

知的障害者のための映像を用いたダンスプログラム

麻 生 和 江*

【要 旨】 知的障害を持った方々が、特定の時間、空間をより楽しく過ごすためのダンスプログラムの開発に資する資料を得る事を目的とした取り組みの一端である。今回は、ビデオ映像とのコラボレーションを取り上げ、練習会から発表会までの経緯で得られた成果を紹介した。

受け止められやすい適切な映像を大きな壁面(体育館の壁・天井)に映すことは小道具等と同様に「ダンスを楽しくさせる」効果があると考えられた。しかしながら、それは「ダンスの楽しさ」の演出であり、交流する大学生や作品の観客の存在を超えるものではないことが明らかになった。

【キーワード】 知的障害者 大学生 ダンス 交流会 映像

I はじめに

本研究は、知的障害を持った方々が、特定の時間、空間をより楽しく過ごすためのダンスプログラムの開発に資する資料を得る事を目的とした取り組みの一端である。発想の契機はコミュニケーションとしてのダンスの可能性、集団の一体感を体得しうる可能性についての過去の研究¹⁾による。また、大橋²⁾はアダプテッド・ダンスについて、共生教育、セラピー効果等に言及しており、活動のあり方、方法等、随所に示唆を得ることが出来た。

筆者が主宰している知的障害者(以降、この会に参加する知的障害を持った方々を『参加者』と称する)と大学生とのダンス交流会「レッツダンスでガッツ元気の会」は、名称や主催が変容しつつ、今年8年目を迎えた。

筆者による一連の研究経緯¹⁾から参加者が「楽しい」と感じる内容は「踊るという身体運動(以降『ダンス』と称する)」と「大学生との交流」に要約することが出来た。「大学生と一緒に楽しみを共有することが出来る毎月第3土曜日の10:00-12:00」が、さらに楽しい時間・空間となるよう工夫したいと考えた。

平成19年5月25日受理

*あそう・かずえ 大分大学教育福祉科学学情社会文化課程舞踊学教室

1 目的

今回は、ダンスとビデオ映像とのコラボレーションを取り上げた。理由は以下2点であった。

- 1) 具象的かつ幻想的に映像で大きく創出された空間は参加者の「ダンスの楽しさ」を高めるのではないか。
- 2) 舞台と対面する壁面に舞台上で自分の踊っている姿をプロジェクターで放映する。それはリアルタイムで舞台を見ながら演技をする事であり「自己の存在と大学生との交流」を確認し「交流の楽しさ」を高めることが出来るのではないか。

本研究発表では、成果として、その練習会に用いた映像とともに、上演された作品を場面毎の写真として報告した。さらに、参加者の映像の影響についての大学生による観察と感想をもとに、知的障害者のためのダンスプログラムとしての映像の効果性を検証することを目的とした。

2 対象

レッツダンスでガッツ元気の会参加者(平成 18 年度登録者)、大分市障害者支援センターコーラス利用者男性 33 名・女性 17 名 合計 50 名)、大分県南地域福祉施設利用者(男性 11 名・女性 6 名 合計 17 名)、一般ボランティア一般の方(女性 2 名)、大分大学大学生・院生(男性 20 名・女性 40 名合計 60 名)。なお、大学生は特定のアシスタント以外は自主参加毎回 20-60 名程度であった。

3 活動記録(実施場所：大分大学 第3体育館)

