

言葉を楽器音で表現する －物語の効果音製作に関する考察Ⅱ－

中島 加奈

(西九州大学短期大学部 幼児保育学科)

(平成 27 年 11 月 30 日受理)

**Expression of a word by a 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 November 30, 2015)

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 made the students express the onomatopoeia by the tone of the musical instrument. And I made them put a sound effect on the story. 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 word : story 物語
sound effect 効果音
onomatopoeia オノマトペ
image イメージ

1. はじめに

本研究は、3つの柱から成る。

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

今回は「楽器音の言語化－物語の効果音製作に関する考察Ⅰ－」という題目で報告を行ったⁱ⁾が、まずは本研究に至った背景について、簡単に説明する。

筆者の所属する学科では、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った。下出によるとⁱⁱ⁾、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、前回(A)は形、つまり「言葉」「オノマトペ」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、研究を行った。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。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した。また、そこから得たイメージを、文字で「言葉」という形にした。

今回の報告では、前回のAとは逆に、Bでは言葉を楽器音で表す活動を展開し、さらにCにおいて実際に物語に効果音をつけた。つまり従来の講義ではCのみを行ってきたわけだが、AやB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。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。

2. 方法

- 対象：西九州大学短期大学部幼児保育学科2年生「器楽」の受講者90名
- 場所：西九州大学短期大学部佐賀キャンパス
- 時期：平成26年12月～平成27年1月の講義内
- 活動方法

各クラスの講義において、学生たちを6～7人のグ

ループに分け、以下3つの活動を行った。

1) オノマトペを楽器音で表す(B)

オノマトペにはいくつかの種類が存在する。「ガタガタ」といった音を表す擬音語、「ワンワン」といった動物の声などを表す擬声語、そして「つるつる」といった状態を表す擬態語などであるⁱⁱⁱ⁾。今回は筆者の方で「ざあざあ」「ぼたぼた」「ぴいぴい」「わんわん」「ふわふわ」「つるつる」の6つを選定した。これらは一般的に「ざあざあ」「ぼたぼた」が擬音語、「ぴいぴい」「わんわん」が擬声語、「ふわふわ」「つるつる」が擬態語に分類される。

学生に対しては、上記6つのうち3つを課題として、各グループに提示した。そしてこれらを楽器音で表現するにはどのような方法が考えられるか、話し合いの場を与えた。尚、楽器は音楽室にあるもの全てを使ってよいと指示した。

学生たちは、楽器をさわりながらいろんな対話を通して、近い音を見つけようと試行錯誤していた。

2) 紙芝居に効果音をつける(C)

本学の図書館に所蔵している12面紙芝居の中から、筆者の方で予め民話を中心に選んでおき、学生に提示した。時間の都合上、学生には事前に内容を読ませることはせず、タイトルとあらすじのみを伝えて、グループでの話し合いのもと選ばせた。学生グループは全部で14グループある。今回はそのうちの6グループの作品をもとに、どのような場面でもどのように楽器を入れたのか、録音をもとに分析した。尚、その録音は、活動最終回に実施した発表会での様子を記録したものである。

3) A～C全ての活動を通し、アンケートを実施

「1. はじめに」で述べた3つの活動(A、B、C)全てが終了した後に、全学生に対しアンケートを行った。設問は以下3つである。

- ①紙芝居に音を入れる活動の前に、「楽器の音」を「文字」で表す活動(例：シンバル「ジャーン」など)をしました。この取り組みは、今回効果音づくりをするうえで、役に立ったと思いますか。
- ②「文字」を「音」で表す活動(例：「ざあざあ」などを楽器の音で見つける)もしました。この取り組みは、今回効果音づくりをする上で役に立ったと思いますか。
- ③効果音づくりの活動を通して、あなたが気づいたこと・得たことは何ですか。

3. 結果と分析

1) オノマトペを楽器音で表す(B)

ここで擬音語、擬声語、擬態語の特徴を確認したい。実際に外界に音として発生するものは擬音語、擬声語である。擬態語は状態を表すため、物理的に音は発さない。そういった特徴を持つオノマトペに、学生たちは果たしてどのような楽器音を当てはめてくるのか。以下、回答

を示す。【表1】

まず、「ざあざあ」「ぼたぼた」については、通常は水に関する情景で使われることが多いⁱⁱⁱ⁾。「ざあざあ」の回答を見てみると、シェイカーやラトルスティック、オーシャンドラムなど、細かい粒子を入れた器状の楽器を

【表1】オノマトペを楽器音で表す

種別	オノマトペ	グループ No.	使用した楽器	奏 法
擬音語	ざあざあ	1	シェイカー、ラトルスティック	ゆっくり傾ける
		2	オーシャンドラム	揺らす
		3	オーシャンドラム、レインスティック	ぐるぐる回し、上下に傾ける
		4	オーシャンドラム	ゆっくりまわして鳴らす
		5	オーシャンドラム	右に傾けて粒が全部移動しないうちに左に傾ける
		6	オーシャンドラム	ゆっくり動かす
		7	オーシャンドラム	揺らす
	ぼたぼた	8	木魚	たたく
		9	—（無回答）	—（無回答）
		10	ボンゴ	指1本でたたく
		11	鉄琴	短い音で鳴らす
		12	木琴	間をあけて2つの音を交互に
		13	シロフォン	高い音をたたく
		14	クリケット	前に振る
擬声語	ぴいぴい	1	クリケット	ふる
		2	おもちゃ	振る
		3	ウィンドチャイム	指でチロチロリンと鳴らす
		4	すず	振って細かく鳴らした
		5	ビブラフォン	一番高いドをペダルを踏みながら毛糸のマレットで2回鳴らす
		6	クリケット	もってふる
		7	ビブラフォン	高いドから下がっていく
	わんわん	8	ウッドブロック	毛糸のマレットでたたく
		9	—（無回答）	—（無回答）
		10	大太鼓	2回たたく
		11	和太鼓	短い音で鳴らす
		12	タンバリン	指先でたたく
		13	カウベル	叩く
		14	タンバリン	手でたたく
擬態語	つるつる	1	トライアングル	こする
		2	鉄琴	横にがーっとする
		3	鉄琴	硬い棒で横に滑らす
		4	鉄琴	鉄琴の上を滑らせるように鳴らす
		5	トライアングル	机の上にトライアングルをおいて、鉄の棒で2回こする
		6	タンバリン	指でなぞる
		7	トライアングル	優しく鳴らす
	ふわふわ	8	マリンバ	たたく
		9	—（無回答）	手を上下にふった
		10	鉄琴	ペダルを踏んで左右に滑らせる
		11	トーンチャイム	2回鳴らした
		12	トーンチャイム	1つの音を間をあけて鳴らす
		13	トーンチャイム	ふんわり鳴らす
		14	トーンチャイム	前に振る

