

正解主義に抗うボーカロイドアート： ボカロP・r-906と考える多文化共生を拓く対話の可能性

田島充士・r-906・山本登志哉

1. はじめに

本論文は、ボーカロイドを使用して音楽作品を自主制作するアーティスト（「ボカロP（ボーカロイド・プロデューサー）」と呼ばれる）である第二著者のr-906氏を招いて開催した講演会『ボーカロイドと多文化共生：ボカロP・r-906の場合』の内容について報告し、多文化共生関係を拓くアートの可能性に関する考察を行うものです。

グローバル化が急速に進む現代社会において、多様な視点や考え方が尊重される「多文化共生」の実現は重要な課題です。この多文化共生の実現可能性を検討する学界において、多様な解釈を引き出す実践としてのアートが評価されています。特に近年、非常に多くの人々が参与するネットカルチャーの中心的実践の一つとして位置づく、合成音声である「ボーカロイド」を介した音楽制作・鑑賞は、多文化共生を目指したアート活動として展開する可能性があります。第一著者である田島はr-906氏との事前協議および講演時の質問者として、ボーカロイドと多文化共生の関係について考察を行いました。また第三著者である山本登志哉氏は、多文化共生論についての氏の研究的視点から、r-906氏の講演内容に対しコメントを行いました。

オンラインで講演会参加を呼びかけたところ、広報開始後わずか数時間で事前に準備した200席が満席になりました。また広報を行った東京外国語大学のXでは、研究者が単独で企画した学内講演会としては異例の表示回数（最終的には14万回に到達）を短時間で記録するなど、社会的反響を得ました。より大きな会場に変更し、学内の学生を中心に新たな参加者を呼びかけた結果、当日はおよそ300名もの参加者が、実際に会場を訪れました。

本論文は第一著者である田島充士（東京外国語大学）による講演企画趣旨説明（2節）、第二著者であるr-906と第一著者である田島によるインタビュー講演（3節）、第三著者である山本登志哉（発達支援研究所）によるコメント（4節）、第一著者による総括（5節）により構成されます。2・3・4節は講演会当日に記録された音声データをもとに作成していますが、内容の重複を削除して要約を行うなど論文の体裁を整えるための編集を加えました。さらに2節では、本論文の学術的独自性や先行研究の情報などの記載も加えました。

本講演会の実施概要は以下のとおりです。

講演会タイトル：『ボーカロイドと多文化共生：r-906の場合』



開催日時：2024年4月26日（金）17：40-19：40
実施場所：東京外国語大学府中キャンパス研究講義棟115教室
主催：東京外国語大学・総合文化研究所
協力：クリプトン・フューチャー・メディア株式会社
講演者：r-906
企画者：田島充士（東京外国語大学）
コメンテーター：山本登志哉（発達支援研究所）

また本講演の企画準備のため、2023年10月と12月、2024年3月と4月にそれぞれ1～2時間程度のオンラインインタビューを実施し、その成果も一部、考察に反映しています。なお文中で言及した歌詞や動画、イラスト等については、r-906氏が開設する動画サイトのチャンネル等をご参照下さい。

2. 企画者・田島充士による講演会企画趣旨説明

2-1. 多文化共生を阻む正解主義・促進する対話的対応

今回の講演の企画を行いました、東京外国語大学の田島充士と申します。私は多文化共生社会の実現、つまり、異なる考えを持つ者同士の交流可能性について、心理学の立場から研究を続けてきました。この研究者としての立場から、本講演の企画趣旨と、ネットカルチャーの世界で活躍するボカロPのr-906氏をお招きした経緯について説明させていただきます。

まず多文化共生を論じる上で、「文化」の定義を行うことが必要です。本講演では文化を「ことばの意味や考え方（概念）について、集団の中でいちいち説明することなく自動的に使用されるために共有される判断の枠組み」（Tajima, 2021; 田島, 2022）と捉えます。その意味では、地域・国籍を問わず、文化は我々が生きる社会にあちこちに存在するのです。

例えば「地球は自転する」という普遍性の高い概念から、「借金友達同士ではない」という生活的な概念、また「キリスト教」「イスラム教」などの宗教的な概念まで、様々な行為を説明する枠組みが文化といえます。そしてそれぞれの文化集団には、それぞれの概念の正当で常識的な解釈である「正解」があります。この正解は、文化集団の実践を共有せず、異質な解釈を行う「他者」の考えと接触しなければならない多文化状況において問題になることがあります。

例えば「学校文化」の中では、子どもたちは「地球は球形であり自転している」ことを学びます。しかしこの常識的な正解に対し、日常生活の感覚的な文脈から、以下のような質問を受けることがあります。

「君は地球の方が動いていると言うけど、電車に乗っているとき、動いているって感じるけど、地面の上だとそんなに感じないよ。」（西川, 1999 より一部改変して引用）

そして時に、自分の属する文化圏から見て異質な解釈に対して、自分たちが正しいと考える「正解」への従属を要求したり、それ以外の解釈を排除したりする対応がみられます（田島、2022）。以下、その事例を挙げます（最初の事例のみ西川（1999）から一部改変して引用）。

「そんなことを言っても地球は回っているんだ、教科書にもそう書いてある。」

「こういう人には何を言ってもムダだ。」

「あなたの考え方は間違っている。間違っている理由を説明し、正しい知識を教えてあげる。」

本講演ではこのようにコミュニケーションにおいて、相手の独自の視点を軽視する対応を「正解主義」と呼びます¹。この排他的な正解主義を人々が取ると、複数の正解が並立し得る多文化状況では紛争を招きかねません。同じ対象について互いが異なる正解を主張する限り、暴力的にいずれかの視点を消去するか、無視するしかないからです。

一方、視点の違いを尊重し、互いの解釈を聞きながら、妥当解を探す対応を行うことも可能でしょう。ロシア（旧ソ連）で20世紀初頭～中頃に活躍した哲学者・M.M. バフチンはこのような態度を「対話」（バフチン、2013）と呼びました。以下、対話的対応の例を挙げます。

「あなたの考えは面白いね。もっと聞かせてください。私の考えとの違いをいっしょに考えましょう」

個々の視点の独自性を尊重した対話への構えを市民の一人ひとりが得ることこそ、様々な文化集団が並立し、複数の正解が並列する多文化共生において豊かな相互交流と協働関係を促進し得るポイントになるといえます。

2-2. 対話的構えを養う機会としての「ボーカロイドアート」

この多文化共生に向かう対話的構えを養成する実践として、心理学においても「アート」の重要性が注目されてきています（鈴木、2019；田島・藤倉・武元、2024）。

アート作品においては、作家の「意図」は存在しますが、それが必ずしも解釈の「正解」になるとは限りません。むしろ鑑賞者それぞれの関心から独自の作品解釈を行う余地が大きく、それらの解釈について、鑑賞者同士で話し合うことが要請されます。そのためアートには、鑑賞者それぞれの視点の独自性が尊重され、多面的に作品を知る「対話」を拓く可能性が高いと考えられます。

特に現代において注目に値するのは、インターネットの動画サイトや交流サイト、SNSなどを通じ、イラストや音楽、小説などのアート作品を発表・鑑賞しあう活動です。非常に多くの参加者が日々、ネットを通じたアート活動への参加を果たし、その影響力は大きい。そしてその代表的なアート実践の一つが、「ボーカロイド」を介した音楽・絵画・文

学作品の創作・鑑賞といえます。

「ボーカロイド」² (一般に「ボカロ」とも略される) とは、本来、ヤマハ株式会社が開発した歌声合成ソフトウェアを示します。このボーカロイドが世界で注目を集めるきっかけになったのが、2007年に登場した、ボーカロイド上で歌唱するボイスバンク＝バーチャルシンガーソフトウェア『初音ミク』(クリプトン・フューチャー・メディア株式会社)です(柴、2014)。初音ミクは、高域に強い合成音声と、その声に与えられたキャラクターが、音楽を自主制作しネットで発表するクリエイターに受け入れられ、瞬く間に人気をさらいました。登場以来、累計1200万人もの男女比にほぼ偏りのないユーザーがこれらの作品を愛好し続けています(鮎川、2022)。現在では、一般に「ボーカロイド(ボカロ)」と呼ぶ場合、歌声合成ソフトに加え、これらのキャラクターそのものを指すことが多くなりました。本講演でも、ボーカロイドの名称を後者の意味で使用します³。

