

メディア技術史から見る同人音楽——パソコンユーザーによる即売会の利用

日高良祐 (ryo.pddk@gmail.com)

東京芸術大学大学院 博士後期課程

日本学術振興会特別研究員 (DC2)

▼発表の概要

同人音楽を、即売会で使用されるメディアに注目して、成立期とされる 90 年代後半について素描する。同人音楽の歴史の中の「音楽メディア」変遷を見ていくのではなく、音楽ファイルの歴史の中に同人音楽を配置するという逆のやり方で。音楽ファイルのユーザーにとって、流通のための選択肢の 1 つとして、同人音楽即売会が存在した。技術とユーザーとの関係の側から、同人音楽という場を捉えてみるというアプローチ。

〈前半〉研究における関心の共有と、現在の同人音楽について概観

〈後半〉インタビュー事例を中心に、同人音楽即売会での音楽ファイル流通について概観

▼自分の研究と今回の話の関係

「音楽ファイルの流通に関するメディア技術史」の研究

→レコード音楽史観による音楽ファイル像についての再検討

・レコード音楽史観に沿った「音楽メディア」観が無批判に前提とされている状況。

レコード→CD→(最新の「音楽メディア」としての)音楽ファイル

レコード産業と著作権法の密接な関連 ←L.レッシングによる批判と実践 (Creative Commons)

世界的な流れとしての規制強化 2012 年違法 DL 刑事罰化 ←対抗的实践 (海賊党)

・「音楽メディア」の変容として音楽ファイルを扱った研究の少なさ

井手口 (2009) で指摘、「古いメディアのアナロジー：便利なレコードとしての CD」

「音楽メディア」変容の研究 →谷口 (2008)、溝尻の一連の研究

メディア技術の変容と社会化の歴史研究には大きな蓄積がある 飯田 (2013)

・技術の社会構成主義、STS (科学技術社会論) のユーザー研究、『メディア技術史』

『古いメディアが新しかった時』、『電話するアメリカ』でのメディア史観、水越 (1993)

SCOT と STS でのユーザー研究：T.ピンチ (2003) によるアプローチ

技術発展と社会的コンテクストを結びつけて考えることの必要性

“shaped and shaped by”というキャッチフレーズ

→ユーザーに焦点をあてた研究手法、歴史的記述

▼音楽ファイルユーザー？ パソコンユーザー？

MP3 ファイル：「パソコンで音楽のデータを扱うこと」が容易になった契機

違法 DL、MP3 プレイヤー、iTunes/Apple、リッピング、音楽配信元年 (2005 年)

そこまでの「パソコンで音楽のデータを扱うこと」に注目すると、

MIDI ファイル、MOD ファイル、BMS ファイル...等々いろいろあったことがわかる。

最新版の「音楽メディア」とされた音楽ファイルが、どのような過程を経て日本社会での現在の認識に至ったのかを、技術とユーザーとの関係に注意を払いながら歴史記述する。

データとファイル／流通 (転送：transfer) させること

よって、音楽ファイルのメディア技術を考察するには流通局面への注意が必要

- ・音楽ファイルの各種技術
- ・それを取り扱う基盤としてのパソコンの各種技術
- ・パソコンのネットワークが音楽ファイルを流通させてきたこと

▼「音楽ファイル流通のための選択肢の 1 つ」としての同人音楽 (即売会) という捉え方

「同人音楽」生成プロセスと音楽ファイル流通：インタビューによる調査

- ・当時のパソコンユーザーにとっての社会的コンテクストを明らかにする 1 つの切り口。
- ・音楽ファイル流通の歴史をたどっていくと、どうしても同人音楽即売会とのつながりが出る。そういう観点から同人音楽の成立を素描してみる。
- ・そこから見出すことのできる関係性、キーワードを抽出して紹介する。

◆同人音楽とは

★東方：〈チルノのパーフェクトさんすう教室〉(IOSYS)

★初音ミク：〈Packaged〉(kz)

『同人音楽を聴こう！』での「葉鍵系」歴史観

PC ゲームアレンジ、★〈ためいき〉(Leaf、〈痕〉)

同人誌即売会としてのコミケと密接な、二次萌え的同人音楽像

井手口による研究 (2012) 社会環境の指摘 (同人イベント、DTM、CD-R、インターネット)
コミケのジャンルコード変遷への着目 ([同人ソフト]に[MIDI][CD])

