

論文

初音ミクとの接触

——“電子の歌姫”の身体と声の現前——

広瀬正浩

1. はじめに

2010年3月9日にZepp Tokyoで「ミクの日感謝祭 39's Giving Day 初音ミクコンサート」が開催された。バンドの生演奏をバックに「初音ミク」という「歌手」が歌声を聞かせ39曲を披露し、約2700人の観客が熱狂した。この初音ミクのコンサートはその後各地で行われているが、場所は日本だけに留まらない⁽¹⁾。2011年7月2日（現地時間）にはアメリカのロサンゼルスで、「MIKUNOPOLIS in LOS ANGELES」と題して開催された。これは『Anime Expo 2011』の一環として行われたものであり、数多くのアメリカ人が初音ミクのパフォーマンスに熱狂したという。ちなみに2010年3月のコンサートも2011年7月のコンサートも、ともにDVD化されている。

ミュージシャンが観客の前で音楽を奏で、そして両者が「いま・ここ」を共有することは、今日何も特別に珍しいことではない。ごくありふれた音楽的経験として、それはある⁽²⁾。しかし、初音ミクは実在しない歌手だ。いや、正確に言えば、コンピュータ・グラフィックによって構成された視覚的情報としての容姿と、データベース化された音声によって構成された聴覚的情報としての「歌声」とによって形象化された、ある特別な次元において実在していることを認めることができる、そのような歌手である。一般にはそれは、「バーチャル・アイドル歌手」として理解されるものだ⁽³⁾。少なくとも、私たちと同じ水準の生物ではない。

実際のコンサート会場では、ステージの上に巨大なアクリル製の透明なスクリーンが置かれ、そこにあらかじめ用意されていた初音ミクの動く図像が映し出された。ライブとは言っても、実質的にはただそれだけに過ぎない。しかし観客は、そのスクリーンに向かって熱い声援を送りながら、ミクと「いま・ここ」を共有しているような経験を獲得したのだ。このときの「いま・ここ」のあり方を、私たちはどう捉えることができるのだろうか。初音ミクの「実在」や「現前」といった問題を、どう捉えればいいのか。

本稿は、初音ミクとその歌声を聴取する者との関係性に注目しながら、身体をめぐる私たちの理解を刷新することを目的とした思考実験である。ここではとりわけ、身体表象というものが問題になる際のある種の傾向について批判的に着目することで、身体というものを文字通り多元的に捉えていくことを目指していく⁽⁴⁾。

2. 初音ミクをめぐる想像力——先行論等の整理

身体をめぐる主要議論に入る前に、初音ミクという存在について、あるいはそのような存在がどのように言及されているかという基本事項について確認しておきたい。

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研究・開発した音声合成システム「VOCALOID」(ボーカロイド)の技術を通じて「発声者」として実現される、キャラクターの一つである。コンピュータ上で「VOCALOID EDITER」という専用エディタを使ってメロディと歌詞を入力すれば、そのシステムのユーザーは、「歌声」を構成することができる。この歌声は、実際の人(声優や歌手など)の録音した声を元にしたデータベースを用いて構成されている⁽⁵⁾。初音ミクの場合は、声優の藤田咲の声をベースとしている。VOCALOIDという語は、「ボーカル・アンドロイド」に由来している。VOCALOIDは音声合成システムの名称であると同時に、このシステムによって構成されるキャラクターの呼称でもある。

VOCALOIDの技術を利用して構成された最初のキャラクターは、2004年の「LEON」であった。LEONは男声であり、英語詞を歌う歌手であった。最初の日本語のVOCALOIDは、2004年に発表された「MEIKO」であった。まだこれらの段階では、今日の熱狂と同程度にVOCALOIDが受け入れられたということにはなかった。しかし、2007年発表の「初音ミク」以降、VOCALOIDの音声は熱い支持を得ることとなる。この支持の背景には、VOCALOIDの技術が「VOCALOID2」へと更新されて声質が変化したことや、発売元であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社の販売戦略、そしてイラストレーターのKEIによる「アニメ絵」的なキャラクターの作画が人々に対して一定の訴求力を持ち得たことなどが挙げられよう。VOCALOIDは、初音ミク以降にも「鏡音リン・レン」や「巡音ルカ」などが登場しているが、VOCALOIDのブレイクのきっかけでもあり、他のキャラクターよりも広く普及していることなどから、初音ミクをVOCALOIDの象徴として捉える傾向がある。

こうした初音ミクには、クリプトン・フューチャー・メディア側から「初期設定」が用意されていた⁽⁶⁾。年齢は16歳。身長は158cm、体重は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で、70~150BPMが得意な曲のテンポであるという。こうした設定の“少なさ”が、逆に人々に様々な想像力を喚起し、「初音ミク現象」が生まれたとされている。

初音ミクをめぐるのは、これまでも幾つかの批評的言説が出されている。例えば、東浩紀のようにインターネットを媒介した創造的なコミュニケーションの契機としてVOCALOIDを評価するもの⁽⁷⁾もあれば、雑誌『DTMマガジン』を中心とする音楽制作技術に関する議論において、制作ツールとしての有効性を確認するものもある⁽⁸⁾。あるいは、初音ミクを受容層が海外にも及んでいることに注目して、グローバル化の文脈でミクを把握しようとする言説も存在している⁽⁹⁾。

