

〈原著論文〉

ハイブリッド型身体表現ワークショップの参加形態による差異の検討

—参加形態ごとの効果と影響関係に着目して—

山田 寛邦 (東京大学大学院教育学研究科)

中西 みなみ (早稲田大学スポーツ科学研究センター)

Evaluation of Differences by Participation Type in a Hybrid Physical Expression Workshop: Focusing on the Process of Effects and Influences Based on Types of Participation

Hirokuni YAMADA (Graduate School of Education, University of Tokyo)

Minami NAKANISHI (Institute for Sport Sciences, Waseda University)

Abstract

The recent spread of novel coronavirus infection has increased opportunities for participation in and practice of hybrid physical expression workshops. However, the differences in effects and influences between online and offline types of participation have not been studied. The purpose of this study is to clarify the differences in effects and influences among different types of participation in a hybrid physical expression workshop. In this study, a physical expression workshop project, Party of Vibration, was established in cooperation with choreographer and dancer Kaoruco and was practiced a total of 12 times, with a total of 156 participants. In this study, pre-post comparison, Covariance Structure Analysis, and Text Mining were conducted. This study identified the characteristics of the effects and influences of online and offline types of participants and provided fundamental findings for the design of hybrid physical expression workshops.

キーワード : Physical Expression, Workshop, Practical Research, Covariance Structure Analysis, Text Mining

1. はじめに

近年オンラインを活用したワークショップの実践的研究が始まっており、遠隔地を繋ぐことができる拡張性や、現地に赴くことができない事情がある場合の活用など(石黒ほか, 2022: 380)、参加者のスタイルに合わせた利便性の高さから、その研究は進められている。2020年以降の新型コロナウイルスの感染拡大により、オンラインでの授業・ワークショップ・研修・イベントなどへの参加や、企画・実施の機会が増えてきている。特にオンライン会議などの技術を用いながら、オンラインの参加者とオフラインの参加者が同時に参加する形式は、ハイブリッド型と呼称される。身体表現など、これまで対面での活動が主となる分野においては、感染防止の観点から対面でのワークショップの実施が難しい状況が続いており、オンラインを活用した取り組みも多く見られるようになった。こうした状況下にあって、身体表現に関わるオンラインの授業実践(高橋, 2021: 13-26)や、オンラインとオフラインを組み合わせた、ハイブリッド型のワークショップ(田原ほか, 2020: 43-50)の研究が始まっているが未だ萌芽的な段階といえる。

身体に関して、メルロ・ポンティ (1964:22-23) は、観念論や実在論を超えて、身体を知覚する主観的な存在そのものとした。また身体は人がメッセージを伝え合う媒介物 (メディア) であり、マクルーハン (1964:7-8) は、身体は媒介物 (メディア) により拡張されるものでもあるとした。このように身体は人間そのものであると同時に、人は身体を保有しているともいえる (亘, 1991:42-43)。身体のあり方は、社会の中で価値観や規範などを反映し、それを自己に内面化させ (フォーコー, 1975:231-241)、また自身によりアイデンティティ獲得や自己表現などの目的で活用される (岡原, 2017, 西山・谷本, 2018:20-48)。またコロナ禍において、オンライン環境を踏まえた身体性や身体コミュニケーションの議論も進められている (堀田ら, 2022)。

ワークショップに関する定義 (上田, 2018:59, 山内ら, 2021:5) をまとめると、ワークショップとはコンセプトに基づいた創造と学びの場であり、創作や活動を通じて知識を作り出す場である。これに基づき、身体表現ワークショップを、身体をメディアとした自己表現作品の創造と実践を通じて、知識創造や自己探究を行う場と定義できる。またワークショップは、学校教育のようなフォーマルな学びの場としてだけでなく、制度化されていない広義のインフォーマルな学びの場として、実践されることが多いことが特徴である (山内ら, 2021:12-14)。本研究の身体表現ワークショップと、コンテンポラリーダンスの、特に即興ダンスや創作ダンスを用いたワークショップを、完全に弁別することは難しい。一方で詳細な振付のあるダンスや、特定のダンスや舞踊の流儀を学ぶためのレッスンなどは、本研究の身体表現ワークショップとは異なるが、これらのダンスや舞踊の要素は、身体表現ワークショップに取り入れられることはあるといえる。

身体表現を用いたワークショップに関して、様々な効果が明らかにされている。特に教育現場における即興表現を用いた授業の効果として、コミュニケーションの自信の向上や、日常における認知的側面の変化があるとされる (中野・岡田, 2012:62)。またコンテンポラリーダンスの効果に関して、振付の活動よりも自由即興の活動が多いことが、自己価値の高まりを促進する可能性があると考えられる (安達・八木, 2017:1)。

近年大人向けの身体表現ワークショップやダンス教室が広く行われており、インフォーマルな学びの場としての身体表現ワークショップの研究が求められるが、大人を対象とした生涯学習や社会体育に位置づけられた研究はわずかである (e.g. 村田・松本, 2004, 村田・高橋, 2005)。更にオンラインやハイブリッドを用いた実践研究となると、中西・山田 (2021) や山田 (2022) の報告があるが極めて稀である。身体表現ワークショップは一般的には対面の環境で実施されることが多いため、ハイブリッド型で実施された場合、その参加形態 (オンライン/オフライン) によって、ワークショップの効果やその影響関係に違いがあるかということは、ワークショップデザインにおいて、また研修などに取り入れられたり参加したりする上でも重要な知見である。

そこで本研究では、ハイブリッド型の身体表現ワークショップを実践し、参加形態の違いによる、効果やその影響関係の違いを明らかにすることを目的とする。この目的と対応するリサーチ・クエスション (以下:RQ) と、RQを細分化したsub RQは以下である。

RQ:ハイブリッド型の身体表現ワークショップの参加形態 (オンライン/オフライン) で、ワークショップの目的達成など効果の違いや、効果の影響関係に違いはあるか。

sub RQ1:参加形態により、ワークショップの目的達成など効果に違いはあるか。

sub RQ2:参加形態により、ワークショップの目的達成など効果の影響関係に違いはあるか。

sub RQ3:参加形態により、参加者がワークショップで学んだことや、効果的な場としての意味づけに違いはあるか。

本研究のRQ及びsub RQと方法を、表1にまとめた。まずsub RQ1に取り組み、オンライン/オフラインという参加形態の違いにより、ワークショップの効果に違いがあるかを、事前-事後のアンケートデータの分析により検証する。ここではワークショップ全体のコンセプトと関連して、身体の魅力に関する肯定感と、

身体を用いた社会的スキルを、そして各回のワークショップのコンセプトの達成度を、ワークショップの効果とみなす。続いてsub RQ2に取り組み、参加形態の違いにより、効果の影響関係に違いがあるかを明らかにする。ここでは事前-事後のアンケートデータを縦断データとみなし、共分散構造分析による多母集団分析を用いて、効果の影響関係を分析する。最後にsub RQ3に取り組み、参加形態の違いが、参加者がワークショップで学んだことや、ワークショップが参加者にとってどのような場であったのか、という評価に影響を与えるのかどうか、事後アンケートの自由記述データを、テキスト・マイニングを用いて分析する。

