

研究ノート

楽器音の言語化 —物語の効果音製作に関する考察 I—

中島加奈

(西九州大学短期大学部 幼児保育学科)

(平成 26 年 12 月 22 日受理)

**Expression by a Language of the Tone of the Musical Instrument
— Consideration on the Making a Sound Effect of a Story —**

Kana NAKASHIMA

(*Department of Early Childhood Education and Care Nishikyusyu University, Junior College*)

(Accepted December 22, 2014)

楽器音の言語化 —物語の効果音製作に関する考察 I—

中島加奈

(西九州大学短期大学部 幼児保育学科)

(平成 26 年 12 月 22 日受理)

Expression by a Language of the Tone of the Musical Instrument — Consideration on the Making a Sound Effect of a Story —

Kana NAKASHIMA

(*Department of Early Childhood Education and Care Nishikyusyu University, Junior College*)

(Accepted December 22, 2014)

Abstract

In our class, we make a sound effect on a story. However, the students seem to feel difficulty in this activity. There are two ways in these expressed activities; the 1st is the way to aim at “a word” in the story. And the 2nd is the way to aim at “the meaning”. In this study, I focused on the shape of the word and I studied the way to express a musical instrument by a word. I made the students express the tone of the musical instrument by an onomatopoeia, and made them the one imagined from sound by a word. By getting the feature of the musical instrument and an image beforehand, it was revealed that it becomes easy to make sound effect on the story.

Key words : story 物語
sound effect 効果音
onomatopoeia オノマトペ
image イメージ

1. はじめに

「わらべうた」は、子ども達が遊びの中で「だーまさんが、こーろんだ」「いーち、にー、さーん」などと言葉を唱える中で節がつけられ、自然発生的に生まれたという成り立ちを持つ。絵本の読みきかせにおいても、そこには自然と抑揚が生じ、読み手による独特のリズム感を生むことがある。それは言葉自身が持つ語感と、書き表された内容が相互的に作用し合い、生まれるものだと言える。保育の学びの中でも、言葉と音楽の結びつきを実感できる場面は数多い。

筆者の所属する学科でも、ミュージカルや紙芝居などを通し、物語に楽器で効果音をつける活動を多く取り入れている。しかし言葉と音楽は密接な関係があるにも関わらず、学生にとってはその活動に多少の唐突さと難しさを感じている様子である。下出によるとⁱ⁾、このように言葉と音楽をつなげる活動をする場合には主に2つの方法が考えられるという。1つ目は言葉の持つ意味から音楽を膨らませていく方法、2つ目は言葉の持つリズムや抑揚から音楽を膨らませていく方法である。つまり前者はイメージ等作品の「中身」に、後者は作品の「形」に関わるものと言える。物語の効果音作りにおいて、本来ならばこの2つは切り離さず取り入れることが望ましいが、今回は形つまり「言葉」に焦点を当て、楽器音による表現へとつなげる可能性を究明したいと考えた。では具体的に、言葉のどういった部分に着目すればよいのだろうか。

「言葉」とは、「言語」を「文字」に書き表したものと定義できるⁱⁱ⁾。物語も一般的には「文字」という手段で、視覚的に書き表されている。対する「音」「音楽」は目に見えないという意味において言葉とは相反するような特徴を持つため、相互的な変換が一見困難のように思える。しかし言葉の世界でも、音のような感覚的な表現方法が存在する。それがオノマトペであり、擬音語、擬態語、擬声語などがそれに相当する。後路によるとⁱⁱⁱ⁾、これらはいわば「～というような」といった比喩的表現であり、明確な意味を持たない感覚的な言葉である。これらオノマトペが特に多い言語と言われているのが、まぎれもない日本語である。新聞や雑誌、テレビなどにおいても、オノマトペを含んだ言い回しは多数見られ、幼児向けの絵本にも顕著である。元永定正の『ころころころ』やジャズピアニスト山下洋輔が書いた『もけらもけら』などはその代表的な例である。深田は著書の中で「絵本の中のオノマトペは、絵と同様に、子どもが（たとえオノマトペ以外の言葉を理解できない段階にあったとしても）絵本の世界を自身の感性的ないしは身体的な経験と関連付けながら実感を持って理解していくための手段」と述べている^{iv)}。つまり言語が未発達な幼児でも、感覚的に捉

えられる言葉だと言えるのではないか。

このような背景も踏まえ、本研究は以下、3つの活動で構成することにした。

- I. 楽器音を言語化する
- II. 言語を楽器音で表す
- III. 物語に、楽器で効果音をつける

そもそも、楽器の特徴や音色になじみがなければ「この場面に相応しい」といったイメージすら生まれにくいだろうと考えられる。Iではまず楽器の音に耳を傾け、今まで無意識に受容していたものをオノマトペによって言語化する。また、そこから得たイメージを、文字で「言葉」という形にしていく。IIでは、Iで得られたオノマトペやイメージを、逆に楽器音で表す活動を展開する。言葉から発信する音作りである。そしてIIIでは、実際に物語に効果音をつけていく。

要するに、これまではIIIのみを行ってきたわけだが、IやIIの活動を経ることで「音から言葉」、「言葉から音」という異なるものへの表現変換にふれてもらう。いわば、交互にイメージを刺激し合うのである。その結果、完成した作品がどのような影響を受けたのか、また学生自身がどのような印象を持ったのかを明らかにしたいと考えている。そうして、より効果的な創作活動へと発展させることを目的としている。尚、今回はIの内容に特化し、調査を行った。

2. 方法

- 対象：西九州大学短期大学部幼児保育学科2年生「楽器」の受講者59名
- 場所：西九州大学短期大学部神園キャンパス
- 時期：平成25年12月～平成26年1月の講義内
- 活動内容

まず、筆者の方で選んだ楽器15個を、学生自身で自由に鳴らさせ、そのきこえ方について文字で表記させた。さらに、鳴らした際にイメージした事柄や対象物についても自由に書かせ、その結果を元に、どのような傾向が読み取れるのか分析した。

15個の楽器を選んだ観点としては、「できるだけ多くの楽器にふれ、特徴を知ってほしい」という筆者の思いから、幼児合奏で頻出するカスタネットや鈴、タンバリン、トライアングルなどは除いた。また金属や木など素材が違うものや、「叩く」「こする」「振る」など奏法が異なる楽器を幅広く選んだ。尚、学生の現状としては、これらの楽器にふれるのはほぼ初めての体験であり、奏法も十分に把握していない状態であった。そこで筆者は「自分で奏法を模索するうちに、様々な鳴り方やきこえ方が得られ、イメージも膨らませやすいのではないかと予測し、鳴らす回数や奏法などはあえて限定しなかつ

た。
 尚、【表1】はオノマトペとイメージを集計し、表に示したものである。素材や奏法ごとに5つに分類しており、「金属でできた楽器」「木でできた楽器」「膜をはった楽器」「こする楽器」「振る楽器」に分けて表記している。