また初音ミクのキャラクター性は、大変ユニークなものでした。メーカーであるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社からは、初音ミクに対し、パッケージに示された立ち絵等と「年齢:16歳、身長:158cm、体重:42kg」等のわずかな情報以外、公式のプロフィール＝正解が示されなかったからです。鮎川(2022)はこのクリプトン社製ボーカロイドの特徴を、作者による明確な定義を鑑賞者が受動的に受け入れてきたそれまでの「キャラクター的想像力」とは異なり、鑑賞者自らが自分なりの視点を反映させる想像力が求められるものとして「ポスト・キャラクター」と呼びました。

このように初音ミクの公式な定義がほとんど与えられなかった背景には、クリプトン株式会社の伊藤博之代表取締役の思想があったといわれています。伊藤は将来、音楽などのアート作品が、消費者(コンシューマー)が生産者(プロデューサー)になり、その逆にもなる相互ネットワーク型の「プロシューマー」(トフラー、1980)によって制作されるようになると考えました(伊藤、2023)。これは、様々な属性の他者が自発的に集まり、互いに作り上げた平等なコミュニティの中でのものづくりを行う「ピアプロダクション」(タプスコット&ウィリアムズ、2007)時代の到来を予測したものといえます(三谷、2016)。実際、ボーカロイドを使用して音楽作品を制作するアーティスト(「ボカロP(ボーカロイド・プロデューサー)」)も、元々はボカロ曲を愛好するリスナーだった者は少なくないといえます。そしてこのように、異質な文化的背景を持つ他者同士が集まるネットカルチャーにおいて、プロシューマーらがそれぞれの関心からボカロのキャラクターを解釈する自由を確保しようという思想が、初音ミクの設定に活かされたのだといえます。クリプトン社ではさらに、プロシューマーらによるキャラクターの二次創作を大幅に認める著作権「ピアプロ・キャラクター・ライセンス」の設定も行っています。

本講演では、このボーカロイドを介したアート活動を「ボーカロイドアート」と呼びます。

2-3. 作家の意図を不明瞭にするボーカロイドのポリフォニー的側面

なお音声データの切片を組み合わせた合成音声であるボカロの声には、人間の声と比較して感情表現が乏しいという傾向が認められます。その結果として、ボカロを使用した作

品には、作家が込めた感情的意図を個々のリスナーが読み取りにくいという特徴が生じます。しかしこのことは、正解としての作家の感情設定の押しつけを感じず、リスナー自身の解釈に注意が向く傾向を生み出すとも指摘されます（渡辺・齋田、2015）。つまりボカロの技術的制約は、アート作品としてみた場合、必ずしも欠点とはいえ、かえってリスナー独自の自由な解釈を許容する余地を生み出したともいえます。また無生物的な声のリズムを優先するボカロ曲の歌詞は、人間の歌う曲よりも、リスナーの共感を呼びにくいことばを使用する傾向があることも指摘されます（中井・上村、2022）。このことから、ボカロ曲という音楽ジャンルにはそもそも、作家の設定から比較的自由なリスナーの様々な解釈を生み出し、多文化共生に向かう特徴があるのだといえます。

このことは実際、ボカロ曲に接するプロシューマーらの発言からも示唆されます。例えば『夜に駆ける』などで著名なボカロPである Ayase 氏は、人間のボーカルに曲を提供する場合でも、ボーカルに示すデモ曲を、自分で歌うのではなく初音ミクに歌わせることで知られています。その理由として「ボカロの方が感情の指示が曖昧になり、作家としての私が歌うよりも、ボーカルの独自性を尊重しやすい」と説明しました（Ayase、2023）。

また第一著者がボーカロイド曲を好む複数の中学生・大学生らに対し、人間のボーカル曲との違いについて聞いたところ、やはり感情面の意図が曖昧であることをボカロ曲の特徴として挙げました。彼らの意見を要約すると、以下のようなコメントになります。

「(人の歌と比較して) 顔の表情を感じないボカロの歌は受け入れやすい。感情を込めて恋愛について人が歌っても、ちょっとウソっぽく聞こえることもある。機械が歌う、感情的に色づけされていないボカロ曲は、聞いていて、自分の感情の想像力をかき立てられて楽しい。」

作家が自らの意図を曖昧にした表現を用いることで、鑑賞者が多様な解釈を持って対話をしあえるよう制作された芸術作品の特性は多文化共生に向かうものであり、多様な旋律が両立する「ポリフォニー」（バフチン、2013）と呼ばれます。その逆に、作者が自らの意図を明瞭に表現して鑑賞者の独自解釈の余地を残さないような作品の特性は、単一の旋律が他の旋律を支配する「ホモフォニー」と呼ばれます。

以上のようにボーカロイドアートには、リスナーの異質な他者の視点に対し「あなたの考えは面白いね」と語りかける、多文化共生の場を提供する余地がより大きいといえます。今もなおオンライン上では、様々な楽曲をきっかけに、多くのプロシューマーらによってイラストや小説などが創られ、次々に発表されています。

2-4. 本講演会の目的とアーティスト・r-906 に注目した理由

しかしこれまでのボーカロイドアートに関連する研究においては、プロシューマーとして活躍するボカロP自身が、自らの作品を介したこのような多文化共生の展開可能性についてどのような考えをもっているのか、もしくはもちえるのかという点を検証したものは

ありません。そこでネットカルチャーやボーカロイドの特性を活かした多文化共生への寄与可能性について検討することをリサーチクエスチョンとして設定し、著名なボカロPを招待してインタビューを行う講演会を企画しました。

講演者および本論文の第二著者である r-906 氏はボカロPとして2018年より活動を開始し、ダンスミュージックを基調とした独特な曲構成で高く評価されている、ネットカルチャーを代表するアーティストの一人です。その代表性は、ネットカルチャーの主要な発信地の一つである日本最大級のイベント『ニコニコ超会議 (株式会社ドワンゴ)』において、著名なボカロPとして2023年・2024年と連続して公演を行ったことから裏付けられます。

第一著者の田島が r-906 氏に着目したのは、彼が制作してきた、何度聴いても様々なストーリーが思い浮かぶ、飽きの来ない歌詞の研ぎ澄まされた抽象性です。歌詞の構成から、鑑賞者独自の視点を尊重したポリフォニー的作品を生み出す作家ではないかと考えたのですが、本講演の企画のために実施した事前インタビューにおいて、この仮説は確信になりました。インタビュー時に得られた r-906 氏のことばを引用します。

「どの見方が正解といえるような証拠も、私は提供していません。リスナーがどんな解釈をしてもかまわないし、逆に作家が、どの解釈を公式に裏書きすることもない。そんな解釈の自由を楽しめる作品づくりを意識しています。」

このような r-906 氏の制作思想から、正解主義による一面的な作品解釈の抑制を避け、様々な文化的背景を持ち多様な関心を抱くリスナー間の対話を促進する、多文化共生を尊重するボーカロイドアートの典型的な姿を探ることが出来ると考えました。そこで本講演会の企画を行ったのです。

3. 講演者・r-906 と企画者・田島充士によるインタビュー講演

3-1. 他領域の専門家との協働としての作品制作

田島 それでは、r-906 さん(3・4 節では講演会当日の対話の雰囲気重視し、敬称を「氏」から「さん」に変更)を壇上にお招きしたいと思います。まずはボカロPとして、動画作品を作る過程について質問させて下さい。作詞・作曲から絵師への依頼、そして動画依頼や仕上げなど、多文化共生的な、複数の専門家との協働が必要だと聞いています。その制作活動について、具体的な作品を例に出してお話しいただけますか。

r-906 最近『梅に鶯』という曲を出したのですが、これはもともと琴葉姉妹⁴を使いたいという気持ちがありました。その2人に歌わせるのはどんな歌かということを考えて、まず歌詞と曲を作り、この曲なら誰にイラストを頼みたいかということ次を考えました。お仕事をお願いできますかと連絡を入れて、OKをいただけたら、次にA4のPDF4～5枚程度で、こういうコンセプトで作っていますという資料をお渡しします。あとは思うように描いてくださいとお伝えし、イラストが完成します。動画に関して

