

平成 21年 6 月 25日現在

研究種目：若手研究 (B)
 研究期間：2005～2008
 課題番号： 17700472
 研究課題名 (和文) モチーフ・ライティングの導入による新たなダンス教育法の開発
 研究課題名 (英文) Development of a New Dance Teaching Method Using Motif Writing
 研究代表者 三戸治子 (酒向治子)
 (MITO HARUKO) (SAKO HARUKO)
 お茶の水女子大学・大学院人間文化創成科学研究科・助教
 研究者番号：70361821

研究成果の概要：

近年モチーフ・ノーテーション (Motif Notation)、もしくは「ダンスの言語 (ランゲージ・オブ・ダンス; Language of Dance: 通称 LOD)」と呼ばれる舞踊記譜法モチーフ記号を用いたダンス教育法が欧米のダンスの教育現場で注目を集めている。LOD は、音楽における楽譜のように、人間の身体運動の最も根幹的な要素を動詞 (主要な動作)・副詞 (動作の質)・名詞 (身体部位) 等に分類し、「身体言語」として記号で体系化したものである。本研究では、日本のダンス教育現場における LOD アプローチの導入の可能性を検討すべく、大学生を対象とした LOD を用いた実験的な創作ダンスの授業を行った。学習者の内省をもとに LOD の有益な点と検討すべき課題を抽出し、今後のプログラムの開発の基礎的資料を得ることとした。

その結果、LOD による創作ダンスのしやすさと楽しさに関する質問に対して受講者の肯定的評価が高いことが明らかとなった。その主な理由として、①動きの発想を豊かにする、②動きへの意識を高める、③記録により動きの記憶を強める、④記録により他者とのコミュニケーションを容易にうる、⑤個々人の動きを引き出す等の具体的な内容が導かれた。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2005年度	1,200,000	0	1,200,000
2007年度	1,000,000	0	1,000,000
2008年度	900,000	270,000	1,170,000
年度			
総計	3,100,000	270,000	3,370,000

研究分野：総合領域

科研費の分科・細目：健康・スポーツ科学 身体教育学

キーワード：教育学、授業研究、ダンス

1. 研究開始当初の背景

近年欧米では、R. v. ラバンの身体運動理論にもとづき、「モチーフ・ノーテーション (Motif Notation)」、別称モチーフ・ディスクリプション (Motif Description)、もしくは「ダンスの言語」(Language of Dance: 略

称 LOD、以下本報告書では LOD と表示) という体系化された記号システムを用いる身体表現メソッドの開発が進められ、注目を集めている。LOD は、人間の動きを動詞 (主要な 14 種類の動作)・副詞 (動作の質)・名詞 (身体部位) から成る言語と見なし、それぞれの

要素を記号化することによって、動きを自由に記述・創作することを可能にする手法である。R. v. ラバンの身体運動理論研究の第一人者であるイギリスのアン・ハッチソン博士によって1970年代後半に生み出され、1980年に主要テキストである『Your Move』が出版された。これを契機に、アメリカやメキシコのダンス教育や、一般体育の現場での身体表現教育にこのメソッドの導入が試みられるなど、そのメソッド認知度が一気に高まることとなった。

日本の体育では、ダンスが身体表現力育成の主な役割を担ってきており、その効果的指導法をめぐって、これまで膨大な実践的研究が積み重ねられてきた。特に「創作ダンス」という領域で問題となってきたのは、課題を与えて動きを導くいわゆる課題学習の中で、学生からいかに心理的バリアを取り払い、自由で多彩な動きを引き出すかということにあった。体育教師の中でも、身体表現教育の指導上の難しさが指摘されることも多い。このような状況の中で、学生に言葉を学習するように動きの言語を積み上げた学習を促すLODは、日本の教育現場において有効な手段となり得ると思われた。