----- 前半ここまで -----

◆音楽ファイル流通の場としての同人音楽即売会

前提：

パソコン機種間の互換性の無さ

BBS (パソコン通信) が 90 年代後半くらいまでの主要なネットワーク

ホビイスト (プログラミング) 中心が 95 年頃から一般化

①MIDI/DTM 文化

1988 年「ミュージくん」(DESK TOP MUSIC SYSTEM)

ソフト、MIDI 音源、インターフェイスで 99,800 円だった

MIDI ファイルは「楽譜」、接続された MIDI 音源 (シンセ) を鳴らす (電子楽器との接続)

1991 年、SMF、GM 音源が MIDI 協議会により制定 →ハード間の互換性の確保

→BBS 上での MIDI ファイル流通の隆盛 (テキスト変換して圧縮)

NIFTY-Serve の FMIDI (『DTM MAGAZINE』1997 年 6 月号)

アニメソングや J-POP の「耳コピーアレンジ」が主要な流通ファイルだった

→パソコンゲームでも MIDI 音源対応が増える

SC-55mk II 向け Leaf 〈痕〉(1996 年) →★アレンジ曲

[同人ソフト (MIDI)] 等の出現との関連を見ることができる (井手口)

【しかし一方で、パソコン/音楽の関係は別の音楽ファイル流通の文脈にも求められる】

②チップチューン/内蔵音源

「パソコン内部の内蔵音源 (サウンドチップ) をいかにソフトウェア制御するか」

▼日本の BBS の世界

日本独自のパソコン機種、国内の BBS ネットワーク、これを舞台にした音楽ファイル流通

MML 入力によって作曲する FM 音源ドライバ →プログラミングとの接点

→日本人パソコンマニアがユーザー

★Chemool 〈Super Sonic Shooter〉(1991 年) PC-8801 (NEC) PMD ファイル

★hally 〈Claymore [Chase 4 Chase]〉(1995 年) X68000 (SHARP) MDX ファイル

ゲーム機としてのパソコン

1. パソコンとアーケードゲーム機ってのが最先端のゲームができる環境。ファミコンはまやかしてしかないっていう (笑)。そうもいってられない時代が来るんですけど、90 年前後くらいには。ただ、やっぱりパソコンに最先端は来るっていう。パソコンであり、かつアーケードと同じぐらいのスペックでありっていったらもう無敵なわけじゃないですか。それはもう、やっぱりゲームやりたいからっていう欲求は相当ありました。 (hally)

>BBS での流通

草の根 BBS での地域性のあるオンラインコミュニティ

同機種のユーザーが集まり、ファイルはテキスト変換されて他の BBS へと転載されていく

>コミケット (1975 年～)、パソケット (1988 年～) での頒布

2. ゲームミュージックのコピーのフロッピーとか普通にみんな売ってんのや、っていう (笑)。その当時からでもいちおう、他人の曲でお金儲けるってのはあかんのちゃうん? みたいに思ってたけど。耳コピでも人によって作るクセが違うし。みんな技術交換したりしてけっこうやり取りされてますよって話を聞いて、じゃーやろうみたいな。 (Chemool)

3. テープと MDX を入れたフロッピー。フロッピーは無料配布にしようかって。カセットテープを 1 本 500 円とかで売ってみる? って感じで。家内制手工業でカセットテープを作ってますね。ぼくは作る時は、ダビングとかは自分でもやってた気がしますが、売るのはまかせっぱなしで。帰ってきてこんな感じでしたよって話を聞いて。思ったよりは注目されるというか、コミケの中にも同好の士みたいな人がいるってことを聞かされて。 (hally)

→同人ソフト、ゲーム音楽のコピー、「音楽ディスク」(音楽ファイルの入ったフロッピー)

同人 CD プレスと CD-R ライター

4. やっぱ音楽ディスク。まだ CD を個人で焼ける時代じゃなかったんで。最初に現われたシナジーの同人シリーズが、あれ 90 年だったんですけど。すごいインパクトで。え、同人で CD なんかプレスして元とれんの? っていう。大赤字だったらしいですけど。30 万プレスにかかって。 (Chemool)

5. トルバドールレコーズがやっぱり起点にあるんじゃないかと思ってます。プロフェッショナルの人たちが趣味で作る、同人っていう、カテゴライズを彼らが明確にしたわけではないですけど、カテゴリーとしての同人音楽っていうのは、コミケっていうフォーマットの中での同人音楽っていうのは、そこで生まれていると思いますね。厳密には、トルバとその時期、同じ頃に周辺にいた CD 主体のサウンドレーベル。シナジーとか、ヨナオケイさんのミュレコーディングスとかですね。この 3 つくらいがスタート地点にあった気がしますね。 (hally)