振ったり傾けたりすることで鳴らす方法を選んだものが多かった。特にオーシャンドラムを選んだグループは7グループ中6グループもあり、目的に応じた楽器を選んだことがわかる。ただし、奏法は「ぐるぐる回す」「ゆっくり動かす」「揺らす」など様々な表現方法が見てとれる。しかし同じ水を表すものにも関わらず、「ぽたぽた」に関してはオーシャンドラムを用いたグループは見られず、むしろ全て異なる楽器を選んでいる。木魚、ボンゴ、鉄琴といった回答結果より、手やバチで打ち鳴らす奏法を選択したことが読み取れる。

次に、擬声語「ぴいぴい」「わんわん」は、一般的には動物の鳴き声として使われることが多い。学生の回答を見ると、「ぴいぴい」はクリケット、ウィンドチャイム、すずなど、比較的甲高く響きやすい音を出す楽器を選んだグループが多いように見受けられた。対する「わんわん」は、大太鼓、和太鼓、タンバリンなど、「ぴいぴい」に比べると太い音の鳴る楽器を選んだグループが多いようである。

最後に擬態語を見ていくと、「つるつる」はトライアングルや鉄琴を選んだグループがそれぞれ3つあった。トライアングルの奏法としては「こする」「優しく鳴らす」など、派手に打ち鳴らすやり方ではないことがわかる。鉄琴を選んだグループは全て「滑らせる」奏法を編み出している。「ふわふわ」はトーンチャイムを選んだグループが4つあり、「ふんわり鳴らす」「間を開けて鳴らす」など、その擬態語の持つ優しいイメージを楽器奏法にも与えているような印象を受ける。

以上を見ていくと、楽器の種類のバリエーションはそこまで多くないものの、叩き方、鳴らし方などの奏法に工夫をこらしているグループが多いことが読み取れる。

2) 紙芝居に効果音をつける (C)

上記の活動後に、実際に紙芝居を選んで効果音づくりに取り組んだ。以下は14グループのうち6グループの発表を抜粋し、どのような箇所では何の楽器をどのようにに入れているのかを分析した結果である。【表2】

【表2】紙芝居への効果音挿入方法

	何という文章の時に	どのようなシーンにて	学生が選んだ楽器	奏法
おなべとニートン	グーッ	おなかの音	ビブラスラップ	1回鳴らす
	おなべとことおなべとこ	—	ウッドブロックとカウベル	カッコ カッコ カッコ カ チーン
	できたできた	—	ラトルスティック	ジャラジャラ
	しめた！・スープをつくりましょう！	ひらめいた	木魚	1回鳴らす
	すると	場面転換	ピアノ	ドレミファソ と ドミソ和音
	ウーーン	子どもの泣く声	スネアドラム	連打
	ポトン	りんごを受け取る	カウベル	1回鳴らす
	大喜びです	—	パーチャイム	下から上へ
	よいいしょ	にんじんを抜く	バスドラム	たたく
	スポッと	抜ける音	卒業証書の筒	抜く
	いちもくさんに	走る	マラカス	連続して振る
	あせをかきかき	走る	ピアノ	半音階の二和音を4回ずつ繰り返す(シドド#レ)
	しあわせにくらしたそうな	—	ピアノ	ミドレシド(2和音) ソラシド
あわてんぼううさぎ	ドッシーン！	地面がゆれた音	バスドラム	1回鳴らす
	うわあ、たいへんだあ	うさがびっくりした	ビブラスラップ	一回鳴らす
	びよんびよん	逃げる	ピアノ	高音域で速くソラソラソ...
	かけだしました	—	ウッドブロック	交互にたたく
	ドドドド	動物たちが逃げる	ピアノ、ウッドブロック、ドラム	ソラソラとカンコン同時に
	どうぶつのれつはなくなりました	—	ウッドブロック、太鼓	速くで聞こえるように、小さく
	ウオーッ、ウオーッ、ウオーッ！	ライオンの声	ピアノ	低い和音を3回
	—	動物たちが逃げ、口ぐちに言う	メトロノーム	60くらいで鳴らす
	—	ライオンとうさが確かめにいくシーン	木魚	連続して四分音符くらいでたたく
	わらいだしましたとさ	—	ピアノ	属7→Iの和音
おじいさんとおばけ	おじいさんがさがしまわっていると	—	木魚	連続して四分音符くらいでたたく
	やちんがタダ！	—	ビブラスラップ	1回鳴らす
	きにいました	—	シンバル	1回鳴らす
	そのぼんです	—	ピアノ	低音でドド#...
	ザワザワザワ	庭の木が揺れる	カバサ	1, 2, 3回鳴らす
	ミシミシ	家の中	カバサ	1, 2回鳴らす
	かた、たたいておくれ	小僧に呼びかける	木魚	連続して四分音符くらいでたたく
	とんとん、とんとん	肩をたたく	木魚	連続して四分音符くらいでたたく
	ドンガラ ドッスン ズボン！	あしの音	ビブラスラップ	1回鳴らす
	うーん、うーん	—	ビブラスラップ	1回鳴らす
	ドシーン	—	バスドラム	1回鳴らす
ひこうきとんだ！	ビューン！ゴー ゴー	—	ギロ	1回大きく鳴らし、細かく往復
	—	ひこうきのシーンのBGM	オーシャンドラム	往復
	ドボン バシャーン	飛行機が落ちる	オーシャンドラム	上下に大きく振る
	—	昔話のシーン	マリンバ	ドソミソ... BGM
	—	時計を分解する	ビブラスラップ	1回鳴らす
	そんなある日のこと	場面転換	マリンバ	高音域で右に滑らす
	クルクルクルクル	プロペラがまわる	ガチャボンのマラカス	数回振る
	—	グライダーがとぶシーン	ピアノ・マリンバ	とんぼのめがねを演奏
	そして	飛行機ができた	スネアとトライアングル	ロールの後、1回鳴らす
	ワイワイガヤガヤ	いろんなひと	カバサ、マラカス、ギロ	一斉に鳴らす
	ブルブルブルブル	飛行機が飛ぶ	ギロ	細かく往復

