『多元文化交流』第 16 號(2024 年 6 月)
〈特集〉:ポピュラーカルチャーの交流と社会形成

台湾における初音ミク現象の受容と影響
―若者たちの声を通じて探る VOCALOID の文化的意義―

沈美雪

1. はじめに

2019 年 5 月に、「初音未来」[1](初音ミク)の 3 度目となる台湾コンサートが行われた。また、台湾でのライブを毎回とも満員とする初音ミクについて、濱崎雅弘・武田英明(2008)は、「初音ミクとそのブーム」において次のように解説している。

> 初音ミクは合成音声に歌を歌わせるソフトウェアである。ユーザはコンピューターミュージックのように曲と歌詞を入力してソフトウェアをチューニングすることで歌唱付きの合成音を作り出すことができる。初音ミクは Vocaloid2 と呼ばれる合成音声ソフトウェアのバージョンであるが、興味深いのはそこにアニメキャラクターが当てられており擬人化されている点である。初期においては、すでにある楽曲を初音ミクに歌わせるのが主流であったが、次第にオリジナル曲が歌われるようになった[2]。

そして、こうした初音ミクについて、筆者は、歌声合成の技術やソフトといった現実を超え、台湾の若者たちがなぜ魅了され、心を奪われるのかいった疑問を抱いたのである。

なお、筆者は、勤務する大学で、2014 年より〈日本動漫與次文化〉(日本サブカルチャー論)という授業を担当している。この科目は、同年に新設された 1 学期 2 単位の選択科目で、履修に必要な条件として「初級日語」(初級日本語)が履修済みであることとした上で、その要件を満たさない者は、教師の承認を得なければ受講できない[3]ものとしている。また、こうした履修の必要条件を設定したのは、当該科目で取り上げる研究対象の資料などの読解に、日本語の基礎的能力が必

要であることが主な理由であるが、こうした履修条件を設けることで履修者数をある程度コントロールしたいといった面もある[4]。

そして、その授業の進行は、教師による口述講義の他に、各主題に応じたテーマを設けた上で、そのテーマについて受講生に発表させるといった、大きく二つのパートで構成される。なお、こうした発表は強制ではなく、あくまで受講生自身の意思に基づいた自由エントリー式とした。しかし、発表者の多くに高い意欲が見られ、日台の比較、もしくは台湾における日本のサブカルチャーの影響など、異文化理解に着目したテーマを中心に熱意溢れる発表が数多く行われた。このうち、もっとも人気を博した単元の主題は、「初音ミク」を中心とした「VOCALOID」（以下、ボーカロイド、ボカロ、などとも称する）に関するものであった[5]。そして、各回の主題で最大 2 組としている発表へのエントリーも、「VOCALOID」をテーマとした発表はいずれの年度においても非常に人気が高く、発表枠がすぐに埋まるのが常であった。つまり、このテーマに対して、特に多くの受講生が関心を寄せているのである。そして、後に述べるように、筆者が行ったアンケートやインタビューの調査結果によれば、台湾で受容された初音ミクなどのボーカロイドといったコンテンツは、若年層の間において、単に関心を集めただけでなく、一種の「共有文化」としてシェアされていることが分かる。こうした点を踏まえ、本論は、初音ミクをはじめとするボーカロイドが、台湾社会、特に若い世代においてどのように受容され、さらに「共有文化」としてどのように愛されてきたのかについて、考察するもののである。

2. 「初音ミク」に関するアンケート調査

ここでは、こうした初音ミクに代表されるボーカロイドというコンテンツが、台湾において、どのように、もしくはどの程度、認識、受容されているのかを明らかにすべく、前述した筆者の勤務校で実施している科目の履修者を対象としたアンケート調査の結果についての論考について述べたい。当該調査は、2015 年～2023 年に[6]実施したもので、回答の不備や不完全なデータを排除した有効回答数は 456 部であった。では次に、調査における設問とその回答について示す。

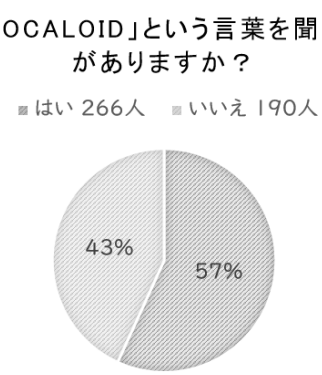
2.1 調査対象者の基本データと認知度

まず、有効回答を寄せてくれた調査協力者（以下、協力者とする）456 人の属性についてであ

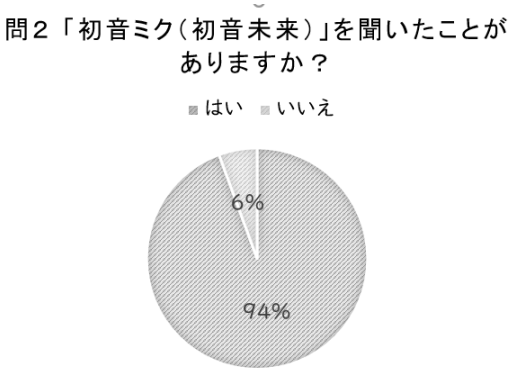
る。年齢層は、全体の 57%が 20 歳代で、残り 43%が 10 歳代であった。ただ、多くの履修者が大学 1 年生、もしくは 2 年生であり、10 歳代と言ってもその大部分は 20 歳に近く、概ね 10 歳代後半～20 歳代前半である。また、性別で見ると、女性が 244 人(全体の 53.5%)、男性が 212 人(々 46.5%)で、女性の方がやや多いものの、大差はないと言える。