そんな中、継続的に初音ミクを論じているのが濱野智史だ⁽¹⁰⁾。濱野は著書『アーキテクチャ

の生態系』の中で、ミクの楽曲が主に聴かれている動画投稿サイト「ニコニコ動画」のアーキテクチャに注目し、このアーキテクチャのあり方こそが、派生作品を次々に生み出していく「初音ミク現象」を起こしたとみる⁽¹¹⁾。その後濱野は「キャラクラシー (=キャラクター民主主義)」なるものを提唱し、「初音ミクという虚構のキャラクターを、いわば「非実在政治家」として出馬させる⁽¹²⁾」というアイデアを提示した。これはネット上での初音ミクの求心力に注目し、ネット上の人々の「民意」を集約しうるものとして初音ミクを位置づけることを通じて、従来の政治のあり方を相対化しようとするものであった。さらに濱野は「初音ミクのようなキャラクター的身体がもたらすコミュニティ間の〈ブリッジング〉機能⁽¹³⁾」に注目し、そのような機能こそが現代社会で求められているということを述べる。つまり、ネットワーク社会における無数の「島宇宙」(宮台真司)を橋渡しする越境的な主体としてミクを捉えようということだ。以上の濱野の理解にあるような、現実的な世界へ浸食していく「虚構」の「キャラクター」としての初音ミクのイメージは、アニメ『らき☆すた⁽¹⁴⁾』が鶯宮神社という実在する神社を物語の舞台のモデルに据えたことで、実際の鶯宮神社が「聖地」化し、それによって町おこしが企図されていったのと同じような、現実と虚構の相互乗り入れの図式に対応している。

現実と虚構とが完全に峻別されるものではないことは、わざわざ濱野の指摘を待つまでもないことだ。私たちが「現実」というものに根ざして生を営んでいる以上、その私たちが想像的に生み出す「虚構」が私たちの「現実」を反映していないはずはない。文学作品や映画などの虚構を分析する際に、それが生み出された時代や社会のありようを着目していくという「テキスト論」や「文化研究」などの立場は、まさにそのような虚構と現実の関係に対する認識によって成り立っている。逆に、既に見た『らき☆すた』の鶯宮神社の例のように、虚構が現実をリードすることもあれば、現実が虚構を模倣する場合もあり⁽¹⁵⁾、また虚構を一つの物差しとして現実を規定するということも行われていたりする⁽¹⁶⁾。その意味でも、濱野による初音ミク論は決して唐突なものではないし、無論、否定されるべきものでもない。

しかし、この濱野の論では、初音ミクコンサートの観客の経験を説明し尽くすことはできない。初音ミクと観客とが「いま・ここ」を共有した^{なま}こと、観客がミクを生で捉えていたことを説明するためには、濱野が前提しているような現実と虚構の関係性をめぐる認識とは異なる認識を用意しなければならない。虚構と現実の交錯といった両者の区別を前提とした認識ではなく、すべてが生^{なま}の現実でありえるような世界像を構想していこうとする認識が、ここでは求められている。

私たちがそうした認識に到達するためにも、次に示すような既存の初音ミク論を乗り越えていかなければならない。

音楽研究者である増田聡は、音楽用ソフトウェア「初音ミク」を利用した音楽制作について、興味深い二つの文章を書いている。一つは雑誌『思想地図』の創刊号に掲載された「データベース、パクリ、初音ミク」⁽¹⁷⁾であり、もう一つは初音ミクを特集した雑誌『ユリイカ』に掲載された「初音ミクから遠く離れて」⁽¹⁸⁾である。

増田はまず第一の文章において、音楽研究者としての彼自身の視点に基づき、音声的な関心から初音ミクという「虚構キャラクター」に言及していく。彼の論の特徴は、初音ミクがどのような音声を発しているかという点に着眼するのではなく、ソフトウェアによって再現される音声を通じて「初音ミク」という「主体」が想定されてしまうという点に着眼しているところにある。

「自分の作品」としてソフトウェア「初音ミク」の声素材を用いるよりも、キャラクター〈初音ミク〉を仮構しつつ「歌わせてみたい」欲望こそが、初音ミクブームの原動力となっている現状がある。(略) 作者たちの多くは「～P」という名を名乗り、自らが音楽を制作した事実を強調するよりも、〈初音ミク〉という虚構キャラクターを「プロデュースする」という擬制を採用する。/ 創作労力の節減のためのツールとして送り出されたものが、キャラクター志向的な想像力によるパブリシティの享受へと吸引されてしまう事態は、声という音響素材が、なにがしかの特定の主体の存在と結びつけられてしまう(われわれの、音に対する)想像力の構造が根強いことを物語っている。クリプトン社がキャラクター・ボーカル・シリーズの音声ライブラリ収録を打診した際、多くのプロ歌手に断られたというエピソードは興味深い。われわれは歌声の背後に、具体的な特定の主体を想起してしまう慣習から逃れられない。VOCALOIDのようなテクノロジーはやがてその慣習を崩していくだろう(われわれはもうすでにドラム・ビートの背後に人間を想像しない)が、現時点のわれわれはまだそこから自由ではない。(略) / パルトならぬわれわれは、身体なき声の背後にやはり「身体」の形象を探し求め、虚構キャラクターをその位置に当てはめることに満足する。開発者も予想しなかった「初音ミク」の爆発的なブームが示唆するのは、少なくとも日本においては、「身体なき声」という音楽素材は、拡散した主体による創作労力の積分として想像されることなく、キャラクター志向的な想像力の水路に従いつつ、それが虚構であれなにがしかの「主体」へと容易に所属させられてしまう文脈が根強く存在する事実である⁽¹⁹⁾。

