

# 子どもの創造的音表現を考える

## Given the imaginative sound representation of children

島崎 一行

Kazuyuki SHIMAZAKI

旭川大学短期大学部幼児教育学科

### Abstract

Since our auditory organ opens to the outer world all the time, it is not until when a state of no sound is presented that we realize the value of itself (yet still being able to hear the sound of blood flow around internal ear when the sound of outer world is completely shut). Along with recognizing modern sound environment and function of auditory organ, the potential of its development that is associating with the ideology of how the sound should be perceived with a perspective of children and caregivers is introduced.

Animism, auditory characteristics of Japanese, a prior emotion before verbalization (formation of thinking), these are especially regarded as a foundation in considering imaginative sound representation of children.

### 抄録

聴覚は外界に対して開いたままの器官であるだけに無音状態（外界音が全く閉ざされても内耳付近の血流音が聞こえてしまうが）になったときに初めてその存在価値に気づくことさえある。現代の音環境と耳を通じた世界を再認識すると共に、如何に音と向き合うべきかを子どもと保育者の視点から様々な表現と連携した形でその展開の可能性を紹介した。特にアニミズム、日本人としての耳の特性、言語化（思考完結）される以前の情感は子どもの創造的音表現を考える上で根幹をなすものと考ええる。

### 【はじめに】

嘗て「子どもは子どもで勝手に育つ」といわれた時代があったが、核家族化、少子化、自然破壊、等は子どもたちの取り巻く環境を孤立化させ、あそびそのものも一変してしまった。五感にうったえるあそびは減り、目と耳から入る情報が大半を占め（画面とスピーカーからなる機器）、一見増えたはずの選択肢（情報過多）は実感のないものとなっているように思われる。

現代の急速なIT化は視覚媒介を主とするが、それは視覚が五感のうちでも最も多くの知的情報量を速く処理・分析するのに秀でているから

である（実際見るという行為は眼球の中で反転した像を脳内で分解し、再構築している）。その結果、比較と競争が生まれる。目は表層的であり能動的であり、好戦的である。そして他の感覚に比べ衝撃、痛みに疎い（傍観的）。反対に耳は受動的であり、寛容であり、ある意味で抽出能力は目よりも勝っている。既に胎児期より耳は開いており臨終に於てはどの感覚器よりもその機能は保たれているといわれる。視覚以外の感覚（聴覚、触覚、嗅覚、味覚）は触覚の延長上にあり、感覚器官（触覚は全身にあるが）を通過した情報は口腔で合流し、その先には消

化器官がある。

本来、子どもが知るということは感じることであり体験、即ち全身で捉えることである。換言するならば、幼児期に様々な体験を味わうことが将来豊かな感性に繋がるのであり、体験がインプットされていなければ当然アウトプット(追懐)も存在しないことは言うまでもない。子どもは『場』に生きているのであり、その時の一瞬一瞬の体験が種を撒くように記憶という大地に根を下ろす。その体験は生きたもの(デジタル再生機器は自然に含まれる高周波はオミットされ、更にその場の時空間と音は切り離されている為、写真の様にそれは本当の再生ではない。また、温度、湿度によっても音の響きは変化する)であるべきであり、二度とない唯一無二の『今(不可逆的)』を味わい熟成させていくことが大切なことであると思う。

今後益々需要が高まるであろうIT化を批判するつもりはなく、コンピューター技術によって生み出されたバーチャルリアリティーも幼児期のみずみずしい体験が根底にあってこそ更に豊かなものになるのである。これらのことを踏まえ、保育者が如何に子どもたちと関わっていくかが本題であるが、先に述べたように時代と環境の変化によって失われてしまったものも多い。子どもたち(年上)から子どもたち(年下)へ受け継がれてきた(大人たちが介入しない)『わらべうた』は姿を消し、母から子へ歌い継がれてきた『子守歌』も忘れ去られようとしている(『子守歌』は保育者が歌うよりも子育て支援等の場に於て保育者(伝承者)から母親へ伝え、母親の声で歌われることが最も自然であろう)。

ここでは保育者が音・音楽を媒介として表現できるいくつかの素材に焦点を当てて考えて行きたいと思う。

### 【言葉(オノマトペ)と音】

子どもの自発的な発音は喃語が始まりであるが、クーイングから生後半年前後に現れる子音、反復の喃語は意志の表出というよりは、口(唇)という楽器の試奏にも似た音を楽しむひとりあそび(知覚機能の確認)のような光景を見

ることがある。その後、言語の発達は周囲のコミュニケーションとあいまって著しい成長を遂げるが、その背景には音楽的要素が多分に含まれていることが近年明らかになってきた。所謂ことばの抑揚、速度、音量であるが、親が我が子(乳児)に投げかける言葉は感情に伴いメロディーの様に弧を描く。

例えば危険を察知して注意する言葉(ダメ! あぶない!)は圧縮(速く)され抑揚もない。操りあやすことばは半音階の下降の様であり、問いかけ(おっぱい? うんち?)は緩やかで語尾は上がる。このように乳児はことばの意味を聴いているのではなく、ことば(音声)の波(メロディー)を捉えているのであり、ニュアンス(音楽的な)が先行していることは明らかである。成長とともに言葉は発音の音楽的受容(右脳で捉えているわけではない)から文字の意味的受容へと移行していくが、言葉と音楽の中間に位置するのがオノマトペであろう。