ダンス交流活動は、表1のとおりであった。

表 1. ダンスプログラムの活動記録

月 日	時 間	交 流 内 容
5 月 18 日	10:00-12:00	グループで自己紹介, ゲーム, ダンス(ディアウーマン)。自己紹介等で仲良くする事を目的とした。
6 月 17 日	10:00-12:00	ゲーム, 全員のダンス(ディアウーマン), テーマと音楽の紹介。リズムダンスの指導が入り, ダンスの要素が強くなる。
7 月 15 日	10:00-12:00	全員のダンス(ディアウーマン)。前もって準備した曲にあわせて, 各班毎に生物を創作して発表, 休憩中, 前回の練習風景をテレビで放映。創作の要素が加わる。
10 月 21 日	10:00-12:00	全員のダンス(ディアウーマン, ありがとう), 創作, 編集なしの像を背景に各班発表, プロジェクター 2 台で 2 種類。
11 月 18 日	10:00-14:30	編集したビデオ映像を全員で鑑賞。ダンス(ディアウーマン, ありがとう), 創作, 各班にあわせ編集した映像を背景に作品発表, プロジェクター 2 台で映像を背景に踊る自分を見ながら踊る(発表)(写真 1.2)。
1 月 13 日	10:00-12:00	ナレーションを入れて作品の通し練習 (写真 3)。
1 月 28 日	10:00-12:00	大分大学 第 23 回創作舞踊発表会で「ようこそ バグの国へ」上演。プロジェクター 2 台で映像を背景に踊る自分を見ながら踊る (写真 3-16)。
2 月 17 日	10:00-12:00	作品ビデオの観賞とレクリエーション。みんなで踊ってまとめ

4 プロジェクター投影方法

プロジェクター⁴⁾による映像の壁面放映(図1)を考案し実施した。

11月練習会にて、作品名「ようこそ バグの国へ!」(約17分)を編集して背景に放映すると同時に舞台と対面する壁面に舞台で自分の踊っている姿をプロジェクターで放映した。

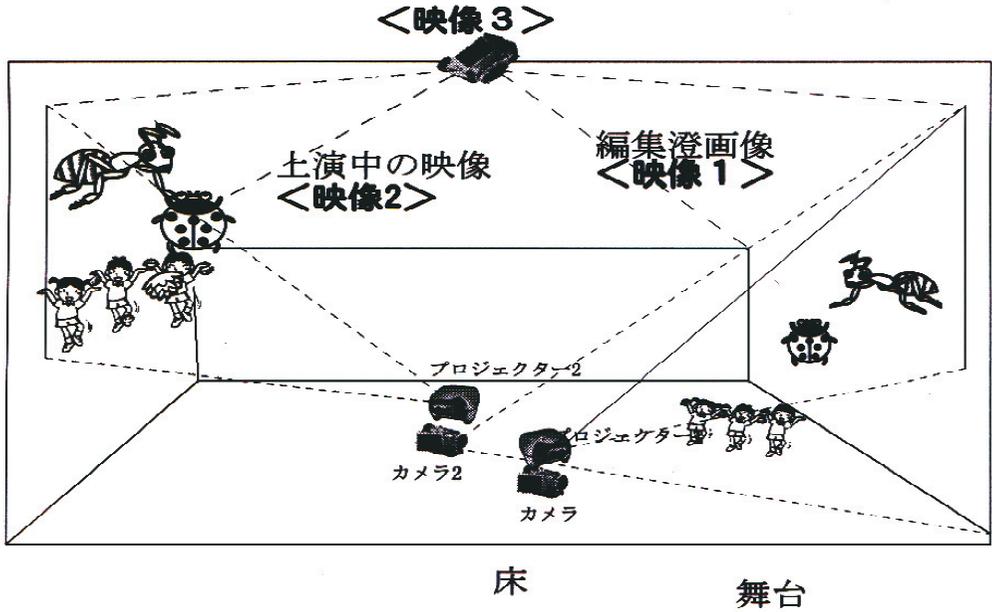


図1. 会場設営図(ビデオ映像投影概図)



写真1. 映像投影テスト^{注1)} (舞台)

注1) 手前2台のプロジェクターのうち左側が舞台用,
右側が舞台用側が客席用。



写真2. 映像投影投影テスト(客席)



写真 3. 1 月(本番前)の練習会

写真 4. 本番客席の状況^{注 1)}

注 1) 白壁がスクリーンとなる

5. 作品の場面構成

今回編集した本の映像は「バグズ・ライフ」³⁾であった。編集した作品の場面構成は、以下の通りであった。なお、各場面の写真は、写真資料の映像が不明瞭であったため、記録写真と背景に投影した映像を実際に近いように合成したイメージである。



写真 5. 本番客席スクリーンの映像

作品名「ようこそ バグの国へ！」(17分)

タイトル映像(写真 6)

ナレーション時の映像(写真 7)