次に、調査における設問とその回答について以下に示す。

まず、協力者が「VOCALOID」(ボーカロイド)という語彙をどれぐらい正確に認識しているかについて把握すべく、アンケートの第 1 問では、「「VOCALOID」という言葉を聞いたことがありますか？」(你有聽過「VOCALOID」這個字嗎？)の問いを設定し、その問いに対して「はい(聞いたことがある／知っている)」「いいえ(聞いたことがない／知らない)」のいずれかで回答する項目を設けた。その結果は、「はい」が 54.9%(全体の 266 人)、「いいえ」が 41.7%(同 190 人)というもので、約 4 割の協力者が、「VOCALOID」(ボーカロイド)という言葉を知らないというものであった(図(1)「VOCALOID」の認知度)。ただ、この結果のみに着目し、台湾の若者の間では「VOCALOID」というコンテンツがそれほど認知されていない、と判断するのは、早計のようである。



図(1)「VOCALOID」の認知度



図(2)「初音ミク」の認知度

なぜならば、アンケートの第 2 問での、「「初音ミク」を聞いたことがありますか？」という問いに対して、「はい(聞いたことがある／知っている)」と答えた割合が全体の 94%に上り、非常に高い数値を示したのである(図(2)「初音ミク」の認知度)。こうした結果を検討すれば、つまり、台湾においては、音源として発売されている音楽ソフトやそのコンテンツの類いとしての「VOCALOID」という

言葉は知らずとも、キャラクターやバーチャルアイドルとしての「初音ミク」を、若者らの多くが知っている、ということにたどり着くからである。実際、「VOCALOID」のことを、台湾では「V 家／博歌樂」と称されているが、これは個体に対する呼称ではない。しかし、「VOCALOID」を知らない 43%の協力者も、どこかで「初音ミク」の台湾での訳名である「初音未来」や「初音」といった言葉を耳にし、認知しているのである。つまり、音楽ソフトであることは知らずとも、その代表的なキャラクターアイドルの名前は耳にしたことがある、もしくは接したことがある、ということである。では、こうした点について、協力者へのインタビュー（詳しくは第 3 節を参照）での声を紹介し、「VOCALOID」と「初音ミク」との関係性に対する見方の一例を以下に紹介する[7]。

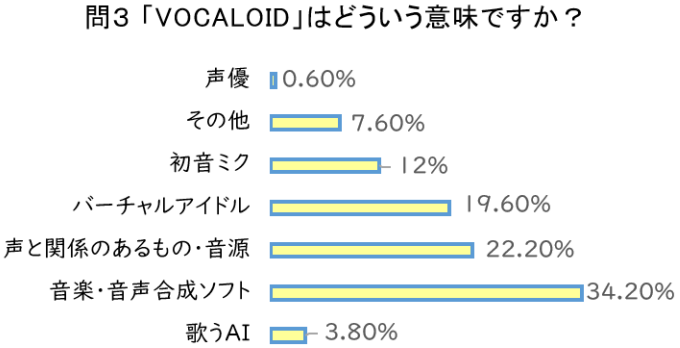
No.61（女性）：初音の魅力は圧倒的で、コミュニティー内の人なら彼女が初音であることを知っています。はい、彼女は本当に人気があります。私は VOCAROID が何であるかは知りませんが、初音が何であるかは知っています。総じて、初音は私の生活に大きな影響を与えています。少なくとも中学 2 年生から初音のゲームを始めて遊んでおり、当時は技術を磨くことに情熱を燃やしていました。本当に懐かしい時期でしたし、そのせいで何度か携帯ゲーム機が壊れたこともあります。（2017）[8]

では続いて、「VOCALOID」の受容のスタイルや認知度が高い楽曲などについて、アンケートの結果を紹介する。

2.2 台湾における「VOCALOID」「初音ミク」の受容のスタイル

アンケートでは、前節での質問に続き、「「VOCALOID」はどういう意味ですか？」という自由回答式の質問を設けた。そして、自由回答の内容を整理してデータ化したところ、以下のような結果が得られた。

まず、第 1 位の「音楽・人声合成ソフト」（全体の 34.2%）と第 2 位の「声と関係のあるもの・

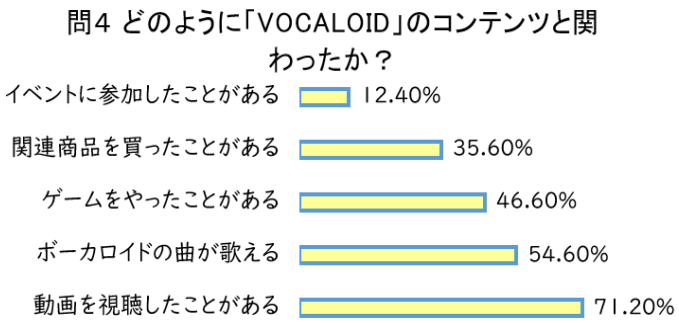


図（3）「VOCALOID」に対する理解

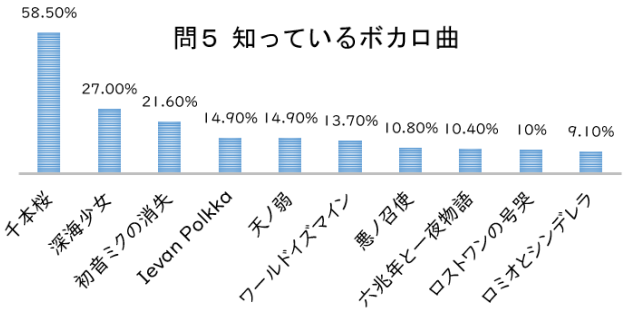
音源」(同 22.2%)から見ると、協力者の約半数が「VOCALOID」がとは、音声合成の技術もしくはその応用製品の総称であることを知っている、もしくはそう認識していることが分かる。次に「バーチャルアイドル」(同 19.6%)や「初音ミク」(同 12%)といった、「キャラクター」として認識されている様子がうかがえる。そして、こうした状況には、平沢進(2008)は「初音ミクのブームは、ボーカロイドが生まれてきた本来の目的とは、違うような気がしています。メーカー側の販売戦略として、パッケージやキャラクターの設定が先にあり、そのキャラクターを自在に操れるということだが、主な用途なのではないでしょうか」[9]との指摘の一面を垣間見られるように思われる。つまり、上述したアンケートの調査結果からは、「VOCALOID」といったコンテンツからのブームが派生した初音ミクは、もはや独立した人格を有するかのようになり、バーチャル歌手の代名詞として急速に広まり、幅広く認識されるようになったのである。

