

「模倣可能な動作」がパフォーマンスの「かっこよさ」評価を向上させる可能性についての検討

Investigation of the possibility that "imitable gesture" improves the "kakkoyosa (coolness)" rating of performances.

大野 俊尚[†], 三嶋 博之[†]
Toshihisa Ohno, Hiroyuki Mishima

[†]早稲田大学,
Waseda University
wohnto104@fuji.waseda.jp

概要

本研究では、模倣可能な「リズム動作」があるパフォーマンスの方が、より「かっこいい」と評価されやすいことを仮説とし、「模倣可能な動作」がパフォーマンスの「かっこよさ」評価に影響を与える可能性について検討する。予備実験の結果から、評価対象のパフォーマンス未経験者であっても「かっこよさ」と「うまさ」を区別して評価すること、また、「模倣可能な動作」が「かっこよさ」評価に与える影響が、熟練者・未熟練者と異なる可能性が示唆された。

キーワード:かっこよさ(coolness), フリースタイルバスケットボール(freestyle basketball), うまさ(skillfulness), 印象(impression)

1. はじめに

従来ストリートカルチャーは 1970 年代のアフリカ系アメリカ人などといった貧困層による表現の形をルーツとしていたため、「不良文化」として扱われてきた。しかしながら近年、ストリートカルチャーの地位が向上しつつある。ストリートカルチャーで行われるパフォーマンススポーツである、ブレイキン (ブレイクダンス) やスケートボードがオリンピック種目として採用されている。

これらのパフォーマンススポーツは、コンテスト形式や、主に1対1でパフォーマーが向かい合って交互にパフォーマンスを行う「バトル」形式[1]で、パフォーマンスの優劣を競う。パフォーマンスの優劣を決めるのは審査員であるが、審査員は個人の主観でパフォーマンスの優劣を決めている。採点規定が用意されている場合もあるが、その点数の付け方は審査員の主観である。

このように審査員の主観でパフォーマンスの優劣が決まるパフォーマンススポーツの一つに、フリースタイルバスケットボール (以下FB) がある。FBとはダンスのように音楽に合わせてバスケットボールを操るパフォーマンスである。FBの技としてドリブルの他に、ボールを体の周りで操るハンドリングや、指の上でボールを回すスピンなどが挙げられる。

FBもブレイキン同様の「バトル」形式で競技化されており、パフォーマンスの優劣は審査員の主観で判断される。FBの場合、「難しい技を成功させる」という技術的な優劣も評価対象である一方、主観的な印象、特に「かっこよさ」が評価に加味される。

では、人は何を見てパフォーマンスの「かっこよさ」を評価しているのだろうか。

2. 「かっこよさ」とは

「かっこよさ」・「かっこいい」という印象・評価は、他者と共有できる時とできない時がある。特定のコミュニティ、例えばフリースタイルバスケットボーラー (以下FBer) 達において、特定のFBerを全員が「かっこいい」と評価するなど、評価が共通することがある。この場合、FBerおよびパフォーマンスが要因となって「かっこよさ」評価が決まると考えられる。一方で、特定の集団に属していない人、例えばFB未経験者に、FBer達が「かっこいい」と評価するFBerを見せても、「かっこいい」と評価するとは限らない。これは評価者が要因となって「かっこよさ」評価に差異が生まれていると考えられる。

「かっこいい」の語源は「恰好 (あたかもよし)」であり、「特定の規範との適合」の意味で用いられていた[2]。この「特定の規範」が個人・コミュニティによって異なるため、「かっこいい」と評価する対象が個人・コミュニティによって異なってくると考えられる。

では「特定の規範」を共有していないと、FBを「かっこいい」と思うことがないのであろうか。おそらくそんなことはない。

頻繁に一般観客にむけた演技をしていたFBer達によると、「モテるFBパフォーマンス」があるという。この「モテるFBパフォーマンス」の極意は、難易度の高いFBの技ではなく、ジェスチャーを交えるといった「客に向けて人間的な仕草をすること」であるという[3]。

「行われた技がFBらしい技か」といった、FBを評価

するための文化特有の「FB の規範」は確かに存在する。一方で、「観客の前に立つパフォーマーとして振る舞っているか」を評価する、FBに限らずより汎用的に「パフォーマンスの規範」も存在すると考えられる[4]。上記のFBer達の「モテるパフォーマンス」は、「FB の規範」ではなく、より汎用的な「パフォーマンスの規範」による判断を観客に促すことで、FBerでなくてもパフォーマンスを「かっこいい」と評価できるようにしているの可能性がある。

