

オノマトペを用いたストリートダンス指導支援環境の提案

岡田 大地[†] 仲谷 善雄[‡] 武居 拓郎[‡]

立命館大学大学院 理工学研究科[†] 立命館大学 情報理工学部[‡]

1.はじめに

現在、日本のストリートダンサーの人口が約200万人にも達すると言われている。数年前までは、ダンス先進国であるアメリカやフランスに比べ、日本のストリートダンサーの社会的地位は低かった。しかし現在はテレビ中継やCMなどでストリートダンスが起用される機会が増え、知名度や社会的地位が上がってきた。そんな中平成23年度より、小学校の体育の授業にストリートダンスが導入された(図1)[1]。来年度より、中学校の体育の授業でストリートダンスが必修化され、今後は、高等学校にも導入される予定である。学校でストリートダンス教育を担うのは、ダンス経験者ではなく、未経験の体育教師である。ストリートダンスの教育体制は未だ整っておらず、ダンス未経験教員のみでの授業には困難が伴う。体育教師の約9割がダンス全般の教育が苦手という。体育教師を中心とした体験レッスンも行われているが、授業に導入するまでには至っていないのが現状である。



図1：新聞で取り上げられた記事[1]

従来より、ダンス教育は人と人との直接のコミュニケーションのみで行われ、ダンス未経験者にとっては理解しにくい状況にある。そもそもダンスは感性の部分が大半であり、人によって、感じ方、表現が様々であり、常に新たな要素が加えられて、進化し続けている。時代によって模範が変わるものであり、正解がひとつとは限らない。特にストリートダンスでは、ひと

つひとつの動きや全体の構成に個性が重視されることが多い。ただ、どのダンスにも基本のステップが存在し、ほぼすべての動きは、それに準ずる。この基本部分については、言葉だけでは伝えにくく、動作を模倣することが重要となる。ダンス未経験者がダンス未経験者にダンスの動きやノリを教えるのはマニュアルだけでは難しいと考える。

本研究ではオノマトペを用いた配信型の教育プログラムを提案し、学校の体育教師がダンスを楽しく学ぶことを目指す。モーションキャプチャを用いてダンサーの動きを簡略化し、その映像にオノマトペを付加し、楽しく理解を促す。その映像データを簡単に閲覧できるライブラリを作成する。この教育プログラムを使用し、ストリートダンス未経験教員が体育の授業で教育出来るようになることを目指す。

2.背景

従来ストリートダンスというものは、各自が独自の工夫をして踊ったB-Boyingというダンスに起源を持っている。このことが示すように、教育ツールを使って教えるということはほとんどなく、教えるときには、人から人へ直接教えるという教育方法をとってきた。スタジオなどの鏡の前で、インストラクターが見本を見せ、その動きを見よう見まねで真似し、反復練習をするというのが従来の主な方法である。反復練習の際には自分の姿を見ずに、ただステップのみを練習することもあり、自分の動きを把握することができない。また、鏡を目の前にして反復練習する際にも、実際に自分の目に映っている動きと、カメラなどで撮った自分の動きを見比べると、まったく違うと感ずることが多い。まず自分の動きを把握することが上達への近道である。そして、自分の理想の動きをイメージしながら、自分自身の動きを意識して、筋肉の内部感覚を通じて動きを変えていく。そのとき、内部感覚を通じて内的に知覚した自分の動きと、鏡などを通して外的に知覚した動きとのマッチングをとりつつ、動きを理想のイメージに近づけて行く。このように、イメージをつくるには知覚がなければならず、また適切な知覚が生じ

Proposal for a Support Environment for Teaching Street Dance by Using Onomatopoeia

[†]Daichi Okada Graduate School of Science and Engineering, Ritsumeikan University

[‡]Yoshio Nakatani, Takuro Takesue College of information

ればイメージができるというように、知覚とイメージには密接な関係がある[2]。

ストリートダンスは従来のダンスに比べて感性を重視する割合が大きいので、ある程度の経験者に対しては上記の方法が効果的と考えられている。一方でこの方法では、ダンス本来のニュアンスやノリという基本的な要素をダンス未経験者に伝えることが非常に難しい。

