

# YOSAKOIソーラン作品における 曲想と踊り子経験が“振り”の 印象評価に与える影響

後 藤 靖 宏

## YOSAKOIソーラン作品における 曲想と踊り子経験が“振り”の印象評価に与える影響<sup>1)</sup>

後藤 靖 宏

目次  
はじめに  
方法  
結果  
考察  
謝辞  
引用文献

### はじめに

本研究の目的は、「YOSAKOIソーラン」の演舞作品における音楽の「曲想」を変化させることで、踊りの印象への影響が異なるかどうかを実験的に検討することである。また、その結果をYOSAKOIソーラン祭りで踊った経験と関連があるかどうかを調べることも目的とした。本論では、YOSAKOIソーラン演舞作品や他の舞踊において「踊り」とされる体の動きのことを、以後「振り」と呼ぶこととする。

「YOSAKOIソーラン祭り」とは、北海道札幌市で毎年6月上旬に開催される祭りである。全国から参加する300以上のYOSAKOIチームのメンバーである「踊り子」たちが、札幌市を中心に街中を踊り歩く。YOSAKOIソーラン演舞の最も基本的な特徴は、鳴子を持って踊るということと、曲中に「ソーラン節」のフレーズを入れること以外は、振りや音楽、衣装など、演舞作品を構成するあらゆる要素において自由度が高い点にある。こ

の自由さゆえに、YOSAKOI演舞作品は参加するYOSAKOIチームによって多種多様なテーマが設定され、そのテーマに沿って作成される。具体的には、ソーラン節やよさこい節のような伝統的な民謡を重んじる和風な作品もあれば、まるでミュージカルを思わせるような洋風で奇抜な作品もあるというように、作風やチームカラーは多岐に渡っており、それがYOSAKOIソーラン祭りの魅力の1つとなっている。特に、使用される音楽は、作品のテーマによってイメージが大きく異なる(後藤, 2011)。

一般的に、音楽における楽曲には構想やその曲が持つテーマやモチーフがあり、これを「曲想」と呼ぶ(新村, 1998)。諸木・岩永(1996)は、音楽の曲想と好みは情動反応に及ぼす影響について、主観的指標と生理的指標の2つを用いて検討した。その結果、主観的指標において、快感情は曲想に影響され、不快感情は好みおよび曲想の影響を受けることがわかった。また、生理的指標においても、覚醒的な曲は鎮静的な曲よりも影響が大きいという結果が得られた。

さて、クラシックバレエや日本舞踊、YOSAKOIソーランなど、舞踊の多くは音楽を伴うことが多い。このことはすなわち、有音の舞踊は、音楽という聴覚刺激と、振りという視覚刺激の融合体であり、それを鑑賞する際には両者を有機的に認知する必要があるということの意味している。視覚と聴覚の関

キーワード：YOSAKOIソーラン、曲想、経験、振り、印象評価

係については、過去の様々な研究によって、聴覚刺激である音楽と視覚刺激である映像の相互作用が明らかにされてきた。たとえば岩宮(1992)は、音楽の印象に対する映像情報の影響および映像の印象に対する音楽情報の影響を調べることで、どのような相互作用が生じているかを検討した。その結果、「明るい」のような視覚と聴覚に共通している性質において、両方の性質が同方向に変化し、聴覚の印象が視覚の印象を強めるという共鳴現象が確認された。岩宮(1992)ではまた、音楽に映像を付加すると、音の「汚さ」が目立たなくなったり、逆に映像を「面白い」と感じたりする傾向が見られたりすることも報告されている。Iwamiya(1994)によれば、こうした現象が得られるのは互いに調和した刺激のみ観察されるという。この結果を考えると、音楽と映像の調和は、両者が視聴者に与える効果を向上させることにおいて重要であると言える。

Iwamiya(1994)や岩宮(1995)ではさらに、協合現象について述べられている。協合現象とは、音楽と映像が一体となることで、両方をより印象的なものにし、評価も高めるといふ現象のことであり、共鳴現象よりも高次の処理により観測されるものであるという。この協合現象は、ただ単に音楽と映像を組み合わせれば生じるというのではなく、制作者がある一定の意図を持って組み合わせたときに生じるものであり、コンピュータによるインタラクティブ・システムを利用した研究(たとえば、中村, 2004など)からも支持されている。以上を考えると、YOSAKOIソーラン演舞作品の評価を高めるためには、振りと音楽を調和させることが重要であるといえるであろう。

こうした問題意識に基づき、後藤(2011)では、舞踊の中でも特にYOSAKOIソーランに特化した研究を行った。後藤(2011)は、舞踊の一種としてYOSAKOIソーランを取

り上げ、YOSAKOIソーラン祭りに踊り子として参加した経験の有無によって作品評価に差があるかどうかを検討した。その結果、踊り子経験の有無は、YOSAKOI演舞作品における違和感および技術面の評価において影響を与えることが明らかになった。また、曲と振りにおけるテンポの一致が作品にとって重要であることがわかった。

以上を踏まえ、本研究では、YOSAKOI演舞作品において、同じ振りでも、同時に提示する曲想が異なるとその作品の印象および評価は変化するのかどうかを、YOSAKOIソーランにおける踊り子経験の有無で比較して検討することとする。岩宮(1992, 1995)やIwamiya(1994)の結果を考えると、曲想の違いは振りに影響を与えると予想される。また、曲想と振りの性質が同一のものであった場合、その映像の評価は他より高くなると考えられる。さらに、後藤(2011)において、経験の有無が映像の評価やイメージの想起に影響を及ぼしていることから、今回の映像評価においても、経験の有無が影響を及ぼす可能性が高いと考えられる。