初音ミクの歌唱に熱狂する人々の想像力を、「身体なき声の背後にやはり「身体」の形象を探し求め、虚構キャラクターをその位置に当てはめることに満足する」ものだと、増田は断じる。「満足」という語を使用している点に、初音ミクのブームに対する増田の冷ややかな批評眼を看取することは容易だ。「身体なき声」という音楽素材は、(略)それが虚構であれなにがしかの「主体」へと容易に所属させられてしまう文脈が根強く存在する」という表現の中で「容易」という語を使用している点にも、その冷ややかさを看取することは可能であろう。そして増田は第二の文章で、そのような「容易」な「満足」に対し、「ピグマリオン・コンプレックス」という症候名を付与するに至る。

声のアイデンティティはおそらく、ある人格主体が意思的に選び取ることが目指される

人為の領域であるというよりも、人格がそこから立ち上がる「自然」の領域により近接している。それはわれわれが視覚的な身体像を（整形、化粧から衣服までに至る諸手段によって）操作することに馴れていても、聴覚的な身体像を操作することには馴れていないことを意味する。顔や格好を選ぶことができても、声を選ぶことは難しい。声は選び取るものというよりも、人格に先立ってそこに「与えられる」ものである。/であるならば、特定の声の操作から出発して、特定的人格=キャラクターを生成させるという発想が生じるのはごく自然な成り行きであろう。管見の限り、初音ミクブームを支えている主要な欲望は、声の操作によって虚構の人格〈初音ミク〉を現実化させようとする思考であるように思える。ニコニコ動画で見ることができる初音ミク作品において、視聴者のコメントの中に頻繁に見られる語に「神調教」というものがあるが、「(初音ミクの)歌声が、まるで人間のように自然であること」を賞賛するこの用語は、「実際の音楽制作者とは異なる〈初音ミク〉という虚構人格が存在する」という言明と、「〈初音ミク〉が人間と見分けがつかないリアルな振る舞いをすることが望ましい」という価値意識の双方を同時に指し示している。無数のネットユーザーたちによる、「神調教!」の連呼（連打か）ほど、虚構人格の現実化への欲望を象徴するものはあるまい。この「調教」という語の使用は一方で、ネット界限でときおりモラリズム的な観点から論難されることもあるが、そのようなモラリズム的な反応こそがむしろ「虚構人格を現実化させたい欲望」と共犯関係にあるとすらいえる（虚構人格に「人権」はあるのだろうか）。ソフトウェア『初音ミク』が生成させる音響を「声」として聞き、虚構キャラクター〈初音ミク〉の存在を証すものとして捉えようとするピグマリオン・コンプレックスの根は深い⁽²⁰⁾。

増田の発言の前提にあるのは、音声の向こう側にその音声の発信者としての「主体」を見出すことは、まず何よりも「音声中心主義」的な想像力でありそれは批判すべきものであるという認識だ。その上で増田は、そこに見出される「主体」が「虚構人格」であることを、現代的な症候として診断されるべき不自然なことだとして捉えていくのである。こうした増田の思考は、初音ミクコンサートで熱狂する観客に対して不寛容な増田自身の態度を露呈するものとなっている。そして、既に見たような濱野智史のアイデアに対して、「虚構人格を現実化させたい欲望」であるとして濱野の立論に先んじて批判するものとなっている。

しかし、実は増田と濱野の立場は、基本的に同根である。いずれも、音声の聴取者の立ち位置を「現実」、初音ミクの立ち位置を「虚構」、と固定してしまっている。聴取者と初音ミクとの固定的な断絶した関係をどのように評価するかという点において、増田と濱野の両者の立場が異なっているに過ぎない。

では、私たちは、特に初音ミクに魅了されている私たち（の中の幾人か）は、上に見た増田聡の論のような立場をどのように乗り越えていくことが可能なのだろうか。次節では、その可能性の一部を示すにあたり、筆者自身がこれまで行ってきた研究の一部を参照して、それに基づいて初音ミクの捉え方の再検討を図りたい。

3. 新しい身体性の獲得へ

最初に参照するのが、筆者自身が2010年に発表した論考「ラジオから「肉声」を聴くということ——室生犀星『杏っ子』が明らかにする肉声の仮想性をめぐる問題」(『JunCture 超域的日本文化研究』第1号、2010年1月、名古屋大学大学院文学研究科附属日本近現代文化研究センター)である。この論考は、室生犀星の小説『杏っ子』(1957年、新潮社)⁽²¹⁾のある一節に注目するところから始まる。

平四郎はこの新築の家に越してから、近所の何処の奥さんか知らないが、すばらしい声を持つ人がゐて、お天気さへよければ往来で立話をしてゐるのが、書齋に聴えた。美しい声帯といふものは、普通の人の三倍くらゐに透るものらしく、大しておほきい声でもないのに、よく聴えた。お天気さへよければ起るといふ原因もあつたが、平四郎は書き物の手をやすめて、もつと、喋つてゐてくれればよいと思ふが、声はあまり永くつづかないで、すぐ消えた。/平四郎はラジオの場合でも、或る婦人放送員の声だけが聴きたさに、ただの何秒間かの紹介放送を聴くことがあるが、それはその人の美しい肉声が世界で有名な音楽家の音楽よりも、女としてのけふの美しさを耳に入れてくれるからであり、平四郎はその人の声をきくために、スイッチを入れ、人ちがひだつたりする場合が多く、次ぎからスイッチを入れるに忙しいことがあつた⁽²²⁾。

