

論文 | Articles

大学舞踊教育専門課程の
創作科目における学習者の認知

Learner's Cognitive Factors in Dance Creation
at University Dance Major Curriculum

三輪亜希子

MIWA, Akiko

尚美学園大学芸術情報学部

Shobi University

高木 英樹

TAKAGI, Hideki

筑波大学体育系

Tsukuba University

2021 年 6 月

June 2021

論文

大学舞踊教育専門課程の 創作科目における学習者の認知

三輪 亜希子* 高木 英樹**

Learner's Cognitive Factors in Dance Creation at University Dance Major Curriculum

MIWA, Akiko* TAKAGI, Hideki**

Abstract

Performing art and Dance education in universities utilizes various teaching methodologies and new departments and majors have been opened. Due to the nature of dance the teaching methods are often based on teachers' tacit knowledge. The purpose of this study is to analyze the cognitive factors of learners by means of a questionnaire survey of dance majors. As a result, a new approach is reflected in the students' internal self-reflection, such as "I can't be concrete", "It takes a long time", "I'm stuck in the past", "I don't know how to start", "I don't know how to communicate", "unknown destination", "verbalization", "creation of ideas", "methods of expression", "experience knowledge", "awareness of audience response", "discovering new ideas". It was divided into two categories: one related to "process," such as the progress of dance creation and how to start it, and the other related to "elements" of dance creation, such as creative ideas and methods of expression. Finally, the study provides useful basic data on cognitive factors of learners in dance creation, and is expected to be an approach to consider effective curriculum design for dance creation.

抄録和訳

大学での芸術教育ならびに舞踊教育は、様々な教授法を利用しており、近年新しい学科や専攻が開設されている。ダンスの性質上、教授法は教師の暗黙知に基づくものが多く実施されている。そこで本研究では、舞踊専攻生を対象にアンケート調査を行い、学習者の認知的

* 芸術情報学部専任講師

** 筑波大学体育系

な学習者要因について分析した。分析の結果、「具現化ができない」、「時間がかかる」、「従来の方法に捉われる」、「始め方がわからない」、「コミュニケーションの取り方がわからない」、「わからなくなる」、「言語化」、「アイデア・発想の創出」、「表現方法」、「経験知」、「観客の反応への認識」、「新しいアイデアの発見」が顕在化した。これらは、舞踊創作の進行や始め方など「過程」に関連するものと、創造的なアイデアや表現方法など舞踊創作における「要素」に関連するものの2つの上位カテゴリーに分類された。本研究を通して、舞踊創作における学習者要因に関する有益な基礎資料が得られ、今後、効果的な授業設計を検討するための一助となることが期待される。

キーワード

舞踊教育 (dance education)／芸術教育 (arts education)
舞踊創作の技術 (skill for dance creation)
学習者要因 (Learner cognitive factors)

1. 緒言

学校における舞踊教育に関しては、昭和22年の学習指導要領改訂を経て、既成作品指導から創作ダンス指導へと移行し、それ以後、創作が舞踊教育カリキュラムの中核に位置づけられた（寺山, 2010）。さらに平成24年度から、中学校1・2年生を対象に、ダンスが必修化されたのをうけ、学校での舞踊教育において、いかに創作プロセスの指導を行い、どう教育効果を上げるのかが注目されるようになってきた（中村, 2013）。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、あるいは「生きる力」の育成を目指すカリキュラム（リード, 2001）として位置づけられ、パフォーミング・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や舞踊教育の新設が続いている（資料1）。これらの、芸術教育系の大学では、各大学独自の特色を示しながらも、全体的な共通点としては、実践的なカリキュラムを重視し、感性、創造性、表現性の能力の獲得を中心に舞台芸術を企画制作する力の育成までを意図しているように思われる。また、多くの大学は創作を舞踊科目の要としている。舞踊における創作とはダンスの作品をつくることであり、邦（1998）は、創作を「作者の感激が客観化され、それによって一つの芸術作品をつくること」と定義した。しかしながら、創作に関する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。このように、大学における芸術教育、舞踊教育へ注目が集まる中、実務家教員による優れた専門的知見によるカリキュラムが展開されている一方で、包括的に教育を捉えた研究報告がほとんどされていないのが現状である。また、日本の舞踊教育における舞踊創作に関する研究は、芸術教育系を対象とした報告はほとんど見られないが、教員養成系にて多く報告されている（三輪, 2021）。三輪（2021）の舞踊創作に関する先行研究173件の分類によると、最も多い研究カテゴリは「指導法開発」であり、学習者がどのような学びへの課題を持っているかを扱った「学習者の認知」に関する研究は29件（全体の16%）であった。さらに「学習者の認知」に関する研究を研究目的別に分類したところ、ダンス学習の創る、観る、踊るという課題に対する好嫌の授業前後の変化や学習者のダンス経験に関する内容が9件、授業全体終了時の感想やダンス学習の体験に対する評価を調査したものが5件、ダンス学習内のジャンル毎や課題毎に対する実施後の意識の変化を分析したものが5件、ダンス活動に対する印象を尋ねたものが3件、ダンス学習からどのようなことを学んだかを尋ねたものが2件、学習成果に関する分析が1件、ダンスに対する不安感の特徴を分析したものが1件であり、いずれも特定の授業内容を前提とした授業受講後の内省に関する調査であり、ダンスの運動要素や創作行為そのものに対する各個人の目標や

