

# 「詞先」による日本語作詞の創作過程の探索的検討

杉原 洋介<sup>1,\*</sup> 岡田 猛<sup>1,†</sup>

<sup>1</sup> 東京大学

Case studies on the creative process of "lyric-first" lyric writing in Japanese

Yosuke Sugihara<sup>1,\*</sup> Takeshi Okada<sup>1,†</sup>

<sup>1</sup> The University of Tokyo

To investigate the "lyric-first" approach to lyric writing in Japanese popular music, this study seeks to elucidate the lyric writing process by analyzing a chapter entitled "The Documentary of Lyric Writing" in the book by renowned lyricist Rei Nakanishi (2020), in which he details his lyric writing techniques. Nearly half of the process involved the lyricist's self-evaluation and reflection on ideas, demonstrating the transformation of personal concepts into lyrics through a bottom-up process in the context of the Japanese language. Based on this analysis, an observational study was conducted with two additional lyricists to determine whether the same mechanism is applicable to others. The results show that one lyricist, unfamiliar with the lyric-first method, produced divergent lyrics in separate sections without a convergence of the monitored ideas. The other lyricist showed similarities to Nakanishi but used a different strategy by incorporating active visualization early in the writing process. These three cases suggest that the lyric-first method, particularly in the context of Japanese lyrics, is a highly specialized literary technique that requires simultaneous attention to word-level details and the overall structure of the lyric.

**Keywords:** Lyrics (作詞), creative writing (文章創作), song (歌), popular music (ポピュラー音楽), creativity (創造性)

Received 21 May 2024; Accepted 4 October 2024

## 1. イントロダクション

作詞という創作活動は、時間芸術である音楽と言語芸術である文学の交差点に位置し、メロディ、リズム、リフレインといった音楽の制約と、言語の文法、文字数、そして歌唱された音声の意味理解の容易さといった言語の制約を課せられた、認知負荷の高い創作活動である。

創造性の認知科学の領域では、認知的制約と創造性の関係についての説明が進んできた (e.g., Stokes, 2005; Wiley & Jarosz, 2012). 例えば Wiley & Jarosz (2012) は、認知的制約の存在が注意の焦点を方向づけ、創造的アイディアの生成に影響を与えることを

示している。このような効果がメロディや音楽を扱う作詞の領域でも作用するかどうかは、創造活動における制約の役割の解明においては有意義な問いである。また、岡田他 (2007) が示すように、創作者は創作活動の中で頻繁に「行き詰まり」を感じ、その解決のためにより高い次元に立ち返って新しい着想を得ること（「ずらし」）が報告されているが、作詞のように音楽と言語両方の制約が高い状況でどのような創作過程が進行するのかを解明することは、創造性のメカニズム一般の解明のためにも有益な知見を提供すると思われる。

ただし歌詞創作活動はその性格上、歌詞に用いられる言語との関係性が強く、どのような言語にでも

\* 責任著者. E-mail: yosuke@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

† E-mail: okadatak@p.u-tokyo.ac.jp

1 通用するような一般的な知見を得ることは非常に困  
2 難である。例えば本間 (1970) の記事が原因で起きた  
3 いわゆる「日本語ロック論争」のように、「言語と音  
4 楽性は不可分で、特定の言語の音楽を別の言語で歌  
5 うことは困難だ」と主張する人たちもいることから  
6 も明らかである。ロックという音楽は英語で歌うこ  
7 とを基本に作られた音楽であるため、日本語で歌う  
8 とロックらしさを失うというのがこの議論の骨子で  
9 ある。その真偽に関しては本研究の対象外ではある  
10 が、土居 (1970) が指摘するように、シラブルの長短  
11 が定まらない日本語においては、適切な「間」を取ら  
12 ないと著しく聴衆者の意味理解度が低下するという  
13 特性がある。そのことから、流れるように言葉が続く  
14 歌では、メロディの切れ目と歌詞の意味の切れ目が  
15 適切に合致しないため、聴衆者にとって歌詞の意味  
16 理解が著しく難しくなるという現象が起こり得る。  
17 一方で、日本語は助詞をうまく使うことで比較的  
18 柔軟に語順を変えることができるという特性も持つ  
19 ている。このため例えば「いま そらに いくよ」を  
20 「そらに いくよ いま」や「いま いくよ そらに」  
21 と言うように語順を操作することにより、望む文字  
22 数の連なりや、音韻の印象を操作することが日本語  
23 では容易である。このように「創作活動としての作詞」  
24 に対して「日本語の特性」がどのように影響を与えて  
25 いるかを解明することで、日本語の歌詞創作の特徴  
26 が明らかになり、日本語以外の言語での作詞過程や、  
27 俳句や短歌などの文芸作品の創作に対しても新しい  
28 示唆を提供する可能性がある。  
29 ただし、歌といってもその形式は多岐に渡り、その  
30 分野を全て網羅することは難しい。そこで日本語圏  
31 においてエキスパートの作詞家が存在し、その母数  
32 が最も多いポピュラー音楽を本研究では対象とした。  
33 作詞過程を明らかにするために、杉原 (2021) は、  
34 メロディを先に与えられてそれに対して歌詞を作成  
35 する「曲先 (楽曲先行)」と呼ばれる手法で、エキス  
36 パートが作詞をする過程のケーススタディを行い、作  
37 詞家がメロディから官能的に感じ取るテンポを文字  
38 数に換算し、それに言葉を割り当てていくという方  
39 式で、制約をうまく利用して歌詞を作り上げていく  
40 過程を明らかにした。曲先では、作詞者は曲のメロ  
41 ディからその曲調 (明るい、重厚、楽しそうなど) およ  
42 び文字の総量 (メロディの長さによって総文字数は  
43 ある程度自動的に決まる) を知ることができ、それが  
44 創作の方向性のある程度見通すヒントになる。一方

45 で、「詞先 (歌詞先行)」ではそのようなヒントがない  
46 ため、創作過程は曲先とは異なる可能性がある。  
47 そのため本研究では、もう一つの代表的な作詞技  
48 法である詞先による作詞に関して、日本を代表する  
49 作詞家のなかにし礼の作詞過程のテキスト分析 (ケ  
50 ーススタディ 1) と、2 人の現役の著名作詞家の作詞  
51 過程の実験的観察 (ケーススタディ 2) を通して、作  
52 詞過程の探索的・実証的な検討を行う。  
53 本来はたくさんの作詞家からのデータを得て、そ  
54 れを定量的に分析することが望ましいが、多忙な作  
55 詞家から長時間にわたる協力を得ることは極めて難  
56 しいため、現実的には不可能である。したがって、著  
57 名なエキスパートを対象にケーススタディを行うこ  
58 とは、現実的なデータ収集方法と言えよう。ケース  
59 スタディは、生態学的妥当性も高く、認知過程を丁寧  
60 追跡することを可能にし、定量的な分析では見出す  
61 ことが難しい詳細な過程についての仮説を生成する  
62 際に適している (e.g., 吉村, 1989)。

## 63 2. 先行研究のレビュー

64 日本語によるポピュラー音楽の作詞創作過程の先  
65 行研究はあまり見当たらないが、「日本語による作詞  
66 の創造性」もしくは「(他言語を含め) 音楽としての  
67 作詞創造」に範囲を広げて先行研究をレビューする  
68 と、大別して以下の 4 つのアプローチがある。1) 「音  
69 楽に適合した歌詞の生成をどのように支援するか」  
70 という作詞の支援方法に着目したアプローチ (e.g.,  
71 阿部・伊藤, 2012), 2) 「音楽はどのように構成される  
72 べきか、そしてそれがどのように鑑賞者に影響を与  
73 えるか」に着目した音楽学的なアプローチ (e.g., 星  
74 野, 2002; Huron, 2008; Juslin & Västfjäll, 2008), 3) 「歌  
75 にとって日本語の持つ特性がどのように働くか」を  
76 解明する言語学的アプローチ (e.g., 土居, 1970; 河野,  
77 1998; 杉藤, 1989; 土佐, 1995), 4) 「実存した作詞家の  
78 作品または作歴を研究する」という作家分析的なア  
79 プローチである (e.g., 相原, 2018; 深田・吉田, 2018;  
80 定村, 2019; 戸板, 1995)。  
81 1) に関しては、例えば阿部・伊藤 (2012) が作詞支  
82 援システムの構築を行っている。具体的には、N-gram  
83 言語モデルを使用したコンピュータシステムが、ユ  
84 ーザーの指定する条件を満たす歌詞候補文を選択提  
85 示し、ユーザーはその文章に着想を得て作詞活動  
86 を行うという支援方法を提案している。2) に関しては、  
87 例えば Huron (2008) は、想像力 (imagination)、緊張  
88 (tension)、予測 (prediction) などの 5 つの過程が聴き  
(20210226)

