

(別刷)

歌唱教材における豊かな表現への試み

— オノマトペの発音に着目して —

森岡 紘子

生涯学習研究

— 聖徳大学生涯学習研究所紀要 —

第17号 別冊

2019年3月

歌唱教材における豊かな表現への試み

— オノマトペの発音に着目して —

森岡 紘子

要旨

歌唱教材にはオノマトペが数多く使用されている。特に子どもの歌には多く取り入れられ、歌の情景を表したり、リズムを与えたりしている。子どもが日常の話し言葉で多く使用するオノマトペが、歌唱教材の中で、どのような役割を果たしているのか、手遊び歌に限定して音楽的視点から分析・考察を試みた。その結果、7つの点においてオノマトペの効用とも言うべき役割が見いだせた。その中の一つ、「音（語感）の楽しさ」という点から、オノマトペの発音に注目し、オノマトペを活かす歌唱方法を検討し示した。

1. はじめに

オノマトペ（擬音語・擬態語）¹⁾は、オノマトペだけで一冊の絵本ができる²⁾ほど、私たちの感性に訴える力がある。音としての面白さ、繰り返すことで生まれる言葉のリズム、発音によるイメージの広がりなど、オノマトペは様々な表現のきっかけを私たちに与える。

子どもの歌³⁾には、オノマトペがたくさん使用されている。筆者は子どもたちがオノマトペの言葉を楽しそうに口ずさんだり、その言葉に合わせて手や身体を動かしたりする場面を数多く見てきた。オノマトペが取り入れられることで、音や動作のイメージが広がり、詳しく言葉で説明しなくとも、直感的に歌の世界を捉え、歌詞の主人公（人や動物、植物や物など）に同化し自分なりの表現を楽しんでいるのだろう。また、子どもの歌に使われているオノマトペは、歌の中で効果音的に用いられったり、曲自体にリズムを与えたりしている。発音する楽しさも相まって、子どもたちは気楽に楽しみ、音楽の大切な要素であるリズムを味わっている。

筆者はこれまでに、子どもの前で歌ったとき、子どもの歌に出てくるオノマトペの発音の仕方によって、子どもの反応が変化する状況を非常に多く経験した。特に手遊び歌⁴⁾に対する反応は顕著であり、筆者がオノマトペを表現するとニコッと表情を変えるという場面に何度も出くわした。手遊び歌では、オノマトペも動きをつけて歌われる。動きが面白いのか、言葉が面白いのか、明確に分析することは難しいものの、一曲の中でオノマトペの箇所を歌ったときに、

子どもの表情が変わったということは、筆者が表現したオノマトペには、子どもが思わずニコッとする要素があったのであろう。

そこで、その時筆者が試みていたことについて振り返ってみた。筆者が手遊び歌を歌う時に試みていたのは、発音を明確にすることであった。筆者はオノマトペのみを重点的に注意して発音していた訳ではないが、オノマトペは音そのものを楽しむことができる部分であるので、多少強調するように発音していた。そして、発音するのと同時に動きを伴うため、動きと発音のスピード感が一致するようにしていた。（例えば「パッ」と「パー」では、手を開くという共通の動きをしても、手を開くスピードが異なる。）手の動きだけでなく、表情もオノマトペから感じる雰囲気に合わせて表情にしていた。

このように筆者の体験を振り返るうち、オノマトペの表現効果を探り、歌唱教材を豊かに表現するためにオノマトペを活かすことができないものかと考えるようになった。

そこで本稿では、手遊び歌の中でオノマトペがどのような役割を果たしているのか、音楽的視点から分析し考察する。そして、手遊び歌に限定し、オノマトペを活かす歌唱方法を検討することを目的とする。

2. 手遊び歌に登場するオノマトペ

オノマトペの種類は非常に膨大であり、幼児の歌唱教材に限定しても、その数をすべて把握することは難しい。そこで、水之浦（2001）の分類を基に、手遊び歌に使用され

ているオノマトペを選出する。水之浦はオノマトペに関する研究の中で、幼児用の絵本や歌、施設などで実際に使用されている言葉から絞り込み、オノマトペを種類別に分類し、さらに使われ方についても分類し整理することを試みた。水之浦によると、オノマトペの分類は、幼児が経験する範囲内において、大きく擬態語と擬音語に分けて整理されている。さらに擬態語を①人間の行動②人間（幼児）の感覚③形態・状態に分類し、擬音語を①人からうまれる音②物からうまれる音③動物に分類している。他に水に関するオノマトペを独立したものとして取り上げている。水之浦が示した擬態語、擬音語には、手遊び歌に使用されている言葉が多く見られた。水之浦の分類に従って、手遊び歌に使用されているオノマトペが、手遊び歌の中でどのような役割を果たしているのか分析、考察していく。なお、水之浦が示したオノマトペは平仮名で、手遊び歌のオノマトペは楽譜に記載された表記に合わせて記述する。

