

|                  |   |
|------------------|---|
| Title            | これからのデジタル環境下におけるクリエイティブの伝承についての考察：<br>コンテンツ制作のノウハウ習得と模倣現象との関係について   |
| Sub Title        | Consideration of creative handing down in the future digital environment : about the creative possibilities and those social implementation in imitation  |
| Author           | 韓, 錚(Han, Zheng)<br>石戸, 奈々子(Ishido, Nanako)   |
| Publisher        | 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科  |
| Publication year | 2020  |
| Jtitle           |   |
| JaLC DOI         |   |
| Abstract         |   |
| Notes            | 修士学位論文. 2020年度メディアデザイン学 第787号   |
| Genre            | Thesis or Dissertation  |
| URL              | <a href="https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002020-0787">https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002020-0787</a> |

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2020年度

これからのデジタル環境下における  
クリエイティブの伝承についての考察

— コンテンツ制作のノウハウ習得と模倣現象との関係について —



慶應義塾大学  
大学院メディアデザイン研究科

韓 錚

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に  
修士(メディアデザイン学)授与の要件として提出した修士論文である。

韓 錚

研究指導委員会：

石戸 奈々子 教授 (主指導教員)

前川 マルコス貞夫 専任講師 (副指導教員)

論文審査委員会：

石戸 奈々子 教授 (主査)

前川 マルコス貞夫 専任講師 (副査)

加藤 朗 教授 (副査)

修士論文 2020 年度

# これからのデジタル環境下における クリエイティブの伝承についての考察

— コンテンツ製作のノウハウ習得と模倣現象との関係について —

カテゴリ：デザイン

## 論文要旨

本研究では、一般人のユーザーが主に音楽コンテンツ製作において、その方法のノウハウを習得する際に、どのような方法がより効果的であるか、を考察を行った。今日のデジタルツールを用いてのクリエイティブ活動について、コンテンツ製作環境がいかによりデザインされているのかを考察し、今後私たちのクリエイティブ活動とデジタル環境がよりクリエイティビティを発揮できる方法、すなわち、クリエイティブ活動の環境デザインについて提案をおこなうものである。

具体的には、音楽の体系だった学習をうけていない若者（まさに筆者のような）がDTM ツールを用いて楽曲コンテンツの製作を行う際に、どのような現象がより効果的であるかを考察を行う。本論では、模倣現象の可能性を仮説にて提唱する。多くの若いDTMソフトを経験するユーザーは、YouTubeなどで憧れのクリエイターの楽曲製作の動画を見て、機材や作り方まで真似をする、つまり、模倣によってコンテンツ製作のノウハウを体得していく。本研究では模倣は有効なクリエイティブの伝承手段である、と考える。

その上で、社会的にクリエイティブな模倣環境を実装することとはどういうことか、と考える。具体的には、いわゆるワークショップ型のノウハウ伝承によってどのようにそれぞれの主体のノウハウ習得に効果があるのか、を考察、その上で現在のデジタル環境下でのワークショップの可能性を考え、DTMツールの企業とタイアップしたワークショップを企画した。そのワークショップを基礎として、



これからのデジタル環境下でのクリエイティブの伝承方法について考えていきたい。追記；上記ワークショップは、コロナの影響によって中止となり、本研究の期間内に新たなワークショップをおこなうことは不可能と考えた。そこで、本論では、実施できなかったワークショップのアップデートとして、このような状況下でどのようにクリエイティブの伝承が行われていくのか、を提案とし、終論とすることとした。

キーワード：

クリエイティブ社会, ワークショップ, 音楽教育, 教育環境, 模倣

慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科

韓 錚

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2020

Consideration of Creative Handing Down in the Future  
Digital Environment

— About the Creative Possibilities and Those Social  
Implementation in Imitation —

Category: Design

Summary

In this study, As a general user, I examined what kind of method is effective for learning contents creation process, mainly in producing the music contents.

This paper discusses how the content production environment is designed in today's creative activities using digital tools, and proposes how we should design our contents creative environment in the future.

Specifically, what would make it more effective when young people who did not receive systematic education of music contents creation with Desktop music software and device.

In this paper, the imitation would make our conclusion applicable to improving the learning curve in general. It is assumed that imitation is an effective means of transferring creativity.

It is then considered how we learn effective workshop-type know-how.

Keywords:

Creative Society, Workshop, Music Education, Educational Environment, Imitation

Keio University Graduate School of Media Design

Zheng Han

# 目 次

|              |   |           |
|--------------|---|-----------|
| <b>第 1 章</b> | <b>背景・問題提起</b>                          | <b>1</b>  |
| 1.1.         | 背景 . . . . .                            | 1         |
| 1.2.         | 問題提起 . . . . .                          | 4         |
| <b>第 2 章</b> | <b>先行研究</b>                             | <b>5</b>  |
| 2.1.         | 現在のコンテンツ制作環境ノウハウの習得環境について . . . . .     | 5         |
| 2.1.1        | E-Learning . . . . .                    | 5         |
| 2.1.2        | ワークショップ . . . . .                       | 7         |
| 2.1.3        | 若いDTMユーザーのノウハウ習得のリアリズム（模倣現象）            | 9         |
| 2.2.         | 模倣の可能性 . . . . .                        | 10        |
| 2.2.1        | 野生の思考 . . . . .                         | 10        |
| 2.2.2        | 複製技術時代の芸術 . . . . .                     | 11        |
| 2.2.3        | 2章のまとめ . . . . .                        | 12        |
| <b>第 3 章</b> | <b>仮説</b>                               | <b>14</b> |
| <b>第 4 章</b> | <b>プロトタイプ 実証</b>                        | <b>16</b> |
| 4.1.         | ワークショップにおける模倣現象の有効性の効果測定 . . . . .      | 16        |
| 4.2.         | KORG Canvas DETUNE ワークショップの観察 . . . . . | 17        |
| 4.2.1        | おんがくつくっておどろう . . . . .                  | 17        |
| 4.2.2        | サウンドアーティストになろう . . . . .                | 25        |
| 4.2.3        | 二つのワークショップの観察によるフィードバック . . . . .       | 29        |
| 4.3.         | Ableton 社との企画 . . . . .                 | 30        |
| 4.3.1        | Ableton 社について . . . . .                 | 30        |

|            |   |           |
|------------|---|-----------|
| 4.3.2      | ワークショップの企画（ブレストベース）   | 32        |
| 4.3.3      | ワークショップの企画（決定案）   | 34        |
| 4.3.4      | プロトタイプワークショップの実証  | 37        |
| <b>第5章</b> | <b>終論・提言</b>  | <b>38</b> |
| 5.1.       | コンテンツ制作に関するクリエイティブ活動におけるノウハウ習得における、模倣現象の持つ効果的な役割と可能性についての考察 | 38        |
| 5.2.       | 補足 コンテンツ制作のノウハウ習得に関するコロナ下での Ableton 社の動き                    | 39        |
|            | 謝辞  | 40        |
|            | 参考文献  | 41        |
|            | 付録  | 42        |
| A.         | Ableton との提携資料 (付録)   | 42        |

# 目 次

|      |  |    |
|------|--|----|
| 1.1  | Tofubeats:HARD-OFF BEATS 2018 ビデオレター編 「VaVa」 | 2  |
| 1.2  | コンテンツ産業の進化モデル                                | 3  |
| 2.1  | Lynda  | 6  |
| 2.2  | Master Class                                 | 7  |
| 4.1  | 「おんがくをつくっておどろう」の様子1                          | 18 |
| 4.2  | 「おんがくをつくっておどろう」の様子2                          | 19 |
| 4.3  | 「おんがくをつくっておどろう」の様子3                          | 20 |
| 4.4  | 「おんがくをつくっておどろう」の様子4                          | 21 |
| 4.5  | 「おんがくをつくっておどろう」の様子5                          | 22 |
| 4.6  | 「おんがくをつくっておどろう」の様子6                          | 23 |
| 4.7  | 「サウンドアーティストになろう」の様子1                         | 26 |
| 4.8  | 「サウンドアーティストになろう」の様子2                         | 27 |
| 4.9  | プロジェクト提案資料                                   | 30 |
| 4.10 | Ableton Live 10 (Daw)                        | 31 |
| 4.11 | Ableton Push2                                | 32 |
| 4.12 | ワークショップの設計要件                                 | 35 |
| A.1  | Project 提案資料01                               | 42 |
| A.2  | Project 提案資料02                               | 43 |
| A.3  | Project 提案資料03                               | 43 |
| A.4  | Project 提案資料04                               | 44 |
| A.5  | Project 提案資料05                               | 44 |

