

ストリートダンス動画視聴時における発汗および視線の動向
心理学科 16HP219 勅使川原 達也
(指導教員：長野祐一郎)

キーワード：ストリートダンス、発汗、視線

序と目的

ストリートダンスは、学校教育やメディアを通じて、多様な価値観のもと実践されるようになり、今後ますます大きな関心を集める現象である(有國, 2018)。しかし、ストリートダンスに関する研究は蓄積が浅く、その社会的意義がいまだに明らかになっていない点が多いとされている。発汗活動は交感神経活動を反映し、覚醒水準の指標なり、コンピュータ・ゲーム中においてポジティブ感情とともに上昇する(伏田・長野, 2015)。さらに、視線運動も併せて測定することで、視聴中の発汗活動と視線運動から、どのような演出が視聴者を盛り上げ、注目を集めるのかについて明らかにすることができる。さらにそれらの結果が、より観客が楽しむことのできるダンスを制作することに繋がると考えられる。以上より、本研究では、ストリートダンス視聴時における発汗および視線の動向を測定し、明らかにすることを目的とする。

方法

実験参加者：大学生 20 名(平均 20.1 歳、SD=1.1)で、ダンス経験者、未経験者をそれぞれ 10 名ずつとした。
課題：3 分程度の「POPPING」というジャンルのストリートダンス動画を 2 種使用し、それぞれをビデオ課題 1、ビデオ課題 2 とした。
生理指標：皮膚コンダクタンス(Skin Conductance:以下 SC)と、視線情報を計測した。
心理指標：主観感情を測定するために、寺崎・岸本・古賀(1992)による短縮版多面的感情状態尺度を用いた。本研究では、活動的快、非活動的快、驚愕、倦怠、集中の 5 種類の因子から計 24 項目を選抜し、4 件法で質問紙にて調査した。
手続き：ヘッドフォンおよび SC 測定装置を装着し、ビデオ課題 1、2 の順で再生した。なお、質問紙は半分をビデオ課題 1 終了後、残りの半分はビデオ課題 2 終了後に回答を求めた。

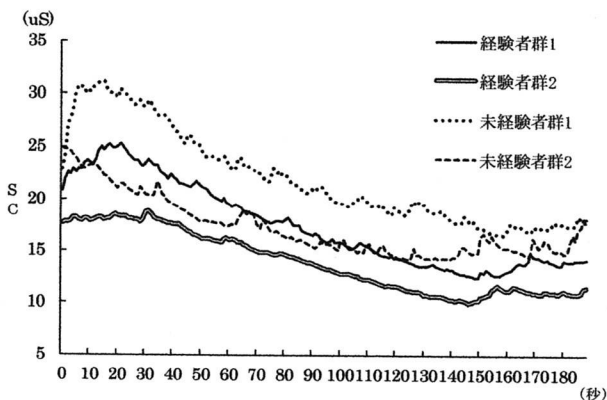


図1 ビデオ課題1、2視聴時における両群のSCの変化

結果

主観的感情得点を従属変数として、2 群(経験者、未経験者)×映像条件(ビデオ課題 1、ビデオ課題 2)の混合計画による分散分析を行った結果、活動的快得点は群と条件の効果が、非活動的快得点は条件の効果のみが有意であった。また、倦怠得点は群の効果が、驚愕得点は群の効果に加え、条件の効果も有意傾向であった。集中得点に関しては、群、条件ともに有意な効果はみられなかった。SC については、両映像ともに未経験者が経験者に比べ高く、照明が変化するタイミングなどで両群ともにわずかな上昇がみられた。視線情報からは、ソロパートでは視線がダンサーに集中することが示された。また、発汗と視線情報の結果を表示するソフトウェアを作成し、参加者にフィードバックを行った。そこから得られた内省報告からは、照明や歓声といったダンス以外の要因による指標の変化についてや、教育場面や映画といったメディアへの応用可能性が示された。

考察

心理指標では、経験者の活動的快得点と驚愕得点が高く、倦怠得点が低かったことから、経験者は自身のダンス経験と視聴時の感情を結び付けていることや、未経験者はダンスの表現を理解できていない可能性が示唆された。生理指標からは、ソロパートによる SC の上昇と視線の集中、照明や曲、歓声などダンス以外の要因で変化が見られたと考えられた。また、測定結果のフィードバック後の内省報告では、生理指標の変化に対する気づきや、ソフトウェアの応用可能性など様々な意見を得ることができた。

以上のことから、ダンス動画視聴時の感情体験および SC には、ダンス経験の有無が想定以上に影響を与えていることが考えられた。また、内省報告では、照明などの演出が感情変化に影響することが示唆された。

今後の展望として、実験計画の適切なデザインが重要であり、刺激となる動画の完成度などを考慮し、選定することが必要であると考えられた。

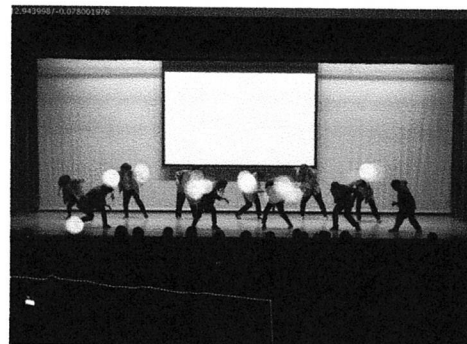


図2 ダンス映像視聴中の視線とSC

ストリートダンス動画視聴時における
発汗および視線の動向

学籍番号
氏名
指導教員

16HP219
勅使川原達也
長野祐一郎

序と目的

[現代社会におけるストリートダンスについて]

