

---

論文

「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」

東京大学大学院学際情報学府

後期博士課程

杉原 洋介

Case Study: "Melody-First," Lyric Generation Process analysis in the  
Japanese Popular Music Industry

The University of Tokyo GSII (Graduate School of Interdisciplinary Information Studies)

Ph.D. program

Yosuke Sugihara

# 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

## 1 はじめに

一般社団法人日本レコード協会の調査<sup>1</sup>によると2019年に発表されたオーディオレコード（テープなども含む）は11,149タイトルで、調査が始まった1957年（昭和32年）の4,394タイトルから比較して約3倍に増加している。実際にはこのメディアには複数曲が収録されているアルバムが多く含まれており、またタイアップなどで使用されているがレコード（CD）化されていない楽曲も含めると膨大な数の楽曲が毎年発表されている。

さらに日本市場でのその比率<sup>2</sup>を見ると、ポップス・歌謡曲、演歌を含むいわゆる「邦楽」が8,343タイトルなのに対し、ロック・ポップス、ジャズなどを含む「洋楽」が2,806タイトルで、邦楽が占める割合は約74.8%、そのうち後述の「詞先」で作られる場合が多い演歌を除いても約64.8%となり、日本市場では過半数が邦楽で占められているということが分かる。つまり邦楽は日本における音楽の商業的側面を支えているということが出来るが、その制作に当たってはかなり特殊な状況が見られる。後述のように、邦楽の世界では「曲先」と呼ばれる作詞技法、つまり「先に楽曲が作られ、それに対して歌詞を当てていく」という方法で作詞が行われており、その創作プロセスは、いわゆる詩歌・俳句のように文字が先行する文学的創作過程とも、作曲のように言葉から完全に切り離された音だけで構成される音楽的創作過程とも全く異なる。

そのため音楽産業として継続的に楽曲を一定のクオリティを保ちつつ、妥当な期間で制作していくためには「作詞家はどのように育成することができるのか」という制作者育成という実践的問題、および「楽曲にどのように日本語を乗せていけば聴衆に対して心地よく聞こえるのか」という日本語に起因する音楽性の問題を同時に解明することは、今後の日本のポピュラー音楽産業を考える上で重要であると筆者は考える。

まず制作者育成に関して考えると、一般に作詞家にはいわゆる「ひらめき」や「才能」という資質の問題を重視されることが多い。著名な作詞家である阿久悠[2009]も自著で作詞

の手法に言及しているが、これはメソッドというよりむしろ「心構え」や「世界の捉え方」を示したものであり、これらは示唆深いとは言え、では具体的にどのように歌詞を作っていくべきかというメソッドに関してはそれほど言及されていない。

また「楽曲にどのように日本語を乗せていけば聴衆に対して心地よく聞こえるのか」という問題に関して、楽曲ジャンルと日本語という言語特性の相性問題を検討する必要がある。例えば1970年代初頭に起きた日本語でロックができるのかという「日本語ロック論争」では、そもそも日本語がロックというジャンルの音楽に向いていないのではないかという根源的問いがなされた。

日本語がロックやジャズなどに適した言語なのかどうかの議論は本論文主題ではないので割愛するが、いずれにせよ言語が歌詞を伴う楽曲に影響を与えることは明らかである。しかし音楽の楽曲は独立して発展する可能性があるので、「曲先」という楽曲が先行して作られる場合、その音楽に日本語をどのように取り入れて歌唱のある楽曲にしていくのか、つまり日本語を一種の制約として利用するのか、または日本語という言語特性をうまく利用して作詞の物語世界を広げる手法が、すでに作詞家の中で継承され存在しているのかを知ることは、日本語を使用した音楽の将来を考える上で重要な知見であると言えるだろう。

このように「作詞になんらかの合理的なメソッドが存在するのか」と「音楽と日本語をどのように整合性を整えていくのか」という問題を解明する端緒をつかむため、本論文では邦楽における「曲先」での作詞過程をエキスパート、つまり職業として作詞をするプロフェッショナルの2名の作詞家に作詞を依頼しその過程を観察することにより、どのような方法で着想を得てそれをどのように音楽に適応するように加工するかという過程を解明することを試みる。この作詞家がどのようなプロセスで創作活動を行なっているかを明らかにする試みは、上掲のあまり解明されてこなかった作詞の具体的プロセスを明らかにすると同時に、作詞という音楽と文学の両方の領域にまたがる領域での創作プロセスの交互作用を理解する一助になると筆者は考える。

本論文の構成は以下の通りである。まず「曲先」「詞先」など歌詞創作にあたり基本となる概念や方法を概観する。その上で仮説を提案し、本ケーススタディ実験の手続きを定義した上でそれぞれのエキスパートの特筆すべきプロセスを要約する。最後に両者に共通するプロセスおよび特有のプロセスについて考察を行う。

## 2 「詞先」と「曲先」：作詞の制作過程

筆者は作詞の制作過程を明らかにするため NHK 紅白歌合戦で歌唱された有名曲を複数作曲した実績のある著名な作詞家 Y、及び演歌からアニメソング（いわゆるアニソン）まで包括的に取り扱っている音楽出版において制作業務を行なっている E から、実験に先立ち事前に邦楽の制作過程に関して聞き取り調査<sup>3</sup>を行った。その内容を要約すると、歌詞を伴う日本のポピュラー音楽において、作詞には代表的に「詞先」「曲先」という2つの制作アプローチがあった。

