

ブレイクダンスにおける即興的な対応方略とその要因 Improvisational Strategy and Influential Factors in Performance of Expert Breakdancer

清水 大地[†], 岡田 猛^{†‡}
Daichi Shimizu, Takeshi Okada

[†] 東京大学大学院教育学研究科, [‡] 東京大学大学院情報学環

Graduate School of Education/Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, The University of Tokyo
daichi@p.u-tokyo.ac.jp, okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

Abstract

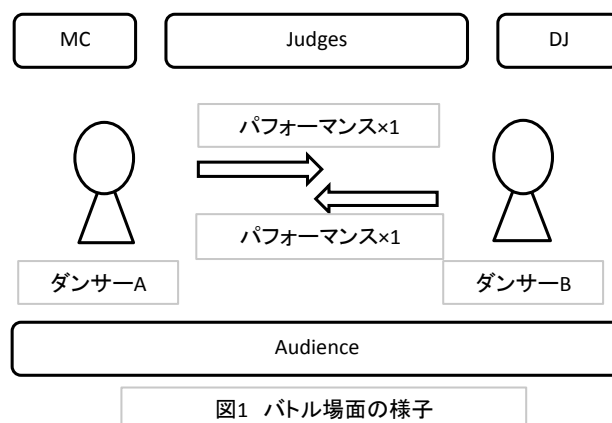
How do performers express themselves in a fascinating way in improvisational activities like jazz and dance? This study aims to investigate the characteristics and strategies of the improvisational process of expert performers through longitudinal fieldwork of one expert break-dancer. From previous studies, it was suggested that performers manage to express themselves in improvisational situations by utilizing and changing flexibly already-acquired expression methods (like techniques and sequences of techniques in breakdance). Based on these findings, we focused on five techniques that the dancer had already acquired, and investigated how the dancer used these techniques in five battle tournaments throughout 8 months. Results showed that the dancer constructed one or two basic methods to utilize these techniques and changed them at three levels (content of techniques, sequence of techniques, and placement of techniques in full performance). Further study is needed to detect factors (such as music, performance of opponent) that influence these improvisational strategies.

Keywords — **Improvisation, Breakdance, Fieldwork, Expert study, Technique**

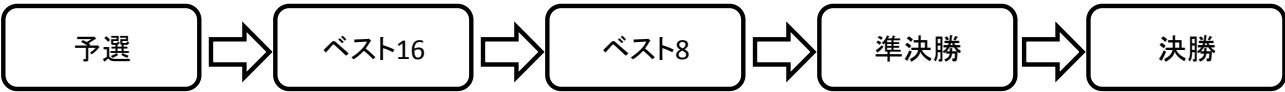
1. 問題と目的

即興的に表現活動が営まれる場面において、表現者はどのように優れたパフォーマンスを披露していくのだろうか。本研究では、対象としてブレイクダンスを取り上げ、即興的な芸術表現活動が営まれていく過程について、数ヶ月間に渡るフィールドワークによる実証的な検討を行った。

ブレイクダンスにおいて歴史的な起源を有しており、現在も中心的な役割を担っているパフォ



ーマンス形式であるバトル場面 (OHJI, 2001) では、ダンサーが 1 対 1 で対面し、DJ によってその場で選択・編集されて流される音楽に合わせて、交互に 30~60 秒程度のダンスパフォーマンスを即時的に披露していく (図 1)。そこでは、ダンサーが既に有している表現方法 (長期間の練習や繰り返し携わった実践を経て獲得した「技術」や「技術の連なり」) を中心的に利用すること、それら既存の表現方法を物理的・社会的環境 (ブレイクダンスでは、例えば流される音楽や対戦相手、対戦相手のパフォーマンス等) に合わせて変化させることで状況に適応した表現方法を生成していくことが示されている (清水・岡田, 2013)。同様のことは、ブレイクダンスの他にジャズ・ミュージックを対象とした先行研究からも主張されており (e.g., Mendonça & Wallace, 2004; Pressing, 1984), 即興的な表現活動の特徴の 1 つとされている (佐々木, 1995)。さらに、清水・岡田 (2013) や Mendonça & Wallace (2007) では、理論的な検討や表現者の主観的な報告から、既存の表現方法を変化させる方略として部分的な変更、組み合わせ方の変更、全体構造の変更といった 3 つのレベ



