

舞踊における受け手の享受構造と舞踊ジャンルの関係

—劇場における舞踊を中心に—

中井 知恵・川口 千代

I. 緒言

舞踊は本来、人間の肉体的・精神的生活に深く根をおろしていたものであり、礼拝や呪術的な要素、村落共同体統合の要素などを携えていた¹⁰⁾。しかし、今日の舞踊は、時代の変遷や社会変化に伴い、古来から存在していた舞踊とは質的にも様相を異にし、その種類も細分化・多様化してきている²¹⁾。このことは同時に、それらに対する人々の関わり方にも変化を生じさせているのではなからうか。古代においては神に奉納するものであり、祈禱のために舞われるものであった舞踊⁴⁾が、徐々に審美性を求める傾向を強めた。このことから、送り手になる職業舞踊家が誕生し、スペクタクルな舞踊とそれらを観る受け手の存在が生じることとなった²²⁾。そしてスペクタクル性の強調に伴い、作品を媒体とした送り手と受け手の相互関係はさらに親密かつ重要なものとなってきたのである。この両者のコミュニケーションを重要視しているものの一つが、今日の公演芸術としての舞踊であると考えられる。ここでは、送り手が舞踊作品という媒体を通し、一つのメッセージを社会に投げかけるということの重要性はいままでもない。しかしながら、受け手である観客の心中に送り手のメッセージが到達することが、両者のコミュニケーションの成立にあたっては重要な点なのである。これまでもそのコミュニケーションの重要性から、観賞における概念検討²²⁾やそれに関わる研究が数多く行われてきた。

これらの研究動向を分析してみると、主として、①舞踊作品が受け手に与える印象を主として形容詞対による尺度評定法に求め分析を行った研究^{7,10,11,18)}、②表現主体である送り手やその表現内容・方法、あるいは舞踊の成立を支える諸要因や諸要素について理論的に構造化した研究^{1,3,24,25)}、③送り手や受け手における芸術活動やそれに対する意識の実態について、主に質問紙調査を基に芸術活動の動向予測を行った研究^{19,20)}に区分できよう。

しかし、これらの研究には、いくつかの限界が見受けられる。まず第1に、感情価の重要性や舞踊作品の認知構造及び受け手の印象構造についての要因の解明は行われたが、その実験方法にVTRを用いたことで、3次元空間に存在する対

象作品が2次元化され、ライブ感覚が欠如してしまっていることである。これは、ハンナが“...and film's two dimensions create some distortion in presenting the three dimensionality of dance.” (Hanna⁹⁾p.217)と指摘する空間の歪みに起因するものであると考えられる。さらに、被験者が実際の劇場空間に存在する観客と同程度に積極的姿勢をもって作品に接しているのかどうかという点が問題点としてあげられる。第2に、構築された理論をそののみにとどめず、現実への問題対処・実践へ導く必要があると考えられる。そして第3は、送り手と受け手の構造把握から芸術活動全般における動向予測が行われており、今後さらに各芸術領域レベルでの追跡・検討が期待されているが現実にはまだ実現していない。

以上のように、観賞に関する研究は送り手の視点及び観賞構造全体の中での受け手の持つ印象構造等については明らかにされたが、受け手が何を期待して劇場へ足を運ぶのか(以下「享受目的」と略す)、そして何を心得て帰っていくのか(以下「享受内容」と略す)といった享受の具体的要素については明らかにされてこなかった。従って、こうした点を明らかにし、受け手に関わる諸要素や受け手の認識の仕方を捉えていくことは、受け手の情動的变化や作品の印象構造の分析と同様、舞踊における送り手・受け手間のスムーズなコミュニケーションの成立に重要な示唆を与えるものであると考えられる。

そこで本研究では、受け手の享受目的及び享受内容を明らかにするために、①実際に劇場に足を運んだ観客すなわち受け手が、舞踊作品の観賞を通して享受した内容の構造化を図るとともに、②その構造と舞踊作品の属するジャンル(以下「舞踊ジャンル」と略す)との関係について検討を加えた。

II. 方法

1. 調査対象

本研究では、舞踊ジャンルを、古典バレエ、モダンダンス、モダン・バレエ、コンテンポラリーダンス等含めたポスト・モダンダンス以降の舞踊(以下「ポスト・モダン」と略す)の4つに分類した上で、現在日本で上演されており、かつ各舞

表1 調査対象及び舞踊ジャンル別のプロフィール

舞踊のジャンル	舞踊団	振付者	演目	男	女	計
古典バレエ	国立アカデミー・ソ連・ボリショイ劇場バレエ団	ユーリー・グリゴロヴィチ	白鳥の湖／くみ割人形／海賊／無益な用心	152	460	612
モダンダンス	マーサ・グラハム舞踊団	マーサ・グラハム	4月の誘惑／夜の旅／光のはたらき	61	278	339
モダン・バレエ	モーリス・ベジャールバレエ団	モーリス・ベジャール	ニーベルングの指輪	52	277	329
ポスト・モダン	刺使川原三郎&karasu, カンパニー・マギーマラン	刺使川原三郎, マギーマラン	モンタージュ, レボルシオン	131	237	368
合計				396	1,252	1,648

注：表中「ポスト・モダン」は、コンテンポラリーダンス等を含めたポスト・モダンダンス以降の舞踊の略である。

踊ジャンルに属する作品を抽出し、その作品が上演された公演に足を運んだ観客1,648名から有効回答を得た（表1参照）。

2. 調査時期

平成2年8月下旬から10月下旬にかけて、各公演の主催者を通じ筆者自身による劇場での即日回収形式で行った。なお、即時回答が不可能な会場のみ郵送回答形式を採用した。

3. 調査用紙の作成

調査項目については、これまでに受け手が舞踊作品を通して享受した内容を実際の調査によって構造化した研究は見当たらない。そこで、本研究では以下の手順で検討を加え、28項目から構成される調査項目を新たに作成した。

