

The Manhattanville Music Curriculum Program の幼児・児童教育観

—幼児・児童用カリキュラムである Interaction に着目して—

長谷川 諒

(香川大学)

Educational View of Preschool-Age and School-Age Children in the Manhattanville Music Curriculum Program: Specifically with Regard to the Structure of Interaction

Ryo HASEGAWA

Abstract

The Manhattanville Music Curriculum Program (MMCP) was one of the most influential projects in music education in the context of the curriculum reform movement in the 1960s in the United States. The most famous curriculum developed by the MMCP was Synthesis for grades 3 to 12; however, the MMCP also created the curriculum named Interaction for younger children. This study aimed to clarify the MMCP's educational view of preschool-age and school-age children by examining the structure of Interaction. An analysis of the curriculum revealed the following three distinguishing characteristics: (1) the goal of Interaction was to offer the experience of the creative process itself; (2) by way of preparation for musical improvisation, the curriculum included stages of exploration that examined the character of sounds in a physical way; and (3) the class units were referred to as "encounters," and the main activity in those encounters was improvisation in a non-Western musical fashion. The result was that the MMCP brought flexibility into its educational view by avoiding conventional sounds in the classroom.

I 問題の所在と研究の対象

1950年代後半以降、アメリカの教育界では、進歩主義教育思想の衰退とスプートニクショックという2つのファクターに起因する教育改革の機運が生まれていた。このいわゆる「教育の現代化」は、カリキュラムを学術的な見地から再編するとともに教育内容にも最新の科学的発見を盛り込もうとするもので、自然科学系の科目を皮切りに、次第に全教科的に実施されるようになる。

そのような教育界の動向を、音楽科教育の分野において顕著に体現したのが The Manhattanville Music Curriculum Program (以下 MMCP) であることは周知の事実であろう。政府の資金援助をもとに、結果的にいくつかのカリキュラムを作成した MMCP であったが、その名が顕著に知られるようになったのは、Synthesis と呼ばれる長期的カリキュラムの作成に成功したという功績によるところが大きい。Synthesis は、ウツプホール会議の議長を務めた心理学者ジェローム・ブルーナー (Jerome Bruner) が主唱する、スパイラルカリキュラムと発見学習の理論を徹底して援用している点で、音楽教育史上特筆されるべきものである。進歩主義教育思想下で容認されてきた、演奏活動それ自体を目的とするカリキュラムとは対照的に、Synthesis の目的は、あらゆる音楽に共通する概念であるリズムやダイナミクス、音色といった構造的要素を聴覚的に理解させることにある。MMCP は、Synthesis という新たなカリキュラムによって、音楽教育における学問中心主義的なアプローチの端的なモデルを体現したと同時に、伝統的な演奏偏重のカリキュラムの内容的希薄さに対するアンチテーゼとして、音楽教育が向かうべき方向性をも示唆したのである。

一方で、MMCP の所産は、スパイラルカリキュラムを実装した Synthesis だけではない。スパイラルカリキュラムが小学校低学年の児童にはそぐわないと判断した MMCP は、Synthesis の対象を Grade 3 以上の生徒とした上で、幼稚園から Grade 2 までの生徒を対象にした Interaction というカリキュラムを新たに構築したのである。Interaction は、「創造の過程」を経験することそれ自体を目的化したものであり、概念の理解はほとんど強調されていない。そのような性質が Synthesis ほどセンセーショナルでないためか、Interaction に関する十分な先行研究は存在していない¹。Interaction について検討することで、MMCP の、スパイラルカリキュラムという着眼点に留まらない音楽教育的洞察を抽出することが出来るとともに、MMCP の幼児・児童教育観とでも言うべき視座を抽出することも可能になるだろう。

本研究は、Interaction のカリキュラムの組織を明確化し、その構造的性質から MMCP の幼児・児童教育観を明らかにすることを目的とする。まずは、必要な範囲で MMCP の活動史を概観し、カリキュラム作成の背景や経緯を確認する。そして、その後具体的なカリキュラム構造について検討したうえで、最終的に、これまで着目されてこなかった MMCP の史的意義の新たな側面に言及する。

