

声と人格——キャラクターを歌わせることの快樂

じゃぶらふきゆー

05

■はじめに

2007年8月31日の初音ミク発売以来、Vocaloidやその他の合成音声を使った音楽シーンは飛躍的な隆盛をみせている。ニコニコ動画のマイリスト・再生数ランキングではランク入りの常連であり、同人CD即売会には多くのファンが訪れ賑わいを見せる。コンピレーションCDはオリコンチャート一位を獲得し(参考 web サイト ①)、マスメディアで特集が組まれる機会も多くなった。2011年には合成音声による歌唱に特化したラジオ番組(NHK ラジオ第一「エレうた」)の放映すら始まっている。

こうしたシーンの盛り上がりを受け、Vocaloidをはじめとする音楽の評論も行われてきた¹⁾。中でももつとも学術的で質・量ともにまとまったものとしては、文芸批評誌『ユリイカ』の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』があげられる(ユリイカ編集部 2008)。

この特集は、DTM・音声合成・同人音楽・調声・萌え²⁾ 欠落や未成熟さ・「声のコスプレ」・ニコ動などのアーキテクチャ・アイドルと理想の女性そして声とキャラクターの関係などといった、2008年段階でのVocaloidムーブメントの中心的な論点をしつかりカバーしており、現在でも重要性を失っていない。

この『総特集♪初音ミク』の通奏低音的テーマであり、2008年以降のVocaloid・および合成音声による歌唱のシーンにおいても重要であり続け、そしておそらくVocaloidが流行するきっかけとなった要因の一つが、本稿の主題にあげた「声」と「人格」ないし「キャラクター」との関係であると筆者は考えている。

しかしながら、オタク的「キャラ萌え」のカルチャーに慣れない、嫌悪感がある、それへの親和性を「カミングアウト」するのに抵抗がある、などの文化的帰属に関する理由や音楽的に声を離れたより抽象度の高いものを求める

美学的理由などから、積極的に「キャラクターが歌う歌つてくれる・歌わせられる」ことの快楽を評価し論じようとするものは多くないと思われる。

例えば次の二人のものが挙げられる。まず音楽学者の増田聡は『総特集♪初音ミク』において、初音ミクの歌声に対する「虚構人格の現実化」の欲望を「ピグマリオン・コンプレックス」²とよび、現実の声のシミュレーションを求めるものとしてあまり高い評価を与えていない（増田2008:38）。増田はむしろ現実の声を模倣しながらもそこから逸脱していくズレに面白みを見出そうとしているのである（ibid:40）。もう一人の音楽学者谷口文和も「なんで萌えるのが『声』でなきゃいけないのかということがわからない」と述べ、効果音や歌・言葉を超えた音の響きへの希求を表明している（東浩紀・伊藤剛・谷口文和・DITECHNORCH・濱野智史2008:156,161）。

こうした批判はあるが、Vocaloidを嚆矢としてキャラクターと結びつくことで数々の合成音声が生み出されている。筆者はこのことを喜ばしいことと捉えており、本稿で声とキャラクターの問題を検討しつつ、それらの作品の紹介を試みたい。

なお、議論の叩き台、きっかけとなるべく筆をとったため、論証や論拠・資料の扱いに不十分な点が多々あるため「研究ノート」という位置づけを取っている。より緻密な議論については今後の課題とさせていただきたい。

■Vocaloidのインパクト——「キャラクター」が「歌う」こと

早速本論に移ろう。Vocaloidが登場したことのインパクトはなんであり、それによってどう文化的なルールが書き換わったのか。はじめに述べた『総特集♪初音ミク』の論点にもあるように、DTMがシンガーを獲得したことによりポピュラリティある音楽が制作しやすくなり、それによって同人音楽の畑などで活動していたDTMを得意とするアマチュアミュージシャンに大きく脚光があたりようになったことなどがある。

管見の限りでは残念ながら数はそれほど多くはなく、特にアマチュアによるウェブでのまとまった批評は、同じサブカルチャー／オタク系カルチャーでもマンガ・アニメ・ゲームなどの他分野に比べて少ないといえよう。本人誌はそうした状況においてVocaloidを論じ・楽しみたい同好の士へのよびかけの声とらんとするものもある。

ピグマリオンはギリシア神話に登場するキプロス島の王で、自らが彫刻して創り上げた理想の女性ガラテアに恋する。恋の病にやつれた彼を見かねたアフロディーテがガラテアを人間にしてやり、二人は結ばれた。

そしてそれを可能にしたのが（Vocaloid ファンに取ってはいまさらな話かもしれないが）Vocaloid という合成音声のソフトが初音ミクに代表されるキャラクターを獲得したことである。さらにいえば、Vocaloid が決定的に音声合成の文化を変えたのは、単に歌唱の音を作れるようになったことではなく、声を発する主体としてのキャラクターを提示した点にあると筆者は考える。

