

## “ダンスの楽しさ”と創作ダンス教育に関する一考察

高 橋 る み 子

### The Relationship between Joy of Dancing and Creative Dance Education

Rumiko Takahashi

#### I はじめに

現在、子供の欲求充足を大切にしようという意図から、“楽しい体育”の実践が主流になりつつあるといわれている<sup>[註1]</sup>。そのような体育科の流れの中で、ダンスの学習にも“楽しさ”が要求され、従来の創作を主としたダンス学習から、流行の「ジャズダンス」・「エアロビックダンス」をとり入れた学習へ移行しようとする動きも見受けられる。

“創作”を主としたダンスの授業は、ほんとうに楽しくないのであろうか。

本稿では、現場で自らが実践できるという利点を生かし、近年ダンス学習として実績をあげつつある学習法＝「課題学習」(踊り・創り・観るダンスの全体験を含む活動形態)を行ない、毎時に課した感想文及び全学習終了後のアンケートを分析することによって、ダンスの「創作学習」も“楽しいダンス”であることを明らかにしようとした。

さらに、“楽しさ”の質が、課題の学習を通して、どのように変化しているかも、資料から分析できる範囲で探るとともに、ダンスの“楽しさ”についても明らかにしようとした。

#### II 研究方法及び対象

- |            |  |
|------------|--|
| (1) 対 象    | 埼玉県立川越女子高校<br>3年3クラス<br>135名(1クラス45名)  |
| (2) 授業実践期間 | S61.4 ~ 62.1   |
| (3) 計画及び内容 | 「授業計画立案の原則」(図1 参照)と、「舞踊の構造と機能・要素化」(図2 参照)の2点を踏まえ授業計画を立案した(表1・表2 参照)。   |
| (4) 資 料    | ① 授業計画に沿って実践した課題学習で、毎時に課した自由記述の感想文。<br>② 全カリキュラム完了後に行なったアンケート。発問は5種、内今回は下記の3問について分析した。<br>1. ダンスの好き・嫌いについて<br>a. 以前から好きだった<br>b. だんだん好きになってきた<br>c. まだ好きになれない<br>d. その他( )<br>2. あなたにとってダンスの楽しさは何でしたか? |

3. いろいろな課題を学習しました。印象に残った課題は何ですか？理由は何ですか？

図1 授業計画立案の原則 [注2]

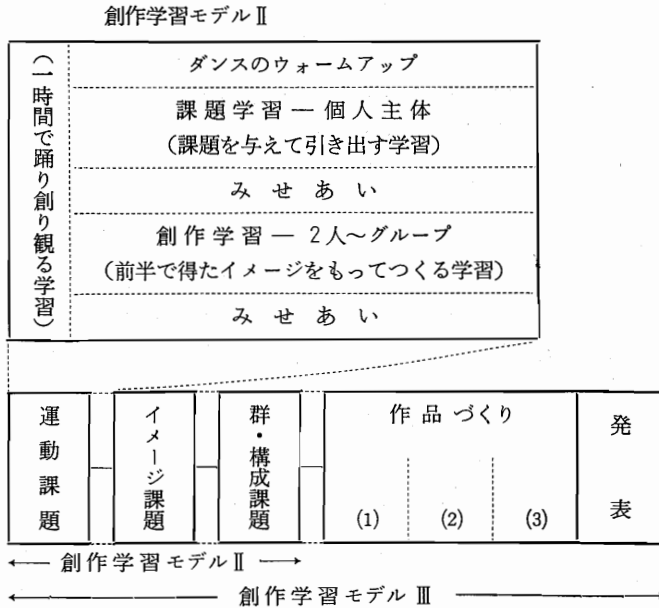


図2 舞踊の構造と機能・要素化 (松本) [注2]

