

舞踊作品の理解度に影響する思考過程の分析

藤井 真理

Effects of Thought Processes on the Degree of Understanding of Dance Work

Mari Fujii

(Takamatsu Junior College)

Abstract

The present experiment was carried out to examine the effects of thought processes on the degree of understanding of dance work. 20 female undergraduate students, range from 18 to 22 years old, were employed as subjects. They were randomly assigned to two groups (skilled and unskilled group) with ten subjects in each group. Stimuli for the experiment were the two professionally choreographed dance works ("HARUNOUTA" and "IRADATI"). Subjects viewed a videotape sequence of two dance works once and immediately recalled each scene of the presented dance work with a correct order. After the reproduction of the two dance works, subjects were required to reply orally the following six points: (1) What thought did order of each scene determine?, (2) movement that was remaining an impression, (3) image of a dance work, (4) content of expression, (5) movement that shows content of expression, and (6) title of a dance work. The results obtained was as follows;

- 1) There was not a remarkable difference on the probability of recalling of the two dance works between the groups. However, the unskilled groups were relying on the memory of concrete movement in composing a work of dance. The skilled groups, on the other hand, composed a work of dance in consideration of the contextual structure of a work.
- 2) On the understanding of dance work, although the skilled groups could understand a dance work as a emotional meaning, the unskilled groups understood a dance work as a natural phenomena.

3) Furthermore, the impressive phrases and scenes of the two dance works exerted a strongly influence on the degree of understanding of dance work.

緒 言

あらゆる芸術は、それを創造する立場（刺激を送る側）と鑑賞する立場（刺激を受ける側）の両者によって成立する。そして、創作された作品は、多様な方法で鑑賞者に提示され、また評価されることによって、初めて価値あるものとして存在し得る。そのような観点からいえば、舞踊もまた同様であり、演舞する側と鑑賞する側が一体と化す世界が醸出された時に交流は在り得る¹⁾。舞踊表現において、創作者の内的イメージは、視覚的刺激としての身体運動を通して、観る者の心の中に呼び起こされ、伝達される。伝達の媒体としての身体運動は、意図的に構成され、筋肉の収縮と弛緩、リズムの高揚と下降、身体の移動と静止などを含むダイナミックな時間的、空間的な運動形象を創り出す。観る者は、この知覚できる実在の運動を越えて、その背後にある創作者の内的世界を受け取り、また観る者自身の経験をもとにして、新しい想像的世界を拡大することができるのである²⁾。

この場合、伝達の媒体としての身体運動が意図的に構成されるということは、イメージの送り手としての作者が、創作過程において、すでに受け手としての観る者を意識しているという意味を持つ。即ち、創作者は、ある表現意図をもって認識した世界を描こうとする。そのためには、受け手がどのように作品からイメージを想起するのかを客観的に把握し、表現運動の時間的流れや、空間的広がりなどを考慮して運動を選択し、構成する³⁾。このような過程を経て形となった作品を通して、受け手は送り手を感じとり、その相互作用のもとでコミュニケーションが行われる。

このような舞踊作品とそれを鑑賞する者との間に、刺激—反応のネットワークを想定して認知の問題として処理する方向にある報告は、これまでの舞踊に関する研究においていくつかなされている⁴⁾⁵⁾⁶⁾。金城(1976)⁷⁾らは、舞踊認知過程を1つの情報処理過程としてとらえ、その概念規定を試みている。この研究では、舞踊認知を「デコーダー（鑑賞者）のコード（作品）の知覚・記憶・想像・判断・概念獲得等および情報処理に関する心的活動」と定義づけ、さらにその舞踊認知は「パフォーマンスを通してなされる」という仮説に関連づけて行われた。そして、舞踊作品が創作者から演者を経て鑑賞者に伝達される過程を舞踊コミュニケーションとみなすことによって設定されたのが、図1に示す「舞踊コミュニケーションモデル」である。これは、創作者(encoder)の構想が作品(code)に結実し(encoding)、演舞者(performer)が創作者の創作意図を読み解く作業(練習もしくは稽古)(practicing)の後、鑑賞者(decoder)の前に作品を演舞として(performance)体現すること(performing)、そして、鑑賞者が創作者により意味付与され演舞者によって演じられた作品を享受、解読する過程のモデル図である。この舞

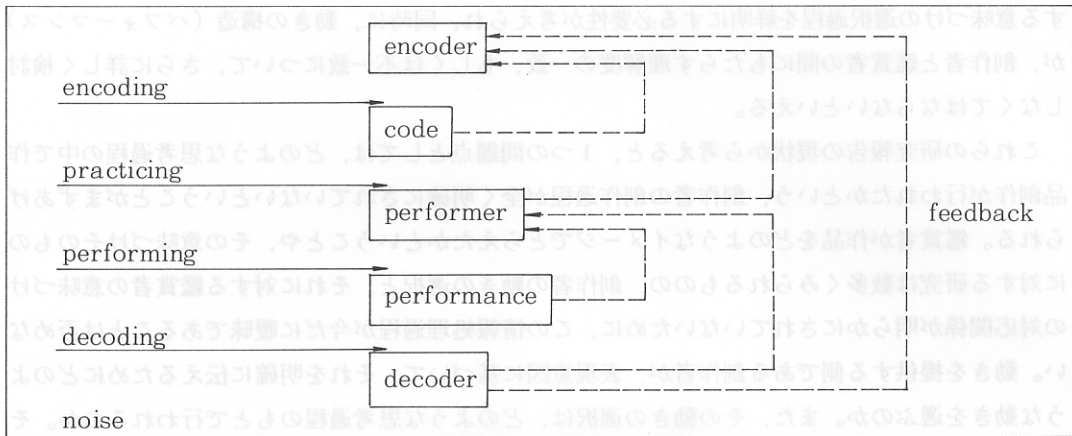


図1. 舞踊コミュニケーションモデル

舞踊コミュニケーションのモデル化によって1つのパラダイムは提出されたものの、この場合数式的な表現は与えられておらず、また舞踊作品が何を伝達するかについても明確な結論を得ていないことを報告している。情報をどのように受理し、処理するかといった、いわゆる情報処理の様式を明確に提示していないという問題が残る。

また頭川(1980)¹⁰⁾らは、人間が視覚的的刺激としての舞踊からどのようなイメージを受け取るのか、その反応を手がかりとして、意図的に構成される舞踊の構成要因を分類している。この場合、イメージの測定には、情意的意味を測定するために有効と考えられるSD法を用いている。SD法は、形容詞を用意して、各対語の間を5段階、あるいは7段階の副詞で区切って評定尺度とし、この尺度から取り出された意味空間における刺激を分析するものである⁹⁾。この研究では、舞踊独自のイメージ測定の新しい尺度を、多変量統計解析の手法を用いて客観的に構成し、この尺度から取り出された意味空間における舞踊のイメージについての考察がなされた。その結果、彼らが構成した形容詞対の尺度については、舞踊の意味次元を引き出すために妥当であるとしているが、意味空間の次元を固定化するとともに、舞踊の構成要因と舞踊のイメージとの関わりを明らかにするという必要性を有している。

さらに舞踊の表現—理解活動を、創作者の意味構造と鑑賞者の意味構造の対応から検討した研究としては、安藤ら(1986)¹¹⁾の報告があげられる。この研究では、創作者と鑑賞者の意味構造の概要は明確に示された。しかし、作品の構成要素の配列や、その結合によって生じた文脈(context)¹⁰⁾から、鑑賞者がどのような情報を受理し、それをいかなる思考過程において処理するのか、それをさらに詳しく分析するという課題が残された。

この点について藤井ら(1988)¹²⁾は、舞踊作品の理解過程を調べるために、分節化された作品の提示による鑑賞者の思考過程の検討を行った。この研究では、伝わりやすい動きとそうでない動きを取り上げ、それらが舞踊作品の理解度に及ぼす影響を報告している。また作品の理解度を客観的に数量化する方法として、Shannon, C.E.(1949)¹³⁾の伝達情報量の測度を用いた。この理解度の数量化という点では画期的な研究であるとして認められたものの、鑑賞者の作品に対

する意味づけの選択過程を鮮明にする必要性が考えられ、同時に、動きの構造（パフォーマンス）が、創作者と鑑賞者の間にもたらず理解度の一致、もしくは不一致について、さらに詳しく検討しなくてはならないといえる。

これらの研究報告の現状から考えると、1つの問題点としては、どのような思考過程の中で作品創作が行われたかという、創作者の創作過程が全く明確にされていないということがまずあげられる。鑑賞者が作品をどのようなイメージでとらえたかということや、その意味づけそのものに対する研究は数多くみられるものの、創作者の動きの選択と、それに対する鑑賞者の意味づけの対応関係が明らかにされていないために、この情報処理過程が今だに曖昧であることは否めない。動きを提供する側である創作者が、表現意図に基づいて、それを明確に伝えるためにどのような動きを選ぶのか。また、その動きの選択は、どのような思考過程のもとで行われるのか。そして、それらの選択された動きで構成された作品を観て、鑑賞者はその表現意図をどう理解するのか。また、その思考過程はいかなるものであるか。これらの機構が、創作者と鑑賞者の両者の関わりから明確にされることによって、より理解度や共感度の高い作品を創作することが可能となり得る。さらに、創作者の解釈・見解に鑑賞者がどのように応答するのか。これらを含めた様々な検討や試行錯誤を経て、舞踊の「表現—理解」関係の全容があらわれてくるといえる。

以上の観点から、本研究では、舞踊作品の理解度に影響する思考過程の分析を行うために、創作者によって意味づけられ、またいくつかの動き（フレーズ）〔動きは単一な動きの要素を意味し、フレーズは連続動作の一区切りを意味するが、以後は動き（フレーズ）と表示する〕や場面に分節化された作品を提示することにより、鑑賞者がそれらをどう意味づけるかを調べ、その情報の処理状態を詳細に考察した。また、これらの思考過程における意味づけの選択が、作品の表現内容を理解する場合にどのような影響を与えているのかということについて検討し、創作者の舞踊創作の構造と鑑賞者の作品鑑賞の意味構造との対応関係を探ることを目的とした。

研究 方 法

〔被験者〕 大学生女子（18～22才）20名：熟練者（学校の授業以外での舞踊経験が3年以上の者）10名・未熟練者10名。

〔実験装置〕 刺激課題は、V.T.Rデッキ（ソニービデオカセットレコーダー SL-F11）とテレビ（ソニーカラーモニター KX-27HF1）で提示した。

〔刺激課題〕 刺激課題として用いた舞踊作品は、舞踊家の江口隆哉、金井芙三枝の両者によって1961年に創作された「春の歌」と「いらだち」の2作品である。そして、作品「春の歌」は、「のどかで暖かい春の情景」を表現したものであり、2分42秒の作品である。そして、作品「いらだち」は、「激しい憤りにいらだつ様子」を表現したものであり、2分46秒の作品である。これらの作品は、「現代舞踊基本運動」（監修・江口隆哉）に収められている。

