

高等学校芸術科音楽における「創作」指導法に関する研究 —打楽器を用いた即興的な創作—

安田 真梨*・河添 達也**

Mari YASUDA・Tatsuya KAWASOI

A Practical Study on Creative Music-Making Instruction for Senior High School
—Focusing on Improvisation with Percussions—

ABSTRACT

高等学校芸術科（音楽）における表現領域創作は、他領域・分野に比して、生徒や教師が苦手意識を持ち、授業実施時間の割合が少ないという現状がある。質問紙調査や聞き取り調査の結果、この要因が主に記譜法や音響実現に際しての技法上の困難さに依るものであることが分かった。本研究では、比較的容易に演奏可能な打楽器を用い、記譜を伴わない即興的な創作を行うことで、これらの課題解決を試みる。最終的には、授業実践研究を行い、その成果と課題について省察を行う。

【キーワード：高等学校芸術科、創作、即興演奏、打楽器】

I 研究の背景

中学校学習指導要領における音楽科の学習内容は、表現領域（「歌唱」「器楽」「創作」の3分野）と鑑賞領域、そして両領域の一体的学習を促す〔共通事項〕によって構成されている。国立教育政策研究所の「特定の課題に関する調査」（2008）では、その中の表現領域「創作」（小学校音楽科では「音楽づくり」）に関して、全国的に生徒や教師ともに苦手意識が強く、歌唱や器楽、鑑賞と比較して実施授業時間数が少ないと報告されている。森本・河添が行った中学生への質問紙調査（2014）においても、音楽科の学習領域・分野のうち、「創作」が最も好きと答えた生徒の割合はわずか1.5%で、他分野に比して各段に低い点が指摘されている。また、高等学校芸術科（音楽）においては、全国的な先行調査は管見では存在しないが、島根県においては、平成21年度年間指導計画の調査をもとに、「創作」に関する授業実施率の低さが指摘され（多賀・河添2012）、平成26年度の報告に至っても、同様の課題が提起されている（島根県高等学校音楽教育研究会紀要2014）。単純に、高等学校音楽の教科書における創作関連の掲載分量の割合をみても、参照した7種類の平均がページ換算で5%前後にとどまっており、教科書からみた創作分野への言及割合の低さがうかがえる¹⁾。

生徒や教師の苦手意識の要因としては、第一に、創作時の記譜やソルフェージュ、音楽理論等に関する技能や技術上の課題、第二に、思春期特有の心理や発達上の課題があることが指摘されている（下村 2016）。また森本（2014）は、中学校における「創作」学習の課題として、①「創作」するためのイメージが湧かないこと、②イメージが湧いても、それをどのように音に変換すればいいか

わからないこと、③出来上がった音楽を再現するための演奏技術が追い付かないこと、の3点をあげている。

そのほか、教師自身の創作経験の少なさや授業形態上の問題、評価の困難さ、創作に対する狭義の固定概念等も課題として提起されている²⁾。これらの課題解決を図り、効果的な創作教育の指導法を開発することが、中等音楽科教育における共通の現代的な教育課題となっている。

また、中学校学習指導要領では、創作の指導事項として2点が示されているが、そのうち事項アでは、「言葉や音階などの特徴を感じ取り、表現を工夫して簡単な旋律をつくること。言葉や音階などの特徴を生かし、表現を工夫して旋律をつくること」とあり、必ずしも、イメージを喚起させる内容とはなっていない。一方で高等学校学習指導要領では、ア～ウの全ての事項において、「イメージをもって」音楽をつくるよう示されている。このことから、高等学校芸術科（音楽）における創作学習では、「どのようにイメージ喚起を行っていくのか」という点も、考慮すべき重要な課題となる。

高等学校芸術科（音楽）における、このような、創作学習の課題解決を目的とした試行的な授業実践研究やその検証報告は、これまでほとんど行われていないのが現状である。

II 研究の目的・方法

本研究では、Iで述べた種々の課題解決を図り、創作学習における「豊かなイメージ喚起」を促すことに重点を置きながら、高等学校芸術科（音楽）における効果的な創作指導法の開発を目的とする。そのため、まずは資料収集と文献調査を行うとともに、関連するワークショップやセミナー等に参加して、教育素材の収集と整理を行

* 島根大学大学院教育学研究科教育実践開発専攻 院生

** 島根大学教育学部芸術表現教育講座

2018年11月2日受付

2018年12月28日受理

う。その後、これらの素材をもとに創作教材の開発を試み、本教材を用いて実践研究校³⁾である島根県内の公立高校で授業実践を行って、開発した教材に関する成果と課題について考察する。

本研究における解決すべき最大の課題は、創作時の記譜やソルフェージュ、音楽理論等に関する技能や技術上の障壁であった。たとえば、ある旋律が思い浮かんだとしても、それを書きとって記譜するためには、その音が何の音（音高）で、どのようなリズムなのかを正確に認知し、把握する技術が必要となる。それがソルフェージュの能力である。またその音を音符として記号化し、正確に配置して記述するための記譜や音楽理論の能力も必要となる。しかし、このソルフェージュや記譜の能力は、音楽学習においてはかなり高度な力量であるため、肝心の創作学習に至る前段階で、多くの技術的な障壁に阻まれて本題の学びを深めにくい、という現状があるのである。そこで本研究では、「打楽器を用いた即興演奏」を基盤とする創作の教材開発を試みることにした。即興演奏は、文字通り即興で行うものなので、記譜（の能力）を必要とせず、高度なソルフェージュ能力も必要不可欠なものではない。また、打楽器を用いることで、即興的に思いついた音のイメージを、比較的容易に、その場で音響化することが可能となる。このことは、Iで述べた創作学習におけるもう一つの課題である「出来上がった音楽を再現するための演奏技術が追い付かないこと」への、解決策になるとも考えられる。