## 方法

**被験者** 北星学園大学の生徒55名(男性11名, 女性44名, 平均年齢20.4歳)が実験に参加した。このうち、「井原水産&北星学園に2年以上所属し、同チームの踊り子としてYOSAKOIソーラン祭りに参加した経験のある者」を経験者とした。一方、「YOSAKOIソーラン祭りに踊り子として参加したことのない者」を非経験者とした。その結果、経験者は28名, 非経験者は27名となった。被験者は全員後述する予備調査に参加していなかった。  
**実験計画** 2要因の実験計画を用いた。第1要因はYOSAKOI経験の有無(経験者条件/非経験者条件)であり、被験者間要因であった。第2要因は曲想要因(華やか条件/壮大条件

／民族条件／ソーラン節条件／統制条件)であり、被験者内要因とした。曲想要因の各条件は予備調査で決定した。

装置 映像の再生機材として、ノートパソコン (Panasonic製CF-Y4)、プロジェクター (SONY製RM-PJW10)、スクリーン (KIKUCHI PUROJECTION SCREEN SUPER GRAIN BEADS 260G)を用いた。

材料 実験に使用した映像は、後述する総踊り「よっちょれ」を基にした振りに、曲想要因の4種類の曲を合わせた映像と、統制群として音声の無い振りだけの映像の、計5種類であった。

使用した曲はすべて「井原水産&北星学園チーム」の作品に使用された曲であり、以下の方法によって選出した。

まず、事前に経験者10名に「YOSAKOIで使用する曲にはどのような曲調があると思うか」を質問した。その結果YOSAKOIの楽曲の曲調を表す言葉が46語選出された。それらの評価語に、河村・杉原・森本・黒川 (2003)から10語引用したものを加え、計56語の評価語を使用して予備調査の質問紙を作成した。

次に、「井原水産&北星学園チーム」の1997年から2008年までのYOSAKOIソーラン作品に使用された曲をもとに、曲の印象が変化しない程度に40～50秒に切り出したものを計20種類作成した。それらを経験者および非経験者それぞれ5名に聞かせ、その曲から感じられた評価語をチェックさせた。そして、それぞれの曲において、チェックの数が全人数の半数の5人以上であった評価語を選出した。20曲すべて、半数以上チェックされた評価語を選出した上で、1曲中に選出された評価語の中に、他の曲でも選出された語が一つでもある曲を削除した。その結果、4曲が選出された。1曲目は、井原水産&北星学園チーム音源 (2003)の一部であった。この曲には「速い」、「軽やかな」および「華やかな」が含まれており、「華やか条件」とした。2曲

目は、井原水産&北星学園チーム音源 (2004)の一部であった。この曲には「壮大な」、「ゲーム風な」および「ファンタジーっぽい」が含まれており、「壮大条件」とした。3曲目は、井原水産&北星学園チーム音源 (2005)の一部であった。この曲には「民族風な」、「にぎやかな」、「ポップな」、「面白い」、「楽しい」および「がやがやした」が含まれており、「民族条件」とした。4曲目は、井原水産&北星学園チーム音源 (2008)の一部であった。この曲には「ソーラン節」、「演歌っぽい」、「迫力のある」、「力強い」、「歌」、「和風な」および「勢いのある」が含まれており、「ソーラン節条件」とした。

本実験の映像に使用した踊りは、総踊り「よっちょれ」の振りであった。総踊り「よっちょれ」とは、誰でも簡単に踊れるような易しい振り付けで出来ている踊りの名称である。YOSAKOIソーラン演舞が取り入れられている祭りでは、締めとして踊り子や観客がみんなで総踊り「よっちょれ」を踊ったり見たりして楽しむことが多い。この振りを使用した理由は以下の通りである。まず、「よっちょれ」はごく簡単な振りになっており、同じ振りの繰り返しが多い。そのため、全体的に踊りのイメージや雰囲気が大きく変化せず、振りの影響はほぼ統制出来ると考えられる。また、「よっちょれ」に対してはYOSAKOIソーランの踊り子経験者と非経験者による“知識”の差が小さい。すなわち「よっちょれ」は北海道で最もよく知られる総踊りであり、非経験者でさえも全く知らないという可能性はほとんど考えにくい。たとえ「よっちょれ」を知らないとしても、振りが簡単であるため、「YOSAKOIで見るとような動きだ」という感覚を容易に抱かせることが出来る。

映像はすべて「井原水産&北星学園チーム」に2年以上所属している踊り子1名による演舞を撮影したものであった。踊り子の服装は黒

表 1. 本実験で使用した評価語一覧

積極的な	激しい	加速的な
明るい	流動的な	静かな
表現的な	華やかな	奔放な
暗い	豪快な	色っぽい
熱心な	カッコいい	特徴的な
速い	強烈な	男らしい
独特な	民族的な	リズムカルな
遅い	大胆な	がやがやした
魅力的な	何かの儀式のような	勇ましい
和風な	疾走感のある	迫力のある
創造的な	多面的な	暖かい
独創的な	ポップな	面白い
重い	爽やかな	メリハリのある
力強い	弾ける	美しい
動的な	ひろがっていく	刺激的な
斬新な	軽やかな	悲しい
壮大な	ダイナミックな	元気な
大きい	若い	お祭りっぽい
ヒップホップっぽい	アクセントのある	ストーリー性のある
スピードのある	感動的な	切迫感のある
勢いのある	印象的な	楽しい
情熱的な	奇抜な	たくましい
切ない	しっとりした	シンプルな
現代的な	曲線的な	神秘的な
こちよい	にぎやかな	

