### JASMIM ジャーナル (日本音楽即興学会誌) vol. 4

2019年7月18日発行

発行者:日本音楽即興学会

目次

### 巻頭言

日本音楽即興学会編集委員会 2

### 研究報告

即興演奏を伴うカードゲーム《ヤクアテ》の開発—集団即興演奏における各演奏者の役割と 性格に着目して

Developing the "YAKUATE" a Card Game with Improvisation—Focusing on the Role and Character of Each Player in Group Improvisation / 寺内大輔 3

### 第10回大会報告

井上春緒 18

### 書評

Experimental Music since 1970/若尾 裕 20

#### 巻頭言

今号はこれまで担当してきました編集委員会としての最後の担当の発刊です。 2019年4月より新編集委員会の担当となります。

この委員会は2016年の vol.1 から vol.4 まで計4号を発刊しました。学会発足から投稿が何年もなかったことを考えますと、これはまずは発展期と位置付けることができるかもしれません。そしてここまでは、さまざまに初めてのことに遭遇し、その都度対応するということの連続でした。

学会誌の発行は学会というものの機能のなかで最も重要なものなので、今後さらに投稿が増え学会誌としての認知度が上がることを期待し、次委員会にバトンタッチしたいと思います。

(日本音楽即興学会前編集委員会 若尾裕、三島郁、沼田里衣)

2019年4月より現体制となりました。前委員会からの申し送りを受けて、新委員会では本学会誌の定期刊行を目指し、現在、投稿規定や査読システムなどの改訂作業を進めております。

具体的には、この学会誌の学術的認知度を上げるべく、ISSN の取得、CiNii や国会図書館等のデーターベースへの登録に取り組んでいます。新しいシステムが決まり次第、本学会のホームページに掲載しますので、ご確認ください。また、学会誌発行に関してご意見がございましたら、学会事務局までお知らせいただければ幸いです。

本学会誌をより充実したものにするために、皆さまの積極的な投稿をお待ちしております。どうぞよろしくお願いいたします。

(日本音楽即興学会新編集委員会 岡崎香奈、田中順子、大類朋美、嶋田久美)

### 研究報告

即興演奏を伴うカードゲーム《ヤクアテ》の開発

集団即興演奏における各演奏者の役割と性格に着目して

### Developing the "YAKUATE" a Card Game with Improvisation

Focusing on the Role and Character of Each Player in Group Improvisation

#### 寺内大輔

### Daisuke Terauchi

#### 1. はじめに

2017年,筆者は、即興演奏を伴うカードゲーム《ヤクアテ》を開発した。開発にあたっては、即興演奏家でもある筆者の、集団即興演奏における各演奏者の役割と性格に対する問題意識が出発点となっている。また、カードゲーム化するにあたり、他のカードゲームの仕組みについても参照した。

本稿は、開発の背景および開発過程を述べることを目的とする。まず、本稿が扱う集団即 興演奏およびカードゲームの定義を確認し(2章)、着想に至るまでの経緯を述べ(3 章)、開発したゲームの概要および開発の際に参照したカードゲームについて述べる(4 章)。なお、開発されたカードゲーム《ヤクアテ》のプレイヤー向けインストラクション を、本稿末に付録として示す。

#### 2. 本稿における集団即興演奏およびカードゲームの定義

カードゲームおよび集団即興演奏という言葉の定義は一律ではない。そのため,まず,本稿におけるこれらの語がどのようなものを指すのかを明確にしておく必要があるだろう。本稿におけるカードゲームとは,カードを使って行うゲームを指す。トランプや花札のように様々なゲームに用いられるカードデッキを使うもののみならず,《ウノ(UNO)》(1971,マール・ロビンズ(Merle Robbins)作),《水道管ゲーム(Water Works)》(1976,パーカー・ブラザーズ社)などのようにそのゲーム専用のオリジナルのカードデッキを用いるもの,《ポケモンカードゲーム》(1996,クリーチャーズ社(開発),ポケモン社(販売))のように,決められた範囲内でプレイヤー自身がカードデッキを作って遊ぶゲームなども含む。集団即興演奏については,2~10名程度の人数において,どのような音楽的背景をもつ人でも演奏に参加できるもの一すなわち,特定のイディオムや経験の多少,用いる楽器や機器の違いが問われない即興演奏を指すこととする。

### 3. 着想に至るまでの経緯

本章では、カードゲーム《ヤクアテ》開発の着想に至るまでの経緯を述べる。

### 3.1. 集団即興演奏における各演奏者の役割

前述したように、《ヤクアテ》開発の出発点は、集団即興演奏における各演奏者の役割と 性格に対する問題意識であった。

まず、役割について述べる。ここでの役割とは、各演奏者の担当楽器ではなく、他の演奏者との関係によって生じる合奏のなかでの役割を指す。例えば、演奏者 A が目立つ旋律を演奏し、他の演奏者がそれを引き立てる演奏をしていた場合、演奏者 A を「主役」、他の演奏者を「脇役」とみなすことができるだろう。すなわち、役割は、各演奏者が行っている演奏行動が他の演奏者の演奏行動と関係づけられることによって生じるのである。そのため、必ずしも大きな音を出したり激しい演奏をしたりしている演奏者が「主役」になるとは限らない一時には、沈黙を保っている演奏者が「主役」に見える場合もあろう。