2. 研究の目的

上記の仮定に基づき、理論研究と実践的研究の両面から日本の教育現場におけるLOD導入の可能性を探ることを本研究の目的とした。

(1) 理論研究：LODに関する研究は萌芽的段階にあるため、入手できる限りの研究資料(実践報告等)を集め、LODの理論的特性の整理を行う。

(2) 実践研究：LODは幼児から高齢者まで幅広い年齢層に対応するように作られている。本研究では、次に挙げる主に三つの理由から、お茶の水女子大学の「スポーツ健康実習」及び「生涯スポーツ」を履修する学生を事例として、大学生を対象にしたLODの実践を行うことにした。まず、①1授業の時間枠組み：個々の身体表現を追求するためには、あるまとまりのある時間が必要であり、90分はその長さに適している、そして②過去の体験との比較：日本の女子大学生の多くは過去に授業または学校行事等でダンスを創ることを体験している。そのため、過去の体験と比較した上でのLODの利点・問題点を引き出せると思われた。さらに、③知的発達度：記号を操作しての動きは、抽象的思考ができる大学生にとって知的刺激となるのではないかと考えられた。また、最も主要な選択理由としては、研究代表者が授業の担当教員であり、LODの教育プログラムの指導内容を考え

る上で、毎年ほぼ同じ条件で行われる「スポーツ健康実習」は、指導内容の変更による学生の反応を検討するのに適した実践の場と考えられたためである。

また、欧米の大学では、LODはパフォーマンス・アートやダンス学科において、舞踊学の基礎となり得る内容をもつものとして急速に支持を広げつつある。しかし、その一方でLOD単独で行われる授業は少数である。また、教養科目(スポーツや生涯教育)の一環として、LODを採り入れたダンスの実践もこれまで行われてこなかった。しかし、日本の大学においてダンスは、スポーツ種目として開講されることが圧倒的に多い。この事を考えると、スポーツ種目としてのLODを採り入れたダンス教育の在り方を探ることは必須である。そのためには単発的なLODの実験的な実践ではなく、半期(14~15コマの授業)という時間の中でどのようなプログラムが組み立てられるかということを探る必要がある。従って本研究は国内外において初の実験的試みとして、スポーツ科目という枠組みの中でLODの実践に取り組むことにした。

3. 研究の方法

(1) 文献調査：海外で収集したLODに関する資料をもとに、LODの基本的特性の分析、さらにLODが生まれたイギリスという文化的背景と身体表現教育についての捉え方を明らかにした。

(2) 実践的研究：理論的研究を踏まえて、実験的授業を行った。

①実施場所：お茶の水女子大学体育館1Fダンス室

②調査期間は2004年4月から2007年3月までとした。

③対象者：お茶の水女子大学の「スポーツ健康実習」、「生涯スポーツ」を履修する下記A~Fクラス的女子学生164名。

お茶の水女子大学の「スポーツ健康実習」という授業は、前期・後期1単位ずつ、合計2単位が卒業の必修単位となっている。前期はフィットネスとして、①「筋力トレーニング法の理論と実践」②「持久性トレーニング法の理論と実践」③「フィットネス・エクササイズの実」という三つの内容を3人の教員がそれぞれ担当し、学生はローテーションで三つの内容全てをこなすという形式である。一方後期は、テニスやバドミントンなど1~4種目から1つの種目を選択し、それを半期通じて行うことになっている。ほとんどの学生が「スポーツ健康実習」を1年生の時に履修するが、毎年数名の2年生~4年生までの再履修者が含まれている。学部ごとに開講曜日時限が定められているので、学部ごとの履修となる。「生涯スポーツ」は選択科目であり、

さまざまな学生が履修することになる。対象となった学生は、全て後期の授業で「ダンス」種目を選択した女子学生であった。

④調査方法：毎授業はVTRで記録を撮り、授業の最終日に、アンケート調査を実施した。

LOD についての質問項目

1. LOD について、記号を使って動きを組み立てる段階でどんな点が良かったか
(自由記述)
2. LOD について、記号を使って動きを組み立てる段階でどんな点が難しかったか
(自由記述)
3. LOD の記号を使ったことによる作品の作り易さに関して (5 段階評価)
4. LOD による創作の楽しさについて (5 段階評価)
5. 他の LOD の記号をもっと学びたいかについて (5 段階評価)
6. 授業で取り上げた課題から印象に残ったものを選び、理由を記述 (自由記述)
7. 授業で取り上げた課題で難しかったと感じたものを選び、理由を記述 (自由記述)
8. その他、LOD に関しての感想 (自由記述)