オノマトペは特にマンガの世界では現在も生産され続け、その意味の感受のためにわれわれは五感の記憶を総動員する。言葉(品詞)はその意味を具体的(顕在意識)に絞り込むが、オノマトペは発音と音順そのものに動きと余韻があり抽象的(潜在意識)である。絵本の中には一貫してオノマトペで終始しているものも少なくない。マンガは画像同様、文字にもデザイン・デコレーション・デフォルメを施し、音の造形化に成功している。このようにオノマトペは感受性を育み創造性を引き出す表現として有効であるが、対象からオノマトペに、反対にオノマトペからその対象を想像することは、子どもの創造的展開に繋がると思われる。

まずは音楽的な反復形にスポットを当て、音素となる五十音の響きの特徴をみて行きたい(図1を参照。語源が動詞、形容詞のものは省く)。母音のあ行は、皮膚感覚に訴えるものよりも心理描写が多く見られる。か行は、緊張感のある心理描写と動きと共に硬質物をイメージする音描写も多く見られる。さ行は、心理描写と共に動きの描写としては空気(冷感)の流れの音表現が多く見られる。た行は心理描写と共に

に動きの描写としては触覚（皮膚感覚）と瞬発的な打楽器を思わせる音表現が多い。な行は、鈍感な動き、音の響きのもつ粘着質な表現が多い。は行は、心理描写（外向的）と共に動きの描写としては触覚（皮膚感覚）の剽軽な表現が見られる。ま行は、発音の特徴を示す歯切れの悪い描写が目立つ。や行は、たどたどしい印象、わ行は、どれも盛んな印象をもつ。以上、眺めてみると発音（音色）の持つイメージが生き生きと浮き立ち文字に生命が感じられる。

感性のことばであるオノマトペはどこまでも自由であり斬新である。現在も世に送り出されるオノマトペはとどまることを知らず最近では母音に濁点をつけたり、『ん』で始まる表現も現れている。特に日本人は稀なる母音民族であり、それが故に自然音、動物の声、虫の音（声）等は言語脳（左脳）で聞き分け、その鳴き声を言語化することは自然な行為である。子音を中心とした言語民族にとって虫の羽音（虫の印象は害虫でありノイズとして受けとめられるらしい）は右脳である音楽処理機構に流れるために音楽（楽音）と同居することは不快なものとして耐えられないのであろう。

虫たちを愛でる文化は日本独自のもの（古来より中国では特にキリギリスが好まれ、コオロギは闘蟋が盛んだがこれは日本の音文化とは異質）と言っても過言ではなく、特に子どもたちにとっては自然界への水先案内人として身近な友であり生命の神秘（息遣い）を知るきっかけともなる。保育者は子どもと共に耳をそばだて、素直に虫のさえずりに訊いてみると良い。幼児は大人よりも高周波を聞き取っているので多彩な言語表現が期待できる筈である。当然、自ら音を発しない動物、植物、水（霧、雨、氷、雪）、鉱物（土、砂、石、岩）及び人口物等を対象としたオノマトペも数多く存在し、表現遊びの一環として触覚、嗅覚、味覚のみでそのもの特徴をオノマトペで表現したり、子どもたちにとって対象が生命のあるものか無いものかを判別してもらったり、既にオノマトペで表現した音と物を照合させたりするのも楽しい。

また、雲の形を自由に命名したりするよう

に、偶然にできる模様、例えばロールシャッハテストの様にインクや絵の具で左右対称になる像（二つ織りにした紙の片面にインクや絵の具を塗り、白紙の片面を重ねて転写する）を作り、その像をオノマトペで命名したり、人間の感情（喜怒哀楽、例：ワクワク・プンプン・メソメソ・ルンルン）や行動、動き等もオノマトペに変換しパントマイムや絵などで子どもたちに表現してもらうことも遊びの展開に繋がることとなると思う。子どもたちの無邪気に発せられたオノマトペは時にナンセンスで大人には意味不明な言葉の放出であったり私的（独自）な表現であったりするかも知れないが、子どもたちの描く多彩な表現を大切に見守っていくことが多様性への理解に必要なことではないかと思う。

### 【音の可視化】

視覚と聴覚は全く異なる機能を担っているが、脳の可塑性については驚くべき補完性（ダメージによる）を有することが知られている。アスペルガー症候群、サヴァン症候群の中に異常な記憶力や共感覚の持ち主が存在するのは脳の障がいの補完性の現れである。脳の形成段階にある乳幼児期の脳内知覚神経は未分化な為、共感覚に近い感受があるとされている。成長と共に共感覚的混線は消滅（淘汰）するが隠喩としての共感組織は誰もが有し、普遍的一面も見られる。絶対音感保有者は後天的体得能力であるが、幼児期の体験（環境）が共感覚（障がいを伴う共感覚とは異なる）の出現と全くの無関係ではなさそうである（例えば色付き文字・数字、色音符等の刷り込みの可能性）。形（絵画）と音（音楽）の結びつき（隠喩）は歴史的に見ても「黄色い声」や「色彩のハーモニー」など推挙に暇がなく、今後もそのような表現は増え続けるであろう。