課題を捉えたものは見当たらなかった。松本（2017）は、授業の毎時の振り返りを通してダンスへの意識の段階的変容を詳細に捉えた研究である。柴・塩瀬（1989）は、授業前後の好嫌の変化について自由記述内容を詳細に図式化しており、学習者の考えがどのように変化したのかを捉えることが出来る点で授業内容の改善への示唆が明示されている。しかしながら、いずれも対象が教員養成課程であり、創作活動を専門的に捉えた上での報告とは異なった。穴迫・千住・山下（1989）は、舞踊経験者に対する個人の見解を尋ねた内容であるが、学習者の性格と作品モチーフの関係や好みに関する分析が主であったため、創作技術を問う視点とは異なった。以上より、研究報告として教員養成系および教養科目を対象にしたものは多く見られたが、芸術系や舞踊専攻生を対象にしたものが少ないことから、ダンス学習の技術的側面に対する授業改善に向けての実証的な調査はほとんど見当たらず、専攻生を対象に経験や知識がすでにある学生にとって創作技術の質の向上を検討するための学習者の認知に関する報告は少ないのが現状である。

また、我が国の大学教育については近年、「各種教育施策の効果の専門的・多角的な分析と検証に基づき、より効果的・効率的な教育施策の立案につなげる」（中教答申, 2018）ことが重視されていることから、新しい学科や専攻の開設が続く芸術教育ならびに舞踊教育における授業実践の実証的な研究の充実は将来的な大学教育の質の保証（松下, 2010；中教答申, 2008）にとって重要な研究対象であると言える。芸術教育系のカリキュラムとして重視される実践力や感性、創造性、表現性の育成について、学修方略を解明し、適切な方略を用いて学習することによる知識の定着（篠ヶ谷, 2012）を図ることや、専門教育による授業効果を明文化していくことは、学習者にとって質の高い教育を保持できる一方、ダンス理論が学問領域の一つとして位置づくための足掛かりとなることが期待される。また芸術教育としての舞踊プログラムにおける段階的な学習構造を打ち出すことで、創作手法を指導する枠組みをどのように作り、教育を通してどう現場に反映させていくかについて具体的な問題提起を行いたい。

そこで、本研究では、芸術教育系の舞踊教育を対象とした研究の基礎研究として、専門課程の舞踊創作科目に対する学習者の認知を明らかにすることを目的とする。このことは、新しい教材の提案や舞踊教育の学問としての価値を検証する上での基本資料となり、学習方略の検討につながる知見が得られることと考えている。