II The Manhattanville Music Curriculum Program の概要

1. 歴史的背景と活動目的

MMCP 始動の発端となったのは、政府による教育支援政策であった。米国の科学技術の遅延を結果的に示す形となったスプートニクショックが、その必要性を表面化させたのである。合衆国政府はその翌年の 1958 年、国家防衛教育法 (National Defense Education Act) を制定し、経済的に公教育をサポートしようと試みる。国家防衛教育法は、その制定の経緯からも明らかなように、主として自然科学の分野における教育の総合的な支援を推進するものであったが、行政における教育改革意識の萌芽という意味において、のちの人文科学系教科における教育支援の原点とも言えるものであった。

その後、1963 年にリンドン・ベインズ・ジョンソン (Lyndon Baines Johnson) が大統領に就任し、その政策スローガンである Great Society が提示されると、行政による教育支援はさらに加速する。貧困層や黒人を対象とした社会福祉制度の整備とともに、教育内容の充実やその機会の均等化のために積極的に経済支援を行ったのである。そしてその政策指針が結実したものが 1964 年に立法された Elementary and Secondary Education Act (以下 ESEA) である。ESEA は、Juilliard Repertory Project, Hawaii Music Curriculum Program, Yale Seminar 等、この時期の音楽教育改革に関する様々な共興に対して財源を提供することとなったが、その中でも最高額の補助金の給付を受けて活動を開始したのが MMCP であった。MMCP は以下の目的を掲げて 1966 年に活動を開始することとなる (Thomas, 1970, p.xi.)。

- 1) grade-1 から grade-12 までの音楽教育を連続的に対象とした、柔軟かつ焦点化されたカリキュラムガイドとそれに関連する教材を作成すること。
- 2) grade-1 から grade-12 の子どもたちの理解力という観点から、基礎的な音楽概念の有意義なシーケンスを開発すること。
- 3) Manhattanville College の Developmental Activity Program や A Study of New Concept, Procedure, and Achievement in Music Learning as Developed in Selected Music Education Program などの調査によって認識され明らかになった合衆国中の音楽教育に関するアイデアや実験的な試みの実際をはっきりさせ、拡張し、組合せ、そしてさらに発展させてテストすること。
- 4) 音楽教育の全てのレベル、全ての領域における音楽教師の哲学と方向性をより緊密に統合すること。
- 5) 教室における教師の自信、アイデア、そして柔軟性を拡張しうるカリキュラムを開発し、彼ら自身が音楽的に創造的になることを補助すること。

2. 主要なカリキュラムの基本的なシステム—Synthesis の概要

上述したとおり、MMCP の主たる目的は、grade-1 から grade-12 という長期的な視野を有するカリキュラムの作成である。そして、そのカリキュラム作成の指針は、当時の教育改革の方向性を決定付けた、ブルーナーの論に依拠している。

ウッツホール会議で議長を務めたブルーナーは、そこでの討議内容をまとめた著書 *Process of Education* の中で、「どの教科でも、知的性格を保って、発達のどの段階の子どもにも効果的に教えることができる」（ブルーナー、1963、p.42）という仮説を立てている。つまり、小学生や中学生でさえも学者や研究者と同じような種類の学習を行うことが可能である、ということを示唆したのである。そしてそのような仮説を理論的に支えるのは、その学問を秩序付けているキー概念（key concept）を生徒自身に発見させることで理解を促すといういわゆる発見学習の原理と、複数のキー概念を往来しながら低次のレベルから高次のレベルへと繰り返し学習していくというスパイラルカリキュラムの原理であった。

MMCP は、そのようなカリキュラムの構成原理を音楽教育の分野で体系化しようとした試みであるといえる。音楽におけるキー概念とは、種々の振動の羅列を音楽という1つの学問として構成している概念、すなわちリズムや音高、音色、形式といった音楽の構造的な要素である。従って、MMCP のカリキュラムは、そういった音楽の構造的な要素に対する気づきを繰り返し促すことで、それらの概念理解を徐々に高次化しようとする意図をもったものとなる。そのような指針を体現するものとして、MMCP は Synthesis というカリキュラムを構築した。これらは、きわめて簡略化して説明すれば「音楽構造の理解力」を目的的に取り扱うカリキュラムであり、ステージでの演奏活動それ自体を暗黙のうちに目的化していた 1950 年代以前の音楽教育と比して、明確な学習内容を設定することのできるシステムとして特筆すべきものであった。