の衣服で統一した。映像の長さはすべて41秒に統一した。

質問紙には、映像の好き嫌いの質問項目、曲と振りがあっていたかどうかの質問項目、映像評価のための評価項目をすべて7件法で掲載した。掲載した評価語は次のようにして選択した。

まず、後藤（2011）で使用された踊りの評価語38語に、予備実験で使用した曲の評価語56語を追加した。次に、これらの評価語において、言葉が重複しているものと意味が酷似しているものは削除した。さらに、「歌」、「ソーラン節」、「演歌っぽい」および「ゲーム風な」などは曲調のみを示す単語であり、本実験の目的に沿わないものとして削除した。その結果、74個の評価語が得られた。使用した評価語を表1に示す。

手続き 実験は1回につき1名～5名で行った。まず、被験者をスクリーンの前のテーブルに座らせた。次に、教示として、YOSAKOIの映像を5つ見せるということ、見た映像について回答するという、1つの映像につき1部の質問紙に回答するという、および深く考えすぎず回答するという

ことを示した。5つめの映像に対する回答が終了したところで、実験はすべて終了とした。回答にかける時間は特に制限しなかった。

## 結果

まず、各映像を見て感じた好き嫌いの印象について、映像の印象を従属変数、経験の有無と曲想要因を独立変数として繰り返しのある分散分析を行った。その結果、曲想条件の主効果が見られた ( $F [4,264] = 3.07, p < .05$ )。経験の有無の主効果は見られず ( $F [1,264] = 0.01, n.s.$ )、経験と曲想要因の間に交互作用も見られなかった ( $F [4,264] = 1.47, n.s.$ )。

曲想要因に主効果が見られたため、Bonferroni法による多重比較を実施したところ、華やか条件 ( $M=4.95$ ) と壮大条件 ( $M=4.13$ ) との間と、壮大条件と統制群 ( $M=5.01$ ) の間に有意差が見られた (すべて  $p < .05$ )。華やか条件と民族条件 ( $M=4.72$ )、ソーラン節条件 ( $M=4.70$ ) および統制群との間には差が見られなかった。また、壮大条件と民族条件およびソーラン節条件の間、民族条件とソーラン節条件および統制群との間、ソーラン節条件と統制群との間にも差は見られなかった。曲想要因ごとの経験別平均値について結果を図1に示す。図1は数値が高いほど高評価であることを示している。

次に、各映像の曲と振りが合っているかどうかの評価について、曲と振りの一致度合いの評価を従属変数、経験の有無と曲想要因を独立変数として繰り返しのある分散分析を行った。その結果、曲想要因に主効果が見られた ( $F [3,211] = 4.93, p < .01$ )。また、経験と曲想要因の交互作用も見られた ( $F [3,211] = 4.60, p < .01$ )。経験の有無に主効果は見られなかった ( $F [1,211] = 0.32, n.s.$ )。

経験要因と曲想要因の交互作用が見られたので、Bonferroni法による単純主効果の検定

を実施した。その結果、経験者群においてはどの条件においても有意差が見られなかった。一方、非経験者群においては、ソーラン節条件 ( $M=5.58$ ) と壮大条件 ( $M=3.48$ ) との間に有意な差が見られた ( $p<.001$ )。また、ソーラン節条件と民族条件 ( $M=3.74$ ) との間にも有意な差が見られた ( $p<.01$ )。華やか条件 ( $M=4.59$ ) と壮大条件、民族条件およびソーラン節条件との間には差が見られなかった。また、壮大条件と民族条件との間にも差は見られなかった。曲想要因に着目すると、民族条件において、経験あり ( $M=4.21$ ) と経験なし ( $M=4.35$ ) の間に有意な差が見られた ( $p<.05$ )。ソーラン節条件においても、有意な差が見られた ( $p<.01$ )。華やか条件および壮大条件においては差が見られなかった。曲想要因ごとの経験別平均値について図2に示す。図2は数値が高いほど高評価であることを示している。

次に、映像に対する評価と、経験の有無お

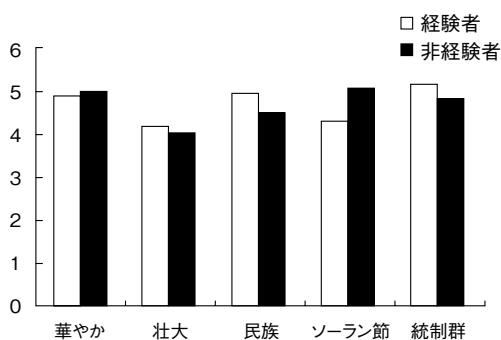


図1. 好き嫌い評価の経験別平均値

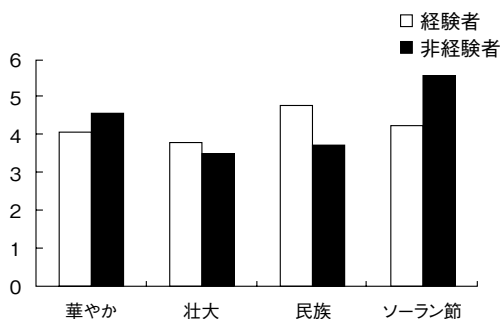


図2. 一致度合い評価の経験別平均値

よび曲想要因との関係を見るために、まず因子分析（主因子法、プロマックス回転）を用いて評価語をグループ化した。被験者1名につき5本の映像を見ているため、総データ数は275本（55名×5本）であった。評定の欠損値は平均値で置換して分析を行った。その結果、固有値1.0以上の因子が11因子まで抽出されたため、スクリープロットから解釈して因子数を4として再度分析した。さらに共通性が0.3未満だった6項目を除外し、再度分析を行った。この68項目について、各因子に含まれる評価語を、因子負荷量の高い順に表2に示す。

