

音楽シーンにおける「ボーカロイド」という存在を問う

東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻

学籍番号3224356

佐藤 寧々／Nene Sato

音楽シーンにおける「ボーカロイド」という存在を問う

What's the existence of VOCALOIDs in music scene?

要旨：

日本のオタク文化からはじまり、今や世界中で愛されるようになった合成音声ライブラリ、通称「ボーカロイド」。彼らは音楽シーンの中でどのように扱われ、アーティストたちの創作にどのような影響を与えていったのか、また、彼らに秘められたこれからの創作の可能性とは。

1.はじめに

藝大学部3年生の頃、憧れのボカロPに影響されて作曲を始めた。美術学部だったから、作曲の理論などを教えてくれる人などもちろんいなかったが、見よう見真似で一步步勉強していった。PCひとつで様々な楽器を奏でられ、一人でも音楽を制作できるなんて便利な時代である。それまでアクリル画や写真、立体、パフォーマンス、インスタレーションなど、様々な媒体での作品制作に挑戦してきたが、どれもイマイチしっくりこなかった自分にとって、音楽という表現を始めたのは大きな転機だった。音楽と映像という表現は、まさに自分の理想の創作形態だった。

二年後、つまり今ということだが、私は東京藝大の大学院、映像研究科アニメーション専攻に合格し、ここにいる。自分は大学院に入るまで映像の専門で学んだことが一切ないから、同級生の技術や作画力に毎日圧倒されてばかりだが、作曲と映像を一人の作家によって手がけられることのメリットは、世界観を表現したい自分にとって、かなり大きいと思う。クレジットの「作詞」、「作曲」、「アニメーション」、すべてを「さいろめ」というひとつの名義で完結させられている中で、唯一、「歌」だけには別の名前が載っている。

そう、VOCALOIDである。

「VOCALOID(ボーカロイド)」という言葉は、音楽を聞いたことがある人なら一度は耳にしたことがあるだろう。

打ち込みによって歌を歌わせることができる合成音声ライブラリで、最も有名なもので『初音ミク』や『鏡音リン・鏡音レン』などがある。

近年ではAIを用いた最新技術で歌唱をより人間「らしく」した『SynthesizerV』や『NEUTRINO』といった種類もある。これらの特徴として、どの合成音声ライブラリにもキャラクターのビジュアルがデザインされており、キャラクターに簡易的な設定が付与されていたりもする。

「VOCALOID」とは、厳密にはヤマハ株式会社が開発した合成音声技術、およびその応用製品の総称であるが、本論文を進めるにあたり、「どの会社・人物が開発元にかかわらず、キャラクターのビジュアルが設定されている合成音声ライブラリ」の総称として、以下「ボーカロイド」と呼ぶことにする。

私が初めてボーカロイド音楽に触れたのは、今から約10年ほど前の小学校高学年の頃だ

った。『千本桜』や『十面相』、『ドーナツホール』といった当時の自分がよく聴いていたボーカロイドブーム初期の楽曲たちは、いまも色褪せない名曲で、今でもたまに思い出しては聴いている。

ただ当時の「ボーカロイド曲」の印象は、世間にとってはいわゆる「オタク向け文化」の印象であり、漫画やアニメが好きとわかっている友人以外にはなかなか勧めにくかったものである。

正直当時、というかボーカロイドに触れた制作を始めるまでは、自分自身もボーカロイドのことはオタク文化の類にすぎないだろうと思っていた。しかし実際、楽曲を制作するにあたって合成音声での表現や特色などを模索していくうちに、ボーカロイドというものは、現代音楽シーン、さらに視野を拡大して、現代芸術シーンにおいて「オタク文化」に留まらない重要な役割を担っているのではないか、と思うのである。実際、私自身も東京藝術大学というアカデミックな場所で、「ボーカロイド楽曲」を制作している人物のひとりなのである。

学部の中から、作品を制作するにあたって「素材選び」というものが重要視されてきたし、自分自身でも気をつかってきた。それは単純に加工のしやすさだとか、耐久性の考慮だとかもあるが、作品に込めたコンセプトへの紐付け、つまりは、この作品において任意の素材を"敢えて"採用する意味が求められている。

ボーカロイドは(メタ的な視点ではあるが)生きていないから、生身の歌手とは違って24時間365日時間を気にせず歌唱の収録ができる点や、大抵のものが一回買い切りで、一度購入してしまえば永久的に同じ合成音声ライブラリを使用できる点など、それ特有のメリットは多い。その理由から、初期のボーカロイドが発売された当時は、ボーカロイドが生身の歌手の仕事を奪うのではないかと非難されてもいたが、ボーカロイドブームが起こった2007年から約20年、今現在の音楽シーンがそうであるかと言われると、決してボーカロイドは歌手の仕事を奪ったわけではなかったのである。

