

【原著論文】

五領域「表現」における感性豊かな音楽的表現力のある学生を 育成するための一考察

—ピアノによる劇音楽の作曲書法あるいは演奏技法からのアプローチ—

中島 龍一

日本体育大学芸術学群音楽研究室

A study on cultivation students highly sensitive musical expression abilities through expression across five areas

—An approach from composition or performance technique
for dramatic music on the piano—

Ryuichi NAKAJIMA

Abstract: The five areas of health, interpersonal relations, the environment, language, and expression are identified as educational objectives in Japan's kindergarten educational guidelines and nursery-school care guidelines. Health refers to the area of physical and mental health, interpersonal relations to the area of interaction with other people, the environment to the area related to interaction with the student's immediate surroundings, language to the area related to language acquisition, and expression to the area related to sensitivity and expression. Rather than considering each of them individually, these should be achieved in an integrated manner through practical experiences based on everyday living. It is thought that utilizing aspects of these five areas mastered in early childhood education at the start of elementary-school education would lead to growth in children's talents and abilities.

Accordingly, this paper focuses on dramatic music. This refers to music accompanying a narrative, either preexisting or original. Drama includes numerous elements strongly related to children's lives, in the forms of music, language, and play, and attaching music to various scenes is highly useful in learning about musical expressive abilities in an integrated way. Scene music, an important part of such music, is essential to depicting dramatic scenes. While one method would be that of proceeding smoothly through a drama using existing CDs and other music sources, it is thought that proceeding with a drama while observing children's activities using original scene music played on the piano would make it possible to express fully the effects of various scenes in a drama.

This paper discusses an attempt to teach students highly sensitive musical expressive abilities in the area of expression, included among these five areas, by approaching musical expression from the perspectives of composition or performance techniques for dramatic music using the piano.

要旨: 幼稚園教育要領および保育所保育指針における教育目標として、「健康・人間関係・環境・言葉・表現」の五領域が掲げられている。健康は心身の健康に関する領域、人間関係は人とのかかわりに関する領域、環境は身近な環境とのかかわりに関する領域、言葉は言葉の獲得に関する領域、表現は感性と表現に関する領域である。これらは単体で考えるものではなく、生活に基づいた具体的な体験の中で総合的に達成されるべきものである。幼児教育において身につけた五領域でのことを生かしながら小学校教育に入っていくことができれば、子どもたちの資質や能力を伸ばしていくことに繋がると考える。

そこで、筆者は「劇音楽」に着目した。劇には「音楽・言葉・遊び」といった、子どもたちの生活の中で関わりの多い要素が多分に含まれており、様々な情景に音楽を付けることは、音楽的表現力を総合的に学ぶことにおいて有用性の高いものである。その中でも重要な部分である情景音楽は、劇を演出することにおいて必要不可欠なものである。既成の音源を活用して、劇を円滑に進行する手法もひとつの方法であるが、ピアノ演奏によるオリジナルの情景音楽を使用して、子どもたちの活動を観察しながら劇を進行していくことができれば、劇中での様々な場面での効果を十分に表現することができると考える。

本論文では、ピアノを用いて、劇音楽の作曲書法あるいは演奏技法からの音楽表現に対するアプローチを行い、五領域の「表現」における、感性豊かな音楽的表現力のある学生を育成するための試みを論じる。

(Received: October 31, 2017 Accepted: February 11, 2018)

Key words: musical expression, composition, piano performance technique, dramatic music

キーワード: 音楽表現, 作曲書法, ピアノ演奏技法, 劇音楽

1. はじめに

幼稚園教育要領および保育所保育指針における教育目標として、五領域が掲げられている。以下は、各領域の要点である。

1. 健康

心身の健康に関する領域。健康、安全など生活に必要な基本的な習慣や態度を養い、心身の健康の基礎を培うこと。

2. 人間関係

人とかかわりに関する領域。人との関わりの中で、人に対する愛情と信頼感、そして人権を大切にする心を育てるとともに、自主、自立及び協調の態度を養い、道徳性の芽生えを培うこと。

3. 環境

身近な環境とかかわりに関する領域。生命、自然及び社会の事象についての興味や関心を育て、それらに対する豊かな心情や思考力の芽生えを培うこと。

4. 言葉

言葉の獲得に関する領域。生活の中で、言葉への興味や関心を育て、話したり、聞いたり、相手の話を理解しようとするなど、言葉の豊かさを養うこと。

5. 表現

感性と表現に関する領域。様々な体験を通して、豊かな感性や表現力を育み、創造性の芽生えを培うこと。

五領域は、保育所の場合に「養護」に関わる視点が加わることを除いては、全ての幼稚園・認定子ども園（3歳以上）・保育所について、目標としていくべきねらいは同じである。これらは単体で考えるものではなく、生活に基づいた具体的な体験の中で総合的に達成されるべきものである。幼児教育において身につけた五領域でのことを生かしながら小学校教育に入っていくことができれば、子どもたちの資質や能力を伸ばしていくことに繋がると考える。

平成29年3月に文部科学省より告示された新小学校学習指導要領の前文にも明記されているように、必要な学習内容をどのように学び、どのような資質・能力を身に付けられるようにするのかを、保育内容における「豊かな感性や表現力を育む」ことから、小学校における「音楽的な見方・考え方へと働かせる」ことに発展していくことができれば、両者の目標にある共通文言である「感性を育む」に繋がると考える。このことは、子どもの成長過程と幼保小の接続において重要な点である。幼稚園は小学校と異なり、義務教育ではない。教材や指導に関しては、各幼稚園に任されている。幼児期に必要な音楽経験を保育者が主体となり、歌や様々な楽器を通して音楽的な活動を展開する。そこから得られた感覚や知識を小学校の音楽学習へ移行し楽しく音楽活動を引き継いで行くことが、幼稚園教育要領・保育所保育指針から学習指導要領へと音楽教育の系統的な構築へ繋がると考える。

また、新学習指導要領の音楽の目標には、「表現及び鑑賞の活動を通して、音楽的な見方・考え方を働かせ、生活や社会の中の音や音楽と豊かに関わる資質・能力を次の通り育成することを目指す」とある。そして、音楽表現に必要な技能、音楽表現の工夫について、音楽活動の楽しさを体験することの3点について詳細に記載されている。

筆者の研究分野は、五領域における「表現」である。表現とは、思ったことや感じたことを表してみせることであり、その方法は、声・音・彩色・造形・言葉・身振り・行為など多岐にわたる。幼児の表現活動は、生活の一部であり、遊びである。幼児の発想や表現は、時として大人の考える枠をはるかに超える場合もあり、表現することによって活力が生まれたり、他者へ何かを訴えたり伝えたりする。さらにその表現が大人の考え方で抑えられたり、ある一定の枠にはめられたりすると、表現は狭められ、活力も生まれにくくなる。ひいては感性も貧しく、表現しようとする意欲も乏しくなりかねない¹⁾。このことから、子どもたちの表現力をより豊かなものにし感性を育むためには、先ず養成課程において学ぶ学生の表現力を育成する必要があると考える。筆者の専門である音楽を通して、感性豊かな音楽的表現力のある学生の育成ができれば、そこから学び得たことを活用または応

