

平成 21年 5月 29日現在

研究種目：基盤研究（C）
 研究期間：2007～2008
 課題番号：19500514
 研究課題名（和文） 舞踊創作学習での複合的な感性情報の活用
 ～インクルーシブな舞踊教育の充実を目指して～
 研究課題名（英文） How can we apply compound sensibility information to inclusive
 education of creative dancing?
 研究代表者
 西 洋子（NISHI HIROKO）
 東洋英和女学院大学・人間科学部教授
 研究者番号：40190863

研究成果の概要：

舞踊創作の学習において、さまざまに差異のある多様な人々が、即興的に表現を展開するようなインクルーシブな学習場面では、個々の表現特性を包摂しつつ共同表現によるつながり感が生まれる支援が重要であるという認識から、イメージと運動の双方を含んだ抽象的な3CGを用いた学習支援を検討した。200名を対象とする運動・感情評定調査の結果より、本研究で制作した3種類のCGのイメージ特性・運動特性は、ほどよい広がり保ちつつ特定の領域に収束傾向をみせることが確認され、約300名の幼児、児童・生徒を対象に教育現場での実践を試みた結果、表現創出支援として有効であることが実証された。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	2,100,000	630,000	2,730,000
2008年度	1,400,000	420,000	1,820,000
年度			
年度			
年度			
総計	3,500,000	1,050,000	4,550,000

研究分野：舞踊教育学

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：舞踊教育，創作学習，感性情報，インクルーシブ

1. 研究開始当初の背景

近年、さまざまな舞踊文化が広がりつつあり、人々の“踊る”ことへの興味・関心は非常に高まっている。その一方で、舞踊を“創る”ことに対しては、本来であれば表現行為の中核にもかかわらず、多くの学習者は、舞踊創作はとても難しいという認識をもって

いる。こうした認識は、経験の浅い学習者に極めて強く、その背景には、舞踊創作学習の初期段階でのつまずきがあると推定される。舞踊創作学習では、指導者が「〇〇を表現してみましょう」と『創作課題』を提示することから学習がはじまる。その際、特に経験の

浅い学習者にとっては、舞踊の本質である“イメージと動き”の連合関係を捉えることが難しいため、表したいイメージはあるものの、それにふさわしい動きが発見できないことで創作への苦手意識が生じてしまうのである。

上記のような難しさはあるものの、先に述べたように“創ること”は、人がからだや動きを通して表現する行為の本質的な部分であるため、わが国の体育および保健体育の学習指導要領では、小学校から高等学校までの全ての段階で、舞踊創作を学習内容として位置づけている。例えば、小学校学習指導要領[体育]では、表現運動の内容に「身近な生活の中から題材を選んでその特徴をとらえて表現し」「表したい内容にふさわしい動きやリズムに乗って踊るための活動を工夫する」(第3学年以降)が盛り込まれている。同様に、中学校および高等学校の学習指導要領[保健体育]のダンスにおいても、創作ダンスはこの領域で行うべき運動の3つのうちのひとつとなっている。このように、体育の学習のダンスの領域では、創作学習は極めて重要な位置づけとなっているにもかかわらず、実際の教育現場では、上記のような理由から、舞踊創作学習およびその指導は非常に難しいと考えられており、特に指導者側の意識を反映して、実際には創作学習が行われない現状も多く報告されている。こうした現状を改善するために、これまでの舞踊創作学習の指導法研究では、指導者が学習者に対してどんな『創作課題』をどのような方法で提示すれば“イメージと動き”がスムーズにつながり合い、創作学習が円滑に進むのかに関する検討が行われてきた。その結果として、学習者の発達段階や経験に見合った具体的な課題が数多く提案され、あわせてそれらを用いた授業の展開例も蓄積されている。例えば松本

