

インターネット上における、声を利用する自己表現と それらに魅了されるファンについて

木村 ※※※
※※※ Kimura

中京大学現代社会学部現代社会学科

学籍番号 C11****

1. はじめに：研究主題

この研究に取り組むにあたって、まず、私自身が人の声に魅力を感じている、というのが一つの理由である。今回は、その声に焦点を当てて研究を進めていきたい。

インターネットが普及し、現代では、動画共有サイトなどで簡単に公式の音楽プロモーションビデオを視聴することが可能になった。しかし、稀にカラオケで歌ったような動画や、明らかに公式のものでない音楽の動画を目にしたことはないだろうか。近年、ネット上では一般人が自身の歌、あるいは演奏、ダンスなど、さまざまな形で自分自身の技術をアップロードする風潮がみられるようになった。その中でも特に「歌」を歌ってそれをアップロードする人たちは、とある動画共有サイトや、コミュニティサイトにおいて「歌い手」と呼ばれ一部の人たちから圧倒的な支持を得ている。そして、実際に彼らのためのイベントが開催されたり、グッズが販売されたりしている。

そこで、いくつか疑問を抱いた。まず一つ目に、彼らはなぜ、ネット上に自身の歌った動画をアップロードするのだろうか。

そして二つ目に、なぜこれらの動画に需要があるのだろうか。彼らはあくまで一般人である。芸能人よりも素性の知れぬ一般人である。しかしファンの中には彼らのイベントやCDや本にお金を出している人もいる。そして三つ目に彼らの魅力とは何か、というものである。これら三つの疑問についてそれぞれ研究していきたい。

2. 自己表現について

研究主題に限らず、我々が生活する中で、自己表現するということはなぜ生まれたのか。『爆発するソーシャルメディア』（湯川鶴章 2008、166:172）からマルクスによると、本来人間は次の三つの喜びを得るために生きていると記されている。

まず一つ目は、自分を表現する喜びだ。これは何もクリエイターに限った話ではない。

自分の作る作品の中に自分を表現する。それぞれが、自分の作品のなかに、考えや信条、生き方を具現化しようとしている。作品を通じて自分の何かを表現しているのだという。

二つ目の喜びは、自分が作ったものの中にある、自分が表現したい何かを他人が理解し、評価してくれる喜びだ。三つ目の喜びは、自分の表現を他人が理解し、評価してくれる一方で、他人の表現を理解し、評価できる喜びだ。自分と他人との間で一体感が生まれ、自分と他人がつながる喜びだ。仲間意識、連帯感というものもこうした喜びの一種なのだろう。

では、すべての人がこうした表現の喜びを得ることが出来るのかといえばそうでないかもしれない。生活を安定させなければならない、今を生きるのに必死だ、という人からすれば、表現する暇などないかもしれない。

マズローの欲求のピラミッドと照らし合わせると、マルクスの喜びとは、ピラミッドの上層に位置する承認欲求、自己実現の欲求に繋がると考えられる。つまり、自分を表現するという欲求は衣食住という生活の基本的なニーズが満たされれば、更に強くなるのではないだろうか。

先進国では今、もの余りの時代だという。そして多様化の時代とも言われている。基本的な物質的欲求が満たされ始めたため、人々のニーズは多様化し、自分らしさを追求し始めた。そうした人々が増える中で偶然にも個々の表現に最適な道具が登場した。それがインターネットである。

マスコミを介してではなく世界中に自分自身を表現できる道具が登場したのだ。さらにインターネットの中でもさまざまな形で自己表現をすることが出来るようになった。その一例が、今回私が取り上げる「歌い手」であると考えられる。

3. 我々を取り巻く環境

1. インターネット動画共有サービス

インターネット上のサーバに不特定多数の利用者が投稿した動画を、不特定多数の利用者で共有し、視聴出来るサービスである。日本ではYouTube、ニコニコ動画、Gay0!の順に利用者数が多い。この中でも、ニコニコ動画について記述したい。

