



Title	舞台上に降り立つVOCALOID : 「女優」としての初音ミクは存在しうるか
Author(s)	川崎, 悠圭
Citation	日本学報. 2015, 34, p. 109-134
Version Type	VoR
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/51390">https://hdl.handle.net/11094/51390</a>
rights	
Note	

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

# 舞台上に降り立つ VOCALOID

## ——「女優」としての初音ミクは存在しうるか——

川崎 悠 圭

### 目次

#### はじめに

#### 第1章 VOCALOID的リアリズム

##### 第1節 「初音ミク」と「キャラ／キャラクター」

##### 第2節 「初音ミク」のリアルを支える構造

###### 第1項 「初音ミク」のリアルを支える「同一性」：「ラメラスケイプ」

###### 第2項 「ラメラスケイプ」としての「フレーム」

#### 第2章 “VOCALOID OPERA 『THE END』”の実践と「関係性の演劇」

##### 第1節 “VOCALOID OPERA 『THE END』”の実践

###### 第1項 「VOCALOID OPERA 『THE END』」とは

###### 第2項 「VOCALOID OPERA」はどのような意図のもとに創られたのか？

###### (1) モノオペラから「VOCALOID OPERA」への移行

###### (2) 映像的表現と演劇的表現

###### (3) 『THE END』における「初音ミク」のリアリティ

##### 第2節 損なわれた「初音ミク」の「同一性」

#### 第3章 「演じる」初音ミク、その存在と可能性

##### 第1節 「初音ミク」と「関係性の演劇」

##### 第2節 平田演劇に見る、「舞台上の初音ミク」の可能性

###### 第1項 「内的会話」とリアルの所在

###### 第2項 「リアル」を描き出す、「関係性」の「ラメラスケイプ」

#### おわりに

#### 引用・参考文献一覧

#### はじめに

本論文は「VOCALOIDによる演劇は可能か」というテーマで、VOCALOIDによる「演劇」というジャンルの成立可能性と、その方法論について検討するものである。

「VOCALOID OPERA」という言葉をご存知だろうか。これは、その名の通り、VOCALOIDのキャラクターが出演するオペラを指す。そこには、人間の歌手やオーケストラは一切登場せず、スクリーンに映し出されるVOCALOIDが歌って踊り、そして演じるオペラなのである。2012年12月に、劇作家の岡田利規と、音楽家の渋谷慶一郎がコラボレーションし、「初音ミク」が歌って演じる「VOCALOID OPERA 『THE END』」が上演された。さらに、その一週間ほど前、「初音ミク」は、プリマとして、富田勲の「イーハトーヴ交響曲」にも出演している。そこで「彼女」は、宮沢賢治の物語の登場人物としての役割を演じ、歌いあげたという。

ここで一度考えてみたいのは、「演劇」という芸術は一般に、〈一回性〉という経験の条件に支えられている、とされているということである(平田1995)。しかし当然ながら、ソフトウェアである「初音ミク」は、プログラムされた内容を何度でも再生することが可能であり、この点において、〈一回性〉の芸術である「演劇」とは相容れない特性を持っている、と言える。では、〈一回性〉を持たないソフトウェア「初音ミク」を始めとするVOCALOID達が、舞台上で「演じる」というジャンルの登場は、演劇にとって、どのような意味を持つのだろうか。また、ソフトウェア故に、人間のように身体を持ち得ないVOCALOIDは、「演劇」を通じて何かを伝え

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

ることができるのか。

筆者は、以上のような疑問をもとに、卒業論文のテーマを「VOCALOIDによる演劇とはどのようなものか」として設定したのであるが、研究を進めるうちに、その根本的な問題に行き着いた。それは、舞台芸術である「演劇」において、演者はその舞台上に「存在」していなければならない、という問題である。当然ながら「初音ミク」はソフトウェアであるがゆえに、そこに身体と呼べるものは存在しない。ということは、舞台上には「彼女」の「映像」が投影されているに過ぎず、それを「演劇」と呼ぶことは不可能なのではないか。

しかし、「初音ミク」のライブにおいて、「彼女」はまぎれもなくその舞台上に「存在」している。でなければ、ライブの観客は舞台上の「彼女」に対して、あれほどの声援を送り、熱狂し、感動することはできないだろう。では、我々に、この舞台上の「初音ミク」を「リアル」に認識させているものとは一体何であろうか。<sup>1)</sup>これが、最終的に筆者の行き着いた、卒業論文のテーマである。

よって、本論文では、冒頭でも述べたように、「VOCALOIDによる演劇は可能か」というテーマで、VOCALOID「初音ミク」のリアリティのありかを明らかにし、「彼女」が「舞台上」で「演じている」という状況は成立しうるか、という問題と、その方法論について検討を試みる。

第1章では、伊藤剛と斎藤環によるキャラクター論を参照しながら、「キャラ」に関するリアリティの側面から「初音ミク」を捉え直してみたい。そこから、「初音ミク」という存在に独特のリアリティを、斎藤による「ラメラスケイプ」という構造に求め、さらにその外側に存在する「フレーム」構造から、三次元世界、つまりは「舞台上」における「初音ミク」のリアリティについて考察を加える。

第2章では、前章での考察を元に、舞台「VOCALOID OPERA『THE END』」について、観客の感想をもとに、作中における「初音ミク」はなぜその「同一性」・リアリティを欠いていたか、という視点から、演出方法の分析を試みる。

そして第3章では、『THE END』において損なわれてしまった「初音ミク」の「同一性」・リアリティ

を「舞台上」で担保するための方法論として、平田オリザによる演劇論を挙げ、リアリティを支える構造としての「ラメラスケイプ」という共通項から、平田の演劇論によるVOCALOID演劇の可能性について考察を加える。

本論文では、以上3つの行程を通じて、三次元の「舞台上」における「初音ミク」の「リアル」について明らかにし、「演じる」「初音ミク」の可能性について考えてみたい。

なお、以下に「初音ミク」および「ニコニコ動画」に関する概要を記述しておく。

「初音ミク」は、ヤマハ株式会社サウンドテクノロジー開発センターが開発した音声合成システム「VOCALOID 2」(ボーカロイド2)を採用したボーカル音源のひとつで、2007年8月にクリプトン・フューチャー・メディアから発売された音声合成・デスクトップミュージックソフトウェアの製品名、およびパッケージに描かれたキャラクターの名称である。<sup>2)</sup>このVOCALOIDの技術を利用して構成されたキャラクターは以前にも存在するものの、「VOCALOID現象」とまで言われるムーブメントを巻き起こすきっかけとなったのは、やはり「キャラクター・ボーカル・シリーズ」の第一弾として発売された「初音ミク」であった。他の音声合成ソフトと比較した時に、この「初音ミク」の特徴として挙げられるのは、イラストレーターKEI氏によるアニメ的なキャラクターデザイン、元になる音声に歌手ではなく声優が採用されたという点、そして「年齢16歳、身長158cm、体重42kg、得意なジャンルはアイドルポップスやダンス系ポップス、得意な曲のテンポは70~150BPM」という最小限の初期設定の存在である。当初「初音ミク」という商品の主な購買層として想定されていたのは、主にデスクトップ・ミュージック(DTM)を趣味としている者たちであった。だがこのソフトウェアは、発売直後からネット上で一大ムーブメントを巻き起こし、音声合成ソフトとしては異例の大ヒットを記録したのである。この現象の背景については、すでに様々な側面から多数の先行研究がなされているため、ここで詳しく述べることは控えるが、その中でも最も大きな要因であると考えられる、「ニコニコ動画」とい

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

うアーキテクチャについては以下に概要をまとめておきたい。

「ニコニコ動画」とは、株式会社ニコワングによる動画共有サービスである。このサービスの特徴は、通常の動画再生サイトとしての機能に加えて、動画内にコメントを書き込むことが出来るといった独自の機能を持つ点である。この機能により、動画の視聴者にあたかも同じ「現在」を共有しているかのような錯覚をもたらす「ニコニコ動画」を、濱野(2008)は「擬似同期的アーキテクチャ」と呼んでいる。また、濱野(2008)によれば、このコメント機能により、本来なら主観的な評価しか下せない「コンテンツ」に対して、「ニコニコ動画」の内側で共有される評価基準が生じ、コラボレーションが生まれやすい状況が生まれるのだという。「初音ミク」は、こうしたアーキテクチャの登場とほぼ時を同じくして発売されたことで、前述した大きなムーブメントを引き起こすに至ったのである。

### 第1章 VOCALOID的リアリズム

#### 第1節 「初音ミク」と「キャラ／キャラクター」

本章では、まず、「電子の歌姫」と呼ばれる「初音ミク」とはどのような存在なのか、これまでの先行研究を参照しながら考察していく。とはいえ、「初音ミク」を取り巻く問題はあまりにも多岐にわたり、全てをこの場で扱うことは不可能である。よって、ここでは、「彼女」について、2つの視点から見ていくことにする。第1節では、キャラクター論の視点から、「初音ミク」という存在の捉え方について、伊藤剛(2005)と斎藤環(2011)による「キャラ」「キャラクター」という概念を用いて検討する。そして、第2節では、それをもとに、「彼女」のリアリティを支える「ラメラスケイプ」<sup>3)</sup>という構造について考えてみることにする。

そして、これらの作業を通じて、「動画共有サイト」を活躍の場とする「初音ミク」と舞台芸術である演劇という、一見相容れない表現形態との親和性について考察を加え、それをもとに、次章では『THE END』という具体的な作品について論じていきたい。

さて、第1節ではキャラクター論の視点から、「初音ミク」という存在の捉え方について検討すると述

べた。ここで参照したいのが、伊藤(2005)による、マンガ表現論におけるキャラクター論である。伊藤は、「キャラ」と「キャラクター」という概念を使い分けることを提唱している。この分類は、筆者がこれまで漫画・アニメ、そしてそれらの二次創作等に触れてきた経験に照らしあわせてみても非常に説得力のある分類である。よって本論でもこれを援用し、ここでは次の間について考えてみたい。その間とは、この視点で「初音ミク」の分類を試みた時、「初音ミク」は果たして「キャラ」なのか、それとも「キャラクター」なのか、というものである。

まずは、伊藤(2005)による「キャラ」と「キャラクター」の分類について、ここで確認しておく。

「キャラ」とは「キャラクター」から区別するために用いられる名称で、一般名詞として「人格」や「性格」、あるいは小説や劇、映画の「登場人物」、そして「文字」「記号」という意味を持つ“character”から区別をして、“Kyara”という。(伊藤 2005: 88)

このように述べた上で、伊藤は「キャラ」「キャラクター」を、それぞれ

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指しされることによって(あるいは、それを期待されることによって)、「人格・のようなもの」としての存在を感じさせるもの(伊藤 2005: 95)

『キャラ』の存在感を基盤として、『人格』を持った『身体』の表象として読むことができ、テキストの背後にその『人生』や『生活』を想像させるもの(伊藤 2005: 97)

と定義している。これは、「キャラ」を「キャラクター」に先立って、なにか「存在感」「生命感」のようなものを感じさせるもの、「前キャラクター態」とでも呼ぶべき位置づけにあるもの、とすることで、両者を区別するものである。伊藤は以下に挙げる、宮本大人(2003)による「キャラクター」の要素に関

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

する論考を参照し、「キャラ」に関してさらに詳しく言及している。

- ①独自性。他のキャラクターと区別しうる特徴を持っていること。
- ②自立性・擬似的な実在性。一つの物語世界にしばられないこと。[中略]
- ③可変性。特徴・性格が、ある程度変化しうること。時間の経過を体現しうること。[中略]
- ④多面性・複雑性。類型的な存在でないこと。[中略]
- ⑤不透明性。外から・他者から見えない部分(内面)を持っていること。
- ⑥内面の重層性。自分自身にもよく見えない、上手くコントロール出来ない不透明さが、自分の中にあると意識されていること。「自分とは何か」を、自分に向かって、問うような意識、すなわち「近代的な自我意識」が成立していること。(宮本 2003: 48)

