論文

歌詞が映すボーカロイド人気曲の今：非人間性のその先へ

Mapping the Evolution of Vocaloid Hit Songs through Lyrics: Beyond Nonhumanness

黄　偉晶*

要　旨

ボーカロイド曲は、日本のポピュラー音楽において重要な位置を占めるまでに成長してきた。先行研究では、ボーカロイドには人間ではないバーチャルシンガーの歌唱によって成立する楽曲が多く、またその楽曲の歌唱難易度が人間の能力を超えているというボーカロイド曲の「非人間性」について論じられることが多かった。本稿では 2007 年から 2023 年までに発表された、ニコニコ動画におけるボーカロイド人気曲 487 曲を対象に、トピックモデリングを用いてボーカロイド曲の歌詞の時系列的な変遷、及び派生創作に好まれる主題の特徴を検証した。その結果、非人間的な歌声の可能性やボーカロイドのキャラクター性が強調されるような曲が減少する一方、非人間的な文脈から距離を取った曲が増加傾向にあることが見られた。また、解釈不要で音韻を堪能できる曲と、多様な解釈を許容しうる曲、定型表現や対話的な構造によってミームしやすい曲が、派生創作においてより活発に消費されていることが示された。ニコニコ動画におけるボーカロイド人気曲は、2010 年代中盤以降、非人間性という特殊な文脈を超えて、より開かれた環境において多様化・一般化してきたと示唆される。こうした変容は、特定の文脈に依存せずに柔軟に再文脈化しやすい曲がシーンに継続的に出現し、かつ派生創作に支持されている傾向と整合的である。

ABSTRACT

Vocaloid songs have come to occupy a significant position in Japanese popular music. Previous literature has frequently focused on the nonhumanness of Vocaloid songs, that is, they tend to make sense only when sung by nonhuman virtual singers and tend to be too technically demanding for humans to perform. This paper analyzes 487 Vocaloid hit songs on Niconico Douga from 2007 to 2023, employing topic modeling to examine chronological changes in lyrics and characteristics of themes preferred in derivative creations. Key findings include: there is a decline in songs emphasizing the potential of non-human singing voices or Vocaloid characters, while songs that are not based on the unique characteristics of Vocaloid have become more prominent in Niconico's recent hit charts. In addition, songs that can be enjoyed without requiring full contextual interpretation, songs that allow for open interpretations across diverse contexts, and songs that facilitate memeification through formulaic or dialogic structures tend to be consumed more actively in derivative creative practices. These findings suggest that since the mid-2010s, Vocaloid hit songs on Niconico have increasingly extended beyond the specific framing of non-humanity and have diversified and generalized within a more open cultural environment. This tendency aligns with the result that songs which can be flexibly recontextualized without strong dependence on their original context continue to appear within the scene and are more likely to foster derivative works.

* Weijing HUANG

1. はじめに

ボーカロイド（Vocaloid）は、広義には歌声合成ソフトウェアで生み出されたキャラクターと作品群の総称である。本稿ではこの定義と直結する重要な側面、すなわち①ソフトウェアとしてのボーカロイド製品、②製品に付随するキャラクター、③創作者と④生み出された曲のうち、このカルチャーにおいて主要な文化的表象体である「曲」に焦点をあてる。

ボーカロイド曲に関して先行研究で提示されている知見は二つある。まず、人気曲は「非人間（non-human）的」という特徴を持っている点である。ボーカロイドは人間のような感情を持たず、「これは歌えない」という生身の制約も受けないため、高速や高音といった極端に難しい曲や、人造人間を絡むサイエンスフィクション的な物語が多い傾向にある（柴 2014、中村 2017）。次に、オリジナル曲を基に新たな作品が制作される「派生創作」の実践が頻繁に行われ、特に二次的な派生創作から三次、四次へと連鎖的に展開する「N 次創作」の現象が発生している点である（後藤 2011、濱野 2012）。

一方、先行研究は主に初音ミク発売後の数年間に集中している。また、概観的に N 次創作のネットワークが構築されていることが示されているが、派生創作が集中する曲の特徴や、オリジナル曲の派生創作における利用のされ方について、詳細は明確にされていない。

これらの不足点を踏まえ、本稿は2007年から2023年までのニコニコ動画における人気曲を対象に、さらに歌詞という具体性のあるテキストを切り口に、ボーカロイドヒットチャートの特徴と変容を考察する。

2. 先行研究

人気曲の歌詞は、それを生み出したコミュニティや世代の価値観や言語の感性を反映している文化的産物（見田 1978）として、長らく研究されてきた。近年では自然言語処理技術の発達により量的手法が台頭し、トピックモデリングを用いた人気曲の歌詞研究も見られる（Jo ら 2023）。

ボーカロイド歌詞に関わる数少ない分析として、佐々木ら（2013）は人気曲の音符や発音単位の持続時間を測定した。彼らはボーカロイド曲の「広い音域、速いテンポ、早口」といった非人間的な特徴を指摘したが、歌詞の内容分析は実施していない。また中井ら（2022）は、2021 年10月のDAMカラオケランキングにおけるボーカロイドと J-POP のトップ 10 曲の歌詞を分析し、各品詞の頻出語を比較した。その結果、ボーカロイド曲に感動詞と名詞が多く、助動詞と動詞が少ないことが判明し、メッセージ性と共感を重視する J-POP に比べリズムと音韻を強調していると分析した。彼らはこの傾向を歌い手が人間ではないことと関連づけ、ボーカロイド曲が音韻やリズムを重視する背景にその「非人間性」があると示唆した。

3. 研究課題

先行研究ではボーカロイド人気曲がリズムと音韻を強調する特徴が強いと検証されたが、時系列に見てその強度に変化があるのかは、まだ明らかになっていない。よって、本稿の第一の問いは、ボーカロイド人気曲は時間とともにどのように変化しているのか？とする。これは、歌詞研究で最も頻繁に行われるトピックと時間の関連性の分析をボーカロイドで検証することである。

次に、前述の通り先行研究は N 次創作の現象について俯瞰的に分析を重ねてきたが、詳細な作品までは追えていない。シーンの最も重要な特徴ともいえる N 次創作の議論を、歌詞という切口から膨らませるべく、本稿では人気曲のトピックと派生創作の関連性を読み解く試みも行う。よって、本稿の第二の問いは、どのような曲が派生創作に好まれる傾向にあるのか、とする。