Ⅲ Early Childhood Music Curriculum - Interaction

1. Interaction 作成の背景とカリキュラムの概要

MMCP によるカリキュラム研究の主も重要な成果は、先述したとおり、概念理解を目的的に取り扱ったカリキュラムである Synthesis を構築したことである。しかし、MMCP は、Synthesis の草稿を教室で試行する過程で、「この新しいスパイラルカリキュラムは、幼い子どもには適さない」という結論に達した（Thomas, 1970, p.4）。Synthesis に限らず、MMCP のカリキュラムは即興演奏を学習活動の中心に据えているので、生徒の即興演奏の質が学習の成否を大きく左右する。従って、低学年の子どもに対しては、概念の理解を促す以前に、それに至る過程である即興演奏行為それ自体に焦点化した活動を行う必要があったのである。

そのようなニーズを鑑み、MMCP は、幼い子どもを対象とした特別なカリキュラムを、MMCP とは別に政府から資金援助を受けていた The Central Atlantic Regional Educational Laboratory（以下、CAREL）との協体制のもとに作成した（Thomas, 1970, p.25）。MMCP という母体に加えて CAREL にも経済基盤を置きつつカリキュラム作成が行われたという事実を顧慮すると、Interaction は Synthesis の副産物というよりも、それ自体に独自性と独立性を有したオリジナルのカリキュラムであることが分かるだろう。1967 年以来 MMCP と協調していた CAREL がその活動を終えると、カリキュラム作成は MMCP に全面的に委ねられることとなる。MMCP は、最終的に、このカリキュラムの対象を幼稚園から Grade 2 まで、すなわち、4 歳から 8 歳までの子どもとし、Interaction（相互作用）と銘打った（Pogonowski et al., 1970, p.vii）。

2. カリキュラムの目的－「創造の過程」の実際

先述したとおり、Interaction は、後に Synthesis で行われることになる概念学習を見据えた予備段階としてのカリキュラムである。そして、その目的は、即興演奏を通して生徒に「創造の過程（creative process）」を経験させることそれ自体であるとされている（Pogonowski et al., 1970, p.7）。

ここで、Interaction の目的を明確化するために、「創造の過程」の定義について確認したい。まず、この「創造の過程」という語は、当然ながら文字どおりの意味、つまり「音楽を創り出す過程」という意味合いが含まれている。MMCP は他人のアイディアを単に複製することよりも、自身のアイディアを構築することの方がはるかに重要であることを指摘しつつ、創作行為の教育的価値を強調したのである²（Pogonowski et al., 1970, p.4）。従って、Interaction においては既存の楽曲を演奏する場面は原則的には存在せず、その活動の中心は生徒のアイディアに基づく即興演奏となる。

また、Interaction では、そのような「創造」行為の過程において、その音の性質や音楽の表現性を生徒

自ら「発見する」ことの重要性が強調されている (Pogonowski et al., 1970, p.7)。

創造の過程

Interaction の第一の目標は、子どもが創造的で活動的な音楽家として (音楽に) 関与するという経験それ自体である。経験は、学び、知る上での基本的な手段を子どもに提供する。子どもは、様々なエンカウンター (訳注: 学習活動の単位を意味する。後に詳述する) に参加することによって学ぶ。つまり、子どもは教えられるのではなく、経験することによって学ぶのである。

※括弧内は訳者補筆

Interaction では、生徒による自発的な即興演奏が行われるが、その結果として音の性質や表現性に対する理解が獲得されなければならない。しかし、それを教師が教えるのではなく、活動の過程で生徒自身が発見しなければならない、ということが強調されているのである (Pogonowski et al., 1970, pp.5-6)。

以上に、**Interaction** のカリキュラムの目的を確認した。**Interaction** が生徒に経験させるべきとするその「創造の過程」は、文字どおり「音楽を創り出す過程」であるが、**Interaction** は、その過程で生徒が音の性質や表現性に関して何らかの気づきを得る、という結果まで暗に期待している、ということが明らかになった。次は、そのような経験を連続的かつ発展的に提供するための論理的基盤である、**Developmental Phase of Music Exploration** の構造について検討する。