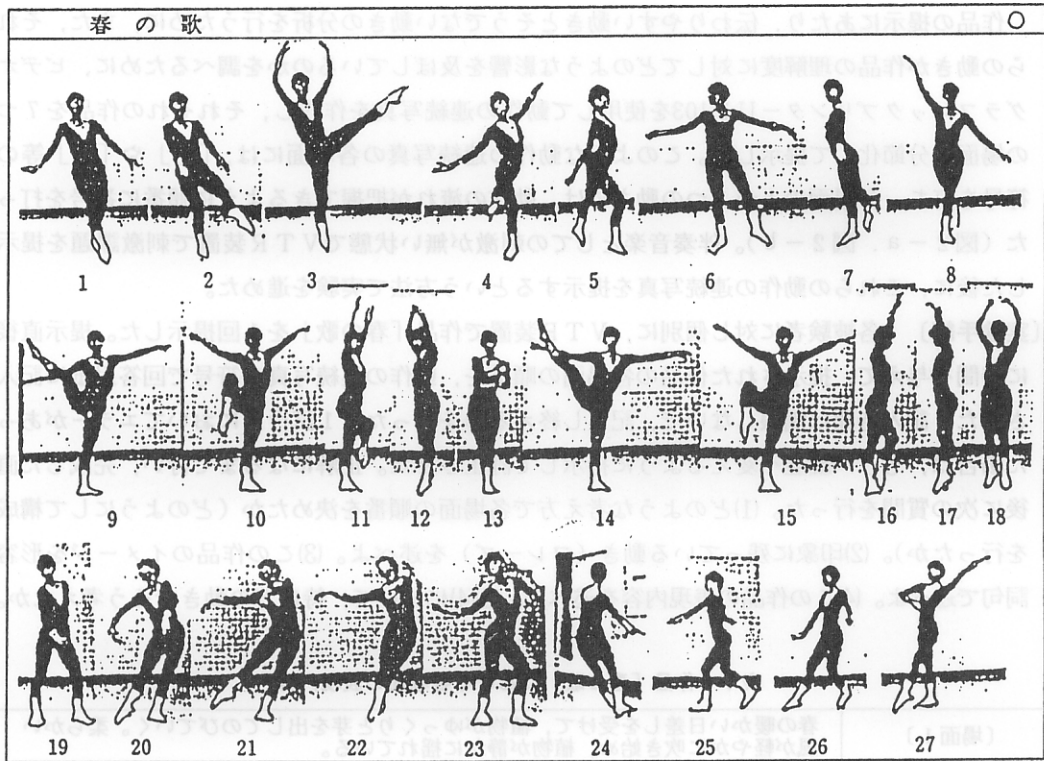


図 2 - a . 動作の連続写真の例①

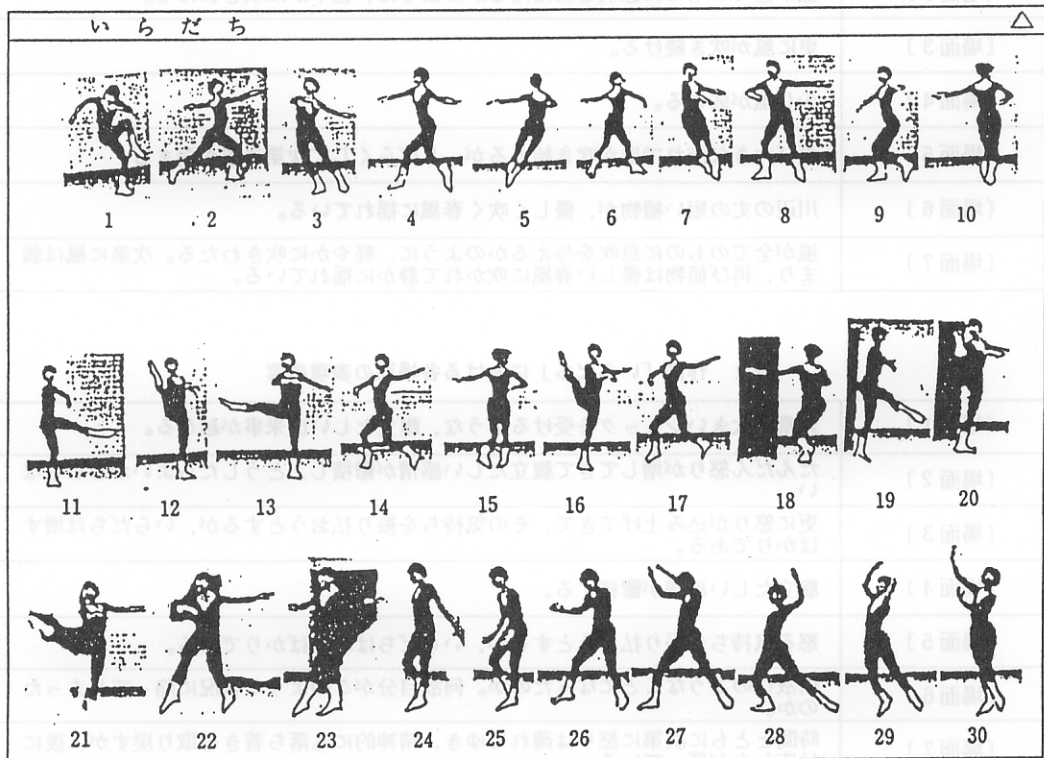


図 2 - b . 動作の連続写真の例②

○ 作品の提示にあたり、伝わりやすい動きとそうでない動きの分析を行うために、また、それらの動きが作品の理解度に対してどのような影響を及ぼしているのかを調べるために、ビデオグラフィックプリンターUP103を使用して動作の連続写真を作成し、それぞれの作品を7つの場面に分節化して提示した。このような動作の連続写真の各場面には、「○」や「△」等の符号を打ち、各場面の1つ1つの動きには、動作の流れが把握できるように順番に番号を打った(図2-a、図2-b)。伴奏音楽としての刺激が無い状態でVTR装置で刺激課題を提示した後に、これらの動作の連続写真を提示するという方法で実験を進めた。

〔実験手続〕 各被験者に対し個別に、VTR装置で作品「春の歌」を1回提示した。提示直後に時間を与えて、提示された作品の各場面の順番を、動作の連続写真の符号で回答用紙に記入させた。記入時間は制限しないで、記入し終わるのを待った。1試行目においてエラーがあった場合は、もう一度並べ変えるように指示して訂正させた。正解になるまで行い、完成した直後に次の質問を行った。(1)どのような考え方で各場面の順番を決めたか(どのようにして構成を行ったか)。(2)印象に残っている動き(フレーズ)を述べよ。(3)この作品のイメージを形容詞句で述べよ。(4)この作品の表現内容を述べよ。(5)(4)について、特にどの動きでそう考えたか。

表1 作品「春の歌」における各場面の表現内容

〔場面1〕	春の暖かい日差しを受けて、植物がゆっくりと芽を出してのびていく。柔らかい風が軽やかに吹き始め、植物が静かに揺れている。
〔場面2〕	風が全てのものに息吹をあたえるかのように、軽やかに吹きわたる。
〔場面3〕	更に風が吹き続ける。
〔場面4〕	少し風が弱まる。
〔場面5〕	再び大きな流れで風が吹き始めるが、しばらくして次第に風が弱まる。
〔場面6〕	川辺の丈の短い植物が、優しく吹く春風に揺れている。
〔場面7〕	風が全てのものに息吹を与えるかのように、軽やかに吹きわたる。次第に風は弱まり、再び植物は優しい春風に吹かれて静かに揺れている。

表2 作品「いらだち」における各場面の表現内容

〔場面1〕	非常に大きいショックを受けるような、腹立たしい出来事が起こる。
〔場面2〕	だんだん怒りが増してきて腹立たしい感情が鬱積し、どうしたらよいかわからない。
〔場面3〕	更に怒りが込み上げてきて、その気持ちを振り払おうとするが、いらだちは増すばかりである。
〔場面4〕	腹立たしい感情が鬱積する。
〔場面5〕	怒る気持ちを振り払おうとするが、いらだちは増すばかりである。
〔場面6〕	何故このようなことになったのか。何故自分がこのような状況に陥ってしまったのか。
〔場面7〕	時間とともに次第に怒りは薄れてゆき、精神的にも落ち着きを取り戻すが、後には空しさが残っている。

(6)この作品にタイトルをつけよ。以上の6つの設問であり、これらについて、被験者に口答で回答させ、その内容を記録した。回答時間は制限しないで回答し終わるのを待ち、2つめの刺激課題である作品「いらだち」について同様の観点から実験を行った。各作品におけるそれぞれの場面の表現内容は、表1、表2に示すとおりである。また、各設問に対する回答のデータ処理については、それぞれの設問における結果の中でその詳細を述べる。

結 果 と 考 察

1. 作品「春の歌」の各場面に対するエラーの回数

熟練者と未熟練者のそれぞれ20名ずつの被験者に対し、作品「春の歌」の各場面の順番を符号で回答させた結果、正解に至るまでの試行回数と人数の内訳は次のとおりであった。まず1試行目において正答であったのは、熟練者が2名、未熟練者では6名。2試行目では、熟練者が13名、未熟練者では9名。また3試行目では、熟練者は、残りの被験者5名が全て正解に至り、未熟練者は4名であった。さらに4試行目では、残る1名の未熟練者が正解に到達するという結果であった。

これらのデータの整理方法としては、熟練者と未熟練者のおおのこの回答について、各試行回数におけるエラーの回数を、それぞれの場面ごとに集計した。その結果を図示したのが、図3～図8である。なお、熟練者、未熟練者共に、場面1に対するエラーは無かった。

まず図3であるが、これは場面2に対するエラーの場面とその回答数を、熟練者と未熟練者のそれぞれについてまとめて図示したものである。これについてみると、1試行目において最もエラーが多い場面では、熟練者も未熟練者も共に場面3である。この原因としては、場面2と場面3が、お互いにシンメトリーである動き（フレーズ）を含む場面であることから、1回の鑑賞のみでは判断基準が曖昧であったために、双方の場面の順序を誤って再生したものと思われる。従って、2試行目になると、熟練者も未熟練者も、この場面3に対する回答はみられず、同時に、他の場面に対する回答も激減し、正確な回答が可能であったことを示している。また、1試行目と2試行目の両方において、場面1と場面7に対する回答は無かった。さらに、3試行目では、場面2に対するエラーはみられなかった。

次に、図4の場面3についてみると、エラーの分散が非常に大きく、1試行目では、熟練者の場合が場面1と場面5以外、未熟練者の場合が場面1と場面6以外の全ての場面にカウントされている。また2試行目では、熟練者も未熟練者もエラー回数は減少しているものの、その回答にはバラつきがみられる。これは、比較的場面4の回答が多いことからみて、場面4自体の印象が希薄なものであること。また、場面2の回答については、前述したように場面3との類似性が影響したことが、その原因として考えられる。また、未熟練者の場合、場面7に対して3試行目まで回答があり、この場面3が、試行回数を増加させた原因となっていること。ま