4. データと方法

歌詞の全体像とその傾向を客観的に捉える目的から、本稿はトピックモデリングを用いる。分析対象は、初音ミクが発売された 2007 年から 2023 年までニコニコ動画上で「VOCALOID」タグが付けられた動画とし、データの信頼性、及び本稿で用いるすべてのデータの取得時点を統一する観点から、2024 年 1 月末時点の累計再生数に基づき各年の上位 30 作品を抽出した。近年では YouTube などグローバルな動画サイトの影響力が増しているが、その人気は多くの場合ニコニコ動画にも波及しており、プラットフォーム間に人気の連動が見られる。[1] そのため、ニコニコ動画のランキングは現在でもボーカロイド人気曲の傾向を把握するのに有効だと考えられる。また、ニコニコ動画では再生数のほか、コメ

ント数やマイリスト数などの指標も存在するが、後者はログインの有無やリアクションする動機の強弱に左右されるため、前提を揃えて視聴規模を比較するには再生数が適していると考える。さらに、ボーカロイド曲に「伝説入り」(百万再生達成)や「神話入り」(一千万再生達成)などのタグが一般的に使われている点から、再生数を軸にした評価体系が愛好者の間で定着しているといえる。上記の理由から、人気曲の選定をニコニコ動画における再生数順に準じ、該当する 510 曲から既存曲のカバーや日本語歌詞のない曲など、本稿の分析対象として適切でない曲を除いた 487 曲を対象とした。歌詞は、ボーカロイド最大のデータベース「初音ミク Wiki」を参照した。

歌詞と投稿年度及び派生創作数の関係を検証するため、本稿はメタデータの導入が可能な構造トピックモデル(Structural Topic Model、STM)を採用する。トピックモデルは、文書内の単語の共起パターンに基づき潜在的な語彙のまとまり(トピック)を推定する確率的生成モデルである。STM はその拡張的手法であり、文書に付随する外部変数(メタデータ)を導入できるため、従来のモデルでは困難であった、属性変数とトピック構成比との関係を定量的に推定することが可能となる。本稿は長期的な傾向の把握という前提で、トピック k に対する文書 d のトピック構成比を規定する線形予測子 $\eta_{d,k}$ を、以下の文書属性を用いてモデル化した:

$$\eta_{d,k} = \gamma_{0,k} + \gamma_{1,k}\mathrm{Year}_d + \gamma_{2,k}\mathrm{Parody}_d + \delta_k^{\mathrm{T}}\mathrm{Z}_d$$

モデルには、主たる関心変数である投稿年(Year)と派生創作数[2](Parody)に加え、頑健性を高めるため「歌声に初音ミクを用いているか否かのダミー変数」及び「投稿者の通算ランクイン回数」を制御変数ベクトル Z_d として設定している。

データは次のように処理した。各歌詞から重複する節を削除した後、出現頻度 5 回以上のトークン(テキスト解析の最小単位)2745 個を確認し、表記揺れは最頻の表記に統一した。さらに STM の試行を重ね、ストップワード(文法的に必要だが内容分析に寄与しない単語)とカスタム単語(辞書に収録されていない固有表現)の精度を向上させ、最終的に得られたトークンのうち 2 曲以上に出現した名詞を分析対象とした。

分析対象を名詞のみにする理由は二つある。まずは名詞に絞ることでトピックの一貫性が向上することが報告されている(Martin ら 2015)。また、太宰治の『人間失格』に悲劇名詞と喜劇名詞があるように、文芸作品では名詞そのものが形容詞や動詞から切り離されても情緒と雰囲気が内在していると考える。本稿は全品詞と名詞のみを比較検証し、後者の方がより高い精度を示したため[3]、名詞のみを分析対象にした。

これらのプロセスを踏まえ、トピックの排他性、意味的一貫性とモデルの安定性[4]を基準にトピック数を 30 に設定した。各トピックにおける確率の高いキーワードと関連性の高い曲の歌詞を照合し、語彙と内容の特徴を踏まえてトピックの特徴付けを行った。歌詞の解釈にあたっては音楽サイトや新聞記事などオンライン上で一般的に流通している考察を参照した。

関連性の高い曲は、以下の 3 つの基準を用いている:①トピックに対する所属確率が最も高い 15 曲。これはモデル解釈の標準的手法である(Roberts ら 2019)。②トピックのキーワードと一致度が最も高い 10 曲も併せて参照する。トピックモデルとキーワード・マッチングの組み合わせにより抽出の精度が向上することは、先行研究で検証されている(Pushpa Rani ら 2024)。③派生創作数と正の関連が見られるトピックに関しては、派生創作の多い作品ほどその主題が強く現れると考えられるため、派生創作数 750 件以上(全 487 曲中の上位 33%)を基準とした。

5. トピックモデリングの結果

投稿年と有意な関連を示したトピックは 4 つである。トピック 26(ランデブー、ポップ、タイト、マジック)とトピック 28(ハッピーエンド、無意味、泣き言、お願い、マニア)は正の関連、トピック 9(夜明け、朝焼け、始まり、温もり)とトピック 13(この世、向こう、こだま、泣き声)は負の関連を示した(**図 1**)。

派生創作数とトピックの関連については、トピック 1(ダーリン、嘘つき、わがまま、メリーゴーランド)、トピック 18(みんな、お互い、当たり前、気持ち)と前述のトピック 26 は正の関連を示した(**図 2**)。STM の推計結果は**表 1** に示す。