(1) 手遊び歌に登場する擬態語

まず、擬態語から数例挙げる。前述したように、水之浦は擬態語を大きく3種類に区分している。その区分に合わせて、手遊び歌に使用されている言葉を選出する。

I 人間の行動…とことこ、ぱっ（と）、さっ（と）など

II 人間（幼児）の感覚…ほかほか、ほかほか、ちくちくなど

III 形態・状態…ふわふわ、ひらひら、ころころ、くるくる、ぐるぐる、ぴたっ（と）、きらきらなど

手遊び歌には、主人公（人や物）が登場し、歌の物語の中で主人公の動きを描くときなどに擬態語が用いられることが多い。Iについて、「トコトコトコちゃん」（作詞・作曲／鈴木克枝）を例に挙げる。この曲は「トコトコトコちゃんさんぼして バナナふんじゃった」という歌詞で歌われるが、「トコトコ」というオノマトペで主人公のトコちゃんが調子よく歩く姿を表している。手の動きは、「チョコキの指を足のように動かす」と示されている。歌の出だしの「トコトコトコちゃん」は1拍目に八分休符が入り、最初の「トコ」は少し詰まった感じで始まる。（譜例1）1拍目の頭から音価が与えられ四分音符で「トコトコトコちゃん」と歌えば、ややのんびり歩いている感じが表現されるであろう。しかし、最初の「トコ」に与えられた音価は八分音符である。この音価からは弾んだ様子で勢いをもって歩いている姿が浮かんでくる。同じ「トコトコ」というオノマトペでも、与えられる音価によって歩く様子は異なってくる。ちなみに山口（2015）によると、「とことこ」は「人や動物

が、狭い歩幅で、足早に歩いたり走ったりする様子。」と定義づけられている。この後、トコちゃんはバナナを踏んですべったり、池に落ちこちたりしてしまうが、「トコトコ」と勢いよく歩いていくトコちゃんだからこそ、ハプニングに遭遇する楽しさが描かれている。

（譜例1）「トコトコトコちゃん」 第1小節～第4小節



出典「あそびうた大全集 200」

次にIIについて、「やきいもグーチーパー」（作詞／阪田寛夫・作曲／山本直純）では熱々のやきいもを「ほかほかほかほか」というオノマトペで表現している。「ほかほか」という言葉には付点のリズムがつけられている。（譜例2）「ほかほか」の後には「あちちのチー」という歌詞が続く。「ほかほか」は「食べ物か、やわらかく温かでおいしそうである様子」（山口, 2015）という意味があるが、まさにここではおいしそうなやきいもの様子を表している。それだけでなく、この「ほかほか」には「あちち」にはない、喜びの感情も感じられる。そこで付点のリズムが活きてくる。「ほかほか」が八分音符で均等に表現されていれば、穏やかな喜びが伝わってくるが、付点のリズムで描かれているのは元気な、思わず笑いたくってしまうような喜びである。目を輝かせ、やきいもを口に入れるまでの、そしてやきいもを飲み込むまでの至福のひとときを楽しむ子どもの姿まで想像できるのである。

（譜例2）「やきいもグーチーパー」 第4小節～第7小節



出典「感じる心を育てる幼児のうた」

続いてIIIについて、「ひらひらひら」（作詞／村田さち子・作曲／乾裕樹）では「ひらひらひら ひらひらひら」というオノマトペを「両手を顔の横でひらひらさせる」という動きで表現し、その後「おほしさま おっこちて ちょうちょうになった」というストーリーが展開される。「ひらひら」は「①薄いものや小さいものが翻るように面を変えな

がら空中を漂う様子。②手のひらを何度も返すようにして手を振る様子。」(山口, 2015)と定義づけられているが、「ひらひらひら」は、この両方の意味が掛かった手遊び歌であると考えられる。意味の重点は①の方にあるのであろう。「ひらひらひら」は「ひらひら」に「ひら」を加えて「ひらひらひら」としている。「ひらひら」は八分音符で下行形の音形で作曲されているが「ひら」は四分音符の上行形で作曲されている。(譜例3)これはただ下降する動きではなく、まさに空中を漂う様子を表している。下降しては浮かび上がり、下降してはまた浮かび上がる…桜の花びらや蝶々などは確かにこのように動いている。「ひらひら」というオノマトペで表される情景と音形が見事に合った手遊び歌である。リズムも弾むリズムではなく穏やかな表現で作曲されている。同じメロディーを繰り返すことで、より空中を漂う感じが表現されている。

(譜例3)「ひらひらひら」 第1小節～第3小節



出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

手遊び歌に擬態語が使用されるとき、手遊び歌の主人公がどのような動きをするのか、どのような状態なのか、非常に想像しやすくなる。また、オノマトペが持つ言葉のリズムが心地よい。ここで取り上げた「トコトコ」「ほかほか」「ひらひら」はいずれも反復する形のオノマトペである。Iに挙げた「パッ」や「サッ」についても考察する。

「パッ」について、「グググググッパッ」(作詞・作曲/渡辺茂)は、ゲーチャキパーを使った手遊び歌である。「ゲー」から「パー」に手を動かすときに「パッ」というオノマトペが使用される。リズムは一語一語に四分音符の音価を与えたシンプルなりズムであるが、「パッ」の前後の四部休符に注目したい。(譜例4)筆者はこの休符を「間」と捉える。ゲーで5回、「グググググッ」と歌う。このとき手は握りこぶしを作って閉じており、口の形も閉じ気味で歌っている。それが一拍の間をおいて「パッ」で一気に開く。メロディーも「グググググッ」で音程が一度ずつ上がっていくが、一拍の間をおいていっぺんに四度跳躍する。鮮やかな場面転換である。一拍の「間」があることでより際立つ。この手遊び歌に使用される「パッ」はゲーチャキパーで遊ぶために「パー」を振った言葉であろうが、「パッ」が示す意味「①行動、動作が突然または瞬間的である様子。②一