ダンスは、「創作ダンス」、「フォークダンス」、「現代的なリズムのダンス」といった3つで構成されている。現代的なリズムのダンスの中には、ストリートダンスというものがある。ストリートダンスは、「HIPHOP」、「BREAKING」、「POPPING」などといった、いくつものジャンルで構成されており、若者を中心に、社会的にも強い影響を与えている。今回の実験で使用されるダンスのジャンルは「POPPING」であり、筋肉を一瞬で収縮、弛緩させ、あたかも弾けている（POPしている）かのように見せるというものである。テレビや一般的には「ロボットダンス」と称されることが多い。

ストリートダンスには、ダンスバトルやダンスショーケースがある。ダンスショーケースは、個人またはチームでダンスを披露することが一般的であり、曲や振り付けは事前に決まっている。振り付けを考える人をコレオグラファーといい（以下コレオ）、実際にショーケースを行う前にコレオが考えた振り付けを練習して本番に臨むというものである。観客をダンスで楽しませるということに重点を置いている。

文部科学省では、平成24年度から中学校の保健体育の授業において、男女ともにダンスを必修化している。授業で行われるダンスは、HIPHOPであることが多い。また、インターネットの普及により、手持ちのパソコンやスマートフォンから、誰もが簡単にダンスの動画を見ることのできる時代となっている。こうした背景から、あらゆる世代の人がダンスを身近に感じることが出来ることで、現代の日本の社会において、ダンス人口は増加し続けている。

[ストリートダンスにおける科学的見解]

現代の日本社会におけるダンス人口は増加し続けている。有國（2018）によると、ごく一部の若者に担われていたストリートダンスは、学校教育やメディアを通じて、多様な人々に多様な価値観のもと実践されるようになり、今後ますます大きな関心を集める現象ともいえるだろうと示している。しかし、日本の伝統芸能である歌舞伎や、能、狂言といったものをテーマとした研究はいくつもの例があるが、ストリートダンスを対象とした研究例は少ないと考えられる。有國（2018）によると、ここまで大きなムーブメントになっているにもかかわらず、ストリートダンスを対象とした研究はまだまだ蓄積が浅く、その社会的意義はいまだ明らかになっていない点が多いと示している。その中でも、ダンスショーケースにおける科学的見解は非常に少ない。

そこで、ダンスショーケース視聴時の視線運動や発汗を測定することで、どのような場面で視線が集まり、発汗量が多く見られるのかを明らかにできるのではないかと考えた。そうすることで、コレオが意図して作ったダンスショーケース中の「魅せ所」や「沸いてほしい所」などにおける視聴者の視線運動や発汗を測定することができ、より観客が楽しむことのできるダンスショーケース制作に繋がるのではないだろうか。

[感情と生理反応]

コンピュータ・ゲーム中の主観的感情とSC変化を検討した伏田・長野（2015）では、SCとポジティブ感情の上昇が認められた。このことから、SCを測定することによって被験者の感情を読み取ることが出来ると考えられる。さらに、SCは、エクリン汗腺の動きと関係し、交感神経活動の鋭敏な指標となるため、学習過程に大きく影響しうる覚醒水準の指標として、長く用いられてきた経緯がある（本多、2017）。また、SCを始めとする皮膚電気活動は、睡眠中に低く、精神活動の活発化に従い上昇し、覚醒水準の指標となることから（本多、2017）、今回の実験において、発汗を測定し被験者の感情をより明確にすることとした。

[本研究の目的]

以上のことから、本研究では、ストリートダンス視聴時における発汗および視線の動向を測定し、明らかにすることを目的とする。

方法

実験参加者

大学生 20 名(男性 15 名、女性 5 名、平均 20.1 歳、SD=1.1)を対象とした。そのうち 10 名はダンス経験者群(男性 8 名、女性 2 名、平均 20 歳、SD=1.05)に、10 名はダンス未経験者群(男性 7 名、女性 3 名、平均 20.1 歳、SD=1.2)に振り分けた。ここでは、学校の授業や行事等でダンス経験のある被験者はダンス経験者群に含めず、それ以外に個人的にダンスを習っていた、もしくは現在もダンスをしている被験者をダンス経験者群とした。また、それ以外の被験者をダンス未経験者群とした。

課題

3 分程度のダンス動画を 2 つ使用し、それぞれをビデオ課題 1、ビデオ課題 2 とした。動画は 2018 年 10 月 21 日の文京学院大学で行われた学園祭において、実験者が所属していたダンス部の発表の中の 2 つを録画したものを使用した。ダンスのジャンルはどちらもストリートダンスの「POPPING」であった。ビデオ課題 1 は、実験者の友人がコレオとなり制作したものであり、1 曲目は激しいビート音、2 曲目は重低音、3 曲目はアップテンポな EDM が特徴のショーケースであった。ダンサーの人数は 8 人であった。ビデオ課題 2 は、実験者がコレオとなり制作したものであり、1 曲目は暗い曲調、2 曲目はアップテンポで明るい曲調、3 曲目はアップテンポの激しい曲調の変化が特徴のショーケースであった。ダンサーの人数は 11 人であった。