続いて、「初音ミク」が「VOCALOID」(ボーカロイド)というコンテンツの代表的なイメージキャラクターであることを改めて説明した上で、「どのように「VOCALOID」のコンテンツと関わりましたか?」という複数回答可の選択回答式の質問を設けた。これは、いわば音楽ソフトや音声合成技術などや、それらによる産物を指す一般名称である「VOCALOID」と、協力者の 95%以上が認知している「初音ミク」というネームバリューや、「初音ミク」のコンテンツや曲にどのように関わったことがあるかを問うものである[10]。

その結果、第 1 位は「動画を視聴したことがある」で全体の 7 割を超えて、第 2 位の「ボーカロイドの曲が歌える」を合わせて考えると、動画を視聴したりその歌を覚えたりという、いわゆるコンテンツの消費文化を、協力者の半数以上が体験したと言える。そして、後に詳しく述べるが、面接インタビューによれば、このような体験は、主に中高生時代において、友人同士でボカロ曲(ボーカロイドの楽曲)を「シェア」することによるといった、経験の「共有」という過程で得たことが明らかとなった。一方、少数ではあるが、「ボーカロイドの曲を作ったことがある」と答えた協力者が 13 人(全体の 2.9%)、「MMD 動画[11]を制作した



図(4)「VOCALOID」コンテンツとの関わり方



図(5) 知っているボカロ曲

ことがある」協力者が 18 人(同 3.5%)いた。つまり、実際にボーカロイドソフトウエアを使用して、楽曲を制作したりMMD(ミクミクダンス)動画を作成したりするといった、コンテンツの受容を「使用・視聴」から「創作」へと昇華させた協力者もいるのである。

続いて、台湾でよく知られているボーカロイド関連の曲について調査を行うため、「知っている／聞いたことのあるボーカロイド曲」について自由回答式の質問をしたところ、241 人から、図(5)のような回答が得られた。

図(5)から見れば、まず、もっとも認知数が高いのが、2011 年 9 月にニコニコ動画に投稿された「千本桜」[12]で、回答した協力者 241 人中 141 人と、全体の半数以上の者がこの曲を挙げている。これは、第 2 位の「深海少女」(全体の 27%)の 2 倍以上の数値となっており、台湾におけるボカロ曲の中で、もっとも知られている曲とも言えよう。なお、柴那典(2014)は「千本桜」のこうしたヒットの理由について、同楽曲のクリエイターである黒うさ P の「持ち味としていた曲の持つ物語的な要素が、この曲をロングヒットに結び付け」たとした上で、多くのボカロ曲は「「物語音楽」として受け入れられ、メディアミックス的な展開と共に定着していった」と説明している[13]。そして、この指摘は、筆者による面接調査で得られた結果と合致しており、こうした点について、次節で詳しく述べる。



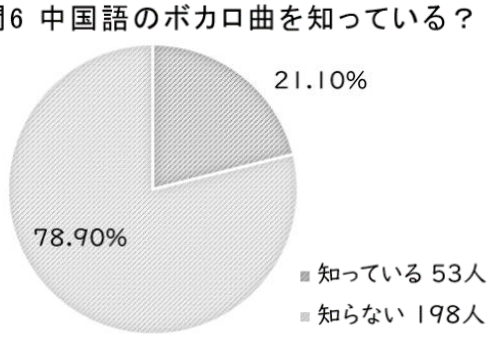
図(6) ニコニコ動画で公開された「千本桜」

2.3 中国語バージョンのボカロ歌姫と楽曲

中華、もしくは漢字文化圏におけるボーカロイドの熱狂を受け、各社より、中国語音声バージョ

ンの製品提供が始まった。例えば、「洛天依」や「心華」が特に有名で、ここでは、台湾版ボーカロイド「心華」に焦点を当てて、その概要について触れておく。台湾版ボーカロイド「心華」は、日本の吉本興業の子会社 Gynoid が開発したボカロ歌声ライブラリで、キャラクターデザインは台湾のイラストレーターVOFAN[14]が手掛けた。なお、同プロジェクトのプロデューサー原史顕は、2012 年 10 月 6 日に台湾で開催された「初音未来香港＆台湾初ライブ『Mikupa♪』」の準備中に、台湾のボカロファンの情熱を感じ取り、台湾独自の Vocaloid 歌声ライブラリの作成といったアイデアを思い付いた。そして、2015 年 1 月 16 日に、台湾初の Vocaloid 歌声ライブラリ「心華」の情報が公開され、録音者として王文儀が選ばれる。さらに、2017 年 5 月に、出資者の上海望乘が心華の中国、香港、台湾、マカオ地域の全著作権を取得し、このプロジェクトは進展を遂げるのである。