は、この作品は私が作りました。

田島 他の専門家との協働にむつかしさはないでしょうか。例えば私でも仕事を他人に依頼して、最初に抱いていたイメージと実際に仕上がってきたものとのギャップを感じることはあります。

r-906 そういったこともあります。ただ私は、あまり直してもらっても少ないでしょうか。そのような場合、まずは一回、相手のお話を聞きます。私にはこうして欲しいという気持ちがあるけど、どういう意図でこうしたのですかと聞いて、こういう意図で作りましたと返ってきたら、分かりましたと納得することが多いですね。

田島 それでは「あれ？」と思っても、まずはクリエイターさんの話を聞いて、その話に「なるほど」と納得できたら、最初の思いとはちょっと違っても、じゃあそれでいきましょうと。

r-906 はい、そうです。イラストを頼んでいる人も、形態が異なるとはいえ同じ表現者なので、そこは意図、意思を尊重したいという気持ちがあります。

田島 依頼する側と依頼を受ける側、対等の立場で物を作っているという考えなのですね。

3-2. アート作品を介した対話可能性を拡張する歌詞の抽象性

田島 私は、アート作品とは鑑賞者の想像力に委ねられ、解釈の余地をいかに残すかということの評価されるのではないかと思います。正解主義に抗う対話、これを私はr-906さんの作品に見いだせると思ったのですが、このような対話を意識されることはありますか。

r-906 結果的に対話になっていることが多いです。自分の場合は、考えを押し付けたくないという思いが根底に常にあります。リスナー自身がどう思うかは自由にしてほしいというのが、全ての作品に一貫してあって。自分には対話をしようという意図はないのですが、相手に自由に考えてほしいという意図で歌詞を作ると、対話が発生するという結果になっているのだと思います。

田島 例えばリスナーに「r-906さんが考えているのはこういうことなんだ」というような、「これがこの作品解釈の正解なんだ」と正解主義的に主張されないような歌詞を作るのはむつかしくはないのですか。

r-906 そういったことが生じないため、歌詞に抽象性を与えます。例を挙げるならば、「鴉」と言ったらみんな鴉を想像しますね。しかし「鳥」と言ったら、みんなの頭の中にはいろんな鳥が発生するわけです。このようにリスナーの解釈余地を残した抽象性を意識した作詞をしています。あるいは、例えば「うそ」という言葉は、うそと言ってしまえば2文字で伝わるのですが、うそという言葉に連想される「真っ赤」などの言葉を使って、間接的にうそを連想させるみたいなこともします。リスナーに伝えたいメッセージの核があって、それを抽象的に捉えられる幅を増やしていくという作業をしていくと、ああいう感じの歌詞になります。

3-3. 作品解説：『三日月ステップ』

田島 それでは実際に具体的な作品の歌詞解説をお願いしたいと思います。最初は『三日月ステップ』について解説をお願いします。

r-906 この曲は、私が本来込めていたメッセージからリスナーの解釈がズレるように誘導した歌詞になっています。実はこの曲、徹頭徹尾、月のことだけを歌っているのですが、人間らしい表現を随所に散りばめることで、恋愛小説的な受け取られ方もできるようにしている作品ですね。

田島 歌詞と動画から素直に解釈をすると、女の子同士で恋愛感情を抱えて葛藤する、そういうふうに取り取れますけれども、月の話というのはどういうことでしょうか。

r-906 実は月の土地って3,000円くらいで、ネット通販で買えるのですよ。そのサイトを見たときに、「ええ？」と思って。

田島 なんとこの曲は、月の土地の話だったのですか。

r-906 そうなんです。月は結局、私のものでもないから、怒る意味もないよなとは思いますが、そうだけど「なんか嫌やねん」というのを最後に子どもっぽく、「でも嫌なんだ」と言っている歌詞ですね。この辺の「君は頬を膨らすのさ」とかも、人間っぽく見せるように比喩を使っていて。月って日がたつと、三日月からどんどん白い部分が膨らんで、満月に近づいていきます。それを三日月のときに光っている部分を人間の頬に見立てて、だんだんそこが広がっていく、「頬を膨らす」というふうに言い換えています。こういうふうな言い換えをして、人間の片思いみたいな受け取り方ができるように、全体的に仕上げている歌詞ですね。

田島 なるほど。ということは、恋愛の話として解釈される可能性も仕組まれてはいるわけですね。

r-906 はい。そのように受け取られてもまったく問題ないと考えています。受け取った人の1~2%が私の込めた本来の意味にたどり着いたら御の字、というくらいには抽象化や言い換えをしています。

田島 そう考えると『見つめても愛しても その肌は誰かのモノで 目を疑う カゴの中 売られてたんだ 虫唾が走る』という歌詞にある「カゴ」というのは、要するにカートのことですね、オンライン販売サイトの。

r-906 そうです。サイトに行くと、月の土地を「カートに入れる」という文言が出てくるんですよ。

田島 これは一本取られました。とても印象的で、繊細な歌詞だと私はずっと思っていたのですが、それが、オンラインショッピングの「カゴ (カート)」だったとは。

r-906 肌も地表のことですね。月の地表のことを肌と言っていて。肌という言葉ってすごく人間的だから、一気にそういうふうに変えとか、想像が向いてしまう。それを利用して使っています。

田島 確かに恋愛のお話としてだけで見ると、ちょっと変なところもあるというか、引っかかる部分もある歌詞ですね。

r-906 そうですね。ここで人間だというふうに進んでいくと、『カゴの中売られてたんだ』という状況がちょっと「ん？」となるようにはしています。ここでちょっと疑問符がみんなの中で出るとうれしなぐらいに思っています。

田島 ありがとうございます。リスナーの多様な解釈をむしろ意図的に誘導するような作品が、この『三日月ステップ』だったということですね。多文化共生に向かうリスナー間の対話をしかけるような技巧が込められた作品であるように思いました。

3-4. 作品解説：『ボイドロイド』

田島 では次に『ボイドロイド』についてお願い致します。

r-906 これはそれこそ「歌詞を自由に受け取ってくれよ」と歌っている作品です。「僕」というのは文字通りの僕で、「彼」は、僕と直接のリスナーであるあなた以外の第三者です。「僕が歌ったのは赤い孔雀」と歌詞にあるように、「僕」は「赤い孔雀」のことを思って「鳥」という言葉を使いました。しかし「鳥」という言葉を聞いて、第三者の「彼」が思ったのは「青い鴉」でした。「僕」が放った「鳥」という言葉は「電話線」へ、つまり人と人の中につながついて言葉が伝わるものの例えで「電話線」という言葉を使っていて。「彼の言葉に惑わされないで」というのは、「作家が言うこの『鳥』というのは『青い鴉』のことだ」などと特定のリスナーさんに強く主張されることが往々にしてあるので、そういう他者の強い意見に惑わされないで、あなたはこの詩を聴いてどんな鳥を思い浮かべましたか、と問いかけるのがこの歌詞全体で一番言いたいことですね。

田島 まさに、正解主義に抗うといえますか。

r-906 そうですね。YouTubeなどのコメントで、これはこういう曲なんだと強く断定するコメントをよく見かけていて。そういった意見に対したくさんの「いいね」が付いて、そういう意味なんだと素直に思ってしまう人が多くて。作家としては、それがちょっとさみしい。作品を今、直接、聴いてくれているあなたにも自由に考えてほしいという思いをつづった歌詞ですね。だから最終的に、「彼の言葉を鵜呑みにするなら」、つまり YouTube のコメントを他のリスナーが鵜呑みにするなら、「どうぞ、おくちにチャック!」、黙ってくれという歌詞を書いて。実際、どうなるかなと思って作品を YouTube に投稿した後に眺めていたら、やはり「これは Twitter (現 X) の曲だ」みたいなコメントが付いてしまいました。それらのコメントにたくさんのいいねが付いてしまったから、それでは「おくちにチャック」ということで、コメント欄を閉じました。

田島 そういうことだったんですね。確かに『ボイドロイド』のコメント欄は閉じられていましたね。

r-906 強い意見を排除するというよりも、それぞれのリスナーが自由に考えて欲しいという方針ですね。この作品の根底にあるメッセージを考えたときに、コメントを閉じた方がいいだろうという判断をしました。

