

# ストリートダンスにおける新しい表現の発展とその影響

## The Process of Creation of New Movements in Street Dance

清水 大地<sup>†</sup>, 岡田 猛<sup>†</sup>  
Daichi Shimizu, Takeshi Okada

<sup>†</sup> 東京大学大学院教育学研究科  
Graduate School of Education, University of Tokyo  
daichi@p.u-tokyo.ac.jp, Okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

### Abstract

This study focuses on the complementary relationship between the acquisition of skills and the generation of new ideas in street dance practice - a subject that has not yet been fully examined. Through a five-month observation of the dance practices of three expert dancers and interviews with one of them, we investigate the process of dancers' development of new movements. The results reveal that the content of new ideas developed during the practice was strongly guided by the skills that had been acquired previously, and some of the components of the skills changed with the implementation of the new ideas. These results indicate that creative activity in street dance takes place in a circular relationship between the acquisition of skills and the generation of ideas.

### 1 はじめに

#### 1.1 創造活動における身体とアイデア生成との関係性

本研究では創造活動における身体とアイデア生成との関係性に注目した。創造活動が営まれる過程に関しては古くから様々な検討が行われてきたが (e.g., Gardner, 1982; Guilford, 1950), Finke et al. (1992) の

Geneplore model に代表されるように、新しい概念探索やアイデア生成といった個人の心的過程に注目したものが中心であった。しかし近年では、環境や他者の影響といった外的要因からの影響に注目した研究 (e.g., Csikszentmihalyi, 1998; Shimizu & Okada, 2012) に加え、活動を行う個人の身体的特徴や行為が心的過程にもたらす影響を検討した研究が盛んに行われつつある。例としては、身体的特徴や身体動作からの影響を検討したもの (阿部, 2010; Yokochi & Okada, 2005) や外化したプロダクトからの影響を検討したもの (石井・三輪, 2003; Suwa & Tverski, 1997) が挙げられる。

また近年の認知科学では, Decety, Jeannerod & Problac (1989) や Schwartz & Black (1999) のように、身体化という視点から個人の知的活動を検討することが行われている (阿部, 2010)。さらにアフォーダンス (e.g., Gibson, 1979; 佐々木, 2006) や身体性認知 (e.g., Anderson, 2003) といった領域で身体と認知との関係性が盛んに検討されている。このことを踏まえると、「身体」と「創造に関わる高次認知過程 (アイデア生成)」との関係性を検討することは、今後の創造性研究を進展させる上で不可欠だと言える。そこで、本研究では創造活動における身体とアイデア生成との関係性を検討した。

#### 1.2 身体スキルの向上とアイデア生成との関係性

その際、身体的特徴や身体行為の中でも身体スキルの向上（身体的熟達）に焦点を当てて、新しいアイデア生成との関係性を検討した。これは身体スキルの向上が創造活動に影響を及ぼすことが様々な領域で示唆されているためである。例えば、ダンスや音楽などの創造活動と身体が密接に関係する領域では、既に生成、習得した技術や表現を利用して新しい技術や表現を即興的に生成することが示唆されている（e.g., Mendonça & Wallace, 2007; Shimizu & Okada, 2012）。また生田（1987）で伝統芸能の新しい表現の創作において「守・破・離」の過程が示されたように、芸能や絵画などのアート領域においても新しいものを生成する過程の一部としてある技術を習得する必要性が主張されている（e.g., 生田, 1987; 佐々木, 2006）。

このように身体スキル向上の重要性が示唆される一方で、先行研究では「ある瞬間的・短期的な場面」における身体スキルの向上が「新しいアイデア・表現の生成に及ぼす影響」の検討に留まっているのが現状である。身体スキル向上の影響について長期的な視点から検討したものも見られるが（e.g., 生田, 1987）、熟達者による経験的な逸話が中心となっている。そのため本研究では、身体スキルの向上と新しいアイデア生成との関係性を実際の活動現場に参入し、長期的・実証的に検討することを目指した。さらに長期的な活動過程においては、先行研究のように「身体スキルの向上がアイデア生成に影響する」だけでなく、「新しいアイデアを生成・実施することで練習していた身体スキルに変化が生じる」ことも推測される。そのため、身体スキルの向上と創造的なアイデア生成との相互的な関係性についても検討を行うこととした。

### 1. 3 研究対象としてのストリートダンス

本研究ではストリートダンスにおける創造活動を対象とした。理由としては 1) 大会などにおいて踊りの独創性が評価の基準とされており、新しい踊りの創造が盛んに行われていること、2) ダンスという全身を使った活動を行うため、創造活動において身体スキルの向上がより重要性を有していると考えられたこと、が挙げられる。

