

学位論文概要

大学舞踊教育の教材「舞踊創作デザインシート」の開発に関する実践的研究

筑波大学大学院人間総合科学研究科

大学体育スポーツ高度化共同専攻

氏名 三輪 亜希子

1. 背景及び目的

近年、ダンスの創作に関する実践知の解明が続き、振付家が作品を作る時の概念化や構造化に伴う複雑な過程とそれに伴う多数の要因が明るみになってきている。しかしながら、こうした振付家の実践知がダンスを専門的に学習する対象者にとってどのように影響しているのかといった学習場面における研究報告は国内外においても少ないのが現状である。特に、日本の大学における舞踊教育は主に、教員養成系、あるいは芸術教育系の専門教育課程において多様に展開されている。しかし、ダンスの特質上、その指導法は教師の暗黙知によるものも多く、学習者の学習過程に関する実証的研究はほとんど見当たらない。また、近年では知性のみでなく感性や創造性を統合的に育む教材として、パフォーマンス・アーツの教育価値への注目が高まっており、それに呼応するように芸術系大学における演劇教育や舞踊教育の新設が続いている。こうした芸術教育系の大学の多くは創作を卒業要件の要としており、舞踊教育において創作法は常に重要な課題である。しかしながら、芸術教育系では実務家教員の採用が多く、創作学習を検証可能な方法で明示した文献はほとんど見当たらない。さらに、三輪ほか（2021a）による舞踊創作に関する先行研究の分類からは、特に創作プロセスや創作学習の段階的な学習方法に関する研究報告は少ないことが報告されている。また、芸術教育系の舞踊専攻生及びダンス部員など、舞踊を専門的に学ぶ大学生 122 名を対象にした「作品づくりに対する課題」に関するアンケート調査では、学習者が創作プロセスに関する「知識の定着」（篠ヶ谷，2012）不足を課題視する傾向が読み取れた（三輪，2021b）。

そこで本研究では、大学教育における教育の質保証（松下，2010；中教答申，2008）を念頭に、学習者が質の高いダンスの創作を体験できるよう、そのプロセスを支援することを目指した教材「舞踊創作デザインシート」（以下、デザインシート）を開発することを第1の目的とした。教材の実現性及び質の高さを目指し、創作プロセスにおける観点の抽出はプロの振付家へのインタビュー調査による実践知の分析結果を反映した。また開発した教材を用いた授業の教育効果を多角的に検証し、舞踊教育における創作能力を高めるための方略を提示することを第2の目的とした。

2. 研究課題

前述の目的を達成するために以下の3つの研究課題を設定した。まず、学習者の抱える創作への課題点の抽出及びプロの振付家の実践知の解明を通して、課題の可視化を行った（研究課題1）。学習者の抱える創作への課題点に関する分析結果では、「具現化ができない」「従来の方法に捉われる」「始め方がわからない」「時間がかかる」「言語化」「アイデア・発想の創出」が難しいといったカテゴリーに分類され、学習者は創作のプロセスや始め方、アイデアの表出、言語化といった創作の要素一つ一つに対して課題意識を持っている傾向が示された（三輪，2021b）。プロの振付家へのインタビュー調査を基にした実践知に関する分析結果からは、プロの振付家は独自の訓練法による【身体性の獲得】や、創作環境やフレームワークに関する【創作スタイルの形成】とともに、多様なアイデアによる【創作手法の実践】を相互循環的に繰り返すといった特性をもち、身体的プロセスに加え、自身の創作ビジョンへの考えを深化させていくといった創作の認知プロセスの熟達も実践知の形成に大きく関与することが示唆された（三輪，2021c）。

以上、課題の可視化および振付家の実践知に対する構造分析や先行研究の分析を踏まえ、創作の実践にとってツールとなる視覚化資料の作成やクリエイションチームのパートナーシップによる対話型の創作プロセスの実施を参照し、創作プロセスの学習支援の検討に向けた研究課題2を設定した。まず、先行研究から収集した舞踊創作の要素の中から、創作思考に関連する要素を抽出し、デザインシート試案を作成し、デザインシート試案について、プロの振付家へのインタビュー調査を実施した（研究課題2-1）。インタビュー調査の結果について舞踊研究家4名の協議を実施し、デザインシート修正案に表示する6つの創作要素を選定し、デザインシート修正案及び記入用紙を作成した。次に、デザインシートの有用性を検証するため、筆者が行う芸術教育系の舞踊創作科目において、舞踊専攻の大学生33名を対象に実際にデザインシートを活用し、有用性の評価を行った（研究課題2-2）。その結果、デザインシートの活用は、創作のプロセスの見える化に繋がることから、学習者の創作思考を整理し、自身の創作プロセスへの客観視を促す効果が認められた。また、作成した教材の効果を高めるためには、授業内でのディスカッションが重要であることが示唆された。さらに筆者以外の教員が関与した3つの大学の授業実践（研究課題3）においても、デザインシートは、新しい学習教材であり、従来の指導との違いとして対話を広げる学習の効果がある点や、理論的指導が成立する点、ダンスの動きを作り出すための知的作用の価値を指導する場面での活用が可能である点など、様々な形で活用に有効であることが確認された。

以上の研究課題1~3に関する検討結果から、プロの実践知を反映したデザインシートの活用により、学習者の創作活動における思考、技術、プロセスの一定の認知変化が実証された。そして、デザインシートの作成を通して、創作時に検討する必要があると思われる概念について整理することが出来たと考えられる。この結果は、今後質の高い創作指導を行う上

で考慮すべき重要な要素だと言える。また、特定の分析結果を反映した視覚化資料の作成による学習方略の提案という研究における事例の一つを提案したと考えられる。

一方、研究課題3において授業担当教員から、今後のデザインシート活用における疑問点や改善点が示され、以下の検討課題が抽出された。①創作内容の変化に合わせ、記入内容の変化の記録が明確になる仕様の工夫、②デザインシートを導入した学習に関連するダンスの前提知識の提示方法、③デザインシートの使い方に関する汎用的なレクチャー資料、④デザインシートの活用による認知プロセスの高度化に合わせた動きの発掘に繋がる高次のムーブメントリサーチの導入、④指導側の限界点や関わり方のガイドラインの明示、である。

以上のように、本研究では、学習者が質の高いダンスの創作を体験するプロセスを支援することを念頭にした新しい学び方の提案として、1) プロの振付家の実践知を反映し、創作プロセスに重要な6つの観点を示す「舞踊創作デザインシート」を作成することができ(研究課題1, 2)、2) 筆者による1つの大学の授業実践と筆者以外の教員が関与する3つの大学の授業実践により、デザインシートは受講学生の舞踊創作における方法論の理解を促し、創作思考や創作プロセスを向上させる可能性及び有用性を確認した(研究課題2, 3)。

研究課題3における筆者以外の指導者からの助言により、本研究における研究の限界点として、記録型の仕様の工夫、汎用的なレクチャー資料、高次のムーブメントリサーチの導入、指導者に向けたガイドラインの作成などが今後更に追求すべき研究課題として顕在化した。今後は、デザインシートをさらに多くの人が併用するために、プロの振付家や学生等様々な立場からの意見を集約し、開発の修正を図りながら、実践の中で検討を重ねる必要がある。