【表1-1】オノマトペとイメージ（金属でできた楽器）

| 楽器名 | 何と聞こえたか | 人数 | A. 日常の音にそのまま置き換えられたもの | B. その音を含む可能性のあるもの | C. 次のイメージへ派生したと思われるもの | D. きき手自身の感性があらわれたもの |
|----------|-------------------|------------|-----------------------|--|-----------------------|----------------------------|
| シンバル | シャーン | 3 | | | 猿、中国的な | 楽しそう |
| | シャパーン | 2 | | 驚き | | 大きい |
| | シャラーン | 1 | | 中華料理 | | |
| | ジャーン | 12 | | 中華料理（2名）手品、ミュージカル、ライオンキング、キョンシー、幕開け、料理対決 | | びっくり、はなやか、盛り上がっている感じ、震える感じ |
| | シュパーン | 1 | | ライオンキング、キョンシー、中華料理、幕開け | | 驚いた感じ |
| | シュワーン | 2 | 何かの合図 | 登場 | 中国 | |
| | ジーン | 1 | | | | |
| | チャーン | 1 | | | | 驚いた感じ |
| | バーン | 10 | | 中華料理（3名）、ライオンキング、キョンシー、幕開け | 朝 | インパクト大、盛大、震える感じ |
| | バオーン | 1 | 合奏 | | | |
| | バシーン | 1 | | 中国雑技団 | | |
| | バシヤーン | 1 | | | | |
| | ビシヤーン | 1 | | はい終わり！ | | |
| フワーン | 2 | 何かの合図 | 登場 | | にぎやか | |
| ウインドチャイム | キャラララ | 1 | ドアについている音 | ドアの開く音 | | |
| | キラキラ | 3 | | シンデレラが変身する場面、妖精が出てくる | | |
| | シャラ（シャラ、ーン） | 11 | | 玄関（7名）、喫茶店（4名）出入り口、店に入る感じ | | 華やか、きれい |
| | シャララ（ララ、ラーラー、ラーン） | 7 | | 玄関、おしゃれな玄関、星、流れ星、クリスマス、入口 | | きれい、優雅、かわいい |
| | チャッチャ（ラ、ッ） | 2 | | | 客がきた | |
| | チャラ（ラ）ーン | 2 | | 店のドア | | キラキラ（2名） |
| | チャラ（ン）チャラ（ーン） | 4 | | 喫茶店に入る時の音（2名）、出入りする、クリスマス | 雪 | 癒し音 |
| チャラリラ（ー） | 2 | | 喫茶店 | | | |
| カウベル | カーン | 5 | ベル | 牛、めしだめしだー | | |
| | カポーン | 1 | | 呼んでるよー！！ | | |
| | カン | 8 | 牛を呼び込む音 | ハイジの中に出てくる牛、牛の放牧、ネコ、牛、火事だぞー | | |
| | コーン | 6 | ベル | 牛（2名）、クリスマス | | |
| | コン | 10 | | 牛（2名）、牛についている、牛の首、牧場 | 朝 | 音が響く、起こす時に使えそう |
| | チーン | 1 | | | | |
| | ポーン | 1 | | | | かわいい感じ |
| | ポカー | 1 | | | 考える時 | |
| ボン | 3 | 雨漏り | | 朝 | | |
| アゴゴベル | カーコン | 1 | | | | |
| | カーン | 3 | サンバ | | | |
| | カンカ（ー）ン | 1 | サンバ、授業のチャイム | 天井マン（3名） | | 耳キーン、ゆかい |
| | カントン | 1 | 水が落ちる音 | | | |
| | カンコン | 4 | サンバ（3名） | ハイジ、天井マン | | |
| | カンボコ | 1 | | たぬき | | |
| | キーン | 2 | サンバ | | | 明るい |
| | キンキン | 1 | | | | 不思議な雰囲気 |
| | キンコン | 3 | サンバ | ブラジル | | |
| | コーン | 2 | | | | 暗そうだけど音がきれい、形が面白い |
| | コンキッキ | 1 | | ハイジ | | |
| コンコン | 7 | サンバ、動物を呼ぶ音 | 天井マン | | 不思議な雰囲気、明るい | |
| タンタン | 1 | | | | 黒い | |
| ツォンツォン | 1 | 雨 | | | | |

| | | | | | | |
|--------|----------|---|----------|-----------|-----------|---------------------|
| アゴゴベル | ティーン | 1 | | | | |
| | テンテン | 2 | | 天井マン (2名) | | |
| | トーン | 2 | | | イベント | |
| | トト | 1 | | 天井マン | | |
| | ボン | 9 | サンバ (4名) | | | 耳キーン、ゆかい |
| | ボンパーン | 1 | | | イノキ | |
| ビブラフォン | カンカン | 2 | | | | 楽しい |
| | キララー | 1 | 魔法をかける音 | | | |
| | キーン | 6 | 迷子のお知らせ | デパート | もや、キリスト | 冷たいけどきれいな不思議、かわいい感じ |
| | キンコンカン | 2 | 鉄の音 (2名) | | | |
| | キン (ツ) | 5 | 放送のチャイム | | 南国 | かわいい |
| | コーン | 3 | 金属の音 | | キリスト (2名) | 聖なる音 |
| | コロンチロン | 1 | コンピューター | 魔法 | | |
| | コンコン | 2 | | クリスマス | リス | |
| | ターン | 1 | チャイム | | | |
| | チッチッ | 1 | | 信号を待ってる | 想像 | |
| | ティーン | 1 | | | きれいな心 | |
| | テッテッ | 1 | | | | |
| | トラーン | 1 | | | うぐいす嬢 | |
| | トーン | 1 | 迷子のお知らせ | デパート | | |
| | パピプペ | 1 | | | | 楽しい |
| | ピンピン | 1 | | ロボット | 星 | |
| | ボンピンボンパン | 2 | 電子音、放送 | | | |
| | ボォーン | 1 | | 教会 | クリスチャン | 聖なる音 |
| | ポーン | 3 | 迷子のお知らせ | | | きれいな |
| | ボン | 2 | 鉄の音 | | | 神聖 |

【表1-2】オノマトペとイメージ (木でできた楽器)

| 楽器名 | 何と聞こえたか | 人数 | A. 日常の音にそのまま置き換えられたもの | B. その音を含む可能性のあるもの | C. 次のイメージへ派生したと思われるもの | D. きき手自身の感性があらわれたもの |
|---------|---------------|---------|-------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|
| ウッドブロック | カコンコチン | 1 | 時計 | | | |
| | カッカッ | 4 | | | | |
| | カッコツ／コ(ツ)カ(ツ) | 7 | ピーターパンの時計、時計 | 行進 | 考えている時 | |
| | カンカン | 2 | 時計 (3名)、高い木の音 | | | |
| | カンコン | 3 | 時計、きつつき | | | 陽気 |
| | コッキッ | 2 | ヒール | 一休さんのとんちの時間 | | |
| | コンキン | 1 | 雨漏り、時計 | | | |
| | コンコン | 4 | 大工さんが打つ時の音、ピーターパンの時計、時計 | もののけ姫のこだま | 考えている時 | |
| | タントン | 1 | 歩く音 | | | |
| | トコトコ | 1 | | | | |
| | トンカン | 2 | | 一休さんのとんちの時間 | 考え事 | |
| | ボカボカ | 3 | | | | |
| | ボコ | 1 | 雨粒 | | | |
| | ポッカン | 2 | | | 悩み | |
| ボンカン | 2 | | | 考え事をする | | |
| 木魚 | カッ | 1 | お経の時 | | | |
| | カン | 1 | お経 | お坊さん | | |
| | コツ | 2 | 「こら」ってげんこつでたたく音 | | | |
| | コッ | 1 | | | | |
| | コボン | 1 | お経 | | | |
| | コン | 3 | お経 | お坊さん | | |
| | ボク | 13 | お経 (5名) | 寺 (3名)、お坊さん (3名) | ハゲ、うなずき、ひらめき | |
| | ボコ | 7 | お経 | お寺 (2名) | アジア、静寂 | デザインが不気味 |
| | ポコン | 2 | | お寺 | | |
| | ポツ | 1 | | | | |
| ポッ | 3 | お経 (3名) | | 宗教 | | |
| ボン (ツ) | 6 | お経 | お坊さん (4名) | 何かを考える時 | おごそか | |

| | | | | | | |
|-------|----------|----|------------|--------|-----------------------------|-------------------|
| シロフォン | コンコン | 9 | | | 小人が働いている様子 (2名) | 安定感 (2名) ニョキ、やさしい |
| | テンテン | 1 | | 森の音 | | |
| | トーン | 2 | | | | 丸い |
| | ドゥルン | 1 | | | | ニョキ |
| | トゥン | 1 | | | | コロコロ |
| | トントン | 3 | 学校のチャイム | | | ニョキ、やさしい |
| | ファンファン | 2 | | | おとぎ(絵本の世界) | |
| | プォーン | 1 | | | | ぬくもりを感じる |
| | ホーン | 1 | | | | 素朴な感じ |
| | ポーン | 2 | | | | 気の抜けた |
| | ポコポコ | 1 | | | | やさしい |
| | ポムポム | 1 | | | | うれしい |
| | ポロ (ロ) ン | 2 | | | くま、鉄琴の姉 | |
| | ポンポン | 12 | 水が落ちる音、木の音 | 仏教、森の音 | 冬、ピクニック、小人が働いている様子、にっこりするとき | あたたかい、やわらかい、明るい |

