

# VOCALOID が繋ぐ音楽表現

——黎明期から 2020 年代までを辿って

M.S.

## 目次

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| はじめに .....                         | 3  |
| 1. VOCALOID 音楽の登場 .....            | 4  |
| 1-1. 黎明期の VOCALOID .....           | 4  |
| 1-2. ボカロ P の成立 .....               | 8  |
| 1-3. 「プロデュースできるアイドル」としての初音ミク ..... | 9  |
| 2. VOCALOID のキャラクター性 .....         | 10 |
| 2-1. 『メルト』が初音ミクに与えたもの .....        | 10 |
| 2-2. 物語の芽生え .....                  | 12 |
| 2-3. ボカロ小説の登場 .....                | 15 |
| 2-4. 『カゲプロ』における VOCALOID の姿 .....  | 18 |
| 3. ゲストボーカル化する VOCALOID .....       | 22 |
| 3-1. HoneyWorks と視聴者層の変化 .....     | 22 |
| 3-2. 乖離していく楽曲とボーカリスト .....         | 23 |

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 3-3.ゲストボーカルという概念 .....             | 25 |
| 4. ミュージックビデオからみる VOCALOID 楽曲 ..... | 27 |
| 5. インターネット音楽のゆくえ .....             | 29 |
| 5-1.動画配信サイト発のアーティストたち .....        | 29 |
| 5-2.継承される VOCALOID の精神 .....       | 30 |
| おわりに .....                         | 31 |
| 参考文献 .....                         | 32 |
| 図版・表 .....                         | 35 |

## はじめに

デジタルコンピュータが登場する以前の音楽と 2000 年代以降の音楽との間には、大きな違いがある。かつての音楽は、楽器演奏、歌唱等のライブ・パフォーマンスを主とし、人々の間でアナログに楽しまれていた。1840 年代の蓄音機の登場から少しずつ音楽とメディアの結びつきは強まってゆき、1980 年代にはデジタルコンピュータでの楽曲制作が可能になった。このデジタルコンピュータ、即ち DTM (Desktop Music) の普及は、楽曲制作をより身近なものへと変化させた。必ずしも楽器演奏や歌唱が得意でなくても、楽曲制作が楽しめる時代が訪れたのである。制作への新規参入ハードルが低い点は、2000 年代以降の音楽にみられる特徴のひとつだ。

音楽とあらゆるインターネットメディアが結びつくことで、音楽は単に耳で音を楽しむだけのものではなくなった。インターネット上で公開されている音楽には、ほとんどの場合、ミュージックビデオと呼ばれる動画が付随している。動画の中にはその曲固有の物語が展開されており、目で見て、頭で考えて楽しめるような工夫がなされている。動画配信サイトで日夜公開されているインターネット発の音楽には、その傾向が極めて強くみられ、今やひとつのポップカルチャーとして成立している。

これまで、VOCALOID とは一体何であるのか、あらゆる人々が考察し、議論を重ねてきた。そうした場で最初に名前が上がるのは、2007 年にクリプトン・フューチャー・メディア株式会社から発売された初音ミクだろう。確かに初音ミクは、VOCALOID をキャラクターとして確立させた点を論じる上では欠かせない立役者である。本論文においても、章の中で初音ミクを論点として進める箇所はあるが、年代によってインターネットの音楽文化形成を主だって支えた VOCALOID は異なるのだということは、初めに考慮しておくべきだろう。

更に、VOCALOID のファンダムにおいては、他者が投稿した VOCALOID 楽曲に創作意欲を掻き立てられて楽曲・イラスト・動画制作を始めたクリエイターが年を重ねるごとに増加しているという特徴がある。ニコニコ動画に投稿された楽曲は、コメントが動画の上に流れるサイトの特性を活かして「みんなでひとつの作品を見て盛り上がる」ことで文化

を形成してきた。2024 年現在では、高いクオリティを追求しなければスマートフォンひとつでそれなりの作品ができる時代だということもあって、クリエイターになるための参加障壁は決して高くない。こうした状況下でクリエイターと視聴者を二項対立の形式に当て嵌めることは、かえって視野を狭めてしまう可能性があるため、本論文では厳密に区分することなく分析を進めていくこととする。

前述した点に留意しながら、近年のデジタル社会における音楽の在り方を VOCALOID や動画配信サイト、SNS 文化との関係から分析・再考していくことが、本論文の目的である。VOCALOID のキャラクター性、ミュージックビデオ等の視覚的要素が音楽に与えた影響を明らかにすることで、音楽受容が今後どのように変容していくかを考察するための糸口となるだろう。アマチュア・クリエイターのインターネット上での楽曲発表が一般化した、2020 年代以降の音楽文化がどのようなものになっていくかを考察し、総括としたい。

## 1. VOCALOID 音楽の登場

### 1-1. 黎明期の VOCALOID

1980 年代に誕生した DTM は、当初は音楽関係者のみが扱う専門的なツールであった。コンピュータ自体が高価だったこともあり、2000 年代に差し掛かるまでは、DTM に触れたことのある若者の割合はごく少数であった。そんな DTM の普及を促進した存在が、本論文の主題となる VOCALOID なのである。

緑髪にツインテールが特徴的な音声合成ソフトおよびキャラクターである初音ミクは、今や VOCALOID の顔とも呼べる存在だ。しかし、初音ミクは史上初の VOCALOID というわけではなく、音声合成ソフトや VOCALOID 自体は初音ミクの発売以前にも存在していた。とはいえ、2004 年までに発売された黎明期の VOCALOID はアマチュア向けではなく、比較的にコアな作曲家たちの支持を受けてきた。「テクノ御三家」と呼ばれるアーティストのうち、P-MODEL の中心メンバーであった平沢進は、いち早く VOCALOID を楽曲制作に取り入れたアーティストである。

2017 年、平沢は Twitter（現在の X）で「ボーカロイドはしばしば使っておりますが、気付かれないだけです。」と発言している。平沢は 1980 年代に起こったテクノポップ・ムーブメントにおける先覚者として知られ、YELLOW MAGIC ORCHESTRA やヒカシュー、プラスチックスらと肩を並べて、日本のテクノポップを導いてきた。デジタルでの楽曲制作に長けた平沢が、当時最先端の技術であった音声合成ソフトに興味を持つのは、至極当然のことだといえるだろう。初めて公式に VOCALOID を用いたと考えられるのは、平沢主催の海外ツアーを DVD 化した『万国点検隊 2007 P-0』内の楽曲である。発売年からしてイギリスの ZERO-G 社製 VOCALOID の LOLA、またはクリプトン・フューチャー・メディア株式会社から発売された初の日本語対応バーチャルシンガー、MEIKO のいずれかだと考えられているが、私は後者だと推察している。平沢が自身のブログにおいて、以下のように語っているからだ。

P-0 で使われている女性ヴォーカルはアマチュアでも使っているごく普通の廉価なヴォーカルエンジンである。近頃ネット上でも見かけるが、ほとんどが無調整のままだ。お姉さんは磨けばプロになる。（平沢 2008）

確かに、P-0 が行われていた時期に発売されていた女性の VOCALOID といえば、LOLA と MEIKO のどちらかだ。だが、LOLA はイギリスで開発されたソフトであるが故、英語でしか入力・歌唱させることができない。2008 年当時、「近頃ネット上でも見かける」といえるほど国内のインターネット・コミュニティで知られていたのは、MEIKO だと考えるのが自然ではないだろうか。

さらに、もうひとつ気にかかる点がある。VOCALOID のファンによる非公式情報サイトによれば、前述した記事のコメント欄には平沢本人から VOCALOID に関する追記があったというのだ。平沢がかつて公開していたブログサイトはサーバーが存在せず、ブログの内容を移設したアーカイブサイトだけが現存している。ブログのコメント欄を確認することは、現状不可能といえるだろう。しかし、前述の非公式情報サイトを読み進めていく