第 1 パート：オープニング全員(4'42) DearWOMAN/SMAP (写真 8)

第 2 パート：ハチグループ(1'22) 黄色いお空で BOOMBOOMBOOM / 黄色 5 (写真 9)

第 3 パート：クモグループ('59) スパイダーマンテーマ曲(写真 10)

第 4 パート：サソリグループ(1'11) さそり座の女/美川憲一(写真 11)

第 5 パート：ちょうグループ('48) アゲハ蝶/ポルノグラフィティ(写真 12)

第 6 パート：へびグループ('55) ガラガラヘビがやってくる/とんねるず(写真 13)

第 7 パート：てんとうむしグループ(1'15) てんとう虫のサンバ/チェリッシュ(写真 14)

第 8 パート：エンディング全員(4'54) ありがとう/SMAP(写真 15)

「おしまい」の映像(写真 16)

II 研究成果

1. 各場面の記録

作品は、各場面の写真 6 から 16 のように展開した。

作品の進行は次の通りであった。

タイトル映像投影とともにアナウンス「第 1 部はレッツダンスの会参加者と大分大学学生



写真 6. タイトル映像



写真 7. ナレーション時の映像



写真 8. オープニング



写真 9. ハチグループ



写真 10. クモグループ



写真 11. サソリグループ



写真 12. 蝶グループ



写真 13. ヘビグループ



写真 14. テントウ虫グループ



写真 15. エンディング



写真 16. 「おしまい」の映像

の共同作品『ようこそ、バグの国へ』。ナレーション映像にはいってナレーションが入る。「スペシャルマシーンで身体が小さく小さくなっちゃった。どうやらここはバグの国らしい。今年はバグの国のビデオを体育館いっぱい広げて、私たちレッツダンスの会仲間と映像のバグたちのご案内します。それでは『ようこそ バグの国へ！』。

音楽とともに前半組が舞台入りでオープニング。

音楽とバグの国の映像開始で、順次写真 8 から 15 のパートが展開された。写真 15 のエンディングの後、写真 16 「おしまい」の映像で、全員舞台からはける。

2 大学生による観察と感想の記録から

練習会后、大学生に利用者の様子全体をについて質問紙調査を実施した。本稿では、10 月創作、プロジェクター 2 台による 2 種類の編集なしの映像を背景に各班発表時、11 月本番通りに編集した映像をプロジェクターで背景投影し、その踊る自分を正面に見ながら踊る(写真 1.2)練習会時、1 月本番通りにナレーションを入れて作品の通し練習時(写真 3)、1 月本番(写真 6-16)について映像や小道具について、1 月本番時には作品に出演しなかった大学生に観客者の立場からの感想を質問した。

過去の調査から、衣装や小道具は、参加者のダンスに対する意欲を高める効果があると推測されたことを元に、1 月練習会から質問項目とした。衣装・小道具以外にも、毎時の内容によって質問項目は変更した。

回答方法は、「大変:5 - かなり:4 - 少し:2 - 全くなし:1」として該当する数値を選択させた。大学生は、原則的にボランティアであるので毎回の参加者が異なり、参加人数も異なるので平均値と標準偏差算出のみの数値処理とした。平均値については 3.50 以上を高い、2.50 未満を低いと判断、標準偏差については、分布幅の大きさを 1.000 以上 > 1.000 未満として、1.000 未満を検討の対象とした。

なお、映像に対して肯定的な行動として評価する項目を「肯定的項目」と称し、映像に対して否定的な行動として評価する項目「否定的項目」と称し、肯定的項目の番号には○囲みを付した。それぞれの結果は表 2 から 6 に整理した。

1) 10 月：創作発表時に初めてプロジェクター映像を使用(表 2 参照)

10 月プロジェクター 2 台による 2 種類の編集なしの「バグズ・ライフ」からのランダムな映像を背景に放映した。練習会に参加した学生 22 名による参加者の映像に対する感想は表 2 の通りであった。

