原著論文

大学体育スポーツ学研究　18,(2021),084-096

創作プロセスに着目した「舞踊創作デザインシート」の作成と有用性の検証

三輪亜希子[1)]，高木英樹[2)]，平山素子[2)]，豊永洵子[3)]

Development of a “Design sheet for dance creation” focusing on the creative process and verification of its usefulness

Akiko MIWA[1)],Hideki TAKAGI[2)], Motoko HIRAYAMA[2)], Junko TOYONAGA[3)]

Abstract

Dance education in universities utilizes various teaching methodologies be it the teacher’s training course or a professional curriculum for art education. Due to the nature of dance the teaching method is often based on the tacit knowledge of the teacher. The role student’s play in shaping the teaching methods is not known, with only a few empirical studies on the cognitive learning process of students. With this gap in research, the current study examines the proposal for improving skills for discussion and putting together the thoughts of the author as a “design sheet for dance creation” required for creative dance. The design sheet for dance creation was developed by the following processes: 1) preparing a proposal for “design sheet for dance creation(trial)” based on keywords for dance creation based on published literature, 2) verification of practicality and amendment of the elements of the “design sheet for dance creation(trial)” by interview surveys to professional dancers/choreographers with a choreography career for over 10 years and a teacher’s career for over 5 years, and 3) a modified “design sheet for dance creation” based on opinions from professional choreographers, verification of the usefulness of the sheet by practice surveys given to students of the dance major. As a result, previously in dance education, the relationship with other people was noticed (felt) and there was an improvement of conversational ability through dance creation. However, the new approach is reflected in the students internal self-reflection, which is “thinking”, “awareness of creative process” and difference recognition, from the “previous method”. Furthermore, it was observed that the students came to recognize the social value of dance works and obtained a new sense of value of dance creation. Finally, it is expected that the students can acquire quality process and time-saving creative methodologies by visualizing the creative process, and that even a teacher with little experience in dance can teach a high-quality creative process.

キーワード：舞踊教育，舞踊創作の技術，ディスカッション能力，専門的方法論の導入
Keywords: dance education, skill for dance creation, skill for discuss, introducing a professional method

1. 緒言

大学における舞踊教育は主に，教員養成系，あるいは芸術教育系の大学ないし学部の専門教育課程において実施されている．前者は学校ダンスの教育法の習得により体育学士を取得，後者は舞踊専門家育成及び社会人基礎力として重視されるコミュニケーション能力の習得を教育目標とし，芸術学士を取得する場合が多い．中でも芸術教育系の大学･学部は，以下に示すとおり，大阪芸術大学（H25設立），多摩美術大学（H26設立），尚美学園大学（H27設立），洗足学園音楽大学（H29設立）など次々と新設され，近年増加傾向にある[注1)]．芸術教育系の大学・学部では「創作」が必修の専門科目として位置づけられ，当該授業では，即興的創作法や，レパートリー，空間構成の理解，舞踊記譜法，作曲や映像メディアとのコラボレーション，子ども向けの作品創りによるアウトリーチ，文学作品からの創作，カノン・ユニゾンなど音楽用語を基盤とした構成法等の要素を盛り込んだカリキュラムが展開され，その中で様々な創作

1）筑波大学大学院大学体育スポーツ高度化共同専攻
Joint Doctoral Program in Advanced Physical Education and Sports for Higher Education, University of Tsukuba
2）筑波大学体育系
Faculty of Health and Sport Sciences, University of Tsukuba
3）名古屋女子大学文学部
Faculty of Literature, Nagoya Women's University

連絡先　三輪亜希子
Corresponding author: *a-miwa@s.shobi-u.ac.jp*

法や発表形態が用いられている[注2)].

そもそも，舞踊における創作とは，ダンスの作品をつくることである．邦(1998)は，創作を「作者の感激が客観化され，それによって一つの芸術作品をつくること」と定義した．そして，創作行為は,「作品に表現することによって，その感激を他と分かちあうため」に行われ,「ただ技術の問題，すなわち身体の作業ではなく，舞踊家の心の仕事であり，頭の作業である」と述べている．つまり，創作は自身の考えや価値観を他者に伝えるコミュニケーション行為であり，創造の本質であるべきと考える．舞踊史を紐解くと，これまでに多くの舞踊家が独自の舞踊哲学を構築し,「舞踊作品を創作する方法論」(邦，1998)の確立に取り組んできた．このことが20世紀の芸術舞踊における飛躍的な進化をもたらし，バレエリュスの登場から，モダンダンス，ポストモダンダンス，ヌーベルダンス，コンテンポラリーダンスに至るダンス文化の変遷の原動力となった(ナンシー・レイノルズ，2014)．一方，学校における舞踊教育に関しては，昭和22年の学習指導要領改訂を経て，既成作品指導から創作ダンス指導へと移行し，それ以後，創作が舞踊教育カリキュラムの中核に位置づけられた(寺山，2010)．さらに平成24年度から，中学校1・2年生を対象に，ダンスが必修化されたことをうけ，学校での舞踊教育において，いかに創作プロセスの指導を行い，どのような教育効果を上げるのかが注目されるようになってきた(中村，2013)．このように舞台芸術・学校教育のいずれにおいても，舞踊創作法は舞踊に携わる者にとって常に重要な関心事であり，様々な形で実践・報告が行われてきた(北村，2008)．例えばリーン(2005)は，創作法を「創造力が培われる手段であり方法」であると述べ，創造の概念を探索する教育として重要であるとしている．

しかしながら大学における舞踊教育の実態として，芸術教育系の大学では，ダンスアーティストである実務家教員が採用されることが多く，豊富な経験知に基づく，実践的指導が行われているが，その創作プロセスを検証可能な方法で明示した文献はほとんど見当たらない．一方，教員養成系の大学では，授業カリキュラムや創作プロセスに関する多数の研究報告が行われてきたが，ダンスの特質上，教員のダンス経験の差が創作プロセスにおける指導の質に影響を及ぼす場合があるため，ダンス経験豊富な指導者の介在の必要性が課題としてあげられてきた(松本・寺田，2013；中村・浦井，2005)．このような実態の背景には，第一に，創作プロセスにおいて「内的な方法を見つけ，想像力あふれる動きを発展」(リーン，2005)させることが，指導者の経験知に基づく裁量や学習者個々人の発想に委ねられており，標準化された指導法がないこと．第二に，指導者がダンス経験者の場合，豊富な経験に基づいた暗黙知により助言が行われ，学習者がどのように課題を解決し，アイデアを発掘したか，学習過程に関する実証的記録が乏しいこと．第三に，学習者がダンスを創作するプロセスを支援する教材が存在しないことなどが挙げられる．

舞踊創作に関する先行研究について，J-stage検索「舞踊・創作・ダンス」のヒット件数726件の中から，創作ダンス及び舞踊創作の授業内容や指導法，学修効果について大学生を対象とした論文を173件選定し，分類したところ，創作プロセスに関連すると思われる先行研究は,「創作過程の傾向」が8%,「身体開発・動きの理論」が3%,「評価観点」が1%と全体に占める割合はいずれも少なかった(表1)．佐藤・伊藤(1998)は，松本(1980)のダンスの創作過程における分類を基に，指導者の助言介入の傾向について検証している．ここでは，指導者の助言が作品創作の中盤以降から達成期に向けて頻繁であることや創作の初期段階は進め方に対する助言が主であることが明らかにされており，創作初期段階での発想に対する指導介入の効果は検証されていない．中野(2015)は，創造活動とは，思考･イメージによる認知プロセスと実際に運動として生成される身体プロセスの相互作用により成立すると示唆している．中野の研究はプロのダンサー・振付家を対象とした実証的研究であるが，汎用性のある指導法や教育場面での活用には至っていない．また，創造学習に関する研究としては，西山(2016)のCPMシートを用いた動きの創造に関する教材開発は実証的アプローチの一つと考えられるが，創作アイデアの着想や思考など認知プロセスのサポートを意図した学習教材に関する研究は見当たらなかった．

そこで本研究では，学習者が質の高いダンスを創作するプロセスを支援することを目指し，先行研究における創作プロセス支援に関わる知見をまとめるとともに，プロ[注3)]のダンサー・振付家へのインタビューを通して，創作プロセスに重要な観点を取り入れた教材を開発することを第1の目的とする．また開発した教材を実際の授業に導入し，学習者がどのように創作行為を進め，創作に対する気づきや理解にどのような変化が生じたのかを明らかにすることを