さて、前掲の例では、「主役」「脇役」といった、劇や映画の登場人物の関係性から生じる役割に準えた語を用いたが、集団即興演奏のコンテクストにおいては、こうした役割を示す語はない。しかしながら、こうした役割を演奏中に意識している即興演奏家は少なくない。例えば、野村・片岡(2004)は、即興演奏の方法について述べた著書のなかで、「相手との『関係性』の変化に対応する」ことの重要性を述べており、そのなかには「ソロ(=目立つ)」「対等(=真似をする)」「伴奏(=支える、繰り返す)」という3つの関係を挙げている(p. 107)。。

#### 3.2. 集団即興演奏における各演奏者の性格

このような役割は、演奏に先立ってあらかじめ決めておくこともできるが、そうでない場合、演奏中の他の演奏者との関係によって生じるため、常に変化する可能性がある流動的なものとなる。そして、他の演奏者との関係は、各演奏者の性格が反映されていることが少なくない。即興演奏家の臼井康浩は、その点を強く意識している演奏家のひとりである。彼は、自身の即興演奏の方法論について述べたエッセイのなかで、8つの「思考の仕方・行動の仕方のタイプ」を挙げているが、これもグループ全体のなかでの役割と深く関係している(表 1)。

表1 臼井による8つの「!	思考の仕方・行動の仕方のタイプ」	(臼井 2010:4-5) "
マイプの名称	タイプの特徴	

タイプの名称	タイプの特徴
1) クリエイター, アイデアマン	アイデアがどんどん浮かび直ぐに行動できる
2) スター	カリスマ性があって居るだけで存在感がある
3) チーム	バンドを作って沢山のミュージシャンをまとめるのが得意
4) 組み合わせ,バリエーション	人脈が広くて、人と人を繋げて特別感のある組み合わせをプ
	ロデュースできる
5) タイミング	観察力が鋭く、人が作ったアイデアを発展させタイミングよ
	く効果的に打ち出せる人
6) コツコツ積重ね	コツコツと自分に徹してスタイルを構築する人
7) 分析	きめ細かく分析、評価して整理整頓して型を作るのが好きな
	人
8) メカニック	こまかな事に気づき、改善して完璧なスタイルを構築するの
	が好き メカニカルなアプローチが好き

また、アメリカの作曲家ジョン・ゾーン(John Zorn)は、彼の考案した集団即興演奏のゲームピース《コブラ》に、各演奏者の性格の違いが合奏のなかでの役割を作り出すことを、次のように述べている。

押しの強い人たちも必要だろう。従順な人たちも必要だろう。ユーモアのセンスのある人たちも必要だろう。イヤなヤツ (asshole) だって必要だろう。いろんな人たちがいて作品が動き出す。 (中略) 私は社会の縮図を作るのさ。みんなが自分自身のポジションを見出すようなね (Bailey 1992: 77-78)。

実際, 《コブラ》は, 演奏から浮かび上がる各演奏者の「性格」や「人柄」のようなアイデンティティを観察することも, 鑑賞の楽しみのひとつである。

以上のような経緯から、筆者は、集団即興演奏において、ある役割や性格を演じながら即 興演奏する行為と、そのような演奏者の役割や性格を観察・推理する行為をゲーム化するこ とよって、集団即興演奏の新たな見方・楽しみ方を提案したいと考えたのである。 4. ゲームの概要と開発過程で検討した点

ここでは、ゲームの概要を、参照したカードゲームについて触れながら述べる。

#### 4.1. 基本構造の構築

プレイ人数は、演奏者 5 名、聴衆は 5~10 名とする。演奏者は、あらかじめ秘密裏に与えられた役割に沿った即興演奏を行う。聴衆は、演奏者一人ひとりがどのような役割に基づいて演奏しているかを即興演奏から推理する。これがゲームの基本構造である。

何らかの行為から、各プレイヤーに与えられた設定を見抜くという点は、一般的に《人狼ゲーム》という呼称で親しまれている《汝は人狼なりや?(Are You a Werewolf?)》(2001, Looney Labs.社)に代表される演劇的なゲームによくみられる。《汝は人狼なりや?》はプレイヤー同士の会話が推理対象であるが、会話以外の行為が推理対象となるゲームもある。《エセ芸術家ニューヨークに行く》(2014, オインクゲームズ社)は、絵を描くという行為を観察することによってプレイヤーに与えられた設定を推理するゲームである。"。筆者が開発した《ヤクアテ》の場合は、推理の対象が集団即興演奏ということになる。