各因子を解釈すると、第1因子は「元気な」、「爽やかな」、「ポップな」、「積極的な」、「お祭りっぽい」および「魅力的な」など、全体的に活発であり明るい印象の評価語が含まれていたため、活発さに関する因子であると判断し、「活発さ因子」と名付けた。第2因子は「たくましい」、「力強い」、「壮大な」および「感動的な」など、パワーがあり強い印象の評価語が含まれていたため、迫力に関する因子であると判断し、「迫力因子」と名付けた。第3因子は「奇抜な」、「斬新な」、「神秘的な」、「和風な」および「印象的な」など、変わった印象や特別な印象を表す評価語が含まれていたため、特異性に関する因子であると判断し、「特異性因子」と名付けた。第4因子は、「色っぽい」、「切ない」、「こちょい」および「暖かい」など、女性らしさや美しさなどを表す評価語が含まれていたため、華麗さに関する因子であると判断し、「華麗さ因子」と名付けた。累積寄与率は54.57%であった。

これらの4因子の評価が、曲想要因と経験においてどのような関係になっているのかを見るため、因子得点を従属変数、経験の有無および曲想要因を独立変数として繰り返しのある分散分析を行った。結果を因子ごとに述べる。

まず、活発さ因子について、経験の有無

表2. 映像の評価語に対する因子分析結果

項目	活発さ因子	迫力因子	特異性因子	華麗さ因子	共通性
元気な	.912	.002	-.124	-.047	.527
楽しい	.877	-.006	-.103	.112	.708
軽やかな	.876	-.293	-.060	.148	.462
弾ける	.872	-.081	-.062	.086	.505
明るい	.863	-.088	-.012	-.006	.445
リズムカルな	.835	-.194	.017	-.030	.523
スピードのある	.818	-.085	.063	-.115	.574
にぎやかな	.781	.070	.100	-.116	.527
爽やかな	.772	-.055	-.272	.261	.530
若い	.766	-.152	-.023	.090	.447
ポップな	.756	-.373	.118	.078	.426
重い	-.714	.359	.070	.143	.480
暗い	-.710	.146	.019	.205	.547
勢いのある	.691	.318	-.043	-.179	.581
遅い	-.674	.126	.017	.338	.507
加速的な	.666	-.030	.123	.064	.502
積極的な	.664	.173	-.105	.110	.473
動的な	.661	.078	-.089	-.056	.476
疾走感のある	.646	.044	.077	.052	.355
速い	.625	.016	.218	-.123	.677
華やかな	.618	.068	.070	.177	.608
メリハリのある	.614	.303	-.117	.097	.398
お祭りっぽい	.605	.231	-.336	-.009	.418
激しい	.572	.352	.024	-.248	.335
静かな	-.559	-.110	.076	.534	.520
アクセントのある	.548	.195	-.053	.167	.500
がやがやした	.528	.029	.258	-.153	.516
悲しい	-.519	-.126	.184	.467	.533
現代的な	.475	-.173	.213	.129	.570
ヒップホップっぽい	.470	-.332	.238	.013	.501
魅力的な	.462	.189	-.020	.371	.487
面白い	.450	-.043	.415	.066	.304
刺激的な	.446	.309	.250	.035	.489
奔放な	.442	.003	.244	-.049	.336
表現的な	.358	.239	.098	.294	.626
たくましい	-.206	.879	-.044	-.058	.594
迫力のある	-.070	.863	.028	-.095	.719
勇ましい	-.304	.825	-.056	-.016	.393
力強い	-.201	.807	-.052	-.036	.712
男らしい	-.306	.774	-.049	-.028	.555
豪快な	.145	.720	.129	-.216	.447
カッコいい	.217	.651	-.080	.078	.579
壮大な	-.169	.611	.108	.128	.512
大きい	.080	.611	.045	.080	.698
大胆な	.221	.514	.264	-.080	.493
感動的な	.077	.438	.042	.404	.686
熱心な	.341	.430	-.142	.175	.519
切迫感のある	-.372	.384	.151	.213	.497
情熱的な	.345	.370	.123	.033	.322
奇抜な	.080	.001	.817	-.099	.347
独特な	-.101	-.039	.797	-.041	.532
特徴的な	.031	.006	.696	.087	.558
斬新な	.135	-.010	.656	-.013	.666
独創的な	-.046	.026	.639	.191	.435
何かの儀式のような	-.176	-.045	.557	.136	.636
神秘的な	-.194	-.001	.548	.352	.659
創造的な	.010	.146	.478	.252	.301
強烈な	.137	.419	.458	-.103	.505
和風な	-.235	.396	-.409	.255	.557
印象的な	.196	.353	.387	.093	.524
多面的な	.253	.045	.313	.236	.550
色っぽい	-.002	-.036	.143	.565	.407
しっとりとした	-.505	.063	.027	.532	.765
切ない	-.466	-.119	.230	.519	.426
美しい	.339	.178	-.153	.516	.345
こちょよい	.374	.137	-.072	.503	.748
ひろがっていく	.114	.239	.190	.351	.677
暖かい	.274	.114	.087	.320	.441
固有値	20.025	9.813	4.699	.567	
累積寄与率 (%)	29.448	43.879	50.79	54.565	

の主効果 ( $F [1,265] =15.75, p<.001$ ) および曲想要因の主効果が見られた ( $F [4,265] =32.36, p<.001$ )。また、経験の有無と曲想要因の交互作用も見られた ( $F [4,265] =3.70, p<.01$ )。活発さ因子に関して、曲想ごとの因子得点平均を経験別に図3に示す。図3はプラスを高評価とし、マイナスを低評価として表されている。