表1．大学生を対象とした舞踊創作に関する論文

カテゴリ	件数	定義
創作過程の傾向	13	創作の進め方に関する授業記録による研究
学習効果	31	ダンス創作を通して身につく力についての研究
身体開発･動きの理論	5	身体の使い方や動きの創造に関する教材研究
指導法開発	59	指導言語やプログラム内容の研究
学習者の認知	29	ダンスのイメージと認識の研究
舞踊創作の概念	19	創作方法や舞踊創作の概念的総説
指導現場の実態調査	15	ダンスへの興味･関心等指導現場の研究
評価観点	2件	評価基準の設定方法に関する研究
	計173件	

第2の目的とする．本研究は主に，ダンス経験者向けの教材の作成と有用性の検証を課題とし，芸術教育系大学の大学生を対象とする．教材開発のその後の課題として，学校教育のダンス授業を対象とした簡易で汎用性のある教材を作成し，学習者・指導者のダンス経験や指導場面に沿った活用を目指していく考えである．

本研究の成果により，学習者にとって創作プロセスの見える化をすることによって，創作に要する時間の短縮や質の向上につながる一方，教材の発展的な作成を通して，ダンス経験の少ない指導者であっても，質の高い創作プロセスの指導が可能となることが期待される．

2. 方法

2.1. 創作指導用教材の開発手順

本研究では，舞踊創作の学習プロセスのサポートを目的に，創作の手順の見える化を意図した教材「舞踊創作デザインシート」（以下，デザインシート）の開発に取り組んだ．開発の方法は，栫ほか（2020）の教材作成プロセスを参考にし，筆者及び舞踊研究者1名の協議による試案を作成した後，プロのダンサー・振付家へのインタビュー調査の結果を反映した修正案を作成する手順を採用した．

2.1.1. 試案作成の概要

始めに，主要な舞踊創作に関する文献5点（邦，1998；スミス ,1984；松本，1980；松本・石黒，1974；リーン，2005）から舞踊創作の要素として，「意図」，「動機」，「身体」，「フレーズ」，「題材」，「振付」，「主題」，「音楽」，「演劇」，「表現」，「テーマ」，「哲学」，「モチーフ」，「運動」，「衣装」，「空間」，「時間」，「照明」，「形式」の19点の要素を収集した．このうち，身体動作に関わる要素である「身体」，「フレーズ」，「表現」，「形式」，「振付」の5点及び演出に関わる要素である「音楽」，「演劇」，「衣装」，「空間」，「時間」の5点を除き，創作思考に関連する要素として，「意図」，「動機」，「題材」，「主題」，「テーマ」，「哲学」，「モチーフ」の7点を抽出した．特に本研究では創作プロセスの初期段階におけるプラン立てのサポートを意図したことから，創作思考に関連する要素のみを抽出することとした．試案の構造化は，まず抽出した7点を基に筆者（芸術系大学で舞踊教育・舞踊研究に6年従事．）がデザインシート素案[注4)]を作成し，次に，舞踊研究者1名（体育系大学で舞踊教育・舞踊研究に15年従事，世界コンクール受賞歴多数のトップ舞踊家．表現系スポーツ種目のコーチ活動．）と共に協議を行い，修正を繰り返した上で整理・集約を行い，デザインシート試案（図1）を完成させた．協議の結果，抽出した7点のうち，「意図」は創作のねらいについて他者に伝える要素であり，作品を創作する「動機」と異なる要素であることについて明確化する必要があるという判断から「意図」の前に「観客への」を追加した．さらに，「テーマ」，「哲学」，「モチーフ」は，舞踊創作の場面において「主題」に類似するという判断から「主題」へ統合し，試案へ記載する創作要素を，「動機」，「題材」，「観客への意図」，「主題」とした．

2.1.2. 修正案作成の概要

修正案の作成は，インタビュー調査を採用した．インタビュー対象者の選定は，筆者が過去に創作活動に携わったことのあるプロのダンサー・振付家のうち，舞踊創作の経験を10年以上持ち，舞踊創作の指導経験も5年以上持つ者6名を対象とした．インタビュー項目の設定は，対象者の語りや体験内容から発言や行為の背景にある意図を浮き彫

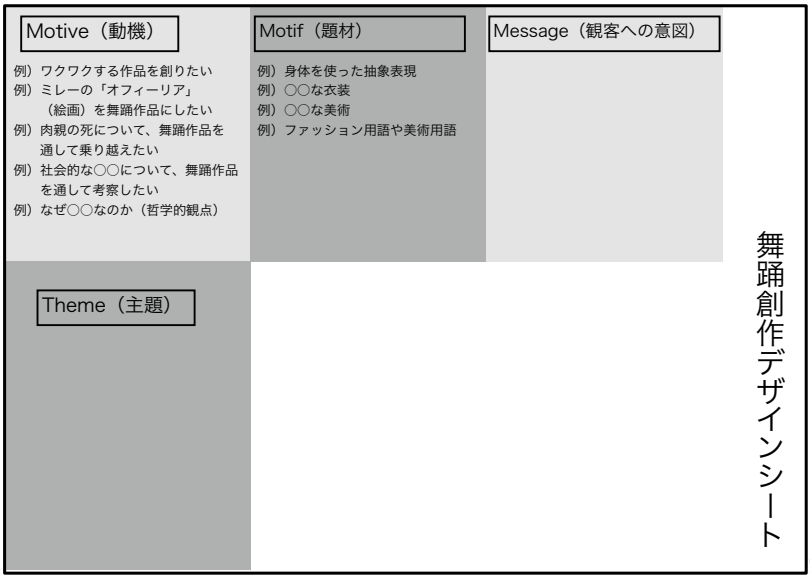

図1．　舞踊創作デザインシート試案

りにするための帰納的コーディングと，一定の定説となる既存の理論的枠組みをもとにした演繹的コーディングの両面から相対的に概念カテゴリを導き出す方法をとった（佐藤，2008）．インタビュー前半に舞踊創作に関する体験内容を帰納的に聞き出した後，教材開発に直結する内容については試案を見せながら，「こちらは創作の進め方についての構造を教材化したいというアイデアで開発しているシートです．あなたの舞踊創作の経験を想定しながら，創作用語として妥当なものと不足しているものをあげて下さい．」という質問を行い，演繹的に聞き出す方法を実施した．回答の記録は，事前に許可を取得の上，IC レコーダーを用いて行い，自由形式の回答を得た後半構造化した．

なお，本研究はＴ大学体育系研究倫理委員会の承認（課題番号第　体019-136号）を得ており，対象者には，予め研究の趣旨を説明し，公演活動や授業評価には一切関係が無い旨を伝えた上で，研究参加に関する同意書に署名をしてもらった．

インタビュー調査で得られた回答について，舞踊研究家4名（各自，体育系あるいは幼児教育系大学で舞踊教育・身体表現研究に5年～12年従事．）による合議を行い，KJ 法を用いた以下の手順でデザインシート修正案及び記入用紙（図2）を作成した．

表2へ示した手順にそって，デザインシート修正案に表示する6つのカテゴリを選定し，各カテゴリ欄には例題を2点ずつ記入した．また，記入する際の注意として，「どの要素をどこに書き出しても構いません」，また「どの枠から書き出しても構いません」という指示を記載した（図2上段）．さらに，カテゴリ毎の記入内容の関連性を明示するために必要に応じて矢印を活用させた．なお，実際の記入例を図2下段に示す．