※図1で示したバトルを、各対戦で1回ずつ行い、勝者を決定する
※対戦の回数等は参加人数や予選の回数、ルール等により少し変わる場合がある

図2 1つの大会の概要

	大会1	大会2	大会3	大会4	大会5
(日程)	2014年8月	2014年9月	2014年10月	2014年12月	2015年3月
(成績)	予選敗退	準優勝 (決勝進出)	ベスト4 (準決勝進出)	ベスト16 (ベスト16進出)	ベスト4 (準決勝進出)

図3 5つの大会の日程と成績

ルの変更が見られること、変更を行う方略が対戦相手等の外的要因によって変化する可能性があることが示唆されていた。以上を踏まえ、本研究では以下3つの問いを設定し、実際にパフォーマンスが行われたバトル場面を対象としたフィールドワークによる検討を行った。

- ① ダンサーは、既存の表現方法について複数のレベルから変更を行っているか。
- ② 変更を行っているとしたら、それぞれのレベルについて具体的にどのように変更を行っているか。
- ③ ②の変更を行う方略は、どのような外的要因によって影響を受けているか。

特に即興的な表現活動では、既存の表現方法をいかに変化させて状況に対応していくか、といった点にその面白さが現れることが主張されており（佐々木, 1995）、この3点の検討を通して即興的な表現活動の本質や各表現者の有する優れた対応方略を明らかにすることが出来ると考えられる。

また、既存の表現方法が実践でどのように使われていくのか検討を行うことで、認知科学においてこれまで頻繁に検討されてきた技術獲得に関する知見（e.g., Newell, 1981; Delaney, Reder, Staszewski, & Ritter, 1998; 清水・岡田, 2015）を、実践と結びつけた形で考察する観点も得ることが出来るだろう。特に清水・岡田（2015）では、ブレイクダンスの技術獲得過程について、練習場面を対象とした長期的なフィールドワークによっ

て検討を行っている。その知見と本研究の知見を結びつけて考慮することで、熟達したダンサーがどのように表現方法を獲得し、さらにそれを利用してどのように即興的な表現活動を行っているか、獲得と実践・応用という二側面を関連させて捉えることが可能となる。