時に、物事が四方へ広がる様子。」(山口, 2015)を見事に表現している。

(譜例4)「グググググッパッ」 第1小節～第4小節



出典「こどもの歌 260 選 I」

(譜例5)「サッとにげました」 第9小節～第12小節



出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

次に「サッ」について、「サッとにげました」(作詞・作曲/荒巻シャケ)は、ブタの家族がオオカミから逃げる様子を「サッ」で表現している。「サッ」という言葉の前は「まてまて」というオオカミのセリフと「やだやだ」というブタのセリフが繰り返される。「まてまて」でオオカミに見立てた左手でブタに見立てた右手を追いかけるように動かし、「やだやだ」でブタに見立てた右手を逃げるように動かすという動きがつく。その後、間髪開けず「サッ」という言葉を歌ってブタに見立てた右手を背中後ろに隠す。ここで注目したいのは「サッ」の後にくる休符である。(譜例5)「サッ」は「素早くある動作に移ったり、完結させる様子。」(山口, 2015)と定義づけられているが、「サッ」と言葉を発した後に八分休符2個分の沈黙から、すばやく姿を隠したブタの気配の余韻、獲物に逃げられてしまったオオカミの無念さを瞬間的に感じるができる。その後にくる、裏拍で入ってくる「とにげました」という語りに安堵したり、残念がったりして、それぞれの動物の気持ちを自由に味わうことができる。「パッ」や「サッ」はいずれも瞬間的な素早い動きを表した言葉だが、例に挙げたこれらの曲は、オノマトペが入ることで、手遊び歌の主人公となる手の動きやブタの動きが非常にスピード感をもって表現され、歌詞で描く情景をよく表している。

(2) 手遊び歌に登場する擬音語

次に、擬音語について同じように数例挙げ分析、考察する。

- I 人からうまれる音…とんとん、ばちばち、ごくごく、
くちやくちやなど
- II 物からうまれる音…ちよきちよき、ぎこぎこ、ぐつぐつ、ざあざあ、ごろごろなど

Ⅲ動物…けろけろ、ちゅうちゅう、ぴよぴよ、わんわん、にゃあにゃあなど

まず、Ⅰについて、「トントンおはなし」（作詞・作曲／瀬戸口清文）では、両手の拳で上下入れ替えて打ち合う音を「トントン」というオノマトベで表し、両手をグーにして、上下を入れ替えて打つ手の動きを伴って歌われる。この「トントン」が一つのモチーフとして繰り返され、モチーフが提示された後、頭をつつく動きや両目、両頬を触る動きに展開し、最後は静かにする「シー」とおはなしの「し」を掛けて締めくくられる。8分の6拍子は手遊び歌の中では、曲例の少ない拍子である。曲の出だしから「トントン」の言葉に3拍の八分音符が与えられており、調子よくリズムを刻む始まりとなっている。（譜例6）8分の6拍子は2拍子系の拍子で、最初の3拍が大きく捉えた2拍子の1拍分となる。つまり、この「トントン」は大きく捉えた2拍子の1拍目となり、この部分が調子よく歌われることで、曲全体の拍子感が表現される。音程は「トントン」の3つの音は同じ高さで表現されている。これは話し言葉のイントネーションと同じである。「トントン」という言葉と動きが繰り返されることで、基本の形が次々に変化する楽しさが生まれる。そして、その基本の形として表現される言葉の調子そのものが曲全体にリズムの躍動感を与えている。

（譜例6）「トントンおはなし」 第1小節～第8小節

トントン あたまを ツツツツツツ ツツツツツツ ツツツツツツ ツツツツツツ
 トントン おめを クリックリックリックリッ
 トントン ほっぺを キョツキョツキョツキョツ
 トントン おはなし

出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

同じ「トントン」でも「かなづちトントン」（訳詞／高木乙女子・外国曲）では、かなづちで打つ音を「トントン」で表現し、指や手足を使ってかなづちを打つ動作を表現する。この曲は8分の6拍子で、6拍子のうち、1拍目と4拍目で「トン」という言葉を歌うが、曲の出だしではない。（譜例7）「トントン」の始めの「トン」には3拍分の長さが、後の「トン」には2拍分の長さが与えられている。「トオン」というニュアンスで発語するか、「トン」というニュアンスで発語するか、手遊び歌の演じ手によって異なる。「トントン」をどのようなニュアンスで発語するかによって動きの打ち方も変化するし、音楽のリズムも変わってくる。「トントン」と歌うか「トオントン」と歌うかによ

て、歌詞の「かなづち」の歌い方も「かなづちトントン」となったり、「かあなづちトオントン」となったりする。音程は2つの「トン」が5度の音程差で表現されているものと、3度の音程差で表現されているものがある。いずれも後の「トン」の音の高さは同じF音であるため、5度の音程差の方が高く振り上げて打ち、3度の音程差の方がやや高く振り上げて打つといったイメージが湧く。手遊び歌の手の動きで、この違いを表現する必要はないが、曲全体を聞いたときに、5度の音程差と3度の音程差の違いが「かなづちトントン」というモチーフを際立たせている。

ちなみに、この曲の歌詞の中に「打つ」という言葉は一言も使われていない。「トントン」という言葉と指や手足の「打つ」動作によって、「打つ」ことがはっきりと表現されている。音によって動きが想像できるというのは、オノマトベの大きな特徴であるといえるが、「かなづちトントン」はそれが活かされたユニークな作品である。

