

メディア・アーティストの教育手法を用いた音楽教育の実践 -情報機器を活用した音響システムを用いて-

佐藤 和貴（東北生活文化大学短期大学部）

1. 研究の背景/目的

音楽活動に対し、「聴く」行為の重要性に対する認識は通底している。音楽学習の基礎も「聴く」ことであり、従来の学習は、教師の示す音の表現を、自ら感じ取り、身につけるといった形が一般的であった。しかし、学習者の音楽経験の違いにより、音の表情を感じ取る力に個人差があり、伝わらない者が少なからずいることが問題であった。

さて、情報技術の発展により、音楽にも概念の転換が起きつつある。デジタル技術が、既存の価値観を打破し、新たな音楽文化を生む可能性があると考えられる。例えば、音楽教育にも情報機器が使われるようになってきている。電子黒板やデジタル教科書を使用した読譜などの教育支援の方法や、ゲーム的なシステムの中で、発声された音高を視覚的に示し、楽しみながら音程感への理解を深めるものなどである。これらは、音楽の基礎技能の習得を補助するためのツールであったが、音楽そのものを変えようとする者たちもいる。彼らはメディア・アーティストと呼ばれ、情報機器を活用し、従来では考えられなかった音楽の表現方法を創作するとともに、音楽経験の有無に左右されることなく、楽器や声を使わずとも音楽体験の機会を提供している。

著者は、従来の音楽教育の形で問題であった、音を感じ取る能力の差を、メディア・アーティストの情報機器を活用した教育手法を用いることで、解決できると考えている。本研究では、情報機器を使った音の表現が音楽教育へ与える影響を考察することを目的とし、メディア・アーティストの及川潤耶が創作した音響システムを用いた音楽教育の実践を行

なった。本発表では、この実践結果の報告と考察を行い、新しい情報機器を活用した音楽教育の可能性を検討したいと考える。

2. 研究の方法

本研究では、及川によって創作された音響システムのプログラムを用いて、保育学生に対し、音高認知習得支援のための教育実践を行う。プログラムは2つの特徴を持っている。1つ目は「同一の音声によるフィードバック」である。発声した自分の声が、自分の声質のまま様々な音程でフィードバックされ、リアルタイムに自分の声と合わせ2音感のハーモニーを体験することのできるものである。他者とのやりとりでは曖昧だった音程に対する理解を、違った視点から観察することができる。2つ目は「疑似的な共鳴音響空間の体験」である。西洋の教会やコンサートホールのような残響豊かな空間で発声した時の声の響き方を、疑似的に体験できるものである。自分の発声に対して残響を含ませて聴くことで、日常空間では気づけなかった音の性質を感じ取ることができる。



【写真：音響システム】

これら情報機器を用いた音の表現が、学習者の音高認知の習得の過程でどのような影響があるか、実践の観察と質問紙の記述内容から検討する。

研究協力者：及川潤耶 (SONIFIDEA LLC, ZKM 客員芸術家) <http://www.junya-oikawa.com/jp/index.html>

付記：本研究は JSPS 科研費 21K02873 の助成を受けたものです。