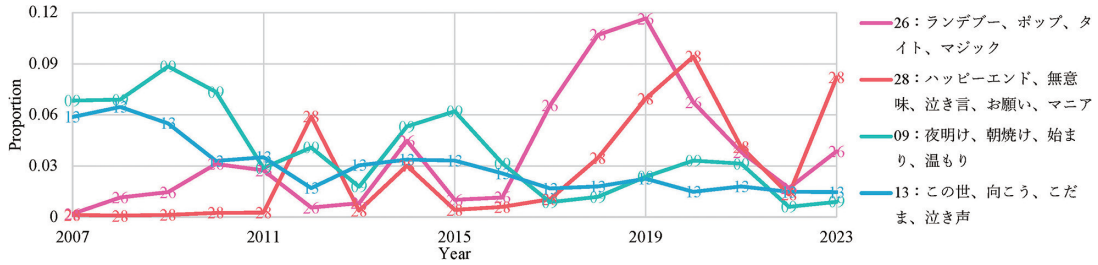

図１　投稿年と有意な関連を示すトピックの予測構成比

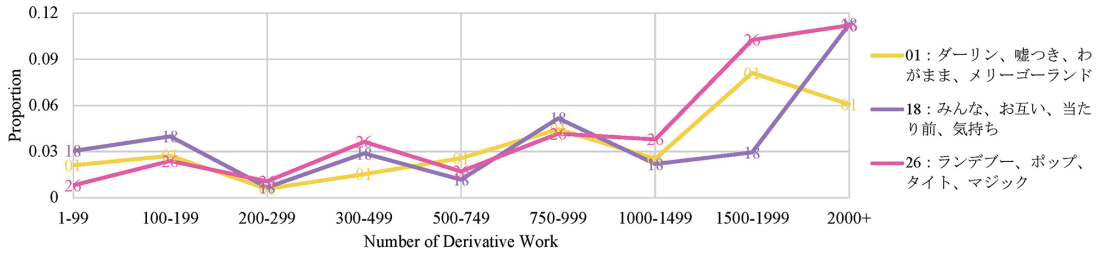

図２　派生創作数と正の関連を示すトピックの予測構成比

表１　投稿年・派生創作数とトピック構成比の関連の推計結果

トピック	メタデータ	推定係数	標準誤差	95%信頼区間	P値
26	投稿年	0.00316	0.00133	[0.00055, 0.00577]	.018 *
28		0.00449	0.00128	[0.00198, 0.00700]	<.001 ***
9		−0.00307	0.00115	[−0.00532, −0.00082]	.007 **
13		−0.00207	0.00051	[−0.00307, −0.00107]	<.001 ***
1	派生創作数（100作品単位）	0.00242	0.00114	[0.00019, 0.00465]	.035 *
18		0.00247	0.00121	[0.00010, 0.00484]	.041 *
26		0.00272	0.00119	[0.00039, 0.00505]	.022 *

注：*p<.05、**p<.01、***p<.001。派生創作数は係数の可読性を高めるため、100 作品単位で調整している。

6. 結果の検討

(1) トピックの時系列的な消長

① 外来語を用いた音韻的遊びの増加

トピック 26（ランデブー、ポップ、タイト、マジック）は投稿年及び派生創作数と正の関連を示す。「ランデブー」（会う約束を表すフランス語）、「ポップ」（明るくて楽しい）、「タイト」（ぴったりとフィットする）と「マジック」は、快活な出逢いを想起させる軽快な語感をもつ語彙群で、すべて外来語という点が特徴的である。関連曲の歌詞を読み通すと、これらの外来語が音韻的に近い語と並列して用いられるケースが非常に多く、関連曲の 95% にその傾向が確認された（トピック単語をアンダーラインで、特徴を反映した箇所は太字で強調した）：

Light Up したオーロラ色の街は
好き！雪！本気 Magic（マジック）
Mitchie M（2014）「好き！雪！本気マジック」

「嫌になるならなあなあに済ませて」
無い　無い　無い
……
「ここから動けない」を仕舞うの
タイト　タイト　タイト

……
嫌になるからなあなあに済ませて
バイ　バイ　バイ
柊キライ（2020）「メビウス」

これらの曲は意味内容だけでなく、語の響きから生じる雰囲気も重視されており、ポップな外来語が繰り返し用いられる傾向が見られる。この傾向から、トピック 26 を「外来語を用いた音韻的遊び」として解釈できよう。

トピック 26 は中井らが 2021 年のカラオケランキングにおけるボーカロイド人気曲で指摘した音韻とリズムの強調という特徴と一致している。中井らはこの特徴をボーカロイドの無機質さに起因するものとし、すなわち歌手の非人間性により作詞者が言葉の特徴に集中することが可能だと考察した。しかし、この特性はボーカロイドを用いた曲に必然的に伴うものであり、トピック 26 の人気の増加を説明できない。加えて、人気曲は消費の度合いを反映した結果であり、その歌詞が作詞者の意図を直接反映しているとは限らないため、トピック 26 の流行を消費の観点から探りたい。

トピック 26 は TikTok が日本でサービス開始した 2017 年から急増している。この傾向は、外来語の繰り返しによるリズム感のある押韻が数十秒で視聴者の注意を引くショート動画と親和性が高い点と関連していると考えられる。実際、2017 年以降に公開された関連曲 13 曲のうち、85% が TikTok 上で千件以上の関連投稿を有し、54% で百万回以上再生された派生動画が見られた。[5] その代表的な事例が「グッバイ宣言」である。従来、ボーカロイド曲は発信及び人気の蓄積がすべてニコニコ動画内で完結するのに対し、「グッバイ宣言」は TikTok の派生創作者によって振付されたフィンガーダンス動画が人気の火付け役になっている。様々な TikTok ユーザーから投稿される「グッバイ宣言」は基本的に 15 秒の短尺で、曲のクライマックスにあたる以下の歌詞が歌唱される部分で構成される：

引きこもり　絶対 ジャスティス
俺の私だけの　折の中で
聴き殺してランデブー
俺の私の音が　キミに染まるまで
引きこもり　絶対 ジャスティス
俺の私だけの　折の中で
聴き殺してランデブー
俺の私の音を　キミが包むだけ
Chinozo（2020）「グッバイ宣言」

この歌詞には外来語が随所に散見されるほか、「引きこもり」と「聴き殺して」、「ジャスティス」と「ランデブー」といったリズムと響きの反復がフレーズ間で見られ、さらにほぼ同一の節が連続で用いられ、まさにショート動画に求める「短時間で耳に残るインパクトフルな歌詞、重複的なフレーズ、踊りやすいリズム」（都築 2021）という特徴を反映している。この特徴は非人間的な歌手に特有のものではなく、実際、「グッバイ宣言」の TikTok 投稿では、ユーザー自身によるカバー音源が使用されるものも頻繁に見られる。10 代の若者がこの繰り返すリズミカルな響きにあわせて歌いながら、決まったフィンガーダンスをする――ショート動画の非常に忙しい視覚にあわせて流れる同曲は、歌詞そのものの意味よりも、2 フレーズだけを切り取っても映える律動感と踊りを合わせやすい構成が強調されていると思われる。このように、トピック 26 が時間と派生創作と正の関連を示すのは、歌手の非人間性というよりも、解釈不要で堪能できる音韻的特徴がショート動画と親和的である点と関係していると考えられる。