### 1. 4 問題と目的

ストリートダンスにおいて新しい踊りが長期間に渡って生成・発展していく過程を、新しいアイデアの探索と身体スキルの向上との相互的な関係性に注目して実証的に検討することを目指した。

## 2 研究方法

実際にダンサーが新しい踊りを生成・発展させる練習場面を取り上げ、フィールドワークとインタビューを行った。

### 2. 1 フィールドワーク

#### 2. 1. 1 対象

都内で活動する熟達者 3 名を対象とした（年齢：24 歳，24 歳，26 歳，経験年数：8 年，8 年，9 年）。この 3 名は大会において優勝・準優勝などの実績を収めている。

#### 2. 1. 2 手続き

熟達者 3 名が週に 1 度行うチームの練習を対象とした。実施期間は 2011 年 7 月～2011 年 11 月の計 16 回である。1 回の練習時間は平均 2 時間 36 分（ $SD=24$ ）であった。協力者に許可をもらった上で、ビデオ 2 台と IC レコーダー 1 台で練習場面の記録を行った。

### 2. 2 インタビュー

#### 2. 2. 1 対象

フィールドワーク実施期間において新しい



Figure1 「うねうね」の実施場面

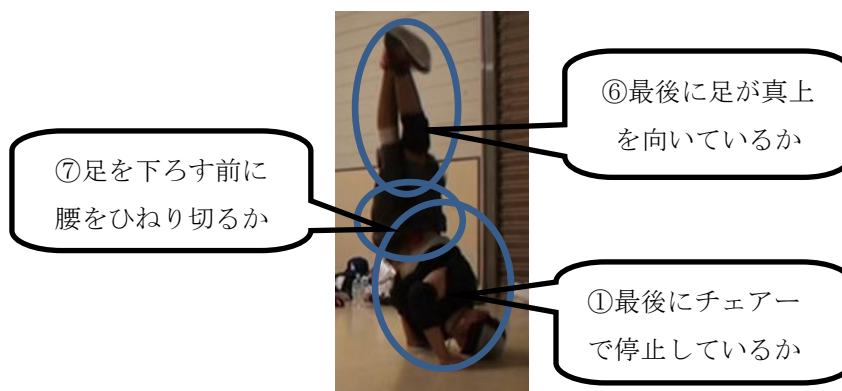


Figure2 重要なポイントの例

踊りを生成・発展した熟達者1名（年齢：24歳，経験年数：8年）を対象とした。

### 2. 2. 2 手続き

まず生成・発展した新しい踊りの「魅力」や「他者評価」，「実施時の重要なポイント」，「発展したプロセス」について半構造化面接を実施した。その上で該当する踊りの練習映像を提示しながら，「練習した際の意識」などについて回顧的インタビューを実施した。期間は2012年8月11日と8月28日で，時間は約1時間，約1時間10分であった。

### 2. 3 分析方法

インタビュー対象の熟達者1名に練習映像を見せ，生成された新しい踊りを特定した。その結果2つの踊りが特定された。今回はその中でインタビューを行った1つの踊り（「うねうね」：詳細については後述する）を検討した。「うねうね」の実施場面を Figure1 に示す。

まずフィールドワークの分析では，「うねう

ね」を行う際の重要な動きのポイントの達成度を4つの時期に分けて検討した。重要なポイントと区分した時期は，インタビュー内容を参考に特定した。重要ポイントの例を Figure2，区分した時期の概要を Figure3 に示す。

次にインタビューの分析では，フィールドワークの結果を補足する検討を行った。後述のように，フィールドワークの分析で示唆された内容はそれだけでは解釈が困難なものを多く含んでいた。そのため実際の練習の様子だけでなく，その際のダンサーの意図・意識もケース的に記述し，解釈に含めることで，踊りが発展した過程を詳細に検討した。