表1 本研究のRQ・sub RQと方法

RQ：ハイブリッド型の身体表現ワークショップの参加形態（オンライン／オフライン）で、ワークショップの目的達成など効果の違いや、効果の影響関係に違いはあるか。	
sub RQ1：参加形態により、ワークショップの目的達成など効果に違いはあるか。	方法：アンケートデータによる事前-事後の効果検証、「身体魅力肯定感」「身体社会的スキル」「各回のコンセプト得点」
sub RQ2：参加形態により、ワークショップの目的達成など効果の影響関係に違いはあるか。	方法：事前-事後データを縦断データとみなし、共分散構造分析（多母集団分析）
sub RQ3：参加形態により、参加者がワークショップで学んだことや、効果的な場としての意味づけに違いはあるか。	方法：事後アンケート自由記述データ、テキスト・マイニング、「ワークショップで学んだこと」「どのような場か」

2. 対象・方法

2. 1. ハイブリッド型身体表現ワークショップ

本研究の目的を達成するために、実践研究を行う。ハイブリッド型の身体表現ワークショップは黎明期であり、実践研究であれば形成的評価により、デザインや実践を改善しながらRQを解き明かしていくことが可能であることから、本研究では実践研究を採用する。また実践と参加者のデータを、分析に必要な大きさまで集めるために、複数回の実践を行う。その際身体表現のメソッドは同一のものを導入し続け、一方で毎回のワークショップのテーマやコンセプトは、異なったものを設定するという方法をとる。これによりメソッドの影響を一定としたうえで、複数のテーマやコンセプトにおける、ハイブリッド型の参加形態の分析を可能にしていると考えられる。この方法の場合、他のメソッドによるワークショップの効果の推定において、データ上の限界はあるが、複数のメソッドを取り入れてしまうと、結果の解釈において、メソッドの違いとハイブリッド型の参加形態の違いの、それぞれの影響の解釈が難しくなると考えられる。したがって本研究においては、同一のメソッドを用い、複数のテーマやコンセプトの実践を繰り返す、という方法を採用することにした。

本研究の目的に対応した、ハイブリッド型の身体表現ワークショップを実践するうえで、筆者らと共同でワークショップのデザインと実践をするワークショップパーを選定した。オンラインワークショップを実施する上での課題として、デバイスの取り扱いや、非対面でのワークショップ運営がある（高橋, 2020: 30-33）。また身体表現を扱った遠隔授業の課題として、指導者が受講者の変化に臨機応変に対応できる実践力が挙げられている（高橋, 2021, 13-26）。そこで本研究では、オンラインワークショップの実践経験があり、熟練した振付家・ダンサーである、香瑠鼓（カオルコ）氏をワークショップパーとして選定した。香瑠鼓氏は障害の有無を超えたコミュニケーション方法を模索する中で、自然界からヒントを得た独自のメソッドである「ネイチャーバイブレーション」（香瑠鼓, 2012: 1-46）を確立し、このメソッドに基づいたワークショップを数多く実施している。ネイチャーバイブレーションは、振付を覚えることが難しい障害者が、共振することで、かすかな声や動きから自己表現できる即興のメソッドであり、幅広い対象者に実践されてい

る。また香瑠鼓氏のワークショップは中野・岡田（2012）の研究でも対象とされており、その実践の内容は、受講者の様子に対応した臨機応変なものであるとされ、本研究においても幅広い参加者に対し、状況に応じたワークショップの実施が可能であると判断した。

本研究で対象としたワークショップは、2021年5月から7月まで実施された、12回のハイブリッド型のワークショップ（表2）であり、香瑠鼓氏が主催するスタジオ・ルゥを、オフライン参加用のメインのスタジオとし、オンライン（Zoom）でも同時に実施された。オンラインとオフラインの両方の参加形態を含んだ学びの場はハイブリッド型とされ、詳細な分類としてハイフレックス型、分散型、ブレンド型がある（田口，2020）。本研究の実践はこの分類ではハイフレックス型に該当するが、より広義の一般的な意味合いで、オンラインとオフラインの参加が可能で実践形態として、以降もハイブリッド型という言葉を用いる。

本研究で実践された一連の身体表現ワークショップは、上田（2009：170-171）による、パーティ（場・出来事・仲間）をコンセプトとしたワークショップである「party of the future」と、香瑠鼓氏の「ネイチャーバイブレーション」を組み合わせ、「Party of Vibration (PoV)」と命名した。PoVのプロジェクトは2021年4月に、香瑠鼓氏及び筆者らにより立ち上げられ、当時コロナ禍において人々が分離され、不安感が大きくなっている状況をなんとかしようという問題意識であった。またオンライン型のワークショップや研修は増えてきたが、画面の前で座って受け続けるものが多く、身体を十分に活用したワークショップは、効果も運営の仕方も未知数であることも問題意識のひとつであった。

そのため以下の3点を実現するプロジェクトを立ち上げるに至った。①ハイブリッド型（オンライン+オフライン）の方法で、人と人が繋がれる身体表現のイベントやワークショップを実施する。②家の中でひとりでも、自分を好きになり自信が持てるように、参加者は自分の身体の魅力や可能性の発見し、自己表現ができるようにする。③コンセプトの実現方法は、エンターテインメントを中心にデザイン・実施する。

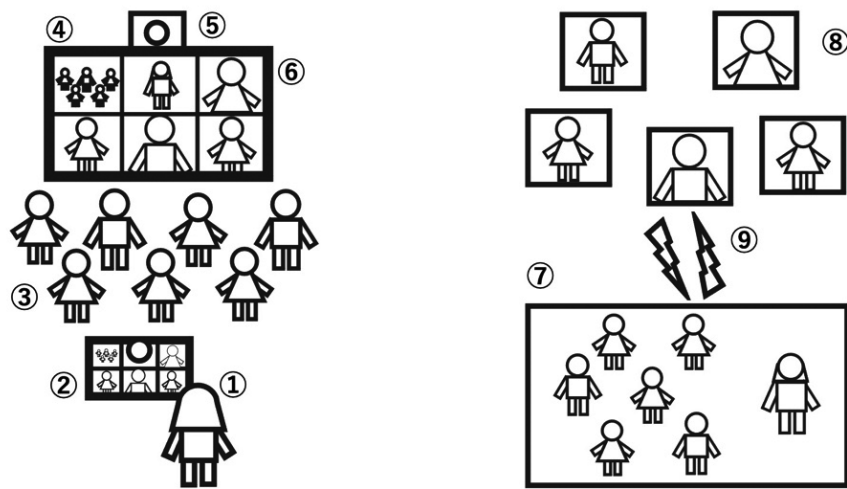
またPoVのハイブリッド型のデザイン・実践に期待されることを、以下5点にまとめる。①一致の感覚：オンライン・オフラインで隔てられているからこそ、表現活動を通じてつながったという感覚が得られる。②差異の醸成：オンラインとオフラインで異なるトーン感、動き、関わり方の粗密が生まれる③メタ認知：オンラインではスタジオの様子を実際にメタな視点でモニタリングでき、スタジオではオンラインから見られていることを意識することで、メタ認知を促す。④異なる視点の共有：リフレクションにおいて、フロア参加者とオンライン参加者の異なった視点からの意見をシェアできる。⑤レクチャー・伝達のしやすさ：言葉や動きの提示だけでなく、フロア参加者への指導を見ることで、オンライン参加者にワークショップパーの意図を伝えやすい。これらは研究上のデザイン原則ではなく、PoVをハイブリッド形式でデザイン・実践するうえでの、筆者らの期待と意図である。