そもそも Vocaloid 以前にも合成音声は存在した。日本で普通に生活していれば、駅の切符自動販売機や ATM、バスのアナウンスなどで合成音声による発話を耳にする機会はかなりある。しかしそれらは誰の声とも言えず、誰へ向けられるともない公報メッセージにすぎない。合成音声ではなく録音音声だが、こうしたアナウンスを耳にした時、人はそれを「スルー」、すなわち無視するものであるという（小松正史 2008:3）。

このような反応は、街中で聴く合成音声がたいい広報されてくるメッセージであることによって、換喩的に「傾聴するに値しない」というメッセージを持ってしまったためかもしれない。

さらにすすんで、中田健太郎は誰のものか主体を特定しえない声に人は不安を感じるのではないかと、ラカンを引

いて考察している。中田の議論によると、声は乳房・糞便・なまざし・ファルスなどと同様、欲望の対象であり「対象[♂]」のもつとも主要な形式である。「対象[♂]」は全体まるごとを所有できないものであり、言語で分節しよう（言い表そう）としてできない余剰の部分である。そして所有できないものの世界⇨現実界に属する。対象[♂]は我有化しえないうえに不安を引き起こすが、その不安は視覚によって覆い隠される。

どこからともなく、声だけが聞こえてくると、われわれは大概不安になって、『誰?』などと問いかける。声だけがむき出しで現れることは、非常に不安なことなのだ。そうして、声の主の顔が見えれば、きっと安心するのである。/ 声（現実界）だけがむき出しで現れることをおそれて、われわれは声を視覚的な像（想像界）に結びつけたいと感じる。初音ミクのキャラを構築するために行われているのも、このような操作に違いない。機械的・非人間的な声に、視覚的な像を与えることで、我々はある種の安心を得ているようなのだ（中田 2008:196）

同じラカン派の精神科医、斎藤環は統合失調症において幻視はまず起こらないが、幻の声が聞こえてくる幻聴はよく起こり、現実感が強く、もつとも恐怖を与えるという（斎

藤 2010:191)。医学・生理学的な側面について詳しくないので勇み足ないしは的はずれな見解かもしれないが、ダニエル・レヴィティン『音楽好きな脳』の6章 (Levitin 2006) や養老孟司・久石譲の『耳で考える』(養老・久石 2009) にあるように、聴覚に関わる脳の部位に、本能的な働きを司る小脳が含まれているためかもしれない。

さらに勇み足を承知で述べると、どこからともなく聞こえてくる姿を欠いた声というのは、呪術的・宗教的な意味合いで聞かれることが多い。レコーダーにおいてボーカルトラックを重ね録りすると倍音が強調され、誰のともつかない声が聞こえることがある。キリスト教聖歌の合唱で知られる「天使の声」と同じ現象だが、日本のポップスでは都市伝説的怪談の一種と取られることがある(参考 web サイト [2])³。かつては山彦や鳴き竜現象なども宗教的な畏れの感情と共に聞かれたのかもしれない。

いずれにせよ、こうした現実感の強さ、情動に強く迫る力が声・聴覚にはあり、それが図像やキャラクターを必要とする一要因となっていると推測される。

ロラン・バルトの「声の肌理」概念 (Barthes 1982) を引いた説明もある(石田美紀 2008:82)。レコードやCD から流れる声を聴くとき、私たちはその「肌理」から目前に

いない歌手の身体を想起する。Vocaloid 曲を聴くときも同様に、私たちは Vocaloid の「身体なき声の背後にやはり「身体」の形象を探し求め」てしまう(増田 2008b:83)。ただし Vocaloid の場合は現代日本特有の「キャラクター志向的な想像力」と融合したために、想起される身体は生身のそれではなくなった (ibid:83)。いわばシニフィアンがシニフィエを内的に伴うように、声は発された瞬間とある人格を指し示し、「誰かの」声であることを必要とするといえるのではないだろうか。

以上は合成音声キャラクターを必要とする、どちらかといえばネガティブな要因についてであった。いまずこしポジティブな要因をあげると、ポピュラー音楽においては歌・楽曲そのものもさることながら「誰が歌うのか」が重大な意味を持つ。例えば『Imagine』をジョン・レノンのパーソナリティと切り離して評価するのは難しいように、また同曲を忌野清志郎が歌った時に受け取られる意味が変化するように。このことを増田聡は次のように表現する。

声はポップの文脈ではそれ自身が個人を指し示し、意味形成を行う。このことはクラシックの歌唱と比較してみれば

³筆者の知るものではレベッカの「Friends」において「先輩……」という霊のつぶやきが聞こえる、といったもの。

ば明瞭であろう。クラシックの歌手の声は楽器と等しく、取り替え可能なものであるが（異なる歌手が同じ歌曲を歌つても、その曲の「意味」はさほど変わらない）、ポップの歌手はその声自体が独自の意味作用をもたらす。同じ歌を違う歌手が歌うとき、「両者の意味は明らかに異なるのだ」（増田 2006）。

