

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 The Change in the Performance of Break Dancers through Interaction with Other Dancers

清水 大地*¹
Daichi Shimizu

岡田 猛*¹²
Takeshi Okada

*¹ 東京大学大学院教育学研究科

*² 東京大学大学院情報学環

Graduate School of Education, The University of Tokyo

Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo

In artistic activities, especially in improvisational ones, an artist's performance can be strongly affected by the interaction with other artists. This study presents findings from our empirical studies on the interaction between two dancers in their battle performances. We collected the video data of two types of battle performance (the performances in the world-class level tournament and the performances in our quasi-experiments with semi-expert dancers), and analyzed them focusing on the features of their dance movements. The results are as follows. 1) More than half of the dancers changed their types of performance by interacting with other dancers. 2) Some dancers changed their types of performance to match with the types of other dancer's performance. The interactions with other performers give the dancer the opportunity to change their patterns of performance.

1. はじめに

芸術表現は、ヒトに固有の創造的・社会的な活動である。古来よりヒトは絵や踊り、歌といった様々な表現媒体を通して、喜びや悲しみなどの感情や情報を伝達し、共有してきた。特に、他者と複雑なコミュニケーションを行う能力や、新しいアイデアを生み出す創造性が求められる現代[Bereiter 06]では、芸術表現活動における創造性や社会性に注目が集まっており、実際に、企業や美術館、学校教育において、ワークショップや表現の授業といった形で他者と関わりながら表現を行っていく活動が広く取り入れられてきている[縣 09]。

特にそれらの芸術表現活動における創造性や社会性が顕著に現れる例として、現代社会に取り入れられつつある活動の 1 つに、即興的な表現場面が挙げられるだろう[中野 12]。即興的な表現場面では、変化する環境や共演者、観客に即時的に対応しながら表現を行っていく必要があり[Mendonça 07]、様々な関係性の中で、表現を介した複雑なインタラクションが営まれると考えられる。例えば、共演者の行った演奏表現を受けて、ある演奏者の行う表現が著しく変化し、新しい展開が生じる、といった事象は、様々な文献において逸話的・理論的には示唆されている[Baily 80]。

しかし、上記のように社会においてその重要性が認められつつある一方で、即興的な表現場面における他者とのインタラクションに関する研究は、演奏者やダンサーへのインタビューに基づいた記述が中心となっているのが現状である。特に、表現者にとって最も身近な、共に表現活動を行う他者とやり取りを行うことにより、表現活動にどのような変化が生じるかについて、実証的に検討した研究は少ない。そこで本研究では、ブレイクダンスという表現領域を取り上げ、即興表現場面で生じる共演者との相互作用について探索的な検討を行った。

2. ブレイクダンスのバトル場面におけるインタラクション

ブレイクダンスとは、現代的なリズムのダンスとして中等教育・

高等教育で必修化されたヒップホップダンスの 1 ジャンルに属し、背中を着けて全身を回転させるウインドミルや頭のみで全身を支えながら回転させるヘッドスピンなど、アクロバティックな動きが特徴とされるダンスである[OHJI 01]。1970 年代後半に生まれた比較的新しいダンスジャンルであり、ギャングの抗争の代替として利用されてきた経緯から、バトルという 1 対 1 もしくはチーム対チームで向かい合って交互に踊りを披露して勝敗を決する表現形式が領域の中心的な役割を担っている¹。バトルでは、DJ が即興的に編集を加えながら流す音楽に合わせて、4 要素と呼ばれる踊りの要素を組み合わせ、複数名のジャッジや観客にアピールしながら踊っていく様子が見られる。

またブレイクダンスのバトル場面では、ダンサーが共演者の踊りを取り入れる様子や共演者の踊りに対抗して披露する踊りを変更するといった様子も見られる[清水 13]。これらのことから、ブレイクダンスのバトル場面は、社会性・即興性を強く兼ね備えており、他者と共に活動を行うことによって生じる変化を捉える上で適切な対象であると考えられる。

以上を踏まえ、本研究では共に活動する他者が、他の活動者の表現に与える影響をブレイクダンスのバトル場면을対象として探索的に検討することを目指す。その第一歩として、まずは 1) 逸話的・理論的に示されている、共演者から影響を受けて表現を変化させる様子が見られるのか、2) 見られるとすれば具体的にどのような変化が生じているのか、という探索的な仮説を設定し、検討を行った。

