

ラバンは、人間の身体はどの方向（where）に動いて、どんな（how）動きと結びついているかを確認するために、彼の空間原理が生かされたのである。

ただ、身体空間を追究することは、運動空間を発展させるための基礎研究として、把握していなければならない内容である。とくに身体表現に関連する運動をとらえる場合は、個人の空間（身体空間）ばかりでなく、対人（集団）相互の空間概念についても研究しなければならない要素なのである。

対人相互の運動空間については、第3章「人間の行動と伝達」のなかで、人間の生活現象と、集団の動きとして述べるが、一般に個人・集団の人間の空間運動は、次のような観点からとらえている。

- 形； 直線的（線）・曲線的（円）
- かたまり（数）； 大きい（大勢）・小さい（少数）
- 距離； 遠く（分散）・近く（接近）
- 空間次元； 1次元・2次元・3次元
- 位置・方向； 8面体・立方体など
- 集団の運動空間； 同方向，反対方向・交差（混合）
- 集団の動き； 同質，異質，混合

第3章 人間の行動と伝達

人間の行動（運動）にみられる、人間の内面（意志・こころ）の表現は、人間の生活にとって最も実質的な部分である。つまり、人間が人間の社会で生きていくためには、人間相互の意志や思想やこころの伝達が必要なのである。

われわれは、伝達的手段として言語表現を多く用いるが、言語に伴ってある身体の部分の動き（しぐさ）が用いられ、全身形態（姿勢）もそれに伴って動いている。

これらのしぐさ（gesture）と姿勢（posture）の運動形態を集めてみると、無限の変化に富む、コミュニケーションの道具としての方法が発見され、意志・こころの表現としての動きの傾向が現われてくる。

これらのしぐさや姿勢は、全身的・基礎的運動の補助的運動として付随しているもので、それによって伝達表現の内容が明確になり、正確な伝達が行われるようになる。場合によっては、言語表現を用いずに、しぐさや姿勢が相手の意志を翻訳し、読みとって生活することもできるほど、人間の身体表現は相手に意志・こころを伝えるものである。

言葉によらないコミュニケーション（Non-verbal Communication）は、近年また見直されている。それは、人間相互のコミュニケーションのはたす役割の重要性が増してきていることと同時に、言葉によらない身体表現の意味（価値）に着目したからであろう。

「ノンバーバル・コミュニケーション」の著者W・フォン・ラフラー・エンゲルによれば、人間の行動を導く主観的現象意識の領域を、次の三組の要因に類別している。

- a) 生物学的諸構造または諸能力、これはさまざまな個性性を内包している。
 - b) 順応や社会的学習などの社会的文化現象。
 - c) 個人に特有の、すなわち、人それぞれに固有な経験を含む、人間と環境との相互作用。
- 以上の三要因が、人間の行動を導くとしている。

ここでは、人間の伝達・表現運動の内容をとらえるにあたり、まず人間社会の構造をふまえて、三つの場面に分けた。つまり 1) 個人、2) 対人、3) 集団的社会の3領域に区分し、そのなかにみられる人間の伝達・表現の行動内容を次のように分類した。1) 基本的な情動表現、2) 対人相互の情動表現、3) 遊戯的・仮想的な情動表現の3つである。

(1) 基本的な情動表現

人間はまず生物としての行動、つまり、生理的要素や生得的要素によって、その行動を決定し、目的をはたしていることに注目しなければならない。

一人の人間が、一つの事象（現象）に対して、どのように知覚し、どのように反応するかは、人間の基本的情動運動の重要な内容になる。

人間は、直接関わりをもつ相手が目の前にいない場合でも、個人単位の行動を行っている。たとえば、急に寒いところに出た時→思わず身ぶるいをする、からだを丸め、(縮む)、寒気から身体を守る。風邪をひいたらしい→くしやみや咳が出て、発熱、寒けがする。激しい運動のあと→脈膊や息づかいが速くなり、発汗し暑いと感じる。からだの具合が悪い→その部分が痛み、全身の気力がなく、ぐったりする。思い悩む→頭を手でかかえこみ、視線は一点に集中し、うつむきがちになる。