【表1-3】オノマトペとイメージ (膜をはった楽器)

| 楽器名 | 何と聞こえたか | 人数 | A. 日常の音にそのまま置き換えられたもの | B. その音を含む可能性のあるもの | C. 次のイメージへ派生したと思われるもの | D. きき手自身の感性があらわれたもの |
|--------------|----------------|-------|-----------------------------|-------------------|-----------------------|----------------------------------|
| バスドラム | ヴォーン | 2 | | | 危機 | 追ってくる感じ、低く響く |
| | ズン | 1 | | | 考え事 | |
| | ドーン | 15 | ゾウの足音 (3名)、雷 | 祭り、運動会 | | こわい、ずっしり、大きい、力強い、重たい、心臓に響く感じ、重心音 |
| | ドゥォーン | 1 | | RPG | | |
| | ドォーン | 3 | | | ふくよかな人 | 太く重い |
| | ドン | 6 | 巨人が現れる、動物の足音(大きな動物)、マーチング、雷 | ぞう | | 重い |
| | バーン | 1 | | 応援団、ぞう、くま | | |
| | ポーン | 8 | 巨人の足音、雷、心臓 | | | でっかい、重たい |
| ボン | 1 | マーチング | | | | |
| スネアドラム | コン | 1 | 雷 | | | |
| | ザッ | 1 | 行進曲 | | | |
| | シャーン | 1 | | 行進 | | |
| | ジャカジャカ | 1 | | | | 強い |
| | ジャジャ (ン) | 1 | | 行進 | | |
| | シャパーン | 1 | | | | |
| | ジャラジャラ | 1 | 行進曲 | | | |
| | シャララン | 1 | | 兵隊の行進 | | |
| | ショーン | 2 | 雷 | 行進するとき | | |
| | ジンジン | 1 | | 演奏隊 | | |
| | スト (-) ン | 2 | マーチ | | | 明るい |
| | ダーン | 1 | | 行進 | | |
| | ドゥドゥ | 1 | | 行進 | 佐賀錦、小動物 | |
| | ドタ | 1 | | | | |
| | ドド | 1 | | | | |
| | ドロソ | 1 | | マジック | | |
| | トロントロン | 1 | マーチング | 祭り | | |
| | トン (トトン) | 3 | 和太鼓 | 神社参り、祭り | | |
| | ドーン | 2 | | | | かっこいい |
| | ドン (ドンドン、ドンドコ) | 5 | | 神社参り、祭り、行進する兵隊 | | 小さいのに大きい |
| | バサバサ | 1 | マーチング | 祭り | | |
| バシャ (シャ、-) ン | 3 | 行進曲 | | | | |
| バタバタ | 1 | 走る音 | | | | |
| ババ (ン) | 4 | | 結果発表、行進 | | かっこいい、緊張 | |
| バラバラ | 1 | | | | | |
| ボン | 3 | | たぬき | | | |
| ボンゴ | コッコッ | 1 | | 民族 | | |
| | タカタカ | 1 | ジャンベ | | | |
| | タンタン | 2 | | アフリカ | | |
| | トットッ | 1 | | | | |
| | パコパコ | 1 | | | | |

| | | | | | | |
|--------|----------|--------|------------|----------------|-----------|-----|
| ボンゴ | パタ | 2 | 歩く音 | | | |
| | パパ | 1 | | 民族 | | |
| | パン | 1 | | | | 控えめ |
| | ペコペコ | 1 | 物がへこむ時の音 | | | |
| | ベシ | 1 | 人をたたく音 | | | |
| | ベタ (ン) | 2 | 何かをべたべた触る音 | | | |
| | ポコ (ッ、ン) | 7 | | 民族、どっかの国、行進、南欧 | ダンスがはじまるよ | |
| | ポッポッ | 3 | ステップ | 民族 | | |
| | ポポ | 2 | 歩く音、はとぼぼ | | | |
| ボン (ッ) | 11 | 足音、腹の音 | たぬき、平成ぼんぼこ | 小さいツボ、仏教 | 控えめ、おかしい | |

【表1-4】オノマトペとイメージ (こする楽器)

| 楽器名 | 何と聞こえたか | 人数 | A. 日常の音にそのまま置き換えられたもの | B. その音を含む可能性のあるもの | C. 次のイメージへ派生したと思われるもの | D. きき手自身の感性があらわれたもの |
|--------|----------------|--------------------------|---------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|
| ギロ | ガサガサ | 2 | 虫 | | | |
| | ガチャーガチャー | 1 | カエルやトカゲの鳴き声 | 宇宙人 | | |
| | ギ (-) コギ (-) コ | 5 | カエル (2名)、あまがえるの鳴き声、洗濯板 | | マスク | |
| | ギチヨギチヨ | 1 | | | | |
| | ギッ | 2 | カエルの鳴き声 | | | |
| | ギャーゴ | 1 | 作業音 | | | |
| | ギロ (ッ) ギロ (ッ) | 11 | カエルの鳴き声 (4名)、虫、トカゲ、草村に入る音 | 宇宙人 | マッサージ | 怪しい |
| | ギーロ | 1 | 虫、チャック | | | |
| | ギーギー (ギギ) | 3 | | | | うるさい |
| | ゲロゲロ | 1 | カエル | | | |
| | ザグ | 1 | | | | |
| | ザラザラ | 1 | ストローを伸ばす音 | | | |
| | ジージー | 1 | | | | |
| | ジャカジャカ | 1 | | | | 野性的 |
| ジャガジャガ | 1 | | | | せからしい | |
| ジャララ | 1 | | ラピュタの巨神兵 | | | |
| ジロジロ | 2 | 洗濯 | | | | |
| カバサ | カッシャ | 1 | | | | |
| | ガサ | 1 | | 銀たわし | | |
| | ザザ | 1 | | 砂の音 | | |
| | ザッ | 1 | | 塩こしょう | | |
| | ザン | 1 | | | | |
| | シャーカ | 1 | 磨く、こする | | | |
| | シャカ | 4 | たわしで洗い物 (2名)、砂を踏む音 | | | |
| | ジャカ | 4 | 砂を踏む | 数珠、たわし | | |
| | ジャリ | 2 | たわしでこする感じ | 砂 | | |
| | ジャ (ッ) | 4 | 砂を踏む (3名) | 砂、砂漠、塩こしょう、パチンコ | | |
| | ジャー | 2 | パチンコで当たった音 | | | |
| | ジャン | 2 | | パチンコ | | |
| | シャコ | 1 | | | | |
| | シャーシャ | 1 | | たわし | | |
| ジャラ | 6 | 砂を踏む音、ほうきで落ち葉を掃いている音、走る音 | 砂、砂利 | あまちゃん | | |
| シャリ | 1 | 砂を踏む音 | | | | |
| ジョリッ | 1 | 砂を歩いている感じ | | | | |