マーシャとくま	マーシャ 森へいこうよ	—	ウインドチャイム	低音域
	きのこをとりにいきましょう	—	ウインドチャイム	中音域
	さいちごとりに行こうよ、いこうよ	—	ウインドチャイム	高音域
	よしよし、それではいっという	—	ピアノ	「8時ダヨ、全員集合」のテーマ
	きのこがいっぱい	—	ピアノ	マリオのテーマ
	—	マーシャが歌う	ピアノと歌	チューリップの替え歌
	あるきました	—	ウッドブロック	往復で数回
	森の奥深く迷い込んでしまいました	—	木魚	4回たたく
	小屋の中へ入りました	—	ウインドチャイム	1回滑らす
	わあ！くまさん！	びっくりした	シンバル	1回鳴らす
	でかけていきました	—	ウッドブロック	数回往復
	そうだわ！	いいことを思いついた	木魚	2回すばやくたたく
	マーシャはにっこりしました	—	柄つき鈴	軽く振る
	うなずきました	—	木魚	2回たたく
	うまくいったわ	—	木魚・トライアングル	木魚6回、トラ1回
	たにまをくだり、おかをのぼっていき	—	ピアノ	バスと和音でド、ミ、ソ、ド、ド、ソ、ミ、ド、ドーと上行下行
	きました"	—	—	—
	—	くまが歌う	ピアノと歌	山の音楽家の替え歌
	—	マーシャが歌う	ピアノと歌	南の島のカメハメハ大王の替え歌
	あるきだしました	—	ウッドブロック	往復で数回
	—	くまが歌う	ピアノと歌	先ほどの歌に木魚で合いの手
	—	マーシャが歌う	ピアノと歌	先ほどの歌にウッドブロックでリズムうち
	目をまるくしました	—	みょーんという棒	1回鳴らす
	ドンドン ドンドン	ドアをたたく	スネアドラム	数回たたく
しあわせなきこり	ワンワン ワンワン	—	ピアノ	犬のおまわりさんのBGM
	にげていきました	—	ホイールドラム？	数回往復
	ほおずりました	—	マリンバ	低音から高音へ滑らす
	—	出だし	ピアノ	山の音楽家の「キュキュキュ」を右手で演奏
	♪タッタ ラッタ タラッタ タン！	歌って踊るシーン	ピアノ、鉄琴、木琴	ドッソ ラッミ ソラッシド というメロディをユニゾンで
	きこりはぶつぷつおこりながら、い	帰るシーン	ウッドブロック	カッコ カッコ ウンカンカン
	えにかえりました"	—	—	—
	ガチャン！	お皿を落とした音	シンバル	1発鳴らす
	ばーっとあかるくなりました	明かりがついたシーン	ウインドチャイム	低音から高音へ滑らす
	♪タッタ ラッタ タラッタ タン！	歌って踊るシーン	ピアノ、鉄琴、木琴	ドッソ ラッミ ソラッシド というメロディをユニゾンで
	「おや、あれはあかりでは・・・」	シーンが変わるところ	ピアノ	低音域でブルグミュラー「バラード」の出だしを弾く
	♪タラッタ タン！	踊るシーン	ピアノ、鉄琴、木琴	文字は少ないが、同じフレーズ
	「ああ、たいくつだなあ」	つまらなさそうにしている様子	メトロノーム	カチカチ鳴らす
	「おかえり」	帰るシーン	クラスターチャイム	鳴らす
	「そりゃあ いい考えだ！」	思いついた	カウベル	1発鳴らす
	♪タッタ ラッタ タラッタ タン！	歌って踊るシーン	ピアノ、鉄琴、木琴	ドッソ ラッミ ソラッシド というメロディをユニゾンで
	けんをぬきました	剣を抜く	鉄琴	ペダルを踏んで、低音から高音へグリッサンド
	♪タッタ ラッタ タラッタ タン！	歌って踊るシーン	ピアノ、鉄琴、木琴	ドッソ ラッミ ソラッシド というメロディをユニゾンで

ほとんどのグループは、まずは擬音語に着目し、それに対して模倣するように楽器音を入れている。例えば『おなべとことこ』の「ゲーッ」とお腹の鳴る場面にて、ビブラスラップで1発音を入れたり、『おじいさんとおばけ』の「ドシーン」という場面でバスドラムを鳴らしたり、『しあわせなきこり』で「ガチャン！」と皿を落とすシーンでシンバルを鳴らしたりする箇所である。また『あわてんぼううさぎ』で動物たちが「ドドドドド」と逃げる場面では、ピアノ、ウッドブロック、ドラムなど多数の楽器を使用することで、量的な差異を表している思惑を感じ取れる。

学生によっては、「私たちのグループの紙芝居には、擬音語があまり入っていなかったの、効果音をつけられない」と困っている様子も見られたが、読み込むうちに自分たちなりの意味を付け加えて音をつけるグループも出てきた。例えば『おなべとことこ』にて、登場人物が「しめた！」と何か閃いた時に木魚を勢いよく鳴らしてみたり、『マーシャとくま』の「たにまをくだり、おかをのぼっていききました」という文において、ピアノで