② 好ましくない現状への反発の上昇

増加傾向にあるもう一つのトピックは 28（ハッピーエンド、無意味、泣き言、お願い、マニア）である。否定的な感情を示す語彙「無意味」（価値のない様）、「泣き言」（苦しみを嘆く）と、期待を連想させる語彙「ハッピーエンド」と「お願い」（懇願する）が共起することで、現状への違和感とそこからの脱却志向が読み取れる。関連曲には、夢が閉ざされる状況への足掻きを描いた「ウミユリ海底譚」（2014：歌詞の例としては「ハッピーエンドなんて逆らってしまってよ」）や、交通渋滞のメタファーで人間関係の摩擦を表現する「トラフィック・ジャム」（2019：「無意味な人生既に袋小路」）といった、現状に対する反発的態度を示す曲が全体の 87% を占める。とりわけ個別の主題として最も高い割合（35%）を占めるのがデジタル社会の在り方に対して批評的な視点を示した作品群である。

例えば「ありふれたせかいせいふく」は監視社会によるアイデンティティの喪失を示唆しており、「メ

リーバッドエンド」と「人マニア」はソーシャルメディア上の匿名的な誹謗中傷を取り上げている：

四六時中 監視される日がくるの
……
いつか いつか 名前も忘れて
仲間になったらハッピーエンド？
仲間はずれはどこへ行こう
血まみれになったパスポート
ピノキオピー（2012）「ありふれたせかいせいふく」

嫌いを 100 と 40 字
カギ付きの心　言葉のナイフ
泣き言で着飾って
お化粧は大層綺麗だろうな
まふまふ（2018）「メリーバッドエンド」

あ…**消した。環境の為に。**
X（ツイッター）**だけの“人マニア”**
原口沙輔（2023）「人マニア」

「現状への反発」的なトピックが時間と正の関連を示すことは、近年指摘されている若者の心理的ストレスの増加と一定の関連を持つ可能性がある。[6] 中でもデジタル社会への問いが顕著に現れる背景には、ネット発の文化としてのボーカロイドが社会全体のデジタル化と密に関わっている点が考えられる。ボーカロイドの歴史を見ると、初音ミクの発売時期（2007年）は、ニコニコ動画、YouTube、pixiv、X（元 Twitter）といった今日のメディア環境を形成してきた主なオンラインサービスが日本でローンチされた時期と重なる。ボーカロイド愛好者はこれらのプラットフォームを横断しながら、コンテンツを発信し、視聴し、コミュニケーションを重ねてきた。また、トピック 26 で述べた TikTok のようなショート動画サイトでも、ボーカロイド曲は不特定多数のユーザー生成コンテンツの BGM として使われることで、新たな拡散のされ方が見られる。いわばボーカロイドは、デジタルメディア環境の発展と歩調を合わせながら、テクノロジーを介したコミュニケーションと密に結びついて成長してきた。ソーシャルメディアを始めとするデジタルサービスが日常生活に浸透する中、そうしたコミュニケーションの摩擦が歌詞における切実な主題として、より高い人気を集めるようになったと推察される。

③ 「始まりへの期待」の沈静

他方、トピック 9（夜明け、朝焼け、始まり、温もり）は時間の経過とともに減少傾向にある。「夜明け」、「朝焼け」、「始まり」がいずれも幕開けを示しており、加えて「温もり」が共起することで、これから始まる物事への期待を連想させる。実際、関連曲では、決心して現実に立ち向かおうとする「ブラック★ロックシューター」（2008：「今から始まるの、わたしの物語」）や未来へ向かう勇気を描いた曲「Surges」（2021：「夜明けを僕たちは越えてゆけ」）といった、始まりへの期待を込めた曲が、全体の 63% を占める。

とりわけ、関連性上位に位置する「天楽」と「初音ミクの激唱」はその代表例である。「天樂」は新天地を開拓するように鼓舞する曲で、歌詞に「音を打ち鳴らす」というメタファーを多用し、動画にギターを手に歌うボーカロイドキャラクターが描かれていることから、ボーカロイドで音楽表現を拡張する意気込みが読み取れる。「初音ミクの激唱」もまたボーカロイド視点から語られる歌詞で、ユーザーに愛され、歌を与えられ、新しいメロディーの織り出しに携わる初音ミクの喜びを表現している：

何故　歩き出さないの？
何故　創り上げないの？
そうして何も始まらないまま
朽くちて腐り行く人を　屍を　超えて
……
朝焼けが追いつく前に
ぐしゃぐしゃに割れた音で構わない
天樂を
ゆうゆ（2009）「天樂」

Voc.（ボク）たちは生まれ気づいた
Voc.（ボク）たちのことを人の真似事と知っても
変わらず　名前を呼び続け
そして　愛してくれるヒトがいる事実に
だから **Voc.（ボク）たちは歌を紡ぎ出す**
たった一人でも**新しい歌の**
誕生喜び温かい　言葉
与え　返す　ヒト　いてくれる限り
GAiA・cosMo@暴走 P（2010）「初音ミクの激唱」

「始まりへの期待」は時間と負の関連が見られるが、未来への希望や決意を表現した曲がヒットチャートから姿を消したわけではなく（例えば「Surges」が2021年に発表されている）、近年ボーカロイドシーンの音楽性の多様化（曽我美2022）により、突出した主題ではなくなったと推察される。一方、「天樂」と「初音ミクの激唱」のような、新興テクノロジーであったボーカロイドがもたらす新たな創造性への興奮を表す曲は、初期に集中しており、技術の成熟とボーカロイド音楽の大衆化に伴い、次第に減少していったと考えられる。ボーカロイドが革新的な現象から日常的な存在へと変化する中で、「非人間的な何か」から発する歌声が馴染みのあるものとなり、その音の可能性を前面に据えた曲が相対的に目立たなくなったと推測される。

④　空間的・時間的に遠い世界観の減少

トピック13（この世、向こう、こだま、泣き声）は時間と負の関連を示している。「この世」（過去、未来または死後の世界に対する現世）、「向こう」（現時点から離れた場所または時間）と「こだま」（山や谷で反響する音）が共起することから、時空的な隔たりと関連するトピックだと考えられる。関連曲では、ボーカロイドが千年後から創作者を偲ぶ「千年の独奏歌」（2008：「色あせたギターを片手に　響くこだまに踊る」）や、異空間を巡る少年少女の物語「ヘッドフォンアクター」（2011：「ただ一人目指すのは逆方向　あの丘の向こうへと」）など、空間的あるいは時間的に遠い世界観を表現している曲が全体の71%を占める。特に関連曲に3曲も上位に上がっているmothyによる中世物語風の作品群「悪ノシリーズ」は、その典型例である：