伊藤は、この6つの「キャラクター」の要素のうち、「キャラ」の成立条件を、第2項「自立性・擬似的な実在性」を主たるものとした、「不透明性」・「内面の重層性」を欠く(必要としない)ものとしている。彼によれば、この「自立性・擬似的な実在性」は「互いに関係をもつテキストが時間をおいて読者の前に繰り返し現れるという再帰性」(伊藤 2005: 113-114)によって成立するものである。そして伊藤は、この「再帰性」と「複数のテキストを横断し、個別の二次創作作家に固有の描線の差異、コードの差異に耐えうる」(伊藤 2005: 108)という「横断性」こそが「キャラ」にとって重要な要素であり、強度を与えるものであるとしている。この点に関して斎藤(2011)も、「キャラ」とは「何度も複製されることでいっそうリアルになるような存在」(斎藤 2011: 91)であると述べている。つまり、同じ「キャラ」として様々なテキストに繰り返し現れることが、「キャラ」に強度を与え、そこにリアルが生成されるのである。

さて、ここまでは伊藤による「キャラ/キャラクター」論について見てきた。この分類から考えると

するならば、「初音ミク」は「キャラ」である、と言えそうである。無論、マンガ表現論の分類を「初音ミク」に完全に当てはめるということは出来そうにないものの、「初音ミク」は、「キャラ」の主たる成立条件である「自立性・擬似的な実在性」を体現するような存在であると考えられるためである。数多の楽曲という物語の間を横断し、多くのユーザー・ファンによって複製され続けている「初音ミク」は、非常に強い強度を持った、リアルな「キャラ」であると言えるのではないかと。

この問題を考える上で、もうひとつ、斎藤(2011)による「隠喩的」か「換喩的」かというキャラクターの分類方法についても触れておく。斎藤によれば、この分類はほぼ伊藤のキャラクター分類に対応し、「隠喩的」なキャラクターは伊藤の「キャラクター」、「換喩的」なキャラクターは伊藤の「キャラ」に該当するとして、「隠喩的」なキャラクターの例として、「人間くさいディズニーキャラ」を、「換喩的」なキャラクターの例として「可愛いサンリオキャラ」を挙げている。そして、この分類について「一般に隠喩は対象の抽象的な特徴に注目し、換喩は対象に隣接する事物に注目する」(斎藤 2011: 76)と説明した上で、以降に具体的にそれぞれの特徴について解説を加えている。ここでは、その解説を以下に簡単にまとめてみることにする。

### ◆「隠喩的」なキャラクター:(例)ディズニーのキャラクター

- ・極めて人間的(豊かな感情表現・語る能力)
- ・欧米のキャラクター:日本人にとってあまりかわいくないものが多い。
- ・自立したキャラクター性を帯びており同一化ししやすい。共感性が高い。人間的。
- ・共感できる=主体がはらんでいる根源的な欠如ゆえ。

人間と「欠如した主体」を共有しているがゆえに、コミュニケーションが可能。

### ◆「換喩的」なキャラクター:(例)サンリオのキャラクター

- ・人間くさくない(表情が乏しい・擬人化されてい

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

るとはいえ動物に近い印象がある)

- ・日本のキャラクター：日本人にとって可愛い
- ・共感や同一化ではなく「感情移入」によって成立する愛着。共感は難しい。動物的。

→共感不可能な対象ほど可愛い

(愛着行動において感情移入が必要な度合い=「可愛さ」の尺度)

- ・共感できない=根源的な欠如を持たない。欠如を持たない主体どうしの間には、完璧なコミュニケーション、もしくはディスコミュニケーションがあるだけ。サンリオのキャラクターは、「欠如がない」ために、人間とのコミュニケーションに失敗する

ここでもう一度、先の伊藤の分類についても念頭に置きながら、「初音ミク」をこの2つの分類に当てはめてみることにする。

ちなみに斎藤は続く論考の中で、「たとえば「初音ミク」から「はちゅねミク」が派生する過程を『キャラクターのキャラ化』と考えることが可能だ」(斎藤 2011:171)と述べており、もともと「初音ミク」は「隠喩的」な「キャラクター」であるとして捉えている。しかし、先の分類に当てはめてみるとするならば、「初音ミク」は、欧米の「キャラクター」のように可愛くない存在であるかというところでもなく、人間的、と言うにはあまりに機械的な印象を受ける。その上、伊藤(2005)の論にあるような、その「人生」や「生活」を想像させるテキストをその背景に持っていない。また、「初音ミク」を「キャラクター」である、とすると、

キャラクターはその世界との間に固有の関係を持っている。〔中略〕しかし「ドラえもん」という「キャラ」ならば、藤子不二雄作品以外にも活躍の場を持ちうるだろう。いわば「キャラ」のほうが、所属する世界との関係性が緩く、そのぶん複数の世界に所属しうるのだ。(斎藤 2011:79)

「キャラ」とは要するに、何度も複製されることでいっそうリアルになるような存在のことで

はないか。だからこそ彼らは、二次創作における複数の世界で、生き生きと活動できるのではないだろうか。(斎藤 2011:91)

との、斎藤自身による記述に矛盾をきたしてしまう。なぜなら、前述のとおり、「初音ミク」が、二次創作・派生作品の連鎖によって育まれたキャラクターである、ということは疑う余地もないためである。さらに、斎藤はこの直後に、「あらゆる二次創作を『キャラ化』の手續きと考えるのは早計である。やおい研究家の金田淳子によれば、やおい系の二次創作はその逆の手續き、すなわち「キャラのキャラクター化」がなされることが多いのだという」(斎藤 2011:171)と但し書きをしている。

彼女たちはこれらの作品をパロディ化するさいに、自分が作り出した固有の物語内にキャラを封じ込めることで、よりリアルに『キャラクター化』する。つまりこれが、腐女子たちによる所有の形なのだろう。(斎藤 2011:171)

そして、「初音ミク」における二次創作の中には、こうした「キャラのキャラクター化」という手續きであるものが多いように見受けられるのである。やおい系の二次創作パターンと同様に、その背後に物語や世界観といったものを持たない「初音ミク」を、自らの楽曲の世界観に封じ込め、「キャラクター化」する、という事例は、例えば「七つの大罪シリーズ」<sup>4)</sup>や、「Synchronicity～巡る世界のレクイエム～」<sup>5)</sup>シリーズ等を思い浮かべればわかりやすいだろう。

この著作の中で、斎藤自身は「初音ミク」を「キャラクター」として扱っているようだが、その「隠喩」「換喩」による分類の特徴を参照しても、やはり「初音ミク」は「キャラ」であるといった印象が強い。

逆に、今度は「初音ミク」を「換喩的」な「キャラ」として捉えてみるとどうだろうか。この点に関しては、菱田一仁(2012)による論を参照しながら考えてみることにする。

菱田は自身の心理臨床での経験を元に、「初音ミク」と人との関わりという側面からその心理臨床学的テーマについて論じる中で、斎藤(2011)の論を

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

引用し、

「キャラ」の在り方に関して、斎藤 (2011) は “欠如を持たない主体どうしの間には、完璧なコミュニケーション、あるいはディスコミュニケーションがあるだけということになるだろう” と述べている。それは、「僕たちが「間主観的」な関係を結んだり、相手に「共感」したりできるのは、主体がはらんでいる根源的な欠如ゆえ” (斎藤、2011) だからである。上に述べたように、初音ミクはプログラムとして完全に構成されているがゆえに、人が否応なく持っている根源的な欠如は持ち得ない。〔中略〕それがゆえに、初音ミクは誰かと本質的なコミュニケーションを持つことができない。(菱田 2012 : 91)

と述べている。ここから、菱田は「初音ミク」を斎藤の定義する「隠喩的」な「キャラ」であると捉えていることがわかる。菱田によれば、先に挙げた理由から、「初音ミク」は、根源的な欠如を持たないがゆえに、誰ともつながることができず、本質的に、孤独や寂しさをテーマとして持っている存在であるのだという。

ここで菱田が述べているように、筆者も「初音ミク」を「キャラ」として捉えることに関しては同意見である。しかしここで、「キャラ」の在り方について論じているにも関わらず、「プログラムとして完全に構成されている」ことを理由に「初音ミク」が欠如を持たない、と結論付けている点には少々強引な印象を受ける。

また、菱田が根拠として引用した斎藤の論について、より詳細に参照するならば、以下ようになる。

ディズニーキャラは、その共感性ゆえに隠喩的=人間的であり、サンリオキャラは共感不能であるがゆえに隠喩的=動物的なのだ。／この点は非常に重要である。なぜなら、「間主観性」や「共感性」を媒介とする、ということは、「空虚さ」や「欠如」を媒介するといっているに等しいからだ。／ラカン派の精神分析の立場から

考えるなら、僕たちが「間主観的」な関係を結んだり、相手に「共感」したりできるのは、主体がはらんでいる根源的な欠如ゆえ、ということになる。この欠如がなければ、おそらく共感という現象は起こらない。／欠如を持たない主体どうしの間には、完璧なコミュニケーション、あるいはディスコミュニケーションがあるだけ、ということになるだろう。(斎藤 2011 : 80-81)

確かにここでは、コミュニケーションを成立させるためには、互いが「空虚さ」や「欠如」を持っていることが必要であり、それゆえにそれらを持たない「隠喩的」な「キャラ」には共感不能であることが述べられている。

では、本当に「初音ミク」は「空虚さ」も「欠如」も持たない、完璧な「キャラ」であるのだろうか。結論から言えば、「初音ミク」を完璧な「キャラ」である、と定義することはできそうにない。以下に根拠を2つ挙げる。

第一に、「初音ミク」をはじめとするVOCALOID達は、時に「声もどき」(石田 2008) と称される存在であり、前述のような、完璧に構成された「欠如を持たない存在」とは言いがたいためである。これは、「初音ミク」の制作を担当した佐々木渉が、インタビューの中でその存在に関して「人が作った人らしきもの」「欠けていること、完全ではないことを意識している存在が美しい。」(佐々木 2008 : 12-13) と述べていることから伺える。また、増田聡は、「初音ミク」の歌声について批判的に、「コンピュータが身体をシミュレートしようとする過程を耳を露わにするような、人の身体の模倣に失敗した音」(増田 2008a : 40) と形容している。VOCALOIDの奏でる音楽は、人間の「声」を基準とした時、あくまでもその劣化した模倣にとどまり、決して人間の声そのものにはなりえない。「初音ミク」がもともと音声合成ソフトウェアの名称であり、このキャラクターが大きくその「声」に寄って立つものである以上、そこに大きな「欠如」を抱えてしまうことは避けられないのである。

第二に、ここで言う「空虚さ」こそ「初音ミク」という存在を構成する一大要素であると考えられる

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

ためである。これは、菱田 (2012) が結論として、「初音ミク」の持つ本質的なテーマは孤独や寂しさである、と述べている点から指摘することができる。以下、そこに至るまでの論考を3箇所引用する。

初音ミクは販売された時点で完成されているのではなく、ユーザーによって操作され、歌を歌い、それが聞かれるときに初めて人格を持った存在として存在することになるのだ。〔中略〕ユーザーのさまざまなイメージを反映し、操作される中で創り出されていくのが初音ミクという存在であると考えられるだろう。(菱田 2012: 86-87)

そして初音ミクはあくまでも商品として売りだされているソフトウェアであり、初音ミクは他の一般ユーザーにも共有される。初音ミクは限定された存在としての「私」のものになることができないのだ。こうした、親密な関係をユーザーと共有しつつ決してつながることができないという矛盾を初音ミクはその存在として抱えていると考えられる。(菱田 2012: 87)

初音ミクが出来るのは躁的に歌い続けることだけであり、歌い続け、それが視聴されることによってかろうじてこの世界に存在しているかのように視聴者に感じられるのだ。〔中略〕初音ミクという存在は不特定多数のユーザーによって操作されることによって、あたかもそこに何らかの人格があるかのように思われるにすぎないからである。初音ミクとはキャラクターの固有名詞であるが、初音ミクは唯一無二のものとして固有の存在ですらないのだ。それはユーザーという不特定多数の人物によって曖昧に形作られる幻想であり、その数は無限であると同時に一つもない。(菱田 2012: 89)

菱田はこれらの指摘に続いて、「初音ミク」の抱える「つながれなさ」の根拠を、そのソフトウェアという出自、実際に触れることが出来ないという実在性に求め、それを理由に、孤独や寂しさといった

