

第十章 日本コンピュータ音楽教育学会 17 年の軌跡

～DTM 活用による音楽教育の実践と推進～¹

Tracks of 17 years at Japanese Society for Computer Music Education —Practice of musical education by DTM use, and promotion—

要旨

1993 年 8 月「日本コンピュータ音楽教育ソサエティ」設立から現在に至る 17 年間に振り返り、その間の様々な出来事や活動の問題点等について再考する。

設立趣旨「我が国のコンピュータによる音楽教育の普及と発展に寄与することを目的とする」を掲げ、その内容は、(1) コンピュータによる音楽教育の調査・研究。(実践研究、指導方法などを含む)、(2) コンピュータによる音楽教育の普及活動。(研究会等の計画・実施を含む)、(3) その他目的を達成する為に必要な事業。以上 3 点である。

ここでは本会の実施事業を提示し、活動(研修会、コンペ実施、授賞式・コンサート等)やそれに伴う子どもの様子、あるいはコンペ入賞作品の分析等について述べることで、本会の果たした役割や学会活動そのものを考察する。

1. 学会(Japanese Society for Computer Music Education=JSCME)¹の設立

¹ 1993 年 8 月、「日本コンピュータ音楽教育ソサエティ」として設立。のちソサエティを「学会」と改称。設立総会において会長/谷中(事務局長兼任)、副会長/伊藤實、田村幸男、理事/小林田鶴子、浦川達夫、松本勝、久武直博、上原和夫、ボイコ・ストヤノフ、中村滋延、村瀬重響、加藤孝司が選出された。

1993 年 8 月 28 日(平成 5 年)、東京・神楽坂エミールでの、「日本コンピュータ音楽協会設立総会」における協会の設立後、引き続き同会場において「日本コンピュータ音楽教育ソサエティ設立総会」が開かれ、音楽協会と同様にソサエティの承認、設立の運びとなった。

それから遡る 1992 年のある日、筆者は作曲家・上原和夫と二人で電子・コンピュータ音楽について、特に我が国の現状について議論していた。現代音楽の動向、問題点、そして音楽教育など口角泡を飛ばしての議論の末に、「新しい組織の結成」との結論に行き着いた。千葉県柏市内の、ある場所でのことである。

その後分担して二人で準備を進め、ようやく翌年 8 月に設立総会を迎えるところまで漕ぎつけ、設立に至ったことは前述のとおりである。

計画の当初、筆者は音楽協会の中の一つのセクションとして「音楽教育の研究部門設置」を考えていた。しかし計画を進めていく段階で様々な問題が表出し、協会のなかに教育部門を置くことは困難であることが明瞭になっていった。

何故ならば、協会自体がコンピュータ音楽の制作者やその関係者が多く、目的も制作のためのシステム開発や制作、作品の公表といった、純粋にクリエイティブな方向であったのに対し、音楽教育のセクション

はクリエイティブな方向を持ちながらも、音楽教育＝子どもの成長・発達に主眼を置き、音楽教育における方法論やシステム開発、イージー・オペレーションの探究や臨床といった教育現場での実践研究を目指していたからである。

それ故設立においては独立した二つの協会の立ち上げということになったが、「コンピュータを介在しての活動」との根底は共通のものであった為、当初二つの組織のメンバーの多くは両組織に重複して存在していた。つまり両組織の主要メンバーは両方の協会に所属している状態であった。筆者自身も双方の組織の運営委員を兼ねていた。

しかし当然のことながら、実際に両組織が動き始めてみると、双方に関係する役員は自分のメイン活動となる組織の運営に時間をとられ、とても他方の組織の仕事にまで手が回らない。

そのうち弊害が表面化し、その為設立の数ヶ月後には両組織の会長（上原と筆者）同士がまず話し合い、両協会理事会の承認を得て、「組織の幹部は単一組織の役割に専念する」との共通理解が図られることになった。これによって、二つの組織は全くの独立した組織として再出発することになったのである。

2. 学会 (JSCME)

2-1 趣旨・内容の概略

ここで本会設立の趣旨や内容の概略について、再掲部分も含め述べてみよう。

1. 趣旨「我が国のコンピュータによる音楽教育の普及と発展に寄与することを目的とする。」

2. 内容 (1) コンピュータによる音楽教育の調査・研究(実践研究, 指導方法等を含む)

(2) コンピュータによる音楽教育の普及活動(研究会等の計画・実施を含む)

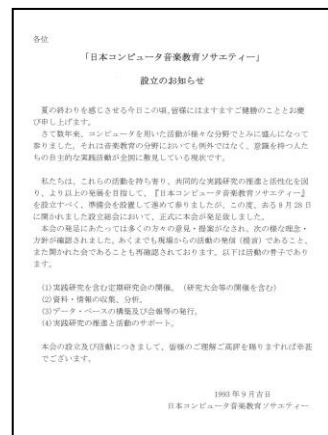
(3) その他目的を達成する為に必要な事業

3. 事業 (1) 夏期研修会等の開催(毎年都内の会場で, 現場の指導者や大学院生を対象にした研修会等を開催)

