

音楽づくりの教育的可能性と社会への広がり

—エージェンシーの発揮と連鎖—

近 藤 真 子

(文教大学教育学部)

Educational Potential of Music Making and Expansion into Creative
Learning Opportunities in Society: Chain Reactions of Agency

SHINKO KONDO

(Faculty of Education, Bunkyo University)

要 旨

未来が予測不可能な現在、これからの創造社会においては、だれもが持つ創造性 (natural creativity) を発揮しながら生きることが不可欠になってくる。本稿では、だれもが楽しめる「音楽づくり」を取り上げ、それを応用して社会に広がりをもせている持続可能な社会の実現に向けた取り組みを調査し、音楽づくりがどのような意義をもつのか「エージェンシーの発揮」という観点から分析した。また音楽づくりの教育的意義や可能性についても言及する。

キーワード：音楽づくり SDGs エージェンシー 創造性の育成

1. はじめに

「創造的な営みこそが、人を未来に向かわせ、未来を創り、今ある現状を超えられるような存在にしている」(Vygotsky, 1778) — 創造的であるということが、人間の最大の特徴であり魅力なのだ。すなわち、創造することは生きることには他ならない。

創造性研究において、「創造性の定義」については厳密な指標は見出されていないが、社会的な影響レベルにより、特別な人に授けられた卓越した創造性 (Big-C) という考え方があり、芸術では特に強調されてきた。しかし、AIやIoTの普及など技術革新が更に進み、これから世界はVUCA (Volatile: 不安定, Uncertain: 不確実, Complex: 複雑, Ambiguous: 曖昧) な時代になると言われている。そんな中、今後到来する創造社会 (井庭他, 2019) においては、だれもが持つ創造性 (natural creativity) を磨き、発揮しながら生きていくことが不可欠になってくるで

あろうと考えられる。

そこで本稿では、だれもが簡単に楽しめる「音楽づくり」に焦点をあてて考える。筆者が考案した「クロック・オーケストラ」(近藤, 2018) 音楽づくりを取り上げ、それを応用して社会に広がりをもせている持続可能な社会の実現に向けた取り組みを調査し、音楽づくりがどのような意義をもつのか「エージェンシーの発揮」という観点から分析する。また音楽づくりの教育的意義や可能性についても言及する。

【背景】

2015年の国連サミットで採択された「持続可能な開発のための 2030アジェンダ」にはSDGs (持続可能な開発目標) の4番目のゴールに「質の高い教育をみんなに」が掲げられている。全ての人が公平に質の高い教育が受けられる世の中を目指すという内容である。それをうけ、2020年から実施されている学習指導要領には「豊かな創造性を備え持続可能

な社会の創り手」を育成することが学校教育の目標であるとして前文に示された。音楽科でも持続可能な社会の創り手となるための子どもの「豊かな創造性」を育むため、様々な取り組みがはじまっている。

こうした大きな潮流の中、創造性を発揮しながら自分（たち）にとって価値ある音や音楽をつくる活動が、持続可能な社会の実現に向けた社会活動の中で注目された。だれもが簡単に楽しめる音楽づくり「クロック・オーケストラ」が、学校現場だけではなく、思いがけない社会的な広がりを見せたのである。

次に、本研究の理論フレームワークである音楽づくりとエージェンシーについて述べる。

2. 音楽づくりとエージェンシー¹⁾

(1) 音楽づくり

音楽づくりとは、*Thinking in Music* 音楽の中で考えながら自分にとって価値のある音や音楽をつくる活動である。幼い子どもが、まるで絵描き（らくがき）するように、気に入った歌のフレーズを反復し、変化させながら楽しそうに歌っている様子をよく見かけるが、これは子どもが主体的に音や音楽と関わっている姿である。音楽づくりは、つくり手が主体の活動なのである。