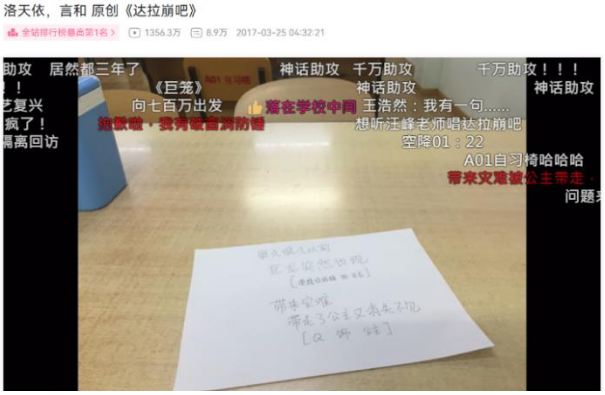
なお、上述の通り、上海望乘が「心華」の権利を持つ地域は、従前より日本の文化を幅広く受け入れる素地があった。そして、そこに中国語版 VOCALOID の音声ライブラリが登場したことで、多くの中国語ボカロ曲が生まれ、日本語の分からないファンも、単に文化を受け入れるだけでなく、積極的に文化の創造者へと変わっていったのである。ただ、現時点でも、その主流は依然として、日本語のボカロ曲で、筆者が 2022～23 年に実施したアンケート調査も、この点を裏付ける結果を示している。具体的には、「中国語のボカロ曲を知っていますか」との質問に対し、有効回答者 251 人のうち「知っている」と答えたのは全体の 21.1%と、おおよそ 5 人に 1 人といった結果であった(図(7)「中国語のボカロ曲の認知度」)。つまり、中国語ボカロ曲の存在を知るファンも少なからずいるものの、ボカロ曲全体から見た認知度として、決して高くはないことを示している。



図(7)中国語のボカロ曲の認知度

このように、主に日本語の VOCALOID 楽曲が多くのファンに愛されている現状は明らかである。ただ、中国語のボカロ曲の出現は、VOCALOID 文化の多様化を反映していると言えよう。そして、こうした現状は、言語や文化の多様性が増す昨今において、重要な転換点であると言えるだろう。例えば、同じアンケートでの「知っている中国語のボカロ曲」に関する設問では、中国語ボカロ曲

の具体的な曲名や作品が挙げられた。これは、日本語ボカロ曲の魅力と影響力が強い傾向が見られる一方で、中国語ボカロ曲にも注目が集まり始めていることを示唆していると思われる。そして、アンケートでは、「達拉崩吧」[15]という曲が多く挙げられた。これは、中国の作詞作曲家 ilem によるオリジナルの中国語シングルで、VOCALOID 音声合成ソフトを使用して制作されたバーチャルシンガーであるボカロ歌手の洛天依と言和とによる歌唱である。そして、こうした「達拉崩吧」は、2017 年 3 月 25 日に動画サイト bilibili で公開されると、わずか 2 カ月で再生数 100 万回を記録し、2021 年には視聴数 1,000 万回を突破した。なお、同曲は日本の人気ロールプレイゲーム（RPG）「ドラゴンクエスト」シリーズのファンタジー世界をベースに、勇者「達拉崩吧」の冒険物語に焦点を当てたものとされている。



図（8） bilibili で公開された「達拉崩吧」

以上、こうしたアンケートの調査結果を検討すると、以下の数点が指摘できよう。まず、台湾では、「VOCALOID」という言葉より「初音ミク」の認知度の方が高いと言える。また、協力者の 5 割強が「VOCALOID」という言葉を知っており、その意味も正確に把握していると見られる。そして、この 2 点から考えれば、「VOCALOID」が台湾に伝来するルートとしては、音源ソフトという技術的なものとしてよりも、その産出物の代表者とも言えるキャラクターとしての「初音ミク」が主流であると考えられよう。次に、その享受のスタイルは、「動画の視聴」というものが最も多くもこれに伴い、曲を歌ったり関連ゲームで遊んだりするなどといったスタイルが、台湾における主な消費の形であることが分かる。また、中国語版ボカロの出現により、言語の壁を越え、より多くの人々が VOCALOID 文化に参加し、独自のクリエイティビティを発揮する機会を得たと考えられる。これは、単なる音楽の享受からさらに一歩進んで、自らが文化の一部を形成するといった、より積極的なものへと拡大していることを示している。では、こうした消費スタイルの問題も含めて、若者らとの面接調査で得られた情報の一部について、続いて述べたいと思う。

3. 台湾におけるボーカロイドの受容—若者への面接インタビュー調査を中心に

面接調査は、筆者の講義を受けた 20 歳前後の受講生を中心に行ったものである。紙幅の関係で、ここではその全てを示すことはできないが、各項目に整理した上で、調査結果の概要などについて述べる。

3.1 ボーカロイドを知ったきっかけ

まず、ボーカロイドをいつ知ったのか、という点についてであるが、ほとんどが中学生、もしくは高校生の時に知ったと答えており、割合としては高校生よりも中学生の方がやや多い。また、少数ではあるが、小学生や大学生の頃に知ったというケースもあった。そして、認知のきっかけやその源としてもっとも多かったのは、クラスメートや部活の友達といった、学校の仲間からのシェアであった。例えば、以下のような具合である。

No.6 (男性) 初音ミクと深いつながりを持つようになったのは高校 2 年生の時だった。友人が PSP のゲーム「初音ミク-Project DIVA- 2nd」で遊んでいるのを見て、自分も試してみたらすっかりはまってしまった。2012 年には初めてミクのコンサートに参加した。(2015)

No.10 (女性) 高校時代、部活動との関わりで初音ミクの歌を聞くようになった。好きなコスプレイヤーがボーカロイドのコスプレをしていたのがきっかけで、自分もボーカロイドが好きになった。ニコニコ動画で曲を探し、友達から薦められた曲を聴いた。歌詞の内容や美しいリズムに感動を覚えた。(2015)