これらの判断に基づいて、本研究では、打楽器を用いた即興演奏に関する資料や、即興演奏そのものに関する先進事例に焦点化して教育素材を収集し、創作学習の教材開発を試みた。次章において、その具体的な事項と内容を詳述する。

Ⅲ 教育素材の内容と考察

打楽器を用いた即興的な創作学習の教材開発を進めるにあたり、参考になるとされる多数の教育素材を収集し分析を行ったが、ここでは、教材開発時に、何らかの形で実際に参照した事例を取り上げ、その概略をまとめる。以下1. - 4.の情報収集は、安田がワークショップまたは聴衆参加型リサイタルへの参画によって行い、その他の事項は、連名者とともに、文献や動画・音源資料を調査したものによっている。

1. 身近な木材を材料として制作された「ログドラム」の即興演奏ワークショップ

平成29年6月18日に出雲市佐田町スサノオホールにて開催された、障害のある子どもを対象とした、木製打楽器による即興演奏ワークショップである。講師は国際的に活躍する打楽器奏者の加藤訓子と、現代彫刻家の石川理であり、参加者は障害のある子どもやその保護者が中心であった。

実施内容は、加藤によるマリンバとログドラムの演奏

を鑑賞したのち、参加者全員でログドラムの演奏を体験した。その際、参加者は加藤の即興的演奏をひたすら模倣するという形で演奏し続けた。ログドラムとは、木琴に形状が似た手作りの木製打楽器である。

多数のログドラムに囲まれる環境のなか、木屑にまみれ、木の香りを嗅ぎながら演奏する体験を通して、既成の楽器からは得ることができない、素材そのものもつ音の豊かさを感じることができた。また、即興的に模倣演奏するうちに、それが会話を交わしているかのように感じられ、言語を超えた意思疎通の可能性についても、実感することができた。

2. 即興的な打楽器アンサンブル曲（ジョン・ケージ作曲）を用いたワークショップ

平成29年9月9日に東京学芸大学にて開催された学校教員向けの「音楽づくりワークショップ」に参加した。講師はニューヨーク在住の打楽器奏者、細田真衣子であり、参加者は学校教員に加えて視覚に障害のある方が中心であった。

実施内容は、ジョン・ケージ作曲の打楽器アンサンブル曲「But what about the sound of crumpling paper?」を集団で演奏するというもの。本楽曲は、いくつかの記号が記された楽譜が複数パートごとに存在するが、通常とは異なってテンポの指定はなく、各パートが自由なテンポで演奏されるよう想定されている。リズムを正確に揃えることを基本とする西洋近代音楽と対極にある、「合わせない音楽」である。

本楽曲の演奏体験を通して、自由なテンポで演奏することで生まれる、即興的音楽表現の豊かさや面白さを体感した。また、互いの音がいつどのように生まれ、交わるのかが予想不可能であるからこそ、音と音の間に耳を澄ます姿勢が必然的に求められるが、そこから「音を聴くとは、休符を味わうこと」とする、ケージの音楽思考についても体感することができた。

3. ハンドサイン等をきっかけとする、打楽器を用いた即興演奏ワークショップ

わが国最大の現代音楽セミナーである「秋吉台の夏」の、一般開放型セミナーとして行われたワークショップであり、平成29年8月20日に秋吉台国際芸術村にて開催された。講師はベルリン在住の音楽家・パーフォーマー・詩人の足立智美であり、参加者は、公募によって参集した小学生20名と、本セミナー受講生および講師の計60名ほどである。河添はこのセミナーの事務局長であり、安田はこのワークショップで足立のアシスタントを務めた。実施内容は、足立によるハンドサイン等をきっかけとした、打楽器や管楽器等を用いた集団即興演奏である。

本ワークショップを通して、楽譜を用いることなく、ハンドサインや簡易なルールに従って繰り広げる即興演奏の面白さや、そこから生まれる音楽表現の豊かさを体感することができた。また、打楽器を思うままに叩き鳴らし、弾けんばかりに自己を解放することで、楽しみな

がら音楽表現に取り組む子ども達の表情からは、通常の学校教育の場ではあまり見ることのできない、表現への原初的な力強さを感じることもできた。このように、比較的容易に演奏が可能である打楽器を用いた即興的な取り組みには、子どもの音楽表現への意欲を高めるとともに、音楽づくりや創作へといざなう有用性が高いのではないかと感じられた。

4. 聴衆参加型の打楽器リサイタル

本リサイタルは、現在ドイツを中心に活躍する、ヨーロッパで最も信頼と評価の高い打楽器奏者である中村功（カールスルーエ音楽大学教授）による演奏会であるが、常に聴衆参加型の演目が入り入れられることで知られている。安田は、平成29年11月11日に銀座ヤマハホールで行われたリサイタルに赴き、中村のリードのもと、演奏会終盤ですべての聴衆とともに、即興サンバ演奏に参画した。