暴君王女が恋するは　**海の向こうの青い人**
だけども彼は隣国の　**緑の女**にひとめぼれ
嫉妬に狂った王女様　ある日大臣を呼び出して
静かな声で言いました
「**緑の国**を滅ぼしなさい」
mothy（2008）「悪ノ娘」

彼女の名前はバニカ・コンチータ
かつてこの世の美食を極めた
その果てに彼女が求めたのは
究極にして至高の悪食
mothy（2009）「悪食娘コンチータ」

「悪ノシリーズ」は中世欧州と連想される架空世界を舞台に、ボーカロイドが王女や召使などの役を演じる群像劇である。同シリーズはメディアミックス展開の先駆的な成功例として知られており、その人気の要因として、歌詞に「青い人」や「緑の女」といったボーカロイドのイメージカラーを象徴的に用い、キャラクター性を物語へ織り込んでいる点が挙げられる。

空間的・時間的に遠い世界観を持つ関連曲15曲のうち、87%が2015年までに公開されている。こうした主題が近年少なくなったことは、2010年代中盤以降ボーカロイド曲がYouTubeやTikTokでも広く聴かれ、非ボーカロイド曲との境界が曖昧になりつつあった状況（Flat 2020）と重なる。トピック26のような音韻的遊びの曲や、トピック28のような現代的な感情や社会性を扱う曲が人気を獲得する中で相対的にヒットチャートから後退した可能性がある。とりわけ、悪ノシリーズのようなボーカロイドキャラクターを主人公にする物語の後退は、「脱ボーカロイドキャラクター化」の一側面を示唆していると思われる。これら「遠い世界観」の作品群に着目すると、「千年の独奏歌」や悪ノシリーズのようなボーカロイドキャラクターを軸とする曲が2009年までに集中する一方、2011年頃以降は「ヘッドフォンアクター」のような、創作者独自設定のオリジナルキャラクターを主役とする曲の比重が高まっている。すなわち、トピック13はその流行期において、既に「脱ボーカロイドキャラクター化」のプロセスを内包していたと見られる。さらに、トピック13が沈静化した2015年以降のヒットチャートでは、『#コンパス 戦闘摂理解析システム』（2016–2018年：各年2–4曲ランクイン）や『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』（2020–2023年：各年4–7曲）といったゲームのオリジナルキャラクターへの書き下ろし曲が台頭し、同時に特定のキャラクターを前提としない歌詞を特徴とするMARETU（2015年以降11曲）やバルーン（2016年以降6曲）のような創作者もチャート上位に定着する。こうした人気曲におけるキャラクターの在り方の多様化は、ボーカロイドがキャラクター性を前面に出す存在というよりも、様々な他者の物語や感情を表現できる存在へと、そのナラティブ上の役割を拡張していることを示している。

(2) 派生創作の多いトピックの特徴

派生創作数と正の関連を持つトピックとして、前述したトピック 26「音韻的遊び」のほかに、トピック 1 とトピック 18 は言語の意味的な側面から派生創作に好まれる事例を提供している。両トピックは年と有意な関連が見られないものの、期間を通じて一定の規模を示しており、シーンにおいて継続的に見られる表現様式だと考えられる。[7]

① 絡み合う愛の葛藤

トピック 1（ダーリン、嘘つき、わがまま、メリーゴーランド）は、「ダーリン」（夫婦や恋人同士で呼びかける語）、「嘘つき」、「わがまま」、「メリーゴーランド」（物事が堂々巡りする様子の比喩）から、親密な相手に自分勝手な嘘をついたりつかれたり、葛藤から抜け出せない感情状態が連想される。関連曲の 73% はこのような絡み合う愛の葛藤を描いている。例えば、相手に一途の愛を強請る「LUVORATORRRRRY!」や、執着する相手に嘘をつかれた少女の愛憎を描いた「被害妄想携帯女子（笑）」が挙げられる：

嘘つきな唇で もっとあたしを騙してみせてよ
君じゃなきゃヤダなんて
ワガママももっと言わせて？
……
欲しいのは I だけに向けた「愛」
強がってばっかなの my mind
ほんとは気付いてんでしょ？ my Daring
れをる・ギガ (2014)「LUVORATORRRRRY!」

恋心さえ踏みつぶして
遊んだ あの時の私も———
好きだった 憧れてた
『なのになんで？』
……
Re;Re;「本当の嘘つきはどこの誰だろうね？」
スズム・ギガ (2014)「被害妄想携帯女子（笑）」

トピック 1 は派生創作数と正の関連を示すため、その傾向と関連しうる要素を関連曲の派生創作の実態から検討したい。ボーカロイド曲の派生創作では一般的に「歌ってみた」が最も多い中[8]、トピック 1 のほとんどは、派生創作に「MMD」（MikuMikuDance、キャラクターのモデルを用いた 3D アニメーション）が最も頻繁に用いられる点が特徴的である。例えば、「LUVORATORRRRRY!」は派生創作 1788 件中 1467 件、「被害妄想携帯女子（笑）」は 917 件中 453 件が MMD 作品である。次に、オリジナル曲から MMD までの展開を見ると、前者は原曲では視覚的な動きが最小限であったが、踊り手のぶらっくすわんが振付を考案し、「踊ってみた」を投稿した。その後 MMD 製作者の RareMetal がゲーム『アイドルマスター』のモデルを用いてその振付を再現し、モーションを配布した。同様に後者も、元々手のシルエットを映したシンプルな動画であったが、ダンスユニットの牛泥棒が「踊ってみた」を投稿し、MMD 製作者の moka がその振付をゲーム『艦隊これくしょん』のモデルでトレスし、データを配布した。RareMetal と moka による MMD モーションはそれぞれ 800 件以上の派生創作を生み出し、後続の広がりにおいて重要な役割を果たしている。楽曲から「踊ってみた」、音楽・振付・流用可能な 3DCG 素材がすべて揃った MMD、そしてさらなる派生創作へ——この展開は、まさにボーカロイド特徴的な N 次創作を示している。

トピック 1 の派生創作に見られる MMD では、使用されるモデルはほとんどの場合初音ミクではなく、ゲーム・アニメ・漫画など他作品のキャラクターである点が重要な特徴である。同一の曲・振付・3DCG モーションを用いた動画が多数投稿される中、各 MMD の個性を際立たせているのは、キャラクターの選定、歌詞に応じた配置、及びそれらに即した視覚的構成である。例えば、「LUVORATORRRRRY!」の MMD の中で最も再生数の高い「【MMD 刀剣乱舞】11 人で LUVORATORRRRRY!」（2015）では、音源には「歌ってみた」版が使われ、映像にはゲーム『刀剣乱舞』のキャラクターが用いられ、聴覚的にも視覚的にもボーカロイド要素が不在な派生創作である。同作品は刀剣乱舞のキャラクターとそこから生まれるドラマ性が中心に据えられており、歌い分けに応じたキャラクター配置によって、誰が誰と共に、誰に向けて歌っているのかといった関係性が視覚的に構築されている。[9]