と、ブログのコメントを引用した記事を確認することができる。

hirasawa 投稿日時 2008-8-24 18:14

だから女性の声は全部アレだと言っているのだ。磨けばプロになると言っているのだ。ソプラノだろうが何だろうが徹底的に調整すれば出るのだ。ちなみに「白虎野の娘」も「確立の丘」のコブシ回しのお姉さんも皆同じエンジンだ。

まず人の「声」がどのように成立っているかを勉強すれば更に吉。

全体を調整してキャラを変えてしまう。その後一音一音徹底的に調整すべし。

これであなたもあの腹立たしいパッケージのキャラともお別れだ。(平沢 2008)

以上が平沢本人が残したコメントである。注視すべきは「腹ただしいパッケージのキャラ」の一文だ。パッケージにキャラクターが登場するようになったのは MEIKO の登場以降で、LOLA のパッケージには女性の唇と思しき写真のみが映し出されている。パッケージにキャラクターが存在するというならば、平沢が初めて公式に楽曲制作に取り入れたのは VOCALOID の MEIKO だと考えていいだろう。



図 1 : 「MEIKO パッケージ」

図 2 : 「LOLA パッケージ」

だが、2008 年当時の MEIKO は、現在の初音ミクのようにキャラクターとして愛され、大衆に受け入れられていたわけではない。平沢の音楽性の特徴として、ボーカルの声を楽器のように扱う点が挙げられるが、それは VOCALOID も例外でないらしい。ブログの追記に「一音一音徹底的に調整すべし」とあるように、発売当初の VOCALOID は音を奏でるソフトウェアであり、あくまでも楽曲制作における新たなツールとして用いられた側面が大きい。MEIKO のパッケージには女性のキャラクターが描かれていたが、キャラクターとしては確立していなかったのだ。VOCALOID が楽器とは異なるバーチャルシンガーとして、そしてキャラクターとして広く受け入れられるようになったきっかけは、やはり初音ミクなのである。

2007 年にクリプトン・フューチャー・メディア株式会社から発売された初音ミクには、それまで発売されていた VOCALOID と大きく異なる要素がある。音声合成ソフトでありながら、アニメ声優をキャラクターボイスとして起用した「キャラクター・ボーカル・シリーズ」の第 1 弾として売り出されたという点だ。さらに、バーチャル世界のアイドルとして企画されたこともあり、パッケージのキャラクターデザインにもデザイナーではなくプロのイラストレーターを起用した。2007 年以前に発売されたバーチャルシンガーたちと初音ミクのパッケージを比較すると、一線を画した仕上がりであることが見てとれる。これは初音ミク以前・以降の VOCALOID を比較するうえで重要な点であり、初音ミクがキャラクターとして確立するに至った要因のひとつだと考えられる。



図3：「初音ミク パッケージ」

アニメのキャラクターがキャラクターとして人気を得るためには、何が必要だろうか。作画の美しさ、生い立ちなどのバックグラウンドに加えて、声優が吹き込む個性的な声も必要不可欠な要素だ。初音ミク以前の VOCALOID は、プロシンガーの声を元に作られ、何より歌唱に特化した音声合成ソフトであった。対して、初音ミクも歌唱用に作られているものの、声優のボイス素材を集めたボイスバンク的な役割をも兼ねていたといえる。VOCALOID 製品の利用者たち、特にアマチュアのミュージシャンたちにとっては、単に機械を操作するのではなく、キャラクターを自らの手で動かしプロデュースしているのだという実感が、VOCALOID 文化を構成する創作意欲の源流となった。初音ミクがキャラクターとして確立していくにつれ、次第にファンコミュニティからも楽曲制作を始める人々が現れ始めた。

## 1-2. ボカロ P の成立

初音ミク発売以降、これまで VOCALOID を用いてきたプロまたはアマチュアのミュージシャン以外にも、初心者ながらに自宅で初音ミクを使用して楽曲を作り、投稿する人々が散見されるようになる。これが、後に「ボカロ P」と呼ばれるクリエイター陣である。ボカロ P の「P」は、当時インターネット上で流行していた『THE IDOLM@STER』のファ

ンが、当該アイドルのプロデューサー、——つまり、ゲームのプレーヤーであることを示すため、名前の末尾に「P」を付けていたことに由来する。

更に初音ミク登場前後のメジャーシーンの音楽に目を向けてみると、今やレジェンドと呼ばれる女性アイドルグループが続々と登場していることがわかる。1980年代に活躍したおニャン子クラブに始まり、2000年代にブレイクしたモーニング娘。、2010年代にブレイクしたAKB48など、凡そ10年間隔で女性アイドルグループが誕生しては話題を呼んできた。この3つのグループに共通しているのは、背後についているプロデューサーの存在が一般にも認知されている点だ。おニャン子クラブとAKB48には秋元康が、モーニング娘。にはつんく♂が、それぞれ携わっている。彼らの名前は、アイドルに明るくないお茶の間の人々でも一度は耳にしたことがあるだろう。男性プロデューサーが女性アイドルグループをトップアイドルへ導く構図は1980年代～2000年代に広く浸透し、『THE IDOLM@STER』の構想や流行へと繋がっていったのである。

前章において「キャラクターを自らの手で動かし、プロデュースしているのだという実感が、現在まで続く VOCALOID 文化に対する創作意欲の源流」だと述べたが、初音ミクがバーチャルアイドルとして受け入れられたきっかけはこの点にある。公式に存在するのは基本的なビジュアルやボイスバンクといったキャラクターとしての要素のみであり、彼女たちをどう動かし、何を歌わせるのかは、プロデューサーであるボカロ P の手に委ねられている。グループでもなく、キャラクターやストーリーが確立したソーシャルゲームのアイドルともまた違った、完全に1から100までをプロデュースできるたったひとりの存在である初音ミクは、まさに純新無垢なバーチャルアイドルとしてボカロ P たちに迎え入れられたのだ。

### 1-3. 「プロデュースできるアイドル」としての初音ミク

初音ミクが発売された2007年は、動画配信サイト「ニコニコ動画」においてオリジナルの VOCALOID 楽曲を投稿するユーザーが爆発的に増えた年でもある。初期のオリジナル楽曲として知名度が高く、初音ミクの発売後間もなく発表されたのが、9月13日投稿の

OSTER project『恋スル VOC@LOID』と9月20日投稿のika『みくみくにしてあげる♪』である。この二曲に共通しているのは、歌詞の内容が初音ミクの一人称視点で、ボカロPに対して語りかけているという点だ。初音ミク自身が自分を購入してくれたユーザーに対して感謝を述べたり、「頑張って歌うから見ていてほしい」と意気込んだりする作風は人気を集め、初期のVOCALOID楽曲の方向性を固めた。これはアイドルとプロデューサーの関係性にリンクしており、初音ミクと一緒に音楽業界の頂点、或いはメジャーデビューを目指すバックグラウンド・ストーリーがファンコミュニティ内の共通認識として存在していたといえる。前述の2曲が話題を呼んだ後、2007年10月に投稿されたヤスオP『えれくとりっく・えんじぇう』やmalo『ハジメテノオト』では、初音ミクの一人称視点はそのままに、切なさや寂しさ、心の機微を歌わせていることがわかる。たったひと月の間に、機械である初音ミクとボカロPが出会い、協同作業を行うことで、初めて感情が芽生えたという物語展開が生まれたのだ。初音ミクとボカロPは、まさに音楽業界に新風を吹き込む新人アイドルとプロデューサーであり、投稿される楽曲のひとつひとつが新たな物語だったのである。