田島 だからこそ強い言葉があるコメント欄を、あえて作品の一つとして閉じたという。

r-906 そうですね。コメント欄も含めて作品にしておしまおうという意図です。

田島 まさに多文化共生が意識される作品ですね。

r-906 だから、この講演会で作品を解説することも、本来はちょっとはばかれるんです。私が言ったことで意味が固まってしまうから。今の私の話を聴いて、「でもその意見は違うんじゃないか？」と思ったら、みなさん、自由に考えてください。

田島 おっしゃる通り、強い解釈である青い鴉をあまり他の人に強要しないようにということでしょうね。こうやって解説していただけたらなるほどなと思うところは多いです。かといって、こういう曲なんだよというふうに r-906 さんが言った途端にまた、リスナーにとっては青い鴉になってしまうという、循環していく感じが面白い作品ですね。この循環を楽しむことも、多文化共生に向かう人々の対話的構えを促進するように思いました。

3-5. 作品解説：『ノウナイディスコ』

田島 では最後に『ノウナイディスコ』について、解説をお願いします。

r-906 これは昔あった嫌なことが頭の中でぐるぐるフラッシュバックするというか、それを歌詞にした内容です。自分の頭の中で、悩み事だったり嫌なことだったりずっと騒いでいる。その様子をダンスフロアに例えています。この作品を制作した時は、歌詞の書き方が言葉遊び寄りになっていたかもしれません。『三日月ステップ』や『ボイドロイド』みたいに、事前にしっかりと考えて意味を決めた詩というよりは、ダンスフロアの不安定な状態とか、何となく決めた言葉がこの歌詞は多くて、今の私の制作方針からはちょっとずれていますね。

田島 なるほど。

r-906 こっちは先ほども申し上げたのですが、「うそ」という言葉を言い換えています。「堪え切れず吐いた毒だって」というのは、我慢できずにぼろっと出てしまった悪口などが、気が付いたらどんどん違う意味で捉えられて、うそになっていく。その様子を、「尾ひれが付いて真っ赤となったら金魚だよな」と思って、「真っ赤な金魚の様」と言い換えています。最後、「だからさ 繰り返すんだ あの合言葉を」というので、合言葉は結局何やねんというのが書いていないんですけど、これは無いというのが私の中での思いです。それに、私の込めた意図や意味、いわゆる正解としての合言葉はないという含意もあります。正解はないのだから、何も言えない。無言。ゼロ。ないものを言うということは何も言わないということだから、「だからさ 繰り返すんだ あの合言葉を」、つまり何も言わない方がいいよねという、口をつぐんだ方がいいよねという意味を書いています。

田島 何を言っても真っ赤なうそのように尾ひれが付いてしまうので、結局、口をつぐむというか。

r-906 はい。でもここで、合言葉が聞いた人の中で何か思い浮かんだなら、それがその人

にとっての正解だとも思っています。こういう意味かなと思ったら、それを大事にしてほしい。私自身が制作時に込めた意味よりも、そっちの方がずっと重要だと思っています。

田島 アーティストには作品に込めた意味はあるものの、歌詞からどんな意味を引き出すのかは、基本的にリスナーに委ねられているのですね。その意味では、この曲も多文化共生に向かうポリフォニー的な要素をもつ作品であるように思いました。

3-6. リスナーとの対話としてのアート活動

田島 お話を伺う中でよく分かったのですが、r-906さんは、ご自身が作品に込めた思いと、リスナーの解釈のズレをむしろ、積極的に仕組んでおられるというところがよく分かりました。

r-906 そうですね、リスナーによるユニークな解釈は尊重したいというか、むしろ歓迎すべきことだと私は思っています。私の作品が、誰かが新しいアイデア、新しい結論にたどり着くための一助になる、そのきっかけ、呼び水になればいいなと思っています。私は作品を通じて「誰かを救おう」などというおこがましい考えはまったくなくて。私が作る歌詞は、あくまでも日頃の私自身の鬱憤だとか嫌なことをわーっと言いつ放しの言葉で出来ています。それが誰かにとって、新しい考えに至るためのきっかけにもしなれたらとても生産的だし、曲を作った意味があるなと。自分が考えていたものとは全然違う言葉、考えが出てくるのはむしろ歓迎すべきことだと、私は思っています。

田島 では例えば、先ほどご紹介いただいた、r-906さんのネガティブな感情から出来上がっている『ノウナイディスコ』から、リスナーがポジティブな意味を引き出しても問題ないということですね。

r-906 まったく問題ないです。

田島 とすると、やっぱりこのアート活動というのは、リスナーさんとの協働活動としての対話であるということでしょうか。

r-906 そうですね。リスナーによる考察も大切な創作活動だと私は思っています。私が歌詞を作るのと同時に、相手はその意味を考える。リスナーが自分の中での感情とかその時の状況を踏まえて詩の意味を解釈するという動作は、すごくクリエイティブだなというふうに思っています。ある意味で、私とリスナーさんは同じ地平で同じことをしているんだなと。

田島 まさに物理的ピースとしての作品を介して、リスナーさんと対等のアート活動をしているという感じでしょうか。

r-906 そう思っています。

3-7. リスナーによる作品解釈の自由度を高めるためのキャラクターの顔

田島 r-906 さんの作品には、動画に描かれるキャラクターたちの顔に強いこだわりがあるように思いました。例えば、先ほど出させていただいた『ノウナイディスコ』では、上半身がないので顔が隠れています。『ボイドロイド』は首なしです。初期の作品にも目を隠すという作品があったり、あとは表情があってもすごく硬い表情で通されている作品もあります。そういった顔の表現を抑制するというのも、意図的にされているのでしょうか。

r-906 ボカロ曲にとって動画やサムネイルは、とても大事な存在です。そこで例えば、動画やサムネイルに描かれた人物が怖い顔をしていたら、何となくその曲の意味合いが固定的に伝わってきてしまう。そういった要素をできるだけ排したかったという意図はあります。この曲は怖い曲なんだとか、この曲は悲しい曲だという土台すらなくしたいというふうに思っています。だから顔を隠すというのは、よくやります。逆に作品によっては、あえて顔を積極的に出すということもします。例えば『プシ』だとかは、「見ているぞ」という作品のテーマがあるから、あえて視線を前面に押し出しましたし、『パノプティコン』も顔ではないけれども、視線、カメラを通して「見られている」という作品コンセプトがありましたので、ああいう表現になりました。このように、あえて視線を使いたい、表情を使いたいと意図的に考えない限りは、できるだけキャラクターの表情はなくすようにしていますね。

田島 作家としての正解を顔から排除していくという。悲しい曲なのか楽しい曲なのか、それすらも。

r-906 はい、相手に委ねて、相手の意思を、相手の感想を聞きたいという気持ちがあります。

3-8. 人工音声としてのボーカロイドの特徴

田島 作家としての正解を表現しないということに関連すると思うのですが、先ほどの企画趣旨でも述べたように、人工音声であるボカロは感情表現が人間と比較して抑制的であり、リスナーさんの作家に対する情動的な共感を生みにくいという特徴があります。r-906 さんの曲も、いい意味で感情的な表現が抑制されているのではないかと思います。ボカロを使うことについてのこだわりと、今後、人間のボーカルにも曲を提供していくようなことがあった時に生じ得る、作品づくりの違いについて教えてください。

r-906 そうですね、私の場合は人間に歌ってもらいたいと、こっちからお願いするということはないかもしれないですね。あと、ボカロの声の感情の希薄さによる匿名性というのを狙って利用しているつもりはなくて、結果的にそうなっているという側面が私の場合は強くて。ボカロの調声が楽しいというのが、一番大きなボカロを使う要因ですね。

田島 なるほど。

r-906 手間暇をかけて時間をかければ、人工音声でもあそこまでいけるとというのが、すごくワクワクするのです。ロマンがあるというか。いかに自分が労力をかけられるかというのを試されているような気がして。リスナーに対して、どれだけうまく、ボカロを歌わせられるかというのを自分自身試している節はあります。その楽しみがどうしてもやめられないので、しばらくはボカロを使いたいなとは思っていますね。