このような意味合いにおいて、合成音声キャラクターを獲得したことによって初めて、ポップソングを歌うメッセージを発する主体として見いだされ、人気を集められる条件が整ったといえるのではないだろうか。そして Vocaloid 流行の初期（2007年後半〜2008年にかけてくらい）においてはいわゆる「キャラソン」的に初音ミクが自分とユーザー（ユーザーコミュニティでは「マスター」と呼称された）の関係や「SF的悲恋⁴」を自己言及的に歌い上げる曲がたくさん作られることとなった。こうした歌の典型は本誌でも編集のやおき氏が具体的な曲の解説を通じて論じてくれるだろうし、彼のブログや together も参考になる（参考 web サイト [3]）。

その他、個々の Vocaloid キャラクターたちがどのような性格づけで、どのような歌を歌ってきたかについては本誌を手にとつてくださる方にはおよそのイメージはあること

と思うので、詳説は避けたい。入門者の方であればニコニコ大百科で各キャラクター名を検索していただければよいガイドになる。『総特集「初音ミク」』では有村悠氏が当時のキャラクター像のあらましを描いているのでそれも参考になるだろう（有村悠 2008）。

ここまですぐ堅い調子の議論を並べてしまったが、ここからはできるだけより直截に合成音声の楽しさを語ってみたい。筆者はほとんど合成音声による楽曲制作の経験がないため作る側の楽しみについて語るのは慎重である必要があるが、合成音声技術によっていろいろな曲を歌うことができるようになったキャラクターたちの曲を聞くことは大変楽しい経験である。

マンガやアニメのキャラクターが物語上で活躍するのを見て、「あのキャラクターがもしこんな状況に置かれたらどうするだろう？」などと想像をふくらませることが誰しも一度はあるのではないだろうか。そうした想像が高じていくと、いわゆる二次創作という形でキャラクターたちが登場する物語を書いたりするものも多くなる。そして合成音声のキャラクターたちは「あのキャラクターがもしこんな歌を歌ったら……！」という願いを叶えてくれるわけがある。Vocaloid の場合、公式が設定した物語はないものの、

ユーザーコミュニティで共有されたキャラクターの属性の設定、関係性などが豊富にあるため物語的な想像に困ることはないし、そうしたユーザーによって生み出された物語や設定が新たに共有の設定へ影響をあたえることもある。

ユーザーコミュニティとの関係から着想するか、もしくは自分のオリジナルなストーリーを考えるかした話にある種の役者として登場してくれる、という表現も可能かもしれない。その時のもともとのキャラクターが持っている様々な性格（これもキャラクターだ！）を反映してそれぞれが個性的に演じてくれる。こうした性質から、Vocaloidのヒット以降物語を歌詞で歌う叙事詩的な曲がかなり発表されており、悪のP作の「悪ノ娘」シリーズ（参考 web サイト [4]）は小説化・漫画化という展開を見せ、トラボルタP作の「ココロ」（参考 web サイト [5]）は舞台化する、といった発展を遂げている。

その他、Vocaloidらしい歌の特徴として、動物役の歌や死をテーマにした曲を得意とする、ということがあげられる。Vocaloidは機械である、すなわち非生命ではあるけれど、それだけに人の罪や汚れとは無縁なのだということができる。いわば無原罪の魂をもつものであるといえよう。

ネットスラングに「ただでさえ天使のミクが〜」と揶揄するものがあるが、皮肉を言ってるつもりが逆に的確なボカロ評価となっているのだといえるかもしれない。こうした動物役や死を扱ったVocaloid曲については、本誌編集人やおき主催のキュレーションイベントにおいて筆者が紹介を行った。ご興味があれば参照していただけると幸いです（参考 web サイト [6]）。

まだまだVocaloidとその声とキャラクターについて十分に語れたとは言いがたいが、現時点でこれよりうまく語る言葉を見つけられない。さらに説得力とわかりやすさ、おもしろさを求めるのは今後の課題として、次はVocaloidが流行したことに触発されて出現した様々な合成音声の歌と声とキャラクターについて語っていききたい。

.....
 『機械や人造生命の女性と恋に落ちるが人と人ならぬものの恋は叶うことはない、といったSFの物語パターン。『総特集♪初音ミク』においてSFによくあるものとして、著者を問わずくり返しこの言葉が使われているが、テンプレートとしてそういうものがあると指摘されるのみで、文化的・文学的にどういった意義を持つものかという説明はなく、今後の議論が待たれる。

これについても有村悠（2008）の解説が参考になる。

『Mikukikidance なな』をつかって表現される物語の場合、妙に俗っぽかったり人間くさかったりもするが、基本的には歌のことをさして言っていると思っていたきたい。