経験要因と曲想要因の交互作用が見られたのでBonferroni法による単純主効果の検定を実施した。その結果、経験者群においては、華やか条件 ( $M=0.06$ ) とソーラン節条件 ( $M=-1.31$ ) および民族条件 ( $M=0.71$ ) との間にそれぞれ差が見られた (順に,  $p<.001, p<.05$ )。また、壮大条件 ( $M=-0.50$ ) と民族条件、ソーラン節条件および統制群 ( $M=0.11$ ) との間に有意な差が見られ (順に,  $p<.001, p<.05$ )。また、民族条件とソーラン節条件および統制群との間にも有意な差が見られた (順に,  $p<.001, p<.05$ )。さらに、ソーラン節条件と統制群との間に有意な差が見られた ( $p<.001$ )。華やか条件と壮大条件および統制群との間には差が見られなかった。非経験者群においては、華やか条件 ( $M=0.35$ ) と壮大条件 ( $M=-0.40$ ) と間に差が見られた ( $p<.01$ )。また、華やか条件とソーラン節条件 ( $M=-0.25$ ) との間に有意傾向が見られた ( $p=.06$ )。さらに、壮大条件と民族条件 ( $M=0.74$ ) および統制群 ( $M=0.54$ ) との間、民族条件とソーラン節条件との間において差が見られ (いずれも  $p<.001$ )、ソーラン節条件と統制群との間にも差が見られた ( $p<.01$ )。華やか条件と民族条件および統制群との間には差が見られなかった。また、壮大条件とソーラン節条件との間、民族条件と統制群との間にも差が見られなかった。曲想要因においては、ソーラン節条件および統制群で経験者 ( $M=-0.19$ ) と非経験者 ( $M=0.19$ ) との間に有意な差が見られた (順に,  $p<.001, p<.05$ )。華やか条件、壮大条件

および民族条件では差は見られなかった。

次に、迫力因子について、経験の有無の主効果 ( $F [1,265] =13.06, p<.001$ ) および曲想要因の主効果 ( $F [4,265] =9.01, p<.001$ ) が見られた。しかし、交互作用は見られなかった ( $F [4,265] =0.79, n.s.$ )。迫力因子に関して、曲想ごとの因子得点平均を経験別に図4に示す。図4はプラスを高評価とし、マイナスを低評価として表されている。

曲想要因の主効果が見られたため、Bonferroni法を用いて多重比較を行った。その結果、華やか条件 ( $M=-0.15$ ) とソーラン節条件 ( $M=0.58$ ) との間との間に差が見られた ( $p<.001$ )。また、壮大条件 ( $M=0.04$ ) とソーラン節条件との間に有意な差が見られ ( $p<.05$ )、壮大条件と民族条件 ( $M=-0.42$ ) の間に有意傾向が見られた ( $p=.09$ )。さらに、民族条件とソーラン節条件との間に有意な差が見られ ( $p<.001$ )、ソーラン節条件と統制

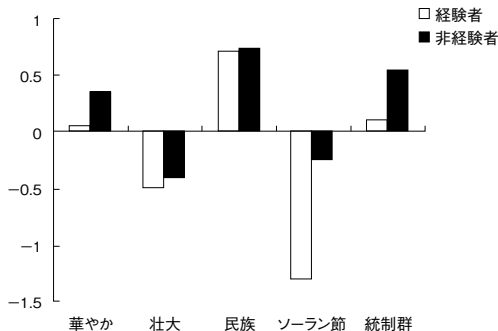


図3. 活発さ因子における曲想別の因子得点平均値

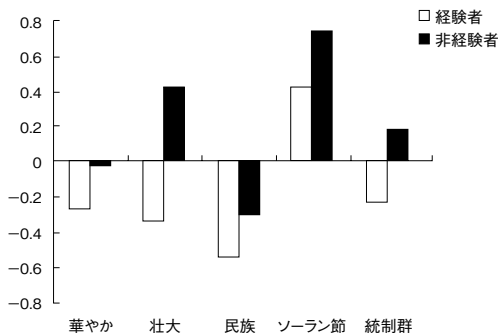


図4. 迫力因子における曲想別の因子得点平均値



群 ( $M=-0.02$ ) との間には有意な差が見られた ( $p<.05$ )。華やか条件と壮大条件, 民族条件および統制群との間には差が見られなかった。また, 壮大条件と統制群との間, 民族条件と統制群との間にも差は見られなかった。

続いて, 特異性因子について, 曲想要因に主効果が見られ ( $F [4,265] =37.37, p<.001$ ), 経験の有無の主効果 ( $F [1,265] =1.11, n.s.$ ) および交互作用は見られなかった ( $F [4,265] =1.26, n.s.$ )。特異性因子に関して, 曲想ごとの因子得点平均を経験別に図5に示す。図5はプラスを高評価とし, マイナスを低評価として表されている。

曲想要因に主効果が見られたため, Bonferroni法を用いて多重比較を行った。その結果, 華やか条件 ( $M=0.1$ ) と民族条件 ( $M=0.89$ ) および統制群 ( $M=-0.74$ ) との間には差が見られた (いずれも  $p<.001$ )。また, 華やか条件とソーラン節条件 ( $M=-0.45$ ) との間にも差が見られ ( $p<.05$ ), 壮大条件 ( $M=0.30$ ) と民族条件, ソーラン節条件および統制群との間に有意な差が見られた (いずれも  $p<.001$ )。さらに, 民族条件とソーラン節条件および統制群との間に有意な差が見られた (いずれも  $p<.001$ )。華やか条件と壮大条件および統制群との間, ソーラン節条件と統制群との間には差が見られなかった。