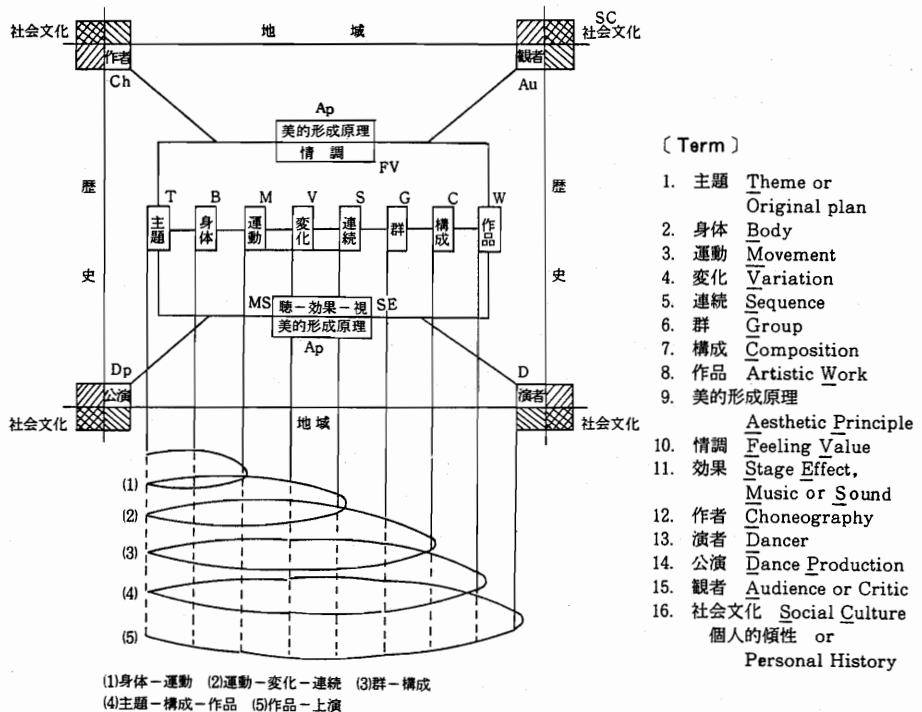


表1 . S,61年度 ダンス年間計画

学期	時間	課題	具体的な展開
I	1		ダンス学習のためのウォーミングアップ (ジャズ風アップ, 手拍子リズム)
	2	走 — 止	走—止・走—止・走—止・止・止 × (イメージ)
	3	私 は 風	やさしい春の風—ビューと吹いて舞い上がる風—それから……
	4	集 — 離	集—離—集—離—そして × (イメージ)
	5	伸 — 縮	伸—縮・伸—縮—伸・伸・伸× (イメージ)
	6	手	暗やみを探る手—何かをつかむ手—いろいろな手
	7	鳥 た ち	巡回する鳥—傷ついた鳥—それから?
	8	野 生 動 物	ブレインストーミング, いろいろなイメージを動く
	9	(小作品づくり)	気に入った動きを3つ, ひと流れに動く, 発表
II	10	揺 — 倒	揺 <sub>1</sub> —揺 <sub>2</sub> —揺 <sub>3</sub> … 倒× (イメージ)
	11	怒 り	怒りの自我像—仲間と怒る—怒りを何かにぶつける
	12	七 夕	1 番星・2 番星—黒雲— <sup>けん牛</sup> <sub>織 姫</sub> —天の川
	13	祭	板付 > 群— $\begin{cases} 1人で \\ 2人で \\ 3人で \end{cases}$ —群 < 板付 入
	14	7つのモーティフ	VTR「7つの動きの質と感情価」の鑑賞, ブレインストーミング
	15	①	動きの出しあい, 動きの構成, 人的構成
	16	②	
17	作品づくり (発 表)	音・踊り込み 発表会・VTR撮り	
III	18	楽しく踊ろう	① ジャズダンス ② フォークダンス
	19	VTR鑑賞	自分たちの作品, 先輩の作品

表2 舞踊の構造と機能・要素化からの課題設定

要素 時間	(1) 身体 — 運動 (B — M)	(2) 運動-変化-連続 (M—V→S)	(3) 群 — 構成 (G — C)	(4) 主題-構成-作品 (T—C—W)	(5) 作品 — 上演 (W)	(6) 美的形成原理 (Ap)
1						
2		走 — 止				(注) □ は運動から指導 □ はイメージから □ は感情語から
3		(私は風)				
4			集 — 離			
5		伸 — 縮				
6	手					
7		(鳥たち)				
8・9				野生動物		
10		揺 — 倒				
11		(怒り)				
12			(七夕)			
13			(祭)			
14					7つの モチーフ①	
15				7つのモチーフ②		
16						