現代の音楽制作、または音楽というジャンルに限らず、すべての表現者にとって、ボーカロイドという合成音声ライブラリを使うことの意味とは？そしてその先に見えてくる創作の拡張性とは何か？

本修士論文では、「ボーカロイド楽曲というジャンルが歩んできた歴史」、「世界的に有名になったボーカロイド・プロデューサーから考察する創作の拡張性」、「自分自身の制作におけるボーカロイド」の三つの章立てから、上記の問いについての答えを自分なりに考察して

いきたいと思う。

2.ボーカロイド文化の歴史について

序論でも少し触れたが、「ボーカロイド」と聞いて一番はじめに思いつくキャラクターは？と質問すると、おそらく半分以上の人は「初音ミク」と答えるだろう。ペパーミントと黒を基調として、長いツインテールが特徴的なこの女性のキャラクター…「初音ミク」は、2007年にヤマハ株式会社が発売した合成音声ライブラリ『VOCALOID』シリーズの第三号である。日本で最初のボーカロイドは「初音ミク」であるとよく誤解されがちであるが、実は2004年に「MEIKO」が、2005年に「KAITO」が、同社から発売されていた。ではなぜ世界で一番有名とも言えるボーカロイドは「初音ミク」なのだろうか？

2007年、「初音ミク」の発売と同時期にあったのは、インターネットの普及である。2005年にYouTubeが、2006年にTwitterが、そして同2006年に、まさしくボーカロイド文化を成長させた土壌とも言えるニコニコ動画がリリースされた。これらSNSは、別に「初音ミク」の発売と示し合わせてリリースされたわけではないというのがまた面白い。この年代は、まさにインターネットの黎明期であったのだろう。

音楽ジャーナリストの柴那典氏の著作によれば、ボーカロイドという合成音声は、元々はアマチュアのアーティストの間でのムーブメントにすぎなかったという（柴、2014）。生身の歌手を雇うには、アマチュアにとってはコストが高すぎる。そんなアーティストたちに救いの手を差し伸べたのが、彼ら「ボーカロイド」という電子の歌手だった。そして先述したとおり、初音ミクのリリースと同時期にあったのは、無料で誰でもインターネットに自分の動画を投稿でき、世界中の誰もがそれを閲覧することができる動画投稿サイトの台頭であった。2007年から現在に至るまで、インターネットとともにボーカロイド文化、あるいは音楽シーンを成長させてきた「初音ミク」こそが、世界で一番有名なボーカロイドと言えるだろう。

しかしながら、新しい土壌の芽生えには必ず、批判がついてまわるのが宿命だ。インターネットの普及の裏にあったのは、CDやレコードの売上の低迷といった、音楽業界の危機だった。「誰が音楽を殺したのか？」。その犯人探しの中では、まさにCDやレコードをわざわざ

ざ買わなくても無料で音楽を聴くことができてしまうようにした、インターネットが挙げられていた。

しかし実際はどうだったのか？そもそもインターネットは、今では当たり前のように聞こえる作品公開の手段であるが、動画投稿サイトの台頭以前のミュージシャンが自身の音楽を売り込むには、ラジオ番組の自作曲投稿コーナーにCDを送り、何百何千と投稿された中から選ばれた数曲のみがやっと電波に乗って流されるとか、CDやレコードを店舗やレーベルに持ち込み、何度も突き返されやがてやっと受け入れられるとか…評価されるされない以前に、まず不特定多数に自作の曲を聴いてもらう機会を獲得するまでが茨の道であった。

そんな彼らに、いや、隠れた才能たちに、作品発表の機会を平等に与えたのがインターネットだった。つまり、結果的に、インターネットの普及は音楽シーンを殺さず、むしろ作り手のモチベーションを上げ、活性化させたとも言える。

話を戻していく。この2007年に「初音ミク」が発売されてから、日本中の個人作曲家たちが彼女の歌声を使用したオリジナル曲をニコニコ動画、またはYouTubeに公開した。始めはそのキャラクター性を題材とした、いわゆる「ネタ曲」が印象的だったが、次第にキャラクターとは切り離れた純粋な創作を歌う楽曲が増えていく。

「ボーカロイドは歌手の仕事を奪うのか？」。一度購入してしまえば永久的に使用できる電子の歌手の流行に、当時の音楽シーンではこう囁かれていた。しかし私はそうは思っていない。

