

人はどのようにボカロに「ハマる」のか —非専門家による文化的活動への関わりとその深化 How do people "get hooked" on Vocaloids? Non-professionals' Involvement in and Deepening of Cultural Activities

田中 吉史[†], 越田恵斗[†]
Yoshifumi Tanaka, Keito Koshita

[†]金沢工業大学心理科学科
Kanazawa Institute of Technology
tanakay@neptune.kanazawa-it.ac.jp

概要

非専門家による文化的実践への参与過程にアプローチするために、ボーカロイド・ファンを対象としたインタビューを行った。その結果、「ハマる」前の準備段階として、対象に接触するための物理的環境が整備されること、外部からの刺激がきっかけとなることが示唆された。また、深化のプロセスについて、初期の段階では個人的な活動が主となるが、深化に伴って他者との共有などより社会的な活動が行われることがわかった。また対象への興味の移り変わりには、個人内での一貫した軸が存在する可能性も示唆された。

キーワード: 文化的実践、ファン、ボーカロイド、ハマる

1. はじめに

これまでアートをはじめとする人間の文化的活動に関する認知的な研究では、高度な知識やスキルを持つ専門家を一つの理想的なモデルとして想定し、専門家の知識やスキルがどのようなものか、そしてその状態に素人をいかに近づけるか、といった観点が取られることが多かったと思われる。しかし、一部の高度な専門家だけがこうした文化的な活動を支えているわけではない。例えば音楽の場合、一部のトップアーティストだけではなく、そのアーティストの作品を様々な関わり方で聴く聴衆、あるいは単に受動的に聴くだけではなく、プロレベルではないが自ら演奏したり作曲したりといった生産的な活動を実践する人々もいる。こうした様々な関わり方が、音楽という文化的活動全体を支えていると考えることができる。こうした、いわば非専門家による文化的な活動への関わりに着目することもまた、現実世界における文化的活動を支える人間の認知過程を理解する上で重要であろう。そこで、本研究では、プロとしてではない「趣味」的な活動に焦点を当てる。そして、ある特定のジャンルに熱中している＝「ハマっている」人、つまりそのジャンルにおける熱心な聴

き手がいかに「ハマって」いくのかというプロセスについて検討する。

これまでの心理学的な研究では、こうした特定の対象に「ハマっている」人は「ファン」と呼ばれ、その心理的・行動的特性に関する研究が多く行われてきた。近年は特に、いわゆる「おたく」などサブカルチャーにおけるファンを対象とする研究も行われている。しかしこれらのファン心理に関する研究の多くは、ファンとしての熱中状態の心理的特性や、ファンとなる人の個人的属性など、対象を比較的スタティックなものとして捉えた質問紙調査が多く、どのようなプロセスによってファンとなるのか、といった対象への関わりでの深化の過程に関してはあまり取り上げられてこなかったと思われる。

一方、堀川他[1]は、ある対象に対する主体的な行動が習慣化するまでのプロセスを、その対象の経験価値の変化として捉えたモデルを提案している。彼らはこのプロセスについて、対象の価値を発見し、試行する経験を経て価値を実感する「価値実感期」、その対象の経験を継続することで、価値観がさらに高まっていく「価値成長期」、その対象に関する行動が定着し、維持され、対象に対する価値が安定した状態になる「価値定着期」の3つに着目し、様々な対象に「ハマる」経験をした人々を対象とする質問紙調査を行っている。堀川らの研究は、対象に「ハマる」過程の時間的推移を捉えている点で興味深い。ただし、彼らの研究では「ハマる」過程を個人内のプロセスとして、一般的・抽象的に捉えられており、こうした「ハマり」がどのような外的環境要因に支えられるのか、といった側面はあまり扱われていない。堀川らは非常に多様な対象に「ハマった」人々を対象として、その心理状態に焦点を当て、一般化された形でのモデルを抽出することに関心があることもあり、個々の具体的な対象物に「ハマる」プロセスやそれ

を支える様々な要因に関しては扱っていない。

青山[2]は、レジンアクセサリ制作という手芸を趣味として行う人々へのインタビューを行っている。青山はこうした趣味的な活動を、その趣味の共同体への参入として捉え、レジンアクセサリの制作を支える様々な社会的リソースの存在を指摘している。例えば、アクセサリ制作には材料の入手が必要となるが、インタビュー対象者はもともと手芸専門店に行った経験を持っており、こうしたレジンアクセサリに手を染める前の「前史」が重要となることを示唆している。