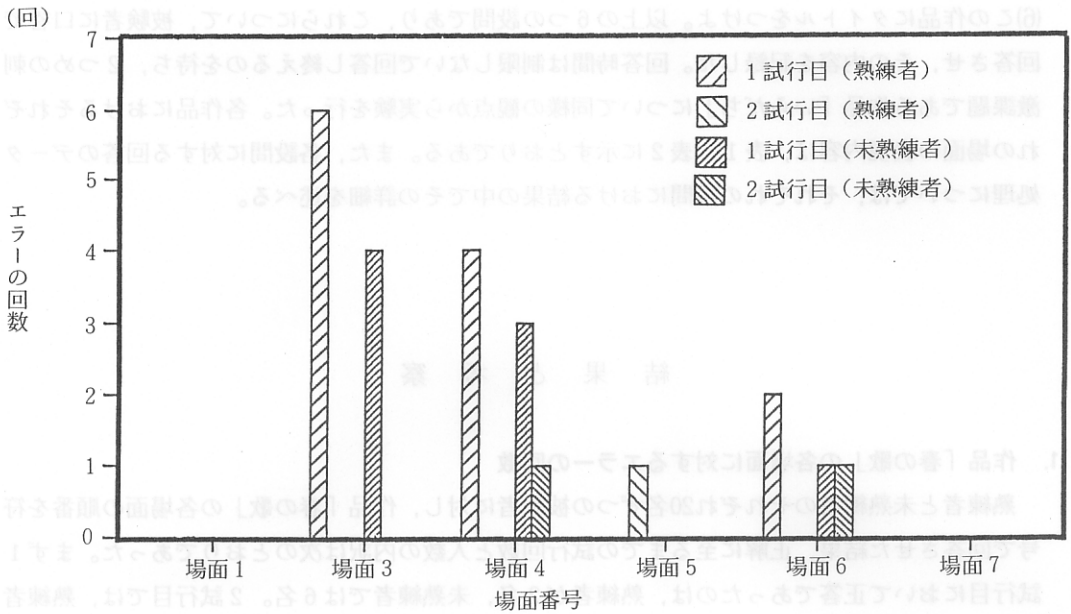


図 3. 作品「春の歌」の場面 2 に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

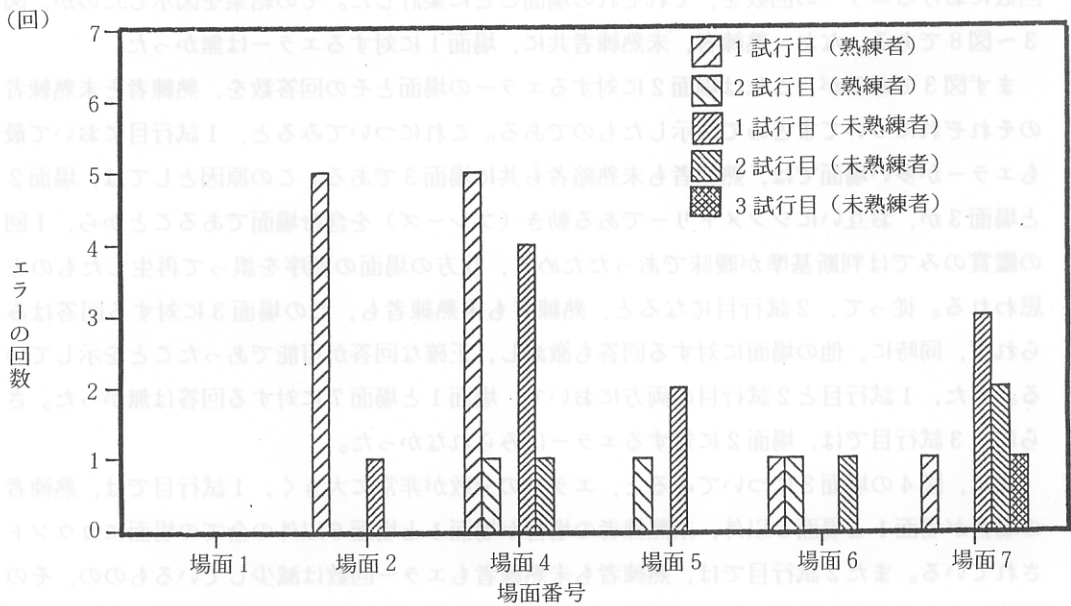


図 4. 作品「春の歌」の場面 3 に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

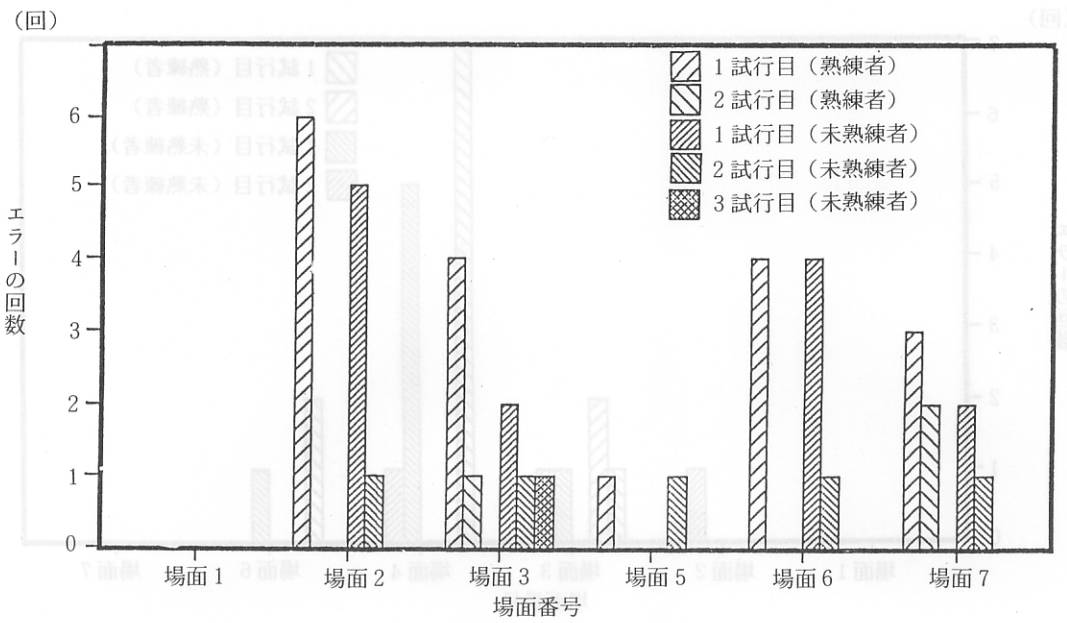


図5. 作品「春の歌」の場面4に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

た場面7が、場面4と同様に、不明確な動きとして位置づけられていることが理解できる。これらの原因によって場面3に対するエラーの発生があると考え、次に示す図5の場面4についても同様の見解がもてるはずである。

そこで図5をみると、場面3以上にエラーの分散が大きく、この場面の動き（フレーズ）が、非常に不明瞭なものであったことが、図4の結果の裏付けとして示されている。熟練者では、2試行目になるとエラーの数はごくわずかであるが、未熟練者では場面1以外の全ての場面に回答している。さらに、3試行目には場面3にカウントされ、このことから、場面3と場面4は、正確な再生を妨げる原因となっていることがわかる。この場面4の動き（フレーズ）は、他の場面と比較すると、押えた単純な動作であり、移動も少なくテクニックも駆使されていない。他の殆どの場面を「動」とすれば、この場面4は「静」であり、しかも特徴的なモチーフは使われていない場面である。これらのことから、場面4は被験者にとって曖昧な印象しか与えなかったと推測される。

次の図6は、場面5に対するエラーの回数を示している。この図6から、場面4に対する回答が圧倒的に多いことがわかる。熟練者と未熟練者を合せて、1試行目では40人中12名、即ち約3割の被験者が場面5を場面4であると誤答している。従って、両者の場面の流れとそのつながりは、正しく組み合わせられていなかったものと思われる。この図6の結果は、1つの場面にもみエラーが集中していたが、次の図7の場面6についても同様の結果が得られている。

図7から、場面6に対しては、実は場面5の回答が非常に多くなされていることがわかる。

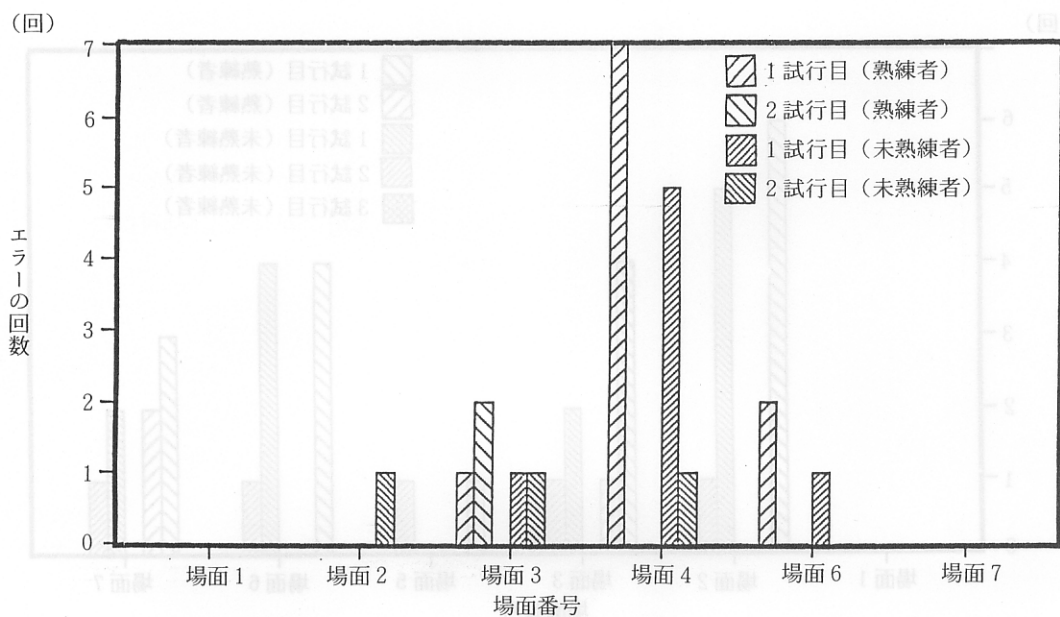


図6. 作品「春の歌」の場面5に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

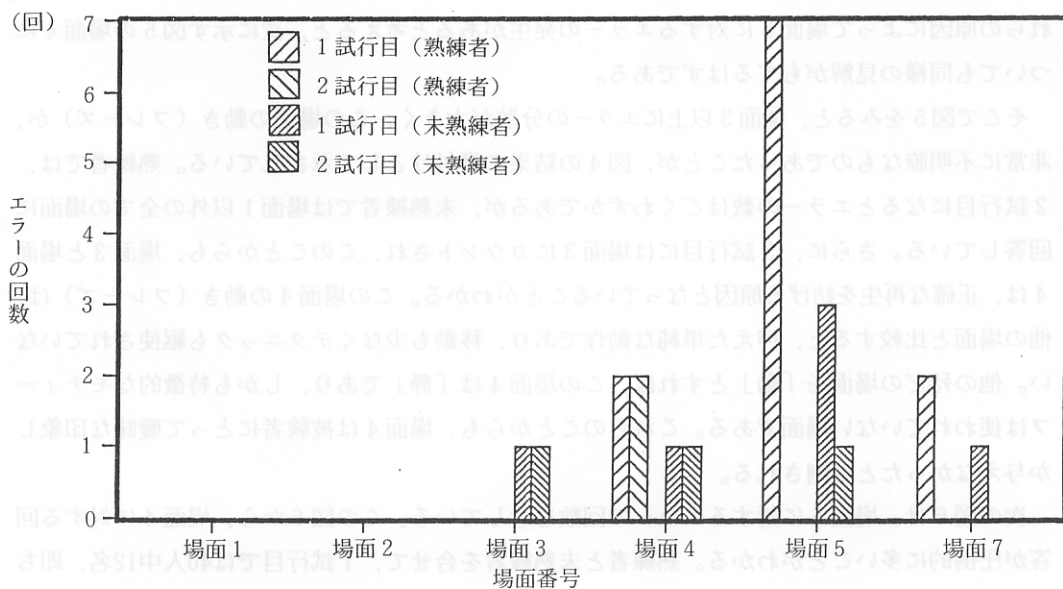


図7. 作品「春の歌」の場面6に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

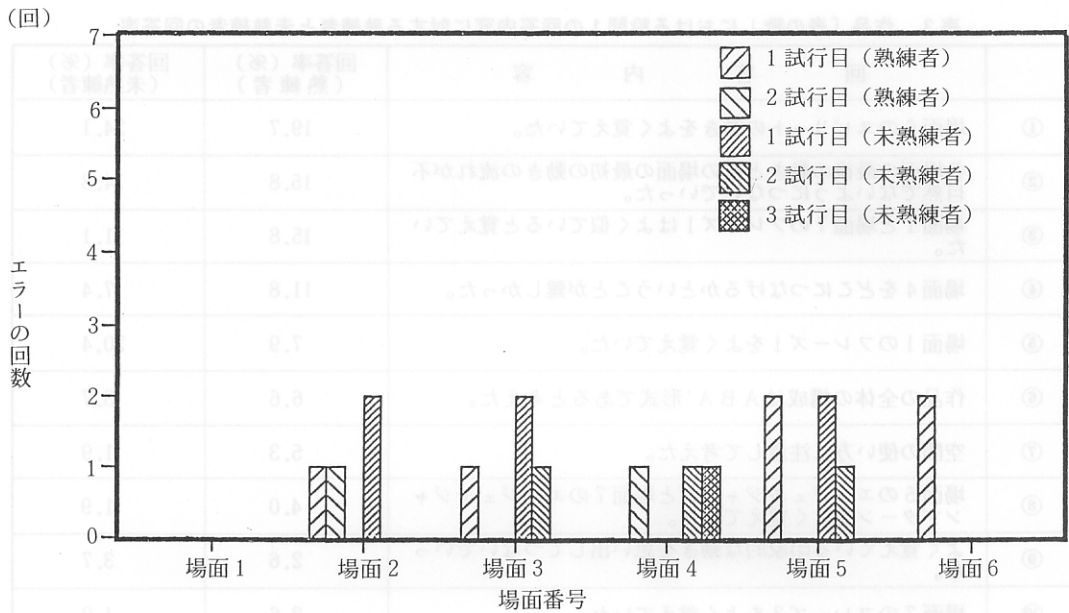


図 8. 作品「春の歌」の場面 7 に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

この図 6 と図 7 の結果で共通して言えることは、熟練者も未熟練者も、1 試行目で圧倒的に多く発生したエラーが、2 試行目では激減していることである。これらのことから、場面 5 と場面 6 のつながりは明確であったものの、場面 2 と場面 3、場面 4 の再生を誤ったために、これらのつながりが、そのまま移行して 1 場面ずれて回答されたものと考えられる。

また図 8 の場面 7 については、他の場面 7 については、他の場面と比較して、エラーの回数が少ないことが理解できる。しかしながら、回答にバラつきがみられることから、他の場面との区別がつけにくい不明確な場面であると考えられる。この結果は、場面 3 や場面 4 等、他の場面に対しても場面 7 にエラーの回答が多くなされているという結果と一致している。

以上、各場面についてのエラーの内訳を考察したが、これらのエラーの原因究明は、後に述べる被験者の内省報告の結果とも合わせて検討していくことにする。

2. 作品「春の歌」に対する各被験者の構成方法（設問 1）

作品「春の歌」の 7 つの場面の順番を決める場合、各被験者が、どのような方法（考え方）で作品構成を行ったかということについて、口答で回答させることによって内省報告を得た。この回答の整理方法として、被験者が回答した内容で類似したものをまとめ、13 項目の回答内容に分類し、全ての回答数で各項目の回答数を割って、その回答率を熟練者と未熟練者のそれぞれについて求めた。表 3 は、この 13 項目とそれに対する回答率を示している。

この表 3 から熟練者、未熟練者共に、場面 6 の動き（フレーズ）であるスピリットに対する

表3. 作品「春の歌」における設問1の回答内容に対する熟練者と未熟練者の回答率

	回 答 内 容	回答率(%) (熟練者)	回答率(%) (未熟練者)
①	場面6のスピリットの動きをよく覚えていた。	19.7	24.1
②	各場面の最後の動きと次の場面の最初の動きの流れが不自然でないようにつないでいった。	15.8	14.8
③	場面1と場面7のフレーズ1はよく似ていると覚えていた。	15.8	11.1
④	場面4をどこにつなげるかということが難しかった。	11.8	7.4
⑤	場面1のフレーズ1をよく覚えていた。	7.9	20.4
⑥	作品の全体の構成はABA'形式であると考えた。	6.6	3.7
⑦	空間の使い方に注意して考えた。	5.3	1.9
⑧	場面5のエンジェルジャンプと場面7のエンジェルジャンプターンをよく覚えていた。	4.0	1.9
⑨	よく覚えている印象的な動きを思い出してつないでいった。	2.6	3.7
⑩	場面7のフレーズ3をよく覚えていた。	2.6	1.9
⑪	場面2と場面3のつながりは一連の動きの流れで覚えていた。	2.6	9.3
⑫	「緩やかな動き」と「切れ味のある動き」とを分類してつないだ。	2.6	0.0
⑬	シンメトリーの動きが多く使われていると思った。	2.6	0.0