3. 即興演奏の段階的育成—**Developmental Phase of Musical Exploration** の理論

先述したように **Interaction** において学習者が求められる主たる活動は、いわゆる即興演奏である。しかし、ここでの即興演奏とは、バロック音楽における即興的装飾やジャズにおけるアドリブなどとは全く別の性質を有するものである。特定の音楽的規則に則って音を発するこれらの一般的な即興演奏とは異なり、**Interaction** において行われる即興演奏は、音そのものの性質に着目した全く自由な発音行為からはじめられるのである。つまり、慣例的なリズム語法や望ましい音階などは一切なく、単に音そのものを出してみる、という実験的試みを含む即興演奏ということになる。

しかし、毎回の即興演奏が生徒の気の向くままに行われては、そこに連続的で発展的な学習は生まれず、**Interaction** はカリキュラムとしての機能を果たさない。そこで、生徒による主体的で自由な音の探究にカリキュラムとしての連続性を付与するための何らかの工夫が必要になろう。そのような論理的基盤として **MMCP** が考案したものが **Developmental Phase of Musical Exploration** (直訳すれば、「音楽探究の発達段階」となる。以下、**DPME**) である。**DPME** は、即興演奏を単純なものからより音楽的なものへと漸次的に高度化させるための指針であり、具体的には以下の5段階で構成される。

- フェイズⅠ 「自由な探究」
- フェイズⅡ 「ガイドを伴う探究」
- フェイズⅢ 「探究的な即興」
- フェイズⅣ 「計画的な即興」
- フェイズⅤ 「強化」

この **DPME** 理論については、**MMCP** による別のカリキュラムである **Electronic Keyboard Laboratory** でも採用されており、当該カリキュラムを検討した拙稿「**MMCP** のカリキュラムにおける概念理解とテクニク習得との相関—**Electronic Keyboard Laboratory** に着目して—」において既に詳しく分析した (長谷川, 2013, pp.71-80)。詳細についてはそちらをご参照いただきたい。ここではその概要について述べる。

DPME によると、生徒は様々な音を出してみるという行為にフェイズⅠ「自由な探究」の段階で慣れなければならない。ここでは、その名の通り、ほとんど無目的に「自由に」音を出すことが許容される。そのような半ば遊びのような行為によって、生徒は様々な種類の発音行為を自然なものとして受け入れていくのである。そして、フェイズⅡ「ガイドを伴う探究」では、発音の種類を増やすとともに、それらを後の即興演奏で効果的に発現させるために、それぞれの音の特徴を様々な観点から把握し、記憶する作業に

入る。単に発音してみるという行為それ自体を指向していたフェイズⅠに対して、フェイズⅡではそれらを技術的な意味においても、また認知的な意味においてもコントロールすることが求められるのである。

フェイズⅠとフェイズⅡでは、無目的に単に音を出す段階と、技術的・認知的にコントロールする段階、という差はあるにせよ、単一の音それ自体の性質に着目している点では共通している。両者は1つの音を完結した探究対象としているのである。しかし、フェイズⅢ「探究的な即興」は、それまでの「探究」ではなく、「即興」としての性質をより色濃く有している。ここではそれまでに培ってきた発音の語法を連続的に組み合わせることによって生じる、音楽的な意味を問題としている。音それ自体ではなく、音と音の間にある関係性に着目しているのである。この段階で初めて一種のフレーズのようなものが形成されると言える。しかしここでもまだ音楽としては完結しない。フェイズⅡが発音の語法を増やして定着させようとしたのに対し、フェイズⅢはいくつかの発音を組み合わせた音楽的な構文をストックさせることを目的としていると言えよう。そして、フェイズⅣ「計画的な即興」では、それらのフレーズのようないくつかの音群を取捨選択しながら、それぞれの生徒にとって最も表現的であると思われる1つの即興演奏を完成させるのである。フェイズⅤ「強化」はそのような表現活動を多様化することで、音楽経験と、即興演奏を成功させた時の自己肯定感とをリンクさせながら定着させる役割を果たすのである。

以上に、Interaction が採用する即興演奏の学習理論である DPME の概要を述べた。即興演奏に「探究」と「即興」という2つの視座を持ち込んでいく点、そしてそれを基に音響実験的な学習から音楽的な学習へと高度化させるシステムを有している点は特筆すべきであろう。以下では、この DPME に則って実施される学習活動の実際について検討する。