### Ⅲ 結果と考察

#### (1) ダンスの好嫌度

まず、「創作学習」の“楽しさ”を明らかにする前に、生徒のダンスに対する好嫌度について触れておきたい。資料②のアンケートの結果(表3参照)、好度は、学習前の18%が、学習後には78%に変化しており、約60%の生徒が、“だんだん好きになった”と答えている。

さらに、「その他」を選択した生徒の理由に注目すると、

- ・その日の気分<sup>ウ</sup>で好きにも嫌いにもなる。
- ・見るのは好きだが、自分でやるのはどうも好きになれない。
- ・まだ、好きとも嫌いとも言えない。
- ・グループ<sup>ウ</sup>でやるのは好きだが、2～3人でやらされるのは嫌い。
- ・課題<sup>ウ</sup>による。

などと述べられており、これらの生徒は、今後の指導いかんによっては、十分“好き”に移行するものと思われる。そこで、これらの生徒を含めると、約90%の生徒が“好き”に近づいたことになり、この結果は、課題学習が、生徒に「好きなダンス体験」をもたせ得ることを実証している。このことは、松本千代栄「舞踊課題と創作学習モデル—高等学校における実験授業研究—」(日本女子体育連盟紀要'81)のP.P.11でも実証されている。

表3 ダンスの好嫌度

(アンケートより)

以前から好き	22	18
だんだん好きになってきた	73	60
まだ好きになれない	13	10
その他	12	10
無解答	2	2
	122	100

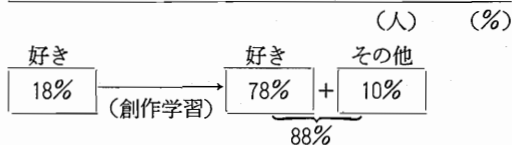


表4 課題と"楽しさ"の関係

課 題	I 総感想 文数	II "楽しさ"につい て書かれている数	II / I
(a) 走一止	112	46	0.41
(b) 私は風	116	32	0.28
◎ 集一離	125	47	0.38
(a) 伸一縮	75	32	0.40
(d) 手	44	15	0.34
(b) 鳥たち	127	27	0.21
(d) 野生動物	122	44	0.36
◎ 揺一倒	78	6	0.08
(b) 怒り	110	4	0.04
(c) 七夕	111	39	0.35
(c) 祭	110	20	0.18
(d) 7つのモー タイプ①	114	20	0.18
(d) 7つのモー タイプ②	93	19	0.20
(計)	1,337	351	0.26

(注) (a) 運動課題 (b) イメージ課題  
(c) 群・構成課題 (d) 作品づくりその他

(2) 課題別にみたダンス学習の楽しさ

課題ごとに"楽しさ"に触れている感想文を抽出し、その課題の総感想文数との比率を求めたところ(表4参照)、第1位は〈走一止〉(41%)、第2位は〈伸一縮〉(40%)、第3位は〈集一離〉(38%)であった。逆に比率の低かった課題は〈怒り〉(4%)、〈揺一倒〉(8%)、さらに全課題の平均を求めたところ26%という結果を得た。これは1クラス(45名)の中、10.5人が、何らかの"楽しさ"を授業の中で感じたことを示している。

さらにこれらの結果を、課題の種類に分類比較したところ

- (a) 運動課題 — 31%
- (b) イメージ課題 — 18%
- (c) 群・構成課題 — 30%
- (d) 作品づくり — 25%

となり、イメージ課題の学習は、高校生には、他の課題に比べて"楽しくない"学習であったこともわかった。

ところが「"楽しい"授業は印象度が高いのでは」といった仮定のもと、資料②のアンケートで、『あなたにとって印象に残っている課題学習は何ですか』という発問を試みた。結果、"手が加わっている" "満足いくように出来た" "誉められた"といった理由から、第1位は〈7つのモ

ーティブ), 第2位〈七夕〉, 第3位〈祭〉が上げられており, 前出の“楽しさ”の順位とは異なっていた(表5参照)。

表5 印象に残った課題と理由(アンケートより)