次の章では、ボーカロイドとともに音楽を作り、日本の音楽シーンに大きな影響を与えたアーティストを例に挙げながら、ボーカロイドと音楽シーンの関係性について考察していく。

3.ボーカロイド・プロデューサーの事例から考察する創作の拡張性

米津玄師というアーティストをご存知だろうか？NHK紅白歌合戦への出演や、スタジオジブリのアニメーション映画『君たちはどう生きるか』の主題歌の担当、日本武道館でのライブ経験など、世界的に有名なアーティストである。そんな彼がメジャーデビューする以前に制作していたのは、ボーカロイド楽曲だった。

2009年、バンド活動と並行しながら、初のボーカロイド使用曲である『お姫様は電子音で眠る』をニコニコ動画にて発表、ボーカロイド・プロデューサー(ボーカロイドを使用した楽曲を制作しているアーティストの総称。以下、ボカロPと記述)としての名義は現在の「米津玄師」ではなく「ハチ」であった。2011年にかけて『結ンデ開イテ羅刹ト骸』、『マトリョシカ』、『パンダヒーロー』などを発表し、これらはのちにミリオン再生を記録する。

ニコニコ動画を活動の拠点とし、知名度を獲得して以降、ボーカロイドではなく本人の肉性を歌唱とした楽曲を順にリリースしていき、2013年にメジャーデビューを果たした。独特のイラストと世界観、音楽性を存分に発揮し、彼の才能を世に知らしめるきっかけとなったのは、ボーカロイドだと言っても過言ではないだろう。

wowakaというボカロPがいる。残念ながら2019年に亡くなってしまっているが、彼もまた、ボカロPであり、別名義では肉声でボーカルを勤めていた。

代表作に初音ミクを使用した『ローリングガール』、『ワールズエンド・ダンスホール』、『裏表ラバース』などがあり、この『裏表ラバース』は、ボーカロイド文化を語る上で重要な役割を果たしている。

ボーカロイド楽曲には、しばしば生身の人間では歌いきれないようなメロディライン、高速で捲し立てるような歌詞の構成が見られる。東京大学の人気講義「ボーカロイド音楽論」を担当する、鮎川ばて氏によると、「高速ボカロック」と呼ばれるジャンルとして成立したこの曲調は、2009年にwowakaがリリースした『裏表ラバース』が起源であり、当時のボカロPたちにとって、革命的とも言えた(鮎川、2022)。

音楽には、ジャンルという概念が強く存在している。テクノ、トランス、ダブステップなど、リズムや音使いなどで分類されているそれらは、好みの雰囲気音楽を探しやすくしたり、理想の楽曲を制作しやすくしたり手助けとなるが、一方で、「このジャンルのキックはこの一定のリズムで刻むのが基本である」や「このジャンルで使用する音使いはこうである」など、テンプレート化もみられる。

制作における素材のテンプレート化は、創作の道筋を示してくれる一方で、逆に創造性を縛る危険性もある。

従来の歌モノ音楽制作にとらわれず、ボーカロイドという素材にしか表現できない曲調を試行錯誤した結果、「高速ボカロック」の誕生に繋がったと考えられる。

最後に、きくおというボカロPについて紹介する。2010年ニコニコ動画に投稿された『ボ

クを忘れた空想紀行』からボカロPデビューした彼は、2022年、NHK番組『プロフェッショナル 仕事の流儀 究極の歌姫～バーチャルシンガー・初音ミク～』への出演、2024年、発表曲『愛して愛して愛して』がYouTubeでボーカロイド楽曲初となる1億回再生を達成、同年にはボカロP初となるワールドツアーを達成するなど、日本国内にとどまらず世界的に有名なアーティストであると言える。

彼の楽曲の歌詞はすべて日本語で歌われるが、驚くべき点は、海外のリスナー人気は圧倒的に高いということである。

歌モノの音楽において、歌詞の意味を理解できないまま鑑賞されるということは、あまり起こり得ないことだと思う。きくお氏の独特な世界観の曲調や音使い、メロディラインは、言語の垣根を超えて世界中の人々を魅了し続けている。

インターネット動画投稿サイトの台頭以降、レーベルや事務所に所属しない個人アーティストが世界で活躍する機会が多く与えられ、創作を自由に行うアーティストが増えていった。その活動の起点や土台となったのが、まさにボーカロイドであったという者も少なくない。