ニコニコ動画とは、ドワンゴが提供している動画共有サービスである。投稿される動画のジャンルは幅広く、エンターテインメント、音楽、生活、一般、スポーツ、政治、技術、アニメ、ゲームなどあり、他にも年齢制限を設けた動画もある。動画の視聴などは基本的に無料ではあるが、公式のアニメーションの視聴、動画投稿のファイルのサイズの無制限、コメントの種類の増加、ライブストリーミングなどは課金することで、そのサービスを受けることが出来る。

投稿動画内にコメントを残すことが出来て、同じコメントを大量に一気に流す「弹幕」と呼ばれるものや、セリフや歌に合わせて歌詞を書いたり、コメント機能を巧みに利用し、コメントをしたりする「職人」と呼ばれる人たちは、このニコニコ動画の特徴である。また、投稿者によって呼び名が変わることも特徴の一つである。例えば、自分が弾いた楽器の動画を投稿すると、「奏者」と呼ばれ、音楽に合わせて、自分が踊っている動画を投稿する人は、「踊り手」と呼ばれる。他にも、絵を書いてその過程を動画にまとめ、完成した作品と共に投稿する人を「絵師」と呼び、ゲームを実況しながらプレイし、その様子の動画を投稿する人は「実況主」と呼ぶ。そして、自分の歌った歌を投稿する、「歌い手」と呼ぶ。

II. コミュニティサイト

コミュニティサイトと呼ばれるものはいくつもあるが、今回は「こえ部」というコミュニティサイトについて記述したい。こえ部は、株式会社カヤックが運営する音声専門のコミュニティサイトである。利用者のことを「部員」と呼び合い、あるお題を作り、そのお題にあった声を録音し、投稿する。そしてそれを聞く、というのがこのコミュニティの目的とされている。セリフや、物語、歌など声を使ったものが基本である。マイクとインターネットの使えるパソコンがあれば、誰でも投稿することができる。基本は無料で利用することができるが、課金することでより、サービスが増える。こえ部においても、歌の投稿が盛んである。

III. SNS

SNS はソーシャルネットワーキングサービスに略であり社会的ネットワークをインターネット上で構築するサービスである。現代では Mixi、Facebook などが名を挙げるが、今回はマイスペースについて記述する。マイスペースは、音楽系の SNS であることをアピールして注目を集めた。参加時にミュージシャンと登録することで自分が著作権を保有する楽曲をアップロードすることが出来る。そのため、インディーズやアマチュアミュージシャンの交流の場として発展した。『爆発するソーシャルメディア』（湯川鶴章、2007）

4. 歌い手

I. 歌い手とは

前述したとおり、歌い手とは、ニコニコ動画内において自分の歌った歌を投稿する人たちのことを指す。また、彼らの投稿する動画は「歌ってみた」動画と呼ばれる。投稿される場所（サイト）によって、これらの呼び名は変わるが、今回この研究の中では「インターネット上に自分の歌った歌を投稿する人たち」を総じて歌い手と仮称する。歌い手と呼ばれる人たちの中にもいくつか種類が分かれている。それ、は大きく 3 つのタイプに分類されるが、それぞれを、ここでミュージシャンタイプ、ボーカロイドタイプ、物真似タイプとする。

I. ミュージシャンタイプ

既存の曲をカバーするのではなく、オリジナルの曲を作り、アップロードする人のことを指す。（正確には彼らを歌い手とは呼ばないが）個人、複数は問わないがアマチュアのミュージシャンやバンドマンに多く見られる傾向がある。主に使われるサイトとしては、Youtube、マイスペースが挙げられる。

II. ボーカロイドタイプ

ボーカロイドを用いて作られた曲を自身が歌い、カバーする人を指す。個人が多い。再生回数に格差がある。主に使われているサイトとしては、ニコニコ動画、こえ部、youtube が挙げられる。

III. 物真似タイプ

俳優や声優、ミュージシャン、アニメのキャラクターなどの物真似をしながら曲をカバーする人のことを指す。アニメソングや、キャラクターソングをカバーすることが多い。主に使われているサイトはニコニコ動画、こえ部が挙げられる。特に、流行もののアニメや、若手の人気声優の声を真似たものは人気が高い。