(2) 子どもが創るコンピュータを用いた音楽やマルチメディア作品を募った『コンピュータと子ども・音楽創作コンペ』の開催等(1996年～)

(3) 論文・研究レポート集, 子どもの作品集の出版等, コンペ受賞作品集(CD-ROM)の出版, 会報の発行等

前述のように, 本会は当初から教育現場における実践をメインに据えた研究活動を目指した。それ故, 自ずと実践のためのDTM²システム構築やイージー・オペレーションの追及, 指導方法や授業実践の方向に進んだことは自然の成り行きであった。しかしその為, 科学的・学術的な研究や考察が手薄になっていたことは否めない。(資料 1)



² Desk Top Music の略。コンピュータ音楽を指す。

2-2 学会の歩み ソサエティから学会へ

既述のように其々の団体が独立した活動をすることになったことで、音楽教育ソサエティも組織の一部を修正し、新体制での活動を始めることになった。

研究会の企画・実施など本格的な活動を開始したのはこの頃からである。新体制当初の1,2年は2~3ヶ月に1度のペースで、都内の神楽坂エミールをはじめ、千葉県、神奈川県内などの会場で、小規模ながら活発な研究会を継続していった。

頻繁に実施していた研究会の内容の主なものは、会員相互の情報交換、DTMシステムと操作の研修会、指導方法、授業研究などの実践研究であった。

それらの研究会から第一にわかったことは、現場指導者に対するDTMを活用した指導方法等について、早期の研修会の必要性についてである。「使い方」の研修について、現場からの希望が多い状況が浮かび上がっていたのである。

そこで我々はその対処として、教育現場の指導者（小・中・高）のDTMシステム操作のための研修会を企画・準備し、実施に漕ぎつけたのが8月のことである。第一回は東京・神楽坂エミールにて、数十名の参加者を迎えて2日間に渡りDTM概論、ソフトのオペレーション、指導方法など実践的な研修が展開された。

積極的な参加者の内容や研修後の希望から、我々は現場指導者へのこのような研修会の必要性を痛切に感じ、以後、継続実施していくことを参加者とともに確認しあった。そうしてその後10年近く、「日本コンピュータ音楽教育学会夏期研修会」は続けられることになる。

当初は現場の指導者を対象にしたもの

であったが、少数ではあるが教育系大学学部の学生や院生、教育委員会指導主事、また吹奏楽や合唱部等の音楽部顧問など、音楽授業の指導者だけではなく、多様な立場の人々が其々の目的を持っての参加があり、熱心なアプローチがあった。

初めての研修会開催の後、1996年には第一回「コンピュータと子ども・音楽創作コンペ」を開始する。審査委員長に音楽サイドからブルガリアの作曲家・ピアニストで、ブラジル・バイーヤ州立管弦楽団指揮者のBoyko STOYANOV(ボイコ・ストヤノフ)、審査委員に音楽教育サイドから(現)関西学院大学教授・吉田孝、美術サイドから彫刻家(石彫)・八木ヨシオを迎え、毎年固定した審査委員会による子どものためのコンペが、2007年の第12回コンペまで継続されることになる。

コンペの実施計画について、審査会は1次審査と2次審査に分かれ、2次審査が最終審査を意味した。しかし実際に審査を行ってみると、予備審査及び最終審査が必要となった。そのため急遽計画を変更し、最終審査を前述の3氏に委ね、それ以前の予備審査から2次審査はコンペ実行委員会メンバーが兼任して審査員を務めた。

本コンペは「コンピュータを活用した子どもたちのレベルの高い作品や、頑張った子どもたちを顕彰する」趣旨で始められたもので、教育現場におけるPC活用による創作表現活動の活性化や啓蒙といった意味も包含したものであった。12年間に多くの子どもたちの作品が集まり、子どもたちの可能性を示唆する多くの作品群が生まれたことは、真に我々の喜びであり、意味あるものになったと考えている。

ところでソサエティの数年の活動から、

活動に対するいくつかの反省点が話題にされた。その一つが、前述した「会としての学術的考察の停滞」であった。本会の名称変更はそれだけが理由ではなかったが、実践研究をメインとしながらも、「実践研究だけではなく学術的な研究」への介入を考え、会員からのアンケートをまとめた。

(資料 2)³



結果として会の名称を、現在の「日本コンピュータ音楽教育学会」(2007年～)とし、再出発することとなった。また改称は本会の活動を継続する方向性を示すことにもなり、そうして2014年まで継続された。

団体の名称は「学会」と変更されたが、会員の多くは小・中学校、高等学校の現場指導者で、個々の現場は其々手いっぱいといった状態が続いていた。実践報告や指導方法等についての論議は可能でも、まともな学術論文の執筆時間にはなかなか厳しいものがあり、そういった状態は慢性的なものであったため、学術面においては停滞していた。