これらの行動はどちらかといえば、生理的・生得的な現象として、無意識のうちにとる行動パターンである。このような行動は他人にメッセージを伝達する意志はなくても、相手にはその意味が読みとれる。

また、同じ生得的な表現として、いわゆる喜怒哀楽の情動表現がある。笑う、怒る、悲しむ、泣くなどの表現であるが、これらの表現も、その時の状況によって、同じ笑いにも、かなりの表現の違いがみられる。たとえば、大声をあげてあけっぴろげに笑う。他人を意識して、目立たないようにくすくす・にやにや笑う。お互いににっこり笑顔をつくることで挨拶がわりもする。そのほか冷笑とか嘲笑など微妙なニュアンスの違いがみられる。

泣く表現では、筋肉の強度な緊張のため、唇がひきつり、強い呼気を伴う激しい息づかいになり、そして涙が流れる。この状態は、最高度の笑いの際にみられる外観ときわめて類似しており、涙を流して大笑いしているようなケースもある。

このほかに、恐れる、恥かしがる、不満の表情なども、外観で見分けがつく。

このような基本的情動表現は、人類・文化・習慣の違いを超えた、人間共通の類似性として、文化伝達・交流の基本となり、諸芸術や舞踊表現に生かされ、共通に理解し楽しむことができるのである。

人間の行動は、つねに意識的に行っている部分と無意識に行っている場合とが混じり合った形で展開されており、さらに人間の行動は、ある一つの行動から次の行動へと、その内容と相互関係を保ちながら引きつがれ、発展・変化していく。したがって、人間の行動を読みとるためには、必ず一定の時間的経過のなかで、その表現の意味を判断しなければならないのである。

人間の行動の意志・こころを読みとるための研究は、人間の全身的な基礎的な運動にまつわる補助的運動としての「しぐさ」と「姿勢」についての視点をもつことが要求される。

(2) 対人相互の情動表現

(二人の表現)

直接人間との関わりのうえで現われる表現であり、最小単位2人であるが、5人、10人そして何百人もの集団行動のなかにもみられるのが情動表現である。

最小単位の2人(対人)の関係は、伝達表現の初期、あるいは伝達の基本型として重要な意味をもつものであり、日常生活のなかで最も多く用いられる形態である。

2人の人間が同じ空間に居る場合、その関係が親しく、友好的か、それとも互いに反発し合う仲か、関わりをもちたがっているのか、それとも関わりをもちたくないのか、2人の間に表われている状態から、かなり明確にとらえることができる。

親しい関係では、互いに接近し、さらに接触をもとうとする。たとえば、初対面の挨拶では、親しみをこめて握手はするが、ある一定の距離を置いている。一方親しい間柄の2人は、握手の手を引きよせ、肩に手をかけ、頬をよせ合って、さらに接近しようとする。反発しあう関係では、握手はおろか、目と目を合わせることもさけようとする。

対人相互の情動表現では、2人の距離(接近・接触・分散)の関係がかなり重要な意味をもつことがわかる。そこで、「接触行動」について、具体的な事例をあげてみよう。

握手

西欧における握手は、挨拶の型として用いられるが、挨拶以上の親密さを表わすためには、型どおりの握手に加えて、反対の手を相手の身体に触れ、互いに接近しようとする動きに発展する。

わが国では握手による挨拶の習慣はないが、お互いに体を前にかがめて相手に敬意や親密さを表わす。

身体誘導

相手の肩や背を軽く押して、進行方向を指示し、誘導するために行われる動作。小さい子どもに対しても、身体誘導の動作はみられるが、その場合は親が子の腕を軽くつかんで、前に引っぱったり、押ししたりして安全な方向に導くのである。

軽打

親しい仲間同志や親子の関係では、軽く手や腕、肩、時には頭部を軽くたたくことによって親密感を強め、喜びの感情を強調することがある。

腕を組む

腕を組んで歩いている二人の動作は、強い人が弱い人を支えているという、保護の関係もあるが、どちらかといえば、パートナー、仲間意識を他人に認めさせようというものでもある。

肩を抱く

一般に男女のペアが一緒に歩く際にとる形で、背の高い男性が女性の肩を抱くというのが普通である。肩を抱くという時には、歩きながら話しかける（ささやく）という行動が伴っていることが多い。

