越えた動きを身体全体で表現していた動きである。このように、題材を模倣して表現した場合3つの質的に異なる段階があるが、成瀬(2014)の研究ではそれぞれの模倣の動きの特徴は曖昧であり、それぞれの模倣の観点は明確に示されていないかった。

そのため、児童の外見的な動きを質的と量的の分析により、「形骸模倣」「誇張模倣」「オリジナル模倣」を明確に分類するための観点を得て、特徴を明らかにすることが必要である。そしてこの「オリジナル模倣」が小学校低学年では「個性的な動き」であり、これらの模倣の動きを詳細に分析することにより、「個性的な動き」とは何かを探求していく。

2. 研究の目的

本研究では「形骸模倣」「誇張模倣」「オリジナル模倣」の3つの模倣の動きを質的と量的な分析を行うことにより、それぞれの模倣の動きの明確な観点を示すことを目的とする。特に「オリジナル模倣」=「個性的な動き」とはどのような動きなのかを明らかにしていく。

3. 研究の方法

(1) 対象

対象はA小学校2年生の児童30名(男子14名,女子16名)であった(年齢:7.7±0.4yrs,身長:124.1±4.5cm,体重:23.9±4.6kg)。先行研究において、入学試験のある学校2校と試験のない2校の計4校を対象に模倣の分類に関する実験を行ったところ、入学試験のない2校では「オリジナル模倣」が現れなかった。本研究では、3つの模倣の違いを明らかにするために、これら3つの模倣の動きが現れることが必要であったため、入学試験のあるA小学校を対象に選定した。

(2) 絵カードからの即興実験

この実験では、トリ、ウサギ、ヘビ、ゾウ、ライオン、車、ヘリコプターの絵が描かれたカードを1枚ずつ上記の順で児童に提示し、児童がそれを見てそのものになりきって動くことを求めた。そして、課題となる模倣対象の中でも、ゾウは動きに変化が付きやすく、3つの模倣の動きが出やすいという前章の研究結果から、本研究では、ゾウの絵カードを提示した際に現れた児童の動きに焦点を当てた。活動時間は、1つの模倣対象ごとに約45秒であったが、ゾウ

のみ約 90 秒とし、その 90 秒間に現れた動きを分析対象とした。動きに対する指導や言葉かけは一切行わず、イメージの手がかりとなる音楽も用いず無音で行った。

被験者の児童の活動範囲は、体育館内の 10m x 10m に制限し、その範囲内がビデオ撮影できるように四つ角に 4 台のデジタル HD ビデオカメラ (HDR-CX900, Sony, 東京; 映像解像度 1920 x 1080; 有効画素数 1420 万画素) を置き、60fps (露光時間 1/500 秒) で撮影した。

(3) 分析方法

質的分析

まず、4 台のビデオカメラで撮影した映像から、ゾウの絵カードを提示しているときの約 90 秒間の児童の動きを文字化した。そして動きを 1 つずつに分解し、それぞれの動きが「形骸模倣」、「誇張模倣」、「オリジナル模倣」のどの模倣の動きをしていたのかを記載し、模倣の変化グラフを作成した(図 1)。グラフ内の表記は、各模倣の略語を示している。すなわち、「オリジナル模倣」= ori、「誇張模倣」= exa、「形骸模倣」= fra、模倣の動きなし = not である。実験の際のゼッケンの色から、個々の児童を黄=Y、オレンジ=O、緑=G、ピンク=P、赤=R、黒=B、白=W といった色の略語と番号で示している。

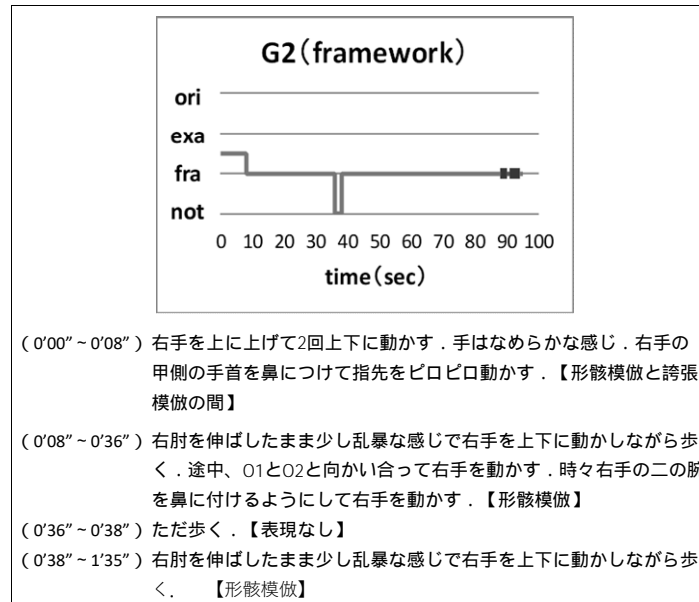


図 1 質的な分析の例

そして、模倣の動きを質的に分類する観点表を作成するために、質的分析グラフをもとに「形骸模倣」、「誇張模倣」、「オリジナル模倣」をしている際の児童の動きを抽出して観察し、それぞれの模倣の動きに共通して見られる観点を舞踊専門家 3 名で協議しながら導き出した。