【表1-5】オノマトペとイメージ（振る楽器）

| 楽器名 | 何と聞こえたか | 人数 | A. 日常の音にそのまま置き換えられたもの | B. その音を含む可能性のあるもの | C. 次のイメージへ派生したと思われるもの | D. きき手自身の感性があらわれたもの |
|----------|-------------|----|---------------------------|-----------------------------|-----------------------|---------------------------|
| マラカス | カシャカシャ | 1 | | たまご | | |
| | ガラガラ | 1 | | | | |
| | ザッザッ | 1 | | | | |
| | シャカシャカ | 23 | 米を洗う音(2名)、サンバ(2名)、フラメンコ、砂 | 南国(2名)、ダンス(2名)、沖縄の踊り、ウーマンボツ | パカンス | 元気になる(2名)、明るい雰囲気、ノリノリ、楽しい |
| | シャ(ッ) シャ(ッ) | 3 | サンバ | 踊ろうよ! | | |
| | シャラシャラ | 4 | 赤ちゃんをあやす時に使うおもちゃ | 南国 | | |
| | ジャラジャラ | 1 | | ハワイ | | |
| | シャンシャン | 1 | | 南国 | | |
| | チャチャ | 1 | | メキシコ | | |
| オーシャンドラム | サー | 1 | 波 | 海 | | |
| | ザー | 22 | 波(16名) | 海(14名) | | |
| | ザザザー | 2 | 波のそばにいる | | 失恋 | |
| | ザザーン | 2 | 波の音 | 海 | | |
| | シャーア | 3 | 波 | 海、沖縄、南国、南の島、浜辺でたそがれている | | |
| | ジャラー(ン) | 2 | 波(2名)、雨 | 海 | | |
| | シャラシャラー | 1 | 海の波 | | | |
| | ズアー | 1 | | | | |

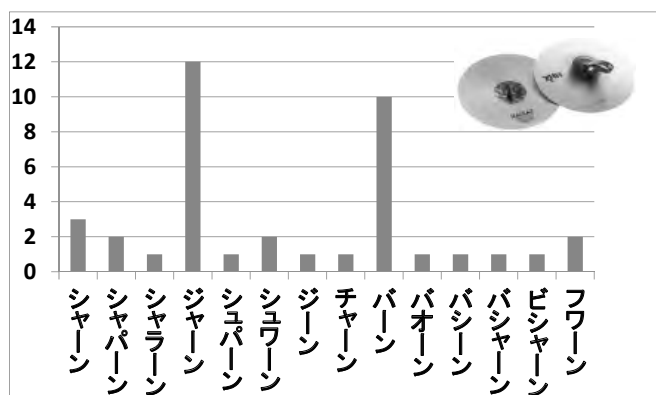
3. 結果と分析

(1) 楽器音を「オノマトペ」で表す

楽器ごとに集計したオノマトペを棒グラフに示し、五十音順に掲載した。横軸がオノマトペ、縦軸が同じ回答をした人数を示している。尚、語尾が似ているものは、括弧で付け加えた。また、各楽器の写真も掲載している。

1) シンバル

最も多いのが「ジャン」の12名、次いで「バーン」の10名、他は回答にばらつきが見られた。全体的な共通点としては、全ての文字に長音符「ー」が含まれており、長く伸びがある音ということがわかる。また「シャーン」「ビシャーン」「シュワーン」など、7名の回答者が「シャ」行の音を入れている。【図1】

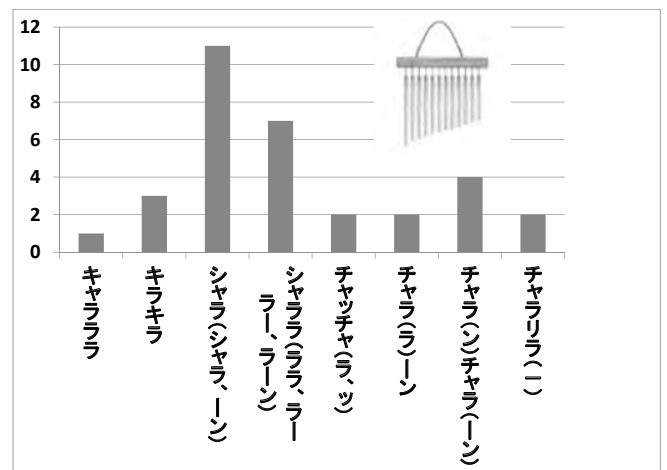


【図1】 シンバル

2) ウィンドチャイム

「シャラ」「シャララ」から始まる音をきき取った回答者が合計18名、「チャラ」から始まる音をきき取った回

答者が10名いる。しかしその語尾は「ラーラー」や「ラーン」など微妙な違いが見られ、回答者によってかなりのばらつきがあるため、実際には多様なきこえ方が認められる。興味深いのは「キャラララ」「キラキラ」など、擬音語ではなく擬態語が見られたことである。擬態語とは事物の状態や身振りなどを、音声に例えたように表した語である。基本的には、音響とは直接関係のない状態を表すのに用いられる。きこえた音に、回答者のイメージが加わったのではないかと推測される。【図2】

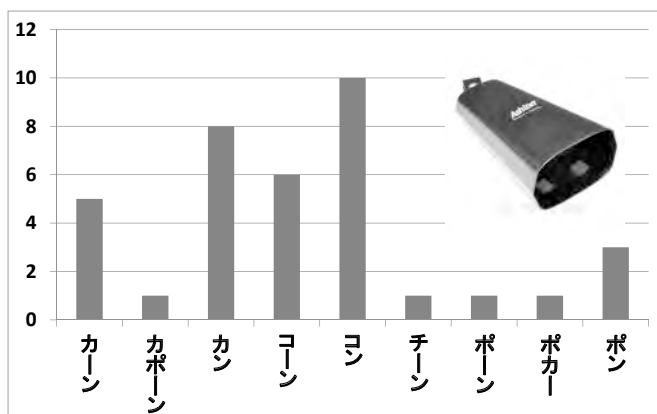


【図2】 ウィンドチャイム

3) カウベル

シンバルやウィンドチャイムと同じ金属製であるが、バチ1本で1つの胴体を叩くという奏法のためか、「シャ」という音は見られない。むしろ「カーン」や「コン」など、「カ」行のはっきりした音で始まるものが多い。また「長音符」を入れた回答者は14名見られたのに対

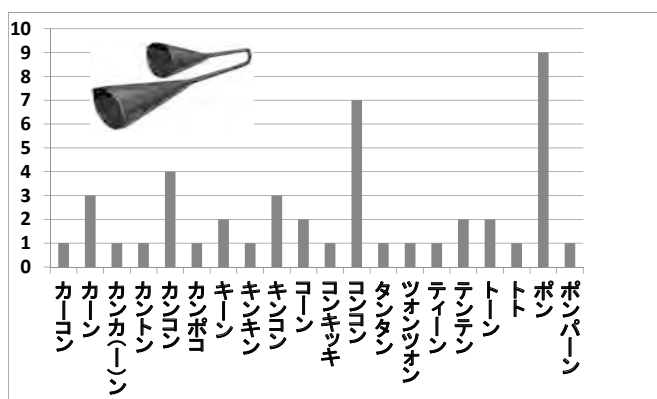
し、入れずに書いた回答者は21名ということで、シンバルほど伸びのある音という認識がなかったと考えられる。「ポ」という音が多いのも、シンバルやウィンドチャイムにはない特徴である。【図3】



【図3】カウベル

4) アゴゴベル

金属の胴体をバチで叩くという意味ではカウベルと同じだが、叩く部位が2か所あるためか、20種類以上の多様な回答が得られた。連続して叩いた者は、「カンカン」「コンコン」のように、2音節のものを繰り返す畳語で書いていることが多い。例えば「カ」や「コ」を「A」と表すと、「AンAン」と表記できるが、1回叩いた者は「ポン」という「Aン」、響きの余韻を感じた者は「カーン」「コーン」のように「Aーン」と書く傾向がある。カウベルのように、はっきりした音のため「カ」行が多い。また「ポン」を含む「ポ」という音を入れた回答者も10名以上おり、群を抜いている。【図4】