まず第1に、数ある舞踊創作に関する理論の中でも特に、舞踊作品の上演に必要な構成要素を網羅していると考えられる若松（若松²⁶ p.274）と邦¹⁵の理論について検討を加えた。両者の理論は、内容的にはほぼ一致しているが、分類表記の方法が若干異なっている。そこで、舞踊上演作品を成立させる普遍的な要素を抽出するために、図式化してある若松の理論（図1参照）に邦の見解²³を加えることにより、「劇場、演者、観客、構成・振付け、作品内容、音楽（音響）、衣装・照明・美術」から構成される「舞踊作品上演に必要で

あると考えられる7つの要素」²⁴を抽出した。

第2に、受け手の享受構造のベースを、メディアにおける利用と満足の多様性に着目して始められたスポーツのスペクタクル性に関する研究^{2,8,9}に求めた。表2は、ビレルとロイにより有力な研究報告^{8,9}を再検討し分類・命題化された「メディア・スポーツの4つの機能」²である。これを舞

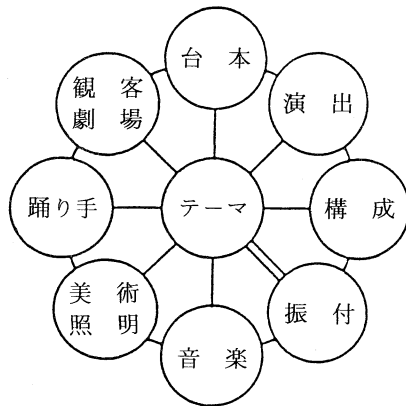


図1 ダンス創作の思考要因（若松²⁶ p.274）

表2 メディア・スポーツの4つの機能（ビレル, ロイ²）

メディア・スポーツの4つの機能	内 容
情報機能 (Information functions)	ゲーム自体, 特定のゲームの結果, あるいはゲーム, チームもしくはプレイヤーの統計的分析に関する知識の増大。
統合機能 (Integrative functions)	ある視聴者同士の間で親和的もしくはその他の社会的経験を提供すること。
覚醒機能 (Arousal functions)	快楽的, 審美的もしくは刺激的経験を提供する —— 情動的機能。
逃避機能 (Escape functions)	うっ積した感情あるいは個人的問題からの解放 —— 情動的機能。

表3 舞踊享受における4要因

舞踊享受における 4要因	内 容
情 報 (Information)	技量の評価・発見・動きの分析, 作品・踊り手, あるいは他の要素における知識・情報に関する側面.
統 合 (Integrative)	観客同士の話題性, 社会的経験, 人間関係の円滑化, 親和性, 社交性に関する側面.
覚 醒 (Arousal)	審美的経験, 緊張感, 刺激的経験, 興奮, 覚醒作用, 情動的側面.
逃 避 (Escape)	うっ積した感情あるいは個人的問題からの解放, 自己同一化, 共感, 情緒的解放感.

踊享受構造把握のための指標として適切なものとするために、舞踊とスポーツの相違点を加味し、新たな概念モデルとして修正したものが、表3に示した「情報」「統合」「覚醒」「逃避」から構成される「舞踊享受における4要因」である。スペクテーター・スポーツにおける理論を劇場での舞踊観賞に適用する際、両者の本質的契機の相違点として、「芸術にはスポーツのように勝敗はありえない。」(樋口⁶⁾p.55)点やスポーツの空間は日常の行動空間とも舞踊の空間とも異なった「全く独自の領域」(樋口⁶⁾p.135)であることを考慮しておかねばならない。が一方では、社会学的視点から検討した丸山¹⁷⁾が、スペクテーター・スポーツは観客におけるプレーヤーと自己との同一化や、日常生活の常軌性からの逸脱と主体性の回復を可能にするものであるとし、さらにその個人的機能として、観客の一体化による脱現実と脱自我の強い解放感及び感情の高揚等を味わうことや、社会的機能として、社会の均衡・維持を行う機能を有しているといった、劇場での舞踊観賞における共通点と考えられる点をあげている。

このように、スポーツにおける被観戦者と観戦者の関係に生じる相互作用には、舞踊における送り手と受け手間に成立するコミュニケーションと相違点は存在しているものの、通じる要素も含まれていると考えられるのである。

このようにして、新たな概念モデルとして形成された4要因の各次元に対し、上記で抽出された7項目をそれぞれ配し、「舞踊作品上演に必要なと考えられる7つの要素」と「舞踊享受における4要因」からなる28の項目を設定した(表4参照)。そしてこれを中心に、受け手の基本的属性や社会的属性といった付帯的条件、すなわち年齢、性別、職業、公演の情報源・動機、現在及び過去の興味、ライフスタイルの豊かさに関する項目、作品評価(15項目)²⁵⁾の項目を加えて調査用紙を作成した。

4. 結果の処理方法

すべてのデータは、筑波大学情報処理センターのSPSS統計パッケージを通して処理を行った。

Ⅲ. 結果と考察

1. 舞踊享受構造の検討

1) 享受目的の構造

まず、公演前の受け手の享受目的を明かにするために、作成した28項目に対して因子分析を行った。因子分析は、主因子解法によって行い、固有値1.00以上の基準で因子数を規定し、Normal varimax法による直交回転を行った。なお、因子の解釈・命名は因子負荷量0.40以上の項目を中心に行なった。その結果、享受目的として6因子が抽出され、この抽出された6因子で全分散の68.45%が説明できた(表5参照)。