この関係性が一変したきっかけが、同年12月7日に投稿されたryo『メルト』である。『メルト』の歌詞は一人称視点ではあるものの、電子の世界やVOCALOID、自分を歌わせてくれるボカロPの存在は全く登場しない。恋する女の子が思い悩む気持ちをシンプルに歌ったこの楽曲は、VOCALOID曲の世界で主人公だった初音ミクを単なるシンガーとして据えた初のヒットソングだった。VOCALOID楽曲のコンセプトの多様化にも繋がり、2008年に投稿された楽曲のほとんどが独自の世界観を展開している。『メルト』を機に、初音ミク人気に後押しされる形でなく、ボカロP個人が人気を獲得する時代へと変革したのである。

## 2. VOCALOIDのキャラクター性

### 2-1. 『メルト』が初音ミクに与えたもの

思い切って 前髪を切った

「どうしたの？」って 聞かれたくて

ピンクのスカート お花の髪飾り

さして 出かけるの

(ryo『メルト』より)

ボカロ P の ryo による楽曲『メルト』の歌詞をさらに詳しく見てみると、初音ミクのキャラクター性がわかる表現は全くと言っていいほど用いられていないことがわかるだろう。例えば、引用した歌詞の中で髪型に関連するキーワードというと「前髪を切った」や「お花の髪飾り」が該当するが、パッケージビジュアルの初音ミクは「お花の髪飾り」をしてはいないし、前髪を切る動作も直接キャラクターに繋がる要素ではない。「ピンクのスカート」も、初音ミクの本来のビジュアルイメージには当てはまらないものだ。楽曲からは、思いを寄せている相手に話しかけられたい、良く思われたいという、ごく普遍的な乙女心が伝わってくる。『メルト』世界の初音ミクは生きて存在するティーンエイジャーのようであり、『メルト』以前の楽曲に共通して存在していた電腦少女としての初音ミク像とは明らかに異なっているのである。

『メルト』を機に投稿されたイラストや歌ってみた、初音ミク以外の VOCALOID キャラクターによるカバー動画などの二次創作の活発化は、VOCALOID 史の転換点のひとつであり、「メルトショック」と呼ばれている。「メルトショック」以降、デジタルツールでありながら人間のような声音を持つ、ある意味で不明瞭な存在とも呼べる初音ミクには、楽曲ごとに異なる性格が生まれ、楽曲世界の中でキャラクターとして確立した存在になっていく。有村悠は彼の初音ミク論の中で、これを「初音ミクは「恋する VOCALOID」から「恋する女の子」へと成長していった。」(有村 2008) と形容し、緑髪やツインテールといったいくつかのモチーフは残しつつも、VOCALOID の概念に縛られない姿形で初音ミクが表現される機会が増えていったことを示した。

人間らしい心情を歌う VOCALOID 楽曲が増加するにつれ、歌詞に合わせて多種多様な衣装を身にまとった VOCALOID たちの二次創作イラストも盛んにインターネットへ投稿されるようになった。反面、大半の楽曲のミュージックビデオに登場する VOCALOID たちは、2008 年半ばに差し掛かっても尚パッケージに描かれたイラストとほとんど変わらないビジュアルを保っていた。

2024 年現在では定着している、楽曲に合わせてミュージックビデオを外注する制作スタイルについても、2008 年当時のごく稀であった。VOCALOID の楽曲や動画、イラストを制作する行為が大きな収入源になり得ることはほとんどなく、マニアックかつ個人的な趣味だという認識が強かったためだ。アマチュアのイラストレーターが投稿した VOCALOID イラストの中にはミュージックビデオへの転用を許可しているものもあり、ボカロ P が自分好みのイラストを探して、自ら動画に取り込む——他者の創作物を「借りる」流れが、「依頼する」よりも一般的だったのである。

## 2-2. 物語の芽生え

VOCALOID が楽曲固有の様相でミュージックビデオに表れているうえ、楽曲世界の中に物語が存在している楽曲の草分け的存在だといえるのは、黒うさ P『カンタレラ』ではないだろうか。2008 年 2 月 18 日に投稿されたこの楽曲でメインボーカルを担うのは、MEIKO の人気を受けて同社で開発された日本初男性バーチャルシンガーの KAITO、そして初音ミクの 2 名である。『カンタレラ』においては、先に述べたように、投稿されているイラスト群の中からボカロ P が自作の楽曲に合うものをピックアップし、複数枚のイラストを繋げてミュージックビデオにしたものが使用されているのだが、『カンタレラ』では多くの楽曲にみられたキャラクターイメージのままの VOCALOID とは趣向の異なるイラストが用いられている。



図 4 : 「カンタレラ サムネイル」

1 人の作品ではなく、何名ものイラストレーターの投稿作品を引用しているが、ミュージックビデオ全編を通して暗い色彩で、メインとなるイラストにはルネサンス期のマスカレードを彷彿とさせるゴシック・ファッションに仮面姿の KAITO と初音ミクが並んでいる。多少様式の違うものも含まれるが、どのイラストも初音ミクがドレス姿であることから、意図的に系統を絞って集めたイラストだと推察できる。



図 5 : 「カンタレラ 城」



図 6 : 「カンタレラ 城内」

さらに、キャラクターイラストの合間に城の内外を描いたイラストがスイッチングされる点にも、黒うさ P の演出意図が垣間見える。これは『カンタレラ』が実在したルネサンス期の君主、チェーザレ・ボルジアとその妹ルクレツィアをモチーフに制作されたことに

由来しており、楽曲は兄妹間の恋愛や毒殺を思わせる仄暗い歌詞で構成されている。

VOCALOID キャラクターとは無関係のテーマを内包しているうえ、史実に基づく所謂「元ネタ」も存在するため、ミュージックビデオ全体に統一感が生まれ、楽曲固有の世界観が成立しているのだ。

2008 年に投稿された楽曲には、『カンタレラ』のように王侯貴族がテーマの仄暗い作品がいくつか存在する。特に、4 月 6 日投稿の悪ノ P『悪ノ娘』、同氏が 4 月 29 日に投稿した『悪ノ召使』、8 月 25 日投稿のシグナル P『サンドリヨン』の 3 曲は、2024 年現在トリプルミリオンを達成している大ヒット曲だ。何れも中世ヨーロッパの史実や童話をテーマに取り入れている他、『悪ノ娘』および『悪ノ召使』は七つの大罪、『サンドリヨン』はシンデレラを元ネタとし、楽曲の中で物語を展開している。さらに、それぞれのミュージックビデオに焦点を当ててみると、この 3 曲が投稿された時期に、ボカロ P のミュージックビデオに対する意識に変化が見られる。

ニコニコ動画に投稿されている動画『悪ノ娘』の概要欄を開くと、「イラストはピアプロにて壱加様に描いていただきました。」(悪ノ P 2008) の一文が確認できる。つまり『悪ノ娘』のミュージックビデオで使用されているイラストは、『カンタレラ』の制作スタイルとは異なり、イラスト投稿サイト「ピアプロ」に投稿されたイラストをボカロ P が気に入って、イラストレーターに直接依頼をして書いてもらったオリジナルイラストであるということだ。故に、インターネット上で既存のイラストを探して「借りる」スタイルが主流だった 2008 年にボカロ P が自らの楽曲イメージにより近付けようと試み始め、アマチュアのクリエイター同士が依頼する／される関係へと変化していったことを示しているといえるのではないだろうか。さらに、同じく悪ノ P の楽曲『悪ノ召使』においては、『悪ノ娘』を視聴したファン複数名の二次創作イラストを引用してミュージックビデオに仕立てており、当時一般的だった制作スタイルは崩さずに、自らの楽曲の世界観をより深める結果に至っている。

VOCALOID 黎明期に発売された MEIKO などのバーチャルシンガーは、主にプロのミュージシャンの手で、音作りのための新たなツールとして用いられていた。しかし、初音ミ