量的分析

動作分析は、動きの質的分析により得られた 9 名の中から解析可能な動きを抽出し、結果として 18 の動きを分析した。分析した動きは、ゾウの動きを行っている約 90 秒間の中の約 2 秒 ~ 6 秒の動きであり、各模倣の動きの特徴的なものを選び抽出した。分析した動きは、図 1 のグラフ中に太線で示した箇所である。

得られた 2 つのカメラの映像から、Frame Dias V (DHK, 東京) を用いて、対象児童の分析範囲とその前後 10 フレームにおける動きについて、身体の部位 23 点 (頭頂、両耳珠点の中点、胸骨上縁、左右の肩峰、左右の肘関節中心、左右の手関節中心、左右の手先、左右の大転子点、左右の膝関節中心、左右の足関節中心、左右の踵骨隆起、左右の中足趾節関節、左右つま先) を毎秒 30 フレームでデジタル化した。デジタル化によって得られた身体各部位の 2 次元座標から、DLT 法により身体分析点の 3 次元座標を取得した。本研究では、模倣という課題において表出する個々に異なる独創的な動きを評価しようとしたため、身体重心位置や速度、加速度、身体重心位置に対する手先やつま先の位置や速度、加速度、体幹部や頭部の角度などを変数とし、その平均値や標準偏差を算出することで、身体を中心部、あるいは末端部の動きの大小、強弱を評価する指標とした。例えば、身体重心位置の標準偏差は、児童がその場にとどまっている場合は値が小さくなり、大きく移動している場合は値が大きくなる。このように、身体中心部や末端の動きの評価から、模倣を分類する手がかりとなる観点的抽出を試みた。

本実験では、「形骸模倣」、「誇張模倣」、「オリジナル模倣」の 3 つの模倣の分類に関与している指標について、その関与の度合いが高いものから順に抽出をするために、決定木分析を用いた。模倣の 3 つのカテゴリ (各 6 つの動き) を目的変数とし、前述の動きの指標を説明変数として分析を行った。

4. 研究成果

(1) 3つの模倣の動きを分類する質的な評価観点

質的に模倣の動きを分類する観点を表にまとめた結果が表1である。

「形骸模倣」に関しては、直立または下半身を動かさず手のみをゾウの鼻に見立てて動かしており、「動き方の特徴」は身体の部分だけで外観のみを真似て動くことであり、「題材の捉え方」は題材の特徴を1つのみ捉えていることが観点として明らかとなった。

「誇張模倣」に関しては、手をゾウの鼻に見立てる動きをしながら足が大きく動いたり胴体がねじれたり倒れたりしながら動いており、「動き方の特徴」は身体を大げさに動かすことであり、「題材の捉え方」は題材の特徴を2つ以上捉えていることが観点として明らかになった。

「オリジナル模倣」に関しては、そもそもゾウの形ではなく、形を超えた独自の動きをしており、「動き方の特徴」は身体全体を使ってスピードの変化や身体や空間のくずし等をつけて動くことであり、「題材の捉え方」は題材の形態を越えた動きをしていることが観点として明らかになった。

表1 質的な分析における動きを分類する観点

	形骸模倣	誇張模倣	オリジナル模倣
動き方の特徴	身体の部分だけで外観のみを真似て動く	身体を大げさに動かす	身体全体を使って、スピードの変化、身体や空間のくずしなどを付けて動く
題材の捉え方	題材の特徴を1つのみ捉えている	題材の特徴を2つ以上捉えている	題材の形態を超えた動きをしている
題材がゾウの場合の例	歩きながら右手のみを動かす。右手を伸ばして上下に速く動かす。	膝を使いながら右手を多様な方向に大きく動かす。	天狗のように鼻に両手をつけて、左右に身体を振りながら誰もいない空間に移動して動く。

(2) 3つの模倣の動きを分類する量的な評価観点

表2は、決定木分析から明らかになった各模倣の動きを分類するための量的な評価観点をまとめたものである。

「形骸模倣」はゾウという模倣対象の形態（鼻が長い）を捉えて模倣しているものの、手の動きが速い（バタバタと乱暴に動かしている）ことからゾウのゆっくりと鼻を動かしている動きの特徴を捉えていないこと、右足の動きが小さいことからゾウの足が太くドスンと歩く動きの特徴を捉えていないことが考えられる。このように模倣対象の形（鼻が長い）は認識しているものの、どのような動きの感じで模倣対象が動いているのかを捉えることができていない状態であると考えられる。そのため、「形骸模倣」は模倣対象を象徴する直接的イメージ動作をしているものの、その模倣対象の他の特徴を捉えておらず、身体を中心部、末端部ともに動きが小さいといえる。