第1因子は、「Q23: 独創的な衣装, 照明, 美術」「Q15: 新しい感覚の劇場」などに高い因子負荷量がみられたが、「独創的」「刺激的」「新奇性」などを含んだ因子がマイナスの負荷量を示している。そのことは、受け手が、送り手の提供する「技術」「情報」「話題性」などに魅かれて劇場へ来るのか、あるいはそういったものには魅かれずに、受け手自身の感性によって判断された「刺激性」「新奇性」などに魅かれて来るのかという、二律背反な受け手の意志決定に関する因子であると考えられる。そこで、この因子を「意志決定」と命名した。以下第2因子は、「Q5: 話題性のある衣装, 照明, 美術」「Q22: 作品の話題性」など、受け手が舞踊作品に対して求める話題性、親和性、人間関係の円滑化に関する内容の項目で形成されていることから「統合」と、第3因子は、「Q12: 自分が豊かになるような内容」「Q24: 共感できそうな構成・振付け」など、情緒的解放感、自己同一化、個人的問題からの解放などに関する項目で形成されていることから「逃避」とそ

表4 4要因と7要素による28の質問項目内容

舞踊享受における4要因	舞踊作品上演に必要であると考えられる7要素	28項目の内容
情報	劇場 演者 観客 構成・振付け 作品内容 音(音響) 衣装・照明・美術	6. 情報豊かな劇場 17. 踊り手のすばらしい技術 2. 知識や教養を高められること 13. 構成・振付けのすばらしい技術 9. 技術が豊富に用いられた作品 21. 技術をこらした音楽(音響) 27. こった衣装, 照明, 美術
統合	劇場 演者 観客 構成・振付け 作品内容 音(音響) 衣装・照明・美術	1. 話題性のある劇場 10. 話題性のある踊り手 18. 友人との会話の楽しさ 28. 話題性のある構成・振付け 22. 作品の話題性 14. 音楽(音響)の話題性 5. 話題性のある衣装, 照明, 美術
覚醒	劇場 演者 観客 構成・振付け 作品内容 音(音響) 衣装・照明・美術	15. 新しい感覚の劇場 11. 鍛えられた身体の美しさ 26. 作品に接して興奮するような気持ち 3. 刺激的なイメージの構成・振付け 19. 作品の新奇性(新しさ・珍しさなど) 7. 刺激的な音(音響)のイメージ 23. 独創的な衣装, 照明, 美術
逃避	劇場 演者 観客 構成・振付け 作品内容 音(音響) 衣装・照明・美術	20. リラックスした劇場 16. 自分の出来ない事をやってくれる魅力 25. 自己解放の魅力 24. 共感できそうな構成・振付け 12. 自分が豊かになるような内容 4. 心が豊かになるような音(音響) 8. 穏やかになれる衣装, 照明, 美術

注：表中、数字は調査用紙の質問項目配列番号である。また、表題の4要因は「舞踊享受における4要因」を、7要素は「舞踊作品上演に必要であると考えられる7つの要素」を指している。

れぞれ命名した。なお、第4・第5・第6因子は、本研究においては意味の明晰さを欠くため、あえて解釈・命名することを避けた。

2) 享受内容の構造

それでは、実際の舞踊作品を媒体とすることで、受け手の享受内容はどのように変容するのだろうか。ここでは、公演後の受け手の享受内容を明かにするために同様に28項目に対し因子分析を行った。その結果、享受内容として7因子が抽出され、この7因子で全分散の69.23%が説明できた(表6参照)。

第1因子はいずれも、「Q9：技術が豊富に用いられた作品」「Q13：構成・振付けのすばらしい技術」などの情報・技術的側面に関する項目の融合体であることから「情報」と命名した。以下第2因子は、「Q7：刺激的なイメージの構成・振付け」「Q19：作品の新奇性(新しさ・珍しさなど)」など、覚醒作用の強い項目で形成されていることから「覚醒」と、第3因子は「Q22：作品の話題性」「Q14：音楽(音響)の話題性」など、話題性、社交性などに関する項目で形成されていることから「統合」と命名した。そして第4