しかし、これらの表現は幼児にとっては抽象的であり経験を経て理解される表現である為、時期尚早である。子どもたちには見える音としてどれだけ具体的に置き換え可能であるかが遊びの素材としての要である。まず、形を平面上で表現できる最小単位が点、線である。これを

音に置き換えると断続、持続となり視覚と聴覚は記号（・ー）で表すことが可能である（幼児の年齢期に遠近法の理解が難しいように音の立体的表現の理解は更に難しい。幼児の耳は音の輪郭を捉えることに懸命であり追聴の視点は音の変化と共に移動する）。これにバリエーション（比較、変化）を加えることにより遊びとしての発展性が生まれる。具体的な対応は一音のみでは、大きさ、太さは音量。色、形は音色、和音に置き換えられるが音運動（複数音の時間経過）が加わることにより強弱、上行下行、振幅、直線、曲線、円、の平面運動を対照図として表現することは可能である。

更に身体表現（パントマイム）を重ねることにより幼児にとってより自然な体感ができるものと思う。例えば音の動きに連動した白線や縄紐の線、印に沿って歩いたり具体的な音表現としては、振幅である波線は芋虫の動き（譜例1）として体感したり、直線の動きは（譜例2）階段やエスカレーター、円は回転（譜例3）として自転車の車輪、面はオルガナム（譜例4）などが考えられる。物理的音運動に関連しない表現（印象）としては鋭角鈍角、冷覚温覚、柔軟堅硬等であるが音の布置は、音の高低と音程の幅（密度）、音価、音量で決定される（これらは音の持つ緊張と弛緩の響きは対照的な表現であれば誰でも似たような音色が得られる筈であるが、その音は印象の域を出ない）。

歴史を振り返ると音と色が最も近づいたのは20世紀初頭近代フランスに興った印象派の作品（絵画ではモネ、音楽ではドビュシー）にすることができる。幼児にとってこれらの芸術を味わうには興味と相当の想像力と経験を必要とするが、作品の部分を切り抜いたり、それぞれの語法（絵画では筆触分割、音楽では全音階等）を利用することによって風景、感触、印象といったものを感じる手立てとなるのではないかと思う。他に音の直接的な可視化（音振動）として二つの実験を紹介したい。一例目は太鼓を横に倒して太鼓のドラムヘッドの上に砂を撒きヘッドを連打する際の踊る砂を観察する。大きさ（重さ）の違う色付きの砂を使えば振動の

強さの加減により舞い上がる砂の変化を楽しむことができる。

二例目はクラドニ図形（図2）であるが、原理は一例目と同じである。薄い金属版或いはプラスチック版の表面に粉（砂糖でも良い。但し乾燥していること）を一様に撒き、版に振動を与えると表面の粉が移動し対照的な模様を描く。振動源は声、スピーカー、バイオリンの弓、ゴム等の摩擦振動を利用するが、振動の接点、高さ、音量によって粒子の形は様々に変化する。出現する模様は花の様であり、結晶の様であり、自然界にも見られるパターンである。これらがタウマイゼン（驚き）として美と神秘への興味に繋がることを望みたい。

### 【サウンドスケープデザインと日本の風習】

サウンドスケープ（音風景）という用語（発案者は作曲家のマリー・シェーファー）が提唱されて久しいが、音と社会環境を語る上では既に市民権を得ている用語となっている。長い歴史の中で作曲家は聴衆との共鳴を最大のテーマとし、社会の変遷と共に作曲家は自由な表現と可能性を探ってきた。音楽の対象は官から民へ（君主制から民主制への移行）。演奏の場はホールから任意の空間へ（機械化と資本社会による需要。エリック・サティによる家具の音楽が発表され商業音楽—BGM—の先がけとなる。環境音楽の萌芽）。楽音の定義は拡大され楽器から騒音等を含む総ての音から更に無音へ（音源の電子化。ジョン・ケージの音楽哲学）。

斯くして作曲家と聴衆の壁は取り払われ授受の関係も消えたが作曲家は聴衆に教育（サウンド・エデュケーション）という手段を用いて作曲家との共鳴・同化を願うのである。これはサウンドスケープが推し進める聴覚環境の意識的推進計画であり、環境保全並びに精神衛生に繋がる覚醒活動である。

このような思考に至った背景にはジョン・ケージの存在が大きく、実験音楽では作曲家と奏者の関係は存在せず、更に作曲者と演奏者と聴衆は互いの区別は無く相互に浸透するという概念とともに音の扱いに於ては『音は常に存在し

ており、音はあるがままにして聴くべきである』という考えの基に無音も含め聞こえるすべての音を受け入れる（肯定思考）という今までの西洋思考（分析的視野・顕在・外部から内部）から東洋思考（統合的視野・潜在・内部から外部）への意識転換が認められる。この思想に至ったのは鈴木大拙の『禅』の影響があったといわれる。マリー・シェーファーは、これらの思想を踏襲すると同時に歴史、文化、民族の枠を超えて音楽の原点に立ち返えり、森羅万象に耳を啓く、そして普く音楽（音）の存在意識（音環境）を模索することを提唱する。