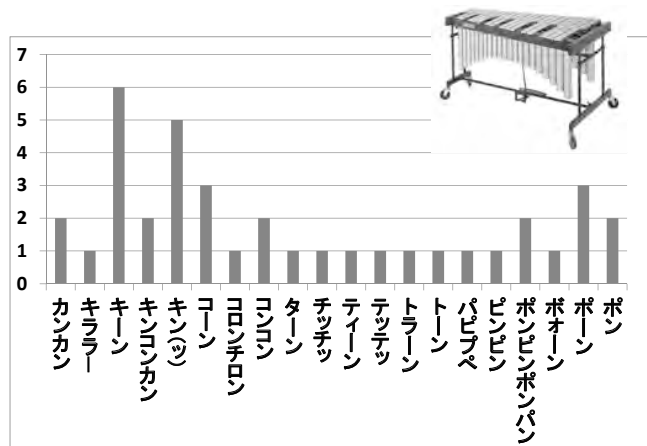


【図4】アゴゴベル

5) ビブラフォン

「キーン」「コーン」など長音符の入った回答が17名、逆に「キンッ」「テッテッ」など、語尾に促音を含んだ回答も8名見られた。これまでの分析から推測すると、響きのあるものは長音符で表現され、促音が含まれると歯切れの良さを表わすことが多かったため、何故相反す

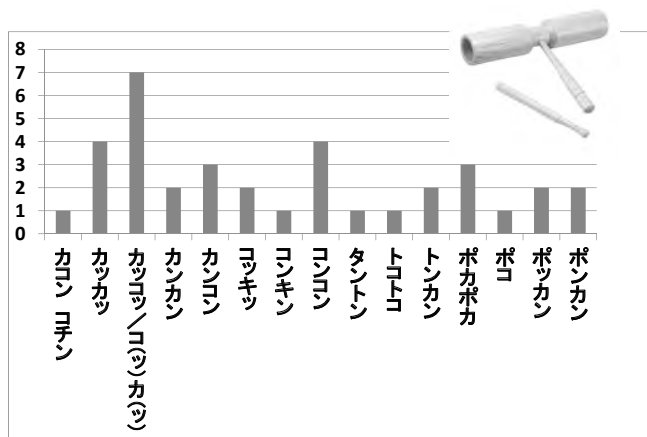
る回答が得られたのか疑問を感じた。しかしこれはペダルの使用有無が原因と考えられる。また「キララー」は擬態語、「パピプペ」「ポンピンポンパン」はまるで言語のようであり、回答者自身のイメージが作用しているのではないかと推測される。【図5】



【図5】ビブラフォン

6) ウッドブロック

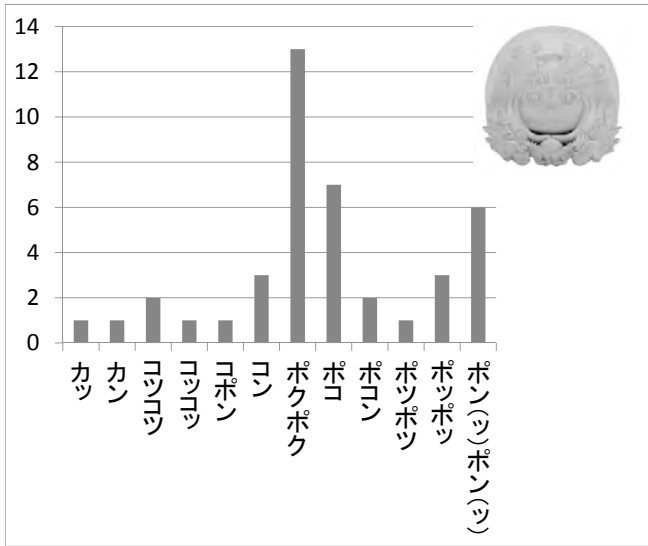
「カッコッ」や「コンコン」など、24名の学生が「カ」行を入れて回答している。素材は木であるが、カウベル、アゴゴベルと似た特徴を持つ。また「カッカッ」「カッコッ」などのように促音「ッ」も見られる。つまり響きの余韻がなく、弾んだ音と認識したことが分かる。「ポカポカ」「ポンカン」など、「ポ」を入れた回答者が8名、また「タントン」「トコトコ」など「タ」行を入れた回答者も4名いる。【図6】



【図6】ウッドブロック

7) 木魚

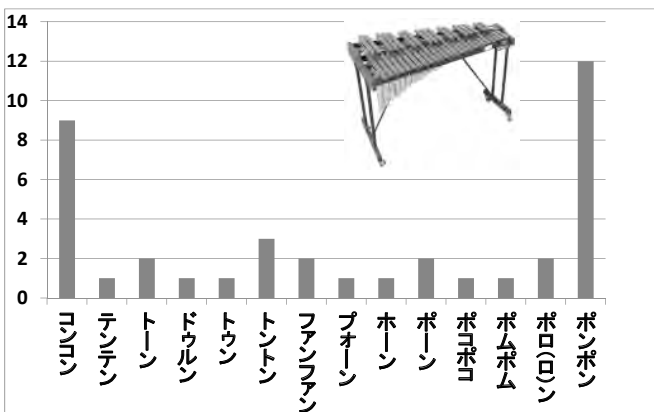
「ポ」という音を入れた学生は、総数33名おり、そのうち「ポクポク」と答えた回答者は13名見られた。「カ」「コ」を含んだ回答は8名、また「カ」行と「ポ」が混じった回答をする者もいた。素材が同じせいか、ウッドブロックと似た特徴だと言える。【図7】



【図7】木魚

8) シロフォン

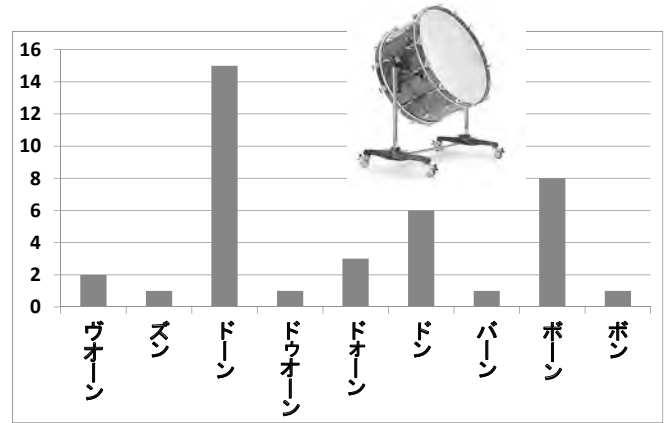
「コンコン」が9名、「ボンボン」が12名、その他「テンテン」「トントン」などの畳語が目立った。「トーン」「ポーン」などの長音符を含んだ回答も5名見られる。少数意見の「ドゥルン」は、鍵盤を横に滑らすグリッサンド奏法を表していると考えられる。ピブラフォンと外見は同じだが、金属と木という素材の違いのせい、同じ回答はほとんど見られなかった。【図8】