ただし会員個々(もちろん会員のみならずPC活用の多くの教師、またPC活用に手を染めていない教師も含め、全体につい

て言えることであるが)の動きは一部には活発なものがみられ、教育現場における音楽教科等の授業時間削減や、増加一方の学校現場の仕事の煩雑さを抱えながら、それでも「子どものための授業」「子どものための音楽教科」を目指して活動する指導者が何時も存在している⁴ことを、ここに述べておきたいと思う。

3. 学会活動を考察する

本会は「夏期研修会」と「音楽創作コンペ」の実施を大きな活動の柱としていた。大小様々な研究会開催は別として。しかし残念ながら、現在様々な理由からその両者ともここ数年ほど休止の状態にあり、「音楽創作コンペ」の再開については計画中であるが、研修会については現在のところ再開の目途は立っていない。

特にこの研修会については、近年参加希望者が激減し、開催後の赤字決算の問題は数年前から続いていたことで、休止を余儀なくされたいきさつがある。休止の数年前には毎年同じように、「次年度はやはり休止か。いや何とか頑張って開催したい。」との問答が繰り返されていた。

加えて「音楽創作コンペ」も同様な事情があり、コンペに参加する子どもたちの作品数が減少の傾向にあった。但しやはり「夏期研修会」と同じく参加者皆無ということではなく、両者とも小人数ではあるが参加希望がありながら、現在休止の状態にならざるを得ないことは心苦しい事である。今後可能な限り善処していきたいと考える。コンペについても同様に、現

³ 学会 HP, 1997年現在。

⁴ ただしピーク時に比べると、2010年現在それらコンピュータ活用による音楽教育実践は極端に減少している。

在再開に向けて検討している。

3-1 研究会, 研修会の企画と実施

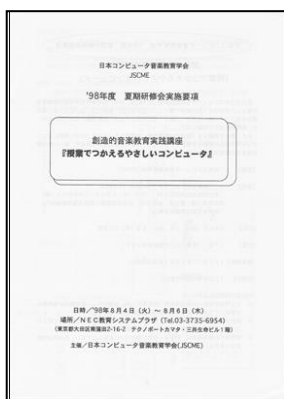
特に本会が発足してからの 5 年間ほどは大小多くの研究会を活発に開き, 3 ヶ月に 1 度の時期もあった。

(資料 3)⁵

それらの多くは会員のための相互研究会であったが, 全国から参加者を募った夏期研修会(年 1 回開催)においても, 実質的には研究会の様を呈していた。研修会では主に PC システムの操作やソフトの使い方の研修とともに, 実践的研究, 例えば授業実践における指導の方法等をセットしていたからである。

それ故夏期研修会においては, ただ単に研修にとどまらず, 各教育現場の PC 導入の現状や子どもの実態などの情報交換とともに, 指導方法や評価などについての実質的な研究活動が, 講師・受講者の別なく為された部分もあったことは意味深いことである。

そういった中から, 実践上のヒントを得る, あるいはそのヒントを拡大して新たな方法を見出すきっかけが生まれる等の, 相互作用による発展的な高まりをもたらすことにつながっていった。



⁵ 1998 年度の夏期研修会実施要項の表紙。毎年「創造的音楽実践講座・授業で使えるやさしいコンピュータ」のテーマで, 多彩な講師陣により毎年都内の会場で開催された。

夏期研修会の参加者は, 多い年で定員ギリギリを数え, 参加者の地域は, 北は北海道から南は四国, 九州にまで及んだ。日程は 1 日だけの年, 2 日間の年, 最長の年で 2 泊 3 日まで拡大した。

会場は東京・神楽坂の「神楽坂エミール」, 東京・南蒲田の「NEC 教育システムプラザ」, また同プラザが閉鎖された後は, 「都立本所高等学校」など都内の公立高校のコンピュータ室を借用して続けられた。

講師には学会メンバーであり DTM システムを活用した音楽授業の実践家であった田村幸雄や, 音楽活動のシステム活用に熟練していたボイコ・ストヤノフ, 当時の国立教育研究所芸術教科研究室長・吉田孝, あるいはメディア活用による作曲家・即興表現の丸山亮のパフォーマンス, 邦楽器導入の際には琴の高橋智子, またマルチメディア作品のアプローチには石彫家の八木ヨシオなど, 多彩な講師陣による研修会が展開された。

しかし教育現場における最盛期=特に音楽教科のコンピュータ活用による研究授業等が一頃の山場を過ぎた頃から, 徐々に参加者の減少が続き, 休止の数年前からは, 開催の度に赤字が累積する状態が続き, 最終的に開催の休止を余儀なくされたことは既に述べたことである。

他の活発な活動を続けていた研究会, 例えば都内を中心に活動していた「音楽指導システム研究会」や「(学校音楽)メディア研究会」などの規模の大きい団体も含め, 多くの研究団体も活動の休止や会の解散, 消滅の危機にさらされ, やがて衰退していく。本会もそういった流れの中にあって他と同様な状況を呈している。(既