更に地上の音楽からピュタゴラスが聴いたであろう天体の音楽（形而上学）までも思いを馳せている。以上がサウンドスケープの経緯の概要であるが、幼児教育の見地で眺める時、根本的に相通ずる部分が認められる。マリー・シェーファーのいう耳の開放とは幼子の耳（既成概念からの脱却）に倣い、感じる耳を持つことであり、この心的状況はアニミズム世界に通ずる。音楽（音現象）に聞き入り（音楽次元に移行した恍惚・没我状態）時間・空間感覚の収縮（或いは無限時間）が感じられる状態はアニミズム的感覚であり、現実と非現実、自分と他者との区別が曖昧或いは渾然一体となった状態である。ここに神秘・未知（見えないもの、触れられないもの）に対する好奇心の萌芽がある。最近、子どもたちが忘失しかけているのが『聴く力』と『畏敬』であるように思うが、その為には相手（対象）をしっかり受けとめ、向き合う姿勢が求められる。

しかし情報過多の現代社会にあっては益々鈍感の一途をたどるばかりであり、ここから覚醒させるには新鮮な驚き（異世界）が必要である。例えば日本の伝統的民俗行事（なまはげ・あまはげ）は非常に優れたある意味での教育法の好例であり、人間の音とパフォーマンスによるサウンドスケープデザインである。マリー・シェーファー自身は言及してはいないが、サウンドスケープの意義を推し進めて行くと、最終的に人智を超えた「生と死」「神と人」（宗教）の世界にまで踏み込むことになる。『なまはげ』は本

来、来訪神であり民間信仰である。信仰、即ち宗教（祈りの形）で執り行なわれるキリスト教のミサ、仏教の声明、神道の神楽等は、非日常、異空間の神聖な場の音楽（音）として畏敬を象徴する重要な役目を果たしてきた。日本の風習である神社の柏手（かしわで）、拝殿の上に吊るされている釣鐘（本坪鈴）を紐（鈴緒）で振り鳴らす音、古くは十種神宝祓詞（とくさのかんだからのはらえのことば）の呪文である布留部由良由良（ふるべゆらゆら）は玉が揺れ動き鳴り響く様を表現しており、音は神と人との媒介、或いはそのものである。

東大寺修二会（お水取り）の法会、能楽の『翁』（神事）等、日本の祭礼、儀式、伝統芸能は何れも神仏（或いは対照としての鬼）が潜んでおり演出される環境は自然と一体化し、音は張りつめた空気を震わす。このような日本人の高い精神性と風土から茶道、俳諧、文芸の極致としての趣である『わび（侘）』『さび（寂）』『ものゝあはれ』という幽玄且つ静的で渋味をもった美感（死生観）が生まれた。日本の楽器は純音を避けた所謂、噪音を求める。

邦楽は「語り物」を中心として発展したため、モノフォニー（ヘテロフォニー）の道を歩むこととなった。その理由背景には湿度の高さ故の反響の少ない環境、母音中心の言語など様々な要因があるが、倍音の効果を最大限引き出すため先人たちは音色に渋味（噪音）を与えた。これも音による『わび』『さび』の現れであると思う。拍子（間）は弓を射るごとく空間に吸い込まれて行く音は一音一音で完結する。ヨーロッパ伝統音楽は遠近法のように一視点（一人称）を支点に時間推移（横の連続）するのに対し、日本の伝統音楽は俯瞰図の様であり多視点で空間推移を捉えるため（縦の断続）その拍子は基本的に一拍子である。日本人の拍子感覚は主観的な時間を分割する拍子ではなく一拍の中に打ち込んだ個数を拍子（三三七拍子、七五調等）として捉える。音程に於ては不動な核音に対しディスタンス音は核音の重力に引っ張られ下がり気味となる。

雅楽では歌、箏の音程は低めに抑えられ

(フラット)他の楽器はそのまま(ナチュラル)で同じ旋律を同時にぶつけることにより単調さを回避している。これは西洋音楽の理論で見れば同主調(調を同じくする短調と長調の同時進行)による多調であるが、ヘテロフォニーの見地からすれば『綾』の様なものであり『わび』『さび』の感覚に通ずるものである。日本のわらべうたや子守歌は西洋音楽知見で見れば圧倒的に短音階、陰旋法の範疇に納まってしまうが、西洋の長音階の対極にある二元論的な短音階ではなく、日本の心が生んだ『わび』『さび』『アニミズム』に繋がる深淵な表出であると思う。

幼児に短三和音を聴かせると『悲しい』ではなく『恐い』と返ってくることが多い。元来長三和音は倍音として耳に備わった自然共鳴音であるが短三和音は耳の判別する響きの許容内(協と不協の間)にあり、共鳴からやや外れているために疎外、孤独といったイメージに繋がる。幼児にとっては『悲しさ』という客観視が形成されていないため異質・未知なものとして『恐い』と受け止められる。母親の温もりとあやす様に背中に優しく手拍子を取りながら歌われる『うた』(日本の子守歌=揺籃歌)は安心と共に『恐い』旋律は畏怖・畏敬の素地となる(子守歌の歌詞は当時の子守奉公の雇われ子女による創作で郷愁と境遇を嘆き悲しむ内容がみられるが、旋律は郷里で耳にした労働歌といわれる)。

