

ダンスショーケースにおける観客の注目を集める要素の発見

1 4 3 2 0 5 1 木下紗花

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

近年、中学校保健体育科におけるダンスの男女必修化、新たにオリンピック競技としての採用、子供に習わせたい習い事ランキング内に入るなど社会的にストリートダンスに大きな注目が集まっている。ストリートダンスには集団で踊るショーケースという分野がある。ショーケースとは、主に観客の前で一つの作品として、複数人の集団で踊られることが多い。高田（2014）の研究で、ショーケースに対する認識を調査したところ、グループでの統率や調和、全体のまとまりが重要になるなどの意見が多く見られた。ショーケースは観客に対する「作品」として捉えることができ、ショーケースを構成する際、観客からの見え方というものも意識しながら作る必要がある。ダンスショーケースにおいて観客の視線がどこに集まりやすいかが把握できれば、より効果的なダンス構成やステージの活用方法の提案につながると考えられる。

2. 目的

本研究では、ダンスショーケースにおける視覚的に注目を集める要素の発見を目的とする。ショーケース中に観客の視線が特定の位置あるいは人に集まる際、どのような要素に基づき注目点が決まるのかを明らかにしていく。

注目を集める要因として、人数の要因、配置の要因、踊りの要因の三つの要因が挙げられる。これらの要因を操作したショーケース動画において、実験参加者がどこに注目しているかを明確にしていく。

3. 実験 ダンスショーケースにおける注目度の調査

3.1 方法

実験参加者： 本学情報科学部情報ネットワーク学科3, 4 年生 14 名（男性 11 名／女性 3 名）

実験計画： 「人数」「配置」「ソロ」の要因に対応した3つの実験を行った。それぞれの実験は、2つの条件を設けた1要因2水準参加者内計画で実施された。人数の要因では4人と5人の2条件、配置の要因では前列後列を入れ替えた2条件、ソロの要因ではソロ有りとしソロ無しの2条件を設けた。

材料： 動画撮影に協力してもらったダンサーの人数は5人であり、全員ストリートダンスを2年以上続けている経験者である。「人数」「配置」「ソロ」とそれぞれ要因および条件ごとに動画(各50秒)を計6種類撮影した。質問紙の項目は2項目用意し、1つ目の項目で、ダンサーに注目した順位をつけてもらい、次に、1番をつけた理由を5つの選択肢の中から選んでもらった。

実験環境： 動画の再生にはPC(Windows)上のWindows Media Player を用い、1920×1200画素の液晶モニターで閲覧できるようにした。動画を視聴する際、実験参加者の視線がどう動いているかを記録するためアイマークレコーダー(PCEye Explore)を使用した。

手続き： 実験は個別実験として行った。初めに、実

験参加者の視線をアイマークレコーダーに登録するため、キャリブレーションを行った。キャリブレーション実行後、それぞれの条件の動画を「人数」「配置」「ソロ」の要因の順で、計6本視聴してもらった。また、動画の視聴を1本行うごとに、その動画に関する質問紙に回答してもらった。

3.2 結果

ダンサーに重なったアイマークの数をカウントし、どのダンサーに注目をしていたのかを分析した。図1にソロの要因におけるダンサーの配置を示す。さらに図2にソロの要因の2条件（ソロ無し／ソロ有り）で、各ダンサーにおける注目された割合を示す。ソロ無しの条件ではセンターに配置されているダンサーCに注目が1番集まり、ソロ有りの条件ではソロを踊ったダンサーEに注目が集まることが明らかとなった。

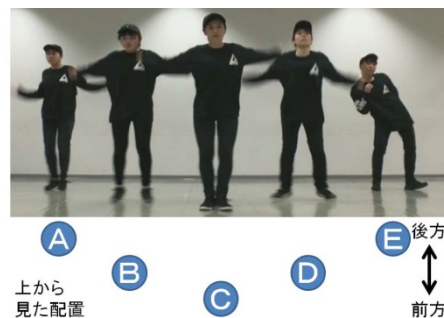


図1: ソロの条件配置

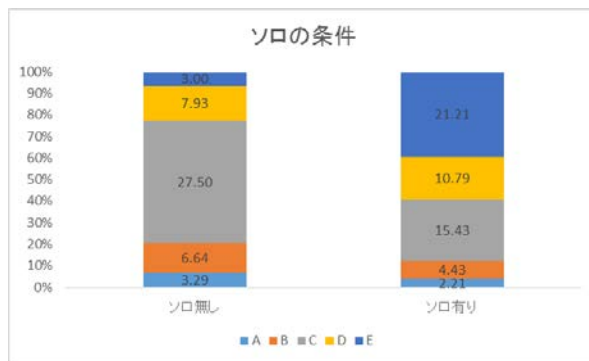


図2: ソロの要因における注目の割合

4. まとめ

ダンスショーケースにおいて、センターおよび前面に配置されたダンサーに注目が集まりやすい一方、ソロの踊りのパートでは注目点が当該のダンサーに集まることが明らかとなった。また、ソロの踊りを効果的に組み込むことで観客の視線を誘導できる可能性が示唆された。

参考文献

高田康史(2014)。「ヒップホップダンサーにおける自身の踊りに対する認識に関する基礎的研究 - 即興と振付に注目して -」環太平洋大学研究紀要,8,25