4. カリキュラムの実際とその特質

Interaction において実施されるそれぞれの授業は、encounter という語によって表現される。encounter とは、「一連の過程に組み込まれた学習経験」であり (Pogonowski et al., 1970, p.26)、いくつかの encounter, すなわち数時間の授業でまとまった一つの学習内容を取り扱う。従って、encounter に、我が国の音楽教育における授業の主題あるいは単元に相当するものとして捉えて差し支えないだろう。encounter では、カリキュラムの目的である「創造の過程」を生徒に経験させ得るような様々な活動が行われる。そして、その活動の中心は先述した DPME のいずれかのフェイズに該当する即興演奏である。従って、原則的には、フェイズⅠ～フェイズⅤそれぞれに該当する encounter を連続させることで、一連の学習が組織されるということになる。ここでは、例示されていた声を用いた encounter

表1 声を用いた encounter の具体例

フェイズⅠ 自由な探究

・目的：アルファベットの文字を用いた様々な声を探査する
 黒板に書かれた「G」という文字をみて、生徒は自由にいろいろな言い方の「G」を発音してみる。そして希望者にクラスメイトの前で発音のアイデアを披露させ、全員で聴く。今度は破線で書かれた「G」、一部が引き伸ばされた「G」など、書き方のニュアンスが異なる「G」を解釈させ、再び様々な発音の仕方を探究させる。

フェイズⅡ ガイドを伴う探究

・目的：声や、声を生み出す様々なテクニックに着目する。
 「G」を複数の志願者に発音させ、録音する。それを聞きながら、どのように発音されたか、あるいは、前後の奏者の発音とどのように違うか、という点について考察させる。また、逆に、特定の生徒が自由に発音した「G」を聞いて、それを解釈しつつ「G」を書き表す、という活動も行われ得る。

フェイズⅢ 探究的な即興

・目的：雰囲気や特定の感情と関連付けるために、声を組み合わせる。
 泣き顔や笑顔の絵をみて、そこから表現すべき雰囲気や感情を読み取り、短い物語を想定する。そしてそれを「G」の発音のみで表現する。また逆に、志願者の表現を聞き、それがどの絵を表現しているのか推察する。

フェイズⅣ 計画的な即興

・目的：表現的で意義深い方法において声を組織する。
 生徒にとってなじみの深い題材 (例えば、「お化け屋敷」、「交通渋滞」、「浜辺の上で」など) を用いて短い物語を想定する。そして、それを1つのアルファベット、あるいは複数のアルファベットを用いて表現する。

フェイズⅤ 強化

・目的：声を用いるその他の表現的な可能性を開発する
 フェイズⅣで作った物語を改変したり、別の音楽的アイデアを用いて表現したりする。

の概要を説明しながら、Interaction の実際に迫る。

表 1 に示されている一連の encounter では、声という発音体を音源として用いて即興演奏を行うよう設定されている。そして、それぞれの活動が DPME の理論に即して、順次発展していていることが分かるだろう。フェイズⅠでは、アルファベットの「G」という視覚的情報をもとに独自の発想で様々な声を出して試みるのが求められる。その漠然とした発声行為が、フェイズⅡにおいては教師の発問によりその発声法自体に焦点化される。生徒は意図的に様々な発声をコントロールするテクニック、あるいはその音質の違いを聞き分けるテクニックを身に付けなければならないのである。そして、フェイズⅢでは、それまでに単発で用いられていた種々の発声法を組み合わせることで、簡単な意味のまとまりをもつ音群を作り、フェイズⅣでそれがより複雑な物語として発展的に取り扱われる。フェイズⅤでは、さらに豊富な音楽的アイデアを用いることで、表現を多角化させる (Pogonowski et al., 1970, pp.84-94)。

このような学習は、先述した「創造の過程」、つまり音楽を創作しその結果音の性質に対する気付きを得るという経験を提供するものとして非常に合目的的に機能すると言える。生徒は、この encounter において、声の長さや高さ、声色等を変化させることで、様々な視覚イメージや心象風景を音声として表現することが出来る、ということを見出すことになるだろう。あるいは、声の長さや高さ、声色が持つ表現的な効果 (例えば小さな音量の低音がもつ怪しさ、短く発音される高音のかわいらしさ、といった効果) に対する気付きを得るだろう。声という発音体もつ可能性を多角的に探究することを通して、音楽的な表現性に関する発見が導かれるのである。