5. 歌い手の増加

I. ボーカロイド現象

上記で挙げたボーカロイドについて記述する。ボーカロイドとは、あたかも人が歌っているかのような楽曲用

の歌声を、ユーザーが自由に製作できるソフトウェアのことであると記されている。2007年に初音ミクが登場して以来、ボーカロイドは瞬く間に有名になった。それ以前にも2004年にはボーカロイドのバージョン1として「MEIKO」、「KAITO」が発売されたが、初音ミクほどの知名度は挙げられなかった。『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』（濱野智史、2008）この理由としては、ニコニコ動画の開設日が関係していると思われる。バージョン1が発売された当初、ニコニコ動画はまだ開設されていなかったのだ。そして、バージョン2の初音ミクが発売される頃にはニコニコ動画は開設されていたのだ。濱野氏が述べるとおり、それほどボーカロイドとニコニコ動画は密接な関係であるといえる。実際に、ニコニコ動画ではユーザーが自作したオリジナルソングをボーカロイドに歌わせてそれを作品としてアップロードしたものが数多くある。そしてその曲は、ボーカロイドオリジナルソングとしてタグ付されるのである。そしてそのオリジナルソングはいつしか人によってカバーされ、更にそれが作品としてアップロードされるようになる。それがボーカロイドタイプの歌い手である。

II. アニメ、ゲーム

近年ではアニメソング、キャラクターソングもアニメを評価するうえでの対象となり、歌をメインとしたアニメやゲームも存在する。

創聖のアクエリオンや、涼宮ハルヒの憂鬱、AIRなどは特に多くの人がかバーしている。

また、声優の個人名義のCDの発売やソロデビューからも分かるように「声優の声」に魅了されている人たちが増加しているのは事実だ。その中で、人気声優の物真似をすることで有名になれるかもしれないと考えたのが物真似タイプの歌い手である。比べられる対象がプロであるため、批判も強いが、一方で一度認められると、まるで本人のように扱われる。そうした成功を見ることで、自分ももしかしたら、有名になれるかもしれないと思う人が続々と現れたのではないだろうか。

III. 疑似恋愛

IV. 企業の策略

UGAのカラオケ配信等

III. 一般人から有名人へ

『幻影の時代—マスコミが製造する事実』（ダニエル・J・ブーアスティン（1962）『The Image: A Guide to Pseudo-events in America』（1964）星野郁美・後藤和彦訳『幻影の時代—マスコミが製造する事実』）から、英雄は有名人へと変質していると記されており、有名人は有名であるがゆえに有名人なのであると述べている。有名人になりたい人は有名になれば有名人になれるのだ。他者から注目を浴び、羨望されるような人物にたためるの敷居が低くなったこと、さらに歌を歌うという行為だけで有名になれるかもしれないという期待が歌い手の増加の要因になったのではないかと考えた。さらに、近年では、どうすれば歌い手になれるのか、という質問をさまざまなウェブサイトで見かけるようになった。本来ならば、ネット上で自身の歌をアップロードすることでい

つしか歌手と評価されるようになるものだが、初めから歌手として、活動するという事で、歌手というブランドを自分たちで作りに上げてしまったのではないだろうか。

実際に、ニコニコ動画で時折、ドワンゴクリエイティブスクールのオーディションのPRを行っている。これは、声優、俳優、ダンサーを目指す人たちのための専門学校である。ニコニコ動画に投稿している人たちを対象に設立されたと考えられる。

2012年4月現在、こえ部ホームページ内にて、第6回アニソングランプリのリンクが貼られており、こえ部に入会している人なら簡単にエントリーできる。このオーディションの優勝者は、テレビアニメの主題歌に起用され、歌手デビューすることが出来る。