テーマを導き出すのであるが、本項では「初音ミク」を「キャラ」として捉えることに着目したいため、この場ではその実在性は問題としない。ここにおいて重要なことは、菱田が、数多のユーザーによって形作られる「初音ミク」の「存在しない人格」を挙げ、これこそが「初音ミク」というキャラクターを存在させている要素である、と述べている点である。「初音ミクオリジナル」という名称で、ニコニコ動画には数多のユーザーの作品が発表されていることからわかるように、「初音ミク」は表現の主体として多くの人びとに愛されている。しかし一方で、彼女はどこまでいっても「空っぽの受け皿」(新見 2011: 50) に過ぎず、その少女としての似姿に投影される感情・心が、彼女自身のものになる日は永遠に訪れない。つまり、「初音ミク」は根源的にその中に「空虚さ」を抱え込んだ存在なのである。

先に、「初音ミク」は、非常に強い強度を持った、リアルな「キャラ」であると言うことができるのではないかと述べたが、それと同時に、「欠如」を持たない「換喩的」で完璧な「キャラ」とは言えそうもない。もちろん、「ボイカル・アンドロイド」の名の通り、人間くさくない、「可愛い」、あくまでも日本的「換喩的」な「キャラ」ではある。しかし、「初音ミク」は、人々の「感情移入」をその愛着の契機としながら、それによって浮かび上がるその根源的な「欠如」「空虚さ」によって「共感」をも呼び起こす、そういった「キャラ」であると捉えることが出来るのである。

これを、本論における「初音ミク」の定義としておく。

### 第2節 「初音ミク」のリアルを支える構造

第1節では、「初音ミク」を「キャラ」として捉えることを試みてきた。第2節ではさらに、その中でもリアルな「キャラ」であるといえるのではないかと、という点に注目する。そして「キャラ」としての「初音ミク」のリアリティと、それを成立させているものについて、さらに詳しく論じてみたい。そこで、この場でもう一度、第1節で述べてきた、「初音ミク」の「キャラ」としての強度と、そのリアリティについて確認しておくことにする。



## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

VOCALOIDである「初音ミク」は、数多の楽曲の中で横断し、常に複製され続けている。そして、それこそが彼女の存在条件である、という特性から、非常に強い強度を持っている、と言うことが出来る。<sup>6)</sup>こうした強度を持つ「キャラ」は、その「再帰性」「横断性」ゆえに、非常に強力に「キャラ」としてのリアルを獲得することになる。すなわち、「初音ミク」は非常に強い強度を持った、リアルな「キャラ」であると言うことが出来る。これが第1節で述べた「初音ミク」の「キャラ」としてのリアリティである。

そして、本論文ではこれ以降、特定の「キャラ」としての「初音ミク」が、複数のテキストに再帰・もしくはそれらを横断しても保たれる、同じ「ミク」であると認識されるために最低限必要不可欠な要素のことを「同一性」と呼ぶことにしたい。以下、カギ括弧内に「同一性」と記す場合には、この意味で用いている。

こうした、キャラクターの同一性という問題に関しては、これまでも様々な捉え方がなされてきた。斎藤(2011)は、キャラクターの定義について、「それは『同一性を伝達するもの』」である。逆の言い方も成り立つ。同一性を伝達する存在は、すべてキャラクターである、とも(斎藤 2011 : 234)とし、さらに「キャラ」について、

複数の虚構世界、複数の可能世界を生きる『キャラ』。そのよすがとなるのは萌えを誘発するビジュアルでも、際立った性格特性でも、すぐれたスペックでもない。いかなる空間でも決して破壊されることのない「強い同一性」。これこそがキャラの最大にして唯一の特性なのだ。(斎藤 2011 : 243)

と述べている。ここでは、「強い同一性」こそが「キャラ」の唯一の成立条件であるとして挙げられている。

また、東(2007b)は、伊藤・夏目房之介との対談の中で、

裏返せば、キャラが強いというのは、その人間

が別物になってもいい、という想像力をかなり許容するものです。〔中略〕キャラが立てば立つほど、具体的な図像、具体的な人格設定、ときには年齢や性別がまったく異なってしまっても、「それはだれだれだ」と見なすことができる。というわけで、僕は、キャラが立つために必要なのは、同一性の強さではなく、むしろ同一性の徹底した少なさ、どの変化へも対応する許容度の高さだと思います(東 2007b : 154-155)

と述べている。ここでは、「キャラ」の条件として、それぞれの物語に適応する可変性、という意味で、その同一性の少なさを挙げている。

しかし当然ながら、仮にいくら可変性が高い「キャラ」であっても、変容後は同一の「キャラ」として見る人に特定されなければならない。先にも述べたが、本論文では「初音ミク」に関する、その特定の条件・要素、という意味で、「同一性」という言葉を用いることにする。この「同一性」は、単に「キャラ」のビジュアルや性格、スペックを示すものではない。ゆえに、斎藤(2011)による論考のものとはほぼ同義の言葉である。ただし、「初音ミク」を論じるにあたっては、斎藤の言うところのものより、狭い意味での言葉とせざるをえない。「初音ミク」を構成する要素はあまりにも多岐にわたり、そのすべてをここで特定、検討することは不可能である。ゆえに「初音ミク」の最大にして唯一の特性と言うべき要素を、この場で「キャラ」としての同一性、としてしまうことは憚られるのである。

ここまでは、本論における「同一性」の意味を確認してきた。本節では、「初音ミク」を「初音ミク」たらしめ、そのリアリティを担保している「同一性」について、「彼女」が内包する2つの構造に求めることを試みたい。そして、そこから「初音ミク」に関するリアリティのありかたについて考察を加え、「演劇」との親和性についてひとつの仮説を立ててみたい。

### 第1項 「初音ミク」のリアルを支える「同一性」： 「ラメラスケイプ」

先に、本項において「初音ミク」の「同一性」を、

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

「彼女」が内包する構造に求めると述べた。では、「初音ミク」が構造を内包しているとはどういうことか。これを示すために、以下にあるブログ記事<sup>7)</sup>を参照する。

みんなの欲望の数だけ初音ミクがいる。  
生身の人間にも、はたまた一般の二次元キャラ  
(オリジナルストーリーを持ったアニメの中に  
在住し、版權のために自由に活動できない)にも  
決してたどりつけない境地にいるのが初音ミク  
なんです。  
初音ミクが二次元にいる、なんて言ったら、許  
しませんからね？  
初音ミクの居場所は三次元ですから！！  
声しか持たない彼女に身体を与え、踊る場所を  
作ったのは私達が今いるこの三次元なんだから  
！！  
だから初音ミクだけ、特別なんです！！

この記事の内容から、「初音ミク」のファン<sup>8)</sup>である人々の中では、「彼女」を取り巻く環境・構造までもが、「初音ミク」という存在に内包されるもの、その魅力の一端を形成するものとして捉えられていることがわかる。そして、そういった人々は、多かれ少なかれ、この構造について自覚的であることも伺える。さらに「だから初音ミクだけ、特別なんです！！」という言葉から、このブログの執筆者が、「初音ミク」の内包する構造を、「彼女」とその他の「キャラ」や「キャラクター」を峻別する根拠のひとつとして捉えていることが理解できる。そしてここに、「初音ミク」の「同一性」として、「彼女」の内包する構造を論じることの意義がある。つまり、この構造こそが、「初音ミク」のリアルを支える「同一性」なのではないか、ということである。

この構造については、斎藤 (2009) がすでに「ラメラスケイプ」という名称を提唱し、その存在を定義している。この言葉の出自は小説における表現論にある。

文学における描写のリアリティを担保するのは、身体性に本来具わっている「重層性」である。

[中略] / しかしいまや、そうした重層性は、身体に代わって作品構造と想像的環境が代替する。(斎藤 2009 : 163)

この、「いま」において「文学における描写のリアリティ」を担保する「重層性」は、後に斎藤自身が指摘するように、「初音ミク」の人気を支えるもの、つまり、「初音ミク」のリアリティ・「同一性」を担保するもの、と読み替えることも出来る。この「重層性」を持つ構造を、斎藤は「ラメラスケイプ」と命名している。

アパデュライの用語を借りて、この認知構造を仮に「ラメラスケイプ」と命名しよう。「ラメラ」には複数の意味があるが、ここでは単に「層状の構造物」を意味している。何層も重なった透明なガラスの薄板越しに見える風景。それぞれの薄板に描かれた輪郭や色彩の総和が「風景のように」見えるだけなのだ。[中略] おそらく「ラメラスケイプ」もまた、過去の多くの作品に遡行的に見出しうるだろう。ただし、かつてラメラスケイプは、その重層性を認識しがたいほどに透明であり、その透明性を担保していたものこそが「身体性」であった。[中略] / しかし現代にあたっては、この身体の機能をメディアの重層性が代行してしまう。(斎藤 2009 : 168-169)

そして、「キャラ」と「ラメラスケイプ」との関係をもっとも容易に可視化してくる存在の例として、「初音ミク」を挙げ、

「初音ミク」作品のほとんどは、引用のレイヤーを数多く重ねることで作られる。その作品はニコニコ動画で公開され、画面には無数のコメントが重ね書きされる。ニコニコ動画では、動画の再生タイムラインに沿って視聴者のコメントが保存・再現されるため、あたかも同じ時間を共有しているかのような「擬似同期」の「錯覚」が生まれる。つまり画面に重畳する無数のコメント・レイヤーも含めて作品の一部と言いうる

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

のだ。〔中略〕その意味で、「彼女」の人気を支えているのは、あらかじめ失われた身体性を強靱に補完する、重層的なアーキテクチャなのである。極論するなら、ラメラスケイプにおいては、「初音ミク」という「タグ」が一つあれば、キャラのリアリティは成立するのだ。(斎藤 2009: 170)

と述べている。ここでは、「ラメラスケイプ」における重層性を、ニコニコ動画というアーキテクチャが可能とする「N次創作」のシステムや、「擬似同期」と呼ばれるような時間を巡る重層性に見出している。そして、これを「初音ミク」の人気、リアリティを成立させている構造であるとして指摘しているのである。

筆者としても、この「ラメラスケイプ」が「初音ミク」の人気を支えるもの、そのリアリティ、「同一性」を成す構造である、という点に関して斎藤と同意見である。ただし、「初音ミク」が内包する「ラメラスケイプ」は、ここで述べられている構造の外にも存在する、と筆者は考えている。そのもうひとつの構造を、ここでは「フレーム」の「ラメラスケイプ」と呼んでみることにする。<sup>9)</sup>

これは「初音ミク」を巡る「フレーム」というレイヤーの重層性もまた、その人気、リアリティや「同一性」を成立させている要因となっているのではないだろうか、とする視点である。ここでのリアリティ、とは、三次元世界における「初音ミク」のリアリティを意味している。ネット上、電子の世界から、ライブ等の三次元世界のステージへ、その世界の境界を超えてもお保たれる「同一性」、それを支えているのがこの「フレーム」構造なのである。これは、斎藤 (2009) による「ラメラスケイプ」のさらに外側、我々の生活している「現実世界」の側に存在し、我々の生きる三次元世界のリアルと、「初音ミク」のリアルを接続するものである、と筆者は考えている。以下、この点に関して考察を試みたい。

### 第2項 「ラメラスケイプ」としての「フレーム」

ここでは、「初音ミク」を巡る「フレーム」の重層性について、欧米と日本の「リアリティ・テレビ」

の例を参照しながら考えてみることにする。

この「フレーム」とは、伊藤 (2005) が、映画理論を参照しつつ、マンガにおける「フレームの不確定性」を指摘する際に用いた意味での言葉を援用している。「フレームの不確定性」とは、伊藤によって以下の様に定義されている。

マンガにおいては「画面」として認識されるものに複数のレベルが混在していることがうかがえる。それは本書でいう「紙面」と「コマ」のふたつのレベルである。ここでいう「画面」とは、映画でいう「フレーム」に近い意味のものである。もっといえば、マンガでは「フレーム」は、厳密には「コマ」と「紙面」のどちらに属するものか、一義的に決定することができない。〔中略〕これを「フレームの不確定性」と呼ぶことにしよう。マンガにおいては、「フレーム」を紙面に固定しようとしても、常に「コマ」の側に引き寄せられ、同時に、「コマ」に固定しようとしても常に「紙面」の側に開かれる余地が残る。(伊藤 2005: 199-200)