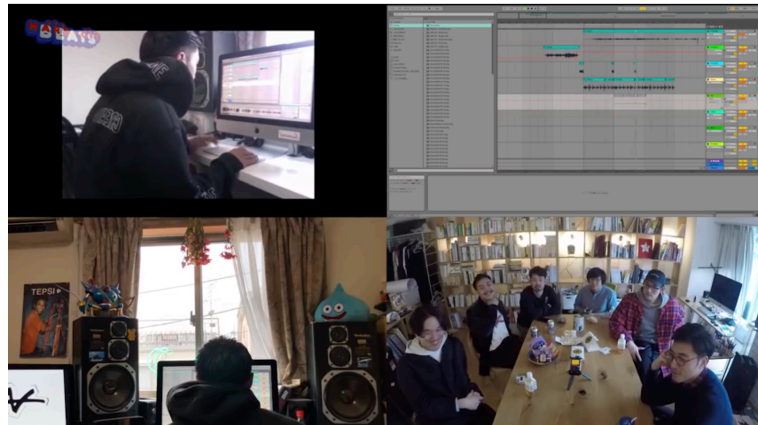
|      |                 |    |
|------|-----------------|----|
| A.6  | Project 提案資料 06 | 45 |
| A.7  | Project 提案資料 07 | 45 |
| A.8  | Project 提案資料 08 | 46 |
| A.9  | Project 提案資料 09 | 46 |
| A.10 | Project 提案資料 10 | 47 |
| A.11 | Project 提案資料 11 | 47 |
| A.12 | Project 提案資料 12 | 48 |

# 第 1 章

## 背景・問題提起

### 1.1. 背景

ICT 技術、設備の普及およびメディアプラットフォームの展開により、デジタル環境が人々の生活に浸透しつつ同時に、コンテンツ鑑賞などの可能性も増えている。アーティストたちの創作物がデジタル化され、より多くの人々に認識されている。筆者はすこぶるヒップホップとエレクトロニック音楽に興味を持っているが、中国にいる時では、音楽制作という現象に出会える契機がほとんどなかった。なぜなら多数の中国の学校（小学校から高校生）では、部活や音楽活動に関心を持っていないことである。日本へ編入留学してから、「Youtube」を視聴することが日常生活の一つの習慣になった。アーティストたちの「Youtube」チャンネルでは、音楽やミュージックビデオを視聴できるだけではなく、彼らが音楽を制作するシーンを含めているコンテンツ（図 1.1）も鑑賞でき、そこで筆者は「DTM」と「ビートメイカー」という観念と出会った。「DTM」DesktopMusic は今現在の音楽アーティストたちが制作を行う際に、よく使われてる手法であり、パソコンとその周辺機器を使って、音楽を制作することである。また「ビートメイカー」は、音楽のバックトラックの制作者や、インストゥルメンタル楽曲の作曲家・編曲家を指す言葉である。日本では「トラックメイカー」と呼ぶ場合が多く、プロデューサーを兼ねていることもある。「ビート」はヒップホップ音楽ジャンルにおいて、必要不可欠な要素の一つであり、優秀なビートはラッパーの作品を更なる上の完成度に押し上げる。2年前から中国本地では、ヒップホップのブームである現状の中、もし自分が「ビート」を作ることができれば、いち早くこのブームに乗れるのではないかと考え、「DTM」を学び始めた。

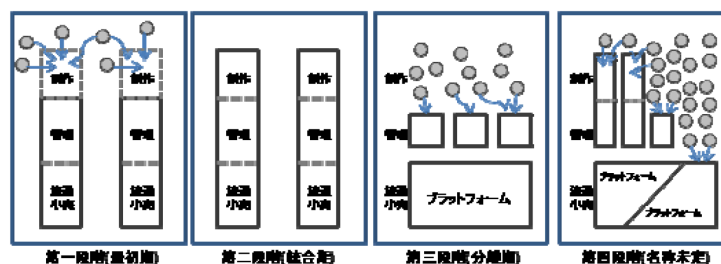


(<https://www.youtube.com/watch?v=YWoB21a9sBg> より引用)

図 1.1 Tofubeats:HARD-OFF BEATS 2018 ビデオレター編 「VaVa」

こういった「DTM」に関連するソフトウェア、周辺機器及び自由にシェアできるメディアプラットフォームなどのような ICT 技術の発展により、コンテンツ産業のモデルが進化した。加藤ら [1] によると、コンテンツ産業モデルは 3 段階の進化モデルであるという主張に加え、デジタル化という技術の変化に着目し、特にデジタル化、ネットワーク化の進展により、SNS や動画共有サイトなどのプラットフォームであることから 4 段階目の進化モデルの可能性を示した。消費者自身が生成する無数の情報・コンテンツが公表・公有されている。また今の音楽コンテンツ制作に関して、「DAW (Digital Audio Workstation)」とその周辺機器の導入により、デジタル環境での音楽制作及び共有が主流になっている同時に、一人一人個人として「DTM」という手法を用いて、自らアーティスト活動を初める若いデジタル環境を所与とした世代のビートメイカーはどんどん出てきている。





技術変化と自生的な生産活動の顕在化—音楽の生産消費に関するアンケート調査 ([1] より引用)

図 1.2 コンテンツ産業の進化モデル

若いビートメイカーたちは流行りなスタイルのビートを学び、分析し、自分なりのビートを完成して、「Youtube」<sup>1</sup>、「Beatstars」<sup>2</sup>などのプラットフォームにアップする。例えば最近数年で流行りになった「Emo Trap」というヒップホップのジャンルでは、特に xxxtentacion の 17 というアルバムの中の曲風が特徴的である。それによって、若いビートメイカーはそれを真似し、ネット上では「17Type beat」というタグが出来上がって、一つのサブジャンルになったとも言える。ビートはラップをするに当たって不可欠な要素であり、それがヒップホップ楽曲の人気にも大きな影響を与える。したがって多くの新人ラッパーには xxxtentacion みたいに有名なプロデューサーにビートを提供してもらいえる機会やお金がないのため、先程に紹介した若いビートメイカーが作った、「17Type beat」のようなビートをネット上で探して、使う場合が一般的である。こういったスタイルで、ヒップホップ音楽に参入してくる、若いビートメイカーやラッパーがどんどん自分の作品をネット上でアップロードされ、音楽コンテンツ産業の市場が広がっているとも言えるだろう。

1 Youtube <http://www.youtube.com>

2 Beatstars <https://www.beatstars.com>

## 1.2. 問題提起

冒頭で述べたように筆者自身がかっこいいビートを作りたく、「DTM」を学び始めた。しかしながら音楽未経験な人にとって、いきなり音楽制作を行うとしても全くヒントがなく、コンテンツ制作のノウハウを習得するための方法について疑問を持っている。一般的には、芸術学校での学びによって、コンテンツ制作ノウハウを身に着けるだが、一般人にとってコンテンツ制作に関する興味ができる後、芸術の専門学校に入学するのは非現実であろう。音楽体系音楽の体系だった学習をうけたことがない、まさに筆者のような若者がDTMツールを用いて、楽曲コンテンツの製作を行いたい場合、まずはメディアコンテンツプラットフォーム（Youtubeなど）でチュートリアルやアーティストがコンテンツ制作のシーンの動画を探して見る。動画を見ながら、自分の手元で操作することができ、動画の内容を真似しながら、筆者はこのようなやり方で、なんとなく自分なりの曲ができるようになった。しかしながら、こういった動画ではコンテンツ制作に対する問題を全般的に解決してしてくれなく、その場合では、筆者自身の例にするとオンラインレッスンを受けることにした。オンラインレッスンでは、普通の学校の授業みたいに指導者が主導として、色々な音楽制作知識を教えてもらうことである。授業内では、学生が指導者のパソコンを見ながら操作を覚えたり、要点をメモたりことができが、自分のパソコンで同じ操作をやる余裕があまりなく、授業内で教えられた知識の実践は授業後で自分自身で試すことしかなかった。それで、筆者はマンツーマンのプロの個人レッスンを受けることにした。その場合では、自分がいままで持っている問題がその場で解決でき、指導者の操作を見ながら自分でその場で実践もできる。コンテンツ制作のノウハウを習得するに当たって、筆者自身はメディアコンテンツプラットフォームでの動画、オンライン授業、マンツーマン授業を体験した。さて、実際にコンテンツ制作のノウハウを習得するには、どんな方法がいいのだろうか？

## 第 2 章

# 先行研究

### 2.1. 現在のコンテンツ製作環境ノウハウの習得環境について

さて、実際に、コンテンツ製作というクリエイティブ活動をおこなうためのノウハウを習得するにはどのような方法があるのだろうか？まずは、デジタル技術、ツール、ソフトのテクニックの習得に際して、一般的な方法をまとめ、それを参照してどのような習得方法がよりよい方法といえるのか、という仮説に向けての先行研究を行った。

#### 2.1.1 E-Learning

E-learning とは、情報技術を用いて行う学習や学びのことである。E-Learning におけるオンライン学習は 20 年近くの発展を経て、すでに成熟してきた。現在では、学校の教育システムや企業の研修は盛んに発展しており、数多くの企業や大学はすでに自分のトレーニング管理体系を確立している。オンライン学習プラットフォーム（E-Learning）も団体研修に欠かせないツールとなっている。2020 年以後には 5G が全面的に普及され、安定した高速なネットワークがモバイル学習の応用を向上させる。この新しい学習方式が学校や企業の育成の多くの学習者に対する育成をより効率的になれるだろう。こういった団体向けの E-Learning システムがある同時に、一般人向けなオンライン課程プラットフォームも存在してい