用することにより、より幅の広い保育が可能となる。

そのためには、音楽を多角的に捉える力を養成することが重要である。単に楽器演奏の技術が優れている、歌が上手く歌うことができる、音楽的理論に精通しているというだけでは、子どもに対して一方通行的な指導になりかねない。子どもの姿を注意深く観察し、必要性を察知し、その上で、音楽の楽しさを様々な形で提供することができる指導者の育成が、重要なのである。

そこで、「劇音楽」に着目した。劇音楽とは、舞台上の演劇、映画、TVドラマを伴奏し、ときには説明的な性格をもつ音楽で、演劇上の性格や効果を高める音楽をいう²⁾。劇には「音楽・言葉・遊び」といった、子どもたちの生活の中で関わりの多い要素が多分に含まれており、様々な情景に音楽を付けることは、音楽的表現力を総合的に学ぶことにおいて有用性の高いものである。その中でも重要な部分である情景音楽は、劇を演出することにおいて必要不可欠なものである。既成のCD等の音源を活用して、劇を円滑に進行する手法もひとつの方法であるが、ピアノ演奏によるオリジナルの情景音楽を使用して、子どもたちの活動を観察しながら劇を進行していくことができれば、劇中での様々な場面での効果を十分に表現することができると考える。

領域「表現」は、「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」ことを目指すものである。ピアノは、強弱や柔らかい音、硬い音等、様々な感情を音や音色で表現できる便利な楽器である。また、多くの音を同時に鳴らすこともできる。これらの特性から、オリジナルの音楽を劇に付けてピアノで演奏することは、子どもたちが「感じる・見る・聴く・楽しむ」ことを通して、イメージを豊かにすることができると考える。更に劇音楽の表現活動を通して、指導者は音やリズム等の音楽的表現のツールを用いつつ表現活動の特徴や面白さを確認し、応用や発展を考え、総合的表現活動の力を身に付けることができる。これらのことから、ピアノ演奏で劇音楽を付けることは、保育内容におけるねらいや内容、表現の指導法として有用性が高いと考える。

先行研究として、鹿児島純心女子短期大学では科目「音楽Ⅰ」「保育の表現技術」（いずれも1年次前期・必修）において、子どもの歌を使用した創作音楽劇遊びを行なっている。その中で、「ピアノ伴奏のできる学生を配慮した」「ストーリーの場面に合った効果音を見つけるのに苦労した」「ピアノ伴奏の表現をもっと工夫できたらよかった」「その場に合ったピアノ伴奏力を身に付けたいと思った」と、受講学生へのアンケート結果を鶴巻は述べている³⁾。また、帯広大谷短期大学では科目「表現Ⅰ」において、子どもの歌と打楽器等のアンサンブルを使用したミニミュージカルを行なっている。その中で、「ピアノや歌唱技能の力がついてこそ音楽表現に繋がり、表現する自由、発想も広がってくる」と棚瀬・滝澤は述べている⁴⁾。

子どもの歌や打楽器等のアンサンブルで劇音楽を実践することは有意義なことであるが、筆者はこれらの先行研究を発展させた形で、保育現場での生活発表会等で使用されることが多い物語に付随させるピアノ音楽についての的を絞り、研究を行なった。また学生は、学びの上ではグループワークによる音楽表現の実践も良い経験となるが、現場には一人で立たなければならない。その時のために、弾きながらでも目と口により指導が可能なピアノによる劇音楽の実践研究は、意義があると考えられる。

ピアノは殆どの幼稚園・保育所に設置されており、様々な表現活動を行う上で有効的に活用できる楽器である。また、養成課程においては必修の楽器であり、保育現場では必須の楽器である。そのピアノを用いて、劇音楽の作曲書法あるいは演奏技法からの音楽表現に対するアプローチを行い、五領域の表現における、感性豊かな音楽的表現力のある学生を育成するための試みを論じる。

II. 研究目的と意義

筆者は、平成26年から平成28年にかけて兵庫県加古郡稲美町立幼稚園3園において、幼児の音楽教育に関する現職教育を行ってきた。歌唱指導法や導入法、打楽器の扱い方や器楽演奏法等、現場では様々な問題があり、それらを解決するために指導者が苦労している様子を目の当たりにしてきた。

その中でも特に、生活発表会で行われる劇に付ける音楽をどの様にしたら良いのかという問題が毎年提起された。既成の音楽を使用するのではなく、オリジナルの音楽を劇に付随させる手法についてである。既成の音楽は、その音源を用意し、機械等の操作が上手く行けば、観賞する側にも十分な効果がある。しかし現場の指導者の要望は、そういったものよりも、「生のピアノ演奏によるオリジナルの曲により上演したい」という意見が殆どであった。生演奏による劇上演においては、子どもの台詞忘れや動作の時間誤差といった様々なトラブルが起こったとしても、演奏者側で適宜調整することができる。また、臨機応変な応用（演じる子どもの状態によりテンポ変化もできる）も可能となる利点がある。それに加え、子どもたちとともに劇を進行させる喜びを、指導者も感じる

ことができる。勿論、相当の技能は必要となる。

「美しいものや心を動かす出来事に触れ、イメージを豊かにする」……人間の心の活動の一つである想像力と、思考作用の一つである創造性は、一連のプロセスとしてとらえられなければならないが、現実の知覚に与えられていない事物のイメージを自由にところに思い浮かべて行う活動は、〈表現〉領域だけでなく、幼稚園教育要領の領域〈言葉〉においても、「絵本や物語に親しみ……想像する楽しさを味わう」（内容（9））としている。子どもは、物語に心をゆさぶられてイメージの世界に遊ぶ⁵⁾。

このことから、劇は子どもの豊かな感性を育む教育のひとつとして、台詞を覚えること（言葉）と音楽（表現）、人との関わり（人間関係）、そして遊びの要素を含んだ総合的な情操教育として十分に有効であると考ええる。

筆者は、自身の先行研究として生活発表会でよく取り上げられる題材を選定し、その物語の情景音楽を集録した楽譜集「たのしく弾こうピアノ小品集・名曲集」を編纂し、発刊した⁶⁾。この楽譜集は、ピアノ初学者から上級者まで、それぞれの進度や用途に合わせて7段階で学ぶことができるようになっている。その中の最後の段階の部分において、「劇音楽伴奏のヒント」と題し、物語中の様々な情景音楽をピアノ演奏用に作曲し、掲載した⁷⁾。これらのものを再度見直し、ピアノ初学者であっても十分に使用できるように工夫し、他の情景場面にも応用できるようにした。

本研究は、養成課程において学ぶ学生が音楽表現の手法や、現場でそれを活用または応用できる技能を身につけること、即ち、感性豊かな音楽的表現力のある学生の育成を目的とする。

