

令和 6 年 6 月 1 日現在

機関番号：14501

研究種目：若手研究

研究期間：2019～2023

課題番号：19K14237

研究課題名（和文）学習者の主観的（間主観的）価値判断を促進する集団即興演奏教育教材の開発

研究課題名（英文）the development of teaching unit for group improvisation to encourage subjective/intersubjective value judgement in music

研究代表者

長谷川 諒（Hasegawa, Ryo）

神戸大学・国際人間科学部・非常勤講師

研究者番号：30817250

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,600,000円

研究成果の概要（和文）：サウンドペインティングのようなオーソリティ/オーセンティシティ不在の集団即興演奏において、演奏者は「記憶・反応の難しさ」、「即興的創作の難しさ」、「自己開示の難しさ」に直面していたこと、そしてサウンドペインティングにはそれらの克服を支援するような機能が内在していたことが明らかになった。

以上の集団即興演奏習熟モデルを元に、小学校で平易に実践可能な集団即興演奏の技法である《Group Musical Improvisation with Cards》（《GMIC》、ギミックと呼称する）を開発した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究の成果である《GMIC》の技法は、小学校から高校までの音楽科の授業で平易に実践可能であり、日本の音楽科教育において量的に冷遇されてきたともいえる「音楽づくり」「創作」の指導モデルを提示することができた。また、サウンドペインティング研究で明らかになった3つの「難しさ」は、集団即興演奏をファシリテートする際に有用な視点となる。その意味で、本研究の成果は教科教育のみならず音楽ワークショップ等にも活用できるものである。

研究成果の概要（英文）：In group improvisation performances without authority/authenticity, such as Soundpainting, performers faced the "difficulty of memory and response," the "difficulty of improvisational creation," and the "difficulty of self-disclosure." It was revealed that Soundpainting inherently contains functions that support overcoming these difficulties. Based on this model of proficiency in group improvisation, we developed a technique for group improvisation that is easily practicable in elementary schools, called "Group Musical Improvisation with Cards" (referred to as GMIC).

研究分野：音楽教育学

キーワード：即興演奏 音楽科 サウンドペインティング

1. 研究開始当初の背景

これまでの音楽教育は、「音楽についての知識をもつ指導者(オーソリティ)」が「未習熟な学習者」の音楽活動の質や価値を決定する、という不可逆的な支配関係に統治されてきた。なぜなら、音楽教育には「伝統的に良いとされてきた表現を後世の身体と脳に保存する」という「文化の継承」的傾向が不可避的に存在しているからである。しかし、「主体的・対話的で深い学び」の概念が示唆するように、本来重要なのは学習者が自身の音楽活動を主観的(間主観的)に価値付けていく学びのプロセスそれ自体である。過去のオーソリティやオーソリティが築いてきたオーセンティックな「良い表現」から自由に音楽できるような音楽実践を学校教育に導入するには、オーソリティ/オーセンティシティ・フリーな音楽実践の分析が必要である。

2. 研究の目的

本研究では、オーソリティ/オーセンティシティ不在性を1つの特徴とする指揮付き集団即興演奏であるサウンドペインティングの実践者に注目し、音楽する主体が主観的(間主観的)に音楽経験を価値付けていくプロセスの具体をインタビュー調査とその逐語データの質的分析により理論化することを目的とする。そして、最終的に、小学校音楽科の授業数時間分で平易に実践可能な、主観的(間主観的)価値付けが促進される集団即興演奏のための教材を開発する。

3. 研究の方法

音楽大学の授業の中で実践されているサウンドペインティングへ参与観察を行い、演奏者である学生への半構造化インタビューを実施した。インタビューで得られたテキストデータをSteps for Coding and Theorization (SCAT)で分析し、学習者がサウンドペインティングに習熟していく過程を明らかにするとともに、オーソリティ/オーセンティシティ不在の実践において参加者が直面する事態を質的に明らかにした。

4. 研究成果

(1) 集団即興演奏に習熟するプロセスのモデル化

本研究の第一の成果は、サウンドペインティング参加者に対するインタビュー調査及びテキストデータの分析を通して、演奏者が集団即興演奏に習熟していくプロセスをモデル化できたことである。このモデルを参照することで、音楽科で集団即興演奏を実践する際に子どもがどのような困難に直面しているのか、そしてその困難の克服をどのように支援すればいいのか、判断しやすくなる。

対象者へのインタビューおよびテキストデータの質的分析を行った結果、下記の事項が明らかになった。

サウンドペインティングのようなリーダーを冠する集団即興演奏において、演奏者は「記憶・反応の難しさ」「即興的創作の難しさ」「自己開示の難しさ」に直面する。サウンドペインティングにはそれらの「難しさ」を支援する仕組みが内在している。その「難しさ」の支援構造を支えるものとして「失敗不在の原則」が存在している。

サウンドペインティング実践者らへの調査で得られた上記結論は、サウンドペインティング以外のリーダー(ファシリテーター)を冠する集団即興演奏にもある程度一般化可能である。「記憶・反応の難しさ」は、リーダーが示すサインの意味を記憶しそれに即座に反応することの難しさである。この難しさは時間が立てば自然と克服されるものではあるが、授業時間数の限られた音楽科の授業において「記憶・反応の難しさ」は甚大な障壁となる。音楽科で集団即興演奏を実施するには「記憶・反応の難しさ」があまりない実践であることが望ましい。「即興的創作の難しさ」は、「様式的制約がないからこそ何を演奏していいかわからない」という困難である。即興演奏に慣れていない人は、「何をやってもいい」と言われると逆に困ってしまう。しかし、サウンドペインティングには拍子や音型を指示するサインがあり、それが演奏者等の創作のヒントとなっていた。したがって、即興演奏に慣れていない子どもでも、実践の中に「創作の足場かけ」的性質があれば、自然と「即興的創作の難しさ」が克服されることが示唆された。そして「自己開示の難しさ」は、「人前で自分の演奏を披露することへの抵抗感」である。本研究では、サウンドペインティングにおいては「チャレンジングな演奏をする他者」を認識することで「自己開示の難しさ」を克服できることが示唆されていた(長谷川, 2024)。