（譜例7）「かなづちトントン」 第1小節～第4小節

かなづち トン トン

出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

次に、Ⅱについて「ゴロピカザッザッ」（作詞・作曲／阿部直美）では、「ゴロゴロ」というオノマトベでカミナリの音を表現している。この曲は、カミナリ役と子ども役の二人組でカミナリの音を表現して遊ぶ。この曲はリズムや音程に「ゴロゴロ」のイントネーションを活かすというより、色々な音形で「ゴロゴロ」という言葉を楽しんでいる印象を受ける。二人組が練習をするという設定の手遊び歌で、カミナリ役の歌を子ども役が真似することを楽しむ。そのため、「ゴロゴロ」に色々なリズムや音程を与え、メロディーが作られている。ここで触れたいのは、「擬音語というのは、現実の世界の物音や声を私たちの発音で写しとった言葉」（山口,2015）であるということである。日本語としての正しいイントネーションを必ず優先しなくても、自分の中で感じた現実世界の物音を、自分の言葉として発語し、そのイントネーションに従っても何ら不都合はないのである。雷の音として「ごろごろ」が様々なイントネーションで表現されるが、その自由さがオノマトベの魅力の一つとなっている。

続いてⅢの動物の鳴き声について考察する。動物の鳴き声は、手遊び歌の中でも多く登場するオノマトベだが、そ

の一例「コロコロたまご」(作詞・作曲／不詳)では、たまごから孵ったひよこを表現するときに「ピヨピヨひよこ」として、オノマトペを加えることで、ひよこのかわいらしさを表現している。その後、「ピヨピヨしてたら」という歌詞で再びオノマトペが登場する。今度はピヨピヨがより動詞的に使われている。ピヨピヨかわいらしい声で鳴くひよこの様子がよくイメージできる。これらの「ピヨピヨ」はいずれも同じ音形で歌われる。(譜例8)「ピヨピヨ」と話す感じで、言葉に合わせて4つの八分音符が与えられている。その八分音符に続くのが四分音符であるため、八分音符の動きが軽やかに感じられる。メロディーは前述したように、必ずしもイントネーションに従っている訳ではないが、これは、「ピヨピヨ」以前に歌われる、出だしの「コロコロたまごは」の「コロコロ」の表現に合わせて作曲されたものと考えられる。そして、「ピヨピヨ」と話すイントネーションと異なっても、あまり気にならないということがオノマトペならではの長所ではないかと考える。

(譜例8)「コロコロたまご」第1小節～第4小節

1. コロコロたまごは、
2. ピヨピヨひよこ、
3. コロコロピヨピヨしてたら、
おのりこうさん、
おのりこうさん、
おのりこうさん、
おのりこうさん。

出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

この手遊び歌で最後に「ピヨピヨ」が出てくるのは、「コロコロピヨピヨコケコッコー」という歌詞である。このオノマトペの連続で表現されているのは、たまごからひよこへ、ひよこからにわとりへと成長する様子であるが、その過程を擬音語だけで示している。音の面白さと相まって、オノマトペの表現の深さを感じる。

(3) 手遊び歌に登場する水に関するオノマトペ

水之浦(2001)が試みた分類では、「水に関するオノマトペ」の項目で、「水分の量少ない⇔多い」という視点で「ぼたぼた」から始まり「ぐっしょり」まで示されている。「あまだれぼったん」(作詞・作曲／一宮道子)には「ぼったん」というオノマトペが出てくる。水之浦は「ぼったん」という言葉を掲載していないが、分類の条件に当てはまるので、「ぼったん」を水に関するオノマトペとする。「ぼったん」は「ぼっ」と「たん」の音のまとまりに分けられ、4分音符が与えられている。少量の水滴が軽く落ちる様子を表す「ぼったん」を繰り返し、更に「たん」を加えることで、「ぼったんぼったんたん」というリズムが生まれている。また、「ぼったん」はE音からC音へ、上から下に落

下する水滴のように高い音から低い音へ音程をつけて歌われ、付け足された「たん」をD音で歌うことで、このモチーフが終止せず、水滴が落ち続けていく雰囲気を表している。(譜例9)「ぼったん」と歯切れよく歌うのか、「ぼおったあん」とゆったり歌うたうのか、発語のスピードによって声のニュアンス⁵⁾は変えやすくなる。音程やリズムが決まっている中で、オノマトペを効果的に使用し、自由に表現を楽しむことができる。

(譜例9)「あまだれぼったん」第1小節～第6小節

あまだれ ぼっ たん ぼっ たん たん つぎ つぎ ならんで

出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

(4) リズム音のオノマトペ

(1)～(3)のように水之浦(2001)の分類に合わせていくと、手遊び歌に使用されているオノマトペはその多くが仕分けされ、分類の項目に収まる。ところが、手遊び歌に登場するオノマトペの中には、水之浦の分類に収まりきれない種類のものが存在していた。それは「ブンチャブンチャ」や「ズンチャズンチャ」のようなリズムを表したオノマトペである。これらのオノマトペは、拍手の音でもなく、足踏みの音でもない。リズムボックスやドラムを使って出した音やピアノで演奏される音のようにも思えるが、あまり限定的ではない。本稿ではこのようなオノマトペを「リズム音のオノマトペ」として取り上げる。