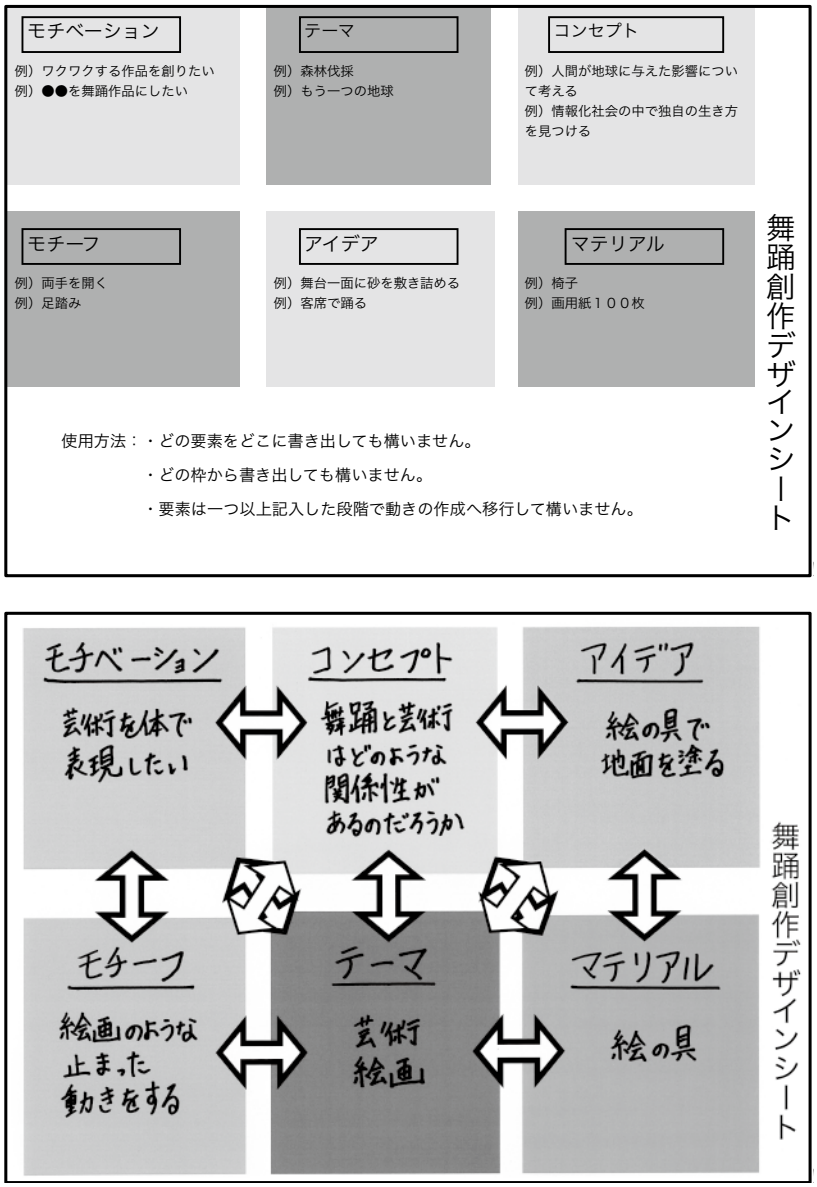

図 2.　舞踊創作デザインシート修正案及び記入用紙の記入例

表２．デザインシート修正案作成手順

手順	協議概要	内容
手順①	ラベル化したインタビューデータについて，内容を示す用語毎にグループ化し，分類	「モチーフ」，「ビジョン」，「アイデア」，「素材」，「シート」，「戦略」，「題材」，「動機」，「テーマ」，「主題」，「刺激」，「馴染みのない人」，「コンセプト」，「身体」，「方向性」，「振付」，「客観」，「演出」，「使い方」，「初めて」の計20カテゴリへ分類
手順②	デザインシートの要素には該当しないと判断したカテゴリを選定	「シート」，「初めて」，「馴染みのない人」，「刺激」，「客観」，「使い方」の計6カテゴリを除外
手順③	舞踊創作現場の状況を勘案し，類似するラベルを統合	「ビジョン」，「戦略」，「方向性」は「コンセプト」へ統合，「身体」，「振付」は「素材」へ統合，「演出」は「アイデア」へ統合し，「主題」，「題材」，「アイデア」，「素材」，「動機」，「モチーフ」，「テーマ」，「コンセプト」の計8カテゴリとして小グループ化
手順④	小グループへの再協議を実施し，絞り込み	8カテゴリのうち，「主題」と「題材」は「テーマ」と同義語であると考え，「主題」と「題材」を「テーマ」へ統合
手順⑤	デザインシート作成に向け，最終的に要素の表記を吟味	最終的には，「アイデア」，「素材」，「モチーフ」，「動機」，「テーマ」，「コンセプト」の6カテゴリを選定．漢字とカタカナ標記の混在を避け，「アイデア」，「マテリアル」，「テーマ」，「モチベーション」，「モチーフ」，「コンセプト」と，カタカナへ統一

表３．授業進行表及び分析内容

	授業内容	調査方法
1日目	ガイダンス	質問紙（プレテスト）
2日目	①口頭プレゼンテーション　②作品（断片的な動きも含め）発表 ③受講者及び指導者によるディスカッション　④シートの記入・修正	振り返りシート　映像記録
3日目	①口頭プレゼンテーション　②作品（断片的な動きも含め）発表 ③受講者及び指導者によるディスカッション　④シートの記入・修正	↓　↓
4日目	①口頭プレゼンテーション　②作品（断片的な動きも含め）発表 ③受講者及び指導者によるディスカッション　④シートの記入・修正	↓　↓
5日目	作品発表	質問紙（ポストテスト） ●授業終了1週間後に，インタビュー調査

2.2. 舞踊創作デザインシートの有用性の検証

デザインシートの有用性を検証するため，舞踊専攻の大学生33名を対象に実際にデザインシートを活用し，有用性の評価を行った（表3）．対象とした授業は，芸術教育系大学１大学で開講されたダンスコース専門科目の集中講義であり，創作から上演までの演習形式の科目である．授業は5日間の集中講義（１日90分授業×3コマ連続開講）であった．受講生は，2年生26名，3年生2名，4年生5名の計33名であり，男女別人数は女性31名，男性2名であった．なお受講生のダンス経験平均年数は8年（SD ＝5.18），創作平均年数は2年（SD ＝1.87）であった．

当該授業の課題は，3分間の自由テーマによるソロ作品の創作とした．授業目標として，①作品プランを見える化をすることで，他者との意見交換を促進し，アイデアの発展や新たな気づきの発見に繋げること，②他者の意見を解釈する力を育み，自身の考えをまとめ上げていく力を促進することと設定した．1日目は，授業の導入として数点の舞踊作品の作品分析の講義を実施し，その後デザインシートを配布し，活用方法として3点の説明を行った．第一に，6要素全てを記入する必要はないこと，第二に，全ての項目の関連性を考えずに思い付いたものについて自由に記入をして良いこと，第三に，記入用紙の欄は事例のデザインシートの配置に囚われず自らバランスを考えながら書きたい欄を選択して良いことである．2日目の開始までに各自配布した記入用紙の作成を指示し，1日目は終了した．そして，2日目から4日目は，各受講生が順に1名ずつ発表者となり，デザインシートを全員に見せながら口頭プレゼンテーション（作品発表を含め１人3分以内）を行い，その上で，毎時短い尺であっても作品（断片的な動きも含め）発表を行った．その後，デザインシートを囲みながら受講生及び指導者全員によるディスカッション（発表者１名につき，5分以内）を実施し，この流れを受講生毎に順に行った．毎時の授業の最後に，デザインシートの記入・修正と振り返りシートの記入を行う時間を設けた．なお指導者は受講者と同じ立場で2～4日目のディスカッションへ参加し，指導者のみがデザインシートを確認・指導することは一切行わないこととした．授業最終日の5日目は作品の発表日とした．また，授業記録の分析のため全ての授業の様子をビデオカメラにより記録した．

2.2.1. 評価尺度の選定及び分析方法

デザインシートの有用性を評価するための尺度の作成に取り組んだ．尺度作成にあたっては，研究対象者の「創作や表現に対する自己の認識」と「創作をする上で，重視する観点」がデザインシートを活用することで変化したか否かを評価することを目的として，舞踊研究家4名の協議により次の34項目を選定した．内訳は，中野・岡田（2012）を参照した舞踊活動に対する大学生の創作観を尋ねる因子10項目に加え，創作行為を通した表現への自覚と他者の作品鑑賞に対する考え方の変化を尋ねる目的で，表現の自覚性因子6項目（石黒ほか，2016）と他者作品鑑賞態度因子18項目（石黒・岡田，2017）を追加し，最終的に計34項目

とした．評定方法は全て5件法（1：全くそう思わない，2：そう思わない，3：どちらでもない，4：そう思う，5：とてもそう思う）を用いた．選定した34項目の尺度による質問紙調査を1日目の授業前及び5日目の授業後に実施し，対象者に各因子に関する評価を依頼した．