(3) 授業プログラム構成の基本方針とその内容

①授業プログラム構成の基本方針

これまでの LOD 実践報告からは、LOD の「何を」「どこまで」「どのように」といった、具体的な指導案を得ることができなかった。従って、LOD のどのような内容を好むのかという傾向を把握するためにも、まず様々な要素を試すことから始めなければならなかった。従って授業プログラムは、「授業ごとに新しい学習項目を指導し、その学習を通して LOD の奥ゆきと幅の広さを学生に体験し、理解してもらおう」という考えに基づき構成した。

②授業プログラムの具体的な内容

「スポーツ健康実習」では、①初日のガイダンス、②12月第2週目の全体の体力テスト、③授業最終日の授業評価の三つを行うことが予め決められているので、一学期 15 週の授業のうちそれらを除くと 12 週となる。一日予備日を設けて、第 1 週から第 11 週までをカリキュラムとして設定している。

研究代表者は授業プログラムを創るにあたり、一般の学生が「ダンス」という既成イメージから解放され、どのようにしたら遊び感覚で授業を楽しめるかということ考えた。そして、その結果リクリエーションで行われるゲームを LOD 用にアレンジした課題を独自に作り、試してみることにした。

4. 研究成果

(1) LOD を用いた創作ダンスのしやすさに

関する質問

記号を用いた創作ダンスのしやすさに関する質問には、「よくあてはまる」と「あてはまる」を合わせた肯定的評価が全てのクラスにおいて高い数値となっており LOD を用いた創作ダンスを肯定的にとらえていることが明らかとなった (図 1)。

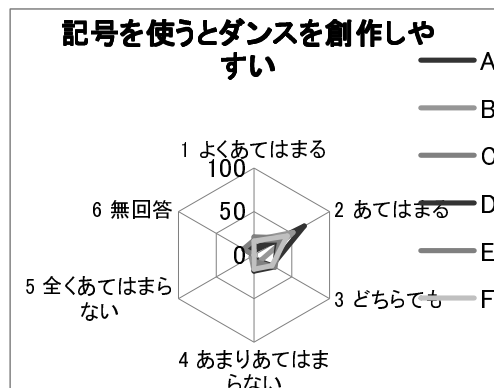


図 1 : 質問「記号を使うとダンスを創作しやすい」に対する回答

「LOD による創作の楽しさ」をたずねた質問に対しては、Fクラスにおいて、「あまりあてはまらない」と「全くあてはまらない」を合わせた否定的な評価と「どちらでも」という中間の評価と同等の数値となり、肯定的な評価の値が低くなっている。それ以外の A～Eクラスに関しては、「よくあてはまる」と「あてはまる」を合わせた肯定的評価に高い数値が出ている (図 2)。

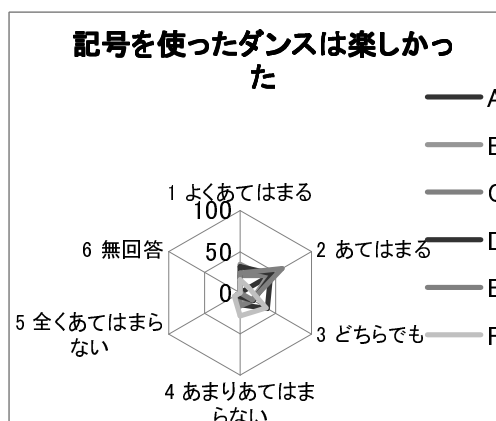


図 2 : 質問「記号を使ったダンスは楽しい」に対する回答

(3) LOD の他の記号について学びたいかについての質問

「他の LOD の記号をもっと学びたいかについて」の質問に関しては図 3 の結果が出た。Aクラスでは「よくあてはまる」と「あては

まる」を合わせた肯定的な評価と、「あまりあてはまらない」「全くあてはまらない」を合わせた否定的な評価が同じ数値であり、EクラスやFクラスにおいても、肯定的な評価と否定的な評価の差はあまり開いていない。そして、全体的には肯定的な評価が高い傾向にあるものの、「どちらでも」という中間的な評価の高い数値が出た結果となった。