ではなぜ「人間的な仕草」が有効なのだろうか。「かっこよさ」の定義として、「生理的興奮」、「魅力性」、「同化願望」、「再現可能性」などがあることとしている文献がある[5]。このうち「同化願望」とは、「同じようになりたい、振る舞いたい」という欲求であり、また「再現可能性」とは、「かっこいい」と思った状況を再現できる手段があること」である。

初見では再現することがほぼ不可能なFBの技と比較した際、「人間的な仕草」は「同化願望」と「再現可能性」がより高いと考えられる。だからこそ「人間的な仕草」がある方が「かっこいい」と評価されやすいのではないだろうか。

本研究では「人間的な仕草」を、パフォーマンスにおける「模倣可能な動作」と定義する。「模倣可能な動作」は観客に向けた指差しや、歓声や拍手を煽る動作と様々な動作があるが、本研究では統制のため、「流れている音楽のリズムに合わせて身体を動かす様子」(以下「リズム動作」)に限定する。

3. 目的

FB未経験者にとって、FBの技と比較して再現可能性が高い「リズム動作」の有無が、パフォーマンス映像の「かっこよさ」評価に影響を与える可能性について検討することを本研究の目的とする。リズム動作があるパフォーマンスの方が、より「かっこいい」と評価されやすいことを仮説とする。

なお、本論では予備実験での方法、結果について述べる。日本認知科学会第40回大会会場では本実験の方法、結果を用いて発表をおこなう予定である。

4. 方法

パフォーマンス映像を視聴させて評価させる印象評価実験を行った。なお、本研究は早稲田大学「人を対象とする研究に関する倫理委員会」の承認を受けて実施した(承認番号: 2022-322)。

パフォーマンス映像の作成:

映像はFBer5名を撮影した。FBer1名につき、パフォーマンス動画を4本撮影した。4本のうち2本は頭部、上半身、手等による音楽のリズムに合わせた上下動作を含めるパフォーマンス(以下「リズム動作有り演技」)、残りの2本はリズムに合わせた上下動作を含めないパフォーマンス(以下「統制演技」)とした。

撮影は早稲田大学所沢キャンパス100号館403教室でおこなった。床から140cmの高さにビデオカメラ(Panasonic HC-W850M)を設置し、カメラを観客と見立ててパフォーマンスするよう教示した。パフォーマンス時にはBPM120の音楽を8×8カウント(32秒分)流し、そのリズムに合わせてパフォーマンスをさせた。楽曲は実験者がGarage Bandのサンプルを用いて作成したものを使用した。提示する際の映像の長さは、音楽終了後の1秒を足した33秒とした。

まず統制演技を1本FBerに自由に構成してもらい、そのパフォーマンスを撮影した。その後、実験者とFBerとで撮影した動画を確認しつつ話し合い、その演技において代表的な技は残しつつ、8カウント分のみリズムに合わせた上下動作に置き換えることでリズム動作有り演技を構成した。統制演技とリズム動作有り演技の違いが、リズム動作の有無のみとなるよう指示し、撮影した。これを2度おこなうことで、FBer1名につき統制演技2本、リズム動作有り演技2本を撮影した。なお便宜的に、FBerが先に作った演技を「演技構成1」、2つ目に作った演技を「演技構成2」とするが、FBerにより演技構成はそれぞれ異なっていた。

印象評価実験の手続き:

実験はオンラインアンケートフォームQualtricsを用いておこなった。

限定公開に設定したYouTubeのリンクをクリックすることでパフォーマンス映像を視聴させ、「かっこよさ」や「うまさ」などといった印象を尋ねるアンケートに回答させた。回答にはVisual Analogue Scaleを用いた。パフォーマンス映像1つごとにアンケートに回答させ、戻って前の映像と比較することがないように文章で教示した。刺激映像の提示および評価の順序はランダムとした。また映像評価後に、評価者のパフォーマンス歴など、評価者自身に関するアンケートに回答させた。

FB経験のない評価者20名が実験に参加した。評価者をランダムに2群に振り分け、提示する映像刺激の組み合わせを変えた。提示する映像は評価者1名につき10本とした。同じ演技構成の統制演技とリズム動作有り演技とでは、リズム動作以外の動きが同じであるため、実験意図に気づかれる可能性があった。そのため、片方の群では