私たちが肉声というものを、「マイクロフォンなどの機械を通さない、人間の口から出る生の音声」⁽²³⁾ といった辞書的な意味で理解している以上、上の引用のような平四郎の経験、つまりラジオの音声を「その人の美しい肉声」として聴取してしまう経験は、その経験の当事者自身の錯誤として認識されなければならないだろう。しかしそうではなく、「むしろラジオから「肉声」を聴き取るという経験が実はある水準においては成立しうのだという見通し」⁽²⁴⁾ を探ることが必要だという視点から平四郎の経験を検討することが、筆者の論考の目的であった。そしてその検討作業において、平四郎の聴取の態度と同時代のラジオ聴取のあり方とを対比しながら、このときの平四郎の経験を、「いわゆる現実世界の音声への意識を希薄化させ、言い換えれば現実世界の音声に対する聴取者としての身体をその現実世界に置き去りにして、ラジオという電子メディアが可能にしている空間に存在する者として、自らの身体を新たに構成している」⁽²⁵⁾ と説明した。つまり、平四郎が聴いたという「肉声」とは、「現実世界としての「ここ」には不在の、不可視的な存在である発声者の声を、電子メディアが可能にしている空間としての「ここ」において聴いている」⁽²⁶⁾ 平四郎の経験を通じて実現されるものであったのだ。「肉声」が実現されているとき、平四郎の身体は、次元の異なる二つの世界の間で分裂していることになる。そして、発声者の声が単なる音声ではなく「肉声」として感じられてしまっている以上、音声中心主義的であれ何であれその声は「肉」を伴うものなのであり、聴取者がその「肉」を感じている以上、身体の分裂という出来事は、

発声者の側にも経験されているということになる。発声者も、声を発している自らの身体とは別の、電子メディアが可能にしている空間に身体＝「肉」を形成してしまっているのだ。そして、発声者と聴取者の双方は、その空間において現前し合っているのである。筆者はこの論考の中で、そのように現前し合う身体を《電子メディアの身体》と暫定的に名付けておいた。

もう一つ参照しておきたいのが、筆者が2009年に発表した「電話する小島信夫——電子メディア論としての『別れる理由』」（日本近代文学会東海支部編『〈東海〉を読む 近代空間と文学』2009年、風媒社）だ。この論考は小島信夫の長編小説『別れる理由』（全3巻、1982年、講談社）⁽²⁷⁾の中で物語の主人公である前田永造と「作者」とが会話をするというメタフィクション構造に着目したものだが、筆者はこの両者の会話が「電話」という電子メディアを媒介して成立している点に意義を認めた。私たち自身が実生活において既に経験しているように——例えば受話器を握りながら話し相手に対してお辞儀をしてしまうように——受話器から聞こえてくる音声は、「話し相手の存在そのものの現前」に他ならない。先のラジオをめぐる議論と同様、電話を使って話をする者もまた、「受話器を握る現実世界の身体」と「電子的な空間の中で相手に対して現前する存在」との乖離⁽²⁸⁾という身体の分裂を経験しているということになる。つまり、作中人物と「作者」という次元の異なる両者は、双方が「電子的な空間の中で相手に対して現前する存在」としての实在感——筆者はこの論考でその实在感を《電子空間のリアリティ》という用語で説明した——を獲得し合ったからこそ、同一次元での会話が実現しえたのだった。

声というものは、その発声者の身体性を喚起する。そうした事態に対する理解が批判すべき悪しき「音声中心主義」的な想像力であったとしても、その身体性を実感する人々の想像力を裁断することができるような超越的なポジションに、私たちは安易に立ってしまっているものだろうか。むしろ、そのような実感を生きている人々の想像力を真摯に受けとめ、そのような実感がなぜ「実感」たりえているのかを探ることが、私たちに求められていることだと筆者は考える。こうした立場から、上記の筆者自身の議論を踏まえ、初音ミクと身体の問題に立ち戻ってみたい。

マイクروفोनによって声が増幅され、イコライザーを通じて声の特定の周波数が強調されるような加工が行われ、モニタースピーカーによって声が拡散し、録音技術によって声が保存される——そのような電子的な技術を通じて声が発声者の身体の「いま・ここ」から疎外されるとき、しかもそれでもなお、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。電子的な空間の中でその实在が可能になる身体というものを、発声者は自らの馴染みのある身体とは別のものとして獲得することになる。そして、上の『杏っ子』や『別れる理由』の分析によって明らかになったように、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との間にそのまま見出すことができる。

初音ミクのコンサート会場におけるあの熱狂を第三者的に（冷ややかに）眺めれば、非実在的な「萌え」キャラがCGとなって映し出されたスクリーンに向かって盛り上がっている「オタク」の騒動としてしか映らないだろう。だが本稿の立場から言えば、そのような視点は単に、分裂してしまった観客の身体の片方を見ているに過ぎない。このときの観客は、一方で平坦なスクリーンに熱狂する「オタク」然(?)とした身体——現実世界に取り残された身体——を第三者の目に晒しながら、他方で電子的な空間の中でその実在が可能になる身体を獲得し、その身体を通じて初音ミクと現前し合う関係を構築しているのだ。『杏っ子』の平四郎が婦人放送員の「肉声」を聴取したように、観客は、初音ミクの肉声を聴取することができる位置に自らの身体を占めさせているのである。2010年3月9日のZepp Tokyoは、あるいは2011年7月2日のAnime Expo 2011会場は、「虚構のキャラクター」と現実的な身体を持つ人間との「擬制」（増田聡）としての「いま・ここ」と、電子メディアを介して実現されている身体同士が現前し合う「いま・ここ」という、次元の異なる二つの「いま・ここ」が重なる場であったのだ。ただ、初音ミクコンサートという場は、聴取者の身体の分裂という出来事が顕在化しやすい場所で会っただけで、分裂そのものはあらゆる場所や場面で起こっていると考えたほうがいい。街でヘッドフォンを介してミクの声の聴くときも、自宅のパソコンで動画視聴サイトを通して聴くときも、身体の分裂は起こっている。前者は、電話をかけながら相手にお辞儀をしてしまうあの例と同じケースだと考えればいい。後者は、『ニコニコ動画』でミクの動画を見に行くなどというレトリックを参照して考えればいい。