2. 研究方法

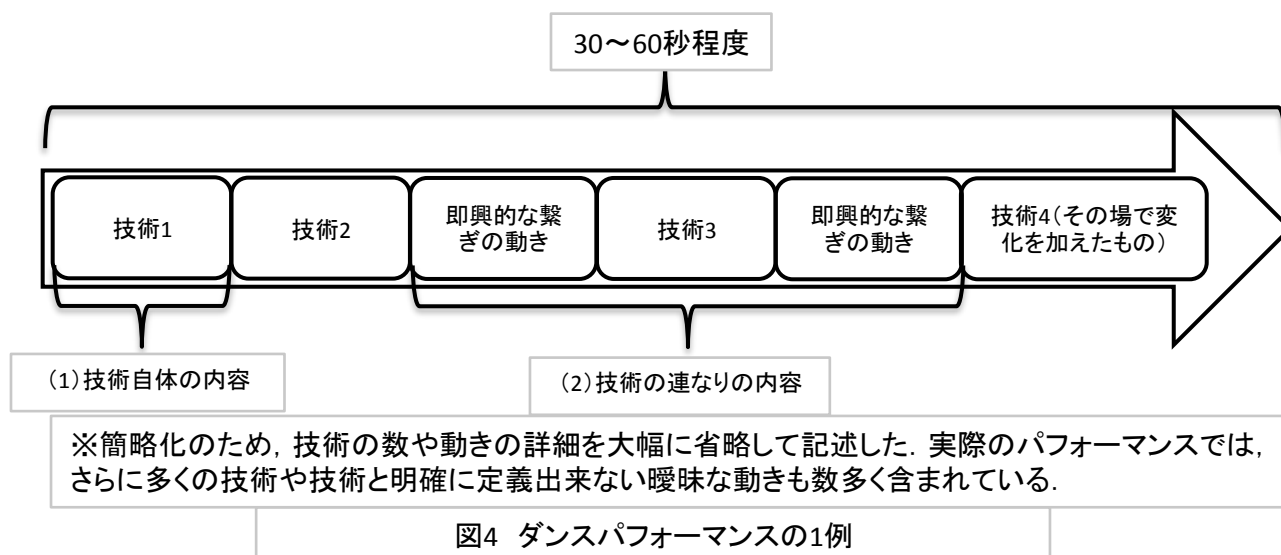
2. 1. フィールドワークの概要

本研究では、1名の熟達したダンサーA（男性、27歳）を対象とし、フィールドワークを実施した。ダンサーAは、ブレイクダンスに10年に渡り取り組んでおり、また日本国内で行われた大会において準優勝などの成績を収めているため、対象として適切だと考えられる。

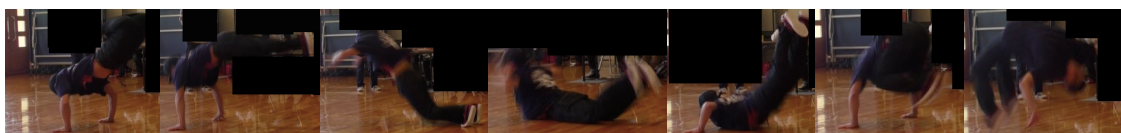
フィールドワークでは、2014年8月から2015年3月までの間に行われた5つの大会（ブレイクダンスのバトルを行う大会）における、ダンサーAのダンスパフォーマンスをビデオカメラ1台によって記録した。1回のバトル場面の様子を図1に、1つの大会の概要を図2に、5つの大会の日程とダンサーAの成績を図3に示す。1つの大会では基本的に1日で予選から決勝までを行うトーナメント制が用いられており、優勝するためにダンサーは複数回のバトルに勝利する必要がある（図2参照）。

2. 2. 分析方法

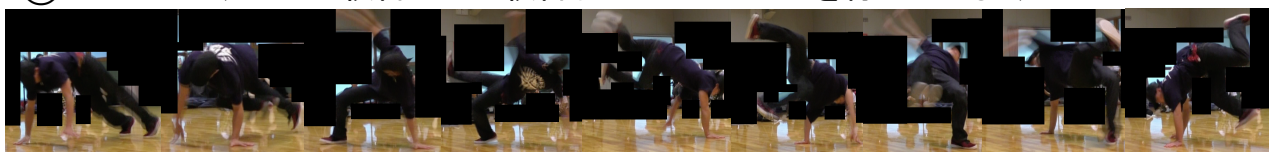
上述したように、バトル場面では、既存の表現方



①ワーム(左から1枚目から6枚目までがワームを行っている。その後、両足を着いてバク転を行う様子が見られる。)



②スワイプス(左から2枚目から10枚目までがスワイプスを行っている。)



③1990(左から2枚目から6枚目までが1990を行っている。)



図5 ダンサーAが各技術を行った様子(①～③の技術)

法(「技術」や「技術の連なり」)を変更しながらパフォーマンスが営まれていく(図4)。そのため本研究では、分析単位として1つ1つの「技術」に着目し、「それがどのように用いられているのか」ということについて3つのレベルから検討を行った。3つのレベルとは、(1)行われた技術自体の内容、(2)技術の前後の動きも含めた技術の連なりの内容、(3)パフォーマンス全体における技術の位置づけ、であり、それぞれ部分的な変更、組み合わせ方の変更、全体構造の変更と対応すると考えられる。各レベルの分析方法については、結果と考察において詳述する。