コメントの追加 [A1]: 文献リストに記載なし

コメントの追加 [A2R1]: 上と同じです

コメントの追加 [A3R1]: 文献リストに記載がないようでした。ご確認をお願いします。

1 手の期待を形成し、それが感情に働きかけることを  
2 明らかにしている。3) に関しては、例えば土居  
3 (1970) が、日本語のようにシラブルの長短が決まっ  
4 ていない言語においては、「間をどこにどう取るか」  
5 が鑑賞者の理解度に影響すると述べている。この主  
6 張は、日本語話者に対して言葉の間を全て削除した  
7 ナレーションとそうでないものを聞かせ、その内容  
8 をまとめさせる比較実験を行い、間を削除した群で  
9 は劇的に理解度が下がるという結果を示した杉藤  
10 (1989) の研究でも支持されている。4) に関しては、  
11 例えば定村 (2019) は日本の著名な作詞家である松  
12 本隆の歌詞を「自然」「都市」「心情」「ウエット」「恋  
13 愛」というようなコーディングルールで計量的に分  
14 析している。その結果、松本隆の歌詞は「自然」「都  
15 市」に関連する単語を高い頻度で利用し、それは松本  
16 がバンド「はっぴいえんど」を行っていた時から続く  
17 傾向であるということを示した。

18 これらの先行研究は、作詞という現象に関して  
19 様々なアプローチから解明を試みているが、作詞家  
20 の実際の創作過程の分析に基づいていないため、具  
21 体的な創作過程の詳細な解明が必要である。そこで  
22 本研究では、作詞家の作詞過程についてケーススタ  
23 ディを行い、その創作メカニズムを探索的かつ実証  
24 的に検討する。

### 25 3. ケーススタディ 1

#### 26 3.1 目的

27 ケーススタディ 1 では日本のポピュラー音楽での  
28 詞先 (曲より先に作詞を行う方法) での作詞創作過  
29 程を検討するため、著名な作詞家であるなかにし礼  
30 (2020) が自らの作詞技法を解説した著書の中で公開  
31 している「ドキュメント作詞」の内容を分析し、その  
32 作詞過程を明らかにすることを試みる。

#### 33 3.2 方法

34 分析の対象は、なかにしが著作内で作詞技法の説  
35 明のために、自身の作品である「男はみんな華になれ」  
36 の創作過程をドキュメント形式で記録したテキスト  
37 である (なかにし, 2020)。具体的には、与えられたタ  
38 イトルと、知人である歌唱者のイメージという制約  
39 を確認し、またタイトルである「華」という意味に対  
40 する独自の視点から解釈を加えながら、なかにしが  
41 詞先で作詞を進めていく過程を、なかにし自身の内  
42 省的発言も交えながらレポートした内容である。

43 「ドキュメント」という言葉で表されているように、

44 このテキストでは、作詞家がどのようにタイトルや  
45 依頼内容を捉え、どのようにそれを創作していつて  
46 いるかが一人称で記録されている。神林 (2023) のよ  
47 うに初心者作詞過程の記録や、動画などでその一  
48 部が発表されている例は散見されるが、なかにしの  
49 ような日本を代表する作詞家が、その作品創作の全  
50 過程を公表している例は珍しく、作詞過程を理解す  
51 るための重要な資料であると考えられる。

52 上述のテキストを次のような手順でカテゴリ化し  
53 て分析を行った。まず書籍の第 4 章「ドキュメント  
54 作詞」のテキストをデジタル化する。なお、本研究は  
55 著作権法 32 条に規定される学術研究目的の複製とし  
56 て、本研究のための分析作業の目的のみに利用し、第  
57 一著者及び作業以外に流出しないよう留意し保管、  
58 作業終了後はそのデータを破棄する処理を行った。  
59 上述のテキストには明確な経過時間の表記がないた  
60 め、句点をセンテンスの区切りとして切り分け、各セ  
61 ンテンスを分析の最小単位として扱うこととした。  
62 以下この句点で改行されたなかにしの「ドキュメン  
63 ト作詞」の文章をエクセル表に置き換えたものを「歌  
64 詞創作過程表」と呼ぶ。

65 次に、第一著者と第二著者の 2 名で文章全体に目  
66 を通し、議論を重ねながらボトムアップに 9 のカテ  
67 ゴリを生成し、それを使って全てのテキストのコー  
68 ディングを行った。具体的には文章に目を通し、例え  
69 ば「ペルソナの設定と記述」と「連想」のように、ま  
70 ずはそれぞれに上位カテゴリと下位カテゴリで一旦  
71 全体をカテゴリ化した。しかし、精査した結果、現  
72 象の理解のためには、下位カテゴリのレベルで分析  
73 するよりも、例えば「登場人物のモニタリング」など  
74 のように、これ以上統合することができないレベル  
75 まで統合することがふさわしいと思われたので、そ  
76 のレベルで最終的なカテゴリを作成した。その手続  
77 きで出来上がったカテゴリ表 (表 1 参照) を用いた  
78 カテゴリ評定の信頼性をチェックするため、研究目  
79 的を知らない心理学専攻の大学院生 A に歌詞創作過  
80 程表とカテゴリ表を示し、内容を説明した後、独立に  
81 コーディングを行って貰った。その結果、単純一致率  
82 が.94、カッパ係数が.92 であり、十分な信頼性が得ら  
83 れた。コーディングの齟齬があった部分に関しては、  
84 第一著者と大学院生が協議を行い、合意を得たもの  
85 を最終コーディングとした。

86 次に、創作の時間的変化を検討するために、歌詞創

表 1 カテゴリ表

(20210226)

1 造過程表を行数に合わせ「序盤」「中盤」「終盤」に分  
2 け、その中での各カテゴリの出現回数を集計した。歌  
3 詞創造過程表は 929 行あったため、1 行目から 310 行  
4 を序盤、311 行目から 620 行目を中盤、309 行以降は  
5 終盤に区分した。

### 7 3.3 結果と考察

8 カテゴリに従って歌詞創作過程表のデータを分類  
9 した結果、各カテゴリの全体に対する比率は表 2 の  
10 ようになった。なかにしは歌詞創作過程においては、  
11 アイディアが上手く生成されているか、または自分  
12 のアイディアがどのようなものをモニターする  
13 「アイディア生成のモニタリング」が一番多く、56%  
14 を占めていた。その次に、言葉を文字にする、または  
15 修正したり言い回しを変えたりする「成句の生成」が  
16 28.7%となり、この 2 つのカテゴリだけで全体の 80%  
17 以上を占めていた。なお、作業時間に関しては明確な  
18 記述がないが、歌詞創作過程表 921 行目に「いやも  
19 う、すっかり朝だぜ」という記述があることから、深  
20 夜から早朝にかけて作業が行われたと思われる。

21 図 1 は時期毎に各カテゴリの生起頻度をグラフ化

図 1 なかにしのケースの各カテゴリの生起頻度表

22  
23 したものである。アイディア生成のモニタリングは  
24 序盤が一番多く、終盤に向けなだらかに下降してい  
25 く。一方で、成句の生成は中盤に増加し、その後下が  
26 っていく。またビジュアルライゼーションは、中盤から  
27 終盤にかけて増えている。なお、タイトルや歌手の制  
28 約は序盤にのみ生起している。

29 これらの結果は、以下の過程を示唆している。まず、  
30 作詞家は作詞の最初の手続として曲全体の制約を確  
31 認し、それに基づいてどのようなアプローチを取る  
32 のかを決める。これは作詞家が職業として作詞を行  
33 うため、完成物としての歌詞が依頼者の要求に沿う  
34 ものである必要があるからである。このことは、曲全  
35 体の制約に関して、作詞家がほぼ序盤でしか着目し  
36 ていないことから示唆される(表 2)。序盤では作  
37 詞家は最初の制約である「誰が歌うのか」「どのよう  
38 な歌であるのか」という作詞全体の制約からいくつ  
39 かのフレーズや単語を導き出し、そのフレーズはつ  
40 まりどのような意味なのかを「モニタリング」するこ  
41 とで、次のフレーズや単語の着想を得る。これは例え