る。その中では、「Lynda」<sup>1</sup>のような一般ユーザーにも自由に幅広いジャンルから自分が学びたいコースを選択できるようなオンライン学習サイド。また、本物のプロが指導者になる教育コンテンツを配信している「Masterclass」<sup>2</sup>が存在している。E-Learning システムが導入されているオンライン学習プラットフォームでは、学習者のサポートやフィードバックをスムーズにできるだが、一般人向けのオンライン学習サイドでは、生配信や動画再生をメインになるので、それをコントロールするには困難である。

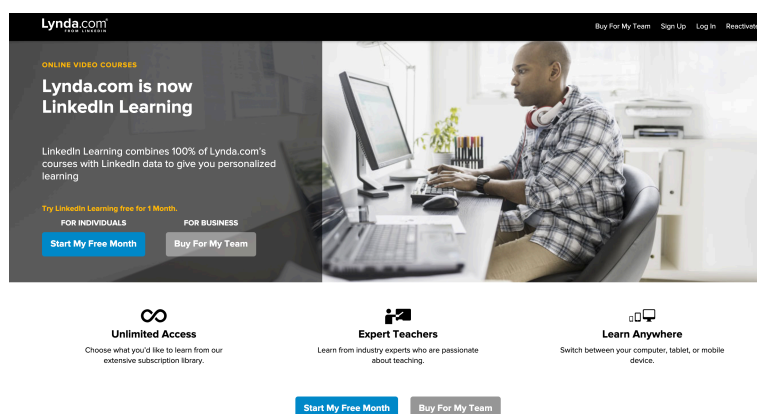


図 2.1 Lynda

1 Lynda <http://www.lynda.com>

2 Masterclass <https://www.masterclass.com>



図 2.2 Master Class

音楽コンテンツ制作の領域に関して、音楽制作ソフトウェアの「Ableton<sup>3</sup>」では、ウェブサイトでのDTMの基本的知識および音色づくりのシンセサイザーのチュートリアルが提供している。DTM初心者向けに、デジタル環境での音楽づくりのイメージを掴めるため、音楽制作に関するの基本的なノウハウをすぐ覚える様になる。また、デジタル環境下での楽器演奏を馴染めるためのパソコン用ソフトウェア「Melodics<sup>4</sup>」も存在しており、楽譜が読めなくにもかかわらず、リズムゲーム感覚でのデジタルツールの操作を覚える。このように場所にもかかわらず、いつでもどこでも学べるデジタル環境ができるようになっている。

### 2.1.2 ワークショップ

山内祐平、森玲奈、安斎勇樹の著書『ワークショップデザイン論』[2]では、

“ワークショップと呼ばれる実践の歴史が最も長いのは、演劇の領域である。1905年のジョージ・P・ベーカーによる「47Workshop」が、芸術創造の「工房」の意味を残しながらも現代的なワークショップの先

3 Ableton <https://learningsynths.ableton.com/ja/>

4 Melodics <https://www.melodics.com>

駆けとなった。20世紀始頭、イギリス、フランス、ドイツなどには演劇文化があったが、新興国アメリカにはその伝統がなかった。この問題に対しベーカーは、ハーバード大学にて実験的な舞台を用い、学生に対する戯曲創作・演技・演出の指導を行った。ここで学んだ後進により小劇場運動が展開され、新しい文化が創出された（森・北村 2013）。この後演劇に限らず、「創る活動」を「学ぶ活動」に接続させる活動がワークショップと呼ばれるようになっていくが、その背景には、デューイなどによる実験的。経験主義的なプラグマティズムの影響があると考えられる。現代においてワークショップは様々な形で使われるようになっており、領域によって、時間の設定やファシリテーションなどに違いがある。しかしながら、何らかの「創る活動」と「学ぶ活動」が含まれているという点は、ほぼ共通している。”

と説明されている。

何かのノウハウを獲得するため、ワークショップというアプローチが最も一般的と考える。その特徴には、指導者としてファシリテーターや講師がいる場合でもあるのだが、一方的に知識を伝達する形ではなく、参加型の学びを重視している。この点では、E-Learning やオンライン学習と比べると、現場での状況にいつでも対応できると同時に、より学習者のフィードバックを得ることができる。ワークショップでは、体験することを重視している。参加者はただ知識を覚えるのではなく、その場で実践を体験する機会が多い。また、グループで行う場合が一般的であり、参加者たちは相互作用の中で学びあうことも可能である。そして、最も重要なのは、ワークショップでは現場でノウハウを習得するために必要な素材が用意されている同時に、予備知識があるかにどうかに関わらず、気軽に参加することができる。未経験の人も楽しく参加ができ、その中で達成感やスキルを得ることができる。このように、ワークショップにおいて、ただ何かを教えるのではなく、実践を重視する学びの環境はよりノウハウが身に付きやすいではないかと考えられる。

### 2.1.3 若いDTMユーザーのノウハウ習得のリアリズム（模倣現象）

音楽の体系だった学習をうけたことがない、まさに筆者のような若者がDTMツールを用いて楽曲コンテンツの製作を行いたい場合、どうやって自分なりの音楽を作れようになっていくのかについて説明する。現在、アーティストたちがネットで音楽制作のシーンを配信することがよくあり、それは例えばこのようなもの。アーティストが自分の作品を解説する動画がYoutubeでアップロードし、音色のづくり、メロディー書きのこつ、機材の操作などについて、詳しく説明することがある。また、他にもアーティストたちが「Youtube」や「Instagram」で音楽制作のシーンを配信することもある。音楽制作に関心を持つ若者たちが、配信を見ながら、自分で音楽を作り始めるということは日常的なものになってきている。具体的な作品例を挙げてみると、例えばEMOTrapというジャンルを代表する人物である xxxtentacion の 17 というアルバムが極めて特徴的であり、このようにこの作品ではイントロの部分で歌声とギタの素材をサンプリングし、ビートを作っていたが、それを若いビートメイカーが真似し、このようなタイプビートがどんどんネット上で現れ、「17Type」というひとつのサブジャンルのような様相になっている。

多くの若いDTMソフトを経験するユーザーは、YouTubeなどで憧れのクリエイターの楽曲制作の動画を見て、機材や作り方まで真似をする、つまり、模倣によってコンテンツ制作のノウハウを習得していると言える、同時にそのアーティストのクリエイティブを自分なりに解釈をして、自身のクリエイティブに活かしている。現在は、このようなクリエイティブのありかたがクールだとされ、実際に産業的にも成功していると言える。各主体にとってクリエイティブ活動をしていくときに、環境を含めてなにかの真似をする、ということを通して学習、習得していく、ということに、大きな可能性があるのではないだろうか。つまり、模倣という様式にはクリエイティブを豊かにする可能性があるだと考えている。

## 2.2. 模倣の可能性

ここでは、模倣の可能性を理論的にも検証するために、二つの文献を参照することとした。それぞれの文献から、模倣という概念をポジティブに引用できる箇所を参照し、それを本研究に活かす方法について検証を行う。

### 2.2.1 野生の思考

クロード・レヴィ＝ストロースは著書「*La pensée sauvage*」（邦訳『野生の思考』）[3]において、器用仕事（ブリコラージュ）という概念を提出している。

“思惟面での神話的思考が実用面での器用仕事（ブリコラージュ）と類似性をもち、また芸術的想像が前記の二つの活動形式と科学から等距離に位置するように、ゲームと儀礼のあいだにも同種の関係が見られる。

ゲームはすべて規則の集合で規定され、それらの規則は事実上無限な数の勝負を可能にする。ところが儀礼は、同じようにプレイされるものではあるが、それは特別の試合で、勝負結果が両軍のあいだにある種の均衡をもたらす唯一の形であるがゆえに、あらゆる勝負の可能性の中からとくに選びだされたものである。この転換は、ニューギニアのガフク・ガマ族の例で容易に検証できる。彼らはフットボールを覚えたが、両軍の勝ち負けが正確に等しくなるまで、何日でも続けて試合をやる。（Read,p.429）これはゲームを儀礼として扱っているのである。

フォックス・インディアンが跡継ぎの儀式のときにやるゲームについても同じことが言える。儀式の目的は死んだ縁者を生者で置きかえ、死者の霊に最後の別れができるようにしてやることである。フォックス・インディアンの葬礼は、死者を厄介ばらいして、それらが生者の間にいられないことを怨んで生者に復讐しないようにしようという気持から行われるものである。それゆえ現地人の哲学は、はっきり生者の側に立っている。「死はつらい。しかし悲しみはさらにつらい。」”



ここで述べられていることは、科学とブリコラージュの比較である。これをいかにクリエイティブ活動におけるノウハウの習得に連結させるのかと言うと、本著で、科学が理念的な学習に基づく技術の習得、ブリコラージュを野生的な、日常の中で行為の中でノウハウを習得していく、と読むことができるのではないだろうか。その観点からすると、ブリコラージュ的なノウハウ習得である、模倣的なノウハウ習得は、口語的な技術伝承方法と異なり、日常の行為の中で体系的にノウハウを習得していく、という点において、方法論の習得に対して効果的であり、現在の口語的、科学的なノウハウ習得とはまたことなる模倣の可能性を示唆していると思われる。つまり、コンテンツ製作において、実際にノウハウや機材の使い方を検索し能動的に学習する＝理念的な習得、はたしかに価値があるが、それだけでなく、コンテンツ製作という行為そのものを真似て環境的にノウハウを会得していく＝野生的な習得、にもクリエイティブにとって有効であるといえるのではないだろうか。そして同時に、模倣的な行為のさき新たなクリエイティブのオリジナリティが宿る、といえるのではないだろうか。