構成演技1のリズム動作有り演技と構成演技2の統制演技を評価させ、もう一方の群では構成演技2のリズム動作有り演技と構成演技1の統制演技を見せる、という形式でカウンターバランスをとって評価させた。

上記の方法で実施した結果、評価者は9名と11名に振り分けられて実験に参加した。

分析方法：

分析にはMicrosoft Excel およびjamovi (version 2.3.21.0)を用いた。

最初に評価者ごとに「かっこよさ」評価得点を標準化し、「かっこよさ」評価の標準化得点を算出した。同様の手順で「うまさ」評価得点も標準化した。「かっこよさ」評価標準化得点と「うまさ」評価標準化得点とで相関分析をおこなった。また、「かっこよさ」評価標準化得点で、「FBer」・「統制演技またはリズム動作有り演技」の2つを要因とする2要因混合計画の反復測定分散分析を、演技構成ごとにおこなった。

5. 結果

「かっこよさ」評価標準化得点と「うまさ」評価標準化得点とで相関分析をおこなったところ、相関係数 $r=.52$, 95% CI [.41, .61]の、中程度の相関関係が見られた(図1)。

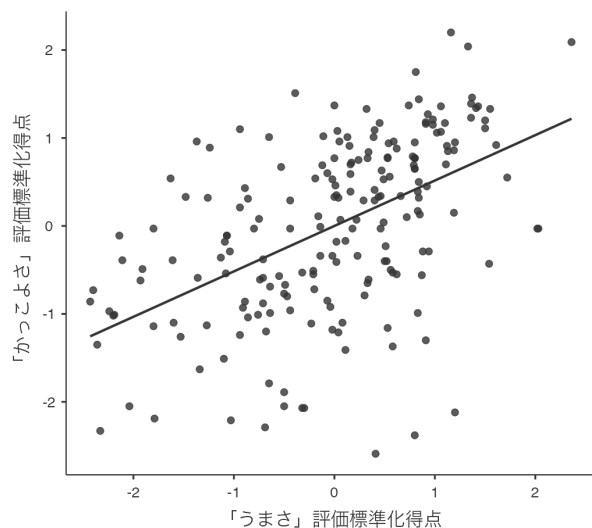


図1 「かっこよさ」評価標準化得点と「うまさ」評価標準化得点との散布図

演技構成1における反復測定分散分析の結果、FBer 要因で有意な主効果が見られた($F(4, 72)=4.44$, $p<.01$, $\eta^2=.18$)。ホルム法による多重比較の結果、FBer E と比較して、FBer A, B の「かっこよさ」評価標準化得点が有意に高かった ($t(18)=3.23, p=.04$, $t(18)=3.29, p=.04$)。一方、演

技要因($F(4, 72)=1.56$, $p=.23$, $\eta^2=.01$)および交互作用 ($F(4, 72)=1.37$, $p=.25$, $\eta^2=.06$)に有意差は見られなかった(図2-a)。

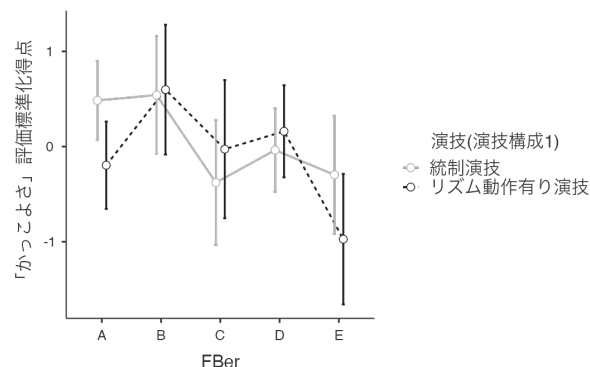


図2-a FBer ごとの「かっこよさ」評価標準化得点 (演技構成1) (エラーバーは信頼区間を示す)

また、演技構成2における反復測定分散分析の結果、FBer 要因で有意な主効果が見られた($F(4, 72)=6.54$, $p<.01$, $\eta^2=.25$)。ホルム法による多重比較の結果、FBer C と比較して、FBer A, B, D の「かっこよさ」評価標準化得点が有意に高かった ($t(18)=4.06, p<.01$, $t(18)=4.98, p<.01$, $t(18)=3.50, p=.02$)。また、FBer 要因×演技要因の交互作用に有意差が見られた($F(4, 72)=4.64$, $p<.01$, $\eta^2=.19$)。ホルム法による多重比較の結果、FBer E において、統制演技と比較して、リズム動作有り演技の方が「かっこよさ」評価標準化得点が有意に高かった ($t(18)=4.24, p=.02$)。一方、演技要因に有意差は見られなかった($F(4, 72)=1.56$, $p=.23$, $\eta^2=.01$) (図2-b)。