「ブンチャブンチャ」や「ズンチャズンチャ」、「ズンズンチャッチャズンズンチャッチャ」というオノマトペは主に前奏部分や間奏部分で使用されている。基本的に手遊び歌は伴奏をつけずに歌うことが多く、歌のみで表現されるため、これらのオノマトペを前奏あるいは間奏の音として用いている。これらの言葉は水之浦(2001)によるオノマトペの分類では特に取り上げられていない言葉であり、「擬音語・擬態語辞典」(天沼1974, 山口2015)にも掲載されていない。しかし、このオノマトペの表現に対する子どもの反応は非常に大きい。実際の保育現場では、一回耳にただけで、一緒に身体を動かしたり、口ずさんだりする子どももいる。そして、数回行えば、子ども自身が表現したいときに自由に歌って楽しんでいる。子どもは手遊び歌の曲名を言わないで「ブンチャブンチャやって」とせがむこともある。その姿から、「ブンチャブンチャ」が手遊び歌の中で、印象に残る言葉であると考えられる。

前奏以外に使用されているリズム音のオノマトペでは、

「ブンチャカブンチャ ブンチャカブンチャ」という言葉がある。これは間奏、または後奏として使用されている。これらのオノマトペを使用している曲を以下に挙げる。

- 「ブンチャブンチャブンチャブンチャ」…「サッとにげました」（作詞・作曲／荒巻シャケ）
- 「ズンチャズンチャズンチャズンチャ」…「ねぼすけいもむし」（作詞・作曲／荒巻シャケ）
- 「ズンズンチャッチャ ズンズンチャッチャ」…「ずんずんちゃっちゃ」（作詞・作曲／今井弘雄）
- 「ブンチャカブンチャ」…「かたひじのうた」（作詞・作曲渡辺茂）

いずれの曲も、これらのオノマトペが使用されることで、躍動感のあるリズムが表現されている。前奏部分に使用されているものに関しては、これから始まる手遊び歌の速度を決め、拍子感を提示している。特に「ブンチャブンチャ」と「ズンチャズンチャ」は「ブン」と「ズン」が拍を刻む役割を果たし、「チャ」が裏拍を刻んでいる。（譜例 10）（譜例 11）「ズンチャズンチャ」はメロディーで、I-V-I-V という和声進行が繰り返し表現されており、「ブンチャブンチャ」も 4 拍のモチーフが二回繰り返される。「ズンズンチャッチャ」は付点のリズムで表現されており、拍子感を示すことに加え、曲の躍動感を表現している。ちなみに「ズンズンチャッチャ」に音程は与えられていないため、オノマトペのイントネーションで抑揚を楽しむ。これらのオノマトペがどのように表現されるかによって、曲全体のノリの良さが決まるといっても過言ではない。

間奏として使用されているときは、速度の変化や場面転換として役割を担っていると考えられる。「ブンチャカブンチャ」は「ブン」で強（中）拍を刻み、「チャカ」と「チャ」で弱拍を刻んでいる。「チャカ」は付点のリズムで弱拍を刻んでいる。（譜例 12）この言葉には、歌のメロディーとしての音程は与えられず、リズムだけ与えられている。ピアノ伴奏に音程はついていないが手遊び歌として遊ぶときには伴奏を伴わないこともある。後奏として使用されるときは、その曲の締めくくりとして、オノマトペがもつリズムや語感が印象に残る。リズム音のオノマトペは、特に手遊び歌で非常にユニークな表現を生むオノマトペではないだろうか。

（譜例 10）「サッとにげました」 第 1 小節～第 4 小節

出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

（譜例 11）「ねぼすけいもむし」 第 1 小節～第 4 小節

出典「子どもと楽しむための音楽素材集」

（譜例 12）「かたひじのうた」 第 7 小節～第 12 小節

出典「こどもの歌 260 選 I」

3. 手遊び歌に登場するオノマトペの歌唱について

手遊び歌に使用されているオノマトペが、手遊び歌の中でどのような役割を果たしているのか、考察を試みたところ、本稿に挙げた例はほんの一部に過ぎないが、次のような役割が見えてきた。

- ・情景のイメージを膨らませている。
- ・説明の歌詞がなくても歌の世界を捉えることができる。
- ・リズムに躍動感を与えている。
- ・曲の拍子感を示している。
- ・イントネーションに捕らわれない音程の自由さがある。
- ・表現するときの声のニュアンスを変えやすい。
- ・音（語感）の楽しさがある。

ここでは、オノマトペの「音（語感）の楽しさ」という点に着目し、手遊び歌に登場するオノマトペを取り出し、発音・発声の仕方について検討していく。必要に応じて音楽的分析を加える。多種多様のオノマトペの中から、特にタ行（ダ行）、バ行（バ行）、サ行について取り上げる。これは筆者が実践を試みた中で、比較的容易に実践でき、な

おかつ効果が出やすいものである。対象となる曲は、本稿でこれまでに挙げた曲から選曲する。なお、日本語の発音は平仮名、片仮名で表記し、外国語の発音はローマ字で表記する。[] 付きの記号は表音記号である。また、平仮名、片仮名の使い分けは文献、楽譜に記載された表記に合わせる。