### 2.2.2 複製技術時代の芸術

ヴァルター・ベンヤミンの「*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*」（邦訳『複製技術時代の芸術』）[4]において、アウラについて述べている。

“ここで失われてゆくものをアウラという概念でとらえ、複製技術のすすんだ時代のなかでほろびてゆくものは作品のもつアウラである、といいかえてもよい。このプロセスこそ、まさしく現代の特徴なのだ。このプロセスの重要性は、単なる芸術の分野をはるかにこえている。一般的にいえば、複製技術は、複製の対象を伝統の領域からひきはなしてしまうのである。複製技術は、これまでの一回かぎりの作品のかわりに、同一の作品を大量に出現させるし、こうしてつくられた複製品をそれぞれ特殊な状況のもとにある受け手のほうに近づけることによって、一種のアクチュアリティを生みだしている。こ

のふたつのプロセスは、これまでに伝承されてきた芸術の性格そのものをはげしくゆさぶらずにはおかない。”

この文献を模倣的概念とあわせて考えてみると、以下のことが言えるのではないか。それは、ベンヤミンが複製技術によって、アウラが消失する、といているのではなく、つまり、本来的な一回性＝アウラが消失するのではなく、複製されたもの＝テキスト（ここではコンテンツといえることができるであろう。）がそれを消費される環境（私たちの消費のリアリズム的な意味での環境）においてコンテクスト化されアウラ的なものが再びあらわれる、ということである、と考えた。つまり、模倣的な方法論の習得においても、それを自身のコンテクストの中でその習得したものを再現することでそこにクリエイティブは宿るのではないか、と考えたのである。このことによって、ユーザーが模倣的に技術の習得を図ることは、結果的に自身のコンテクスト内にそのノウハウを置き換える＝複製する、といえるのではないか。

このことにより、本研究のテーマである、模倣的な方法論によるクリエイティブ活動のノウハウの習得に関して、文献的な観点からもポジティブな、効果的であると評価することができる習得方法である、と仮定することができた。したがって、次の第三章では、本章での検証からその習得方法について、効果的な方法の仮説を提言する。

### 2.2.3 2章のまとめ

このように、この章では、コンテンツ制作というクリエイティブ活動をおこなうためのノウハウを習得するための方法としてどのようなものがあるのか、という視点で、先行研究を行ってきた。本稿の先行研究からの仮説としては、ノウハウ習得に際して、模倣的な現象が発生したとき、習得ノウハウも、それを習得して表現されるコンテンツのクリエイティブな価値もより高まるのではないか、と考えた。これを、KMDでメディアデザイン研究で学んだデザイン思考の概念で考えることで、本研究のプロトタイプとして、次章で定義したい。

では、デザイン思考的にこの問題を考える時、上記のことからも明らかのように、本稿では、師匠－弟子モデルという師匠を、〈ある憧れのアーティストの楽

曲製作の様子を模倣して習得したノウハウから自身のコンテンツ製作をおこなっているクリエイターたち>とすることで仮説を出した。そこでは実際にネットやSNSでコンテンツ製作を配信しているクリエイターを模倣して、コンテンツ製作をおこなっている人を師匠として筆者自身もコンテンツ製作をおこなってみた。すると、師匠は、自身の獲得したい技術、例えば機材のセッティングや音質の調整方法、ビートパターンまで、あらゆるものを自由に検索し、それを実際に試し、そのなかで自身のやり方、実際にある技術の中から自身にとって最適なものを選択し、自身のコンテンツ製作に活かしていた。このことから、模倣的な概念がクリエイティブのノウハウ習得、およびクリエイティブ活動への効果があると期待できる。

## 第 3 章

# 仮 説

本章では、この研究の仮説を定義する。

私たちがコンテンツ制作というクリエイティブ活動のノウハウを習得するに際して、その習得環境に模倣的な現象をデザイン的に発生させることが重要なのではないか、というのが本稿の仮説である。そして、そのデザインとは、ユーザー（私たち）が主体的に真似る、という行為を習得に際して行う様な場所、環境、サービスなどを考えることであると考えた。

そこで、この仮説をもとに、次章では、実際にコンテンツ制作のノウハウ習得に際して、模倣的な概念が効果的であるということができるのか、ということを実証するために、ワークショップのスタッフとして運営に関わり、その後に自分でワークショップを企画、実施することで、検証を行っていきたい。つまり、実際のワークショップ企画と実施が本研究のプロトタイプということである。

その仮説となる実際のワークショップについて以下、記述する。私の考えるワークショップとは、ワークショップ開催に際して、方法を教える、というベクトルとはまた別に、先生一師匠が楽曲制作をツールを使って行っているその作業であったり、楽曲を作る、というコンテキストであったりを環境的に模倣して、そのノウハウを習得し、実際に自身のオリジナル、つまり自身のクリエイティビティをコンテンツ化する、という行為を発生させるようなワークショップである。その際に重要であるのが、自身の体験や実際のビートメイキングのシーンでの現状から考えるに、知っている楽曲、つまり楽曲として認知しているものを誰かが作ってみる、ツールを使って再構築してみる、という現象を再現することではないかと考えた。これらのことから、ふたつの模倣の軸が浮かび上がってくるのではないだろうか。ひとつは、製作行為自体を真似る、という模倣、もうひとつは、楽曲

というコンテンツをデータで再構築する、という観点からの模倣、である。これの模倣がともにクリエイティブに作用した場合、コンテンツ製作のノウハウ習得の先に自身のオリジナリティを持ったクリエイティブ活動につながっていく、活かされていくのではないかと考えた。今回のプロトタイプとなるワークショップは、子どもたちがDTMソフト及びデバイスを用いて、実際に楽曲を作ってみることを軸として、そのソフト会社にご協力をいただき、その子どもたち、さらにはそのツールを使った世界中の人々が、自身のクリエイティビティを楽曲というかたちにする際のツールとして日常化することに貢献できるようなワークショップを目指している。上記の模倣の軸を実際のワークショップのメニュー（みえるようなメニューではなく、その伝え方という観点からのアプローチとして）に落とし込み、その習得のいかんを考察をおこなっていくこととする。また、次章において、実際のワークショップに参加・運営を行い、ワークショップのメニューについての検討を行い、実際の案に活かしていこうと考えた。

## 第 4 章

# プロトタイプ 実証

本研究の仮説である「模倣現象」の有効性の効果測定をおこなうために、二つの音楽づくりに関するワークショップを運営スタッフとして参加し、観察者として、現場の参加者たちが如何に模倣することを通して、コンテンツ制作環境のノウハウを習得できるかを観察した。また、仮説をどう環境のデザインに落とし込んでいけば良いのかについて、実際に企業と連携を取り、プラン内容を考え、ワークショップを行ってみることを企画した。

### 4.1. ワークショップにおける模倣現象の有効性の効果測定

さて、本研究で実際にワークショップにおける模倣現象の有効性の効果測定をいかにおこなっていくか、についてであるが、今回は以下のような測定基準を考えた。

#### <模倣現象の有効性の効果測定の評価軸>

①模倣現象の要因となる、楽しさについて模倣現象を発生させる要因として、まず、楽しくクリエイティブ行為を行うことが挙げられる。自身が楽しみながらクリエイティブ行為を行っている際に、効果的な模倣が行われることは自身の体験含めて第二章で検証をおこなってきた。ここでは、ワークショップ実施時に楽しくクリエイティブ行為をおこなっているのはどのような時か、を観察し、楽しいという要素の発生について考察を行った。

②模倣現象の発生についての評価軸これは、本研究のキー概念となる現象のことである。ワークショップ開催時に、模倣的な現象がどのようなときに発生し、どのように有効的にノウハウ習得に役立っているのか、の考察を行った。

その他に、ワークショップ開催時のノウハウ習得に際して影響が特に考えられる、ワークショップ体験者の年齢については補足的な考察を行った。

以下、この評価軸に基づいた、ワークショップの説明とその考察についてまとめた。

## 4.2. KORG Canvas DETUNE ワークショップの観察

### 4.2.1 おんがくをつくっておどろう

「おんがくをつくっておどろう」は、シンセサイザーやデジタルピアノなどの電子楽器を製造している株式会社コルグと音楽制作ソフトやアプリを開発してきた株式会社 DETUNE(デチューン)が開発した「KORG Gadget for Nintendo Switch」を使ったワークショップ。コルグと DETUNE、NPO 法人 CANVAS との共同開催となる。イベント当日では、1年から6年までの音楽制作経験がなかったが興味を持つ小学生18名、計5チームが参加され、「KORG Gadget for Nintendo Switch」を使って音楽づくりを挑戦した。また音楽を作った後は、その音楽にあわせてロボのダンサーと一緒に自分たちのダンスを作り、踊ってみた。最後ではチームに分けて、自分たちが作った音楽とダンスを発表した。ワークショップの目的は、音楽知識が持っているかどうかにかかわらず、音楽を作ることである。