一方、プロのような特定領域の専門家とは異なり、一般人による趣味は、対象への興味が長く続くこともあれば、短期間で興味を失って別のことを始めるなど、しばしば移り変わることもある。しかし、これまでの多くの研究では特定対象への熱中状態にのみ焦点を当ててきた。興味の対象の移り変わりは、単に飽きて中断する、というだけではなく、興味や知識の拡張過程と見なすこともできるかもしれない。こうした興味の対象の移り変わりもまた、人間の文化的実践の性質や、「趣味」というものが人の生活の中でどのような意義を持つのか、といったことを考えていく上で重要な問題と考えられる。

こうしたことを踏まえ、本研究では、ボーカロイド（以下ボカロ）を用いて作成された楽曲にハマった経験を持つ人々へのインタビューを通して、人がある対象物にハマる際に、その対象物に接触したり興味を持ったりする（価値を発見する）前の状況がどのようなものなのか、またボカロ楽曲への「ハマリ」がどのように深化していくのかを捉えることを試みる。ボカロ楽曲は、単に合成音声による音楽作品ではなく、「初音ミク」などのアニメ・キャラクタを伴う動画コンテンツの形で配信されたり、またプロのクリエイター以外の一般視聴者による作品がインターネットで共有されたりといったさまざまな形で受容されている。またボカロ楽曲はゲームやアニメなど他のさまざまなジャンルでも用いられており、ボカロ楽曲へは多様な経路が存在する。このことから、先に述べたような興味の移り変わりを捉える上でも適していると考えられる。

2. 方法

インタビュー対象者は、ボーカロイド楽曲に「ハマった」ことがある人8名（男性6名、女性2名）、年齢は20～24歳、「ボカロにハマった（ハマっている）」年数

は4～12年であった。対象者は第2著者の知人を通してスノーボール・サンプリングによって募集された。募集に際しては「ボカロにハマったことがある（ハマっている）」ことを条件としたが、「ハマる」ということの解釈は対象者に委ねた。

インタビューは対面またはオンライン会議システム（Zoom）で行った（共に4名ずつ、34～100分）。インタビュー前に調査の説明を行い、同意書が得られた人を対象とした。あらかじめ用意した質問項目（表1）を用いて半構造化面接を行った。

表1 半構造化面接での質問項目

項目	質問内容
1	ボカロ曲にハマる前のボカロ曲の印象
2	ボカロ曲にハマる間の行動について（何にハマっていたか、どんな知識を持っていたか）
3	その曲を知ったきっかけは何か
4	ボカロ曲で最初にハマった曲は何か
5	その曲のどの部分にハマったのか（曲調、リズムなどの音楽的な要素）
6	その後にボカロ曲などについてどのような行動を起こしたか（行動の変化がおこったか）
7	ハマった曲はどのくらいの頻度で聴くか
8	イヤーフームが起こったか（意識しないで頭の中にその曲が流れたことがあるか）
9	その曲にハマってからのボカロ曲に対する印象
10	他にハマった曲は何か
11	歌ってみたや弾いてみたなどを聴くようになったかなど
12	何年間ボカロにハマっているか
13	現在のボカロ曲を聴く頻度
14	自分はハマリやすい方なのか
15	自分は飽きやすいと感じるか
16	年齢や職業（社会人が学生か）

3. 結果と考察

インタビューは全て録音され、テキスト化された後、SCAT[3]を用いて質的分析を行った。

(1) ボカロにハマるプロセス

ボカロ楽曲に最初に接してからハマりを経験し、現在に至るまでの過程を分析したところ、全体として図1のようなプロセス（ハマりの段階）が抽出された。このプロセスは、全体として接触期～IV期までに分けられた。それぞれの段階の移行にはトリガーとなる経験があり、段階が進むにつれボカロ楽曲に対する接し方や行動が変化し、また、深化と共にリソース（金銭や時間、労力など）の投入が増加する。また、これらの段階のうち、接触期、すなわち最初にボカロ楽曲に接触してハマり始める前の段階は特に重要と思われるので、さらに詳細に分析した(図2)。以下、ハマりの段階に沿って説明する。

接触期 接触期はさらに2期に分けられる。準備状態では、まずボカロ楽曲に接触するための物理的環境

が大きな影響を与え、この環境が整う時期が早いとボカロ曲に初めて接触した年齢が早くなっていた。例えば、進学や就職などによって、自由に使うことのできるインターネット環境やPCなどのデバイスを手入れし、動画サイトへのアクセスがしやすくなるのがボカロへの接触を促していた。また、準備状態に影響を与えるものとして、ボカロというものの存在についての情報を得ることもある。これはボカロ楽曲に軽く触れることもあれば、人伝でボカロというものの存在を知ることもある。そして、この段階でポジティブな印象を持つこともネガティブな印象(人工的で聞きづらい、ボカロおたく達が何となく嫌、など)を持つこともあり、ボカロに対する何らかの先入観が形成されることもある。