田島 なるほど。

r-906 あと結果論ですが、作品に対し無理にリスナーの感情を、共感を強いたくない。共感されるのが嫌なのかもしれません。リスナーが自分なりに解釈して理解してほしい、共感は要らないというふうに感じてしまいますね。そういう点でボカロの声の匿名性の高さというのはすごくありがたい。私にとって、使いやすいといえますか。

田島 情動的な部分での匿名性ということですね。まさに多文化共生社会に私たちが向かっていく中で、ボーカロイドアートは重要な活動だと改めて思いました。

3-9. 「正解主義」に抗うアートと教育

田島 今日の講演会にはたくさんの方に来ていただいています。この若い世代のリスナーに対し、r-906さんの曲を聞いて、どのように世界に向き合ってほしいのか。そういうことを教えていただけますか。

r-906 私にはアーティストとして、「優れた人間を育ててやろう」とかそういう考えは一切ないのですが、唯一あるとすれば、「分からないということを恐れないで欲しい」ということは伝えたいですね。「この歌詞の意味が分からない、みんなどう言っているんだろう」とすぐに他人の考えに飛びつくのではなくて、「今は分からないな」という考え方ができるようになって欲しい。それこそ、10年後、20年後に聞き返して、「あれ？ これってこういう意味かも」となることもあるでしょう。今後、また新たな発見だとか自分の中での解釈が生まれることもあると思うので、「今は分からない」ということを恐れないで欲しいと言いたいのですが、ちょっと説教くさくなってしまいましたね。

田島 いえ、とても感動しました。まさに安易な正解に飛び付かないということと、分からないことを分からないままにするのはとても難しいことですし、また実際、私自身が教員として学生と接している中で、それがいかに難しいことかということを感じているところです。

r-906 自分も大学に入ってようやく学んだことですが、高校までの授業では正解があったように思います。受験勉強に向き合うときにも、事前に決められた正解がたくさんあってそれを勉強したのですが、大学で急に正解がなくなる。例えば私は大学ではブラックホールとか、誰も見たことがない現象を研究していたので、それこそ正解がない。それでいいというのが、高校までの勉強と比較すると、すごくむづかしい。でも、このあたりのセンスは大学で鍛えられた感があります。分からないということを受け入れる。これは、大学で学んだ大事なことだなと思います。

田島 分からないということを受け入れる、そして探求し続けるということですね。

r-906 そうですね。研究というものはそうあるべきでしょう。

田島 その言葉、研究者として自分自身にもしかと肝に銘じておきます。

3-10. ボカロP にとっての初音ミクという存在

田島 では私の方から最後の質問をさせていただきます。r-906 さんは様々なボーカロイドを使っていらっしゃると思いますが、やっぱり初音ミクは特別な位置付けなのかなと勝手に思っています。r-906 さんにとってボーカロイド、特に初音ミクというのはどんな存在なのか、教えていただけますか。

r-906 すごい質問ですね。そうですね、憧れの存在でしょうか。私がボカロに関心を持ち始めた頃には、もう初音ミクというものが概念として広まっていた。みんなの知るアイドルのような位置付けになっていて、憧れだったんですよ。ただ、最初は曲を聞くだけで満足していたのですが、だんだん物足りなくなってきた。今の自分よりも、初音ミクという存在に近づきたい。いまだにその思いのまま、ボカロPとして活動しています。私自身の憧れにいかにか近づけるかというのを、調声だとか歌わせ方で、自らを試している感じですかね。

田島 それこそ、初音ミクというキャラクターにはメーカーによる正解がないですよ。

r-906 そうなんです。だから自分がどこまで行けるかまだ分からない。果てがないからずっと続けられるというロマンもありますね。もしかしたら来年には歌い方が変わっているかもしれないし、もっと歌わせ方もうまくなっているかもしれない。そういう、常に自分を試し続けられるというのはすごく楽しいなと思います。

田島 「正解のない偶像」と言ったらおかしいかもしれませんが、だからこそ常に探求し続けられる。そういうアーティストとしての創作意欲が非常に刺激されるという感じですかね。

r-906 もしかしたらクリプトンという会社との壮大な対話を続けているのかもしれないです。試されているのかもしれない。「初音ミクの最小限の情報は与えた、おまえはどうする？」というような。プロシューマーの話の伺い、私も、まんまと乗せられているなと思いましたので。

田島 本日は貴重なお話をいただき、ありがとうございました。

4. コメンテーター・山本登志哉による講演内容へのコメント

みなさんはじめまして。今回、講演会のコメンテーターを仰せつかりました、発達支援研究所の山本登志哉と申します。私自身は、異文化コミュニケーションにこだわりを持って研究をしてきて、その関係で、今回の講演会の企画者である田島さんとも一緒に活動をしています。今回の講演会ではネットカルチャーと多文化共生という大変、チャレンジン

グなテーマを扱っています。その意味で、とても楽しみにしていました。

今日のお話のポイントは、「詞が無かったら届かない 詞があっても届かない」ということだと思います。私自身の研究で大事にしていることは、この世界をどのように人と共有できるのかということ。人と人がどういふところでつながるのかと云ったら、やはりことばでつながっている。先ほどの、ことばは伝わるけどことばで伝わらないということもあるのですが、やはり人はことばを介して人と世界を共有しようとするのです。

ご紹介いただいたr-906さんの作品『ボイドロイド』の中で「振り解けない義務と化した自由」という詞がありましたが、これはコミュニケーションにとって大事なポイントだと思います。コミュニケーションが始まるためには、誰かが何か言います。それに対して相手が何か返しますよね。でもこれをそのまま放っておいたらどうなるかといえば、先ほどの孔雀と鴉の話にもありましたけれど、何かお互いに意図がずれてうまく通じ合わないということが生じます。

そのため、もしコミュニケーションを続けていこうとしたら、どこかで共通点を見いだしていかなければなりません。私たちは普段、何となく自由に勝手にしゃべっているようにみえて、互いのズレを調整する仕組みがあって、初めてコミュニケーションが成り立つのです。つまりこのズレの調整機能がr-906さんのいう「義務」であり、この「義務」を通じて意志疎通の「自由」が達成されるというわけです。この「義務」は「自由」と同意語なので、コミュニケーションを行う以上、「振りほどけない」のかなと。

たとえば物のやりとりでも、それぞれに互いの気持ちを込めて、相手に対して何か渡したりします。自分はお礼のつもりで渡したものが、相手の人にとっては「こんな物よこして、俺を侮辱しているのか」みたいな感じで捉える可能性だって当然あるわけです。そうするとこの贈り物にどういう意味があるのかということの理解のズレを、互いに調整するものが必ず必要です。

この調整する役割が重要なのです。これは普段意識されていなかったりするのですが、こういうものにある程度縛られないとコミュニケーションが成り立たない。これがコミュニケーションのちょっとしたしんどいところかもしれませんが、私はこの調整パターンについて研究してきました（山本、2015; Yamamoto, 2017）。

世の中は常に揺れ動いています。その揺れ動く中で何とか関係性を崩壊させずに継続させることが必要になる。例えば商売をする上で、トラブルになることがありますよね。この場合、この状態というのはそのまま続けていったら大変なことになりますよということで、法律など振る舞いの「正解」を与えることで揺れ動きを止めようとすることも起こる。田島さんが冒頭でおっしゃった、「特定のことばの意味や考え方（概念）について、集団の中でいちいち説明することなく自動的に使用できるように共有される判断の枠組み」としての文化の「正解主義」のようなものによって、現実の社会の中のコミュニケーションは調整され、成り立っているのです。

もう少し具体的なお話をしましょう。人と人がコミュニケーションをする。しかしそのコミュニケーションでうまくいかないことが生じます。そうするとそこに第三者が出てきます。この第三者としてのネットワークが構築されるパターンが、大きく分けて二つあります。

一つは、単独の組織内のネットワークです。例えば会社の中でいったら、平社員の上の上長が調整する役割として出てくる。平社員には係長、係長には課長、課長には部長、そして最後には社長と、そのような形で調整者のネットワークによって、いわゆる「タテ」の組織が成り立っています。若い皆さんもこれから会社に就職するところいう世界の中に入っていきますよね。その中で縛られていくことも当然起こるわけです。もう一つの作られ方は、人と人との関わり合いが個々の組織を離れ、組織と組織の間の「ヨコ」のネットワークが広がっていく。会社の「タテ」の組織のようながつちりと決まっていく形ではなく、様々な属性の個人がゆるくつながっていくような社会ですね。ネットカルチャーでのつながりは、その典型といえるでしょう。