III. 研究方法

前述の本研究の目的を踏まえた上で、ピアノによる劇音楽の作曲書法あるいは演奏技法からのアプローチを行う。

第1段階として、劇の題材（物語）を決定する。生活発表会等で使用される可能性が高いと考えられる、一般的にも有名な外国の童話、日本の民話やおとぎ話から選定する。第2段階として、選定した題材において音楽を付随させる情景場面を決定する。物語の全般を音楽で埋め尽くすのではなく、登場人物のテーマや場面転換の箇所等、音楽使用上の効果性がある場面の情景を選定する。特に、ピアノを使用した表現において、劇の相乗効果が高いと考えられる箇所を選んだ。第3段階として、その情景描写を作曲し、ピアノ用の楽譜に表す。本論文における研究目的は、作曲そのものにあるのではなく、学生の音楽表現や技能の育成・向上にある。そのため、総括表を参照した時に楽譜との関連を読み取ることができる、特徴的な要素のある部分に留めることにした。その作曲書法または演奏技法については、次章にて詳細に記す。更に最終段階として、総括表を用いて表現力（演奏技能）の向上効果とその応用方法を示す。

IV. 劇音楽における情景部分の作曲書法と演奏技法

1. 作曲書法について

ピアノ初学者でも十分に弾くことのできる、以下に記す7つの点を重視する書法で作曲した。これらは、劇の進行状況を把握しつつ、また子どもたちの様子を観察し、時には指示を出しながら演奏する可能性も含めて重要なことであり、指導面や演奏表現面においても余裕を持つことができる。また、演奏者の音楽的表現能力育成に繋がると考える。

- 1) オクターヴおよび音の跳躍をできる限り排除した。これにより、演奏することへの負担が軽減される。
- 2) 右手はできるだけ単音にした。このことは、演じている子どもたちも音の流れを聴くことができるためである。
- 3) 和音は、できるだけ基本形を用いた。ピアノ初学者においては、基本形の和音が掴み易い利点がある。
- 4) 調号はフラットおよびシャープ1つまでとした。視覚的にも弾き易そうなイメージを与えることができる。
- 5) 左手伴奏はできる限り同じ形態にした。理論的なことよりも、弾き易い音型や同一パターンを優先した。演奏負担の軽減と、子どもたちの観察を容易にするための工夫である。
- 6) 歌詞付きの曲以外は、できる限り8小節以内で作曲した。情景の時間配分の中で短縮または延長の必要がある場合に、演奏し易くするためである。
- 7) 指使いはあえて記さない。音型に合った弾きやすい指使いで弾くためである。勿論、ピアノを弾く上での常識的な指使いを踏まえてのことである。

2. 演奏技法について

ピアノ演奏については、経験や能力により個人差がある。本論文では、養成課程で学ぶ学生の、劇音楽におけ

るピアノ演奏技能面に焦点をあてる。演奏技術自体が全面に出てしまうのではなく、音楽的表現力と応用力を重んじる。「技術」とは物事をたくみに行うわざ、「技能」とは技芸を行う腕前、技量を意味する。(広辞苑第四版, 1991 岩波書店) 筆者は、後者の方が音楽的表現力育成のためには重要だと考える。以下に記す5つの点は、劇音楽の演奏効果を高めるために必要なピアノ演奏技術である。

1) ペダルによる効果

ペダルは奏者の足で操作する装置である⁸⁾。一般的に多用されるダンパー・ペダルは、音を伸ばし響かせる効果がある。ただし、音のミスがあると響きが濁ってしまう。ピアノ初学者および経験者を問わず、情景によって使用することにより、表現力が向上する。

2) レガート奏法

レガートとは、音のあいだに切れ目を感じさせないように演奏することである⁹⁾。柔らかい響や流れるような音等の表現が必要とされる場面で、有効性が高い。上記のペダル奏法を用いてもレガート奏法は可能である。

3) スタッカート奏法

スタッカートとは、音を明瞭に分離してひくことである¹⁰⁾。上記のレガート奏法と正反対の奏法である。硬い響や乾いた音等の表現に有効である。

4) 音のダイナミクスによる効果(強弱)

音の強弱は、劇音楽の減り張りをつけるための最も有効的な手段である。様々な情景において表現力が向上する。

5) その他

ピアノ初学者以外の経験者は、必要に応じて、オクターヴでの演奏や和音を増やすことにより、示された楽譜を任意に編曲して演奏して良い。また、劇の進行における時間的配分の加減にも柔軟に対応できるように、適宜、音楽を終了したり繰り返したりする応用力を持つことができれば、感性豊かな音楽的表現力の備わった演奏になると考える。

V. 劇音楽実践例と表現力(演奏技能)向上効果

1. 8つの物語による情景譜例と総括

一般的にも知られている外国の童話、日本の民話やおとぎ話より選定を行なった。筆者が平成26年から平成28年にわたる3年間、兵庫県加古郡稲美町立幼稚園3園において現職教育を行い、各園での生活発表会の行事で取り上げられることが多かった題材である。

物語について、作者に関することやその変遷等を概説することは重要なことであるが、本論文では物語に関わる情景の音楽的表現について論じるものであるため、作者と種別を記すまでに留めた。掲載は順不同である。(表1)

表1 《選定した物語》 ※順不同

	タイトル	種別
1	白雪姫	グリム童話
2	さんびきのこぶた	グリム童話
3	おおかみと7ひきのこやぎ	グリム童話
4	ジャックと豆の木	イギリス童話
5	ピノキオ	カルロ・コッロディー作 童話「ピノッキオの冒険」 を原作とする
6	桃太郎	日本のおとぎ話
7	おむすびころりん	日本のおとぎ話
8	さるかに合戦	日本の民話

グリム: Jacob Ludwig Karl Grimm, 1785–1863, 独

Wilhelm Karl Grimm, 1786–1859, 独

カルロ・コッロディー: Carlo Collodi, 1826–1890, 伊

童話: 子どものために作った物語。お伽話のほか、伝説・寓話などを含む。

おとぎ話: 子どもに聞かせる昔話や童話。

民話: 民衆の中から生れ、伝承されてきた説話。(以上、広辞苑第四版, 1991, 岩波書店)

参考までに、選定した物語以外で、前述の行事で取り上げられた題材は、「あかずきん」「花咲かじいさん」「お

しゃべりなたまごやき」である。

以下、選定した8つの物語における様々な情景場面あるいは効果音をピアノ演奏用に作曲し、譜例として示した。次に、その作曲書法・表現力（演奏技能）の効果・応用できる情景・難易度についてまとめた総括表を掲載した。作曲書法・演奏技法については、前章に記した項目に基づいた。また、難易度については、おおよその判断基準をするためのものであり、決定的なものではない。そして、情景設定に関する特性を記した。

①白雪姫（譜例1・表2）

【譜例1】

白雪姫

中島 龍一 作曲

01. 白雪姫のテーマ
♩=90
mf

02. 魔女のテーマ
♩=60
mp cresc. dim.