印象が強かったことがわかる。また、未熟練者の場合、場面1のフレーズ1をよく覚えていたと回答している。このような動きそのものの記憶再生を手がかりとする構成方法は、回答内容①、③、⑤、⑨、⑪にみられるが、そのパーセンテージは未熟練者の方がやや高い傾向にあるといえる。それに対して熟練者の場合は、そのような記憶に依存するだけでなく、回答内容④、⑥、⑦、⑫、⑬のように、作品全体の流れをとらえる方法や、空間の使い方、動作の分類、既習の構成方法の応用等が、作品を構成していく場合の手がかりとなっているといえる。これらのことから、未熟練者が単に記憶の再生から連想する単純な思考過程である傾向が強いのに対し、熟練者の場合は、動き（フレーズ）そのものに着目すると同時に、それらの運動の展開方法を、知識に伴って複雑に思考していることが明らかになった。

また回答内容④からは、場面4が曖昧な場面であることが理解できるが、これは前述した場面4のエラーの回数が多いという結果につながる回答であるといえる。さらに、回答内容⑤から、場面1は記憶が容易な場面であることがわかり、再生に関してこの場面1はエラーが全く無かったことと関係がある。逆に、回答内容③と⑩からは、場面7の動き（フレーズ）が印象深い運動であることが理解できるが、エラーの結果との矛盾がここに出てくる。これは動き（フレーズ）そのものを記憶すると同時に、その運動がどのような構成の流れの中に位置するかということに対する理解が欠けていたことに原因があると考えられる。

3. 作品「春の歌」において印象に残った動き（フレーズ）（設問2）

作品「春の歌」の中で、被験者が印象深いと回答したポーズ、動き（フレーズ）等を、7場面とそれを3つに分けたフレーズに全て当てはめて分類し、各フレーズに対する回答数を全回答数で割って、それぞれの回答率を求めた。図9は、各場面の3つのフレーズに対するこの回答率を、熟練者と未熟練者のそれぞれについて図示したものである。

この図から、場面6のフレーズ1は、熟練者が21.5%、未熟練者が31.1%であり、双方共、高い数値を示している。設問1について考察した場合も、これと同じ結果が得られており、スピリットが被験者にとって特に印象深い動作の1つであることが明らかになった。また、場面1のフレーズ1についても同様であり、熟練者、未熟練者共に20%を占めている。その他のフレーズについては、ほぼ5%前後でのバラつきを示す結果であった。また場面4における回答率は、熟練者は1.5%と非常に低い数値であり、未熟練者の場合は回答が無かった。このことから、場面4は最も印象が薄い場面であり、作品の再生においてエラーが多く発生する原因は、ここに存在するといえる。

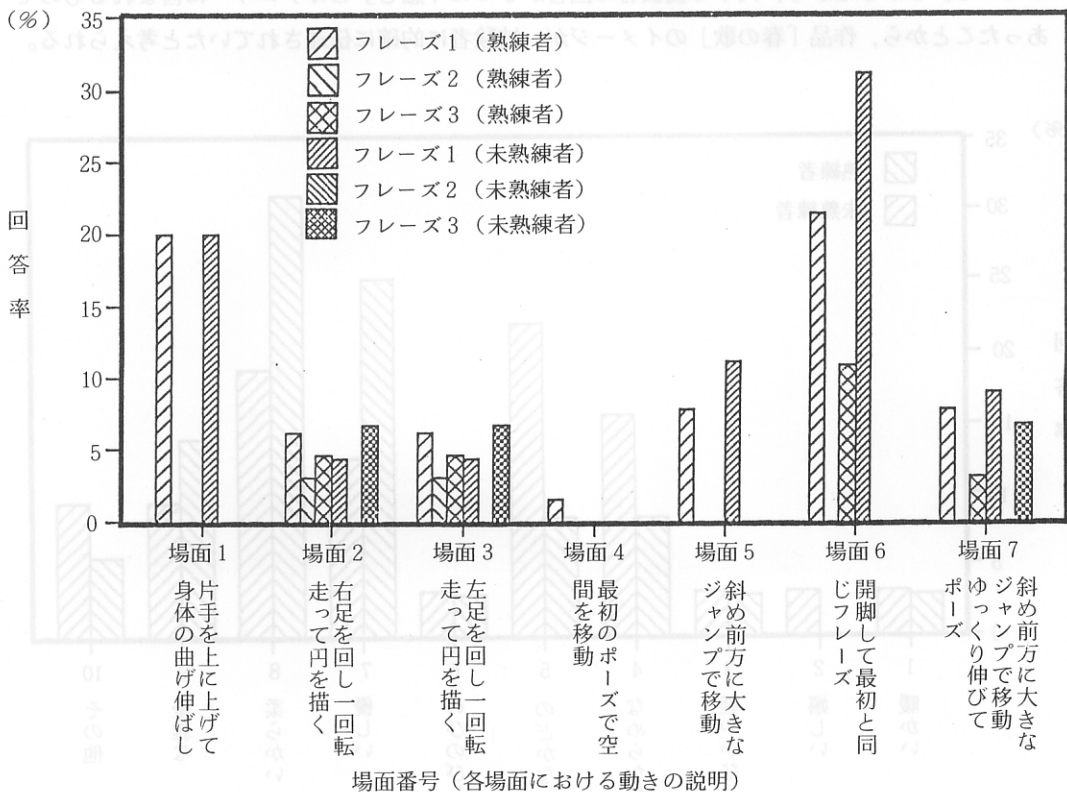


図9. 作品「春の歌」において熟練者と未熟練者が回答した印象に残った動き（フレーズ）の回答率（設問2）

4. 形容詞句で表現した場合の作品「春の歌」のイメージ（設問3）

作品「春の歌」について、そのイメージを被験者に形容詞句で回答させた。この場合のデータの整理方法として、それらの形容詞句を、創作者が意味付けた9つの「感じ」のカテゴリに対応させ、それぞれのカテゴリに対する回答数を全回答数で割ってその回答率を求めた。なお、9つのカテゴリに当てはまらない回答については、「その他」のカテゴリに当てはめて処理した。この作業を熟練者と未熟練者のそれぞれについて行い、それぞれのカテゴリの回答率を示したのが図10である。

この図10についてみると、熟練者では「柔らかい感じ」が最も高い数値であり、未熟練者では「のどかな感じ」が高く、それぞれ31%、21.9%の割合を占めている。両者共に高い回答率であったのは「優しい感じ」で、熟練者は25%、未熟練者は12.5%であった。他にも未熟練者が「なめらかな感じ」に対して15.6%の回答率を示し、熟練者では「優雅な感じ」が13.9%を占めている。また、「その他」に該当したのは、熟練者が5.6%、未熟練者が9.4%であり、熟練者の方が少なからず創作者の意味付けたカテゴリに対して、一致度が高かったことを示している。しかしながら、大半の被験者の回答が9つの「感じ」のカテゴリに含まれるものであったことから、作品「春の歌」のイメージが、被験者に的確に伝達されていたと考えられる。

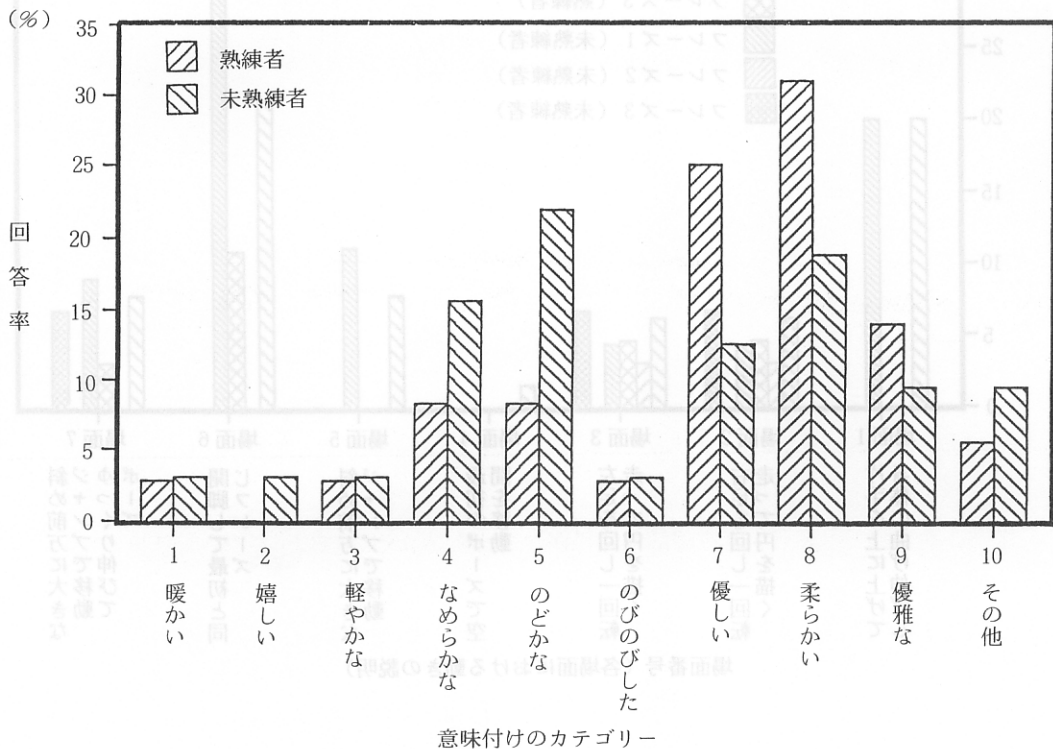


図10. 作品「春の歌」から熟練者と未熟練者が受け取る「感じ」のカテゴリに対する回答率（設問3）

5. 作品「春の歌」の表現内容（設問4）

被験者に作品「春の歌」の内容を口答で回答させ、それを類似した内容でまとめ、10項目の回答内容に分類した。全ての回答数で各項目の回答数を割って回答率を求め、熟練者と未熟練者のそれぞれの回答内容に対する回答率を示したのが表4である。

この表4についてみると、熟練者では回答内容①と②がそれぞれ20%で最も高く、未熟練者では回答内容③が25%、⑥が20%であり、それぞれ高い数値を示している。その他の回答内容についても、文章表現の場合は異質な内容と思われるものの、作品「春の歌」のイメージが有している「感じ」の Kategorie で考えた場合は、かなり高い類似性が示されているといえる。被験者独自のそれぞれの持つイメージが発展して、具体的表現として示された内容といえるが、大まかにみれば、これらの表現には解釈の一貫性がみられ、かなり高い共通理解を得ているものと考えられる。特に、作品「春の歌」の表現内容に関連した回答内容をみると、②、④、⑤⑥、⑧の回答に共通項が見い出せる。これらの回答内容の割合は、熟練者が全体の6割、未熟練者が5割である。従って、被験者の半数以上が、ある程度正確に表現内容を理解しているといえる。

表4. 作品「春の歌」における設問4の回答内容に対する熟練者と未熟練者の回答率

	回 答 内 容	回答率(%) (熟練者)	回答率(%) (未熟練者)
①	乙女の持つ優しく母の様に深い愛情	20.0	10.0
②	春の柔らかく暖かい風が草花を揺らす様子	20.0	15.0
③	木の葉が風に舞う様子	15.0	25.0
④	ゆるやかな水の流れ	15.0	10.0
⑤	植物が成長していく過程	10.0	0.0
⑥	何かが目覚めて動き出す様子	10.0	20.0
⑦	人間の穏やかな心の中の状態	5.0	0.0
⑧	何かに出会い憧れて心が動き出す様子	5.0	5.0
⑨	鳥が美しく空を舞う様子	0.0	15.0
⑩	夜空に浮かぶ月の柔らかな光	0.0	5.0

6. 作品「春の歌」の表現内容を理解する手がかりとなった動き（フレーズ）（設問5）

設問3と設問4の考察では、被験者が作品「春の歌」をどのようなイメージでとらえ、またどのような表現内容であると理解したかということについて、彼らの回答をもとにして検討してきた。では、それらの理解の手がかりとなったのは、作品の中のどの動き（フレーズ）であるのかということ、前述した再生時のエラーの場面や構成方法、印象に残った動き（フレーズ）等の結果と考え合せて、総合的な見地から考察したい。