ここで用いられている「フレーム」という言葉は、2つの意味を持っており、それぞれ伊藤 (2005: 200) からまとめると以下ようになる。

- ・映画において、スクリーンの形や大きさは一定している。観客は不変のスクリーンを見続ける。つまり、スクリーンの枠は固定されたフレームとなる。  
≡マンガにおける「コマ」もしくは「紙面」……フレーム①
- ・また同時に、撮影されたフィルムにおいて、そこに写されているものの範囲は、カメラによって規定されている。カメラによって四角く切り取られているということもできる。これもまたフレームである。  
≡マンガにおける「コマ」……フレーム②

この2つの意味を持つ「フレーム」という言葉を念頭に置きながら、欧米と日本の「リアリティ・テレビ」の違いについて見ていくことにする。

## 舞台上に降り立つ VOCALOID（川崎悠圭）

「リアリティ・テレビ」の感覚は、アメリカと日本とは本当はちがっている。アメリカにおいては、「リアリティ」はおそらく、あくまで出演している人々の離散集合の側にある。メディアが人工的な設定を与えること、それが放送されることの出来事性は、そうした民主主義的タテマエのなかで、消去されているとはいわないまでも、かなり透明化されている。それに対して日本では、テレビ（画面）というメディアが、はるかに具体的に存在してしまっている、逆に言えば、メディアに向かって人間が透明化されるという前提を持っているように思える。（遠藤 2003：166）

欧米で制作されるものと比較した場合に、日本で制作されるリアリティ・テレビの特徴として、視聴者の代理人としてのスタジオゲストの様子が、取材対象に関する映像の合間に高い頻度で挿入されることが挙げられる。例えば、欧米のリアリティ・テレビはカメラの存在を極力希薄なものとし、字幕も控えめで、取材対象のリアルな姿を描き出そうとする。それに対し、日本のリアリティ・テレビにおいては、敢えてカメラの存在を匂わせる演出がとられ、字幕を用いた、映像に対するツッコミや、先に上げたような、スタジオにいる出演者の反応などが映し出されることが多い。ここで重視されているのは、画面の向こう側、取材対象のリアルではなく、カメラの存在を自覚しながらも醒めた目線で番組を楽しむ、皆でこの映像を見ている感覚を共有する、という行為である。つまり、日本で制作されるリアリティ・テレビにおいては、番組を観ている視聴者の側に視点・リアルが設定されているのである。

ここで、先ほどの「フレーム」に関する捉え方を、この「リアリティ・テレビ」の例に当てはめてみる。すると、以下の図のように、それぞれの視点が「フレーム」のそれぞれの意味にほぼ対応していると言えるだろう（図1）。これは、「フレームの不確定性」における、「紙面」と「コマ」との関係性によく似ている。

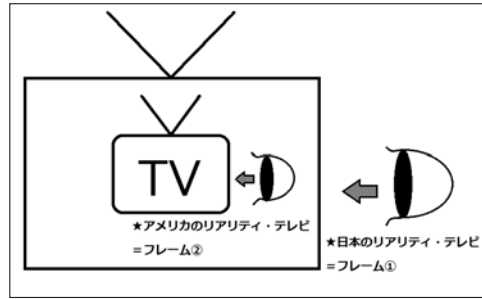


図1：アメリカと日本のリアリティ・テレビにおける「フレーム」の違い<sup>10)</sup>

さらに、この「フレーム」の重層構造は、私たちが「動画再生サイト」で動画を視聴する際の状況にも当てはめることが出来る。これが、「フレーム」における「ラメラスケイプ」である（図2）。こうした状況は、特に、動画再生と同時に他の視聴者からのコメントが流れだすというシステムを持つニコニコ動画で顕著に観察されると考えられる。

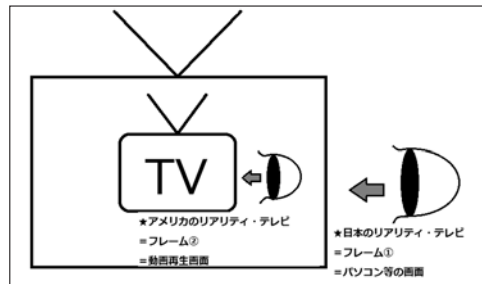


図2：「フレーム」における「ラメラスケイプ」

『メタレベル』からの解釈の脱臼を差し挟んでいくアイロニカルなコミュニケーションが展開される」（濱野 2008：233）ニコニコ動画という「動画再生サイト」において成立する「初音ミク」のリアリティとは、日本における「リアリティ・テレビ」のそれと似た性質のものであることは想像に難くない。

そして、この「フレーム」構造によって担保される「初音ミク」のリアリティに関しては、ここでさらにもうひとつ仮説を立てることができそうである。その仮説とは、「フレーム」における「ラメラスケイプ」によって、三次元における「初音ミク」のリアリティが担保されているのではないかと、とい

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

うものである。具体的に言えば、「初音ミク」のライブに観客として参加することは、「リアリティ・テレビ」における取材対象と、直接対峙することと同義の行為と言えるのではないか。つまりこの構造が、ライブにおける「初音ミク」と、動画サイト内の「初音ミク」との間で、「同一性」を担保しているのではないか、という仮説である。

そして、これこそが、「演劇」という舞台芸術と、「初音ミク」との親和性を示す仮説に他ならないのである。

次章では、この仮説と、第1項で取り上げた「ラメラスケイプ」をもとに、舞台芸術として制作された“VOCALOID OPERA『THE END』”における「初音ミク」について、後述するように、なぜ作中の初音ミクはその「同一性」を欠いた形で描かれてしまったのか、その具体的な演出方法を取り上げることで探っていく。

## 第2章 “VOCALOID OPERA『THE END』”の実践と「関係性の演劇」

### 第1節 “VOCALOID OPERA『THE END』”の実践

第1章では、「初音ミク」を共感可能な「キャラ」として捉えた上で、その「再帰性」「横断性」、つまり「彼女」のリアリティを担保する「同一性」として、「ラメラスケイプ」を挙げ、さらに「フレーム」という観点から1つの仮説を立てた。第2章では、それをもとに、「初音ミク」を用いた1つの作品について論じていくことにする。

ここで扱うのは、2012年12月1日～2日に、山口県芸術情報センター(YCAM)にて“VOCALOID OPERA”として上演された『THE END』という作品である。これは、音楽家の渋谷慶一郎と、演出家の岡田利規のコラボレーションという形で、山口県芸術情報センターが制作した、世界初の「ボーカロイド・オペラ」プロジェクトである。

第1節では、まず、この作品の制作の経緯から、コンセプト・音楽・共同演出を行った渋谷と、共同演出・ビジュアルデザインを手がけた映像作家YKBXの作品に対する意図や「初音ミク」に対する目線を追っていく。そして、続く第2節では、第1章で検討した「初音ミク」のリアリティについて参

照しつつ、作品の中で用いられた表現方法から、『THE END』における「初音ミク」のリアリティ・「同一性」について考えてみたい。

なお、『THE END』は山口県芸術情報センターでの上演後、2013年5月23日～24日には、東京都・渋谷のオーチャードホール、さらに、11月13日、15日にはフランス・パリのシャトレ座でも上演されている。ただし本論文では、その初演の衝撃についての批評や感想に焦点を絞って分析を行っていく。

第1項 “VOCALOID OPERA『THE END』”とは  
まず本項では、『THE END』という作品についての概要を押さえておきたい。

この“VOCALOID OPERA『THE END』”は、先に述べたように、山口県芸術情報センターの阿部一直・主任キュレーターが、音楽家・渋谷慶一、演出家・岡田利規らと共に企画を行う中で「センターが有する最新のコンピュータ技術と、古典的なオペラの形式を組み合わせるといのが、発想のきっかけ」<sup>11)</sup>となって生まれたものである。公演当日販売されたパンフレット<sup>12)</sup>に、

オペラTHE END (ジ・エンド)は、人間の歌手もオーケストラも登場しない、コンピュータ制御された電子音響とマルチスクリーン立体映像によって構成される、世界初のボーカロイド・オペラのプロジェクトです。〔中略〕／THE ENDにおいては、従来のオペラの主要素とされているアリア、レチタティーボ、悲劇的ストーリーを形式的に採用しています。20世紀の実験的オペラにおいては、それらは否定的に克服されるべき要素でしたが、THE ENDでは、それらの要素を意図的に利用しながら、歌手(声-身体)の代わりにボーカロイド=初音ミクを使うことによって、人間中心主義的世界の象徴であるオペラの舞台に人間がいない、という反転された奇妙な状況が作られます。

(『VOCALOID OPERA “THE END”』p.17)

とあるように、この舞台は、新たな形態の舞台表現を模索する、世界初の実験的な試みであった。

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

次に、本作品のストーリーと舞台装置について、以下に簡単にまとめておく。ただし、ストーリーについては、作品自体が単線的な構造をもっていないことから具体的な記述が難しいため、ここではその設定と登場人物に触れるに留めておく。

『THE END』においては、「仮想世界のキャラクターだと自覚している初音ミクにある日、どこからか、死が訪れるとの啓示が降りてくる」<sup>13)</sup>という設定でストーリーが展開される。作中には、この啓示をもたらす「劣化した自分(初音ミク)のコピーキャラ」<sup>14)</sup>の他、もう1体、動物を模したキャラクターが登場する。この動物的なキャラクターは物語の中で、「一おぼえてる? ミク もともとわたしたちが合わさってた時/そのときあなたはもっと人間に近くて/そのときのこと 思いださない?」<sup>15)</sup>などとミクに語りかける。そして、物語終盤においては、「もう一度一緒になる?」<sup>16)</sup>という言葉とともに初音ミクをその体に取り込んで一体化し、竜のような化け物となって空を舞う、という展開が訪れ、幕引きとなる。

会場には6枚のスクリーン(ステージ最奥と、左右に奥から手前に向かって遠近法を強調する形で配置されたもの、そして舞台最前面に最奥のものと平行に配置された半透明の紗幕)が設置されており、そこに日本語と英語でセリフの字幕が同時に流れてくる。さらに、紗幕の奥、舞台上手中央には、半透明の、棺桶とも部屋とも見える構造物が宙に浮かんだように配置されており、物語中盤までは、その中で渋谷が演奏をしているという設定で物語が進行する。しかし、物語中盤、渋谷は舞台上から姿を消してしまい、それをきっかけにして物語が大きく展開することとなるのである。

以上が、本公演の大まかな概要である。続く第2項では、渋谷・YKBOXら、プロデューサーたちのインタビューをもとに、この作品の演出に対する、彼らの意図や思惑を探っていききたい。

### 第2項 「VOCALOID OPERA」はどのような意図のもとに創られたのか?

(渋谷) YCAMはセグメントされた客層のはっ

きりした場所だから賛否両論は起きにくいですよ。でも、その割には賛否両論あった作品だったから、それは良かったと思っているんです。(畠中 2013a: 51; 括弧内筆者)

この渋谷の言葉通り、初演の直後には、各方面の観客から賛否両論が巻き起こり、様々な議論が生じた『THE END』。ここでは、コンセプト・音楽・共同演出を行った渋谷と、共同演出・ビジュアルデザインを手がけた映像作家YKBOX、プロデュースを行ったA4A Inc.の代表取締役である東市篤憲らのインタビューを参照しながら、本作品の作られた過程やその演出意図を探ってみたい。

(1) モノオペラから「VOCALOID OPERA」への移行  
そもそも『THE END』は、その企画の初期段階から「VOCALOID OPERA」として構想されていたというわけではなかったようである。以下は渋谷の言葉である。

最初はパフォーマンスとインスタレーションとオペラの間のような感じの構想で、僕が出ることだけは決まっていたんです。モノオペラみたいな感じで、舞台は僕の部屋で、そこにいるんだけど僕が声を出すことはなくてストーリーやテキストは映像で出すという感じだった。ただピアノを弾くとか、譜面を開くとか、ピアノの蓋を閉じるとかは岡田さんの脚本によって完璧にコンポジションされていて、それぞれが何かしらの意味を持っている、というアイデアでした。僕たちはその時点でそれをオペラと呼んでいた[中略]あと、「死」とか「終わり」をテーマにしたいということは、ほくは最初から明確にあったから、それはオペラみたいな死んだメディアで死を扱うというのがいいんじゃないか、と僕は思っていたわけです。(畠中 2013a: 49)