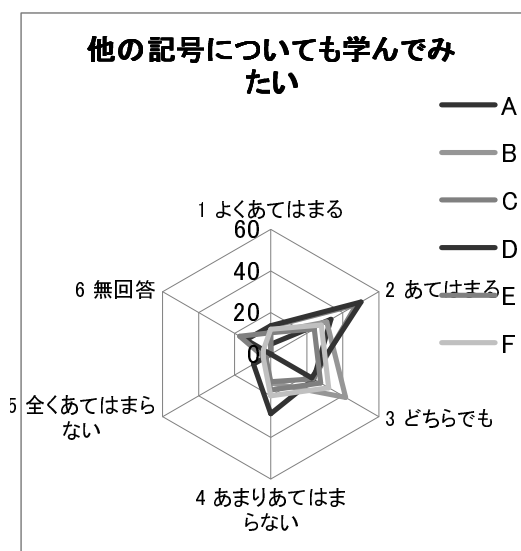


図3：質問「他の記号についても学んでみたい」に対する回答

(4) LOD を用いて創作することについての利点をたずねた質問

「LOD について、記号を使って動きを組み立てる段階でどんな点が良かったか」(自由記述)」についての回答の記述内容を分析した結果、大まかに5つのカテゴリーに分けることができた。

①動きの発想の元となる

「ただ創作しているだけでは出てこない発想が出てくる」(Dクラス)のように、新しい動きを生み出す手法としての、LOD の可能性を評価している記述が見られた。また、「基本的な体の動きの要素が記号によって表現できるため、分かりやすい。イメージはあっても、どういう動きをしていいのかわからないとき、とりあえず、楽譜を書いてやってみることができるし、気に入らなかったら、動作を変えられる点もいい」(Bクラス)のように、自由記述で一番多かったのが、LOD は動きを創るきっかけにしやすいというものである。

②身体を意識して体を動かせる

日常的に身体を動かす時、その仕組みについて熟考することはない。スポーツ種目においても多くの場合、目的のために手段として身体を動かすことになる。また、ダンスは身体が素材になるために身体そのものを意識

することが多いが、LOD では特に動きを模倣ではなく、自らの意思によって行うため、常にどこをどのように動かすかということへの意識をせまられる。「動きを記号で表さなくてはいけないので、中途半端なうごきや適当な動きがなく、びしっとした動きができたところ」(Aクラス)という声に表れているように、結果として身体を明確に動かすことへの困難さを認識すると同時に、身体に向き合うという繊細な感覚が養われることになる。

③記録できる：動きを覚えやすい、工夫するのに役立つ

記号を用いて譜面で残せるということは、まず記憶することに役立つと同時に、譜面でダンスの全体が一目見て把握しやすいという利点が挙げられた。そして譜面を見ながら、足りない動きの要素を加えたり、多様性をもたせたり、文章を校正するようにダンスを校正することがし易いという記述がみられた。

④記録できる：他者と共有しあえる

記録できるということは、個人々人にとって有用なだけではなく、他者との関係にとっても有益である。話言葉のように、より明確なコミュニケーション・ツールとして、グループ創作において役立つという記述が見られた。

⑤個人々の動きを引き出す

自由記述の中には「LOD って、Your Move って言うんですね。まさに、自分の動きを生み出した授業だったと思う。各個人でも、全然違う動きをしているのが印象的だった。略『目もつむって』といわれると、やりやすかった。人の目を気にしないからでしょうか。それから、目を開けてから、周りの人をみよからの発見が楽しかった」(Bクラス)というものがあつた。既述の通り、LOD は使用テキスト名から略称として「Your Move」と呼ばれることがある。これは「あなたの動き」、つまり個人々の創造性を重視するという LOD の根幹的特性を表わしていることにもよる。自由記述からは、同じ動きの記号でも、人によってそこから導かれる動きが異なることを楽しんでいることが伺えた。