### 4.2. 演奏者の役割・人柄の設定

《ヤクアテ》では、演奏者の役割・性格を次の5種とした。アンサンブルの主役であり最も目立った存在である「スタープレイヤー」、他のメンバーの演奏からあまり影響を受けずに演奏する「マイペースプレイヤー」、他のメンバーの動きに気を配りアンサンブル全体にとっての適切な行動を考える「気配りプレイヤー」、自由奔放な行動で合奏を攪乱する「トリックスター」、はとんど音を出さないが大切なタイミングで効果的な音を出す「狩人」である。これらは、筆者自身の集団即興演奏の演奏経験および鑑賞経験を振り返りながら、集団即興演奏における演奏者間の関係性を特徴づける役割を単純化したものである。

### 4.3. ゲームプレイにおいて演奏者と聴衆に課せられた行為

演奏者となるプレイヤーには、偶然引いたカード(「役割カード」と呼ぶ)に書かれた役割・性格を演じながら集団即興演奏を行うことが課せられる。ただし、その役割・性格をあまりにもあからさまに演じてはならない(詳しくは後述する)。他方、聴衆となるプレイヤーには、配布された「役割説明カード」に書かれた5つの役割・性格のなかから、各プレイヤーにあてはまるものを実際の演奏から推理し、配布された解答シートに記入することが課せられる。

#### 4.4. 勝利条件の設定

演奏終了後に聴衆が推理した演奏者の役割の答え合わせを行う。演奏者となるプレイヤーは、自らの役割を聴衆に当ててもらうことでポイントを得ることができる。ただし、全員に正解されてしまうとポイントはゼロとなる。一方、聴衆となるプレイヤーは、演奏者の役割を当てることができればポイントを得ることができる。演奏者となるプレイヤー、聴衆となるプレイヤーそれぞれから、最も多くのポイントを得たプレイヤーが勝利となる。

この勝利条件を考えるうえで、筆者が参照したのが、《ディクシット (DiXit)》 (2008) である。聴衆が各演奏者の役割を推理するゲームでは、各演奏者の演奏中の振る舞いがあからさまに何らかの役割を示すようではゲームが成立しないからである。《ディクシット》は、カードに書かれた絵について語る1名のプレイヤー (語り部)と、それがどのカードの絵についての語りなのかを当てる複数名のプレイヤーとの間で行われる推理ゲームである。このゲームのルールにおける秀逸な点は、全員正解、あるいは全員不正解になった場合、語り部がポイントを取得できなくなっているということである。このルールがあるため、語り部には、あからさまな語りでもなく、的外れな語りでもない、適度に曖昧な語りが求められるのである。《ヤクアテ》にも同様のルールを加えることにより、演奏者が何らかの役割・性格をあからさまににおわせる行為をしないための制限をかけた。また、このルールは、演奏結果としての音響にも影響を及ぼすと考えられる。各演奏者が適度に曖昧な役割を演じようとすることによって、各楽器の音楽的役割がより豊かなものになることが期待されるのである。

以上が、ゲームの概要と開発過程で検討した点である。**2017** 年 **12** 月にテストプレイを行い、完成に至った $^{\text{vii}}$ 。

#### 5. おわりに

本稿では、《ヤクアテ》開発の背景および開発過程を述べた。

演奏者や聴衆が、各演奏者の役割や性格を意識することは、音楽を、単なる音響現象としてだけでなく演奏行為による音楽的対話として捉える視点に基づいている。それは、本稿3章で述べたように、集団即興演奏の実践や鑑賞へのアプローチとして、これまでにも意識されてきたことではあった。このたびの開発は、そのことをより明確に可視化する試みでもあったように思う。

集団即興演奏にカードを用いること自体は、前述の《コブラ》など、いくつかの先行例があるが、聴衆が直接参加できる仕組みを導入し、各演奏者の役割を「演じる/推理する」という行為を導入したコンセプトの作品やゲームは、管見の限り先行例が見当たらない。カードゲームおよび集団即興演奏の両分野において先進的な一例になり得るかもしれない。

《ヤクアテ》は、プレイ人数が多いことや、集団即興演奏を行うといった性格から、おそらくは広く一般的に楽しまれるゲームにはならないだろう。だが、たとえ一部の愛好者の間であっても、このゲームの楽しみを味わっていただければ、開発者としてこれほど嬉しいことはない。

また、《ヤクアテ》は、ゲームとして楽しんだり、演奏会の一演目として行ったりすることを第一義として開発したものであるが、筆者は、さらに様々な教育現場で用いる学習材としての可能性もあるのではないかと考えている。この点については、今後の研究課題のひとつとさせて頂きたい。