クの発売から徐々にキャラクターとしての人気が高まっていき、2008年には楽曲ごとに系統の異なる個性を持った VOCALOID キャラクターがミュージックビデオおよびファンによる二次創作の場に表れるようになった。章の前半で「2024 年代現在では『悪ノ娘』『悪ノ召使』『サンドリヨン』の 3 曲はトリプルミリオンを達成している」と述べたが、再生数を見るに、2007 年の初音ミク発売から 1 年後の 2008 年には、ジャンルを問わず VOCALOID の関連コンテンツがインターネット上に普及していたと考えてよいだろう。ボカロ P だけでなくファンアートを投稿するアマチュアのイラストレーターまでも巻き込んで、VOCALOID にまつわる創作活動が加速していった中で、ミュージックビデオひいては楽曲世界に新たな想像の余地を生み出した悪ノ P の影響力は計り知れない。

### 2-3.ボカロ小説の登場

2007 年末から 2008 年にかけて、VOCALOID 楽曲の中に意図的に考察の余地を創り出した、物語性の強い楽曲が現れるようになった。楽曲でボーカルとして用いられる VOCALOID は時に正式名称とは違った名前がつけられることもあり、楽曲に包括されていた物語は、次第に音楽の枠を飛び出して文学作品へと姿を変えていく。2010 年代には、VOCALOID 楽曲を原案に据えた「ボカロ小説」という一大ジャンルが誕生するのだ。

ボカロ小説の原点は、前章でも取り上げた悪ノ P の楽曲『悪ノ娘』並びに『悪ノ召使』を元にした『悪ノ娘 黄のクロアテュール』である。舞台となるのは中世ヨーロッパによく似た架空の大国・ルシフェニア王国で、14 歳の少女リリアンヌが王女として君臨している。リリアンヌは絶対的な権力を駆使して贅の限りを尽くし、意にそぐわぬ者は容赦なく『粛清』——つまりは首を撥ねてしまう。我儘放題のリリアンヌがきっかけで国が傾き、大きな戦いへと繋がっていくという、楽曲世界をそのまま拡張したかのようなストーリーだ。悪ノ P 本人が執筆を行っているため、設定に齟齬が生じることなく『悪ノ娘』『悪ノ召使』の 2 曲が纏まった『悪ノ娘 黄のクロアテュール』は、VOCALOID ファンにも広く受け入れられ、長きに渡ってシリーズ化した。



図 7 : 「悪ノ娘 黄のクロアテュール」

ここで注視したいのは、小説に登場するキャラクターである。表紙に映っている金髪碧眼の少女は主人公の王女リリアンヌで、彼女によく似た容姿の少年は側仕えだが、実は幼少期に亡くなっていたことにされていたリリアンヌの双子の弟・アレンだ。表紙を見てみると、髪型の一部や服装は異なっているものの、リリアンヌとアレンの容姿が 2007 年に初音ミクの後続として発売された VOCALOID「鏡音リン・鏡音レン」にそっくりであることに気がつくだろう。



図 8 : 「鏡音リン・レン パッケージ」

『悪ノ娘 黄のクロアテュール』の物語世界においては、『悪ノ娘』のボーカルに採用されている鏡音リンがリリアンヌ、『悪ノ召使』のボーカルに採用されている鏡音レンがアレンというキャラクターに、それぞれ投影されているのだ。見た目が近いだけでなく、鏡音リン・レンの公式設定に則って年齢を14歳としていたり、ファンによる創作を経て定着した「双子の姉弟」「鏡音リン＝ツンデレで不器用な性格」「姉に振り回される弟」といった細かな要素も、小説の登場人物たちにリンクしている。また、物語が進むにつれてMEIKOやKAITO、初音ミクによく似た人物までもが登場する。

楽曲をノベライズするにあたって、単に世界観を反映させて物語を紡ぐのならば、わざわざVOCALOIDキャラクターを想起させるキャラクター設定にしなくてもよいだろう。だが、『悪ノ娘 黄のクロアテュール』においては明らかにVOCALOIDキャラクターが下敷きとなっており、さらにそれが読者に伝わりやすいように描かれている。つまり、ボカロ小説は商業出版でありながら、あくまでもVOCALOID楽曲を聴き込んでいる

「VOCALOIDのファン」に向けた二次創作物であり、基本的には楽曲の追加要素的に楽しむために作られたコンテンツなのだ。物語性の強い楽曲が増加してきたとはいえ、根底には確固たるVOCALOIDキャラクターの存在があり、彼らが姿を変えて活躍している様子を楽しむ場が「ボカロ小説」だった。少なくとも『悪ノ娘 黄のクロアテュール』では、物語もキャラクターも、従来の小説のように自立したものではなかったのだといえるだろう。

VOCALOID楽曲を原作とした小説なのだから、根底にVOCALOIDのキャラクター設定が存在するのは何も不思議なことではない。むしろその点が揺らいでしまったら、従来の小説やライトノベルと変わらないではないか、という指摘もあるだろう。だが、時代が進むにつれ、ボカロ小説は新たなフェーズに突入する。楽曲世界においてもボカロ小説のジャンルにおいても、内在するVOCALOIDの捉え方が変化するきっかけとなった作品が、じん『カゲロウデイズ』である。同名のVOCALOID楽曲がベースでありながら、ほとんどオリジナルキャラクターのみで構成された物語を展開し、プロジェクト化したことで大

ヒットに繋がった作品だ。仕掛け人はボカロ P のjinで、ひとつの VOCALOID 楽曲から派生して物語が繋がっていった点や、jin自らがノベライゼーションしてボカロ小説を発売した点は、『悪ノ娘』シリーズと変わらない。大きく異なるのは、楽曲世界の登場人物が VOCALOID キャラクターの性質をほとんど持ち合わせていないことと、楽曲や小説に加えて漫画、アニメ、映画などメディアミックスのプロジェクト化に成功したことの2点である。VOCALOID 楽曲が原作でありながら、キャラクター性や物語展開が VOCALOID に凡そ依存しておらず、寧ろ乖離した設定が目立つ『カゲロウプロジェクト』（以下、『カゲプロ』と表記）は、それまでの VOCALOID が漠然と担っていた「何にでもなれる可能性」を、ボカロ P の創造した「楽曲世界を伝播する」役割へと変化させた要因のひとつになったと考えられるのだ。

#### 2-4. 『カゲプロ』における VOCALOID の姿

VOCALOID の在り方がどう変化していったのかを熟考するにあたって、『カゲプロ』をより具体的に参照していこう。この広大な物語世界の発端となったのは、2011 年 2 月 17 日にニコニコ動画へ投稿されたjinの楽曲『人造エネミー』だ。プロジェクト内第 1 話部分にあたる楽曲で、jinの初投稿作品でもある。



図 9 : 「人造エネミー サムネイル」

前述した通り、『カゲプロ』のキャラクターには VOCALOID キャラクターを想起させる設定がほとんど含まれていないが、この『人造エネミー』と楽曲に派生して生まれたヒロインの電腦少女・エネだけは例外だ。ミュージックビデオに用いられている一枚絵の中心に居るのは、やや服装にアレンジが加わっているものの明らかに初音ミクであるし、「画面の奥の私を見てる」「私のノイズが響いてる」などの歌詞は、本稿の第1章後半で挙げた「初音ミクが作り手（または視聴者）に向けて語りかけている」構図に近しい。また、『カゲプロ』においてエネは主人公・シンタローのパソコンの中に住み着いた謎のソフトウェアとされていることから、『人造エネミー』でボーカルを務めた初音ミクのキャラクターイメージから着想を得て、エネが誕生したと見てまず間違いないだろう。主人公のシンタローも、引きこもってインターネットばかりしている——平たく言えば「オタク気質」の18歳の青年だとされていることから、じんの視点からボカロPを自虐的に模したキャラクターだと推察できる。つまり、じんの初投稿楽曲かつプロジェクトの第1作として据えられている『人造エネミー』時点では、2007年の初音ミク登場時より多数の楽曲に散見された「アイドル的な初音ミク像とプロデューサー（ボカロP）」の関係値が楽曲世界の根底にあるということだ。

