

活動報告**聴覚文化研究に関する講演・ワークショップ（2019年度）**

広瀬正浩

広瀬正浩（椋山女学園大学国際コミュニケーション学部・准教授）を研究代表者とし、堀田あけみ（同大学同学部・教授）を研究分担者とする、科学研究費助成事業・基盤研究（C）（一般）「21世紀のメディア環境における「ラジオドラマ」の意義に関する総合的研究」（18K00243）の一環で、2019年度に以下の2つのイベントを開催した。

(1) 講演「音楽する身体の発見 音声合成技術の進化をたどって」

日時：2019年10月25日（金）16時40分～18時10分

場所：椋山女学園大学国際コミュニケーション学部棟010教室

講師：安藤美国（CBCラジオ編成制作局 編成部）

進行：堀井泉希（本学部表現文化学科3年）

(2) ワークショップ「ラジオ番組企画書を作ろう」

日時：2019年11月8日（金）16時40分～18時10分

場所：椋山女学園大学国際コミュニケーション学部棟416教室

講師：安藤美国（同前）

進行：堀田あけみ（本学部教授）

この2つのイベントはいずれも、ラジオという聴覚的な放送文化のただ中において、実際に現場で放送業務に従事する安藤美国氏の経験を聴取するという調査活動であり、同時に、本研究の成果を社会に還元することを目的とした成果報告活動でもある。今回の2つのイベントに安藤氏を招聘することができたのは、堀田あけみのこれまでの活動の過程で獲得した人的資源に依拠することが可能であったことによる。

(1) 講演「音楽する身体の発見 音声合成技術の進化をたどって」

本イベントは、実際に音楽活動に従事し、また音声合成技術「ボコーロイド」にも関心のある表現文化学科3年の堀井泉希の問題意識を広げる形で企画立案された。その堀井が司会進行を務める中で、安藤氏の講演が行われた。

安藤氏はまず、ポピュラー音楽の歴史を振り返る中で、1920年代のアメリカとロシアに注目する。この時代、アメリカではラジオの商業放送が始まり、ロシアではレオン・テルミン博士による世界初の電子楽器「テルミン」が発明された。安藤氏は個人所有のテルミンを

本イベントのために持参し、実演もしながら（写真参照）、テルミンの登場の意義について説明した。そして、弦を弾いたり、叩いた音そのものをアンプで増幅させて鳴らす「電気楽器」と、電子音やサンプリングされた音を弾いたり叩いたり、あるいは触れずに鳴らす「電子楽器」を区別した上で、電子楽器の画期的な点として、①職人の手作りだった楽器が、回路図と部品さえあれば大量生産できる、②大量生産できれば、安く楽器を供給できる、③楽器の質や音が同じにできる、という3点を挙げた。この説明を受け、堀井からは「電子楽器が進化すると、生楽器の存在意義がなくなるのか？」という質問が出され、それに対して安藤氏からは「音楽は人。プレイヤーがいてこそ、音楽が際立つ」、「どんなに電子楽器が進化しても、再現できる音／できない音がある。なぜその違いを人間が感じることができるのだろうか。そこが問題だ」という回答が出された。



その後、1950年代から70年代にかけての「シンセサイザー」の開発の歴史が振り返られ、このシンセサイザーによって、音楽表現に肉体的な鍛錬が不要になった（誰が鍵盤を押しても音が鳴る）こと、電気制御によって音程とリズムをコントロール＝自動演奏ができるようになり、誰にでも（お金があれば）音楽制作が可能になったことが指摘された。また、1978年のYMO（イエロー・マジック・オーケストラ）の登場によってシンセサイザーの普及に拍車がかかり、当時の多くの小学生が電子音楽（テクノ音楽）に感化されたことについても、実体験を交えながら語られた。

1980～90年代に入り、MIDIという国際規格ができたことによって各国の機材が接続可能になり、またKORGのシンセサイザーM1（1988年）のような1台で楽曲を作り上げる（8つまで同時に音色を出せる。自動演奏機能もある）ワークステーションが登場、そしてパーソナルコンピュータが普及してDTM（デスクトップ・ミュージック。Macの「Performer」が1985年、Roland「ミュージング」が89年）が誕生したことにより、アマチュアミュージシャンの音楽制作が新たなフェーズに突入したことが説明された。

さらに、1995年の「Windows95」以降のパソコンの爆発的な普及と通信回線の高速化により、プロのミュージシャンと同じ制作環境が安価で入手可能となる中で、自分のwebサイトにMIDIファイルを公開するユーザーが急増したことが説明された。ただし、著作権法に抵触するという理由で創作意欲を失うユーザーも多かったようで、2000年前後にはDTM人気もいったん収まりをみせることになったという。

しかし、2000年代の中頃に「YouTube」や「ニコニコ動画」など、動画ポータルサービスが普及したことにより、状況は一変したという。これらのサービスの運営サイドがJASRACなどと包括契約を開始し、ネットでのカバー曲の公開が可能になったことで、DTMユーザーが再び急増するのだった。それでも、当初は大半がインスト曲のカバーで、オリジナル曲を作っても“歌手の不在”が課題だった。

そんな中、2003年にヤマハが音声合成技術「ボーカロイド」を開発する。そしてそれをクリプトン・メディア・フューチャーがキャラ化し、2007年に「初音ミク」を発売すると4万本のセールスをあげ（当時のDTMユーザーの5人に1人が購入した計算になる）、一気にボカロブームが到来することになった。安藤氏は、「俺は初音ミクというアイドルのために曲を提供しているんだ」という感覚が当時の「ボカロP」にはあったのではないかと指摘している。