(1) 「かなづちトントン」～タ行の発音から

この曲で使用される「トントン」というオノマトペは、かなづちを打つときの音を表したものである。「とんとん」という言葉は、山口（2015）によると、「軽いものが続けて調子よく当たる音。」と定義づけられている。山口は「思いものが続けて衝突したりして出す、低く大きな音」は「どんどん」という言葉で表している。「かなづちトントン」では「トントン」と言いながら、かなづちに見立てた腕でひざを叩いたり、かなづちに見立てた足や頭を振ったりする。動きのアレンジで、かなづちに見立てた指でもう片方の手のこぶしを打つ動きを入れることもある。いずれにしても、身体の一部を何かに当てて音を出しながら(実際には音が鳴らない場合もあるが)オノマトペの言葉を発する。この「トントン」という言葉はリズムを明確に示す言葉でもある。「トン」という言葉が2度繰り返され「トントン」という2拍のリズムを生んでいる。「トントン」に音程をつけずに話すときは、たいてい同じ音高で話される。ところが、「かなづちトントン」の手遊び歌に使用される「トントン」には異なる2つの音の高さが与えられており、最初の「トン」は高く、次の「トン」は低い。(譜例7)これを日本語のイントネーションに合わせて話してみると、通常会話で使用されているイントネーションとは異なることが分かる。

さて、「かなづちトントン」に登場する「トントン」には2音間が5度離れているものと、3度離れているものがある。いずれも「高い 低い」の組み合わせである。そのため、低い音で発語するとき、音が小さくなったり、言葉を飲み込んでしまうような奥まった声になったりすることがある。この現象を解決し、どちらの「トン」の発音も明瞭に、音量が極端に減ることのないよう歌唱するには、どうすればよいのだろうか。

まず「トン」の発音の仕方から検討していく。日本語(方言ではなく共通語)において、タ行は舌尖を用いず、舌の中央部分を盛り上げて発音する。⁶⁾「ン」については、「ん」は[n]では表せず、[ŋ]が最も近いとされる。ただし、「ん」に続くシラブルによって変化し、「t」に続くときは[n]の発音となる。⁷⁾

ここで試みたいのは、歌唱発音として、ヨーロッパ語の歌唱発音を取り入れることである。日本語はかな文字で書き表すことが基本であるため、母音と子音を分離して捉えたり、子音を独立して扱ったりする習慣がない。⁸⁾オノマトペを母音と子音で分離し、子音の発音をヨーロッパ語の歌唱発音で発音し、歌唱する方法を検討したい。本稿で使用するヨーロッパ語は、主にイタリア語、ドイツ語を指し示すこととする。

ヨーロッパ語における「t」は専ら舌尖を自由に活用して有気子音、無気子音を容易に発音することができる。⁹⁾ここで試みたい「t」の発音方法は、舌尖を口腔上部前方に当て、それを離しながら発音する方法である。「トントン」は擬音語である。擬音語は、日常会話で使用される日本語として発音する要素と「音」そのものを表す要素があり、ここでは後者を重視する。「トントン」を「音」として表現するために、ヨーロッパ語の発音の長所を取り入れ発音することで、よりハッキリと発語することができ、正確に音程をとることができると思う。

「t」は無声子音で、音程をつけようとしてもその高さの音が出ているかどうか判断が難しい。「t」を発音しながら(舌尖を上の前歯の付け根に当て放すという動作を繰り返しながら)「ドレミファソ」と音を出してみればその判断の難しさが分かる。そこで、音程に合わせて発音するというのを分かりやすくするために「d」で発音し、「ドレミファソ」の音を出すことを勧める。「d」は有気子音であり、「t」と同じように舌尖を口腔上部前方(上の前歯の付け根辺り)に当て、それを離すことで発音できる。「dddd」で「ドレミファソ」の音を出すことができれば、同じように「tttt」で「ドレミファソ」の音を出すとよい。ここで注意しなくてはいけないのは、「cat(猫)」を「キャット」、「red(赤)」を「レッド」というようなカタカナ読みを避けることである。

舌を使いながら「t」を発音することができるようになったら、「o」を加え「to」と発音するとよい。この「to」は日常会話で使用する「と」とは少し異なった発音の仕方になる。この「to」で「tobikomu(とびこむ)」と喋ると少し違和感を覚えるだろう。それは非常に発音がうまく発音できているということである。続いて「n」の発音を加えるのだが、これも舌尖を動かして発音する。「to」を発音するために離れた舌尖を再び前歯の付け根に当てるのである。そうすると、「ton」という発音ができる。それを2回繰り返すと「tonton」が発音できる。慣れないうちは発音しづらいかもかもしれないが、この発音の仕方の方が言葉ははっきりし、リズムについても打点をはっきりする。リズムの打

点が明確になるとリズムも弾み、この曲のテーマである、かなづちで打つ様子が躍動感をもって表現できる。

「t」を意識することで、音程に対する感覚も磨かれていく。「t」で出したい音をねらうことは、「と」で音をとるよりも調音しやすい。徐々に慣れていけば、発音と同時に正確な音を出すことも自然に身についていく。また「t」の発音の仕方を身につければ、「d」の発音の仕方も同様に身につけることができる。

「t」と「d」の発音は「とんとん」「どんどん」だけでなく、「タンタン」「タッタタッタ」「ダダーン」「ツンツン」「てくてく」など、タ行とダ行のオノマトベに应用することができる発音方法である。言葉の始めだけでなく、「コトコト」や「ペタペタ」など途中で出てくるタ行、ダ行の言葉も基本的な発音方法は同様である。ただし、「チ」（「ヂ」）の発音は「t」の発音の仕方では「てい」（「でい」）という発音になってしまう。日本語の共通語の「ち」は舌尖を用いずに、舌の中央部を隆起させて発音（構音）する。¹⁰⁾

