

## ルーパーの機能を活用した音楽科の「創作」の授業開発

### Development of [Creative Music Making] lessons in music class utilizing the function of the looper

山上京夏

YAMAGAMI Kyoka

キーワード：多重録音機，楽譜作成ソフト，ICT，身体感覚，創作，「創作」，音楽科

Key words : overdubbing equipment, music creation software, ICT, physical senses, creative activity, [Creative Music Making], music class

#### 序 章

近年はICTの発展により，学校教育の授業も大きく変化してきた。音楽科における創作分野でも，音楽ソフトの活用により，これまでに見られなかった創作の手法や新たな表現方法が可能になってきた。音楽ソフトの活用は，児童生徒の音楽的知識や技能の不足が問題となっている現在，それらが乏しくても創作を簡便にする。しかし，それは，音楽的知識や技能の不足の根本的な解決をするものではない。本研究は，それらの点から，音楽ソフトに見られるような新しい表現を提供しながら，さらに自身の技能を必要とする多重録音機「ルーパー」を用い，技能を生かした創作授業を開発することを目的とする。

#### 1章 学習指導要領音楽科における「音楽づくり」「創作」について

我が国における最初の学習指導要領の刊行は，昭和22年学習指導要領（試案）であり，これまでに8回改訂されている。この変遷は，1期から3期の3つに分類することができる。以下に各期の学習指導要領の「音楽づくり」「創作」に関連する内容について述べる。

1期は，昭和22年学習指導要領（試案）から昭和44年改訂学習指導要領までの時期である。この時期は，西洋音楽に基づいた作曲が目指された。たとえば，昭和33年改訂学習指導要領には「形式は三部形式まで」や「和声は主要三和音」といった指定が見られ，「記譜の力を高める」といった記譜力の養成についても記載されている。

2期は，昭和52年改訂学習指導要領から平成10年改訂学習指導要領までで，「ゆとり教育」と呼ばれる教育がなされた時期である。学習内容の削減が行われ，1期のような西洋音楽に基づいた作曲や記譜力養成の具体的な指示は消え，「短い旋律または歌詞にふさわしい旋律を作り，声や楽器で表現すること」といった一項目だけの表示となった。さらに，山

本文茂らによる「創造的音楽学習」の影響から，学習指導要領の内容は，子どもの興味関心に基づいた即興的な表現を目指した学習内容へと変化していく。

3期は，平成20年改訂学習指導要領から現在の平成29年改訂学習指導要領に続く時期である。2期のような子どもの興味関心に基づいた創作授業は，次第に「音楽的な深まりも高まりもなく」，「単なる騒音になる」と問題視されるようになる。そこで平成20年改訂学習指導要領からは，偶然性に依拠するのではなく，「音を音楽に構成する」などまとまりのある音楽をつくる方向が目指されるようになった。しかしながら，2期で消滅した記譜力に関する記載は見られないままであり，音楽的知識不足，そして，記譜したものを再表現する技能の不足は大きな課題となっている。

近年ではICTの発展に伴って，音楽科の「音楽づくり」「創作」においても，音楽ソフトを使った授業が散見される。このような授業は，豊富な音素材を用いながら，パソコン上で全てが完結できるという利点がある反面，音楽的知識や技能不足の根本的解決にはなっておらず，また，自らの身体感覚を必ずしも伴わないという課題がある。

#### 2章 「ルーパー」の機能を活用した作品について

1章で述べた，近年の創作教育における音楽的知識や技能の不足の問題のうち，技能の問題を解決するひとつの手立てとして，多重録音機「ルーパー」の活用を検討した。「ルーパー」は声や楽器による演奏を録音し，そのフレーズを反復再生することや，録音したフレーズにさらに新たなフレーズを重ねて録音する機器である。本章では，このような「ルーパー」に備わっている「反復機能」と「多重録音機能」を用いて，創作教育に生かすための作品づくりを行った。「ルーパー」の「反復機能」と「多重録音機能」といった2つの機能は，絵本の「繰り返し構造」に見られる「反復」と「累加」に類似する。このことから，絵本『大きなかぶ』と『はらぺこあおむし』を題材とした「ルーパー」による作品づくりを行った。