こうした準備状態ができた後、ボカロ楽曲自体により本格的に接触する経験を持つ。このとき、対象に類似したカテゴリー(ボカロを一部を含むコンテンツ、例えば音楽ゲームや動画のBGM)や対象に接触できるカテゴリー(動画サイトのボカロ楽曲を紹介するコンテンツなど)を通じて接触することになる。この時の接触は自発的なものというよりは、友達からの「布教」を受けたり、YouTubeの関連動画に出てきて聴いたり、といった「外部刺激」の形をとる。この時のボカロ楽曲への接触は「衝撃」と表現されることがある。この「外部刺激」が、興味の引き金となり、その後の興味の深化につながる。

深化期：第Ⅰ期 接触期で「外部刺激」としてボカロ楽曲に接することが「興味のある対象発見」を引き起こし、これがトリガーとなって第Ⅰ期が始まる。この時期はボカロというジャンル自体に対する興味であり、ハマった特定の楽曲をループ再生したり、YouTubeの関連動画に出てきた曲や、メドレーを聞いたりといった行動が主に見られた。この段階では、対象に対しての知識を広く浅く集める時期であり、ハマった対象のジャンル全般を浅く探索する段階と考えられる。

深化期：第Ⅱ期 このジャンルを広く浅く探索する中から、特に「推し」となるボカロP(ボカロコンテンツのクリエイター)やサブジャンルを発見する「対象の価値発見」が生じることがトリガーとなり第Ⅱ期に入る。この段階では、対象ジャンルの中で、推しや好きなもの(見つけた価値)に興味を絞られた上で「ハマリ」が深まる。この段階では、好きなボカロPや「推し」の歌手など、対象を絞り込んで、その動画を漁る、といった行動が特徴的にみられる。

深化期：第Ⅲ期 ここまでの段階は主として個人的にボカロ楽曲を聴き込むといった行動が主であるが、第Ⅲ期では、ボカロに対する興味を持つ他者との交流(共有者との交流)が見られるようになる。ここでの共有者は、専門的なクリエイターではなくむしろクラスメイトや友達、部活仲間など、身近に接触できる人物であることが多い。この段階では、共有者とボカロについて話し合う行動が特徴的であり、話をして知らない曲があるとそれを聞いてみるなど、Ⅱ期で興味が狭まったことによる知識の偏りを補う事もある。こうした共有者との交流により、対象に接触する頻度がさらに増加する。

深化期：第Ⅳ期 ボカロに対する興味がさらに深化することで、SNSなどを通してより専門的な知識を持つ人々との交流を求めたり、自分でも楽曲を制作して投稿したり、といった「専門的な集団への参加」を行うようになるのが第Ⅳ期である。今回のインタビューの中には、この第Ⅳ期に到達した人は1名のみであったが、その他のインタビューの知人の中に、こうしたより専門的な活動に参入している人がいる、といった語りが見られた。いずれにせよ第Ⅳ期への移行は難しいと考えられるが、その理由に、自分と他者を比較することが挙げられる。インタビューの語りの中で、自分のハマり度合いが浅かったと感じたくない、とか、自分と他者のレベルが同程度でないと話についていけない不安感などが言及されていた。また、ボカロおたくとしてさらにハマってしまうことが周囲に知られてしまうことについての恐れについて言及した対象者もいた。こうしたことがより専門性の高い集団への参入を抑制していると考えられる。