次ページからは、本稿の付録として、《ヤクアテ》プレイヤー向けインストラクション(日本語版および英語版)を示すix。

# 《ヤクアテ》

#### 概要:

本ゲームは、特定の役割を意識しながら行う即興演奏を使ったゲームです。プレイ人数は、演奏者5名、聴衆は5~10名です。演奏者は、それぞれアンサンブルのなかでの役割が秘密裏に与えられ、その役割に応じた即興演奏を行います。聴衆は、演奏者一人ひとりがどのような役割に基づいて演奏しているかを即興演奏から推理します。演奏終了後に答え合わせを行い、聴衆は、演奏者の役割を当てることができればポイントを得ることができます。一方、演奏者は、自らの役割を聴衆に当ててもらうことでポイントを得ることができます。ただし、全員に正解されてしまうとポイントはゼロになってしまいます。聴衆、演奏者それぞれ、最もポイントを得た人が勝利となります。

### 遊び方:

プレイ人数は,演奏者5名+聴衆5~ 10名です。

演奏者は、それぞれの役割を秘密裏に与えられ、その役割に応じた即興演奏を行います(他の演奏者の役割を知ることもできません)。用いる楽器は何でもかまいません(楽器を用いずに行ってもかまいません)。

聴衆は,演奏者一人ひとりがどのような役割に基づいて演奏しているかを即興演奏から推理します。

演奏者の役割は、右の「役割説明カード」に書かれている5種類です。 「役割説明カード」は、ゲームに参加している人全員が1枚ずつ持っておきます。

# 役割説明カード

### スタープレイヤー

このアンサンブルの主役です。 他のメンバーを引き立て役にして, おいしいところをかっさらいます。

### マイペースプレイヤー

他のメンバーの演奏には お構いなしに、わが道を行くプレーヤーです。

### 気配りプレイヤー

すべてのメンバーに気を配り、 アンサンブル全体にとっての 適切な行動を考えるタイプです。

### トリックスター

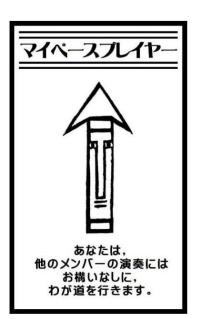
自由奔放な行動で、 がいないするタイプです。

### 粉人

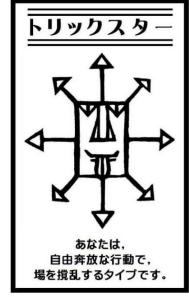
普段は無口で冷静沈着な聴き手ですが、 ここぞという時に 効果的な音を出します。 演奏者は、伏せた状態で置かれた 5 枚の「役割カード」の中から、自分のカードを 1 枚取ります。取ったら、そのカードがどのカードかをこっそり確かめてください。

一人ひとりの演奏者は、自分以外の演奏者に配布されたカードを知ることはできません。











演奏者は、自らの役割を聴衆に当ててもらうことでポイントを得ることができます。ただし、聴衆全員に正解されてしまうとポイントはゼロになってしまいますので、あまりにもあからさまに当てられてしまわないよう気をつけましょう。

聴衆には、「役割説明カード」とともに、次の「解答シート」が配布されます。

まずは、それぞれの演奏者が「演奏者A」~「演奏者E」のいずれになるのかを決め、演奏者と聴衆で相互に確認しましょう。聴衆は、「解答シート」の「演奏者A」~「演奏者E」の下の余白に、「〇〇さん」、「ピアノ」など、演奏者の名前や担当楽器をメモしておきましょう。

	演奏者 A		演奏者 B		演奏者 C		演奏者 D		演奏者 E
(	)スター								
(	)マイペース	(	)マイペース	(	)マイペース	(	)マイペース	(	) マイペース
(	)気配り								
(	)トリック	(	) トリック	(	) トリック	(	) トリック	(	)トリック
(	)狩人								

合計点 点

さあ、いよいよ演奏です。演奏はおよそ3~5分です。

聴衆は、実際の演奏を観ながら、各演奏者がどのような役割を与えられているかを推理 し、各演奏者に合致していると思われる役割に○をつけましょう。

演奏終了後,答え合わせを行います。各演奏者は,ひとりずつ「私は○○でした」と,自分の役割を告白します。聴衆は,正解していたら手を挙げます。

演奏者は、手が挙がった人数ぶんポイントが入ります(ただし、全員の手が挙がった場合はゼロ)。

聴衆は、ひとつ正解するごとに1ポイント入ります(すべて正解で5ポイント)。

聴衆,演奏者,それぞれ最もポイントを得た人が勝利となります。 (聴衆と演奏者との間でポイントを競うものではありません)。

### 応用ルール

次のようにルールをアレンジして遊ぶこともできます。

ここでは、2つの応用ルールを紹介しますが、ほかにも、様々な応用ルールが考えられますので、みなさんで新しいルールを考えてみてください。

### 応用ルール1

役割のバランスを変えるルールです。

基本ルールでは、5種類すべての「役割カード」を 1 枚ずつ用いますが、このルールでは、用いる5枚のカードの内訳をあらかじめ変えておきます。

例えば、5枚の内訳を「スタープレイヤー0枚、マイペースプレイヤー0枚、気配りプレイヤー1枚、トリックスター1枚、狩人を3枚」にしたり、「スタープレイヤー1枚、マイペースプレイヤー0枚、気配りプレイヤー4枚、トリックスター0枚、狩人0枚」にしたりするなど、様々な可能性が考えられます。