完全抱擁

親が子を抱きしめる光景からは、やさしい親の愛情が伝わってくる。大人の間では、激しく感情が高ぶった時に示されるもので、とくに別離・再会のシーンに見られる動作である。

手をつなぐ

子どもがよちよち歩きの頃、ちろちろ歩きまわる頃、大人は子どもの安全のために、補助的に手をつなぐ。大人になって手をつなぐ行動は、腕や肩を組む動作よりは二人の関係は平等であり、行動も自由である。

頭に触れる

相手の頭に手を触れることや頭と頭を触れる行動は、かなり親密度の高い関係をもつ間であれば行われない動作である。もし、あまり知らない人に頭に触れられれば、警戒し防衛行動に移るだろう。

愛撫

相手のからだをやさしくたたき、なでる、抱きしめるなど、ほとんど性的な意味をもっている行動である。

抱きかかえ

子どもが親にだっこされたり、おんぶされたり、大人の世界では、花婿が花嫁を。そして、身体の自由のきかない人を緊急に運ぶ場合などは、親密さの関係はうすい。

攻撃のまね

相手を手でたたいたり、ひじでつついたり、押ししたり、つねったり、強くつかんだり、握っ

たりする行為は、本質的に攻撃する動作ではあるが、それは本当に敵意があるわけではなく、一種の親密さを示す接触行動なのである。

このような二人の関係にある接触行動には親密さが含まれているが、その時の条件によって、ひき起される行動はさまざまである。

(集団の表現)

われわれは一人で、あるいは二人の関係、2人以上の集団の間係をもちながら生活している。これらの集団の関係は、互いに意志・こころの伝達可能な関係であるが、特定の関係をもたない集団にも属している。

不特定集団(群)をなす人々は、それぞれに目的(目標)をもって行動していて、たまたま、同じ時間、同じ場所に、同じ方向に移動していた、行動していたという場合である。

たとえば、朝のラッシュ時の人の流れは、改札口では同じ電車に乗るために、同じ方向への動きを示すが、電車を降りると、それぞれの方向へ交錯しながら分散していく。

このような集団は、個人、対人の複合型のようにもみえるが、集団表現としての運動形態もみられる。集団行動には、次のような表現行動がある。

なわばり行動

人間は協調的な動物であるが、また競争的な動物でもある。したがって混乱を避けようとするれば、何らかの方法で優位競争を秩序あるものにしなければならない。その一つの方法が“なわばり”である。

スポーツの応援席に陣どった同じチームのファンたち、海岸でよくみる光景で家族が陣どった所有空間、銀行やスーパーでみかける行列、ラッシュの電車のなかにおいてさえ個人の所有空間を意識しているのである。

差別誇示動作

集団のなかでは、必ず優位にたつ者と、従う者との関係が生じる。その関係において、優位にたつ者の動作は、従う者の動作と区別されなければならないと思うようである。

たとえば、部族の長、軍隊における将校という立場では、まず衣裳を区別したうえ、行動も必ず従者と対照的な動きをするものである。

同化動作

人間はきわめて模倣にたけた動物である。いわゆる流行を生む原動力ともなっているが、その流行はファッションばかりでなく、若者たちの行動にもみられる。たとえば、ディスコで踊る踊りのパターンも、その時々によって同じ傾向の踊りに人気があり、そのパターンを覚えようと努力することや、スニーカーのかかとをつぶしてはくなどの行動パターンは、いつの間にか若者の間に広がっていく。そのような動作はいつの間にか消えて、また新しい行動が生まれ同化してゆく。

服従行動

神はいちどきに多くの人々から優位にたつて、服従行動を受けることができる。崇拜者はひきもきらず訪れ、その前でおじぎをするが、神はどこにも見えない。宗教は、社会的結合を強める方法ともなる。

闘争行動

路上や飲み屋で争い（けんか）が起ると、その周囲には見物人が集ってくる。見物人の動作は、つねに自己防禦のため、いつでも退散できる態勢にある。一方けんかの当事者たちの行動すべてが目にもとまらぬ速さで行動が行われる。突然なぐる、けるの連続行動が起き、その動作のあと報復を受けないように逃げ、からだを防禦する。さらにとっ組み合い、なぐり合い、その間に入ってけんかを中止させようとする行動、支援する行動などが入り乱れる。