PoVのプロジェクト運営とワークショップデザインは筆者らと香瑠鼓氏が行い、各回のワークショップの具体的な実践は、スタジオで香瑠鼓氏が主に行い、筆者らもPoV全体や各回のコンセプトの説明や、各回の総括コメントや参加者へのフィードバックなどを行った。表2は全12回のPoVの概要であり、各回のワークショップには、それぞれのテーマ（コンセプト）があり、#1、#2、#6を除き、テーマに合ったアーティストをゲスト講師として招聘した。表2の最右列はスタジオ／オンラインの参加者数である。参加人数は、メソッドの基本、各自2分程度の即興、リフレクションでの全員の発言を担保するうえで、およそスタジオで10名、オンラインで5名前後を想定してデザイン・募集した。また参加者の特性や、当日の欠席者など人数も踏まえ、デザインと実践を即興的に修正しながら実践した。

図1に本研究におけるハイブリッド形式での実践環境を示した。同図の左側は、スタジオでワークショップを実践している状況の例であり、モニターにZoom画面を投影し、ワークショップパーである香瑠鼓氏やスタジオの参加者は、オンライン参加者の様子も確認できる状況であった。複数のカメラつきのデバイスでZoomにログインすることで、オンライン参加者は、香瑠鼓氏の様子とスタジオ全体の様子を見ることがで

きた。同図の右側は、スタジオ（オフライン参加者）とオンライン参加者の関係のモデルであり、参加形態としてはスタジオの参加者はオフライン参加であるが、その状況自体はネットワークによって、オンライン参加者とつながっている状況である。同図は代表的な状況を表しているが、ゲスト講師がオンライン／オフラインで参加することもあった。また身体表現をするシーンでは、スタジオでは発表者が前に出て行い、オンライン参加の場合は、その参加者の画面が拡大された。

表3にPoVのワークショップのタイムラインの一例を示した。各回のワークショップの所要時間はおよそ120分であったが、10-15分ほど延びることもあった。参加者は「考えをシェア」「意味づけをシェア」では、言葉で他の参加者やワークショップパーに伝え、「身体表現（即興）」では、言葉やオノマトペを併用する参加者もあった。



①ワークショップパー（香瑠鼓氏）、②カメラつきタブレット端末（Zoom接続）、③参加者、④モニター（Zoom投影）、⑤カメラ（PC → Zoom接続）、⑥オンライン参加者、⑦スタジオ（オフラン参加）、⑧オンライン参加者、⑨オンライン接続（Zoom）

図1 ハイブリッド形式でのワークショップ実践環境

表2 ハイブリッド型身体表現ワークショップPoVの概要（12回）

#	日時	テーマ	内容	参加者数
1	5/7	CMのポーズから自己発見	NV, 参加者にポーズを振付, 即興	S: 8名, O: 4名
2	5/25	感情とポーズ	NV, 参加者にポーズを振付, 即興	S: 6名, O: 5名
3	6/11	カラダで日本的な感性を感じる	NV, 能の実演・レクチャー, 能の体験, 即興	S:12名, O: 4名
4	6/29	折紙の幾何学とカラダの幾何学	NV, 折紙の実演, 即興	S: 6名, O: 7名
5	7/13	五感を呼び覚ますピアノ	NV, 即興演奏で即興	S: 9名, O: 8名
6	8/31	バーチャルアイドル	NV, 即興演奏で即興	S: 5名, O: 6名
7	9/29	夢おろしの神楽	NV, 里神楽の実演, 即興	S:11名, O: 4名
8	10/29	遊びだす脳緊張しない身体 #1	NV, 脳についてレクチャー, 即興	S: 8名, O: 2名
9	11/26	遊びだす脳緊張しない身体 #2	NV, 脳についてレクチャー, 即興	S:10名, O: 6名
10	1/19	見える音	NV, 宮沢賢治作品の朗読の視聴, 即興	S: 7名, O: 8名
11	3/2	感じる音	NV, 宮沢賢治作品の朗読の視聴, 即興	S: 5名, O: 3名
12	4/22	宮沢賢治と共感覚	NV, 共感覚についてレクチャー, 即興	S: 5名, O: 5名

1) NV: ネイチャーバイブレーションメソッド基本, S: スタジオ (オフライン), O: オンライン

表3 ワークショップのタイムライン例

活動内容	対 象	所要時間 (120分)
PoVのコンセプト・各回のテーマ説明	香瑠鼓・筆者ら	10分
自己紹介&テーマについて考えをシェア	参加者	10分
ネイチャーバイブレーション基本	香瑠鼓	20分
各回のテーマに関するレクチャー・実演	香瑠鼓・ゲスト講師	20分
身体表現（即興）	参加者	30分
リフレクション、意味づけをシェア	参加者	20分
Wrap up	香瑠鼓・ゲスト講師・筆者ら	10分

PoVの身体表現ワークショップは詳細に振付けられたダンスや、特定ジャンルやスタイルのダンスや舞踊を学ぶレッスンではなく、広義の自己表現の場であり、創造と学びの場であった。ワークショップにおいて参加者は、他の参加者、香瑠鼓氏やゲスト講師、及び筆者らの前で、身体を使った自己表現を行い、この活動は身体をメディアとしたコミュニケーションであった。また本研究のワークショップは、学校教育など制度化されたフォーマルな学びの場ではないので、広義のインフォーマルな学びの場（山内ら、2021：12-14）であるといえる。

ワークショップのプロセスは、TKF（つくって・かたって・ふりかえる）モデル（上田、2018：68-70）に依拠してデザインされた。TKFモデルの「つくって」は、作ることで学ぶという構築主義的な学習観に基づき、「かたって」は対話により知識が作られるという社会構成主義的な学習観に基づき、「ふりかえる」はリフレクションをすることで意味づけがなされるという経験主義的な学習観に基づいており、ワークショップのプロセスにおいて最も普遍的なメタモデルである。ワークショップの冒頭ではネイチャーバイブレーションの基本を実践し、次に各回のテーマ（コンセプト）に基づき、香瑠鼓氏やゲスト講師がレクチャーや実演をし、その後参加者は即興で自己表現した。即興的な自己表現は、TKFモデルの「つくって」の活動であると同時に、身体をメディアとして他の参加者や講師に伝える「かたって」の活動にもオーバーラップしている。またワークショップ終盤では、参加者が今回のワークショップで学んだことをシェアし、自分にとっての意味づけを行う。この活動はTKFモデルの「ふりかえる」の活動であると同時に、言語をメディアとした「かたって」の活動にもオーバーラップしている。

各回のワークショップ開催前に、香瑠鼓氏と筆者らで、香瑠鼓氏のFacebookアカウントのライブ配信で告知し、スタジオ（オフライン）とオンラインの参加者を募集した。全12回のワークショップの参加者数は延べ156名、その内参加形態の記録が残っている者が154名、その内オフラインでの参加者数は92名（59.7%）、オンラインでの参加者数は62名（40.3%）であった。複数回参加をカウントしない場合の参加者数は52名であり、リピーターの割合（表4）をみると、1回参加した人が32.7%（ $N=17$ ）で、2回以上参加した人は67.3%（ $N=35$ ）であった。複数回参加者の中には、参加回数が2回から11回までの人を含んでいるが、ワークショップのテーマやコンセプトは毎回異なるため、それぞれ異なる参加者として集計する。また過去に香瑠鼓氏のワークショップへの参加頻度（表5）をみると、一度も通っていなかった人が30.8%（ $N=16$ ）、通っていたが頻度は低かった人が21.2%（ $N=11$ ）、定期的に通っていた常連が48.1%（ $N=25$ ）であり、常連とそうでない人の割合は半々であったといえる。参加者の任意解答のアンケート（ $N=62$ 、解答率39.7%）の、年代を回答した参加者（ $N=27$ 、解答率43.5%）の中では、40代（ $N=8$ ）と50代（ $N=11$ ）が多く、合計すると70.4%（ $N=19$ ）であり、7割が40-50代であった。またアンケート回答者の中では、性別の回答は男性が19.4%（ $N=12$ ）、女性が80.6%（ $N=50$ ）と女性の参加者が8割であった。

