

論文の内容の要旨

論文題目 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—ダンスを専門としない大学生を対象として—

氏名 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、そういった教育プログラム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とその内容に基づ

き、モデルにおけるサイクルの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（「身体を意識」、「内的表象を意識」、「他者を意識」、「環境を意識」）、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（「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」）、また熟達者が重視していた 3) 『外界との関わり』（「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の、講師の参加者への向き合い方のデザイン指針を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。

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、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といった点から実証的に検討した。結果、研究 2 の教育実践は、教育目標を概ね達成したことが示唆された。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、研究 2 から導出された講師の参加者への向き合い方のデザイン指針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、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促すことを達成したこと、加えて、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に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を考慮してもらった。また研究 4 は、デザイン指針の応用可能性を検討するために、集中講義という授業形式において、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。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、研究 4 の教育実践も、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ることや表現を試行錯誤することを促すことを達成したこと、それに加えて、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。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¹⁾の行為」,「メタ的制御有り²⁾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。