作品「春の歌」の中で、被験者が表現内容を理解する場合に手がかりにしたポーズや動き（フレーズ）等を、設問2のデータの整理方法と同様にして処理した。図11は、各場面の3つ

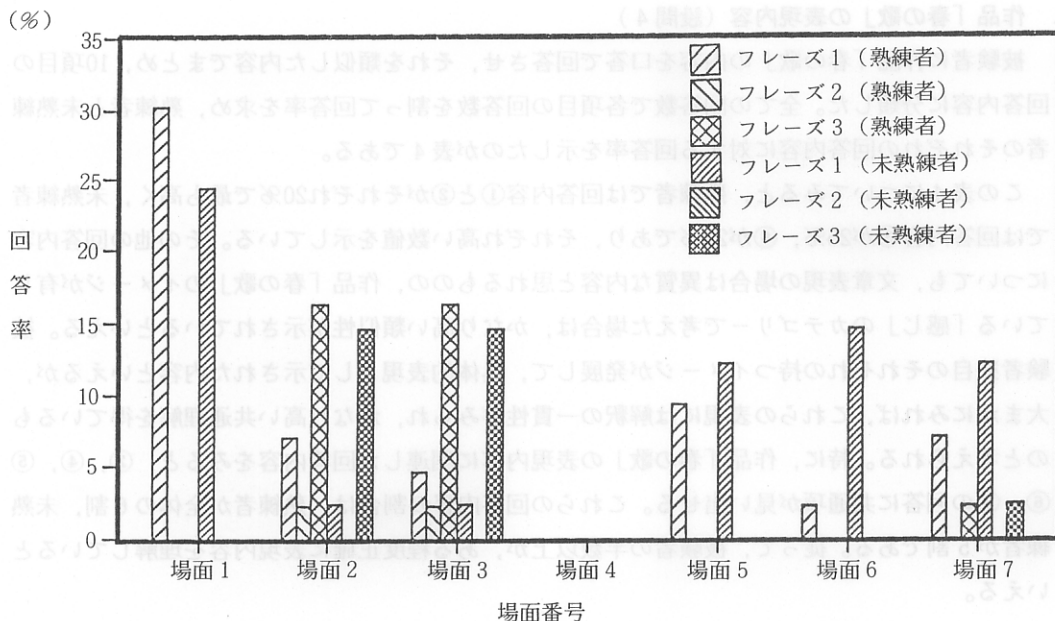


図11. 作品「春の歌」の表現内容を理解する場合に熟練者と未熟練者が手がかりにした動き（フレーズ）の回答率（設問5）

のフレーズに対する回答率を、熟練者と未熟練者のそれぞれについて図示したものである。

この図11から、圧倒的に高い回答率を示しているのは場面1のフレーズ1であり、熟練者では30.2%、未熟練者では24.4%を占めている。このフレーズは、表1に示しているように、「植物がゆっくりと芽を出してのびていく」様子や「柔らかな春風に植物が静かに揺れている」様子を表現した運動である。即ち、作品「春の歌」も最も基本的な表現内容を伝えようとするメインモチーフが、この場面1のフレーズ1である。また、場面6のフレーズ1は、この場面1のフレーズ1をスピリットの状態で、上半身の運動を同様にして行っているフレーズである。未熟練者の場合、このフレーズに対して14.6%の割合を示しているが、高低の変化に伴う動作の反復と、高度なテクニックであるスピリットを含んだフレーズであることが、この原因の1つとして考えられる。さらに、メインモチーフである上半身の運動を、これらの2つのフレーズが相互に作用し合って深く印象づける結果を生み出したといえる。

また場面2と場面3は、「春風が軽やかに吹きわたる」様子を表現している場面であり、全ての動き（フレーズ）がダイナミックで、空間を大きく使ってのびのびとした運動が用いられている。また、前述したように場面2と場面3はシンメトリーの動きを採用しており、左右両方の空間を余すところなく活用して移動し、この2つの場面の印象を強めているといえる。熟練者の場合、場面2と場面3におけるフレーズ全てに回答がなされており、3つのフレーズの回答率を合計すると、それぞれ25.6%、23.3%にもなる。未熟練者では、特に場面2と場面3のフレーズ3に対する回答率が高く、どちらも14.6%を占めている。各場面を再生した場合のエラーの

回数、これらの場面についてはかなり多い。従って、印象に残る動きであると同時に表現内容を明示する場面ではあるものの、どちらの空間から使われていたか、どちらの手足が動いたか等の詳細な差異の判断までは、正確に行えなかったことが考えられる。

また、場面4については全く回答されていない。他の設問においても、場面4の印象は非常に曖昧なものであり、エラーの回数も最も多い場面であるという結果が得られている。作品の表現内容を理解していく場合は、このような印象に残らない動き（フレーズ）が、直接思考過程に影響しないことは明らかである。しかしながら、全ての動き（フレーズ）が、場面1や場面2と3、場面6のようにインパクトの強い特徴的な動きで構成されていたならば、これらの場面が強調されて意味を持つことが困難であると考えられる。従って、場面4のような、一見何の意味も見出せないような押えた動きを導入させることにより、強調したいと考える場面が、より鮮明に浮き上がる効果をもたらすといえる。これらの見解は、先に行われた藤井ら（1989）³⁾の報告と合致しており、各場面の配列によって生じる文脈的效果を考慮した作品構成が、印象的な場面に伴って、高い理解度を得る作品に仕上げる要因になっていることを述べている。以上の結果から、被験者が作品を理解していく思考課程において、動き（フレーズ）そのものと同時に、それらの配置が少なからず影響を及ぼしていることが明らかになった。

7. 作品「春の歌」に対してつけられたタイトル（設問6）

これまで考察してきた内容から、作品「春の歌」は、含まれている運動自体が鮮明な印象を

表5. 作品「春の歌」に対して熟練者と未熟練者が回答したタイトル

熟練者	タイトル	未熟練者	タイトル
1	目覚め	1	たんぼぼの種
2	成長	2	鶴の舞
3	風	3	ゆらめき
4	静かなる流動	4	海底
5	風の日	5	水の波紋
6	優しさ	6	蝶と花と風
7	安らぎ	7	歓喜
8	こころ	8	風
9	乙女	9	春のお花畑
10	湖水	10	風の中の羽
11	春風	11	風
12	出会い	12	森の目覚め
13	水の流れ	13	春の目吹き
14	私の一日	14	秘めたる情熱
15	蝶	15	お昼寝の夢
16	春	16	冬からの目覚め
17	春の目覚め	17	月光
18	希望	18	鶴の舞
19	脱皮	19	草と風のおそび
20	母親	20	泉のほとりで

持つものであること。そして、それらの効果的な反復や空間での変化が、表現内容を明確に伝達し得る構成で表出されていることが見出された。ここで、被験者に作品「春の歌」に対して、それぞれが考えたタイトルを回答させ、それらのタイトルから、被験者の表現内容に対する理解度を重ねて検討することにする。

表5は、作品「春の歌」に対して熟練者と未熟練者が回答したタイトルの一覧である。この表についてみると、総括すれば、熟練者、未熟練者共に、共通の解釈が見出され、創作者の意図づけや伝えたいイメージは、おおよそ理解し得ているものと考えられる。また、熟練者では、「優しさ」、「希望」、「脱皮」等の叙情的な趣きのあるタイトルが多くみられるが、逆に未熟練者の場合は、目に見えるものを表現する叙景的なタイトルが殆どである。これらの差異は、舞踊経験の有無からくる違いであると推測される。しかしながら、この設問においても、作品「春の歌」に対する理解度が非常に高いことがわかり、とらえ方の傾向は様々であるが、作品のイメージの伝達は十分に行われていることが明らかになった。

8. 作品「いらだち」の各場面に対するエラーの回数

熟練者と未熟練者のそれぞれ20名ずつの被験者に対し、作品「いらだち」の各場面の順番を符号で回答させた結果、正解に至るまでの試行回数と人数の内訳は次のとおりであった。まず1試行目において正答であったのは、熟練者、未熟練者共に6名。2試行目では、熟練者が10名、未熟練者では9名。また3試行目では、熟練者、未熟練者共に、残る全ての被験者が正解に到達するという結果であった。

これらのデータの整理方法は、作品「春の歌」で行った処理と同様にして行った。なお、作品「いらだち」では、全ての場面に対してエラーが見出されている。

まず図12の場面1についてみると、エラーは場面3、場面4、場面5についてみられるのみで、非常に良い成績であることがわかる。熟練者は1名、未熟練者は2名が誤答をしている。この結果から、作品の「いらだち」の場面1は、被験者の十分な理解が得られており、同時に記憶が容易な場面であったことが伺える。この場面の動き（フレーズ）は、首、両手、両足、胸等の動作を鋭く行うモチーフが含まれており、短いフレーズではあるが、十分にインパクトを与え得る運動要素であったことが理解できる。

次に、図13の場面2についてみると、場面1と比較して、エラーの数が激増していることがわかる。これらのエラーの中で、熟練者、未熟練者共に最も誤答が多くなされているのは場面4である。2試行目においてかなり減少しているものの、多くの被験者が回答を誤っている。この原因として考えられることは、場面2と場面4は非常に類似した動き（フレーズ）を含む場面であることがあげられる。ダイナミクスの面からいえば、場面2よりも場面4の方が少なからず強さをもって踊られる場面であるが、運動自体が同一の構成要素で配列されているため、1試行のみでの確に見分けるのは困難であったことが予測できる。場面3を間にはさんで、これらの2つの場面が存在するので、大きな流れの中での反復動作であるといえる。動き（フレーズ）の印象は、反復によって明瞭になり、認識することが容易となるが、今回の実験

