

アイドルグループダンスにおけるキャラクター性

～単独との比較と立ち位置の影響～

2032152 横山明莉

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

アイドル文化においてダンスパフォーマンスへの意識が高まっている。ダンススキルを持つアイドルが増えていく一方で、アイドルという位置づけにおいてはダンススキルのあるグループのパフォーマンスが必ず魅力的であるとはいえない。アイドルのダンスは集団の中でアイドル自身のキャラクターや個性のアピールも重要なポイントであり、「個性」がグループでのダンスに加わることで、グループ全体のパフォーマンスに対する印象が変化することも考えられる。さらに、「個性」の存在が、ダンスパフォーマンスの「アイドルらしさ」という魅力に繋がっているとも考えられる。

2. 目的

本研究では、アイドルにおいてダンスの評価基準のひとつとして「個性」を求められるという仮説のもと、「集団」の中での「キャラクター性を活かした動き」が魅力にどう繋がるのかを明らかにしていく。特に集団でのパフォーマンスに焦点を当てる。

集団の中での立ち位置による魅力度の差が生まれるのかを調査する。

3. 実験 立ち位置の影響

キャラクター性のある動きをする人物の立ち位置の違いによって対象の動きへの注目度や動画全体の印象に影響をもつかどうか検討した。

3.1 方法

実験参加者：大学1年生から4年生 12名（男性5名／女性7名）

実験計画：キャラクター性のある動きをする対象の立ち位置を要因として1要因4水準参加者内計画で実験を実施した。立ち位置としては「なし」「右」「真ん中」「左」を設定した。

材料：「キャラクター性あり」と「キャラクター性なし」の動画を作成し、それらの動画を3画面で同時再生する動画を4つ作成し、使用した。「キャラクター性あり」の動画を左、真ん中、右に含んだ3つと、3画面すべてが「キャラクター性なし」の動画で構成された動画1つを用意した。また、感性評価、楽曲やダンスグループへの興味・関心をはかる事後アンケートをGoogle formを用いて作成した。



図 1 実験で使った動画のイメージ

装置：参加者の視線の動きを記録するため、眼球運動測定装置（Tobii 社製 Tobii pro nano）を使用した。さらに、動画の提示や実験全体フローの管理・進行には行動研究／調査用ソフトウェア Tobii pro Lab を用いた

手続き：実験は個別実験として行った。視線分析を行いながら4つの動画への感性評価を行ってもらった。用意した4つの動画を表示順をランダムに設定し、行った。1本の動画を視聴後、その動画に関する感性評価を行ってもらった。この工程を4回繰り返した。最後に、事後アンケートに回答してもらった。

3.2 結果

各条件で得られた注視総時間を使い、各動画を水準として同じ立ち位置ごとに反復測定分散分析を行った。

図2に各動画における立ち位置「中」の領域への注視時間を比較した結果を示す。縦軸はミリ秒を表しており、キャラクター性のある動きを「中（真ん中）」に配置した動画で最も長く、約20秒ほど注視された。

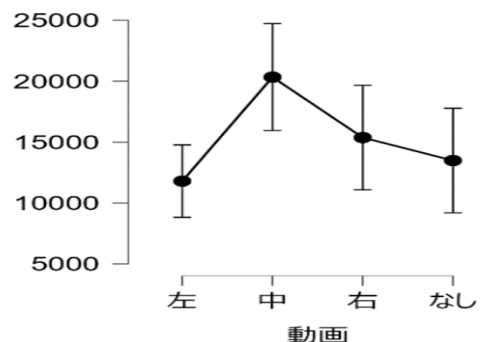


図 2 立ち位置「中」領域への注視時間

立ち位置「中」の反復測定分散分析を行った結果、動画要因の主効果に5%水準で有意差がみられた $F(3,33)=4.067, p=0.015, \eta^2=0.27$ 。holm 法による多重比較の結果、「左と中」の間で有意差が、「中となし」の間で有意な傾向が認められた。

このほか、立ち位置「右」の領域に関しては「右」の動画で注視時間が長くなることが明らかになった。

4. まとめ

視線分析について、キャラクター性ありの演者が注視されやすいことが明らかとなった。また、キャラクター性ありの動きが全体評価「派手である」という印象を強める可能性がある。

これらの結果より、参加者を増やした大規模な実験が必要である。また、実際のアイドルグループは10人以上の大人数グループが殆どであるため、より実際に近い条件での調査が必要となる。