■ Vocaloidからの別ソフト・技法への発展

1. 人力 Vocaloid

まずは人力 Vocaloid からはじめよう。人力 Vocaloid とは既存の音声（歌を含む楽曲から歌を切り出してきたり、ラジオの音声をカットしたりして使うことが多い）を DAW など音声編集ソフト上で切り貼りし、Melodyne や Autotune、V-Vocal といったピッチ編集ソフトなどを使用してメロディーを与え、滑らかにつないで別な歌唱を強引に作り上げてしまうという技術である。

筆者の観察では、まず音 M A D というアニメの音声を切り貼りして別なアニメやゲームの楽曲の上にのせ、激しいリズムやリフレイン、面白おかしい声のギャグなどを表現するジャンルがあり、その切り貼りの延長上で、「それならピッチもきちんとあわせたらどうだろう」というような発想でできてきたのではないかと思われる。

高度な技術とよいヴォーカル編集ソフト、そしてなにより時間と根気が必要ではあるが、原理的に録音されたデジタルデータがあれば別な歌唱を作ってしまうので、Vocaloid ソフト化していないキャラクターに対する「あのキャラクターがもしこんな歌を歌ったら……！」という願望に応える強力な手段の一つであるといえる。また録音され

たデータそのものを使うのでうまくいった時の本人らしさは、データベースから再合成する Vocaloid を上回ることにある。

ニコニコ動画の諸ジャンルの中で「あのキャラクターがもしこんな歌を歌ったら……！」という願望を最も強く持っているのはアイドルマスターであるといっていいたいだろう。アイドルマスター（アイマス）は簡単に言うと、アイドルの「プロデューサー」となり、レッスンやオーディションを繰り返してトップアイドルを目指す、アイドル・プロデューサー・シミュレーション・ゲームである。ニコニコ動画では、ゲームのダンスシーンを編集し再構成したり、ゲーム外の楽曲をあててアイドルがそれにあわせて踊ったりする MADPV とよばれるものが流行している。ゲーム外の楽曲とあわせていれば「キャラクター自身の声でこれをお歌って欲しい」という欲求が生じるのもまた自然なことであろう。

ニコニコ動画上でアイドルのアカペラ音源が共有されていて便利だったという事情もあってか、アイドルマスターは人力 Vocaloid の中でも投稿数の多い、そしてクオリティ的にも先駆的な存在となっていく。

はじめに「そのキャラクターらしさ」をかなりの本物ら

しさを出すことに成功したのはハロPであるといっているだろう。その Vocaloid 楽曲を歌わせた作品「やよいロイドでブラック★ロックシューター - Band Edition -」（参考 web サイト [7]）を聞いていただければお分かりいただけるものと思うが、若干のロボットっぽさ・不自然さはこのついているものの、舌足らずで幼げな高槻やよいの歌いグセを見事に再現していて大変可愛らしい。できれば高槻やよい本人が歌っている曲と聴き比べてみるとさらに楽しめるだろう。

ハロPはその後も良作品をつづけて発表し、特殊な高品質合成エンジンであろうという諧謔から「ハロPエンジン」のあだ名で呼ばれるまでになった。彼の一強が続くかと思われたところに現れたのがドリ音Pであった。

【人力 Vocaloid】こんなに近くで…【メカ千早さん】
すでに英語をスムーズに歌わせるなど、かなりの凄腕を匂わせていたが【人力 Vocaloid】ロボキッス【やよい・亜美】の完成度がずば抜けており、不自然さは完全に近いくらい抜けている。（参考 web サイト [8]）デュエットであることで「人力かどうかの判断力を、誰が歌ってるかという方に奪われる感じ」になり、比較的手軽に自然な感じを出せるそうではあるが（参考 web サイト [9]）、この

編集技術は驚異というほかない。他の作品でも倍音をじかに編集したり、子音と母音をつなぎあわせて（ひどい時には10近くの音をつなぐとのこと）無い音を作ったり（参考 web サイト [10]）、と高い技術と根気強さ、そしてなにより各キャラクターの歌いグセをきちんと認識し再現する耳とセンスの良さによって良作品を多数発表している。

先述のように、いわばネタで始まったとおぼしきこのジャンルではあるが、この二人のPによって認知が高まり、新しい製作者を呼び込んでいったフシがある。そのひとつが渡り鳥Pであり、彼はいままでアイドルマスターなどニコニコ動画、オタクカルチャー圏で知名度のあるキャラクターが人力 Vocaloid の対象として選ばれていたところを、メジャーで活動する J-POP アーティストへと拡大した。

一作目「奇跡の海【人力 Vocaloid】」でもとある有名歌手の歌が使われていたが（誰であるかはネタばらしになるためここでは伏せる）【人力 VOCALOID × 宇多田ヒカル】『ココロ』はオリコンアルバム歴代チャート1位という圧倒的知名度をもつ宇多田ヒカルの人力 Vocaloid ということもあり、かなりの再生数の伸びを見せた（参考 web サイト [11]）。それを目にした宇多田本人からツイッター上でコメントが出され（参考 web サイト [12]）、それがニコニ