2. 方法

2.1. 研究の手続き、研究対象者、分析方法

本研究では、アンケート調査を用い、創作に対する学習者の課題を自由記述形式にて採取し分析の対象とした。学習者の認知や概念形成を知るために授業に対する感想文を調査することは、授業分析の基本的な資料となる（小林, 1978）。分析は、学習者が回答した内容を本研究1名（芸術系大学で舞踊教育・舞踊研究に7年従事）がカテゴリー化し、KJ法によって分類した。対象者は、芸術教育系の大学にて舞踊を専攻する92名及び教員養成系の大学にて部活動で専門的にダンスを学習する創作ダンス部員30名の計122名であった。なお、対象者の平均年齢は19.1歳（SD±0.8）、ダンス経験の平均年数9.1年（SD±4.5）、創作経験の平均年数は1.3年（SD±1.8）であった。データ収集については、創作課題のあるワークショップ及び授業を実施した時間の初回時に記入を依頼した。自由記述の調査紙には、「現在の創作活動における自身の課題について」記載させた。分析方法は佐藤（2008）を参考に、質的研究の方法にのっとり、得られた回答を内容毎に分類しラベル化したものを因子とした。そこから共通項のある因子をまとめ、上位の傘概念でさらにラベルをつけた。記述内容が長い場合は意味毎に区分し、複数のカテゴリへと分けて分類をした。最終的なカテゴリの決定は、筆者及びダンスを専門とする大学の研究者の2名で行

った。なお、本研究はT大学体育系研究倫理委員会の承認（課題番号第 体019-136号）を得ており、対象者には、予め研究の趣旨を説明し、公演活動や授業評価には一切関係が無い旨を伝え、研究参加に関する同意書に署名をしてもらった。

2.2. アンケート調査対象の詳細

アンケート調査は、2019年から2021年に行われた6つの「授業」及び「コンクール参加活動」、「ワークショップ」にて実施をした（表1）。それぞれに成果発表の形態や目的は異なり、芸術教育系の授業「舞台表現演習ⅠB」では、2019年、2020年に集団創作による課題を実施し、2021年にはソロ創作の課題を実施するために、学習者各人の創作目標や作品テーマが異なる状態で調査をした。「コンクール参加活動」では集団にて一つのテーマを扱うことを前提にした活動であった。また「ワークショップ」では、特定の動きを提示した上で動きの質感を工夫する身体プロセスに関する内容と、創作デザインシートという創作アイデアを言語化するための教材を使ったディスカッション型の内容を前提にした活動であった。

表1 アンケート調査を実施した活動の詳細

活動名	活動概要	実施期間	活動内容
舞台表現演習ⅠB (創作科目)	芸術教育系大学の ダンス創作授業 (2年次対象)	2019年4月～7月	履修者による自由創作作品10分を他団体との合同公演にて上演
		2020年4月～9月	履修者による自由創作作品を並べて単独公演を実施(4月～6月はオンライン授業を実施し、7月末で授業課題を終了した後、自主リハーサルを続けて、9月に上演を実施)
		2021年4月～6月	履修者によるソロ創作作品3分を動画配信型にて上演予定
コンクール参加活動	希望者によるコン クール出品作品の 創作活動 (1～4年次対象)	2019年2月～8月	参加者による自由創作作品6分を大学対抗のコンクールにて出品
ワークショップ1	創作ダンス部を対 象としたダンスワー クショップ	2019年6月	「動きの質のリサーチ」をテーマとした体験型ワークショップ
ワークショップ2		2021年4月	「舞踊創作デザインシート」を導入した創作思考に関するディスカッション型ワークショップ

3. 結果

作成されたカテゴリとその記入例、コメント数を表2に示す。分類の結果、まずアンケート回答は「具現化ができない」、「わからなくなる」、「時間がかかる」、「従来の方法に捉われる」、「始め方がわからない」、「コミュニケーションの取り方がわからない」、「言語化」、「アイデア・発想の創出」、「表現方法」、「経験知」、「観客の反応への認識」、「新しいアイデアの発見」の12個の下位カテゴリに分類された。そこから創作プロセスのどのような項目に関して課題視しているかという観点から共通する因子をまとめ、上位の傘概念を「過程」および「要素」とした。創作における段取りの計画や創作の進め方、協働方法に関する項目は「過程」とし、創作作品の動きや演出に繋がる決定内容に関する項目は「要素」とした。「過程」には、「具現化ができない」、「わか

らなくなる」、「時間がかかる」、「従来の方法に捉われる」、「始め方がわからない」、「コミュニケーションの取り方がわからない」の6つの下位カテゴリが含まれ、「要素」には、「言語化」、「アイデア・発想の創出」、「表現方法」、「経験知」、「観客の反応への認識」、「新しいアイデアの発見」の6つの下位カテゴリが含まれた。表2より、対象者のコメント数が最も多い回答が「アイデア・発想の創出」で、40回言及された。