音楽づくりに関する研究を見れば、子どもは幼少期から既に、自分の音楽アイディアの主導権を握り（Wiggins, 2007）それを遊び感覚で自由に発展させていくことができる能力を有している（Marsh, 2008）ことが分かる。音楽づくりは、子どもにとって自然な行為であり、自己の存在を意義づける一つの方法（Barrett, 2005; Campbell, 2010）なのだ。そして、想像力・創造力をもっていることの証（Burnard, 2013; Marsh, 2008）でもある。Trevanthen (2002) は、幼少期の母子間での音楽あそびや音楽づくりは、周りの世界とのコミュニケーション法や文化パターンを体得する上で重要な役割を担っていると述べている。

これまで音楽づくり（創作／作曲）は、楽譜が読み書きできる限られた人たちだけのものと認識されがちであった。しかしこうした人間と音楽づくりの原点に立ち返って考えれば、誰もが、今持つそのままでの力で楽しめる音楽づくりの経験も貴重であると言えよう。

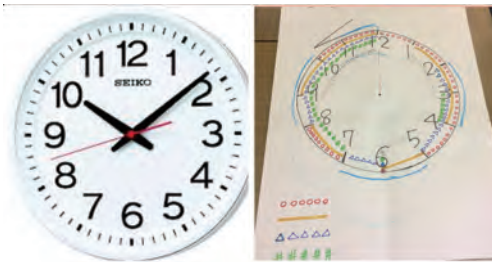
(2) 音楽づくりとエージェンシー

OECD（経済協力開発機構）が進める Education 2030 プロジェクトの「ラーニング・コンパス」（学びの羅針盤）では、中核概念として「エージェンシー」が据えられている。エージェンシーは、日本の教育を大きく転換させる可能性がある概念とされているが、音楽づくりは、子どものエージェンシーに支えられて初めて成立する学習であると言っても過言ではない。子どもの発想から出発し、だれもが主役気分に参加できるのが音楽づくりなのだ。逆に言えば、子どもが自ら「やってみよう!」「つくってみよう!」とするエージェンシーがなければつぐれない。さらに、音楽では、「こう表現したい」「こんな音で演奏したい」という音における思いや意図、すなわち音楽的エージェンシー（Wiggins, 2015）への広がり期待される。そこで、音楽科の「見方・考え方」を働かせ、創意工夫を生かした音楽表現力が育まれてくるのである。即ち音楽力の育成である。

筆者の先行研究（Kondo, 2019）では、音楽づくりで、子どものエージェンシーを発揮させ、それを音楽的エージェンシーへと成長させるためには、安心・信頼でき、間違いをよしとする（Risk-taking）あたたかい学びの空間が必要であった。子どもが自由に発想を生かすことのできる環境を設定することによって、子どもが本来持つ内なる力、個性や感性、創造力・表現力を引き出すことができるのである。また、そうした音楽の空間を子どもたちはエージェンシーが発揮できる心地よい、楽しい場所だと捉えていることも分かった。

(3) 「クロック・オーケストラ」²⁾

筆者が考案した「クロック・オーケストラ」は、時計を使った1分程度の音楽づくりである。まず、自由に音素材を決め（声、音具、楽器等）、文字盤入りの時計チャートに複数パートの図形楽譜を書き込む。そして、実際の時計の秒針の動きに合わせ、個人や集団で工夫した音を即興的に表現・演奏する。ルールはシンプルで、「時計の秒針が指揮者」ということのみ。音素材や表現方法などは自由である。したがって年齢や音楽経験、楽器演奏経験の有無や読譜力の如何にかかわらず、だれもが「今持つそのままの力」を発揮しながら楽しめる音楽づくりである。



＜図1＞「クロック・オーケストラ」の譜例

この「クロック・オーケストラ」は2017年8月に筆者がワークショップ³⁾で紹介して以来、学校現場においては、様々な追試がなされている。（例：和楽器を使った「時のお囃子」、I、IV、Vのコードを使ったトーンチャイムによる音楽、フィリピンの民族楽器「トガトン」を使ったアンサンブルや声による「ハーモニー・クロック」等）島崎⁴⁾は「クロック・オーケストラ」音楽づくりの特性・可能性として以下の点を挙げている。