群および条件設定

2 群(経験者、未経験者) × 2 映像条件(映像 1、映像 2)の混合計画とした。

生理指標

皮膚コンダクタンス(Skin Conductance:以下 SC)を計測した。非利き手の母指球・小指球に電極(日本光電製、ディスポ電極ビトロード F-150S)を装着し、その上から指無し手袋を着け、計測した(図 1)。また、視線の動向を計測するため、THE EYE TRIBE を使用した(図 2)。



図 1 皮膚コンダクタンス計測の様子

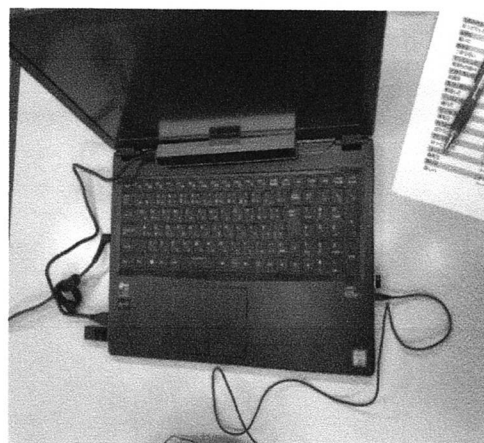


図 2 THE EYE TRIBE を装着した際の様子

実験中の周囲の音を遮断するため、ヘッドフォンを着用して実験を行った(図3)。



図3 実験中の様子および機器の配置

心理指標

主観感情を測定するために、寺崎・岸本・古賀(1992)による短縮版多面的感情状態尺度を用いた。多面的感情状態尺度は8つの因子から構成され、本研究では「活動的快」因子より「活気のある」、「気持ちの良い」、「快調な」、「気力に満ちた」、「はつらつとした」、「陽気な」、「さわやかな」、「楽しい」の8項目を用い、「驚愕」因子より「驚いた」、「ぞくぞくした」、「どきどきした」、「動揺した」、「おろおろした」、「はっとした」の6項目を用い、「倦怠」因子より「退屈な」、「つまらない」、「疲れた」、「ばからしい」の4項目を用い、「非活動的快」因子よりの「ゆったりした」、「ゆっくりした」、「静かな」の3項目を用い、「集中」因子より「懸命な」、「ていねいな」、「真剣な」の3項目を用いた。ダンス動画視聴後の被験者の感情をより正確に測定するため、以上の計24項目を選抜した。それぞれの動画課題終了後、被験者に以上の24項目を4件法で質問紙にて調査した。

手続き

全ての実験において、必ず同じ室内に被験者と実験者のみがいる状態で動画を視聴させた。図3のように被験者に座らせ、非利き手側に皮膚コンダクタンス計測装置を着けた。視線の動向を計測するため、THE EYE TRIBEのキャリブレーションを行った。キャリブレーションの直前の教示は、「これからキャリブレーションを行います。画面上に丸い印が映り、移動するので目で追いつけてください。被験者の視線を正確に測定するための調整であり、実験の本番ではありません。」という内容であった。いずれの被験者も、キャリブレーション後の評価は★が3つ以上付くようにした。実験開始直前の教示は、「これから3分程度の動画を2つ見てもらいます。画面左上に数字が動いていますが、時間経過を表示しているだけであるため、気にせずダンスの方に集中してください。また、画面左下に1つだけ観客のスマートフォンが映っていますが、それも気にせずダンスの方に集中してください。」という内容であった。その後、被験者の準備が整い次第、ヘッドフォンを着けてもらい、動画を再生し始めた。ビデオ課題1が終わり次第、実験者は機器を操作し、ビデオ課題2を再生する準備をした。その間に質問紙を半分まで記入させ、終わり次第ビデオ課題2を再生した。動画が終わり次第、質問紙を全て記入させ、実験を終了した。