らは、イメージを課題とする従来型の創作学習に加えて、対極的な性質をもつ2つ以上の動き(伸びる～縮む、走る～跳ぶ～転がる)を組み合わせ、こうした動き自体を舞踊創作の課題とする、つまり動きの側からイメージを引き出す独自の学習方法の研究を行ってきた。これらは、[運動課題]と定義され、イメージから学習を進める[イメージ課題]とあわせて、双方を初期的な段階の学習者が経験することで「学習者は舞踊の本質である“イメージと動き”の連合関係を容易に実感できる」として、多くの教育実践と実証的な研究を重ね成果を挙げている。したがって今日の舞踊創作学習においては、イメージか動きのいずれかを創作課題とする学習方法が一般的である。つまり指導者は「○○の感じを表現しよう」といったイメージか、「こんな風に動いてみよう」といった動きのどちらかを提示し、学習者はそれらを課題として創作学習に向かうのである。しかしながら、運動とイメージのいずれかを舞踊創作課題とする場合、両者の連合関係の模索はあくまでも学習者自身が行うことになり、その点が先述のように初級の学習者が舞踊創作を難しいと感じる理由、およびインクルーシブな舞踊教育実践でこうした創作課題が十分に機能しない理由であると推定される。

2. 研究の目的

いうまでもなく舞踊は、ひとが感じたことや考えたことを自由に表現する感性的・創造的な身体活動である。したがって舞踊創作学習の課題は、それ自身がひとの感性や創造性を十分に刺激するものであることが望ましい。加えて、さまざまな学習者が混在するインクルーシブな舞踊教育実践においては、学習者の知性や運動の熟練度にばらつきがあるため、共通の『創作課題』は、学習者の特

性に応じて多様な解決が期待される自由度の高いものであることが重要なポイントとなる。

これまでの舞踊創作学習で創作課題とされてきた[イメージ課題]と[運動課題]を感性情報の視点から特徴付けると、イメージ課題は言語情報、運動課題は身体情報となり、双方ともに極めて個別性が高い。

そこで本研究では、舞踊の創作課題として、学習者が舞踊の本質であるイメージや動きを同時に感受できる複合的な感性情報を検討し、それを抽象的な 3DCG アニメーションとして学習者に提示することを試みる。こうした複合的な感性情報を創作課題とする実践は、日本の舞踊教育においてはこれまで全く行われていないことから、本研究は極めて独創性が高い研究であるといえる。また本研究は、新しい舞踊創作課題の制作およびその妥当性の検証に関して、それぞれに専門性の異なる研究者が連携し、研究の場と教育実践の場を相互に行き来しながら研究を進める点に大きな特色がある。したがって本研究の成果は、学校教育における舞踊創作学習はもとより、地域社会におけるインクルーシブな舞踊教育実践、および療法的な舞踊活動という幅広い舞踊教育・療法の教育実践に活きるものであると考える。

3. 研究の方法

(1) 創作課題としての抽象的な 3DCG アニメーションの制作

舞踊創作を行う学習者が、舞踊の本質であるイメージと動きの双方を複合的に感受できる創作課題として、3種類の抽象的な 3DCG アニメーション（それぞれ 1 分程度）を制作した。アニメーションに関しては、学習者の性別や年齢、舞踊経験にかかわらず、映像から様々な動きやイメージが想起され、なおかつ舞踊創作がスムーズに行えるものとする

ために、映像の全般的イメージや 3 種類の質的な違い等について、舞踊教育学の立場から西・吉川、情報工学の立場から服部の 3 名で十分に協議を行った。また、実際の映像制作は、より汎用性のある洗練された映像に仕上げるために、研究協力者の中村泰清・池田義彰（中村デジタルアート・デジタルアート制作）に制作を依頼した。その際、研究者および映像制作を担当する研究協力者の両者が複数回の討議を行いながら、映像に適宜修正を加えた。