ただ、こうしたアマチュアミュージシャンの創作活動は、ボーカロイドだけを中心に回るものでもなかった。2007年にニコニコ動画のなかに「歌ってみた」タグが登場し、ボカロPから自作曲を自ら歌い「歌ってみた」タグに投稿するという「歌い手」が登場するようになる（2014年頃）。その代表として、米津玄師、まふまふ、そらる等がある。こうした安藤氏の状況整理を受けて、堀井から「次世代シンガー・ソングライター」として須田景風（すだ・けいな）、神山羊（かみやま・よう）が紹介された。彼らもまた元々はボカロPで、自身の曲をカバーして注目されたという。こうした活動のあり方が「新しいシンガーソングライターの道」として成立していると言えるのではないかと堀井は論じた。

安藤氏も堀井も指摘するように、ボカロPは多作である。それは、ビューワー数を稼ぎたいからだ。ニコニコ動画に載せられるリスナーからのコメントが、次へのモチベーションが彼らの多作を促すのだ。それはネット上での切磋琢磨であり、ストリートでやるよりも、ネットユーザーの耳を通じて鍛えられていく。そのため、「名曲」度も高くなる。客とコミュニケーションがとれ、すぐに曲を作ることができるというこの現在の情報環境が、今日の音楽制作の環境としての“デフォルト”であるということなのだろう。

最後に安藤氏から「これからの音楽表現」として以下の4点が指摘された。

- ・「感性とパソコンなどのデバイスがあれば、自分の音楽をいつでも世の中に広められる」
- ・「高価な音楽スタジオがなくても、最新のテクノロジーを駆使」
- ・「プロとアマチュアの境界線は『支持があるかどうか』に尽きる」
- ・「それらを可能にしたのは音楽テクノロジーの進化」

講演の後、安藤氏のほうからフロアの聴衆に対して質問を行ったり、逆に聴衆から安藤氏に質問を行ったりなどの意見交換がなされた。天候が悪かったこともあり、来聴者はそれほど多くはなかったものの、学外からの参加もあり、参加者が満足する中、会を終えることができた。講演後、安藤氏の厚意により、安藤氏持参のテルミンを来聴者が演奏するという時間も持たれた。

(2) ワークショップ「ラジオ番組企画書を作ろう」

本イベントは、実際に業務としてラジオ番組の編成や制作に従事している安藤美国の、現場の生の声を伺いながら、学生が「ラジオ番組企画書」を作成しつつ、視覚情報のない聴覚的な表現の持つ意義について体験的に学ぶという狙いのワークショップである。ワークショップの性格上、参加人数を予め限定して開催した。

最初に堀田あけみが本イベントの主旨を説明し、その後安藤氏がラジオ番組がどのような手続きを経て作成されるのかについて、レクチャーを行った。

ラジオ番組が作られるにあたり、番組をどのような聴取者に届けるか、どんなパーソナリティを起用し、どんな内容にするかなどが考えられる。そして、番組の色を変えないようにして無理難題（スポンサーのニーズ）に解決していく道筋をつける。さらに、番組リスナーを視覚化して、マネタイズの可能性を探るのである。



こうしたラジオ番組の「編成」を理解した上で学生たちが企画書を書くことになるのだが、その企画の前に、編成の意向に沿ってどんなパーソナリティを起用し、どんな内容にするかという“課題”を考えなければならない。まず安藤氏から、「エリア内人口は1200万人。つまり聴取率1パーセントは12万人」、「朝は通勤通学の間に聴く人（ドライバーズゾーン）」、「午前～夕方は、仕事の合間、もしくは自宅で聴く人」、「夕方～夜は帰宅途中の人（ドライバーズゾーン）」、「深夜はこの番組を聴きたいから聴くという『コアターゲット』』といった設定や条件が示され、その後、「パーソナリティは誰にするのか?」「番組のタイトルや放送時間をどうするか?」「主要リスナーをどこに想定するか?」「生放送にするか収録放送にするか?（それによって内容の工夫やSNSとの連動の可否が変わる）」、「番組の広報手段やマネタイズをどうするか?」「聴取率の目標は?」などの課題が出された。

これを受け学生たちは、各グループに分かれて企画書の作成を行うことになる。しかしその前に、企画書作成のモデル事例として、「地元アイドル」についての卒業論文を執筆中の中西萌愛（表現文化学科4年）が、「Hi☆fiveが伝えたい」という番組企画の構想をプレゼンテーションし、それに対して安藤氏が講評をした。その後、参加学生は2人1組となって、企画を構想し、自作の企画についてのプレゼンテーションを行い、安藤氏から寸評をもらった。

学生たちが企画を考える時間を結構多く費やしてしまい、またプレゼンテーションにおいても学生たちは話し出すと止まらなくなってしまうほど熱中したため、すべてのグループにプレゼンテーションをしてもらう時間を確保することができなかった。しかし、換言すれば、それほど学生にとって今回のワークショップは新鮮な経験で充実感も得られたということである。本研究においても今回のワークショップの実施は、現代においてもなお聴覚文化の発信メディアとして重要であり続けるラジオがどのような今日的意義を持ち得ているかということを確認するという十分な成果を得ることができるものであったことを、ここに記しておく。

付記

本稿は、JSPS 科研費の助成による共同研究「21世紀のメディア環境における「ラジオドラマ」の意義に関する総合的研究」（課題番号：18K00243、基盤研究C、研究代表者：広瀬正浩）の成果の一部である。