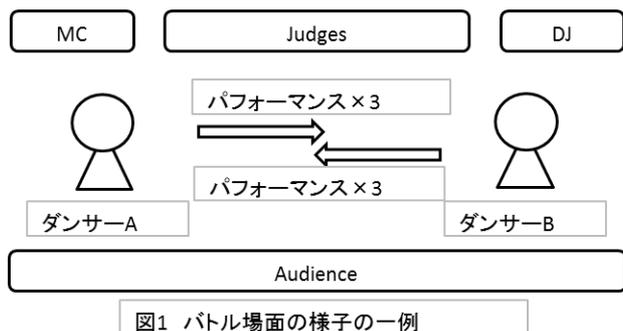
3. 研究方法

3.1 対象としたデータ

本研究では、2 つのバトル場면을対象として取り上げ、仮説に関する検討を行った。1 つ目は U.K. B-Boy Championships という 1 対 1 で行われる世界規模の大会の記録映像である。この大会は毎年イギリスで開催され、決勝トーナメントにおけるバトル場面の映像が DVD として販売されている。本研究では、2006 年から 2008 年の 3 年分の 1 回戦の映像 (36 名のダンサーによ

氏名: 清水大地 所属: 東京大学大学院教育学研究科
住所: 東京都文京区本郷 7-3-1 電話番号: 090-1760-3416
E-mail: daichi@p.u-tokyo.ac.jp

¹ バトル形式で行われる代表的な大会としては Red Bull BC One (<http://www.redbullbcone.com/>) や Dance@Live (<http://www.dancealive.tv/alive>) といった大会が挙げられる。詳しくは大会のホームページを参照。



る 18 個のバトル場面)を対象とした。各バトル場面は、一方のダンサーが 30 秒から 60 秒程度のパフォーマンスを披露した後、相手のダンサーが同様に 30 秒から 60 秒程度のパフォーマンスを披露する交代制を 3 回繰り返す、勝敗を決する形式で実施されていた(図 1)。1 名のダンサーが行ったパフォーマンス数は 3 個であり、36 名の合計で 108 個であった。

2 つ目のデータは、2010 年 9 月から 2011 年 9 月の間に著者らが実施した準熟達者に対する実験の記録である。この記録は、著者らの以前の論文[清水 13]のために取得したものであるが、14 名 7 ペアに対してバトル場면을想定した実験状況でパフォーマンスを披露してもらっており、本研究の対象としても適切であると考えられたため、分析対象に含めた。このデータにおけるバトル場面も、1 つ目のデータと同様、3 回の交代制でパフォーマンスを披露する形式で実施されており、パフォーマンス数の合計は 14 名で 42 個である。なお、このデータについては既に以前の論文[清水 13]において、後述する 4 つの要素の分類を行っているため、その結果を利用し、クラスター分析等のさらなる分析を加えた(分析の詳細は次節を参照)。

3.2 分析方法

仮説を検証するため、本研究では 1)実施されたパフォーマンス¹の分類、2)1 の分類を利用したパフォーマンスのタイプ分け、3)1 つのバトル場面内におけるパフォーマンスタイプの変化の検討、4)パフォーマンスタイプの変化と対戦相手のパフォーマンスとの関連性、という順で分析を実施した。

先行研究では、ブレイクダンスの踊りについて「トップロック、フットワーク、パワームーブ、フリーズ」という 4 つの要素(表 1)に分類可能であることが示されていた[清水 13]。それを踏まえ、本研究では、披露されたパフォーマンスを 1 秒単位で区切り、どの要素に該当するかを分類した。分類については、カテゴリーの定義について適宜エキスパートのダンサーに確認しつつ、ブレイクダンスに長期間に渡り取り組んでいる第一著者が実施した。

次に、分類した各要素の実施秒数を距離算出のための変数とし、各ダンサーの 1 回のパフォーマンスを対象にクラスター分析を行った。この分析により、各要素の実施秒数の傾向が類似するパフォーマンス同士に分類し、タイプ分けを行うことが可能である²。なおこの分析では、各要素の実施秒数を標準化し、標準ユークリッド距離を用いてワード法による分類を行った。

1 ここでのパフォーマンスとは、各バトル場面において 1 人 3 回ずつ披露された 30 秒から 60 秒程度の踊りのまとまりを指す。

2 実際、ブレイクダンスの領域では、パワームーブを中心的に踊りを構成する者をパワームーバー、立ち踊りやフットワークを中心的に踊りを構成する者をスタイラーと呼ぶなど、伝統的にパフォーマンスのタイプ分けが行われてきた。現在では、両タイプの踊りを織り交ぜて踊りを行うダンサーが多く、明確な分類が行わ

表 1 ブレイクダンスにおいて踊りを分類する際の基本となる 4 つの要素

要素名	定義
トップロック	両足、もしくは片足で立っている状態でステップを踏む動作を行う踊り
フットワーク	手を床についている状態または膝や大腿部を床についている状態で足を動かしていく動作を行う踊り
パワームーブ	背中や頭、両腕など足以外の部分を軸にして回転運動や跳躍運動を行うアクロバティックな踊り
フリーズ	背中や頭、両腕など足以外の部分を軸にして瞬間的に止まる動作を行うアクロバティックな踊り