表4 リピーターの割合

1回参加	2回以上参加	合計
N = 17 (32.7%)	N = 35 (67.3%)	N = 52

表5 香瑠鼓氏のワークショップへの過去の参加程度

通っていない(新規)	低い頻度で通う	定期的に通う常連	合計
N = 16 (30.8%)	N = 11 (21.2%)	N = 25 (48.1%)	N = 52

2. 2. 収集されたデータ

ワークショップでは全体的な目標達成度や効果を評価するための総括的評価と、デザインや実践をより良くしていくための形成的評価が行われる(山内ら, 2021: 37; 165-170)。本研究で主に分析対象とする総括的評価として、各12回のワークショップの事前-事後に、参加者は任意でアンケートを提出した。調査方法はgoogleフォームを用いたオンラインでの提出であり、事前-事後比較のために記名形式であった。

質問項目は、本研究のプロジェクト(PoV)のコンセプトに関係して、自己肯定感として田中(2005: 23)の自己肯定感尺度ver.2の一部を参考に、「私は、いくつかの長所を持っている」、社会的スキルとして堀毛(1994: 119)の社会的スキル尺度ENDE2の一部を参考に、「相手のしぐさから気持ちを読み取る」「自分の気持ちや感情をコントロールしながらつきあう」「身振りや手振りをうまく使って気持ちを表す」を採用し、また自分の身体に関する捉え方として、「自分の身体には、ポジティブな個性がある」「自分の身体は、外見・可能性の両方の面で魅力的である」を作成した。これらの項目はPoV全体のコンセプトである、体の魅力や可能性に気づくことと、身体の自己表現ができることと関わっており、ワークショップ全体の効果として分析する。回答は全て1(まったくそう思わない)から7(とてもそう思う)の、リッカートの7件法で取得された。

またPoVの#2-#12では、各回のコンセプトと関係する質問項目を、それぞれ3問から5問作成し、これもワークショップの効果の分析に用いた。PoVの#2では「私は、自分はひとりぼっちだと感じる(R)」など3項目、#3では「私は、自分の自己表現は日本的だと思う」など3項目、#4では「私は、「幾何学」をテーマに、自己表現ができる」など3項目、#5では「私は、「五感」をテーマにして、自己表現ができる」など3項目、#6では「私は、自分の新しい魅力を表現することができる」など3項目、#7では「私は、自分の夢や理想を、身体を使って表現することができる」など4項目、#8では「私は人前でパフォーマンスしながら、自由に遊んでみるることができる」など4項目、#9では「私は人前で注目を浴びると、緊張で混乱することがある(R)」など4項目、#10では「私は自然体になって、擬態語を作り出すことができる」など4項目、#11では「私は擬態語を通じて、自分自身を知ることができる」など5項目、#12では「私は擬態語に、別の感覚(色や匂いなど)を感じる気がする」など5項目であり、7件法で取得された。

これらの質問項目は、RQにおける、参加形態による効果の違い(sub RQ1)と、その影響関係(sub RQ2)の分析に用いる。また各回の事後アンケートでは、PoVで学んだことやその場面について、そして参加者にとってPoVはどのような場所か、という内容の自由記述の項目も設定された。これら自由記述の項目は、RQにおける影響関係の分析と関係して、参加者が学んだことや効果的な場としての意味づけ(sub RQ3)の分析に用いる。また本研究では形成的評価として、ワークショップの中で起こった出来事や参加者の発話の観察・記録、実践後の実践者同士のふり返り、アンケートの自由記述などを用いて、次の回のワークショップのデザイン、実践、コンセプトに反映させた。

3. 結果と考察

3. 1. sub RQ1 に関して

ここではsub RQ1に基づき、参加形態によりワークショップの目的等の達成や効果に違いがあるかを明らかにする。またこの分析に先立ち、sub RQ1と同じ指標を用いて、本研究のハイブリッド型のワークショップが、有効な実践であったのかを評価することで、適切なサンプルであるかを判断する。

全12回のワークショップの事前-事後データ（ $N=254$ ）を用い、各回のコンセプトに関する質問を除く質問項目6項目に対して、IBM SPSS Statistics ver.28を用いて因子分析を行った（固有値1、最尤法、Promax回転）。固有値の変化（3.581、1.158、.415、.360）と因子の解釈可能性を考慮し、2因子構造が妥当であると判断した。回転後の因子パターンを表6に示す。なお回転後の2因子で6項目の全分散を説明する割合は78.98%であった。第1因子は、「自分の身体には、ポジティブな個性がある」「自分の身体は、外見・可能性の両方の面で魅力的である」「私は、いくつかの長所を持っている」の3項目で構成されているため、「身体魅力肯定感」因子（Cronbachの $\alpha = .90$ ）と命名した。第2因子は、「身振りや手振りをうまく使って気持ちを表す」「相手のしぐさから気持ちを読み取る」「自分の気持ちや感情をコントロールしながらつきあう」の3項目で構成されているため、「身体社会的スキル」因子（Cronbachの $\alpha = .83$ ）と命名した。ここでのスキルとは、客観的な指標による直接評価ではなく、主観的な判断に基づく間接評価によるスキル認知である。

以降の分析では因子に含まれる質問項目の平均点を、各因子の下位尺度得点として使用する。また12回のワークショップの各回のコンセプトに関する質問項目（各3から5問）は、各回のコンセプトに関する質問項目の平均点を参加者ごとに算出し（反転項目は点数の順序を逆に変換して使用）、これを「コンセプト得点」として以降の分析で用いる。

ワークショップ全12回の事前及び事後のアンケートデータを用いて、「身体魅力肯定感」因子、「身体社会的スキル」因子、及び「コンセプト得点」について、事前-事後で比較をした（表7）。Wilcoxonの符号付き順位和検定の結果、各因子および項目において事後で有意に向上しており、効果量（ r ）もそれぞれ中程度であることから、本研究のワークショップは総じて効果的な実践であり、検証する価値のある事例であるといえる。

表6 質問項目の因子分析結果（最尤法，Promax 回転）（ $N = 254$ ）

質問項目	F 1	F 2
自分の身体には、ポジティブな個性がある	.93	-.02
自分の身体は、外見・可能性の両方の面で魅力的である	.91	-.03
私は、いくつかの長所を持っている	.74	.10
身振りや手振りをうまく使って気持ちを表す	-.04	.84
相手のしぐさから気持ちを読み取る	.04	.76
自分の気持ちや感情をコントロールしながらつきあう	.04	.73
因子間相関		.57
Cronbachの α	.90	.83

表7 ワークショップ事前-事後の効果の比較（Wilcoxonの符号付き順位和検定）

因子・項目	事前		事後		z値	r
	平均値	標準偏差	平均値	標準偏差		
身体自己肯定感（ $N = 117$ ）	5.16	1.14	5.56	1.25	-5.09***	.47
身体社会的スキル（ $N = 117$ ）	5.21	1.02	5.49	1.00	-4.08***	.38
コンセプト得点（ $N = 106$ ）	4.53	1.22	4.84	1.10	-3.24***	.31