順位	課題	頻数	選 択 理 由
1位	7つのモーティブ (作品づくり)	83	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ミュージカルのように音楽にあわせて創り上げたから</li> <li>・手加わっているから</li> <li>・時間をかけて練習したから</li> <li>・超大作だったので</li> <li>・道具や曲を使って, 一番満足いくようにできたから</li> </ul>
2位	七 夕 (群・構成)	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>・織り姫・けん手(主役)をやったので</li> <li>・みんなで創ったのが楽しかったので</li> <li>・グループがまとまったので</li> </ul>
3位	祭 (群・構成)	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・先生に誉められたので</li> <li>・自分の思いどおりに踊れたので</li> <li>・他のことを何も考えずに動いたので</li> </ul>
4位	私 は 風 (イメージ)	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いっぱい動いた気がする</li> <li>・始めてダンスらしい動きをしたから</li> <li>・恥しさにうち勝って動いたので</li> </ul>
5位	野 生 動 物 (作品づくり)	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブレインストーミングが面白かった</li> <li>・面白くできたので</li> <li>・みんなに“よかった”と言われたので</li> </ul>
	怒 り (イメージ)	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・とても雑しかったから</li> <li>・自分の内面を知る方法を知ったので</li> <li>・何気ない動作が表現に結びついたので</li> </ul>

「楽しい授業が印象に残る授業ではなかった」ということは, 感想に書かれていた“楽しさ”は, その場限りのものであったと言い換えることもできる。教育の一環として行なわれるダンスの授業が, “楽しさ”を追求するあまり, その場だけの体験として何も残らず終わってしまっているはずはない。

しかし, “楽しさ”の比率が第1位の〈走一止〉でさえ, クラスの半数以上の生徒がその感想文の中で“楽しさ”について何ら触れていない。これは好きな体験をもたせ得る課題学習であっても, “楽しさ”の点に於てはまだまだ工夫する余地が残っていることを示している。

さらに, 運動課題, 群・構成課題に比べ“楽しさ”の比率の低かったイメージ課題に於ては, より多くの検討が必要と思われる。

### (3) “楽しさ”を提供する創作学習

それぞれの課題を学習した際, 3つの舞踊体験(「踊る」・「創る」・「観る」)のどの部分で“楽しさ”を感じているかを探った結果(グラフ1参照), 大部分の課題で「観る」→「踊る」→「創る」というという順に“楽しさ”を感じていた。例外として, 「踊る」が多い〈私は風〉・〈七夕〉・〈祭〉, 「創る」が多い〈伸一縮〉が上げられる。

感想の一例を記すと

- どの班も個性的で、〈走一止〉の単純な動きでも、こんなにいろいろ楽しくやることのできるんだな。
- 人が集まったり離れたりするのを回りで見ていて楽しかった。
- あいかわらずTさんの班の発表は楽しい、毎回、今日はどんな表現をするのかと楽しみにしてしまふ。
- 「草」の表現をした班の動きの変化が意外で、見ていて楽しめた。
- ひととおり通しで見ると、ドラマになっていて楽しかった。また、七夕のようなテーマで創作したい。
- "鋭い" を表現した班が、皆、同じような機械的な動きを使っていたのに、少し味わいが違って、微妙なところにも個性が出てくるのがわかって楽しかった。
- みんなだんだんうまくなって、見ていて飽きないし、充分楽しめる。

(以上「観る」の"楽しさ")

一方、「創る」では

- 発表内容を決めるまではとても大変で、何もアイデアが浮かばないときは、とてもつらかった。
- なにかうまくできないのは何故？
- 12人のグループで打ちあわせをしたが、なかなか決められず、群のダンスは難しいと感じた。1人がいくらがんばってもダメ。
- 自分で納得した動きでないと、いくら動いても心のこもらない動きしかできない。発表の時間はせまるし、ほんとうにあせってしまった。

といった感想が多くみられた。このことから、「創る」体験は、「踊る」「観る」体験に比べ、「楽しむ」というより「苦しむ、悩む、難しい」学習であったといえる。

しかし、そのような思いで創り上げ、発表した表現が、それを「観る」仲間に、前出の感想のような、さまざまな"楽しさ"を与えたと考えた時、「創る」体験は、ダンス学習に"楽しさ"を提供したことになる。そして(グラフ1)が示すように、40%近い生徒が「観る」体験で"楽しさ"を感じたという事実は、見せあいの対象であった「創作」活動が、"楽しさ"の点で非常に有効であったことを表わしている。