このように、最初期の段階では、この作品はモノオペラとして構想されていたのである。オペラという、死んだ表現形態で死を扱おう、という皮肉的な発想

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

から端を発したこの作品は、ここからさらに、人間中心主義的世界の象徴であるオペラの舞から人間を排除するための手段として、VOCALOID「初音ミク」を要請するに至ったようである。

しかし、まだこの時点では、「初音ミク」が作品に占める比重はそれほど大きくなかった。この後、渋谷とA4A Inc.の東市篤憲・YKBXとの出会いを通じて、作品は大きくビジュアルイメージに偏っていくこととなる。

(渋谷) 東市君やYKBX君は本当にビジュアルに発想するから、ストーリーや論理は後からついてくればいいぐらいの感じなんです。すごく異質なんです。だから、彼らを岡田さんと引き合わせたら面白いだろうと思ったわけです。〔中略〕それはつまりオペラの中で映像や初音ミクの比重が増えるということなんだけど、そこから最初は自分史がベーシックにあるモノオペラのようなものだったのが、もっと飛躍した、怪物みたいな作品になっていったんです。〔中略〕映像とのコラボレーションにもなるから完璧に映像やキャラクターデザインを誰かが制御することはできなくなるんですよ。岡田さんがどんな台本を書いてきても、ハイパービジュアルなものになることが前提になる。〔中略〕僕はビジュアルが物語を浸食していけば面白いものになると思ったんです。脚本に書いたイメージと違うものがどんどん現れてきて、ストーリーがどんどん浸食されて変形されたり壊れたりしていく。(畠中 2013a : 49 ; 括弧内筆者)

世界初の「VOCALOID OPERA『THE END』」というプロジェクトは、以上のような経緯で制作されることとなった。新しい枠組みの作品制作に伴い、その制作過程も非常に特殊なものとなっていたことが、以下の東市の発言から覗える。

例えば、ミュージックビデオの制作はまず音楽を聴いて、映像を作ります。しかし、今回はイメージがないとアリアやレスタティーボの曲が作れない。そこでまずだいたいの方を決めて無音のイメージ映像を作ることになりましたが、岡田さんの脚本も制作中のため、その時点の共有事項を元にYKBXがいくつかの場面のビジュアルイメージを試作しました。『これは海のシーン』『これは洞窟のシーン』『ここは死を意識する場面』……それを紙芝居風の無音ビデオコンムービーにして、渋谷さんは音をつけ、岡田さんは脚本を進めるという。(内田 2013 : 60)

短い制作期間に加え、改訂の重ねられる脚本や、音楽と映像の尺の食い違い等、様々な困難の付き纏う公演であったことが、この他のインタビューからも窺い知れる。実際に、東市は別のインタビューの中で、上記の行程について、「壮絶でした」(宮越 2013 : 66)と語っており、この言葉がそのすべてを物語っている。

以上が、世界初の試みである「VOCALOID OPERA」の制作過程の概観である。

### (2) 映像的表現と演劇的表現

このように、大変複雑な制作過程を経て作り上げられた『THE END』であったが、やはりその中でも音楽家であり、メインプロデューサーである渋谷の主導によるところが大きかったようだ。彼はこの作品について、インタビューの中で以下のように発言している。

(畠中) 僕は、これは映画を観ているのか、劇を観ているのか、どっちで考えたらいいんだろうって思った。

(渋谷) 映画でも演劇でもないんですよ。オペラは音楽さえあればオペラになる。

(畠中 2013a : 51 ; 括弧内筆者)

渋谷のこの発言から、この作品の最大の焦点は音楽表現にあり、そこに映像と舞台演出が付随する形

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

でオペラが構成されている、ということが伺える。また、中西理による「アリアではないレチタティーポ的な表現における初音ミクのセリフ回しに対して演出が不在であることが感じられた」(中西 2013b: 22) という指摘もあるように、特に、演劇的表現という側面は今回の制作において重視されていなかったと考えられる。以下に、本作品にける演劇的表現に関するコメントを3つ挙げておく。いずれも、脚本を提供した岡田と、渋谷・YKBXの方針の行き違いや衝突があったことを視わせる内容となっている。ちなみに、パンフレットの中に岡田本人のインタビューやコメントは1つも収録されていない。

(畠中) 演劇ではあえてイメージをあまり固定しないで、お客さんがいろいろな怪物を想像できるようにもできるわけだけど、そこでビジュアルを使う。

(渋谷) そう。だから、お客さんは演劇で人間が演じている怪物に対してはいろんな怪物を想像できるけど、映像の場合は「その怪物」が新しく提出されるから、見る人の想像を超える怪物じゃないと面白くないということが起きるんです。

[中略] このシーンができた経緯というのが端的なんだけど、岡田さんとYKBX君と3人で話しているときに、現実にはできることだけを映像でやっていくと演劇をパラフレーズしたアニメーションみたいになって面白くないから、映像にしかできないこと、ビジュアル的に人が想像できないシーン、歌舞伎の見得みたいなシーンが必要じゃないかと提案してみたんです。ミクは人間のかたちをしているけど動物性はない、動物は動物性はあるけど明らかに人間ではない、それらが合体して人間になろうとするのはどうかな? とかいう冗談みたいな提案をしたら、YKBX君が「じゃあ合体してドラゴンみたいな超生物になって空を飛んでいくとかいうのはどうですか?」とかな

い出して、かたちになっていった。岡田さんは戸惑っていたけど、やってみましょうという感じで、その脚本をすぐに書き始めてという風に進んでいった(畠中 2013a: 49-50; 括弧内筆者)

(YKBX) 特に岡田さんは当然ながら舞台演出へのこだわりがあって、映像と舞台の差異にすごく違和感があったみたいです。ただ、渋谷さんがクラシカルなオペラを今さら作るのはい意味がない、リミッターを外して、映像のダイナミクスによる説得力で振り切ろうと言ってくれて。エンタメ性も必要だと感じていたので、直接的な映像表現の面白さとか、飽きさせない展開も意識しました。(草原 2013: 53; 括弧内筆者)

(貞本) 演劇であれば舞台美術の都合上、あまり場面を転換できないものですが、映像の場合ではどんどん背景シーンを変えられるじゃないですか。なのにTHE ENDではミクが何でもない部屋でずっと自問自答を繰り返すという演劇的な表現が意識的にとられていたように見えました。

(YKBX) それは初演の共同演出をした岡田さんの存在も大きかったですね。演劇の演出という部分で、岡田さんは最初もっとストイックなものを求めている『等身大のミクがひたすら舞台を立ちまわる』みたいなイメージだったんです(齋藤・神田川 2013: 26; 括弧内筆者)

また、YKBXは、対談の中で、以下のように述べてもいる。

僕の中では結局、何をもち『舞台性』がキープされるのか、どこが境界線なのかはよくわか



## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

らなかつたんです。でも、質量とか重力とか、  
そういったものは重要なのかな、というのは感  
じました。(齋藤・神田川 2013:28)

このように、岡田以外のプロデューサー2人にとっ  
て、舞台性はさほど重要視されておらず、本作品が  
演劇的表現よりも、映像表現、映像的な演出に依っ  
た作品となっていたことは想像に難くない。

### (3) 『THE END』における「初音ミク」のリアリティ

上記のように、映像表現を重視した作品である  
『THE END』。しかし、舞台芸術であるオペラと  
いう形式を取る以上、「初音ミク」は舞台上に「存  
在」しなければならない。では、プロデューサー達  
は、ここにおいて必要とされる、「初音ミク」が現  
前しているような、言い換えればそのリアルを演出  
するために、どのような手法をとったのだろうか。  
以下に、この点に関するYKBXのインタビューを挙  
げる。

登場人物になるべく身体性や質量を持たせたい  
と思って、表現を試行錯誤しました。〔中略〕  
／質量をもたせるといのは深いテーマですね。  
今回のミクに関しては骨とか人工的なフェイク  
の臓器や筋肉を感じられるまで質量や内包する  
密度を持たせたかったので演出としても組み込  
んでいるのですが、そういう意味では全くまだ  
やりきれってないですね。(齋藤・神田川 2013:  
26)

ここで述べられている「演出」とは、映像演出の  
ことであり、具体的には、作品の中で、ミクの鼻の  
穴から体内へ向かっていく、口の中から心臓へ向  
かっていく、といったシーンで用いられた映像表現  
のことを指している。また、渋谷は、インタビュー  
の中で、

だから二重スクリーンなど舞台の構成によって  
ミクに奥行きが感じられ、立体的に見えること  
で「そこにミクがいる」ように感じられる、そ  
のレイヤーを残すことに相当こだわりました。

(岡澤 2013:107)

と話しており、スクリーン構成などの舞台装置によ  
る視覚的な三次元イメージとしてのリアルさ、にこ  
だわっていたことが伺える。この2つの引用から、  
『THE END』における「初音ミク」のリアリティ  
は、その映像表現や視覚効果に求められていた、と  
いうことがわかる。ただし、これは、「キャラ」と  
しての「初音ミク」に普段我々が感じているリアリ  
ティとは根本的に異なる、表現上のリアリティであ  
る。この点が、『THE END』において残された「舞  
台上における初音ミク」の存在、リアルに関する課  
題であると考えられる。この点に関しては、次項で  
より詳しく考察してみたい。

### 第2節 損なわれた「初音ミク」の「同一性」

先にも述べたように、『THE END』に対する観  
客の評価は賛否両論であり、音楽、演劇、オペラを  
始めとする様々な分野で物議を醸したようである。  
中でも、ニコニコ動画などで、もともと「初音ミク」  
の動画を愛好しているような、「彼女」のファン層  
からは、「あれはミクじゃない」などといった批判  
的な感想が寄せられていることを、YKBX自身もイ  
ンタビューの中で語っている。

こうした感想に対して、YKBXは「自分なりのア  
プローチでやり通すことの方が（ファンの中の初音  
ミク像に）変に寄せて表現するより誠意かなと思っ  
たんです」(齋藤・神田川 2013:24; 括弧内筆者)  
として、自らの「初音ミク」のキャラクターデザイ  
ンはこうしたファンには受け入れがたいものである  
可能性を了承している。また、渋谷はインタビュー  
の中で、「例えば初音ミクのコアなファンは、ルイ・  
ヴィトンのようなハイブランドとミックスされるの  
を嫌がるかもしれない」(柴 2013:59)と指摘し、  
こうした拒絶反応をある種当然のものとして受け止  
めている。

この両者の発言から、制作サイドが、こうした感  
想について、『THE END』における「初音ミク」  
のキャラクターデザインと、そのサブカルチャー的  
な出自から逸脱した、ハイブランドとの混合に対す  
る「ミク」ファンの生理的な拒否反応によるものだ、

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

と捉えていることが伺える。この他、先の制作過程を鑑みても、世界初の新しい試みを行うために、知名度の高い二次元のキャラクターとして「初音ミク」を用いただけではないか、といった印象も否定出来ないことや、渋谷が渋谷ヒカリエにて行われたイベント<sup>17)</sup>の中で、「初音ミクのことをどう見ているか」という質問に対して、「ぼくは社会学的な興味は全くなくて、初音ミクは楽器だと思っている」という回答<sup>18)</sup>をしていることから、こうした、「初音ミク」を愛好するファンとの間に摩擦が生じることは当然であり、また、プロデューサーらもそこに取って挑戦的な姿勢を取っていたことが推察できる。

しかし、本項で扱いたいのは、こうしたファンの感想の中でも、作中のキャラクターを「初音ミク」として認めた上で、その違和感を指摘する、比較的冷静な観客の意見である。

究極的に「初音ミク」じゃなくても／なんでもいいから架空のヴァーチャルアイドルを勝手に作っちゃえば、／それがどんなキャラクターでも成立してしまう、結構きわどい、というか／危うい舞台だったんじゃないかと私は感じました。<sup>19)</sup>