結果

心理指標の結果を、各因子別に図○に示した。

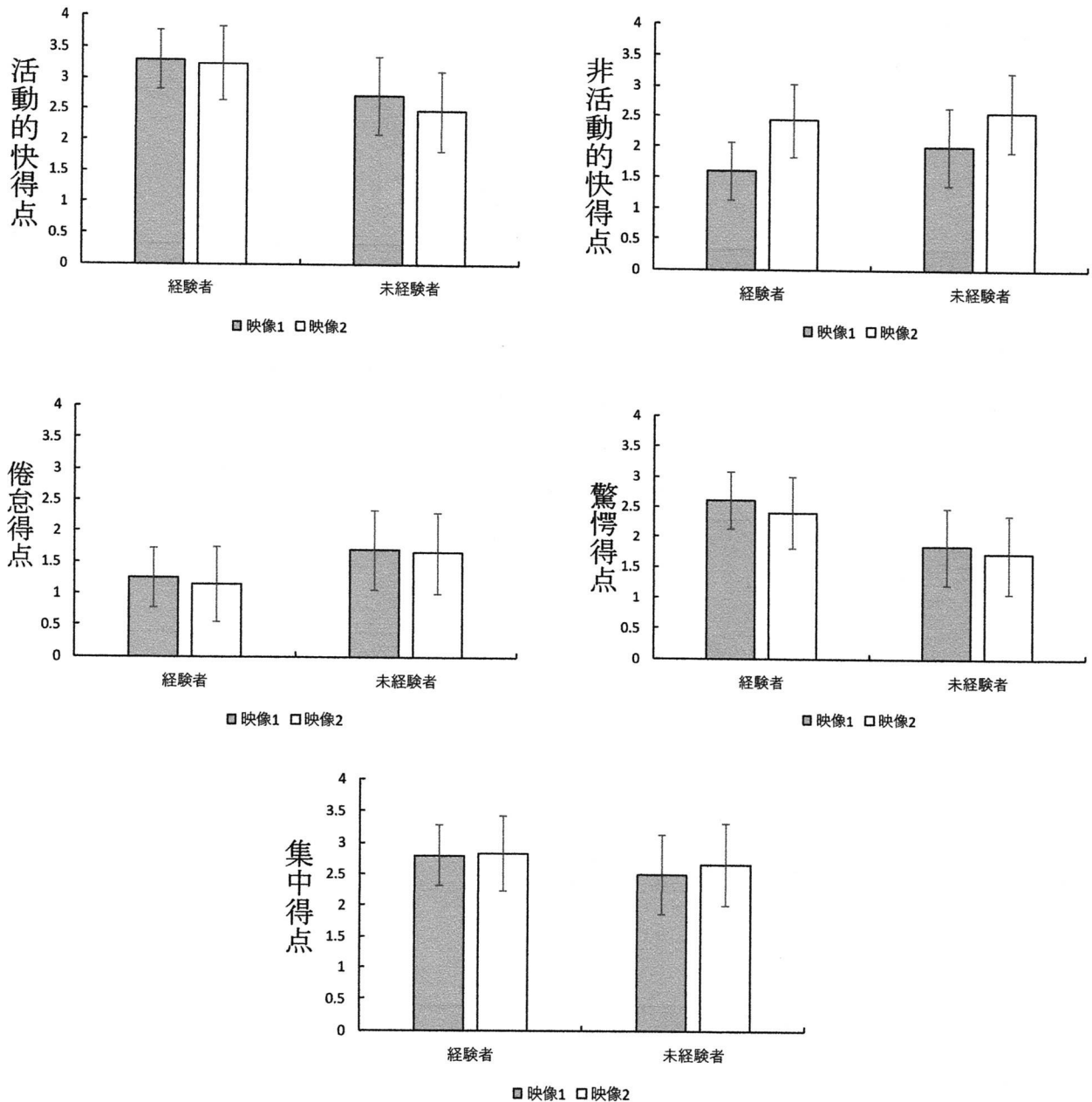


図4 各映像視聴時の経験別主観的感情得点

主観的感情得点を従属変数として、2群（経験者，未経験者）×2映像条件（ビデオ課題1，ビデオ課題2）の混合計画による分散分析を行った。その結果、活動的快得点に関しては、群の効果と映像条件の効果があった（群： $F(1, 18)=10.11$, $p<.01$ ；映像条件： $F(1, 18)=5.27$, $p<.05$ ）。つまり、活動的快得点は経験者で有意に高く、ビデオ課題1において有意に高いことが示された。非活動的快得点に関しては、映像条件の効果のみが有意であった（群： $F(1, 18)=0.76$, $n.s.$ ；映像条件： $F(1, 18)=10.27$, $p<.01$ ）。つまり、非活動的快得点はビデオ課題2において有意に高いことが示され

た。倦怠得点に関しては、群の効果のみが有意であった(群: $F(1, 18)=10.41$, $p<.01$; 映像条件: $F(1, 18)=0.62$, $n.s.$)。つまり、倦怠得点は未経験者で有意に高いことが示された。驚愕得点に関しては、群の効果は有意であり、映像条件の効果は有意傾向であった(群: $F(1, 18)=16.79$, $p<.01$; 映像条件: $F(1, 18)=4.33$, $p<.10$)。つまり、驚愕得点は経験者で有意に高く、ビデオ課題1で有意に高い傾向であることが示された。集中得点に関しては、有意な効果は見られなかった(群: $F(1, 18)=0.79$, $n.s.$; 映像条件: $F(1, 18)=1.03$, $n.s.$)。つまり、群や映像条件によって集中得点は差がないことが示された。