コニユースに取り上げられる(参考 web サイト [13])など、人力 Vocaloid を一般に知らしめるのに大きな役割を果たしたといえそうだ。

谷口文和が人力 Vocaloid においては「可能性としてはあらゆる人間の声キャラ化され得る」(東浩紀・伊藤剛・谷口文和・DJTECHNORCH・濱野智史 2008:150)と述べ、また筆者も「原理的に録音されたデジタルデータがあれば別な歌唱を作れてしまう」と先述したように、人力 Vocaloid という手法はかなりラディカルであり、音声にまつわる音楽のルールを変えうるポテンシャルを秘めているように思われる。

例えば、録音された音声があればよい(といってもエフェクトが掛かっていない、綺麗に切り出せるものが望ましいのだが)のであるから、すでに他界した偉大なシンガーに新曲を歌ってもらうことさえ可能性としてはあり得るのではないか。

故人との共演といえば、ジャズの分野でナット・キング・コールの娘ナタリー・コールが父親のレコードとデュエットしたり、ケニー・G がレコードのルイ・アームストロングと共演したりしているが、これはすでにある名演に対して人間があらたに演奏をかぶせていくというものである。

たとえば天逝を惜しまれたマイケル・ジャクソンやカート・コバーンや尾崎豊が新曲を出せたらどうなるだろうか。そのときその歌は「誰が」歌ったものとみなされるのか。それとも倫理的な反発からそうした録音は制作・販売に反対の声が上がったりするだろうか。死者に対しあまりに敬意を欠くようでは「musical necrophilia」(PatMetheny, 参考 web サイト [14])の誹りも免れないだろうが…。

ラディカルさを強調するあまり物騒な話になってしまっただが、人力 Vocaloid は基本的には「好きな歌を歌ってほしいがそれが叶わないキャラクターや人」に歌わせる方向へ進むであろう。現在のところは「高度な技術とよいヴォーカル編集ソフト、そしてなにより時間と根気」が必要なためそれほど気軽に制作できる手法ではないのも確かであり、こうした労力や要求技術水準をさげてくれるソフトウェア、ツールが登場した時に次なるブレイクスルーが訪れるのではないかと筆者は推測している。

2. UTAU

「労力や要求技術水準をさげてくれるソフトウェア、ツール」が登場したら、と述べたが、その人力 Vocaloid 支援ツールとして開発したのがこの UTAU というツールである(参考 web サイト [15])。Vocaloid のように midi 的なピア

ノロールでメロディをつくり、歌詞を入力して歌わせることができる音声合成ソフトであり、最大の特徴はユーザーが合成のもととなる音源を自作できるという点にある。

人力 Vocaloid 支援ツールとしてはじまった U T A U はおそらく既存の楽曲から抜き出すなりした音源（日本語の 50 音を切り出せば良い）をもとに、手軽に合成して歌を歌わせるという発想だったのではないだろうか。そうした人力 Vocaloid としての用途ではドナルド、らき☆すたの小神あきら、アイドルマスターの天海春香などの作品があげられる（参考 web サイト [16]）。いずれも U T A U 独特の歌い癖はありつつ、本人らしさのテイストもしっかり残っているという味わいである。アシス P の天海春香のものなどなかなかの再現具合で、この方向の進化も期待させるものである。

この方向の進化「も」と書いたのはそうでない用途が一般的になっているためなのを言うまでもない。当初は人力 Vocaloid 支援ツールのようなものであった U T A U だが、2008 年のエイプリルフールに大規模匿名掲示板「にゅあねる」の「VIP 板」において架空の Vocaloid を捏造し、ニコニコ動画の Vocaloid ファンをひっかけてやろう（ネットスラングでは「釣り」という試みが起った）。

Vocaloid 発売元であるクリプトン社のウェブ・ページを模した架空の新 Vocaloid「重音テト」の紹介ページは素晴らしい出来栄で、いかにも本物という風情であった（ためかくいう筆者も見事に釣られてしまった）。

ただのひっかけのいたずらで終わるかと思われたが、イベントの後、有志で重音テトの U T A U 向け音声ライブラリーが制作されることとなった。嘘のいたずらで終わるはずであったテトは「嘘の歌姫」として多くのファンとユーザーを獲得するシンデレラストーリーを歩むこととなる。釣りのために安価で決められたユーモラスな設定と共に、このストーリーは重音テトの「キャラを立てる」ことに貢献したと言える。

有志の継続的な音源改良も行われ、現在では本家 Vocaloid にも劣らない人気を誇っている。代表曲はゴジマジ P の「おちゃめ機能」、耳ロボ P の「耳のあるロボット」の唄」である（参考 web サイト [17]）。

テトのイベントが起きたのが U T A U がひととおり開発し終わったところとかさなっているため、テトに習ってユーザーがオリジナルのキャラクターを設定した音源ライブラ