一方で、Interaction で行われる学習が、一貫して慣例的な意味での音楽とは程遠い響きを取り扱っている点も興味深い。DPME の後期段階、つまり、より音楽学習的性質が強まるフェイズⅢ、Ⅳ、Ⅴにおいても、音階やリズムが意図的に導入されることはない。即興演奏の結果として、音高の上下や一定のパルスが聴き取られることもあろうが、それらが全音階的な旋律、あるいは慣例的なビートを形成するよう仕向けられることはないのである³。そして、このようないわば「前音楽的」とも言える音響の探究に終始する、という点こそが、Interaction の最大の特徴でもある。

Interaction の最も重要な目的は「創造の過程」を生徒に提供することであった。そして、例えば、西洋音楽的な響きを前提にそのような「創造の過程」を提供しようとする場合、そこには前提として和声の知識や読譜記譜力が必要となるし、それを他者に提示しようとした場合、何らかの演奏技術が不可欠となる。西洋音楽においては、慣例や様式といったそれまでに蓄積されてきた伝統が「創造の過程」と不可分な関係にあり、それらの伝統的知識や技術を無視して創造を実践することは困難なのである。このような、技術と「創造の過程」の経験という二項対立的なジレンマは、西洋音楽に限らずどのような既存のジャンルの音楽を学習する場合にも起こり得よう。特定のジャンルにとって望ましい響きの前提がある限り、それを生み出すための望ましいテクニックが存在するのである。そしてそのようなテクニックを獲得することは、概して幼い子どもには困難である。しかし Interaction は、そもそも特定の響きを前提していない。ここではあらゆる音の使い方が許容され、その音の客観的性質のみが純粹に吟味される。そのような状況においては、楽器をコントロールするテクニックや楽譜に関する知識を全く持たない幼い子どもでもさえも、「創造の過程」を経験することが出来るのである。Interaction は、既成の音楽的前提を徹底した排除したプリミティブな音楽観をカリキュラムに通底させることで、技術獲得に先行して「創造の過程」を経験させるシステムを作り上げた点で特筆されるべきである。

IV The Manhattanville Music Curriculum Program の幼児・児童教育観

以上に Interaction の構造的特徴を明らかにした。Interaction は、「創造の過程」を生徒に経験させることを目的に即興演奏を取り扱うカリキュラムであり、学習者の自発的な演奏が DPME に基づいて音響的な「探究」から音楽的な「即興」へと導かれるようなシステムを有していた。そして実際の授業案においては、慣例的な音楽観を排除することで、高度な演奏技術や楽譜の知識を持たない幼い子どもでもさえも「創造の過程」を経験できるような工夫がなされていた。

MMCP は、本稿の研究対象であった Interaction や、冒頭で言及した Synthesis の他にも、ミュージックコンクレートを学習対象に設定した Science-Music Study、テープを用いて聴覚的に器楽の基礎教育を行う

とした Instrumental Study, 電子キーボードを用いて演奏技術と概念理解を相補的に育成しようとした Electronic Keyboard Laboratory, と合計5つのカリキュラムを作成している⁴。そしてこれらは一貫して概念の理解や「創造性」の育成, 即興演奏の強調, といった MMCP の教育的命題を踏襲しており, 特定の楽曲の演奏自体を暗に目的化していた当時の音楽教育に対して少なからず影響を与えた。一方で, MMCP のようなラディカルな実践がその後の音楽教育のメインストリームとならなかったことも事実であり (Mark, 1978, p.152), Mark はその原因の一つとして, MMCP が取り扱う即興演奏がほとんど音楽的に聞こえないために, 伝統的な演奏活動を期待する保護者や他の教師たちに対して音楽教育の意義を正当化できなかつたという点を指摘した (Mark, 1978, p.152)。