初音ミクのファンダムにとってはありふれたテーマで発表されたとされる『人造エネミー』と比較して、物語性やオリジナル要素が一層色濃くなるのは、2011年5月29日に投稿された2作目の楽曲『メカクシコード』以降である。『カゲプロ』の各キャラクターには「目」にまつわる能力が付与されており、主人公が所属することになる団体も「メカクシ団」と呼ばれているため、『メカクシコード』の「メカクシ」というのは『カゲプロ』内の重要なキーワードでもある。ボーカルに用いているのは1作目に引き続き初音ミクで、一人称視点で綴られた歌詞であることも共通しているが、電腦少女、ひいては初音ミクを彷彿とさせる描写は全くなく、「2つ目の遮断機を右へ」など寧ろどこかの街の風景を思わせるような表現が多用されている。



図 10 「メカクシコード サムネイル」

ミュージックビデオにも VOCALOID キャラクターとは似つかないオリジナルのキャラクターが登場しており、一貫した独自の世界観が発揮され始めたことを感じさせられる。じんの楽曲は基本的に一人称視点の語り口で進行するが、これまでの2曲に反して『メカクシコード』では「僕」と「君」以外にも複数のキャラクターが登場し、「任務」をこなしている様子が窺える。小説『カゲロウデイズ -in a daze-』のメカクシ団の設定ともリンクしていることから、この時点で一連の楽曲に内在する物語の大枠はじんの中に既にあったのだろう。続く2011年9月30日投稿の3作目の楽曲『カゲロウデイズ』は投稿から数日で10万再生を超えるヒットとなり、意味深な歌詞に対して視聴者が考察することで、楽曲を音楽としてだけでなく物語として楽しむスタイルが拡散されていった。『カゲロウデイズ』を機に第1作、第2作まで遡って聴き込み、考察を楽しむ人々が急増しているのを知った編集者がじんに小説化のオファーをしたことで、プロジェクト化は急速に進んでいく。

これまで他のボカロPたちが発信してきた楽曲とじんの楽曲群を比較して明確に異なっているのは、考察の余地がどれほどあるか、という点だろう。ともに物語性の強い楽曲で、ノベライズされている点も共通している『悪ノ娘』シリーズと『カゲプロ』を例に挙げると、『悪ノ娘』の方が幾分か物語の顛末を予測しやすいことに気がつく。VOCALOID キャラクターに詳しくない者が『悪ノ娘』シリーズの概要のみを知ったとしても、中世ヨーロッパの世界観をもち、マリー・アントワネットの逸話を思わせるワガママな王女が登

場することから、大抵の場合は悲劇的な結末を想像するのではないだろうか。一方『カゲプロ』は、エネとシンタローの関係値が VOCALOID とボカロ P に重なる点以外に原典がなく、数曲の間に跨って共通のモチーフが含まれているため、歌詞とミュージックビデオを何度も噛み砕いていかなければならない。世界観が把握しにくい分、展開にも予測がつきにくいのだ。つまり、考察の余地が広くとられていることこそ、これまでの VOCALOID 楽曲と一線を画している点なのである。

実際、じんもインタビューで以下のように述べている。

他のニコニコ動画に投稿されている楽曲を見ていると、一つの動画の中で世界観を表現しようとする作品が多いことに気づいたんです。僕としては、ロックも、人を怖くさせるような曲も、とにかく色々つくってみたかったのですが、バラバラのコンセプトの曲をバラバラのまま提出しても、埋もれてしまうかなと思いまして、ひとつのストーリーを考えて、世界観をそれぞれの楽曲で表現してみることにしました。

(じん 2012)

「一つの動画の中で世界観を表現しようとする楽曲」ではなく、ひとつのストーリーを複数の楽曲で表現する——1 話完結の物語ではなく、はじめから連載作品を打ち立てようとして生み出されたのがじんの楽曲なのである。これを別の角度から考えてみると、これまでは「VOCALOID キャラクターのこういうシチュエーション（恋する乙女、王侯貴族風のスタイル、あるいはワガママなお姫様）の姿が見たい」という欲求から生まれていた楽曲が、「自分の表現したい音楽や世界観を創り上げ、VOCALOID の力で伝搬してもらう」というスタンスに変化したのだと捉えることもできるのではないだろうか。従来の VOCALOID キャラクターに依存しない、けれどもインターネット文化に夢中になっている自分（視聴者）とどこか似たキャラクターが主人公として活躍する——絶妙なバランスで織り交ぜられた現実感によって考察と物語への没入が楽しめる『カゲプロ』は瞬く間にブームを呼び起こし、ノベライズにアニメ化、コミカライズまでもを成功させていったので

ある。

主人公を自分と重ね合わせて楽しむ、主に青年層からの人気を博した『カゲプロ』以降、VOCALOID 楽曲をノベライゼーションする動きが活発化したが、ひとつの楽曲の世界観を膨らませて物語世界を構築したものが大半であり、プロジェクトとして大きく打ち出してヒットを遂げる作品は登場しなかった。しかし、『カゲプロ』とはターゲットの異なるユニット・HoneyWorks の楽曲とボカロ小説が話題を呼んだことで、VOCALOID 楽曲を好む視聴者層にも変化が訪れることとなる。

### 3. ゲストボーカル化する VOCALOID

#### 3-1.HoneyWorks と視聴者層の変化

HoneyWorks とは、作編曲及びプロデューサーを担当する Gom、shito に加えて、イラストと動画制作を担当するヤマコの 3 名からなるユニットである。2014 年にメジャーデビューを果たしたが、ニコニコ動画を拠点としていた 2010 年～2013 年末にかけては同人サークルとして活動していた。

HoneyWorks が VOCALOID とその視聴者層にもたらした影響は大きく区分すると 3 つあるが、まずは視聴者層について触れていきたい。前章において、『カゲプロ』の流行まで主に VOCALOID 楽曲を好んで聴いていたのは 10 代後半～20 代前半の男性が中心だったと私は述べた。だが、これまでとは打って変わって、HoneyWorks 関連作品の流行を支えた主な層は女子中高生である。HoneyWorks の楽曲、特に 2011 年 11 月 18 日に投稿された『初恋の絵本／HoneyWorks feat.GUMI ♪・・♪』を発端として 2024 年現在まで続く『告白実行委員会』シリーズは、他の VOCALOID 楽曲に散見される死生観や電脳世界の表現、攻撃的な歌詞とは反対に、思春期特有の恋愛模様を爽やかに歌った楽曲で独自の世界観を確立し、女子中高生からの人気を獲得したのだ。恋愛ソングであれば、本稿で取り上げた『恋スル VOC@LOID』『えれくとりっく・えんじゅう』『メルト』もジャンルとしては当てはまるが、どちらかという少年漫画に描かれるヒロイン像に近く、女性が感情移入す

る歌詞とは違っていた。ヤマコが描くキャラクターデザインも含め、HoneyWorks の楽曲には少女漫画の雰囲気に近いものが感じられる。さらに、『カゲプロ』と同様にメディアミックス展開に注力し、小説やテレビアニメ、映画、舞台化も行われたが、ライトノベルに留まらず KADOKAWA の児童書レーベルである角川つばさ文庫からも書籍化されているのが、他の VOCALOID 楽曲のメディアミックスと大きく異なる点だといえるだろう。複数の楽曲からなるプロジェクトによるボカロ小説で児童書として発刊されたのは『告白実行委員会』シリーズが史上初であることから、女子中高生人気の高さが窺える。HoneyWorks は VOCALOID 楽曲に新風を吹き込んだだけでなく、新たな視聴者層を迎え入れる足掛かりを作ったユニットなのだ。