図 4.1 「おんがくをつくっておどろう」の様子1

(図 4.1) では、当日講師を務めていた佐野電磁さんが、音楽製作の基本的な理論を「KORG Gadget for Nintendo Switch」のインターフェースに対応させながら説明する。佐野さんの操作を見ながら、DAW や DTM との概念が持っていない小学生たちが、まだ実機操作の指示をされていない段階で、ワクワクして講師のやり方を真似して、トライを始めた (図 4.2)。





図 4.2 「おんがくをつくっておどろう」の様子2

使い方の説明が終わった後、チームで実際に「KORG Gadget for Nintendo Switch」を使って、練習作品を作り始めた（図 4.3）。小学生たちはまだ DAW ソフトウェアの操作が馴染んでいないようだったが、Nintendo Switch の基本操作は慣れている。メロディーなどを MIDI で実際に入力する際に、よく深く考えるよりも体感的に入力したケースが多く。いきなり音楽づくりを始めるとしても、抵抗する様子もなかった。ここには、ゲーム的な観念による技術習得が、もともと模倣的な概念をもったものであることがあらためて観察された。



図 4.3 「おんがくをつくっておどろう」の様子3

その後、中間休憩を挟んで、ワークショップの本番である「おんがくをつくっておどろう」を始めた。「形容詞」と「名詞」が書いてあるカードをチームずつに引き出し、テーマを決まって、「すばしっこい理科」「おしゃれな黒」「やさしい青」「かしこい国語」「かわいい音楽」「にぎやかな体育」大人が見るとどれも難しそうなテーマばかりだが、子どもたちはすぐに受け入れ、テーマに向かって作り始めた(図4.4)。



図 4.4 「おんがくをつくっておどろう」の様子4

前半の練習セッションより、小学生たちが「KORG Gadget for Nintendo Switch」の操作が慣れて、チームメンバーで議論し、音色やドラムを選び始めた。



図 4.5 「おんがくをつくっておどろう」の様子5

しかしながら午前中と同様、MIDIで実際に入力する際に、よく深く考えて入力するより、体感的に入れた現象がまだ低学年のチームで存在して、講師たちの手伝よりもっとMIDIの入力をより洗練されたものになった。

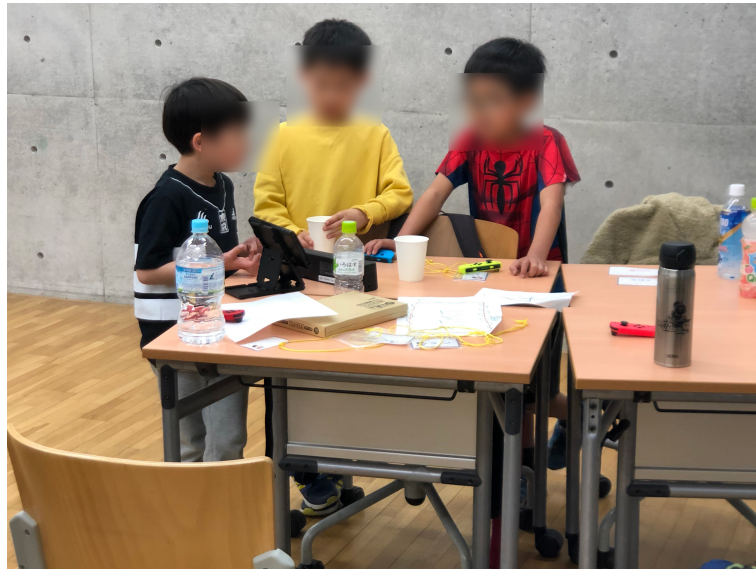


図 4.6 「おんがくをつくっておどろう」の様子6

講師が「音を重ねるとどんな風に聞こえるのかな?」「4つ打ちってどんなリズムかな?」「音を減らしてみてもかっこいいね」など、都度コツを教えながら、各チームの音楽を完成できた後、ダンス作りのパートに入った。意外と多数のチームでは音楽づくりのパートより、よく踊るイメージを掴めて、なぜこう踊りたいことをはっきり言いながら音楽制作する子どもが数多く観察でき、「Tik Tok」や「Youtube」で見たことがある、最近これがネット上で流行っているの、こうして踊りたい」と答えた。最後では、完成した音楽とそれに合わせて編成したダンスを各チームで発表した。作品の完成度は学年により差があったが、参加した小学生たちは自分なりの作品を完成できるようになった。

#### <まとめ>

まず、子どもに対する観察について、大きく分けて以下の三つの軸でまとめた。まずは、楽しさ、という軸である。これは、クリエイティブの習得に際して、楽しんで結果的に身に付く、という理論は一般化している同時に、自分自身もそのような状態で音楽制作が好きになっていったので、ワークショップを通してどのような際に楽しく習得を行っているのか、ということを観察した。

### 楽しさ

- 製作楽曲テーマをランダムに決めたことにより、子どもたちが楽しげにテーマに対して考察した
- Switch 上の DAW ソフトはゲーム的な感覚で操作することにより、子どもたちに対して受け入れやすい印象を与えた

次に、模倣の発生、という本研究のキー概念になる現象の観察である。これは、教えられる、ということではなく、真似る、模倣する、という現象によってコンテンツ制作のノウハウを習得していることを観察するために行った。

### 模倣

- まだ実機操作の指示がされていない段階で、講師の操作を真似して、自分勝手に作り始める子供もいた
- DTM ツールの使用は初めてのはずだが、結果的にすぐツールを使えるようになった
- 子どもたちが楽曲を作る際に、まず講師が紹介した音色を選ぶ(真似する)様子が多く見られた
- 「四つ打ち」など講師が触れた専門用語を覚え、子どもたちが解釈しチーム内での会話にも多用していた
- 多くのチームで、音楽的な発想よりも、踊りのイメージを強く主張する様子が見られた
- 踊りのイメージの着想を聞くと、「Tik Tok」や「Youtube」で見たことがあるからと返答した
- 「最近これがネット上で流行っているので、こうして踊りたい」と言う子どももいた
- チーム内でお互いダンスの踊り方を教え合う様子が観察できた



- 発表するチームがダンスする際に、他の子どもたちも一緒に踊る様子も確認できた

最後に、年齢による違い、という軸である。年齢によってコンテンツ制作のノウハウの習得方法は大きく異なると考えられるため、年齢もひとつの軸として想定を行った。

#### 学年による違い

- 「理科がテーマだから、ロボットぽい音を探そう」のような議論が高学年子どもほどよくみられた
- 低学年の子どもは、直感的にメロディーや楽器を駆使していた
- 「一旦ここでは4番と6番の楽器の音はミュートしよう！」と高学年の子どもが発言していた
- ダンスの一貫性を意識しながら作る場面は多くみられたが特に低学年子どもは楽曲の流れを意識せず、一つのループを集中する傾向があった

### 4.2.2 サウンドアーティストになろう

本ワークショップは「おんがくをつくっておどろう」と同様の座組みであり、目的も前回と同じく、音楽知識が持っているかどうか音楽づくりを挑戦して、表現することである。今回のワークショップ「サウンドアーティストになろう」では、各チームがサウンドアーティストというお仕事を体験して、発注されたテーマに合わせて、サウンド（音楽）づくり、完成した作品を発表することである。このイベントでは、対象年齢の制限が前回と異なって、音楽づくり未経験の小学3年から6年生12名、計5チームが参加した。

今回の対象は小学中高年生なので、イベント始める前の段階から、現場では「DTM」という単語を議論している高年生男子チームもいった。なぜ「DTM」という単語がしていると聞くと、実はよく「Youtube」でいろんな動画を鑑賞するのが興味なので、偶に外国人が音楽制作のシーンを見かけて、そのタイトルに入っている「DTM」を気に入り、検索したことがある。

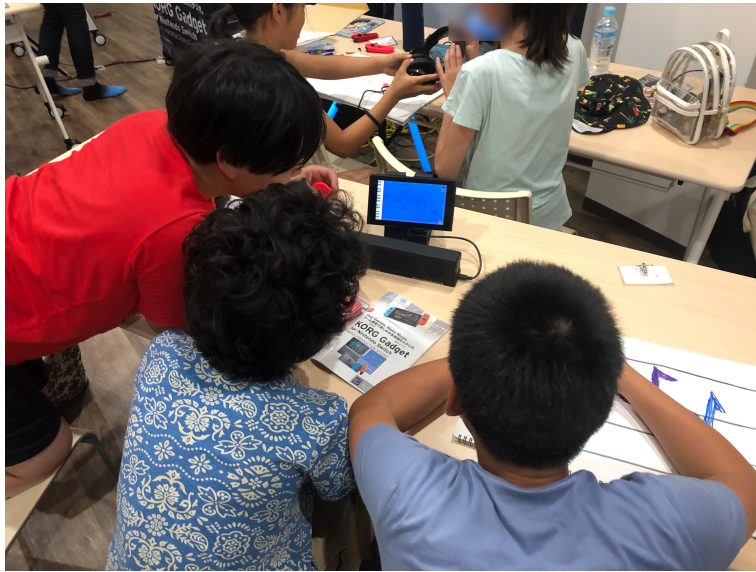


図 4.7 「サウンドアーティストになろう」の様子1

最初では、講師が小学生たちにサウンドアーティストはどのような仕事について、Youtuber などの小学生に対して人気な事例を簡単に紹介した。また、サウンド作りに対して「コンビニに入って時の音」、「フライドポテトがあがったよな音」、「ゲームの曲（大乱闘？的な）」、「Youtuber シングル」などを事例として小学生たちにイメージを伝わった。特に「Youtuber シングル」の場合では、人気な「Hikakin」の例を使ったので、現場では盛り上がり、小学生たちがワクワクして早く制作を始めたいとなった。