また、聴くという環境では『うた』の他に『語り』『お話』(日本の神話、昔話、伝説、お伽噺、小泉八雲、等の怪談)も想像(五感呼び覚まし、畏怖と畏敬の念を培う)のサウンド・エデュケーションといっても良いと思う。以上のように日本の(アイヌ文化の中にも自然と共存する知恵と精神が息づいている)風習、行事、伝統芸能、技芸の中にはサウンドスケープデザインと合い重なる情操教育(サウンド・エデュケーション)のヒント(核心)が隠されていると思われる。日常的なものでは夏の風物詩となっている『風鈴(鈴)』(発祥は占風鐸)は日本では魔除けや神との交信の道具として作られ、現在では音具として硝子、鉄、陶器など夏の暑さを凌ぐ為の音色が各地で作られている(縄文

時代より作られる粘土の素焼きによる土鈴は子どもと一緒に作ることも可能である)。

一方『鳴子』は鹿威し同様鳥威しの仕掛け道具(農業に被害を与える獣を威嚇し追い払う)であったが、これも生活に趣を与える音具となった。竹が支流であるが木炭、竹炭、サヌカイト等の金属音を発する素材も最近製作されている。釘を数十本扇糸などで吊るすツリーチャイムのような音具(楽器)も子どもと共に製作可能であり繊細な音を奏でる。このような音具が保育環境の中に取り込まれることはサウンド・エデュケーション(年間放置するのではなく四季の変化にあわせて素材を変える)でありその全体の環境作りとして考えればサウンドスケープデザインである。昭和の時代によく見かけた遊び場の風景として土管や空洞化した樹木の中に入ったり、叩いて鳴らしたり、エコーを楽しんだり、地面に穴を掘って音の反響を楽しむ姿があった。これも当時の子どもたちからしてみれば恰好の音遊びの場でありサウンドスケープでもあった。風の多い環境であればスナリ(竹の節の間に穴を開け地面に刺し風圧で音が鳴る。筒状のものであれば塩化ビニール管でも良い)もサウンドスケープデザインとなる。同じく古くからヨーロッパに伝わるエオリアンハーブも子どもにとっては神秘的音具になる筈である(図3)。木箱に1~数本の弦を張り、風の通る場所に設置し、風が搔き鳴らす音を楽しむ(風力に伴い弦の張力調整は難しい)。今まで紹介してきた音具は総て調律とは無縁である。幼児期は調律されたものより自然界に流れる自然音の方がより好ましい。何故なら子どもは音の並びよりも出会った環境の中で発せられる音色に興味が行くからであり、音の並びへの興味は自発的に楽器を通して就学年齢付近から芽生える。そのような意味でチャラパルタの製作を紹介したい。

チャラパルタはスペイン、バスク地方の民族楽器で何本かの角材(最初はリング酒製造過程で使用された木版を合図として鳴らした。チューニングはしない)を並べ、二人で垂直に木撥(両手に一本ずつ)を突き落として鳴らす打楽器

である（棒は播り粉末とほぼ同様の形状で持ち方も同じ）。原始的形状（角材を並べるだけで成形はない）と音色は民族色を感じさせない。一人が基本的なリズム（即興）を刻み、相方が即興で応答するように演奏するが、子どもたちには自由に叩かせて良いと思う。握っていた手を緩め撥を角材に落とすことによって独特のトレモロが震えるように響く。素材は木に限らず石や人工物も普及している。適切な環境下で大人（保育者）と共に模倣演奏やリズム応答で楽しんだり、子ども同士で音の会話を楽しむ姿は新しい音風景（サウンドスケープ）を創りだしている（デザイン）事になる。今後、環境と調和を図りながら（騒音公害を考慮）コミュニケーションの一つとして以上のようなサウンドスケープが広まることを期待したい。

### 【ピアノによる即興的伴奏】

現在日本の幼稚園・保育所に於てピアノ或いは鍵盤楽器（電子ピアノ等）が設置されていないという所はまず無いと思われる。日本の保育はオルガン・ピアノと共にあったといっても過言ではない。日本の高度経済成長とともに教育・文化（西洋化）普及の象徴としてピアノは生産され続け、一時は供給が需要（物としての）に追いつかない時代もあった。

しかし、バブル崩壊後は無用の長物となった家庭も多くなり、現在日本の中古ピアノは急激な勢いでアジアの発展途上国へ流出している。同時にピアノ人口（ピアノ経験者）も激減し、保育者養成校入学者のピアノ経験者も年々同様の一途をたどり、保育現場への影響は否めない状況となっている。

ピアノ人口の定着率の低さは車の購入と違い、楽しめる段階迄には時間と労力と費用が掛るといことだと思われる。従来日本は外来文化を輸入する際は必ず日本式に作り直して来たが、（漢字の輸入も雅楽も既に日本式にアレンジされている）外国語の習得と同様に音楽（西洋音楽）は万国共通の再現が求められる為日本式にというわけには行かない。これは日本に限ったことではなく習得には鍛錬と経験を要する

のである。そして受入れ先の文化・環境が日本とかけ離れたものであれば更なる努力を要する。

音楽（西洋音楽）の習得で最初に難渋するのは記憶することとミスタッチではないだろう（入門の段階で出端をくじかれたように失望する者もいる）。確かに音のミスは違和感、意味、脈絡の断絶として不快なものになるため練習している当人も楽しいものではなく、外部からの指摘は尚更のことではあるが、手立てが無いわけではない。そもそも間違えとは枠から外れることであり、最初から枠が無ければ間違えも生じないのである（幼児の世界から見れば音楽は自由且つ楽しいものである）。

