

博士論文（要約）

創作に着目したコンテンポラリーダンス教育プログラ
ムのデザイン指針の構築
ーダンスを専門としない大学生を対象としてー

中野 優子

本論文の目的は、ダンスを専門としない大学生が、コンテンポラリーダンスの創作を活発に行うことができるような教育プログラムのデザイン指針を構築することである。

第 1 章では、人間が生きる上で重要だが、日々の生活では意識しにくい自分自身の身体や他者との関係というものを捉え直すために、ダンスを専門としない人が「コンテンポラリーダンス創作」を活発に体験することの意義を述べた。その上で、ダンス創作の本質を踏まえた、「コンテンポラリーダンス創作」のメカニズムを先行理論から検討し、教育プログラムで学習者に引き起こすべき内容（教育内容）と教育目標を考察した。具体的には、教育内容として学習者がコンテンポラリーダンス創作を行うこと（即ち、一人一人が「知覚と行為」、「行為と省察」のサイクルを外界との関わりの中で活発に繰り返すこと）を通して、表現に必要な態度である「自分・他者・環境に対して積極的に注意を向ける力」を促すことと、実際の表現行為の探究である「表現の試行錯誤」を促すことを教育目標とした。これらを通して、最終的には日々の生活において、学習者の自分の身体や他者との関係性の捉え直しを促進することを目指した。更に、それをダンスを専門としない人に活発に引き起こすような教育プログラムを開発し、そのデザイン指針を構築する上で適していると考えられる方法論的枠組み（Design-based research）や、対象（ダンスを専門としない大学生）、場面設定（フォーマルな教育場面設定である大学）を考察した。

第 2 章では、熟達者を対象としてコンテンポラリーダンスの創作プロセスについて探索的かつ実証的に明らかにし、その知見と、第 1 章で理論（芸術創作の 2 重過程モデル（岡田，2013，2016））から導き出されたコンテンポラリーダンス創作の 2 重過程モデルとを比較し、理論モデルを実証した。また、実際に創作プロセスが営まれる上で熟達者が特に意識している観点と、そのプロセスが経る 3 つのフェイズ（動きの生成、動きの精緻化・発展、パフォーマンス）を明らかにした。この知見と、コンテンポラリーダンス創作の 2 重過程モデルに基づき、創作に着目したコンテンポラリーダンス教育プログラムの教育内容のデザイン指針を導出した。具体的には、熟達者が重視していた観点に基づき、コンテンポラリーダンス創作の 2 重過程モデルで言及されているサイクルにおける求心系の側面に焦点をあてた、1) 今ここにある様々な物事を『知覚・省察』することと、遠心系の側面に焦点をあてた、2) 知覚・省察に基づき『行為・発信』すること、また熟達者が重視していた 3) 『外界との関わり』の 3 つを教育的介入の観点として設定した。更に研究 1 の知見から、教育的介入の観点それぞれを、教育実践において実現し、促すための要素（教育的介入の要素）として、1) 『知覚・省察』においては、「身体を意識」、「内的表象を意識」、「他者を意識」、「環境を意識」、2) 『行為・発信』においては、「身体の準備」、「メタ的制御無し」の行為、「メタ的制御有りの行為」、「観客への発信」、3) 『外界との関わり』においては、「他者からのフィードバックの利用」、「他者との協働作業」、「環境の特徴の利用」を設定

した。また、こういった教育内容を効果的かつ活発に学習者に引き起こすために、講師が参加者にどのように向き合うべきか、その向き合い方のデザイン指針を実際の教育実践を通して構築する必要があることも示唆された。

その上で、第3章から第5章では、第2章で導出した教育内容のデザイン指針に基づいた教育実践を、大学という場面設定において、ダンスを専門としない大学生を対象として、現役の芸術家と著者が協働でデザインした。更に、教育実践を繰り返す中で、講師の参加者への向き合い方についてのデザイン指針も導出していき、実践実施の際には考慮した。また、そのような教育実践によって得られた教育効果を検討した。これらの教育実践とそれによって得られる教育効果の検討を繰り返すことで、「創作に着目したコンテンポラリーダンス教育プログラム」に必要なデザイン指針を精緻化・発展した。以下具体的に述べる。