42 ば、歌詞創作過程表 122 行目「あなた、あなたと、全  
43 部で律儀に七回言ったりして、なぜそんなに七つの  
44 部屋にこだわるのか。」のような記述に見られる。い  
45 ったん思いついた歌詞を書き、または言葉にしてみ  
46 て、そのアイディアを客観的に評価することで、フレ  
47 ーズの取捨選択を行う。アイディア生成のモニタリ  
48 ングは、実際に「どのような言葉を選ぶべきか」を制  
49 御するために必要な活動であり、自分の作り出した  
50 言葉の意味を理解しながら、次の言葉を紡いでいく  
51 作業に必要な過程である。しかし、それらを続けてい  
52 くことにより、作詞家はバラバラのフレーズを統合  
53 して一つの物語になるようにするストーリーを作る  
54 必要性が出てくる。なかにしは、「ビジュアルライゼー  
55 ション」を使ってそれらのフレーズを統合化しよう  
56 としていると考えられる。

57 これも同様に例えば歌詞創作過程表 640 行目の「愛  
58 しているのに、わかってもらえないことがつらかつ  
59 たのだ。」という記述でも見るができる。なかに  
60 しは書き出されたセンテンスを見ながら頭の中で物  
61 語を展開させ、その登場人物たちの心情や心の動き  
62 を読み解いている。これらの結果は、なかにしが最初  
63 にイメージネーションを広げて物語世界を想像し、そ  
64 れを文章に書き下していくのではなく、センテンス  
65 を書き起こしていきながら、その書かれたセンテ  
66 スを吟味しそれらから想起される物語に対してそれ  
67 ぞれのアイディアが適切なのかを自問自答していく  
68 という過程を行なっていることを示唆している。つ  
69 まり、作詞家は自分で文章を紡ぎ出す中で、その文章  
70 が意味している内容に気づき、それをきっかけにし  
71 て完成する予定の物語の全容をビジュアルライズして  
72 見ようとしているのである。

73 では、なかにしはなぜこのようなアプローチを取  
74 ったのであろうか?以下に、いくつかの可能な説明  
75 について考察する。

#### 76 3.3.1 適切な文と分量で創作するストラテジ

77 第一の可能性は、作詞は音楽の制約を強く受ける  
78 ということと関係している。作詞は歌唱されること  
79 を前提に作られるので、時間芸術である音楽と同様、  
80 潜在的に時間(この場合は文字数)の制約を受ける  
81 こととなる。通常日本のポピュラー音楽は 3 分から  
82 長くても 5 分で曲が完結することが求められるため、  
83 必然的に配置できる文字数には制限がある。もちろ  
84 ん、アップテンポなのかスローバラードなのか、もし  
85 くは早口なのか、ゆっくりとした歌なのかによりそ

1 の文字数は異なってくるため、一概に何文字までと  
 2 という規定は課せられないが、エキスパートである作  
 3 詞家は常に自分が作成している歌詞がどのくらいの  
 4 分量になるのかを意識し、詞先であつてものちに作  
 5 曲家が困らない程度の許容範囲に文字数を収める必  
 6 要がある。そのため、もし最初に壮大な物語を想像し、  
 7 それをもとにしてトップダウンで作詞を行なつてし  
 8 まうと、本来伝えたかったメッセージや効果的なシ  
 9 ユエーションを表現することが難しくなつてしま  
 10 う恐れがある。そのため、短いセンテンスや効果的な  
 11 単語やフレーズからボトムアップで「適切なサイズ

表 2 なかにしのケースの各カテゴリの生  
起頻度図

12 の物語」を作り上げていく必要がある。そしてこのよ  
 13 うな作業が単純に文章量の問題ではなく、音楽的な  
 14 収束を同時に勘案しなければいけないというところ  
 15 に作詞の困難さがある。

16 この点について Patel (2003) は、言語が文法や意味  
 17 の解釈を脳内の特定のネットワークで処理している  
 18 のと同様に、音楽もまたメロディやパターン、ハーモ  
 19 ニーを同様なネットワークで処理するために、言語  
 20 と音楽で共通のメカニズムや処理系を共有している  
 21 可能性を示唆している。これは、エキスパートである  
 22 作詞者が、音楽的に適切な文章を文法や分量が適切  
 23 な範囲内で創作するようなストラテジを、自身の中  
 24 に習得しているという可能性を示唆している。

### 3.3.2 ポピュラー音楽の構成の制約

26 第二の解釈は「歌の基本的な構成に従う必要があ  
 27 る」という制約と関係している。これは一部の特別な  
 28 曲を除き、日本のポピュラー音楽が通常「A メロ、B  
 29 メロ、サビ」という構成が 1 番、2 番と続くというフ  
 30 ォーマットを持っていることに起因する。なお 2A と  
 31 は「2 番の A メロ」という意味であり、1A、3A など  
 32 のように表記する。またサビは C と表記されること  
 33 もある。具体的には A メロでは曲全体の状況や登場  
 34 人物、季節などの説明が行われ、サビではもつとも盛  
 35 り上がる印象的なフレーズや言葉が少なくとも 2 回  
 36 繰り返されるケースが多い。そして B メロは A メロ  
 37 からサビに向けての盛り上げりを補助する役割を担  
 38 っている場合が多い。もちろん、このフォーマットに  
 39 倣って作らなければいけないというルールはないが、  
 40 このルールは暗黙の了解として作詞家と作曲家に共  
 41 有され、作曲家は当然に 1 番と 2 番は基本的には同

42 ジメロディを展開することを期待している。そのた  
 43 めメロディに先立って歌詞を作る詞先であっても、  
 44 この「A メロ、B メロ、サビ」および 1 番 2 番がある  
 45 という制約から完全に離れて、自由に作詞をするこ  
 46 とはできない。例えば 1 番の A メロの文字数が 2 番  
 47 の A メロの文字数の倍だった場合、歌唱者は 1 番を  
 48 倍のスピードで歌うことが求められるため、非常に  
 49 歌にくい歌詞になることは容易に想像できる。

50 また全体の文字数に関しても単純に「400 文字以内」  
 51 というような制約ではなく、A メロは 1 番が 70 文字  
 52 ならば 2 番も同程度である必要があり、さらにサビ  
 53 が「5/4/3/4/3/3」という文字数で構成されていた場合、  
 54 繰り返し部分もほぼ同じ文字数で構成しなければい  
 55 けないといったかなり厳密な制約を受ける点は、詩  
 56 作や散文などとは大きく異なる点である。さらにサ  
 57 ビにおいて 2 回同じメロディが繰り返されることは、  
 58 Huron (2008) が「Sweet Anticipation」と表現するす  
 59 で知っている歌詞やメロディを繰り返し聴くことで  
 60 聴衆者の感動を引き出す典型的な音楽の技法であり、  
 61 これを完全に無視して繰り返しの部分に全く違う言  
 62 葉を作詞家が配置することは、何か強い意図がない  
 63 限り起こり得ない。

64 つまり作詞はポピュラー音楽の構成の制約の中で、  
 65 いかにか効率的に言葉を配置するかを考えなければい  
 66 けない創作活動であると言える。それは換言すれば、  
 67 ボトムアップで小さなパーツ、例えば印象的なサビ  
 68 のフレーズや、語感のいい表現を組み合わせ、それら  
 69 をどのように組み合わせたら物語として成立するか  
 70 をイメージの力で補完する創作活動であると言っ  
 71 とができる。

### 3.3.3 ケーススタディ 1 のまとめ

73 このようなポピュラー音楽の音楽的要請から、詞  
 74 先の作詞創作活動には、まず短いフレーズを数多く  
 75 生み出し、それを吟味し、最終的にそれらの材料を総  
 76 合的にまとめて一つの物語に仕上げていくという過  
 77 程が存在すると思われる。すなわち、詞先の作詞にお  
 78 いては、言葉を自由に選ぶことができるとしても、そ  
 79 れらを一つの歌詞として集約させるためにはアイデ  
 80 ィアが発散しないように創作過程を厳密に制御する  
 81 必要があり、それぞれの言葉やフレーズを吟味し  
 82 まざまな制約を勘案しなければならない困難な作業  
 83 が要求されることが本ケースから明らかになった。

84 ケーススタディ 1 の結果は、作詞家による曲先の  
 85 作詞過程のケースの内容とよく合致している (杉原、

(20210226)

2021), まず音楽に対しては詞先・曲先問わず作詞家は常に音楽のことを意識し, たとえ詞先であっても自由に文章を書き, それを歌詞のスタイルに当てはめるというようなアプローチは取らず, つねに AB メロ, サビというような歌の構成を意識して作詞をしていた. さらに歌唱者やテーマ, またはコンセプトという制約を利用して, その歌の中でどのような世界観が広がり, その歌唱者が歌うにはどのような言葉を使うべきかに着目して発想を広げ, 歌詞を生み出している点も詞先・曲先で共通で見られる現象である. もちろん, 曲先では音楽を聴き, そのフレーズからどのような言葉が当てはまるべきかというように「メロディから言葉を聞き取る」という作業をするのに対して, 詞先では自分でコンセプトから言葉を紡いでいくと言う違いはあるが, 何らかの制約を利用してさらにそこを広げて作詞世界を作っていくと言う点は共通している. また曲先で見られた自分で考えたセンテンスを読み返しこれはどう言う意味か? と自問自答することで, 再帰的にそのセンテンスの与えられている状況を導き出す手法は, 詞先でも同様な現象が見られる.