ことばを話すのに文字から身に付けたわけではないのに音楽を楽しむのに楽譜という媒介は手枷なのである。よって以下、具体的方法を紹介する（年長児が好ましい）が、設定は伴奏者（保育者、リードする側）と自由に弾く側（子ども、初心者）の連弾或いは2台のピアノ（鍵盤楽器）によるものとする。音は低音から高音へ作用するため伴奏者（保育者、リードする側）を低音部に、自由に弾く側（子ども、初心者）を高音部に配置する。

例として楽譜（伴奏者用）を掲げるが伴奏者の即興性（リズム形）を考慮し、和音のみを（全音符、リズムは任意）呈示する。

①飽和状態を作り機能と不協和音感覚を曖昧にする方法。右手のメロディーに対して多種の音を包含できる四度和声、五度和声（図A）や7の和音、9の和音等の三度の累積による和音（図B）を使用。これは幹音（自由に弾く側は白鍵全部が対照）に対して1～2種の和音で成立する（仮にその和音に対し不協和であっても次に来る和音で解決できる）。

②高音部側（子ども、初心者）が黒鍵のみ（五音階）に限定される方法で、伴奏は理論的に完全五度、或いは完全四度を五音累積した和音ひとつで足りてしまうが、（図C）機能（T・D・S）（図D）を充てがうことも可能である（黒鍵のみの五音階は半音を持たないため隣接した音同士を重ねても不協和音とは感じない）子どもの世界に於て五音階は半音（導音）を含

まず五音を包括的（一元的）に捉えたアニミズム感覚と共通しており幼児にとっては最も自然な音配列（音階）である。

③高音部側（子ども、初心者）に一音のみを限定する方法（図E）。指一本で音に集中できるため、リズムを楽しむことができる。一定のパターンのリズムを持続させたり、応答式に交互にリズムの模倣をしたりして楽しむことができる。伴奏（和音と連結）は無限に近い組み合わせが可能のため、和声の変化を楽しむことができる。

④全く規制の無い方法。クラスター（掌で鍵盤を撫でたり叩く）やプリペアドピアノ（ジョン・ケージの考案した方法。ピアノの弦に仕掛けを施し音色、音律を変える方法。）を使用（実際ではピアノを痛めないために精々弦の間に消しゴムを挟むかハーブの様に弦を柔らかい撥などで撫でる位に抑えたほうが良い）し異空間を演出する。規制が無いが故に初回は前もってテーマ（例：お化け、宇宙、等）を決めておくが無秩序にならず、表現に意味を持たせることができる。この方式は牽引する伴奏者の想像力と即興性が特に求められるが、間の世界を作ることによって集中力と音色を楽しむ場を作ることができる。これらのピアノの対話を通して楽器がもっと身近なものとなることを期待したい。



譜例 1



譜例 3

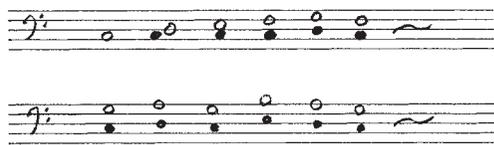
## 【おわりに】

人間が知覚情報を得る五感の各割合は視覚で約80%、聴覚で僅か10%程度、その他の感覚は数%といわれている。この比率の違いは状況（時と場合）、個人差（職業）で相当の差がある事は想像に難くなく、豊かな感性を育むためには視覚依存から脱却し、他の感覚器官にも意識を配分することであると思う。再度五感の空間認知を考えてみると。離れた情報をつかむのは視覚と聴覚と嗅覚。触覚（温度、湿度、風圧は間接的感受）と味覚は接触でしか情報は得られず味覚（舌）は触覚の範疇にある。嗅覚と味覚は食という働きで密接な関係にあり、視覚、聴覚（咀嚼の骨伝導）も決して無関係ではない。

視覚は適度な距離が必要であり接触では全く情報は得られない。嗅覚と聴覚（液体、個体の媒介も可能）は空気媒体であるが、器官の接触から受容可能範囲まで知覚でき、聴覚（重低音）は振動の延長上である触覚と重複する面がある。また、嗅覚は視覚（特に色彩）と同様、混ざり合うと判別に困難を来すが、聴覚だけは明確な選別能力を持つ。こうしてみると聴覚の捉える能力は意外にも幅広いことがわかる。日本人は生活の中に音の彩りを与え豊かにしてきた。主に視覚は知性に、聴覚は感情に訴える。ものごとへの興味、関心を次の行動に向かわせるのは感情（原動力）である。その音を伴った表現（環境）を幾つか紹介してきたが、子どもたちが感じ、発見し、わくわくするような体験を通して豊かに成長していくことを望んで止まない。