(1) 肯定的項目の平均値は高く、否定的項目の平均値は低い傾向にある。

(2) ①映像に興味を持った人が多かった $M=4.18$, $SD=0.716$, ②いつもより楽しそう $M=3.86$, $SD=0.967$, ③いつもよりつまらない感じ $M=1.23$, $SD=0.598$, ④映像は活動集中の邪魔になる $M=1.86$, $SD=0.868$, ⑤今回の映像は意欲向上に逆効果 $M=1.32$, $SD=0.819$, ⑥虫は嫌が

られる $M=1.05$, $SD=0.208$ あった。

(3)はじめて大きな映像を体育館の壁に投影したので、驚きもあったと思われ。バグズ・ライフの映像が効果的であり、この度使用する背景映像として適していることを確認した。参加者には10月の練習会が7月までの練習会より、一段と楽しい時間であったと感じ取られていることが推察される。

表2. 10月の映像影響

N=22

質問項目	数値	平均値 (M)	標準偏差 (SD)
①映像に興味を持った人が多かった		4.18	0.716
②いつもより楽しそう		3.86	0.967
③いつもよりつまらない感じ		1.23	0.598
④映像は意欲を高める効果がある		3.27	1.175
⑤映像は活動集中の邪魔になる		1.86	0.868
⑥今回の映像は意欲向上に効果的		3.14	1.254
⑦今回の映像は意欲向上に逆効果		1.32	0.819
⑧虫は嫌がられるようだ		1.05	0.208

2) 11月：本番用に編集した映像をプロジェクターで背景投影し、その踊る自分を正面に見ながら踊る練習会

本番用に編集した映像をプロジェクターで背景投影し、その踊る自分を正面に見ながら踊る練習会であった。リズムダンス、作品創作に入る前に、本番通りに編集したビデオ映像を全員で鑑賞した。その練習会に参加した学生18名による参加者の映像に対する観察は表3の通りであった。

(1)10月同様肯定的項目の平均値は高く、否定的項目の平均値は低い傾向がみられ、ビデオ映像の効果が推察できた。

表3. 11月 映像の影響

N=18

質問項目	数値	平均値 (M)	標準偏差 (SD)
①自分の映像に興味を持った人が多かった		3.89	1.197
②背景映像に興味を持った人が多かった		3.89	0.994
③いつもより楽しそう		4.00	0.943
④いつもよりつまらない感じ		1.17	0.500
⑤自分の映像は活動集中の邪魔になる		1.50	0.687
⑥自分の映像は意欲向上に効果的		3.83	0.957
⑦自分の映像は意欲向上に逆効果		1.28	0.650
⑧今回の背景映像は意欲向上に効果的		3.83	0.957
⑨今回の背景映像は意欲向上に逆効果		1.28	0.558

(2)②背景映像に興味を持った人が多かった $M=3.89$, $SD=0.994$, ③いつもより楽しそう $M=4.00$, $SD=0.943$, ④自分の映像は意欲向上に効果的 $M=3.83$, $SD=0.957$ ⑧今回の背景映像は意欲向上に効果的 $M=3.83$, $SD=0.957$, 4いつもよりつまらない感じ $M=1.17$, $SD=0.500$, 5自分の映像は活動集中の邪魔になる $M=1.50$, $SD=0.687$, 7自分の映像は意欲向上に逆効果 $M=1.28$, $SD=0.957$, 9今回の背景映像は意欲向上に逆効果 $M=1.28$, $SD=5.558$ であった。

(3)本番用にビデオ映像を編集したこと、そのビデオ映像を全員で鑑賞したことは、それ以降の練習の「楽しい」感じや意欲向上を招来したと考えられる。

(4)①自分の映像に興味を持った人が多かった $M=3.89$ でありながら、 $SD=1.197$ であり、④自分の映像は意欲向上に効果的 $M=3.83$, $SD=0.957$ となっており、自分の映像が対面で大きく投影されることが、「楽しさ」を高める効果は確認できなかった。

3)1月：ほぼ本番通りに衣装を付け、ナレーションを入れて作品の通し練習時

1月の練習会は、ほぼ本番通りに衣装を付け、ナレーションを入れて作品の通し練習を主に実施した。発表会直前であったので、回答を得た大学生も51名であった。結果は表4に示した。