演奏を始めるまえに、聴衆にも演奏者にも、どのカードが何枚あるかを公表しておきます。そのとき、聴衆は、「解答シート」にメモをしておいてもかまいません。

「役割カード」のバランスが変わることで、回答の難易度が上がるだけでなく、様々な特徴をもった即興演奏が楽しめます。

### 応用ルール2

「役割カード」を3セット、全15枚のカードを使うルールです。

役割を当てる難易度が高くなります。

まず、各演奏者が「役割カード」を3枚ずつ取ります。同じ役割が2枚以上あってもかまいません。

演奏者は3枚の「役割カード」を、1枚ずつすべて使って演奏します。3枚の「役割カード」は、どのような順番で用いてもかまいません。役割を変えるタイミングも自由ですが、前のカードに戻ることはできません。

聴衆は、すべての演奏者のすべてのカードを推理します。

あとは基本ルールと同じですが、このルールで遊ぶときには、演奏時間は5分~10分がよいでしょう。

ゲームに用いる「役割説明カード」、「役割カード」、「解答シート」は、以下のウェブサイトでダウンロードできます(2018 年 12 月現在)。

http://dterauchi.com/yakuate.html

「ヤクアテ」 作:寺内大輔 カードイラスト:丸町年和

## **YAKUATE**

# An improvisation role play game involving active inference of roles in performance

### Abstract

This is a card game using music improvisation that relies on consciousness of each player's specific role. The game requires 5 members as performers and 5-10 people as an audience. Each performer is secretly given a specific role in the ensemble and performs their improvisation according to that role. The audience infers each role of all performers from the nature of their improvisation. After the performance each performer informs the audience of their particular role. The audience is awarded points if they guessed the performers' roles correctly. On the other hand, performers can also get points if their own roles are identified by the audience correctly. However, if all members of the audience can correctly guess his/her role, the performer cannot get any points. Among both the audience and performers, respectively, the player who receives the most points is the winner.

### Rules

The game requires 5 members as performers and 5-10 people as an audience. Performers are given their specific roles in secret and must improvise according to these roles (they are not permitted to know the other players' roles.) They can use any instrument they like, or they may choose to perform without any musical instruments.

The audience must infer each role of all performers from their improvisation.

The 5 roles of the performers are described in the "Explanation of roles" cards.

Everyone in the game must hold 1 "Explanation of roles" card.

# **Explanation of roles**

### Star Performer

Star in the ensemble. This performer always stands out the most and has the most important role.

### My Pace Performer

This performer does not care about the performance by others. He/She always performs at his/her own pace.

### Attentive Performer

This performer is attentive to others. He/She always cares about creating a good performance among the whole ensemble.

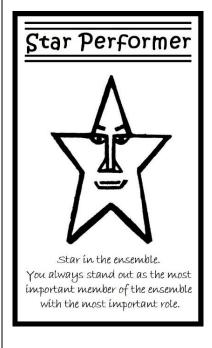
### Trickster

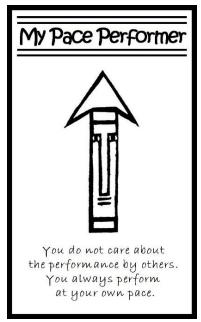
This performer disturbs or provides confusion within the ensemble with freewheeling behavior.

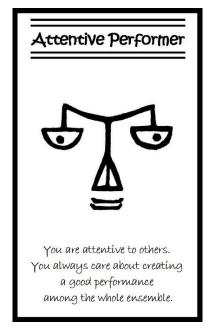
### Hunter

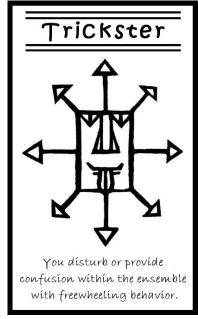
This performer is usually a reticent listener, but he/she performs effectively at crucial times.

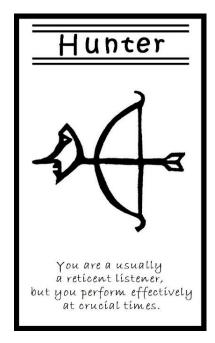
Each performer takes 1 card from a deck of 5 "role cards" that are placed face down in front of them. After they take their cards, each performer should secretly check which card it is. Performers cannot know which cards are distributed to others.











Performers can get points if their own roles are answered by the audience correctly. However, if all audience members can identify roles of a particular performer correctly, that performer cannot receive any points. Be careful not to perform your role too blatantly.