「LUVORATORRRRRY!」の歌詞は一途な愛を求めるような内容だが、その訴えの相手が恋人や相棒、ゲームプレイヤーなど、様々想像がありうる。もちろんリズム等の音楽的魅力も重要だが、このような抽象すぎず特殊すぎず、情動的な雰囲気に繋がりやすい主題が様々な文脈と接続しやすい点が、派生創作

の多さに寄与していると推測される。これらの派生創作では、ボーカロイド曲が他作品のキャラクターの魅力を引き立て、キャラクターを巡る物語に視聴者が感情移入するためのBGMとして機能しており、共通の関心を持つ視聴者間での共感を促している。このようなボーカロイド曲の使われ方が、コミュニケーションにおける再文脈化（Recontextualization）、すなわちある文脈から別の文脈への動的な置き直しと変容（Linell 1998）として捉えることができる。同一の曲が異なる表現形式へと流用される中、視覚的な振付や他作品のキャラクターといった要素が加わることで、曲自体に新たな意味が付与され、新たな文脈において受容が生み出されている。

② リスナーとボーカル（同士）の呼応

最後に、トピック18（みんな、お互い、当たり前、気持ち）もまた異なった側面からボーカロイド曲の再文脈化を反映している。『デジタル大辞泉』では「みんな」が「多くの人々に呼びかける語」と、「お互い」が「相対する関係にある二者」と定義されているように、当トピックは話者と聴き手、あるいは登場人物同士の対話性と関係性を前提とする傾向があるように思われる。実際、視聴者への呼びかけを繰り返す「こちら、幸福安心委員会です。」や、創作者とボーカロイドが掛け合い、音楽を志す視聴者を鼓舞する「ロキ」、デュエットのボーカルで兄弟の喧嘩風景を表現する「おこちゃま戦争」といった例に見られるよう、関連曲の75%ではメタ的な視聴者への話しかけや、ボーカル同士の歌い合いが確認される：

どうして　みんなが　幸せなの？
……
ハイハーイ！
さあさあ、みなさん　教えてあげまーす！
……
えー、みなさんが　幸福なのは…
義務なんです。
幸せですか？義務ですよ？
果たしてますか？
鳥居羊・うたたP（2012）「こちら、幸福安心委員会です。」

さあ 日進月歩
いい曲書いてる？動員ふえてる？
……
Boys be ambitious…**《はいはい》**
like this old man**《え？》**
……
死ぬんじゃねぇぞ お互いにな‼
みきとP（2018）「ロキ」

昔々のそのまた昔とある貴族の仲良しな兄弟（以下略称）**ry**
「ちゃんとやれ！」
……
さぁさぁみなさんお手を拝借
……
当然です見てみな由緒はガチ勢
ハイ論破**ハイ**論破**ハイ**論破　もらってくぜ
Vサイン（v ^ ―゜）♪（**イェイ！**）
れをる・ギガ（2013）「おこちゃま戦争」

トピック18が派生創作数と正の関連を示す背景を捉えるため、代表曲の派生創作から考察する。「ロキ」の派生創作では、あらきとnqrseや、まふまふとそらるといった二人組の人気歌い手によるカバーが再生数上位に並んでおり、コメントでも「神コンビ」といったコラボレーションを称賛する声が散見される。続けて「おこちゃま戦争」は、歌い手コンビ以外、アニメ『銀魂』や『おそ松さん』といった他ジャンルのキャラクター同士で再解釈するカバーも目立つ。これらの派生創作は、ボーカルの掛け合いを他作品のキャラクターに重ねることで、原作にない「ありそうな日常」を描き出している。このようなミーム化の傾向は「こちら、幸福安心委員会です。」にさらに顕著に表れている。同曲の人気派生創作では歌詞を「お客様は神様です」や「働くのは義務なんです」と改編し、接客業の心得やサラリーマンの心情を風刺的に描く曲に変貌させている。

このような派生創作において、歌詞の意味内容に加え、「誰」が歌っているかも受容において重要視されているようだ。デュエット曲では、特定のコンビが掛け合いの構造に配置されることで、歌詞の割当や声の重なりを通じて、その関係性への想像が掻き立てられる。他方「こちら、幸福安心委員会です。」のようなメッセージソングは、替え歌を通じて歌い手に特定の属性を付与し、その心情を代弁させることで共感を誘っている。つまり、トピック18は掛け合い形式や決まり文句のミームを通じてテンプ

レートとして機能し、どのような歌い手を当てはめるかによって、多様な語りや関係性の受け取られ方が可能になる。トピック 1 にみる様々な文脈へ流用しやすい開かれた主題と、トピック 18 にみる様々な歌い手によって再構築されやすい定型的な言い回しや対話的な構造――その再文脈化に繋がりやすい特性が、派生創作の広がりを後押ししていると考えられる。

7. 結論

本稿がニコニコ動画における人気曲で行った STM 分析の結果、時間とともに増加傾向にある「外来語を用いた音韻的遊び」（トピック 26）と「好ましくない現状への反発」（トピック 28）は、前者は数行だけを抜き出しても解釈不要で音韻を堪能でき、後者にはデジタル化した社会情勢に即応する時事的な曲が見られ、いずれもボーカロイドという特定の文脈に依存しない傾向が見られる。他方、時間とともに減少傾向にある「始まりへの期待」（トピック 9）と「空間的・時間的に遠い世界観」（トピック 13）は、それぞれ非人間的な歌声の持つ可能性や、ボーカロイドをキャスティングする物語と高い関連性を示しており、その減少傾向はボーカロイドという非人間的媒介を正面から扱う曲がヒットチャートから後退していることを示唆している。加えて、歌詞そのものの意味よりもリズミカルな響きで踊りやすい曲（トピック 26）、並びに期間を通じて継続的に出現する、多様な文脈へ流用しうる「絡み合う愛の葛藤」（トピック 1）と定型表現や対話的な構造でミームしやすい「リスナーとボーカルの呼応」（トピック 18）に派生創作が多い傾向があり、単一の解釈に固定されず、他ジャンルのキャラクターや歌い手によって再構築しやすい歌詞が、派生創作と親和性が高いと推察される。