(1)これまでと同様、肯定的項目の平均値は高く、否定的項目の平均値は低い傾向がみられた。

(2)③いつもより楽し

そう $M=4.08$, $SD=0.836$, ⑥小道具は活動集中の邪魔になる $M=1.16$, $SD=0.459$, ⑧小道具は意欲向上に効果的 $M=3.90$, $SD=0.995$, 4いつもよりつまらない感じ $M=1.29$, $SD=0.774$, 5自分の映像は活動集中の邪魔になる $M=1.14$, $SD=0.397$ であり、参加者にとって、背景映像や自分の映像は、邪魔にはならないが、興味を高める物とは感じ取られていないと思われる。

(3)大学生の参加がこれまでの2倍以上51名であり、参加者にとっては小道具、背景映像、自分の映像より、大勢の大学生の存在の方が「楽しく」感じ取られていたように思う。

4)本番：大分大学 第23回創作舞踊発表会 本番 第1部(写真6-16)

発表会の日には11:30から照明あわせ、12:40から全体の本番通りの練習、16:30開演、その第1部がレッツダンスの会と大分大学大学生との共同作品「ようこそ バグの国へ」という流れで作品が上演された。本番は、それまでの練習会には参加していなかった。大学生も出演し、

表4. 1月. 映像・小道具の影響

N=51

質問項目	数値	平均値 (M)	標準偏差 (SD)
①自分の映像に興味を持った人が多かった		2.76	1.181
②自分の小道具に興味を持った人が多かった		3.53	1.091
③いつもより楽しそう		4.08	0.836
4いつもよりつまらない感じ		1.29	0.774
5自分の映像は活動集中の邪魔になる		1.14	0.397
⑥自分の小道具活動集中の邪魔になる		1.16	0.459
⑦背景映像は意欲向上に効果的		3.33	1.097
⑧小道具は意欲向上に効果的		3.90	0.995

作品上演者はこの日 150 人を越えた。質問紙への回答者は 25 名であった。

(1) これまでと同様、肯定的項目の平均値は高く、否定的項目の平均値は低い傾向がみられた。

② 自分の小道具に興味を持った人が多かった $M=4.08$, $SD=0.744$, ③ いつもより楽しそう $M=4.12$, $SD=0.993$, 4 いつもよりつまらない感じ $M=1.12$,

$SD=0.431$, 5 自分の映像は活動集中の邪魔になる $M=1.12$, $SD=0.325$, 6 自分の小道具は活動集中の邪魔になる $M=1.32$, $SD=0.614$ であった。

(3) 本番においては、背景、対面ともに映像は「楽しさ」を高める効果があったとは断言しきれなかった。

(4) 本番は、より多くの大学生、大勢の観客、照明やステージ等のセッティングで緊張感が高まったと考えられる。その緊張感の高まりは自己の存在を思い切り表現する「楽しさ」を招来したのではないかと考えられる。

5) 本番作品に出演しなかった学生の感想

本番、照明、音響などの役割をしながら、作品を見ていた大学生に、映像や小道具の影響を質問した。回答者は 15 名であった。

(1) 3 映像放映は作品の邪魔になる $M=1.00$, $SD=0.000$, 小道具は邪魔に思える $M=1.23$,

表 5. 1 月本番. 映像・小道具の影響

N=25

質問項目	数値	平均値 (M)	標準偏差 (SD)
①自分の映像に興味を持った人が多かった		3.44	1.203
②自分の小道具に興味を持った人が多かった		4.08	0.744
③いつもより楽しそう		4.12	0.993
4いつもよりつまらない感じ		1.12	0.431
5自分の映像は活動集中の邪魔になる		1.12	0.325
6自分の小道具活動集中の邪魔になる		1.32	0.614
⑦背景映像は意欲向上に効果的		3.44	1.388
⑧小道具は意欲向上に効果的		3.80	1.265

表 6. 1 月本番. 映像・小道具の影響(観客として)

N=15

質問項目	数値	平均値 (M)	標準偏差 (SD)
①自分の映像に興味を持った人が多かった		2.77	1.187
②自分の小道具に興味を持った人が多かった		2.92	0.997
3映像放映は作品の邪魔になる		1.00	0.000
4小道具は邪魔に思える		1.23	0.799
⑤背景映像は作品に効果的		3.85	1.026
⑥小道具は作品に効果的		4.15	0.948
⑦対面映像で踊るのは面白そう		4.38	0.923
⑧対面映像は見る側として面白い		4.23	1.187