演奏会終了時に、「打楽器は皆で演奏するから面白い」という中村の言葉が非常に印象に残っている。本リサイタルではサンバという表現形式を通じて打楽器を演奏したが、前項同様、創作学習の場で打楽器を用いることの有用性を改めて確認することができた。

5. 大友良英による、学校音楽教育への批判的提案と、音をそのまま受け止める音楽表現の提案

大友良英は、ギタリストや作曲家、ターンテーブル奏者、映画音楽家、プロデューサーとして、即興演奏やノイズ・ミュージックなど、多種多様な音楽を提供し続けている。

彼は著書『学校で教えてくれない音楽』（2014）の中で、殆どが西洋近代音楽の語法に則って展開されている日本の学校音楽教育の現状を批判的に論じている。様々な可能性に拓かれ、より自由に享受できるはずの本来的な音楽の在り方に対し、日本の学校音楽教育の偏重さを、自らの活動と比較しながら鋭く考察している。そして、そのうえで子どもが発した音をそのまま受け止めるところから始める音楽の在り方を提案している。

ここからは、楽器等を用いて、まずは即興的に音を発することに目を向けることや、それを可能とする環境づくりの大切さを読み取ることができた。また、創作学習においては、事前にイメージをもつことを強要するのではなく、即興的に生まれた音の聴き取りや感じ取りを通して、そののちにイメージ喚起を促していくという展開の可能性があるので、という気づきを得ることもできた。

6. 知的障害者を含むアーティスト集団「音遊びの会」による即興音楽表現活動

様々な障害がある子どもたちで結成されたアーティスト集団「音遊びの会」による、集団即興演奏に注目が集まっている。神戸を中心に活動を行っている彼らのコンセプトは、楽譜や決まりごとにとらわれず、演奏スタイルや表現のジャンルを超えた自由な即興演奏を基本に様々

なアンサンブルを生み出すこととあり、一人ひとりの身体感覚や即興的な感受性によって、非常に始原的で無垢な、他に類を見ない豊かな音楽表現を創造し続けている。

同団発起人である沼田里衣は、「障がいのある人たちにも、自分自身の音のイデオム、音の言語を持っていて、自分たちの力で文化にかかわるといふか、音楽文化の担い手になる」と述べている⁴⁾。そうだとすれば、逆に、楽譜を用いることによって失われてしまう「音のイデオム」があり、楽譜を用いないからこそ表現できる音の場というものがあるのではないだろうか。このような思考を生かしながら、子どもが自らの感性を解放して自由に表現活動が行える場が、学校教育においても必要なのではないだろうか。

7. マリー・シェーファーによる「サウンドスケープ論」

サウンドスケープ (soundscape) は「音の風景」を意味する造語で、カナダの作曲家・音楽科のマリー・シェーファー (Raymond Murray Schafer, 1933-) が提唱した概念である。

ここでは、西洋音楽で定義されるいわゆる楽音ではなく、日常の周辺にある環境音など、すべての「音」に対して耳を拓くことの意義を唱えており、様々な音にあふれる現代社会に生きる人々に対して、音を注意深く「聴く」ことの重要性を促している。『世界の調律』（1986）や『教室の扉』（1998）などの著書によってその詳細を提案するとともに、彼自身の幅広い表現活動によって、音そのものの在り方を幅広く問う、新たな音響概念を提示している。

シェーファーのサウンドスケープ論からは、「聴く力」を育む創作学習の可能性が想起される。たとえば、楽譜にとらわれることなく、即興的に音を発しながら、自らの音や他者の音一つ一つを深く傾聴することを通して、自分なりの音を生み出そうとする学習活動などである。

8. デレク・ベイリーによる自己の身体感覚を重視した「フリー・インプロヴィゼーション」

イギリスのギタリストで即興演奏家でもあるデレク・ベイリー (Derek Bailey, 1930-2005) は、「様式や取り決めが全くない自由な即興演奏」を目指す「フリー・インプロヴィゼーション」というジャンルの創始者である。晩年は、ギタリストとしては致命的な「手根管症候群」という、手が思い通りに動かなくなっていく病を患った。通常はこのようなハンデをもつと、それをいかに補ってハンデの無い人と同じように演奏できるようにするか、ということを考えるのだが、彼はこの疾患を逆手に取り、そのようなハンデを負ったからこそ紡ぎだせる新しい音楽像を表現しようと試みた。つまり、あるべき理想の音楽像に自らの身体を寄せていくのではなく、自身の現在の身体に合わせた、ありのままの音そのものを受け入れようと試みたのである。例えば、2005年に発表された彼のCD「手根管症候群 (Carpal Tunnel)」(TZ7612) では、

「〇月〇日」という自身のアナウンスとともに、その日の即興演奏が12週にわたって録音されている。時間が経つと症状が進行し、思うように手が動かなくなるが、このCDは、そのごこちなさをそのまま受け入れた演奏記録となっている。