*** $p < .001$

1) PoV #1ではコンセプトに関する質問項目がないため、「コンセプト得点」のサンプル数は少ない。

次に参加者の属性である、性別（男／女）と参加形態（オンライン／オフライン）において、ワークショップの効果に差が見られるかを検証した。本研究で取得しているアンケートデータはリッカート尺度であるが、ノンパラメトリックの二元配置分散分析に該当する方法は存在しないため、ここでは二元配置分散分析を用いることにした。性別と参加形態を被験者間因子、事前-事後を被験者内因子として、「身体魅力肯定感」、「身体社会的スキル」、「コンセプト得点」に関して二元配置分散分析を行った。その結果、性別における事前-事後要因では、「身体魅力肯定感」($F(1,115) = 16.814, p < .001, \text{partial } \eta^2 = .128$)、「身体社会的スキル」($F(1,115) = 17.336, p < .001, \text{partial } \eta^2 = .131$)、「コンセプト得点」($F(1,104) = 6.799, p = .010, \text{partial } \eta^2 = .061$)と、事前-事後要因の有意な主効果が得られ、事前より事後でその得点が有意に高くなったが、有意な交互作用は見られなかった。参加形態における事前-事後要因では、「身体魅力肯定感」($F(1,115) = 26.280, p < .001, \text{partial } \eta^2 = .186$)、「身体社会的スキル」($F(1,115) = 19.738, p < .001, \text{partial } \eta^2 = .146$)、「コンセプト得点」($F(1,104) = 11.107, p = .001, \text{partial } \eta^2 = .096$)と、事前-事後要因の有意な主効果が得られ、事前より事後でその得点が有意に高くなったが、有意な交互作用は見られなかった。したがって性別及び参加形態で、変化のパターンに差異は見られないといえる。

3. 2. sub RQ2 に関して

続いてsub RQ2に基づき、ワークショップの参加形態により、ワークショップの目的等の達成度の影響関係に違いはあるかを明らかにするために、3.1.で作成された「身体魅力肯定感」因子と「身体社会スキル」因子と「コンセプト得点」に基づき、事前の変数が事後の変数に及ぼす影響を明らかにする。ワークショップの事前と事後の両方で提出されたアンケートのみを用いるため、分析対象となるサンプル数は実際の参加者数よりも少ない。また本研究では、同じ参加者であっても、別の回のワークショップに参加した場合、それぞれ別の回答者として分析される。この集計方法の場合、もしワークショップの効果が、別の回に参加する時点まで残っていた場合、その回において何れかの変数に影響を与えることが考えられる。しかしPoVは約1ヶ月に1度の開催であり、参加者はその間、社会、生活、実践、その他の学習の機会などから様々な影響を受ける。したがって本研究では、PoVの複数回の参加者は、別の回のワークショップの影響を、生活の中の影響のひとつとして混在させたうえで、次の機会のワークショップに参加するものと解釈する。

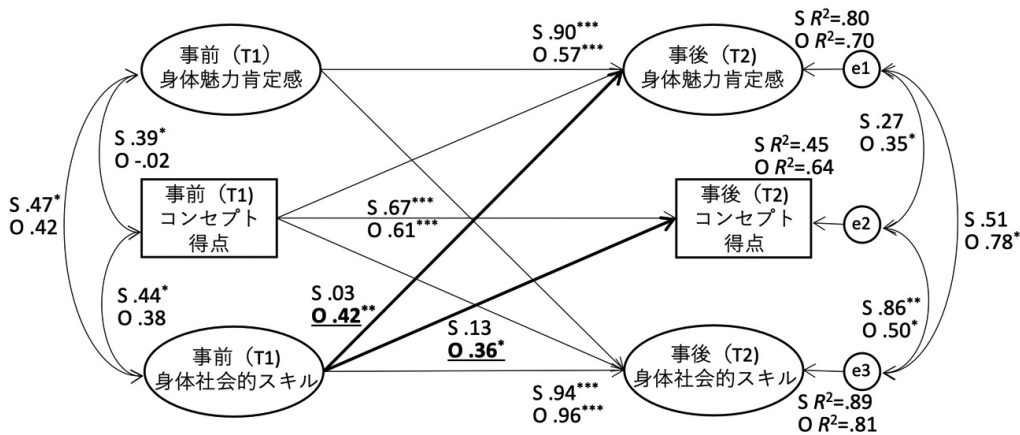
ワークショップの事前 (T1) と事後 (T2) の2時点の縦断データ ($N = 106$) として、Finkel (1995) に基づき、交差遅延効果モデル (cross-lagged effects model) と同時効果モデル (synchronous effects model) による、共分散構造分析を用いたパス解析を行った (使用ソフト: IBM SPSS Amos 28)。交差遅延効果モデルは、T1の要因がT2の要因へ、双方向に影響を及ぼしあうかを検討するモデルであり、一方同時効果モデルは、T2の同一時点において双方向の効果を検討するモデルである (Finkel, 1995: 24-40, 岡林, 2006: 80, 高比良ら, 2006: 90-92, 服部・丹野, 2015: 60-61)。適合度指標と標準化推定値を確認しながら、誤差間に偏相関のパスを引いた。

分析の結果、どちらのモデルでも各変数の事前から事後への影響が大きく、「身体社会的スキル」因子が「身体魅力肯定感」因子へ影響していた。適合度指標は、 $\chi^2 = 55.769, df = 35, p = .014, GFI = .920, AGFI = .821, CFI = .980, RMSEA = .075, AIC = 141.769$ であり、同時効果モデルでは、 $\chi^2 = 55.879, df = 36, p = .018, GFI = .920, AGFI = .826, CFI = .981, RMSEA = .073, AIC = 139.879$ であった。

次にスタジオ (オフライン) 参加者 ($N = 52$) とオンライン参加者 ($N = 54$) に分けて、交差遅延効果モデルと同時効果モデルにおいて、多母集団分析を行った (図2・図3)。その結果、いずれの参加形態でも、各因子の事前から事後への影響があったが、一方で「身体社会的スキル」因子から「身体魅力肯定感」因子への影響、及び「身体社会的スキル」因子から「コンセプト得点」への影響は、オンライン参加者のみに認められ、オフライン参加者においては統計的に有意ではなかった。この傾向は、どちらのモデルでもみられ

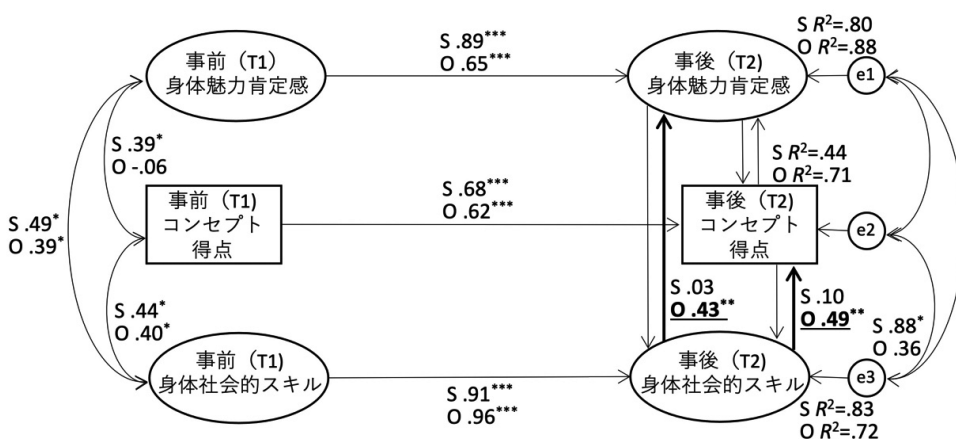
たが、「身体社会的スキル」因子から「コンセプト得点」への影響は、同時効果モデルで、その影響が顕著であった。図2・図3において、太線で強調したパスと太文字で下線を引いた値が、これらに相当する。