わざわざ初音ミクという色のついたキャラを持ってきても、客を混乱させるだけ。／オリジナルキャラを使う方が良い。<sup>20)</sup>

これらのブログ記事では、「あれは初音ミクではあったが、初音ミクでなくてもよかった」という旨の感想が述べられている。つまり、『THE END』における初音ミクは、その同一性は認められたが、「初音ミク」を「初音ミク」たらしめるもの、その「同一性」については欠いていた、ということではないかと考えられる。ここでの同一性とは、その図像的特徴(緑の髪の毛・ポニーテール)や、ソフトウェアとして持っている「声」等といった、広い意味で、「初音ミク」を「キャラ」たらしめている特徴を指す。作中に登場するキャラクターはこの意味では間違いなく初音ミクであったが、一方で、我々が普段目にする「初音ミク」とは異なるキャラクター

として、こうした観客の目には映っていたのではないだろうか。

「VOCALOID OPERA」と銘打つ以上は、舞台上に立って「いる」のは「初音ミク」でなければならないし、そのための方法を模索しなければ、こうした「VOCALOID×演劇」というジャンルが未来に生き残る可能性はないだろう。ここからは、そのための方法論について考えるために、作中の表現方法を取り上げて、分析していくことにしたい。

では、なぜ『THE END』の中で、初音ミクは「初音ミク」たり得るだけの「同一性」を欠いていたのか。本項では、第1章で扱った、「キャラ」としてのリアリティを生成する構造としての「ラメラスケイプ」という視点から、この問題について考察を加えてみたい。結論を先に言うと、出演者・演出家としての渋谷が、「初音ミク」に対するメタ的な視線を欠いていたために、「彼女」はその「同一性」である「ラメラスケイプ」を欠いた形で観客の目に映ってしまったのではないかと筆者は分析している。

では、まずは、この作品における、舞台上にいる唯一の人間、出演者である渋谷と「初音ミク」との関係から見ていくことにする。

人間の方は舞台上で特定のアクションを起こすことはない。彼は舞台の右隅に置かれた半透明の小部屋に閉じこもっているだけである。しかし、ここで重要なのは、初音ミクを中心としたオペラを組み立てたという時点で、人間はメタフィクショナルな支配人として機能してしまうという点である。〔中略〕メタフィクショナルな支配人としての渋谷慶一郎が楽曲を作り、岡田利規が脚本を事前に用意したからこそ、彼女はヒロインとして輝くことができる。(坂上2013:30)

先にも述べたように、この作品において物語は、小部屋の中の渋谷が演奏しているという設定で進行する。この設定は、普段、VOCALOIDソフトのユーザーとその「キャラ」たちとの間に生じる関係そのものであり、ここで渋谷は、いちVOCALOIDユーザーという役どころで舞台上上がっていることにな

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

る。しかし、VOCALOIDユーザーと舞台上の渋谷との間には、大きな違いが横たわっている。それは、ある一瞬を除いて、渋谷がこの作品のメタフィクショナルな支配人であるということに関して無自覚に振舞っている、という点である。そこに、舞台上の渋谷と、「ラメラスケイプ」に自覚的であるためにメタ視線を持たざるおえない一般のVOCALOIDユーザー達との決定的な違いがある。

ニコニコ動画上に投稿されるVOCALOID楽曲において特徴的なのは、自分の作品である楽曲のタイトルに「初音ミクが歌ってくれた」「初音ミクに歌わせてみた」という文句を加え、作曲者が、あくまでもVOCALOIDのプロデューサーとして振る舞うという形態である。ここでは逆に、VOCALOIDユーザーたちは、VOCALOIDである彼ら・彼女らを「操作」しているという点に関して非常に自覚的であると言えよう。ユーザーたちは自覚的に、その「キャラ」からは一定の距離を保ちながら、所有するソフトウェアを用いて楽曲を作成するのである。歌手である「初音ミク」に主体を認めながら、それを「操作」する自らをメタ的な視点からアイロニカルに眺める。彼らがこの複雑な手続きを踏むことで、視聴者もまた、その作品をメタ的な視点から楽しむことができる。このような過程を経ることで、「初音ミク」という存在はリアルを獲得し、我々は彼女を通じて感動の共有を行うことができるのである。

これに対して、作品中の渋谷は、同じ舞台上の初音ミクに対して、自分がアクションを起こしている、ということに無自覚に振舞っている。初音ミクに対して何ら関心をよせることなく、自分の作品を演奏することに没頭しているかのような、それどころか、そのソフトウェア、楽器としての存在と同様に、「初音ミク」を自らの所有物として扱っているようにも見えるのである。こうした渋谷の態度を目にしても、観客は彼と、初音ミクを通じた感動の共有を行うことはない。ここには普段我々に「初音ミク」をリアルに認識させている状況、構造が発生していないのである。

また、『THE END』で描かれる物語は、初音ミクの世界を舞台としている。しかし、その内包する「ラメラスケイプ」ゆえに、本来「人工無能」

(新見 2011: 50) であるはずのミクには、精神世界などというものは存在しないはずである。なぜなら、そこにあるのは、「何層も重なった透明なガラスの薄板越しに見える風景」(斎藤 2009) であり、「それぞれの薄板に描かれた輪郭や色彩の総和が『風景のように』見えるだけ」(斎藤 2009) なのだから。無論、これまで発表されてきた楽曲の中には、「彼女」の内面を描いている歌詞のものも数多く存在する。しかし、ニコニコ動画へ投稿される「初音ミク」楽曲については、その作品は新たな薄板として、風景に差し込まれてゆく、という構造的な前提がある。そして、この構造に対して、作曲者・視聴者は、非常に自覚的であり、こうした「初音ミク」と自らとのメタ的な関係を楽しんでいる。それゆえの「歌ってくれた」であり、「歌わせてみた」なのである。

一方で、『THE END』の中では、映像による直接的な表現で、ミクの世界が鮮明に描き出されている。さらに、物語終盤、渋谷が初音ミクと視線を合わせた直後に舞台から姿を消すことで、いよいよミクは自立した存在として、その内面世界を彷徨い始めることとなる。無論ここにおいても、描かれるミクの世界とは、渋谷をはじめとする演出家、そして脚本家である岡田の描いた世界であることに変わりはない。しかし、それがあまりにも直接、その自覚を欠いた形で描き出されるために、本来「初音ミク」という存在の持つ空虚さ、その「同一性」を支える「ラメラスケイプ」を損なってしまったのではないだろうか。いうなれば、『THE END』における初音ミクは、その「同一性」としての「ラメラスケイプ」におけるレイヤーを統合され、薄い一枚の板に描き出されたような存在となっていたのである。正面からその図像を見ただけならば、それは「初音ミク」だと認識されるだろう。しかしそこには、前述のブログを綴った観客が感じ取ったような、強烈な違和感が漂うことになるのである。

こうした演出は、「初音ミク」が操作されるキャラクターであるという事実に対するアンチテーゼとして敢えて取り入れられたものである、という可能性も考えられる。しかし、本論文ではあくまでも「初音ミク」を「初音ミク」として舞台上に上げることに

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

関する可能性を論じたいと考えている。ゆえに、ここでは『THE END』の表現手法からその方法論を探るためにこうした演出方法を取り上げたものである。第3章では、これまでの分析と、中西理(2013b)による先行研究を参照しながら、「初音ミク」がその「同一性」としての「ラメラスケイプ」を保ったまま「演じる」、その可能性について、平田オリザの演劇論をもとに考えていくことにする。

### 第3章 「演じる」初音ミク、その存在と可能性

#### 第1節 「初音ミク」と「関係性の演劇」

第2章では、VOCALOID OPERA『THE END』における初音ミクについて、リアリティを担保する「同一性」としての「ラメラスケイプ」が欠けていたのではないか、という観点から分析を試みてきた。

本章では、先の『THE END』に関する分析を元に、「初音ミク」による舞台芸術の可能性について、演出手法という面から、平田オリザによる演劇論を参照しながら考察していく。なぜなら、平田による演劇作品は、「初音ミク」の「ラメラスケイプ」とよく似た構造で、舞台上に「リアル」を演出していると考えられるためである。以下、カギ括弧内に「リアル」と記す場合、平田演出によって生じる舞台上の「リアル」を意味する。

まず、本節では、中西理による『THE END』と平田オリザによるロボット演劇に関する批評を参照したい。中西(2013a:110)は、平田の創作する演劇について、「関係性の演劇」という名称を用いて、その内容を説明している。

「関係性の演劇」とは、登場人物の関係性をそれぞれの会話を通じて提示することで、その設定の背後に隠蔽された構造を浮かび上がらせるという仕掛けを持った演劇のことである。(中西 2013a:110)

中西は、「初音ミク」と平田オリザの演劇論との共通項を、以下のように分析している。

「初音ミク」のもとになった音声合成技術はや

マハが開発したものだが、その基礎を支えるのがMIDI(ミディ)という電子楽器の世界共通規格である。電子楽器の音の「高さ」「大きさ」「長さ」を数値化(デジタル化)した規格だ。〔中略〕初音ミクもこうした技術の延長線上から生まれたもので、楽器だけではなく、そこだけは人間の牙城であった歌までも「デジタル楽器化」してしまおうというものだと言ってもいい。ここにおいてMIDI規格の目指してきた「音楽のデジタル化」という流れは最終局面を迎えたといってもいいかもしれない。／〔中略〕MIDI規格が「音楽のデジタル化」だとすれば、平田オリザが俳優の演技に求めてきたのは「演劇のデジタル化」かもしれない。(中西 2013b:16)

ここで述べられている「演劇のデジタル化」とは、

実際にはその演技がどのように生み出されたものだったとしてもセリフの「間」「強さ」「ニュアンス」が演出的要求と一致している限りは関知しないという意味で「演劇のデジタル化」とは演技を外側から観測可能な要素に還元し、分からない内面については問わない(中西 2013b:17)

といった、役者に内面を求めない「平田オリザの演劇」のことを指した言葉である。そして、こうした、演技に内面はいらぬ、という「演劇のデジタル化」が実際の舞台で実証された例として、中西は、平田オリザによる「ロボット演劇」の実験を挙げる。これは、内面を持たないロボットが、「舞台という空間の中で平田の描いた『デジタルデザイン』の通りにプログラミングして動き出した時にあたかもそれが自分の意志でもって自律的に動いている高度なロボットのように感じられる」(中西 2013b:18)ということを指している。

そして、中西はこの事例から、『THE END』とアンドロイド演劇『さようなら』について、その観劇後の印象が全く異なっていたことを述べている。両者とも「死とはなにか」というモチーフを、主人公(人間/初音ミク)と相手(アンドロイド/誰か

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

わからない誰か)との対話体で描く作品であるにも関わらずである。そのことについて、彼は以下のように分析を加えている。

平田の演劇はたとえ人間とアンドロイドがそれぞれ1人、1体ずつしか登場しない「さようなら」でもその様式は現代口語演劇であってその対話の構造を通じて浮かび上がってくるのは関係性だ。そして、前にも書いたようにそこから観客は場合によってはアンドロイドに意識があるんじゃないかとさえ感じ、そこに独自の印象は薄い。(中西 2013b : 21-22)

これに対して、『THE END』は、独自の印象が強く、また先にも引用したが、「初音ミクのセリフ回しに対して演出が不在であることが感じられた」(中西 2013b : 22)部分があったという。こうした部分で、VOCALOIDによる演劇の中に、平田の「デジタル演劇論」の活躍の場が、十分にあるのではないか、という指摘がなされている。

この批評に1点だけ異を唱えんとするならば、『THE END』に登場した「誰かわからない誰か」というキャラクターは、実際には初音ミクの分身であり、そういった意味でこの作品は全体を通じて初音ミクの独白の物語であったと言える、ということである。しかし、その点を除けば、平田による「関係性の演劇」とVOCALOIDによる演劇との親和性、その可能性については、私も同意見である。ただし、中西が、内面を必要としない演者、という消極的な立場で、「デジタル演劇論」の側面からその親和性と可能性を指摘しているのに対し、筆者はより積極的な姿勢で、その親和性と可能性について検討を試みたい。

そこで、次節では、その「リアル」という側面から、「初音ミク」と平田演劇との共通項を指摘し、そして、そこから広がるVOCALOID演劇の可能性についてもさらに考察してみることにする。