表5 受け手の享受目的構造（回転後の因子負荷行列）（N=1648）

因子名	項 目 名	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6
意志決定	23. 独創的な衣装, 照明, 美術	-0.91881	0.10332	0.02170	-0.05807	0.08439	-0.02652
	15. 新しい感覚の劇場	-0.90458	0.08820	-0.05479	-0.17137	0.08360	0.08575
	7. 刺激的な音（音響）のイメージ	-0.90356	0.03778	-0.14385	0.17784	-0.08704	-0.07678
	19. 作品の新奇性（新しさ・珍しさなど）	-0.83906	0.30607	-0.02427	0.10286	0.12534	-0.09744
	3. 刺激的なイメージの構成・振付け	-0.82481	0.02495	-0.07161	0.18024	-0.01583	-0.06738
	21. 技術をこらした音楽（音響）	0.73425	0.54596	-0.19027	-0.02616	0.17711	0.00431
	14. 音楽（音響）の話題性	0.73204	-0.40286	0.21867	0.10952	0.03623	-0.18856
	13. 構成・振付けのすばらしい技術	0.70914	0.55244	-0.16394	-0.11620	-0.06687	-0.18903
	9. 技術が豊富に用いられた作品	0.68973	0.55409	-0.07485	-0.16851	-0.18429	-0.03071
	6. 情報豊かな劇場	0.61712	0.53388	-0.22065	-0.11713	-0.18144	0.17064
	10. 話題性のある踊り手	0.61697	0.13305	0.03719	0.30850	0.02538	-0.01929
	27. こった衣装, 照明, 美術	0.59379	0.49087	-0.06528	-0.15634	-0.26829	0.17261
	統合	5. 話題性のある衣装, 照明, 美術	0.02866	-0.80423	0.08111	0.16188	-0.05254
22. 作品の話題性		0.15002	-0.72763	0.09336	0.07202	-0.02693	-0.11361
18. 友人との会話の楽しさ		0.11662	-0.69907	0.14617	-0.07885	-0.02142	0.26076
17. 踊り手のすばらしい技術		0.49139	0.64959	-0.16082	0.31834	-0.07100	0.05311
1. 話題性のある劇場		0.13225	-0.64997	0.14395	0.14002	0.06812	0.04557
	2. 知識や教養を高められること	0.59183	0.63090	-0.07012	0.08622	-0.05697	0.01027
逃避	12. 自分が豊かになるような内容	-0.03863	-0.14265	0.78466	0.18165	0.08093	-0.17080
	24. 共感できそうな構成・振付け	-0.03012	-0.05259	0.76717	0.08059	-0.07973	0.10353
	8. 穏やかになれる衣装, 照明, 美術	0.24564	-0.22714	0.64855	-0.30823	0.24778	-0.06375
	20. リラックスした劇場	-0.00251	-0.06026	0.61268	-0.14602	-0.04422	0.10355
	4. 心が豊かになるような音	0.05421	-0.23518	0.53689	0.23691	0.15995	0.13999
	28. 話題性のある構成・振付け	-0.12577	-0.46180	0.08635	0.60885	-0.25394	-0.03629
	26. 作品に接して興奮するような気持ち	-0.54387	0.09177	0.00707	-0.21994	0.71005	-0.20109
	25. 自己解放の魅力	0.02960	-0.09594	0.14890	-0.02627	0.41930	0.30916
	16. 自分の出来ない事をやってくれる魅力	0.00150	-0.07433	0.03881	0.00084	0.02383	0.73847
	11. 鍛えられた身体の美しさ	0.04244	0.37461	-0.30730	0.08955	-0.06522	0.10276
固 有 値		8.05882	5.14824	2.70297	1.10105	1.08231	1.07162
寄 与 率 (%)		28.78150	18.38657	9.65346	3.93232	3.86539	3.82721
累 積 寄 与 率 (%)		28.78150	47.16807	56.82153	60.75385	64.61924	68.44645

因子は、「Q20：リラックスした劇場」「Q12：自分が豊かになるような内容」など、「逃避」の中でも特に情緒的な解放感に関する項目で形成されていることから「情緒的解放感」と命名し、第5因子は、「Q8：穏やかになれる衣装, 照明, 美術」「Q4：心が豊かになれるような音」など「逃避」の中でも共感に関する項目で形成されている事から「共感」と命名した。なお第6・第7因子は、意味の明晰さを欠くためあえて解釈・命名することを避けた。

以上のことから、理論上考える享受内容と実際の享受内容には若干の異なりがあることが明らかになったが、ここではさらに、享受内容をより

簡潔化して把握するために、因子数を4因子に規定し再度因子分析を試みた。その結果、先の因子分析で分化した「情緒的解放感」と「共感」の因子は、融合してひとつの「逃避」因子を形成した。また「Q26：作品に接して興奮するような気持ち」が「覚醒」因子に吸収された。そして、この4因子で全分散の58.06%が説明できた（表7参照）。

3) 享受目的と享受内容の関係

受け手の享受構造としては、先行研究から4要因に分類されると予測したが、享受前では「意志決定」「統合」「逃避」の3因子を中心とした構造が抽出され、享受後には「情報」「覚醒」「統合」