以上の分析結果を解釈する上で、本研究の「身体社会的スキル」が、自分自身のスキル認知による間接評価（主観）であることに注意が必要である。Kruger & Dunning (1999 : 1123-1130) では、自覚された能力と実際の能力には差があり、特に実際の能力が低い場合に、過大に能力を高く評価することが示されており、能力評価に関して、直接評価と間接評価は分けて考えるべきである。このように本研究の「身体社会的スキル」は間接評価に基づいているため、特にオンライン参加者は、体を使ったコミュニケーションのスキル認知を高めることで、身体の魅力の自己肯定感や、ワークショップのコンセプトの達成に寄与したと解釈するのが正確である。



S : スタジオ (オフライン) (N=52), O : オンライン (N=54), * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$, $\chi^2(112) = 153.231$, $p = .006$, GFI = .844, AGFI = .708, CFI = .965, RMSEA = .059, AIC = 349.231 因子の観測変数、その誤差と偏相関のパス、スタジオ/オンライン共に有意でない係数は省略した。

図2 多母集団分析 (交差遅延効果モデル)



S : スタジオ (オフライン) (N=52), O : オンライン (N=54), * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$, $\chi^2(108) = 150.089$, $p = .005$, GFI = .848, AGFI = .705, CFI = .965, RMSEA = .061, AIC = 354.089 因子の観測変数、誤差と偏相関のパス、スタジオ/オンライン共に有意でない係数は省略した。

図3 多母集団分析 (同時効果モデル)

3. 3. sub RQ3 に関して

ここではsub RQ3に基づき、参加形態により、ワークショップの場の意味づけに違いはあるか、つまり参加者にとって、PoVがどのような場所と意味づけられているのかについて明らかにする。各回のワークショップの事後アンケートで、「このワークショップで、学んだこと・発見できたこと、その場面を教えてください」、また#8から#12では、「あなたにとって、Party of Vibrationはどのような場所ですか」という自由記述の質問項目を設定した。このような自由記述データの分析手法にテキストマイニングがあり、大量のテキストデータから定量的なルールに基づき、意味のある情報を掘り出す、データマイニングの手法である（齋藤, 2011: 1・小木, 2015: 31）。近年ではダンス研究の分野でも用いられている（内山ら, 2013, 内山・阿久津, 2014, 亀岡・藤瀬, 2021, 松本ら, 2020, 高橋, 2021）。

アンケートの自由記述のデータをCSV形式で抽出し、Text Mining Studio 7.1を用いて分析をした。感想の記述データにおいて、類似した意味の単語または表記の揺れは同一単語として処理した。分析の項目は、単語頻度分析と、ことばネットワーク（共起ネットワーク）の分析である。参加者のうち事後アンケートに回答したのは、全体で126人、スタジオ（オフライン）が71人、オンラインが55人であり、単語数は全体で3173単語であり、スタジオが1957単語、オンラインが1216単語であった。

①単語頻度分析

単語頻度分析では、全体では「思う」と「自分」が40回で最も使用頻度が高く、次いで「感じる」（38回）、「擬態語」（22回）、「言葉」（21回）、「感覚」「身体」「人」（20回）、「表現」（19回）、「いう」（17回）と続いた。またスタジオ（オフライン）とオンラインの参加形態での人数差を調整したうえで、単語頻度の比をFisherの直接確率法により検定をしたところ（表8）、出現頻度1位から3位の単語では有意差はみられなかったが、5位の「言葉」が $p = .063$ と有意傾向であり、効果量は $g = .24$ と小程度であるが見られた。また4位の「擬態語」も有意差はみられなかったが、 $g = .20$ であった。また17位の「みなさん」も $p = .065$ と有意傾向であり、 $g = .32$ と効果量は小程度にあり、16位の「動き」は、有意差は認められなかったが、 $g = .20$ であった。

以上の単語頻度分析から、参加形態で主要な単語の出現頻度に違いはないが、「擬態語」や「言葉」といった言語に関する単語は、オンライン参加者の方が頻度が多く発言しており、一方で「動き」に関する発言はオフライン参加者の頻度が多かった。つまりハイブリッド型で身体表現ワークショップを行ううえで、オンラインの参加者には言葉による情報が重要であり、オフライン参加者には動きによる情報が重要であることが示唆された。

表8 単語頻度分析（学んだこと・発見できたこと・その場面）

単語	スタジオ	オンライン	直接確率法	単語	スタジオ	オンライン	直接確率法	効果量 (g)
1.思う	17	18	n.s.	4.擬態語	6	14	n.s.	.20
2.自分	19	16	n.s.	5.言葉	5	14	.063	.24
3.感じる	16	18	n.s.	16.動き	7	3	n.s.	.20
				17.皆さん	2	9	.065	.32

1) 単語の左は頻度の順位であり、6から15と18以降はn.s.で効果量(g)も小さいため省略した。参加形態の人数差はスタジオ（オフライン）：オンライン = 71：55であり、スタジオの発言数は.775を掛け合わせた値である。

②ことばネットワーク分析

事後アンケートの「このワークショップで、学んだこと・発見できたこと、その場面を教えてください」

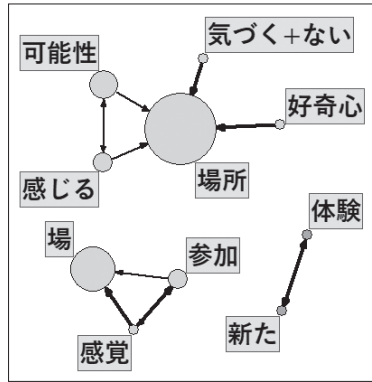


図6 どのような場所（スタジオ）

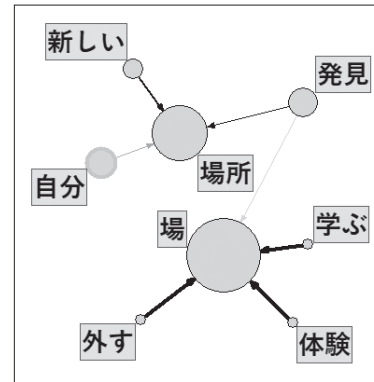


図7 どのような場所（オンライン）

4. 結論

4. 1. 本研究のまとめ

本研究の目的は、ハイブリッド型の身体表現ワークショップを实践し、参加形態の違いによる、効果やその影響関係の違いを明らかにすることであり、RQは、ハイブリッド型の身体表現ワークショップの参加形態（オンライン／オフライン）で、ワークショップの目的達成など効果の違いや、効果の影響関係に違いはあるか、であった。

本研究では、振付家・ダンサーである香瑠鼓氏と共同で、身体表現ワークショップのプロジェクトであるPoV (Party of Vibration) を立ち上げ、合計12回の実践を行った。各回のワークショップは、TKF（つくって・かたって・ふりかえる）(上田, 2018) という、ワークショップの基本的なプロセスモデルに則ってデザイン・実践された。参加者は延べ合計156名であった。