### 3-2. 乖離していく楽曲とボーカリスト

続いては、先に触れた世界観について、楽曲を参照しつつ見ていこう。『告白実行委員会』シリーズには『カゲプロ』と同様、複数の楽曲に跨ってひとつの共通した世界があり、その中の人間関係に焦点を当てた楽曲が発表されてきた。『告白実行委員会』シリーズ第1作目である『初恋の絵本』の歌詞は、女の子の一人称視点で学生時代の初恋を回想する内容である。



図 11 「初恋の絵本 ミュージックビデオ 1」



図 12 「初恋の絵本 ミュージックビデオ 2」

ミュージックビデオは一枚絵ではなく、線のみで描かれた絵にフキダシがついて、セリフを読み進めることで曲の中に込められた物語をより深く知ることができる構成だ。歌詞に合わせていくつものシーンとセリフが流れる形式のため、コマ割りがされていない漫画のように楽しむことも可能である。そうしたシーンの中で気にかかるのが、「いつの間にかくだらな話して」の歌詞とともに表れるイラストだ。恥ずかしそうにする男女2人のキャラクターの背後、黒板に相合傘が描かれているのだが、そこには「春樹／美桜」という名前と、セリフ上にも「まひろん」という「春樹」の友人と思しき人物の名前が確認できる。

ここで『カゲプロ』の第1作目、『人造エネミー』のミュージックビデオを思い返してみると、その違いが明確になる。『人造エネミー』は、ジャージ姿の初音ミクを中心に描いた一枚絵かつ、歌詞にも VOCALOID を想起させる表現が用いられていた。『カゲプロ』のメディアミックス作品にもオリジナルキャラクターは登場するのだが、エネとシンタローに VOCALOID とボカロ P の関係が当てはまる点も踏まえると、やはり VOCALOID の存在が物語の根底にあるといえる。一方『初恋の絵本』は、複数のシーンにセリフがついていることに加え、第1作目の楽曲の段階で既にオリジナルキャラクターとその関係性が固まっている。『告白実行委員会』シリーズは、複数の楽曲に跨って同一の世界観がみられる上に、VOCALOID との関係が希薄でもあるという、2011 年当時としてはやや異質なプロジェクトだったのだ。

以降、シリーズ2作目『告白予行練習』、3作目『告白予行練習-another story-』とミュージックビデオの形式はほとんど変わらないが、2作目からは所々コマ割りされたシーンもみられ、よりマンガらしい演出に近付いているため、その分楽曲世界に入り込みやすい。主に学生同士の恋愛模様を描写しており、年齢・性別問わず幅広い視聴者に受け入れられた点もまた、難解なストーリーで人気を博した『カゲプロ』とは対照的だ。

『カゲプロ』によって楽曲に介在していた VOCALOID の二次創作性が薄まっていたところに、VOCALOID と全く無関係のオリジナルキャラクターと少女漫画的な物語性を併せ持った『告白実行委員会』シリーズが登場し、拡散されたことで、楽曲と VOCALOID の

キャラクター性との乖離が起こったのである。

### 3-3. ゲストボーカルという概念

端的に「乖離が起こった」といっても、楽曲のボーカルは 2011 年以前の楽曲と変わらず初音ミクや鏡音リン・レンといった VOCALOID であるし、『告白実行委員会』シリーズの楽曲はどれも「VOCALOID 楽曲」にカテゴライズされるだろう。歌詞やミュージックビデオから VOCALOID のキャラクター性が失われていったことは確かだが、VOCALOID との直接的な関係が希薄になったわけではなさそうだ。

では、楽曲と VOCALOID のキャラクター性の乖離が起こったことで、VOCALOID の捉えられ方はどう変わったのか。その答えは動画タイトルにある。これまで取り上げてきた、その年代においてヒットを記録した VOCALOID 楽曲のタイトルを投稿されたままの文体で並べてみよう。

『【初音ミク】みくみくにしてあげる♪【してやんよ】』

『初音ミク が オリジナル曲を歌ってくれたよ「メルト」』

『【鏡音リン】悪ノ娘【中世物語風オリジナル】』

『【初音ミク】カゲロウデイズ【オリジナル PV】』

どの曲においても大抵共通しているのは、曲名よりも前にボーカルがどのキャラクターであるのかを表記していること、オリジナル曲だと明記していること、括弧でキーワードを強調していることである。これが 2008 年頃から使用されている最もポピュラーなタイトルの形式であり、また、ニコニコ動画において視聴者が VOCALOID のキャラクター名で検索した際にヒットしやすい形式でもあった。

では、HoneyWorks の楽曲はどのようなのだろうか。2010 年から 2011 年、サークルとして発表していた『告白実行委員会』シリーズに該当しない楽曲については先に挙げた形式のタイトルがみられるものの、『初恋の絵本』以降の『告白実行委員会』シリーズ該当楽曲は以下のようにになっている。

『初恋の絵本／HoneyWorks feat.GUMI ♪:| ♪』

『 ♪:| ♪ 告白予行練習／HoneyWorks feat.GUMI』

『 ♪:| ♪ 告白予行練習-another story-／HoneyWorks feat.鏡音レン』

『 ♪:| ♪ ヤキモチの答え／HoneyWorks feat.GUMI』

シリーズに該当しない楽曲に関しては表記揺れがあるが、該当曲は一貫した形式でタイトルがつけられている。気掛かりなのはやはり、これまでになかった「feat.」表記であろう。これまでも概観してきた通り、ニコニコ動画においてはボーカリストである VOCALOID キャラクターの名前で検索して新曲を開拓する文化があったために、動画投稿者の間では曲名よりも先に VOCALOID の名前を表記することが一般的であった。さらに括弧を用いて強調することで、「このキャラクターが歌っていますよ」とアピールすることが楽曲の人気にも繋がる、重要なプロモーションの一環でもあった。だが HoneyWorks の発表作品——特に『告白実行委員会』シリーズにおいては、「曲名／HoneyWorks feat.ボーカロイド名」の形式に統一されているのだ。

ニコニコ動画で検索しにくくなってしまう「feat.」表記をわざわざ用いたことには、無論理由があると考えてよいだろう。音楽の場で「feat.」を用いる場合、大半は相手を立てていることになる。簡単にいえば、楽曲を発表したアーティストよりもゲストに迎えているアーティスト、つまり「feat.」のあとに続くアーティストの方が立場が上ということになるのだ。HoneyWorks 作品に置き換えて考えてみると、VOCALOID はゲストボーカルの立場であり、HoneyWorks は楽曲の中で VOCALOID を有名なボーカリストとして尊重して

いるのだということがわかる。「自分の表現したい音楽や世界観を創り上げ、VOCALOIDの力で伝搬してもらおう」スタンスは『カゲプロ』と同様だが、HoneyWorksは、楽曲世界とVOCALOIDキャラクターをより明確に線引きすることで、楽曲世界をフラットな感覚で楽しめるようプロジェクトを展開してきた。VOCALOIDと同様に、CHICOやsanaといったゲストボーカルや歌手、声優を招いてのユニット活動・楽曲発表等を行い、VOCALOIDと人間の境界を感じさせない音楽表現を行ってきたアーティストなのである。

#### 4. ミュージックビデオからみる VOCALOID 楽曲

これまで主に音楽の面から VOCALOID を分析してきたが、ここで一度ミュージックビデオにも焦点を当ててみたい。本論文の中で例として挙げた楽曲にも多くみられたように、VOCALOID 黎明期から 2008 年にかけてニコニコ動画に投稿された楽曲の大半は、VOCALOID のファンが個人的に公開したイラストをボカロ P が借りる形で使っていた。

楽曲によってはあまりイラストの内容に頓着していない様子もみられる、2008 年までの VOCALOID 楽曲のミュージックビデオを注視してみると、カラオケで流れるフリー映像とよく似た構造であることに気がつく。カラオケのフリー映像が楽曲に合わせて制作されているものでないことは一般にもよく知られているが、それでも妙に馴染んで見えるのは、映像の中に目を引く特徴やテンポが存在しないためである。あくまでも曲や歌っている人が主体になるように、印象に残りすぎない映像を意図的に流しているのだ。カラオケ映像をただ眺めていても面白みに欠けると同様に、ミュージックビデオにおいても VOCALOID のみが描かれている動きのないイラストは、眺めているだけで楽しめるものではない。可愛らしくはあるが、静止画であるためミュージックビデオの映像として見ると物足りなさを感じるかもしれない。