しかしいずれのコミュニケーションでも意図というのは常にズレ続けます。最初は相手がおかしいと思いつけるのだけど、何かひょっとしたら私の方が変かなということも生じる。私が歌ったのは「赤い孔雀」だったのに、あいつが思ったのは「青い鴉」だったようなことが生じるわけです。

そうするとこのズレた状態を、どうやって調整したらいいのかということが課題になりますよね。この方法にもいくつかのパターンを考えられるんですけど、一つはもう一緒に生きていくことを諦める。もう一つは、田島さんがおっしゃるような正解主義ですね。互いにずれた規範を持っている場合、そのうちのこっちが正しい、これに従わないのはいかんぞという形で、関係を暴力的に調整しようとするやり方です。それからもう一つは、互いの規範的な考え方がずれている中で、それを調整し合って、両者が共有できるようなものを生み出していこうとするやり方。これは田島さんがおっしゃる対話的対応に該当します。

ただ r-906 さんのお話を伺っていると、実はこの次のステージがあることに気がきました。つまり、ズレながらも重なりと共に生きるということなんですね。だから無理やり統合を求めるよりも、ズレているけれどちょっと重なっているという形で互いの関係を取るというやり方もあるのかもしれない。ヨコのつながりであるネット社会は、特にこういうつながりのように思われるのです。

また最近、私は J-POP の Uru さんの曲を聞くようになったのですが、Uru さんと r-906 さんの曲は世界観が違うなと感じるのです。Uru さんはこの物語を何とか共感してほしいという思いを感じるのですよね。一方、r-906 さんは「共感是要らない」ことを大事にされている。それが何かとあったら、お互いをつなぐ媒介物を共有する。意味付けは別としてまずは「物」を共有して、その物を各自がそれぞれの立場からみて意味を導く。だから「物」の中に共鳴の中身がある必要はないわけです。そもそも初音ミクというキャラクターが、メーカーによる定義がほとんどないという意味で、空っぽな存在であるように。

このことが田島さんの紹介されたように、顔の表情を感じないボカロの歌を受け入れやすく、感情に色付けされていないボカロ曲を聞いてリスナー自身の想像がかき立てられるということにつながっている。明確な物語を作品に入れ込まない、それを押し付けないがためにかえって人々がそこに共感できるような状態、自分自身の共感を発見できるようになる。r-906 さんが「正解といえるような証拠を私は提供しない」というのも、そういう形で人々がつながるメディアを作られているのだろうと考えました。

5. 企画者・田島充士による講演会総括

本研究はこれまでの研究で検証されてこなかった、ネットカルチャーで活躍するボカロPが、自らの活動を通じた多文化共生の展開可能性についてどのような考えをもっているのか、という点を明らかにすることを目的に実施しました。著名なボカロPであるr-906氏を招いて実施したインタビュー講演では、このリサーチクエスチョンについて様々な情報が得られました。

第一著者である田島は研究者として、ロシアの思想家・バフチンが書いた「対話」に関する理論的テキストの分析を行ってきました。バフチン（2013）は、私たちとは異質な文化的背景を持ち、当たり前のように考えている私たちの世界観に疑問を投げかける他者とのコミュニケーションを重視していました。そして先述の通り、彼らの視点を尊重して互いの見解の相違について話し合うコミュニケーションを「対話（ダイアログ）」と呼びました。このバフチンの対話理論は、多文化共生に向かう社会における望ましい交流のあり方を示したものといたします（田島、2019、2022）。

このバフチンの議論を研究してきた立場から、私はr-906氏が、アーティストが作品を制作する活動だけではなく、この作品に関わるリスナーの解釈活動までも含めてアートであると示唆されていたことに関心を抱きました⁵。r-906氏は、多様な人生を背景とする異質な他者であるリスナーとの間で、作品を巡る解釈が完全に一致することはあり得ないという「あきらめ」をお持ちでした。しかしだからこそ、異質な視点を持つリスナーが作品を巡り、それぞれのユニークな考えを抱き、表現しあい、互いに総合していくプロセスとしてのアート活動に解釈を委ね、その活動を「手助けする」という発想に至るのでしょうか。これはr-906氏の捉えるアート活動が、他者の視点を最大限に尊重する、バフチンのいう対話と響きあうことを示します。

バフチン（1999）もその対話概念の構築に至る議論のスタートとして、話者同士の視野が決して一致せず、彼らの世界観は異質なままでいると位置づけていました。これもまた、r-906氏のあきらめと響きあいます。ネットカルチャーで他者との際に立ち続けるアーティストの言葉からは、このあきらめの境地に立つからこそ、かえっていつそう相手の異質な視点への関心や尊重の念も高まるという、およそ100年前に唱えられたバフチンの理論的ロジックが、今もなお、実践的な価値を持つものであることが示唆されます。

さらにr-906氏の作品そのものにも、他者であるリスナーの解釈を「手助け」するための工夫が凝らされていました。具体的なイメージをできるだけ排除して抽象性が高められた歌詞には、リスナー独自の幅広い解釈を保証したいという意図がありました。作品によっては、r-906氏によって複数の解釈可能性が意図的に設定されたものもありますが、いずれの解釈にも作者としての正解は用意されていないということです。作品制作にともなう自分の感情に対するリスナーの「共感を強要しない」というr-906氏のことばにも、これらの歌詞から喚起されるリスナーの感情が相対的に自由な存在であり、様々な可能性に開かれたものにしたいた願いが読み取れるように思います。アートに対する氏のこのような考えは、r-906氏が本講演直後に出版した小説の以下の一説からもうかがえます。

現代アートみたい、という形容詞には揶揄が含まれているように私は思う。ひと目見て意味や答えの分からない造形物に対して、殆どの人間は理解することを早々に諦めその責任を制作者に転嫁する。気持ちはわからないでもないが、勿体ないと私は思う。じっくりと時間をかけて、自分なりの解釈を試みることこそが鑑賞の楽しいところだと思うのだが、私の周りでそれを理解してくれる人はいなかった。皆「答え」が欲しいのだろう。(r-906、2024、p.45)

そしてr-906氏が関わるボーカロイドアートは、このアートの対話的性質をより活かし得るポテンシャルをもつジャンルの一つであるともいえます。電腦空間であればこそ、それまでは困難だった作品の発表も容易になり、より多くの者が、異なる互いの意見を交換できるようになったからです。動画サイトなどで楽曲に触れ、解釈をしたリスナーは次に表現者（プロシューマー）として、意見表明をしたり、楽曲に関する絵を書いて発表したり、さらに新しい楽曲を作ることもできます。そしてボーカロイドには、作家や歌手の感情を読み取りにくいという技術的特徴や、制作者・鑑賞者による多元的な解釈を可能とするキャラクターの定義づけもなされています。まさに多様な視点を尊重し合う多文化共生的な環境がボーカロイドアートの特徴であり、このことがr-906氏の「解釈はリスナーに委ねる」という制作思想を形成する苗床になったようにも思われます。

このような姿勢は、多くの来場者にとっても驚きを持って受け止められたようです。講演会終了後に寄せられた感想には、この点についてのコメントが多くを占めました。その中から、従来型の共感的な歌曲とボカロ曲との違いを鮮やかに描き出していただいた感想を紹介します。

昭和生まれの私にとって…最近、年末のNHK紅白歌合戦での曲も、皆がその情景を想像し一緒に歌えるような情感溢れる名曲はなく、似たような機械的音声の曲がそれに置き換わっており興味を持てなかった。しかし、今回、講演の中でボカロPのr-906氏を初めて知り、曲作りの姿勢やその音楽を直接聴くことを通じて、目から鱗が落ちる思いがした。一番驚いた点は、どの解釈が正解といえるような曲作りはしておらず、リスナーがどんな解釈をしても構わないし、かえって色々な解釈を歓迎するという姿勢をとっていることだ。これは、昭和の曲作りと全然スタンスが違う。・・・伝えたいことの正解をリスナーに押し付けず、リスナーとの対話的対応を重視するということは、今までの音楽の形とは異なると思うし、価値観が多様化している現代にマッチした姿勢だと思う。(著者註：一部、修正を加えています)