03. 王子のテーマ
♩=110
f

04. 実 身
♩=80
mp

05. 前雪が舞う
♩=125
mp

06. みんなで楽しく遊ぶ
♩=110
mf

07. 姫が楽しい気持ちで動く
♩=110
mp

08. 姫が怖い気持ちで小走りする
♩=170
mf simile

09. 姫が悲しい気持ちでとぼとぼ歩く
♩=90
mp

10. 姫がそっと遠慮がちに歩く
♩=70
p

11. お妃の不気味な様子
♩=70
mp

12. お妃が囁んでいる様子
♩=115
mf

13. お妃が怒っている様子
♩=85
f simile

14. お妃が喜々然々と歩く
♩=110
f

15. 小人が元気に鉱山で金を掘る
♩=110
mf

16. 小人が震てふためく
♩=165
mf

17. 小人たちが悲しむ (1)
♩=80
mp

18. 小人たちが悲しむ (2)
♩=80

19. 狩人がきびきびと歩く
♩=110
f simile

20. 狩人が重い足取りで歩く
♩=80
mf

21. 森の動物たちが元気に出てくる
♩=125
mf

22. 森の動物たちが悲しんで出てくる
♩=90
mp

23. 王子様がさっそうと歩く
♩=110
f

中島

表2 「白雪姫」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	白雪姫のテーマ	単音＋分散和音	レガート奏法とペダル効果による表現力向上	きれいな情景	A
02	魔女のテーマ	単音＋和音	音の「濁り」の効果を感じることにによる表現力向上	気味悪い情景	A
03	王子のテーマ	和音＋単音	ラッパの響きを表現することによる演奏技能向上	ファンファーレ、マーチ	A
04	変身	分散和音	ペダル奏法と音間隔を揃える演奏技能向上	魔法、場面転換	B
05	粉雪が舞う	単音＋和音	音の響きの効果を感じることにによる表現力向上	不思議な情景、場面転換	A
06	みんなで楽しく遊ぶ	単音＋分散和音	付点のリズムを感じ取ることにによる躍動感と表現力向上	マーチ	A
07	姫が楽しい気持ちで働く	単音＋分散和音＋和音	レガートと歯切れ良い部分の演奏技能向上	明るい情景	A
08	姫が怖い気持ちで小走りする	単音＋分散和音	小走りするイメージを感じ取ることにによる表現力向上	困って慌てる情景	A
09	姫が悲しい気持ちでトボトボ歩く	単音＋和音	和音を聴きながらレガート奏法する演奏技能向上	悲しい情景	A
10	姫がそつと遠慮がちに歩く	単音＋和音	弱音とレガートによる演奏技能向上	ひっそりとした情景	A
11	お妃の不気味な様子	単音＋和音	ダイナミクスにより不気味な様子を表す表現力向上	不安な情景	B
12	お妃が喜んでいる様子	単音＋装飾音符＋和音	装飾音符による演奏技能向上	可愛らしい情景	A
13	お妃が怒っている様子	和音	強い音をしっかりと出す演奏技能向上	怖い情景	B
14	お妃が意気揚々と歩く	単音＋和音	リズムを感じながら歩調に合わせる表現力向上	マーチ	A
15	小人が元気に鉱山で金を掘る	単音＋分散和音	付点のリズムを感じることにによる表現力向上	マーチ	A
16	小人が慌てふためく	和音＋単音	スタッカート奏法による演奏技能向上	困って慌てる情景	B
17	小人たちが悲しむ（1）	和音＋単音	弱音とレガートによる演奏技能向上	心が沈む情景	A
18	小人たちが悲しむ（2）	単音＋和音	弱音とレガートによる演奏技能向上	心が沈む情景	A
19	狩人がきびきびと歩く	和音	強い音をしっかりと出す演奏技能向上	力強い情景、マーチ	A
20	狩人が重い足取りで歩く	和音	付点のリズムを感じることにによる表現力向上	どっしりした情景	A
21	森の動物たちが元気に出てくる	単音＋和音	リズムを感じながら弾く演奏技能向上	可愛らしい情景	B
22	森の動物たちが悲しんで出てくる	単音＋和音	和音を聴きながらレガート奏法する演奏技能向上	悲しい情景	A
23	王子様がさっそうと歩く	単音＋和音	しっかりとしたタッチによる演奏技能向上	マーチ	A

〈特性〉

白雪姫・魔女・王子のテーマを含む23の情景を設定した。特に登場人物の心情を表すところに力点を置いた。

単音と和音の構成で弾き易くし、特にレガート奏法についての表現力が向上できるように作曲した。また、マーチとして6曲、更に別の14の情景にも応用できるようにもした。バイエル程度18曲、ブルグミュラー程度5曲の難易度である。

②さんびきのこぶた（譜例2・表3）

【譜例2】 **さんびきのこぶた** 中島 龍一 作曲

01. こぶたたちの登場
02. 藁の家を作る時の歌
03. 木の家を作る時の歌
04. レンガの家を作る時の歌
05. おおかみ登場
06. 家が吹き飛ばされる
07. こぶたたちが逃げる
08. エンディング

表3 「さんびきのこぶた」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	こぶたたちの登場	単音＋分散和音	リズムを感じながら弾く演奏技能向上	マーチ	A
02	藁の家を作る時の歌	単音＋分散和音	歌による表現力向上	マーチ、楽しい情景	A
03	木の家を作る時の歌	単音＋分散和音 ＋和音	歌による表現力向上	マーチ、楽しい情景	A
04	レンガの家を作る時の歌	単音＋和音	歌による表現力向上	力強く元気な情景	A
05	おおかみ登場	和音＋単音	和音と音のダイナミクスによる表現力向上	不吉な情景	A
06	家が吹き飛ばされる	グリッサンド＋和音	グリッサンド奏法による演奏技能向上	嵐、場面転換	A
07	こぶたたちが逃げる	和音＋単音	歯切れ良い演奏技能の向上	走る、急ぐ、慌てる情景	B
08	エンディング	単音＋和音	歌による表現力向上	明るい情景	A

〈特性〉

8つの情景を設定した。特に、旋律に歌詞をつけて歌えるようにして、歌唱表現にも重点を置いた。また、エンディングを歌で締めくくるようにした。

分散和音を取り入れ、歌と共にリズムやダイナミクスも表現できるように作曲した。また、マーチ以外にも9つの別の情景に応用できるようにした。バイエル程度7曲、ブルグミュラー程度1曲の難易度である。