ビデオ課題1を視聴した際の両群のSCの平均値を算出し、図5に示した。

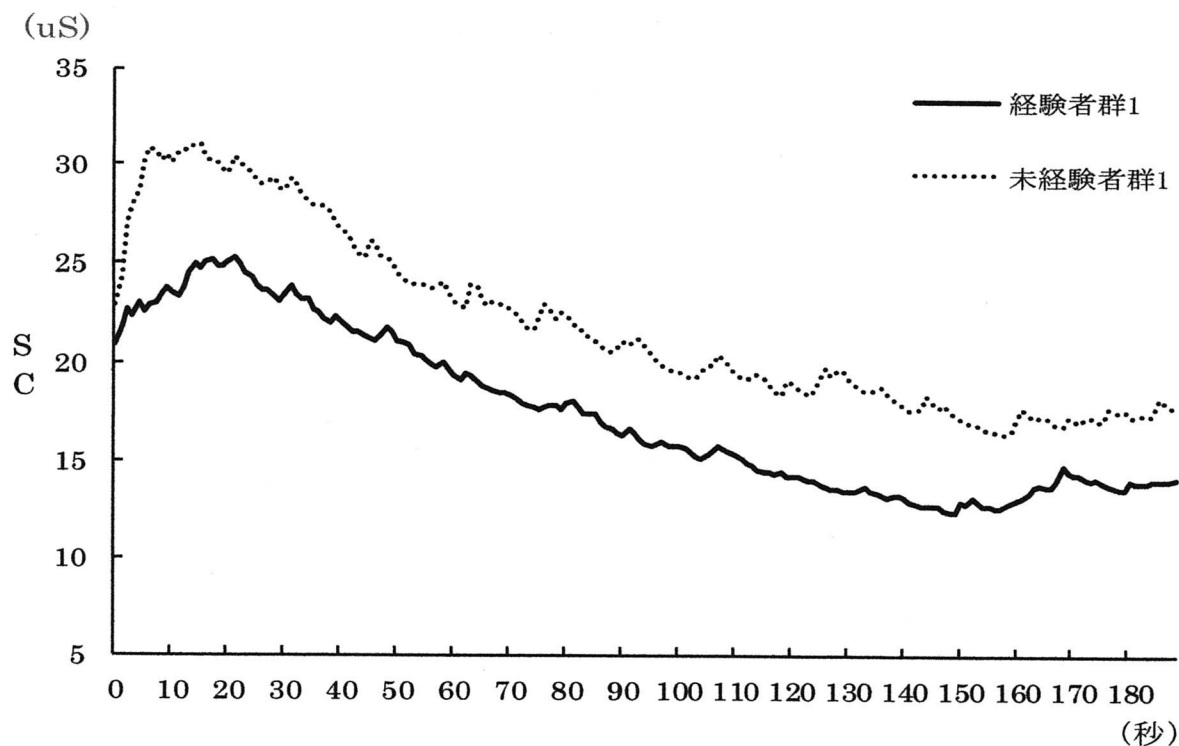


図5 ビデオ課題1視聴時における両群のSCの変化

図5より、経験者群は動画開始から約20秒間は発汗が上昇しており、未経験者群は動画開始から約10秒間は発汗が上昇していた。開始0秒では両群とも発汗の値は近い値であったが、未経験者群の方がより多く上昇した。その後、開始約20秒から開始約160秒までは両群とも、部分的な上昇はあるものの、全体的に下降していた。開始約150秒から170秒の間では、未経験者群の発汗は少し上昇し動画終了まで一定の値を維持したのに対し、経験者群は開始約170秒付近まで20秒程度の長さにわたり、発汗が上昇し続けていた。また、全体を通して経験者群よりも未経験者群の方が発汗の値は大きかった。両群とも全体を通して、発汗がわずかながら上昇しているところがあった。しかし、いずれもすぐに下降するといった、小さな山のような結果が多く見られた。また、経験者群は開始約110秒から約150秒の間のみ、小さな山はほとんど見られなかった。