前述の内容から、2008 年以前の VOCALOID 楽曲におけるミュージックビデオは、カラオケ映像と同様に楽曲主体を意識してつけられたものであったといえるだろう。更に、ニコニコ動画の特性を生かしてタイミング良く歌詞をコメントし動画下部に表示する「歌詞

職人」の文化も、カラオケ映像の歌詞テロップと通ずるように思えないだろうか。

当初は映像として楽しむためのものでなかった VOCALOID 楽曲のミュージックビデオだが、『カンタレラ』以降、特に『カゲプロ』前後の VOCALOID 楽曲では、ストーリー性が高まるにつれて楽曲に合わせたオリジナルのイラストが用いられるようになり、動きのあるいくつかのシーンで構成されるようになった。『告白実行委員会』シリーズに顕著にみられるように、楽曲だけでなくミュージックビデオにも独自のストーリーが内包されるようになったことで、音と映像の2点において楽曲世界を深く楽しむことができるようになったのである。

ボカロ P からすれば、自らが持つ世界観の表現を拡張する手段こそがオリジナルのミュージックビデオだったとも考えることができる。世界観に強いこだわりを持つ楽曲を発表したボカロ P の中には、楽曲に加えてイラストまで自ら手掛ける者もいた。所謂マルチクリエイター的な活動をしてきたボカロ P の中で最も名前が挙がるのは、「ハチ」こと米津玄師であろう。米津はボカロ P として活動し始めた 2009 年の早い段階から、オリジナルイラストを何枚も用いて、いくつかのシーンで構成されたミュージックビデオを制作している。米津はインタビューで、自身の楽曲について「紙に絵を描くのと同じように、美しいメロディーと歌詞を作って、それをひとつの形として作り上げることがいちばんやりたかった」と語っており（米津 2017）、制作のどれもが自己表現の一環で、遊びの延長のようなものだと定義している。

ニコニコ動画には、VOCALOID の持つ二次創作性によって広がった、メジャーシーンからすれば型破りともいえる音楽・映像表現に溢れていた。特に、楽曲へと反映された VOCALOID のキャラクター性とミュージックビデオの形式の変化は、互いが影響し合ってひとつの作品の形を成していたのである。

## 5. インターネット音楽のゆくえ

### 5-1. 動画配信サイト発のアーティストたち

作品や各々の価値観によって深度に差はあるものの、これまで参照してきたボカロ P たちには、楽曲で独自の世界観を表現できるという強みがある。そして、この強みこそが、2020 年代にメジャーの音楽シーンにおいて動画配信サイト発のアーティストが重宝されるようになった所以なのではないだろうか。

VOCALOID 楽曲は、元々 VOCALOID がその楽曲世界の「顔」として存在していたため、楽曲の前にアーティストが出るということはほとんどない。だからこそイメージにとらわれず、濃密な楽曲世界を堪能できるのだともいえる。VOCALOID の存在を前提としながら、独自の世界観を表現してきたボカロ P と最も相性がよいコンテンツというと、やはり VOCALOID 文化と共通点の多い、アニメ主題歌が思い当たる。その成り立ちから、ボカロ P は物語に沿った歌詞を書くことが得意なケースが多く、作品の雰囲気を壊すことなく楽曲に落とし込むことができるのだ。結果的に本編との解釈の齟齬が少ない主題歌となり、ファン側からも受け入れられやすい。実際、アニメ 2023 年から 2024 年のヒットソングチャートには、米津玄師や歌手の Ado、ボカロ P 出身アーティストである Ayase の名前が散見される。

2018 年からボカロ P として活動し、米津と同様に自身でミュージックビデオのイラストレーションを手掛けるクリエイターのいよわは、VOCALOID 文化を「聞き手の感覚がすごく発達しているシーン」と評し、以下のように続けている。

ボーカロイドを使うことによって、まず「ボカロ曲」という属性をいただけるじゃないですか。それだけでクリックしてくれる人が必ず存在する状況って、なかなか他の音楽シーンだとならないと思います。いろいろな人間の突出したところを全て内包してまずは「ボカロ」として聞かせてくれるところはすごく魅力的だし、個性が育ちやすい界限ですよ。ボーカロイドシーンなしには自分の音楽は存在し得ませんでした。

(いよわ 2024:46)

VOCALOID 文化が自由な自己表現の場として受容されていた点については、米津もまた「初音ミクが歌っているという、ただそれだけの共通点だけで、それまでだったら絶対に出会わないような人間とも出会うことができた。見たことも聴いたこともないような音楽があふれていた」と同様の見解を示している（米津 2017）。

いよわや米津が口にする「VOCALOID を媒介しての自己表現」とは、まさに本論文において何度も検証してきた「自分の表現したい音楽や世界観を創り上げ、VOCALOID の力で伝搬してもらう」スタンスであり、幾度となく重なる創作の連鎖によってこの意識が定着したことに他ならない。

メジャーに進出していったボカロ P たちの作曲の表層には、もはや VOCALOID 文化の片鱗すらもみられないだろう。しかし、楽曲制作のスタンスや自由な音楽表現といった根底の部分には、VOCALOID 文化の中で培ってきたものが未だ息づいているのだ。

## 5-2. 継承される VOCALOID の精神

前章において、ストーリー性、イラストと音楽との親和性といった観点から、「ボカロ P はアニメ作品への楽曲提供と相性がいいのではないか」という見解を示したが、VOCALOID との共通点が多い楽曲提供先として近年よく見受けられるのが VTuber への書き下ろし楽曲だ。

VTuber と VOCALOID には共通する点がいくつも存在する。例えば、基本的な身体的特徴とキャラクター性が備わっていれば、ミュージックビデオやサムネイル画像において大幅に衣装変更・表情の差異が生じていたとしても、違和感なく受容される点。これは、あらゆる世界観でイラストや楽曲が紡がれてきた VOCALOID に充分当てはまるだろう。谷川嘉浩は VOCALOID の特徴をこう形容している。

人間的でも機械的でもない中性的なボーカロイドの「声」は、虚構世界を語るうえで、人間の歌声であれば否が応でも感じさせてしまう「人格」や「社会的性格」を意識させず、フラットな声の表現（＝零度の声）として機能する。（中略）ボーカロイドは、こうした虚構世界を中性的に表現するツールとして格好の手段である。（谷川 2020:68）

VTuber には生身の人間である「中の人」が存在するが、VOCALOID と同様にどこか現実味がなく、生を感じさせづらいところがある。メタ的なことを言ってしまうと、VTuber の「中の人」にはニコニコ動画で活動していたボカロ P、歌手、生放送主であるケースが多いというのもまた、ひとつのポイントである。VOCALOID 文化に触れて影響を受けた者たちが VTuber になり、かつてのニコニコ動画で流行していた楽曲やネタを他のフィールドに持ち込む。VOCALOID よりも色濃く個性を持っていながら、何にでも、どんな容姿にでもなりうる特異な存在の VTuber は、VOCALOID 文化を継承し、精神を繋いでいくコンテンツだと考えてもよいのかもしれない。

## おわりに

本論文においては、VOCALOID のこれまでの歩みを、楽曲やミュージックビデオを分析することで明らかにしてきた。2 章以降では、ボカロ P、アーティストのインタビューを参照しながら、より詳細に VOCALOID のキャラクター性と VOCALOID 楽曲の音楽性を考察した。終章では、インターネット文化と音楽の相互関係を示してきたこれまでの内容を元に、インターネットとの関係が過密になった 2020 年代以降の音楽文化がどのようなものになっていくか、という問いに対しての回答をまとめていきたい。