本稿ではこの分裂した二つの身体をわかりやすく区別するために、電子的な空間の中でその実在が可能になる身体を「身体2.0」と呼び、それとの対比で、私たちにとって日常的に馴染みのある現実的な身体を「身体1.0」と呼ぶことにする。『杏っ子』論で筆者が提示した《電子メディア的身体》なる語は、「身体2.0」と読み替えてもいい。

無論、この「身体2.0」といった呼称はあくまでも便宜的なものに過ぎない。より適切な語があれば、その語に拠ればいい。しかし、「web2.0」や「一般意志2.0」⁽²⁹⁾などといった先行する用語の持つ印象を通じて身体を捉え直すことができるという点で、「身体2.0」という語は有意義である。なぜなら、「web2.0」や「一般意志2.0」といった用語で説明される事態は、他の自己とは区別される強固な自己によって単線的に情報を発信するという発信者像が相対化されている事態であり、別の見方をすれば、自他の区別が相対化された状況において複数の者によって知が共有されているような事態であるからだ。「身体2.0」は、「身体1.0」の水準における身体の物質的限界（境界）を前提としない。「身体1.0」においては自他として区別される複数の者が、「身体2.0」の水準ではある一つの身体を共有し合うということもありうるだろう。そうした「身体2.0」における単一の身体の共有を、「一体感」というレト

リックで説明することは可能かもしれない。何よりも初音ミクと観客たちは、一対一で向き合っていたのかもしれないから。

4. 〈擬人化〉の誘惑

虚構的なキャラクターをあたかも実在するかのように感じ取る心性については、おそらく本稿とは別の論じ方も可能であろう。例えば東浩紀は「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか」⁽³⁰⁾ という論考の中で、ラカンの図式を借りながら、「象徴的処理」を通じて「キャラクターがあたかも絵でないかのように（実在の人物であるかのように）強い感情を向ける」⁽³¹⁾ 人々の想像力を説明した。本稿が東の論と異なるのは、声が身体を喚起するといういわば素朴で凡庸で啜うべきだという「実感」からあえて出発している点である。そして、それがために身体性が問題になるからこそ、「身体1.0」と「身体2.0」という次元の異なる身体の分裂を浮き彫りにしたのだ。

ただ、本稿における身体論は、初音ミクをめぐる想像力を分析することを主目的としながらも、もう一つ別の標的にも向けられている。その標的とは、「表象」の政治を問う議論においてたびたび無自覚に行われている〈擬人化〉の所作だ。

今日、文学研究や文化研究の領域では、「表象」の政治性を問うことが目的となることがある。表象とは、「ある媒体によって、今ここには存在しない事物を再現 (represent) すること」と定義することができるが、その場合表象を問題にする私たちは、マンガや映画などの「表象 (イメージ) そのもの」=A と、「表象によって指示されているもの」=a との対応関係を設定していることになる。そして、「a は決して受け手に対して現前しない」という事実を一つの原理として理解していることになる。A の受け手は、A の受容を通じて、自らに対して現前することのない a を想像する。そのため、A が持っている種々の特徴や傾向が、受け手による a への想像を規定することになる。

しかし、A が a を想起させるという点で両者は確かに密接な関係にはあることを私たちは認める一方で、A と a とが乖離していることについても私たちは認めようとする。「ここに描かれている A は、私たちの知っている a ではない」という仕方で、A と a との乖離が焦点化されるとき、私たちは、a を A として表象すること自体の暴力性や、表象する主体の権利や能力といったもの——つまり表象の政治を問う議論を開始させる傾向にある。文学研究や文化研究に携わる者にとっては馴染み深い、女性表象や植民地表象、戦争表象や被害者表象などをめぐる議論においては、A がいかに「実際の a」とかけ離れたものであるかということが、様々な角度から批判的に確認され続けてきた。「女性が描かれていない」「男性の欲望の反映として女性が暴力的に描写された」「女性の言葉が奪われた」「男性の語りによって女性の内面が横領された」……。そのような批評的な言辭によって、表象する主体の暴力性が、A と a との差異への注目を通じて問題化されてきた⁽³²⁾。これらの暴力を問う議論は、表象する主体の特権性を相対化し、その特権を彼から剥奪する効果を持つものとして行われてきた。

ただ、ここで私たちは、ある一つの極めて素朴な事実を確認する必要がある。私たちが「表象の暴力」を論じるとき、aを〈擬人化〉しようとする誘惑にかられてしまっている、という事実だ。〈擬人化〉という表現は多分にレトリカルではあるが、必ずしも実体的である必要がないa（例えばインクとスクリーントーンによって紙上に構成された図像Aを通じて示唆される少女らしきもの）を現実世界の実体的な事物（現実の生身の少女）と同定する態度という意味で、〈擬人化〉という語を用いている。aは必ずしも現実の女性を意味しているわけではないにもかかわらず、aを現実の女性と同定する（＝〈擬人化〉する）ことによって、現実の女性とは乖離したAを批判するということが行われたりするのだ。