No.11 (女性) 中学時代、後ろの席に座っていた子がボーカロイドのファンで、よく曲を聴かせてくれた。彼女と一緒にファンクラブに参加し、ボーカロイドについて語り合った。良い思い出だった。ボーカロイドの中で「神威がくぽ」が一番好き。カッコいい。(2015)

そして、こうした共有行為は、兄弟や家族間でも行われていた。例えば、以下に示す No.7 のケースでは姉から情報を得たり、小学生だった弟と一緒にボーカロイド曲を楽しむようになったりする No.3 のような事例が見られる。

No.7（女性）中学時代、姉が MP3 を持ってきてある曲を聴かせてくれた。「これは本物の人間の声じゃないよね？」とすぐ姉に尋ねた。姉が「これがボーカロイドという音声合成ソフト」であると教えてくれた。（2015）

No.3（女性）初めてボーカロイド曲を知ったのは中学時代。当時小学生だった弟と一緒に〈悪ノシリーズ〉を聞いて涙した。それ以来、弟と鏡音リン・レンの熱心なファンになり、今ではボーカロイド曲の鑑賞が日常の一部となっている。（2015）

このように、インタビューの内容を見ると、個々の事例はさまざまであるが、共通しているのは学校の友人や家族との関わりを通じてボーカロイドに触れ、その魅力に引き込まれるという点である。例えば、No.6（男性）は友人がプレイするゲームがきっかけで初音ミクを知り、No.10（女性）は部活動や好きなコスプレイヤーの影響でボーカロイドに興味を持ち、No.11（女性）はクラスメートとの共有をきっかけにボーカロイドの世界に足を踏み入れた、といった具合である。さらに、家族の間での共有も、一つの重要な要素として挙げられる。例えば、No.7（女性）は姉からボーカロイドの曲を紹介され、No.3（女性）は小学生だった弟と一緒にボーカロイド曲を楽しんだという。

そして、これらの証言から、ボーカロイドの認知と興味の喚起は、友人や家族との交流を通じて自然に広がり、その結果、多くの人にとって日常の一部となっていることが分かる。

3.2 ボーカロイド楽曲（ボカロ曲）とその世界観との共有

アンケート調査の結果によると、ボーカロイド曲を楽しむスタイルとして、動画視聴がもっとも一般的で、「ボーカロイド曲が歌える」や「音楽ゲームを経由して知った」という回答も多かった。また、インタビューにおいては、最初に聴いた曲や知っている曲として、以下のように、「千本桜」や「Ievan Polkka」[16]といった初音ミクの代表曲が多く挙げられた。

No.1（男性）ボーカロイドといえば初音ミクだよね。僕もその一人さ。初音ミクの「千本桜」がきっかけだった。（2015）

No.2（男性）中学校の時にボーカロイドを知った。「甩葱歌」（Ievan Polkka）もその時にはじめて聴いたよ。いまだに色あせないね。歌は基本的にゲームをして覚えたんだ。今のルームメイトがボーカロイドのファンで、ほとんどの情報は彼から得ている。（2015）

そして、現代感覚を反映するこうした楽曲は、青春期の中高生たちの感受性に強く響くようで、当時のことを次のように振り返る者もいた。

No.19 (女性)小学生の頃からミクを知っていた。中学の時に、交換日記の友達から鏡音リン・レンの〈悪ノシリーズ〉「悪ノ召使」を紹介され、歌詞が気になって YouTube で PV を検索してみたら、すっかりはまってしまった。それ以来、気に入った曲があれば、必ず歌詞を調べるようになった。作り手のメッセージが歌詞に込められていて、考えさせられることが多かった。6 年間の苦難を乗り越えられたのは、ボカロの曲のおかげ。一番好きな曲は「Blessing」で、自分は 100 回以上聴いたよ。この曲に救われた人はきっとたくさんいるはず。もちろん、私もその一人。(2015)

そして、ニコニコ動画を通して爆発的に拡散された初音ミクの存在について、富田明宏(2008)は「この爆発的な拡散には、インフレとして、同人音楽という送り手と作り手の価値観が限りなく近い音楽シーンの存在も重要だった」と指摘している[17]。つまり、この限りなく近い価値観の共有こそが、ボカロ曲が若者たちの心を引きつけ続ける理由の一つなのであろう。

3.3 「ニコニコ動画」と「巴哈姆特[18]」(=バハムート)から見たボーカロイド—情報共有サイトと創作(ボカロ P[19]、歌い手、絵師)

ボーカロイド特有の合成音声の音質に違和感を覚える声もある一方で、ボーカロイドの曲を歌う、つまり生身の人間の歌い手も存在する。ここでは、このような二次創作などについて、主に「ニコニコ動画」や「巴哈姆特」(バハムート)などの、動画もしくは情報の共有サイトに関する内容を中心に、インタビューでの協力者の語りを紹介する。

No.4 (女性)中学の頃からニコニコ動画をよく見ている。ボーカロイドの曲よりも歌い手に注目している。初めてボーカロイドの曲に触れたのは中学生の頃で、当時 ryo が作曲した「ワールドイズマイン」と「ブラック★ロックシューター」が非常に有名だった。それ以来、ニコニコ動画で動画を視聴している。一番好きな歌い手はヲタみん。(2015)

No.8 (女性)高校生の時、同級生からボーカロイドの曲を勧められた。最初は機械的な音に慣れず苦手だったが、ニコニコ動画の歌い手 PIKO や root five が歌う「Magnet」や「千本桜」を