先行研究では、ボーカロイドには人間が歌えないような極端に難しい曲と、初音ミクを人造人間として描く物語が多いため、非人間的なイメージが強い点が言及されてきた。この指摘は特に初期において妥当だが、今日までの変遷を改めて辿ると、2010 年代中盤以降のボーカロイド人気曲は非人間性という特殊な文脈を超えて、より多様化、一般化へ変容してきたと思われる。具体的には、主題として人造人間という特殊な文脈から距離を取った曲がヒットチャートに多く見られるようになり、消費の場もニコニコ動画を超えて、より広いソーシャルメディアへ、一般的なリスナーへ拡大している。こうした受容のあり方は、オリジナルの文脈に縛られずに柔軟に再文脈化できるような曲がシーンにおいて継続的に見られ、かつ派生創作に好まれる傾向とも整合的である。

こうした傾向の背景に、まず歌声合成製品の多様化が挙げられる。2015 年前後には Megpoid や flower といった声の温かみや力強さを特徴とする製品を用いた曲がヒットチャートの一角を占め [10]、それぞれの声質に即した等身大の感情表現を中心とする歌詞が散見される。同時に、創作者によるセルフカバーが同時投稿される事例も増加し、そうした曲では「ボーカロイドでなくても」成立する歌詞が多く確認される。またこの時期以降、悪ノシリーズに代表される物語性の高いメディアミックスのブームが沈静化した一方、ショート動画が台頭している。キャラクター性や世界観で魅せる物語から、予備知識なしに即時に享受できる作品へ人気の移り変わりも、こうした非人間的な文脈の後退と整合していると推察される。

本稿にはいくつかの限界が存在する。楽曲の構成要素のうち、言語的な側面を中心に分析を行ったが、音楽的要素やビジュアル要素も異なった角度から知見を提供できるだろう。また、本稿はニコニコ動画における人気曲を対象にしているが、YouTube や TikTok といったプラットフォームでは、広がり方や消費のされ方が異なる可能性も考えられる。さらに、人気曲に限定せず全曲を対象とする調査もまた新たなインサイトに繋がるだろう。これらの点を今後の研究課題としたい。

謝辞

本稿の執筆にあたり、早稲田大学大学院アジア太平洋研究科の中嶋聖雄教授及び査読者の方々からの貴重なコメントは、本稿の質を高める上で大きな助けとなった。記して深く感謝申し上げる。

1　2024 年 1 月時点の YouTube 再生数ランキング（Vocaloard Charts（2024）「YouTube ボカロランキング」https://vocaloard.injpok.tokyo/?d=2024-01&k=1&p=0）では、上位 100 曲中 88% がニコニコ動画の年間再生数上位 30 にもランクインしていた。上位 50 曲に限定すると一致率が 98% に達し、

両プラットフォームで人気傾向が概ね一致していると考えられる。

2　ニコニコ動画では派生創作を「子作品」として元動画に紐付ける機能があり、2024 年 1 月末時点の累計子作品数を派生創作数として参照した。

3　全品詞を対象とすると、助詞や副詞といった解析に重要でない単語が出現するほか、「分かる」「しまう」といった文脈依存の動詞が複数のトピックに出現する。

4　トピック数を 5〜40 の範囲で検証した結果、31 以上では残差分散（Residual）が不安定に推移し、モデルの安定性に課題が見られた。一方 31 以下の範囲では、30 が最も高い排他性（Exclusivity）及び意味的一貫性（Semantic Coherence）を示した。

5　筆者が TikTok 上で各曲の音源使用動画数及び曲名のハッシュタグを含む投稿数を調査した結果（2025 年 12 月時点）。

6　例えば、政府の統計データによると、小中高生におけるパソコン・携帯電話等を通じた誹謗中傷の認知件数は 2013 年からの 11 年間で 3 倍以上に拡大し（文部科学省 2025）、職業生活に強いストレスを感じる 20 代も 2013 年の 46% から 2023 年の 72% へ増加している（厚生労働省 2014；2024）。

7　2023 年のトピック構成比は、トピック 1 が 5%、トピック 18 が 4% であり、近年増加傾向を示すトピック 26（4%）と比較しても同等以上の規模を保っていることが確認できる。

8　ニコニコ動画におけるタグ検索（2025 年 7 月時点）によれば、「VOCALOID」との併用件数は、「歌ってみた」（約五万件）が「MMD」（約三万件）や「踊ってみた」（約二千件）を上回る。タグ付けの恣意性を踏まえても、派生創作の規模を大まかに反映していると考えられる。

9　例えば、掛け合いの歌詞では兄弟刀や旧主を共有する刀が交互にダンスし、「欲しいのは I だけに向けた『愛』」や「ただ君が傍にいればいいのに」といったフレーズは、それぞれ公式設定において執着的/献身的な性格を持つキャラクターに割り当てられている。さらに、「Dance!!」の掛け声にあわせて派生創作においてダンスに定評のあるキャラクター群を激しく踊らせるなど、歌詞・ダンス・キャラクターを連動させた演出が見られる。

10　Megpoid 使用曲は 2012–2015 年、flower 使用曲は 2017–2020 年に、それぞれヒットチャートの 2–3 割を占めている。

参考文献

Jo, W., & Kim, M.J. (2023) “Tracking Emotions From Song Lyrics: Analyzing 30 Years of K-Pop Hits.” *Emotion*. Vol. 23. No. 6. pp. 1658-1669

Linell, P. (1998) “Discourse across boundaries: On recontextualizations and the blending of voices in Professional discourse.” *Text*. Vol. 18. No. 2. pp. 143-157

Martin, F., & Johnson, M. (2015) “More efficient topic modelling through a noun only approach.” *Proceedings of the Australasian Language Technology Association Workshop 2015*. pp. 111-115

Pushpa Rani, K., et al. (2024) “An optimized topic modeling question answering system for web-based questions.” *Multimedia Tools and Applications*. Vol. 83. No. 27. pp. 69581-69599

Roberts, M.E., et al. (2019) “stm: An R Package for Structural Topic Models.” *Journal of Statistical Software*. Vol. 91. No. 2. pp. 1-40

Flat（2020）「ボカロ曲の流行の変遷と「ボカロっぽさ」についての考察」Real Sound. https://realsound.jp/2020/10/post-630279.html