また、ニコニコ動画から実際に歌手デビュー、メディア進出した人は存在する。以下に挙げる人たちはニコニコ動画内においても有名であった「歌手」の人たちである。

左記はニコニコ動画内で活動していた時に使用していた名前（敬称略）である。

- ・ガゼル（super cell やなぎなぎ名義でテレビアニメ化物語のエンディングテーマ曲を担当）
- ・ヤマイ（KANAN名義で歌手デビュー テレビアニメ遊☆戯☆王ゼアルのオープニング曲を担当）
- ・ピコ（テレビアニメ銀魂よりぬき銀さんエンディングテーマ曲を担当）
- ・けったろ（テレビドラマ「花ざかりの君たちへ～イケメンパラダイス 2011～」に出演）

このような成功体験を目の当たりにすることで趣味として、作品を挙げる中で、もしかしたら自分にもチャンスがあるかもしれないという野望が歌手を増やす要因となっていると考えられる。

6. 高い匿名性

歌手と呼ばれる人たちの多くは、実名を名乗らず、個人情報ほとんど出さない。「特に日本の若者には自己内省、同調不全、社会規律違反、視線感知という4つの恥意識の因子構造があるとされている。その中でインターネットの高い匿名性というのは、インターネットの特徴であり、高い匿名性の状態で他者と関わる中で、いろいろな役割を演じ、さまざまなアイデンティティを試すことが出来るという利点にもつながる。また、インターネット上でのコミュニケーションは、自分が他者に見せたい部分を自分の思うように示すことが出来るという利点がある。相手にメッセージを伝えるまでに十分な時間をかけ、内容の吟味がしっかりとできる場合は、相手に対して自分の望む印象を与えやすいと感じる可能性が高い。これは、相手にどう思われているかということについて気になったり、ネガティブに捉えてしまう人にとっては、有益な点である」としている。『なぜ人は他者が気になるのか？』（永房典之、2008 21:24 148:152）

7. ファン

1. ファン層

一般に、歌手ファンの人達は、低年齢層に多いと言われている。実際に中学生や高校生の女子が多くいる。もちろん、20代、それ以上の年齢の人達の中にもファンはいるが、それでも低年齢だと言われるのには、主にライブなどでのマナーやネット上の様子からだと言われる。（ファン層についてはまだ、未解明のため、あくまで私個人

の推測、今後ファン層について掘り下げていく予定)

II. イベント

ニコニコ大会議と呼ばれるイベントが、定期的に行われている。当初は、「ニコニコ動画」の新機能や、質疑応答といった、利用者と製作者、提供者のコネクトとして行われていた。しかし、回を重ねるごとに次第に利用者と利用者となつてパイパスへとシフトチェンジした。(ニコニコ動画内で「歌ってみた」にタグ付けされている動画を投稿している利用者とそれを視聴する利用者)その他にも、イベント、ライブが行われるが、その中でも私が実際に行ったライブについて紹介する。

開催日時 2010年4月10日土曜日、開催場所は愛知県名古屋市のダイヤモンドホールであった。出演者は合計28人で、内男性が24人である。チケットの抽選に漏れたファンは、別室でステージのライブ映像を見ることができた。ファンの多くは女性であり、いわゆる「森ガール」系の人から、ギャル系、おたく系と、さまざまな層がいた。さらに、年齢層も幅広く、小学生らしき子供もいれば、40代近くに見える人もいた。

近くのファンに話しかけると、神奈川から来たという。はるばるこのライブに出る1人の出演者のために来たと話す。

実際、ライブは盛り上がり、特に男性出演者に対しては黄色い声援が絶えなかった。まるでアイドルや歌手のコンサートのようにであった。

一方、「踊ってみた」動画のイベントは、視聴するだけでなく、参加型イベントもある。各都市で行われており、何十人もの参加者が集う。実際にその様子がニコニコ動画にアップロードされる。これは、実際に動画を投稿する人たちだけでなく、基本的には誰でも参加できる。

III. 声優の台頭

近年では声優ブームが多発し、コアなファンも多い。声優だけを取り扱った声優専門誌もいくつかの出版社から発行されている。実際に、2006年ごろから、深夜アニメのキャラクターソングがオリコンチャートにランクインしており、また、声優の個人名義のシングルやアルバムも上位に位置づけられている。そのファンの多くは声優の声に魅了されているのであり、実際に声優の人気(流行り、旬の)に合わせてアニメが制作され、また、まるでアイドルのようなユニットを組ませて公演を行うなど声の及ぼす影響も大きい。その中で自分の好きな声優に似た声の人がいる、しかし声優ではないため、場合によっては相手と自由にコンタクトをとることが出来るかもしれない、という身近な人物に出会えたとすれば魅了される人も少なくないのではないだろうか。