これらの集団行動表現は、個人（基本）または対人相互の行動表現の集合形態とみることもできるが、不特定集団特有の行動表現内容が含まれており、運動内容を分析してみると、実におもしろい内容と展開の視点がひらけてくる。

（3） 遊戯的・仮想的な情動表現

遊びは非生産的な活動であり、遊びは虚構の世界を仮想するところから始まる行動である。機能的な目的をもつ行動は、目的に対してより有効な、効果的な方法をとるが、遊びの世界では、遊びとしての効果を追究し、より面白くなり、より楽しくなることに満足する。

したがって、日常生活で行う行動を気まぐれに誇張することもできるし、繰り返えしなども自由自在に行われ、順序や役割の変更も自由になる。

遊びのもう一つの特徴は、特別の遊び道具を用いることである。道具を使うことによって、現実の生活から離れた世界で楽しむことができるし、さらに新奇な刺激を求めて、多様な活動へと発展する可能性をもっている。

人の遊びには、いくつかの異なるタイプの遊びがある。主なものは、移動遊び、目まい遊び、格闘遊び、愛情遊び、頭脳遊び、想像遊びの6種類である。これらのなかで、身体運動を伴う遊びについて、いくつかとりあげてみよう。

移動遊び

鬼ごっこ、なわとび、馬とび、木登りなど、走ったり、追いかけたり、ジャンプしたり、とび降りたりする運動が含まれている。

目まい遊び

すべり台、ぶらんこ、回転木馬、ジェットコースター、空中の乗り物など。このような乗り物に乗った時の興奮は、恐怖を強く感じながらも別世界にいる楽しさがあり、またとんぼ返り

や逆立ち、でんぐりがえしなどの運動は、身体のコントロールを失って目まいを感じながらも、それがうまくできた時の快感は格別なものである。

格闘遊び

身体と身体のおつかり合い、とっ組み合いによって、力だめしをする遊び。押えつけ、組み打ち、乗りかかる、追跡（走る、急にとびかかる、急に身を隠す、倒れかかるなど）、投げ合い（ねらい投げ、当るのをさける、つかむなど）、水遊び（はねかける、沈める、飛び込む、水中を走るなど）。いずれも、人間の本能として、身体をおつけ合うこと、これも目まい遊びとは異質の快感につながる人間の行動である。

想像遊び

なぞなぞ遊び、ことば（しりとりなど）遊びからカウボーイ、インディアンごっこやちゃんばらごっこ、忍者ごっこなど。またお姫様ごっこのような、空想の世界の物語の人物になりきって、夢の世界に遊ぶ。

このような遊びは、決して子どもたちの世界だけでなく、大人たちも、これらの遊びの世界の活動をスポーツとか演劇、音楽、舞踊など、さまざまな芸術やスポーツの種目に形を変えてはいるが、子どもたちの遊びと同質のよろこび、楽しさを得ているのである。

遊戯的・仮想的な情動表現に用いられる運動は、基本的な情動表現や対人相互の情動表現にみられる行動（運動）そのものであるが、遊戯的・仮想的な情動表現においては、遊びの表現として、運動が誇張されたり、現実の行動にはみられない繰りかえしの形をとったり、役割もだれでもが、どんな役でも演ずる（受けもつ）ことができる。

遊戯的・仮想的な情動表現は、現実とは別の世界で、変身したり、仮想の敵と戦って遊ぶ、すばらしい魅力をもつ行動なのである。

人間の行動の重要な部分を占める“伝達”を含む行動を、基本的（個人）情動表現、対人相互の情動表現、遊戯的・仮想的な情動表現に分類し、その運動内容についてとらえてきたが、それは、あくまでも人間の運動の本質を見失わずにとらえるための、重要な手がかりとなると思うからである。

第4章 世界の運動教育

（1） ころろ・からだ

ころろとからだを切り離し、身体性を欠いた精神、精神性を欠いた身体、それぞれの研究が盛んにすすめられるようになったのは、近代に入ってからのことである。

とくに体育が、科学的分析の時代に入り、微細に身体運動の分析研究を重ねていくうちに、人