表6 受け手の享受内容構造（回転後の因子負荷行列）（N=1648）

因子名	項目名	F 1	F 2	F 3	F 4	F 5	F 6	F 7
情報	9. 技術が豊富に用いられた作品	0.87587	-0.24053	0.02853	-0.07587	-0.03912	-0.01059	0.12301
	13. 構成・振付けのすばらしい技術	0.83863	-0.17056	-0.03716	-0.02080	-0.09611	-0.16846	0.20693
	2. 知識や教養を高められること	0.80582	-0.08751	-0.19799	-0.06402	0.01806	0.03071	-0.19068
	17. 踊り手のすばらしい技術	0.75984	-0.00417	-0.12957	-0.23137	-0.03288	-0.07885	-0.29263
	21. 技術をこらした音楽（音響）	0.74970	-0.31885	-0.19583	0.01738	-0.06047	-0.20146	0.04388
	6. 情報豊かな劇場	0.74667	-0.16213	0.00917	-0.16745	0.19970	-0.04078	-0.05285
	10. 話題性のある踊り手	0.66869	-0.53389	0.23248	0.15148	-0.10016	-0.00046	-0.03781
	27. こった衣装, 照明, 美術	0.65063	-0.26993	-0.05040	-0.11083	0.44728	0.06417	-0.03537
11. 鍛えられた身体の美しさ	0.51300	0.16787	0.00474	-0.28149	-0.26646	0.21023	0.03785	
覚醒	3. 刺激的なイメージの構成・振付け	-0.10688	0.86367	-0.05692	0.13232	-0.07440	-0.05312	-0.14593
	19. 作品の新奇性（新しさ・珍しさなど）	-0.02170	0.85948	-0.02340	-0.24324	-0.05657	-0.03678	0.02793
	15. 新しい感覚の劇場	-0.30849	0.80396	-0.12407	-0.01395	-0.16202	0.06133	0.23922
	7. 刺激的な音（音響）のイメージ	-0.29620	0.76536	-0.30562	0.01270	-0.16812	-0.07110	-0.01631
	23. 独創的な衣装, 照明, 美術	-0.34114	0.73980	-0.24279	-0.03515	0.02819	-0.10132	0.14558
統合	22. 作品の話題性	-0.07537	-0.10407	0.90183	-0.03728	-0.11314	-0.03723	0.08067
	14. 音楽（音響）の話題性	0.32306	-0.41075	0.68112	0.10772	-0.02953	0.01188	0.10132
	1. 話題性のある劇場	-0.07211	-0.29581	0.67680	-0.24010	0.12936	0.01803	-0.04286
	5. 話題性のある衣装, 照明, 美術	-0.28574	-0.24907	0.64177	0.02046	0.28202	0.07755	-0.06102
	28. 話題性のある構成・振付け	-0.25033	0.28855	0.62925	-0.01982	0.05933	-0.09540	-0.37721
	18. 友人との会話の楽しさ	-0.22509	-0.28984	0.48994	0.07805	-0.04305	0.33675	-0.00766
24. 共感できそうな構成・振付け	-0.21007	-0.14199	-0.41140	0.15618	0.21218	0.34221	-0.09306	
情緒的解放感	20. リラックスした劇場	-0.39080	-0.18435	-0.28857	0.68686	0.10795	0.06756	-0.11443
	12. 自分が豊かになるような内容	-0.07793	-0.00071	-0.01505	0.58828	0.13202	0.00514	0.04844
共感	8. 穏やかになれる衣装, 照明, 美術	-0.10386	-0.18177	0.31561	0.34813	0.58777	0.15416	0.50642
	4. 心が豊かになるような音	-0.15037	0.05754	0.12961	0.29713	0.48083	0.22393	0.00332
	16. 自分の出来ない事をやってくれる魅力	-0.02246	-0.07825	-0.00724	0.01691	0.01220	0.87997	0.01738
	26. 作品に接して興奮するような気持ち	-0.12085	0.55505	-0.12396	-0.07159	-0.04219	-0.06762	0.69115
	25. 自己解放の魅力	-0.15935	0.15374	0.11379	-0.08830	-0.37228	0.16455	0.05434
固 有 値		5.84858	4.79742	3.50542	1.42738	1.30746	1.28145	1.21574
寄 与 率 (%)		20.88779	17.13364	12.51936	5.09779	4.66950	4.57661	4.34193
累 積 寄 与 率 (%)		20.88779	38.02143	50.54079	55.63858	60.30808	64.88469	69.22662

「逃避（「情緒的解放感」と「共感」）」の4因子に変容することが明らかになった。ではなぜこのように変容したのであろうか。その理由について特徴的な点を捉えてみると以下のことが考えられる。

まず、「情報」及び「覚醒」の因子についてみると、享受目的では、「情報」と「覚醒」は明確に区別化されず、「意志決定」という一つの因子を形成することを受け手の二立背反な行動をひとつのイメージとして捉えていたが、享受内容では、独立した2因子を形成した。これは、享受前には、劇場空間やこれから観ようとする作品に対し、受け手の期待感や欲求・イメージなどが複雑

に絡み合った流動的な状況にあったものが、享受後、明確化したためであると考えられる。

一方、「逃避」の因子では逆に享受目的では統一された状態にあったものが、享受内容では、規定後「逃避」因子を形成したが、規定前では「情緒的解放感」と「共感」に区別されており、一元的に捉えられていないことがわかる。これは、享受前には作品に関わる諸要素全体を一つの像として捉え総括化されていた受け手のイメージが、享受後作品を媒体としたことでその情緒的側面が具体化したためであると考えられる。

また、享受目的と内容で因子間に項目の移動が



情報 覚 醒 統 合 逃 避 (因子)

ジャンル	全	体	古典バレエ	モダンダンス	モダンバレエ	ポストモダン	一 要 因	多 重 比 較 (L S D)
因 子	MEAN(S.D)	MEAN(S.D)	MEAN(S.D)	MEAN(S.D)	MEAN(S.D)	MEAN(S.D)	分 散 分 析	
							F	
情 報	2.89(0.90)	3.94(0.36)	2.65(0.20)	2.10(0.25)	2.08(0.50)	3100.941 ***	B > PM***, B > MB***, B > M***, M > PM***, M > MB***	
覚 醒	2.38(1.04)	1.93(0.57)	1.43(0.32)	2.37(0.41)	4.02(0.43)	2168.524 ***	PM>M***, PM>B***, PM>MB***, MB>M***, MB>B***, B > M***	
統 合	1.96(0.67)	1.75(0.68)	2.48(0.34)	2.46(0.34)	1.38(0.42)	422.860 ***	M > PM***, M > B***, MB>PM***, MB>B***, B > PM***	
逃 避	4.37(0.53)	4.26(0.54)	4.48(0.49)	4.57(0.42)	4.27(0.56)	34.873 ***	MB>B***, MB>PM***, M > B***, M > PM***, MB>M*	

注1: 情報・覚醒・統合・逃避の各因子に属する項目は「表7. 受け手の享受内容(4因子規定)」を参照されたし。
 注2: 表中、B=古典バレエ、M=モダンダンス、MB=モダン・バレエ、PM=ポスト・モダンを示す。 (*p<.05, **p<.01, ***p<.001)