VOCALOID が登場する 2020 年リリースのアプリゲーム『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat.初音ミク』を開発するにあたって、開発チームの一員である近藤裕一郎は

「VOCALOID は多様性が大事であり、各ボカロ P、楽曲、視聴者ごとに独自のキャラクター・世界観がある」と考え、その独自性を「セカイ」と表現した（近藤 2020）。

VOCALOID「セカイ」の広がりは今や楽曲の中だけに留まらず、インターネットメディアを通じて様々な姿で息づいているといえる。2007 年の初音ミク発売以降、VOCALOID はキャラクターとして受容され、楽曲などの創作の源となってきた。音楽とインターネット文化の交わったところには、ほとんど必ずといっていいほど VOCALOID の姿があり、作り手も視聴者も、VOCALOID というひとつのカテゴリーの中で作品を楽しんできた。しかし、2010 年代には独自の世界観を持った楽曲やプロジェクトが複数展開され、VOCALOID の二次創作性は薄れていった。VOCALOID を用いて自己表現を試みるボカロ P たちによって、動画配信サイトの中で完結していた楽曲世界は拡大し、2020 年代以降はメジャーシーンにも受け入れられている。今やインターネット文化と音楽は、切っても切れないほど密接に関わりあっているのだ。たとえ楽曲の中に VOCALOID の存在が感じられずとも、ミュージックビデオや音楽表現など、細部に目を向けてみると、VOCALOID 音楽との繋がりを其処彼処に感じることができる。2020 年代以降の音楽文化の一端を担っていくのは、やはりデジタルネイティブ世代の間で繰り返しヒットを生み出し続けている、ボカロ P からメジャーシーンへ飛び出していったアーティストであろう。従来の音楽理論から逸脱した楽曲は、かつての VOCALOID 文化と同様にやがて一般化し、新たな音楽表現へと結びついていく。VOCALOID と近しい性質を持つ VTuber、音楽を中心とする新たなメディアミックス・プロジェクトの展開など、目まぐるしく変化していく音楽表現とインターネット文化を、今後も注視していきたい。

## 参考文献

平沢進 Twitter、2024 年 10 月 6 日取得、

<https://x.com/hirasawa/status/818069747505905664?s=46&t=uyKmsgye-KpuQdWwQmUcfw>

———、3 行ブログ アーカイブページ、2024 年 10 月 6 日取得、

<http://3gyo-log.susumuhirasawa.com/page/240>

VOCALOID 非公式情報アーカイブサイト「初音ミクみく」、2024 年 10 月 6 日取得、

<http://vocaloid.blog120.fc2.com/blog-entry-1732.html>

OSTER project、『【初音ミク】恋スル VOC@LOID 【オリジナル曲】』、

2024 年 10 月 6 日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm1049371>

ika、『【初音ミク】みくみくにしてあげる♪【してやんよ】』、2024 年 10 月 6 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm1097445>

ヤスオ P、『初音ミク Original『えれくとりっく・えんじぇう』』、

2024 年 10 月 6 日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm1185318>

——、『初音ミクオリジナル『えれくとりっく・えんじぇう』 Full ver.』、

2024 年 10 月 6 日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm1249071>

malo、『初音ミクオリジナル曲「ハジメテノオト (Full バージョン)」』、

2024 年 10 月 6 日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm1274898>

ryo、『初音ミク が オリジナル曲を歌ってくれたよ「メルト」』、

2024 年 11 月 11 日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm1715919>

『メルト』JOYSOUND 歌詞ページ、2024 年 11 月 11 日取得、

<https://www.joysound.com/web/search/song/134537>

有村悠、2008、「VOCALOID Leads Us to the Future.」『ユリイカ 2008 年 12 月臨時増刊号

総特集＝初音ミク -ネットに舞い降りた天使-』青土社、210-228

黒うさ P、『『KAITO・ミク』カンタレラ『オリジナル』』、2024 年 11 月 11 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm2366125>

———、『『KAITO・ミク』カンタレラ（第二版）『オリジナル』』、

2024年11月11日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm2393562>

悪ノP、『【鏡音リン】悪ノ娘【中世物語風オリジナル】』、2024年11月11日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm2916956>

———、『【鏡音レン】悪ノ召使【中世物語風オリジナル】』、2024年11月11日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm3133304>

シグナルP、『【初音ミク KAITO】サンドリヨン（Cendrillon）【オリジナル曲】』、

2024年11月11日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm4410647>

じん、『【初音ミク】人造エネミー【オリジナル曲】』、2024年11月13日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm13628080>

———、『【初音ミク】メカクシコード【オリジナル】』、2024年11月13日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm14595248>

———、『メカクシコード』 piapro 歌詞ページ、2024年11月13日取得、

<https://piapro.jp/t/B-Ig>

———、『【初音ミク】カゲロウデイズ【オリジナルPV】』、2024年12月3日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm15751190>

「『カゲロウデイズ』の誕生から、小説執筆までを自らが語る!!

ボカロP じん（自然の敵P）氏インタビュー」、2024年11月19日取得、

<https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1356409341>

HoneyWorks、『初恋の絵本／HoneyWorks feat.GUMI ㄣ・:| 』、2024年11月16日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm16205143>

——、『 告白予行練習／HoneyWorks feat.GUMI』、2024 年 11 月 16 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm19218102>

——、『 告白予行練習-another story-／HoneyWorks feat.鏡音レン』、

2024 年 11 月 16 日取得、<https://www.nicovideo.jp/watch/sm19372291>

——、『 ヤキモチの答え／HoneyWorks feat.GUMI』、2024 年 11 月 16 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm20332495>

柴那典、2017、「茶化す大人になりたくなかった」

——若者が米津玄師を支持する理由」、2024 年 12 月 6 日取得、

<https://news.yahoo.co.jp/feature/798/>

Flat、2024、「インタビュー 止められない時間の感触」『ユリイカ 2024 年 10 月号

特集・いよわ 「1000 年生きてる」「きゅうくらりん」から「熱異常」、

そして「一千光年」先...ボーカロイド文化の臨界点へ』青土社、34-47

谷川嘉浩、2020、「初音ミクはなぜ楽器でキャラなのか メジャー化の夢から信頼の

実験室へ」岡本健・田島悠来編『メディア・コンテンツ・スタディーズ

分析・考察・創造のための方法論』株式会社ナカニシヤ出版、58-71

近藤裕一郎ほか、2020、「『プロジェクトセカイ』は音楽と人間の関わりを支える

“初音ミク”という存在を具現化した作品に【開発者インタビュー】」、

2024 年 11 月 23 日取得、<https://news.denfaminicogamer.jp/interview/200803a>

## 図版・表

図 1：「MEIKO パッケージ」、2024 年 12 月 6 日取得、

<https://ec.crypton.co.jp/product/detail/25220>

図 2 : 「LOLA パッケージ」、2024 年 12 月 6 日取得、

<https://ec.crypton.co.jp/product/detail/24920>

図 3 : 「初音ミク パッケージ」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://ec.crypton.co.jp/product/detail/29880>

図 4 : 「カンタレラ サムネイル」

図 5 : 「カンタレラ 城」

図 6 : 「カンタレラ 城内」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm2393562>

図 7 : 「悪ノ娘 黄のクロアテュール」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://www.php.co.jp/books/detail.php?isbn=978-4-569-79103-6>

図 8 : 「鏡音リン・レン パッケージ」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://store.shimamura.co.jp/ec/pro/disp/1/mt0000596>

図 9 : 「人造エネミー サムネイル」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm13628080>

図 10 : 「メカクシコード サムネイル」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm14595248>

図 11 「初恋の絵本 ミュージックビデオ 1」

図 12 「初恋の絵本 ミュージックビデオ 2」、2024 年 12 月 10 日取得、

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm16205143>