- 指揮者である秒針に合わせて演奏することで自ずと集中（没頭）できる。
- 時計の図形楽譜が円形であるため、音素材や表現方法を変化させながら繰り返し演奏することも可能である。
- 誰もが、今持つそのままの力で参加でき

るため、一人一人が主体的に取り組み、相互に共有・助け合うことができる。

- 多様な音楽のジャンルやスタイルでの音楽づくりが可能である。

3. 研究の概要

(1) 質的研究

本研究では、社会に広がりを見せている音楽づくりの背景や外的状況との相互関係、参加者の様子やそれを取り巻く人々の反応を深く捉え描写するという目的により、質的研究を行なった。

(2) 実践協力企業とグループ

- A) 世界を「なめらかに」を企業理念に社会貢献に取り組むNTN株式会社の「回る学校」
- B) 「地域社会にたくさんの『幸せ』をつくりたい」をモットーに社会福祉事業を展開する「にじのいえ」グループ

(3) 調査方法と分析法

筆者は「クロック・オーケストラ」の考案者として、各実践の企画段階からプロジェクトに加わり、プログラム開発や指導法についてアドバイスを提供した。また公式ウェブサイトや掲載物等の監修も任された。そうした流れから、各実践現場からのデータは、筆者本人によるものと、実践協力者からの画像・映像記録、場面の観察記録ノートや報告・感想レポートから収集することができた。（期間：2018年1月～2020年6月まで）

収集されたデータは全てに目をとおり、場面ごとの観察記録ノートはMemo Summarizing (Miles & Huberman, 1989) の手法を用いてまとめた。また、録画データはすべて紙面に書き起こし、重要な場面に関してはナラティブアプローチによる詳しい描写 thick description (Geertz, 1973) を行い、慎重な分析、解釈、検討、考察を行なった。

本研究における、信憑性(credibility)はいくつかの手法によって設定されている。複合的見地multiple perspectiveと三角法triangulationの手法は、多様なデータ収集方法すなわち、記録画像・映像、参加者の感想・見解、筆者のフィールドノート、個別インタビュー、子ども達の提出物や作品等によって確立した。

次に、持続可能な開発目標(SDGs)に向けた社会貢献活動や社会福祉事業の中で、この「クロック・オーケストラ」がいかに応用され、広がりをみせていったかについて実践事例を報告する。

4. 社会における「クロック・オーケストラ」の実践概要と考察

【実践事例1】

各地に広がる「回る学校」⁵⁾の輪

持続可能な社会や人間関係の実現に向けてベアリングメーカーのNTN株式会社は、2017年に社会貢献事業として「NTN回る学校」を開校した。ベアリングをテーマに遊びながら子どもたちに環境や省エネルギーについて楽しく学んでもらうことをコンセプトにした移動型の学校である。2019年には、新たに2つの音楽プログラムを加えた。その活動のモデルになったのが「クロック・オーケストラ」である。時計の針が「回る」と「楽譜が読めなくても作曲・演奏できる」という2つの特徴に着目して2つの音楽づくり(1)「回るシンフォニー」(2)「回る楽器職人」を開発した。

2019年5月19日～26日に行われた国内最大の自転車レース、ツアー・オブ・ジャパン(TOJ)の会場で開催された「回る学校」では、地域の子どもたちから高齢者まで8日間で約3,000人が、自分のオリジナルの音楽をつくって演奏する体験をした。

(1)「回るシンフォニー」をつくろう

「回るシンフォニー」は物語になった時計

楽譜(図2)をあらかじめ用意しておき、それに合わせて、自由に好きな楽器を選び音楽をつくって演奏する活動である。NTN株式会社の従業員が案内役として音楽物語づくりをリードし、子どもから大人までその場に合わせた参加者が即興的に楽器を演奏し一緒に音楽づくりを楽しんだ。