図2 受け手の享受構造と舞踊ジャンルの関係

表7 受け手の享受内容構造（回転後の因子負荷行列）（N=1648：4因子規定）

因子名	項目名	F 1	F 2	F 3	F 4	
情報	9. 技術が豊富に用いられた作品	0.89251	-0.18012	0.04449	-0.11338	
	13. 構成・振付けのすばらしい技術	0.86286	-0.07622	-0.02257	-0.11837	
	21. 技術をこらした音楽（音響）	0.76430	-0.26706	-0.19619	-0.12657	
	6. 情報豊かな劇場	0.75106	-0.16274	0.02276	-0.10670	
	2. 知識や教養を高められること	0.73392	-0.16073	-0.21787	-0.23545	
	27. こった衣装、照明、美術	0.68053	-0.26200	-0.03539	0.12010	
	17. 踊り手のすばらしい技術	0.67188	-0.09974	-0.13195	-0.42602	
	10. 話題性のある踊り手	0.64304	-0.53718	0.19127	-0.01846	
	11. 鍛えられた身体之美しさ	0.44262	0.15046	0.03382	-0.35384	
	覚醒	15. 新しい感覚の劇場	-0.33623	0.82411	-0.10822	-0.05425
		19. 作品の新奇性（新しさ・珍しさなど）	-0.08434	0.82143	0.00266	-0.29463
23. 独創的な衣装、照明、美術		-0.34122	0.76842	-0.22506	-0.01598	
26. 作品に接して興奮するような気持ち		-0.02323	0.73717	-0.05266	0.14268	
7. 刺激的な音（音響）のイメージ		-0.37229	0.71361	-0.31925	-0.19700	
3. 刺激的なイメージの構成・振付け		-0.24184	0.69778	-0.12240	-0.17399	
統合		22. 作品の話題性	-0.07778	-0.09146	0.90463	-0.01181
	1. 話題性のある劇場	-0.03178	-0.28561	0.71116	0.00602	
	14. 音楽（音響）の話題性	0.33502	-0.38151	0.65468	0.11130	
	5. 話題性のある衣装、照明、美術	-0.25021	-0.27256	0.62974	0.26616	
	28. 話題性のある構成・振付け	-0.34593	0.10359	0.53481	-0.14761	
	18. 友人との会話の楽しさ	-0.23333	-0.31588	0.46410	0.17583	
	24. 共感できそうな構成・振付け	-0.20218	-0.18203	-0.42539	0.28194	
逃避	8. 穏やかになれる衣装、照明、美術	0.09387	0.01664	0.32807	0.93847	
	4. 心が豊かになるような音	-0.13534	0.00567	0.07216	0.48658	
	20. リラックスした劇場	-0.40614	-0.24440	-0.38329	0.46247	
	12. 自分が豊かになるような内容	-0.09838	-0.03613	-0.10974	0.40276	
	16. 自分の出来ない事をやってくれる魅力	-0.06576	-0.12708	-0.00436	0.17741	
	25. 自己解放の魅力	-0.20583	0.14535	0.12296	-0.19808	
固 有 値		5.83150	4.58766	3.44599	2.39050	
寄 与 率 (%)		20.82679	16.38450	12.30711	8.53750	
累 積 寄 与 率 (%)		20.82679	37.21129	49.5184	58.0559	

認められたが、これはジャンルが混在していることから流動的な項目ではないかと推察される。

以上のことから、享受前に期待感や欲求・イメージなどから「意志決定」「統合」「逃避」の3要因に限定されていた内容が、享受後には作品を媒体とすることで把握が具体的となり、全体としては項目の移動は認められたものの、実際の受け手の享受構造としては「情報」「覚醒」「統合」「逃避」の4要因が確認された。このことは、スペクテーター・スポーツに関する理論を、劇場での観客の享受構造模索のために適用した結果、理論と実際では流動的な項目が生じるなどの相違点も見受けられたが、少なくとも4要因は存在するというを示唆している。すなわち、この理論に関

する限り、スペクテーター・スポーツと劇場で観賞する舞踊の両者には、受け手にとって同質の享受構造を示す面も存在していることを示しているのではないかと推察される。

2. 舞踊ジャンルと享受構造との関係

舞踊作品にはその作風や振付け者の意図伝達の方法、踊り手の表現方法などの特徴によりジャンルが存在し、それぞれのジャンルは独自の特徴を内包している^(註6)。このような特徴を持つ舞踊ジャンルが、受け手の享受構造（「情報」「覚醒」「統合」「逃避」）に対しどのような影響を及ぼしているのかについて、各因子別項目平均得点を用いて検討を加えた（図2参照）。この図から、受け手の享受構造に各舞踊ジャンルの特徴が顕著に表出さ

れていることが確認できる。

まず最初に、「情報」因子についてみると、古典バレエが3.94と4ジャンル中最も高い値を示しており、逆にモダン・バレエ、ポスト・モダンが、2.10、2.08と低い値を示している。このことから受け手は、4ジャンル中、古典バレエの技術・情動的側面を他の3ジャンルより、より多く享受しているのだということがうかがえる。これは、このジャンルの特殊性であり、ツアハリアス²⁹⁾がいうように、古典バレエにおける「型」の存在が、技術面における「普遍的な形式」を生み出し、それがこのジャンルに特有の「普遍的な価値」をもたらした中心的要因なのであろうと考えられる。

次に、「覚醒」因子についてみると、情報因子とは逆にポスト・モダンが4.02と最も高く、モダンダンスが1.43と最も低い値を示している。これは、ポスト・モダンが他のジャンルに比べて、前衛的な傾向を持っており、ショッキングやハプニングなど、まさに興奮や覚醒などのアイデアをそのジャンルの中心的コンセプトとして持っていることなどに起因するためであると考えられる。一方のモダンダンスは、自由な思想や表現、及びそれに基づく普遍的性質を持つジャンルであり、今回の調査では古典バレエ同様、普遍性という性質が前面にでたため、1.43とやや低い値がでたのではないかと考えられる。

また「統合」因子については、モダンダンス、モダン・バレエが平均的な値を示したのに対し、古典バレエ、ポスト・モダンは1.75、1.38とやや低い値を示している。これは情報因子同様、古典バレエが観る側にとって事前に理解されている普遍的な「型」の印象から、安心感をもって作品に接することができるジャンルであるため、格別な話題性につながらなかったといえる。また、ポスト・モダンは、覚醒因子が高いことからわかるように、前衛性が強いいため、一般的な話題や仲間と共通性のある話題というよりは、覚醒水準の高い独自の感覚に訴えてくるものが大切にされるジャンルであることから、このように低い得点が出たものと考えられる。