## 3 結果と考察

### 3.1 「うねうね」の特徴

詳細な結果の前に，まず「うねうね」の特徴をインタビューに基づき記す。「うねうね」

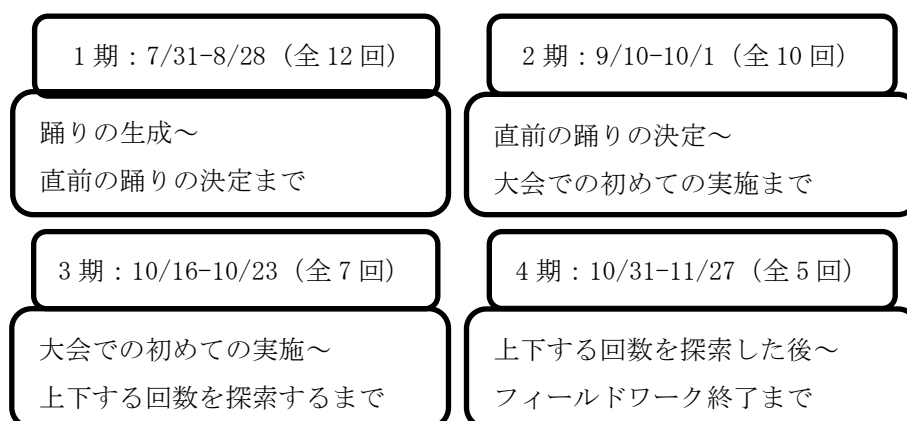


Figure3 区分した時期の概要

Table1 重要ポイントの各時期における達成度 (%)

ポイント	①最後に チェアー で停止し ているか	②最後に 腰が落ち ずに停止 している か	③直前の 動きが最 終的に実 施された ものか	④足を上 げ始める 姿勢が横 向きか	⑤足を上 げた際に 足が真上 を向いて いるか	⑥最後に 足が真上 を向いて いるか	平均
1期	75	67	0	33	8	25	35
2期	100	100	80	60	30	60	72
3期	86	57	57	57	71	71	67
4期	100	80	80	100	80	80	87

は全身を頭と手で支えたいつづきの姿勢から、逆さまの状態でも腰をひねりながら足を上下する踊りである。この踊りは「チェアー」という基本的な技術を利用して生成された。また「チェアー」から腰をひねって上下するという発想の独創性、実施するのに長い練習が必要ですぐには真似できないという動きの独創性が他者から評価されている。実際このダンサーは「うねうね」をバトルでも頻繁に使用し、ジャッジである一流ダンサーからも高い評価を受けたと述べていた。

### 3.2 「うねうね」の発展過程の概要

まず重要ポイントの中でも、特に「うねうね」の出来の指標となるポイントの達成度を検討した。結果をTable1に記す。⑤や⑥のように1期から4期にかけて漸進的に上昇しているポイントがある一方で、①、②、④のように3期で一度達成度が下がり、4期で再び上昇するポイントも見られた。6つのポイント

における達成度の平均値を見ても、3期で若干だが達成度が下がっている。これより「うねうね」の発展過程は、重要なポイント全てが徐々に実施可能になる、という単調なものではない。時期によって実施可能になるポイントが異なるのに加え、場合によっては実施可能なものが実施出来なくなるという、スランプに近い発展過程も見られた。

### 3.3 ポイント同士の関連性

次にこのスランプとも考えられる変化が生じた理由を検討した。①や②の達成に失敗した3期の踊りに関するダンサーの感想をTable2に記す。ここでは、3期において腰のひねりが上手く出来るようになったが、それに対応した上半身の動きが出来ず、結果として全体のバランスが崩れたことが主張された。実際に「腰のひねり」に関するデータ(Table3⑦)を見ると、3期において達成度が著しく上がっている。つまり3期では、腰をひねり

Table2 3期の失敗した踊りに関するダンサーの感想

S124:でもねじれるようになって、そのちょっとした感覚のずれで分かんなくなっちゃうから。良くなる反面の反動。
S125:子供の時言うよね。身体大きくなるとスポーツとか出来なくなるって。
S127:ひねりの幅が大きくなりすぎると、その分1回のひねりに時間がかかる。だから大きくなったひねりに対する上半身の待ちが、ひねり切るまで待ててないっていう。それで上半身と下半身がぶれる。ねじれてもう少し待てば、スッと上手くいくはずなのに。

Table3 腰と手の動きに関する各時期の達成度 (%)

ポイント	⑦足を下ろす前に腰をひねり切るか	⑧足を上げた際に両手を同時に動かすか
1期	42	0
2期	20	0
3期	71	57
4期	100	60

切るタイミングが速くなり、そのことで上半身と下半身を連動させるタイミングが崩れ、着地時の姿勢維持が困難になっていた。これは腰をひねるタイミングというあるポイントの変化が、着地時の姿勢という別のポイントの変化に関わっているという、複数のポイント同士の関連性を示唆している。実際 Table4 に示すように、腰をひねるタイミングの変化による失敗は、上半身と下半身が連動可能になると「上半身に力を入れる方法が身に付いたため身体を上げる速度が上昇した」、「逆立ちで両手を離してジャンプ出来るようになった」という、他のポイントにおける動きの可能性を広げる形で活かされていた。ここでも特定のポイントの変化が他のポイントに影響