即興による創作学習の可能性を想起するとき、このような「身体に音楽表現を合わせて音楽を表現する」というベイリーの考え方は、重要であるように思われる。通常の授業において「楽譜に身体を合わせて音楽をする」機会の方が圧倒的に多い現状からみても、生徒が、自らの身体性を意識した音作りを試行できることの意義は大きい、と考える。

9. ジョン・ゾーンによる集団即興演奏《コブラ》

アメリカ生まれの作・編曲家、即興演奏家、サクソフォーン奏者等様々な顔を持つ音楽家、ジョン・ゾーン (John Zorn, 1953-) によって作曲された集団即興演奏曲《コブラ (Cobra)》は、1名のプロンプターと呼ばれる演奏の調整・進行役と、任意の楽器等による10名程度の演奏者間で、カードやジェスチャーを通した様々なやり取りを展開しながら演奏する作品である。プロンプターは、通常のアンサンブルで言えば指揮者の役割を果たすが、同時に、その場で奏でられる音を聴きながら、瞬時に次の音素材や演奏者を指名し、即興的な楽曲を作り上げる作曲家の役割も果たすことになる。市販の映像資料は出版されていないが、実際の演奏の様子がweb上で公開されている⁵⁾。

寺内・谷本 (2017) では、《コブラ》の教育的意義に注目し、ルールや音素材、奏法等を簡易化し改良を加えた学習材を用いて、小学校における音楽づくりの授業実践を行い、その有用性が報告されている。高等学校芸術科 (音楽) においても、このような簡易化教材による創作学習を試みることで、小学校同様の教育効果が得られることが予想される。

10. ブッチ・モリスのコンダクション

指揮者の様々な合図によって、演奏家が即興的に音を奏でるアンサンブル作品という側面から、ジョン・ゾーンの《コブラ (Cobra)》と並ぶ同種の代表作として注目されるのが、ブッチ・モリス (Lawrence Butch Morris, 1947-2013) の《コンダクション (Conduction)》である。《コンダクション》とは、「指揮された即興」を意味し、その名の通り、「指揮により即興演奏をリアルタイムで生成・編集する」実験的な作品である。即興演奏が指揮によってコントロールされる作品といっても良い。ブッチ・モリス自身によると、指揮者の合図は20種類ほどあるそうだが、福島恵一がそのうちの8つについて以下のようにまとめている⁶⁾。

① Sustain及びSustain Another

サウンドの持続をタクトの振り下ろしにより、別のサウンドへと一変させる。

② 音量・音高の上げ下げ、テンポの加減速、リズム

クな強調・平坦化

③ 個々のプレイヤーに対する演奏参加／中止要請

④ Repeat及びDevelop：パターンの反復演奏指定。パターンの長短や内容は自由。DevelopはRepeat指定のもとで、両掌の指し示す幅により定型反復への収斂 (狭い) と、そこからの即興的な展開 (広い) とをコントロールする。

⑤ Melodic：(何でもいいから) メロディを演奏せよ。

⑥ Graphic (Panningを含む)：タクトの動きに沿って、ギザギザや渦巻きをはじめ様々な曲線をまるで図形楽譜のようにトレースさせる。Panningはタクトが自分の前を通過する際にON/OFFを一瞬交替させるもので、刷毛で塗るようにタクトを左右に大きくパンさせることから。

⑦ Imitate：指名された演奏者のフレーズ／サウンドを模倣せよ

⑧ メモリーの登録・呼出

これらのハンドサイン (指揮者の合図) の簡易化や応用によって、《コブラ (Cobra)》と同様に、即興的な創作教材を開発できるのではないかと考えられる。

11. 文部科学省国立教育政策研究所教育課程研究センターが作成した小学校音楽映像指導資料「楽しく実践できる音楽づくり授業ガイド」(2015)

国立教育政策研究所教育課程研究センターが、小学校音楽科の「音楽づくり」の充実に資するため、教員向け指導資料として作成したものである。小学校の低学年・中学年・高学年用のDVD 3巻からなり、実際の授業実践が12例収録されている。また、授業実践後には、文科省の教科調査官と授業者との対話形式によって、授業の意図や評価の観点等がわかりやすく提示されている。

I章で述べた、「創作 (音楽づくり)」の実施率の低さや、教員と児童・生徒の苦手意識に対する、文科省の具体的な対応成果として、特筆すべき学習教材となっている。本研究では、収録されている12例のうち、主に事例6「図形の楽譜で作ろう」と7「打楽器でつくろう」、9「ボディパーカッションでつくろう」の3事例を、教材開発時の参考にした (表1)。

表1 「楽しく実践できる音楽づくり授業ガイド」収録事例について⁷⁾

事例	学年	題材名	概要とポイント
事例6	3・4年 複式	図形の楽ふでつくろう ～音楽の形を考えて～	図形に合う音の出し方を工夫したり、いくつかの図形を組み合わせた りしながら、打楽器の音楽をつくります。打楽器の音色や響きを生か し、演奏の順序や音の重ね方、強弱などを工夫して音楽をつくってい きます。
事例7	3・4年 複式	打楽器でつくろう ～リズムでアンサンブルをつくる～	打楽器の音色の組合せを工夫して、即興的に表現したり、リズムアン サンブルをつくったりします。打楽器の音の響きやその組合せを楽し み、グループで重ね方を工夫しながら、まとまりのある音楽をつくっ ていきます。
事例9	5年	ボディパーカッションでつくろう ～反復のリズムを重ねて カノンの音楽をつくる～	体から出る様々な音を試し、リズムパターンの反復や変化を工夫して、 カノンのリズムアンサンブルをつくります。ボディパーカッションに よって生まれるリズムや体の動きを生かし、様々なカノンの表現の面 白さを味わいます。