(2) 創作課題の運動・感情評定調査

制作した 3DCG アニメーションが、動きやイメージといった複合的な感性情報を同時に想起させるものであるかどうか、また、創作課題としての機能を十分に果たすかどうかを検討するために、大学生 208 名を対象に運動・感情評定調査を実施した。具体的には、3 種類の抽象的な 3DCG アニメーションを 1 種類ずつ 2 回連続して映写し、松本（1991）による舞踊鑑賞のチェックリスト 1（運動の型：18 語）および 2（感情の質：42 語）を使用し、「全くそう思わない：1」から「非常にそう思う：5」までの 5 段階で評定した。本来このチェックリストは、舞踊運動の鑑賞価値評定に際して用いるものではあるが、今回は表現創出を支援する CG に適用し、リスト 1 を運動特性の評価尺度として、リスト 2 をイメージ特性の評価尺度として用いた。

(3) 運動・感情評定調査の分析

(2) で得た評定調査データを、共同研究者の野口が統計的に分析した。分析は、階層クラスター分析および多次元尺度法でのユークリッド距離モデルを用いて行い、それぞれの映像がどのような運動および感情として感受されたかを実証的に検討した。具体的には、運動特性については、ユークリッド距離モデルによって最も非類似性の強い「曲線

的な・なめらかな」, 「直線的・強い」, 「軽い・スピードのある」の2変数と残りの変数との距離を3次元空間で表示した。一方, イメージ特性については, ユークリッド距離モデルによって最も非類似性の強い「粘った・やわらかい・重厚な」, 「かたい・冷たい・鋭い」, 「軽快な・流れるような・神聖な」の3変数と残りの変数との距離を3次元空間で表示した。その結果をプロジェクト内で討議し, 舞踊創作課題としての映像の妥当性について検討した。

(4) 抽象的な 3DCG アニメーションによる『創作課題』の教育現場等での活用

制作した抽象的な 3DCG アニメーションによる舞踊創作課題を用いて, 学校教育での身体表現・舞踊の学習場面や, 地域社会におけるインクルーシブな舞踊教育での舞踊創作学習, および現職教員を対象とした表現活動の実施と調査を行った。

- ① 以下に示す学校教育現場において, 242名の児童・生徒を対象に, 3種類のCGを用いた身体表現, ダンスの授業を行い, 成果や課題を整理した。幼稚園(4歳児20名, 5歳児24名), 小学校(1年生36名, 3年生36名, 5年生36名) 中学校(1年生40名), 高等学校(1年生40名) 大学(10名)
- ② 社会教育現場での活用の試みとして, 3種類のCGを用いた身体表現活動を25名のインクルーシブダンスの活動者を対象に実施し, 多様な特性をもつ活動者がCGを基盤に共同で表現を行う場合の活動の流れを検討し, あわせて創出した表現の大きな特性の把握を試みた。
- ③ 現職教員を対象とする表現活動および調査として, A県の中学校・高等学校の保健体育の教員27名(男性15名, 女性12名: 教員歴1年~30年)を対象とするダンス

の研修講座において, 3つのCGを用いた共同表現を行い, 現職教員の立場からこうした支援の学校教育現場への活用の可能性と課題に関して, 無記名の自由記述による調査を実施した。

4. 研究成果

(1) 3種類の3DCGアニメーションの制作

今回制作した3種類のCGの静止画の一部を図1に示した。3種類は教育場面での活用を想定し, 身体表現で実感される基礎的な特性を有し, かつ独自のイメージと運動の想起・生成による表現創出を促進するものとして, 課題1:soft, 課題2:particle, 課題3:rigidとした。各々約1分程度の映像に仕上げ, 繰り返し見るような状況に対応できるように, 映像の最後と最初の部分がスムーズにつながる構成とした。