操作練習のパートでは、まず講師による音楽製作の基本的な理論を「KORG Gadget for Nintendo Switch」のインターフェースに対応させながら、説明を行った。その段階では、前回のワークショップと同じ様に、まだ操作の指令を出してなくても、講師の操作を見ながら、手元のデバイスを操作し始めたチームがほとんどでした。また、実際に練習し始める際して、よく講師が紹介されている音色を選ぶチームが多数に存在し、考えずに操作しているチームもいるのだが、講師がチュートリアルしていたメロディーを再現してみようとするチームもいった。

練習時間が終了後、今回のワークショップの要であるサウンドアーティストの



お仕事を挑戦するパートに入り、各チームに準備された発注書をランダムに配り、それが今回の課題となる。例えば、「文房具屋さんのテーマ」、「魚屋さんのテーマ」、「Youtuber のシングル」などの小学生たちの日常生活に関わるテーマである。制作を行う際に、「Youtuber のシングル」を配れたチームでは、「Hikakin」の「Youtuber シングル」ほかに、Beatbox に近い音色を選んだ例もあった。しかしながら、今回のワークショップでは前回より制作と練習の時間が短く、講師によるナビゲーションを行うことが少なかった。それにより音楽づくりのコツをうまく掴まえていないチームもいった。あまり考えずに、講師が練習パートで紹介していた機能のみを使って、パズルゲーム感覚でピアノロールに音を入力していた。



図 4.8 「サウンドアーティストになろう」の様子2

最後では、各チームによる結果発表を行い、その中ある男性の高学年チームでは「もっと他のジャンルしたい、フリー DTM をやりたい」と述べた。またイベントが終了後、ワークショップの参加者ではないが、会場に来ていた一人参加者の兄が、余っている「KORG Gadget for Nintendo Switch」を使って「Youtube」のチュートリアルを見ながら、「Undertale」というゲームのテーマ曲を完璧にコピーした事例もあった。

### <まとめ>

子どもたちに対する観察について、ここでは前回の二つの軸でまとめた。年齢という軸はこの回のワークショップは制限範囲がせまく、異なるデータとしての観察ができなかったので、今回のフィードバックからは除外した。

#### 楽しさ

- Switch での DAW ソフトであるので、ゲーム感覚の操作が子どもたちに受けやすかった
- サウンドアーティストではどういうお仕事について紹介するパートでは、Youtuber を例として説明する際に、子どもたちが興味を強く示した
- サウンドアーティストというお仕事の設定がより共感しやすく、子どもたちのテンションが高まった
- 興味があるテーマにより、子どもたちのテンションが高まった

#### 模倣

- まだ実機操作の指示がされていない段階で、講師の操作を真似して、自分勝手に作り始めた
- DTM ツールの使用は初めてのはずだが、すぐ使えるようになった
- Youtuber シングルというテーマを任されたチームでは、ヒカキンのイントロぽくに、Beatbox ぽい音色を選びました
- ある男性の高学年チームでは「もっと他のジャンルしたい、フリー DTM をやりたい」と述べた
- 参加者ではないが、会場に来ていた参加者の兄が、Korg Gadget for Nintendo Switch を使って「Youtube」のチュートリアルを見ながら、「Undertale」というゲームのテーマ曲を完璧にコピーした事例もあった

### 4.2.3 二つのワークショップの観察によるフィードバック

それでは、これらのワークショップのフィードバックとして、ワークショップの方法論という観点①、模倣という現象の可能性という観点②から今回の観察結果をまとめた。ワークショップを、クリエイティブの伝承を発生させるメディアとしてより機能させるためには、これまでのワークショップの方法論にのっとり、そこに模倣という現象を発生させるきっかけを仕込んでいく、という視点が重要である、と考えた。この模倣によるクリエイティブの伝承をより有効に発生させる環境デザインという観点から、自身で行うワークショップを提案した。

#### <①ワークショップの方法論について>

- ワークショップをスムーズに進めるため、楽しさが重要
- 参加者の年齢によって、初級、中級、上級などのレベル設定とそれに合わせたプログラム内容の構築とターゲティングが必要
- ナビゲーションがアウトプットに対する重要性

#### <②模倣を発生させる環境デザイン>

- ゲーム感覚の操作
- 参加者をチーム分けること
- Push2 でリズムゲームぽく操作できること
- 講師が操作の仕方を詳しく口頭で説明するより参加者が講師の操作を合わせて進めること
- 参加者が興味を持つテーマを設定、または自由に発揮できるの時間を作る  
こと
- 参考になれる対象を見つけること

### 4.3. Ableton 社との企画

さて、ワークショップのフィードバックを踏まえて、どんなワークショップがクリエイティブの伝承をより有効に発生させることができるのか、実際にプラン内容を考え、ワークショップを行ってみることを企画した。今回のワークショップは、「Ableton」というデジタルソフトの会社に提携をお願いした。世界中の「DTM」ユーザーから利用されているこの会社と、クリエイティブの伝承という観点から、クリエイティブ活動を日常化する、という企画、ワークショップを一緒に考えることができ、非常によい経験をする事ができた。



図 4.9 プロジェクト提案資料

#### 4.3.1 Ableton 社について

「Ableton」は音楽制作とパフォーマンスのためのユニークなソフトウェアおよびハードウェア、「Live」、「Push」そして「Link」のメーカー。「Ableton」は1999年に設立され、2001年に初代バージョンの「Live」をリリースしました。「Ableton」製品は、世界各国のミュージシャン、サウンド・デザイナー、アーティスト・コミュニティに使用されている。

今回のワークショップについて、「Ableton」社側ではリソースとして (図 4.10)

PCで音楽制作を行う際に用いられるDAWソフトで有名な、「Ableton live 10」<sup>1</sup>というソフト、(図4.11)音楽作成に必要なすべてを指先ひとつで操作できるインストゥルメントである外部デバイス「Push2」<sup>2</sup>を提供してくれた。また、「Ableton」の社員および認定トレーナーがワークショップの講師として参加してくれる。

「Ableton」社は欧米では多くのユーザーを持っているが、日本ではまだ新興のサービスというイメージがあり、会社としても日本の日常にクリエイティブ活動をどうデザインしていくか、という観点で話すをすることができ、ポジティブと一緒に企画をかんがえることができた。

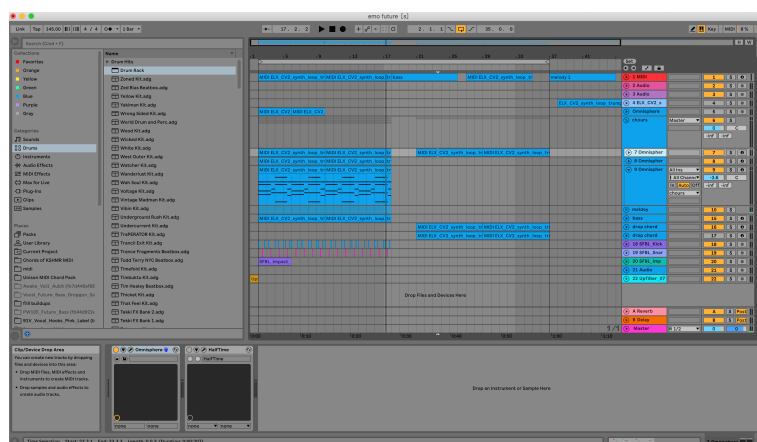


図 4.10 Ableton Live 10 (Daw)

- 
- 1 Ableton live 10 <https://www.ableton.com/ja/live/>
  - 2 Ableton Push 2 <https://www.ableton.com/ja/push/>



図 4.11 Ableton Push2

### 4.3.2 ワークショップの企画（ブレストベース）

「Ableton」社と共に「Ableton Live 10」や「Push2」を活用できるワークショップのテーマをブレストベースで4つの案を考えた。

#### <①動画にサウンドエフェクトをつけてみよう>

内容: 事前に用意した動画（ストーリー性のあるアニメーション、ゲームの一部など）に効果音や曲を付けていく。

目的: 身の回りの出来事やテレビ、その他のメディアには、音や音楽が不可欠であるという認識を持ってもらう（オーディオビジュアルの関係性に対する意識を高める）。演奏や作曲の他にも、サウンドデザインも音楽の仕事の一部としてあるという認識を持ってもらう。