本研究のRQを3つのsub RQに分割し、以下の分析を行った。まずsub RQ1は、参加形態によりワークショップの目的等の達成度に違いがあるか、であった。ワークショップの事前-事後のアンケートを用いて、「身体魅力肯定感」因子、「身体社会的スキル」因子、及び「コンセプト得点」を作成した。Wilcoxonの符号付き順位和検定による事前-事後検定の結果、全項目において事後で有意に向上していた。また二元配置分散分析の結果、参加形態や性別による交互作用が見られなかった。この理由として、PoVのワークショップに参加を決める時点で、身体の魅力の肯定感、身体を使ったコミュニケーション能力、そして各回のコンセプトに関して、問題意識や興味を持つ人が参加しており、参加形態や性別によらず、ワークショップを通じて一定の向上が見られたと考えられる。sub RQ1において重要な知見は、オンライン／オフラインの参加形態に関係なく、各因子及び「コンセプト得点」の事後の得点が、事前よりも向上したということであり、またPoVはその点において成功した実践であると捉えられる。

続いてsub RQ2は、参加形態によりワークショップの目的等の達成度の影響関係に違いはあるか、であった。ワークショップの参加形態により、ワークショップの目的等の達成度の影響関係に違いはあるかを明らかにするために、事前 (T1) と事後 (T2) の2時点の縦断データとして、共分散構造分析によるパス解析を行い、交差遅延効果モデルと同時効果モデルによる多母集団分析を行った。分析の結果、いずれの参加形態においても、各因子及び得点の、事前から事後への影響が認められた。一方どちらのモデルでも、オンライン参加者においてのみ、「身体社会的スキル」因子から「身体魅力肯定感」因子への影響、及び「コンセプト得点」への影響が認められた。オンライン参加者は、カメラを通して表現を伝達しなければならない以上、スタジオ参加者に比べて、自分の表現が他の参加者に伝わっているか懐疑的な心情の中で、表現をしていると予想される。こうしたオンラインという特別な、情報伝達しにくい状況で表現できた経験により、身

体の社会的スキルの認知が向上し、さらに身体の魅力の肯定感をも高めるものと考えられる。

最後に sub RQ3は、参加形態によりワークショップの場の意味づけに違いはあるか、であった。ワークショップの事後アンケートの自由記述データを用いて、参加形態により、PoVで学んだことや場の意味づけに違いはあるかを、テキストマイニングを用いて分析した。単語頻度解析により、ハイブリッド型で身体表現ワークショップを行ううえで、オンラインの参加者には言葉による情報が重要であり、オフライン参加者には動きによる情報が重要であることが示唆された。次にことばネットワーク分析により、オンラインでは「言葉」や「擬態語」を中心としたクラスターが形成されていることが特徴的であり、オンライン参加者にとって言語的な情報が重要であることが示唆された。オンラインの参加者は、オフラインの参加者に比べて視覚的な情報が限られているため、参加するうえで言語や音声の情報に頼る程度が大きい可能性がある。またいずれの参加形態においても、PoVが挑戦的で発見のある場であることが重要であったと意味づけられていた。

これら sub RQ1-3の知見により、本研究の全体的なRQは明らかにされ、研究の目的は実現されたといえる。本研究により、コロナ禍において参加や実践の機会が増えている、ハイブリッド型の身体表現ワークショップのデザインにおいて、参加形態による効果の違いに関して、基礎的な知見が得られたといえる。

4. 2. 課題と展望

本研究は実践研究であり、得られた知見は実践データの分析に基づいているため、一般化するうえで限界がある。本研究ではワークショップの対象者をランダムサンプリングしていないため、本研究で得られた知見は、PoVのワークショップを必要としている人が、自主的に参加した場合の効果に基づいている。したがって、例えば学校の授業や企業の研修などで、自由参加ではなく全員参加として身体表現ワークショップを実施した場合の効果に関しては、一定の制限を設けたうえで解釈すべきである。また基本的にワークショップは、自分にとって必要だと感じたときに、自主的に参加を決められるものであり、PoVの複数回参加者であっても、前の回の事後データより、次の回の事前データは低くなるものと考えられる。前の回の参加後の、社会、生活、実践、その他の学習の機会など様々なできごとの影響で、「身体魅力肯定感」や「身体社会的スキル」が低下したことにより、PoVに再度参加するに至った場合、次の回の事前データの値は、前の回の事後データの値より低くなることが想定される。

また本研究ではハイブリッド型の環境における、オンライン参加vsオフライン参加の比較をしたが、これらの差異と、オンラインのみvsオフラインのみという、独立した環境での実践の差異との違いの検証を行っていない。この点は本研究の限界であり今後の課題である。また今後は有意義なハイブリッド型のワークショップを実現するための、プロジェクトのレベルの分析が望まれる。また本研究ではワークショップの効果に関して、性別以外の参加者の属性は押し並べて分析しており、属性に関して解釈をするうえでは限界がある。参加者の属性や経験や技能、また心・身体・生活・人間関係などの様々な影響に関して、特に注目し値する指標については、検討に意義があるといえる。

また本研究では12回の実践データをまとめて分析したが、各実践がそれぞれネストされた、階層的データとなっている可能性があるため、その場合はハイブリッドモデル（三輪・山本，2012：63-64）など、マルチレベルの縦断データ分析が必要といえる。また本研究の共分散構造分析では、ワークショップの事前-事後の2変数間の変化の関係を、個人間関係と個人内関係を混同したモデルで推測しており、個人内の変化の推測に限界があるため、個人差としての特性因子を投入した、ランダム切片交差遅延パネルモデル（RI-CLPM）（宇佐美，2022：3-6）による検討が望まれる。

PoV（Party of Vibration）とは、上田（2009）による、パーティ（場・出来事・仲間）をコンセプトとしたワークショップである「party of the future」と、香瑠鼓氏（2012）のメソッド「ネイチャーバイブ

レーション」を組み合わせた概念である。2021年当時、新型コロナウイルスの蔓延により、外出が難しく、人に会うことができず、慣れないオンライン生活で自信を失っている時に、人々にはPartyが必要だと筆者らは考えた。PoVのコンセプトでは、Partyとは素敵な出来事がデザインされている場所であり（上田, 2009）、その場や活動を共有する仲間である。PoVは人と人が繋がる身体表現のイベントであり、オンラインでもオフラインでも、自分の魅力や可能性を発見できる、エンターテインメントの場である。このPartyというコンセプトに筆者らがコミットすることで、新しく実験的な場に来たという期待感が生まれ、即興的な身体表現を楽しむ雰囲気が醸成され、リピーターによりコミュニティが形成される。Partyというコンセプトは、本研究の実践を支える重要な要素であるが、そのポテンシャルを詳らかにできているわけではない。この点は今後の研究の課題とする。