【図8】シロフォン

9) バスドラム

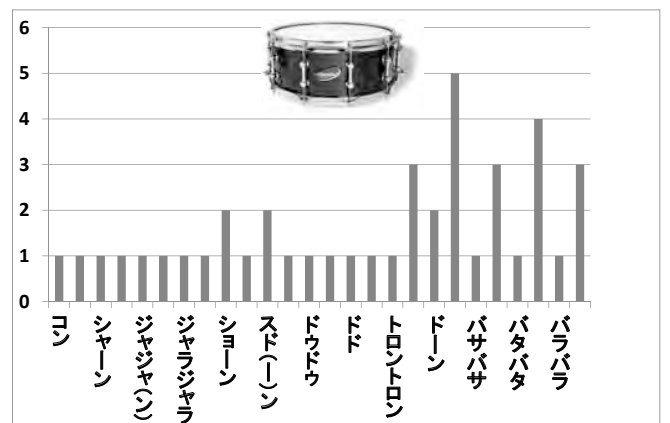
シンバルと同様、「ポーン」「ドーン」など30名の回答に長音符が見られ、これもまた音の伸びを表していると言える。幼児曲で『大きな太鼓』（小林純一作詞・中田喜直作曲）という作品があるが、その歌詞の中に「大きな太鼓ドーンドーン」とある。つまり「ドーン」という太鼓の音は一般的にかなり定着しているのではと考えられる。しかし中には「ズン」「ドン」という回答者も8名もおり、ここからは「ドーン」よりも響きが短く、勢いのある様子が伺える。回答者による奏法の違いが、オノマトペに表れているのではないかと推測できる。【図9】



【図9】バスドラム

10) スネアドラム

同じ膜鳴楽器のバスドラムが9種類の回答だったのに対し、スネアドラムは26種類以上の回答が得られた。この楽器はスネアを使用した音と、外した音の両方を出せるため、きこえ方もより多様になっていると考えられる。また「コン」や「ボン」といった回答からは1回叩いたことが予想され、「ドド」や「トトン」という回答からは2回叩いたことが予想される。また「ジャラジャラ」「バラバラ」という回答からは連打の様子が伺えた。これは両手にスティックを持つため、回数が多様になっていると考えられる。このように筆者の方にもイメージをかき立てられるような様々な回答が見られた。回答者の立場としても、自由に叩いた中で最も印象に残った音を書いていると考えられるため、個性が表れやすい楽器と言える。尚、長音符はほとんど見られない。スネアドラムはマーチなどの歯切れのよい作品に使われることが多いため、音の切れ味の良さが回答にも表れているのではないかと推測される。【図10】

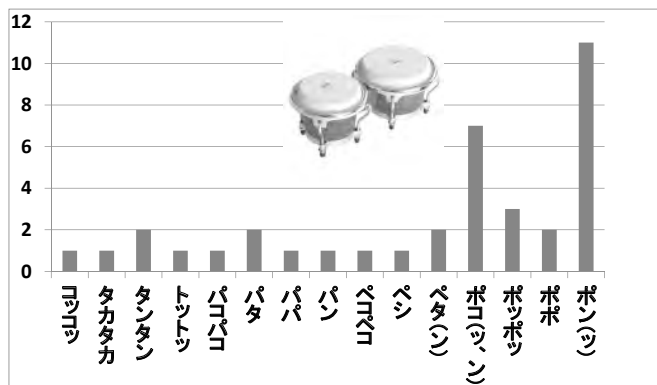


【図10】スネアドラム

11) ボンゴ

膜鳴楽器としてはバスドラムやスネアドラムと同系統だが、この2者と比較すると、掌で鼓膜を直接叩くところが相違点として挙げられる。その時に生じる破裂音の

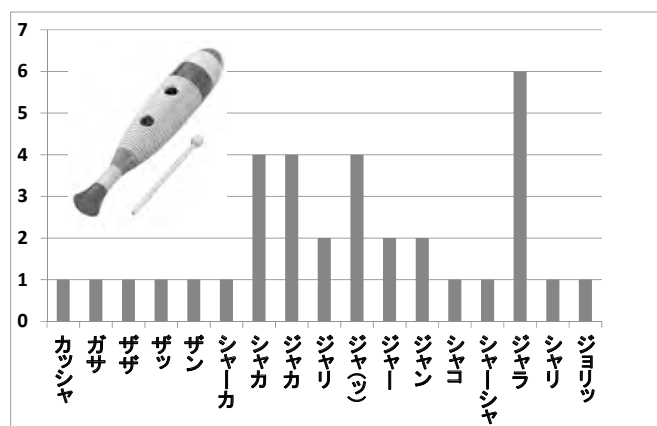
ような音が「パン」「ポポ」など「パ」行が多いのではないか。最も多いのが「ポン」で11名、次いで「ポコ」の7名だった。【図11】



【図11】 ボンゴ

12) ギロ

「ギロギロ」が11名、「ギコギコ」は5名など、全回答に「ガ」行や「ザ」行といった濁音が見られる。回答の種類は多く、17以上に分かれた。この楽器はバチで凹凸部分を引掻いて音を出す。スピード感や引掻く距離、バチの当て方や向きなど、奏法の違いによって音が多様に変化するため、長音符や促音が混在する結果となったと考えられる。【図12】

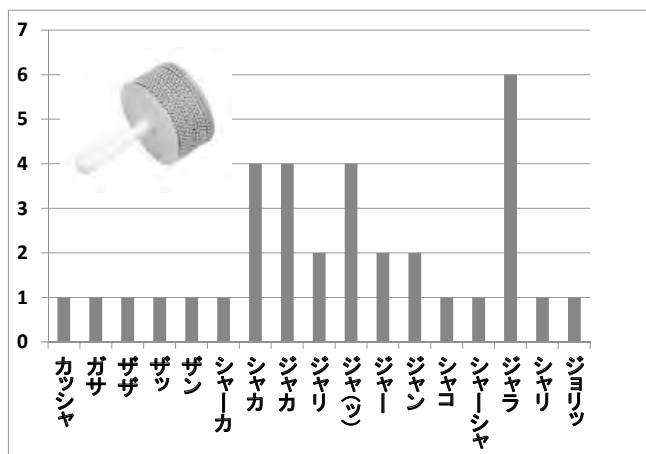


【図12】 ギロ

13) カバサ

17種類以上の回答があり、長音符や促音が混在した多様な回答が見られる。また「ジャラジャラ」「シャカシャカ」などの畳語も目立つ。この楽器は粒の細かい金属を、同じく金属の凹凸部分にこすり付けて音を鳴らすため、ぶつかりすれ合う様子が「ザザ」「ジャジャ」などの濁音として表れているのではないかと推測される。【図13】

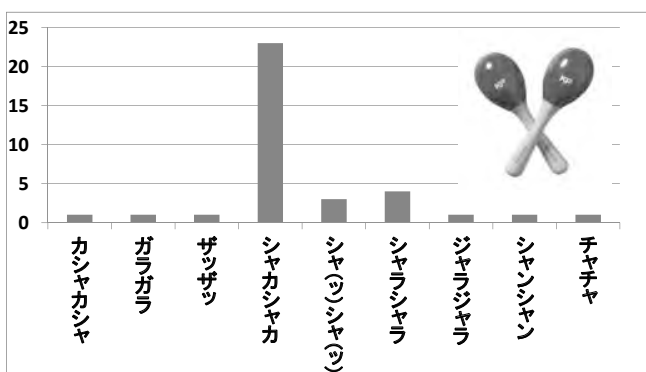
【図13】



【図13】 カバサ

14) マラカス

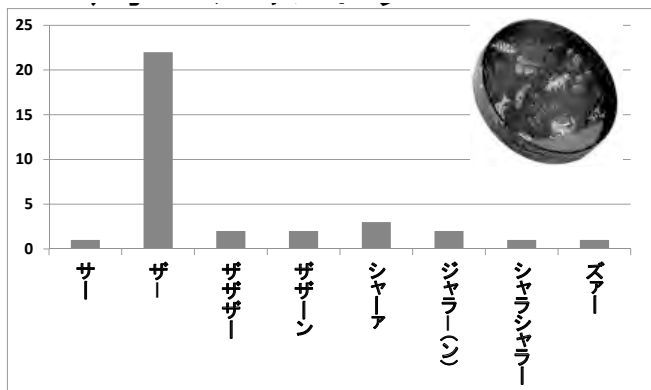
「シャカシャカ」の回答が23名見られ、突出していた。また、次に多い「ジャラジャラ」「シャッシャッ」にも濁音が見られないので、ギロほど強くこすれ合わないことが分かる。全回答が畳語で表記されており、それは両手に持って交互に振る奏法のせいだと考えられる。マラカスはヤシ科の実をくり抜き、中に石や砂を入れたのが始まりであるが、振り方によって音を変えられる楽器である。空洞の内側で粒状の物がばらついているような音が出るが、短い音を出したい時は、粒をまとまらせるように下に落として振る。その奏法が「チャチャ」という音に表れているのではないかと推測される。【図14】