聞いているうちに、ボーカロイドの歌声にも次第に慣れてきた。今は特に ryo が作った Gumi の曲が大好き。ちなみに、人生で初めてのコスプレは「千本桜」のレンだった。ボーカロイドキャラの中で一番好きなのは鏡音リン・レンで、彼らの多くの曲には物語性が豊かに含まれている。例えば「悪ノ召使」「悪ノ娘」「紙飛行機」シリーズは感動的だった。（2015）

No.12（女性）中学の時、鏡音リン・レンの「ココロ」にはまった。当時インターネットで非常に人気があり、この曲をきっかけにニコニコ動画を使い始めた。高校では、台湾の歌い手「ムース」が好きで、彼は部活の先輩だった。（2015）

No.14（女性）中学の頃は「巴哈姆特」にはまったが、「勇者小屋」というコーナーに緑のツインテールの女の子のイラストがよく投稿されていた。その時初めて「同人絵」というものを知った。兄の勧めでニコニコ動画のアカウントも作った。MMD は高校 2 年か 3 年の時に知ったが、ボーカロイドキャラが 3D で踊ったり歌ったりするのを見て感動した。（2015）

No.17（女性）中学からニコニコ動画を視聴しており、特に好きなのは GUMI とミク、特に GUMI のインターネット上での人気は凄まじかった。「弱虫モンブラン」が一番好き。ボーカロイドの曲をカバーする歌い手の中で、halyosy や gero が好きだった。（2015）

No.36（女性）7 年前からニコニコ動画を利用し、プレミアム会員になっている。VOCALOID の鏡音レンの「悪ノ召使」がきっかけで、ボーカロイドも好きになった。最初はボーカロイドの声が苦手だったが、ボーカロイド P が作る曲のリズムやストーリーに興味を持ち、次第にボーカロイドが好きになった。ボーカロイドキャラクターには過剰な設定がなく、創作者が創作しやすいのが魅力だった。しかし、初期のボーカロイド P や歌い手などがデビューするにつれ、ボーカロイドの曲の幅が狭くなったように感じる。ニコニコ動画の忠実なユーザーとして、その行く末を懸念している。（2016）

No.41（女性）歌うことが好きで、ボーカロイドの歌をよく練習している。台湾のバーチャルアイドル「心華」に音源を提供した人は、実は私の親友なの。（2016）

No.43（女性）ryo などボーカロイドの名曲を送り出した初期の創作者たちがプロデビューし、ボーカロイドを卒業したため、現在のニコニコ動画は以前ほどの勢いが感じられなくなっている。（2016）

以上の調査内容を確認すると、多くの者が、中高生時代にボーカロイドと出会ったとしている。また、合成音声に対する違和感を覚えた者もいる一方で、ニコニコ動画などのプラットホームでの曲を歌う「歌い手」に注目し、彼らのパフォーマンスに感銘を受けた者も多い。そして、オリジナルの曲のみならず、ボーカロイドによりカバーされた曲に触れ、ボーカロイドの魅力に引き込まれるケースも多いことが明らかになった。さらに、続いて述べるように、ボーカロイド P として、もしくは二次創作などの活動によって、ボーカロイドの音楽シーンが広がりを見せている様子もうかがえる。

3.4 創作する人々

鑑賞レベルのユーザーが多い中、協力者の中には、VOCALOID ソフトや MMD(ミクミクダンス)を使用して、実際に楽曲や動画を制作した者もいる。

No.23 (男性)高校時代には VOCALOID2 で数曲作曲した。台湾に大型ゲーム機が導入された当初は、熱中して腱鞘炎になるほどだった。MMD ツールも情熱をもった仲間たちと共に制作し、同人創作のノウハウと楽しさを味わった。クラブは大学進学の勉強や家庭のプレッシャーで解散したが、仲間とは今も連絡を取り合っている。私たちのミク魂は不滅だ!(2016)

コンテンツのこうした広がりや浸透を踏まえ、台湾の若者にとって、ボーカロイドとはどのような存在なのか、改めて考えたい。まず、コンピューターの音源が苦手な者でも、「初音ミク」の存在を知っていたり、その代表曲を聞いたりしたことがある。そして、その情報の伝達のほとんどは、学校の友達や兄弟姉妹など親しい間柄からもたらされている。さらに、ボーカロイド P、歌い手、絵師などの同人クリエイターによる作品が、ニコニコ動画や「巴哈姆特」などの情報共有サイトに投稿され、多感な青春期を過ごす若者たちは、それらを楽しむだけでなく、発信者も受け手のいずれも、精神的な支えとまでしている。つまり、ボーカロイドやその関連コンテンツは、言語や文化の壁を越え、若者から強力な支持を受けていると言えよう。

4. 初音ミクの台湾ライブと文化の交流

以上の面接調査の結果とその考察において言及したように、ボカロ曲の創作者たちに発表の場を提供しているのは、日本発のニコニコ動画などの情報共有サイトであり、台湾のボカロファン

も幅広く利用している。また、台湾ではサブカルチャー情報を提供する「巴哈姆特」というサイトがあり、熱心なボカロファンが、ニコニコ動画で公開されたボカロ曲の中国語訳や歌詞の内容の説明をするなどしている。さらに、「巴哈姆特」は、こうしたコンテンツを「永久保存」できる機能も提供している。そして、共有サイトのこうした情報や機能により、日本語が不得手な若者でも、日本語の歌詞の内容を理解し、表現された世界を楽しむことができる。つまり、台湾におけるボカロ曲や初音ミクなどの受容には、「巴哈姆特」といった情報共有プラットホームの強い影響力が指摘されよう。また、台湾で開催された「初音ミク」の名を冠した 3 回のコンサートの中で、もっとも規模が大きく、参加者が多かったのが、2016 年に行われた第 2 回ライブ「HATSUNE MIKU EXPO」であった。筆者も、かねてよりボーカロイドに関心を寄せており、台湾で開催されたこのコンサートに参加したが、協力者も、それに言及している。