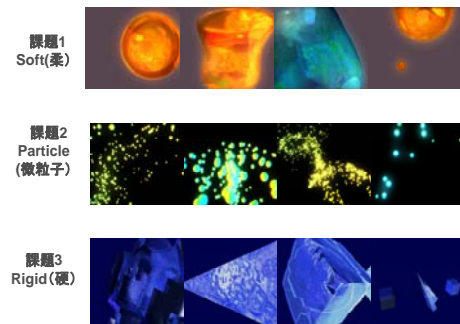


図1: 制作した3種類の3DCGアニメーション

(2) 運動・イメージ特性の評定調査

208名の男女大学生を対象に, 松本のチェックリスト1, 2を用いて行ったイメージ特性と運動特性の評定調査結果に関しては, まず図2から明らかなように, 3つのCGの運動特性は1が曲線的でなめらか 2が軽くスピードのある, 3が直線的で強い運動特性として感受され, 3つのCGが独自の性質をもつ運動として評価されている。次にイメージ特性に関しては, 1は重厚な・やわらかい・粘ったイメージ, 2は軽快な・流れるような・神聖

なイメージ、3 はかたい・冷たい・鋭いイメージとして評価された。これらの結果より、3種類のCGは運動・イメージ特性ともにほどよい広がりを持ちながら、それぞれに固有の方向に収束傾向をみせており、異なる質の表現を引き出す支援としての有効性が検証された。

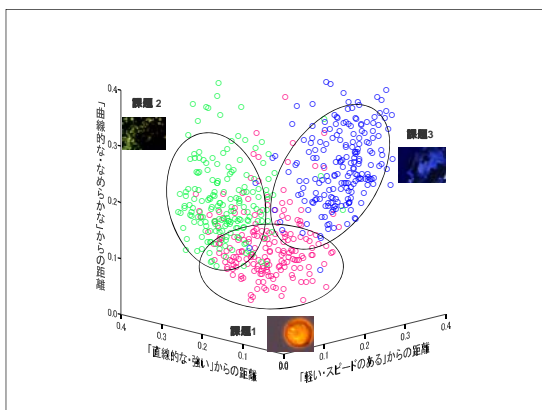


図2：運動特性の分析結果

(3) 教育現場での実践

幼児から大学生まで、それぞれの発達段階別に3種類の3DCGを活用した身体表現、舞踊創作学習の試みを、1時間で展開した。それぞれの発達段階において、複合的な感性情報であるCGを新鮮な印象で受けとめ、特に幼児、児童においては、言葉に置き換えることなく、感性で感じとったイメージや動きを、そのまま身体で表す様子が多く確認された。また、中学、高校等の生徒に関しては、馴染みの薄い課題提示に多少の戸惑いは生じたものの、3種類のCGの基本的な質を捉えたうえで、グループごとに個性的な表現が展開した。

(4) インクルーシブな現場での試み

本研究での試験的な試みに協力してくれた、性や年齢、障害の有無等のさまざまな差異のある多様な活動者においては、各々が3種類のCGに興味・関心を示す様子が確認された。小学校低学年の子どもであっても、抽象

的な映像に戸惑いをみせるような様子は特にはなかった。今回の実践活動では、約40分間の流れとして行って見たが、CGを見て表現を試行錯誤し、相互に発表しあうまでのプロセスは円滑に進めることができた。また、図3では、CG1による即興的な身体表現の様子を示した。ここから明らかなように、例えば大人と子ども、車いすにのる人と車いすではない人というように、発達段階や障害の有無が異なる人々が共同で表現を行う際にも、各自がCGから受け取った思いのイメージを自分なりの動きで表現する様子や、言葉を交えることなくCGを介してイメージや動きの質感を共有し、相互につながり合いながら、共同での身体表現が展開する様子が確認された。



図3：CG1による即興表現

(5) 現職教員を対象とする表現活動および調査

研修会に参加した27名の中学・高等学校の保健体育の現職教員は、3種類のCGを見た後に、男女混合の5~6名のグループに分かれて共同表現とその発表を行った。各グループの表現はそれぞれに個性的であり、発表に際しては「たんぼぼ」(CG1)、「宇宙空間」(CG2)、「剣」(CG3)等のタイトルによる表現が行われた。その後今回提示したCGの学校教育への活用に関して、自由記述による調査を実施した。まずCGの抽象性については、「固定