「ド、ミ、ソ、ド、ド、ソ、ミ、ド」と弾き、音程の上行下行で物理的な上下を示したりしている箇所である。『しあわせなきこり』では「おかえり」という台詞で、クラスターチャイムを鳴らしていた。これは前回の研究にて、楽器音に対してのイメージ調査をした際、「クラスターチャイムの音は、喫茶店などのドアにかけているチャイムの音に似ている」という意見が多数出たことに由来していると考えられる。

また『マーシャとくま』などに見られる「歩く」や「ほおずり」といった動作にも、それらを表すテンポや触感を感じ取って音を考えたのでは、と想像できる箇所がある。『しあわせなきこり』では台詞の「♪タッタ ラッタ タラッタ タン！」を節としてとらえ、短いメロディを作曲し、曲中に散りばめている工夫があった。また『おなべとことこ』では「適した音が楽器の中から見つからなかった」もしくは「もっと適した音をあった」のか、「スポツ」と何かが抜ける場面で、賞状の筒ケースを抜く音を用いたグループもあった。また『あわてんぼううさぎ』では、動物たちが口ぐちに何か発言するシーンで、

楽器ではないメトロノームを60くらいの速さで鳴らすという斬新なアイデアも見られた。

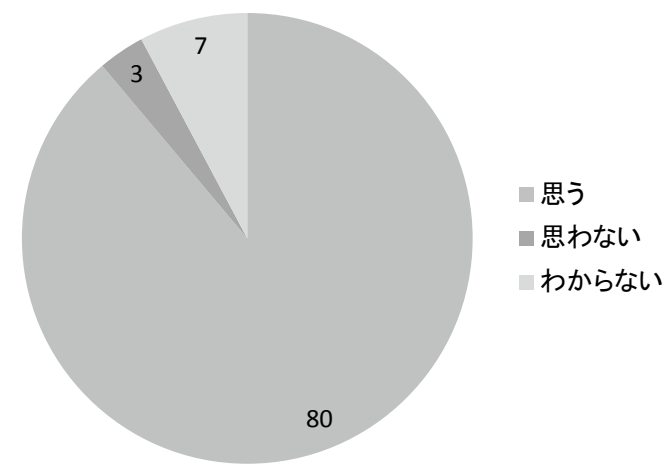
また『マーシャとくま』の中では、某番組テーマを替え唄して歌う様子が見られ、出だしの音楽や場面転換にて短いメロディを作曲し奏でるグループもあった。

3) 学生のアンケート結果より

以下、学生対象に行ったアンケート結果を、設問別にまとめた。

①紙芝居に音を入れる活動の前に、「楽器の音」を「文字」で表す活動をしました。この取り組みは、今回効果音づくりをするうえで、役に立ったと思いますか。【図1】

【表3】



【図1】 楽器の音を文字で表す活動は、効果音づくりの役に立ったと思うか

【表3】

1. 楽器の音を文字で表す活動は役に立ったと思うか
思う：80名

学生No	理 由
1	その音の特徴を把握でき、文字に現すことによってどのような効果音になるか想像しやすかったから。
5	音の種類や響き方がわかった
6	楽器の音をまず理解することで、どこの効果音に合うのかを見るときに合わせやすかった
7	こんな音に聞こえるな—と考えることでその後紙芝居の効果音をつける時にスムーズに選ぶことができた
8	そのイメージや友達の見解で、こんな風に聞こえるとかイメージが付きやすかったので役立った
9	効果音などをつける上でイメージしやすかった
10	役に立った
11	紙芝居を見ていたら、たくさんの効果音を入れられることに気づき、音の入れ方を知り、こんな風にして音が入ることを知れたこと
12	紙芝居をするうえでどの楽器にこんな音が出ると理解できていたので、スムーズに音をつけることができた
14	この活動を参考にできたから
16	ある程度みんな同じような効果音の文字だったけど、それぞれ書き方が違い統一感がなかったから
17	紙芝居で、これはこんな音など予想することができた
18	子供たちに伝える時にわかりやすい言葉だと思ったから
19	紙芝居に書かれている擬音語に音をあてたので役に立った
20	文字で表すことによって紙芝居への音作りがやりやすくなった
21	考える力が身に付いた
22	色々な楽器に触れる機会があり、この楽器はこんな音が出ると知れた
23	楽器の音の特徴を考えながら取り組むことができて、大きい楽器から小さい楽器まで楽しく覚えることができた
24	自分でことばで表現することで、話の中にも入れることができたと思う
26	子供たちが想像するときや子供たちに伝えるときに役立つ
27	実際にどんな音がしたのか紙に書いてみて気づくことがあると思う
28	紙芝居の言葉にあった楽器や音を探したり表現しやすかったから
29	どのような音が出せるのかわかった。名前、楽器の形も知る機会になった
30	ひとりひとりが違うから、こんな考えの人もいるんだと知ることができた
31	「ジャーン」と書いてあるだけで音の想像がしやすい
32	どのような楽器があり、文字にするとどんな感じになるか、人によってどう違うのか知ることができたから
34	保育士になった時に、いつも音のない絵本や紙芝居を読んでいると、普通だけど、音を入れて読んだ時に、子どもたちの集中の仕方や絵本に対する興味をひけると思ったから
35	文字で表現することで実際にどんな音が必要かわかりやすかった
36	作る時に皆一度活動しているので、わかり合いながらスムーズに進められた気がするから
37	効果音を考える前にあの活動をしたことで、この楽器やこういう音に聞こえると何となくわかったのでやりやすかった
38	楽器の音をよく聞く機会が少なかったので新しい発見につながり、音を想像しやすかった
39	この楽器はどんな音を出すのかわかった
40	文字にしてみたことで、文字を見たときにこの楽器使えるかもしれないってイメージしやすかった
41	保育現場でお楽しみ会や季節ごとのイベントで音楽を使ってもっと楽しんでもらえるようなアイデアを吸収できたから役立った
43	このようなこと（紙芝居に音を入れる）をしたことがなかったので、やれてよかった
45	どんな音が出て、何の音に似てるのかを知ることができたのでよかった
46	楽器がどんな音を出すのか知ることができ、次の活動にスムーズに取り組めた
47	どの楽器がどんな音が出るかなどわかったから
48	知らない楽器などがあり、どんな音が鳴るのかのように持って鳴らすのかなど発見があったから
49	一人ひとりの音の感じ方が違うのだと感じた。自分は「〇〇の音は△△の楽器だと思うけど、□□ちゃんはちがうんだ」と感じるが多々あった。
50	あらかじめ予想していた音が鳴ることもあったり、イメージしていた音と全然違う音が鳴ったりしていたので、鳴らしてみなければわからないことにも気づけたのでよかった
51	人それぞれ聞こえ方や感じ方が違うということが知れた。効果音を入れるとなった時に、連想しやすかった
52	紙芝居の中にそのような場面があった際に取り入れることができた