例えば杉原 (2021) では作詞家が「泣いちゃうようで泣かない」・・・複雑だな. ずるいわけじゃないけど, 女の子の葛藤する気持ちと作詞家が自分の作ったセンテンスを自問自答してストーリーを膨らませていく過程を紹介しているが, これはなかにしでも同様に見られ (例えば「秋の駅」ということは・・・失恋の歌なのか? というような連想) 作詞の一般的技法であると考えられる.

そういう意味ではなかにしのこの著作は, 日本を代表する著名な作詞家の具体的な作詞過程を明らかにした記録として非常に有用だと言える. しかし, 一方で以下のような懸念点が残されている.

第一にこの記録が創作された可能性がある点である. なかにし自身はこれを「ドキュメント」と称しており, 実際に内容は 1980 年にリリースされた楽曲と一致している. しかし, それは実記録であると保証されるものではなく, 実際にそのような経緯を経ずして創作されている可能性も否定できない. また内容が全く異なっているわけではないとしても, 一部なかにしの意図により改変が行われたり「読み物」として拡張されていたりする可能性も考えられる.

第二に所要時間が明確ではないという点が挙げられる. 深夜から朝にかけてなかにしがこの創作を行

ったように書かれているが, 実際にどのくらいの時間でこの作品を創作したのか知る術がない. 途中で創作を断念し別日に再開した可能性もゼロではない. そうするとこの時間経過を序盤, 中盤, 終盤と分けることの妥当性にも疑問が生じる可能性がある.

第三に作家の個人差の問題が考えられる. 詞先のケース (杉原, 2021) の場合でも, 2 人のエキスパートに詞先で作詞を依頼した際に, 両者間でアプローチや手法にわずかに違いが見られた. そのため, なかにしのアプローチが実は外れ値であり, 一般化するのが困難である可能性も否定できない. そのため, 少なくとも 2 人以上の現役のエキスパートの作詞過程を観察し, 一般化できる過程と個人差による過程の見極めを行う必要がある.

## 4. ケーススタディ 2

### 4.1 目的

上述の要請から, ケーススタディ 2 では, 作詞者自らの叙述の分析ではなく, 現在第一線で活躍する作詞家に詞先で作詞を依頼し, より統制された状況で創作過程の観察データを取得し, なかにしのケーススタディと同様の分析を行うことによって, なかにしのケースで得られた知見の一般化および個人差などを明らかにしていくことを目指す.

### 4.2 方法

機縁法により, 現役の作詞家である Y 氏および T 氏の 2 人のエキスパートに個人的なボランティアとして研究協力を依頼し, 第一著者が作詞過程を観察・記録した. なお, このケーススタディは, 東京大学倫理審査専門委員会の承認を得て実施した. 両氏には研究協力に対して薄謝を支払った.

Y 氏はキャリアが 30 年以上で, 日本レコード大賞受賞曲を含む数多くの演歌や, ポップスを含む数多くの日本のポピュラー音楽の作詞を手掛ける著名な作詞家である. 一方, T 氏のキャリアは 15 年程であるが, 主に著名な声優やポピュラーシンガーに楽曲を提供している作詞家で, 同時に自らも歌唱を行うシンガーソングライターでもある. 年齢や性別での偏りがないよう, 両者は異なる性別, 異なる年齢層となるように選定した. 本研究の趣旨から言えば, 本来は詞先に特化したエキスパートの作詞家を選定すべきではあるが, 現在の日本で詞先を中心に作詞をしている著名な作詞家はそのほとんどが演歌を中心と

(20210226)

1 して創作を行う大御所の作詞家であり、そこから年  
2 齢や性別の異なる作詞家に協力を依頼するのは非常  
3 に困難であるため、今回は詞先・曲線問わず作詞がで  
4 きる著名な作詞家という観点で協力者を選定した。

5 また本来完成物を本論文で提示すべきではあるが、  
6 両氏が今後の制作に転用する可能性があることと、  
7 著作権の問題があるため転載は行わないものとする。

8 T氏の作詞過程の観察は、本人の家庭の事情により  
9 T氏宅に訪問することが困難だったため、リモートで  
10 2024年2月4日16時より氏の自宅兼オフィスと接  
11 続しケースを行った。Y氏の作詞過程の観察は2024  
12 年2月2日16時より氏の所属する港区のオフィスに  
13 PCを持ち込む形でケースを行った。

14 いずれも両氏の負担を勘案し最長3時間を限度と  
15 し、それ以上の場合一旦中止して方法を再検討す  
16 るというプランを用意していたが、両者ともその時  
17 間内で作業が終了したため、インターバルのない形  
18 でのデータが収集された。T氏の所要時間は1:41:31、  
19 Y氏の所要時間は1:23:02であった。

20 実際の記録方法に関してはT氏、Y氏いずれの場  
21 合もZoomで接続し、Microsoft Wordの画面を共有し  
22 てその発話と、制作している歌詞を同時に記録した。

23 依頼に当たっては、まず事前にコンセプトシート  
24 という、作詞家に作詞を依頼するときに業界で実際  
25 に使用される資料(歌唱者、歌の利用目的、曲のイメ  
26 ージなどの指定を1枚のパワーポイントにまとめた  
27 資料)を用意し、作業開始直後にそれを作詞家に提示  
28 して、その依頼に沿った形で作詞を行うよう求めた  
29 (図2参照)。なお、このコンセプトシートは作詞家に  
30 として作詞を行う上の重要な制約となる。

31 なかにしがケースで制作した曲のタイトル「男は  
32 みんな華になれ」と同様、抽象的、かつ一見その文意  
33 が読み取れないようなタイトルを与えることで、ケ  
34 ーススタディ1と2の過程を比較するという目的の  
35 ために、ケーススタディ2では「明日、花になれ」と  
36 というタイトルを使用した。その際、ジェンダーバイア  
37 スの問題に考慮して、なかにしのタイトルから少し  
38 改変を加えている。

39 なお、特定の聴衆ではなく広く一般に向けた歌詞  
40 を書く際の過程を検討するため、「スポーツ大会のテ  
41 ーマソング」という設定を行った。歌唱者やコンセプ  
42 トに関しては、ある音楽関係者の協力により、実際に  
43 制作はされなかったがコンペは行われた事例のテー  
44 マに類似した内容の曲のコンセプトシートを参考に、

45 本タイトルに適合するように翻案した。これは作詞  
46 の専門家ではない筆者らが、通常エキスパートが目  
47 にするようなことがないコンセプトを設定し、彼ら  
48 の思考を妨害してしまうことを避けるための配慮で  
49 ある。その際、作成されたコンセプトシートは、オリ  
50 ジナルを作成した音楽関係者によってレビューされ、  
51 そのアドバイスに従って表現を調整した。

52 以上のような準備の上、以下のような手順でケー  
53 ススタディを実施した。まず作詞家に本研究の趣旨  
54 と実験参加の同意および撤回の方法に関して説明を  
55 行い、参加同意を得た上でZoomの録画を開始した。

56 Microsoft Wordの画面を共有した上で簡単な短文を  
57 打ち、日本語に入力環境や文字の大きさなどに問  
58 題がないかを確認した。その際、T氏の場合は10.5ポ

## 図2 コンセプトシート

59 イント、ローマ字入力で問題ないとのことだったの  
60 でそのように設定したが、Y氏は文字が大きめ(12ポ  
61 イント)、ローマ字入力ではなくカナ変換が好みとの  
62 ことだったのでそのように調整をした。さらに筆者  
63 らが以前に実施した実験の経験から、MacOSの場合  
64 にはライブ変換という記述者が意図しないタイミン  
65 グで変換が行われる機能がONになっていることに  
66 より、参加者がストレスを感じるケースが散見され  
67 ていたため、本ケースでは両者にその機能の存在を  
68 通知し、各自の意思によりその機能のON/OFFする  
69 ように依頼した。両者はその機能をOFFとした。