我々は2011年度からJSSA（一般社団法人日本ストリートダンススタジオ協会）、名古屋大学大学院とともに産学協同研究組織「ストリートダンス・エデュケーション・ラボ」を発足させ、より効果的な教育プログラムの研究を行っている（図2）。より安全で効果的な教育方法を提案し、ネット上で配信できるソフトの研究を行う。この成果を小・中・高の授業に取り入れることで、質の高い授業となり、年々増加するストリートダンス人口がさらに広がることやストリートダンサーの社会的地位が確立されることを目指している。

3.オノマトペを用いた教育について

我々は、ダンス未経験の体育教師が、自身でダンスを習得する場合や生徒に教える場合に、CGによる動きの表現にオノマトペによる言語表現を加えることが有効だと考えている。オノマトペとは、日本語に数多く見られる、擬音語や擬態語を包括的にさした言語表現である[3]。

オノマトペを使用した身体動作の研究として、佐藤らが行った「Font Action:身体動作から出現するオノマトペ」がある[4]。オノマトペは物事の声や音、様子、動作、感情を簡略的に表すことができ、各音の持つイメージに共通認識があり、ある共通のイメージを持った文字の組み合わせでそのイメージに関連する音や様子を表している。またオノマトペは直感的に理解できるため、漫画での表現やその他の様々なメディアで利用されている。これらの知見のもと、オノマトペを用いたユーザの行為の誘発やオノマトペの視覚化に着目し、ユーザの身体動作によって連想されるオノマトペを文字として提示する漫画のようなインタラクティブシステム Font Action を開発した。このシステムによって身体動作に新鮮な印象を与え、ユーザに楽しんでもらうことを目的とした。

Font Action の被験者評価は行われていないが、ダンス教育に適用することで、楽しく教育が出来ることが期待される。従来のダンス教育でも、オノマトペを用いた指導は頻繁に行われており、イメージや感覚を伝えることが多いダンス教育

の場では必要不可欠とも言える。オノマトペを用いて動きのイメージを把握させることで、動きの理解が容易になると考える。

本研究では、ロックダンスの基本の動きに着目した。動きの簡略化のためにCG化を行い、その映像の注目すべき点の付近にオノマトペを付加した。そしてオノマトペを付加した映像が楽しく理解することが出来るのか検証を行った。また、XMLを使用した動画ライブラリを作成し、動画データの閲覧を行えるようにした。

検証はストリートダンス未経験者を対象に、オノマトペを付加した映像と付加していない映像を見比べ、どちらがより理解出来たのかアンケートを行った。その結果、オノマトペを付加した映像のほうが楽しく理解できたという結果がでた。オノマトペを漫画のようなクオリティで提示した方が効果があるのではないかという意見や、映像に音楽やオノマトペに合った効果音を付加するとより効果が現れるのではないかという意見が挙げられた。

4.今後の展望

本研究ではこれまでにロックダンスの基本的な動き1つについて、角度や重ね合わせ、オノマトペの効果について検証を行った。今後は動きの種類を増やし、実際に教育に導入していく必要がある。また、教育に使用するための音楽を配信してほしいとの意見もあるため、音楽配信プログラムや音楽データベースの開発についても取り組む必要がある。

5.謝辞

本研究は、JSSA（一般社団法人日本ストリートダンススタジオ協会）、名古屋大学大学院とともに発足した2011年度産学協同研究組織「ストリートダンス・エデュケーション・ラボ」との協調によって行われるものである。

6.参考文献

- [1] 朝日小学生新聞、2011-06-10、授業で楽しくストリートダンス
- [2] 柴真理子：“身体表現～からだ・感じて・生きる～”、東京書籍株式会社、1993
- [3] 田嶋香織：オノマトペ（擬音語擬態語）について、関西外国語大学留学生別科 日本語教育論集 16号、2006
- [4] 佐藤慧太、鈴木祥太、松木裕作：Font Action：身体動作から出現するオノマトペ、情報処理学会インタラクショナル2010、2010