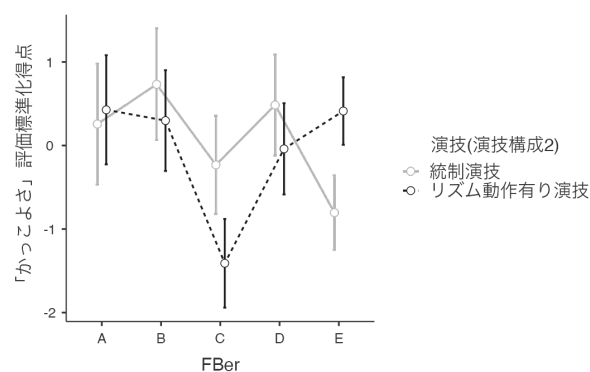


図2-b FBer ごとの「かっこよさ」評価標準化得点 (演技構成2) (エラーバーは信頼区間を示す)

6. 考察

相関分析の結果についての考察：

FBの現場では「うまいけどかっこよくない」、「まだうまくないけどかっこいい」というように、「かっこよさ」と「うまさ」を区別して評価する発言が見られる。また、FB 審査員経験者はバトル中のパフォーマンスターンを待つ様子においても「かっこよさ」と「巧みさ」を区別して評価していた[4]。

今回の相関分析において「かっこよさ」評価標準化得点と「うまさ」評価標準化得点との相関の強さが中程度であったことから、FB 未経験者であっても、「かっこよさ」と「うまさ」を区別して評価することが示唆されたと考えられる。

分散分析の結果についての考察：

本論で述べた結果は予備実験である。予定していた人数のFBerのパフォーマンス映像をまだ撮影できていない。現状撮影できているFBer 5名のうち、FBer A から D の4名はFB 歴8年以上の熟練者であった一方で、FBer EのみFB 歴1年8ヶ月の未熟練者であった。今後未熟練者のFBerを増やすことで、熟練者・未熟練者間での傾向の違いが見られる可能性がある。FBer Eでのみ統制演技・リズム動作有り演技で有意差が見られたのは、熟練者・未熟練者間における評価の傾向の違いによるものではないかと考えられる。

また、統制演技とリズム動作有り演技とで「かっこよさ」評価に有意な差が見られなかった理由として、FBer C演技構成2の存在が考えられる。撮影中にリズムを取る様子に違和感を感じ尋ねたところ、「リズムを取るのが苦手」であり、バトル場面等で「カウントを数えながら動いていない」とのことであった。意図的にリズムに合わせる動作を組み込むよう指示したため、FBer Cにとっては慣れない動きをすることになり、「かっこよさ」評価が極端に低くなったと考えられる。FBer CはFB 歴も長いので、彼なりの方略で「音楽に合わせて動いている」ように見せることができているようである。そのため著者もFBer Cがリズムに合わせた動作が苦手であることに気付いていなかった。今後FBerを撮影する際には、「FBerであればリズムに合わせるのが得意である」という先入観を持たない方が良いだろう。

また、本論では検討していないが、「うまさ」とリズム動作の有無の交互作用についても検討をおこなう予定である。「模倣可能な動作」はその動作のみおこなわれても、常に「かっこいい」と評価されるわけではないだろう。「真似できない技を決めた」といった、「成功」の文脈におい

ておこなわれる「模倣可能な動作」が、パフォーマンスの「かっこよさ」評価を向上させる可能性がある。この点も未熟練者のFBerを撮影した上で検討する予定である。

文献

- [1] 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, 20(4), 421-438. <https://doi.org/10.11225/jcss.20.421>
- [2] 春木 有亮 (2017). 「恰好」から「かっこいい」へ：適合性 suitability の感性化 人間科学研究, 13(1), 1-30. <https://doi.org/10.19000/000008503>
- [3] しろとゆーじの朝までオール練 (2019). しろとゆーじの朝までオール練 vol.16, <https://www.youtube.com/watch?v=89h7HXL0b5M>
- [4] 大野 俊尚・三嶋 博之 (印刷中). フリースタイルバスケットボールバトル中の待つ様子に表れる「かっこよさ」の検討 認知科学
- [5] 平野 啓一郎 (2019). 「カッコいい」とは何か 講談社