70 本ケースでは両者の思考の変遷を記録するために、  
71 自由発話法により各自の考えを音声として発話して  
72 もらえるように依頼した。まずあらかじめ用意した  
73 リハーサルを実施してから作詞を開始するようにし  
74 た。また、観察者の反応が創作活動に影響を及ぼさな  
75 いよう創作開始時に観察者はビデオ・マイクをOFF  
76 にした。Y氏の場合には別室に移動し、同じ部屋の中  
77 に観察者がいないように配慮した。ただし、体調不良  
78 や疑問点がある場合にはいつでも申し出ることがで  
79 きるよう、ビデオとマイクはOFFになっているがい  
80 つでも問題があれば話しかけてくれるように伝え、  
81 心理的安全を確保した。

82 作詞は、作詞家が終了を宣言することにより終了  
83 とした。創作活動終了後、創作過程で散見された特徴  
84 的行動や、音声として語られなかったと思われる思  
85 考に関して半構造化インタビューを行い、創作活動  
86 に対してより深い理解を試みた。

87 記録された動画はそれぞれ文字おこしをしてテキ  
(20210226)

1 スト化した。その際に一連の連なりのある発言は1  
2 つの発言として捉え、1秒以上の間が空いた場合には  
3 異なる発言とした。制作時間を三等分してそれぞれ  
4 「序盤」「中盤」「終盤」とグループ化しそのテキスト  
5 を第一著者と心理学を専攻する大学院生Bの2名が  
6 前述のカテゴリを利用して独立にコーディングを行  
7 った。その結果を突合したところ、T氏データに関  
8 しては、単純一致率 63.6%でコーエンのカッパ係  
9 数.466と中程度であった。またY氏データに関して  
10 も単純一致率は 65.3%でコーエンのカッパ係数  
11 は.488と中程度であった。しかし「アイディア生成の  
12 モニタリング」と「メタ認知的知識への言及」の定義  
13 に対して、Bの誤解があることが分かったので、その  
14 両者の定義に関してBに再度説明し、再度コーディ  
15 ングを行ってもらったところ、T氏のデータに関し  
16 ては単純一致率 97.8%、コーエンのカッパ係数.966と  
17 高い水準で一致し、その後相違点を協議して完全一  
18 致した結果が得られた。Y氏のデータの単純一致率  
19 は 96.6%、コーエンのカッパ係数は.946になり、残り  
20 の相違点に関しては、両方で協議して一致するコー  
21 ディング結果を得た。

22 4.3 結果と考察

23 4.3.1 T氏の特徴

24 T氏の序盤、中盤、終盤でのそれぞれのカテゴリの

表3 T氏の各カテゴリの生起頻度表

25 集計は表3のようになった。これをグラフ化したも  
26 のが図3である。図3からT氏には以下のような特  
27 徴が見られる。

28 第一に「アイディア生成のモニタリング」の頻度が、  
29 中盤で最も多く発生し、序盤に比べて中盤において  
30 頻度が約2.5倍に増加し、終盤ではやや減少しつつも  
31 かなり高いレベルで維持されている。これは創作活

図3 T・Y氏の各カテゴリの生起頻度図

32 動が活発化していくに伴い、その内容を頻繁にモニ  
33 タリングする必要が発生していることを示唆してい  
34 ると言える。例えば「泣いて笑って、ここは良いんだ  
35 けどなあ。」(00:41:12)「いけるってさっきどっかに入  
36 れたな」(00:43:32)のように歌詞の収まりをチェック  
37 したり、言葉の重複や構成をモニターして、歌詞全体  
38 の構成を調整し続けている。

39 第二に「成句の生成」が全体に多く見られ、中盤か

表4 Y氏の各カテゴリ生起頻度表

40 ら終盤にかけて活発になっていることがわかる。こ  
41 れは「アイディア生成のモニタリング」の変動と異な  
42 り、終盤に向かってより多くのセンテンスや単語が  
43 作られ、作詞が終盤に向けて活発化していることを  
44 示唆している。「メタ認知的知識への言及」が終盤に  
45 向けて増加していることから、T氏が作詞家として  
46 の領域知識を利用して作詞を完成させるために、自  
47 分の持つ技法を十分に発揮していることがわかる。  
48 例えば「もうひとまわし欲しいなあどうしょ」  
49 (01:09:50)のように歌詞のリフレイン(一回し)を  
50 技法として入れるかを検討したり、「6,12ってこと？」  
51 (01:23:32)のように音数をどのように割れば歌とし  
52 て歌いやすいかを検討している部分などがそれに相  
53 当する。

54 一方で「制約(発表)」や「ビジュアライゼーショ  
55 ン」は、例えば「スポーツで競い合いながらもお互い  
56 に助け合う優しさ」(00:03:27)「うん、自分も、そこ  
57 に、いきたいな」(00:14:02)などに見ることができる  
58 が、序盤で利用されるものの、中盤以降はほとんど利  
59 用されていない。これはT氏が序盤で発表内容の制  
60 約やビジュアライゼーションで方向性を考え、その  
61 あとは物語性や発表のコンテクストを利用するので  
62 はなく、すでに作られたセンテンスや単語から連想、  
63 またはサビで印象的なフレーズを2回繰り返し、そ  
64 の間の言い回しを変えるなど歌詞としてよく見られ  
65 る作詞家としての技法を利用して歌詞を完成させて  
66 行ったことが窺われる。

67 このような現象が起こったのは、エキスパートと  
68 して長年のキャリアを積んでいるY氏に比べると比  
69 較的現代のポピュラー音楽の仕事が多いT氏にとっ  
70 て、メロディのない状態での作詞にかなり苦戦して  
71 いることを反映したためだと思われる。杉原(2021)  
72 によれば、近年の日本のポピュラー音楽は、全体の構  
73 成の調整しやすさやイメージの操作のしやすさのた  
74 め「曲先」で制作されることが多い。詞先で制作され  
75 る楽曲は演歌などごく一部のジャンルに限られ、エ  
76 キスパートの作詞家といえども、詞先で作詞をする  
77 機会は比較的少ない。これは、例えばT氏の「メロ  
78 があった方が書きやすい」(00:16:45)や、「メロがな  
79 いとやりづらい」(00:31:10)というような発言からも  
80 支持される。T氏はプロフェッショナルとしてどちら  
81 の手法でも作詞することはできるが、詞先の作詞は  
82 同氏にとってあまり得意ではないと言えるだろう

83 T氏は頭から創作するのではなく、Bメロ、サビ、



2 番などあちこちを転々としながら「音楽的な作詞の技法」、例えば、サビには同じ言葉が繰り返される、2 番と 1 番の A メロは同じ程度の文字数が使用されるという制約を積極的に利用し、ジグソーパズルのように歌詞を組み立て、最終的には「んーなんかメロをつけて、メロを勝手に想像して、考えた方がいいかなあ」(00:51:02) というように、手法を内部的には「曲先」に切り替えることで創作を継続していった。これが中盤から終盤にかけて「文字を操作し、その結果をモニタリングする」という作業が中心になっていった原因だと思われる。

この手法は一見「詞先」ではないと捉えられるかもしれないが、作詞という作業は最終的に曲に合う形の構成の歌詞を書くという作業であり、その創作過程に音を利用するのは必然であるため、これも「詞先」の一つの技法だと言えるだろう。なぜなら T 氏が当てはめていたメロディは架空のものであり、実際最終的に作られるメロディには何も関与しないからである。ただ、T 氏は同じリズムと文字数になる目安を得るために、メロディをちょうど定規のように使って、言葉とフレーズを精査している。これは作詞という創作活動が音と密接に関連しているという一つの性格からくる現象だと言えるだろう。

4.3.2 Y 氏の特徴

次に Y 氏のカテゴリの序盤、中盤、終盤での集計を表 4 に示す。これを T 氏と同時にグラフ化したものが図 4 である。

第一に、「アイデア生成のモニタリング」は序盤で少なく、中盤でピークを迎えたものの終盤で若干減少している。これは、例えば「ここからは、僕以外の話」(00:20:51) という発言にも見られる通り、1 番は Y 氏自身の過去のエピソードを利用して書いたものの、後述の 2 番を作る時の障害により中盤で試行錯誤が行われ着地点を模索すること、しかし終盤にかけてその問題が解決され創作活動が落ち着いていくことを意味している。これは「成句の生成」が中盤で一旦衰えたものの、終盤で回復していることと呼応して、中盤では書き進むことができなくなったが、活発にアイデアを出すことにより、その危機を乗り越えていることを示唆している。例えば「よしここの形壊すか」(00:31:00) のように歌詞の繰り返しパターンを壊したり、「どっちにしろじゃあ君がやっぱり必要だよな」(00:38:02) と人称について検討するというような新しいアイデアを出したりしているところ