＜図2＞「回るシンフォニー」時計楽譜例：「南の島で冒険」

注目すべき点は、音楽づくりをだれもが一緒に楽しめるように細部に工夫がなされていたことである。大きな時計楽譜には数字が大きくカラフルに描かれ、楽器の絵や台詞が書き込まれている。文字盤の中心に時計の秒針がはめ込まれている為、時計楽譜と秒針を同時に見ながら楽器を演奏することができる。まさに、ユニバーサルデザインを考慮した音楽づくりといえよう。音素材として子どもの興味を掻き立てるような、面白い音が出る楽器、色彩的にカラフルな楽器、民族楽器等が用意された。それらは、集まってきた参加者の目にとまる。そこで、まず興味ある楽器を手に取り自由に音をならして遊ぶことから始めた。参加者主体のHands-on(体験する中で学ぶ)を意識した流れである。そこには「ガチャガチャ」「ピーピー」とさまざまな音が響きわたる自由な音楽遊びの空間が生まれてきた。これは、楽器と仲よくなる上で大切な時間であると同時に、音楽づくりに入りやすくするための環境づくりにもなっていた。



＜写真1＞「回るシンフォニー」をつくる子どもたち

アンケートによれば、参加者の9割弱が、「音楽づくりは初めて」であったにもかかわらず、一緒につくる体験を「楽しい」と回答した。そして、「これまで自分が音楽をつくれるなんて思ったことなかった」「親子で一緒に音楽をつくる素晴らしい思い出になった」など音楽づくりに対してポジティブなイメージを持つ感想が多かった。興味深いことに、本社から、「来場者の笑顔に接することで、従業員のモチベーションが上がってきた」という報告をうけた。音楽をつくる楽しさを味わった参加者からのフィードバックが、社会貢献の「やりがい」「喜び」に結びついたのではないかと考えられる。音楽づくりにおける、子どものエージェンシーの芽生えと発揮が、主催者側の大人のエージェンシーに影響を及ぼした事例といえよう。

（2）「回る楽器職人」（特許申請中）⁶⁾

「回る楽器職人」はベアリングを使った音楽づくりができる新発明楽器である（写真2）。音積み木⁷⁾（以下、本稿では「鍵盤」とする）をブロックのように並べ替えてセットし、円盤を指で回しながら音楽をつくり演奏することができる。音の並べ方や円盤を回す速度を調節することで、実に様々な音楽が生まれてくる可能性も秘めている。



＜写真2＞「回る楽器職人」

会場では子どもから大人まで、思い思いの音楽づくりを楽しんでいる様子が観察された。遊び感覚で音楽をつくる間に、自分なりの「こだわり」が出てきて、更に活動に没頭していく子や、回転する楽器の音の出る仕組みに興味をもって構造を探究する子など、時間をオーバーしてもその場から離れようとしないう子ども達の真剣な姿が印象的であった（写真3）。



＜写真3＞「回る楽器職人」で音楽をつくる子どもたち

一見オモチャのように見える楽器ではあるが、開発者は、新発明楽器として以下のような可能性を期待しているようである。（以下、NTN「回る学校」説明文より）。

- 「組み合わせでつくる」という思考と創造性を育む教育楽器
- 回転する機械とベアリングへの興味を育む技術楽器
- 障害者や高齢者も音楽づくりが楽しめる福祉楽器

この楽器は、楽器演奏が困難な障害者や高齢者も簡単に演奏できるよう様々な配慮と工夫がなされている。ユニバーサルデザインを取り入れた楽器といえよう。参加した従業員によると「2つの音楽づくりが加わったことで昨年以上に子ども達の驚きや笑顔に触れることができました。…障害者も来れましたが、自分で楽器を組み立てて音楽を奏でたときの喜びようは凄かったです。そして、そこにいたお母さんが涙を浮かべていたのはとても印象的でした。」といったような感動的な場面も多くあったようである。また、家族で参加した父親の感想文の中には「親子で演奏することなど一生ないと思っていた。大げ