ビデオ課題 2 を視聴した際の両群の SC の平均値を算出し、図 6 に示した。

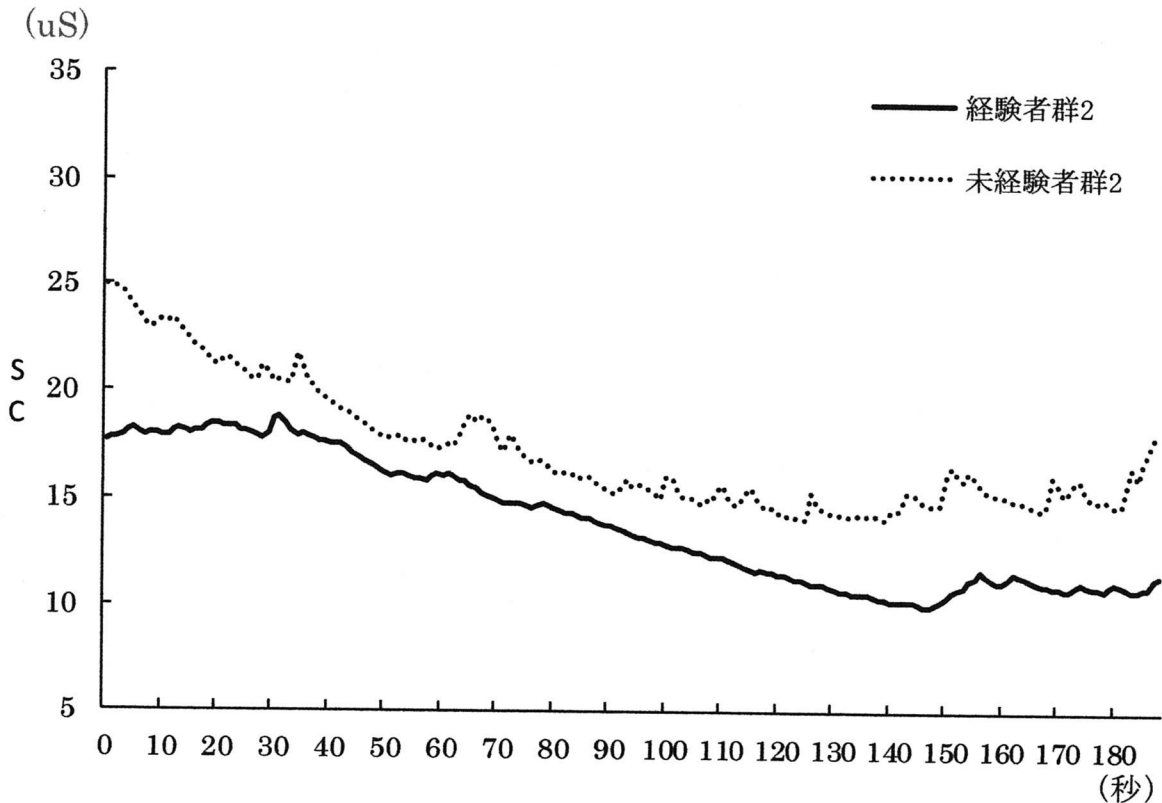


図 6 ビデオ課題 2 視聴時における両群の SC の変化

図 6 より、経験者群は動画開始から約 30 秒間にわたり同じ値を維持し続けたのに対し、未経験者群は SC が下降し続けていた。また、開始 30 秒では両群とも発汗がわずかに上昇し下降するといった、小さな山が見られた。これは、ステージの照明が点灯され、ダンサーの姿が明確になった瞬間を反映していると思われた。その後、全体的に見ると両群とも開始約 40 秒から約 140 秒までは下降し続けていたが、未経験者群のみ途中で小さな山がいくつか見られ、経験者群ではほとんど小さな山は見られなかった。開始 0 秒では両群の値は 7uS ほどの差があったが、開始約 40 秒から約 140 秒までは両群における SC の差はあまり見られなかった。また、両群とも開始約 150 秒において SC が上昇したが、未経験者群では上昇中も小さな山が見られ凸凹した波形であったが、経験者では小さな山は少なく、比較的直線的な波形を描いた。また、全体を通して経験者群よりも未経験者群の方が発汗の値は大きかった。

SC の値を、30 秒ごとに 3 つの期間に分け平均値を求め、それらを従属変数として、2 群（経験者、未経験者）× 2 映像条件（ビデオ課題 1、ビデオ課題 2）× 3 期間（期間 1、期間 2、期間 3）の混合計画による分散分析を行った。その結果、映像条件の効果と期間の効果が有意であった（映像条件： $F(1, 18)=11.38$, $p<.01$; 期間： $F(2, 36)=27.49$, $p<.01$ ）。群の効果と交互作用は有意ではなかった。期間の効果が有意であったので、Holm 法による多重比較を行ったところ、期間 1 は期間 2 と期間 3 より高かった ($p<.05$)。

参加者全員分の視線情報を動画にプロットしたものを図7に示した。

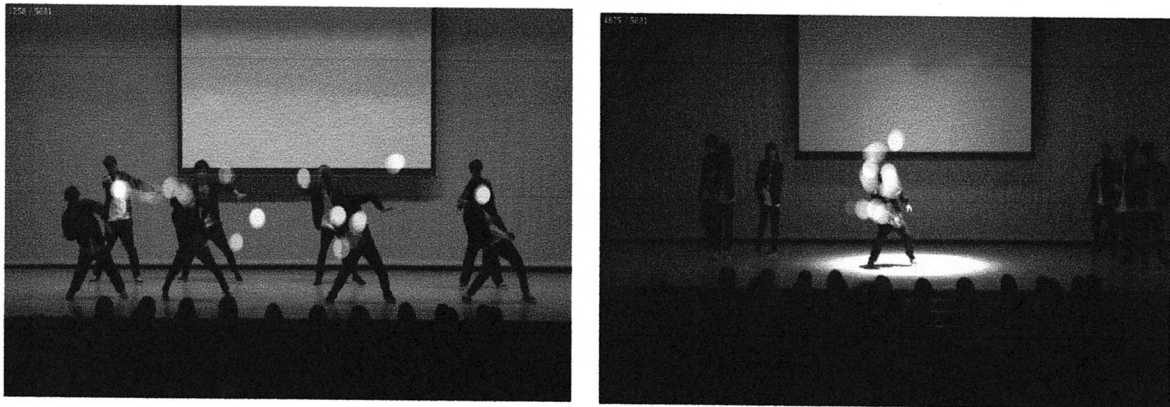


図7 ダンス動画視聴中の視線位置 (左：ユニゾンパート、右：ソロパート)

動画視聴中の参加者の視線位置は、ダンサー全員がステージの広範囲に広がって踊るユニゾンパートでは、図6のようなばらつきがあり、対するコレオのみが画面中央で踊るソロパートでは、ほとんどの視線が中央に集まっていた。

次に、発汗情報と視線情報の同時測定を目的とし、視線情報と同時にSC変化も表示可能なソフトウェアを作成し、それらを視聴した大学生11名(男性9名、女性2名、平均22.1歳、SD=1.14)から、「映像を見て気付いたこと」、「このような仕組みをどのようなことに応用可能か」、「その他感想」の3項目に関する内省報告を自由記述にて得た。