最後の章では、創作においてボーカロイドを使うことの意義とは、自身の創作活動を振り返りながら考察していく。

4.自分自身の制作におけるボーカロイドとは

初音ミクの発売当初、悲しくもボーカロイドを嘲笑していた批評家たちは、ボーカロイドをクリエイティブなツールとしてではなく、ただの「萌えカルチャー」に留まるだろうと批判した。しかし初音ミクは実際に、電子の歌手として個人の作曲家たちに広く愛され、合成音声として独自の表現が模索されたり、多くの作曲家たちを世に送り出した。様々な形の楽曲がインターネットに公開されていく中で、次第にボーカロイドのキャラクター性を取り入れた創作が行われるようになる。

『千本桜』、『十面相』、『初音ミクの消失』など、2010年代ごろのボーカロイド曲に見られたのは、MVの登場人物に使用している合成音声のキャラクターを描くものだった。ただ、このタイプの創作に登場するボーカロイドたちは、楽曲やボカロPの世界観に合わせたオリジナルの衣装を着て・楽曲によってはオリジナルのキャラクター設定が与えられていること

が多かった。一次創作と二次創作の間のような、ボカロイド文化特有の創作形態は、同じキャラクター(商品)を使っているはずなのに、調声や追加で与えた設定によってボカロPの数だけオリジナルのキャラクターが存在しているかのような、独特で新しい創作の形態を提示した。

改めて自己紹介をさせて頂きたい。私は、「さいろめ」という名義でマルチクリエイターとして活動している。ここでは、ボカロPとしての活動について記述する。

2021年、ボカロPであるきくお氏に憧れて作曲をはじめ、翌年の2022年、合成音声「ずんだもん」を使用してのボカロP活動を開始。デビュー作である『くらやみ旅路』は、2024年東京藝術大学卒業・修了作品展にてリマスターし、ドローイングと合わせたアニメーションMVとして発表した。2022年リリースの『人喰いかいじゅうヨルのはなし』は、現在ではありがたいことにYouTubeで15万回再生を突破している。

この「ずんだもん」というキャラクターは、2022年6月に「NEUTRINO」というAIを搭載した合成音声ライブラリとして無料でリリースされた。東日本大震災復興支援を目的とした「東北ずん子プロジェクト」の登場キャラクターで、語尾に「～なのだ」とつく特徴的な口調や子供のような愛らしい声質など、キャラクターとしての特徴が色濃い。

では最後に、「さいろめ」楽曲における「ずんだもん」とはなにか？

自身のボカロP活動において、歌唱のMIXは(もちろん、曲調ごとに微調整を加えたりなどはするが)、粗方テンプレート化している。コンプレッサーはこのくらいかける、リバーブは何パーセント、ハイカットローカットはこの程度といった具合である。その理由は、「パブリックな合成音声に、専属の語り部・歌手としての個を確立させるため」である。

例えば、2022年にリリースした『人喰いかいじゅうヨルのはなし』における「ずんだもん」は、「子供」の純粋さを一つのテーマとしていると言える。

幼い子供の純粋さは、時にその興味の対象が命ある他者に向けられたとき、残酷になり得る。アリの巣に石を詰めてみたり、クモの巣にバッタをひっかけてみたり、そういったものだ。

この楽曲は、人を何人も食い殺した怪獣の語り部が、自身の行いを絵本のように仕立て、物語として淡々と語り、最後に聞き手(この場合、視聴者)のことも食べてしまうというシノプシスである。「ずんだもん」の歌唱と語りは、強弱のあまりない落ち着いた口調で、視覚情報と音声情報の食い違いを不気味に表現するのに適任だ。

音楽における語り手、特に物語音楽を制作するうえで、声の主の印象は特に重要であると考えられる。2007年の初音ミクから始まったボーカロイドブーム以降、様々な声質や特徴のボーカロイドがリリースされ、アマチュアからプロに至るまで、世界中の作曲家たちの創作の可能性、表現の自由度を拡張していった。

結論では、最後に本論の内容を踏まえ、序論で提示した問い、現代の音楽制作、または音楽というジャンルに限らず、すべての表現者にとって、ボーカロイドという合成音声ライブラリを使うことの意味とは、そしてその先に見えてくる創作の拡張性とは何かについて、考察したものをまとめる。

5.おわりに

最後に、創作活動において、ボーカロイドという合成音声ライブラリを使うことの意味とは何か考察する。

2010年ごろのボーカロイド楽曲には、歌唱キャラクターをモチーフとしたMVが多く見られたと述べたが、2012年ごろに差し掛かると、次第にMVに登場するキャラクターもオリジナルである楽曲が増え始める。この論文を執筆した2025年現在のボカロシーンでは、圧倒的にこのタイプの方が多いように思う。