(2) 「ググググッパッ」～パ行の発音から

この曲はグーチョキパーを使った手遊び歌であるが、「パッ」というオノマトベは、「ゲー」から「パー」に手を動かすときに使用される。「ゲー」のとき手は握りこぶしを作って閉じており、口の形も閉じ気味で歌っている。それが一拍の間をおいて「パッ」で一気に手も口も開くという変化が非常に楽しい。(譜例4)このときの「パッ」の発音について検討したい。「パ」は唇を使って発音する。唇を合わせ、それを放す際発音する。パ行は破裂音と言われ、しっかり唇を合わせるイメージがあるが、軽く合わせるだけでも「パ」は発音できる。しっかり発音しようと唇に力を入れて硬くするより、唇の力を抜き軽く合わせる方が表情も豊かになる。

さて、ここでも「パ」の発音をはっきりと表現するために「パ」を「pa」として扱うことを試みたい。「p」の子音と「a」の母音に分けると「p」の発音の練習が可能となる。「papapapapa」と話す口の形で「a」を発音しないと「ppppp」という音が発音できる。この「ppppp」を「pa」の口の形、「po」の口の形で発音すると「p」の響きが変わる。大きな音量を求める訳ではなく、「p」の響きの変化が感じられるように発音できる時、唇の力は程よく抜けている。この「p」に「a」を加えると「pa」の発音となる。はっきりと発音するために力んでしまうと、かえって明瞭さを損なうこともある。「p」の発音を練習し、唇の力の感覚がつかめると、はっきりとした発音に活かすことができる。また、

「p」は無声子音だが、無声子音であっても音程をつけて歌うことはできる。「p」に何かメロディーをつけて歌うとき、正しい音程で歌えているか確認しづらいが、「p」と同じ構造で発音される有声子音の「b」に置き換え、歌うと正しい音程で歌えているかどうかがよく分かる。「b」でメロディーの音を出したように、「p」で音を出すとよい。実際に出ている音は、正しい音程が出ているか聞き分けることが難しいが、身体感覚で判断できる。「b」で音を出したときの感じと比べて同じような身体感覚があれば、「p」でも正しい音程を出していると判断する。

この曲の場合、「パッ」に与えられたC音（上二点ハ音）を出すとき、「p」でC音を出すつもりで発語するのと、その意識がなく発語するのでは、音程の正確さに違いが生じる。2. (1)でも述べたが、この曲のメロディーは「ググググッ」で音程が一度ずつ上がっていき、一拍の間をおいていっぺんに四度跳躍する。(譜例4)この一拍の「間」を利用し、「p」の準備をし、正しい音程、はっきりした発語によって「パッ」と表現されることで、鮮やかな場面転換ができる。

このように「p」の発音の仕方を身につければ、「b」の発音の仕方も同様に身につけることができる。

「p」と「b」の発音はパ行とバ行のオノマトベに应用することができる発音方法である。

(3) 「サッとにげました」～サ行の発音から

この曲で使用される「サッ」というオノマトベはオオカミに追いかけられたブタが逃げる様子を表している。詳しくは2. (1)で前述しているが、「まてまて」「やだやだ」というセリフの後直ちに歌われるオノマトベである。「サッ」の後に「と」（助詞）が続くので、「サッと」という言葉の発音を考察していく。

「サッと」はローマ字で書くと「satto」となる。日本語の共通語に出てくるサ行の発音は、「s」の発音に時間をかけない。日常会話の中で子音母音に分けて捉えることはない。そうすると、「s」の発音に時間をかけるということは、日本語らしくない発音かもしれない。しかし、「サッ」はオノマトベである。オノマトベは「私たちの発音で写しとった言葉」(山口, 2015)であるため、発語の自由さがある。「サッ」という言葉を発音するときに「s」から「a」に移るまでの「s」にほんの少し時間を掛け、発音が明確に表現できると、素早く動く動きの効果音のようになる。

「s」の発音は上下の歯を軽く合わせ舌の上側に息を流して発音される。「s」は無声子音だが、長く発音できるので、

しっかり発音できているかどうか分かりやすい。まずは息の続く限り長く発音する。息を流すとき、喉や舌に力が入りすぎると息の流れが悪くなり、息の量が一定でなかったり、途中で切れたりする。うまく発音できているときは、「s」の音がよどみなく流れるように安定して長く発音できる。長く発音できるようになったら、ごく短く発音できるようにする。このときも、力任せに力んで息を流さないよう気をつける。これができれば「a」の母音と合わせて発音する。

次に、「satto」の「tto」を見ていく。「t」の発音についてはすでに述べているが、「t」が二つ重なっているので、「sa」を発音したらそのまま舌先を上の前歯の付け根に当て、無音の時間を経て「to」というタイミングで舌先を離して発音する。無音の時間というのは楽譜上の休符の時間になるが、この時も息は止めない。舌先を前歯の付け根に当てたまま、息は吸わず止めず、自然に流しておく。さらに難しいことだが、この休符をきっかけに「sat」の緊張感と「to」以降に続くフレーズの緩んだ感じを表すと、非常に魅力的な手遊び歌の表現となる。「sat」で緊張感を出すために、スピード感をもって「s」を発音し、緩んだ感じを出すために「to」で舌尖をやわらかく発音すると変化が生じる。(譜例5) 子音をはっきりと発音し、ニュアンスを表現することで、ブタが素早く逃げた様子やオオカミから逃れて安堵した様子などが生き生きと表現できる。