3. 結果と考察

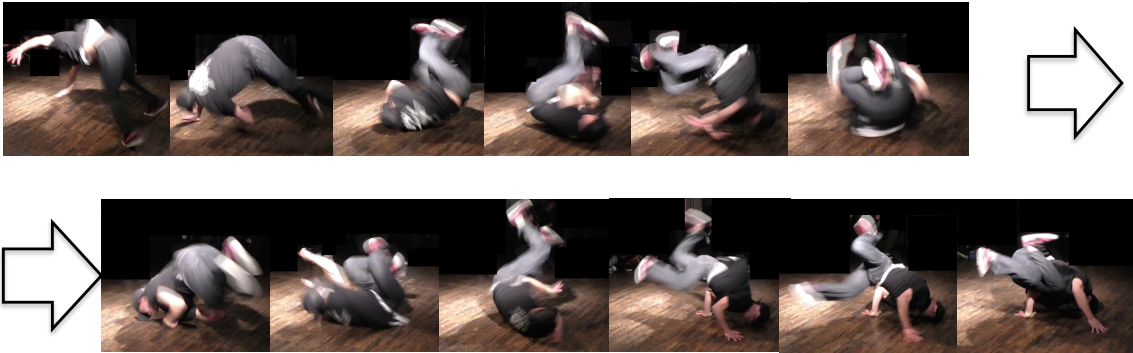
3. 1. 分析対象とした技術の概要

まず、5つの大会の映像について、ブレイクダンスに10年以上に渡り取り組んでいる第一著者が確認し、ダンサーAが大会中、バトル中に頻繁に行っている技術を抽出した。結果として、「ワーム」、「スワイプス」、「1990」、「ベビー」、「回転ヘッドフリーズ」という5つの技術が確認された。各技術を行った際の様子を図5、図6に示す。

3. 2. 分析1(行われた技術の内容)

5つの各技術について、1回1回のバトルでそれぞれ何回転連続して実施していたか、もし

④ベビー（左から2枚目から10枚目までがベビーを行っている。）



⑤回転ヘッドフリーズ（左から2枚目から7枚目までがフリーズを行っている。）

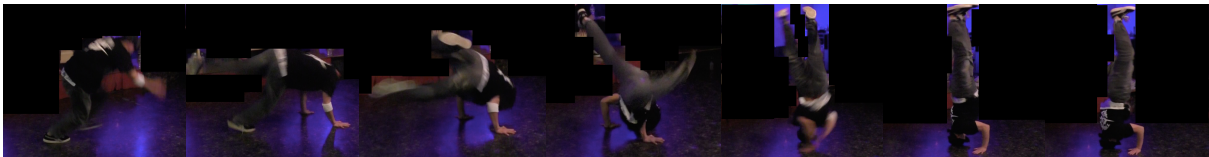


図6 ダンサーAが各技術を行った様子（④⑤の技術）

表1 全5つの大会において実施した各技術の回転数・回数の内容

①ワーム		②スワイプス		③1990	
回数	該当数	回転数	該当数	回転数	該当数
1回	9	1回転	10	1回転	2
		2回転	3	1.5回転	5
		5回転	1	3回転	1

④ベビー		①回転ヘッドフリーズ	
回転数	該当数	回数	該当数
1回転	1	1回	5
3回転	4		

くは何回繰り返して実施していたのかを記録映像より算出した．実施した回転数・回数の算出は第一著者が行った．

結果を表1に示す．例えば「スワイプス」では、1回転実施する場合は10回、2回転実施する場合は3回、5回転実施する場合は1回見られた．このようにダンサーAは、ある回転数・回数を中心的に用いながら、その回転数・回数だけで技術の行い方を固定してしまうのではなく、様々な変更を加えて実施していたと考えられる．この傾向は、「1990」、「ベビー」といった他の技術についても窺われた一方で、「ワーム」や「回転ヘッドフリーズ」など変更が加えられない技術も見られた．

3. 2. 分析 2（技術の連なりの内容）

次に上述した各技術の前後において、ダンサ

ーA がどのような技術や動きを行っていたかを記録映像から同定した．動きの同定は第一著者が行った．結果の一部を表2に示す．例えば「ワーム」では、②の連なりが4回と多く使われた一方で、他の様々な種類の連なりが使われていたことが分かる．また②や④のように、連なりの後半部分を「バク転」から「左チェアー」に変更するなど、連なり全体を大きく変更するだけでなく、連なりの一部分を変更することで他の連なりが構築されていたことが分かる．ダンサーAは、②のような基本的なパターンを頻繁に使用しながら、それを外的状況に応じて様々な変化させて場に適した連なりを即時的に構築していたのだと考えられる．