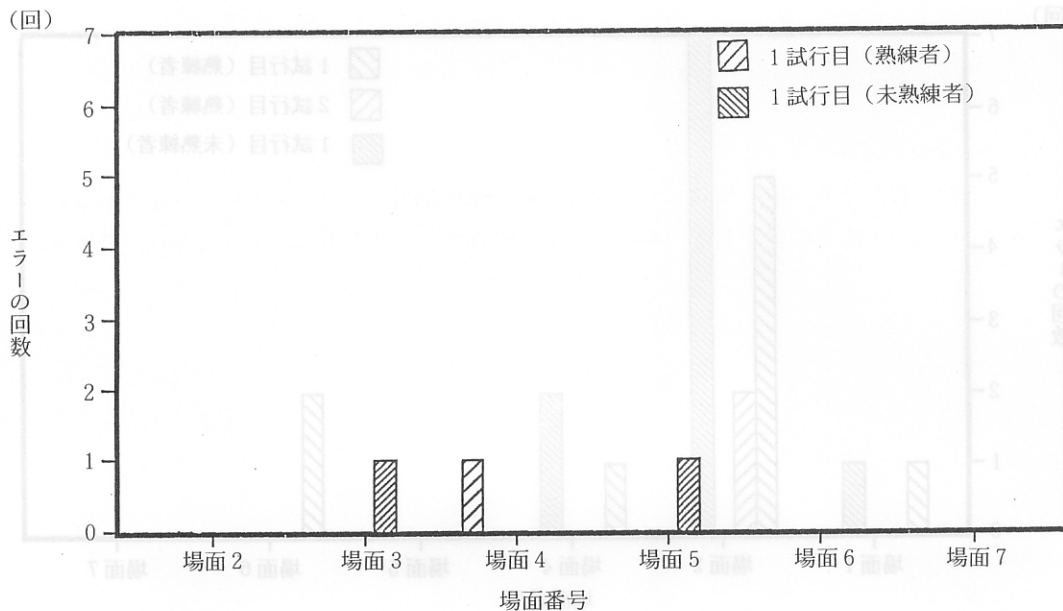


図12. 作品「いらだち」の場面1に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

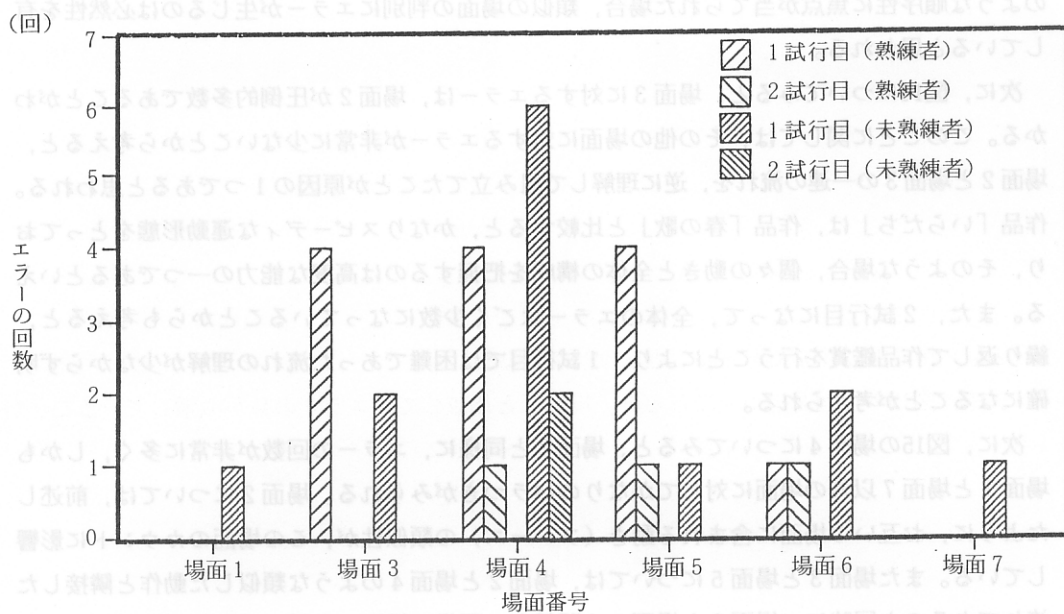


図13. 作品「いらだち」の場面2に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

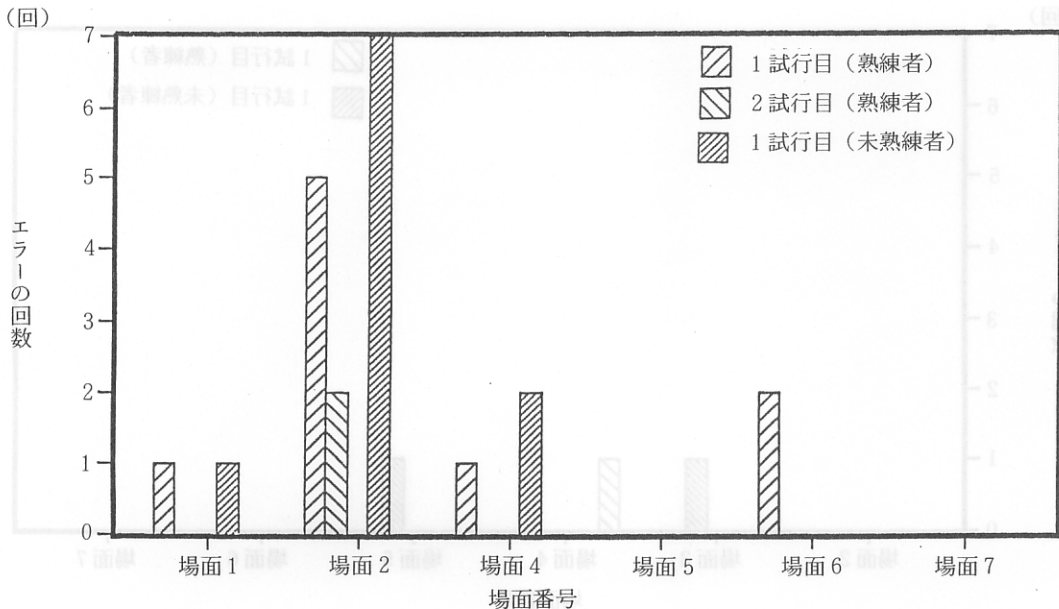


図14. 作品「いらだち」の場面3に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

のような順序性に焦点が当てられた場合、類似の場面の判別にエラーが生じるのは必然性を有していると思われる。

次に、図14についてみると、場面3に対するエラーは、場面2が圧倒的多数であることがわかる。このことに関しては、その他の場面に対するエラーが非常に少ないことから考えると、場面2と場面3の一連の流れを、逆に理解して組み立てたことが原因の1つであると思われる。作品「いらだち」は、作品「春の歌」と比較すると、かなりスピーディな運動形態をとっており、そのような場合、個々の動きと全体の構成を把握するのは高度な能力の一つであるといえる。また、2試行目になって、全体のエラーはごく少数になっていることから考えると、繰り返し作品鑑賞を行うことにより、1試行目では困難であった流れの理解が少なからず明確になることが考えられる。

次に、図15の場面4についてみると、場面2と同様に、エラーの回数が非常に多く、しかも場面1と場面7以外の場面に対してかなりのバラつきがみられる。場面2については、前述したように、お互いの場面に含まれる動き（フレーズ）の類似性が、この場面のカウントに影響している。また場面3と場面5については、場面2と場面4のような類似した動作と隣接した流れであるのと同時に、場面3と場面5の関係も、同様に場面4を間にした非常に類似性の強い反復の形式を取っていることに、このエラーの原因があると考えられる。これらの結果をさらに詳しく考察するために、次の図16の場面5の結果も含めて検討することにする。

図16から、場面5に対するエラーは、場面1と場面3、場面7にはみられず、1試行目と2

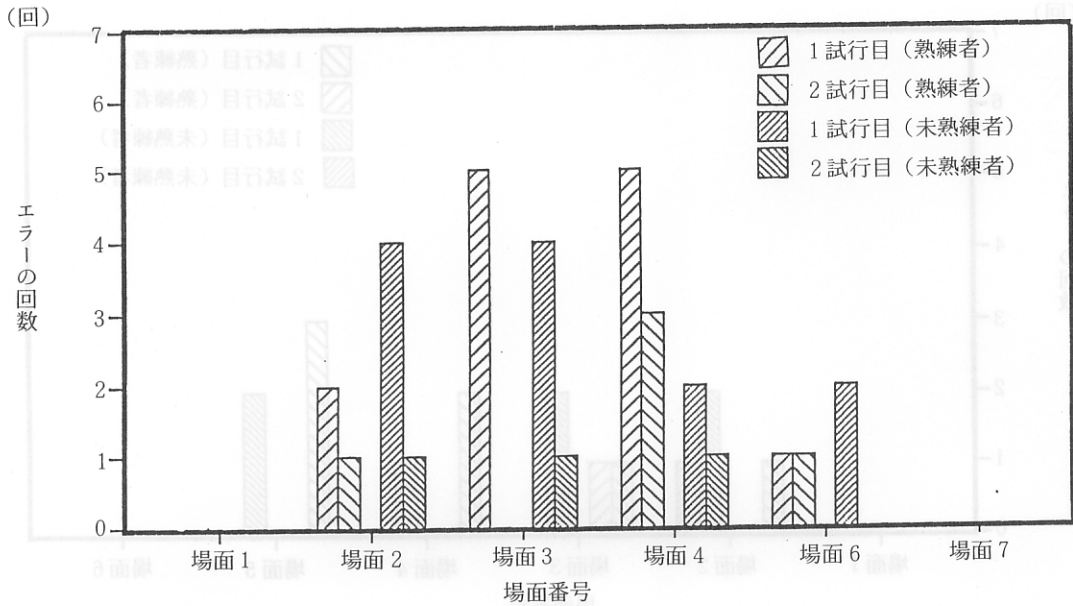


図15. 作品「いらだち」の場面4に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

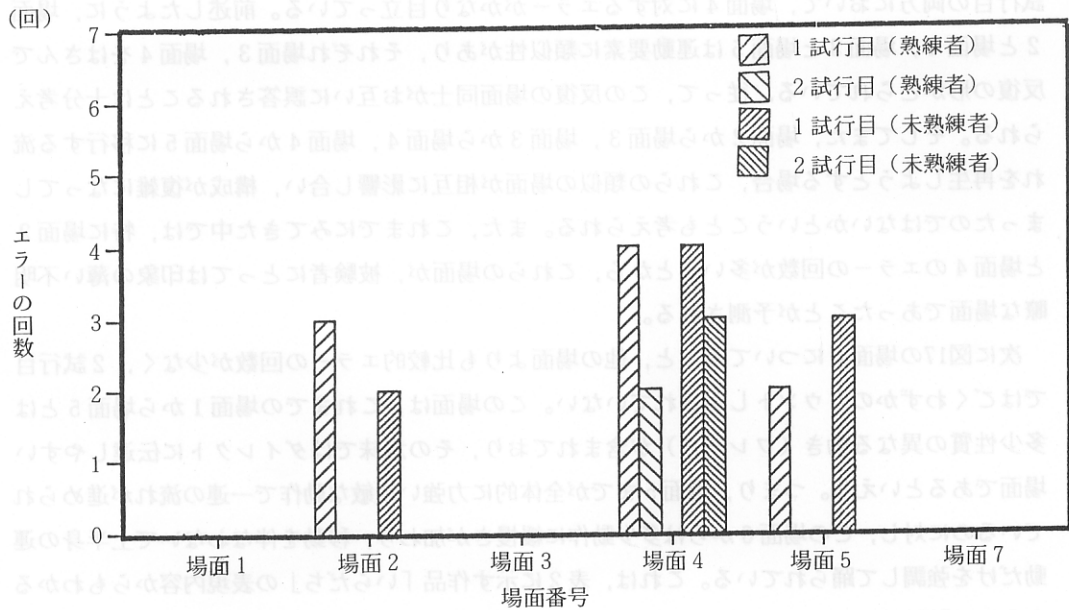


図16. 作品「いらだち」の場面5に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

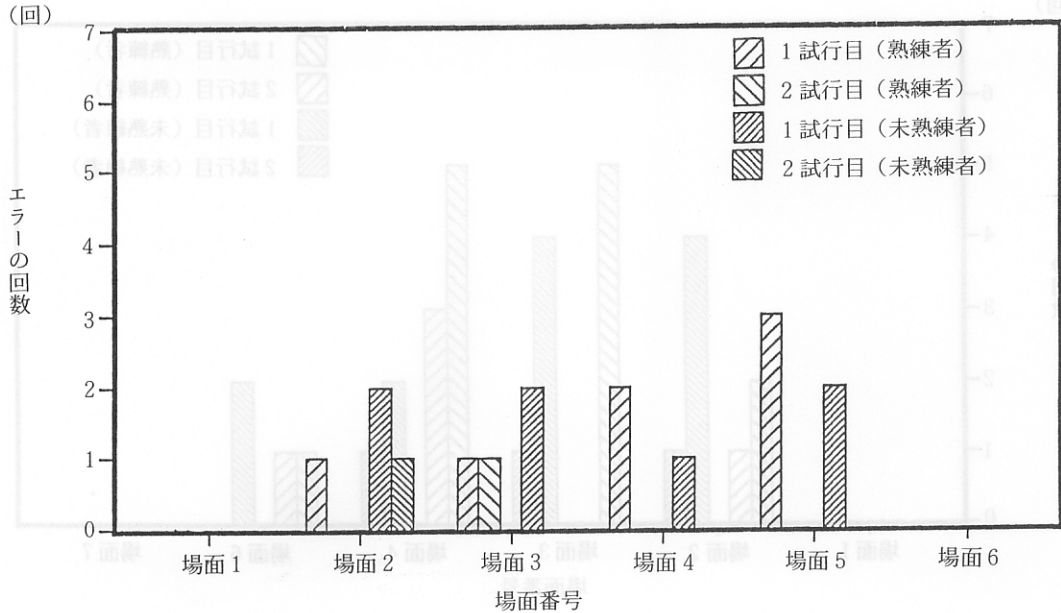


図17. 作品「いらだち」の場面 6 に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

試行目の両方において、場面 4 に対するエラーがかなり目立っている。前述したように、場面 2 と場面 4、場面 3 と場面 5 は運動要素に類似性があり、それぞれ場面 3、場面 4 をはさんで反復の形がとられている。従って、この反復の場面同士がお互いに誤答されることは十分考えられる。そしてまた、場面 2 から場面 3、場面 3 から場面 4、場面 4 から場面 5 に移行する流れを再生しようとする場合、これらの類似の場面が相互に影響し合い、構成が複雑になってしまったのではないということも考えられる。また、これまでに見てきた中では、特に場面 2 と場面 4 のエラーの回数が多いことから、これらの場面が、被験者にとっては印象の薄い不明瞭な場面であったことが予測される。

次に図17の場面 6 についてみると、他の場面よりも比較的エラーの回数が少なく、2 試行目ではごくわずかのカウントしかされていない。この場面は、これまでの場面 1 から場面 5 とは多少性質の異なる動き（フレーズ）が含まれており、その意味ではダイレクトに伝達しやすい場面であるといえる。つまり、場面 5 までが全体的に力強い鋭敏な動作で一連の流れが進められているのに対し、この場面 6 からは多少動作に緩慢さが加わり、移動を伴わないで上半身の運動だけを強調して踊られている。これは、表 2 に示す作品「いらだち」の表現内容からもわかるように、「怒りやいらだつ気持ちで腹立たしくてしょうがない」という感情表現が前半部分の場面 5 までである。そして、「何故このようなことになったのか」と反省し、落ち着きを取り戻しつつある状態を示すのが後半の場面 6 以降である。このため、これらの表現内容に付随して行った運動要素の変化が、この場面 6 を比較的小さいエラーで回答することが可能となった要