53	知らない楽器の音も知ることができたから
54	楽器で音を探すのは色々な発見があるのでよかった。日常の紙芝居や絵本など取り入れてもよいと思った
55	その音を言葉にすることはあまりないし、また紙芝居にお金の音があったりするときは、この探したものから使えると思ったから
56	音を文字であらわしていたので、紙芝居で「こんな音ほしいね」というときはそれを見て、想像しながら探すことができた。また具体的な擬音語がない時にも役立った。
57	隣の人と見せ合って、同じ楽器でも聴き方が違うと感じたから
58	その音の表現方法について考えることができたし、知識を持てた
59	シンバルの激しい感じを文字にすることで、物語の雰囲気を作り出せたと思う。シンバルだけでなく「シャーン」という文字でいろいろな楽器もあてはめることができると考えることもできました
60	紙芝居を一通り読んだ後に「ここはドコドコジャーンって感じがする!」「ここはカンカンって感じだね」というように、イメージをして、どの音が近いかを探すことができた
61	「〇〇の音、こないだあったよね」などと、聞いた音を思い出しながら探すことができた
62	紙芝居は文字から音をイメージするため、考えやすかった
63	この文字はこういう楽器で表せばいいということがわかった
64	イメージで選ぶことが多いので、先にイメージした分、すんなり活動に参加できたように思う
65	本を読むとき、つけやすくなった
66	普段考えてなかったのに、実際に音を文字にすることは難しかったけど、文字にすることで効果音づくりのときに役に立った
67	人と答え合わせすることで、他の音も出てくるなどの驚きに気づけたから
68	音に対する感性が少しは身についたと思う
69	紙芝居で「バリバリッ」という言葉が出た時に、この楽器はこんな音が出たなどイメージしやすかった
70	実際に紙芝居の中にある音もあったので、楽器を選びやすかった
71	紙芝居の中にそのような文字が出てきたとき、楽器を見つけやすかった
72	紙芝居の内容がもっとわかったし、紙芝居が動いていないのに動いている感覚になったから
73	イメージする力がつくと思う。音をきいて連想していくことは音を知っていくことに興味をもって取り組める
74	紙芝居の中に出てくる「ダダダダン」などのときにその楽器を使うことができたと思う
75	発想力が豊かになる
76	はじめに想像していたことで、あとからすぐにここは「あの楽器だ」と思いついたから。人それぞれ違ったりもしてたのしかった
77	楽器の様々な音を鳴らすことで、初めてきいた音などがあった。一つの楽器でいろんな音を鳴らせることがわかった
78	さまざまな楽器の音を知ることができる機会になった。
79	一つの音に対して様々な意見があるので、それを把握するのに役立った。また自身の想像もしやすくなった
80	子どもたちにも楽器にふれることは多くあると思うし、その楽器はどのような音が鳴るのだろうねとか、保育者が楽器はどんな音がするのか知っていることで子供に問いかけたりと考える力が身につくと思ったから
81	紙芝居は文字で音を書いているから
82	どんな音がするのかわかったから
83	どんな音をつけるかを考えることができ、役に立った
84	その音に対して自分なりのイメージを持てるから
85	その音がどんな音かわかりやすくなる
86	音を文字で表すことによって、「この場面は歩いているからトコトコ歩くような楽器は・・・」と連想しやすかった
87	楽器の音を文字で表すことで、他の楽器の音も聞いてみたいという意欲につながった
88	子どもも音を言葉で表現すると思うため。絵本などでよく効果音が出てくるため

思わない：3名

学生No	理 由
2	みんながふれたことのない楽器にふれて、どのような音が鳴るのか知るきっかけにはなったと思う。ただ、効果音づくりは文字から楽器を変換しなければならないから、別の方法でふれてもよかったかもしれない。
3	あまりわからなかった
42	口では表わしきれない音がたくさんあったから。

わからない：7名

学生No	理 由
4	—（無回答）
13	紙芝居の中に表した音があればよかったけどその時はなかった。
15	授業に参加していない
25	「ジャーン」がいっぱいあるとは限らないので、かわいいのがいいと思った（いっぱい音があるやつ）
33	その時に楽器名を思い出すことができてよかった
44	おかしなど3文字あわせですることによってジャーンなどしてないから、役に立っていない
89	他の紙芝居ではそういった場面はあったと思う

「役に立ったと思う」を選択した学生が一番多く、最も多い理由としては、学生 No. 1、6、7、12、46、64、76などのように「事前に楽器音を聞いておいたことで、どのような音が鳴るのか理解していたので、いざ文字が出てきた時に結び付けやすかった、イメージしやすかった」というものである。予め自分たちの手で楽器を鳴らし、それを文字に書き起こす活動をしたことで、自分なりのイメージを持ちやすくなっていたといえる。ま

たその音の特徴を知るきっかけにもなり、音に対する関心も深まったといえる。

他にも、No.18、26のように「子供たちに伝えやすい」など、実際の保育活動を想定した学生もいた。また No.30、32、49、51のように「音のイメージは人によって感じ方が違う」と気付きつつも「互いにわかりあいながら活動をスムーズに進められた」など「他者との違い」を認識した回答も目立った。