### 3章 「ルーパー」を用いた「創作」の授業開発1

1, 2章を踏まえ、授業開発1として「ルーパーで創る音楽劇」を、中学校3年生を対象に12時間構成で実践した。「ルーパー」による創作では、数小節のフレーズを演奏すれば、「反復機能」によって曲の長さを自由に決めることができ、必然的にまとまりのある音楽をつくることができる。また、録音した過去の自分の声にリアルタイムで新たに声を重ねていくという、機器を使いながらも肉声を必要とする、いわばデジタルとアナログを融合した形の新しい表現となる。そして、コンピューター内ですべてが完結する音楽ソフトとは異なり、自らの力で表現することが必要であり、音楽的技能の学習の機会となるものである。このような授業は、これまでの学校現場の創作教育には見られない。

授業開発1では、「ルーパー」を用いて『三びきの子ぶた』『大きなかぶ』『おむすびころりん』の絵本をもとに、クラスを9班にわけて音楽劇を創作した。絵本の場面に応じた楽曲をつくり、絵本の朗読に合わせて演奏するという形である。結果として、9班すべてが創作することができた。授業後、音楽の種別、音程、声の重なり、和声、リズムの5つの観点から、生徒が音楽劇でつくった曲を分析した。たとえば、ある班では、1曲目はオノマトペを和音的に重ね、そのループにあわせて旋律をつけ、2曲目はセリフを重ねていき、3曲目は、セリフを和音的に重ねていた。このように、曲ごとに変化をつけて音楽劇にしている班は3つあった。他班も概ねできていたが、1班だけ「反復機能」のみしか活用できない班があった。また、授業後の質問紙調査からは、「ルーパーを使った創作は楽しい」に肯定的な回答が86%あったが、一方で「ルーパーを使った創作は難しい」に肯定的な回答も74%みられた。このことから、授業開発1の授業は、楽しいけれども難しいと感じた生徒が多かったことがわかる。これらから、音程やコード進行について理解する時間を設けること、曲づくりの場面や曲数を指定してわかりやすくすること、複数の絵本による難易度差をなくすことが課題と考えられた。

### 4章 「ルーパー」を用いた「創作」の授業開発2

3章の結果をもとに、授業開発2「はらべこあおむしの音楽劇をつくろう」を、中学校1年生を対象に8時間構成で実践した。授業開発2では、「ルーパー」の基本操作を学ぶ段階から和音を意識させ、音楽劇の挿入歌の数と2曲とし、その場面も設定した。1曲目は、「多重録音機能」を生かして音を和声的に重ねることを目的とし、2曲目は、「反復機能」を生かしてコード進行を使った旋律創作をさせた。2曲目では、「多重録音機能」を使わず、ループするコード進行の構成音を頼りに8小節の旋律創作を行った。その結果、全ての班が音楽劇を完成することができた。質問紙調査の結果を見

ると、「ルーパー」を使った「創作」はやはり「難しい」という回答が多かったが、別項目の「作曲は自分にもできることだと思う」の回答が、授業前と比べて授業後の方が肯定的に答えた生徒が増えた。

### 終章 音楽科における「創作」授業の課題と展望

授業開発を通して、「ルーパー」による新しい創作や表現が生徒の興味をひきつけることは確認することができた。「ルーパー」による創作は、音楽的知識の不足を補うものではないが、授業では拍を合わせていくこと、音程を調節して音を重ねることなどが必然的に行われており、技能面の学習を能動的に行う創作になりえることは明らかになった。今回2つの授業実践の対象学年が異なったことから正確な検証ではないが、いずれの学年においても「楽しいが難しい」という意識があったことが課題である。今後、難しいからこそ自分の技能を高めて創作に生かそうとする授業開発を行っていききたい。

学位記番号 修士(教育学):11号

修士論文審査委員会

Master's Thesis Examination Committee

主査 Chair

伊藤仁一 教授

Professor Ito Jin-ichi

副査 Vice Chair

宮田俊雄 教授

Professor Miyata Toshio

副査 Vice Chair

山中文 教授

Professor Yamanaka Aya

### 論文発表

山中文・山上京夏・野々山千芳(2022),音楽科における「創作」による創作の課題—多重録音機器を用いた創作の可能性—音楽学習研究17巻,25-34

山中文・山上京夏・鈴木あいら・渡邊康(2023),幼児を対象とした多重録音機器の活用による「えほんこんさーと」の提案,椋山女学園大学研究論集54号記載予定

### 学会発表

山上京夏・野々山千芳・山中文(2021),「多重録音機器を使った中学校の創作授業の展開」,音楽学習学会 第17回研究発表大会

山上京夏・鈴木あいら(2022),「幼児を対象とした多重録音機器を使った表現による『えほんこんさーと』の実践」,音楽学習学会 第18回研究発表大会