ろからも、この解釈は支持される。

第二に制約 (タイトル) の役割が見られる点である。制約 (タイトル) は序盤で出現しているが、それ以降は全く参照されていない。これはエキスパートである Y 氏が「明日、花になれ」というタイトルとどういう意味なのか？またその言葉を実際に歌詞として採用するかという点に関して深く考察していることに起因する。Y 氏は当初タイトルに対して丁寧に考察を加え、作品のタイトルから連想しその情景をビジュアライズすることにより歌詞を書き進めるが、中盤以降ではタイトル・ビジュアライゼーションは徐々に低下していく。これは「まあどうしても咲くというところで集約されてしまうわけですが」(00:02:05)、「で、タイトルが明日花になれ、花になれだから、それは咲けということでもある。」(00:15:32) のように「花」をダイレクトに扱うのではなくそれが何を示しているのかという考察を行っているところからも読み解くことができる。

第三に「メタ認知的知識への言及」が終盤に向けて増えていくことも、Y 氏が最終的に作詞家の技法を使って歌詞の全体的な調整を行なっていることがわかる。ここから、今まで書き進めていたものをモニターし、作詞の技法に則ってより洗練された安定した形に収束しようとしている作業を行なっていることがわかる。

4.3.3 両氏の比較

T 氏に比べ経験も長く、演歌など詞先での作曲にも慣れている Y 氏にとって詞先はそれほど困難な作業ではなく、中盤まではほぼ悩むことなく作業を進めていた。これは終了後のインタビューでも「タイトルとスポーツというキーワードに着目して、それが具体的にどのようなものかということをイメージし、結果的に 1 番は自分の (体験した) ストーリーを書いたので比較的容易であった」(01:23:19) というコメントをしているように、詞先で書くための方法論がすでに確立しており、それに従って作業を進めているように見えた。

ただし、T 氏は中盤でかなりの時間長考して作業が進まなくなる。T 氏は高い集中力で発話を忘れてしまったため、その思考過程を明らかにすることはできなかったが、終了後のインタビューで「1 番は自分の物語なので簡単に書けたが、2 番に持ってこようとする物語が大きすぎて尺 (筆者注: 歌詞の長さ) に収まらなさそうなので、どこを抽出するかを考えていた」

1 (01:36:58) とコメントしている。つまりこの時間はカ  
 2 テゴリで言えば「アイディア生成のモニタリング」と  
 3 「ビジュアルイゼーション」が Y 氏の中で繰り返さ  
 4 れていたと推測できるが、前述のようにその経緯を  
 5 発話することができなかったためそこは数値化する  
 6 ことができなかった。しかし、終盤に向けて成句の生  
 7 成が増加し、アイディア生成のモニタリングが減少  
 8 しつつ「メタ認知的知識への言及」が増加していった  
 9 ことは、そのサイズの問題が解決されたため、あとは  
 10 作詞の技法を利用して作詞活動を完成させていくこ  
 11 とができたと推測できる。これは例えば「詞先の大サ  
 12 ビは大体大袈裟になりすぎるから、抑えといった方が  
 13 いい」(00:58:44) のようにそこまで作られた歌詞か  
 14 ら大サビの部分の盛り上がり具合を調整したり、「こ  
 15 の長さだと、5 分ちょい」(01:12:07) のように文字数  
 16 から大体の曲の長さを推測し、歌詞として妥当な分  
 17 量かを検討したりする過程からも明らかである。

#### 18 4.3.4 ケース 1 との比較

19 このように比較すると、Y 氏 T 氏いずれもなかに  
 20 しの例のように終盤でビジュアルイゼーションを多  
 21 用するという傾向は見られなかった。しかし、物語の  
 22 辻褄を合わせなければいけない困難を伴う作業では、  
 23 両者はなかにしと同様に「アイディア生成のモニタ  
 24 リング」が活発化し、その問題が解決した後は詞先に  
 25 慣れている Y 氏となかにしはともに「アイディア生  
 26 成のモニタリング」が低下し「成句の生成」が増加し  
 27 ていくが、詞先に慣れていない T 氏は明らかに高い  
 28 レベルで「アイディア生成のモニタリング」を駆使し  
 29 たまま、作詞活動を強いられていることがわかる。

30 さらに Y 氏 T 氏いずれも序盤で「制約 (タイトル)」  
 31 「ビジュアルイゼーション」を利用し、方向性を明確  
 32 にした上で作詞を進め、最終的に作詞の技法である  
 33 「メタ認知的知識への言及」を利用して、作詞を完成  
 34 させており、後半でビジュアルイゼーションを多用  
 35 して物語の辻褄を合わせていくなかにしとは異なり、  
 36 終盤でビジュアルイゼーションを使わないという意  
 37 味では全く異なるアプローチに見える。しかし実際  
 38 にはなかにしは 1 番を書いている時には明確なキャ  
 39 ラクタ設定や情景を設定しておらず、2 番になっては  
 40 じめて情景を「ビジュアルライズ」して状況設定を行い、  
 41 それをつかって 1 番を修正するような作業をしてい  
 42 る。

43 つまり、なかにしの例では「歌唱者」「どのような  
 44 目的で使用される歌か (「制約 (発表)」)」は規定さ

45 れていたが、具体的なイメージやどのような曲調で  
 46 あるべきかという「リクエスト」がない状態で作詞を  
 47 行なっていた。コンセプトシートがそのような「ビジ  
 48 ュアライズすべき状況」を事前にある程度作詞家に  
 49 与えてしまったため、両氏のビジュアルライズはあま  
 50 り必要なく、おもに作詞の作法という制約によって  
 51 歌詞を完成させる結果につながった可能性も考えら  
 52 れる。このような違いから Y・T 氏いずれもビジュア  
 53 ライゼーションを序盤に使うその後使わなくなっ  
 54 たのに対して、なかにしが終盤でビジュアルイゼー  
 55 ションを多用するのは、作詞に対して事前に与えら  
 56 れる条件設定の違いに起因するものと考えられる。

57 しかし、いずれにせよ作詞家にとって「制約 (タイト  
 58 ル)」が重要な制約として働くことは 3 人の作詞家の  
 59 活動を通して明らかである。それは例えば T 氏のよ  
 60 うに「サビの最後に「明日、花になれ」」(00:04:16) の  
 61 ようにタイトルをサビにそのまま利用するアブロー  
 62 チもあれば、「書いちゃダメだよ」(00:02:43) とい  
 63 う Y 氏のようにあえてそれを歌詞の中に使わないと  
 64 いうアプローチの違いはあれ、タイトルがその曲全  
 65 体のイメージとコンセプトを代表し、端的に表すフ  
 66 レーズであるため、作詞家はそのフレーズをどのよ  
 67 うに活かすか、もしくは活かさないかを考えること  
 68 が最初の重要な手がかりとなる。Y 氏も T 氏もまず  
 69 タイトルを見て、その意味を理解しコンセプトシー  
 70 トを読み込んだ上、思いついた単語やフレーズを書  
 71 き出す作業を行なっている。それは、与えられた情報  
 72 を整理し、その内容を膨らませて一種の作詞の設計  
 73 図を作るような作業と言えよう。この場合カテゴリ  
 74 上は「アイディア生成のモニタリング」と「成句の生  
 75 成」の繰り返しになるが、この作業は一種のビジュア  
 76 ライゼーションであるということもできるだろう。

77 Y 氏はこの過程に関してこのようにインタビュー  
 78 に答えている。

79 基本的にその、こういう物語を綴るっていうのを、思い  
 80 ついた時に、その、えーとまあ、ルートマップになるワ  
 81 ードというか、こういう言葉を順に配置していけば、え  
 82 ーとこの物語は、できんっていう風に思って、思いつ  
 83 いた言葉を並べていましたね

84 (01:32:06)

85 このように職業として作詞を行なっているエキス  
 86 パートにとっては、物語を創生する能力は当然必要  
 87 だが、同時に「必要な長さで物語を完結させるための  
 88 管理能力」および「印象深い言葉を巧みに織り込む能

力」が必要であると思われる (e.g., Ivcevic & Nusbaum, 2017).