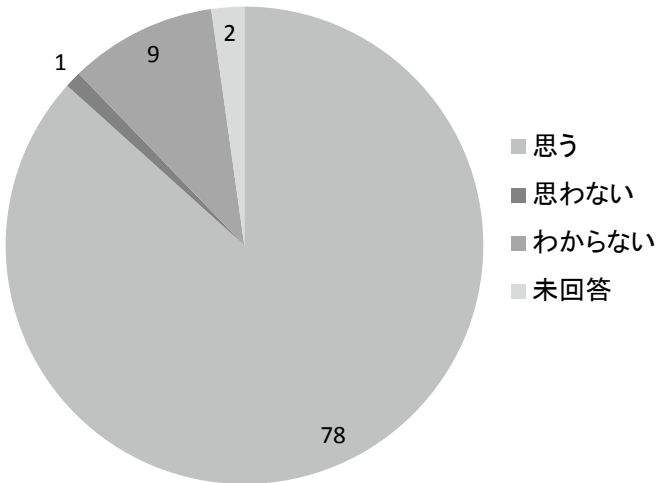
その他 No.27の「紙に書いてみて気づく」、No.56の「具体的な擬音語がない時にも役立った」など、擬音語以外の言葉に着目して、音づけが可能だったことも見て取れる。

対して「役に立ったと思わない」「わからない」を選択したのは計10名おり、「口では表わしきれない音がたくさんあった」などが見られた。紙芝居に出てくる文言を、必ずしも楽器音に結び付けることができなかった例もあったようである。

②「文字」を「音」で表す活動もしました。この取り組みは、今回効果音づくりをする上で役に立ったと思いますか。【図2】【表4】

2. 文字を楽器で表す活動は役に立ったと思うか
 思う：7.8名

学生No	理 由
1	紙芝居は文字で表現してあるから、様々な楽器を鳴らし、どれが最も近いか探すことができたから。ただ、「ワンワン」は探しにくかった
2	文字から楽器に変換するという作業そのままだったから、役に立ったと思う
5	自分たちで見つけることによって、教えてもらうよりも身に付いた
6	同じように園で発表するときに使えそう
7	考えておいたおかげでスムーズに音作りできた
8	分からなくて文字を音にするのは難しくて、どんな風に書こうか難しかった
9	効果音を場面ごとにつける時にイメージがしやすくなった
10	音のおかげで場面の雰囲気伝わった
11	たくさんさんの楽器にふれることができた。
12	楽器に対して興味がわいた
13	紙芝居は文字で書いてあるので、そういう部分ではよかった
14	いろんな楽器にふれることができた
15	どのような楽器からどんな音が出るのかわかった
16	それぞれ人がどの音の効果音を出すかバラバラなのに統一感が持てた
17	様々な楽器を知ることができた
18	子供たちに「どんな音」って聞いた時に分かりやすい言葉で伝えることができたと思ったから
20	紙芝居で「こんな音がこのシーンには合いそうだね」という時に音を探しやすくなった
21	想像力が豊かになった
22	どんな音があったっけ？と思いだすのによかった
23	雨の音や動物の声は絵本によく出てくるし、子どもたちと音遊びする時にいいなと思った
24	紙芝居は言葉で作られているため、いろんな擬声音を思い浮かべることができるから
26	物語中に出てくる擬音に音をつけるとき、早くイメージや楽器が想像しやすいから、役立った
27	同じ
28	楽器はどのように表現できるのか実際に楽器を弾いて音を聞いて感じるすることができたから
29	効果音づくりで楽器では作りにくい音でも一度授業を受けていたので、音を探しやすかった
31	文字を音に変えることが難しく感じなくなった
32	びったりの音が出せず（見つからず）、難しく感じることも多かったが、その分違う鳴らし方を考えたり、いっそ楽器ではないものを使ってみたりと様々なことを考えることができた。
33	文字のところで音を出した方が聞き手に伝わりやすい
34	同じ
35	なかなか見つからない音もあったが、びったりな音があるとより紙芝居を盛り上げられるから
36	しないよりわかりやすい
37	音を探すのは大変だったけど、この文字ではこの楽器があうとイメージがしやすくなった
38	文字を音に現すことは難しかったが、紙芝居のときに「この言葉でできるんじゃないかな」と発展できた
40	けちべえさんお「でえーんと座っています」のところで「でえーん」という音が「ざーざー」何かな？と考えたときと似た考え方から見つけられた
41	効果音づくりを言葉にすることで、すぐに楽器で実践してみたり少しずつ紙芝居のBGMができるようになり成功したから
43	子どもたちに教えることができる
44	「ザーザー」という音はどんな楽器を使ったらよいか耳で感じ、それにあった楽器を選ぶ
45	実際に使えたのでよかった
46	人によって音の聞こえ方に差があり、いろんな音の捉え方を知ることができた
47	紙芝居で音を選ぶ際に役立った
48	文字から想像できる、どんな音だろう？などのわくわく感があったので楽しかった
49	口では言っても、文字にすると「？」「これでいいのかな」と思ったり、不思議に思ったりしました
50	実際に紙芝居に書かれている文字から音を表現するので、効果音をつける前の活動としてはとても役立ちました