評価項目の分析に当たっては，介入前の因子項目の評価結果をもとに階層的クラスタ分析（Ward 法）を行い，関連する因子をクラスターに分類し，各クラスターの得点平均を算出した．介入後の調査においても介入前と同一のクラスターを構成する因子の得点平均を求め，各クラスターの得点平均に関する介入（前・後）の影響を分析するための2要因の分散分析（対応あり）を実施した．分析の結果，主効果が認められた場合には，Tukey 法による事後検定を実施した．さらに，授業前後の変化を詳細に検証するため，各クラスターにおける下位因子の平均点について授業前後で対応のある t 検定を行った．統計処理には，IMB SPSS statistics バージョン26を用い，$p < 0.05$を有意と判定する基準とした．

2.2.2. 振り返りシートによる評価

舞踊創作デザインシートを使って毎時どのようなことに気づき，何を創作方法として改善していったか，「受講者の創作過程における認知的な変化」について検証するために，2日目～5日目の毎時の授業終了時に，自由記述による振り返りシートの記入を依頼した．自由記述は，鈴木(2011)を参考に，「学んだこと・気づいたこと」，「問題点・改善点」，「次にやること」，「シートへの記入・修正点」，「シートへの記入修正理由」という5つの回答枠を設けた．振り返りシートの回収は翌日の授業開始時とした．回収した振り返りシートの分析は，User local AI テキストマイニング分析を用いて2日目～5日目の全ての記述内容を合わせて入力し，スコアを作成した．なお，今回の検証では対象者の個別性よりも，授業全体を通した内省の傾向を検証することを重視し，全ての記述内容を合わせて扱うこととした．分析に際して，「動く」と「動き」や，「探る」と「探す」は同義語であるが，自由記述内で単語間の関連をみるとそれぞれ異なる利用をしていることから統合せずに分析に利用することとした．

2.2.3. 授業記録による評価

2日目から4日目に行われた口頭プレゼンテーション及びディスカッション，5日目の作品発表についての授業記録を実施した．授業記録は特に，ディスカッションの時間内にどの程度受講生が発言をし，発表者のデザインシートの修正や創作プランの発展にどのような影響がみられたかを把握する目的で行った．授業映像の逐語記録の分析は，まず受講生及び指導者の発言内容の傾向毎に KJ 法にて分類をし，分類したカテゴリ毎にそれぞれの発言回数を表にまとめた．逐語記録の分析方法は，柴田(1997)を参考にし，KJ 法の分類は，筆者及び舞踊研究家1名（芸術系大学で舞踊教育・舞踊研究に4年従事．国内コンクールでの受賞歴及び審査員歴多数．）による協議の上で行った．

2.2.4. 授業後インタビューによる評価

全ての授業終了1週間後に，受講者へインタビュー調査を実施した．インタビューは，授業への参加を通して具体的にどのような創作観の変化があったのかを把握することを目的とした．質的アプローチとしてのインタビュー調査の実施は，質問紙と振り返りシートによる段階的かつ量的な研究データに対する補足と位置づけ，授業効果の検証に対して更なる焦点化した観点の抽出に繋がると考える．質問項目は，項目1「授業を通しての気づきや感想はありますか？」，項目2「シートの使用により，創作のプロセスに関して今まで知らなかった点を見つけることはできましたか？」，項目3「シートの使用により，何か新しいアイデアや気づきはありましたか？」，項目4「このシートはあなたの創作活動に役立ちますか？役立ちませんか？その理由を教えてください．」，項目5「シート使用中に気づいたシートの改善点や要望などを詳しく教えてください．」という5つを用意した．インタビューの質問項目は，舞踊研究家でありインタビュー調査の経験のある研究者と協議の上で作成し，質問項目の回答に関しては半構造化して取りまとめた．インタビュー回答は KJ 法によって分類し，対象者が実際に本授業を通してどのような考えに至ったのか具体的に検証するため，「創作方法に関する認識とシートの有用性」という観点から分類を行った．なお，インタビュー対象者は全対象者33名のうち，自身の創作経験に対して客観的に捉えることが出来ると指導者が判断した創作経験3年以上の10名を選定した．なお分類に際しては，舞踊研究家2名が妥当性を把握し，適宜協議の上カテゴリの生成をやり直した．

3. 結果

3.1. 質問紙による評価結果

評価尺度34項目に対する対象者の評価結果の平均値（表4）を算出し，介入前の結果をもとに階層的クラスタ分析を行った結果，A~D の4つに分類することが妥当であると判定された．それぞれのクラスタを特徴づけると，A は「独自の創作技術への探求」，B は「創作技術向上への観点」，

Cは「作品の社会的・技術的価値」，Dは「鑑賞時の観点・作品の評価への興味」と表現できる．

次に分類された4つのクラスタの得点平均が授業前後でどう変化したかを分散分析によって解析した結果，クラスタ間の得点平均に主効果が認められ（$F(3,60)=65.55$, $p<.01$），多重比較の結果（$p<0.05$），特に，クラスタB「創作技術向上への観点」は平均値が4.41と高く，一方でクラスタC「作品の社会的・技術的価値」は3.09と低かった．また，時期とクラスタの交互作用が認められたため，介入に関する単純主効果の影響をBonferroniにより分析した結果，クラスタCのみ，授業前より授業後の得点が有意に（$p<0.05$）上昇していた（$F(1,60)=9.24$, $p=.003$）（図3）．

次に，下位因子について，介入の前後で平均点を比較した結果，クラスタBでは，項目5と21，クラスタCでは項目6にて有意な（$p<0.01$）差があった．また，クラスタAでは項目9，クラスタBでは項目2と19，クラスタCでは項目30にて有意な（$p<0.05$）差があった（表5）．

3.2. 振り返りシートによる評価結果

頻出語の算出によるスコア（表6）から，出現率3以上の名詞，動詞，形容詞を抽出した．結果として，名詞は，「整理」，「作品」，「部分」，「理由」，「発見」，「新た」，「想像」，「振付」が出現頻度4以上で抽出された．動詞は，「決める」，「違う」，「使う」，「繋げる」，「探る」，「見える」，「探す」，「見つける」が出現頻度4以上で抽出された．形容詞は，「深い」，「面白い」が出現率5以上で抽出された．形容詞に関する出現頻度4は無かった．また，文中の単語間の関連性を可視化するため，単語の出現傾向が似た単語は近く，似てない単語は遠くに配置される２次元マップを示した（図4）．算出スコア及び２次元マップを基に，実際の自由記述と照らし合わせながら分析を行った結果，デザインシートは考えを「整理」することに有効に働き，対象者は，他者とのディスカッショ