バフチンはロシアの小説家・ドストエフスキーに関する研究で有名なのですが、このドストエフスキーの小説もまた、読者独自の視点に基づく解釈の自由を促進する構造を持つものとされました。バフチン(2013)によると、他の小説と比較して、ドストエフスキー小説の登場人物らが展開する思想は作家の意図から独立して自由であるそうです。それは作家として彼らの立場や性質を解説することだけが、それぞれの登場人物らの行動を説明する裏書きになっておらず、結末においてさえ、どの登場人物の立場にも同等の価値を置く

ような優柔不断な描写にとどまるからだといいます。つまり、読者は「この小説で作者が言おうとすることは要するに××のことだ」というような、作品に込められた作家の真意（いわば正解）を読み解くことが困難な構造になっているのです。その結果、読者はそれぞれの登場人物の意見を集中して読み込み、自分なりの視点から作品全体の解釈を行わねばなりません。裏を返すならば、その作品の正解は、解釈を行う読者の数だけ存在し得る。しかしだからこそ、ドストエフスキー小説について考察する読者の視点の独自性はいつそう光り輝くものになるし、また他の読者との作品の解釈を尊重しながら、その意味について考え続ける対話を活発化させる必然性も生じます。

このように読者独自の解釈を余儀なくさせ、またその解釈を巡って読者同士の対話を促す多元的な構造を持つ作品の特徴を、2節でも紹介したように、バフチン(2013)は「ポリフォニー」と呼びました。一方、作者が直接的にメッセージを提示して読者はそれを受け入れるように解釈する一元的構造を持つ作品の特徴を、「ホモフォニー」と呼びました。このバフチンの観点からみれば、作者の立場から解釈の正解を明瞭に示すことなく、リスナー独自の多面的な解釈のきっかけとなる抽象度の高い歌詞という形で凝らされている r-906 さんの作品は、ポリフォニー性を帯びたものといえるでしょう。そしてネットカルチャーで様々な関心を抱くリスナーを惹きつける、他の多くのボーカロイドアートに携わるアーティストにも共通するものがあるといえます。

我々が日常生活や仕事で使用することばの多くには、その正解が明確に存在します。そうではないと、困ります。約束事や社会的ルールに解釈の多様性が認められてしまえば、集団としての活動に支障を来すのは明らかです。たとえば個々人が「赤はラッキーカラーだから私にとっての信号機の赤はススの意味だ」などと言い始めたら、事故が多発して安心して暮らせなくなってしまう。

一方、アート活動で扱われることばは、この日常生活のことばが持つ正解主義のために、一面的な意味を受諾し過ぎてこわばった私たちの視点をもみほぐす、多面的な解釈の世界へと誘うものだといえます。私たちはアート作品に触れることで、自分なりの視点から解釈を行い、さらに他の鑑賞者の多元的な解釈に触れるという対話を楽しむことが期待されます。このポリフォニックな活動を通じ、閉鎖的な日常から一時的に離脱し、他の様々な視点の異質性に触れ、世界の多面性に気づくことができるのです。

このような能力が、冒頭に論じた多文化共生社会の実現に向けた、異質な他者との対話を展開する上で必要なものであることは、いうまでもありません。アートのことばを通じて異質な視点の存在に寛容になった市民であれば、異なる文化的背景を持つ他者が発する言動に対しても、より柔軟な対応を行うことが期待できるからです。一方、このような経験がなく、自分たちの「常識」の視点に凝り固まり、それ以外の解釈可能性を考慮することがない正解主義にとらわれている者は、自分たちが共有する世界観を理解出来ない他者を排除しようとするかもしれません。これでは他者との対話は開かれず、多文化共生社会を実現することもままならないでしょう。

その意味で、コメンテーターの山本登志哉氏が見出した、「ズレた解釈を無視したり暴力的に調整したりする」のではなく、「互いの解釈がズレながらも重なりと共に生きる」という、他者との交流能力を市民一人ひとりが学ぶことは、多文化共生を目指す上でより

一層、重要になってくるでしょう。私がバフチン理論の観点から「対話的対応」と呼んだ特性は、本来、互いの視点の違いを統合する行為だけを示すのではなく、違いを違いとして受け止めながらつきあい続ける行為も含むものであることを、山本氏からのコメントからも改めて気づかされました。

解釈がズレたままつきあうことは、違和感を抱え続けることです。気持ちとしてスッキリはしません。しかし完全に解釈を一致させることが出来なくても、協働できるレベルの重なりを互いに見出し、交渉を続けることは可能でしょう。r-906氏が「分からないことを恐れなくて欲しい」とコメントされたように、今は完全には相手のことを理解出来ないけれど、そのうち、分かる部分も出てくるというくらいのゆるい構えの方が、現実的な対話姿勢かもしれません。そういった生き方を学ぶ場の一つとして、ネット上におけるボーカロイドアートに触れ、様々な鑑賞者の多様な解釈と交流を行うことは、多文化共生社会に向き合う市民の学びの場として重要な選択肢になるだろうと考えます。

私は大阪市内の公立小学校の教諭らと協働で、異質な意見を持つ他者との対話を促進する授業プログラムの開発に取り組んできました(田島・藤倉・武元、2024)。この開発過程で分かったことは、学習を行うに当たっての「問い」の大切さです。例えば「地層の仕組みを理解しましょう」というような、情報の記憶を確認する問いでは、その答えも限られます。子どもたちの中には正解主義的な雰囲気共有され、探求的な学びの姿勢は生まれにくくなります。一方、「地層の仕組みにより災害を防止する方法を考え、地域の人々に伝えましょう」というような社会実践に根ざした問いに対しては、答えは一つに定めることは出来ません。子どもたちは正解主義を離れ、異質な視点を持つ他者の考えを予想しながら、社会の役に立つ説明を探求する対話的姿勢が生まれます。時に、互いの視点の違いを理解出来ず、葛藤を抱えながら協働していくこともあります。そして私たちはこのような社会に根ざした問いかけと、それに答える子どもたちの自主的な姿勢を支える教育方法を開発し、これを「TAKT 授業」と名付けました。

本講演会で扱ったアートに関わるのは、もちろん、いわゆる正解を子どもたちに教える教育ではなく、この TAKT 授業のような、社会に根ざした複雑な問題について考え、自分たちの関わり方を決めていくような教育でしょう。r-906氏がインタビューにおいて「安易に正解に飛びつかず、分からないことを受け入れる」姿勢が、教育においても必要だと指摘したことは重要です。他者との対話を目指した複雑な問題に取り組み、まずは相手の話を聞いてから自分の考えも述べるというポリフォニー的対話を実現する上で、ボーカロイドアートで実現するような、特定の正解に過剰に拘らない発想は効果的と考えられます。また r-906氏が述べたような「抽象化」が持つ効果を、これらの対話授業においても活用する必要があるでしょう。そしてこのような教育を通じ、子どもたちは様々な属性を持つ他者との多文化共生を実現できる構えを身につけることが出来るようになるでしょう。その意味では私たち学校教育の専門家は、これまで以上に、アートが持つ可能性や意義について学び取る必要があるようです。

本論文の分析は、個人のアーティストの考えを対象にしたものです。しかし多文化共生に関わる学術的知見と深く共鳴する r-906氏の思想には、多くのアーティストにも通じる普遍性があると思われれます。今後は、他のアーティストへのインタビューないし質問紙調