に2014年、本会発展的解散)

こういった状況は、コンピュータ活用による音楽教育現場に対して、我々研究団体としての役割が既に終わりを告げているということなのであろうか。多くの研究団体の解散やコンペによる子どもたちの作品の減少などから、そういったことも云えなくはないだろう。

言い換えれば、小中学校、高校の音楽教育現場に、DTM活用による創作や表現活動が、ほとんど絶えてしまっていると考えるのは早計であろうか。学校現場や地域の音楽部会等での組織的な研究活動の意味において。

ただし本会における団体としての活動は停滞していても、会員の一部には、ある時には個々に、ある時には自ら研究会を立ち上げる等の中で、小規模ながらも、まだまだ活発な活動が継続されていることも現実のことである。例えば厚木市立相川小学校の田村幸雄や千葉市立高洲第三小学校の村越江利子の活動などがそうであるように。

本会員の他にも個々に活動する指導者が存在していて、それぞれが其々の学校現場に合った独自のアプローチを展開していることを考える時、会としての役割の終焉ということも言えるかも知れないのではないかと考えるのである。

さてここで、平成19年度から20年度の2年間、「わかる授業実現のための教員の教科指導力向上プログラム」の一つとして、研究課題「DTM(コンピュータ音楽)システム活用によるわかる授業のための効果的な指導方法の研究」に取り組んだことを報告しておきたい。

これは平成19年度の文部科学省委託事

業として筆者が研究代表者となり、当時の勤務校(金沢星稜大学)が受託し、20年度は同大の共同研究として引き続き、平成21年3月末に2年間の研究を終えて、報告書作成が終了したものである。

本研究では研究協力者として、前述した田村や村越の他、金沢大学附属小学校の橋本俊彦など、教育現場の多くの指導者の協力を得た。外部参加の研究メンバーは、すべて本学会の会員であった。

ここでのDTM活用による研究授業は、学校や子どもの実態を踏まえ多様なアプローチが展開されたが、それらはDTM活用による音楽教育の終焉や研究の行き詰まりを感じさせるものではなく、むしろ多くの可能性や多くの研究の余地を包含したものであったことを記しておきたい。

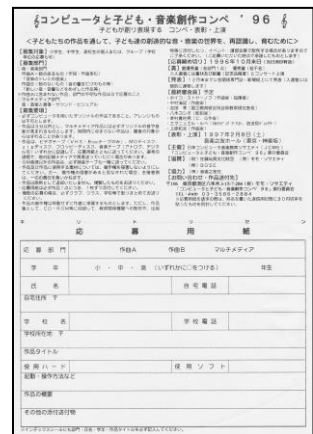
3-2 子どものためのコンペの企画と実施

(1) コンペの企画と実施

(資料4)

「コンピュータと子ども・音楽創作コンペ」と題して1996年から開始したコンクールは、コンピュータを活用した子どもの作品を募り、頑張った子どもたちや良い作品を認め、褒めようといったコンセプトの下に開催していた。

音楽教育現場におけるコンピュータ活用の普及や啓蒙を意図したものであったことは既述したことであるが、それらの意



図の背景には、子どもたちの様々な可能性や豊かな感性、創造性の伸長を目指していたこともまた確かなことである。

コンペ実行委員会を組織し、学会と共催して取り組んだが、実行委員会と学会役員の多くは重複していた。東京近辺の会員でなければスタッフとして実務的な仕事には距離的・時間的にも難があったため、自ずとそうになっていったものである。

コンペは「音・音楽部門」と「マルチメディア部門」に分かれ、前者・作曲 A はふしのあるもの(作詞・作曲含む)従来のドレミの音楽、作曲 B はふしのないもの(音の響きだけのもの等)新しい音・音響をめざした作品など。

後者は音・音楽と映像(画像)=サウンド・ビジュアルというように細分化されている。従来の音楽とともに、現代的手法による音・音響の構築といった新しい作品の可能性や表現の多様性にも目を向けた部門設定を目指したもので、言い換えれば、子どもたちの音への新たな可能性を願ったものでもあった。

そういった我々の願いが通じたのか、慌ただしい準備期間を経て応募の蓋を開けてみると、初回ではあったが反響があり、応募作品も参加人数もその総数は予想以上に集まり、作品自体も全体的にレベルの高いものであった。募集の当初から「表彰式・コンサート」と銘打っていたため、子どもたちや作品に直接触れることができることを期待した。

資料4のように第一回コンペ'96の表彰式・コンサートは、東京・神楽坂の音楽之友ホールで開かれた。翌年'97年2月のことである。入賞した子どもたちや保護者、

教育関係者、また実行委員長・伊藤實⁶、審査委員長・Boyko STOYANOVをはじめ多くが参集した。

コンサート(入賞作品の発表)は基本的にコンピュータ上で走ることを旨としていたため、作品再生のためのDTMシステムを用意して事に臨んだ。コンサートは和やかに進行していたが、ある作品の発表のあと、作品の作者(中学生)からの厳しいクレームがあった。内容は「この音は僕が作った音ではない」というものである。