しかし, 本稿で明らかになったように, 音楽科教育において伝統的に取り扱われてきた西洋音楽的価値観を取り払って活動を行うことは, 十分な演奏技術や知的バックグラウンドを持たない子どもにも創造的な経験を提供する, という課題をクリアする上での必要条件であった。そして MMCP は, その他のカリキュラムにおいても, 「カリキュラムの主たる目的に対して技術をどのように位置付けるか」という問題に対して実に様々な解答を披歴している。例えば, Electronic Keyboard Laboratory では, DPME に基づいた探究活動をしながら, 鍵盤楽器の演奏技術をも発見の語法で獲得させようとしたし (長谷川, 2013, pp.71-80), Science-Music Study ではミュージックコンクレートという媒体を用いることで, もはや演奏技術を全く用いることなく, テープの編集だけで, テクスチュアの探究とその再現を可能にし得るカリキュラムを示していた (長谷川, 2012, pp.23-28)。MMCP は, 「創造の過程」の経験や概念理解といった革新的なアイデアを強調しただけでなく, それらの学習を効果的に行うために, 演奏技術の取り扱いに関して多様な洞察を構築していたのである。MMCP は, Synthesis のスパイラルカリキュラムの斬新さのみならず, その特異な技術教育観, ひいては柔軟な音楽観を有していた点において, 史的に評価されるべきであろう。

V 総括

本稿では, MMCP のカリキュラム研究の所産である Interaction の構造的特質を明らかにするとともに, MMCP の史的意義の新たな側面に言及した。Interaction における特徴的な側面, すなわち, 「創造の過程」を経験させるという目的と, 慣例的な音楽から逸脱した響きを生む即興演奏が, MMCP の技術教育観を鑑みれば必然的な組み合わせであったという事実を指摘できたことは, 本研究の重要な成果であろう。今後は, MMCP のこのような音楽観や音楽教育観が, The Contemporary Music Project や The Hawaii Music Curriculum Project といった当代における同種のカリキュラム改革運動と比してどのように位置付くのか検討したい。

注

- ¹ MMCP に関する先行研究として最も包括的なものは Moon (2004) であろう。ここでは MMCP 発足の経緯から後世に与えた影響までが徹底的な歴史研究として取り扱われているが, カリキュラム構造に関する言及は Synthesis についてのものが若干ある程度であり, Interaction については更なる検討の余地があることを Moon 自身認めている。また, 小島 (1980) も, Synthesis と Interaction を対象に MMCP の教育的意義について検討しているが, その主たる着眼点は「音楽的思考」という語彙に集約されており, 客観的なカリキュラム研究としては十分ではない。
- ² MMCP は演奏, 聴取, 創作等様々な音楽的活動を全て取り扱うべきとしているが, カリキュラムの構造を見る限り, 即興演奏を主軸に据えた創作活動を特に強調していることは明らかである。
- ³ 先述したように, 本カリキュラムにおいては, 教師が探究の方向性を決定付けることはなく, 生徒の主體的な即興が求められている。ただし, 生徒が自身の探究の過程で, 西洋音楽的な表現語法を発見したとしたり, 全音階的旋律や慣例的なビートが用いられる可能性はある。
- ⁴ その他にも大学の教員養成課程に関する研究である College Curriculum Study も存在するが, これは大学教育に対するレコメンデーションといった趣向のもので, カリキュラムとは言い難い。

引用・参考文献

- ・ブルーナー, ジェローム S./鈴木祥蔵, 佐藤三郎訳『教育の過程』岩波書店, 1963。
- ・長谷川諒「The Manhattanville Music Curriculum Program の所産－Instrumental Study と Science－Music Study に着目して」『教育学研究紀要 (CD-ROM 版)』第 58 巻, 中国四国教育学会, 2012, pp.23-28。
- ・長谷川諒「MMCP のカリキュラムにおける概念理解とテクニック習得との相関－Electronic Keyboard Laboratory に着目して－」『日本教科教育学会誌』日本教科教育学会, 第 36 巻 3 号, 2013, pp.71-80。
- ・小島律子「Manhattanville Music Curriculum Program の教育的意義－音楽的思考への着目－」『大阪教育大学紀要』第 V 部門第 29 巻第 2・3 号, 1980, pp.133-146。
- ・Mark, Michael L., *Contemporary Music Education*, New York: Schirmer Books, 1978.
- ・Moon, Kyung-Suk, *Historical Perspectives on the Manhattanville Music Curriculum Program: 1965-1972*, Ph. D. dissertation, Arizona State University, 2004.
- ・Pogonowski, Lenore/ Thomas, Ronald/ Biasini, Americole, *Interaction –Early Childhood Music Curriculum*, U.S. Office of Education, Department of Health, Education, and Welfare, 1970.
- ・Thomas, Ronald B., *Final Report*, U.S. Office of Education, Department of Health, Education, and Welfare, 1970.