No.6（男性）ミクがステージで声を上げた時、懐かしい曲が次々と聞こえ、感動が込み上げて涙が出てきた。ミクと出会えてよかった。人生に素晴らしい思い出を与えてくれたことに感謝している。（2015）

No.50（男性）今年の夏、初めてミクの公開ライブに参加できた。周りの人たちと一緒にコールをし、それだけでも楽しかった。（入場するために）長い行列を羨望のまなざしで見ていた自分もついにその行列に加わることができ、夢がようやく叶って嬉しかった。（2016）

なお、この第 2 回コンサートは、2 日間に渡って 3 カ所で開催されたものであるが、上掲の協力者のうち、No.6（男性）は計 3 回の全ての台湾ライブに参加した熱心なファンであった。また、同コンサートのポスターは、台湾と日本の両地域で幅広く活動するイラストレーターの VOFAN が担当した。そして、台湾出身の著名イラストレーターに宣伝ポスターを依頼したのは、主催者がイベントとして、またコンテンツの広がりとして、台湾とのコラボを意識したからであることは言うまでもなかろう。

5. おわりに

以上、アンケート調査や面談調査を通じて、台湾の若者の間で「共有文化」の一部としてシェアされるボーカロイドコンテンツのさまざまな側面を垣間見ることができた。ではここで、改めてこれら

を整理してみよう。

まず、台湾では「初音ミク」の方が「VOCALOID」(ボーカロイド)よりも知名度が高く、いわゆるオタク層以外の人々にも幅広く認知されている。また、ボーカロイドの合成音声に対する感覚は人それぞれで、最初は違和感を覚える者もいる様子がうかがえる。しかし、聴いているうちに耐性、もしくは親しみ持ち、許容する若者もいる。次に、「初音ミク」やボーカロイドを知ったきっかけは、多くが中高生時代に学校の知人からのシェアであり、強い「共有文化」が形成されていることが分かる。ただ、中高生時代を経て今日においても「初音ミク」を支持する熱心なファンがいる一方で、仲間と離れたことでボカロから遠ざかったという声も少なからず聞かれた。つまり、台湾におけるボーカロイドコンテンツの楽しみ方は、「共有文化」に基づいていると言えるのである。さらに、日本語の分からない中高生がローマ字で日本語の歌詞を必死に覚え、ゲームやカラオケでそれを披露する行動も見られる。そして、ボーカロイド P が作る日本語の歌詞に共感を覚えたり励ましを感じたりするといった声も聞かれ、こうした点は、日本語やその教育に携わる者の一人として、非常にうれしいことである。

紙面の都合上、本論文では一部のデータと調査結果しか紹介できないのが残念だが、別の機会に詳しく述べたいと思うと同時に、今後の展望として、以下の点について、さらなる研究を進めたいと考えている。まず、「VOCALOID 文化」が台湾の若者の間で「共有文化」の一部であることに何度か言及したが、それらの若者がどのような共通的特徴を持つのかについて詳しく探求したいと考える。例えば、子供の頃から日本や日本語に興味を持っているか、家族や友人の影響をどのように受けていたか、などである。また、ボーカロイド楽曲が若者たちを魅了する重要な理由として、「価値観の共有」や「世界観の共有」があると思われるが、これらの「価値観」や「世界観」がどのように形成されているのかも深掘りしていきたい。そして、本論で示した調査は、その実施時期に偏りがあるため、他の年度のデータも改めて整理・分析し、台湾でボーカロイドコンテンツの受容がどのように進化してきたかを、さらに詳細に追跡したいと考える。特に、アンケート調査の結果とインタビュー調査のデータを比較することで、時間の経過に伴い変化する若者の感情や行動パターンを明らかにし、従前の研究で見落とされがちな、異なる年代や社会的背景を持つボーカロイド利用者の様相の相違にも焦点を当てたいと考えている。

そして、こうした研究を通じて、台湾における「ボーカロイド文化」が、若者のアイデンティティー

やコミュニティー形成にどのように影響を与え、もしくは寄与しているのか、その深層に迫り、研究者として、また、こうしたコンテンツの一ファンとして、文化的な現象としてのボーカロイドの影響力の社会的な評価を示したいと考える。その上で、最終的には、本論を含めた一連の研究が、台湾だけでなく、グローバルな文化交流の一助として貢献できる知見を提供できればと思う次第である。

（沈美雪　しん　びせつ　中国文化大学日本語文学系）

付記

本論文は、「初音ミクと台湾―シェア文化としてのバーチャルアイドルと台湾の若者―」（Miku Hatsune and Taiwan:Virtual idols as one part of sharing culture and Taiwan youth）というタイトルで、2020 年 1 月 9 日から 13 日にかけてフィリピンで開催された「The 5th Asia Future Conference」（第 5 回アジア未来会議）にて「台湾特別補助金」（Taiwan Special Subsidy Recipients）の支援を受けた口頭発表に大幅な修正・加筆を加えたものである。そして、匿名の査読意見の一つに「記者団とともに北海道に本社が置かれている初音ミクを取材したことがある。なぜ総額 400 億円の市場をつくり出せたのか、なぜアジアであれだけ人気が高かったのか、今回の論文を読んで垣間見ることができた。アンケート調査や面接インタビューのデータについての実証的な論証は大変説得力があり、興味深いものである」というものを頂戴し、非常に励まされたもので、ここにその感謝の念を表す。

参考文献

日本語文献（50 音順）

有村悠（2008）「VOCALOID leads us to the future」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社