最後に, 華麗さ因子について, 曲想要因の主効果が見られ ( $F [4,265] =7.29, p<.001$ ), 経験の有無と曲想要因の交互作用の有意傾向が見られた ( $F [4,265] =2.06, p=.09$ )。経験の有無の主効果は見られなかった ( $F [1,265] =1.39, n.s.$ )。華麗さ因子に関して, 曲相互との因子得点平均を経験別に図6に示す。図6はプラスを高評価とし, マイナスを低評価として表されている。

経験要因と曲想要因の交互作用が有意傾向であったのでBonferroni法による単純主効果の検定を実施した。その結果, 経験者群において, どの条件にも有意な差は見られな

かった。非経験者群において, 華やか条件 ( $M=-0.20$ ) とソーラン節条件 ( $M=0.79$ ) との間には差が見られた ( $p<.01$ )。また, 壮大条件 ( $M=-0.07$ ) とソーラン節条件との間に差が見られ ( $p<.01$ ), 民族条件 ( $M=-0.45$ ) とソーラン節条件および統制群 ( $M=0.25$ ) との間にも差が見られた ( $p<.001, p<.05$ )。華やか条件と壮大条件, 民族条件および統制群との間には差が見られなかった。また, 壮大条件と民族条件および統制群との間にも差は見られなかった。さらに, ソーラン節条件と統制群との間にも差は見られなかった。曲想要因においては, ソーラン節条件で経験者 ( $M=0.06$ ) と非経験者 ( $M=-0.07$ ) との間に有意な差が見られた ( $p<.01$ )。華やか条件, 壮大条件, 民族条件および統制群においては差が見られなかった。

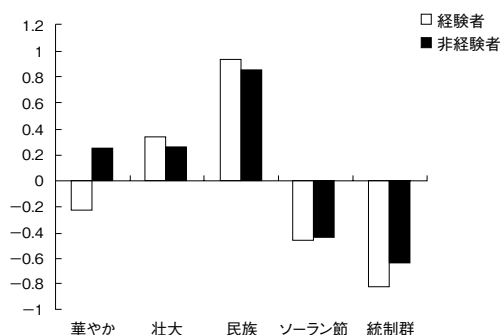


図5. 特異性因子における曲想別の因子得点平均値

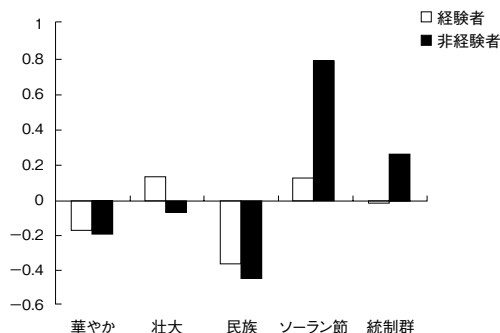


図6. 華麗さ因子における曲想別の因子得点平均値

## 考察

本研究の目的は、YOSAKOIソーラン演舞作品における曲想の変化が振りの印象に影響を与えるかどうかを、踊り子経験の有無を比較し調査することであった。

まず、映像の好き嫌いについて、経験の有無と曲想要因をそれぞれ比較した。その結果、曲想によって評価が違う傾向があった。曲想の中でも、特に壮大な曲については他の曲よりも評価が低かった。このような評価になった理由として、振りに含まれるイメージとの不一致が考えられる。評価の理由を尋ねる自由記述において「壮大な音楽に楽しい振りは合わない」という回答が多く見られた。このように、振りに対する「楽しい」などの評価は、統制群の評価の際にも自由記述により得られており、今回使用した「よっちょれ」の振りは、明るさ、楽しさ、軽さなどが含まれるということが示された。このことから、「壮大」という曲のイメージは楽しさなどには結びつきにくいということが考えられるであろう。

経験による顕著な評価の違いは見られなかった。これは、曲想の好き嫌いは経験や知識に関係なく判断されるということであろう。特に、YOSAKOIソーラン演舞作品であるという意識があるため、YOSAKOIソーラン演舞作品の曲として好きか嫌いかを、客観的に判断したと考えられる。

ここで、好き嫌い評価の結果を後藤（2011）の結果と比較する。後藤（2011）では、非経験者における映像の好き嫌い評価の際、曲と振りの組み合わせがもとの組み合わせとは異なる「意味不一致条件」が好まれる傾向にあった。しかし、今回の実験に使用した映像は、後藤（2011）の意味不一致条件と同じ条件で作成されている映像であるにも関わらず、好き嫌いの評価は曲想によって異なっていた。これは、後藤（2011）の材料は全て同一の材料から作成したものであり、全ての材料の中

である程度の一貫したイメージがあったからであろう。今回の実験では、全く異なる曲想を用いて実験を行っているため、「リズムは合っているけれど曲の雰囲気異なる」という同条件で作成した映像であっても、曲想の違いが評価に大きく影響を与えたと考えられる。

次に、曲と振りの一致度合いの評価について、経験の有無と曲想要因をそれぞれ比較した結果、曲想による違いが見られた。経験による評価の違いは大きく見られなかったものの、数値を曲ごとに見ていくと、民族的な曲とソーラン節が含まれる曲において、経験の差があることが示されている。非経験者はソーラン節が含まれる曲の評価が高いのに対し、壮大な曲と民族的な曲の評価は低い。これは、非経験者にとってYOSAKOIソーランとソーラン節との結びつきが非常に強いということを示していると考えられる。そのため、非経験者にとって、今回使用したような「壮大」、「民族」などの曲想はYOSAKOIソーランとは結びつきにくく感じた可能性があるであろう。これに対して、経験者の場合どの曲であっても評価に大きな違いはなかった。これは様々な曲想の楽曲であっても、経験者にとってはある程度の慣れが生じているためであろう。近年のYOSAKOI演舞作品では、各チームのオリジナリティを取り入れるために、本実験で使用したような様々な曲想を取り入れた楽曲を使用するチームが増えつつある。そのため、経験者は曲想を含めて作品を評価すると考えられる。