③おおかみと7ひきのこやぎ（譜例3・表4）

【譜例3】

おおかみと7ひきのこやぎ

中島 隆一 作曲

01. お母さんが買い物に出かける
♩=115
mf

02. お腹を空かせたおおかみ
♩=70
mp

03. 逃げ惑うこやぎたち
♩=165
f

04. おおかみをさがしに行く
♩=100
mf

05. おおかみ お腹を抱えて歩く
♩=100
f

06. こやぎが飛び出す
♩=115
f

07. ハサミでお腹を切る
♩=60
mp

08. 針と糸でお腹を縫う
♩=100
mf

09. 川に流されるおおかみ
♩=90
mf

10. おおかみをやっつけて喜ぶ
♩=100
f

11. おおかみの発声練習
♩=110
f

12. みんな助かった！
♩=110
mf

表4 「おおかみと7ひきのこやぎ」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	お母さんが買い物に出かける	単音＋分散和音	付点のリズムを感じ取り流れに乗る表現力向上	マーチ，楽しい情景	A
02	お腹を空かせたおおかみ	和音	レガートで不気味な表現力向上	怖い，何かが起こりそうな情景	A
03	逃げ惑うこやぎたち	和音＋単音	スタッカート奏法による演奏技能向上	急ぎ慌てる情景	A
04	おおかみをさがしに行く	単音＋和音	和音を聴きながら戦慄を出す演奏技能向上	暗いマーチ	A
05	おおかみお腹を抱えて歩く	和音＋単音	強固な音を出す演奏技能向上	どっしりとした元気な情景	A
06	こやぎが飛び出す	和音	強固な音を出す演奏技能向上	瞬間的に驚く（驚かせる）情景	A
07	ハサミでお腹を切る	和音＋単音	和音をレガート奏法する演奏技能向上	何か膨らんでいくような情景	B
08	針と糸でお腹を縫う	単音＋和音	レガート奏法による表現力向上	楽しんでいる情景	B
09	川に流されるおおかみ	単音	レガート奏法による表現力向上	ゆらゆら揺れる情景	A
10	おおかみをやっつけて喜ぶ	和音	3連符による和音演奏技能向上	ファンファーレ，場面転換	B
11	おおかみの発声練習	単音＋和音	歌による表現力向上	愉快な感じの情景	A
12	みんな助かった！	単音＋分散和音＋和音	歌による表現力向上	踊りの情景	A

〈特性〉

出演者全員が歌えるように、2曲の歌を含んだ12の情景を設定した。エンディングでは、3拍子を用いることで、それまでの4拍子からの変化を感じ取れるようにした。

単音と和音の構成で弾き易くし、歌やレガート奏法は勿論、リズム感の向上にもなるように作曲した。別の12の情景に応用できるようにした。バイエル程度9曲、ブルグミュラー程度3曲の難易度である。

④ジャックと豆の木（譜例4・表5）

【譜例4】

ジャックと豆の木

中島 龍一 作曲

01. のどかな村の様子
♩=85
mp

02. ジャックのテーマ
♩=110
mf

03. ジャックが牛とゆっくり散歩する
♩=70
mp

04. 芽が出てくるが伸びて天まで届く様子
♩=100
mp
sempre legato

05. 豆の木をゆっくり登るジャック
♩=85
mp

06. 豆の木をゆっくりおりる大男
♩=85
mp

07. 雲の上を歩くジャック
♩=85
mp

08. 雲の上を歩く大男
♩=85
mf
m.d.

09. 怖い大男のテーマ
♩=85
f

10. ジャックが隠れている様子
♩=85
p

11. 逃げる、追いかける！
♩=180
mf

12. 豆の木が揺れながら倒れる
♩=110
mp
f
rit.

中島

表5 「ジャックと豆の木」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	のどかな村の様子	単音＋和音	レガート奏法による表現力向上	優しい雰囲気的情景	A
02	ジャックのテーマ	単音＋和音	付点のリズムを感じながら流れを作る 表現力向上	マーチ	A
03	ジャックが牛とゆっくり散歩する	和音＋単音	弱音かつレガートによる演奏技能向上	静かな情景	A
04	芽が出てつるが伸びて天まで届く	単音＋和音	3度または6度音程の重なりを感じつつ レガートでの表現力向上	広がっていく情景	B
05	豆の木をゆっくり登るジャック	和音＋単音	3度音程のレガート奏法による演奏技能向上	開けていく情景	B
06	豆の木をゆっくりおりる大男	単音	下行形のレガート奏法による演奏技能向上	落ち着いた情景	A
07	雲の上を歩くジャック	単音	両手高音部記号による爽やかなイメージ表現力向上	きれいな情景	A
08	雲の上を歩く大男	和音＋単音	短調による暗いイメージ表現力向上	どんよりした情景	A
09	怖い大男のテーマ	単音＋和音	短調による暗いイメージ表現力向上	重々しい雰囲気的情景	A
10	ジャックが隠れている様子	単音＋和音	2音をスラーとスタッカートで表現する 演奏技能向上	不安な情景	A
11	逃げる、追いかける！	単音＋和音	スタッカートとレガートの対比による 表現力向上	急ぐ情景	B
12	豆の木が揺れながら倒れる	和音＋単音	4度音程のレガート奏法による演奏技能向上	上から降りてくる情景	C

〈特性〉

12の情景を設定した。主人公ジャックと大男の行動の情景を表すところに力点を置いた。

単音と和音のみで構成した。重音程（3度、4度、6度）をレガートで弾く演奏技能の向上にもなるように作曲した。別の12の情景にも応用できるようにした。バイエル程度8曲、ブルグミュラー程度3曲、ソナチネ程度1曲の難易度である。