さかもしれないが家族の絆、ここでの体験は自分にとって大事なこと。ありがたい」というのもあった。このように、音楽づくりの体験を通して、音楽的な学び以上に、人として「喜びや幸せ」を感じたり、人と人との「つながり」の大切さを実感したりなど、心を温かくするような体験ができたことは、今後、持続可能な社会やなめらかな人間関係の構築に向けて「音楽づくり」のあり方を考える上で大きな成果ではないかと思う。

(3) プロの音楽家による「クロック・オーケストラ」と「回る楽器職人」の演奏

「クロック・オーケストラ」の斬新な音楽づくりの視点は、プロの作曲家の目にもとまった。時計を使った音楽づくりのアイデアを応用してつくられた近藤康平氏（図3）は、海外の現代音楽コンペティションで入選を果たした。そして2019年8月1～3日にベルギーから来日した現代音楽アンサンブル「トリ・エラマー」によって初演された。



＜図3＞演奏会用「クロック・オーケストラ」

また、「回る楽器職人」はプロの打楽器奏者らによっても演奏された。2019年9月21日には、日本センチュリー交響楽団主催の演奏会において、プロの打楽器奏者によりこの楽器を使用した音楽作品が紹介された。また、同時期、国際アートフェア artKYOTOのオープニングセレ

モニーでは、京都の二条城城門会場で、来賓の登場の際にこの楽器を2台使った複雑なポリリズムの演奏が披露された（写真4）。

これらの音楽づくりは、前述したように制限が少ない。そのため、様々な可能性に開かれているといっても過言ではない。今後ICTを活用した音楽、フリーリズムの音楽や様々な形をした旋律群や音群のポリフォニーの中から、抒情的な世界が広がる音楽づくりの可能性も期待できよう。



＜写真4＞二条城門前で2台「回る楽器職人」の演奏

【実践事例2】

“音”の交流を通して健康な地域社会に

埼玉県坂戸市に「地域社会にたくさんの『幸せ』をつくりたい」をモットーに社会福祉事業を行う「にじのいえ」グループがある。そのグループの協力を得て2つの音楽づくりをおこなった。（1）児童発達支援施設に通う障害児と「クロック・オーケストラ」音楽づくり（2）グループが地域に提供している多世代交流・社会体験できるコミュニティースペース「ぼんわか」での小学生による「回る楽器職人」の体験である。以下に、その2つの実践事例について報告する。

（1）障害児（小～中・高）とつくる「クロック・オーケストラ」の事例

筆者（研究者—教師Teacher-researcher）は、「にじのいえ」で、障害児14名（小学生

発達障害児：12名、中・高生発達障害児：2名）を対象に、約60分間の音楽づくり活動を行なった。はじめに、子どもたちの実態を把握するため、音楽に合わせて身体を動かす活動やいろいろなリズム遊びをした。筆者のキーボード即興に合わせて子どもと、付き添いのスタッフが元気に活動に参加した。面白い音が出る楽器でしばらく遊び、楽器を使ったリズム遊びをした後、音楽づくりに挑戦した。一人一人が演奏したいパートを時計楽譜にマジックで書き込み、最後に全員でつくった音楽を楽器で演奏するという手順で進められた。

その結果、一人一人の特性が強く、同じパターンやルールで一斉に活動することを不得手とする子が多い集団にもかかわらず、音楽づくりの過程では以下のような子どもの様子が観察された。

- 音の出るモノに触れることに関心が高まり、子どもが主体的に自由に音を出して楽しむ姿が見られた。
- 子ども同士が自然と音を介してコミュニケーションをする場面が生まれた。
- 自分が好きな楽器を選び、仲間と音を重ねながら音楽をつくっていく雰囲気を楽しむ姿が見られた。