The audience will receive the following "role description card" and "answer sheet".

First, choose a single card for each performer from "performer A" to "performer E", and confirm it with the performer and audience. The audience should write down the names of each of the performers or the instruments used in the margin under each cell of "performer A" through "performer E" on the "answer sheet".

Performer A	Performer A Performer B Performer C		Performer D	Performer E	
( ) Star ( ) My Pace ( ) Attentive ( ) Trickster ( ) Hunter	( ) Star ( ) My Pace ( ) Attentive ( ) Trickster ( ) Hunter	( ) Star ( ) My Pace ( ) Attentive ( ) Trickster ( ) Hunter	( ) Star ( ) My Pace ( ) Attentive ( ) Trickster ( ) Hunter	( ) Star ( ) My Pace ( ) Attentive ( ) Trickster ( ) Hunter	

Total	Score	
IULA		

Now it's time to perform.

The performance takes about three to five minutes.

While watching the actual performance, the audience should infer what role each performer is given and mark the roles that seem to match each performer's performance.

Each performer informs their own role to the audience after the performance saying, "My role was \_\_\_\_\_". The audience raises their hands if they were correct.

The performer can get points for the number of hands raised (However, if all hands are raised, the performer cannot get any points).

The audience receives 1 point for each correct answer (All correct = 5 points).

In the audience and among the performers, respectively, the player who receives the most points becomes the winner.

(It's not a competition between the audience and the performers.).

You can also play by the following rules: I have introduced two groups of rules here, but there are many other possibilities, so please develop your own new rules.

### Rule arrangement 1

This is a rule that changes the balance of roles.

The basic rule is to use each "role card" of all 5 cards, but this rule changes the breakdown of the 5 cards used in advance.

For example, the breakdown of 5 sheets may be "0 star performers, 0 My pace performers, 1 attentive performer, 1 trickster, 3 hunters", "1 star performer, 0 one's own performers, 4 attentive performers, 0 tricksters, 0 hunters" etc.

Before starting the performance, the breakdown of the 5 sheets is announced to both the audience and the performers. The audience writes this information down on the "answer sheet".

Changing the balance of the "role card" increases the difficulty of answering, and you will be able to enjoy a variety of different types of improvisation performance.

### Rule arrangement 2

This rule is to use 3 sets of "role cards" for a total of 15 cards in order to increase the difficulty of inferring roles.

First, each performer takes 3 "role cards". They may have more than one card in the same role.

Each performer performs all 3 of their "role cards", one by one. The 3 "role card" sheets can be used in any order. They can change roles at any time, but they cannot go back to the previous card. The audience must infer every card of every performer.

This is the same as the basic rules, but 5 to 10 minutes is an appropriate duration of performance when using this rule.

You can download "Explanation of roles", "role cards", "Answer sheet" from http://dterauchi.com/yakuate-e.html (As of May, 2019).

### YAKUATE

An improvisation role play game involving active inference of roles in performance

Designed by Daisuke Terauchi Card illustration by Toshikazu Marumachi Dec. 2018 (English translation in May 2019) 注