※OHJI(2001)を参考に作成

表 2 各要素の平均実施秒数と SD(秒)

	トップロック	フットワーク	パワームーブ	フリーズ
平均	10.65	8.26	6.22	1.20
SD	4.79	5.09	4.51	1.16

その上で、1 つのバトル場面内における「各ダンサーのパフォーマンスタイプの変化」を検討した。上記のように、各ダンサーは 1 回のバトル場面において交代制でパフォーマンスを 3 回ずつ披露しており、対戦相手の踊りの取り入れや対戦相手への踊りの対抗といった、対戦相手のパフォーマンスによる影響を受けていた場合、バトル場面内でパフォーマンスタイプを変化させる可能性があると考えられる。まずは、この変化が生じていたかどうかについて検討を行った。

また、対戦相手の踊りの取り入れや踊りの対抗といった相手のパフォーマンスに強く影響を受けた現象が生じた場合、結果の 1 つとして対戦相手にパフォーマンスのタイプが類似してくることが想定される。このことを検討するために、パフォーマンスタイプが変化したペアを対象として、該当したパフォーマンスと、その 1 回前の対戦相手のパフォーマンスタイプとの合致の程度を検討した。

4. 1 つ目のデータについて

4.1 パフォーマンスタイプの分類

全てのパフォーマンスを 4 要素に分類した際の各要素の平均実施秒数と SD を表 2 に示す。表より、全体としてトップロックとフットワークを中心的に行いながらパフォーマンスが行われていたことが分かる。その一方で、SD の値が大きく、各要素の実施秒数がパフォーマンスによって大きく異なっている可能性が示されている。実際に各パフォーマンスにおける実施秒数の例を見ても、パフォーマンスにより各要素の傾向が著しく異なっており、パフォーマンスをタイプごとに分類することには一定の妥当性があると言えるだろう。

クラスター分析を行い、パフォーマンスをタイプごとに分類した際のデンドログラムを図 2 に示す。図より、大きく 3 つもしくは 4 つのクラスターに分類されたことが分かる。仮にクラスター数を

れることは稀ではあるが、今回行ったクラスター分析は、この伝統的な観点に沿った分類方法であると言えよう。

表 5 合致の詳細と該当したペア数

合致の詳細	×××××	×○×××	××××○	○○×××	○×○××	×○○××
ペア数	2	1	1	1	1	1
合致の詳細	○○○××	○×○○×	○×○×○	×○○○×	×○○○○	○○○○○
ペア数	2	1	1	1	1	0

結果として、以下の2点が示唆された。

1) 半数以上のダンサーが、相手とパフォーマンスを披露し合うことを通してパフォーマンスのタイプを変化させていた。

2) タイプを変化させたダンサーは、対戦相手のパフォーマンスのタイプに類似させていく形でパフォーマンスを変化させていた可能性がある。

特に逸話的・理論的な検討が中心であった中、現実に行われたパフォーマンスを対象に実証的な検討を行った点、また、共に活動する他者から影響を受け、生じる変化の具体的な例としてパフォーマンスの類似という現象が見られることを示唆した点に本研究の意義はあると言えよう。

一方で、本研究ではパフォーマンスという行動的な側面に対する検討しか行えていない。他者とのインタラクションを検討するには、どういった意図の元で働きかけを行い、それを受けてどういったことを考えたか、という内的な思考プロセスも着目する必要がある。特に2つ目のデータに関しては、内的な指標に関しても取得済みであるため、それらの分析を通して、即興的な表現場面におけるインタラクションをさらに明らかにしていく必要があるだろう。

参考文献

- [縣 09] 縣 拓充, 岡田 猛: 教養教育における「創造活動に関する知」を提供する授業の提案－「創作プロセスに触れること」の教育的効果－, 教育心理学研究, Vol.57, No.4, pp.503-517 (2009)
- [Baily 80] Baily, D.: *IMPROVISATION*. Buxton: Moorland Publishing. (1980)
- [Bereiter 06] Bereiter, C., & Scardamalia, M.: Education for the knowledge age: Designed- centered models of teaching and instruction, in Alexander, P. A., & Winne, P. H. ed., *Handbook of educational psychology* (2nd ed.), pp. 695-713. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. (2006)
- [Mendonça 07] Mendonça, J. D., & Wallace, W. A.: A Cognitive Model of Improvisation in Emergency Management, *Systems, Man and Cybernetics Part A*, Vol.37, No.4, pp.547-561 (2007)
- [中野 12] 中野 優子, 岡田 猛: 即興表現を中心としたダンス授業実践とその効果－大学生の心理的変容に注目して－, 舞踊学, Vol.35, pp.52-63 (2012)
- [OHJI 01] OHJI: *ROOTS OF STREET DANCE*, 文化社, (2001)
- [清水 13] 清水 大地, 岡田 猛: 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 (2013)