⁷ 指定した投稿番号を奪い合う、2ちゃんねるユーザー同士で行う抽選のようなもの。

リーを制作するようになったといっている。桃音モ、雪歌ユフ、などをはじめそうして作られたキャラクターはどんどん増加し、2011年4月3日の時点でUTAUライブラリ集計：正式捕捉1761、未分類400の合計2161音源。正式捕捉の1761内訳：国内組729、海外組1032これはあくまで捕捉できた数でありもつと多いですあしからず（参考 web サイト [18]）という膨大な数となっている。こうしたキャラクターの音源やUTAU自体をつかいやすくするツールが有志によって開発されたり、キャラクター自体またキャラクター同士の物語やマンガを創作して楽しむなど、ユーザーのコミュニティが形成されており、UTAUは単なる一ツールを超えてある種の文化的なハブとなっている（参考 web サイト [19]）。参考 web サイトにあるとおり、UTAUのコミュニティは親密・インティメイトな雰囲気があり、キャラクターの声を与える「中の人」とも距離が近いことが要因にあるのではということがよくコミュニティメンバーから聞こえてくる。そうしたキャラクターとの付き合い方という点においても興味深い。

加えて、ユーザーが自由にキャラクターの設定を考えることができるため、かなりアヴァンギャルドな（俗な言葉を使えば「ブツ飛んだ」）設定のキャラクターも多い。さ

しあたり拙ブログの「UTAUによるキャラクターの『声』の可能性」という記事を見ていただけると面白い音源キャラクターに出会えるだろう（参考 web サイト [20]）。

3. テキスト読み上げソフトの歌

最後にテキスト読み上げソフトによる歌唱について記したい。「テキスト読み上げソフトによる歌唱」という言葉自体が矛盾しているというべきか、少なくとも本来の使い道を逸脱していることは間違いないが、そこにも面白みがある。

テキスト読み上げソフトに無理やり歌わせたものは数あるが、はじめに有名になったのはSoftTalkであろう。ニコニコ大百科によると

2008年2月頃、MUGENで色々と有名な翡翠の夫氏制作の「ゆっくり魔理沙が暴れるようです」でゆっくり魔理沙の声に使われた事により一躍有名となり、以降「ゆっくりしていいってね!!!」の声=SoftTalk」というイメージが根付いた。

「ゆっくり」というのは東方シリーズのキャラクター博麗霊夢と霧雨魔理沙がなぜかデフォルメされ首だけになった、アスキーアートのキャラクターである。どうにも小憎らしいデザインであり、SoftTalkをつかって喋らせる際の

キャラ付けも小憎らしいが憎めない、いわゆる「ウザかわいい」系のものであった。ニコニコ動画においてはまずゲーム実況プレイなどにおいて、ウザかわいいネタトークをするキャラクターとして定着していった。[8]

Softalkをつかった無理やり歌唱をはじめはそのウザキャラを生かした「棒歌ロイド」つまりテキスト読み上げの機能のまま、歌詞を棒読みで読み上げるというものであった。

ところが、あかやかPの「棒歌ロイドオリジナル」もつとゆっくりでいいよ「ゆっくりしていいね」できちんとピッチを調整し歌わせたものが投稿されると、先の人力Vocaloidでも活躍していたハロPが「魅惑のウイスパーボイスゆっくりのエーテル」というマクロスFのランカーリーが歌った曲のカバーで続き、息成分の多いゆっくりの声が実は「魅惑のウイスパーボイス」であり、かなりいい感じに歌えることが判明したのである。以降このようにSoftalk・ゆっくりにきちんと歌わせたものは「本気で歌うゆっくりシリーズ」のタグが定着し、ウイスパーボイスによる多くのカバー曲、オリジナル曲が投稿されることになる（参考 web サイト [21]）。

個人的に「本気で歌うゆっくりシリーズ」でもっともそ

のキャラクターと歌の内容、声質がマッチしていると思う名曲は、あかやかPの「棒歌ロイドオリジナル曲」ばかりだよ[9]である（参考 web サイト [22]）。この曲では「ゆっくりしていいね!!!」とともにゆっくりのよく使うフレーズである「ばかなの？」がくり返し問われる。はじめは「こんな曲になにを期待してるの？ばかなの？」と憎たらしいのであるが、だんだんと問うてくる内容が変わってくる。最後には「そうだよな、バカだよな、俺達って……」としみじみきてしまうことうけ合いである。ぜひご自身で聞いてみて欲しい。

このようにキャラクターの性格、物語というパラテキストや合成音声の声質によって生まれてくる名曲というものもあるということがお分かりいただけたであろう。

テキスト読み上げソフトには他にも幼稚園生の女児なキャラクター「月読アイ」などのボイスロイドシリーズが知られている。月読アイが歌うハードロックなどかなり面白い。これらテキスト読み上げソフトはしゃべりと歌の両方がかなりのレベルで表現できる点においてなかなか