表４　評価尺度 34 項目の授業前後の平均値

項目	プレ平均値（SD）	ポスト平均値（SD）
1. 創ることに興味がある	4.48(0.67)	4.67(0.48)
2. 創作活動は難しいと思う＊	4.24(0.79)	4.58(0.50)
3. 創作活動には強い自己主張が必要だ	3.3(1.02)	3.24(1.17)
4. 創作には創作的テクニックが必要だ	4.09(0.91)	3.88(0.60)
5. 創作には身体的テクニックが必要だ	4.54(0.62)	3.76(0.44)
6. 優れた技術がなければ良い創作はできない＊	2.61(1.00)	3.21(0.42)
7. 自分には創作したいことがある	3.91(1.07)	4.21(0.78)
8. 新しい創作アイデアを考えるのは好きだ（得意だ）	2.91(1.65)	3.42(0.94)
9. 創作には向き・不向きがあると思う	4.15(0.97)	2.91(1.40)
10. 創作技術は経験回数を踏むと向上すると思う	4.42(0.87)	4.42(0.50)
11. 創作の際に，自分が表現したいものやコンセプトを上手く表現できる方法を考えるようにしている	4.09(0.46)	4.27(0.63)
12. 作品を鑑賞するとき、作者の表現したいものやコンセプトがどのような方法で表現されているかを意識して見ている	3.60(1.30)	3.82(1.07)
13. 芸術家や他者の作品を見ることで自分の創作の幅を広げることができる	4.33(0.92)	4.42(0.83)
14. 洗練されたテクニックを用いて作られている作品はいい作品だ	3.97(0.98)	3.91(0.68)
15. 独自性の高いコンセプトのもとに作られた作品はいい作品だ	3.68(0.85)	3.91(0.68)
16. コンセプトとテクニックが調和している作品はいい作品だ	4.36(0.65)	4.24(0.66)
17. 作者の使っている技術やスキルが自分の表現にも役立つかを考える	4.12(1.00)	4.12(1.11)
18. 自分がもし同じようなテーマで作品を作ったらどうなるかを想像する	4.15(1.00)	4.42(1.00)
19. 作品の中に自分の表現のヒントがないかを探す	4.42(0.50)	4.76(0.50)
20. 自分ならどう表現できるかを考える	4.61(0.66)	4.42(1.00)
21. 自分の表現を発展させるために他人の作品を見る	4.33(0.69)	4.67(0.48)
22. 他人の作品を見ているときに，自分の表現活動を考えることはない＊	4.00(0.97)	3.76(1.15)
23. 作者がどのように作品を作ったかを考える	3.58(0.79)	3.39(1.50)
24. 作者がなぜ作品を作ったのかを考える	3.18(0.68)	3.27(1.48)
25. どのような技術的なスキルで作品がつくられたのかを考える	3.24(1.15)	3.15(1.33)
26. 作者は作品制作中どんな気持ちだったのかが気になる	3.36(1.19)	3.09(1.21)
27. どのような人が作った作品なのかを考える	3.85(1.06)	4.06(1.12)
28. 創作の背景や舞台裏には興味が湧かない＊	4.52(0.51)	4.30(1.07)
29. 自分にとって作品がどのような意味を持つのかを考える	4.00(0.83)	3.88(1.02)
30. 作品の社会的な価値について考える	2.79(0.99)	3.61(1.00)
31. 自分は作品が好きか嫌いかが思い浮かぶ	3.91(0.95)	4.19(0.82)
32. 作品の中の世界に浸りたい	4.30(0.98)	4.41(0.91)
33. 他の人が作品をどう評価するかを考える	3.70(1.26)	4.09(1.20)
34. 作品の価値が気になる	3.45(1.06)	3.44(1.44)

＊逆転項目（数値処理済み）

ンを通して得られた「新た」な「発見」を「追加」する傾向がみられ，デザインシート内の創作要素を「繋げて」「膨らむ」「想像」や,「違う」「振付」を「見つける」行為に「面白さ」を感じていることが示唆された．また，自身のアイデアや考えの「深い」「追求」や,「動き」や「マテリアル」を「決める」ことを毎回課題視していた．

3.3. 授業記録による評価結果

2日目から4日目の授業記録内のそれぞれのディスカッション部分について，KJ法にて分類された出現パターン及び発言回数を表7に示す．分類の結果，まず発言内容の出現パターンは，a.「シート内の用語に対する印象や経験談」，b.「シート内の用語から連想した発想」，c.「自分が創作する場合の意見」，d.「ディスカッションの結果思いついたアイデア」，e.「発表者への質問」，と表現できる．

次に，出現パターン毎の発言回数を算出した結果，他の受講生と指導者どちらも，aとbの回数が多く，指導者は更にeが多い傾向であった．また，2日目から4日目にかけて，他の受講生の合計数と指導者の合計数に大きな差は見られず，全体の発言回数は日数が進むに連れて減少傾向にあった．また，c.「自分が創作する場合の意見」は，他の受講生と指導者共に4日目に向けて減少し，d.「ディスカッションの結果思いついたアイデア」は特に他の受講生の結果，4日目に向けて増加傾向にあった．

3.4. 授業後インタビューによる評価結果

作成されたカテゴリとその定義，言及した人数の割合を表8に示す．分類の結果，まずインタビュー回答は「創作」,「他者」,「シート」の3つの上位カテゴリに分類された．「創作」には,「思考の整理」,「創作プロセスへの気づき」,「自身の基準」,「創作初期のプレゼンテーション」,「従来の方法」の5つの下位カテゴリがあった．「他者」には,「他者と共有」,「他者からの意見」の2つの下位カテゴリ,「シート」には,「シートの新たな活用」,「シートの利用」の2つの下位カテゴリが含まれた．表8より，対象者に最も多く言及（100％に当たる10名全員）されていた回答が「思考の整理」と「従来の方法」であった．次に多かったのが「創作プロセスへの気づき」と「シートの利用」で，8名(80%)によって言及された.「創作初期のプレゼンテーション」と「他者と共有」は6名(60%),「シートの新たな活用」

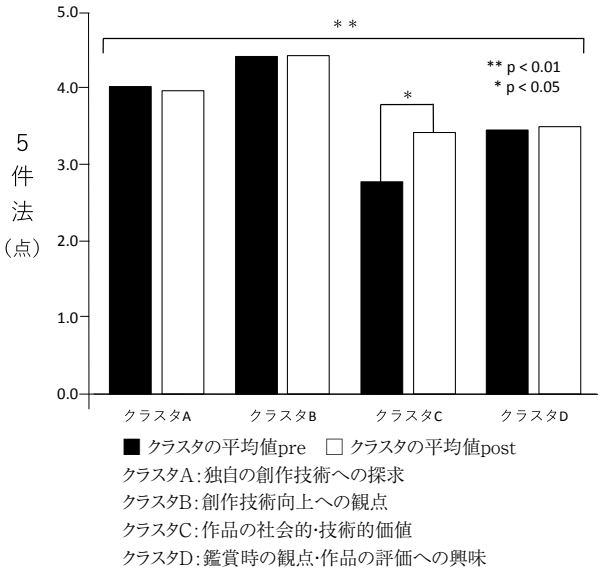

図3．クラスタ毎の平均値の授業前後の変化

表6　振り返りシートのテキストマイニング分析結果1（算出スコア）

名詞	出現頻度	動詞	出現頻度	形容詞	出現頻度
動き	28	思う	14	深い	5
アイデア	17	考える	12	面白い	5
テーマ	8	いく	10	良い	3
整理	6	動く	9	やすい	3
作品	6	決める	6	細かい	2
部分	5	違う	6	新しい	2
理由	5	使う	5	すごい	1
発見	5	繋げる	4	難しい	1
新た	4	探る	4	多い	1
想像	4	見える	4	いい	1
振付	4	探す	4	濃い	1
マテリアル	4	見つける	4	づらい	1

表5　質問項目毎のt検定の結果

クラスタ	質問項目	プレ平均値(SD)	ポスト平均値(SD)	t値	p
A	9. 創作には向き･不向きがあると思う	4.15(0.97)	2.90(1.40)	3.62	.01
B	2. 創作活動は難しいと思う＊	4.24(0.79)	4.57(0.50)	−2.07	.04
	5. 創作には身体的テクニックが必要だ	4.54(0.61)	3.75(0.43)	5.28	.00
	19. 作品の中に自分の表現のヒントがないかを探す	4.42(0.50)	4.75(0.50)	−2.60	.01
	21. 自分の表現を発展させるために他人の作品を見る	4.33(0.69)	4.66(0.47)	−4.00	.00
C	30. 作品の社会的な価値について考える	2.78(0.99)	3.60(0.99)	−3.35	.02
	6. 優れた技術がなければ良い創作はできない＊	2.60(0.99)	3.21(0.41)	−2.90	.007

＊逆転項目（2は処理なし，6は処理あり）
クラスタA:独自の創作技術への探求，クラスタB:創作技術向上への観点，
クラスタC:作品の社会的･技術的価値，クラスタD:鑑賞時の観点･作品の評価への興味