続いて、本実験の目的である曲による振りの印象への影響について述べる。図3～図6を見ると、因子得点平均の違いから、曲想のそれぞれの条件および統制群との間で各因子の評価に違いが見られていることがわかる。このことから、同じ振りであっても曲想を変化させることによって与える印象および評価の違いを生むと言えるであろう。

以上を踏まえ、各因子における曲想ごとの評価の違いについて検討する。

まず、活発さ因子について述べる。この因子において最も高評価を得たのは民族的な曲であった。これは、予備実験の際に「ポップな」や「楽しい」など、活発さ因子にも含まれる評価語が多く選出された曲であることと、前述した通り「よっちょれ」の振りが「楽しげ」や「軽い」などの印象を与えていることが影響していると考えられる。ここで、岩宮(1992, 1995)などで提示されている共鳴現象が生じている可能性がある。すなわち、曲の評価と振りの性質が総じて近似しているため、それらが同方向に変化し、双方の印象を高め合ったと考えられる。

活発さについては、さらに経験の有無からも影響を受けていた。特に、ソーラン節が含まれている曲において、経験者は非経験者に比べてとても低い評価をしている。これは、非経験者はソーラン節が含まれている曲には即YOSAKOIらしさを感じ、そこから活発さ因子に含まれる言葉を連想しやすいのに対し、経験者はただ単にソーラン節が含まれているというだけではYOSAKOIらしさを感じるとは限らないからであろう。経験者は、それまでの経験や知識から、テンポや曲調などといった情報に基づいて曲想全体を見ただけで、作品を評価していると考えられる。

次に、迫力因子について述べる。活発さ因子において特に経験者からの評価が低かったソーラン節を含む曲が、今回経験を問わず最も評価が高く、他の曲に対する評価とは大きく差が出ている。これは、ソーラン節が含まれる曲が、予備調査においてこの因子に含まれる評価語を多数選出されていることから、曲想から受けた印象が経験を問わず強く影響したと考えられる。また、特に非経験者の自由記述において「YOSAKOIっぽい」、「これぞYOSAKOIという感じ」といった記述が多く見受けられた。

また、経験の有無にも差が見られた。これは活発さ因子と同様に、経験者の知識や経験が作用し、非経験者よりも多くのYOSAKOIソーラン演舞作品に関する情報を評価の対象としていることを示していると考えられる。

特異性因子についても経験による評価の差は見られなかった。その中で、経験を問わず、民族的な曲が他の曲に比べ高い評価となっている。この因子に含まれる評価語を見ると、民族的な曲は、YOSAKOI演舞作品において、前述したソーラン節が含まれた曲とは対照的であると考えられる。このことは、統制群を除けば、ソーラン節が含まれた曲の評価が最も低いことから考えられるであろう。つまり、民族的な曲はYOSAKOIソーランのイメージとは遠いと考えられる被験者が多数いたということである。確かに、自由記述において「楽しい」などの評価がある反面、「YOSAKOIのイメージではない」などの記述も得られている。そのため、特異性因子に含まれる項目を強く感得したのであろう。

最後に、華麗さ因子について述べる。この因子では、ソーラン節が含まれた曲の評価が、経験の有無で大きく分かれた。ソーラン節は「和」のイメージが強いことから、特に非経験者にとって、この曲のゆっくりとしたテンポや曲想が、和の雰囲気とも取れるような落ち着いたイメージの評価を高めたのであろう。一方、経験者の場合は、曲が振りに合わせて遅くなっていることそのものに若干の違和感を感じ取っていた可能性が高い。この点は後藤(2011)と同様、経験者が非経験者よりも違和感を認知しやすいことが示された部分であろう。

以上のことを踏まえると、YOSAKOIソーラン演舞作品を作る側が留意すべき点が明らかになってくる。

1つ目は、曲想を変化させると同時に提示する振りの印象も変化する可能性が高いということである。これは、YOSAKOI演舞作品

が「曲次第で作品が変わる」可能性を含んでいるであろう。つまり、作品の印象が、曲の印象に大きく左右されてしまうかもしれないということである。振りに合わせる曲によって、作品そのもののイメージや印象が大きく変化する可能性があるということは、作品作りにおいて注意すべき部分であろう。

2つ目は、振りと曲想から得られる性質が似ていると、互いの効果を向上させる共鳴現象や協働現象が起こる場合があるということである。この2つのことは、YOSAKOIソーランの作品作りにおいて非常に重要な部分であろう。つまり、振りを作る際にどんなに良いと感じる振りが出来上がったとしても、合わせる曲の曲想に良く調和したものでなければ評価が変わってしまう、もしくは評価が下がってしまう可能性を示しているからである。

3つ目は、曲想の変化による評価は、経験の有無の影響を受ける要素と受けない要素があるということである。本実験において、活発さおよび迫力といった要素では経験の有無で評価に差が見られたのに対し、特異性や華麗さについては経験の差は見られなかった。これは、活発さや迫力といったYOSAKOIソーラン演舞作品にとって重要であると考えられる要素は、熟達度によって評価の仕方を変えろということを表している。すなわち、非経験者は、YOSAKOIらしさを感じる時にこれらの要素について高く評価し、反対に経験者はYOSAKOIらしさを感じたとしても、演舞作品全体を見たうえで総合的に評価するのである。後藤(2011)では、YOSAKOIの“活発性”や“パワー性”は経験による差はないとされており、一見すると本研究の結果とは異なると考えられる。しかし、後藤(2011)では曲と振りの組み合わせを操作しているという点で本研究とは本質的に異なっており、単純な比較は出来ない。いずれにしても、曲や振り、その他の要素全てがよく調和しており、活発さや迫力がより引き立つような作品