筆者の観察では、恥守かしいので自分の声を出したくない、または声を出すことでベタな表現になるのを避けて「ネタ」化したいという動機もあつたように思われる。

か可能性のある分野であると筆者は見ている。VocaloidがVocaloid-flexによってしゃべりが得意になる日が来るかもしれないが、それまでのような経過をたどるだろうか。興味が尽きないところである。

■結びにかえて

以上見てきたように、合成音声によってキャラクターが歌うということが可能になったことで、さまざまな文化的ルールが揺さぶられ、変化し、興味深い作品やコミュニケーションを生んでいる。

また近年では機械的に、または肉体的なコントロールによって声のジェンダーを操作しようという試みも行われている。前者は平沢進や前山田健一（ヒヤダイン）などのボイスチェンジャーによる歌唱。後者は両声類などとよばれる女声を体現する男性たちである。これらはある意味で、上で考察したような「声と人格の強固結びつき」を揺らがせようという試みにも思える。

声と人格にまつわる文化はテクノロジーによってこれからも変化を続けるであろう。近くの大きな動きとしては2011年9月末にはVocaloid3の発売が予定されている。これがなにもたらすであろうか。注意深く見守りたい。

本稿で扱いきれなかったピックは多々あるが、なかでもニコ動画の一般化と同時期に起こった「ミクノポップからボカロックへ」「歌ってみた・カラオケがVocaloid曲の人氣を支える構造」「ファン層の低年齢化とコア層との分離」といった変化については、問題化してきたのが執筆の直前ということもあり本稿では論じることが出来なかった。この問題を語れなかったため、論考の重心が2009年頃までの古い時期に偏っており、アップ・トゥ・デートなものにできなかったのが心残りではある。また機会を見て論じてみたい。なお当該問題については目下シユールレアリスムを正しく知るPらが調査中であり、ブログや*getter*において進展を見ることが出来る。(参考 [webサイト](#) [23])

■参考文献

東浩紀・伊藤剛・谷口文和・DTECHNORCH・濱野智史
2008 「初音ミクと未来の音：同人音楽・ニコ動・ボーカロイドの交点にあるもの」『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 pp.143-161

有村悠 2008 「VocaloidLeadsUs 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 pp.210-228
- Barthes, Roland. 1982L'Obviecl'Obtus: Essais critiques III. Paris: Editions du Seuil. (沢崎浩平訳 1984「声のきめ」『第三の意味』みすず書房 p.189)
- 石田美紀「『中の人』になる：〈声もどき「ボーカロイド」が可能にしたもの」『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 pp.88-94
- 小松正史 2008 「主体なき声の諸相：公共空間の声の現状」第4回ポピュラーカルチャー研究会「その声は誰の声？〈声の現在とポピュラーカルチャー〉」口頭発表レジュメ http://www.nekomatsu.net/results/lecture_pdf/komatsu_lecture0803_resume.pdf
- Levin, Daniel J. 2006 This is Your Brain on Music——The Science of a Human Obsession. Dutton Adult. (西田美緒子訳 2010 『音楽好きな脳——人はなぜ音楽に夢中になるのか』白揚社 増田聡
- 2006 『聴衆をつくる——音楽批評の解体文法』青土社
- 2008a 「初音ミクから遠く離れて」『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
- 2008b 「作曲の時代」と初音ミク」『InterCommunication』第17巻第二号 p.83
- 中田健太郎 2008 「主体の消失と再生：セカイ系の詩学のために」『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 pp.193-204
- 斎藤環 2010 「第五回二〇〇八年十二月十七日」菊地成孔・大谷能生『アフロディズニー2——NA没後の世界』文藝春秋 pp.169-213.
- 養老孟司・久石譲 2009 『耳で考える——脳は名曲を欲する』角川書店(角川 ONE テーマ21)
- ユリイカ編集部 2008 『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
- 参考 web サイト (すべて2011年6月11日取得)
- 〔一〕初音ミク視聴のススメ 2010.05.25 (Tue) 「Vocalogenesis」ボーカロイド系CD初のオリコン週間1位獲得(雑記) <http://sekiseiblog.blog51.fc2.com/blog-entry-383.html>
- 〔二〕twitter@Tetsuya_Komuro 氏の 発言 2010/06/03 04:53:26 http://twitter.com/Tetsuya_Komuro/status/15273343427 12:46:34 http://twitter.com/Tetsuya_Komuro/status/15299873487