表2 創作に対する大学生の課題に関するカテゴリ分類結果

上位 カテゴリ	下位カテゴリ	記入例	コメント 数	創作平均 年数(SD)
過程	具現化ができない	最も難しいと感じることは、頭の中のイメージを具現化することです。	13	1.37(1.49)
	わからなくなる	テーマ性や振りなどわからなくなり次に進めず停滞してしまう。	17	2.25(2.27)
	時間がかかる	イメージから合ってるものに辿り着く・選ぶのにかなりの時間がかかる。	11	1.75(1.78)
	従来の方法に捉われる	得意なルーティンばかり多用してしまう。	13	3.33(2.58)
	始め方がわからない	どこから決めて作品をつくりはじめていいのかかわからない。	13	1.17(1.34)
	コミュニケーションの取り方	何人かで創作をしていくときのまとめ方が課題	6	0.60(0.49)
要素	言語化	イメージを言語化するのが苦手	6	1.50(1.50)
	アイデア・発想の創出	表現したいものを体で表現するための引き出しを増やしたい。	40	2.00(1.30)
	表現方法	テーマやイメージにあった動きを身体でどう表現できるようにするのか	30	2.41(1.66)
	経験知	特に足りないと感じるのは経験です。	19	1.23(1.58)
	観客の反応への意識	観てもらう方にどう受け取ってもらえるか	12	0.66(0.47)
	新しいアイデアの発見	新たな動きの発見の仕方	10	3.00(2.45)

次に「表現方法」が30回、「経験知」が19回、「わからなくなる」が17回、「具現化ができない」と「従来の方法に捉われる」、「始め方がわからない」が13回言及された。さらに、学習者の回答を詳細に捉えるため、各下位カテゴリのコメント内容の中で内容が多岐に渡ったカテゴリである「わからなくなる」、「アイデア・発想の創出」、「表現方法」について再度分類をした(表3、表4、表5)。分類の結果、「わからなくなる」は、回答「振付をしていて自分が魅せたいことがわからなくなる」など、作品を通して伝えたいことへの不明4回、回答「テーマ性や振りなどわからなくなり次に進めず停滞してしまうことがあります」など、振付・動きの決定の仕方への不明5回、まとめ方への不明1回に再分類された。「アイデア・発想の創出」は、構成(4)、アイデア(6)、発想力(5)、衣装・照明(2)、選曲(6)などの各創作要素に対する具体的な課題を述べる回答や、回答「振りのバリエーションが少なく振りがすぐに思いつかない」など、振付や動きの引き出し数の少なさを課題視する回答(10)に分類され、その他、回答「テーマに沿った動きを生み出せる力を身につけていきたい」など、動きの創造に対する回答(4)、回答「何故という疑問を持つものを増やし、それについて考える機会を増やす」など、日常での関心や創造に対する回答(3)に分類された。「表現方法」は、回答「テーマやイメージにあった動きを身体でどう表現できるようにするのか」など、感情やテーマの表現方法(11)、自分らしい表現(3)、回答「回転やバランスが苦手だからその振付を抜いてしまう」など身体的な技術(11)、即興表現(2)、客観的な見え方(2)、曲との調和(1)に分類された。また、各カテゴリの創作経験平均年数を分析したところ、「従来の方法に捉われる」の創作経験平均年数は一番数値が高く、3.3年(SD±2.6)あった。数値の高い順に、「新しいアイデアの発見」が3.0年(SD±2.5)、「表現方法」が2.4年(SD±1.7)、「わからなくなる」が2.25年(SD±2.27)、「アイデア・発

想の創出」が2年（SD±1.3）、「時間がかかる」が1.8年（SD±1.8）、「言語化」が1.5年（SD±1.5）、「具現化ができない」が1.4年（SD±1.5）、「経験知」が1.2年（SD±1.56）、「始め方がわからない」が1.2年（SD±1.3）、「観客の反応への認識」が0.7年（SD±0.48）、「コミュニケーションの取り方がわからない」が0.6年（SD±0.5）であった。

表3 カテゴリー「わからなくなる」内の回答に関する分類と定義

カテゴリ	分類の定義・内容	コメント数	記入例
わからなくなる	作品を通して伝えたいことへの不明	4	振付をしていて自分が魅せたいことがわからなくなる。
	振付・動きの決定の仕方への不明	5	テーマ性や振りなどわからなくなり次に進めず停滞してしまう
	まとめ方	1	まとめ方もわからなくなってしまう。