IV 教材開発と授業実践

Iにおいて、「創作」（小学校では「音楽づくり」）学習に関する教育課題を明らかにした。その課題解決のためには、記譜を用いない即興演奏を基盤とすることと、比較的容易に表現しやすい打楽器を用いることが有効なのではないか、という基本方針を立て、本研究を進めてきた。また、効果的な教材開発を行うために、Ⅲでまとめたように、先行事例や教育素材の収集と分析を行ってきた。本章では、そのようにして開発した3種の創作教材と授業実践について詳述する。

1. 創作教材1「音づくりRUN」

本教材は、Ⅲ-3に詳述した足立智美の即興演奏実践を参考にして、短時間でを行う常時活動として考案したものである。

概要としては、円状に並べた打楽器を複数人のグループで移動しながら叩くという導入的活動の後、各グループが特定の楽器のみ強く叩いたり、好きな楽器を2回強く叩いたりするなど、様々なパターンの集団即興演奏へと発展させる常時活動である。演奏は録音し、事後に再生して自ら振り返る（図1）。

本教材は、生徒たちに論理的思考や羞恥心からの解放を促し、表現することの原初的な喜びをまずは体験してみることで、後に続く一連の創作学習へのウォーミング・アップ的な位置づけとして考案したものである。また、記譜に従って正確に再現することが求められる通常楽曲に対する考え方や、反復・対照などの西洋古典音楽の様式観に基づく美的概念を揺さぶり、生徒により広く柔軟な創作の可能性を体験させることも狙いの1つである。そして、個人の意思を越えて紡ぎだされる即興的な音の在り方やその魅力に気付くことや、単純なルールに基づいて他者との関係の中で音楽を創造すること、即興的なアンサンブルの魅力を感じていくことを目的に、内容を考案した。

そのほか、この教材では、毎回同じ種類で、同じ並びの打楽器を用いても、グループや演奏者によって様々な音や音楽が生まれる。それは、生徒一人一人の、異なる経験や身体性に基づいて紡ぎだされるのだという点にも注目させたい。このことは、前節Ⅲ-8で述べたデレク・ベイリーの「身体に合わせた音楽表現」という考え方と、視線を共有するものである。

図1



「音づくりRUN」に取り組む様子

2. 創作教材2「ボディパーカッションを用いて拍節的・非拍節的な音楽を体感しよう」

本教材は、Ⅲ-11で示した小学校音楽映像指導資料「楽しく実践できる音楽づくり授業ガイド 高学年」から、主に事例9を参考として考案した。また、指揮者役のリーダーの存在や、グループでの即興演奏という観点については、Ⅲ-9や10も参考とした。

概要は、楽譜を用いることなく、リーダーの指示に従い、手拍子でリズムアンサンブルを行う常時活動である（図2）。4分音符や8分音符などの拍節的リズムから非拍節的リズムの順で体験させることで、世界各地に存在する非拍節的な音楽の存在に気づかせると共に、次項で述べる「グループで即興的に創作しよう」の導入的役割も担っている。その他のねらいとしては、単純なルールに基づいて他者との関係の中で音楽を創造できることや、手拍子を用いることで身体を楽器に見立てた表現活動によって生み出される音楽の面白さを体感することも掲げ

ている。なお、この教材では特に既成の打楽器を用いるわけではないが、“ボディパーカッション”というネーミングからもわかる通り、身体を打楽器の一種として利用した音楽表現として捉えている。手拍子もその1種である。

この教材も、短時間で行う常時活動を念頭に開発したものである。

図2



リーダーの指示に従って手拍子アンサンブルを行う様子

3. 創作教材3「グループで即興的に創作しよう」

本教材は、Ⅲ-9で述べたジョン・ゾーン作曲の《コブラ》やⅢ-10のブッチ・モリス《コンダクション》の表現様式を基盤として、Ⅲ-3とⅢ-6におけるハンドサインを取り入れた集団即興演奏のアイデアを参考に考案した創作学習題材である。また、通常の楽音ではない音や沈黙にも耳を傾ける点については、Ⅲ-5やⅢ-7の考え方も取り入れている。

概要は、1名が指揮を、その他の生徒が演奏を担当し、指揮者の6種類のハンドサインに従って、打楽器を用いた即興的に創作を行うというものである(図3)。1つ1つのハンドサインには、音の強弱に関する変化や、音の長さ、発音のタイミングなどを示すルールが設定されており、そのルールに従いながら、演奏者が即興的に音を出し、グループ全体で一つの即興作品を創作する、という表現形態である。

この教材では、生徒が即興的な音楽がもつ面白さを体感し、多様な音楽への理解を深めることや、音を注意深く聴き、瞬時に判断して音を生み出すこと、自己や他者が生み出した音によってイメージを喚起し、新たな音楽表現を紡ぎ出すことをねらいとする。