(5) LOD を用いて創作することについての問題点をたずねた質問

質問「LOD について、記号を使って動きを組み立てる段階でどんな点が難しかったか(自由記述)」についての回答の記述内容を分析した結果、3つのカテゴリーに分かれた。

①記号と記号のつながり

「動きまでかたくなる。記号っぽくカチカチと…」(Cクラス)という意見にあるように、動作と動作のつながりをどのように処理すればよいかわからないという声が予想外に多く挙げられた。これは、動かす身体の部位と、動きの質を正確に遂行しようとするが余

り、動きがぎごちなく、そして途切れがちになっちゃったと考えられる。

②記号自体を覚えること

記号そのものを覚えることが大変であったという記述が多く見られた。

③記号に基づく表現を考えること、動くこと

記号を実践する段階での問題は、さらに二つの分けることができる。一つ目は「分かり易い反面、そこから自分独自のイメージを具体的にふくらまさない、周りとは大差ない動きになりやすく、独創性がうまく出せない怖れがある」(Bクラス)「ひとつの記号でさまざまな動きが考えられる点」(Eクラス)という意見に表れているように、まず記号を見て、記号をどのように解釈するかという頭の中で思考する段階での困難である。もう一つは、「自分が思った記号を上手く動きで表現できなかった」(Fクラス)という意見に見られるように、記号を実際の動きにするからだを使う段階で生じる問題であった。

(6) 考察

①LODによる創作ダンスのしやすさへの肯定的評価

本研究は「スポーツ健康実習」及び「生涯教育」という一般体育の枠組みの中で初めてLODを導入し実践を行ったものであった。LODによる創作ダンスのしやすさと楽しさに関する質問に対して肯定的評価が高かったことから、全体的にはLODを好意的に捉える傾向にあったといえるだろう。

LODを肯定的に評価した理由としては質問「LODについて、記号を使って動きを組み立てる段階でどんな点が良かったか(自由記述)」に対する回答より、①「動きの発想の元となる」②「身体を意識して体を動かせる」③「記録できることにより動きを覚えやすい」④「記録できることにより他者と共有しやすい」⑤「個々人の動きを引き出す」等の具体的な内容が導かれた。中でも、①の「動きの発想の元となる」という記述が最も多く見受けられた。創作ダンスの過程では、具体的なテーマや動きのアイデアが出てこないという、最初の段階でつまづく場合がよくある。過去の創作ダンスの体験を振り返り、「嫌い」と回答した理由として多く挙がっていたのが、「動きや振りが思い浮かばない」というものであった。LODは、まさにこのような初期の段階の、心理的に壁にぶつかった時に威力を発揮する。例えば、具体的な動きのアイデアや発想が出てこない時、学習した動きの記号が書かれたカードをランダムに並べて、そこからとにかくたたき台を創って動いてみるということが行われる。まず頭だけで考えるのではなく、体を動かす中で思考することを促すのである。また、W.オリバーがLODはダンス初心者にとって心理的抵抗感

を和らげつつ動きへアプローチさせるのに大変良い手法であると述べたように、LODでは動きの技巧レベルは特に問題にならないため「誰にでもできて楽しかった」「誰でも(子供でも)簡単にできるダンスだと思った」(ともにCクラスの自由記述より)、というように、ダンスが身近なものに感じられたのではないかと思われる。ダンスを専門的に学ばない学生を対象に行われるダンスの授業において、LODは優れた教育ツールになりうる可能性を示唆している。