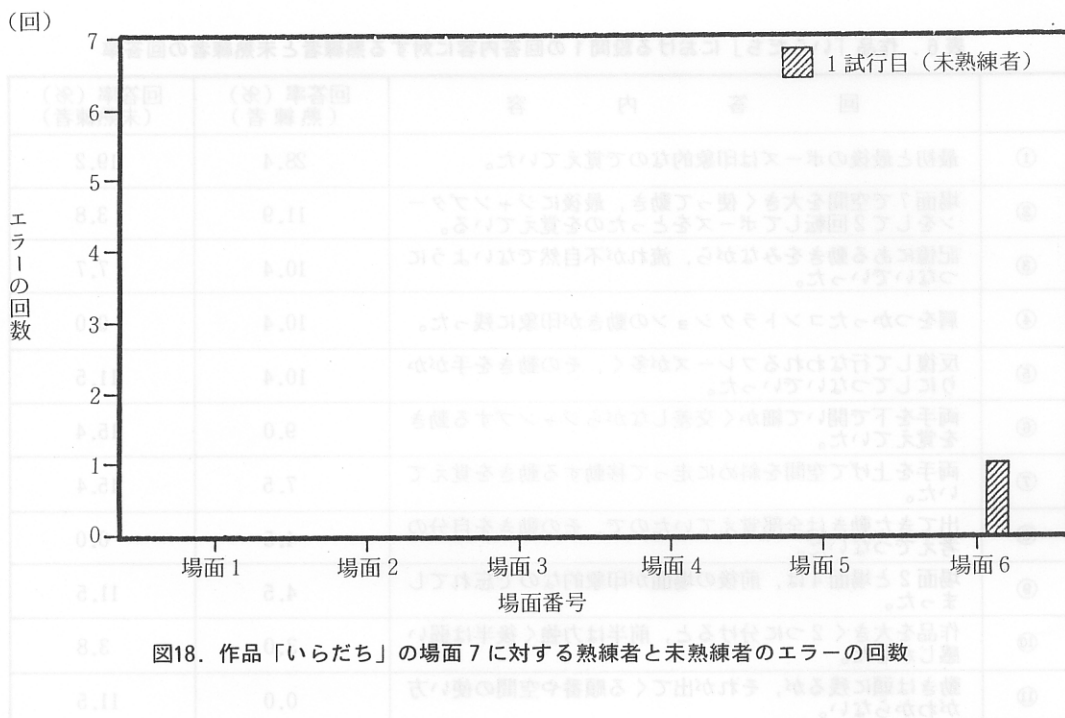


図18. 作品「いらだち」の場面7に対する熟練者と未熟練者のエラーの回数

一因の1つと考えられる。

次に、最後の場面7についてみると、図18から、未熟練者1名が場面6に対して誤答しているのみで、他の場面に対してはエラーが無かった。このことについては、場面6の考察と同様のことがいえると同時に、場面1やこの場面7は、運動自体が非常に意味をもつ場面であることが推測される。即ち、モチーフの展開とそれに対する表現形態が的確であったことが、これらの場面を十分に被験者が理解していた要因としてとらえることができる。

以上、各場面についてのエラーの内訳を考察したが、さらに各場面が被験者の理解過程に対してどのような影響を及ぼしているのかということについて、次の設問の回答内容から検討していく。

9. 作品「いらだち」に対する各被験者の構成方法（設問1）

作品「いらだち」の7つの場面の順番を決める上で、被験者がどのような思考過程を経て構成や意味付けを行ったかということについて、6つの設問を行って口答で回答させた。これらの回答内容について、作品「春の歌」と同様にして考察していく。

表6についてみると、熟練者、未熟練者共に、場面1と場面7の中のポーズが印象的であると回答した内容の割合が非常に多い。この結果から、場面1と場面7に対するエラーが圧倒的に少なかったのは、これらの動き（フレーズ）に含まれるポーズに原因があることは明らかである。また、熟練者の特徴としては、ジャンプターン、コントラクション等の舞踊テクニックに

表 6. 作品「いらだち」における設問 1 の回答内容に対する熟練者と未熟練者の回答率

	回 答 内 容	回答率 (%) (熟練者)	回答率 (%) (未熟練者)
①	最初と最後のポーズは印象的なので覚えている。	28.4	19.2
②	場面 7 で空間を大きく使って動き、最後にジャンプターンをして 2 回転してポーズをとったのを覚えている。	11.9	3.8
③	記憶にある動きをみながら、流れが不自然でないようにつないでいった。	10.4	7.7
④	肩をつかったコントラクションの動きが印象に残った。	10.4	0.0
⑤	反復して行なわれるフレーズが多く、その動きを手がかりにしてつないでいった。	10.4	11.5
⑥	両手を下で開いて細かく交差しながらジャンプする動きを覚えている。	9.0	15.4
⑦	両手を上げて空間を斜めに走って移動する動きを覚えている。	7.5	15.4
⑧	出てきた動きは全部覚えているので、その動きを自分の考えでつないだ。	4.5	0.0
⑨	場面 2 と場面 4 は、前後の場面が印象的なので忘れてしまった。	4.5	11.5
⑩	作品を大きく 2 つに分けると、前半は力強く後半は弱い感じがした。	3.0	3.8
⑪	動きは頭に残るが、それが出てくる順番や空間の使い方がわからない。	0.0	11.5

注目していること。また、空間の移動に焦点を当てて、作品の流れをつかもうとしていることがあげられる。また未熟練者の場合は、回答内容⑤、⑥、⑦にみられるように、動き（フレーズ）の記憶に依存している傾向がある。さらに、熟練者に比べると、その動きの記憶も十分ではなく、回答内容⑪に示すように、どのような流れの中にその動作が使われているかということについてまでは、再生時に理解できていなかったことがわかる。これらの結果は、作品「春の歌」の結果と同一傾向にある。

また、回答内容⑨から、場面 2 と場面 4 が、前後の動き（フレーズ）のインパクトが強い場面であることから、印象が希薄になってしまったことを報告している。この結果は、場面 2 と場面 4 に対するエラーが、他の場面と比較して非常に多く発生している原因と考えられる。場面 2、場面 4 は、双方共強い切れ味のある動きであるが、場面 3 や場面 5 と比較すると空間の使い方もやや小さく、スピーディな運動は含まれていない。これは、場面 3 と場面 5 に、被験者の興味を引き起こすような動き（フレーズ）が存在していることを示唆している。これらのことを検討する場合に有効なのは、次に説明する被験者が特に印象深と感じた動き（フレーズ）の結果である。

10. 作品「いらだち」において印象に残った動き（フレーズ）（設問 3）

図 19 についてみると、場面 2 と場面 3 に対して集中して回答がなされており、特に場面 2 のフレーズ 3、場面 3 のフレーズ 3 は、熟練者、未熟練者共に、それぞれ 3 割～4 割の高いパーセンテージを示している。総合的にみると、場面 3 に対する回答率が最も高いが、この場面 3

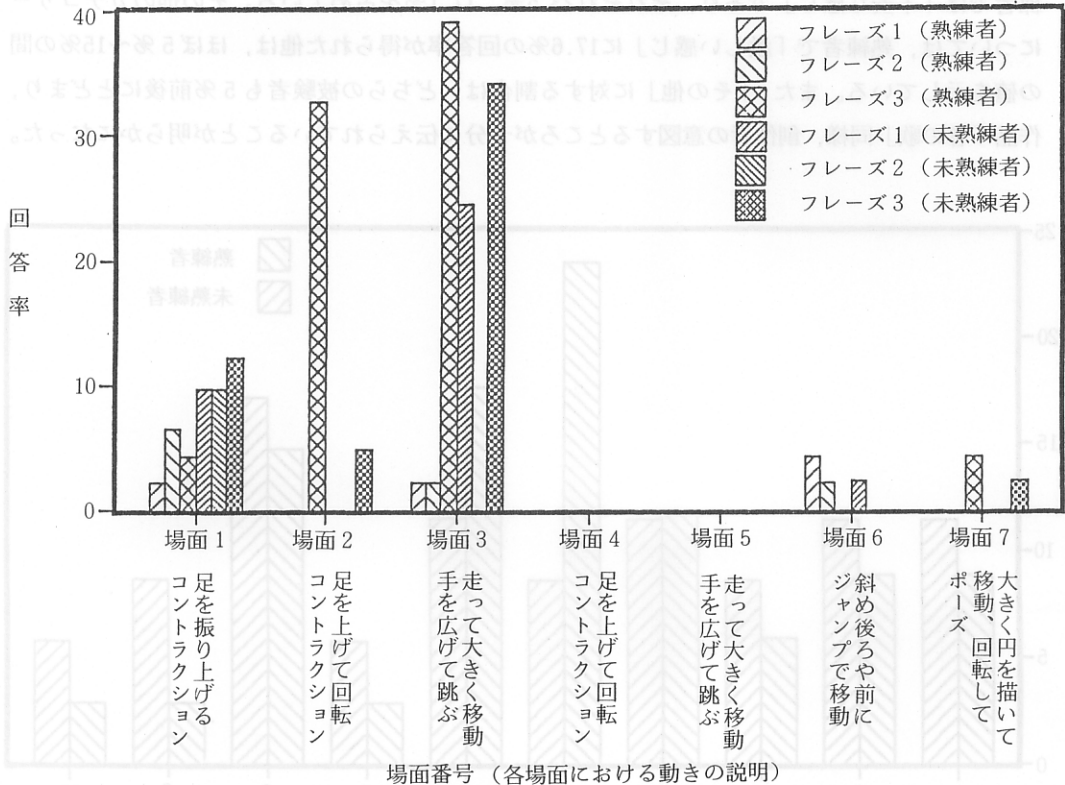


図19. 作品「いらだち」において熟練者と未熟練者が回答した印象に残った動き（フレーズ）の回答率（設問2）

は場面5と同一の動き（フレーズ）を含むので、データの処理上、これらの場面の各フレーズに対して回答された動き（フレーズ）は、全ての場面3の回答として処理した。また場面2と場面4についても同様であり、これらに対する回答については、全て場面2の回答として処理している。設問1の考察で明らかになったように、場面3（場面5）の中に含まれる動き（フレーズ）は、非常に印象深い運動が多いことが確認できたが、場面2と場面4の印象は希薄であるという前述の考察は、この場面2（場面4）のフレーズ3に対する回答の多さと矛盾した点である。

11. 形容詞句で表現した場合の作品「いらだち」のイメージ（設問3）

図20についてみると、作品「いらだち」に対するイメージは、作品「春の歌」に比べて散らばりが多いことがわかる。しかしながら、これらの9つのカテゴリーは、全て作品「いらだち」についての「感じ」を示す形容詞句であることから、単に表現語彙の差異とみて良いだろう。逆にいえば、この作品「いらだち」は、創作者が意味付けている「感じ」を、被験者に対して全て伝達し得る作品であるという解釈もできる。

これらのカテゴリーの中で最も高い回答率を示したのは、熟練者では「力強い感じ」、未熟

練者では「不安な感じ」であり、それぞれ23.5%，17.1%を占めている。その他のカテゴリーについては、熟練者で「激しい感じ」に17.6%の回答率が得られた他は、ほぼ5%～15%の間の値を示している。また、「その他」に対する割合は、どちらの被験者も5%前後にとどまり、作品「春の歌」同様、創作者の意図するところが十分に伝えられていることが明らかになった。

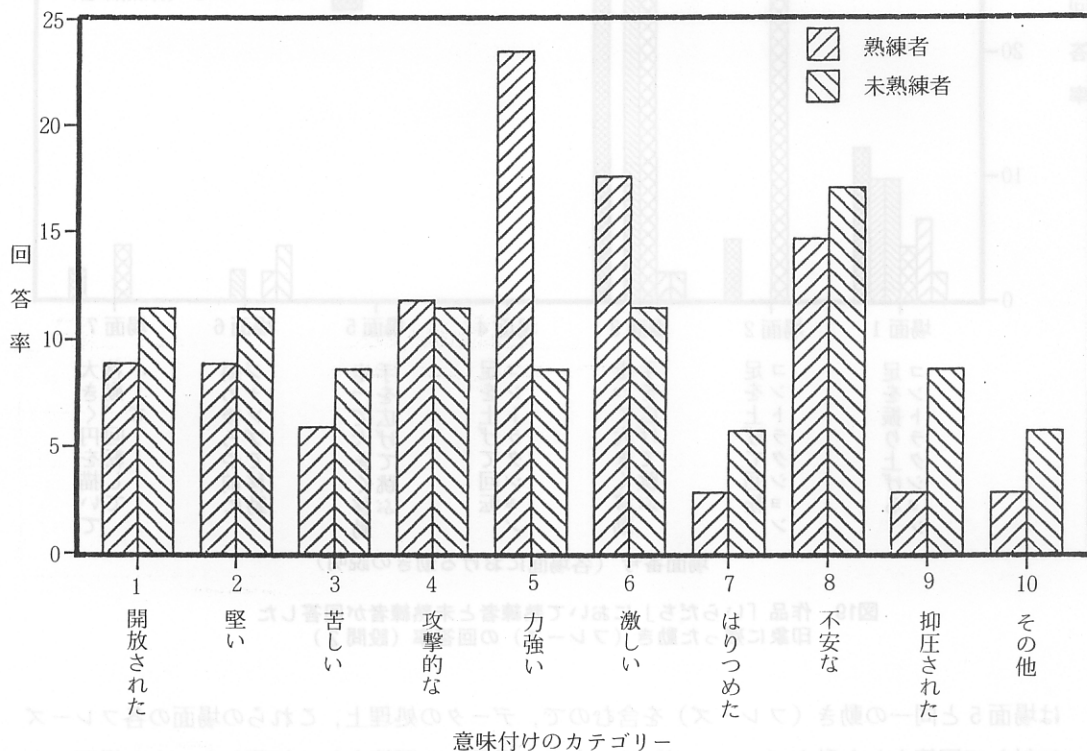


図20. 作品「いらだち」から熟練者と未熟練者が受け取る「感じ」のカテゴリーに対する回答率（設問3）

12. 作品「いらだち」の表現内容（設問4）

表7から、熟練者では、回答内容①に対する割合が高く、次いで②が多く回答されており、それぞれ30.0%，23.3%である。未熟練者では多少バラつきがみられ、その中でも多い回答は、回答内容②，③，⑤，⑨でどれも14.3%を占めている。作品「春の歌」で考察した内容と同様のことがいえるのは、熟練者の場合は、人間の情動の働きを表現しているとする解釈が大部分を占め、反対に未熟練者は、回答内容⑦，⑧，⑨，⑩のように、実体のある物の描写としてとらえる傾向が強く、この種の回答は全体の5割である。このような結果は、熟練者が舞踊を実体験して、そこから徐々に複雑な人間の心理状態等も含めて様々な世界を追求してきたことにより、作品の見方が抽象的になってきたのではないかと思われる。従って、未熟練者の場合は、作品の鑑賞において、提示された運動を、そのまま身近な対象と関連づけるだけで、そこ