### 第2節 平田演劇に見る、「舞台上の初音ミク」の可能性

本節では、平田の演劇論を参照しながら、その「リ

アル」のありかと、それを描き出す手法に関して、「初音ミク」との親和性を明らかにしていく。そして、そこから、平田の演劇論におけるVOCALOID演劇の可能性について探ってみたい。

#### 第1項 「内的会話」とリアルの所在

平田は、自身の著書の中で、繰り返し、演劇における「リアル」とは何か、ということについて言及している。

「リアル」という言葉を考える時、私たちはまず、「現実そのもの」を対象とします。リアルな舞台を作るといった時には、普通、俳優も演出家も、現実にならぶと努力します。その努力は決して無駄ではありません。俳優に関して言えば、これが先ほどの「身体の動き、働きを意識する」という作業です。しかし、演劇は、現実にならぶればリアルになるとは限らない。観客とのイメージの共有ができた時に、始めてリアルな世界が、観客の脳の中に立ち上がってくるのです。(平田 2004 : 43)

こうした、演劇における「リアル」は、舞台上に表現されるものではなく、観客の中に生成されるものである、と平田は考えている。この「リアル」が観客の中に生成される、とは、どのような事態であるのだろうか。彼は、以下のように述べている。

「リアル」とは、すなわち、「いま、同じ世界に生きているということ」だろう。あるいは、「いま、同じ世界に生きている感覚」と言ってもいい。私が目の前の机の存在をリアルに感じ取るということは、目の前の机と私とに、何らかのつながりを見つけ出すということだろう。(平田 1998 : 189)

ここでいう「いま、同じ世界に生きている感覚」を生み出すもの、また、私たちが「世界をリアルに捉え直し続け」るために行っている行為を、平田は「コンテキストの摺り合わせ」(平田、1998)と呼ぶ。この「コンテキスト」とは、「一人ひとりの言語の

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

内容、一人ひとりが使う言語の範囲といったもの」(平田 1998: 150) のことであり、元来、人間一人ひとりの間にはこの「コンテクスト」の大きなずれが生じているという。そして、日常生活においては、我々は、五感を駆使した双方向のコミュニケーションを通じて、常に周囲と「コンテクストの摺り合わせ」を行いながら、「現実世界をリアルなものと感じようと運動している」(平田 1998: 189)。

ところが、演劇においては、コミュニケーションの方向性は限定され、舞台上の役者と観客との間のコミュニケーション、すなわち「コンテクストの摺り合わせ」が起こらない。これでは舞台上には「リアル」が存在しないということになってしまう。だが、実際には演劇世界にも、「リアル」な台詞と「リアルでない」台詞の感覚の差異は存在しているという。この矛盾に関して、平田は以下の様な仮説を立てている。

おそらく、演劇において、特に優れた演劇作品においては、表現者と鑑賞者の間で「内的会話」とでも呼ぶべき特殊な対話行為が行われているのではないだろうか。／演劇において、表現者と鑑賞者が時空間を共有するということは、すなわち、仮想の共同体を共に生きているということだろう。だとすれば、そこではコンテクストの摺り合わせが、何らかの形で行われているはずなのだ。(平田 1998: 191)

この点に関して以下に、「初音ミク」と我々の時空間の共有に関する広瀬正浩 (2012) の論考を参照してみる。広瀬によれば、「初音ミク」のコンサートにおける観客とミクは、双方ともに身体を電子的な空間へと分裂させることで、互いにそこで現前し合っているのだという。

電子的な技術を通じて声その発声者の身体の「いま・ここ」から疎外されるとき、それでもなお、その声が発声者の身体性を喚起するものであるとき、発声者の身体は分裂する。〔中略〕電子メディアを通じて届けられた声に聴き入る聴取者もまた、自らの身体を分裂させ、電子的

な空間の中でその実在が可能になる身体というものを獲得する。そのような空間において両者は、互いに現前し合っている。こうした現前し合う関係は、コンサート会場における初音ミクと観客の間にそのまま見出すことができる。(広瀬 2012: 27-28)

こうした状態のことを、「初音ミク」と観客との「コンテクストの摺り合わせ」が起こっている状態、と言うことは出来ないだろうか。確かに、「初音ミク」はソフトウェアであるがゆえに、もとより、擦り合わせるべき「コンテクスト」を持っていない。そこにあるのは、「彼女」に投影された、それぞれの観客の「コンテクスト」である。しかし、同時に、「ラメラスケイプ」によって立ち上がる「初音ミク」という「キャラ」は、そこに確かなリアルを持っているのである。投影された自らの「コンテクスト」を「初音ミク」のものとして認識することで、観客は、だからこそ確実に「彼女」との「コンテクストの摺り合わせ」に成功することが出来るのだ。だからこそ、観客はステージの上で歌って踊る「初音ミク」をリアルな存在として認識できるのではないだろうか。このような現象を介して、観客は「初音ミク」と、仮想の共同体を共に生きることが出来る、と考えられる。ここにおいて、平田演劇と、「初音ミク」は、その「リアル」の所在に関して、非常に親和性が高いと考えられるのである。

### 第2項 「リアル」を描き出す、「関係性」の「ラメラスケイプ」

ここでは、前項で述べた、平田演劇の「リアル」と「初音ミク」のリアルについて、それを描き出す「ラメラスケイプ」という共通項から考察してみたい。「初音ミク」の内包する「ラメラスケイプ」に関しては、第1章で述べてきた。では、平田演劇における「ラメラスケイプ」とは何か。それは舞台上の人々の「関係性」である。

中西が平田演劇を表現するために選んだ「関係性の演劇」(中西 2013a: 110) という言葉に象徴されるように、平田の戯曲には、そこに登場する人物たちの関係性を「リアル」に表現するための、細心の

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

注意が払われている。この「関係性の演劇」は、平田の言葉を借りるならば、

私は、新劇の近代主義も、アングラのアンチ近代も、どちらも個人の主体性に信頼を置きすぎているのではないかと考えました。先の文脈で言うなら、「いやいや、人間は、そんなに主体的に喋るわけではないよ」という指摘が、従来の演劇への批判の中核だったのです。/[中略] ですから私たちは、主体的に喋っていると同時に、環境によって喋らされているのです。(平田 2004 : 133)

という、いうなれば、台詞も行為も、それを行う登場人物たちの関係性によって駆動される演劇なのである。逆に言えば、台詞と行為がそのように配置されていれば、そこに関係性が生まれる、あるように見える、という演劇でもある。登場人物の関係が生まれるとは、すなわち互いの互いに対する認識、感情、相互コミュニケーションが感じられる、ということである。こうした演劇をつくり上げるために必要なことを、平田自身は以下のように述べている。

たとえば「悲しい」という感情について考えてみる。悲しいという感情は、「カナシイ」という言葉で表せる以上、それはすでに戯曲の中に折り込まれているはずの事柄である。役者はそれをこれ以上「悲しく」演技し表現する必要は、まったくない。/逆に言えば、大前提として、まず戯曲家は、役者がどのように演技しても悲しく見える戯曲を書かなくてはならない。(平田 1995 : 67)

以上のように、「関係性の演劇」のためには、戯曲家が、言葉で表現されるすべての事柄について、脚本の中にすべて書き込んでおくことが必要なのであるという。これは、具体的には、以下の様な内容を指している。

例えば、役者が机を指して「これは机だ」と語る。これは観客に理解される。/[中略] /では

次に「私は歯が痛い」と役者が言う。ところが、これを観客に納得、共感させるのは私は無理だと思う。/[中略]「私は歯が痛い」という主観的命題は、どうやっても証明不可能だからだ。人はそれを聞いて言うだろう。「ああ、そうですか」と。/[中略] /では、かろうじて信じられる命題は何か? /「彼は歯が痛いらしい」/「彼女は歯が痛いようだ」/というのではどうだろう。(平田 1995 : 32-34)

これが「関係性」という「ラメラスケイプ」である。当然ながら、人間である俳優・女優には、それぞれの内面があり、感情があり、一般的に、心、と呼ばれるものを持っている。それは劇作家である平田も同様である。しかし、平田演劇においては、それらは巧妙に隠蔽される構造を持っている。そしてその上で、「関係性」という「ラメラスケイプ」を用いて、それらの存在を、観客の中で立ち上がらせる。これこそが平田演劇における「リアル」なのである。

上記のように、「初音ミク」と平田演劇には、構造に寄って支えられる「リアル」という共通項が発見された。そして、ここに、この2つの「ラメラスケイプ」に、もしも、互換性を見出すことができれば、「初音ミク」が「舞台上」において、その「同一性」・リアリティを保ったまま「演じる」ことが可能になるのではないか、という仮説を立ててみたい。

そして、この仮説を証明する事例として、以下に『THE END』に関するあるシーンについての渋谷とインタビュアーの言葉を挙げておく。以下の引用から、「関係性」の「ラメラスケイプ」が舞台上の「初音ミク」についても「リアル」を生成することができる、ということを示すことができるのである。

舞台はミクの部屋で、僕はその中にさらにつくられた家の中でタイプライターを打ちながら、同時進行で物語自体を書いているという設定にもなっています。ミクが歌詞を忘れてしまう場面では、ミクが伴奏している僕を見る。僕もミクを見て、目が合う。だけど何も起きない。それを確認して、ぼくはブースを出る。/[中略]

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

—ミクと渋谷さんの間にコミュニケーションが生まれた瞬間、所作が生まれた瞬間にミクに感情が生まれたように見え、人間性を感じました。(岡澤 2013 : 107)

これは、物語の中盤において、初めて、ミクと渋谷が視線を交差させ、そののちに渋谷が舞台上を後にするというシーンについて述べたものである。そして、インタビュアーは、その瞬間、「ミクに感情が生まれたように見え、人間性を感じ」たと、コメントしている。ここからわかるように、『THE END』という作品の中で唯一、このシーンにおいては、「ミク」と観客との間に「関係性」の「ラメラスケイプ」が生じ、そこに「初音ミク」の「リアル」が生成されたと考えられるのである。

こうした、「関係性」という構造を用いることによって、「初音ミク」は、その「同一性」を保ったまま、「演じる」ことが可能なのではないか。この「ラメラスケイプ」が、ネットという舞台から、演劇という舞台へ「初音ミク」を導く道標なのである。「彼女」がスポットライトを浴びる日は、そう遠くない。

### おわりに

ここでは本論文の流れについて整理するとともに、改めて本稿の「はじめに」で述べたテーマについて確認し、現時点での筆者の考えをまとめておく。

まず、第1章第1節では「初音ミク」を「キャラ」として捉えることを試みた。「キャラ」は、その「再帰性」「横断性」によってリアリティを獲得するという性質を持つ。よって、「初音ミク」は強いリアリティをもった「キャラ」であると言える。また、「彼女」はその本質に「欠如」と「空虚さ」を抱えており、この点から共感可能な「キャラ」と言えるのではないかという指摘も行った。そして、第2節では、「初音ミク」のリアリティを担保する条件を「同一性」と定義し、それを「彼女」が内包する「ラメラスケイプ」という構造に求めた。そこからさらに、「フレーム」の重層性という観点から、3次元空間における「初音ミク」のリアリティに関する仮説を立てた。

続く第2章では、「VOCALOID OPERA『THE

END』」について、第1章での考察をもとに分析を行った。その制作過程から、本作品における演劇的表現の希薄さを指摘し、観客による感想ブログの内容から、その「同一性」である「ラメラスケイプ」を欠いた形で描かれた「初音ミク」という観点で、作中の表現方法について考察を加えることで、より明確に「同一性」としての「ラメラスケイプ」について記述することを試みた。

第3章では、「初音ミク」のリアリティを支える「ラメラスケイプ」と、平田演劇におけるリアリティを支える「関係性」の「ラメラスケイプ」について、その類似性を指摘した。そして、『THE END』における1つのシーンについて、「関係性」の「ラメラスケイプ」の視点から考察を加えることで、その互換性を示し、VOCALOID演劇の可能性について検討を行った。