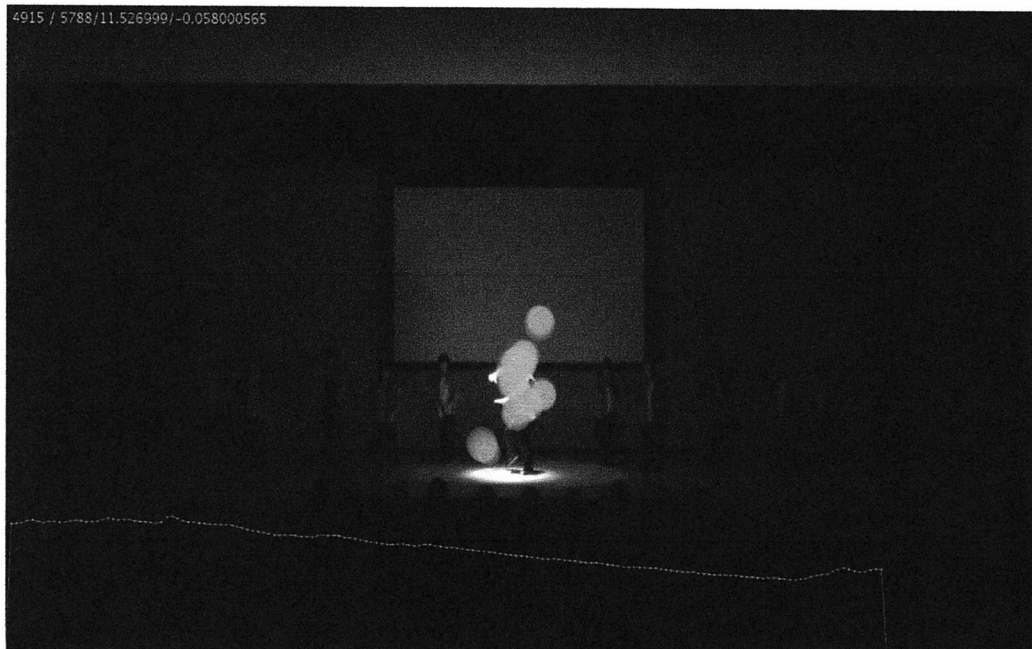


図8 発汗情報と視線情報の同時測定の様子

その結果、「映像を見て気付いたこと」の項目で内省報告を分類したところ、「位置」に関するもの、「光・照明」に関するもの、「曲・歓声」に関するもの、「ダンス経験の差」に関するものなどに大きく分けられた。「位置」に関するものでは、「中心の方が視線を集めやすい。」、「基本的に視線は顔と手に行くことが多かった。」、「経験者群では、足を動かさず動きでもあまり足に視線がいていなかった。」などの意見が挙げられた。「光・照明」に関するものでは、「ダンスより照明のが発汗が変化している。」、「スポットライトが当たると、注意が集中して発汗も上がる反応が少し継続していたように見えた。」、「全員で動くよりも少人数ごとにスポットが当たるような動きや、大きく流れが変化するときSCが上っているように感じた。」などの意見が挙げられた。「曲・歓声」に関するものでは、「曲とか歓声とかに反応してるかも。」、「歓声の上がり具合でSCも上がっているシーンも見られた。」、「動画やふりの最初、ユニゾン、曲の変わり目、音と動きがよりよくマッチしているところはSCが上昇していた。」などの意見が挙げられた。「ダンス経験の差」に関するものでは、「経験者は、どちらの動画課題も中央より。」、「未経験者は、視線のばらつきが大きかった。」、「経験者の方は、手足や腕の動作に視線が集まっているような印象があり、そこが発汗が上がるきっかけにもなり得る気がした。」などの意見が挙げられた。

また、「このような仕組みをどのようなことに応用可能か」の項目では、「ホラー映画など手に汗握る映像だと、より恐怖を感じる構図がわかるかも。」、「男女差や年齢の差など調べるのも面白そう。」、「似たジャンルの動画の、人気の差を調べたりできるかもしれない。」、「動画授業などの品質向上。」、「メイクなどの練習やカウンセリング。」、「機器が一般にできれば、生放送ダンスバトルで使えそう。」、「学習場面で教える側が、教わる人がどこを見ていて考えているのかを理解するのに使えそう。」、「映像を見るものなら何でも応用が利くと思う。」、「映画の様に、ストーリーがあるもので、シーン別に制作者の意図が伝わっているのかフィードバックできる。」、「光、歓声、ダンスで条件をわけてどの要素が一番盛り上がるかという観点で何が大事なかわかる?」、「ダンスの振り付けが演出の魅力の上昇」、「CMなど動画広告で何に注目するかわかる。」などの意見が挙げられた。

さらに、「その他感想」の項目では、「経験の有無の両動画を同時に見たりしてみたかった。その方がわかりやすそう」「正直、2の方は眠くなった。」「ダンスの動きよりも、曲の方に意識がきました。」などの意見が挙げられた。

考察

本研究では、ストリートダンス視聴時における発汗および視線の動向を測定し、明らかにすることを目的とした。

【心理指標】

心理指標項目に関して、本研究では主観感情を測定するために、寺崎・岸本・古賀（1992）による短縮版多面的感情状態尺度の8つの因子を用いた。図4より、活動的快得点に関しては、群の効果と映像条件の効果があり、経験者で有意に高く、ビデオ課題1において有意に高いことが示された。このことから、経験者は自分のダンス経験を思い出し、「気持ちのいい」や、「楽しい」、「気力に満ちた」などといった感情をより多く感じていたと考えられた。また、ビデオ課題2よりもビデオ課題1の方が、動きのある活発なダンスショーケースであると考えられた。非活動的快得点に関しては、映像条件の効果のみが有意であり、ビデオ課題2において有意に高いことが示された。このことから、ビデオ課題1よりもビデオ課題2の方が物静かな動きの少ないダンスショーケースであると考えられた。倦怠得点に関しては、群の効果のみが有意であり、未経験者で有意に高いことが示された。このことから、未経験者は「退屈な」や「つまらない」、「疲れた」などといった感情を抱いていたと考えられた。また、その背景として、未経験者がやったことのない動きがビデオ課題の中にあり、ダンサーが何を表現して