⑤ピノキオ（譜例5・表6）

【譜例5】

ピノキオ

中島 隆一 作曲

01. オルゴールとおもちゃ
♩=100
gato

02. 女神が舞いおとくる
♩=110
mf

03. ステージが始まる
♩=110
mf

04. おじいさんがピノキオを作る
♩=110
mf

05. 起き上がろうとすると転ぶ
♩=90
mp

06. 上手に歩ける
♩=110
mf

07. サーカス
♩=125
mf

08. 操り人形のダンス (1)
♩=110
mf

09. 操り人形のダンス (2)
♩=110
f

10. 操り人形のダンス (3)
♩=110
mf

11. 金貨の音
gato

12. 遊園地
♩=150
mf

13. 幕が伸びていく
♩=110
mp

14. 不安と恐怖
♩=90
mf

15. おじいさんを必死にさがす
♩=100
mf

16. 海之歌
♩=110
ここ は ふかい うみ のそこ にじ いるクラゲがふわり ふわり ひかりのシャワーをあびて

17. 魚がクジラを恐れて逃げる
♩=140
f

18. 大きな波 (1)
ff

19. 大きな波 (2)
gato

20. 大きな波 (3) (満潮)
♩=140
mf

21. クジラが追ってくる
♩=140
f

22. 魔法
♩=95
mf

23. セベットじいさんの歌
♩=110
mf

24. ピノキオの歌
♩=110
mp
ピン あしあげて ピン! ノン ノン のんきにいこう

中島

表6 「ピノキオ」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	オルゴールとおもちゃ	単音＋和音	オルゴールのような音を出す表現力向上	可愛らしい情景	A
02	女神が舞いおりてくる	3連符＋和音	3連符で響きを表現する演奏技能向上	きらびやかな情景，場面転換	B
03	ステージが始まる	単音	音のダイナミクスによる演奏技能向上	高い所へ登っていく情景	A
04	おじいさんがピノキオを作る	単音＋分散和音	スタッカート奏法による演奏技能向上	マーチ，元気な情景	A
05	起き上がろうとすると転ぶ	和音＋単音	レガート奏法と速い動きによる表現力向上	場面転換，しのび寄り捕まえる情景	A
06	上手に歩ける	単音＋分散和音	一定のリズムと音型による表現力向上	マーチ，元気で明るい情景	A
07	サーカス	単音＋和音	レガートと歯切れ良く切る演奏技能向上	躍動，上に登っていく情景	B
08	操り人形のダンス（1）	単音＋分散和音	ワルツのリズムを感じる表現力向上	踊りの情景	A
09	操り人形のダンス（2）	和音＋単音	タンゴのリズムを表現する演奏技能向上	踊りの情景	B
10	操り人形のダンス（3）	単音＋分散和音	付点を交えたワルツのリズムを感じる表現力向上	踊りの情景	A
11	金貨の音	和音	アルペッジョで表現する演奏技能向上	音を鳴らす情景	A
12	遊園地	単音＋和音	レガート奏法で表現する演奏技能向上	美しい情景	B
13	鼻が伸びていく	単音＋和音	半音階奏法と音のダイナミクスによる演奏技能向上	広がっていく情景	B
14	不安と恐怖	和音＋単音	アルペッジョと単音レガートによる表現力向上	不気味な情景	B
15	おじいさんを必死にさがす	単音＋和音	付点音符と8分音符の演奏技能向上	暗い情景	A
16	海の歌	単音＋分散和音	歌による表現力向上	流れるようなきれいな情景	B
17	魚が大クジラを恐れて逃げる	単音＋和音	速くしっかりとしたタッチで弾く演奏技能向上	慌て急ぐ，風，嵐の情景	C
18	大きな波（1）	和音	グリッサンド奏法による演奏技能向上	風，嵐の情景	A
19	大きな波（2）	和音	グリッサンド奏法による演奏技能向上	風，嵐の情景	A
20	大きな波（3）	単音	レガート奏法によるうねるような表現力向上	風，嵐の情景	B
21	クジラが迫ってくる	単音	レガート奏法で音をしっかりと出す演奏技能向上	地震，台風の情景	A
22	魔法	単音	音を均等に鳴らす演奏技能向上	変身，場面転換	A
23	ゼペットじいさんの歌	単音＋和音	歌による表現力向上	マーチ	B
24	ピノキオの歌	単音＋和音	歌による表現力向上	明るく楽しい情景	B

〈特性〉

24の情景を設定した。ゼペットじいさんとピノキオは，テーマ音楽のみではなく，歌詞を付けたテーマソングの設定を試みた。また，同じ情景でも使用する曲を選ぶことができるように，複数曲掲載した。

単音と和音の他，分散和音や3連符を入れ，より豊かな響きを表現する技能向上ができるように作曲した。別の22の情景にも応用できるようにした。バイエル程度13曲，ブルグミュラー程度10曲，ソナチネ程度1曲の難易度である。

⑥桃太郎（譜例6・表7）

【譜例6】 桃太郎 中島 龍一 作曲

01. のどかな村の曲 ♩=90 mp

02. 鬼のテーマ ♩=85 f

03. おじいさんとおばあさんのテーマ ♩=100 mp

04. 桃のテーマ ♩=100 mp

05. 桃太郎のテーマ ♩=110 f

06. 犬のテーマ ♩=110 mp

07. 猿のテーマ ♩=110 mp

08. キジのテーマ ♩=140 mp

09. 鬼の宴会 ♩=110 mp

10. 桃太郎と鬼の戦い ♩=140 f

表7 「桃太郎」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	のどかな村の曲	単音＋和音	レガート奏法による表現力向上	爽やかな情景	A
02	鬼のテーマ	和音	3 度和音と和音をしっかりと掴む演奏技能向上	不安，暗い情景	A
03	おじいさんとおばあさんのテーマ	単音＋和音	レガート奏法による表現力向上	静かな情景	A
04	桃のテーマ	単音＋和音	柔らかい響きを表現する演奏技能向上	明るい情景	A
05	桃太郎のテーマ	単音＋分散和音＋和音	付点のリズムを感じる演奏技能向上	マーチ	A
06	犬のテーマ	和音＋単音	スタッカート奏法による歯切れ良い表現力向上	可愛らしい情景	B
07	猿のテーマ	装飾音符＋和音	細かい動きによる演奏技能向上	すばしっこい情景	B
08	キジのテーマ	単音＋装飾音符	ゆったりとした表現力向上	落ち着いた情景	A
09	鬼の宴会	和音＋分散和音＋単音	シンコペーションを感じ取る演奏技能向上	マーチ，楽しい情景	C
10	桃太郎と鬼の戦い	単音＋和音	音のダイナミクスによる表現力向上	何かが迫ってくる情景	B

〈特性〉

鬼・おじいさんとおばあさん・桃・桃太郎・犬・猿・キジのテーマを含む10の情景を設定した。日本のおとぎ話であるが，あえて日本音階を使用せずに作曲した。

単音と和音の他，装飾音符を取り入れ，細かい動きの演奏技能向上ができるように作曲した。別の9つの情景にも応用できるようにした。バイエル程度6曲，ブルグミュラー程度3曲，ソナチネ程度1曲の難易度である。

⑦おむすびころりん（譜例7・表8）

【譜例7】

おむすびころりん

中島 龍一 作曲

01. やさしいおじいさんのテーマ
♩=85
mp

02. よくばりおじいさんのテーマ
♩=110
mf

03. かわいいねずみ達のテーマ
♩=120
mf

04. おむすびが転がる～穴に落ちていく
♩=90
mp
accel.

05. 楽しい宴会
♩=110
mf

06. いじわるじいさんが急いで走る

♩=150
mf

07. 猫の鳴き声に驚いてねずみが逃げ回る

♩=80
mf
♩=170

表8 「おむすびころりん」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	やさしいおじいさんのテーマ	単音＋和音	左手伴奏を均等に鳴らす演奏技能向上	静かな情景	A
02	よくばりおじいさんのテーマ	単音＋和音	付点とシンコペーションを感じることに よる表現力向上	マーチ	A
03	かわいいねずみ達のテーマ	単音＋和音	スタッカート奏法によりリズム感を出す 表現力向上	可愛らしい情景	A
04	おむすびが転がる～穴に落ちていく	単音	レガート奏法による演奏技能向上	迷う、緩やかな情景	A
05	楽しい宴会	単音＋分散和音 ＋和音	タイと付点のリズムを連動させる演奏技 能向上	賑やかな情景	A
06	いじわるじいさんが急いで走る	単音	スタッカート奏法による表現力向上	逃げる、急ぐ情景	A
07	猫の鳴き声に驚いてねずみが逃げ回る	単音＋和音	緩やかな所と歯切れよく切る表現力向上	緩急を付ける情景	A

〈特性〉

2人のおじいさん・ねずみのテーマを含む7つの情景を設定した。テーマには日本の音階を使用し、その他の情景では西洋音階を使用対比を楽しめるようにした。

単音と和音の構成で弾き易くし、レガートやスタッカート奏法その他シンコペーションや付点のリズムの表現力向上ができるように作曲した。別の9つの情景にも応用できるようにした。全てバイエル程度で演奏できる難易度である。

⑧さるかに合戦（譜例8・表9）

【譜例8】

さるかに合戦

中島 龍一 作曲

01. 物語の始まりと終わり
↓-80
mp

02. 木が大きくなっていく
↓-95
mp cresc. f

03. 木によじ登るかに
↓-85
mp

04. 木によじ登るさる
↓-175
mf

05. かにが元気に歩く
↓-110
mf

06. かにが元気なく歩く
↓-80
mp

07. 子にが悲しく歩く
↓-100
mp

08. 子にが力強く歩く
↓-110
mf

09. 蛙が飛んでくる
↓-125
mp

10. 栗が転がってくる
↓-160
mf

11. 牛のふんがべたりと歩いてくる
↓-160
f

12. うずが転がってくる
↓-110
f

13. 元気な蛙が歩いてくる
↓-110
mf

14. 元気の悪い蛙が歩いてくる
↓-90
mp

15. 悪い蛙が歩いてくる
↓-110
mf

16. 戦いで蛙が逃げる
↓-160
mf

17. カニが種をまく
↓-110
mf
1. バラッ バラッ バラッ バラッ バラッ バラッ おいしいかきのみ はやく なれ

18. 栗の歌
↓-110
mf トグ トグ イガイガ トグ トグ イガイガ くりのめだい! くりのめだい!