からの発展した解釈に至らないと考えられる。

表7. 作品「いらだち」における設問4の回答内容に対する熟練者と未熟練者の回答率

	回 答 内 容	回答率(%) (熟練者)	回答率(%) (未熟練者)
①	心が迷い葛藤している状態	30.0	7.1
②	何かに対して怒っている状態	23.3	14.3
③	プレッシャーや苦しみからの脱出に対して苦悩するが、 後で開放される様子	13.3	14.3
④	何かを拒絶している様子	10.0	0.0
⑤	求めているものが手に入らないいらだち	10.0	14.3
⑥	強いが、半面弱い人の心	6.7	0.0
⑦	悪魔が勢いよく暴れる様子	3.3	7.1
⑧	嵐の中で荒れる海の状態	3.3	7.1
⑨	前半は地獄の情景で、後半は地上に出たところ	0.0	14.3
⑩	カマキリが暴れる様子	0.0	7.1
⑪	ごつごつした岩が崩れる様子	0.0	7.1
⑫	誰かから逃れようとしている様子	0.0	7.1

13. 作品「いらだち」の表現内容を理解する手がかりとなった動き（フレーズ）（設問5）

作品「いらだち」のイメージや表現内容の理解を被験者が十分に行っていることは、設問3、設問4の考察において明らかになった。では、それらの理解が、各場面やフレーズによってどのような影響を与えられた結果なのかということを検討する。

図21から、設問2で考察した「印象に残った動き」の結果同様、場面1、場面2、場面3に対する回答率が高いことが見出された。即ち、作品を理解していく思考課程においてまず着目されるのは、「印象に残った動き」であることを示している。被験者は、自己の記憶に埋め込まれた「印象深い動き」を、最初の情報として処理しているとも考えられる。従って、場面3のフレーズ1や場面2のフレーズ3等のように高い回答率を示している動き（フレーズ）は、それが表現内容を理解する手がかりに直結することが推測できる。従って、創作者の表現意図を鑑賞する側に十分伝えるためには、運動自体をどのような形態で提示すべきかということの考慮が、いかに重要な要因であるかということがいえる。

14. 作品「いらだち」に対してつけられたタイトル（設問6）

表8についてみると、熟練者では「葛藤」というタイトルがかなりの数でみられ、3割の被験者がこのタイトルを示している。また、具象的な事象に対するタイトルをつけたのは、20人

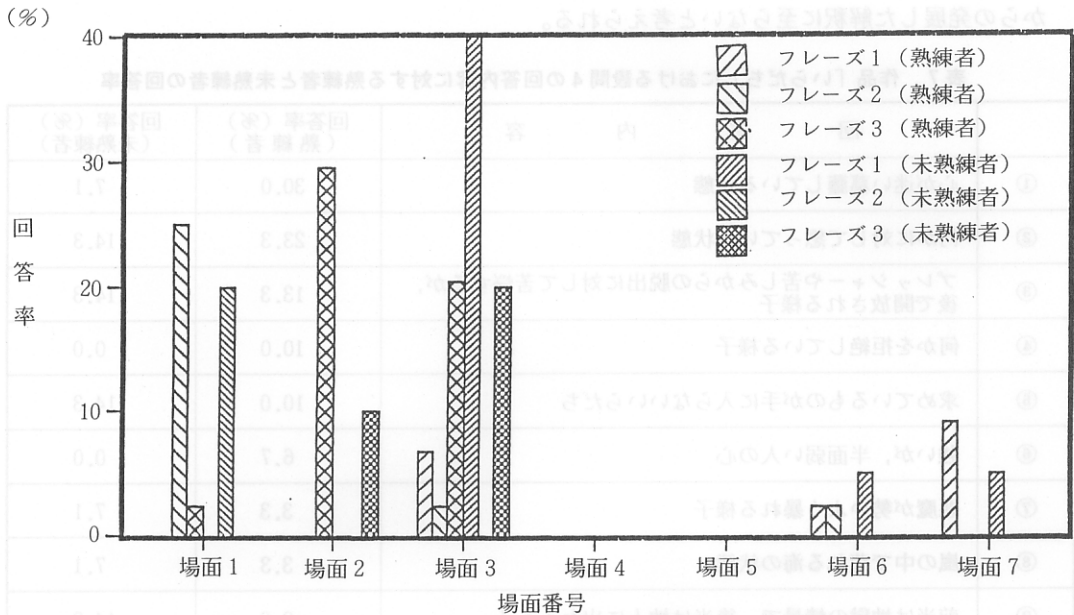


図21. 作品「いらだち」の表現内容を理解する場合に熟練者と未熟練者が手がかりにした動き（フレーズ）の回答率（設問5）

表8. 「いらだち」に対して熟練者と未熟練者が回答したタイトル

熟練者	タイトル	未熟練者	タイトル
1	プレッシャー	1	嵐の前兆
2	悪魔	2	怒りと苦しみ
3	葛藤	3	希望の兆しが見えるまで
4	葛藤	4	怒り
5	拒絶	5	いらだち
6	本当の自分	6	海
7	荒れる海	7	もがき
8	葛藤	8	津波
9	焦り	9	嵐
10	葛藤	10	魔法にかけられた人形
11	葛藤	11	逃避
12	苦悩	12	裏通り
13	心の中	13	口論から和解へ
14	葛藤	14	怒りと嫉妬
15	苦しみの表情	15	鎮魂
16	自己主張	16	怒りといとしさ
17	断層	17	嫉妬
18	がまん・がまん	18	機械
19	想い	19	寒さに挑戦
20	挑発	20	希望

中3名のみであった。未熟練者では、やはり自然現象や物体そのものをタイトルにしている被験者が多く、対象が現存しているものに集まる傾向があることは、やはりこの結果からも否めないところである。舞踊は、観る側の見方やとらえ方によって、その芸術的価値、即ち作品の質が自ずと決定づけられる。従って、鑑賞者には様々な解釈のパターンがあることを前提にして、より多くの鑑賞者の理解や共感が得られるような作品創作を行うために、常に観る側の立場からの創作活動が必要であるといえる。

以上の結果から、これらの「春の歌」と「いらだち」の両作品は、理解度の高い作品であることが明らかとなった。またこの場合、それらの理解度に対し、各場面における反復の動き（フレーズ）や運動の要素そのものが、被験者の思考過程において重要な役割を果たしていることも理解された。

要 約

「春の歌」と「いらだち」の二作品を被験者に提出し、それぞれの作品を構成する7つの場面の順番を再生させ、その正誤を調べた。そして、それらの結果と、実験終了後に被験者に回答させた6つの設問〔①作品の構成方法②印象に残った動き（フレーズ）③作品のイメージ④作品の表現内容⑤④の手がかりとなった動き（フレーズ）⑥作品のタイトル〕に対する回答結果を考え合せ、作品の理解度に影響する思考過程について検討した。

その結果、明らかになったことは、次のとおりである。

1. 作品「春の歌」では、熟練者、未熟練者共に、場面1に対するエラーは無かった。その他の場面においてエラーが多かったのは場面3と場面4であり、特に場面4では、各場面に対するエラーの分散が非常に大きかった。また、場面3に対するエラーについては場面4が多く、場面4では、場面2と場面3に対して比較的誤答が多くみられた。これらのエラーは、被験者の場面4に対する印象の希薄性と、場面2と場面3のシンメトリーによる動き（フレーズ）の構成からもたらされる、両場面の類似性が影響していると考えられる。
2. 作品「春の歌」の構成方法としては、熟練者の場合は、動き（フレーズ）の配置や場面の展開方法を、既習の知識に基づいて思考するのに対し、未熟練者は、場面1や場面6等の特に印象に残った動き（フレーズ）そのものに着目して構成していることがわかった。
3. 作品「いらだち」においてエラーが多かった場面は、場面2と場面4であった。これらの場面は、反復形式に伴って場面3を中にして繰り返して同一性の高い運動が行われているために、お互いの場面に対してのエラーが発生したものと考えられる。これと同様のことが、場面3と場面5についてもみられた。また、熟練者、未熟練者共に、場面1と場面7に対するエラーが、他の場面と比較して圧倒的に少なかった。この原因としては、被験者が回答した「印象に残る動き（フレーズ）」が、これらの場面に含まれていたためということが理解できた。
4. 作品「いらだち」の構成方法は、未熟練者の場合は作品「春の歌」と同様の見解を得ており、

- 場面1や場面7等の印象深い動き（フレーズ）を中心に、記憶している運動を手がかりにして構成していることが明らかになった。それに対し、熟練者は、作品で用いられている舞踊テクニックや、各場面での空間移動に焦点を当てて作品の流れを思考していることがわかった。
5. 作品「春の歌」と「いらだち」は、被験者の理解度が共に高く、制作者の意図するイメージや表現内容は的確に伝達されているという結果を得た。またこの場合、各作品の構成要因である運動自体が印象深いものであることと同時に、それらをより鮮明にするための場面配置が重要な意味をもつことが明らかになった。

参 考 文 献

- 1) 安藤幸, 調枝孝治, 若林文子 (1986) 「創作舞踊における作者と鑑賞者の意味構造」 桃山短期大学教養・幼児教育学紀要, 13, 11-30.
- 2) 藤井真理, 調枝孝治 (1988) 「伝達情報量からみた舞踊作品の理解過程に関する研究」 広島体育学研究, 14, 23-38.
- 3) 藤井真理, 調枝孝治 (1989) 「分節化された舞踊作品に対する文脈的意味」 広島体育学研究, 15, 49-61.
- 4) 藤澤史枝 (1976) 「作舞と演舞」 体育学研究, 21, 61-68
- 5) 藤澤史枝 (1979) 「演舞の構造」 体育学研究, 24, 163-173.
- 6) 岩下豊彦 (1965) 「オスグッドの意味論とSD法」 ダイヤモンド社, 34.
- 7) 金城光子, 大城宜武 (1976) 「舞踊認知の因子分析的研究」 体育学研究, 21, 77-86.
- 8) 金城光子, 大城宜武 (1977) 「舞踊認知の因子分析的研究Ⅱ-舞踊分類論の試み-」 体育学研究, 22, 101-117.
- 9) 金城光子, 大城宜武 (1978) 「舞踊認知の因子分析的研究Ⅲ-性差について-」 体育学研究, 24, 13-24.
- 10) Langer, S.K. (1959) 「Problems of Art」 (池上保太, 矢野万里, 1968, 「芸術とは何か」 岩波新書, 10.).
- 11) Shannon, C.E. & Weaver, W. 「The mathematical theory of communication」 Urbana : Univ. of Illinois Press.
- 12) 高橋春子 (1985) 「モダンダンスの見方と心がまえ」 女子体育, 27, 44.
- 13) 頭川昭子, 松浦義行, 川口千代 (1980) 「意味空間における舞踊のイメージ」 体育学研究, 24, 282.
- 14) 梅津八三 (1981) 「新版心理学辞典」 平凡社, 808-810.

高松短期大学研究紀要

第 20 号

平成 2 年 1 月 31 日 印刷

平成 2 年 1 月 31 日 発行

編集発行 高松短期大学

〒761-01 高松市春日町960

TEL (0878) 41-3255

FAX(0878) 41-7158

印刷 高東印刷株式会社

高松市東山崎町596番地