Table4 3期の成功した踊りに関するダンサーの感想

S152:綺麗に出来てる。跳んだね。
S153:さっきまで無理矢理体勢を上げてたんだよ。体勢が悪かったから。
S154:だけど、 <u>久々に綺麗に体重が乗った</u> 。その一方で上半身は思い切り上げようとするから、 <u>いつもより勢いが強くなった</u> 。あと足伸ばすタイミングとドンピシャに重なったから。 <u>力を入れなくても、フワッと上がっちゃう</u> 。
S162:最後のフリーズの形と、あと跳んでるのが。 <u>自然に跳んでるよね</u> 。
S164:右手と左手が同時に動いているでしょ。だから跳んで最後の決めに <u>いってるんだよ</u> 。

を及ぼしていると分かる。

### 3.4 重要ポイントの変化がアイデア探索に及ぼす影響

次にこれらのポイントの変化が、新しいアイデアの探索にどう関わるのか検討した。ここでは Table4 の「3期の終わりに逆立ちで両手を離したジャンプが可能になったこと」と「1期においてうねうねに入る際に体勢を崩しがちであったこと」の影響を検討した。

Table3 の⑧に示したように、足を上げた際に両手を離してジャンプすることが3期の途中で実施可能になった。さらにこのジャンプする動きは単に跳ぶだけでなく、「足を上げた時の体軸のずれを補正する」という動作を含むようになっていた。そして Table5 に示すように、この「体軸の補正」と「跳んで落ちる」という動きを利用することで、4期における「足を連続して上下する」という新しいアイデアの探索が可能になった。このようにあるポイントの変化が新しいアイデアを探索する

Table5 4期の連続して上下することに成功した踊りに関するダンサーの感想

S185: やっぱ <u>軸の移動を覚えてから、連発が出来るようになったんだよね。</u>
S186: 体重のかけ方間違えても、そっちに移動すれば、 <u>やっぱり上に上げようと思ったら、真下に軸が無いと。上手く上がれないし、何て言うんだろう。止まる時もさ、真下にないと止まれないから。</u>
S211: <u>こういう動きって、着地する前に跳んでるんだよ。</u>
S216: <u>タイミングがあって、ちょうど落ちてる時に下から力が伝わってて、落ちて、絶対に弾むじゃん。ドンって落ちたら、こっちに衝撃あるでしょ。それと押し上げる力を合わせるの。そうすると、ブンッてもう1度上がる。</u>
S227: <u>だから踊りが発展しない人っていうのは、これを考えない。何故こうなって、どこで力を入れるとか。そういう細かいところを考えないから、全く進歩しないの。ただやるだけじゃ意味が無い。</u>

方向性を導いていたと考えられる。

また「うねうね」の直前にどのような踊りを行うかが2期の初めに決定された。ここでも「うねうね」に入る際に体勢を崩しがちであった、という特定のポイントにおける失敗を補う形で新しいアイデアが探索されていた。これはTable1②のように「うねうね」に入る際の体勢が、2期以降ある程度固定され、安定したことからも分かる。これらの例から、ある部分の身体スキルの向上もしくは不足がアイデア探索の方向性を導くことが示唆された。

### 3. 5 アイデア探索が重要ポイントに及ぼす影響

Table6 2期における踊りに関するダンサーの感想

S24: <u>上がってる時も、さっきより高い。上に上がっていて、下りる時もそのまま真下にくの字にストンって下りてる。形としては成功してる。</u>
S45: <u>落とし方は良い。最初縮めて、ねじって上がるじゃん。で、そのままストンって落ちてる。</u>

Table7 4期における踊りに関するダンサーの感想

E191: <u>ここが上手い。理想的には足はやっぱりこういう折り畳み方が良い感じ。</u>
S194: <u>でも角度はやっぱりこっちの方が良いと思うんだよね。きちんとチェアの膝曲げたバージョンの高さで、落ち切るのが多分理想だと。</u>
S210: <u>だけど、ここは綺麗に見せる。こうあって、グン、グンっていう方が、ある程度膝は必要だから曲げる。真上に上げるためにね。</u>

最後に新しいアイデアの探索が「うねうね」実施時の重要なポイントに与えた影響を検討した。Table6, Table7に「足を連続して上下する」アイデアを実施する前後の同様のポイント（1回目の着地時）に対する感想を提示した。実施前は「足を伸ばした状態で真下に落とすこと」を理想としていたが、実施後は「腰と足を曲げた状態で反動を利用して再度跳ねること」に変化した。また「足を下ろしてくる際に1回余分にひねって助走をつける」という腰のひねり方に変化が生じたこともダンサー本人は指摘していた。このように新しいアイデアを実施することで、重要とされる動きのポイントが変化したことが分かる。さらにこの「腰のひねりを余分に実施する」