表4 カテゴリー「アイデア・発想の創出」内の回答に関する分類と定義

カテゴリ	分類の定義・内容	コメント数	記入例
アイデア・ 発想の創出	構成	5	作品の流れを想像することができない
	アイデア	6	ほかの人のアイデアを聞いたうえでしか自分のアイデアが浮かばない
	発想力	5	創作活動における私の課題は発想力を豊かにしていくこと
	衣装・照明	1	衣装や照明など、テーマがすぐに決まらない
	選曲	6	曲の選び方がわからない
	振付や動きの引き出し数の少なさ	10	振りのバリエーションが少なく振りがすぐに思いつかない
	動きの創造	4	テーマに沿った動きを生み出せる力を身につけていきたい
	日常での関心や創造	3	何故という疑問を持つものを増やしそれについて考える機会を増やす

表5 カテゴリー「表現方法」内の回答に関する分類と定義

カテゴリ	分類の定義・内容	コメント数	記入例
表現方法	感情やテーマの表現方法	11	テーマやイメージにあった動きを身体でどう表現できるようにするか
	自分らしい表現	3	自分らしいものが見つかっていない。
	身体的な技術	11	回転やバランスが苦手だからその振付を抜いてしまう。
	即興表現	2	即興や自分から考えることが苦手
	客観的な見え方	2	自分の振りがどう見えるのか、客観的に見たらどう見えているのか
	曲との調和	1	曲と調和することが課題です。

4. 考察

本研究では、芸術教育系の舞踊教育を対象とした研究の基礎調査を目的に、専門課程における舞踊創作科目内でアンケート調査を行い、学習者の抱える創作への課題点を検討した。分析の結果、対象者の課題の傾向として、「時間がかかる」や「始め方がわからない」など創作の進行や創作の始め方といった「過程」に関する回答と、「アイデア・発想の創出」や「表現方法」など創作のアイデアや表現方法、経験知や知識といった創作の「要素」に関する回答という上位概念に分類された。創作プロセスには創作の各段階の進行を決定していく過程的な側面と、動き、衣

装、音楽といった創作に使用する表現要素を決定していく要素的な側面がある。作者がそれらをどのような順番かつ方法で決定していくかということも創作技術であり、邦（1998）は、音楽の形式を基本にする方法や演劇的構成に依拠する方法など普遍的な方法論を示しながらも、舞踊創作における特定の形式はなく、「舞踊家一人一人によってそれぞれ異なる」ことに芸術的な創造活動の特異性を示している。従来の創作指導書の中核である松本（1980）の「創作過程と学習」においても、作者が作品を創作し始める仮定期への注釈として「豊富な情報の収集」と「とらわれない自由な思考」が指示されている。このことから、特定の形式がない創造性と情報の獲得の重要性を前提に学習者へ教授するファシリテーションが重要であることが示唆された。本研究の結果では、創作の過程的な課題として「わからなくなる」は17回、「従来の方法に捉われる」は13回、「具現化ができない」は13回、「始め方がわからない」は13回言及があり、創作経験の平均年数が1.3年の本研究対象者は、特にどのように創作を進めていくのかといった進行方法や行き詰まりを感じた際の解決方法を課題視する傾向にあることが明らかになった。こうした舞踊創作における行き詰まりや創作過程における学習者の障害の生成は先行研究においても報告されている（麻生，1988；根木・辻元，1979）。また、創造性に関する認知科学の研究では、創造における行き詰まりはアイデアの発見に至るまでの準備期における潜在処理に関連し、思考や推論といった高次認知機能において潜在システムは重要であると報告されている（阿部，2019；西村・鈴木，2006）。本研究の結果である「具現化ができない」や「わからなくなる」といった学習者要因についても創造活動において必然的な潜在処理の過程に該当すると考えることができる。このことから、邦（1998）や松本（1980）の示すような創作過程における自由な創造性と情報収集の重要性を提示しながらも、創作進行の計画やアイデアの創出に対して、阿部（2019）の述べる潜在処理における試行・思考・体験・制約の緩和といったアイデア発見までのプロセスを参考に、学習者の行き詰まりのサポートを意図した教材およびファシリテーションの必要性が推察された。