最後に「逃避」因子については、すべて得点4.00以上で4ジャンルとも大差はなく、どのジャンルに対しても受け手は共感や情緒的解放感を享受していることが確認できる。つまり受け手は、ジャンルの別なく観賞という活動を通し、共感や情緒的解放感などを味わっていることになる。これは、舞踊観賞における非常に重要な要素であると考えられる。

以上のことから、舞踊作品の属するジャンルによって受け手が享受する内容には、①古典バレエでは技術的な側面、②モダンダンスでは話題性の

側面、③モダン・バレエでは情緒的解放の側面、④ポスト・モダンでは、緊張感や興奮などの側面で、差異があることが確認された。そして、これらのジャンルの共通点として、受け手は観賞という活動を通し、ジャンルの別なく共感や自己同一化・情緒的解放感などを味わっているということが認められた。しかし同時に、情報と覚醒の因子については享受内容に関する危具も読み取れる。すなわち、情報因子の高いジャンルでは、技術面や情報の追求のし過ぎにより内容理解が乏しくなる恐れがあり、また覚醒因子の高いジャンルでは、斬新さや刺激性ばかりを追求し過ぎると、舞台芸術の送り手と受け手の関係はそれのみを軸に展開される希薄な関係になっていく恐れがあるという点である。

IV. 摘要

本研究は、受け手の享受構造と舞踊作品の属するジャンルについて検証することが目的であった。そのために、舞踊作品の成立要因である7つの要素、及び舞踊享受における4要因をベースにして、新たに受け手の視点による享受目的及び内容を把握するための尺度を提示した。そして、その尺度を中心とした項目による質問紙を用い、観客に調査を行い1,648名の有効解答を得た。

その結果は次のようである。

- ①舞踊における送り手と受け手間に成立するコミュニケーションは、スポーツにおける被観戦者と観戦者の関係に生じる相互作用と相違点は存在しているものの、観るという視点から享受構造（情報・覚醒・統合・逃避）をほぼ同一にすることが確認された。
- ②その享受構造は、舞踊作品の属するジャンルにより、古典バレエでは技術的な側面、モダンダンスでは話題性の側面、モダン・バレエでは情緒的解放の側面、ポスト・モダンでは緊張感や興奮などの側面で差異があることが認められた。

今後、スポーツの理論を舞踊に適用することでみられた相違点についてさらに検討を加え、受け手の享受構造について、舞踊独自の指標を作成していく必要があるのではないかと考えられる。その上で、このような享受構造の特異性が受け手個人にも存在するのか、またそうであるとすれば、どのような価値認識の相違が生じているのか、について検討する必要があると考えられる。すなわち、本研究で用いたような量的調査の他に今後の追跡調査など、質的な面から文化の受け手である人々の意識基盤を明らかにしていく必要があると考えられる。

注

注1) 邦は舞踊をその目的によって、芸術舞踊、娯楽的

舞踊, 社会的機能と結び付いた舞踊の大きく3つに分類しており(邦¹⁴⁾pp.15-19), 若松は, 劇場舞踊, 通俗舞踊, 宗教的なダンス, 教育舞踊, ダンス・セラピーなどの名称によって, 10~14種類に分類している(若松²⁰⁾pp.40-43)。

注2) 「かんしょう」については, 「観照」(竹内²³⁾pp.73-92)「鑑賞」(金城^{10,11)}, 松本¹⁸⁾)「観賞」(邦¹⁴⁾pp.227-243, 渡辺²⁷⁾)の主に3種が, 各研究者による定義づけのもとに, 明確な概念整理がなされないまま用いられてきたのが現実である。しかし, このように語の定義が確定せず混沌としている中「かんしょう」と「享受」(竹内²³⁾pp.154-156)との関係について内山²⁹⁾が概念把握を試み, 「舞踊享受」が「舞踊鑑賞」及び「舞踊観照」の「重層構造」により成り立つという考えを提示した。

そこで, 現実の観客の状態を把握するために, 内山の示す「舞踊享受」を概念上の性質構造と捉え, この理論と前述の3種の「かんしょう」の検討を行った。その結果ここでは, 千差万別な社会的文化的コンテクスト^{5,21)}をもつ観客が, 「舞踊享受」の本質的契機である「観照」へたどり着いても, 観照を希求しているが成就されていない「鑑賞」の段階であっても, それ以前の賞翫している「観賞」の段階であっても, 少なくとも, 劇場空間に身を置き作品を観たという現象を最低限包括するのに十分な概念である必要がある。これらのことから, ここでは「観賞」を用いることが適切と考えた。

注3) 邦は, 舞踊の現象的側面における作品化から上演までのプロセスには, テーマを中心に振付, 構成, 演出, 台本, 観客(観賞者), 劇場, 演技者, 照明, 衣装, 伴奏音の要素が含まれているとしており, これは若松の理論提示内容にほぼ一致している。

注4) 抽出された7つの要素内容は, 下記に示す通りである。

- 1:《劇場》公演現象や形態, その公演の形を決定づける空間の要素。
- 2:《演者》劇場空間内に存在する演者(Performer)の要素。振付け者(Choreographer, Creator)が演者の場合もこの項に含む。
- 3:《観客》舞踊観賞においては必要不可欠な要素であり, 送り手に対する受け手を示す。劇場空間に身を置く受け手を総称した要素。
- 4:《構成・振付け》作品の構成(Composition), 振付け(Choreography)に関する要素。
- 5:《作品内容》演出された作品内容に関する要素。
- 6:《音楽(音響)》本来音楽(Music)と音・音響(Sound)は異なるものであるが, ここでは音・音響に音楽を含めた総括的要素。また効果音や無音も含む。
- 7:《衣装・照明・美術》Formal及びInformalなものも含めた作品に関わる衣装の要素, 及び, 照明や舞台構成上必要な美術を含む要素。