上述した創作教材1において、自己を解放し、様々な打楽器で自由に音を出す体験を行ったことや、創作教材2での、リーダー(指揮者)の指示によって集団で即興的な演奏を行う経験等を活かし、本教材では、より緻密で規模の大きい即興作品を創作する題材として企画した。指揮者が合図する6種類のハンドサインについては、あらかじめ授業者が設定したが、必要に応じて各グループ独自の合図を創案することもできる。また、何度も試行

的な演奏を重ねて、異なる表現の可能性を見出したり、よりイメージに近い音響へと近づける試行錯誤を行ってグループ活動の深化を促し、アンサンブルの質の向上を図ることも重要なねらいとして設定した。

図3



指揮者のハンドサインをきっかけとして即興的創作を行う様子

V 考察

1. 実践研究校における生徒の実態

授業実践の対象生徒は、高等学校第1学年のうち芸術科音楽I選択者、計74名である。

通常授業は週1回、2時間連続で、基本的に2クラス合同の形態で行われる。そこでは、主にJポップやミュージカルの楽曲を用いた歌唱や器楽を中心に、一斉授業の形態で進められることが多く、少人数でのアンサンブル活動や創作学習の機会は少ない。歌唱や器楽の表現活動に対しては、大半の生徒が意欲的に取り組んでいるが、読譜や器楽演奏そのものを苦手とする生徒も散見され、音楽表現の技能に関する個人差が大きい。

2. 授業実践における成果と課題

(1) 創作教材1「音づくりRUN」

並べられた複数の打楽器を走りながら自由に叩く、という演奏表現の仕方については、ほとんどの生徒が未経験であり、授業冒頭では戸惑う姿も見受けられた。しかし、一旦始めてみると、以降は多くの生徒が楽しんで演奏を重ねるようになり、手軽な常時活動としての有用性があることを確認できた。生徒の学習への取り組みの姿勢を通して、頭で考える前にまず自己を解放し、音を出してみることで、その音を聴いて次に出す音をイメージしようとする、といった本教材のねらいについては、一定程の成果があったと判断できる。

授業実践後の質問紙調査では、問1「打楽器を用いた創作を面白く感じますか」、問2「自由な拍子やリズム・テンポで奏される曲を面白く感じますか」、問3「これまで持っていた『音楽』というものに対する価値観が広がったと思いますか」という質問に対して、約8~9割の生徒が肯定的に捉えている(表2)。

表 2

問	大変そう思う	そう思う	どちらでもない	そう思わない	全く思わない
1	42%	45%	8%	4%	0%
2	29%	57%	8%	1%	1%
3	53%	31%	13%	3%	0%

また、自由記述では「楽譜を用いず、自由に演奏することの楽しさを体感した」「打楽器は、リコーダーやギターのように指使い等の技能が求められず、『叩く』だけであったので楽しく参加できた」という内容の記述が見られた。

このような質問紙調査からも、本教材は、多くの生徒が意欲的に取り組めることや、楽譜に縛られない即興的な音の在り方やその魅力を体感し、音楽そのものへの価値観を広げるという教材開発時の目的に対し、一定程度の成果が認められたと考えられる。

(2) 創作教材2「ボディパーカッションを用いて拍節的・非拍節的な音楽を体感しよう」

教材1と同様に、多くの生徒が学習に参画でき、自らの身体を基盤とした音楽表現の可能性と面白さを感じている姿が見受けられた。

教材名にもある通り、拍節的なリズムと非拍節的なリズムの体験も目的としており、まずは、指揮者のカウントに合わせて手拍子による拍節的なリズムアンサンブルを行い、徐々に自由な拍節感へと移行して非拍節的なリズムによるアンサンブルへと至る手順を取った。たとえば、指揮者が示す4分音符のビートに合わせて、グループのメンバーが8分音符をたたきといた活動が、拍節的なリズムによるアンサンブルであるのに対し、ボールが地面に落ちてバウンドするとき、徐々に音の間隔が詰まってくようなリズムが、非拍節的である。後者のようなリズムは、雅楽などで頻りに用いられているにも関わらず、学校音楽教育で扱われることは殆ど無い。また、もっと自由に、会話をするような非拍節的なリズムによる表現も可能である。本教材では、このようなリズムの多様性を体験し、それをグループでのアンサンブルへと発展させることで、教材3への導入的な学習として位置づけた。

しかし、本授業実践では、生徒へ学びの連続性を意識させるための、授業者側の手立てが不十分であったことが、実践研究校の教員から指摘された。また、教材1に比べ、より高い生徒同士のコミュニケーション力が求められるため、活動が滞りやすいグループもあった。そのような状況に対する授業者の指導言の在り方や関わり方に、一層の熟練が必要であると感じた。これまで体験したことが無い学習活動に対する、生徒の戸惑いも大きく、日常的に、自由な発想によるグループ活動を取り入れる必要性を強く感じた。

(3) 創作教材3「グループで即興的に創作しよう」

指揮者のハンドサインを合図に即興的な演奏を行うことから、指揮者任せの学習活動にならないよう、グループ全員が活動に参画できるように、授業の進め方を工夫した。まずは、授業時間内をいくつかのセッションに分け、演奏を中断してグループ全体で振り返る時間を設けた。この振り返りによって、次のセッションに向けてより豊かなイメージを膨らませ、それまでとは異なるイメージの音づくりに臨むよう、指示した。また、活動が滞ったり、反復によるアンサンブルの深まりがみられないようなグループには、授業者のアイデアを例示したり、特定に生徒に発言を促すなどの個別的な支援を行った。