会場の参加者の一人からも、「中学生があんなに怒るということは、再生のシステムや方法に問題があるのではないか。これでは子どもの活動をつぶしてしまうことと同じではないか。」と手厳しいお叱り。現状はそのとおりであり、我々は反論や説明ができず、早急な対処に迫られた。

結局実行委員長が主催者として公式に本人に謝罪することで収まったが、その時点で我々は、作品の音色が変わった原因を突き止めることができなかった。データをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換する際、情報のある部分が抜け落ちるとか、再生の際、音源をオリジナルと同じに設定しなければならなかったことなどがわかるのは後のことである。

ただし音源設定のデータを事前に作者から受け取っていたわけではなく、今思えば作者である当の本人も、その時点でそれに気づいてはいなかったのである。

そのことで会場は気まずい雰囲気に含まれたが、その後続く作品群はその雰囲気を一掃し、無事に表彰式・コンサートを終えることができた。しかしこの出来事

⁶音楽教育、作曲家。学会副会長。永く都立高等学校の音楽教師、管理職を務めた。

は最初で最後の我々の苦い出来事である。

もう一つ、これは失敗ではないが、次のような出来事がある。それは研修会実施の初めの頃のこと、多分第二回か第三回目の研修会のことである。

研修日程が全て終了し、最後に参加者一人一人が感想を述べている時のことである。関西か四国地方から参加の、小学校の教師だったと思うが、コンピュータに接続していた音源⁷を聞いて、「こんなひどい音は子どもたちに聞かせられない。」と立腹の様子。

要するに「生の楽器の音が一番良い」ということであつたのだろう。確かに電子音は電子音であり生楽器ではない。そして生の音が一番良いとする考えも同調できる。

今でこそコンピュータ関連の電子楽器の音は非常に良くなっているが、当時はまだまだ音源・再生装置とも、現在に比べればかなり低いレベルのものが多かった。研修会で使用していたものも各メーカーの厚意で借用しているものであつたが、それ以前のもの比べると格段に良くなっていたことは確かであるのだが。

それでもその参加者にとっては、自分のイメージしていた音とのギャップが極端であつたものか、まず聞こえてきた「音」そのものについて否定したのである。それは一面においては正しいといえる。個々の指導者が子どもたちと向かいあう時、指導者の音のイメージをキープすることは大切であるからである。そういった指針やこだわりがなければ、教育の指針さ

えも揺らいだものになるだろう。

(資料5)

ただ、会の主催者の一人として筆者はこう考



える。ここでの音を否定したことから、DTMの方法論すべてを否定するのではなく、自身の考えを大切にされた教育活動のなかで、新しいものを受け入れながらの考察や実践もまた大切であるのではないかと。同時に、そういったことにもぜひチャレンジしてほしいと願っている。子どもたちの様々な可能性や豊かな感性を育むために。

「受け入れる」ということは、「受け入れてそれに染まる」ということではない。受け入れ、考察し、自己のフィルターを通し、そこに残ったものが真の血肉となるものであるだろう。つまり情報を一旦取り入れ、それらの情報を吟味し、そして必要なものを取り出し、それをかみ砕く、ということである。「かみ砕く」とは、頭での「考察」と、体を駆使した「実践」であると考え。

(2) 作品について

1996年の第一回コンペから2005年の第十回コンペ、さらに2007年の第十二回コンペまで、12年間のコンペの実施によって多くの作品が生まれ、子どもたちの珠玉の作品が入賞している。開催年によって応募数や入賞数等に差はあるものの、全体的にはかなりレベルの高い作品群が集まったと感じる。

⁷ 外付けの音源(サウンド・モジュール)。当時内臓音源はまだ珍しく、あっても音質に難がある等の理由から、外付けのものが主流であった。

作品の傾向として、当初は学校教育の活動の結果としての作品の応募が多かった中で、学校外、例えば子どもが個人的に自宅などで作ったものなどが、年とともに散見するようになったことが挙げられる。また作曲 B 部門も、コンスタントに例年の応募があったことは、現代的な手法や新しい曲づくりのアプローチが現存していることを物語るものである。

また個人的な応募の増加傾向は、学校教育だけではなく各家庭におけるコンピュータの普及率の高さを示唆していようし、学校教育とは無縁のところ、子どもたちの自主的でクリエイティブな活動が静かに始まっているということも言えるだろう。

本コンペ実施の当初、我々スタッフは「まず 10 年は継続して開催」といった意識があった。「継続は力なり」の共通した意識の下で。徐々に応募数も減少するなか、なんとか 10 回まで頑張ることで、その先が見えてくると考えていた。そうして第 10 回コンペを終えてみると、自然と「11 回目、12 回目の開催を目指して」との総意があったものである。