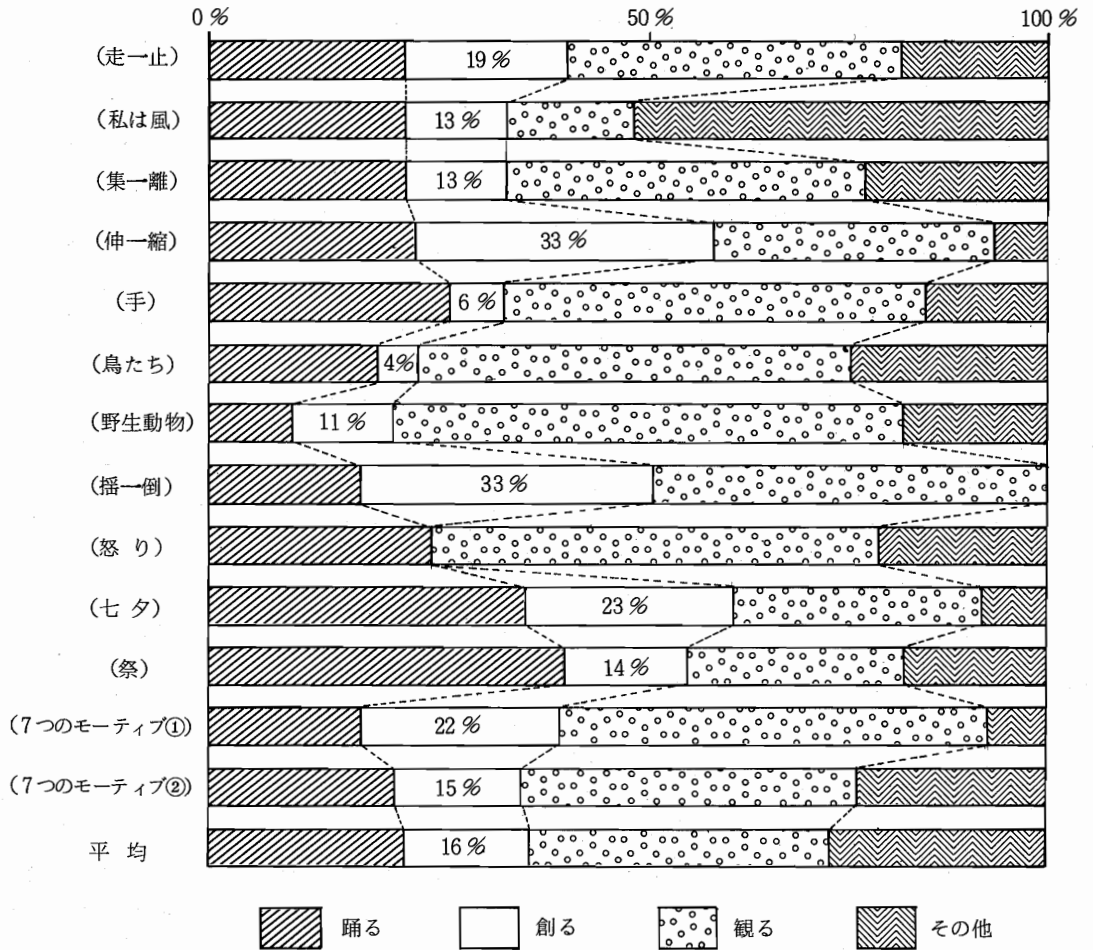
さらに、苦しんで創り上げることの重要さは、何回も見せあいの場を踏むことによって、自然に多くの生徒の体感するところのものとなり、最終的には「創作」活動そのものを"楽しむ"姿勢が見られることになる(グラフ2参照)。

このような結果は、現在、「創作」活動を楽しまない生徒が多数いるということで、数時間でダンスの創作学習を放棄している指導者に、あらたなやる気を促すものとなるのではないかと。