第3章（研究2）では、第2章（研究1）で導出した教育内容のデザイン指針に基づき、熟達した振付家である香瑠鼓氏と著者が協働で、教育プログラムをデザイン・実施した。なお、研究2では、研究1で明らかになったコンテンポラリーダンス創作の3つのフェイズの中でも、動きの生成フェイズに焦点をあてた。教育効果については、参加者が授業においてどのようなことに注目して表現を試行錯誤していたのか（コメントシートの分析）、そういった授業を経た結果、参加者のダンスや表現活動、日常生活に対する意識がどのように変化したのか（質問紙の分析）といった点から実証的に検討した。これにより、教育目標が達成されたかどうか考察した。コメントシートの分析からは、参加者は「認知的工夫」（特に「他者を位置づける」）や「身体的工夫」（特に「多様な身体表現を追究する」）を行うことで、他者や自分の身体に積極的に注意を向けながら、表現を試行錯誤していたことが明らかになった。またこのような試行錯誤を経た結果、授業前・授業後における質問紙の分析からは、参加者はそれまでに経験したことのなかったコンテンポラリーダンス創作に対して意欲を持って取り組んでおり、1) 自分の身体に意識を向け、愛着を感じ、日々の生活で発見が多くなるなど、自分自身の身体的、内的特性に対して積極的に注意を向けることを通して自身の身体を捉え直していたり、2) 人前に立つことに慣れ表現活動に対する抵抗感が和らぎ、必ずしも優れた技術がなくても良い表現ができると感じるようになった、といった表現に対する認識が変化したり、更には3) 他者とのコミュニケーションに自信を抱くようになった、といった日常生活の際の他者との関係性に対する捉え直しが促進されたことが示唆された。これらのことから、研究2の教育実践は、教育目標を達成したといえる。また、参加者の感想から、他者からのフィードバックを利用して動きを生み出すことは面白さと困難さを含みながらも、参加者を発展的な表現の試行錯誤へ導くものであることが示された。このことから、研究3の教育実践の内容は、教育内容のデザイン指針における「他者からのフィードバックの利用」という教育的介入の要素を強調する

必要性が示唆された。加えて、講師やアシスタントのダンサー達の授業に臨む姿勢から、講師の参加者への向き合い方のデザイン指針として『芸術家として向き合う』（参加者と呼応する）と『教育者として向き合う』（参加者を認める）が導出された。

この研究2の結果と、研究1で導出した教育内容のデザイン指針とに基づき、第4章（研究3）では、引き続き動きの生成フェイズに焦点をあてつつ、「他者からのフィードバックの利用」という教育的介入の要素を強調したダンス教育プログラムを、研究2と同じ熟達した振付家である香瑠鼓氏と著者が協働でデザインした。また実施に際しては、講師の参加者への向き合い方のデザイン指針として、研究2から導出された『芸術家として向き合う』（参加者と呼応する）と『教育者として向き合う』（参加者を認める）を講師に考慮してもらった。デザインがもたらした教育効果については、授業時や授業前後の参加者のダンスをはじめとした表現・創造活動や日常生活に対する認識や、ダンスパフォーマンスの変化を分析すること、加えて授業終了3から5か月後に、授業での体験が参加者の日々の活動に及ぼす影響について検討すること、という多様な観点から測定し、検討した。その結果、表現活動に関しては抵抗感が減少し、自分自身の身体や感情・イメージに積極的に注意を向けるようになったこと、ダンスパフォーマンスに関しては、他者との関わりを意識し、その中で工夫を行うようになったことなどの変化がみられた。更に表現活動だけでなくその他の日々の生活においても、自分の身体や周囲に対して能動的に注意を向けるようになったという変化や、自分の意見を積極的に提示したり、他者の感情や意図を推測するといったコミュニケーションという他者との関係性の在り方についての変化もみられた。以上のように研究3の教育実践は、直接的な教育目標である、参加者が現状に対して積極的に注意を向けていくことや表現を試行錯誤することを達成したこと、それに加えて、本論文における教育実践の最終的な目標である参加者の自分自身の身体や他者との関係性についての捉え直しも促したことが示された。一方、研究3で強調した「他者からのフィードバックの利用」によって動きを生み出していくという教育的介入の要素について、グループレベルのダンスパフォーマンスは向上したものの、個人レベルのダンスパフォーマンスは変化がみられなかった。また、参加者が発表会において上演する作品を協働で構成する際に困難や迷いを言及しており、その困難や迷いがその後の芸術への関わり（興味）に影響を与えるような大きな体験であるということが示された。このことから、研究4の教育実践では教育内容として、創作プロセスの3つのフェイズの中でも、動きの精緻化・発展フェイズに焦点をあてること、その中でも引き続き「他者からのフィードバックの利用」という教育的介入の要素を強調する必要性が示唆された。加えて、講師の参加者への向き合い方のデザイン指針としては、研究2の知見に加えて新たに「自分を表現する」（『芸術家として向き合う』）と「やり方を例示する」（『教育者として向き合う』）の