実践後の質問紙調査では、最初の3問を創作教材1と同じ項目とした。問1「打楽器を用いた創作を面白く感じますか」、問2「自由な拍子やリズム・テンポで奏される曲を面白く感じますか」、問3「これまで持っていた『音楽』というものに対する価値観が広がったと思いますか」という質問内容である。その結果、約9割の生徒が肯定的な回答をしており(表3)、殆どの生徒が意欲的に学習に取り組み、創作に対する新たな価値観や、学習の意義を感じることができたのではないかと、思われる。

表 3

問	大変そう思う	そう思う	どちらでもない	そう思わない	全く思わない
1	57%	29%	13%	1%	0%
2	49%	39%	10%	3%	0%
3	63%	27%	7%	3%	0%

自由記述では、「難しかったが、楽しかった」という内容の記述が複数見られ、次々とハンドサインを提示する指揮者に従って瞬時に判断する演奏の難しさを感じつつも、他者の音から自己のイメージを喚起し、新たな音楽を紡ぎ出すことの楽しさを感じながら、学習を深めている様子が伺えた。これらのことから、本教材開発時に掲げた目的は、おおむね達成できたと考えられる。

一方で、問4「グループ活動を通じて、自分の思いや考えを深めることができましたか」、問5「グループ活動を通じて、主体的に音楽の魅力を見つけ、感じ取る力が高まったと感じますか」という質問に対して、約8割の生徒が「大変そう思う」「そう思う」と感じているが、残り約2割の生徒は「どちらでもない」「そう思わない」と回答していることから、創作学習におけるグループ活動の有効性を十分に感じられなかった生徒の存在も明らかとなった(表4)。

表 4

問	大変そう思う	そう思う	どちらでもない	そう思わない	全く思わない
4	39%	39%	17%	6%	0%
5	47%	36%	14%	3%	0%

Ⅵ まとめ

本研究では、I章で、音楽科における「創作（音楽づくり）」の現代的な課題について考察を行った。その結果、「創作（音楽づくり）」の授業実施時間の比率が、音楽科の他の分野や領域に比して格段に少ないことが明らかになった。また高等学校の教科書におけるこの分野の掲載ページ数の少なさも指摘した。その理由としては、主に、創作学習を行うために必要とされる技術上の問題が大きいたことが明らかとなった。そこで、記譜などの高い技能を必要としない即興演奏の形態をとり、音を出すことが比較的容易な打楽器を用いることで、これらの課題を解決できるのではないかと仮説を立て、新たな教材開発を試みた。また、本研究では、授業実践の対象を高等学校に特定していることから、校種別に学習指導要領の指導事項を比較し、「豊かなイメージを喚起すること」が高等学校芸術科（音楽）独自の観点であることも指摘した。

Ⅲ章では、新たな創作教材の開発に向け、参考となる先行事例や教育素材の収集と分析を行った。打楽器を使った即興演奏のワークショップに参加したことも、間接的にはあるが、本研究の教材開発に大きく役立った。しかし、先行事例や教育素材の中に、中等教育におけるこの種の創作活動が殆ど見当たらないことから、その多くを、いわゆる現代音楽に関する分野の創作活動や、小学校教育における授業事例から読み解かねばならなかった。

これらの検討を通して3種の教材開発を行い、Ⅳ章とⅤ章で授業実践とその考察を行った。3種の教材のうち、2つは短時間で進行常時活動を想定したもので、もう1つの創作教材3「グループで即興的に創作しよう」が、いわゆる本題材として想起したものである。

授業実践の省察では、受講生徒へ質問紙調査等の結果から、当初掲げた課題解決に対して、一定程度の成果が見受けられた。最も大きな課題として掲げた「創作時の音楽技能の障壁」の課題解決に際し、打楽器を用いた即興演奏という創作学習方法の有用性を確認できたことが、本研究における最大の成果といえる。また、音楽技能に関する個人格差の問題に対しても、読譜や記譜に関する高度な知識や技能を必要としない学習であったことから、すべての生徒が取り組める活動として、その有用性が認められた。併せて、生徒自身の創作表現への自己解放を促し、音楽受容の視野の拡大を実現できたことは、当初の予想を超えた果実となった。

一方で、いくつかの新たな課題も明らかとなった。

その1つは、試行錯誤による学習の深まりをどのように実現し、保証するかという点である。即興的創作という性質上、生み出された創作作品は瞬時に消え去ってしまい、事後検証を行うことが難しい。そのため、具体的な改善点を、グループ全体で共有することができず、学習の深まりを自覚できないまま、即興演奏の回数を重ねることに終始しがちとなる。これに関しては、ビデオカメラや録画・再生機能付きのタブレット端末等を用いて、グループ活動中に演奏を録画することや、図形楽譜などの簡易な記譜法を用いるなどして、生徒自身が即興演奏をブラッシュ・アップできるようにするための工夫が必要であると考えられる。