ただし例年になく準備に手間取り、コンペの結果発表は翌年にずれ込んでしまう結果となった。その原因は実行委員会サイドの問題が一番大きい。この前後数年は、最終審査会そのものが一同に会して開催できない状態となっていた。審査会メンバーが国外や関東を離れていたこともあり、審査資料を送付して結果を回収するのに時間のロスが多かったことも遅延の原因の一つである。

同様の状態のなかで第 12 回目も何とか開催に漕ぎつける。そうして 12 年間を振

り返してみると、そこには大小様々な、多くの子どもたちの素晴らしい作品群が、宝石のように輝いていることに気付くことになるのである。

(3) 作品分析の概要

本コンペの実施において、毎年全部門の入賞作品のなかから非常にレベルの高い作品に対し「グランプリ」を設けている。しかしながら 12 年間 12 回のコンペ入賞作品の中から、現在までに 2 作品しかグランプリが出ていない。

ここではコンペにまつわる二、三の出来事や入賞作品の概要、及びグランプリを含めた幾つかの作品について述べることによって、子どもたちの実態や作品分析の報告としたい。

本コンペは部門別審査を徹底している。学年や小・中・高校別に審査しているわけではない。そのため年齢に関係なく、部門毎に同じレベルで審査される。そうしてコンペ実施の趣旨から、できるだけ作品の良いところを見つけ認めるアプローチを、我々コンペ・スタッフは継続してきた。

実際 12 年間実施していると、子どもたちの様々な傾向が見えてきて興味深い。応募の常連もいれば入賞の常連もいる。数多く応募してくるが、なかなか入賞しない子どもの作品があったりする。と思えば、応募すれば高い確率で複数回入賞する子どももいる。これは部門によっても多少の違いがあるようであるが。

審査においてある問題が起こったことがある。またそれと類似の内容で、入賞取り消しがなされたこともあった。それは著作権の問題である。

ある年のコンペのこと、マルチメディア

部門で「これは!」と思われる作品があり、予備審査、一次審査の段階で、「これは最終審査でおそらく入賞する」と思っていた。案の定それは最終審査で部門の最優秀賞ということになった。それだけではなく、グランプリとしてはどうかという、最終審査員 3 名中 2 名までがその提案である。

ところが審査の最終段階で、ビジュアルはオリジナルだが音楽は他からそのまま借用したものであることが発覚し、グランプリはおろか入賞も取り消しになったことがあった。著作権の問題については応募要項にも記載されていたが、このような結果になってしまったことは残念なことである。

次のような興味深い話もある。ある年の授賞式コンサートの折、確か関西の中学生か高校生だったと思うが、司会者の「今までに何曲ほど作りましたか。」の問いに答えて曰く、「550 曲ほど作りました。」会場は暫し息をのむ場面である。

500 曲ほど作ったところで「和声学」という便利なものを知り、それからは自分で和声を勉強して曲作りを続けているという。会場は暖かい拍手に包まれたものだ。そのような積極的な子どももいたのである。

さて既述した 2 つのグランプリ作品⁸について言及しよう。一つは第一回コンペにおけるマルチメディア部門最優秀賞「かもめ島うにうにパラダイス」（日本教育事業団）国立市立国立第二中学校 3 年 高久貴子、原田典子の作品である。

これは北海道江差で開講された、子ども

のための夏休み講座での取り組みによって作成されたものである。

この講座ではコンピュータをワークステーションとし、地域のサウンドスケープ、体験学習など総合的なアプローチを目指し、また子どもたちの自主的で創造的な活動の推進に力を入れているという。作品は、子どもたちが集めた多くの様々な素材を作品としてまとめたもので、子どもの視点からの多様な素材が丁寧にまとめられていた。

ところでコンペの要項には「3 分以内の作品」の規定があり、それ以上は失格となる。しかしこの作品はその規定をはるかにオーバーしている。ということは応募の時点でこの作品は失格である。ただし、ここが興味深いところであるが、応募者からは「作品を自由に 3 分以内に切り取ってください」という内容のコメントが寄せられていた。

これはつまり作品のどこからどこまでかを、審査する側が自由に選んで切り取って評価してけっこう、ということである。主催者側が応募者に対して条件を出すことの逆の発想を応募者は考えたに違いない。審査員側は第一に一風変わったその点について目を向けた。これは作品の本質に関わる重大なメッセージであるのではないかということに気づいたのである。

作品は江差からの発信として地域の様々な情報、例えば風景やサウンドスケープ、伝統芸能の紹介や産業など、そこに携わる人々のインタビューを含めた多様な内容をコンピュータに取り込み構成したもので、地域の資料としても十分価値あるものになっていた。勿論マルチメディア作品としてもそのクオリティは高いもの

⁸ 補足するが、2 つのグランプリ作品は各部門の最優秀賞でもある。

であった。

第二のグランプリ作品は、2001年、第六回コンペにおける作曲 B 部門最優秀賞の「大ホール」、福井大学教育地域科学部附属小学校 4 年吉村汐七の作品である。これには次のような話がある。