②LODの自由度について

LODは動きのモチーフだけを示すものであり、それを具体的にどのように(例えばどの身体部位で、どのような質で等々)行うかに関しての自由度は高い。そしてそれこそが、個々人の創造性を活かせる部分である。学生の一人は次のように記述している。「記号によって体の動きは決まっていなくて、自由自在にその記号を理解して、自分らしい動きができる。みんな同じ記号を使っているのに、できたダンスは全く違うことは、とても面白かった。いろんな記号を組み立てて、体の動きは強くなったり、ゆっくりしたり、変化が激しくなったりとかできる。一番よかったのは、記号を見て、その日の状態に合わせてダンスをすること。」(Bクラス)ただ動きを真似して踊るというものではなく、自分の心身の気分に合わせて自分のものにできる、そのようなダンス観の変化をもたらすことこそが、LODを授業で行うことの重要な意義であろう。もっとも、LODを用いた創作の難しかった点として「自由に表現するところ」(Cクラス)という記述があったように、LODの自由度を肯定的にとらえるか否定的に捉えるかは、人によって異なる側面もある。そしてその背景には、主に二つの理由が考えられる。一つは後でも触れるが、LODの記号に充分なじんでない状態で体をどのように動かしたらよいかわからないというプログラム構成の問題に帰するものである。もう一つは、過去のダンス経験とダンスのイメージの影響である。例えば、過去に既成のダンスを踊ることに強い喜びを見出している学生の場合、体だけではなく頭もフル回転しなくてはならないLODは面倒臭いものと捉える可能性がある。一般体育の枠組みでLODを導入する場合、スポーツとして体を動かす楽しさの実感が重要な学習目標となっていることから、一体を使う楽しさも十分に満たすようにプログラム構成に気をつけなければならないだろう。

③LODの授業プログラムについて

今回の授業プログラムの大きな特色として、リクリエーションで行われるゲームをLOD授業用に創り試した点が挙げられる。授業初回の冒頭では、学生から二つの緊張感が

見られた。ダンスの授業によくあることだが、一つは、ダンスは好きでも踊りそのものは自信がないという意識から、もう一つはLODという耳慣れないことを行うことに対する身構えからくるものであった。この緊張感を解きほぐすことにとっても効果的であったのが、LOD用に創ったリクリエーションゲームであった。ゲームをすることによって、ゲームのルールを覚えるように、自然に記号の内容を覚えていったようであった。しかし、一方でこのゲームの導入によって、記号を書いた譜面をゆっくりと読んだり、または自分たちで譜面を創ったりする時間が削らざるをえなかった。「授業プログラムの基本方針」で述べたように、今回の実験的な実践では、LODの多様な要素を学習してもらうという目的のもと、毎授業新しい学習項目を導入していた。従って、学生にしてみれば、やっと記号を覚えたところに、また次週新しい学習項目を覚えなければならない。LODを用いて創作することについての問題点をたずねた質問への回答(自由記述)を分析すると、①「記号と記号のつながりがわからない」②「記号が覚えられない」③「記号の表現を考え実践することが難しい」の三つに集約された。これらは、学習者が学習内容を十分吸収できないまま授業を終えた傾向があることを示している。LODの特性への問題指摘というより、プログラムの組み方への問題指摘ととれる。これは、「LODによる創作の楽しさについて(5段階評価)」の質問に対しては楽しんだ傾向が見られたのに対し、「LODの他の記号についても学んでみたいか」という質問に対する「どちらでも」という回答の割合が高い理由であるとも考えらえる。つまり、学生はLODの特性をよく理解し楽しんだにも関わらず、学習した項目を消化しきれないでいるという状況である。授業プログラムは2004年から2007年にかけて、学習項目を少しずつ省いていき、2007年には、記号数を最も多く覚えなければならない「身体部位」を学習項目から外したにも関わらず、学生の反応は2004年・2005年と比べて、その傾向に劇的な変化は見られない。このことから、半期で行う授業のカリキュラムとしては、根底にある基本方針そのものを修正する必要があるだろう。すなわち、多彩なものを体験させる

のではなく、復習を繰り返しつつ、少ない学習項目を十分に理解させることに重点を置くべきということである。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 2件)

① 森田玲子、酒向治子 「ダンスの言語がダンスを変える」『体育科教育』 2008年3月号 pp.50-53. 査読なし

② 酒向治子

「LODを用いた創作ダンス指導の実践と課題—大学生を対象として—」『人文科学研究』5巻 2009年 pp.157-173. 査読有り

6. 研究組織

(1)研究代表者

三戸治子(酒向治子)(SAKO HARUKO)

お茶の水女子大学・大学院人間文化創成科学研究科・助教

研究者番号：70361821