【図2】文字を楽器で表す活動は、効果音づくりの役に立ったと思うか

51	文字を楽器で表すのは簡単そうで難しかった。いろいろな楽器を実際に演奏してみて様々な音が知れた。
52	—（無回答）
53	どのような方法であれば見つかるというのがわかったからよかった
54	口で言うよりも、現実感があってよい
55	色々な楽器にふれ、イメージすることができたから
56	紙芝居で音がキーワードとなる部分があり、必ず音を入れたかった時に役立ちました
57	想像しながらすることができた
58	結果、それが効果音づくりのヒントになったから
59	楽器が変わるだけで、その場面の雰囲気さがらっと変わり、たくさんの物語ができあがることを知りました
60	「くわんくわん」「くったくった」という音が紙芝居の中に出てきたので、この音は「くわんくわん」っぽいなというように、決めていったので役に立った
61	「泣」→ポタポタ など紙芝居に出てこない言葉などで音作りできた
62	活動と同じ取り組みだったので、イメージしやすいと感じた
63	音を探すためにいろいろな楽器にさわることができた
64	違う視点で音を考え、感じることもできた
65	いろんなバリエーションが増えた
66	雨の音だったらざーざーなどと、音を見つけることで効果音をつくるのに役立った
67	普段考えないことを考えてみると、確かになどの発見があったから
68	よく楽器の音を集中してきくことができるようになった
69	紙芝居の音見つけが同じ流れだったので、一度活動をしていたので活動しやすかった
70	自分で考えて音をあらわしたので、紙芝居のときもできた
71	その音に近いものを考え、表現することができた
72	紙芝居の文字を読んだ時に、思いつきやすかったから
73	難しい文字でも音にすることで理解しやすくなる
74	その楽器がどんな音がでるのかを知ることができ、役にたつことができた
75	表現する力が身に付く
76	どの楽器がどんな音をするのかいろいろな楽器に触れられたから
78	紙芝居の文字に音をつける練習になった
79	より具体的に想像しやすくなった
80	子供にもこの文字の音を探してみようなど、遊びの中などに取り入れることができると思った
81	紙芝居にバリンっなど書いてあったら、見つけやすかったから
82	紙芝居に音をつけるときに役立った
83	どのような音が文字の音になっているか感じることもできた
85	どの楽器がどんな音が知れる
86	絵本の中の出来事と音を結びつけることができた
87	「この楽器からこんな音が出るんだ」という意外性があり、印象に残ったと思う
89	擬音語がないところでも、「虫がお腹の痛くなった瞬間にシンバルを使う」発想は、この取り組みがあったからこそだと思う

思わない：1名

学生No	理 由
3	固定概念がついてしまった

わからない：9名

学生No	理 由
4	—（無回答）
25	音が気になってよくわからなかった
39	—（無回答）
19	文字を音で表すことが難しい文字もあったのでわからない（わんわん）
30	結局見つけきれなかったから、答えるのわからないまま終わってしまったため
42	—（無回答）
77	文字で音をあらわすのは少し難しかった
84	文字を見て、楽器からなる音をそれぞれ考えることができるから。しかし私はあまり表すことができなかった
88	子どもから聞かれることがあると思うので、その内容は役に立つと思う

前問よりも「わからない」という回答が9名にも増加した。「役に立ったと思う」を選んだ学生の中にも例えばNo. 1「わんわんのような、楽器音で表せないような文字は困った」、No. 8「口では言えても文字にすると、これでいいのかなと不思議に思ったりした」などという気づきが述べられている。

しかしほとんどの学生は、わからないなりに No.20「音を探しやすくなった」、No.21「想像力が豊かになった」、No.37「この文字ではこの楽器が合うとイメージが

しやすくなった」、No.38「この言葉でできるんじゃないかなと発展できた」、No.50「実際に紙芝居に書かれている文字から音を表現するので、効果音をつける前の活動としてはとても役立った」、No.23「違う視点で音を考え、感じることもできた」と回答し、この活動の効果を実感していることがわかる。

また、No.48「文字から想像できる、どんな音だろう？などのわくわく感があったので楽しかった」のように、活動に対する好意的な感情を述べている学生もいた。

さらに No.68「よく楽器の音を集中して聴くようになった」という、別の効果を見つける者もいた。また No.80のように「子供にも遊びの中などに取り入れることができる」など、保育現場への還元を考えた学生も見られた。

No.32は「見つけられなくても、その分違う鳴らし方を考えてみたり、いっそ楽器ではないものを使ってみたりと様々なことを考えることができた」など、奏法や素材を工夫しようという意欲につながったことを述べ、さらに No.61に至っては「泣→ポタポタなど、紙芝居に出てこない言葉などで音づくりできた」とあり、泣いている場面から、Bで得た「ぱたぱた」の音を連想し、目に見えない音を感じ取り、表現していることがわかる。このように次の段階まで発展させた学生もみられた。

対して「役に立ったと思わない」を選んだ学生の意見としては、No. 3「固定概念がついてしまった」が挙げられる。確かに同じオノマトペでも、出てくる場面によって雰囲気が変わる場合もあるのは事実である。効果音をつける際も、ただ言葉通りにあてはめるだけでなく、状況を読み取り、場面によって使い分け調整する力が望まれる。この意見は、今回の活動の本質についていえる。

③効果音づくりの活動を通して、あなたが気づいたこと・得たことは何ですか。

ここでは、学生の自由記述をもとにテーマごとに分類し、代表的な多数意見を掲載する。

●話の内容の伝わりやすさ：17名

- ・口で効果音をいうより、音を鳴らして効果音をつけた方が伝わるし、見ていて楽しくなる。
- ・話の中に入り込める。
- ・音があるのとないのとでは、わくわく感が違って、子どもたちに伝わりやすいことに気付いた。
- ・効果音だけでこんなに紙芝居が華やかになるんだと思った。
- ・音楽があまりなくても、打楽器だけでも楽しいことを表現できる。
- ・難しかったが、実際に効果音つきで聞いたら、迫力が増した。
- ・普通に読んでいる時よりも物語のイメージが広がり、子どもたちをひきつける効果があると感じた。
- ・音があることで話の内容が明るい、暗い、とより伝わりやすくなると思った。
- ・紙芝居はそのままでも面白いが、音を入れることでさらに感情を豊かに表すことができる。

●奏法に関する気づき：15名

- ・演奏法に捉われず、自由に表現することが大切。例えばわざとではなくとも、楽器を落としてしまった時

の方がリアルだったり、太鼓をバチで叩いた方が想像していた音に近かったりした。

- ・同じ楽器でもその場面や叩き方が違うだけで全く違って聞こえた。
- ・1つの楽器でも使い方は様々なので、そこが楽器の面白いところ。
- ・楽器によっても様々な音が鳴り、鳴らし方によっても伝わり方が違うため、物語の伝え方も幅が広がると思った。
- ・同じ楽器でも力加減や方法によっては違うような音の出方になることもある。
- ・場面に合わなさそうな音でも、音の大きさ、強弱、叩き方などを変えてみると、全く違うように感じることもできた。