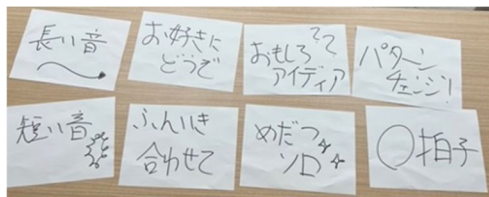
(2) 小学校で平易人に実践可能な集団即興演奏《GMIC》の開発

以上の研究結果を踏まえ、「小学校で平易に実践可能でありかつ有効な集団即興演奏」の条件

が下記のように導出された。

- 「記憶・反応の難しさ」が最小になるような実践であること
- 「即興的創作の難しさ」の克服を支援できるような「創作の足場かけ」的性質が内包されている実践であること
- 子どもがリーダーを務めることができるような平易なシステムの実践であること
- 子どもの積極的なチャレンジしを促進し「自己開示の難しさ」の克服を支援できるような実践であること
- 「失敗不在の原則」に支えられる実践であること

以上を踏まえ、「小学校で平易に実践可能でありかつ有効な集団即興演奏」として《Group Musical Improvisation with Cards》(《GMIC》, ギミックと呼称する)を開発した。《GMIC》はリーダーが8枚のカードによって演奏者に指示を出す集団即興演奏の技法である。複数のカードを構文構造上に位置づけて指示を出すサウンドペインティングとは異なり、《GMIC》におけるリーダーの指示は簡潔な日本語で示されるので、「記憶・反応の難しさ」はほとんどない。また、「即興的創作の難しさ」を克服するための「創作の足場かけ」として 長い音 短い音 拍子 パターンチェンジ のカードを導入している。「即興的創作の難しさ」が克服されれば お好きにどうぞ や 雰囲気合わせて のカードで主観的価値判断を發揮しながらの即興が可能になる。また、子どもの「自己開示の難しさ」を支援するためのカードとして おもしろアイデア めだつソロ も導入されている。そして、サウンドペインティングも《GMIC》と同じく「失敗不在の原則」に支えられている。リーダーはカードを左手に持ち、右手でタイミングを合図するので、慣れれば子どもがリーダーを務めることも可能である。《GMIC》は実際に神戸市室内管弦楽団・混声合唱団とのコンサートにおいて小学生を対象に実践する機会も得ており、その様子は動画で視聴することができる (<https://youtu.be/5STi0vCU3T8?si=GCJMTA5TE4F6juEW>)。また、この報告書で述べている内容を含め、《GMIC》の実践方法論は動画でも解説している (https://youtu.be/xSZt_-zcoml?si=q04BdHHjt0UhdPR7)。



《文献》

長谷川諒 (2024) 「様式的規範に束縛されない集団即興演奏における演奏者の習熟過程 サウンドペインティング実践者に対するインタビューと SCAT によるテキスト分析を通して」 JASMIM ジャーナル vol.9 p.3-36 (https://jasmim.net/wp-content/uploads/JASMIM-JOURNAL_vol9_p3-36_paper_hasegawa.pdf)

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 1件 / うち国際共著 0件 / うちオープンアクセス 1件）

1. 著者名 長谷川諒	4. 巻 9
2. 論文標題 様式的規範に束縛されない集団即興演奏における 演奏者の習熟過程 サウンドペインティング実践者に対するインタビューと SCATによるテキスト分析を通して	5. 発行年 2024年
3. 雑誌名 JASMIMジャーナル	6. 最初と最後の頁 3-36
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている（また、その予定である）	国際共著 -

〔学会発表〕 計4件（うち招待講演 0件 / うち国際学会 0件）

1. 発表者名 長谷川諒
2. 発表標題 メタ音楽としての集団即興カードを用いた集団即興演奏《GMIC》の紹介とその教科教育的意義ー
3. 学会等名 日本音楽即興学会
4. 発表年 2024年

1. 発表者名 木下和彦, 藤本茉莉恵, 中村昭彦, 長谷川諒
2. 発表標題 「自律的に音楽する教員」を育む養成課程試論
3. 学会等名 日本音楽教育学会
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 長谷川諒
2. 発表標題 サウンドペインティングが促進する主観的（間主観的）価値判断の具体とその音楽教育学的意義
3. 学会等名 日本音楽即興学会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 長谷川諒
2. 発表標題 即興演奏実践時に促進される主観的（間主観的）価値判断の具体ーサウンドペインティング実践者への半構造化面接とテキストデータの質的分析
3. 学会等名 日本音楽教育学会
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計1件

1. 著者名 長谷川諒	4. 発行年 2024年
2. 出版社 明治図書出版	5. 総ページ数 288
3. 書名 音楽科教育はなぜ存在しなければならないのか 「良い音楽科教育」を構想するための目的論	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
---------------------------	-----------------------	----

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計0件

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------