iカードゲームのカード1セット。

- "即興演奏家でもある筆者もまた,自らの即興演奏の方法について論じたエッセイのなかで,「グループの中で,各演奏者がどういった役割を担っているのかをつかむことで,どう演奏すれば良いかがより捉えやすい」と述べており、そこでは、「主役(演奏の中で、テクスチュアの最も目立つパートを担当している演奏者)」「脇役(主役の次に目立っている演奏者)」「背景(オスティナートやリズムパターンなどによって、音楽的背景を作る演奏者)」の3つを挙げている(寺内2007: p.61)。
- さらに、臼井(2010)は「大友良英さんのように様々なアイデア、コンセプトを次々と同時進行で進められる 才能のある人、圧倒的な存在感とカリスマ性で独自のスタイルを築いている灰野敬二さん、渋さ知らズという 場を提供して、様々なミュージシャンを独自のセンスで引き寄せるように集めて、自由に個性を発揮させるの が天才的な不破大輔さん、修行のごとく、ひたすら自分のスタイルを極め、鍛錬し、洗礼させ誰にも真似でき ない世界を築きあげているカンテーファンさん、独特のメカニカルなシステムを構築し、完璧な型をつくって いる吉田達也さん、あらゆる状況を分析し、きめ細かく整理して存在感をだし、評論家としても活躍する大谷 能生さん、面白い組み合わせや意外なバリエーションを考えて希少性をだす才能のある一楽さん(ドラびで お)、アイデアを暖めて、じっくり世界をつくり、絶妙なタイミングでそれをアピールできる人」と、具体例 も示している(p.3)。
- ▼このゲームの概要は次の通りである。まず、複数のプレイヤーが協力して1枚の絵を描く行為が促される。そのうち、1名を除いた全員が何を書くかを知らされている。何を書くかを知らされていないプレイヤーは、そのことを悟られないように他のプレイヤーと協力して絵を描く。他のプレイヤーは、「何を書くかを知らないプレイヤー」が誰かを推理する。
- マナハマノヴィッチ (2014:81-83) は、トリックスターを、即興演奏における必要不可欠な「遊びの精神」を表象した存在として位置づけ、次のように述べている。「トリックスターは、天真爛漫で、予想できませんし、破壊的であることさえあり、創世記の前から登場し、過去未来、善悪に無頓着にはしゃぎまわります。常に即興的でその行動の結果には無頓着で、危険でさえあり、自分の目論見のみならず他者のものもすべて台無しにしてしまいます」。
- vi Jean-Louis Roubira によって作られたゲーム。2009 年トリック・トラック賞(フランス), 2010 年ドイツ年間ゲーム大賞 (ドイツ) など,数々の賞を受賞している。日本語版も,ホビージャパン社より発売されている。
- \*\*i テストプレイは, 2017 年 12 月 2 日 (土), 日本音楽即興学会第 9 回学術大会(於:京都精華大学)のラウンドテーブル「即興演奏が関係するカードゲームを作りたい(I want to create the card game related improvisation)」において, 同ラウンドテーブルの出席者に参加協力を依頼して行った。
- viii 筆者が 2011 年に開発した《ことばの遊び II, 6~18 名の参加者のために(Word Play II for 6-18 participants)》 もそのひとつである(寺内 2011)。
- ☆ 同インストラクションは, 2018 年 12 月, 「寺内大輔ウェブサイト」内に公開した。 http://dterauchi.com/yakuate.html (2018 年 12 月現在)

#### 参考文献

Bailey Derek 1992 Improvisation: its nature and practice in music, Da Capo Press, Boston.

臼井康浩(2010)「「即興演奏は思考法が全てだ!!!」 ~あなたブランドの音を引き出す最強のインプロ思考法!! ~」http://www.shinrish.net/tmrr/lp/u-text.html(2018/7/28 アクセス)

- 寺内大輔(2007)「自由即興演奏の方法―寺内大輔の実践より」『エリザベト音楽大学研究紀要』, Vol. 27, pp. 53-65
- 寺内大輔(2011)「アンサンブル作品《ことばの遊び II 》の学習材としての意義—即興表現と演奏行為に着目して一」『広島大学大学院教育学研究科紀要(第 1 部)』,60 号,pp.63-71
- ナハマノヴィッチ,スティーヴン(邦訳 2014) 『フリープレイ―人生と芸術におけるインプロヴィゼーション』 若尾裕訳,東京:フィルムアート社.
  - = Nachmanovitch, Stephen 1990 Free Play: Improvisation in Life and Art, Jeremy P. Tarcher/Putnam.
- 野村誠・片岡祐介 (2004) 『CD で聴く!音楽療法のセッション・レシピ集 即興演奏ってどうやるの』あおぞら音楽社

#### 第10回大会報告

井上春緒

2018年12月8日と9日の2日間に渡り、広島市のエリザベト音楽大学にて JASMIM の第10回大会が開催された。本学会にとって10周年にあたる今大会は全体を通して充実した内容であった。

大会テーマは「現代音楽における即興」であり、それぞれの報告や講演、シンポジウムでは現代音楽の作品や音楽家の活動について焦点があてられ議論された。川島素晴氏の基調講演は、西洋古典音楽における現代音楽の黎明期から始まり、コンピュータや人工知能を駆使して展開される現在の現代音楽シーンまでを包括的にとりあげた本大会を象徴する内容であった。作曲家として活躍されている氏の講演は、現代音楽が持つ幅の広さと、歴史の深さを実感できる興味深いものであった。二日目のシンポジウムにおいては、エリザベト音楽大学において教鞭をとるジョン・コール氏、川上統氏、そして川島氏による実演を踏まえたディスカッションが展開された。コール氏の発表では、彼の指導するエリザベト音楽大学の学生によってコーネリアス・カーデューの音響詩 The Great Learning が歌われた。一方、川上氏はチェロによる西洋音楽の語法に基づいた即興と完全にフリーな即興を個別におこなった。ポリフォニックで空間的な広がりをもつ前者と一音への集中と身体性を意識させる後者の即興演奏に対するアプローチは対照的であり、川島氏の前日の講演テーマを具体化する内容でもあった。