では、こうした〈擬人化〉を成立させている信憑とは何か。

一つは、「aの世界を“現実の反映”として読むのが適当だとする信憑」である。これは本稿第2節でも少し言及した「テキスト論」や「文化研究」などの立場において前提とされている信憑だが、「表象（A）は社会的・歴史的な構築物である以上、Aによって指示される虚構的な世界・物語世界（aの世界）は現実の反映として読まなくてはならない」という命令を内面化させたことで成り立つ信憑である。こうした思考の過程を経て、aの〈擬人化〉がなされている、とまずは考えられよう。

そしてもう一つ挙げるとすれば、「受け手の身体の分裂は解消されるのが適当だとする信憑」である。そもそも身体の分裂そのものは、私たちの日常生活において頻発する出来事である。例えば私たちが読書行為や映像視聴等を通じて物語世界に没入するとき、物語世界内の人物（＝a）と現前し合うような感覚を有することができる場合がある⁽³³⁾。このとき私たちは、紙の上の文字や液晶画面の光の明滅としてのAを受け取る受け手の身体と、物語世界内のaと現前し合う受け手の身体との二つに分裂している。しかし、「この二つの分裂した身体はその分裂し合う関係を解消させ、同一化させるべきだ」という命令が、私たちの中で作動してしまう。その最も顕著な例が「読者論」そして「文化研究」である。物語の語り手に対峙する存在として想定される“聞き手”というものを、ある特定の時代や社会に帰属する実体的な読者に還元させ、テキストの意味を規定する条件（aの世界に含まれるものもある）が外在的である（aの外部である）、とする立場だ。こうして現実の領域（本来であればAのみ領域）にaが引き出されてしまう——aの〈擬人化〉が行われるのだ。

しかし、そのような〈擬人化〉の誘惑にかられた所作が恣意的なものでしかないことは、本稿のこれまでの議論からも明らかであろう。本稿では初音ミクを受容する私たちの身体の分裂を問題にしたが、この分裂した身体をめぐる視点は、Aを受容する身体とaを受容する身体が根本的に異なっているという見解をもたらしてくれる。Aは「身体1.0」に対して現前しているのであり、aは「身体2.0」に対して現前しているのだ。aを〈擬人化〉するという所作は、aを「身体1.0」の水準で捉えようとする錯誤に基づくものに他ならない。aが現実の生身の物体とは異なっているのは、「身体2.0」が生身の身体と異なっているのと同じ理由である。

この第4節冒頭で取り上げた東浩紀は同論考において、「描かれたキャラクターを、一方で

イメージ（絵）として、他方でシンボル（人間を表す記号）として二重に処理している」という「想像的処理と象徴的処理のあいだの往復」を「オタク的主体のシニカルさ」として説明しているが⁽³⁴⁾、二つの異なる「処理」を実行する統一的な主体を想定している点で、東もまた〈擬人化〉の所作を継承している。本稿は、受け手の分裂した身体を、性急に同一化させず、分裂を分裂のまま考察することを目指したのだった。

〈擬人化〉によって、多くの研究成果が生み出されたことを、筆者も否定するつもりはない。しかし、そもそもこの〈擬人化〉自体が恣意的なものであるという素朴な事実は、いちいち確認されてもいいはずである。恣意的な思考作業を通じて得られた結果は、自ずと恣意的なものであるはずだ。もちろん、〈擬人化〉を行わないという選択もまた恣意的である、という批判もあるだろう。しかし、〈擬人化〉の思考の外部には別の思考があり、その思考によって拓かれる身体論の可能性もあるのだということを、本稿では少しでも確認しておきたかったのである。

5. 今後の課題——むすびにかえて

本稿は、初音ミクのコンサートにおけるミクと観客との関係性に触発されながら、電子メディアの利用を通じて分裂した身体を、（同一化させる手前で）分裂したものとして考察する試みであった。歌う初音ミクに熱狂する観客の経験を、「滑稽なもの、不気味なもの、オタク的なもの」として見るならば、本稿で提示した「身体2.0」というものに対する感性の閉塞、不寛容さ、あるいは「身体1.0」への固執としてその態度を捉えよう。だが、「現実世界における実体的な身体同士のコミュニケーションを相対化する出来事」として観客の経験を見ることができるのであれば、それは身体論を更新する可能性を掴むことへと繋がるだろう。

しかし、2011年3月11日以降、身体をめぐる問いはどのように構成されるのだろうか。

放射線という不可視な光を数値化＝可視化＝観念化することで、私たちは、日常生活における自らの身体のありようを見つめようとする傾向がある⁽³⁵⁾。そんな状況の中、「身体2.0」の可能性を探ることにはどんな意味があるのだろうか。放射線によって被曝した「身体1.0」を抱えてしまった私たちが「身体2.0」への回路を拓くことは、私たちのQOLにも関わることであるはずだ。しかし、その身体の多元化が（電子メディアを有効化する）「電力」に依拠していることは皮肉だ。そして、一つ見方を変えれば「現世離脱」的なこの身体論は、神秘主義的な思考に陥る危険性もある。あるいは「ネトゲ廃人」などと呼ばれるような、仮想空間におけるコミュニケーションへの過度の依存に繋がってしまう可能性もある。音声的な電子メディアを介した身体の分裂の問題は、その扱いが極めて難しい状況の中にいま置かれている。