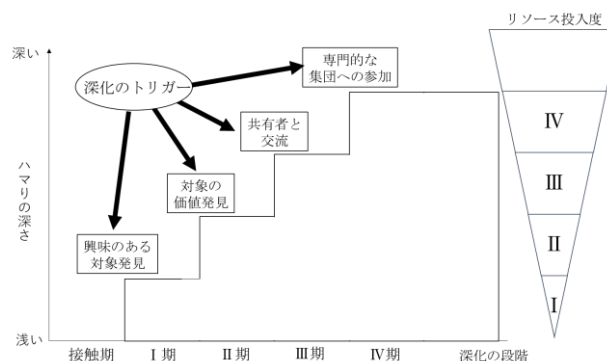


図1 ボカロに「ハマる」プロセスの全体像

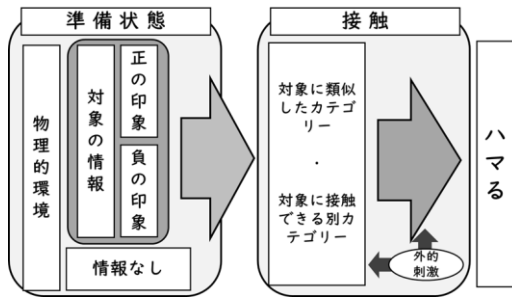


図2 ボカロの接触期の詳細

(2)ハマリの軸

今回行ったインタビューの中で、ボカロに興味を持つに至った経緯や、ボカロへのハマリが一段落して他のものに興味が移った経験について語る際に、こうした興味の移り変わりの背景にある一貫したテーマのようなものに言及されるケースがいくつか見られた。ここではこうした興味の遷遷を支える軸のようなものを「ハマリの軸」と呼ぶことにする(図3)。

例えば、あるインタビューイは「磨かれる前のダイヤモンド」が好きだと述べており、ボカロが登場し注目され始めた頃には興味を持っていたが、現在のボカロはジャンルとして確立されてしまい、そうした興味が満たされなくなってきたため、現在はほかの音楽ジャンルに興味に移ってしまったという。また、別のインタビューイは、特定のゲームやボカロなどに対して自分が「基本的に熱し続けている理由」は、辛かった時に支えてくれたり、他者との関係性を築かせてくれたりした、など自分にとって「恩のあるもの」だという。

このように、「ハマリの軸」は、音楽、ゲームといった既存の特定ジャンルには限らない。いわば、その人の根底にあって、その人が重視するものについての概念であり、さまざまな興味の対象を「意味づけ」し、自身のハマリについての一貫性を説明しようとするものと考えられる。人が新たに興味を持つ対象は、こうした「ハマリの軸」と何らかの接触面を持つものであり、その対象が「ハマリの軸」と接することで、その対象に興味が増える、ということが出来るかもしれない。

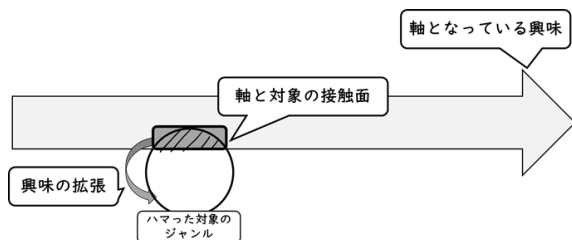


Figure 3 「ハマリの軸」の概念図

4. まとめ

今回のインタビューから、何らかの対象に「ハマる」という現象は、対象に接触するための物理的環境、興味を共有できる他者など、さまざまなアクターの相互作用によって支えられているということができると考えられる。一方、こうした「ハマリ」は、ボカロなど特定の対象だけでなく、より広範な、その個人の中の興味の一貫性(ハマリの軸)によっても支えられており、興味の推移はこうした軸に沿う形で生じることも示唆された。また、初期段階で存在した対象に対するネガティブな先入観が克服されて対象への興味が深化することがある一方、より優れた他者との比較への不安などによっても「ハマリ」が抑制される可能性があることが示唆された。

今回はボカロへの「ハマリ」を対象として研究を行ったが、こうした「ハマリ」のプロセスは、ボカロ以外のさまざまな対象(他のエンターテインメントのジャンル、あるいは研究活動など)においても見られるものかもしれない。そこで、今後の課題として、ここで提案した「ハマる」プロセスの一般性を検討することが挙げられる。また、本研究で見られた「ハマリの軸」自体がどのように形成されていくのか、ということをもっと詳細に検討することで、人々にとっての「趣味」が生活全体のなかでどのように形成され、作用するのかを考える手掛かりが得られるかもしれない。

文献

[1] 堀川 将幸・藤村 諒・佐藤 浩一郎・寺内 文雄(2021). “習慣化に関する主体的行動に着目した経験価値変化モデルの提案” デザイン学研究, vol.68, pp.45-54.
 [2] 青山征彦 (2017). “趣味への参入をめぐる—レジンアクセサリー制作における野火的活動の実際” 2017 年度日本認知科学会第34回大会, P.2-40
 [3] 大谷 尚 (2008). 4 ステップコーディングによる質的データ分析手法 SCAT の提案 —着しやすく小規模データにも適用可能な理論化の手続き— 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要:教育科学, vol.54, No.2, pp.27-44.