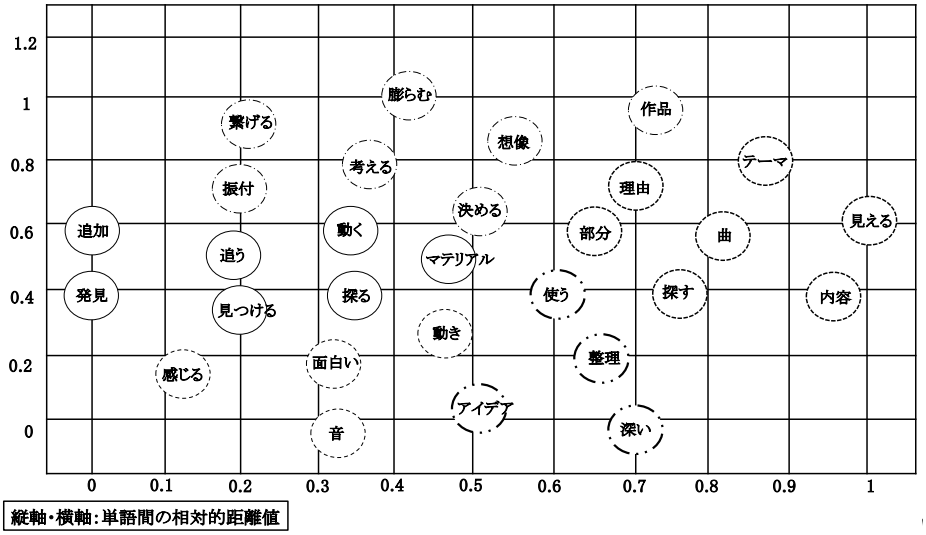

図4．振り返りシートのテキストマイニング分析結果２（2 次元マップ）

表7　ディスカッションの発言回数と出現パターン

		2日目	3日目	4日目
授業時間・受講者数		授業時間270分 発表者33名	授業時間270分 発表者33名	授業時間270分 発表者33名
ディスカッションの合計時間		113分	106分	135分
発表者の発言数		49回	37回	35回
他の受講生の発言数	a.シート内の用語に対する印象や経験談	20回	35回	12回
	b.シート内の用語から連想した発想	25回	10回	14回
	c.自分が創作する場合の意見	14回	3回	0回
	d.ディスカッションの結果思いついたアイデア	8回	15回	24回
	e.発表者への質問	6回	1回	9回
	他の受講生の発言数（合計）	73回	64回	59回
指導者の発言数	a.シート内の用語に対する印象や経験談	13回	15回	7回
	b.シート内の用語から連想した発想	17回	10回	8回
	c.自分が創作する場合の意見	6回	2回	2回
	d.ディスカッションの結果思いついたアイデア	5回	4回	8回
	e.発表者への質問	23回	23回	16回
	指導者の発言数（合計）	64回	54回	41回

は5名（50%），「自身の基準」は4名（40%），「他者からの意見」は3名（30%）が言及した．

4. 考察

4.1. 質問紙・振り返りシート・授業記録・授業後インタビューの考察

本研究では，ダンスの作品創作授業へ「舞踊創作デザインシート」を導入し，その活用方法と有用性に関して実証的に検討した．その際，対象者の創作観や自己表現性，他者作品鑑賞に対する認識がどのように変化したかといった観点を重視した．

質問紙調査のクラスタ分析の結果，クラスタ間に有意な差があったことから，対象者は，創作技術に求める観点や技術向上への意識，作品の価値基準，他者の作品を鑑賞する際に重視する点などについて全て同じ基準では捉えておらず，それぞれに異なる重み付けを持っていることが分かった．特にクラスタ B「創作技術向上への観点」とクラスタ C「作品の社会的・技術的価値」の多重比較の結果から，創作経験の浅い大学生（創作経験年数平均2年）という本研究の対象者は，自身の創作技術が少しでも向上することへ高い関心を寄せているが，「作品の社会的・技術的価値」について検討する機会や意識は低いといった特性を持つことが示唆された．また，クラスタ C「作品の社会的・技術的価値」は介入の前後で有意に上昇していた（図3参照）．対象者は，授業を通して創作要素一つ一つの理解を深め，そこから創作アイデアの取捨選択・決定という創作プロセスについて，デザインシートを使いながら吟味する機会を得た．そのことが，作品の価値を考える意識や創作の技術について見直す意識を刺激し，得点の上昇につながったと考えられる．

さらに，すべての下位因子について授業前後で平均点

表８　研究対象者が捉える「舞踊創作デザインシートの有用性」に関するカテゴリとその定義

	カテゴリ	定義	具体例	言及人数/10人(%)
創作	思考の整理	創作進行やアイデアの整理の効率性認識	目に見える形になると，整理もしやすくなり効率良く進むようになると思います．	10人(100%)
	創作プロセスへの気づき	創作行為における自身の拘りや方法論，課題点の発見	モチベーションやテーマ，コンセプトは沢山思いつくのに，モチーフやアイデアがあまり思いつかないなどといった，自分の創作思考の癖を知ることができた．	8人(80%)
	自身の基準	創作における自分自身の基準への理解	シートという形で目に見えるものにしたことで，自分が作品を創るときに何から手をつけているのかが明らかになった．	4人(40%)
	創作初期のプレゼンテーション	作品創作の初期段階のプレゼンテーションの効果	作品を組み立てる前の段階で客観的な意見を聞いたり，作品について話し合える機会があるのは，とても良いことだと感じた．	6人(60%)
	従来の方法	デザインシートを使わない従来の創作方法との比較	今まで作品を作る時，独自で構想案シートのようなものは作っていたが，正直途中で分からなくなってしまう事が多かった．	10人(100%)
他者	他者と共有	デザインシート利用による他者間での発想の共有	自分の思っていることや考えていることを他者と共有する為に言語化することで，アイデアが整理でき，その先の発展に繋がると感じた．	6人(60%)
	他者からの意見	他者との意見交換に対する気づき	他者に質問されることで自分の頭の中を俯瞰してみることができた．	3人(30%)
シート	シートの新たな活用	デザインシートの新しい活用方法への意見	要素をひとつひとつ切り離して何人かのそれをミックスさせて組み合わせたもので，創ってみるというのも面白そうだと思った．	5人(50%)
	シートの利用	デザインシートの利用が創作活動に役立つかどうか	私はアイデアを記録に残すために普段から必ずノートとペンを使って創作を行っているので，シートがあるとより分かりやすく記録されると感じた．	8人(80%)

を比較したところ，授業前には創作に対して「身体的テクニックや創作の技術的能力の有無によって向き・不向きが既に存在する」と思っていたが，授業を通して，創作のプロセスや作品の内容を深く掘り下げる方法には様々なバリエーションがあることを知り，身体的にも創作的にも先天的な能力のみに左右されずに取り組むことができるものではないかという考えに変化したことが伺える．こうした舞踊創作の素質に関する認識は，邦(1998)の理論と一致する．邦(1998)は，先天的特性と後天的特性について論じており，舞踊創作に関する知識を習得しながら訓練することによって創作能力は向上していくことを示唆している．また，項目6「優れた技術がなければ良い創作はできない」と項目30「作品の社会的な価値について考える」の数値が低く，対象者にとって，優れた技術と良い創作の関係についての認識は不確かであり，また，作品の社会的な価値を考える意識は高くないことが伺えた(表5参照)．しかしながら，どちらも介入前後で有意な上昇($p<0.05$)がみられ，クラスタ C「作品の社会的・技術的価値」の結果同様に作品及び創作技術の価値に対する意識の向上が読み取れた．

また，授業を通して，項目19，21，30など他者作品の鑑賞への意識が上がっている($p<0.05$)．このような鑑賞に対する態度の深化に関連する知見として，縣・岡田(2013)は，アート創作のプロセスの理解が創作・表現のみならず鑑賞活動への興味を促進すると示唆している．本研究においても，創作プロセスの理解を意図した授業の後，他者の作品鑑賞時に自身の創作への反映を探索する感覚や作品の社会的価値への認識が高まるという結果を得た．一方で，項目2「創作活動は難しいと思う」の数値が上がっているという結果から，対象者は創作の本質的な難易度を認識したことが読み取れ，創作時に重視する価値観や観点も授業前とは異なる視点を獲得したことが伺えた．

次に「創作方法に関する認識とシートの有用性」という観点から授業後インタビューを分析した結果，9つのカテゴリが抽出され，中でも，「思考の整理」，「従来の方法」との違いという2つの観点が重要な要素として見出された．創作プロセスには主に作品の要素を思い描く仮定期から，作品を身体表現として具現化する達成期までの段階があり(松本，1980)，従来の指導方法の多くは，作品が完成に近づく中間時の内容や具体的に生成された動きへの助言を行ってきた．今回の授業においては，デザインシートによる見える化が思考整理の効率化を促したとする回答や，創作初期段階におけるプレゼンテーションによる発想の展開に対する回答，他者への共有を意識した言語化の効果に関する回答(表8参照)，さらには振り返りシートにおける出現頻度4以上の名詞「新た」「発見」，動詞「探る」，形容詞「深く」と自由記述との比較による分析結果から総合的に判断すると，対象者は自身の思考内容の客観視により探索的に課題を解決していったプロセスが明確に見て取れる．このような本研究の結果は，これまで報告されてきた舞踊教育の意義を体現するものである．舞踊教育の変遷においては，すでに，日本の舞踊教育におけるイデオロギーを構築した松本の「ダンス表現学習指導全書」(1980)において舞踊