以下、その他の発表についてごく簡単に記す。

長嶋洋一氏はコンピュータ音楽における現代音楽の最前線について、いくつかの事例をもとに 発表した。アルゴリズムを用いた即興音楽の現在進行形の状況が、海外の関連学会の現状を含め 紹介された刺激的な内容であった。長山弘氏は、小学校の音楽教育においてライブコーディング を取り入れる可能性について報告をおこなった。プログラミングが初等教育において重要視され ている今日、プログラミングを即興的におこなう新しい音楽表現であるライブコーディングは大 きな可能性を秘めていると感じさせる内容であった。宇野優花氏は「頭の中で作る音楽」という 題名で演奏発表をおこなった。サンプラーを使った、アンビエントのような音楽表現は、日常生 活におけるイマジネーションを具現化したものであるらしく、なにか具体的でもあり抽象的でも あるような曖昧性が面白みになっていた。大類朋美氏の報告は、ご本人の教える音楽学生を事例 に、西洋古典音楽に馴染んできた学生がどのように即興演奏を習得することが可能かを模索した ものであった。記譜法に基づく演奏が主流である西洋古典音楽において、どのように自由な即興 演奏の習得が可能になるかは、明確な方法論が構築されていくことで可能になると感じさせるも のであった。安藤大地氏の報告は、アルトサックスを習得する過程における違和感を客観的に分 析することで、ジャズのフレージングにおける音楽理論の特徴を浮き彫りにするものであった。 イディオムが異なる音楽実践を習得過程における実体験から分析する方法は、即興を「科学的」 に研究する上でのモデルを提示するものであった。永田実穂氏はドラムサークルのファシリテー ターの経験から、集団でおこなう即興演奏をどのように成功へと導くかについて実例をもとに発 表した。なすがままにまかせればカオスを招き、個人の欲求を制御しすぎれば音楽する喜びを削 いでしまうという中で、バランスをとりながらサークルを導いていくことの難しさを実感できる 内容であった。最後は、筆者による演奏発表であった。インド音楽のタブラーとパンギの木の実 の鳴り物をディレーとルーパーによって反復させた民族音楽を基調とした実験音楽であった。イ ンド音楽は即興演奏の宝庫であり、古典的アプローチも無数にあるが、異文化に属する自分なら では表現ができないかを探ってみたいと思い、模索した結果うまれた表現であった。

このように概観してみると、即興という一つのテーマにそれぞれが多様なアプローチで取り組んでいることがわかる。音楽ジャンルも研究分野も異なる人々が、何か未知な音やことばに出会えるかもしれないという期待から、師走の広島に集結したのが今回の大会であったのではないか。そして、そのような集結が各地で連鎖反応を起こし、巷に即興が蔓延していけば、世の中がもっと面白くなるのではないか。すべての表現は生まれ落ちる時は少なからず即興的であり、その生まれ落ちる時のマグマはきっと生命力と同義語なのだから。

### 書評

Experimental Music since 1970, Jennie Gottschalk, Bloomsbury, 2016

若尾 裕

この本は1992年に訳出出版されたマイケル・ナイマン著(椎名亮輔訳)「実験音楽―ケージとその後」(水声社)の続編を意識したものと思われる。ナイマンの本の原書が1974年の出版で、ゴッチョークの本が2016年なので実に32年も経っていたことになる。

読み始めてみると、私自身の実験音楽像もナイマンの本のへんで止まっていたことに気付かされる。実験音楽というと、この言葉を創始したジョン・ケージのことがすぐに思い浮かぶのだが、彼は1992年に亡くなっていて巨匠化しすでに古典の域に入っている存在なのだから。

この30年余の間、実験音楽はどのような道をたどったのかを、彼女は実に丹念にさまざまな作曲家の作品を取り上げてたどっている。取り上げられている作曲家(この言葉も実験音楽ではもう相当にそぐはない名称になってしまった)たちのなかには、杉本拓、鈴木昭男、角田俊也、中村としまる、足立智美など多くの日本人アーティストがいることも特筆できる。

最近ではいわゆる現代音楽のことを Contemporary Classical Music という言葉も使われるようになり、実験音楽との棲み分けが少々明確になってきたかもしれない。オーケストラや室内楽などのようないわゆるクラシック音楽の延長線上にあるのが Contemporary Classical Music で、ライブハウスやギャラリーで行なわれることが多いのが実験音楽。でもまあ実のところ、そう明確でないものも多くあるのだが。

現在の実験音楽は実に多彩であり、いわゆる現代音楽はクラシック音楽の続きというなかなか大変な任務を負わされているのに対し、実験音楽はそれよりずっと自由で多彩に発展してきているように思われる。本学会のテーマである即興音楽も多く実験音楽のなかでは重要な領域である。実験音楽というものは、クラシック音楽領域のように伝統的技術にこだわらず、発想とおもしろさを中心として発展してきたゆえ、日々のちょっとした気付きからでも面白い音楽を作り出すことができる。つまり発想さえよければ誰でもできる気軽な領域とも言えるのだ。その意味で実に平等な音楽領域なのである。もっとこういう音楽領域は子どもからおとなまで、アマチュアからプロまで楽しめる新しい音楽に発展していくのではないかとさえ私には思えてきた。

蛇足ながら、この本は実は私他の訳で訳出出版されることが計画されている。