予備審査の折、この作品を最初に聞いた段階では、審査員一同、作品の真意がよくつかめなかった。一方のスピーカーからしか音が出なかった為もあってのことである。「新しさがあり、良い作品だと思うし、何かあるとは思いが・・・」。次に別の再生装置(ステレオ)で再度聞くことになった。二度目に聞いた時、我々一同哑然としたものである。「はたしてこれは小学生が作ったものか?」

作品は幾つかの音源(音の素材)を、様々に電気的変調(デジタル・エフェクト)を加えて新しい音色や音響を作りだし、それをセンス良く楽曲として構成しているだけでなく、音の定位、つまり音の空間性を考え、定位設計のなかに空間移動をも設定していて、短い時間の中に様々な音たちが、まさに「生きて動いて」いたのである。

予備審査、一次審査を通過し最終審査に上げる折、我々は念のため作者と保護者に「自分自身で作ったものかどうか」の確認を取り、その上で最終審査に送りたいきさつがあった。そうして最終審査では部門の最優秀賞と同時に、満場一致でグランプリ受賞作品ということが確定したのである。

これらの作品の生成は、まさに我々コンペ実行委員会が意図していたものの大きな一つである、作曲 B 部門の「ふしのないもの(音の響きだけのもの等)、新しい音・音響をめざした作品」や、マルチメディア

部門「音・音楽と画像・映像が融合した作品」の誕生を現実として見ることになったのである。

本項の最後に、コンペ応募の形態について再度言及し問題提起としたい。応募形態は個人応募と団体応募がある。コンペ実施の当初は、個人応募よりも団体応募が多くを占めていた。しかし次第に団体応募は減少し、コンペ開催の後半においてはほぼ同数に近い。これは何を意味するものであろうか。

4. 課題とまとめ

4-1 学会活動を再考する

(資料 6)⁹



本会の活動は、1. 会員個々の実践活動と相互の交流、2. 研究会の企画・実施、3. 夏期研修など研修会の企画・実施、4. コンピュータと子ども・音楽創作コンペの企画・実施、5. その他、の 5 項目からなり、とりわけ、1 の会員個々の実践活動と相互交流、3 の夏期研修会の企画・実施、4 の「コンピュータと子ども・音楽創作コンペ」の実施をメインとしてきた。現在それらのメイン活動、特に「夏期研修会」と「子どものためのコンペ」が休止になっていることは既述したことである。

4-2 問題点について

コンペ実行委員会は準備段階の当初、作曲 A, B の 2 部門で進めていた。しかし後

⁹ 1999 年度夏期研修会。南蒲田「NEC 教育システムプラザ」1999 年 8 月 3 日～8 月 5 日

に、コンペの趣旨や応募作品に対応して細分化していくことになった。例えば作曲 A 部門の場合、単旋律だけのものや、歌(作詞・作曲)や、伴奏のあるものなど多様化していた為、それらをまとめて同様に評価するには難があった。そこでそれぞれの部門を設定し、より適切な評価に対応したのである。

このように、本会の事業に関わる問題点については極力即対応を心掛けてきた。ただし既述したことであるが、学会としての研究紀要等の発行には手をつけてこなかった。個々の教育現場での活発な実践活動を主にして、研修会やコンペの実施に力を注いできたからである。「論集発行」の提案がなされたのは、ソサエティの頃からである。またその後も、改めて再提案が出された経緯があった。

しかしながら、学会の学術的な論文をまとめた論集等の発行は皆無であるが、夏期研修会において使用した資料集は、毎年作成した手作りの冊子であった。コンピュータ活用による「豊かな感性を育む創造的な音楽教育」の実践的な内容が多く、年度によっては各講座のレジュメ的なものもあったが、概して内容の濃い資料冊子であった。

但しこのような学会内部や研修会での資料集の作成だけではなく、努めてそれらを実践事例や実践の方法論として長期に亘り公にしてきた。例えば「教育音楽小学版」(音楽之友社)や「New 教育とコンピュータ」(学習研究社)等における連載や特集等がそれである。

特に後者においては、DTM 活用による実践事例を学会員が共同で執筆し、その後続くソフトの紹介においても、同じく会員

の協力によって持ち回りで執筆した。それらの実践事例は学術的な部分も多く含まれていたように思う。

ところで本会に限らず、他の会においても、DTM を活用した創作活動、あるいは創作表現活動に関していつも話題にあがるのが、機器・備品の環境整備の問題と同時に、指導者の問題である。

(資料 7)¹⁰

前者の問題は、「与える機器やソフトによって子どもたちの表現活動は左右される」との考え。この考えはいくつかの研究会に

においても大勢を占めている。しかし、はたしてそうであろうか。筆者の知る限り、そういった場合も確かにあるが、いくら「環境に左右されるのが子ども」といっても、皆が皆大きい影響を受け左右されるものではない。