●自分や他者への気づき：11名

- ・ピアノなどが得意な人がいるところは、積極的に曲を使い、そうでないところはユニークな効果音を探してくる。
- ・今までなんとなくしか知らなかった音が、自分はこんな風にきこえているのかとわかった。
- ・人それぞれ音の捉え方が違う。
- ・皆で協力して音を決めることで、安心感ができることに気付いた。
- ・身の回りの音に普段どれだけ興味を持って聞けていないかを感じた。
- ・普段の生活の中では音がいっぱいありすぎて気付かないことが多いと思った。
- ・自分で考えていたものとは違うものが出てきた時、そういうのもあるなと勉強になった。
- ・グループの中で意見を言うときに、協調性が身に付くようになった。

●活動に関する気づき：7名

- ・ふさわしい音を見つけるまでは大変だったけど、見つけた時の達成感はすごい。
- ・文字で表すことは大変だった。
- ・頑張ったらここまで合わせることができるということがわかった。
- ・楽器の音を文字で表す活動、文字を音で表す活動を行わずに効果音づくりをやっていたら、決めることに時間がかかっていたと思う。
- ・グループの人たちと協力して、人前に立ち、表現することの楽しさを感じた。
- ・タイミングを合わせるため、友達とアイコンタクトをとる必要性もわかった。
- ・難しかったけど、間の大切さもわかった。

●楽器への関心や可能性への気づき：7名

- ・実際に音を出してみたら想像と違った。
- ・身近にある音は意外と楽器でも出せる。

- ・ いろんな楽器を知ると同時に、特徴やどのような音が出るのか様々なことを知ることができた。
- ・ 様々な楽器にふれたいと思う気持ちが大きくなった。
- ・ 効果音があるだけで、世界観が深く色彩豊かになるので、音の持つ力はすごいと思った。

● 保育現場との関連：6名

- ・ 楽器で表現する楽しさ、嬉しさを子供たちに伝えていきたい。
- ・ 保育現場でもやりたい。
- ・ 鈴やタンバリン、カスタネットは保育現場にもあるものなので、活動などで演出するときに使えると思った。
- ・ 音をつけて遊ぶ際の導入になると思った。
- ・ こんなにたくさん入れなくても、少し入れるだけで子供たちももっとわかりやすくなると思うから取り入れていきたい。
- ・ 子どもたちにたくさんの楽器や音を教えたいと思った。
- ・ 効果音は保育中でも様々な場面で出会うと思った。

効果音を入れることによって「話がより伝わりやすくなった」点を気づきに挙げる学生が最も多く、17名いた。次に、「奏法に関する気づき」としては15名おり、中でも「同じ楽器でも奏法を変えると違って聞こえる」ことを新たな発見として挙げる者が多かった。楽器は、「演奏」しようと思うと「こう叩くべき」といった奏法にとらわれ、正しいやり方を踏襲しようとしてしまうものである。しかしそこを敢えて崩し、想像力を働かせ、音を貪欲に追及することができたといえるのではないか。

「自分や他者への気づき」を述べた者は11名おり、「普段音にいかに関心を持っていたか」など、音環境に関する気づきを述べる者もいた。「活動に関する気づき」は、今回の取り組みを通して、達成感や協調性を身につけたことを述べた者が多かった。また「楽器への関心や可能性への気づき」としては7名、「保育現場への還元」を述べた学生は6名いた。

4. 考察

本研究では、「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ことで、完成した発表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するのが目的であった。A～Cの活動を終えた今、学生からは「これらの活動のおかげでスムーズな表現ができるようになった」という意見を多数得ることができたので、今回の活動は有益だったと言える。

ただ、学生アンケートからは気になる意見も見えて取れ

た。「話の内容が暗さや明るさがより伝わりやすくなる」などと、好効果ととらえた学生もいる一方、「固定概念がついてしまった」という意見も見られたことは事実である。これらは同じ設問で聞かれた意見ではないので、一概に結びつけて考えるべきではないが、効果音とはそもそもどのような意味を持つのか、という問いに今一度立ち返る必要があるように思う。

広辞苑によると^{iv)}、効果音とは「演劇や映画、放送などに用いる模倣音や擬音」とある。またその他の辞典には「効果音」という項目はないものの、「効果」の定義として「演劇、映画、放送番組などで聴覚や視覚に訴えて、その場面に情趣や真実味を加えるもの」とあった^{v)}。これは「音」に限らず、映像などの効果も含まれる。以上より、学生の活動に見られた「音の模倣」は効果音として認められるべきものであり、さらに「情趣や真実味を加えるもの」という意味では、「音がない時よりもよく伝わる」「迫力が増す」と学生が実感したように、既に効果音の目的を達成しているといえる。さらには、「わくわく感が違った」「感情を豊かに表せる」など、効果音そのものの意味・目的以上の効果も見られているのは大変興味深い。

しかしながら「一人ひとり音の捉え方は違う」ため、そこにはつくった者の主観が少なからず含まれてしまうことは止むを得ない。またイメージを作りすぎてしまうと、確かに「固定概念」も生じてしまうであろう。効果音を作る際は、限られた奏法にこだわりすぎず、様々な方法を試し、楽器の出す音の多様性にしっかりと耳を傾ける必要がある。また「場面に合わないような音でも、音の大きさ、強弱、叩き方などを変えてみると、全く違うように感じることもできた」という学生の意見にもあるように、その場に適切な楽器がなくても、表したいもののイメージをしっかりと持ち、その情景が聞き手に伝わるように表現するスキルを身につける必要がある、ということも本研究を通して得ることができたと感じている。

5. 参考文献

- i) 中島加奈：楽器音の言語化—物語の効果音製作に関する考察 I—（2014），（西九州大学短期大学部紀要第45巻，P. 33）
- ii) 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）
- iii) 山口仲美編：「暮らしのことば 擬音・擬態語辞典」（2003），（講談社）
- iv) 新村出：広辞苑第六版（2008），（岩波書店）
- v) 日本国語大辞典第二版（2001），（小学館）