創作の課題解決学習としての特性が明らかにされている．そこから，「表現」，「創作」を中心に1960年代にはすでに問題解決学習が行われ，新学習指導要領における「主体的・対話的で深い学び」の指導が実施されてきたことが報告されている（高橋，2016）．しかしながら，本研究が着目する，どのような創作過程により課題を解決し，具体的に何に気づいたかという学習者の内省的変化を分析した報告は十分になされていない．これまでの先行研究では，集団創作を通してチーム内の他者との関わりが深まる点を授業効果として実証する報告は多数行われている（佐藤ほか ,1997）．それに対し，本研究は，従来暗黙知として扱われてきたプロのダンサー・振付家の実践知を反映した教材を作成し，その新しい教材を用いて質の高い専門性の獲得を意図した授業を導入した結果，「創作プロセスへの気づき」，「従来の方法」との違い，「思考の整理」といった学習者の内省的変化が顕在化した．特に今回の授業では個人の創作能力の育成に特化しており，創作作品の作者としての個人が，自身の創作プランに客観的視座を持ち，他者の意見介入を経験したことにより，創作を通して他者との関わりや対話力の向上を感じるという従来の定石に加え，個人の脳内にある思考を整理し，それによって自身の創作過程へ気づくといった内的な自己省察が起きていたことが見て取れた．このように，デザインシートの存在が自身の創作思考と創作プロセスを明確にするといった効果が明らかになった．

次に，上述のような対象者の認識をもたらした要因として，ディスカッションと創作プランの見える化を狙った教材の導入という教授法について検討する．自身のアイデアや考えを内省することや，脳内から外出させることによって対象物とのインタラクティブな思考を促すことが，アイデアの創造的な発展へ繋がるということについては，Suwa and Tversky（1997）や縣・岡田（2013）によって確認されている．特に Suwa and Tversky（1997）は，「外化とのインタラクション」による思考が創造の発展に影響するといった創造的な課題発見の特徴を示唆している．本研究においても，授業目標の設定と関連し，対象者が他者へプレゼンテーションする際の使用言語や考えの見える化を意識したことに加え，授業記録を分析した結果，プレゼンテーションの中で，a.「シート内の用語に対する印象や経験談」，b.「シート内の用語から連想した発想」，c.「自分が創作する場合の意見」，d.「ディスカッションの結果思いついたアイデア」，e.「発表者への質問」といった発言傾向がみられ，他者の経験談や価値観を聞き，更にデザインシートの随所へ質問を受ける中で，各自が創造の発展を感じる機会を生んだと考えられる．

また，このことは，創作初期段階からディスカッションを導入するという介入時期の要因も影響していると考えられる．デザインシートを導入した本研究の授業実践では，デザインシートに記入する各要素についての記入方法や記入内容に縛りを作らないことを前提としたことから，他者とのディスカッションの中で関連性のなかった内容に繋がりや変化を見出すといった授業内でのアイデアの発展も見られた．そのため，従来の創作と比べ，創作の方向が面白く展開したという回答や自己分析に繋がるといった回答が得られた（表8参照）．授業記録の分析結果においても，c.「自分が創作する場合の意見」は4日目に向けて減少し，d.「ディスカッションの結果思いついたアイデア」が反対に4日目に向けて増加傾向にあり，デザインシートから出発した創作プランがディスカッションによって発展し，新たなアイデアを生み出したことが示唆された．

このことから本研究における授業効果は，デザインシートの導入のみではなく，他者とのディスカッションによる双方の効果であり，多数の目が介入したことにより，「思考の整理」や「創作プロセスへの気づき」という自己への客観性が生まれ，更に受講生が創作のプラン自体も客観的に捉え，深く掘り下げていくといった結果に繋がったのではないだろうか．

次に，デザインシートを活用する対象者や授業形態について検討する．本研究において，質問紙及び振り返りシートの結果に対する受講生の舞踊経験や創作経験の影響はみられなかった．しかしながら，創作経験の無い学生の中には，授業の中盤でデザインシートの修正を中断する者もいた．そのため，「舞踊創作デザインシート」は，舞踊創作へ高い興味を持ち，かつ，これまでに創作経験のある受講生を対象にすることが望ましいと示唆された．また，本研究では教員の舞踊経験との関連について検証することができなかったが，指導者が受講生と同じ立場でディスカッションへ参加することで対話のペースが加速したことは授業記録の分析からも明らかであり，話を引き出す意識が指導者側に求められることが示唆された．更に，本研究においてデザインシートに対する指導者からの個別のフィードバックは行わなかった．このことは，事後インタビュー結果として「創作プロセスへの気づき」が見られたことからも，指導者による個別のフィードバックを介さずに受講生が自身の創作プランに対して向き合うことにより自己省察の機会を得たことがわかる．

本研究の検証を通して一定の授業効果が明るみとなったが，デザインシートの活用には，指導者に対して個別の指導よりもディスカッションチームの一員として関わる指導態度が求められ，また，受講生の創作経験の差による導入のタイミングを検討することが重要であることが示唆された．

4.2. 本研究の限界と今後の展開

本研究は，授業の前後，毎時の授業後，授業終了１週間後といった段階的な内省報告を総合的に分析するといった実証的分析方法に基づいている．そのため，具体的な検証素材としての価値があり，他の大学生や対象年齢に対する授業の開発や実践においても参考となる検証方法であると言える．一方で，対象者が一大学の学生という特定の限られた集団である点が研究の限界であり，今後は，対象者の創作経験の差に沿った適用や一般体育への導入を目指すにあたり，デザインシートの改定や授業形態の検討が必要である．

また，授業設計の特性として，思考の見える化を測った教材や他者とのディスカッションが，Suwa and Tversky (1997)や縣・岡田(2013)の内省や外化とのインタラクションといった創造性の効果に関連する可能性は示唆されたが，その点に関して本研究で具体的な調査は行われていない．更に，デザインシートは思考のテクニックに関連した教材であり，これにより創造活動全体の促進や身体的表現力の向上までは必ずしも結びつかないことも研究の限界である．さらに，今回は集中講義という授業形態でデザインシートを活用した．その中で，デザインシートの修正や創作プランの発展については，受講生各自異なるペースが見られた．そのため，集中講義といった短期間での活用だけでなく，毎週開講される通常授業の開講頻度の中でも，受講生各自がペースを見つけて取り組むことができるのではないかと予想される．

以上のことから，今後，デザインシートを活用する授業形態や対象者，調査方法の改善を重ね，実践的な知見を高めることが必要である．

5. 結論

本研究は，舞踊創作の授業において，指導者の経験知や暗黙知によって指導法にばらつきが大きいことや創作学習の課題解決に関する具体的な教材や実証的報告が少ないことを念頭に，創作プロセスに重要な観点を取り入れた教材の作成と有用性の検証に取り組んだ．文献研究の結果，創作初期段階から発想に対して指導介入することの効果を検証した研究や，学習者の思考・認知プロセスのサポートを意図した学習教材に関する研究は見当たらなかった．今回プロのダンサー・振付家の実践知を反映した教材を作成し，有用性を検証した結果，「思考の整理」「創作プロセスへの気づき」「従来の方法」との違いという対象者による内的な自己省察が顕在化された．その結果対象者の内省報告の特徴として，作品の社会的価値への意識および鑑賞態度への価値観が有意に上昇していた．また，作成した教材の効果を高めるために授業内でのディスカッションが重要であることが示唆された．

本研究を通して，対象者の創作活動における思考，技術，プロセスの認知変化が実証され，この結果は，今後質の高い創作指導を行う上で考慮すべき重要な要素だと言える．また，今回の授業をきっかけに公演事業の審査へエントリーし，上演枠を獲得出来た学生もおり，今回の授業は受講者にとって大きな意味を持った機会であったと思われる．この教育実践が単なる授業時間内の課題としてだけでなく，創造的思考を育む生涯学習の一環として位置付き，ダンスの作品創作を通して思考力やディスカッション能力といった総合的な生きる力の育みにつながっていくことを期待する．

