

ストリートダンス初学者を対象とした光線による 要素動作の自習支援システム

丹下 裕貴 泉 朋子 仲谷 善雄

立命館大学 情報理工学部[†]

1. はじめに

日本ではストリートダンスが 2010 年頃より急速に注目されるようになった。それまでストリートダンスは、社会の認知度が高くなく、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、テレビ番組や CM、アーティストのプロモーションビデオなどでストリートダンスが起用される機会が増えたことなどにより、知名度や社会的地位がようやく上がってきた。

このようにストリートダンスの認知度が日本で高まってきた中、平成 23 年度より小学校で、平成 24 年度からは中学校体育授業の一環としてストリートダンスの一種である LOCK DANCE（ロックダンス）と HIPHOP（ヒップホップ）が取り入れられ、平成 25 年度からは高等学校でも導入される予定である（図 1）[1]。このことにより、多くの企業が市場としてのストリートダンスの拡大可能性に注目し、産業としてのストリートダンスという新たな認識が出てきている。



図 1: ストリートダンス授業実施の様子

しかし、ストリートダンスが体育の授業で導入されたことにより大きな問題が生じている。その中でも大きく問題視されているのは、教育現場でストリートダンスを指導・評価するためのノウハウがまだ整備できていない学校が多いこと、特に生徒達に教える立場の体育教師のほとんどにストリートダンスの経験がないことである。また、体育教師も生徒もともにストリートダンスに対して苦手意識を持つ人が多いことも教育現場の問題点である。このような現状を受けて、現在、NSSA（一般社団法人日本ストリートダンススタ

ジオ協会）は、小学校からの要望でストリートダンスのインストラクターを学校に派遣し体験授業などを行う教育現場のサポート活動を実施している[2]。しかし、インストラクターから教育を受けるには、時間や場所に制約があるため、多様な動きを経験したり、疑問点を尋ねる時間も十分に確保できない。体育教師が時間や場所を気にせずに模範的な動きや技、生徒に対しての教え方・評価方法などを学習できる環境が望まれている。

本研究では、ストリートダンスの授業でダンス未経験の体育教師が、ストリートダンスの基礎、簡単な技などを生徒に効果的に指導できるように、技を学習し、技の特徴をしっかり理解・納得できるような教育支援システムを提案する。具体的には、技の理解や習得には、技の要点となる手足や体の位置や関節の角度などを理解する必要があるため、それを外部からガイドするよう、プロジェクトで個人の身体特性に合わせた適切な位置や角度を示す光の線を学習者の身体に投射し、学習者はそれに身体を合わせてポーズをとることで、自習できるシステムを提案する。

2. ダンス教育の現状

ダンス教育は人と人との直接的なコミュニケーションのみで行われるものが多く、ビデオなどの教材を使用して学習を行ってもダンス未経験者には理解しにくいという問題があった。そもそもダンスは感性の部分が大半であり、音楽に合わせて踊る際、自分自身の感性で音楽の進行やリズムに合った動作を選んで、全体の動作の流れを構成し、自分なりの世界を表現することを目的としているため、人によって、感じ方、表現の仕方が様々である。そのため、ダンスの動作の選択や全体の構成は正解が必ずしも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め、他人から見て、動作や動作の組み合わせに馴染めない要素が存在したとしても、踊り手の感性で体を動かしているため、踊り手からするとそれが正解だと言える。

ただ、どのダンスにも基本のステップ・技が存在し、ほぼすべての動きはそれに準ずる。また、ストリートダンスにおける基本部分を学ぶためには、言葉だけで伝えることが難しく、指導者の

動作を見て模範し反復することが重要である。しかし、見本となる人の動作を模倣し、その動作を自分のものにするには、自分の動作の認識、人と自分の動作の比較、自分の動作の修正などの能力が必要とされるため、基本的な動作の習熟が十分ではない学習者にとっては容易ではなく、時間を要する。