創作の要素的な課題については、頭に浮かんでいることを言葉で表現することができないことを課題視する「言語化」への回答や舞踊や創作の知識の習得や技術の習得に対する経験年数や経験回数の少なさが創作行為に影響を与える点を課題視する「経験知」への回答、その他、「新たな」、「面白い」、「被らない」という発言を含んで従来見たことのない動きや構成の発掘を目指すといった目標を創作行為における課題と捉えている「新しいアイデアの発見」に関する回答などが見られた。このことから、創作内容の「言語化」と知識の習得、アイデアの発想の活性化は舞踊創作の教授法の設計に重要であることが示唆された。さらに、言及が多岐に渡った「わからなくなる」、「アイデア・発想の創出」、「表現方法」の3つのカテゴリを再分析したところ、「わからなくなる」では作品を通して観客へどのようなことが伝わるのかを作者として検討することの必要性を重視する回答があり、「アイデア・発想の創出」では、構成、音楽、衣装、振付といった創作要素の決定に関する課題や、日常生活の中で物事への関心や疑問を持つことが創作行為に関連する重要な行為であることを課題とする回答が見られた。「表現方法」では、創作要素を自らの身体を用いて表現する上での身体的な技術力を課題とする回答や、振付や動きが周囲（観客）からどのように見えているのかといった、動き・振付・身体の見え方に関して課題とする回答が上がった。このことから、西山（2016）が示すようなCPMシートを用いた動きの創造に関する教材や橋本（2021）のムーブメント学習など、身体プロセスにおける技術の開発をサポートできる教材を創作科目内へ導入していくことが有効であると推察された。また、動きの見え方や観客への伝わり方に対して課題視する回答に対しては、その点に関する解を示すような教育が学習者の創造性を欠く危険性もあり、慎重に判断する必要があると考えられる。

中野・岡田（2015）は、思考・イメージによる認知プロセスと実際に運動として生成される身体プロセスの相互作用が本質的な創造活動を成立すると示している。本研究の結果においても、

創作の過程的な課題として創作進行やアイデアの発想方法があがり、要素的な課題として言語化や創作の知識、身体的技能、表現方法があがった。創作進行やアイデアの発想方法、言語化、知識は認知プロセスに関連し、身体的技術や表現方法は身体プロセスに関連することから、創作における認知プロセスと身体プロセスの双方の学習方略を融合させていくことが重要であることが推察された。

また、創作経験年数に関する分析結果から、創作経験年数の平均が3年以上は「従来の方法に捉われる」と「新しいアイデアの発見」、平均が1年以上3年未満は「表現方法」、「わからなくなる」、「アイデア・発想の創出」、「時間がかかる」、「言語化」、「具現化ができない」、「経験知」、「始め方がわからない」、1年未満のものが「観客の反応への認識」、「コミュニケーションの取り方がわからない」であった。創作経験が3年以上になるとそれまでの自身の創作方法への客観視が生まれ、そこから逸脱したいという新しさを求める意思が働くことが示唆された。また、表現方法や経験知、言語化など創作の方法論に関する知識や技術を求める傾向が1年以上3年未満の対象者にみられ、創作経験が1年未満の対象者は、創作プロセスにおける他者との関係づくりに視点が置かれている傾向が読み取れた。このことから、創作経験が1年未満の学生には他者との協働を授業目標とし、1年以上には創作の技術的側面の理解を授業目標とし、3年以上には新しい方法論の探索を促す課題を授業目標とするなど、専門課程の創作指導場面における段階的な指導プランが推察された。しかしながら、今回は研究対象者が少ないため、今後継続的な検証を実施することで指導法の考え方について具体化を図る必要がある。

Muis (2007) は、学習者の認知や信念、動機づけといった学習者要因に介入することで学習の質の向上が実現することを報告している。本研究は舞踊創作における学習者要因について分析した有益な基礎資料であるといえ、今後、効果的な授業設計を検討するための一助となることが期待される。しかしながら本研究では、限定された対象者の言及の分類に留まっている。また、三輪 (2021) の舞踊創作に関する先行研究の結果によると、創造学習に関する研究は動きの創造に関する教材開発は見られたが、認知プロセスのサポートに関する研究は見当たらなかった。今後は、創作進行や創造的な潜在処理における行き詰まり、他者との協働、言語化、経験知、アイデア・動きの発見のサポートを念頭に、具体的な学習方法の提案や教材の開発が課題といえる。