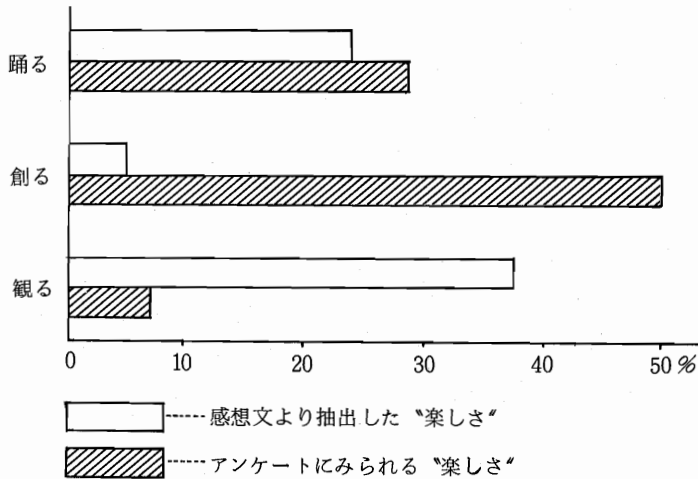
#### (4) ダンス学習の楽しさ

資料②のアンケートで『あなたにとってダンスの楽しさは何でしたか』という質問は、見通しを持って立てられたカリキュラムに従って行なわれたダンス学習(=課題学習)を、すべて完了した後には発せられたものである。そこで、この問いに対する答えは、授業の感想文にみられた"楽しさ"以上に、ダンス学習の楽しさの本質に近いものだとして解釈したい。

グラフ1 「踊る」「創る」「観る」と「楽しさ」の関係



グラフ2 「楽しさ」の変化





- 。アンケートにみられる "楽しさ"
- A 思いきり動く楽しさ ..... 43
- ・からだを思う存分, リズムにあわせて動かす楽しさ
  - ・思いきり体を動かして汗をかいた後の爽快感
- B 我を忘れて動楽しむ ..... 20
- ・ecstasy
  - ・他のことを全て忘れられる
- C いろいろなイメージをもって動く・表現する楽しさ ..... 23
- ・心情を体で表現する楽しさ
  - ・いろいろな表現ができて, 体育の一環とは思えないところ
- D 自分でないものを表現する楽しさ ..... 6
- ・自分を捨てて他のものになれる
  - ・いろいろな気分を体験できる楽しさ
- E 自由に, 自分を表現する楽しさ ..... 21
- ・型が決まっていないから, 勝手に思うままにやれるし, みんなもある程度受け入れてくれるところ
  - ・見栄や飾りを捨ててありのままの自分がまるだしになるところ
- F 表現を工夫して創り上げる楽しさ ..... 20
- ・創作そのものが楽しい
  - ・いろいろアイディアを出しあって, ひとつのものを創り出すところ
- G みんなで協力する楽しさ ..... 21
- ・連帯感が生まれる楽しさ
  - ・動いているうちに, いつの間にかみなとひとつになれるところ
- H 計画立案の楽しさ ..... 8
- ・みんなでわいわい話しあいながら考えるとき
  - ・自分たちで全て考え, 進行できる点
- I 効果音・伴奏を工夫する楽しさ ..... 5
- ・声・手拍子・床たたきなど, 動きにあった効果音をつけられたとき
  - ・バックに流れる曲がテーマにぴったりだと感じながら動いたとき
- J 互いに見せあう楽しさ ..... 5
- ・創作したものを, 皆で鑑賞する楽しさ
  - ・自分と同じ動きを別の班がやっているのを見るとき
- K 表現に性格の出る楽しさ ..... 9
- ・いつもと違った友だちの一面が見られる
  - ・動きにひとりひとりの, グループなら構成員の個性があらわれる。
- L 出来ばえを体感する楽しさ ..... 3
- ・発表のとき, みんなが楽しそうに見てくれたとき
  - ・満足感
  - ・ソロを踊って役目を果たしたとき

以上, 回答者 122人, 複数回答があるため 201の "楽しさ" を上記のように12項目に分類し,

代表語をその頃の名称とした。

この12項目の中で頻数の高いものを上げると、

- G みんなで協力する楽しさ
- A からだ全体を思いきり動かす楽しさ
- C いろいろなイメージをもって動く楽しさ
- E 自由に自分を表現する楽しさ

になる。このうち上位の2項目は、橘川、加賀、小林の『体育の授業における楽しさに関する調査研究』<sup>註3)</sup>の“体育の授業全体に対する楽しさ”でも上位を占めている。このことは、ダンス学習の“楽しさ”と体育の授業全体の“楽しさ”が上位では共通であることを示している。

また、体育の授業全体に対する“楽しさ”では頻数の低かった“自己表現の楽しさ”は、ダンスでは、“自由に自分を表現する楽しさ”として上位に上がっており、ダンス特有の“楽しさ”であると考えられる。