6. 同人 CD とは呼ばれてて、同人音楽というジャンルができるのは、だいぶ後ですね。やっぱ CD-R が普及した頃やと思う。97 年の時に自分でテスト的に CD-R は作った。その時は会社の機材使って焼いたくらいなんで(笑)。まだ CD-R ドライブが高価やったから。ちょっと 10 何万もするのはなー。(Chemool)

- ・ パソコンとゲーム機との関係、それらを受容する場としての同人イベント
- ・ CD-R ライターが音楽ファイルの流通を、CD (CD-R) に落とし込んでいく

③MOD ファイル/Tracker

▼インターネット/PC/AT 互換機 (PCM 音源搭載) の導入による海外との接続 1995 年頃
海外で使用されていた音楽制作ノウハウが流入

北欧ハッカー文化で生まれた MOD ファイル/Tracker

Compo、サンプル流用、フリーカルチャーのイデオロギー

→インターネットのアーリーアダプター、かつテクノ好きのユーザー

★taropeter 〈underground_army_remix〉

★KARATECHNO (BUBBLE-B) 〈100% Kyokushin Sprit〉

★高速音楽隊シャープネル (JEA) 〈Genesis:0〉 (1999 年)

テクノとゲームとの関係

7. 「F/A」っていうナムコが出した湾岸戦争をモチーフにしたゼビウス型の縦スクロールのシューティングゲームがあって。きっかけになったやつ。その後ナムコから出るゲームの曲って、わりとテクノ、昔のいわゆるハードコアテクノをモチーフにした曲がすごく多くて。(wat)

8. ナムコが 92 年に出した「F/A」っていうゲームがあって。これのサントラの CD にもものすごく衝撃を受けたっていうのが、ぼくのテクノライフの始まりなんですよ。もともとナムコの音楽とか好きだからずっと買ってたっていう流れで、なんだこれはっていう感じで出くわして。それはぼくにとってのパンク体験、これだったら自分でもできんじゃないかっていうきっかけをぼくに与えてくれたっていうので。(hally)

→テクノ流行@90 年代 ←★電気グルーヴ 〈RHYTHM RED BEAT BLACK [VERSION 300000000000]〉

サンプリング・テクノに適したファイル形式、かつフリー

9. もともと 96 年とか 95 年とかのテクノムーブメントの中で、” bedroom to whole universe” っていう。自分の部屋でプリプロしたものが、そのまま世界に広がっていくっていう世界があったわけじゃないですか。それと同じことが。” desk top to whole universe” なので。それはありますよね、MOD の良さとして。(JEA)

10. W30 っていうシンセがサンプリング数秒しかできないって言ったでしょ。それではやっぱりハッピーハードコアは作れないわけです。どうしようもないし。AKAI の S1100 とか S3000 とかのサンプラー買ったらか何十万もするわけです。そんなもん買う金無いし。でもパソコンあるんだから何かできないのかなみたいな。それで MOD があったっていう。MOD ならサンプリングタイムは無制限だし、そもそもフリーだし、海外などで配布されている MOD データから音ネタが抜けるし、自分にとっては革命でしたね。(BUBBLE-B)

→音楽制作にかかるお金の問題。

>インターネットでの流通

両者とも 1996 年から Tracker を使用、MOD をウェブサイトで公開、伝道師としての役割

11. 海外のデモシーンがこうだから、こういうの見た方がいいよみたいな話はちょこちょこはしてましたけど、そこまでは押しはなかったと思うんですね。基本的には、ぼくらの曲を聴けっていうスタンスが強かったですね。再生環境を手に入れてくれっていう。まだね、MP3 とかもそんなに気軽に DL できるサイズじゃなかったの。(JEA)

>コミケット、M3 (1998 年～) での頒布

12. やっぱりもともとコミケとの親和性というか、自分自身の親和性がそこにあったからだと思います。ショップ流通っていう点でいっても、あんまりテクノの CD 屋さんとかでマーケットが無かったんですね、そういうものが売れる土壌が無かったから。置いてもしようがないなっていうのはありました。お客さんがいなかったから。コミケ界限には趣味を同じくする人がいる。(JEA)