#### 4.4 ケースのまとめ

まずこのような創造性の研究を行う上で協力を依頼できる第一線で活躍するエキスパートを見つけることは困難であった。そのためサンプル数は限定的になり、一般化するのには困難であるという批判を退けることは難しい。しかしこれはエキスパート研究を起縁法で行う限界であり、統計的に有意な数のエキスパートを集めることは恐ろしく困難だと言える。これを踏まえ限定的ではあるが本研究のケースを振り返ると、詞先での作詞は、最初に作詞者が想起したストーリーを最終的な出力である歌詞として、いかに歌の構成に当てはめて適切な量に調整するかが重要な創作活動であると言えるだろう。

詞先とは詞という言葉を使っているため一見文学的な活動のように見えるが、実際には極めて音楽的な構成を行う作業であることが、この3人のエキスパートの創作過程を見て読み取ることができる。歌詞は音楽を構成するための部品として作られ、繰り返しの構造やAメロ、Bメロというようなユニットの中でどのような説明(たとえば人称や背景など)を行わなければならないのか、そしてそれぞれのユニットごとの文字総数がどのくらいの配分であるのかのバランスをうまくコントロールすることが非常に重要である。エキスパートである作詞家たちは、作詞の経験を利用してこれらの幾つもの制約を同時に満たしつつ、歌詞全体が曲として成り立つように構成を進めていく。

たとえば歌詞のボリュームに関して言えば、なかにしとY氏は中盤まで物語を進めていったところで行き詰まり、このまま行くと歌詞全体のボリュームが多すぎるという問題を察知した。それをなかにしはビジュアライゼーションを使って状況の再確認を行うことで、Y氏は長考(「アイディア生成のモニタリング」)を行なってさまざまな組み合わせを検討することで解決し、その結果、両氏のその後の作業は順調に進んでいった。しかし、詞先に比較的なれていないT氏は日常的に利用している曲先の手法で作詞を進めたため、歌詞総量を想像することが難しいという事態に陥った。これは通常は、そのボリュームを教えてくれるメロディの音数というガイドがないため、総量をするための指針がなかったのだと思われる。そのため最後まで歌詞全体の総量と各ユニットの組み

合わせに苦戦していたことは、「アイディア生成のモニタリング」のレベルは高いままであったことから伺える。このように詞先では、杉原(2021)が述べているようないわゆる「ラッセル型」とよばれる歌詞の冒頭から作詞を順次進めていくアプローチの方が、歌詞総量をコントロールしやすい傾向にあるが、そのためには常に歌詞全体の総量を意識し、メロディよりも歌詞全体構成を意識した方が創作を進めやすいという傾向が見られた。

このような制約のもとで作詞家が1番2番と別々に作った後、歌詞全体の物語として内容を見直す作業を行うことがあるが、これもすでに作られた歌詞の世界から発想を得て、物語の完成度を高めていく技法だと思われる。たとえばY氏はワンコーラスとサビですでに出来上がっている歌詞を1番と2番を通して連続する1つの大きな物語に作り直す作業をしている。これはサビのようにすでに出来上がっているフレーズを使うというミクロな制約と、歌詞全体の文字数というマクロな制約を同時に満たさなければいけないという状況の中で、それらを満たすアイディアを創造していく作業を行なっている。

そのようなミクロ・マクロな制約を解消するため、より抽象的なレベルに発想を移して、新たな着想を得るという岡田他(2007)が美術創作過程において指摘している「ずらし」という現象は、作詞創作活動においても観察することができる。

ただし作詞は通常の文学的創作活動とは異なり、例えば音韻(同じ文字数で韻を踏んでいる言葉)もしくは文字数(サビでほぼ同じ文字数で意味を変えなければいけない)という特殊な制約からも、新たなずらしが起り得るという点は、他の創作活動と異なる可能性がある。

## 5. 結論

総括すると詞先の作詞はメロディというガイドがない分、曲先と比較すると比較的自由に物語を展開することができるという利点がある。しかしそのためには全体の統一された物語が最初にないと、そのコンセプトを歌詞に投射していくことは難しく、メロディから触発されてフレーズやエピソードを思い付き、それを元に全体を遂行するという曲先のなアプローチを取ることが難しい作詞技法であることがわかった。

また歌詞である以上、繰り返しや状況説明などの音楽的構成を無視することはできず、それらを満た(20210226)

しながら、同時並行的に物語の十全性を満たしてい  
く必要がある。つまり曲先と比較すると曲先は与え  
られたメロディから言葉やフレーズを開き取ってそ  
れに触発を受けたり、歌いやすくメロディアスな歌  
詞を作ったりするのに比較的適したメソッドである  
のに対し、詞先は物語を統合・組織化して、曲の構成、  
口の閉じ開きなど曲としての制約を踏襲しながらス  
トーリー性の高い歌詞を作るのに適したメソッドで  
あることが予測される。その意味では詞先は音楽と  
してまだ存在していないメロディの音韻も勘案しな  
がら、全体ボリュームやフレーズにも注意を配る必  
要のある作業負担の大きな歌詞創作活動だと言え  
るだろう。

## 文 献

阿部 ちひろ・伊藤 彰則 (2012). *Pâtissier: アマチュア作詞家のための作詞補助システム* 情報処理学会研究報告, 2012-SLP-90(17), 1-6.

相原 剣 (2018). ブルーノ・バルツとは誰か?: ベルリンのゲイ・アクティビスト、ヒトラーの秘密のヒットメーカー、エバーグリーンの作詞家 お茶の水女子大学人文科学研究, 14, 229-241.

土居 光知 (1970). 言葉と音律 研究社出版

Ericsson, K. A., & Simon, H. A. (1993). *Protocol analysis: Verbal reports as data* (Rev. ed.). The MIT Press.

深田太郎・吉田悦志. (2018). 阿久悠日記の《謎》を読み解く. 大学史紀要, 24, 92-111.

本間 健彦 (編)(1970). 新宿プレイマップ 新都心新宿 PR 委員会

Huron, D. (2008). *Sweet anticipation: Music and the psychology of expectation*. MIT press.

星野 悦子 (2002). 歌の聴衆印象と再認記憶: 言葉とメロディの関係を探る 情報処理学会研究報告, 2002-MUS-45(40), 109-114.

Ivcevic, Z., & Nusbaum, E. C. (2017). From having an idea to doing something with it: Self-regulation for creativity. In M. Karwowski, & J. C. Kaufman (Eds.), *The creative self: Effect of beliefs, self-efficacy, mindset, and identity* (pp. 343-365). Elsevier Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-809790-8.00020-0>

Jack, K. (2010). *On the Road*. Penguin Books.

Juslin, P. N., & Västfjäll, D. (2008). Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences*, 31, 559-621. <https://doi.org/10.1017/S0140525X08005293>.

神林 哲平 (2023). 特別な音楽技能を伴わない小学生児童における学級歌の創作過程 両儀的な聴き方を通じた音楽と言葉の調和 質的心理学研究, 22(1), 314-331. [https://doi.org/10.24525/jaqp.22.1\\_314](https://doi.org/10.24525/jaqp.22.1_314)

河野 守夫 (1998). モーラ、音節、リズムの心理言語学的考察 音 声 研 究 , 2(1), 16 - 24. [https://doi.org/10.24467/onseikenkyu.2.1\\_16](https://doi.org/10.24467/onseikenkyu.2.1_16)

なかにし 礼 (2020). 作詞の技法 河出書房新社

岡田 猛・横地 早和子・難波 久美子・石橋 健太郎・植田 一博 (2007). 現代美術の創作における「ずらし」のプロセスと創作ビジョン 認知科学, 14(3), 303-321.

Patel, A. D. (2003). Language, music, syntax and the brain. *Nature Neuroscience*, 6(7), 674-681. <https://doi.org/10.1038/nn1082>

定村 薫 (2019). 松本隆の歌詞の使用単語についての計量テキスト分析 尚美学園大学総合政策研究紀要, 34, 17-33.

Stokes, P. D. (2005). *Creativity from constraints: The psychology of breakthrough*. Springer Publishing Company.

杉原 洋介 (2021). 日本のポピュラー音楽における「曲先」作詞創造プロセスのケーススタディ ポピュラー音楽 研 究 , 25, 19 - 37. [https://doi.org/10.11385/jasmpms.25.0\\_19](https://doi.org/10.11385/jasmpms.25.0_19)

杉藤 美代子 (編) (1989). 日本語の音声・音韻 (上) 宮地 裕・杉藤 美代子・北原 保雄・山口 佳紀・玉村 文郎・式部 良明・加藤 彰彦・辻村 敏樹・崎山 理・近藤 達夫・寺村 秀夫・木村 宗男・上野 田鶴子 (編) 講座 日本語と日本語教育 2 明治書院

土岐 哲 (1995). 日本語のリズムに関わる基礎的考察とその応用 大阪大学日本語研究, 7, 83-94.