無声子音である「s」の発音の仕方を身につけると、「シ」を除くサ行のオノマトベに活かすことができる。「シ」の子音は、舌の先端を用いず、舌の中央部を隆起させて、摩擦音を発声させる。¹¹⁾

オノマトベは感覚的に伝わる言葉である。音として子音をはっきり発音することで、オノマトベの音(語感)を豊かに表現することができる。これは、イメージの広がりやリズムの躍動感を表現することにもつながる。

4. まとめ

本稿は、手遊び歌に限定し、オノマトベを活かす歌唱方法を検討することを目的として、まずオノマトベが手遊び歌の中で、どのような役割を果たしているのか分析、考察を試みた。その結果、

- ①情景のイメージを膨らませている。
- ②説明の歌詞がなくても歌の世界を捉えることができる。
- ③リズムに躍動感を与えている。
- ④曲の拍子感を示している。
- ⑤イントネーションに捕らわれない音程の自由さがある。

⑥表現するときに声のニュアンスを変えやすい。

⑦音(語感)の楽しさがある。

という点が挙げられた。

まず①と②については、比較的短い作品が多い手遊び歌にオノマトベが取り入れられることで、感覚的にすぐ理解でき、イメージを豊かにふくらませることに役立っていることが分かった。また③のリズムについては、オノマトベの言葉そのもののリズムがメロディーに活かされていたり、同じリズム型でも名詞などの単語につけるリズムよりオノマトベにつけるリズムの方が躍動感が感じられたりした。そして④については、オノマトベのリズムが示される箇所によっては、曲の拍子感を示すという大きな役割があり、手遊び歌ならではの長所が見いだせた。⑤と⑥については、イントネーション、発語のスピードにおけるオノマトベの発語の自由さが、音楽を表現する際、ニュアンスの表現に自由さを与えていることが読み取れた。⑦については、オノマトベそのものを発語する楽しさが手遊び歌を歌唱する楽しさにつながっているという点で、非常に大きな役割があると考えた。

そして、本稿の目的であった歌唱方法の検討を実施するにあたり、オノマトベの発音を、音そのものとして捉え、日本語としての発音にこだわらず、よりはっきりと発音するためにヨーロッパ語の発音のシステムを取り入れることを試みた。それにより、歌唱に適したオノマトベの発音方法を示すことができた。その効果は音程を正確に歌うことができることである。加えて、音を豊かに表現することで、イメージの広がりやリズムの躍動感を感じて表現することが期待できる。今回は筆者が定めた数例しか挙げていないため、その他の言葉についてさらに詳しく示す必要性を感じた。その検討については今後の課題としたい。

注)

- 1) オノマトベは英語で「onomatopoeia」と言う。日本では「オノマトペア」または「オノマトペ」と言われる。広辞苑(第4版1991)によると、オノマトペアは擬音語に同じとし、音響・音声をまねて作った語と定義づけている。日本では、オノマトペを大きく擬声語・擬音語・擬態語・擬情語に分類するが、擬声語と擬音語をまとめて擬音語、擬情語を含む擬態語を擬態語という。(Bae・味府,2011)本稿はこれに従う。
- 2) 元永定正「がちゃがちゃどんどん」福音館書店 1986年、谷川俊太郎「もこもこもこ」福音館書店 1977年
- 3) 本稿で取り上げる子どもの歌は、楽譜集のタイトルに

「子どもの歌」もしくは「幼児の歌」の言葉が入れられ、子どもを対象とした歌唱教材であることが明確なものを取り上げる。また、作者、編者の解説で子どもを対象とした歌であることが示されている場合は、これも「子どもの歌」とする。

- 4) 本稿では、手遊び歌を「歌に手や指の動きを伴った遊び」と定義づけ使用する。
- 5) 本稿で述べる「声のニュアンス」は発語のスピードによる声の勢いで示す表現の変化のことである。
- 6) 高橋大海「歌唱の実際—東京芸大での25年—第2巻 発音」2005年 p.34
- 7) 6) と同上 pp.12～13
- 8) 6) と同上 p.58
- 9) 6) と同上 p.34
- 10) 6) と同上 p.26
- 11) 6) と同上 p.22

参考文献・引用文献

- 天沼寧「擬音語・擬態語辞典」東京堂出版 1974年
- 細田淳子「手あそび・体あそび・わらべうたがいっぱい あそび歌大全集200」永岡書店 2016年
- 高橋大海・高橋博子「こどもの歌260選I」相川書房 1991年
- 高橋大海「歌唱の実際—東京芸大での25年—第2巻 発音」日本の音芸術を創る会 2005年 参考・引用ページは注5)～10)に記載
- 新村出「広辞苑」岩波書店 1991年
- Minkyong Bae・味府美香「オノマトペによる幼児の音楽表現の可能性」人文論究第80号 2011年 p.84
- 水之浦加奈「擬音語・擬態語におけるニュアンスの違い—幼児を対象オノマトペ—」島根国語国文第12号 2001年 pp.55～65
- 柳澤邦子「領域『表現』子どもと楽しむための音楽素材集～のびのびと心と身体を育む実践編～」フレーベル館 2018年
- 柳澤邦子・三谷亜矢「楽譜集 感じる心を育てる幼児のうた～心に届く音楽あそび・歌あそび～」フレーベル感 2014年
- 山口仲美「擬音擬・擬態語辞典」講談社 2015年