何故ならば、環境(整備)に対しての子どもの反応は、子ども個々人の内的で能動的な精神作用によるものであり、対象への興味とともに、能動的な感性、つまり「やりたい、やってみたい」といった意志が働かなければ無用のものとなる。例えばよくないが「笛吹けど踊らず」である。

後者については個々の指導者が問題意識を持ち、自発的なモチベーションを高めなければ前に進めないものであるが、問題意識の前に、「活用すればこのようなメリットがある」ことを理解する必要がある

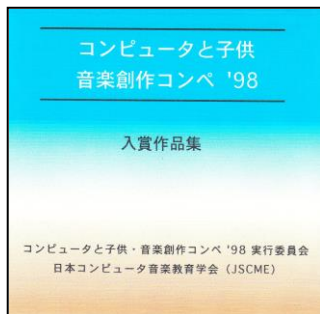


¹⁰ 「学会 News Letter」 1998 年秋号

だろうと考える。しかしながら現在、それらを理解する手立てが確立されているわけではない。

(資料8)¹¹

この問題の解決は、誰かが活用の有効性・有用性につ



いて、何らかの形で現場の指導者に対し今まで以上に論理的、かつ「わかように」周知しなければなるまい。同時に、現場に存在する多くの「実践を阻む要因」の解決策を提示することであるだろう。そうしてその仕事は、多分我々のような研究団体の使命であるとも考える。別に本会だけではなく。

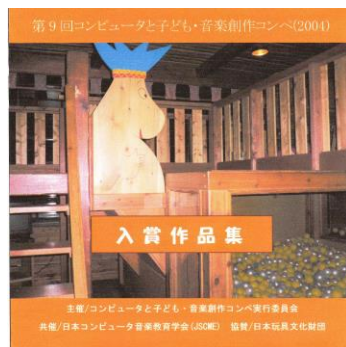
故に前述した本学の共同研究、「DTM(コンピュータ音楽)システム活用によるわかる授業のための効果的な指導方法の研究」¹²は、当初からその意味も包含したものであった。それらの研究をベースに、本会の研究、あるいは他機関との共同研究として位置づけた研究を継続していくことを計画している。

最後に環境整備についての補足を述べて本論を終わる。

整備した機器等に対して、指導者は子どもたちの興味・関心を引き出す手立てを講じるわけであるが、それらの手立てに子どもたちの心が触れるか触れないかは、指導者の側だけではなく、実は子どもたち一人

(資料9)¹³

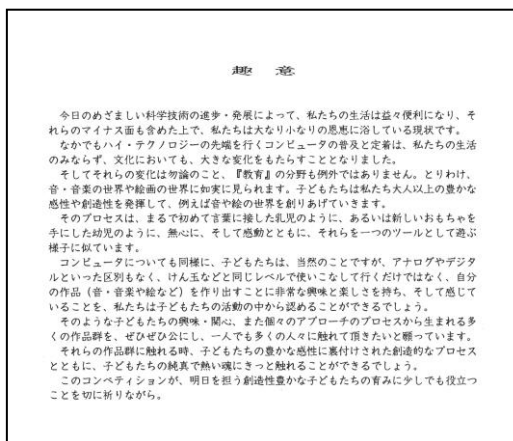
一人の、その時その時点で持っている総合的な「ちから」によっても左右されると考えられる。



つまり指導者と子どもの双方の力(能力)の相乗作用によって成されることが多い。但し指導者の力が子どものそれを凌駕するものであることは当然のことである。

その場合、そのような子どもの総合的な「ちから」をどのように育むべきなのか、どうすればその「ちから」を育むことができるのか。「日本コンピュータ音楽教育学会」¹⁴は、DTMシステム活用の実践研究を通して、今後もこれらの問題に取り組んでいきたいと考えている。

(資料10)



¹¹ 1998年度の「コンピュータと子ども・音楽創作コンペ'98」の入賞作品 CD-ROM

¹² 平成19年度文部科学省委託事業—平成20年度金沢星稜大学(学長・坂野光俊)共同研究として2年間の研究を終了。(研究代表者・谷中優)

¹³ 2004年度第9回「コンピュータと子ども・音楽創作コンペ」の入賞作品 CD-ROM

¹⁴ 学会 URL <http://www31.ocn.ne.jp/~jscme>

(資料 11)¹⁵



(資料 12)¹⁶



(資料 13-14)¹⁷

(資料 13)



(資料 14)



¹⁵ 1999年度の同コンペの表彰式・コンサートは、2000年1月に東京・神楽坂エミールに於いて開催された。当日のプログラムの表紙である。

¹⁶ 同コンペ最終審査員のメンバー。コンペ第1回から第12回まで一貫して最終審査員を務めた。左/吉田孝(当時国立教育研究所芸術教科研究室長)、中央/ボイコ・スタヤノフ(作曲家、指揮者、ピアニスト)、右/八木ヨシオ(石彫家)。

¹⁷ 1999年度の同コンペの表彰式・コンサートの様子。(2000年1月東京・神楽坂エミール於)