表6 ダンス学習の楽しさ

	楽しさの理由	楽しさに占る% (頻数)		
		1学期	2学期	アンケート
踊 る	A からだ全体を思いきり動かす楽しさ	3 (8)	4 (5)	19 (38)
	B 我を忘れて動く楽しさ	1 (2)	0 (0)	10 (20)
創 る	C いろいろなイメージをもって動く楽しさ	12 (28)	18 (21)	11 (23)
	D 自分でないものを表現する楽しさ	4 (11)	0 (0)	3 (6)
	E 自由に自分も表現する楽しさ	2 (3)	3 (3)	10 (21)
	F 表現を工夫して創り上げる楽しさ	8 (20)	2 (2)	10 (20)
	G みんなで協力する楽しさ	4 (11)	16 (19)	21 (43)
	H 計画立案の楽しさ	3 (7)	3 (3)	4 (8)
	I 効果音・伴奏音を工夫する楽しさ	2 (3)	0 (0)	2 (5)
観 る	J 互いに見せあう楽しさ	29 (74)	17 (20)	2 (5)
	K 表現に性格の出る楽しさ	1 (2)	2 (2)	4 (9)
	L 出来ばえを体感する楽しさ	4 (12)	16 (19)	1 (3)
そ の 他 (具体的な記述のないもの)		27 (67)	19 (23)	0 (0)
合 計		(258)	(117)	(201)

逆に、体育の授業全体に対する“楽しさ”で頻数の高い“競争の楽しさ”は、ダンスではほとんどみられず、これもダンスの“楽しさ”の特徴になっていると思われる。

同様の分類を用いて資料①の感想文を12項目に分析、1学期・2学期に分けてみると、1学期の上位は、

- J 互いに見せあう楽しさ
- C いろいろなイメージをもって動く楽しさ
- F 表現を工夫して創り上げる楽しさ

2学期には上位は、

- C いろいろなイメージをもって動く楽しさ
- J 互いに見せあう楽しさ
- G みんなで協力する楽しさ

と変化し、課題学習を重ねるに従って資料②のアンケートの結果に近づく傾向がみられた(表7参照)。

#### Ⅳ まとめ

以上、ダンスの"楽しさ"について述べてきたが、総括すると、

- ① "好きなダンス体験"をもたせ得るダンス学習法である課題学習の実践に施ても、すべての生徒に"楽しさ"を感じさせることは困難であった。
- ② しかし、「踊る」・「創る」・「観る」のダンスの体験の中で、従来生徒に嫌われているといわれていた「創る」体験が、「観る」の前段階として"楽しさ"を提供していたこと。さらに学習を重ねることによって、「創る」過程自体を"楽しい"と感じる生徒が増したこと。この二点から「ジャズダンス」「エアロビックダンス」に劣らず、ダンスの創作学習も"楽しいダンス"であり、教育的な効果の期待できるものであることが判明した。
- ③ ダンス学習の"楽しさ"は体育の授業全体に共通する"楽しさ"と、ダンス特有の"楽しさ"があり、前者は、「思いきり動く」「みんなで協力する」、後者は「自由な自己表現」「いろいろなイメージをもって動く」などであった。

授業の感想文(自由記述)は、現在、現場で要求される諸条件(妥当性、信頼性、実用性、簡単・安価、短時間、非専門性…etc.)を満たす形で"楽しさ"を測る手段が存在しないため、十分客観的な資料として"楽しさ"<sup>[註4]</sup>の分析に値するものと思われる。しかし、授業後に書かれる感想文は、次回の授業の手だてとはなっても、その授業には生かすことはできない。今、この動きをこの表現を生徒が楽しんでいるか否かは、指導者の主観に頼っているのが現状である。今後は、生徒の行動、表情、発語からダンスの"楽しさ"に攻まることにより、「その場で対処できる指導」を目指し、より楽しく豊かな創作ダンス学習へとつないで行けたらと願っている。

#### 引用文献

- (1) 細江文利・青木真；研究資料の取り方・生かし方—学校体育
- (2) 松本千代栄；舞踊課題と創作学習モデル—高等学校における実験授業研究—日本女子体育連盟紀要'81 P.P. 2～5
- (3) 宇土正彦編；小学校体育の展開、総説編、大修館1979、P.P. 146～160
- (4) (3)に同じ

#### 参考資料

- ・高橋るみ子；課題学習と自己評価—舞踊学第10号、1987、P.P.