流れ: 各グループに「Ableton」社員または認定トレーナーが講師として加わり、ファシリテーションを行う。事前に音素材を何パターンか用意し、「Ableton Live 10」で動画に合わせてサウンドエフェクトを乗せていく。各グループの作品を発表する。

### ＜②テーマ曲を作ろう＞

内容: グループワークを中心とした音楽制作ワークショップ。今話題になっているトピックを取り上げ、それに合わせたテーマソングを皆で作る（例：オーストラリアの火災問題の場合、動物や自然の気持ちを表現したような楽曲をチームそれぞれ作って発表する）。

目的: 音楽制作だけでなく、世の中の出来事について学べる機会を設ける。典型的な音楽の授業とは異なる新しいフォーマットで音楽に触れ合う機会を提供する。

流れ: 各グループに「Ableton」社員または認定トレーナーが講師としてか加わり、ファシリテーションを行う。各テーマに合わせた音素材を事前に用意し、「Ableton Live 10」で組み合わせたり、「Push2」を活用して打ち込みをしたりし、曲の構築をする。各グループの作品を発表する。

### ＜③Ableton Push を使って〇〇を演奏してみよう＞

内容: 参加者がよく知っている曲（例:パプリカ）の各構成要素をドラム担当、メロディー担当などについてチーム内で役割分担して、「Push2」を使用して合奏を行う。

目的: リコーダーやピアノとは異なる形の楽器を使えば違う演奏の仕方ができるという認識を持ってもらう。リズムや和音などの音楽理論について新しい形で学ぶ機会を設ける。1つの作品を皆で協力して作ることで、ポジティブな音楽体験を参加者の間で共有できる。

流れ: 各グループに「Ableton」社員または認定トレーナーが講師としてか加わり、ファシリテーションを行う。各パートを事前に用意し、曲の構成や演奏の仕方流れを学ぶ。皆で最後に合奏する。

### ＜④トラックメイキングをしましょう＞

内容: 小学生に人気な曲をアレンジする。最後では作成した作品を発表する。

目的: 「Ableton」のDTMツールを用いて、新しい形で音楽を学ぶ機会を作ること。楽曲の構成や和音などの音楽理論について新しい形で学ぶ機会を設ける。1つの作品を皆で協力して作ることで、ポジティブな音楽体験を参加者の間で共有できる。

流れ: 各グループに「Ableton」社員または認定トレーナーが講師として加わり、ファシリテーションを行う。楽曲の素材を事前に用意し、曲の構成やアレンジの仕方流れを学ぶ。最後に完成した作品を発表する。

実際では、ワークショップ③と④を合併し、模倣現象の発生を環境デザインの視点にとり入れたワークショップを企画し、実際に運用を試みる。

### 4.3.3 ワークショップの企画（決定案）

本章の4.2のフィードバックに基づいて、ワークショップの内容と具体的な流れを決定した。前節で紹介された「Ableton Pushを使って〇〇を演奏してみよう」、「トラックメイキングをしましょう」この二つのワークショップを一つにして、「Ableton Pushを使って〇〇を演奏・創作してみよう」を今回のワークショップ企画の決定案とする。

#### <ワークショップの基本情報>

開催時間: 2020年6月

場所: 協生館 3F KMD (スタジオ)

イベント時間: 1時間30分

参加者数: 12名(4人グループ)

対象: 音楽づくりに興味がある小学校高年生

機材: 「Ableton Live」が搭載されたパソコン4台、「Push2」4台

現場スタッフ: 5名



| 進行      | 内容                   | 設計要件                                      |
|---------|----------------------|---|
| アイスブレイク | 好きなアーティストを紹介する       | 参加者が好きなテーマを引き出す、自由に発揮できる時間を作る             |
| テーマ紹介   | 音楽はどうやって出来上がっているのを説明 | DTMという概念の導入                               |
| 演奏練習    | 講師と一緒に実機操作しながら使い方を学ぶ | 講師が操作の仕方を詳しく口頭で説明するより、参加者が講師の操作を合わせて進めること |
|         | ドラムパタンをチームで演奏する      | リズム感覚を掴める同時にチームメンバの連携を高める                 |
| 演奏part  | パブリカを演奏する            | 参加者たちがよく知っている曲を選定する                       |
|         | 楽曲の構成を簡素化            | 小学生でもできる難易度                               |
|         | Push2デバイスの点灯による提示    | リズムゲーム感覚で操作できる                            |
|         | 楽器による役割分担            | 和声の理解でき、好きな楽器を選べる                         |
| 創作part  | チーム内で交流しながら曲風を決める    | 参加者が興味を持つテーマに設定する                         |
|         | 演奏した内容を音色や流れでアレンジ    | 自由に発揮できる時間を設定し、好きなテーマができる                 |
| 発表      | 創作の工夫を説明する           | 他の参加者に共感させる                               |
| ナビゲーション | チームごとに1人講師を常時に設置     | ナビゲーションがアウトプットに繋がる                        |

図 4.12 ワークショップの設計要件

### <当日の流れ>

はじめに、アイスブレイクを行い、自分が好きなアーティストを紹介する。

そのあと、テーマについて紹介し、普段みんなが聞かれたら音楽はどうやって出来上がっているについて、「Ableton Live 10」上で具体例を使えながら、いわゆるDTMという概念を説明する。「Ableton Push2」および「Ableton Live 10」の注意点を説明した上で、講師と一緒に簡単なリズムで構成されたドラムパターンを演奏してみる。ドラム音色により役割を分担し、演奏の中でリズム感覚を掴んでもらい、基本的な操作を練習する。

練習終了後、メロディーなどが簡素化したバージョンの「パブリカ」の演奏を行う。「Ableton Push2」では同時に複数人数で操作可能な機能があるので、チーム内で各楽器の役割を分担し、リアルタイムでの同時演奏ができる。その際、もしチーム内で同じ楽器を演奏したい場合が発生したら、同じ楽器の異なる音色に切り替える。実際では、「Ableton live 10」に書き込めた内容を再生しながら、「Ableton Push2」はそれと合わせて、ボタンが点灯するので、楽譜をよめるかどうかにもかかわらず、リズムゲーム的な感覚で演奏できる。この時点から、ナビゲーション役として1チームに1人の講師を付け加えて、リズムやタイミングなどについて

て、サポートし、実際に演奏した内容を「Ableton live 10」に書き込める。

引き続き、書き込めた内容をアレンジするパートを行う。チーム内で交流しながら、作りたい曲風を決め、自由に楽曲の音色や流れをアレンジし、自分たちのリミックス曲を作成してみる。もし曲風に関するイメージ着かなかった場合、講師は子どもたちとコミュニケーションを取りながら、表現したい雰囲気の様子について、サポートを行う。

最後では、各チームにより発表を行い、自分たちの工夫やこだわりを説明してみる。

このワークショップのフィードバックのために本章の4.2に基づいて、以下のようなポイントを考えた。

#### <①ワークショップの方法論について>

- 子どもたちがよくしている曲を選定すること
- 小学校高年生を対象に設定すること
- 実機操作の際に、チームごとに一人スタッフを設置すること

#### <②模倣を発生させる環境デザイン>

- アイスブレイクの際に、好きなアーティストを紹介すること
- 子どもたちがよくしている曲を選定すること
- Push2でリズムゲームぽく操作できること
- チーム内に役割を分担すること
- 子ども自身がやりたい曲風をサポートし、作り出すこと

#### 4.3.4 プロトタイプ ワークショップ の実証

さて、実際に、本研究で行ってきたことを盛り込んだワークショップを企画したが、コロナウィルスの影響によってKMDのスタジオも使用できなくなり、人を集めてのワークショップも行うことができなくなってしまった。ご協力いただいた企業様もこの状況下で大変ご苦勞をされており、実際のワークショップが実機を用いての企画であったことも含め、期間内に再度の実施や他の方法での検討をおこなうことができなかった。そこで、本研究に関わるコロナ下での施策を補論として次章に加え、終論とすることとした。

## 第 5 章

# 終 論 ・ 提 言

### 5.1. コンテンツ製作に関するクリエイティブ活動における ノウハウ習得における、模倣現象の持つ効果的な 役割と可能性についての考察

本章ではこれからのデジタル環境下におけるクリエイティブの宿る場所とその伝承についての仮説について述べる。私は、本論文をとおして、クリエイティブなコンテンツ製作環境のデザインについて考察を行ってきた。今日のDTMツールを用いたDTM音楽コンテンツ製作において、先行するクリエイターを環境的な観点から模倣してノウハウを獲得していくことは社会的な可能性があることを指摘し、模倣がより有効に作動する環境のデザインを考えてきた。実際に、その環境のデザインとして、クリエイティブの伝承という観点から、ワークショップを企画し、準備をしていたが、コロナの影響によりワークショップが実施できなかった。そのことは非常に残念であるが、この現在の環境を加味した上で、よりクリエイティブの伝承が有効に作動する環境のデザインを考えていかねばならないと考えている。その時にも、模倣現象はきっと有効な方法として考えていおかねばならない、という提言にて、本論文を終えることとする。以下、補論として、コロナ化でのコンテンツ製作のノウハウ習得に関する企業や社会的な取組について、現況をまとめることとした。

