

令和5年度

神戸大学国際人間科学部発達コミュニティ学科

総合型選抜

表現領域受験【身体表現受験】第1次選抜

令和4年10月1日（土）実施

【筆記試験】（100点）

身体表現に関する基礎知識  
及び身体表現文化全般に対する  
関心の深さと理解力を問う検査

試験時間：60分

（注意）

- ① 問題は1問（その中に問が2つ）あります。問題冊子は表紙を含め4枚あります。
- ② 解答用紙は2枚、下書き用紙は1枚あります。
- ③ 解答はすべて解答用紙の指定の欄に記入してください。裏面は使用しないでください。
- ④ 解答は、解答用紙に横書きで記入してください。
- ⑤ 配付した問題冊子、解答用紙、下書き用紙等はすべて持ち帰ってはいけません。

令和5年度神戸大学国際人間科学部発達コミュニティ学科  
総合型選抜  
表現領域受験【身体表現受験】

**【問題】**

次の文章を読んで、下の問に答えなさい。

---

**「舞踊のおもしろさを構成する要素」**

**(1) プレイ論から舞踊のおもしろさを探る**

ロジェ・カイヨワは遊びをアゴン（競争）、アレア（偶然）、ミミクリ（模擬）、イリンクス（めまい）の4種に大別している。アゴンは平等の条件を人為的に設定して争うものであり、アレアは相手に勝つ事より運に勝つ事の方が重要となる。ミミクリとは、幻想のなかに身をおき、そうした人物として行動すること、すなわち自分の人格を一時的に忘れ、あるいは破り捨てて、べつの人格を装う。イリンクスは、回転や落下など急速な移動運動の時に感じる肉体的快感、混乱や破壊を喜ぶような精神面での恍惚状態をひきおこすものである。この四つの要素は、単独にあらわれるばかりではなく複数でもあらわれ、いくつかの要素が組み合わされた活動の方がおもしろさは倍加するのである。

カイヨワは、この四つの要素に加えて、パイディアとルドゥスという一対の概念を導入している。パイディアとは解放、気晴らし、気ままといった自由への欲求であり、この自由こそ遊びにとって不可欠の動因であるとされる。このパイディアに対して、困難な状態（熟達の方向）にかえって喜びを感じるものが、ルドゥスである。このパイディアとルドゥスの対概念をタテ軸に、さきほどの4分類をヨコ軸にとって、カイヨワは漠然とした遊びを整理配分したが（「遊びと人間」、多田・塚崎訳、1971）、そこでは、舞踊は「スペクタクルな舞踊」がミミクリに、「ワルツ」がイリンクスに分類されているだけである。しかし、舞踊のおもしろさはもっと多面的ではないだろうか。

それでは次に、カイヨワのプレイ論をもとに、舞踊のおもしろさを構成する要素をひろいあげてみよう。

**(2) 舞踊の多面性**

**① 創意と表現**

カイヨワが「ミミクリとは絶え間ない創作である」といっているように、舞踊の特性から、第一に、創意と結びつく表現のおもしろさが考えられる。子どもの怪獣ごっこや模倣表現などから、主題にもとづいた舞踊表現というような芸術性の高いものまで、人々が熱中するのは、「自分の創意を生かす」というおもしろさのためであろう。あらゆるジャンルで、自分の気持ちを文章、絵、歌、工芸などに表すおもしろさを楽しんでいるが、舞踊の世界でも多くの人々は、自分の創意を生かして踊ったり創ったりするおもしろさを楽しんでいるのである。

## ②めまいと表現

めまい（イリンクス）は心理的、身体的均衡を失わせる動作すべてを含むもので、回転したり、跳び上がったり、重心の位置を急激に変化したりする運動は、心身の均衡を失わせるおもしろさを持っている。人々はリズムや音楽に満ちた超日常の空間で踊ることによって、こうした刺激と興奮に酔うのである。からだを動かして心身のめまいを求めるのは、現代社会に限らず原始の時代からのことであり、舞踊の永続的人気はこのような法悦的機能にあるといえよう。

## ③自由、偶然と表現

技巧にとらわれない自由（パイディア）には、フリーダンスを求めたイサドラ・ダンカンのように、勝手気ままに、自分のからだや感性のおもむくままに踊ることによって、新たな自分に出会うおもしろさがある。気晴らしに、鼻唄気分で、宴会などで自由に踊る舞踊の楽しみもこれである。60年代のポストモダンダンスの舞踊家たちも、既成のダンス技術を用いずに、舞踊家としてはまったくの素人を集めて、独自のパフォーマンスを繰り広げたが、その舞踊に、人々が啓発されたのは、あらゆるものからの「自由」であった。

さらに舞踊は、カイヨワが位置付けなかった偶然（アレア）のおもしろさも持っている。例えば思いつくままに踊る即興表現には、予想もつかない偶然のおもしろさが潜んでいる。ひとりで踊るときには、自分のなかに予想しなかったことが連鎖反動的に起こり、また人と共に即興表現するときには、他人が仕掛けてくる偶然のアクションに反応したりしながら、事前に考えて創作するおもしろさとは異なる発見をすることがある。舞踊家マース・カニングハムは、音楽家ジョン・ケージとの共同作業によって「偶然性」を持ち込んだ舞踊上演を試み、モダニズムを超える舞踊の世界を呈示した。こうしてみると、舞踊の新たな世界を切り開くキーワードは「自由」と「偶然」であろうか。

## ④熟達、競争と表現

熟達（ルドゥス）を通じて緊張に結びつくと考えられる舞踊のおもしろさもある。伝承されてきた踊りや型のある舞踊を上手に踊りこなすときには、特に、このおもしろさに主力がおかれる。この場合自作自演とは異なり勝手気ままにやったのでは踊りにならないわけで、パターン化された踊りの修練をすることによって型にはまっていくことが大切である。型を覚え熟達するおもしろさを求める人々で、舞踊の教授所は繁盛するといえよう。

なお熟達、緊張の高まりに応じて競争（アゴン）という要素が含まれる場も舞踊の領域には存在する。国際創作舞踊コンクール、国際バレエコンクール、社交ダンス世界選手権などにおいて、人々は、熟達、競争、表現の複数の要素が混じり合ったおもしろさに熱狂する。コンクールの場に限らず、いろいろな発表会や踊りの輪の中にも、踊りくらは起こってくる。自己を高める契機として、あるいは出来栄を確認する場として、人々は競争の場をつくりだし、競い合う興奮に酔うのである。

（片岡康子「舞踊の意味と価値」舞踊教育研究会編『舞踊学講義』大修館書店 1991年 6～8頁より、抜粋・一部改変）

## 表 遊びの分類

(ロジェ・カイヨワ『遊びと人間』多田道太郎・塚崎幹夫訳 講談社 1990年 81頁より、一部改変)

試験問題には、上記の表を掲載しています。

---

### [問1]

カイヨワの「遊びの分類」(本文及び表)にもとづき、あなたが専門とする身体表現のジャンルの「おもしろさを構成する要素」について、実体験をふまえながら、具体的に述べなさい。

(配点40点)

### [問2]

「プレイ (play)」という英単語が持つ「遊び」以外の意味を複数、思いつく限り述べよ。それをふまえ、カイヨワのプレイ論を自身の身体表現にどのように生かしていけるか、考察せよ。

(配点60点)