5. 結論

本研究では、専門教育を対象とした研究の基礎調査として、学習者の抱える創作への課題点に関するアンケート調査を行い、舞踊専攻生の学習者要因を検証した。分析の結果、上位カテゴリとして、創作プロセスの「過程」的な課題と「要素」的な課題に分類された。創作への時間のかけ方や創作の方法、創作の始め方といった「過程」に関する下位カテゴリには、「具現化ができない」、「時間がかかる」、「従来の方法に捉われる」、「始め方がわからない」、「コミュニケーションの取り方がわからない」、「わからなくなる」が分類され、創作のアイデアや表現方法、経験知や知識といった創作の「要素」に関する下位カテゴリには「言語化」、「アイデア・発想の創出」、「表現方法」、「経験知」、「観客の反応への認識」、「新しいアイデアの発見」が分類され、中野・岡田 (2015) が示すような本質的な創造活動の成立を裏付ける認知プロセスと身体プロセスの双方の学習方略を融合させていくことが重要であることが推察された。創作経験年数に関する分析結果からは、創作経験が3年以上の対象者は従来の創作への客観視が生まれ新しさを求める傾向がみられ、1年以上3年未満の対象者は創作の方法論に関する知識や技術を求める傾向、創作経験が1年未満の対象者は創作プロセスにおける他者との関係づくりに視点が置かれている傾向が示唆された。

本研究を通して、舞踊創作における学習者要因に関する有益な基礎資料が得られ、今後効果的な授業設計を検討するための一助となることが期待される。しかしながら本研究では、特定の対象者の言及の分類に留まっている。今後は、創作進行や発想の出しあい、言語化、経験知などのサポートを意図した具体的な授業設計やファシリテーションの開発が課題といえる。

参考文献

- 麻生和江（1995）『舞踊作品創作学習における「いきづまり」について』『舞踊學』 18: 1-7.
- 阿部慶賀（2019）「創造性はどこからくるか 潜在処理、外的資源、身体性から考える」『越境する認知科学』 日本認知科学学会
- 穴迫洋子・千住真智子・山下幸子（1989）「自己認識が創作ダンス作品選択に及ぼす影響に関する研究」『日本女子体育連盟紀要』 89: 57.
- 邦正美（1998）『舞踊創作と舞踊演出』 論創社：東京.
- 小林篤（1978）『体育の授業研究』 大修館書店：東京.
- 佐藤郁哉（2008）「質的データ分析法 原理・方法・実践」新曜社：東京.
- 佐藤節子（2002）「ダンス創作能力と創造性の関係について—動きや並び方の表現を中心に—」『埼玉女子短期大学研究紀要』 13: 1-14.
- 柴真理子・塩瀬順子（1989）「創作ダンスへの接近の構造」『日本体育学会第40回大会』 pp.850
- 篠ヶ谷圭太（2012）「学習方略研究の展開と展望—学習フェイズの関連付けの視点から—」『教育心理学研究』 60(1): 92-105.
- 中央教育審議会（2008）『学士課程教育の構築に向けて』 文部科学省
- 中央教育審議会（2018）『第3期教育振興基本計画について』 文部科学省
- 寺山由美（2010）「創作を主とする舞踊教育の生成過程—「与える」・「引き出す」をキーワードに—」『舞踊學』 33: 39.
- 中野優子・岡田猛（2015）「コンテンポラリーダンスにおける振付創作過程の解明」『舞踊學』 38: 43-55.
- 中村恭子（2013）「日本のダンス教育の変遷と中学校における男女必修化の課題 特集：武道と舞踊の必修化がもたらすもの」『順天堂大学スポーツ社会学研究』 21(1): 37-51.
- 西村友・鈴木宏昭（2006）「洞察問題解決の制約緩和における潜在的情報処理」認知科学13(1): 136-138.
- 西山友貴（2016）「ダンスにおける新たな動きの創造手法の提案」『帝京科学大学教職指導研究：帝京科学大学教職センター紀要』 1(1): 107-116.
- 根本富久子・辻元早苗（1979）「舞踊制作過程の研究」『東京学芸大学紀要』 第5部門31: 252-263.
- 橋本有子（2021）『大学体育における「ムーヴメント始まりのダンス創作学習」の実践研究 —ソマティック・ムーヴメント・エデュケーションを基盤として—』『舞踊教育学研究』 22: 3-13.
- 松下佳代（2010）「〈新しい能力〉は教育を変えるか 学力・リテラシー・コンピテンシー」ミネルヴァ書房：京都
- 松本奈緒（2017）『大学保健体育教員養成課程の創作ダンスの授業における学習者の認知—「課題学習」から受講生は何を学ぶのか—』『秋田大学教育文化学部』 39: 37-46.
- Muis, K.R. (2007) The role of epistemic beliefs in self-regulated learning. Educational Psychologist, 42: 173-190.
- 三輪亜希子・高木英樹・平山素子・豊永洵子（2021）『創作プロセスに着目した「舞踊創作デザインシート」の作成と有用性の検証』『大学体育スポーツ学研究』 18: 84-96.
- ハーバード・リード／宮脇理・岩崎清・直江俊雄訳（2001）『芸術による教育』 フィルムアート社：東京