文献

- 1) 安達詩穂・八木ありさ (2017) 「コンテンポラリー・ダンスのワークショップに参加した児童の内的変化—「自己価値」と「『良いダンス』のイメージ」の変化に着眼して—」『日本女子体育連盟学術研究』, 33 : pp.1-17
- 2) Finkel, S. E. (1995). Causal analysis with panel data. California: Sage Publications.
- 3) Foucault, M. (1975). Surveiller et punir : Naissance de la prison, Gallimard: Paris (フーコー, M. 著・田村俣訳 (2020) 『監獄の誕生—監視と処罰—』, 新潮社 : 東京)
- 4) 服部陽介・丹野義彦 (2015) 「思考抑制に関するメタ認知的信念が侵入思考に与える影響」『心理学研究』, 第86巻, 第1号 : pp.62-68
- 5) 堀田裕子・池口佳子・石井由香里・渡邊照美 (2022) 「コミュニケーションのなかの身体性—社会学, 心理学, 看護学の視座から—」『質的心理学フォーラム』, Vol. 14 : pp.5-12
- 6) 細川江利子 (2010) 「現代の舞踊における即興 : 山田せつ子 (1950-) を事例として (野沢巖教授退職記念特集)」『埼玉大学紀要. 教育学部』, 59 (1) : pp.59-71
- 7) 堀毛一也 (1994) 「社会的スキルとしての思いやり」『実験社会心理学研究』, 第34巻, 第2号 : pp.116-128
- 8) 石黒千晶・夏川真里奈・岡田猛 (2022) 「表現や創造を触発するオンラインアートワークショップの開発と評価」『教育システム情報学会誌』, 39 (3) : pp.380-385
- 9) 亀岡雅紀・藤瀬武彦 (2021) 「テキストマイニングによる遠隔での大学体育授業の教育効果の分析—フィットネス教育の感想レポートを用いた検討—」『新潟国際情報大学経営情報学部紀要』, 第4号 : pp.14-28
- 10) 香瑠鼓 (2012) 『脳とココロとカラダが変わる瞬間動∞ワークショップ』, 高陵社書店 : 東京
- 11) Kruger, J. M., & Dunning, D. (1999). Unskilled and unaware of it: How difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessments. *Journal of Personality and Social Psychology*, 77 : 1121-1134.
- 12) 松本真咲・仲間若菜・津田博子・笠井里津子・安則貴香 (2020) 「ダンス授業における体育専攻学生の主観的学習評価 : テキストマイニングと共起ネットワークによる分析」『運動とスポーツの科学』, 第25巻, 第2号 : pp.61-69
- 13) McLuhan, M. (1964). *Understanding Media The Extensions of Man*, McGraw-Hill Book Company: NY (マクルーハン, M. 著・栗林祐・河本仲聖訳 『メディア論 人間の拡張の諸相』, みすず書房 : 東京)
- 14) Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible suivi de notes de travail*: Gallimard (メルロ・ポンティ, M. 著・ルフォール, C. 編・中島盛夫監訳・伊藤泰雄・岩見徳雄・重野豊隆訳 (2014) 『見えるものと見えざるもの』, 法政大学出版局 : 東京)
- 15) 三輪哲・山本耕資 (2012) 「世代内階層移動と階層帰属意識—パネルデータによる個人内変動と個人間変動の検討—」『理論と方法』, 27巻1号 : pp.63-84
- 16) 茂木一司編集代表・上田信行・狩宿俊文・佐藤優香・宮田義郎編集 (2010) 『共同と表現のワークショップ [第2版]』, 東信堂 : 東京

- 17) 村田芳子・松本昌代 (2004) 「生涯学習に向けた「リズムダンス」・「現代的なリズムのダンス」の学習指導に関する縦断的研究」『日本女子体育連盟学術研究』, 21 : pp.21-44
- 18) 村田芳子・高橋和子 (2005) 「バリアフリーなところとからだのふれあいを求めて—幼児から高齢者までを視野に入れたダンス指導の実際—」『日本女子体育連盟学術研究』, 22 : pp.1-16
- 19) 中西みなみ・山田寛邦 (2021) 「身体表現系アーティストがハイブリッド型の手法を用いて メソッドを実践・普及する方法」, 第 31 回比較舞踊学会大会 : 東京立正短期大学
- 20) 中野優子・岡田猛 (2012) 「即興表現を中心としたダンス授業実践とその効果—大学生の心理的変容に着目して—」『舞踊学』, 35 : pp.53-64
- 21) 西山哲郎・谷本菜穂編著 (2018) 『身体化するメディア / メディア化する身体』, 風塵社 : 東京
- 22) 岡林秀樹 (2006) 「発達研究における問題点と縦断データの解析方法」『パーソナリティ研究』, 第 15 卷, 第 1 号 : pp.76-86
- 23) 岡原正幸 (2017) 「アートベース・リサーチ : 上演と身体 (演劇・パフォーマンスによるアートベース社会学)」『哲學』, No. 138 : pp.217-249
- 24) 高比良美詠子・安藤玲子・坂元章 (2006) 「縦断調査による因果関係の推定—インターネット使用と攻撃性の関係」『パーソナリティ研究』, 第 15 卷, 第 1 号 : pp.87-102
- 25) 小木しのぶ (2015) 「テキストマイニングの技術と動向」『計算機統計学』, 第 28 卷・第 1 号 : pp.31-40
- 26) 齋藤朗宏 (2012) 「日本におけるテキストマイニングの応用」『北九州市立大学ワーキングペーパーシリーズ』, No2011-2012
- 27) 田原憲和・阪上彩子・村上陽子 (2020) 「Zoom を用いたハイブリッド報告会・ワークショップの運営」『e-Learning 教育研究』, 14 : pp.43-50
- 28) 高橋和子 (2020) 「大学の実践 オンラインダンス授業の成果と課題 : 主体的対話的な学びの実現」『女子体育』, 62 (10・11) : pp.30-33
- 29) 高橋和子 (2021) 「コロナ禍における遠隔ダンス授業の成果と課題 : 双方向のリアルタイム・対話形式の学び」『環境と経営 : 静岡産業大学論集』, 27 (1) : pp.13-26
- 30) 田中道弘 (2005) 「自己肯定感尺度の作成と項目の検討」『人間科学論究』, 13 : pp.15-27
- 31) 上田信行 (2009) 『プレイフル・シンキング』, 宣伝会議 : 東京
- 32) 上田信行 (2018) 「学習環境デザイン」篠原正典・荒木寿友 (編著) 『教育の方法と技術』, ミネルヴァ書房 : 東京, pp.58-80
- 33) 内山須美子・阿久津隼佑 (2014) 「ダンス学習の楽しさに関するテキストマイニングによる分析」『白鷗大学教育学部論集』, 8 (1) : pp.89-114
- 34) 内山須美子・松尾健太・奥山美希 (2013) 「ダンス学習の動機づけに関するテキストマイニング分析—中学生の「現代的なリズムのダンス」の授業を事例として—」『白鷗大学教育学部論集』, 7 (1) : pp.71-108
- 35) 宇佐美慧 (2022) 「個人内関係の推測と統計モデル—ランダム切片交差遅延パネルモデルを巡って—」『発達心理学研究』, 33 : pp.267-286
- 36) 若林尚樹・安齋 利典・栗田 大輔・木暮 亮 (2021) 「アナログってなんだろう? 次世代オンラインワークショップ」『デザイン学研究作品集』, 27 (1) : pp.128-133
- 37) 亘明志 (1991) 「身体とメディア—身体のパラドックスをめぐって—」『ソシオロジ』, 36 (1) : pp.41-51
- 38) 山田寛邦 (2022) 「ハイブリッド型身体表現ワークショップ PoV の実施と評価」, 日本教育工学会 2022 年秋季全国大会 (第 41 回) : 明治大学
- 39) 山内祐平 (2021) 「ワークショップと学習」山内祐平・森玲奈・安齋勇樹 『ワークショップデザイン論—創ることで学ぶ— [第 2 版]』, 慶應義塾大学出版会 : 東京, pp.1-39