8. 商品としての歌い手

I. 本

「歌ってみたの本を作ってみた」

上記のタイトルの本が実際に発売されている。現在では6冊発売されている。

その第一冊目となる「歌ってみたの本を作ってみた」の紹介文には「ニコニコ動画に作品を投稿し、その歌声を披露している女性に人気の歌い手たちを紹介する本を作ってみた」と記載されている。当初は女性向けに製作されており、ネット上で活躍する「歌い手」も、女性からの支持が強い人が多数だったと考えられる。しかし、二冊目以降は主に男性からの支持が多いであろう女性の「歌い手」(若い少女の声色を真似たものなど)も取り上げ

られるようになった。グラビアページもあるため、顔を晒している人もいるが、イメージ像を、ネット上で「絵師」として活動する人が描く歌手のイメージ像を用いる人も多い。このイメージ像は多くのものは美形に描かれているために、イメージ像と声からファンは歌手に対して理想の人物を描いているのではないだろうか。

さらに人気歌手になるためのレクチャー本が発売されている。内容としては、歌ってみた動画に投稿するための環境づくりや、マイク、発声練習などが記載されている。その他にも、歌手の顔が堂々と載せられた雑誌も存在し、「等身大の歌手のキモチ」というのをテーマとしており、ライブレポートも掲載されている。

II. 歌手たちによる CD

複数の歌手たちによるアニメソングなどの曲をアレンジしてカバーしたものや、ボーカロイドのオリジナルソング、オムニバス、個人名義のオリジナルソングのミニアルバムなど、さまざまなものがある。

III. 機材

歌ってみた動画に投稿するためのマイクや録音機などの機材がセットで売られている。

IV. イベント

上記に挙げたようなイベントを指す。主にニコニコ動画において歌手として活動している人物（その中でも人気のあるものだけを選んで）たちによるコンサートが定期的に行われている。

実際に、歌手による影響は大きいようで、ニコニコ大会議と呼ばれるイベントが、定期的に行われている。当初は、「ニコニコ動画」の新機能や、質疑応答といった、利用者と製作者、提供者のコネクトとして行われていた。しかし、回を重ねるごとに次第に利用者と利用者をつなぐバイパスへとシフトチェンジしたようだ。（ニコニコ動画内で「歌ってみた」にタグ付けされている動画を投稿している利用者とそれを視聴する利用者）

V. 小説

非常にデリケートな分野であるが、実際に存在する有名人の名を使用した恋愛小説、同性愛を物語る小説がある。俳優、アーティスト、アイドル、声優とさまざまなジャンルの有名人が名を連ねる中で、歌手たちも、小説の題材として使われることもしばしばある。特に夢小説と呼ばれるものが流行っているが、それは読み手が主人公の名前を変換できるシステムで、あたかも自分が登場人物と恋愛しているような気持ちになるのだ。そのほとんどが、携帯やパソコンで作られた個人のウェブサイトに掲載されており、無料で閲覧することが出来るシステムになっている。

9. 「声」と出会いとリスク

歌手の増加の要因を考察してきたが、上記の人たちとは更に別の視点から歌手になりたいという人達が少なからず存在する。それが出会いである。インターネットというメディアは、「本当の自己」を表しやすい状態にし、そのことが、インターネット上でよりスムーズに速く、そしてより親密な関係を築くように影響することを示している (Bargh et al, 2002)。そしてネット上においても、「出会い厨」という言葉で表記されるように、誰かと出会いたいのために歌手になる人が存在し、そのために事件にまで発展したケースがある。