3. 3. 分析 3（パフォーマンス全体における技術の位置づけ）

表2 全5つの大会において実施した各技術の連なりの内容

①ワーム

連なりの内容	該当数
①ドリル ⇒ワーム ⇒左チェアー	1
②ドンキー ⇒ワーム ⇒バク転	4
③トーマス ⇒ワーム ⇒左チェアー	2
④ドンキー ⇒ワーム ⇒左チェアー	1
⑤ドンキー ⇒ワーム ⇒両足着地	1

②スワイプス

連なりの内容	該当数
①左チェアー ⇒スワイプス ⇒1990	4
②トップロック ⇒スワイプス ⇒ジャンプして足抜き	2
③1990 ⇒スワイプス ⇒連続ジャンプチェアー	1
④ジュニア ⇒スワイプス ⇒Aトラックス	1
⑤右チェアー ⇒スワイプス ⇒右足回転	1
⑥右cc ⇒スワイプス ⇒1990	1
⑦トップロック ⇒スワイプス ⇒トーマス	1
⑧左エアチェアー ⇒スワイプス ⇒エルボースピン	1
⑨6歩 ⇒スワイプス ⇒連続ジャンプチェアー	1

③1990

連なりの内容	該当数
①スワイプス ⇒1990 ⇒滑らして左チェアー	1
②スワイプス ⇒1990 ⇒ブリッジに近い形で手をバタバタ	1
③前蹴りド ロップ ⇒1990 ⇒スワイプス	1
④左エアベイ ビー ⇒1990 ⇒ブリッジ	1
⑤スワイプス ⇒1990 ⇒スワイプス	1
⑥スワイプス ⇒1990 ⇒右足回転	2
⑦膝入れ変え クロスダウン ⇒1990 ⇒左チェアー	1

④ベビー

連なりの内容	該当数
①バク転 ⇒ベビー ⇒左チェアー	4
②トーマス ⇒ベビー ⇒足縮めAトラックス	1

⑤回転ヘッドフリーズ

連なりの内容	該当数
①右チェアー ⇒回転ヘッド フリーズ ⇒ドンキー	3
②右チェアー ⇒回転ヘッド フリーズ ⇒ブリッジ	2

さらに各技術が1回のパフォーマンスのどの箇所（前半・中盤・後半）で行われていたかを同定した。分析では、1回のパフォーマンス全体の実施秒数を算出し、秒数を三分割することでパフォーマンスの前半部分、中盤部分、後半部分を設定した。技術が行われた秒数の同定については第一著者が実施している。結果を表3に示す。表3より、5個中3個の技術について

行われる箇所が変更されていること、一方で各技術について頻繁に用いられる箇所があることが分かる。分析2の技術の連なりの内容でみられたことと同様に、ダンサーAは、各技術についてある程度基本的な位置づけを行いつつも、状況に応じてそれらを柔軟に変更していたのだと考えられる。

表3 全5つの大会でのパフォーマンス全体における各技術の位置づけ

①ワーム		②スワイプス		③1990	
実施した位置	該当数	実施した位置	該当数	実施した位置	該当数
前半	0	前半	0	前半	0
中盤	6	中盤	9	中盤	7
後半	3	後半	4	後半	1

④ベビー		⑤回転ヘッドフリーズ	
実施した位置	該当数	実施した位置	該当数
前半	0	前半	0
中盤	5	中盤	0
後半	0	後半	5

表4 各技術について同一大会内で同じ内容や位置づけを行っていたかどうか

	ワーム	スワイプス	1990	ベビー	回転ヘッドフリーズ
分析1:技術の内容	○	○	○	×	×
分析2:技術の連なりの内容	×	×	×	×	×
分析3:技術の位置づけ	○	○	○	○	×

※同じ内容や位置づけを行っていた場合に○, 行っていなかった場合に×を記している。
※「技術の連なりの内容」について、同一大会内で同じものが全く行われていなかったことが分かる。