「誇張模倣」はゾウという模倣対象の形態（鼻が長い）を捉えて模倣しており、重心を動かしながら身体全体で大きく動いている様子わかる。「形骸模倣」と同じ右手を動かすという動作ではあったが、重心と連動しながら右手を動かすことによって、動きがダイナミックになり形骸から誇張に変化すると考えられる。そして、「誇張模倣」では、手をゆっくり動かしていることから、ゾウのゆっくりと鼻を動かしている動きの特徴を捉えており、左右の足の動きが大きいことから、ゾウの足でドスンと歩く動きの特徴を捉えていると言える。このように「誇張模倣」は模倣対象を象徴する形（鼻が長い）を認識しており、ゾウのゆったりと鼻を動かす感じやドスンと歩く感じの質感も捉えて、身体を中心部からダイナミックに動くことができていると考えられる。

「オリジナル模倣」はゾウという模倣対象を象徴する形態（鼻が長い）ではなく独自に捉えたゾウのイメージを表現しているといえる。重心の移動が大きく、体幹がより大きく傾斜しているといった特徴があったことから、手先だけの動きではなく、体幹から動いている動きということがわかる。このように、「オリジナル模倣」は、そもそも模倣対象から直接的にイメージされる動作（腕を振る動作）がみられず、独自の動きで模倣対象のイメージを表現していると考えられる。そして、動きが独特でありながら、身体を中心部を大きく使った動きをしているといえる。

表2 3つの模倣の動きを分類する量的な評価観点

	形骸模倣	誇張模倣	オリジナル模倣
右手	動き 大 上下に 速く 動かす	動き 大 上下に ゆっくり 動かす	動き 小
重心	上下動 小	上下動 大	上下動 大
つま先	右つま先の上下水平方向の動き 小	右つま先の上下水平方向の動き 大 左つま先の水平面の動き 大	右つま先の上下の動き 大 左つま先の水平面の動き 小
体幹・頭部	体幹 直立		体幹 水平に近い

(3) 表現遊びにおける「個性的な動き」とは

質的と量的な分析から、「オリジナル模倣」=「個性的な動き」とは、対象の形を超えており、身体全体を使いながら身体の中心部を多様に動かしている動きであることがわかった。「個性的な動き」は、模倣対象から想起される一般的イメージを真似た動きとはまったく異なる動きの中に、児童の創造性を感じ取らせる表現が含まれるものであった。つまり、「個性的な動き」はゾウの外観の特徴をそのまま捉えるのではなく、ゾウから捉えた発想が動きになっていることで題材の形態を越えた動きになっている可能性があり、全身で多様な動きの変化をつけながら動いていることがわかった。また、藤岡(1993)は、記憶はこころの中で変形するものであり、人はおおざっぱな特徴をつかまえかたちにするか、極端な恰好にして特殊性を演出するかで、イメージを創っていると述べている。つまり、同じものを見たとしても、記憶されることで個人のイメージが変形し、再度「記憶を再生」する際に違いが生じると言える。本研究の実験で現れた「個性的な動き」では、模倣対象を見て記憶する際に、藤岡の述べる「極端な恰好にして特殊性を演出」している方に該当するため、模倣対象の形態ではない独自の動きをしていたと考えられる。そのため、「誇張模倣」のように様々な身体部位が大きな動きをしていなかったが、重心の移動が大きく、体幹がより大きく傾斜しているといった特徴があったことから、手先だけの動きではなく、体幹から動いている動きということがわかる。このように、「個性的な動き」は、そもそも模倣対象から直接的にイメージされる動作(腕を振る動作)がみられず、独自の動きで模倣対象のイメージを表現していると考えられる。そして、動きが独特でありながら、身体の中心部を大きく使った動きをしているといえる。

今後は「個性的な動き」にはどのような児童の発想が関係しており、どのように指導したら「個性的な動き」が現れるのかを明らかにするために、研究を継続していく所存である。

<引用文献>

- 藤岡喜愛(1993)イメージの旅．日本評論社，pp.112-113．
宮丸凱史(2011)子どもの運動・遊び・発達～運動のできる子どもに育てる．学研教育みらい．
文部科学省(2008a)小学校学習指導要領解説 体育編．東山書房，p.35．
成瀬麻美・寺山由美・宗宮悠子(2014)表現遊びの即興時に現れる「模倣」の種類 4校の小学校2年生を対象に．スポーツ教育学研究，34(1): 1-11．
西洋子(2005)子どものからだの表現．舞踊と身体表現．日本学術協力財団，pp.119-130．

5．主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計1件)

成瀬麻美、寺山由美、永原隆、小学校体育授業における表現遊びの即興時に現れる3つの模倣の動き：分類の観点、体育学研究、査読有、63巻第2号、2018、769-784
DOI：10.5432/jjpehss.17057

〔学会発表〕(計2件)

成瀬麻美、創作ダンスにおける「ひと流れの動き」から「ひとまとまりの表現」へのつながりに関する指導法 熟練指導者Sを対象として、日本教育大学協会全国保健体育・保健研究部門 第38回全国創作舞踊研究発表会(埼玉大会)、2018年
成瀬麻美、表現遊びの即興時に現れる3つの模倣の動き～ゾウの模倣に着目して～、日本教育大学協会全国保健体育・保健研究部門 第36回全国創作舞踊研究発表会(岐阜大会)、2016年

6．研究組織

(2)研究協力者

研究協力者氏名：永原 隆(NAGAHARA, Ryu)

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。