→パソコンでの音楽制作を受け入れる素地を、同人音楽即売会が持っていたから

→彼らの音楽性は「ハードコア・テクノ」と呼ばれ 90 年代末にムーブメントを引き起こす

MOD からフロアへ、MOD ファイルの限界

13. 作る段階でダイエットをして、音質とかクオリティを犠牲にして、ちっちゃいファイルサイズの中のどんだけできるか競おうぜみたいな、そういうサークルの中でのものなんで。クラブで鳴ったときに、わざわざそんな規制なんか意味ないわけでしょ？サンプリングレートとか落としたのも意味ないじゃん。ダサイ音を出すやつで終わるわけじゃん(笑)。それは価値感じないですよ、やっぱり。(BUBBLE-B)

14. うちがけっこうライブパフォーマンスが派手な感じだったんで、音はあんまりそこまで。求められていなくはないんですけど、注力はしてなかった。高速音楽隊を解散した後で、音メインでやってく時に、音圧がやっぱり足りないなど。特に低音がスカスカだなのが気になるようになる。低音が出せないんですね。(JEA)

- ・パソコン技術導入とお金の問題、パソコンでの制作が流通する場としての同人音楽
- ・テクノ文脈での「フロア仕様」という嗜好

④BMS/音ゲー

▼テクノとゲームとパソコンを引き受けた音楽ファイル文化、かつ同人音楽の基盤でもあるアーケードゲーム★「beatmania」(1997 年)のクローン、「BM98」(1998 年)から始まる MOD/Tracker との技術的共通性、「beatmania」ファンとの接続

★Yamajet BMS プレイ動画

BMS クリエイターの同人音楽での活躍

15. 時間軸的には、葉鍵、ビーマニ、東方っていう感じなんです。だからビーマニは、クリエイターを養成してたわけです。熱を持ったクリエイターを醸成してたわけですよ。東方っていうものが出てきて、自由に使っていいですよ。二次創作 OK ですよ。どんどんやってくださいっていうものが出てきて、二次創作カルチャーが東方で花開いた時に、じゃー俺も聞いてきた音楽と作れる技で東方を作ってどーんで行こうと。(JEA)

しかし、同人音楽即売会でのサークル数自体は多くない

16. 同人ソフトでたぶん 1000 サークルだと思うんですけど。1000 のうちの 2 サークルか 3 サークルだったんで。Silly Walker と Diverse System ぐらい。全盛期で 10 サークルあったかなぐらいの。今の方が全然多いです。BMS 界限はほんとにネットから出てこなかったんですよ。(Ysk439)

>インターネット上での流通： オンライン・イベント

17. BOF っていう年に一回くらいあるイベントがあつて。それは BMS 作家とかの人がみんな集まって一位を決めようみたいなオンラインコンペなんだけど。年々曲数が増えていって、一個のイベントで 400 曲とか全然あるから、全然消化しきれないわけよ。だって、一曲 2 分はあつて 400 曲とかあつたら大変なことになるから。すげーつらくて (笑)。そういう感じになってる。単純に昔から比べると、環境が揃えやすくて作りやすいついていうのはすごい大きいとは思う。(Yamajet)

>コミケ、M3 での流通

18. いわゆる今で言うナードコアみたいなのをやってたんですよ。それを、もちろんぼくは知っていて。それを BM98 で出会った仲間の中でやっぱり何人か知ってる奴がいるわけです。それを話した中で、うちらもそういう音楽がやりたいねっていう話で、同人で CD 頒布を始めるんですけど。(Nacky)

19. 同じ 2ch の音ゲースレにいた友達が、たまたま、音ゲーももちろん超やってるんだけど、音ゲーの同人活動をやってたんだよ。同人 CD を作る、Silly Walker っていうサークルでやってて。高校 2 年 3 年くらいで所属をし始めて。毎週金曜日になると CD 生産をしながらだんだら鍋つついて遊ぶっていうことがあったから、BMS とかの知識が増えた (Yamajet)

ゲーム産業による包摂「SOUND VOLTEX」

★プレイ動画 ”Bad Apple!! feat. nomico”

20. いま言うとも BMS 界隈がだいぶ元気なくなってしまったので。理由はコナミが「SOUND VOLTEX」ってやつで公募を始めたせいで、そっちに一気にいったんですね。3 年前に「SOUND VOLTEX」って名前で、みんなが公募してくれればそこからゲームのデータ作って、こっちで盛りあげるよってやっちゃって、公式がやっちゃったせいで、もうそれやればいいじゃんって話になって。めちゃくちゃ移った。音源だけ出して、受かればそれがもうゲームになるんですよ。やっぱコナミ公式ですから、みんなが憧れてた部分。それで一気にそっちに持ってかれた。(Ysk439)