はじめに、本論文のテーマは「VOCALOIDによる演劇は可能か」という問題であると述べた。本論文における筆者の結論としては、「VOCALOID演劇は可能である」としたい。理由はすでに本文中で述べた通りだが、平田オリザの演劇論における「関係性」の「ラメラスケイプ」を用いれば、「初音ミク」が「舞台上」で「演じている」という状況は成立しうる、と考えられるためである。では、VOCALOID演劇が可能であるとすれば、何が言えるのか。最初に設定した問題のように、「一回性」の芸術である「演劇」はその形を変容させうるのか。この点に関しては、以下に平田の言葉を引用する。

おそらく演劇は、映画が登場するまでは、この「一回性」というものをさほど意識してこなかったのではなかったか。たしかに演劇は「いま、ここで」行われるものである。しかし、一回性というのは、「いま、ここで」の結果にすぎない。しかも作品そのものの属性でもない。／〔中略〕たしかにまったく同じ舞台などない。しかし「だから」価値があるとはいえないだろう。大事なことは「いま、ここで」出来事が起こることにあるのであって、それが他でもう二度と起こらないことなのかどうかは、この本質とは関係がないのだ。(平田 1995 : 88)



## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

少々拍子抜けしてしまう感はあるものの、この平田の論を採用するならば、VOCALOID演劇の成立は、「演劇」という芸術そのものの本質にはなんら影響を与えるものではないようだ。では、こうしたジャンルの成立は「演劇」に何をもたらすのか。それは、ありきたりな答えではあるのだが、「人間の再発見」というテーマではないだろうか、と筆者は考える。

「初音ミク」という空虚な受け皿は、人間からかけ離れた存在であるが、かけ離れているがゆえに、人間の本質を鋭く描き出す。「われ未だ生を知らず、いづくぞ死を知らんや」とかつて孔子が頭を悩ませたであろう問を、「彼女」たちは本質的にその存在に抱え込んでいるのである。また渋谷と佐々木敦は、対談の中で次のように述べている。

(渋谷) そうそう。不思議だったのは、初音ミクの声は非人間的にすると面白くない。例えばYCAMでevala君とPAのエンジニアとステージ上で声の定位やエフェクトを決めていた時に、一番感動するのは『これ人間の声みたいだね』ってなったときなわけ。

(佐々木) 人間からどんどん遠ざかっていくようなデジタルテクノロジーを使っていけばいくほど、逆説的に人間性や、人間とはなにか、という問いが立ち上がってくるということはあるよね。(宮越 2013: 括弧内筆者)

と述べている。このように、舞台上から人間を排除するかに思われる「初音ミク」が、逆に人間という存在について示唆を与える、ということが起きているのである。

以上を、本論文における筆者の結論として、筆を置くことにする。最後に、本論文執筆にあたっては、時間と紙面の関係で、非常に荒い論の展開となってしまったことを反省し、今後の課題としたい。いち「初音ミク」ファンとしては、今後の「彼女」の活躍に大いに期待しつつ、VOCALOID演劇に関する今後の展開を注視していきたいところである。

### 注

- 1) なお、ここでいう「リアル」とは、本来虚構の存在であるはずの、その「キャラ」が、確かにこの世界に存在しているという感覚のことを指している。
- 2) VOCALOIDという語は「ボーカル・アンドロイド」に由来している。
- 3) 斎藤 (2009) による。詳しくは後述。
- 4) mothy (悪ノP) による一連の楽曲作品および小説のシリーズ。VOCALOIDキャラクターを用いて、中性～近代ヨーロッパをモデルとした架空の世界の物語を描いている。
- 5) ひとしずくPと鈴ノ助を中心に制作された、一連の物語を描いた作品群。原案の小説を元に、VOCALOIDキャラクターを役柄に当て嵌めて楽曲を制作している。
- 6) ここにおいて「キャラ」の強度とは、数多くの物語世界を横断する、つまりどのような物語に登場したとしても、その「キャラ」である、と認識することが出来ること・その能力とでもいうべきものである。
- 7) 洪澤怜 (2014) 「初音ミクとは聖女ビッチである～魂がないから萌えるんです～将来の夢は初音ミク宣言」2013年5月26日 <http://blog.rayshibusawa.her.jp/?month=201305> (最終閲覧: 2014年1月8日)
- 8) ここでは、「初音ミク」を愛好する人々、という程度の意味で用いている。
- 9) なお「フレーム」については伊藤 (2005) による。詳しくは後述。
- 10) この図1・図2は、辻大介氏による2013年大阪大学講義『コミュニケーション社会学』のスライドを参考にした。
- 11) 「仮想現実とオペラの融合 『死とは』 葛藤する初音ミク描く」『読売新聞』西文化 2012/11/24土曜日・西部朝刊(19): 5。
- 12) これは東京公演のものである。
- 13) 「仮想現実とオペラの融合 『死とは』 葛藤する初音ミク描く」『読売新聞』西文化 2012/11/24土曜日・西部朝刊(19): 5。
- 14) 「初音ミク、オペラで舞う」『朝日新聞』2012/12/27木曜日・夕刊(3)、括弧内筆者。
- 15) 『VOCALOID OPERA “THE END”』p.40。
- 16) 畠中 (2013a: 50)
- 17) シブヤ大学×Bunkamuraコラボ授業「ボーカロイド・オペラから学ぶ ～オペラはいつも最先端～」
- 18) 中村剛士 (2014) 「ボーカロイド・オペラから学ぶ～オペラはいつも最先端～」2013年5月12日 <http://bluediary2jugem.jp/?eid=3235> (最終閲覧: 2014年1月8日)
- 19) 都まんじゅう (2013) 「初音ミクのオペラ『THE END』の観劇レポ&感想」2013年5月30日 <http://>

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

- ch.nicovideo.jp/maccha-iri/blomaga/ar244932 (最終閲覧: 2014年1月8日)
- 20) 洪澤怜 (2014) 「初音ミクオペラ『THE END』があまり面白くなかった件」2013年5月24日 <http://blog.rayshibusawa.her.jp/?eid=139> (最終閲覧: 2014年1月8日)
- 引用・参考文献一覧**
- 東浩紀 2001 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社.
- 東浩紀・笠井潔 2003 『動物化する世界の中で—全共闘以降の日本、ポストモダン以降の批評』集英社.
- 東浩紀 2007a 『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』講談社.
- 東浩紀・伊藤剛・神山健治・桜坂洋・新城カズマ・夏目房之介 2007b 『コンテンツの思想 マンガ・アニメ・ライトノベル』青土社.
- 石田美紀 2008 『「中の人」になる〈声もどき〉が可能にしたもの』『ユリイカ』40(15): 88-94.
- 井手口彰典 2008 「音楽萌え: その諸相と東方・初音ミク」『國文學』53(16): 42-51.
- 井手口彰典 2010 「現代的想像力と『声のキャラ』—初音ミクについて」『福祉社会学部論集』鹿児島国際大学福祉社会学部、29(2): 18-32.
- 伊藤剛 2005 『テヅカ・イズ・デッド: ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版.
- 内田伸一 2013 「プロデュース: 東市篤憲」『VOCALOID OPERA “THE END”』、60-61.
- 遠藤知巳 2003 「メディアの『現実』の多重生成、その現在形」石田・小川編 『クイズ文化の社会学』世界思想社、140-171.
- 大阪大学コミュニケーションデザイン・センター編 2010 『ロボット演劇』大阪大学出版.
- 大塚英志・東浩紀 2008 『リアルゆくえ おたく／オタクはどう生きるか』講談社.
- 岡澤浩太郎 2013 「渋谷慶一郎インタビュー」『美術手帖』65(980): 106-107.
- 小田切博 2010 『キャラクターとは何か』筑摩書房.
- 暮沢剛巳 2010 『キャラクター文化入門』NTT出版.
- 黒瀬陽平 2008 「キャラクターが、見ている—アニメ表現論序説」東浩紀・北田暁大編 『思想地図 (vol.1) 特集・日本』日本放送出版協会、429-463.
- 後藤遷也 2011 「初音ミク現象に予感する、クリエイティブの新しいあり方—超平面化した世界の超克の兆候」東京大学大学院人文社会系研究科・文学部美学芸術学研究室2011年度修士論文.
- 齋藤あきこ・神田川雙陽 2013 「対談/YKBOX+ 貞本義行」『VOCALOID OPERA “THE END”』、24-28.
- 斎藤環 2009 「ラメラスケイプ、あるいは『身体』の消失」東浩紀・北田暁大編 『思想地図 (vo4) 特集・想像力』日本放送出版協会、141-173.
- 斎藤環 2011 『双書Zero キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人』筑摩書房.
- 坂上秋成 2013 「『産出』と『終わり』の交差点—初音ミクの終焉・死なない子供・現代の『死』を抱きしめること」『VOCALOID OPERA “THE END”』『THE END』制作実行委員会.
- 佐々木渉 2008 「生みの親が語る初音ミクとアングラカルチャー」『ユリイカ』40(15).
- 柴那典 2013 「渋谷慶一郎インタビュー」『美術手帖』65(985).
- 渋谷慶一郎 2013 「ジェットコースターみたいなオペラにしようと思っていた」『アルテス』4.
- スタジオ・ハードデラックス編 2011 『ボーカロイド現象 新世紀コンテンツ産業の未来モデル』PHP研究所.
- 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』40(15).
- 千葉雅也 2013 「不安、中断の他者性、複数の別の死」『美術手帖』65(985).
- 塚田有那 2013 「映像: YKBOX」『VOCALOID OPERA “THE END”』『THE END』制作実行委員会.
- 中西理 2013 「平田メソッドは初音ミク!? 『関係性の演劇』から『ロボット演劇』へ」『ユリイカ』45(1).
- 中西理 2013 「平田オリザ／初音ミク／ロボット演劇」『シアターアーツ』55、晩成書房.
- 新見直 2011 「佐々木渉インタビュー」『SFマガジン』早川書房、52(8).
- 島中実 2013a 「音楽: 渋谷慶一郎」『VOCALOID OPERA “THE END”』『THE END』制作実行委員会.
- 島中実 2013b 「終わりの反復性から複数性へ」『美術手帖』65(985).
- 濱野智史 2008 『アーキテクチャの生態系—情報環境はいかに設計されてきたか』NTT出版.
- 濱野智史 2011 「初音ミク、その越境するキャラクター的身体について」『SFマガジン』早川書房、52(8).
- 菱田一仁 2011 「初音ミク存在論」『京都大学大学院教育学研究科附属臨床教育実践研究センター紀要』15.
- 広瀬正浩 2012 「初音ミクとの接触—“電子の歌姫”の身体と声の現前」『言語と表現—研究論集—』9、椋山女学院大学.
- 平田オリザ 1995 「平田オリザの仕事(1) 現代口語演劇のために」晩聲社.
- 平田オリザ 1997 「平田オリザの仕事(2) 都市に祝祭はいらない」晩聲社.

## 舞台上に降り立つ VOCALOID (川崎悠圭)

- 平田オリザ 1998『演劇入門』講談社.  
平田オリザ 2003『「リアル」だけが生き延びる』ウェイツ.  
平田オリザ 2004『演技と演出』講談社.  
平田オリザ 2013『地図を創る旅：青年団と私の履歴書』  
白水社.  
平田オリザ 2013『さようなら』『シアターアーツ』55、  
晩成書房.  
増田聡 2008a『初音ミクから遠く離れて』『ユリイカ』  
40(15).  
増田聡 2008b『データベース、パクリ、初音ミク』東  
浩紀・北田暁大編『思想地図〈vol.1〉特集・日本』  
日本放送出版協会.  
宮越祐生 2013『対談／渋谷慶一郎＋佐々木敦』  
『VOCALOID OPERA “THE END”』『THE  
END』制作実行委員会.  
宮越祐生 2013『対談：東市篤憲＋伊藤博之』『VOCALOID  
OPERA “THE END”』『THE END』制作実行委員会.  
宮本大人 2003『漫画においてキャラクターが『立つ』  
とはどういうことか』『日本児童文学』49(2).  
山野雄大 2013『『THE END』—ボーカロイド・オペラ  
を自ら越えてゆく挑戦の豊饒』『シアターアーツ』  
55、晩成書房.  
四方田犬彦 2006『「かわいい」論』筑摩書房.

(かわさき ゆか

大阪大学文学部日文学専修2013年度卒業生)