- [3] やおき氏のブログみらくる明るいセカイ http://d.hatena.ne.jp/yaoki_dokidoki/ やおき氏の together 「初音ミク『ハジメテノオト』の歌詞を韻による意味の伝達という観点から評価する」 <http://ogetter.com/1/140205>
- [4] 悪ノP 2008/04/06/20:26 投稿 【鏡音リン】 悪ノ娘 【中世物語風オリジナル】 sm2916956
- [5] トラボルタP 2008/03/03/04:56 投稿 【鏡音リン】 ロコロ 【オリジナル曲】 sm2500648
- [6] フシカレコース vocalo.club_001 調教の官能を教えた学校〜ニコ生ボカロ CLUB〜理想（ヴァーチャル）と現実の狭間で matomefumika_002 ボーカロイドとタナトス、あるいは無原罪の魂 [/@ja_bra_af_cuhttp://curation.funikarecords.com/matomefumika_002.html](http://@ja_bra_af_cuhttp://curation.funikarecords.com/matomefumika_002.html)
- [7] ハロP 2008/10/2822:35 投稿 やよいロイドでブラック★ロックシューター - BandEdition - sm5079099
- [8] ドリ音P 2009/06/2122:49 投稿 【人力 Vocaloid】 こんなに近くで… 【メカ千早さん】 sm7412043 2009/11/0620:35 投稿 【人力 Vocaloid】 ロボキッス 【やよい・亜美】 sm8729883
- [9] twitter.com/dorionP/ の 発言 <http://twitter.com/dorionP/status/71978097267851264> リンク切れ（同日 23 時確認）
- [10] 敷居の先住民「自然なのが不自然」・人力ボカロ【Level5-judgeight-】ドリ音P & KIDP&xtaraP インタビュー！ http://d.hatena.ne.jp/siki_j/ 20101020/p1
- [11] 渡り鳥P 2010/12/1205:16 投稿 奇跡の海【人力 Vocaloid】 sm13003727 2011/01/2400:00 投稿 【人力 VOCALOID × 宇多田ヒカル】「コロロ」 sm13390409
- [12] twitter.com/utadahikaru/ の 発言 <http://twitter.com/#/utadahikaru/status/29350771824787457>
- [13] ニコニコニュース「よく出てくるね〜」宇多田ヒカル、自分の、人力ボカロイド、に賛辞 <http://news.nicovideo.jp/watch/nw25057>
- [14] jazzoasis.com/PathMethenyonKennyGhttp://www.jazzoasis.com/methenyonkennyg.htm
- [15] 館屋P 2008/03/0615:18 投稿 人力ボカロイド支援ツールらしきものを作ってみたその1 導入編 sm2533801
- [16] ちばP 2009/12/2516:37 投稿 【UTA U】 ドナルドの声を抽出してみた (その3) sm9192385 2010/04/0206:10 投稿 【UTA U】 チルシルシノル【小神あきら】 sm10248005
- アンスP 2010/07/3000:00 投稿 春香ロイドはるかっかにしてあげる ♪ 【HaRuKamival10】 sm11559985
- [17] ロジックP 千愛キッカ 2010/04/01/23:16 投稿 【重音テ

- ト】おしゃめ機能【アニメ風PV】sm10244728' 耳ロボ
P2008/06/1000:10 投稿【UTAU】耳のあるロボットの唄（オ
リジナル）【重音テト】 nm3611741
【18】twitter@ruto_n_neeto@リレクターの発言 http://twitter.com/#/ruto_n/status/54482134085287936
【19】ascii.jp/2010/08/1412:00 更新あなたの声で歌うソフト
「UTAU」の奇妙な世界
【20】Sound, Language, and Human 2011-06-04 UTAU によるキャ
ラクターの「声」の可能性 [http://d.hatena.ne.jp/ja_bra_af_cu/
20110604/1307210032](http://d.hatena.ne.jp/ja_bra_af_cu/20110604/1307210032)
【21】あかやかP 2008/10/1219:37 投稿「棒歌ロイドオリ
ジナル」もひとゆっくりびんごよ「ゆっくり」について
ね [nm4909432' ノロP 2008/10/1723:31 投稿魅惑のウイス
パーボイスゆっくりのエーテル sm4963940
【22】あかやかP 2009/07/1319:59【棒歌ロイドオリジナル曲】
ほかだよ。 sm7624638
【23】日刊シニルる 2011-06-08 昨日から考えてること
を書き殴る。 [http://d.hatena.ne.jp/knownsur/20110608/
1307550922together](http://d.hatena.ne.jp/knownsur/20110608/1307550922together) ちこめ @tokyoedit 発言 @knownsur
@ja_bra_af_cu' @plus4_kj3 ほかミクノポップからボカロロッ
クへ <http://ogetter.com/li/145873>



ja_bra_af_cu

ジャズや黒人音楽が好きなドラマーでニコ厨です。じゃぶらふきゅーとお読み下さい。アイマス・魔王エンジェルクラスタのはずが、twitterの魔力により Vocalo Critique に関わることに (twitter ID: @ja_bra_af_cu)。

ブログ :Sound, Language, and Human

(http://d.hatena.ne.jp/ja_bra_af_cu/) では、音楽やボカロを論じるための文献のノートやボカロ曲のレビュー（まだ数は少ないですが）をしたりしています。