譜例 2



譜例 4

〈オノマトペ 反復型 一覧〉

あ行	アーア、アリアリ、イソイソ、イジイジ、ウジウジ、エンエン、オズオズ等
か行	カンカン、カタカタ、カクカク、カラカラ、カリカリ、カサカサ、カチカチ、カツカツ、ガンガン、ガバガバ、ガボガボ、ガブガブ、ガクガク、ガミガミ、ガッポガッポ、ガッタンガッタン、ガリガリ、ガサガサ、ガタガタ、ガチガチ、ガツガツ、ガチャガチャ、ガヤガヤ、キンキン、キラキラ、キリキリ、キャッキャ、キャンキャン、キュンキュン、キュッキュツ、キョロキョロ、ギコギコ、ギューギュー、クソクソ、クスクス、クラクラ、クリクリ、クシャクシャ、クニャクニャ、グラグラ、グラリグラリ、グリグリ、グビグビ、グルグル、グショグショ、ケバケバ、ケロケロ、ケチンケチン、ゲボゲボ、ゲラゲラ、ゲタゲタ、コンコン、ココロコ、コセコセ、コトコト、コテコテ、コツンコツン、ゴボゴボ、ゴタゴタ、ゴホンゴホン、ゴクゴク、ゴクリゴクリ、ゴニョゴニョ、ゴックンゴックン、ゴットンゴットン、ゴーゴー、ゴリゴリ、ゴロンゴロン、ゴロゴロ、ゴシゴシ、ゴソゴソ、ゴタゴタ、ゴテゴテ、ゴツゴツ、ゴワゴワ、ゴツンゴツン等
さ行	サンサン、サラサラ、サバサバ、サクサク、サヤサヤ、ザブザブ、ザクザク、ザラザラ、ザーザー、シンシン、シゲシゲ、シコシコ、シクシク、シャーシャー、シャカシャカ、シャリシャリ、シューシュー、ジクジク、ジンジン、ジリジリ、ジロジロ、ジワジワ、ジャンジャン、ジャラジャラ、ジュクジュク、ジュルジュル、ジョリジョリ、スーシュー、スイスイ、スカスカ、スパスパ、スクスク、スラスラ、スルスル、スヤスヤ、スパスパ、ズブズブ、ズキンズキン、ズキズキ、ズンズン、ズラズラ、ズシンズシン、ズタズタ、ゼーゼー、ゼツゼツ、ゾロゾロ、ゾロリゾロリ、ゾワゾワ、ゾロゾロ、ゾクゾク等
た行	タンタン、タダタダ、タプタプ、タラタラ、タボタボ、ダブダブ、チビチビ、チビリチビリ、チカチカ、チクチク、チクリチクリ、チマチマ、チンチン、チラチラ、チラリチラリ、チリチリ、チリンチリン、チロチロ、チャキチャキ、チャボチャボ、チャプチャプ、チャラチャラ、チュンチュン、チュルチュル、チョロチョロ、チョンチョン、チョッキンチョッキン、チョクチョク、ツカツカ、ツケツケ、ツンツン、ツルツル、ツヤツヤ、テカテカ、テクテク、トコトコ、トクトク、トロトロ等
な行	ナヨナヨ、ニコニコ、ニタニタ、ニヤニヤ、ニャーニャー、ニユルニユル、ニョロニョロ、ヌルヌル、ヌケヌケ、ヌクヌク、ネチネチ、ネトネト、ネチャネチャ、ノコノコ、ノノ、ノッシノッシ、ノソノソ等
は行	ハッハッ、ハーハー、ハラハラ、ハタハタ、ハカハカ、ハキハキ、ハサハサ、バンバン、ハッタハッタ、ハッタンハッタン、ハシャハシャ、ハタハタ、ハキハキ、ハカハカ、ハクハク、バンバン、バラバラ、バサバサ、バシバシ、バシャバシャ、バタバタ、バチバチ、ヒクヒク、ヒンヒン、ヒンヒン、ヒラヒラ、ヒリヒリ、ヒラリヒラリ、ヒソヒソ、ヒューヒュー、ヒョーヒョー、ヒョコヒョコ、ヒョロヒョロ、ビクビク、ピンピン、ビリビリ、ピンピン、ビュービュー、ピョーンピョーン、ピカピカ、ピクピク、ピンピン、ピョコピョコ、フーフー、フワフワ、フカフカ、フクフク、フソフソ、フーフー、フリフリ、ブルブル、フスフス、フチフチ、フツフツ、ヘロヘロ、ヘナヘナ、ヘラヘラ、ヘトヘト、ベコベコ、ベラベラ、ベロベロ、ベソベソ、ベタベタベトベト、ベチャベチャ、ベチョベチョ、ベトベト、ホイホイ、ホカホカ、ホコホコ、ホクホク、ホロホロ、ホキホキ、ホコソコソ、ホソホソ、ホサホサ、ホーホー、ホリホリ、ホロホロ、ホソホソ、ホタホタ、ホテホテ、ホチホチ、ホトホト、ホツホツ、ホヤホヤ等
ま行	マザマザ、マジマジ、ミシミシ、ムクムク、ムンムン、ムニャムニャ、ムラムラ、ムシャムシャ、ムズムズ、メソメソ、メリメリ、メキメキ、メロメロ、メラメラ、メーメー、モゴモゴ、モグモグ、モコモコ、モサモサ、モソモソ、モジモジ、モツモツ等
や行	ヨボヨボ、ヨロヨロ、ヨタヨタ、ヨチヨチ等
わ行	ワイワイ、ワサワサ、ワンワン、ワナワナ等