21. コナミの戦略の上手さは、「beatmania」だけじゃなくて、「SOUND VOLTEX」とか「ポップンミュージック」とかいろんなバリエーションを作る中で、「SOUND VOLTEX」はすごい特殊で楽曲を公募してるんですよ。そこがね、音楽同人市場ってのをちょっと形づけたと思いますね。ほんと 3, 4 年くらい。2010 年代はそうですね。そのちょっと前は東方なんですよ。東方っていうゲームの軸があって、東方のメロディってすごい強い日本的なメロディを、いろんなアレンジにするとか。メロしかないので歌つけるとか。キャラをテーマにしてキャラソン作るとか。そういう東方文脈っていうのが、葉鍵の何倍かの規模で出てきた。それがもう同人音楽シーンの大きな柱になってるんですね。そこと、音楽ゲーム軸、音ゲー軸が重なってってるのが、今の「SOUND VOLTEX」。(JEA)

◆まとめ

- ・ パソコンでの音楽制作にユーザーが至る理由：
初期のハッキング、ゲームへの欲求、お金の問題
- ・ パソコンでの音楽ファイル制作という、技術上の制約：
できあがる音楽のテイストや、ユーザーの振る舞いに関係している
- ・ パソコンでの音楽ファイルの扱いを受容する素地、同人音楽即売会の存在

- ・ 理系的（かつ男性的）な音楽文化？
- ・ 常につきまってきた著作権の問題
- ・ アーケードゲーム文化との関連をどのように音楽の問題として語るか？

飯田豊

(2013) 『メディア技術史—デジタル社会の系譜と行方』、北樹出版。

井手口彰典

(2009) 『ネットワーク・ミュージッキング：「参照の時代」の音楽文化（双書「音楽文化の現在」第 3 巻）』、勁草書房。

(2012) 『同人音楽とその周辺』、青弓社。

(2012) 「コミケットの「ジャンルコード一覧」に見る同人音楽コミュニティの成立過程」『コンテンツ文化史』第 7 号、コンテンツ文化史学会。

北谷ら編著

(2008) 『同人音楽を聴こう！』、三オブックス。

谷口文和

(2008) 「デジタル・シンセサイザのユーザにとってのキーボード観--1980 年代における「音作り」の実践を例に」『ポピュラー音楽研究』第 12 巻、pp.3-17。

溝尻真也

(2007) 『『音楽メディア』としての FM の生成—初期 FM にみるメディアの役割の変容』『マス・コミュニケーション研究』71 号、日本マス・コミュニケーション学会、pp.87-105。

(2007) 「日本におけるミュージックビデオ受容空間の生成過程—エアチェック・マニアの実践を通して」『ポピュラー音楽研究』10 号、日本ポピュラー音楽学会、pp.112-127。

Fischer, Claude S.

(2001) 『電話するアメリカ』、吉見俊哉、松田美佐、片岡みい子訳、NTT 出版。

Lessig, Lawrence

(2001) 『CODE—インターネットの合法・違法・プライバシー』、山形浩生、柏木亮二訳、翔泳社。

(2004) 『FREE CULTURE—いかに巨大メディアが法をつかって創造性や文化をコントロールするか』、山形浩生、守岡桜訳、翔泳社。

(2010) 『REMIX—ハイブリッド経済で栄える文化と商業のあり方』、山形浩生訳、翔泳社。

Marvin, Calolyn

(2003) 『古いメディアが新しかった時』、吉見俊哉、水越伸、伊藤昌亮訳、新曜社。

Pinch, Trevor and Bijker, Wiebe

(1987 = 2012) "The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other" in Wiebe Bijker, Thomas Hughes and Trevor Pinch (eds) *The Social Construction of Technological System*, MIT Press, pp.11-44.

Pinch, Trevor

(2003) "Giving Birth to New Users: How the Minimoog Was Sold to Rock and Roll" in Nelly Oudshoorn and Trevor Pinch (eds) *How Users Matter: The Co-construction of Users and Technology*, MIT Press, pp.247-270.

Oudshoorn, Nelly and Pinch, Trevor (eds)

(2003) *How Users Matter: The Co-construction of Users and Technology*, MIT Press.