沈美雪（2021）『サブカル×文学の想像力――テクストとジャンルからのアプローチ』致良出版社

富田明宏（2008）「同人音楽の中に見る「初音ミク」」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社

濱崎雅弘・武田英明（2008）「初音ミク動画はどうやって作られたか？　ネットワーク分析による大規

模な協調的・創発的創造活動の調査」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社

平沢進(2008)「バーチャルな「女性」への欲望とは何か」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社

柴那典(2014)『初音ミクはなぜ世界を変えたのか?』太田出版

ウェブサイト資料(登場順)

「千本桜」ニコニコ動画、https://www.nicovideo.jp/watch/sm15630734、2024/03/02 閲覧。

「達拉崩吧」bilibili 動画、https://www.bilibili.com/video/BV1sx411k7ug/、2024/3/3 閲覧。

注

[1] 「VOCALOID」の女性バーチャルアイドル「初音ミク」の台湾での呼称。ちなみにキャラクターの設定は、「年齢十六歳。身長一五八センチ。体重四二キロ。コンセプトは、未来的なアイドル」(有村悠(2008)「VOCALOID leads us to the future」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社、pp.210-228)である。

[2] 濱崎雅弘・武田英明(2008)「初音ミク動画はどうやって作られたか? ネットワーク分析による大規模な協調的・創発的創造活動の調査」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社、pp.114-124。

[3] 日本語学科以外の学生からも履修したいという要望が多くあるため、2016 年より、①「初級日語」もしくは「外文:日語」(一般教養科目)を履修済み、②日本語能力検定試験 N4 に合格、またはそれに準ずる能力を有する対象者(日本語ネイティブ話者など)といった証明を提示できる――のいずれかの場合において、学生と教師とが相談した上で受講が認められる、という条件に変更している。その後、カリキュラムの調整により、この選択科目は 2021 年から 1 年生の下学期に開講されることになった。それにより、語学能力に関する履修条件も廃止した。

[4] また、科目の教案を作成するにおいては、文学の研究理論を取り入れたが、これは、筆者の専攻が文学であることが主な理由である。ただ、もう一つの理由として、文化研究は文学研究とも密接に関連しており、マンガ、ノベル、アニメ、ゲーム、キャラクターなどをテクスト論的に論じ、その独自性を導き出すことが可能であるという筆者の考えに基づくもので、実際に、個人的な経験のみならず、それを確信できる学生の指導例もある。沈美雪(2021)『サブカル×文学の想像力――テクストとジャンルからのアプローチ』致良出版社、pp.8-9。

[5] 「VOCALOID」(ボーカロイド)は「身体」に関する 5 回の講義の中の一つとして取り上げている。

[6] なお、筆者が 2019 年から 2020 年にかけて姉妹校関係で日本の大学にて教壇に立っていたために、この 2 年間のデータが欠落している点をご了承いただきたい。

[7] なお、協力者のコメントでは、「VOCAROID」、「ボーカロイド」、「ボカロ」といった異なる表記が用いられるが、各協力者が個別に使用している表現であり、インタビュー内容を忠実に反映するため、本論ではこれらの用語をあえて統一せずに採用することとした。

[8] 各項において、文頭の「No.」は面談インタビューの対象者を判別する固有記号、文末の「(数字)」はインタビューの実施年をそれぞれ示す。

[9] 平沢進(2008)「バーチャルな「女性」への欲望とは何か」『総特集♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社、pp.95-105。

[10] 「初音ミク」を「聞いたことがない／知らない」と答えたデータは省いた。
[11] MMD（ミクミクダンス）は、樋口優によって制作された 3DCG ソフトウエアのことである。このソフトウエアは、プリセットされたキャラクターの 3D モデルを操作し、アニメーションを作成するために用いられる。
[12] 2011 年 9 月 17 日に「ニコニコ動画」に投稿されたオリジナルボカロ楽曲で、音楽（作曲・作詞）は黒うさ P が、イラストは一斗まるが、動画制作は三重の人がそれぞれ担当した。2024 年 2 月時点での再生回数は 1,729 万回を超えている。https://www.nicovideo.jp/watch/sm15630734、2024/03/02 閲覧。
[13] 柴那典（2014）『初音ミクはなぜ世界を変えたのか？』太田出版、pp.214-233。
[14] 本名は戴源亨で、ベストセラーである西尾維新のライトノベル「〈物語〉シリーズ」の表紙やキャラクターデザインを担当することで知られている。
[15] 本論の執筆時点である 2024 年 3 月 3 日時点で、このビデオは 1,356.3 万回の再生回数を記録している。https://www.bilibili.com/video/BV1sx411k7ug/、2024/3/3 閲覧。
[16] 「Ievan Polkka」は、漢字文化圏では「甩葱歌」と言う名前で親しまれている。
[17] 富田明宏（2008）「同人音楽の中に見る「初音ミク」」『総特集 ♪初音ミク―ネットに舞い降りた天使』ユリイカ、青土社、pp.24-29。
[18] 「巴哈姆特」は 1996 年 10 月にスタートした、サブカルチャーやポップカルチャーなどの情報を中心に扱う情報共有サイトであり、正式の登録名は「巴哈姆特電玩資訊站」である。「巴哈姆特」はゲーム〈ファイナルファンタジー〉シリーズで継続的に登場する、召喚獣「バハムート」の中国語訳名であり、また同サイトのトレードマークも空を飛ぶドラゴンの姿を取っている。
[19] 「ボカロ P」というのは、音声合成ソフト「VOCALOID」を使って作曲、編曲をする人を指し、「ボーカロイド音楽クリエイター（プロデューサー）」の意味である。