4. 総合考察

分析 1-分析 3 の結果より、ダンサーA が既存の表現方法について 3 つのレベルの変更を加えながら状況に適応した即興的なパフォーマンスを行っていること、また変更を行う際も、ランダムに様々な内容の変更、位置づけの変更を行うのではなく、ある程度基本的なパターンを構築・利用しつつ、状況に応じてそれらの 1 部分を変更する、部分的な組み換えを行うといった即時的な対応方略を用いていることが示唆された。これらは問い①、問い②に対応する知見であり、これまで理論的な検討や主観的な報告で示されてきた、長期的な練習等を経て獲得した表現方法を利用した、表現者の柔軟かつ即時的な対応方略を実証的に示したものだと言えよう。

一方で、問い③に対応する分析については現在実施途中であるが、例えば同一の大会内では同じ「技術の連なり」を全く用いていないといった結果が示されている（表 4 参照）。これは各大会が全て 1 日で実施されること、そして熟達者 A がインタビューにおいて述べていたように、独創性が重要な評価基準となるバトル場面において同一日に同じ技術の連なりを実施すること

に極めてネガティブな印象が与えられることが影響していると考えられる。このようにダンサーは様々な外的要因やバトルのシステム、評価基準等を考慮し、時として利用しながら即興的なダンスパフォーマンスを行っているのだと考えられる。今後は、今回実施した分析の枠組みを利用し、対戦相手のパフォーマンスのタイプ（清水・岡田，2014）や音楽のリズムパターン（Miura, Kudo, Ohtsuki, & Kanehisa, 2011）等の外的要因も踏まえ、ダンサーが何に基づいて即時的な変更を行っているのか、その方略の詳細を明らかにしていく予定である。特に本研究は 1 人の熟達したダンサーを対象としたケーススタディであり、これらの結果がブレイクダンスに取り組むダンサー一般に適用出来ることか、また即興表現領域一般に適用出来ることか、その一般性には議論の余地が残るだろう。今後は更に対象とするダンサーの人数を増やし、即興方略についてのダンサー間の一般性、個別性にも着目した検討を行っていくつもりである。

謝辞

長期間に渡るフィールドワークの実施につい

で快諾して下さったダンサーの方，また執筆に当たり貴重なコメントを下された査読者の方々に心より御礼申し上げます．なお，本研究は科学研究費補助金基盤研究 A（課題番号：24243062，代表：岡田猛），科学研究費補助金若手研究 B（課題番号：26780352，代表：清水大地）の助成を受けたものです．

参考文献

- [1] Delaney, P. F., Reder, L. M., Staszewski, J. J., & Ritter, F. E., (1998) "The strategy-specific nature of improvement: The power law applies by strategy within task", *Psychological Science*, Vol. 9, pp. 1-7.
- [2] 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.
- [3] Miura, Kudo, Ohtsuki, & Kanehisa, (2011) "Coordination modes in sensorimotor synchronization of whole-body movement: A study of street dancers and non-dancers", *Human Movement Science*, Vol. 30, No. 6, pp.1260-1271.
- [4] Newell, A., & Rosenbloom, P. S., (1981) "Mechanisms of skill acquisition and the law of practice, in Anderson", *Cognitive Skills and Their Acquisition*, Lawrence Erlbaum Associates. [1]OHJI, (2001), *ROOTS OF STREET DANCE*, ぶんか社.
- [5] Pressing, J., (1984) "Cognitive processes in improvisation", *Cognitive processes in the perception of art*, pp. 345-363.
- [6] 佐々木健一, (1995) *美学辞典*, 東京大学出版会.
- [7] 清水大地・岡田猛, (2013) "ストリートダンスにおける即興的創造過程", *認知科学*, Vol. 20, No. 4, pp.421-438.
- [8] 清水大地・岡田猛, (2014) "他者と踊り合うことがブレイクダンスのパフォーマンスにもたらす変化", 2014 年度人工知能学会全国大会 (第 28 回) 大会発表論文集.
- [9] 清水大地・岡田猛, (2015) "ブレイクダンスにおける技術学習プロセスの複雑性と創造性", *認知科学*, Vol. 22, No. 1, pp.203-211.