「身体2.0」という次元に着目すること自体は、おそらく、さして重要なことではないのだ。重要なのは、今日においてどのようにその次元の身体のことを語っていくかである。もちろん、悲観的な語りを採用することを筆者はあらかじめ考慮してなどいない。

付記：

本稿は、日本近代文学会東海支部シンポジウム第39回例会・日本社会文学会東海ブロック例会合同企画「文学研究の臨界領域——YOU CAN(NOT) TOUCH WOMAN」(2010年9月26日、愛知淑徳大学)での口頭発表「初音ミクとの接触“電子の歌姫”の身体と声の現前」および、椋山女学園大学国際コミュニケーション学部平成23年度国際文化フォーラム「きみってニンゲン？ それともアンドロイド？」(2011年6月25日、椋山女学園大学)での口頭発表「ボーカロイドの身体 電子の声を聴くこと」に基づくものである。発表の内外で、多くの方々から貴重なご意見をいただいた。記して感謝申し上げたい。

注

- (1) 2011年に東京、札幌、シンガポールで初音ミクのコンサートが開催されている。
- (2) 今井晋「軽薄な聴取」から「ライブ回帰」へ」(『ユリイカ』第42巻第10号、2010年9月号、青土社)に拠れば、近年のコンサート/ライブには「オフ会」としての役割があるという。
- (3) クリプトン・フューチャー・メディア株式会社から発売されている『キャラクター・ボーカル・シリーズ 初音ミク』のパッケージには、「ポップでキュートなバーチャル・アイドル歌手」とある。
- (4) 筆者自身が専門とする日本文学研究の領域において、初音ミクが論の対象となることはめったにない。雑誌『國文學』(學燈社)で「「萌え」の正体」が特集として組まれたとき(第53巻第16号、2008年11月号)、井手口彰典「音楽萌え——その諸相と東方・初音ミク」という文章が掲載されたが、井手口自身は日本文学研究者ではない。そんな中、日本文学研究を専門とする千田洋幸は、東京学芸大学現代文化研究会発行の雑誌『F』第8号(2011年6月)に「キャラクターの実存をめぐる——初音ミク、そして「ミクの日感謝祭」という出来事」という論考を載せ、初音ミクに着目し、しかも初音ミクコンサートについても言及している。ただ、千田の関心はどちらかと言えばミクの「表象」にあり、ミクの「現前」を論じようとする筆者とは立場を異とする。しかし、日本文学研究において小説等の分析や解釈の手のかりの一つとされている、文字列を通して読者に幻視される虚構的存在としての「語り手」への関心の延長上に初音ミクを見ているという点では、おそらく千田も筆者も同じ立場であるはずだ。
- (5) こうした人間の話し声を元にしたデータベースを活用した音声合成システムの先駆として、株式会社国際電気通信基礎技術研究所(ATR)の音声合成システム「CHATR」がある。この「CHATR」を応用して制作された楽曲に、テイ・トウワのアルバム『Last Century Modern』(1999年)所収の「CHATR」がある。
- (6) 公式ウェブサイト(<http://www.crypton.co.jp/mp/pages/prod/vocaloid/cv01.jsp>)参照。
- (7) 東浩紀は、『思想地図』Vol.4(2009年、日本放送出版協会)所収の座談会、東浩紀・宇野常寛・黒瀬陽平・氷川竜介・山本寛「座談会 物語とアニメーションの未来」において、以下のような発言をしている。「想像力の中心はニコニコ動画に移っていて、今もっとも勢いのあるコンテンツは『初音ミク』と『東方』で、したがってコンテンツ批評もアーキテクチャ分析に還元されることになる。実際、〇八年にオタク界隈でもっとも人気を集めたキャラクターは初音ミクでしょう。まさに、物語は要らない、マンガもアニメも要らない、必要なのはデータベースへのインターフェイスとしてのキャラクターのみ、という傾向が現れていた」(207頁)。
- (8) 『DTM マガジン』(寺島情報企画)はパソコンによる音楽(Desk Top Music)の制作方法などを紹介した月刊情報誌である。2007年11月号で「初音ミク うたう電子の声」という特集を組み、以降VOCALOIDについて積極的に紹介している。主にソフトウェアの使用法(人の声に近づけるためのパラメータの調整=「調教」のテクニック)や、VOCALOIDを使用して楽曲を制作したミュージシャンたちの発言を中心に取り上げている。
- (9) 『S-F マガジン』第52巻第8号(2011年8月号、早川書房)は初音ミクを特集しているが、飯田一史はこの号に所収の論稿「ミライのクルマ 未来派からミクへ」の中で、20世紀から21世紀にかけての日本の自動車産業の変遷を辿りながらミクを位置づけようとする際に、「本特集が組まれた直接の原因は、