3. システム提案

ストリートダンスをする上で欠かせない技の習得について、ストリートダンス未経験の体育教師が一人で学習し、技を習得できるような教育支援システムを提案する。そのために、以下のステップを踏んで、技を構成する基本的な要素動作の習得を促進する。

- ① ストリートダンス熟練者数名を対象に様々な技をどの角度から見たら格好良く見えるかアンケートなどをとりそれぞれひとつずつ決めてもらう。
- ② ストリートダンス熟練者に技をしてもらい、格好良く見える角度から動画を撮影する。
- ③ ②の動画から要素となる動作の形を抽出する。このとき、8小節あるなかの1.2.3.4.5.6.7.8の1カウントずつを抽出し、1から2、2から3などの、形の間をつなぐ動作については学習者に委ねる。
- ④ 1カウントずつ抽出したデータから技の形を線画（スケルトン）として抽出する。それを光の線として、ストリートダンス未経験者に向けて、格好良く見える角度からプロジェクタで投射する。ストリートダンス未経験者が体を光に合わせることで、直観的に手足や体の部位の位置関係を理解できるとともに、演技上の難しい箇所を、体感を通じて認識できるようにする。
- ⑤ 演技上の困難な点は多くの人に共通していると思われるため、そのような個所についてあらかじめ学習上のポイントやアドバイスを整理しておいて、④の時点でシステムから提示する。

このシステム長所として、体の傾き加減や足をどの程度まで上げれば良いかなどがしっかりとわかり、格好良いとされる形が明確に表示され、自分自身で確認しながら学習することができる。また、1から2の間などのカウント間の指導を省略しているため、1から2の間の流れは個人の感覚で動かすため、ストリートダンスで重要視されている個性をここで生み出すことができる。

また、モデルの実際の動きを横に設置したモニター上で映像として見るようにし、

技のニュアンス、イメージを理解させつつ、鏡を未経験者の前に置くことで、前を見ながら光に体を合わせやすくする。

4. アドバイスの提示方法

技の形を真似ただけでは、何が重要な点なのか分からないことが多い。インストラクターが生徒に直接技を教える際、技を教えると同時に、その技の名前の由来と要点を教えることが多い。

以下に、ストリートダンスの技の名前とその由来・要点について例を示す。

- ① **TWIRL LOCK** [トゥエルロック]
TWIRL: 巻くという意味。手首を耳の横で巻く。
LOCK: 鍵を掛けるという意味。鍵を掛けるように手首を固定して返す また身体を止める (**LOCK** する) という意味。
- ② **STOP and GO** [ストップアンドゴー]
STOP: ミッキーマウスが走っている途中に崖に落ちそうになるのをギリギリで止まる様子を表現したもの。
GO: ミッキーマウスが走り出す際に勢いをつける様子を表現したもの。

このようにほとんどのストリートダンスの技には由来があり、その技の名前の由来を伝えることで、生徒自身がイメージを持ちやすくなり、教える側も技のニュアンスなどを伝えやすくなる。単純に技を作った人の名前を技名として使用している場合もあり、その際は技の要点のみを伝えることが多い。

3節で述べたシステムの中に技の名前の由来と要点を組み合わせることで、理解しやすく支援することができる。

5. 今後の展望

今後はこのシステムをダンス未経験者に評価してもらい、改善点を修復し、より体育教師が楽しくダンスを学習し、生徒に指導できるシステムにしていきたい。

6. 参考文献

- [1] 文部科学省：中学校武道・ダンスの必修化，文部科学省（オンライン），
http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/jyujitsu/1221013.htm >（参照 2013-1-5）
- [2] NSSA 一般社団法人日本ストリートダンス協会：学校教育事業，教員向けリズム研修事業，NSSA 一般社団法人日本ストリートダンス協会（オンライン），
<http://nssa.or.jp/instructor/instructor.html> >（参照 2013-1-5）