注5) 作品評価の項目は, ジャンルの相違性・特徴を確認するための指標の必要性から作成した。舞踊観賞に関わる研究の中では意味因子研究は多いが, 中でも研究対象が多岐に渡って検討されている金城が作成した「評価性」「躍動性」「優美性」「力量性」「独自性」からなる意味因子を用いた^{10,11)}。

注6) 金城の「舞踊作品の鑑賞構造」を用いて, 本調査に付随して行った4つの舞踊ジャンルにおけるイメージ・印象の評価についても, 独自の特徴が内包されていることが確認された。主な結果として,

受け手は作品が属する個々のジャンルの特徴を以下のように捉えていることが明らかになった。すなわち, ①古典バレエについては, 優雅さや美しさはある反面, 作品そのものからは観ている人の感情を表出しにくい。また, 観た印象の強さや個性に関しては, 古典的な作品であるためかやや薄いイメージをもっている。②モダンダンスについては, 観ている人の感情を表出しやすく動きの力量感はある反面, 印象の強さや作品としての特異性に欠けるというイメージをもっている。③モダン・バレエは5因子すべてに対して比較的肯定的なイメージを, そして④ポスト・モダンダンスは, 独自性に富み観ている人の感情を表出しやすく独特な作風を持つ反面, 優雅さや動きの力量感に欠ける, というイメージを受け手は抱いているという点があげられる。

文献 (References)

- 1) 有馬順子(1972)舞踊の構造化に関する研究. 津田塾大学研究紀要 5: 101-122.
- 2) ビレル・ロイ: 川口晋一ほか訳(1988)メディア・スポーツーホットとクール. 桑野豊ほか編 スポーツと文化・社会. ベースボールマガジン社: 東京, pp.456-475.
- 3) 藤澤史枝(1979)演舞の構造—演舞概念の形成のために—. 体育学研究 24(3): 163-173.
- 4) 郡司正勝(1959)おどりの美学. 演劇出版: 東京, p.12.
- 5) Hanna, J. L. (1979) To dance is human: A theory of nonverbal communication. The university of Chicago press: Chicago and London.
- 6) 樋口 聡(1987)スポーツの美学. 不昧堂出版: 東京.
- 7) 石黒節子(1985)舞踊のコミュニケーションに関する研究—印象構造を手がかりに—. お茶の水女子大学人文科学紀要 38: 67-89.
- 8) Katz, E., Gurevitch, M., and Hass, H., (1973) On the use of the mass media for important things. American Sociological Review 38: 164-181.
- 9) Kenyon, Gald S., (1969) A conceptual model for characterizing physical activity. In: Loy, J. W. and Kenyon, G. S., and Mcpherson, B. D. (Eds.) Sport, culture society. Lea & Febiger: Philadelphia. pp.71-81.
- 10) 金城光子(1975)舞踊の鑑賞構造に関する研究Ⅲ. 琉球大学教育学部紀要 18: 41-59.
- 11) 金城光子(1976)舞踊の鑑賞構造に関する研究Ⅳ—琉球舞踊の認知構造(2)—. 琉球大学教育学部紀要 20: 7-28.
- 12) 邦 正美(1968)舞踊の文化史. 岩波新書: 東京, p.141.
- 13) 邦 正美(1973)舞踊の美学. 富山房: 東京.
- 14) 邦 正美(1986)舞踊創作と舞踊演出. 論創社: 東京, pp.16-310
- 15) ランゲ: 小倉重夫訳(1981)舞踊の世界を探る. 音楽之友社: 東京, pp.111-131.
- 16) 丸山富雄(1984)体育社会学研究会編 スポーツ参与の社会学. 道和書院: 東京, pp.213-224.
- 17) 松本千代栄・川口千代・徳家雅子(1973)動きの感情価に関する研究: その2舞踊作品の評定比較. 東京教育大学体育学部紀要 12: 71-79.
- 18) 三善 晃(1988)わが国の芸術活動の動向予測に

関する基礎研究. 昭和62年度科学研究(特定研究(I))
研究成果報告書〔総論編〕。

- 20) 折橋徹彦(1988)日本の演奏・舞台芸術—その送り手と受け手の構造— その2-2. 関東学院大学文学部紀要 54:81-101.
- 21) Royce, A. P. (1984) Movement and Meaning. Indiana University Press: Bloomington, p.104.
- 22) ザックス:小倉重夫訳(1972)世界舞踊史. 音楽之友社:東京, pp.247-254.
- 23) 竹内敏雄編(1974)美学事典(増補版). 弘文堂:東京.
- 24) Turner, M. J. (1962) A study of modern dance in relation to communication, choreographic structure, and elements of composition. The Research Quarterly 34(2):219-227.
- 25) 内山須美子・内山治樹(1990)舞踊享受の構造に関する研究—マルティン・ブーバーの理論に依拠して—. 体育学研究 35(2):99-108.
- 26) 若松美黄(1983)ダンス. 大石三四郎・浅田隆夫編 現代スポーツコーチ実践講座26. 株式会社ぎょうせい:東京.
- 27) 渡辺江津(1968)舞踊創作の理論と実際(新訂版). 明治図書:東京, pp.278-281.
- 28) ツアハリアス:渡辺鴻訳(1965), バレエ:形式と象徴. 美術出版社:東京, p.19.