後藤遷也（2011）「初音ミク現象に予感する，クリエイティビティの新しいあり方：超平面化した世界の超克の兆候」『美学藝術学研究』第 29 巻，243-298 頁

濱野智史（2012）「ニコニコ動画はいかなる点で特異なのか『擬似同期』『N 次創作』『Fluxonomy（フラクソノミー）』」『情報処理』第 53 巻，第 5 号，489-494 頁

厚生労働省（2014）「平成 25 年労働安全衛生調査」

厚生労働省（2024）「令和 5 年労働安全衛生調査」

見田宗介（1978）『近代日本の心情の歴史：流行歌の社会心理史』講談社

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』第 5 巻，77-86 頁

中村有花（2017）「ボーカロイドブームの推移とその理論的考察：声の性質・ブームの傾向・作者の立ち位置を中心に」『文化学研究』第 26 巻，131-145 頁

文部科学省（2025）「令和 6 年度児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査」

佐々木あすか，中山伸一 & 真栄城哲也（2013）「ボーカロイドの人気曲における歌詞とメロディの関係の解析」『情報処理学会全国大会講演論文集』第 75 巻，843-844 頁

柴那典（2014）『初音ミクはなぜ世界を変えたのか？』太田出版

曽我美なつめ（2022）「ボカロシーンは VOCALOID だけじゃない」Real Sound. https://realsound.jp/

2022/08/post-1107436_2.html

都築陵佑（2021）「TikTok 運営が語る『バズる楽曲』のヒント 創作意欲を刺激しバイラルを生む鍵」KAI-YOU. https://kai-you.net/article/81364

参考動画

Chinozo 作詞・作曲（2020）「Chinozo『グッバイ宣言』feat.FloweR」ニコニコ動画、2020 年 4 月 13 日。https://nico.ms/sm36668789

GAiA 作詞、cosMo@ 暴走 P 作曲（2010）「初音ミクオリジナル曲『初音ミクの激唱（LONG VERSION）』」ニコニコ動画、2010 年 7 月 9 日。https://nico.ms/sm11328911

原口沙輔作詞・作曲（2023）「人マニア - 重音テト」ニコニコ動画、2023 年 8 月 6 日。https://nico.ms/sm42585649

柊キライ作詞・作曲（2020）「メビウス / 柊キライ feat.flower」ニコニコ動画、2020 年 11 月 26 日。https://nico.ms/sm37872936

市（2015）「【MMD 刀剣乱舞】11 人で LUVORATORRRRRY!」ニコニコ動画、2015 年 2 月 22 日。https://nico.ms/sm25636555

じん作詞･作曲（2011）「【ＩＡ】ヘッドフォンアクター【オリジナルＰＶ】」ニコニコ動画、2011 年 12 月 15 日。https://nico.ms/sm16429826

まふまふ作詞・作曲（2018）「メリーバッドエンド／まふまふ feat. 初音ミク」ニコニコ動画、2018 年 2 月 2 日。https://nico.ms/sm32673722

みきとＰ作詞・作曲（2018）「ロキ／鏡音リン・みきとＰ」ニコニコ動画、2018 年 2 月 27 日。https://nico.ms/sm32798041

Mitchie M 作詞・作曲（2014）「【雪ミク テーマ曲】初音ミク「好き！雪！本気マジック」【SNOW MIKU'14】」ニコニコ動画、2014 年 2 月 1 日。https://nico.ms/sm22791352

mothy 作詞・作曲（2008）「【鏡音リン】悪ノ娘【中世物語風オリジナル】」ニコニコ動画、2008 年 4 月 6 日。https://nico.ms/sm2916956

mothy 作詞･作曲（2009）「【MEIKO】悪食娘コンチータ【鏡音リン・レン】」ニコニコ動画、2009 年 3 月 4 日。https://nico.ms/sm6328922

煮ル果実作詞・作曲（2019）「∴煮ル果実「トラフィック・ジャム」with Flower」ニコニコ動画、2019 年 8 月 25 日。https://nico.ms/sm35586514

n-buna 作詞・作曲（2014）「【初音ミク】ウミユリ海底譚【オリジナル曲】」ニコニコ動画、2014 年 2 月 24 日。https://nico.ms/sm22960446

Orangestar 作詞・作曲（2021）「Orangestar - Surges (feat. IA & 初音ミク)」ニコニコ動画、2021 年 8 月 23 日。https://nico.ms/sm39227588

ピノキオピー作詞・作曲（2012）「ありふれたせかいせいふく / 初音ミク」ニコニコ動画、2012 年 6 月 18 日。https://nico.ms/sm18131841

れをる作詞、ギガ作曲（2013）「【鏡音リン・レン】おこちゃま戦争【オリジナル】」ニコニコ動画、2013 年 11 月 29 日。https://nico.ms/sm22349544

れをる作詞、ギガ・れをる作曲（2014）「【GUMI&RIN オリジナル】LUVORATORRRRRY!【ボカラボ】」ニコニコ動画、2014 年 2 月 22 日。https://nico.ms/sm22942867

ryo 作詞・作曲（2008）「初音ミクがオリジナルを歌ってくれたよ『ブラック★ロックシューター』」ニコニコ動画、2008 年 6 月 13 日。https://nico.ms/sm3645817

スズム作詞、ギガ作曲（2014）「【GUMI】被害妄想携帯女子（笑）【オリジナル】」ニコニコ動画、2014 年 4 月 1 日。https://nico.ms/sm23229863

鳥居羊作詞､うたたＰ作曲（2012）「【初音ミク】こちら、幸福安心委員会です。【オリジナル】」ニコニコ動画、2012 年 6 月 15 日。https://nico.ms/sm18100389

ゆうゆ作詞・作曲（2009）「【鏡音リン】天樂【オリジナル】」ニコニコ動画、2009 年 8 月 12 日。https://nico.ms/sm7918983

yanagi 作詞･作曲（2008）「【KAITO】千年の独奏歌 (オリジナル曲)」ニコニコ動画、2008 年 4 月 27 日。https://nico.ms/sm3122624

黄　偉晶（こう　いしょう）

早稲田大学大学院アジア太平洋研究科博士後期課程在籍。2019 年仏系大手ラグジュアリーブランド入社、リサーチ部門所属。北京大学国際関係学院卒業、ダブル・ディグリー・プログラムにて早稲田大学国際教養学部卒業。ハイデルベルク大学 Cluster of Excellence "Asia and Europe in a Global Context" トランスカルチュラル・スタディーズ・センター修士課程修了。