というポイントの変化は、「腰のひねりの回数を調整することで音楽的印象的な部分にタイミングを合わせる」というさらなるアイデアの探索を導いていた。

## 4. 総合考察

### 4. 1 得られた知見の概要

本研究の結果から、新しいアイデアの探索と身体スキルの向上・変化とが相互に影響を及ぼし合いながら新しい踊りの創造が行われることが示唆された。新しいアイデアは、その踊りにとって重要な要素（動き）の向上・変化に導かれ、探索されていた。同様に重要な要素（動き）は、新しいアイデアを実施することで異なる要素に変化し、その変化がさらなるアイデアの探索を導いていた。このようにストリートダンスにおける新しい踊りの生成・発展は、心的過程におけるアイデア探索と身体における動きの変化が影響し合い、互いの変化を導き合いながら双方向的に進むものだと考えられる。

### 4. 2 関連領域に対する示唆

これまでも、身体特徴や身体動作、身体スキルの向上が概念生成・アイデア生成に与える影響を検討した研究はある程度見られたが（e.g., 阿部, 2010; Mendonça & Wallace, 2007; Shimizu & Okada, 2012; Yokochi & Okada, 2005）、それらは、身体動作や身体スキルの変化によってアイデア探索に生じる変化を一方向的に検討していた。しかし実際の創造活動では、逆方向の影響、すなわち新しいアイデアを探索・実施することで習得中の身体スキルに変化が生じることは十分に考えられる。実際に本研究では、新しいアイデアの探索と身体スキルの向上とが相互に変化を導きながら、創造活動が営まれる過程を示し

た。アイデア探索と双方向的な関係を有するという身体の創造活動における役割を初めて詳細に検討し、あらためて身体の影響の重要性を示唆した点に本研究の意義はあると言える。

## 参考文献

- [1]阿部慶賀, (2010), “創造的アイデア生成過程における身体と環境の相互作用”, 認知科学, Vol. 17, No. 4, pp. 599-610.
- [2]Csikszentmihalyi, M., (1988), “Society, culture, and person: A systems view of creativity”, In Sternberg, R.J., (Ed.), The nature of creativity, Cambridge: Cambridge University Press.
- [3]Decety, J., Jeannerod, M., & Problanc, C., (1989). “The timing of mentally represented actions.” Behavioral Brain Research, Vol. 34, pp. 35-42.
- [4]Finke, R. A., Ward, T. B., & Smith, S. M., (1992), Creative cognition: Theory, research, and applications, Cambridge, MA: MIT Press.
- [5]Gardner, H, (1982), “Art, mind, and brain: A cognitive approach to creativity.” New York: Basic Books.
- [6]Gibson, J. J., (1979), “The ecological approach to visual perception”, Boston: Houghton Mifflin.
- [7]Guilford, J. P., (1950) “Creativity”, American Psychologist, Vol. 5, pp.444-454.
- [8]生田久美子, (1987), “「わざ」から知る”, 東京: 東京大学出版会
- [9]石井成郎・三輪和久, (2003), “創造活動における心的操作と外的操作のインタラ

- クシヨン”, 認知科学, Vol. 10, No. 4, pp. 469-485.
- [10]Mendonça, J. D., & Wallace, W. A., (2007), “A Cognitive Model of Improvisation in Emergency Management”, *Systems, Man and Cybernetics Part A*, Vol. 37, No. 4, pp. 547-561.
- [11]佐々木正人, (2006), “アートの知覚を求めて”, 佐々木正人(編), (2006), アート／表現する身体—アフォーダンスの現場—, 東京: 東京大学出版会.
- [12]Schwartz, D., & Black, T. (1999), “Inferences through imagined actions: Depictive models.” *Cognitive Psychology*, Vol. 30, pp. 154-219.
- [13]Shimizu, D., & Okada, T., (2012), “Creative Process of Improvised Street Dance”, *Proceedings of the Thirty-fourth Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 2321-2326.
- [14]Suwa, M, & Tversky, B, (1997) , “What do architects and students perceive in their design sketches? A protocol analysis.”, *Design Studies*, Vol.18, No.4, pp.385-403.
- [15]Yokochi, S., & Okada, T., (2005), “Creative cognitive process of art making: A field study of a traditional Chinese ink painter”, *Creativity Research Journal*, Vol.17, pp. 241-255.