19. 蜂の歌
↓-115
mf プーン プン プン プン おしりのほりは テクリといたい プーン プーン プーン

20. うずの歌
↓-90
f どさん どさん おれはうず つよくてからだも たくましい どさん どさん おれはうず

表9 「さるかに合戦」の情景場面についての総括表

※難易度 A：初級（バイエル程度） B：中級（ブルグミュラー程度） C：上級（ソナチネ程度） D：最上級（ソナタ以上）

	情景	作曲書法	表現力（演奏技能）向上の効果	応用できる情景	難易度
01	物語の始まりと終わり	単音＋和音	日本音階による和音の響きを感じ取る表現力向上	静かな情景	B
02	木が大きくなっていく	和音＋単音	音のダイナミクスを和音で表現する演奏技能向上	何かが広がって行く情景	A
03	木によじ登るかに	和音	ゆったりとした響きを感じ取ることの表現力向上	ゆったりとした情景	A
04	木によじ登るさる	単音＋和音	スタッカート奏法による演奏技能向上	可愛らしく跳ねる情景	A
05	かにが元気に歩く	単音＋和音＋分散和音	付点のリズムを感じながら弾く演奏技能向上	マーチ	A
06	かにが元気なく歩く	単音＋和音	レガート奏法による表現力向上	寂しい情景	A
07	子にが悲しく歩く	単音＋和音	スタッカート奏法による表現力向上	悲しい情景	A
08	子にが力強く歩く	単音＋和音＋分散和音	付点と和音のメリハリを付ける演奏技能向上	マーチ	A
09	蜂が飛んでくる	単音＋和音	速い動きによる表現力向上	流れが速い、舞うような情景	B
10	栗が転がってくる	単音＋和音	レガートで音を揃えて弾く演奏技能向上	何かが降りてくる情景	C
11	牛のふんがべたりと歩いてくる	和音＋単音	ゆったりとした響きを出す表現力向上	重く緊張感のある情景	B
12	うすが転がってくる	単音＋和音	3連符の演奏技能向上	何かが降りてくる情景	B
13	元気な猿が歩いてくる	単音＋分散和音	一定の速さで弾く演奏技能向上	マーチ	A
14	元気のない猿が歩いてくる	単音＋和音	レガート奏法による短調の表現力向上	悲しい情景	A
15	悪い猿が歩いてくる	和音＋単音	タイと付点の連動を感じ取る演奏技能向上	不安な情景	B
16	戦いで猿が逃げる	和音	スタッカート奏法による表現力向上	急ぐ、走る情景	A
17	かにが種をまく	分散和音＋単音＋和音	歌による表現力向上	マーチ	A
18	栗の歌	単音＋分散和音＋和音	歌による表現力向上	滑稽な情景	A
19	蜂の歌	単音＋和音	歌による表現力向上	ゆったりとした情景	A
20	うすの歌	単音＋和音	歌による表現力向上	迫力のある情景	A

〈特性〉

かに・栗・蜂・うすのテーマソングを含む20の情景を設定した。歩く情景を細かく分け、それぞれの雰囲気表現できるようにした。

単音と和音を中心として分散和音も含めた構成で、響きとリズムの表現力向上になるように作曲した。別の16の情景にも応用できるようにした。バイエル程度14曲、ブルグミュラー程度5曲、ソナチネ程度1曲の難易度である。

2. 保育者養成課程における授業での試み

以上、8つの物語から延べ116の情景を示し、その特性を述べた。筆者は日本体育大学児童スポーツ教育学部における音楽関連科目で、これらの情景を題材とした実践を行なった。専任1名非常勤2名で組む科目である。1クラス学生約50名を教員3人により、音楽表現実践とピアノ個人指導を行う授業展開である。50名を4グループに分け、その内2グループは合同で音楽表現実践、残りの2グループはそれぞれ1名の教員がピアノ個人指導を行う授業を行なっている。変則的ではあるが、2週間で音楽表現の学びとピアノの個人指導が1セットで受けられるという仕組みの授業形態である。教員はローテーションを組むため、全ての学生と接することができる。

その中で、筆者の担当する音楽表現実践において、劇音楽の実践を行なった。学生には1人1台ずつの電子キーボードがあり、ヘッドフォンも装備されているため、音に対する配慮も十分な環境で授業進行が可能である。学生はピアノ初学者から経験者まで幅広い。これらの劇音楽は初学者でも弾くことができるように作曲してあるた

め、経験者にとっては容易に弾くことができた。経験者には、1つ物語を選び、そのストーリーを感じながら順番に弾いてみるように指示を出した。また、ピアノ初学者には、和音のみにより書かれた、容易に弾くことができるものを何曲か推薦し、それを弾いてみるように指示を出した。経験者は、問題なく個々に選んだ物語を感じながら楽しそうに弾いていた。初学者は、個々に選んだ楽譜の音読みから始める学生が多く見られたが、音の配列もシンプルに書いてあるため、短時間である程度の形になった。これらの劇音楽は単なるピアノの楽曲ではなく、表題が付いている短い音楽のため、「やってみたい→できた→楽しい→次への意欲」という参加意欲と活動意欲が、多くの学生に見られた。

養成課程におけるピアノ学習は、バイエルやブルグミュラーといった教則本による演習が中心にならざるを得ない事情がある。短期間で演奏技術を身に付けなければならないからである。そのために、教則本による基礎的な学習を重視しがちなのである。その背景には、就職試験における実技試験課題が、教則本から出題されることが多いこともある。また、教則本は演奏技術を見る物差しとしてはある程度の目安となり、採用側からすれば大変便利なものである。しかし、実際の保育現場では、子ども相手に教則本を使用することは無い。子どもの歌や楽曲を使用し、音楽で遊ぶのである。筆者は、実際に現場で使われている歌等から必要な技術を学ぶことが、学生の意欲向上にも繋がるものと日々考えている。ピアノは、初学者にとって臆する部分が多い楽器である。それを如何に合理的に修得させるかを、指導者側は考えていかなければならない。それには、まず意欲を持たせることが必要不可欠である。同じ音型の機械的反復練習を行う教則本よりも、音楽を感じ、様々な表現ができる楽曲から学ぶ方が有意義であると考え。今回は教則本から離れた簡易的な実験ではあったが、初学者も経験者もそれなりに楽しんで実践していた。先ず教員が学生に対して演奏見本を示し、それを通して学生が練習し、細かい表現を習得していく指導方法により、学生は音楽を表現する喜びを感じていた。特に初学者に対しては、録音や手の運び等を録画することを許可し、教員も学生の技量に応じてゆっくりと演奏して、見本を示した。