いるのか理解できなかつたことが考えられた。さらに、本実験で使用した動画のダンスは「POPPING」であり、どちらかというと玄人向けのジャンルであったことも影響していると考えられた。驚愕得点に関しては、群の効果は経験者で有意に高いことが示された。このことから、経験者は「驚いた」や「ぞくぞくした」、「どきどきした」や「はっとした」といった感情をより強く感じていたと考えられた。つまり、経験者は自分のダンス経験と動画視聴時の感情を結び付けていると考えられた。また、映像条件の効果はビデオ課題 1 で有意に高い傾向であることが示された。このことから、ビデオ課題 1の方がダンス中の動きや振り付けなどにより視聴者を驚かせるような構成であったと考えられた。集中得点に関しては、有意な効果は見られず、群や映像条件によって集中得点は差がないことが示された。しかし、両群、両条件ともに平均得点が 2.5 以上であったことから、どの被験者も「懸命な」、「ていねいな」、「真剣な」といった感情を抱いていたと考えられた。

【生理指標】

生理指標に関して、本研究では皮膚コンダクタンスを計測した。皮膚コンダクタンスは開始時に高く、後半にかけて下降した。ダンス経験により差があるように見受けられたが、統計的に有意な差は認められず、経験による差はないと考えられた。映像条件の差は有意であり、映像 1 において参加者は高い覚醒を示したと考えられた。細かい波形の変化に注目すると、図 5、6 より、どちらの映像も 150 秒付近で SC の上昇が見られた。このことから、偶然ではあるが、どちらの映像も 150 秒付近にソロパートが入っており、ソロパートへの移行が参加者の SC を上昇させている可能性が考えられた。また、ソロパートでの上昇は、経験者群のほうが明確であるように見えた。内省報告には、経験者群において「ソロのときワクワクした」との記述があり、ダンス経験のある参加者ほど感情変化が大きくなった可能性が考えられた。図 6 より、経験者のほうが小さな山が少なく、波形が直線的になっていた。このことから、経験者は、ダンス中のどこを見ればよいかわかっているが、未経験者は見るべき場所がわからず、個人間でのばらつきが大きい可能性があると考えられた。

【内省報告】

発汗情報と視線情報の同時測定をし、「映像を見て気付いたこと」、「このような仕組みをどのようなことに応用可能か」、「その他感想」の 3 項目に関する内省報告を自由記述にて得た。「映像を見て気付いたこと」の項目において、光・照明や曲・歓声に関するものの中には「ダンスより照明のほうが発汗が変化している。」、「スポットライトが当たると、注意が集中して発汗も上がる反応が少し継続していたように見えた。」、「曲とか歓声とかに反応してるかも。」、「歓声の上がり具合で SC も上がっているシーンも見られた。」といった意見が挙げられた。このことから、振り付けやダンサーのスキルだけでなく照明や歓声といった要因が、ダンス動画視聴者の発汗に影響を及ぼしている可能性があると考えられた。また、ダンス経験の差に関するものでは、「経験者は、どちらの動画課題も中央より。」、「未経験者は、視線のばらつきが大きかった。」、「経験者の方は、手足や腕の動作に視線が集まっているような印象があり、そこが発汗が上がるきっかけにもなり得る気がした。」という意見が挙げられた。このことから、未経験者に比べ、経験者はどこを見ればいいのか、その動きがどういった表現をしているのかがわかっていると考えられた。ここでも、ダンス経験の有無が視線情報の差に影響を及ぼしていると考えられた。

【まとめ】

以上のことから、ストリートダンス動画視聴時における感情体験には、ダンス経験の有無が想定以上に影響を与えていることが考えられた。つまり、ダンス経験の有無により、ダンス視聴時に抱く感情の種類や強さに差が見られると考えられた。さらに、SC における経験の効果は統計的に有意ではないが、波形の上では差がある可能性があり、内省報告と併せるとソロパートでは明確な覚醒の上昇があるようだった。そして、内省報告から、ダンス内容だけでなく、照明などの演出が感情変化に影響することが示唆された。また、視線や発汗に経験による差があることが指摘され、主観評定の分析結果と一致して

いた。ただし、カウンタバランスをしなかったため、ビデオ課題 1、2 の差を正しく評価できなかったことが考えられた。

今後の展望として、映像条件の効果を適切に判断するためには実験計画の適切なデザインが重要であると考えた。また、課題となったダンスショーケースは素人が制作した作品であるため、プロダンサーが手掛けた作品を課題刺激として調査をすることで、より明確な反応が得られたと考えられた。

引用文献

有國明弘(2018) ストリートダンスの日本における展開：ダンス必修化をめぐる国内の動向に着目して
市大社会学 015 卷 39-59.

伏田幸平・長野祐一郎 (2015) .コンピュータ・ゲーム時の競争環境の違いが自律系生理反応にもたらす
効果 生理心理学と精神生理学,33,181-191.

本多麻子(2017).11 章 1 節 発汗 堀忠雄・尾崎久(監) 坂田省吾・山田富美男(編) 生理心理学と精神生理
学 第 I 卷 基礎(pp.207-210)北大路書房.

寺崎正治・岸本陽一・古賀愛人(1992) 多面的感情状態尺度の作成 心理学研究 62(6),350-356.