スタッフの感想として「集団での活動に苦手意識をもつ児童が多い中、約60分間、音楽を楽しんでいる子ども達の姿が印象的でした。」というのがあった。一つのことになかなか集中できない子たちを目の前に、日々工夫をこらして指導していらっしゃる先生方にとって、短いスパンで様々な音楽あそびをつないで活動を進め、始終自分たちが出す音や音楽が流れている空間は新鮮だったようだ。スタッフの方が「今日のリズム遊びならこの子達にも楽しんで取り組みそうです。今度私たちもやってみます」と言って下さった。音楽が専門ではないからという理由で音楽遊

びを活動に取り入れることを躊躇していたスタッフもいたようだ。しかし、音楽を楽しむ子どもの姿を目の当たりにすることで、教師のエージェンシーが芽生え「やってみたい」と思って下さったことも大きな成果だったと思う。

本実践では、まず、一人一人が音そのものに直感的な興味と好奇心をもっていることが分かった。それが、楽器で音を出すことの楽しさへと繋がったようだ。自由に音を出すのではなく、キーボードで筆者が弾く音楽のビートにのりながら楽器を演奏した。音楽にのって身体を動かしながら楽器を演奏するのは子どもたちが大好きな活動であるが、障害者も同様である。笑顔で楽器をならしているうちに、仲間の音が重なる喜びを感じはじめたことが、集団での活動を楽しいと思わせたのではないかと考えられる。一連の子どもたちの様子を観察することで、集団での活動が苦手な発達障害児にとって、だれもが楽しめる音楽づくりは、社会性や協調性を育む活動として意義があると考えられる。



＜写真5＞特別支援グループの子どもたちとつくる「クロック・オーケストラ」

（2）「ぼんわか」での「回る楽器職人」

地域のコミュニティスペース「ぼんわか」に、新発明楽器「回る楽器職人」がやってきた！ちょうど夏休みシーズン（2019年7

ー 8 月) だったこともあり、小学生が頻繁に訪れ「回る楽器職人」で遊ぶことができた。その様子を施設のスタッフの記録ノートを基に報告する。

“空白” を使ってできた「きらきら星」
～スポーツ少年 3 人の探求～

スポーツ少年 3 人 (2、3、4 年生) が「ぼんわか」を訪れた。すぐに「回る楽器職人」を発見し、早速遊び始めた。しばらくして…「そうだ! “きらきら光る” (きらきら星) しよう!」(3 年男子)「でも、“き” がない!」(2 年男子)「えっ “き” なの?」(3 年男子)「そういう “き” じゃない!」(4 年男子)。一連のやり取りを撮影した動画を観返すと、組み換え可能な鍵盤は「あいうえお」の文字ではなく、階名で書かれていることに気づいたことが分かった。4 年生の男子が「ドドソソラソ～」と歌い、2、3 年生の男子が鍵盤を取り出してセッティングするというチームプレーがはじまった。「ドドソソラソ～… “伸ばし棒” なんてないでしょ?」(4 年男子)「えっ, “伸ばし棒” ないよ」(2 年男子)。どのようにして音を伸ばしたら良いのか困ってしまった。試行錯誤する中で、3 人は、「ドドソソラソ」と「ファファミレレド」の間に、鍵盤を入れず “空白” をつくるという仕組みを考えついた。最終的に完成した “きらきら星” の速さを変えて演奏したり、バチの部分を手で持ってバチと鍵盤が当たる振動を感じたりと、楽器の様々な可能性を探りながら遊んでいる様子も観察された。学童保育では普段野球やサッカーを元気に楽しんでいるスポーツ少年達が音楽を探求する姿を初めて見ることで、とても新鮮で嬉しかった。

子どもたちは、新しい楽器を目の前に、好奇心いっぱい音楽づくりをはじめた。まるで遊んでいるかのようなのである。この楽器の魅力の一つは、音楽的な知識や技能に関係なくその子自身が持つそのまゝの能力を生き生きと発揮しながら活動できることだろう。