【図14】 マラカス

15) オーシャンドラム

22名が「ザー」と回答し、その他「サー」「ザザーン」など類似するものが見られた。波の音は「ザー」という音が一般的になっているため、既に回答者に内在していたイメージが影響したとも考えられる。【図15】



【図 15】オーシャンドラム

以上、楽器ごとの気づきについて述べてきたが、オノマトペを見比べていくうちに、楽器の素材や形状に関する共通点も見えてきた。以下の2点である。

まず「シャ」というオノマトペが見られたのは、シンバル、ウインドチャイム、スネアドラム、カバサ、マラカス、オーシャンドラムである。一見素材も違うようだが、共通点としては2つ以上のものがふれあって音が出る所が挙げられる。『擬音・擬態語辞典』によると^{vi)}、「シャ」という音が含まれるオノマトペとして「シャラシャラ」が掲載されていた。意味としては「薄くて軽いものが擦れ合って発する音」とある。つまりシンバルは「軽」くはないものの「薄い」という意味では「シャ」という音が出やすい形状を持つと言える。また、ウインドチャイムだけに含まれた「チャ」に注目すると、同書に「チャラチャラ」という語が掲載されており、意味は「小さい金属片などかたいものがいくつかふれあって立てる軽い高い音」とあった。ウインドチャイムは、たくさん並んだ金属のバーを連続的に鳴らして奏する。「金属片」が「いくつかふれあう」という部分で共通しており、それが回答にも反映されているのではないかと考えられる。

次にカウベル、アゴゴベル、ウッドブロック、木魚の4つに注目すると、いずれも「ポン」や「ポカポカ」、「コポン」など、「ポ」という文字が入ったオノマトペが見受けられる。この4つの楽器に共通する点としては、どれも本体の中に空洞があり、バチで叩いて響かせる奏法だということである。「ポ」という音が含まれるオノマトペとしては、例えば「カポカポ」などが掲載されており、意味は「中に空洞があるものや軽いものが何かにあたって立てる、明るく響く音」、「ポコポコ」は「続けて軽く打つときの音や様子。本来は中が空洞になっているものを打つ時に使う」とあった。「ポクポク」というオノマトペに至っては、そのまま辞典に掲載されており、「中が空洞の、木製のものなどを叩いたりした時に出る音」とあった。これらを総合すると、素材が何であれ、空洞という形状がそのままオノマトペに表れたことが分かった。

(2) 楽器音を「イメージ」で表す

ここで「イメージ」の定義について、改めて考えてみたい。心理学者の永島が「イメージとは何かを定義することは、他の人間的事象と同じく容易なことではない」と述べているように、時と場合に応じて変わってくるようである。また彼が「感覚・知覚像でありながら、同時に行動の内化として私たちがその中に入り込んでいるようなものである」と定義している一方、安西は「目や耳のような感覚器官からの直接の情報によるのではなく、自分の経験や知識、それに目標や願望によって作り出されるもの」と考えている^{vi)}。この2つから読み取るに、「個人の中に内在しているもの」という点で共通していると言える。

ここでは、学生の感じたイメージについて楽器ごとに表にまとめたが、自由記述だったため、上述の通り個人的な主観や経験に基づく回答が多数見られた。イメージした対象そのものを表記したものや、自分自身が得た感情を書いたもの、形容詞による表現など様々である。そこで学生の回答を以下4つのカテゴリーに分類した。

- A 「日常の音にそのまま置き換えられたもの」。普段身の回りで耳にしている、類似していると感じたであろうイメージのことである。
- B 「その音を含む可能性のあるもの」。つまり、その音を耳にすることの多い場所や風景など、音との関連性が容易に想像できるものである。
- C 「次のイメージへ派生したと思われるもの」。回答した意図が即座に読み取れないが、「もしかしたらこういうことだろうか」とこちらに推理させるものである。回答者の心的なものや個人的な経験、認識が作用している場合もある。
- D 「きき手自身の感性が表れたもの」。「暖かい」「力強い」などがあてはまる。

1) シンバル

9名の学生が「中国的」「中華料理」など「中国」をイメージしている。これは中華料理店で鳴り響くドラの音色を想起したものと推測される。しかし「ドラ」という直接的な回答は見られず、ドラのある周辺の風景を思い描いたことが興味深い。また「はい終わり」などの「合図」をイメージした者もいる。形容詞としては「びっくり」「はなやか」「楽しそう」などが挙げられる。中には「朝」とイメージした者もいる。

2) ウインドチャイム

「ドア」「玄関」「喫茶店」など、ドアにまつわる回答が23名見られた。ドア自体からは必ずしも「シャララ」といった音が出る訳ではないが、学生の経験上、「店のドアについている」とイメージされているようである。

また「妖精が出てくる」「変身」などの神秘的な雰囲気
をイメージした者、「流れ星」「クリスマス」「雪」など、
キラキラと輝くものをイメージした学生も多かった。

3) カウベル

カウベルは元々牛の首につけ、放牧の際にどこにいる
のかがわかるようにつけられた音具である。そういう成
り立ちを持つせいか、「牛」や「牧場」など、そこから
連想した回答が12名見られた。はっきりした音のため
か「呼んでるよー!!」「火事だぞー」など、呼びかけ声
と共に発されると想像した回答も4名見られた。「朝」
という回答はCのカテゴリーに該当し、すぐには意図が
伝わってこなかったが、『まきばの朝』（杉村楚人冠作詞・
船橋栄吉作曲）という文部省唱歌があるためかと思われ
る。「雨漏り」という回答からは、「雨漏りの際に金物バ
ケツでも置いて、水の滴る音をきいたことがあるのでは
ないか」など学生の背景が偲ばれ、こちらのイメージま
で広げさせられる所が面白い。

4) アゴゴベル

南国生まれの民族楽器であるため、「ブラジル」の国
名や「サンバ」などその国の音楽を想起する者が13名
見られた。また、某アニメで登場するキャラクターの「天
井マン」をイメージした者も8名いた。カウベルと同様、
「雨」や「水が落ちる音」といった答えも見られた。

5) ビブラフォン

どの分類の答えも万遍無く出た。「鉄の音」「金属の音」
「電子音」「放送チャイム」「コンピューター」など日常
の中で似たような音をイメージした者が12名いた。また
「もや」、「きれいな心」「想像」など次のイメージへ
と派生している所も注目される。

6) ウッドブロック

「時計」「ピーターパンの時計」などが10名、「きつつ
き」「木の音」「大工さんが打つ時の音」など木の音を答
える者が3名、また「一休さんのとんちの時間」「もの
のけ姫のこだま」などアニメで耳にする音と重ね合わせ
た学生も3名いた。そして一休さんのとんちの時間から
派生したのか、「考えている時」にきかれるとイメージ
した者が5名見られた。

7) 木魚

実際に使われているのが仏教系のお寺であるため、「お
経」「寺」「お坊さん」などそれに付随する答えが29名
いた。興味深かったのは、音を鳴らしたにも関わらず「静
寂」という、いわば相反するような答えが見られたこと
である。木魚の鳴り響く風景を、自分自身は遠い所で静