これらのことから、筆者の示した作曲書法や演奏技法によって、本研究の目的である「養成過程において学ぶ学生が音楽表現の手法や、現場でそれを活用または応用できる技能を身に付けること」に繋がり、音楽表現の手法や技能を身に付けられたと確信できた。

今後は詳細にわたるデータを取り続け、音楽的表現力を身に付けるモデルカリキュラムの開発を行っていく必要がある。劇音楽を用いた授業実践の効果測定を行い、保育者養成課程の学生が音楽表現や技能が向上したと言えるデータを示していくことが今後の課題である。本学ではカリキュラムに劇遊びを学ぶ科目の導入が検討されており、これは前述の効果測定に関して十分有益であり、また音楽的表現力のある学生を育成するために有意義であると考え。

VI. 考 察

音楽の総合芸術として、オペラが挙げられる。オペラは、作品全体を通じて作曲された歌の劇であり、複雑な総合芸術である。音楽的要素はもとより、文学的詩的要素（台詞）、演劇的要素（劇としての構成、演技）、美術的要素（舞台装置、衣装）、舞踏的要素などが合体したものである。19世紀後半まで主としてヨーロッパの貴族、上流階級の娯楽だったオペラを、より庶民的な軽い娯楽にしようとした18世紀イタリアの幕間オペラ（オペラ・ブッフア）が直接の前身となったオペラの通俗大衆版がオペレッタであり、オペラと異なってせりふの部分がかなりあり、時の世相や生活に密着した題材をもとにしたものや空想的、あるいはエグゾティックなラヴ・ロマンスを骨子とし、笑いの要素を織り込んだ作品が多く、19世紀後半から20世紀初頭にかけてオペレッタの黄金時代をつくった¹¹⁾。また、その形式を踏襲しつつ20世紀初頭以来、アメリカにおいて発達したミュージカルも同様に音楽の総合芸術の概念を持つものである。このような歴史的背景の中で、日本にも欧米音楽が入って来るようになり、様々な楽曲やオペラ、オペレッタも数多く作曲され、上演されている。

幼稚園や保育所で行う劇は、前述のようなオペラやオペレッタのような規模にはとても至らない。しかし、ひとつの劇を行う場合、その規模に関係なく、音楽・台詞・演技・美術・舞踏といった要素は不可欠である。つまり、感性豊かな音楽的表現力のある学生を育成するためには、音楽を多角的に捉える力が必要であり、そのためには劇音楽について学び、実践することが重要だと考える。本論文では、8つの題材を選定し、ピアノによるオリジナルの情景音楽を付けた。外国の童話と日本のおとぎ話や民話から選んだことは、幅広い音楽的表現能力を養うために有効である。

登場人物のテーマ、またはテーマソングは、劇を進行する上で重要な役割を果たすことができる。また、ストーリーも分かりやすくなる利点もある。更に歌を付けることにより、音楽的表現力も十分向上することができる。ま

た、エンディングに関しても歌うことにより、一体感を得ることができる。歌うことは、リズムを感じ、旋律を覚え、歌詞を覚えてその意味を理解するという、4つの作業が必要である。また、歌は「言葉」であり、言葉は直接的に伝えることができるために、表現力向上に有効であると考ええる。

心情を表す音楽も、その心の状態や雰囲気をイメージしながら演奏することにより、表現力向上に繋がる。また、同じ情景の場面でも、いくつかの中から音楽を選ぶことができれば、子どもたちとの関わりや観察の中から選択することで、その有用性があると考ええる。

また、各曲については、その情景に限るということではなく、様々な物語での使用を考えることにより、音楽的な感覚を養うことができる。学生のうちに、その応用力を培うことができれば、より豊かな感性が備わると確信する。

全ての情景 116 曲の難易度は、ピアノ初学者でも臆することなく弾けることを熟慮しつつ作曲した。総括表に記した通り、一応の目安として A～E の 5 段階に振り分けた。結果、D・E ランクに当てはまるものは無く、A (82 曲)、B (30 曲)、C (4 曲) となった。物語ごとに分けず、全体的に考える理由は、それぞれの曲が様々な物語のシーンに応用することができるからである。割合で示すと、A (バイエル程度) 71%、B (ブルグミュラー程度) 26%、C (ソナチネ程度) 3% となり、殆どが A・B ランクである。このことは、ピアノ経験者は勿論、初学者であっても弾くことができ、更に練習を積み重ねることにより、表現力向上にも繋がると考える。以上が総括的な考察である。

子どもにとって、音楽は「遊び」のひとつである。模倣から表現、そしてその変化から発展し、遊びを確立していくのである。だからこそ、その成長や発達段階の姿を見据えた指導ができる学生を育成することが重要である。そして、感性豊かな音楽的表現力のある学生を育成するための今後の課題として、これらの劇音楽に関する学生側からの意見収集や演奏技能による調査から詳細なデータを取り、分析と考察を行い、その教育的効果を検証していくことが必要だと考える。

引用文献

- 1) 吉野幸男 (代表)：幼児音楽教育の基礎 あたらしい音楽表現，音楽之友社，2006，p. 8
- 2) 新音楽辞典 楽語，音楽之友社，1980，p. 200
- 3) 鶴巻保子：保育者養成のための音楽的表現技術における学生の学び，鹿児島純心短期大学紀要，第 42 号，2012，p. 62，p. 65
- 4) 棚瀬麻実子・滝澤真毅：音楽的表現力を育てる授業へのアプローチ—ミュージカルの表現活動を取り入れた学習活動を通して—，帯広大谷短期大学紀要，第 51 号，2014，p. 73
- 5) 小林美実 (監修・指導) 高野雅子 (編著)：表現 幼児音楽② 保育者の音楽的基礎技能と基礎知識，保育出版社，2002，p. 12
- 6) 中島龍一：たのしく弾こうピアノ小品・名曲集，共同音楽出版社，2016
- 7) 中島龍一：たのしく弾こうピアノ小品・名曲集，共同音楽出版社，2016，pp. 147-175
- 8) 新音楽辞典 楽語，音楽之友社，1980，p. 523
- 9) 新音楽辞典 楽語，音楽之友社，1980，p. 608
- 10) 新音楽辞典 楽語，音楽之友社，1980，p. 303
- 11) 新音楽辞典 楽語，音楽之友社，1980，p. 75，pp. 79-80

〈連絡先〉

著者名：中島龍一

住 所：東京都世田谷区深沢 7-1-1

所 属：日本体育大学芸術学群音楽研究室

E-mail アドレス：ryu.nakajima@nittai.ac.jp