つくる中で、子どもたちは相互に対話しながら「聴く―試す―選ぶ」を繰り返し、そこ

に多くの気づきや新しい発見があった。そして、自ら楽器の魅力や可能性について探求しようとする姿が見られた。これはエージェンシーの成長と見ることができよう。

小学生「回る楽器職人」感想レポートより

「いろんな曲がくれる所がおもしろい。」
「色がとってもきれい。」という感想からわかるように、子どもたちは、自分(たち)で音を組み替えて未知の音楽を創造する面白さだけではなく、視覚的にも楽しむことができるという点が「回る楽器職人」の魅力であると捉えている。興味深いことは、発明楽器の更なる可能性という視点から、「コンパクトでとって(取って)があるといいです。」「音量調節ができるといい。」「もっと長い曲をつくりたいので、鍵盤が小さい方が良いと思った」といったように、新しいアイデアを提案しはじめたこと。「いつでもどこでも気軽に楽しみたい」から「一歩難易度を上げた曲づくりにも挑戦したい」と気持ちが湧いてきていることが分かる。

「回る楽器職人」のもう一つの魅力は、「完成されていない」ことである。楽器そのものが柔軟性と汎用性に富んでいる。音楽教育の現場では、とすれば鍵盤ハーモニカやピアノなど既に完成された楽器として捉えられ、譜読みをして演奏するための知識や技能のみに目がいきやすい。しかし視点を変えれば、「ピアノからどんな面白い音がでるかな?」「鍵盤ハーモニカにどんな可能性があるかな?」など、楽器の可能性を探求したり、他の楽器も入れて音楽づくりや即興遊びに取り組んだりする活動も考えられる。

Paynter (1992) は、音楽活動において「音楽の遊びの中でイマジネーションをもって冒険することが大切だ」と述べているが、本事例で子どもたちが自由な発想で楽器に向かい、それぞれの個性を生かしながら音楽づくりをする様子から「完成されていない」遊び心のある創造の空間に人間のエージェンシーが発揮できる要素があるのでないかと考え

られる。感想ノートからは、この楽器を持ち帰りたくなるほど夢中になっていったことが分かる。



＜写真6＞「ぼんわか」の「回る楽器職人」で遊ぶ

以下に、本実践で明らかになった「回る楽器職人」の可能性について整理する。

- 楽器づくりから、協働の力が育まれる。
- 鍵盤の選択・決定が容易ですぐに音で試することができるため、お互いのアイデアを共有・共創しやすい。
- 「未知」や「未完成」の中でつくる為、「正解」というのがない。音を予測したり、試したり、安心して間違えることができる。
- 音楽を多様な視点から多角的に見ることができる。
- 自身の経験や知識と関連づけながら自分なりに理解を構築していくことができる。

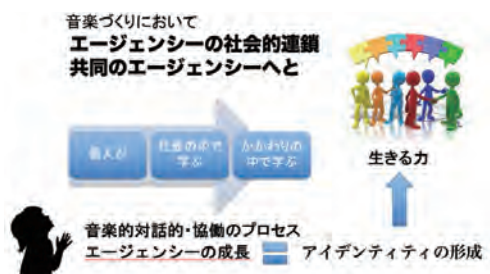
5. まとめと今後の課題

本稿での実践報告は、固から集団への広がりからはじまった。それぞれの実践に共通するのは、子どもの成長への願い。本実践現場では、それぞれの子どもが音に向き合い、他者との関わりの中で音楽づくりを楽しんだ。未来を見据え、一人一人の子どものよさや可能性を尊重する新しい学力観に立つとき、音楽づくりは個々のよさや価値（発想や表現）を生かすことができる大切な活動であるとい

えよう。作品をつくっていくプロセスで、お互いの音を聴き、知恵を出し合ってつくる音楽づくりの活動では、互いに「聴く・表現する」の双方向のインタラクションを繰り返した。そして、エージェンシーを発揮しながら「多様性」を尊重し、安心して思考錯誤できる場からは共同のエージェンシーが生まれてきた。また、未知や未完成からの共創造のプロセスでは、より豊かな関係づくり、主体的・協働的な空間も生まれやすいことが明らかになった。この「共創の経験」こそが、自分らしく生きることへの自信になり、「Well-being:自分たちが生きたいより良い未来」をつくりだそうとする力につながってくるのではないだろうか。