かに眺めているのだろうか。イメージの広がりを感じさ
せられた。

8) シロフォン

素材が木でできているため、視覚的な影響を受けたの
かもしれないが、「木の音」「森の音」などといった答え
が3名いた。Cの「小人が働いている様子」「おとぎ」「ピ
クニック」、Dの「ニョキ」「やさしい」「ぬくもり」「あ
たたかい」などからメルヘンの世界や楽しいな雰囲気を
持った回答が多かったように思う。

9) バスドラム

12名の学生が「ゾウの足音」「雷」など大きいものの
登場を想起した。「危機」というイメージを抱いた者も
いる。形容詞としては「こわい」「力強い」「重い」など
が挙げられた。

10) スネアドラム

「行進曲」「マーチ」などに関連する回答が14名見ら
れた。「マジック」「結果発表」などドラムロールが鳴る
シーンを思い浮かべた者もいた。「神社参り」「祭り」「和
太鼓」という答えもあり、ドラムのスネアを外した状態
で演奏した時の音を和太鼓に見立てたのではないかと思
われる。「強い」「明るい」「かっこいい」といったイメ
ージが多かった。

11) ボンゴ

6名が「民族」「アフリカ」などをイメージしていた。
また、「歩く音」「たたく音」「何かとべたべた触る音」など、
6名が動作にまつわる音を書いていた。「たぬき」「腹の
音」も見られた。

12) ギロ

11名の学生が「カエル」や「虫」などの鳴き声とと
らえていた。それだけでなく、「宇宙人」や「ラピュタ
の巨神兵」という回答からもわかるように、何か得体の
しれないものの声をイメージした者も多かったようであ
る。また、「洗濯板」「チャック」「ストローを伸ばす音」
など、身近にある物の音と重ねた者も4名いた。またそ
こから「うるさい」や「野性的」など、学生自身の感じ
方も表れている。

13) カバサ

「磨く」「こする」「たわし」などが8名、「砂利」「砂
を踏む」などが14名、「パチンコ」など3名、その他「ほ
うきで掃く」など、いずれも何かかこすれあった時の音
をイメージする者が多く見られた。

14) マラカス

アゴゴベルと同様に民族楽器であるため、11名が「サンバ」「南国」などと回答した。また「米を洗う音」「たまご」など身の回りの音に照らし合わせた回答も見られた。「元気になる」「明るい」など雰囲気を表す者も多かった。

15) オーシャンドラム

この楽器が作られた目的の通り「海」や「波」といった印象を持つ者が42名見られた。さらには「沖縄」「南の島」という答えまで得られた。中には「失恋」という直接的には結びつかないものもあったが、他に「浜辺でたそがれている」という答えもあったことをヒントに、そういう心境を味わうのに適しているのは浜辺のような場所なのだろうかと考えさせられた。テレビの影響も想像できる。

4. 考 察

楽器音のオノマトベに関して、学生の回答は大体似てくるのではないかと考えていたが、筆者の想像以上に多様なきこえ方があることに気付かされた。冒頭でも述べたように、オノマトベに溢れた環境で過ごしているせいも、学生自身も、新しいオノマトベを自在に作り出せる可能性を秘めていたことを感じた次第である。中には筆者が予想していたような擬音語ではなく、「キラキラ」などの状態を表した擬態語や、「ゲロゲロ」などの動物の声を表した擬声語も見られたのが興味深かった。また、金属や木などの素材や形に共通する子音の存在も、学生の答えを元に気づくことができた。

イメージについても多くの回答が得られたが、そのまま直結するものやそうでないもの、つまり次のイメージへと派生したものも多く見られた。学生自身の過去の経験が、影響していることを伺えた。

以上より、学生はこの活動を通して、自由に柔軟な発想力と感性を発揮できたと言える。また筆者自身にとっても、他者の回答を元に想像を巡らす行為の中で、音と文字から繰り出されるイメージの力を再認識した。それはまさにイメージをイメージする、という“イメージ同士のかけ合い”のようなものであった。

また、実践を行っていくうちに疑問も生まれた。今回は学生それぞれに楽器を自由に鳴らさせながら調査を行ったが、同じ条件で鳴らさせた場合はどのような結果だったのだろうか。例えば木魚を例にあげると、「ポコ」「ポン」などと1発分のオノマトベを書いた者もいれば、「ポコポコ」「ポンポン」と2発分の答えを書く者もいた。しかし「ポクポク」という回答はあっても、単に「ポク」と書いた者はいなかった。ここから想定できるのは、「ポ

クポク」という言葉は、2発以上連続的にきいたことによって初めて生まれたのではないか、ということである。実験は通常同条件で実施すべきだが、ただ1回鳴らさせただけでは、これほど多くのオノマトベやイメージを得ることはできなかっただろう。

学生自身が自分で鳴らしたことで、スピード感や強弱も変わった。その楽器「らしさ」を引き出すためにも、楽器に応じて奏法を変えることはむしろ必要である。奏法を限定しなかったからこそ、オノマトベの幅が広がり、イメージも膨らんだのではないか。しかし、今回の実験だけでは残念ながらそこまでの結論を導くことはできなかった。そのあたりを検証するためにも、次回は条件を定めた場合と、自由に鳴らさせた場合を比較し、オノマトベやイメージの幅の変化についても調査したい。

5. 最後に

今回はⅠ「楽器音を言語化する」活動をした上で、Ⅲ「物語に効果音をつける」活動に進んだ訳だが、今後はさらにⅡ「言語を楽器音で表す」活動を行いたいと考えている。つまり、学生から得られたオノマトベやイメージを元に、今回とは逆のルートで文字を楽器音で意味づけていく。例えば「バーン」といったオノマトベでも、イメージする楽器は人それぞれ違うことが予測される。シンバルの可能性もあれば、バスドラムの可能性もある。同じオノマトベでも、自分のイメージとは違う楽器や場面でも表現できるのだという可能性を知ること、さらにイメージを膨らますことができる。そうしていざ物語に効果音をつける時、何の下地もなかった頃と比べて、果たして変化が生まれたのかどうかを明らかにできたらと考えている。

以下補足として、ⅠとⅢを行った後の学生の意見を一部紹介する。「活動前に音のイメージを作っていたので、音を入れやすかった」、「音を入れたい場面になった時、『ジャーン』『ポロン』など自分たちなりの効果音を考え、それに合った楽器を探すことができた」、「文字で書くことで、目で音が見えるのでわかりやすい」、「音から物や風景・情景などをイメージし、この音は〇〇に聞こえるなど気づき、発見があった」、「音についてこんなにも興味を持つことができたのでためになり、楽しかった」など肯定的な意見が多数寄せられた。今回の研究ノートではⅢの詳細について割愛しているが、これらの裏付けについては次回述べたいと思う。文字と楽器音の活動を行き来する体験によって、イメージ力を養い、より具体的な根拠を持って音選びができることを明らかにすべく、今後も継続的に研究していきたいと考えている。

5. 参考文献

- i) 小島律子・澤田篤子編：“音楽による表現の教育—継承から創造へ—”より下出美智子：第2章ことばから始まる（1998），（晃洋書房）
- ii) “カラー版日本語大辞典”（1995）（講談社）
- iii) 後路好章：“絵本から擬音語擬態語ぶちぶちぼーん”（2005），（アリス館）
- iv) 篠原和子・宇野良子編：“オノマトペ研究の射程 近づく音と意味”より深田智：第11章絵本の中のオノマトペ（2013），（ひつじ書房）
- v) 山口仲美編：“暮らしのことば 擬音・擬態語辞典”（2003），（講談社）
- vi) 小島律子・澤田篤子編：“音楽による表現の教育—継承から創造へ—”より松永洋介：第4章物語から始まる（1998），（晃洋書房）