を意識して作る必要があるのであろう。

本研究ではYOSAKOIソーラン演舞作品における曲想という要素に焦点を当ててきた。その結果、曲想の違いによって振りに影響を与えることが明らかになった。さらに、共鳴現象や協働現象の観点から、振りの印象評価も重要であることが示された。従って、今後の展望としては、YOSAKOI演舞作品に使用される動きの印象評定を行うことにより、どのような曲想にどのような振りを合わせるとより高く評価されるかを検討出来るであろう。これを検討することで、YOSAKOI演舞作品でより多くの人に高く評価される作品はどのようなものかということにより深く言及することが可能であろう。また、YOSAKOIソーランには本研究で取り上げた曲想や振りの他にも数多くの要素が存在する。特に視覚的な刺激は、振りだけではなく衣装や隊列、人数など数多く存在する。これらの要素が観客に対してどのように作用し、作品としての評価を高めているのかを実験的に検討することで、より深くYOSAKOI演舞作品の評価基準について知ることが出来るであろう。更に、「力動性因子」は、舞踊全般に共通した要素であるということが示されており(伊藤, 2008)、多種多様にわたる舞踊にも何らかの共通点を見出すことが出来ると考えられる。YOSAKOIソーランと他の舞踊との共通点を印象評定などにより調査し、その研究結果を応用することが出来れば、舞踊の作品作りにおいて参考になる知見となるであろう。

## 謝辞

本研究は、宮永麻衣(北星学園大学文学部心理・応用コミュニケーション学科2010年3月卒業)の多大なる協力を得た。記して謝意を示す。

- 1) 本論文は日本心理学会第74回大会で発表した内容(後藤, 2010)に加筆・修正を加えたものである。

- 情動反応に及ぼす影響. *広島大学総合科学部紀要IV理系編*, **22**, pp. 153-163.  
 中村滋延 (2004). 視覚的要素を取り込んだ音楽表現の可能性. *情報処理学会研究報告. [音楽情報科学]*, **2004(24)**, pp. 23-28.  
 新村出 (1998). *広辞苑第5版*. 東京:株式会社岩波書店.

## 引用文献

- 後藤靖宏 (2010). 踊り子経験がYOSAKOIソーラン演舞の「曲」と「振り」の関係評価に与える影響. *日本心理学会第74回大会発表論文集*, p. 644.  
 後藤靖宏 (2011). YOSAKOIソーラン作品における音楽と体の動きの同期 - “曲” と “振り” の関係評価に与える踊り子経験の影響 -. *北星学園大学文学部北星論集*, **49 (1)**, pp. 13-24.  
 井原水産&北星学園チーム音源 (2003). 華火 [CD].  
 井原水産&北星学園チーム音源 (2004). 暁 [CD].  
 井原水産&北星学園チーム音源 (2005). サファリ [CD].  
 井原水産&北星学園チーム音源 (2008). 躍波〜ムゲンノチカラ〜 [CD].  
 伊藤友美 (2009). モダンバレエの魅力とは: その因子構造の分析および新奇性評価と“規則性”との関係に関する実験的検討. *北星学園大学文学部心理・応用コミュニケーション学科学士論文* (未刊行).  
 岩宮眞一郎 (1992). オーディオ・ヴィジュアル・メディアによる音楽聴取行動における視覚と聴覚の相互作用. *日本音響学会誌*, **48**, pp. 146-153.  
 岩宮眞一郎 (1995). オーディオビジュアルメディアによる音楽聴取における音と映像の相互作用. *電子情報通信学会誌*, **78**, pp. 915-917.  
 Shin-ichiro Iwamiya (1994). Interactions between auditory and visual processing when listening to music in an audiovisual context: 1. matching 2. audio quality. *Psychomusicology*, **13**, pp. 133-154.  
 Iwamiya (1994). Interactions between auditory and visual processing when listening to music in an audiovisual context. *Psychomusicology*, **13**, pp. 133-154.  
 河村知典・杉原太郎・森本一成・黒川隆夫 (2003). 音楽から受ける印象の評価語に関する検討. *Dynamics & Design Conference*, **2003**, pp. 733-1-733-5.  
 諸木陽子・岩永誠 (1996). 音楽の好みと曲想が

[Abstract]

## The Influence on both Musical Theme and Dancing Experience of Yosakoi Soran Dance Piece on Estimation of “Choreography”

Yasuhiro GOTO

The influence of both musical theme and dancing experience of Yosakoi Soran dance piece on estimation of “choreography” was investigated. Five types of movies were prepared which combined different musical themes and dance pieces based on “Yochore” dance. Both dancing experts and non- experts were asked to estimate degree of matching and impressions of all movies. The results were that 1) music theme had influence on the impression of choreography, 2) degree of matching between music theme and choreography was important for an impression of Yosakoi Soran piece, and 3) interaction between dancing experience and music theme was observed. In addition, dancing experts attached a high value to factors such as activity and power. In the future, the relationship between a music theme and choreography will be investigated precisely in terms of impression of body motion used in choreography.

---

Key words : YOSAKOI SORAN, Musical Theme, Experience, Choreography,  
Estimation of Impression