ネット上で歌手同士の交際が発覚し、ブログが炎上したり、それによってネット上に誹謗中傷を書き込まれたりすることがある。とある人物について説明すると、ニコニコ動画内で歌手として活躍しているとある男性が同動画内で生放送をし、その後機材トラブルで生放送が終わっておらず、彼女らしき人物と会話している音声

が流れてしまった。以降彼の投稿した動画には彼のファンだったであろうものたちによる誹謗中傷が書き込まれ、活動を自粛する形でなんとか収まった。さらには、有名な歌手として活躍していた男性が、未成年のファンの女子に手を出していたという、ネット上での噂のため信憑性はないが不穏な空気が流れているのも事実である。そのためか、大型掲示板の2ちゃんねるなどで、時折歌手に対する誹謗中傷が書き込みされている。

これはまだ、可愛らしいものであるが、実際に声から繋がった出会いで、殺人事件に発展してしまったケースもある。以下がその事件の概要である。

記憶に新しいであろう、女子大生殺害事件である。

事件は2011年1月3日に起きた。概要は茨城県龍ケ崎市のアパートで私立大3年の中島千佳さん(20)が衰弱死しているのが見つかった事件である。殺人容疑で逮捕された千佳さんの姉で同居していた無職、中島由起(22)と無職、横江直人(23)ら3容疑者が知り合った接点は、インターネットの「音声投稿サイト」だった。横江容疑者はそこで“神”のようにあがめられる有名人だったという。由起容疑者のアパートで、千佳さん、派遣社員の鈴木タ(ゆう)容疑者(43)と同居していた横江容疑者。「体形は太めでイケメンとは言い難いのに、なぜ3人の女性と暮らせたのか」。不可解な生活に首をかしげる捜査関係者は多かった。その鍵は横江容疑者の「声」で、捜査関係者は「3容疑者ともネット上の『音声投稿サイト』が接点になった」と話す。横江と鈴木両容疑者は6年程前、横江と由起両容疑者は一昨年秋ごろから同サイトで知り合い、なかでも横江と由起両容疑者は会員数十万人の大手音声投稿サイトを介して交流。横江容疑者はここで人気投稿者(=人気部員)としてあがめられ、多くのファンを抱えていたという。この聞き慣れないサイトはどういうものなのか。ITジャーナリストの井上トシユキ氏が解説する。「ヒット曲や人気アニメのセリフのものまねなどを投稿するサイトで、2年ぐらい前から広がった。会員登録すれば自分の声を投稿でき、アニメファンや声優ファン、声優志望者が数多く集まっています」ユーザー同士が意気投合してオフ会(=実際に会い交流すること)に発展するケースも少なくないようで、「エロゲームやエロアニメを好む男女も多いことから、通常の出会い系よりも性的関係に進む心理障壁が低い」と井上氏。横江容疑者のファンだった由起容疑者は、大阪の大学を卒業後の昨年6月、鈴木容疑者と同居中の横江容疑者に誘われ、生活を開始。姉を心配した千佳さんもほどなく加わった。捜査関係者は、横江容疑者らが千佳さんを心理的に支配できず、殴る蹴る、熱湯をかけるなどして死亡させたとみて厳しく追及している。(抜粋)

研究結果

現段階ではまだ、研究は終わられていないが、いくつか改名した点をあげていく。

そもそも、歌手というものは、自己表現の一種であり、さらにはインターネットを使用したデジタルでモダンな表現方法であると言える。主に日本で浸透した要因は生活が満たされていることにあり、人間の欲求の中でもランクの高い自己実現を満たしたいと考えるものが増加していると考えられる。さらには普及したインターネットを上手に利用したものたちが、今回私が研究している歌手にあたるのではないだろうか。研究を進めていく中で実にさまざまな作品と出会った。歌はもちろんのことながら、演奏、絵描き、ダンス、ゲーム実況、更には自作アニメーションをアップロードするものもいた。これらを見るとわかるかもしれないが、歌というのは多く