SD=0.799, ⑥小道具は作品に効果的 M= 4.15, みる側の大学生には, 小道具, 映像は, 作品の面白さを高めることに効果があったという感想が得られた。

(2)⑦対面画像で踊るのは面白そう M=4.38, SD=0.923 であり見る側の大学生は, 対面映像で踊る事が「面白い」と評価がした。これは大学生がその技術的な志向に興味を示したものと推察される。

Ⅲ まとめ

参加者と大学生のダンスによる交流会において, ビデオ映像を用いた 2006 年 10 月から 2007 年 1 月までのプログラムを紹介した。

1. 今回編集した背景映像は踊る楽しさを高める上で効果的であったと考えられる。この効果は使用した「バグズ・ライフ」そのものの質的な高さと適切さとに招来されたのではないかと考えられる。今回のような試みを行う場合, 映像の選定も重要な視点であることがわかった。
2. その背景映像が体育館いっぱい大きく映し出されることによって「楽しい空間」を広げることが出来たと考えられる。
3. 参加者には, 大学生との交流は楽しく, 映像放映が「踊る楽しさ」を招来した。しかし, 自分が踊っている本番の姿をリアルタイムに映し出す対面映像は自分の存在を確認の拠り所ではなく, 凝った照明の演出のように受け止められていたと考えられる。
4. リアルタイムの対面映像は, 大学生に好評価であった。大学生にはその志向性が評価されたものと推察される。
5. 小道具, 映像等々, 様々な工夫は, 大学生と交流すること, 観客, ステージ, 舞台, 本番で踊る等, 「踊る楽しさ」を演出する方法としては効果があると考えられる。しかしながらそれは, 大学生の存在を超えるものではないと思われる。

以上, 大学生の印象を主に映像を用いたダンスプログラムについて考察した。映像の放映は, 作品上演者としても観客としても邪魔にならず, 参加者にも普通に受け止められた。参加者の皆さんが受け入れやすい映像の選定, 放映の仕方等, を模索しながら, 次回に臨みたい。

なお, 本研究は平成 18 年度科学研究費補助金(基盤研究 C(2))(課題番号: 18500467)「知的障害者のための映像を用いたダンスプログラムの開発」での一成果報告なのである。

謝辞

記録撮影にご協力くださった久間清喜先生, 廣瀬 剛先生には, 心からお礼申しあげます。

註

1)筆者による主な研究としては以下の通りである。

- ①(2000) 知的障害者と大学生の共同による舞踊作品創作活動の経過と成果舞踊教育学研究 第3号

- ② (2002) 知的障害者と大学生の共同による舞踊作品創作活動についての一考察—観賞者へのアンケートから 大分大学教育福祉科学部研究紀要第 24 巻第 2 号
- ③ (2005) 知的障害者と健常者の合同ダンス活動における両者の「からだ」への意識変容について 平成 15 年度, 16 年度科学研究補助金(基盤研究 C(2)) 研究成果報告
- 2) 大橋さつき(2001) 共生教育におけるアダプテッドダンスの役割舞踊学第 24 号 pp.32-37.
- 3) バグズ・ライフ(DISNEY PIXAR)から引用。
- 4) プロジェクター機種 液晶プロジェクター LC-XB28D EIKI, 画像の出力撮影はデジタルビデオを使用, 機種は 3 台ともに, SONY DCR-TRV70K。

A Study on the Image Video-Utilized Dance Program for Persons with Mental Handicap

ASO, Kazue

Abstract

This study gained a new point of the fun of activities in cooperation with persons with mental handicap and undergraduates. An image video widely projected on the wall of gymnasium creates an air of fantasy. Utilizing an image video is useful for heightening the fun of dance. But for persons with mental handicap, it is only a technical support of heightening the fun of dance. For them, the most important thing is the existence of undergraduates.

【Key word】 Persons with mental handicap, Undergraduate, Dance, Image Video, Activities in Cooperation