資料1 芸術教育系大学の舞踊専攻に関する一覧

大学名	設置年	専攻詳細	カリキュラムポリシーの概要	育成目標
日本女子体育大学	昭和42年	体育科体育専攻・舞踊専攻(現ダンス専攻)	実演スキルの向上と指導力の育成	舞踊家、舞踊指導者
お茶の水女子大学	昭和48年	大学院人文科学研究科に舞踊教育学専攻	舞踊や音楽を主軸に人間の表現行動に対して学際的に研究	理論・科学知見を修得した専門の人材
近畿大学	平成元年	文芸学部舞台芸術専攻(舞踊系)	舞台芸術の実践から感性、知性、忍耐力、表現力、実行力、コミュニケーション能力を高め、創作力を獲得	芸術家、演劇の力を社会の中で生かすリーダー
玉川大学	平成14年	芸術学部パフォーマンス・アート学科	上演芸術の価値と創造プロセスを多角的に学修	創造的な社会を生み出す原動力となるリーダーシップを持った人材
桜美林大学	平成17年	大学総合文化学群(2013年芸術文化学群へ変更)	舞台芸術を構成する多様な要素の実技・実習・講義を通じた表現力・技術力・企画力を獲得	表現者、指導者、制作者、ダンスの担い手
立教大学	平成18年	現代心理学部映像身体学科	創造的な表現力・企画力・発信力・行動的知性・発想力・構想力	新しい表現を創造していく人材
早稲田大学	平成19年	「演劇映像の国際的教育研究拠点」舞踊研究コース	東西の舞踊を対象にした舞踊理論研究(史学・美学)、舞踊分析研究(作家・作品・振付・演技)	日本の舞踊学研究の水準向上
京都造形芸術大学	平成19年	舞台芸術学科(2013年ダンスコース閉鎖)(現京都芸術大学)	プロフェッショナルな現場による実践力の獲得	表現者、演出家
大阪芸術大学	平成25年	舞台芸術学科ポピュラーダンスコース	舞台芸術の技術力及び人間力	舞台で活動する人材
多摩美術大学	平成26年	演劇舞踊デザイン学科演劇舞踊コース	高度な表現力と実演者としての心構え・現場性と実践性	表現者、デザイナー、舞台芸術を担うプロフェッショナルな人材
尚美学園大学	平成27年	舞台表現学科 演劇・ダンス・ミュージカルコース	リベラルアーツ(基礎教養)を根底にした学びによる感性・人間性 および表現の普遍性・舞台力	芸術を通して社会に貢献し得る専門性をもった人材
洗足学園音楽大学	平成29年	ダンスコース	「ジャズダンス」「テーマパークダンス」「ストリートダンス」「コンテンポラリーダンス」の実践・音楽教員免許	ダンス関連のスペシャリスト
名古屋芸術大学	令和元年	芸術学部音楽領域ダンスパフォーマンスコース	様々なスタイルのダンスを融合・創造する力、個性を発展させる力、発信力	プロダンサー、一般企業就職
	令和3年	舞台芸術領域舞台美術・演出空間・舞台プロデュースコース	舞台芸術のつくり手としての実践的なスキルと豊かな感性、チームビルディングやコミュニケーション、他者理解	舞台スタッフ
芸術文化観光専門職大学	令和3年	芸術文化・観光学部芸術文化・観光学科	専門職業人として実践的かつ応用的な能力を総合的に養成	地域の観光関連事業者と連携することにより新たな価値を創造できる専門職業人、新たな観光の展開を具体化できる専門職業人