のものが経験し、聞き込み、費用が掛かからず、尚且つ率直に表現できる道具だと言える。そしてその歌を利用した歌手が増加した要因として一つ目は有名人になりたいという憧れが挙げられる。数々の成功者を目の当たりにし、自身も歌手として動画を投稿することで、プロの歌手としてデビューする可能性が少なからず存在するからだ。二つ目に挙げられるのが、ボーカロイドの普及である。ボーカロイドによるオリジナルソングは、多くの人から支持を集め、そしてその曲をカバーする人＝歌手が出現した。三つ目は高い匿名性の中で完成された状態での自己実現が可能であることだ。普段の自分とは別の自分、または本当の自分を表現することが出来る場であるからだ。四つ目は、出会いのツールとして利用する人が存在することだ。SNS やコミュニティを通じることと本人と容易にコンタクトをとることが出来るからだ。これはネット社会特有の考えだと思われる。

そしてそれ歌手に魅了されるファンについては、現段階では曖昧であるため研究からいくつか考察した。まずはおたく文化に乗ったミーハーである。歌手手というブームに飲まれたものたちのことである。そして二つ目はアイドル思考である。自分が理想とする声が、一般人の中にいるという親近感と素性が分からないことで膨らむ理想がいつしか歌手手をアイドルのように見立てることに繋がったのではないだろうか。

また、研究を進めていく中で、疑似恋愛というキーワードが関係しているのではないかと考え始めた。特に女性の恋愛シュミレーションゲームからそれは伺える。恋愛シュミレーションゲームはキャラクターの容姿、声、性格で好みを分けて、攻略していく。容姿に関しては、人気のゲームのキャラクターデザインには共通点がいくつかある。それが、歌手手の人物画と酷似しているのだ。つまり、歌手手自身を恋愛シュミレーションゲームのキャラクターのように扱い、攻略したい、というファンというよりは、彼らに恋をしているものも存在するのではないかと、ということだ。そう考えると、ファンと言っても、純粋にファンと考えるものや、本気で彼らに恋をしているものと、ファンの中でもさらに分けることが出来るのではないかと。今後は、ファン層についても、コミュニティや、SNS を使い、調べていきたいと思う。

これからの課題

歌手手という自分が掲げたテーマに囚われ、研究が行き詰ってしまっていた。そのため参考文献がなかなか見つからず、浅い内容になってしまっているため、多方面から見ていくことを意識していきたい。しかし、この研究を通じ、声というものがいかに多くの人を魅了するのが少し分かってきたので、あくまでも声を自己表現のツールとして使うことについて研究を進めていきたい。また、ボーカロイドについての記述が浅くなってしまったが、この研究では重要なキーワードになるので、ボーカロイドについてもっと詳しく調べていきたい。ボーカロイドというボーカロイドについて記述した本が最近出版されたのでそれを活用したい。特に、ボーカロイドに関しては、ボーカロイドを使用したオリジナルソングを制作する者と、それを歌う歌手手にどのような関係が生まれるのか、興味が湧いたので動画サイトや雑誌を活用して追求していきたい。

この研究を進めるにあたって、主にニコニコ動画のデータを利用することが多かったため、コミュニティや小さな SNS がないか、深く掘り下げていきたい。また、そのニコニコ動画を取り仕切るダウンゴから歌手の本やイベントが開催されていることもあり、一連のブームはダウンゴ自身が巻き起こしているのではないかと考えた。そのため、叶うならダウンゴの方にアポイントメントを取って一度お話を伺いたいと思っているが、上手くいくかが不安だ。

参考資料編

産経新聞

<http://sankei.jp.msn.com/affairs/news/110128/crm11012816570084-n1.htm>

ニコニコ動画

<http://www.nicovideo.jp/>

こえ部

<http://koebu.com/>

アニソングランプリ

<http://anigp.animax.co.jp/>

参考文献

湯川鶴章（2007）『爆発するソーシャルメディア』風工社

永房典之（2008）『なぜ人は他者が気になるのか？』金子書房

濱野智史（2008）『アーキテクチャの生態系』NTT出版

ダニエル・J・ブーアスティン（1962）『The Image: A Guide to Pseudo-events in America』東京創元社＝（1964）

星野郁美・後藤和彦訳『幻影の時代—マスコミが製造する事実』東京創元社