人の作品に口を出すのはあまり得意ではないのだが、はっきり言ってしまうと、この風潮は見方によってはあまり良くないと思っている。

大量消費社会という言葉をよく耳にするようになった。YouTubeショートやTikTokの流行が表す通り、動画コンテンツにおいてもその現象が起こっていることは明らかだ。

さらに、オハイオ州立大学の大学院生ユベール・レヴェイエ・ゴヴァン氏は、世界中でリリースされている音楽のイントロ(前奏)の平均時間は、1980年代では約20秒であったのが、2010年代では約5秒に変化したことを指摘している (Léveillé Gauvin, 2017)。

音楽に限ったことではなく、様々な分野のエンタメにおいて、インターネットを使用するすべてのクリエイター・作家が、作品を全世界に向けて発信することができるようになった恩恵の裏では、作品の大量生産・大量消費化が日々進行している。

動画クリエイターたちは、自分の作品を一瞬でスキップされてしまわないよう、動画の序

盤のつかみやサムネイルに気をつかう。

ボーカロイド楽曲において、MVのサムネイルは、中央にかわいい女の子がバストアップの画角で描かれており、背景が単色であるものが多く見受けられるようになった。歌詞の編集についても、「○○風チュートリアル」と題されるような似たり寄ったりの表現が多い。

表現の探求よりも、動画の再生回数や「いいね」の数などの承認欲求が優先されたとき、創作は柔軟性を失う。表現のテンプレート化が浸透するネガティブなムーブメントの中では、ボーカロイドはその素材としての必然性を失っている。インターネットで誰でも視聴できる動画という形式で、任意のサイトのアカウントを所持している全員が審査員となり、「いいね」等の数によって順位が決まるボーカロイドシーンのコンペティションが多いことも、これを加速させている一因だと考える。

そんな社会のムーブメントの中だからこそ、凝り固まった表現に懐疑的な視点を向け、表現の探求を怠ってはいけない。

2007年の最初のボーカロイドブーム以降、世のボカロPたちは「機械の発する音声だからこそ」できる表現について考えた。それはボーカロイドが、歌手の仕事を奪い、音楽シーンを衰退させる存在だと批判されたことへのアンチテーゼだったかもしれないが、生身の人間の歌手には不可能な、高速でまくしたてるような新しいジャンルの歌唱が生まれたり、ボーカロイドである歌手が、「意思を持たない機械」であることに着目し、ボカロPとボーカロイドの関係性についてメタ的な視点から”歌わせる”創作が流行した。

はっきり言ってしまうと、検索結果へのインプレッションを目的としただけの、あるいは、手間がかからないからというだけのボーカロイドの起用は、「それ人間じゃダメなの？」と言われてしまえば、本当にその通りなのである。

「さいろめ」楽曲におけるずんだもんは、純粹無垢で、淡々と物事を歌う語り部だ。しかし語り部は、創作の中できまっていつも人間ではない異形の存在である。「日本語で上手に歌うことができる、人間ではない歌手」は、当たり前のことであるが、地球上のどこを探し回っても見つけることは不可能だ。しかしそのメタ的構造を実現できる存在こそが、生身の人間ではない存在たる「ボーカロイド」だったのだ。

私はこの先もボカロPとして活動していくつもりである。

「ボーカロイド」とは何か。彼らという存在は、生身の人間と肩を並べるれっきとした一人の「歌手」だと、私は考えている。

創作の題材が、キャラクターが、表現が、この人にしか任せられないというイコールで結ばれたとき、そこに必然性が生まれ、はじめて素材としてのパズルのピースが埋まっていく。

ボーカロイドがあり、そこに必然性を見出すのではない。創作があり、クリエイターの意思があり、そこにボーカロイドがある。

現代における創作の可能性を広げてくれた彼らに敬意を表し、論文を締める。

それじゃあ、また。

(拙作、『くらやみ旅路』の歌詞から引用)

文献

- ・ 鮎川ぱて (2022) 『東京大学「ボーカロイド音楽論」講義』 文藝春秋
- ・ 柴那典 (2014) 『初音ミクはなぜ世界を変えたのか?』 太田出版
- ・ Léveillé Gauvin, H. (2017). Drawing listener attention in popular music: Testing five musical features arising from the theory of attention economy. *Musicae Scientiae*, 22(3), 291-304. <https://doi.org/10.1177/1029864917698010> (Original work published 2018)