また、創作分野においては評価をどのように行うのかという、大きな問題もある。特に、今回の授業実践は安田が在籍する教職大学院の、学校教育実践研究の一環として行ったため、限られた時間内での実験的な授業実践であり、評価のための十分な材料や情報を得ることができなかった。今後に向けて、開発教材を通じて生徒がより豊かな学びを行うために、例えば、生徒の内面で喚起されるイメージの豊かさの度合いを、どのように階層化して評価すればよいのか、また、紡ぎ出された即興作品には、どのような評価指標が有効なのか、といった検討を進めることが必要となる。しかし一方で、このような独創性を促す創作学習において、あらかじめ設定された評価指標を用いることがそもそも論理的に可能なのかなど、多くの検討すべき課題が残されている。管見では、即興演奏に限らず、創作学習全般における評価の在り方について、客観的な指標を示した研究は提案されていないが、パフォーマンス評価の手法を取り入れながら、複数の教員が協働する評価方法などの可能性について、検討を進めたいと考えている。

また、本教材の汎用性の問題においては、授業者の授業実践経験の少なから、十分に検証することができなかった。今後は島根県高等学校音楽教育研究会の協力を得ながら、実証的な研究を進める予定である。

なお、先述したように、本研究は島根大学教育学研究科教育実践開発専攻（教職大学院）における「学校教育実践研究」の一環として実施したものであり、授業実践を行わせていただいた実習協力校の指導教員ならびに生徒の皆さんには、特段のご助力をいただいた。心から謝意を表したい。

注

1) 参照した教科書7種は、『Joy of Music』教育芸術社（平成27年発行）、『Joy of Music』教育芸術社（平成21年発行）、『高校生の音楽1』教育芸術社（平成27年発行）、『高校生の音楽2』教育芸術社（平成21年発行）、『高校生の音楽2』（平成27年発行）、『MUSIC ATLAS』教育出版社（平成21年発行）、『MOUSA 2』教育芸術社（平成27年発行）

2) 平成17年中教審義務教育特別部会や平成29年度島根県高等学校音楽研究会などによる

3) この授業実践は、島根大学教育学研究科教育実践開発専攻(教職大学院)の「学校教育実践研究Ⅰ」として実施した。

4) 大友良英『学校で教えてくれない音楽』p.130.

5) <https://www.youtube.com/watch?v=UdNdSJUf8I>
(2018/10/31アクセス)

6)

<http://miminowakuhazushi.blog.fc2.com/blog-entry-218.html> (2018/10/31アクセス)

7) 国立教育政策研究所ホームページから抜粋

<https://www.nier.go.jp/03laboratory/pdf/201411141400.pdf#search=%27%E6%A5%BD%E3%81%97%E3%81%8F%E3%81%A7%E3%81%8D%E3%82%8B%E9%9F%B3%E6%A5%BD%E3%81%A5%E3%81%8F%E3%82%8A%E6%8E%88%E6%A5%AD%E3%82%AC%E3%82%A4%E3%83%89%27>
(2018/10/28 アクセス)

引用・参考文献

R. Murray Schafer (1977) .The Tuning of the World. Arcana Editions. (マリー・シェーファー 鳥越けい子他 (訳), (1986) .『世界の調律』 平凡社)

R. Murray Schafer (1975) .

The Rhinoceros in the Classroom.

Universal Editon (Canada) Ltd. (マリー・シェーファー) 高橋悠治 (訳), (1998) .『教室の犀』 全音楽譜出版社)

大友良英『学校で教えてくれない音楽』岩波書店, 2014年

音遊びの会ホームページ

<http://otoasobi.main.jp/> (2017/3/3アクセス)

島根県高等学校音楽教育研究会『研究紀要』2014年

下村彩乃「図形楽譜を用いた創作学習に関する一考察」

『島根大学大学院教育学研究科修士論文』2016年

多賀秀紀・河添達也「高等学校定時制課程芸術科「音楽Ⅰ」における創作の授業実践-言葉の抑揚を生かした旋律づくりを通して-」『島根大学教育臨床総合研究』第11号, 2012年, p.96.

寺内大輔・谷本由貴美「ジョン・ゾーン《コブラ》を学習材とした活動にはどのような学びが埋め込まれているか:学級担任の視点による検討」『初等教育カリキュラム研究』2017年

西岡加名恵・石井英真『見方・考え方を育てるパフォーマンス評価』明治図書, 2018年

森本菜奈視「中学校音楽科における創作指導法に関する実践的研究-映像と音楽との関わりに着目して-」『島根大学大学院教育学研究科修士論文』2014年, p.7.

森本菜奈視・河添達也「表現(創作)と鑑賞の一体化をめざした教材開発の実践的研究」『島根大学教育臨床総合研究』第13号, 2014年, p.68.

文部科学省『中学校学習指導要領解説 音楽編』教育芸

術社, 2008年, pp.38-40.

文部科学省『高等学校学習指導要領解説 芸術科(音楽 美術 工芸 書道)編 音楽編』教育芸術社, 2009年, pp.16-19.

文部科学省国立教育政策研究所「特定の課題に関する調査(音楽)」2008年

文部科学省国立教育政策研究所教育課程研究センター「小学校音楽映像指導資料 楽しく実践できる音楽づくり授業ガイド」2015年

若尾裕『サステナブル・ミュージック これからの持続可能な音楽のあり方』アルテスパブリッシング, 2017年