注目したいのは、子どもの音楽づくりによるエージェンシーの発揮が、そこに関わる大人たち、社会貢献活動や社会福祉活動にも連鎖していったことである。個のエージェンシーから共同のエージェンシーへの広がりである。子どものエージェンシーが芽生え、成長していく姿をみて、それに感動した大人達も個々のエージェンシーを更に発揮し、より良い社会、持続可能な社会の実現に向けて共同のエージェンシーへと成長させていった。

子どもたちの音楽づくりにおけるエージェンシーの重要性は教育の現場ばかりではなく、社会にも連鎖した。それは、社会や世界と主体的にかかわりながら、より良い社会と幸福な人生の創り手となる力や人間性の育成にもつながる可能性を秘めているように思う。



＜図4＞エージェンシーの社会的連鎖

音楽づくりに関しては、日本で1980年代初頭から実践的な積み上げがなされていたが、歴史的・理論的研究の蓄積という面では、決して十分とはいえない。子どものエージェンシーを引き出す多様で楽しい音楽づくりの活動を追求する一方で、音楽づくりの理論面の更なる進化を今後追求していきたい。

【注記】

- 1) エージェンシーは「変化を起こすために、自分で目標を設定し、振り返り、責任をもって行動する能力」(OECD, 2019)と説明され、新学習指導要領で示される「主体性」にも近い概念であるが、より広い意味を含有する。
- 2) 原点は、音楽演奏における全体と個人、総譜とパート譜などの関係を認識するために近藤(2002)が音楽の授業に考案・導入したものである。
- 3) 「第11回新しい音楽教育を考える会」(聖徳大学)
- 4) APSMER2021, Tokyoでのパネルディスカッション” Agency in Collaborative Composing”(2021, S. Kondo, A. Shimazaki, J. Hirano, S. Takahashi, C. Nakashima)の発表にて
- 5) NTN「回る学校」の公式ウェブサイト参照 <https://www.ntn.co.jp/japan/rotatingschool/>
- 6) 「回る楽器職人」はNTN株式会社と株式会社電通が音楽プログラムのために共同開発した。
- 7) 1音ずつバラバラになった鉄琴のような音色の楽器。

以下著作からの引用文は、筆者が原著から独自に訳したものである。

【参考文献】

Barrett, M. S. (2005). Musical communication and children's communities of musical practice.

- In D. Miell, R. A. R. MacDonald, & D. J. Hargreaves (Eds.), *Musical communication* (pp. 261-280). Oxford: Oxford University Press.
- Burnard, P. (2013). Teaching music creatively. In P. Burnard & Regina Murphy (Eds.), *Teaching music creatively* (pp. 1-11). Abingdon, Oxon, UK: Routledge.
- Campbell, P. S. (2010). *Songs in their heads: Music and its meaning in children's lives* (2nd ed.). New York: Oxford University Press. (Originally published in 1998.)
- Kondo, S. (2019). Musical communication in scaffolding music learners' expressive agency, *Research Studies in Music Education*, SAGE publication
- Paynter, J. (1992). *Sound and structure*. Cambridge University Press.
- Marsh, K. (2008). *The musical playground: Global tradition and change in children's songs*. New York: Oxford University Press.
- Trevarthen, C. (2002). Origins of musical identity: Evidence from infancy for musical social awareness. In R. A. R. Macdonald, D. J. Hargreaves, & D. Miell (Eds.), *Musical identities* (pp. 21-38) Oxford: Oxford University Press.
- Wiggins, J. (2015) *Teaching for Musical Understanding*, Oxford University Press.
- 近藤真子 (2018) 「教員養成課程における実践的指導力の育成に向けて—音楽づくりの実践: 「クロック・オーケストラ」—」『文教大学教育学部紀要』第52集, pp. 203-212.