Wiley, J., & Jarosz, A. F. (2012). Working memory capacity, attentional focus, and problem solving. *Current Directions in Psychological Science*, 21(4), 258-262. <https://doi.org/10.1177/0963721412447622>

吉村 浩一 (1989). 心理学における事例研究法の役割 心 理 学 評 論 , 32(2), 177 - 197. [https://doi.org/10.24602/sjpr.32.2\\_177](https://doi.org/10.24602/sjpr.32.2_177)

表 1  
カテゴリ表

カテゴリ	説明	なかにしの例	T氏の例	Y氏の例
アイデア生成のモニタリング	アイデア生成がうまく行われているか、もしくは自分のアイデアがどういうものかモニターしている	この歌の主人公は女の代表だとでもいうのか。生活感が全くない。	まあ残るでいいか、去る、残る、でいいか	種を、種、種、空・風・種この順番はいいな。
成句の生成	新たな歌詞の成句を作成したり、すでに一度作成された成句を修正したり言い回しを変更する	作られた歌詞：例 「女はみんな女王です」「私の部屋を飾ってあげる」から「おいしい菓を吸ってあげる」のように以前に出てきた意句を変更している	努力、報われ、報われ、る	空は青かった、の、か、
ビジュアライゼーション	着想を得るために作詞家が特定の状況や対象を視覚化して、コンセプトによらず自由にそこから連想を広げること	突然、花が花け物みたいにどんどん、大きくなってゆく。	それを、笑ってる人がいて、人がいてうん、自分も、そこに、いきいたいな、	着いた場所は、辿り着いた場所
体力モニタリング	作詞者の体調及びコンディションを自分でモニターする	ちょっと休憩だ。	あー、つらいなあ、これ	出会った日、ああ上手く出ない
メタ認知的知識への言及	作詞に対するメタ認知的知識に対しての言及を行う	そう言うな、どう発展するかわからないという未知のものに出逢うことも、作詩の楽しみの一つなのだから。	いや12文字なんだよねAの2行目な、んー	詞先の大サビは大体大袈裟になりすぎるから、抑えといった方がいい
制約（歌手）	与えられた歌唱者に対する情報およびその特性を確認しそれに関連したコンセプトを探索する	いろんな意味で可愛いジュンのために久しぶりに書いて、一敗地にまみれるのもシャクな話ですし、なんとか成功させなければならない。	えー女の子が歌うんでしょこれ、	んで女性だもんね、
制約（タイトル）	与えられたタイトルおよびその意味を確認しそれに関連したコンセプトを探索する	「男はみんな華になれ」という歌を書いてくれと頼まれました。	今は、遅くても、明日、花になれ、	で、タイトルが明日花になれ、花になれだから、それは疾けということもある。
制約（発表）	与えられた楽曲の発表場所に対する情報およびその特性を確認しそれに関連したコンセプトを探索する	実はこれ、或る紳士服メーカーのCM用のコピーなのです。	花から、連想することを書く、	健いながらお互いを助け合う僕しき、
その他	他のカテゴリに全て属さず作詞と直接的な関係がない挙動	女友達に電話してきてみる。	とりあえず何でも書き出します、	やってなんとか、みなきゃ

表 2  
なかにしのケースの各カテゴリの生起頻  
度表

	序盤	中盤	終盤	計	割合
アイディア生成のモニタリング	185	170	165	520	56.0%
成句の生成	84	108	74	266	28.7%
ビジュアライゼーション	10	22	54	86	9.3%
体力モニタリング	2	3	9	14	1.5%
メタ認知的知識への言及	0	7	6	13	1.4%
制約（歌手）	8	0	1	9	1.0%
制約（タイトル）	9	0	0	9	1.0%
制約（発表）	7	0	0	7	0.8%
その他	4	0	0	4	0.4%
総計				928	100.0%

表 3  
T 氏の各カテゴリの生起頻度表

	アイデア生成 のモニタリング	ビジュアライ ゼーション	メタ認知的知識 への言及	制約(タイトル)	制約(歌手)	制約(発表)	成句の生成	体力モニタリング	その他
序盤	15	11	5	25	2	15	41	1	7
中盤	36	0	3	0	1	2	77	1	1
終盤	29	0	9	0	0	1	78	0	5

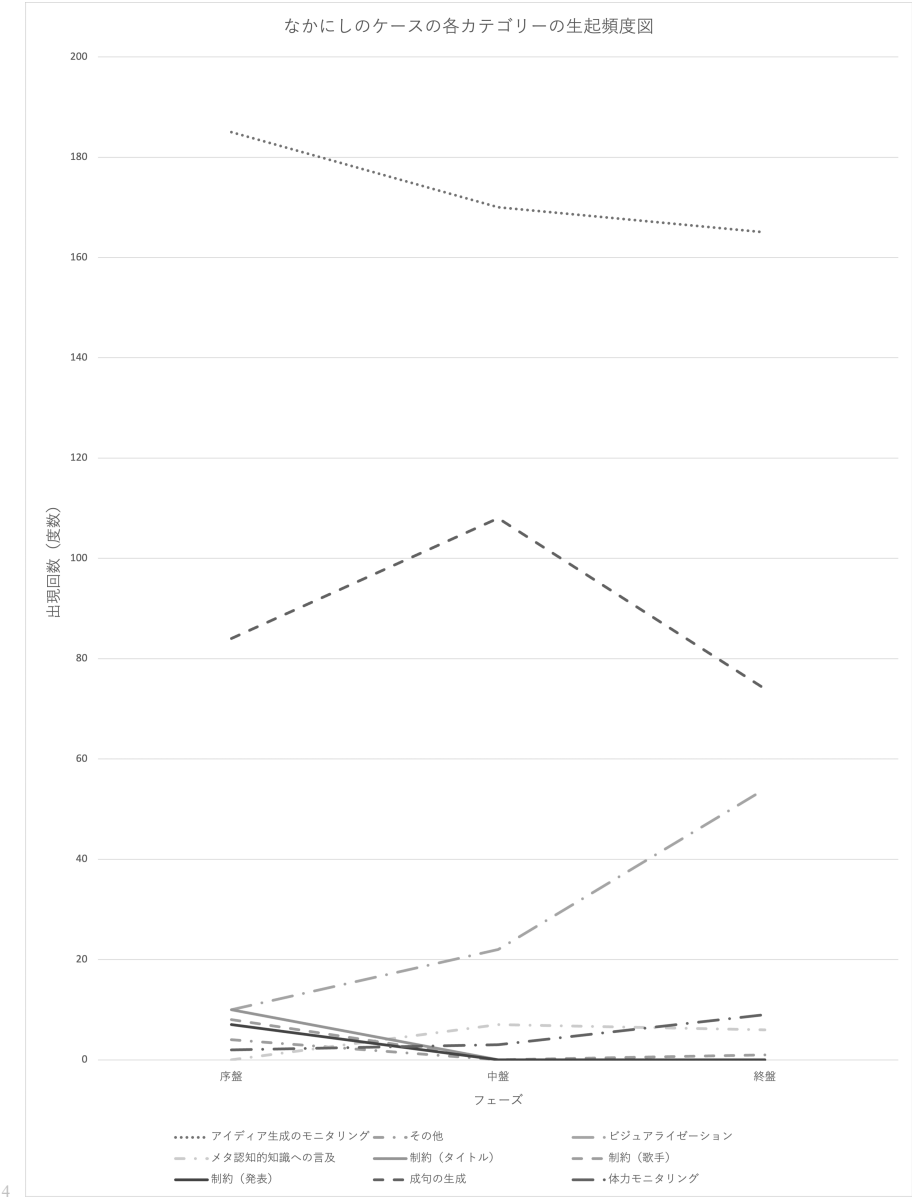
1  
2  
3  
4

表 4  
Y 氏の各カテゴリ生起頻度表

	アイデア生成 のモニタリング	ビジュアライゼー ション	メタ認知的知識 への言及	制約(タイトル)	制約(歌手)	制約(発表)	成句の生成	体力モニタリング	その他
序盤	12	2	1	6	0	15	46	0	6
中盤	31	3	2	1	1	6	38	1	4
終盤	19	0	7	1	0	4	56	0	1



図 1  
なかにしのケースの各カテゴリの生起頻  
度図



1 図 2  
2 コンセプトシート  
3

タイトル「明日、花になれ」という曲の作詞をお願いします  
とあるスポーツの世界大会のテーマソング  
1番 2 番A-B-サビ、大サビという構成

歌唱者：  
20代前半の女性、歌唱力はあるがこの曲がデビュー曲  
清潔感があり透明な声質  
イメージ：

- コンセプトとして優しく元気に背中を押せるような応援歌
- 1人称が「僕」でも、歌詞の内容的には男性でも女性でも共感できる
- スポーツで競い合いながらも、お互いに助け合う優しさ、聞くだけで元気が出るような内容を希望
- 競争をしていてもお互いに尊重しあう気持ちを持つ

4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20

図 3  
T・Y 氏の各カテゴリの生起頻度図