概念なく自由に表現できる」「わかりやすく
てわかりにくい感じがよい」といった多くの
肯定的な意見の一方で、2名の教員では、「抽
象的な映像への戸惑いが生じるのではない
か」「受け取りづらい感じがした」という記
述がみられた。次にCGを用いた表現創出支
援の特性に関しては、「動きとイメージを結
びつける、イメージを動きで表すことの両方
ができるよい教材」「異なる動きとイメージ
を同時につかめるものであった」「若い世代
には馴染みがあり有効」といった記述がみら
れた。最後に授業での活用に関しては、「使
ってみたい」と積極的な意思を記述した教員
が11名いた一方で、「自分が学校でやるとな
ると難しい」(1名)、「行われた表現をどのよ
うに評価するのが曖昧である」(1名)、「ス
クリーンを見ながら動くのは難しいのでは
ないか」(1名)という記述がみられた。

(6) まとめ

本研究では、身体表現活動の場において、
さまざまに差異のある多様な人々が出会い、
即興的に表現を展開しながら交流を進める
ためには、個々の表現特性を包摂しつつ共同
表現によるつながり感が生まれる支援が重
要であるという認識から、イメージと運動の
想起・生成に関して、ある程度の自由度を保
証しながら表現創出を促進するために、抽象
的なCGを用いた支援を検討した。結果とし
て本研究で制作した3種類のCGのイメージ
特性・運動特性は、ほどよい広がり保ちつつ
特定の領域に収束傾向をみせ、これらが質の
異なる表現創出支援として有効であること
が実証された。また、社会教育や学校教育現
場での活用を目指した試験的な試みにおい
ては、幼児から大学生およびインクルーシブ
ダンスでの多様な活動者、現職教員が、各々
主体的な表現を行いながら、表現の基底でCG
を介してつながり合う様子が確認された。加

えて、学校教育での活用に関して、現職教員
より有用な示唆を得ることができた。

5. 主な発表論文等

[雑誌論文] (計 1 件)

西洋子・野口晴子・吉川京子・服部元史，身体表現活動における3DCGを活用した表現創出支援，ヒューマンインタフェースシンポジウム2008DVD-ROM論文集137-140，2008.

[学会発表] (計 4 件)

・西洋子・野口晴子・吉川京子・服部元史，身体表現活動における3DCGを活用した表現創出支援，ヒューマンインタフェースシンポジウム2008，9，大阪大学.

・西洋子・吉川京子，舞踊創作過程における複合的な感性情報の活用(1) 3DCGを用いた表現創出支援と授業展開，日本体育学会第59回大会，2008，9，早稲田大学.

・吉川京子・西洋子，舞踊創作過程における複合的な感性情報の活用(2) 発達段階別の動きの検討，日本体育学会第59回大会. 2008，9，早稲田大学.

・西洋子・吉川京子・服部元史，インクルーシブダンスにおける複合的な感性情報の活用，日本体育学会第58回大会，2007，9，神戸大学.

6. 研究組織

(1) 研究代表者

西 洋子(NISHI HIROKO)

東洋英和女学院大学・人間科学部・教授

研究者番号：40190863

(2) 研究分担者

服部 元史(HATTORI MOTOFUMI)

神奈川工科大学・情報学部・准教授

研究者番号：00252795

吉川 京子(YOSHIKAWA KYOUKO)

金沢大学・人間社会学域・准教授

研究者番号：70162914

野口 晴子(NOGUCHI HARUKO) *2007年度

国立社会保障人口問題研究所・社会保障基礎

理論研究部・研究員(第2室長)

研究者番号：90329318