## 5.2. 補足 コンテンツ制作のノウハウ習得に関するコロナ下での Ableton 社の動き

Ableton の取組として、人気 DAW ソフト「Live 10」無償体験版の利用期間を一時的に 90 日間にまで延長、またすでに無償体験版を利用している場合は、期間延長が自動的に行われ、以前に無償体験版を利用したことがある場合も再利用できる、など、自宅での楽曲制作に使用するインフラソフトとなるものの提供を行った。加えて、フィールド・レコーディングと加算合成を組み合わせたユニークなインストゥルメント Pack「Spectral Textures」の無償配布を開始するなど、この時期であるからこそ使い始めのユーザーを視野に入れたサービス展開を行っている。今後、DTM がどのような状況になっていくのか、視聴者側の環境含めて社会は模索中である。しかし、コンテンツを製作する、というクリエイティブな行為のノウハウを習得する際に、人間のつくりあげてきた模倣的な現象による習得という方法論はこれからも必ず重要な概念である、と考えている。

# 謝 辞

本研究の指導教員であり、暖かい励ましやご指摘をしていただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の石戸奈々子教授に心から感謝いたします。

本研究のみならず、学生生活を支えていただいた慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の前川マルコス貞夫専任講師に心から感謝いたします。

研究指導や論文執筆にて助言を賜りました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の加藤朗教授に心から感謝いたします。

Canvasの飯塚様、DETUNEの佐野様およびKORGの岩田様には、ワークショップで、多くの貴重な経験をさせていただき、視野を広げるきっかけを与えてくださったことに、心より感謝申し上げます。

研究を進めるにあたりお世話になりました、Ableton社の鶴田さくら様に対しましても、厚く感謝申し上げます。

本稿の執筆に際し、サポートいただいた堀井元就、土屋慧太郎に感謝の意を表します。

## 参 考 文 献

- [1] 加藤綾子, 須藤修. 技術変化と自生的な生産活動の顕在化—音楽の生産消費に関するアンケート調査. 第75回全国大会講演論文集, Vol. 2013, No. 1, pp. 361–362, mar 2013. URL: <https://ci.nii.ac.jp/naid/170000092092/>.
- [2] 山内祐平, 森玲奈, 安斎勇樹. ワークショップデザイン論. 慶應義塾大学出版会, 2013.6.
- [3] クロード・レヴィ=ストロース. 野生の思考. みすず書房, 1976.
- [4] ヴァルター・ベンヤミン. 複製技術時代の芸術. 晶文社, 2012.

# 付 録

## A. Ableton との提携資料 (付録)



図 A.1 Project 提案資料 01





図 A.2 Project 提案資料 02



図 A.3 Project 提案資料 03

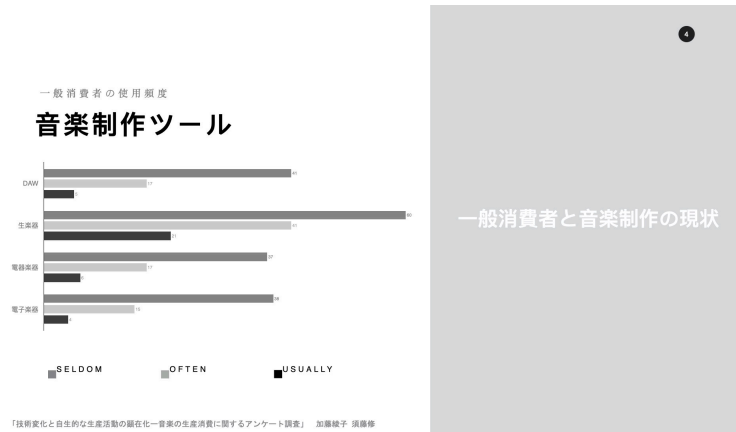


図 A.4 Project 提案資料 04

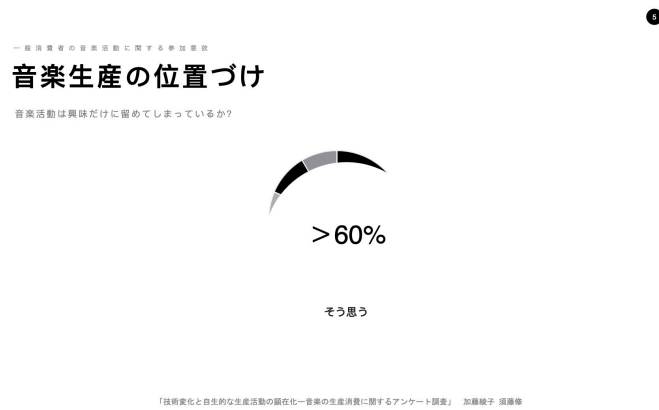


図 A.5 Project 提案資料 05

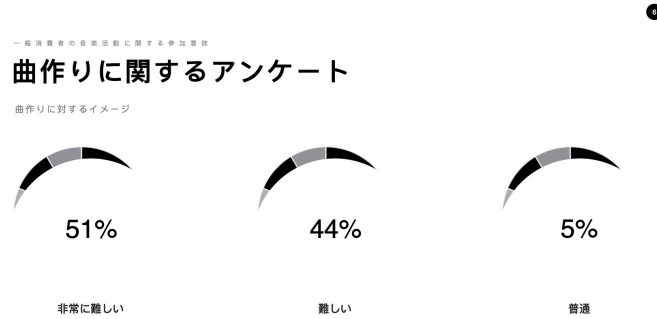


図 A.6 Project 提案資料 06

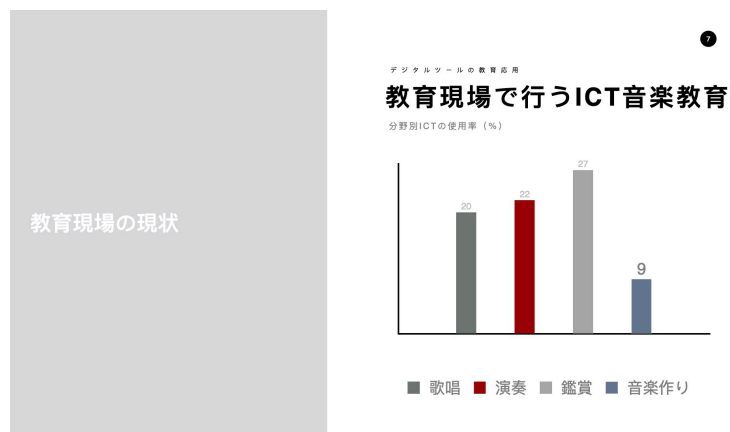


図 A.7 Project 提案資料 07

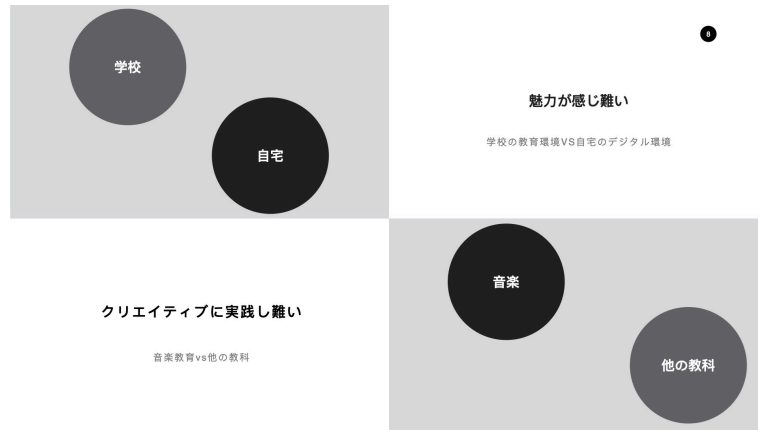


図 A.8 Project 提案資料 08

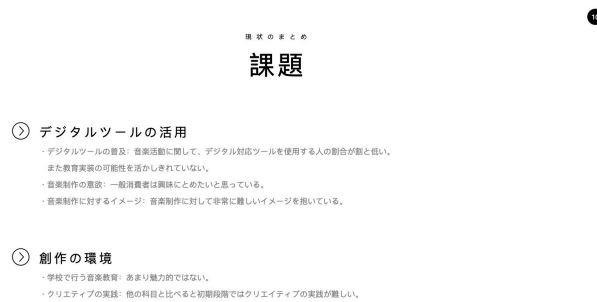


図 A.9 Project 提案資料 09




図 A.10 Project 提案資料 10



図 A.11 Project 提案資料 11

### Abletonのサポート範囲



- Ableton認定トレーナーやその他ゲストの派遣と費用の負担
- 各企画で使用するAbleton製品の提供
- 今後施設に導入を希望であればマルチライセンス購入のお見積もり
- Abletonノベルティグッズの提供
- AbletonオフィシャルSNSより告知と拡散
- Abletonデザインチームによる告知媒体のデザイン
- 企画に関わるKMDの方々へのライセンス無償提供

\*その他ご希望があれば要相談

図 A.12 Project 提案資料 12