注

注 1）芸術教育系の大学は，他に，近畿大学（H 元年），玉川大学（H14 年），桜美林大学（H17 年），立教大学（H18 年），早稲田大学（H19 年），京都造形大学（H19 年）があり，新しい学科や専攻の設置が続いている．

注 2）「創作」を実践するカリキュラムの詳細はダンス科目を開講する主要な大学のシラバス内容を参照した（参照日：2020 年 11 月 10 日）．

お茶の水女子大シラバス，http://tw.ao.ocha.ac.jp/Syllabus/index_gakka.cfm?jugyo=20B151,

日本芸術大学シラバス，http://lc-syl.art.nihon-u.ac.jp/ext_syllabus/syllabusSearchDirect.do?nologin=on,

桜美林大学シラバス，https://www.obirin.ac.jp/syllabus/,

尚美学園大学ホームページ，https://www.shobi-u.ac.jp/faculty/butai/course/dance.php,

注 3）プロの条件を「主たる収入を得るために特定の分野に従事している専門家である」と設置し，本研究において以下の条件を満たす者とする．1）現在，国内外におけるトップレベルの舞台芸術にて主要な活動（職業としての収入を得ている）を続けている．2）主宰しているダンスカンパニーの公演活動あるいは定期的な振付家としての公演活動を継続しており，公演活動が単発ではなく長期に渡り継続されている．3）社会的評価として，作品，活動に対し３つ以上の顕著な受賞歴がある．この条件は，質の高い舞踊創作の要素を反映した教材開発という本研究の目的を達成できる対象者の選出を保証するものであると考えられる．更に，インタビュー回答の質的な考察を重視するため，筆者が創作作品に携わったことのある者という条件を加えたところ，対象となるダンサー・振付家は６名存在した．

注 4）本研究では「素案」は「試案」の前段階として扱う．

謝辞

本研究にご協力いただきましたダンスアーティストの方々はじめ至学館大学モダンダンス部コーチの杉山絵理氏に心よりお礼申し上げます．また，本論文の審査過程において，多くの有益かつ建設的なご助言を頂きました査読者の先生方に対しても心よりお礼申し上げます．

文献

縣拓充・岡田猛（2013）創造の主体者としての市民を育む 「創造的教養」を育成する意義とその方法．芸術の認知科学, Cognitive Studies, 20（1）：27-45.

石黒千晶・岡田猛（2016）創造的教養を育む芸術教育実践 : 日常の写真活動に及ぼす効果．学校内外の学びをつなぐ ,Cognitive Studies, 23（3）：221-236.

石黒千晶・岡田猛（2017）芸術学習と外界や他者による触発－美術専攻・非専攻学生の比較－．心理学研究 , 88（5）：442-451.

小塩真司（2004）SPSS と Amos による心理・調査データ解析―因子分析・共分散構造分析まで．東京図書株式会社：東京.

椿ちか子・松元隆秀・金高宏文（2020）表現系ダンス・リズム系ダンスの「技能評価観点構造図」の提案．九州体育･スポーツ学研究，34（1）：9-25.

北村明子（2008）舞踊作品における振付とその生成過程．美術解剖学雑誌，12（1）：58-64.

邦正美（1998）舞踊創作と舞踊演出．論創社：東京.

佐藤郁哉（2008）質的データ分析法　原理･方法･実践．新曜社：東京.

佐藤節子（2002）ダンス創作能力と創造性の関係について－動きや並び方の表現を中心に－． 埼玉女子短期大学研究紀要，13：1-14.

佐藤みどり・伊藤恵子（1998）ダンスの創作過程に関する事例的研究：K 大学ダンス部の練習日誌にみられるいきづまりと助言．日本体育学会大会号，49：628.

佐藤みどり・宮本乙女・松本千代栄（1997）ダンス課題学習の成果（6）：学習者同士の相互作用に視点を置いて．日本体育学会大会号，48：604.

柴真理子・塩瀬順子・原田順子（1991）ダンス学習の意義と創造性教育．兵庫体育学研究集録，17：43-56.

柴田好章（1997）授業逐語記録を対象とした語の出現パターンの分析．日本教育工学会論文誌 / 日本教育工学雑誌, 21（1）:1-12.

鈴木淳子（2011）質問紙デザインの技法．ナカニシヤ出版 : 東京.

ジャクリーン M・スミス：林悦子・島内敏子訳（1984）ダンス創作テクニック．大修館書店：東京.

Masaki Suwa and Barbara Tversky（1997）What do architects and students perceive in their design sketches? A protocol analysis．Design Studies，18（4）：385-403.

高橋和子（2016）平成 27 年度文部科学省受託事業『武道等指導充実・資質向上支援事業』（テーマ 4: 成果検証）ダンス領域を実践する上での成果と課題の把握並びに解決策のための方策.

寺山由美（2010）創作を主とする舞踊教育の生成過程―「与える」･「引き出す」をキーワードに―．舞踊學，33：39.

中野優子・岡田猛（2012）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－．舞踊學，35：53-64.

中野優子・岡田猛（2015）コンテンポラリーダンスにおける振付創作過程の解明．舞踊學，38：43-55.

中村恭子（2013）日本のダンス教育の変遷と中学校における男女必修化の課題　特集：武道と舞踊の必修化がもたらすもの．順天堂大学スポーツ社会学研究，21（1）：37-51.

中村恭子・浦井孝文（2005）中学校における体育の種目選択制に関する研究－ダンス領域を中心とした現状と問題点－．順天堂大学スポーツ健康科学研究，9：52-56.

ナンシー・レイノルズ（2014）20 世紀のダンス史．慶應義塾大学出版会：東京.

西山友貴（2016）ダンスにおける新たな動きの創造手法の提案．帝京科学大学教職指導研究：帝京科学大学教職センター紀要，1（1）：107-116.

ブラム・チャプリン : 碓井節子訳（2005）舞踊創作の技法　身体運動の根源に触れる．新宿書房：東京.

松本千代栄（1980）ダンス表現学習指導全書 – 表現理論と具体的展望．大修館書店 : 東京.

松本千代栄・石黒節子（1974）ダンスの創作過程．大修館書店 : 東京.

松本奈緒・寺田潤（2013）男女必修化時代の中学校ダンスの実施の現状と指導者の問題意識 - 秋田県保健体育教諭の研修レポートを参考として -．秋田大学教育文化学部研究紀要，教育科学部門，68（4）：25-34.

（2020年９月26日受付
2021年１月24日受理）

英文抄録の和訳

大学における舞踊教育は主に，教員養成系，あるいは芸術教育系の専門教育課程において多様に展開されている．しかしながらダンスの特質上，その指導法は教師の暗黙知によるものも多く，学習者の認知的な学習過程に関する実証的研究はほとんど見当たらない．そこで，本研究は，舞踊創作の学習プロセスのサポートを念頭に，ディスカッション能力や考えをまとめる技術の向上を狙った教材（「舞踊創作デザインシート」）の開発を目的とした．「舞踊創作デザインシート」の開発は以下の3段階の手順によって行った．第1に，先行研究から収集した舞踊創作の要素の中から，創作思考に関連する要素のみを抽出し，試案を作成した．第2に，プロのダンサー・振付家へのインタビュー調査を基に，実用性のある舞踊創作の要素を反映した修正案を作成した．第3に，プロのダンサー・振付家の意見を反映した修正案を導入し，舞踊専攻生を対象とした授業を実施し，「舞踊創作デザインシート」の有用性を検証した．その結果，創作を通して他者との関わりや対話力の向上を感じるという従来の舞踊教育における定石に加え，「思考の整理」「創作プロセスへの気づき」「従来の方法」との違いという対象者による内的な自己省察が顕在化された．更に，大学生にとって作品の社会的価値への認識が向上し，作品鑑賞時の自覚や創作要素に関する認識についての変化がみられた．本研究の成果により，学習者にとって創作プロセスの見える化をすることによって，創作に要する時間の短縮や質の向上につながる一方，教材の発展的な作成を通して，ダンス経験の少ない指導者であっても，質の高い創作プロセスの指導が可能となることが期待される．