2つが研究3を通して導出された。

そこで第5章(研究4)では、研究3の結果に基づき、教育内容においては、動きの精緻化・発展フェイズに焦点をあて、その中で「他者からのフィードバックの利用」によって動きを生み出していくという教育的介入の要素を強調した教育実践を、現役の芸術家と著者が協働でデザインした。なお実施する際には、講師にはこれまでの教育実践を通して導出された向き合い方のデザイン指針である『芸術家として向き合う』(自分を表現する、参加者と呼応する)と『教育者として向き合う』(やり方を例示する、参加者を認める)を考慮してもらった。また、研究4ではデザイン指針の応用可能性を検討するために、研究2,3とは別の芸術家である、熟達したダンスアーティストの美木マサオ氏と協働で取り組んだ。更に授業形式としても、週に1度の通常の授業形式で行われた研究2,3とは異なり、研究4では集中講義という形式において教育実践を行うことでもデザイン指針の応用可能性を検討した。また、教育実践がもたらす教育効果については、研究3と同様に、毎回の授業におけるコメントシートや、授業時の参加者のダンスパフォーマンス、授業前後の質問紙やレポートといった多様な観点から検討した。結果、参加者は表現活動・創作活動に対してより興味を持つようになり、自分自身や他者、自分と他者との関係性に積極的に注意を向けながら、ダンスパフォーマンスを工夫して表現できるようになったと認識していたり、他者との相互作用という観点からみた実際のダンスパフォーマンスの質も向上していた。更に、このような授業の体験の中でも、特にデザインで重視した教育的介入の要素である他者との相互作用によって表現を創発する体験や、物事を多角的に見る体験が、参加者には印象に残り、その結果として、他者との相互作用の面白さそれ自体やその中からみえる自分の特性を発見しているということが示された。更に、日常生活において自分自身や他者の感情や身体に注意を向けるようになったことも明らかになった。こういった変化をもたらした講師の参加者への向き合い方を考察すると、そのデザイン指針として『芸術家として向き合う』に関しては「参加者から刺激される」、『教育者として向き合う』に関しては「参加者を励ます」が新たに付け加えられた。

最後に第6章では、これまでの知見を受けて包括的な議論を行った。結論をまとめると、本論文を通して導出された「創作に着目したコンテンポラリーダンス教育プログラムのデザイン指針」は、教育内容のデザイン指針と、向き合い方のデザイン指針の2つからなる。

教育内容のデザイン指針は1)『知覚・省察』においては、「身体を意識」、「内的表象を意識」、「他者を意識」、「環境を意識」、2)『行為・発信』においては、「身体の準備」、「メタ的制御無し of 行為」、「メタ的制御有りの行為」、「観客への発信」、3)『外界との関わり』においては、「他者からのフィードバックの利用」、「他者との協働作業」、「環境の特徴の利用」、である。

向き合い方のデザイン指針は、『教育者として向き合う』際は、「参加者を励ます」、「やり方を例示する」、「参加者を認める」、『芸術家として向き合う』際は、「参加者から刺激される」、「自分を表現する」、「参加者と呼応する」である。

これらのデザイン指針に基づいてデザインされる教育プログラムの特徴は、学習者も講師も一人の芸術家として対等に表現を触発し合う中で学習が起こることである。これは、従来の表現・創作の教育において重視されている学習者の表現を「引き出す」という教育の在り方（寺山，2010 など）に対して、教育者の表現をもって学習者の表現を「触発する」という在り方を示した点が新しい点である。そのような教育プログラムをデザインする際のデザイン指針とそれがもたらす教育効果を実証的に示したことが、先行研究や先行実践が極めて少ない現状における、本研究がもたらす最大の意義である。