査等の実施を通じ、実際にその普遍性を検証することも必要と考えています。

後注

- 1 「正解主義」は、既存の知識の詰め込みに終始する硬直化した教育現場の状況を評するものとして一般に使用されることの多い用語です。最近では経済誌『Wedge』の特集「日本の教育が危ない：子どもたちに「問い」をたてる力を（2023年11月号）」の中で、キーコンセプトとして使用されました（鈴木、2023）。本論文ではその一般的な意味を踏襲しつつ、バフチンの対話理論に沿い、本論文が扱う文化集団の排他性をも示す独自の学術用語として発展的に使用します。
- 2 「VOCALOID(ボーカロイド)」および「ボカロ」はヤマハ株式会社の登録商標です。
- 3 本段落は、ヤマハ株式会社ホームページ、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社ホームページおよび『デジタル大辞林(小学館)』も参照して執筆しています。
- 4 「琴葉姉妹」は株式会社エーアイが著作権を有するキャラクターで、関西弁の姉「茜」と、標準語の妹「葵」の双子の姉妹。トーク、ソング、ボイスチェンジャー等様々な音声ソフトで製品化されている。
- 5 アート活動におけるリスナーの位置づけについて、2023年10月に実施した事前インタビューではr-906氏は以下のように、より明確に説明していました。

「リスナーさんたちは、僕が想像もつかないような人生を送り、多様な思考のバックグラウンドを持っている訳ですから、作品を巡って、僕とリスナーさん達との間で解釈がパーフェクトに一致することはあり得ない。むしろ僕は、リスナーさんが僕の作品を聴いて、リスナーさん自身の視点から独自の思考世界を築くことも、重要なアート活動だと考えています。」

引用文献

- Ayase (2023). ボカロ P Special Interview ③ Ayase- 今はボカロがすごく開かれている時代。今こそ「ミクを世界に」というフェーズに入ったと思う - 江村真一郎 (編) 総力特集 初音ミク (別冊カドカワ), カドカワムック, 968, 70-82.
- 鮎川ぱて (2022). 東京大学「ボーカロイド音楽論」講義 文藝春秋
- バフチン, M.M. 伊東一郎・佐々木寛 (訳) (1999). ミハイル・バフチン全著作 第一巻 水声社
- バフチン, M.M. 桑野隆 (訳) (2013). ドストエフスキーの創作の問題 平凡社
- 伊藤博之 (2023). インタビュー①伊藤博之 16年間はあつという間でした 初音ミクを通じて創作文化が止まることなく発展し続けたことの証でもあります 江村真一郎 (編) 総力特集 初音ミク (別冊カドカワ), カドカワムック, 968, 196-198.
- 三谷昌平 (2016). 仮想空間におけるピアプロダクション型コンテンツ制作に関する研究 - 「初音ミク」を事例に - 政策科学, 23(4), 195-214. DOI: 10.34382/00005101
- 中井悠加・上村愛結 (2022). ボーカロイド楽曲の人気要因に関する研究 - 歌詞の品詞分析による J-POP 楽曲との比較 - 人間と文化, 5, 77-86.
- 西川純 (1999). なぜ、理科は難しいと言われるのか? - 教師が教えていると思っているものと学習者が本当に学んでいるものの認知的研究 - 東洋館出版社
- r-906 (2024). 会話記録 -diaLOG- 緑陽社
- 柴那典 (2014). 初音ミクはなぜ世界を変えたのか? 太田出版
- 鈴木賢太郎 (2023). 前例なき時代に「正解主義」が蔓延する日本 Wedge, 35, 22-24.
- 鈴木有紀 (2019). 教えない授業 - 美術館発、「正解のない問い」に挑む力の育て方 - 英治出版
- 田島充士 (編) (2019). ダイアログのこぼれとモノログのこぼれ - ヤクビンスキー論から読み解くバフチンの対話理論 - 福村出版
- Tajima, A. (2021). A sustainable consciousness promoting dialogue with alien others: Bakhtin's views on laughter and Euripides' Tragi-comedy. *International Review of Theoretical Psychologies*, 1(2), 225-242. DOI: 10.7146/irtp.v1i2.128022
- 田島充士 (2022). 「分かったつもり」から異質な他者との声が響き合う「対話」の地平へ 談, 124, 61-84.
- 田島充士 (監) 藤倉憲一・武元康明 (編) (2024). TAKT 授業のデザイン - 批判的対話がつむぐ笑顔の教室 - 福村出版
- タプスコット, D., & ウィリアムズ, A.D. 井口耕二 (訳) (2007). ウィキノミクス - マスコラボレーションによる開発・生産の世紀へ - 日経 BP 社
- トフラー, A. 徳山二郎 (監) 鈴木健次・桜井元雄他 (訳) (1980). 第三の波 日本放送出版協会
- 渡辺恭子・齋田彩奈 (2015). VOCALOID 音楽聴取による印象とストレス度の変化に関する一考察 金城学院大学論集. 人文科学編, 12(1), 97-103.
- 山本登志哉 (2015). 文化とは何か、どこにあるのか - 対立と共生をめぐる心理学 - 新曜社
- Yamamoto, T. (2017). Cultural psychology of differences and EMS: a New Theoretical framework for understanding and reconstructing culture. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 51(3), 345-358. DOI: 10.1007/s12124-017-9388-4

謝辞

本講演の実施に際しサポートをしていただいた東京外国語大学総合文化研究所所長の久野量一先生、研究協力係の中村洋一郎様・久納弘明様、広報係の高坂香様、『東京外大ミクライブ研究会』のみなさんに感謝申し上げます（所属はすべて相談当時のもの）。また本講演のポスターをデザインしていただいた絵師の Ryu_Oka 氏に感謝申し上げます。

追記

本講演会は、文部科学省科学研究費助成事業（基盤研究（C））『他者との感情的葛藤を解消し対話を促進する教育：カウンセラー型リーダーの養成』（課題番号：23K02886）の助成を受けて実施した。

資料：講演会の広報用に作成したポスター

主催：東京外国語大学・総合文化研究所 協力：クリプトン・フューチャー・メディア株式会社

ボーカロイドと多文化共生

：ボカロP・r-906の場合



一般公開・入場無料・事前登録制
(先着200名：以下より申込み)

2024年4月26日 (金)

17:40-19:40

実施場所：東京外国語大学府中キャンパス研究講義棟115教室

*本講演のオンライン配信は行いません

講演者：r-906

企画者：田島充士 (東京外国語大学)

コメンテーター：山本登志哉 (発達支援研究所)



本講演は、独立行政法人日本学術振興会・科学研究費助成事業
(課題番号：23K02886) の助成を受けて実施する。

Art by Ryu_Oka

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net **piapro**

Vocaloid-Mediated Art Resisting the “Correct Answer” Principle: r-906’s Perspective on Fostering Multi-Cultural Dialogue

Atsushi Tajima, r-906, Toshiya Yamamoto

Summary

In our increasingly globalized society, fostering multicultural coexistence, where diverse perspectives are mutually respected, has become essential. This goal requires overcoming the “correct answer” principle, which reflects a tendency to adhere rigidly to fixed interpretations of words within specific cultural contexts. Achieving multicultural coexistence thus involves cultivating a capacity for “dialogue” that allows individuals to navigate and negotiate meanings, in multi-faceted ways, with others from different cultural backgrounds. In academic discussions on the potential for such coexistence, art is highly valued for its role in facilitating diverse forms of communication across various perspectives. Vocaloid music production and appreciation—a prominent feature of Japanese cyberculture in which vast audiences participate—has gained attention as a form of artistic expression that promotes dialogue across varied viewpoints. The term Vocaloid refers to voice synthesizer software developed by Yamaha Corporation that uses the voice banks to create singing, and to characters of these voice banks, e.g. Hatsune Miku (Crypton Future Media, Inc.) at the same time. In this paper, we refer to this as “Vocaloid-mediated art”, exploring how Vocaloid producers, specifically artists like r-906, perceive the potential of their work to foster dialogue among listeners with different interpretations. Our research involved interviewing r-906, a leading Vocaloid producer, during a public lecture to gain insight into how he views Vocaloid-mediated art’s impact on encouraging listeners to engage in dialogue with diverse perspectives. The findings of this study imply that the emotionally neutral tones of digitally synthesized Vocaloid voices, combined with the multi-layered meanings in song lyrics, encourage listeners to explore a range of interpretations. This interpretive flexibility, in turn, may promote dialogue among individuals with differing perspectives. In conclusion, Vocaloid-mediated art holds significant potential for helping participants develop an openness to diverse viewpoints, moving beyond the “correct answer” principle and fostering multicultural coexistence over time.

キーワード

アート 対話 多文化共生 ネットカルチャー ボーカロイド

Keywords

art dialogue multi-cultural coexistence cyberculture Vocaloid