図 1

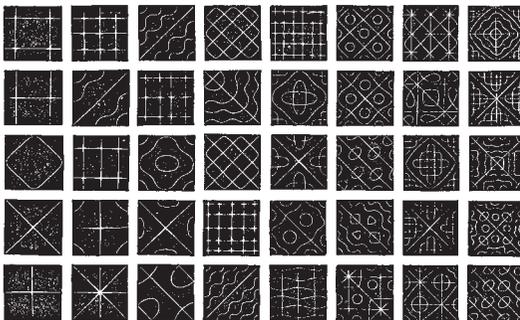


図 2

出典：ハーモノグラフ / アンソニー・アシュトン 青木 薫 訳、ランダムハウス講談社 P.78

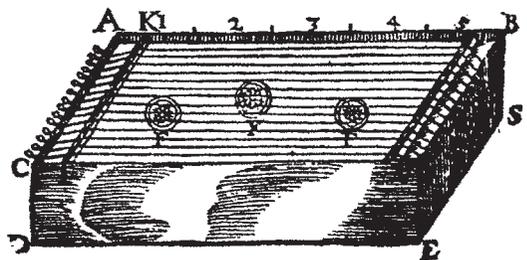
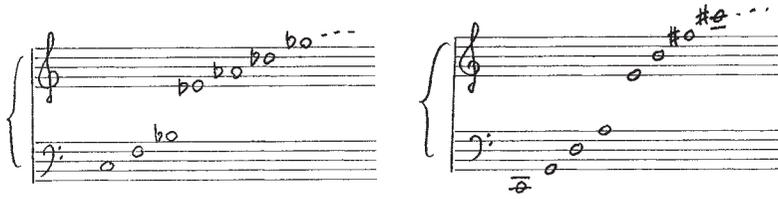
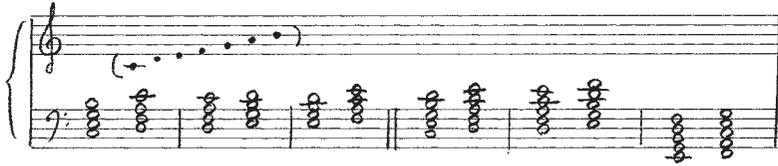


図 3

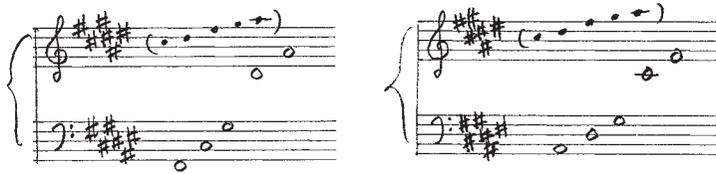
出典：普遍音楽 / アタナシウス・キルヒャー 菊池章 訳、工作舎 P.293



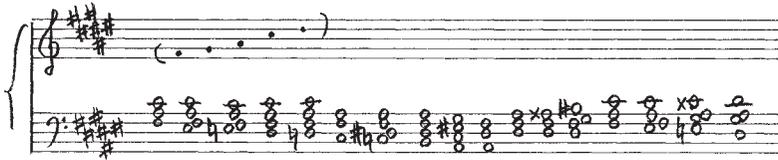
図A



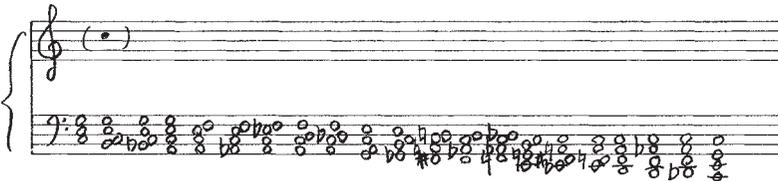
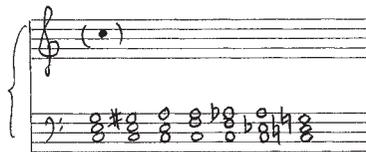
図B



図C



図D



図F

【参考文献】

世界の調律 サウンドスケープとはなにか：

R・マリー・シェーファー・鳥越けい子 他  
訳 平凡社

サウンド・エデュケーション：R・マリー・シ  
ェーファー・鳥越けい子 他訳 春秋社

音さがしの本：R・マリー・シェーファー・  
いまだ匡彦 訳 春秋社

オノマトペ研究の射程：篠原和子・宇野良子編  
ひつじ書房

世界は音：ナーダ・ブラフマー・J・E・ベーレ  
ント 著 大島かおり 訳 人文書院

音と文明 音の環境学ことはじめ：大橋力著  
岩波書店

眼と耳：M・デュフレンヌ 著 棧優 訳  
みすず書房

サイレンス：ジョン・ケージ 著 柿沼敏江 訳  
水声社

点・線・面 —抽象芸術の基礎—：カンディン  
スキー 著 西田秀穂 訳 美術出版社

産業教育機器システム便覧：教育機器編集委員  
会 編 日科技連出版社 1972

なく虫ずかん：松岡達英え・篠原榮太もじ・佐  
藤聰明おと・大野正男ぶん 福音館書店

鳥のなき声ずかん：藪内正幸ぶん／え・篠原榮  
太もじ・佐藤聰明おと 福音館書店

日本人の脳：角田忠信 著 大修館書店

続日本人の脳：角田忠信 著 大修館書店