- トヨタが北米でカロラのCMに初音ミクを使用し、supercellのryoによる代表的なミクアンセム「ワールドイズマイン」を使用したことにある」(45頁)と明かしている。飯田の発言をそのまま受け取ると、アメリカ社会に承認されなければ、あるいはトヨタに承認されなければ、初音ミクを特集しなかったかもしれないという雑誌編集の権威主義的なあり方が見えてきてしまう。
- (10) 濱野の初音ミク論の変遷は、濱野智史「初音ミク、その越境するキャラクター的身体について」(『S-Fマガジン』第52巻第8号、2011年8月号、早川書房)の中で自ら整理している。
- (11) 「ニコニコ動画上の初音ミク現象が、オープンソースやウィキペディアに似ているということ。この指摘が重要なのは、上に見たようなオープンソース的現象が、ユーチューブなどの動画共有サービス上ではあまり見かけることができないからです。(略)初音ミク現象では、「元ネタ→派生作品(元ネタ)→派生作品→……」というように、ある派生作品が、また別の派生作品にとっての元ネタとなっていくという、N次ホップの連鎖を生んでいることに特徴があります。つまり初音ミク現象は、「二次創作」というよりは「N次創作」ともいえるべきものだと思います」(濱野智史『アーキテクチャの生態系』2008年、NTT出版、249頁)。
- (12) 濱野「初音ミク、その越境するキャラクター的身体について」(注10参照)、84頁。
- (13) 同前、85頁。しかしこの初音ミクのブリッジングの機能は現代のコミュニケーションにおいて有意義である反面、ミクを利用したミュージシャンのエゴを十分に承認させない結果を生んでしまうこともある。津田大介は牧村憲一との共著『未来型サバイバル音楽論——USTREAM, twitterは何を変えたのか』(2010年、中央公論新社)の中で次のように指摘している。「ボーカロイドのプロデューサーとして名が売れた人が、リアルな音楽活動——「リアルな音楽活動」というのをどう捉えるのかという問題もあるのですが——では、女性ボーカリストを連れたバンド活動をしているので、「ライブしますから、来てね」と宣伝しても、実際にその人たちの曲が売れているか、ライブに来る人が増えているかというところ、そうでもなかったりする。/要するに、ボーカロイドのプロデューサーとしては売れているので、初音ミクという、ボーカロイド現象の中の一員、one of themとして参加することはできる。しかし、あくまでそれはミュージシャンとしての自我が一〇〇パーセント認められているわけではない。そこのギャップ、つまりクリエイターとしてのアイデンティティで悩んでいるミュージシャンは、少なくないです」(45~46頁)。
- (14) 『らき☆すた』は、美水かがみのマンガを原作としたアニメ。「泉こなた」「柊かがみ」らを中心とする女子高生の日常を描く。監督は武本康弘、制作は京都アニメーション。2007年4月から9月まで、チバテレビなどで放送された。
- (15) 自動車メーカーであるホンダでasimoの開発に携った広瀬真人に拠れば、asimoの開発に着手する際に上司から「アトムのようなロボット」を作れと言われたという。「ヒューマノイドの夢『鉄腕アトム』コメンテーター(株)本田技研研究所上席研究員 広瀬真人」(米沢嘉博編『ロボットマンガは実現するか』2002年、実業之日本社、55頁)参照。
- (16) 2011年9月11日に起こったアメリカ同時多発テロにおいて、WTCセンタービルに航空機が激突したのを目撃したアメリカ人が「まるでハリウッド映画のようだ」と感慨を述べたということがよく知られているが、そのような現状認識のあり方は、その現状認識を規定するものとして虚構が存在していることを端的に示している。
- (17) 増田聡「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、2008年、日本放送出版協会。
- (18) 増田聡「初音ミクから遠く離れて」、『ユリイカ』第40巻第15号、2008年12月臨時増刊号、青土社。
- (19) 増田「データベース、パクリ、初音ミク」(注17参照)、171~172頁。
- (20) 増田「初音ミクから遠く離れて」(注18参照)、37~38頁。
- (21) 初出は『東京新聞』1956年11月19日~1957年8月18日。
- (22) 『室生犀星全集』第10巻(1964年、新潮社)、121頁。
- (23) 新村出編『広辞苑』第五版(1998年、岩波書店)、2022頁。
- (24) 広瀬正浩「ラジオから「肉声」を聴くということ——室生犀星『杏っ子』が明らかにする肉声の仮想性をめぐる問題」(『JunCture 超域的日本文化研究』第1号、2010年1月、名古屋大学大学院文学研究科附属日本近現代文化研究センター)、170~171頁。傍点原文。
- (25) 同前、174~175頁。
- (26) 同前、175頁。傍点原文。
- (27) 初出は『群像』1968年10月号~1981年3月号、講談社。

- (28) 広瀬正浩「電話する小島信夫——電子メディア論としての『別れる理由』」(日本近代文学会東海支部編『〈東海〉を読む 近代空間と文学』2009年、風媒社)、274頁。
- (29) 東浩紀『一般意志2.0 ルソー、フロイト、グーグル』(2011年、講談社)。
- (30) 東浩紀「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか」、『情報環境論集 東浩紀コレクションS』2007年、講談社。
- (31) 同前、293頁。傍点原文。
- (32) 本編で例示したような女性表象批判の最たる例は、上野千鶴子・小倉千加子・富岡多恵子『男流文学論』(1992年、筑摩書房)であり、戦争表象をめぐる批判例としては、岡真理『記憶/物語』(2000年、岩波書店)が挙げられる。
- (33) こうした読者や視聴者の経験は、認知物語論においては「参照点モデル」という用語を通じて説明されている。認知主体は、ある対象(参照点)を探索の手がかりとしながら、ターゲットに到達していく。その過程で、物語世界を構築=把握=表現することになる。西田谷洋『認知物語論とは何か?』(2006年、ひつじ書房)参照。
- (34) 東「サイバースペースはなぜそう呼ばれるか」、293頁。
- (35) そのような日常生活の風景を描いたもの一つに、川上弘美「神様2011」(『群像』第66巻第6号、2011年6月号、講談社)がある。