「詞先」は基本的に曲の制作前に歌詞を創作し、完成した歌詞に対して曲を当てていくという手法である。詞先は演歌において主流の作法であり、演歌の曲のほとんどがこの詞先によって作られている。

一方で「曲先」は、演歌および一部のシンガーソングライター以外の商業的に作られているいわゆるポピュラー音楽で使用されている代表的作法である。具体的にはまず作曲家がメロディを作成しそれを作詞家に提供する。作詞家はそのメロディを感覚的に評価し「符割」と呼ばれる「このメロディにいくつ言葉が載るのか」をカウントした数に変換して、その譜割に言葉を当てはめる作詞活動を行なわれている。

ではなぜ邦楽において「曲先」による作法が主流となっているのかという点に関しての E および Y からのインタビューをまとめると、おおよそ以下のような理由が考えられる。

1) 基本的な販売単位である CD などを構成する「アルバム」としての全体の統一感およびテーマ性のコントロールがしやすいという理由

2) 曲先の方が「音楽的完成度」を高めやすいという点

3) 「音楽トレンドを取り込みやすい」という点

4) 「歌唱者の音域や歌唱力」に合わせて調整がしやすいという点

以上の4点から邦楽の商業音楽では「曲先」で楽曲が制作されることが多いと思われる。曲先より詞先の方が歌詞の作り手としては遥かに難易度が低いことは直感的に想像することができる。なぜなら詞先はある意味「文学的な創造活動」であり、韻を踏む、またはリフレインを使用するなどの一定の制約を設けたとしても、作詞家個人の世界観の中で自由に発想を広げ文章を紡ぐことが可能であり自由度が高いからである。

しかし、一方でこの「メロディという制約がある」ということが、作詞の創造性を高めることに寄与している可能性も高いと思われる。例えば音数の制約から「ここに『漂う（ただ

よう：4文字)』という言葉を入れたいが、3音しか入れる余地がない」というような状況に置かれた場合、作詞家はその問題を解決するために言い換えを試みる。その結果、当てはまる言葉を伝達したい上位概念の「満ちあふれる」という意味空間を探索することとなり、それまで候補として全く考えていなかった「香る」「開く」などの新しい表現に達することができる。つまりメロディや音数などの制約が、結果的に作詞家の平凡な表現に陥ることを阻害し、斬新な表現を生み出せる可能性を高めていると言えるだろう。

そのため曲先は当初は産業的な要請から生み出された制作手順ではあるが、結果的に作詞に対してリズム、音数、音楽的形式（繰り返しなど）様々な制約を与え、それが結果的に作詞家の創造性を高めることに寄与していることが予想される。

### 3 仮説

作詞家は職業的な作詞を行うために「歌唱する歌手」「テーマとなるモチーフや主題（たとえば夏や特定の化粧品、またはイベントなどその曲が用いられる用途）」および、特定のキーワードなどが与えられ、その制約を全て満たす歌詞を短期間で制作する必要がある。

しかし作詞という創作活動を困難にするのは、作詞が単なる文学的な創作活動ではなく、音楽と協調して鑑賞されるという側面を持っているからである。歌詞は基本的に「目で読む」のではなく「音で聞く」ことを前提に作られなければならない、いくら「詩」として文学的に完成しているからといっても、歌詞にして音楽を載せると歌いにくい、意味が伝わりにくければ歌詞としての完成度は低くなる。

つまり歌詞は「文学的側面」を持つと同時に「音楽的側面」を兼ね備えており、その音楽的側面の十全性も文学的側面と同時に満たすことが「良い歌詞を創作する」ために特に必要となるのである。

まず「文学的側面」に注目して、作詞家がどのように自身の物語空間を探索していくのかを考察する。曲先では前述のように、いくつかの制約は与えられても、具体的に作詞家の「どのような私的または空想の物語空間を探索すべきなのか」という具体的な指針は制作当初は与えられていない。そこで、作詞家は与えられたモチーフやテーマ、歌唱者などの印象をヒントとして作り出されるべきモチーフやフレーズ、およびシチュエーションなどの「ヒント」から複数同時に生み出していき、最終的に作詞家はそれらをちょうどジグソーパズルを組み立てていくように、いくつか短いキーワードやフレーズをつなぎ合わせて、よりまとまりのある物語を構成していくという手法を取ることが予想される。

次に「音楽的側面」であるが、こちらはやや複雑である。なぜなら歌詞の物語の出来の良さが直接「音楽的な良さ」に直結するとは必ずしも限らないからである。歌詞の出来に対する評価基準はさまざまだが、少なくとも商業的ポピュラー音楽において「歌唱者が歌いやすく」かつ「聴衆が意味理解をしやすく」その上で「音楽的に心地よく響く」ことが「音楽的側面」を満たす最低限必要であると言えるだろう。

この要請を満たすにはいくつかの条件が考えられる。1つ目に挙げることができるのは「メロディとリズムに合った歌詞を作る」という点である。一部例外も存在するが、基本的に商業ベースで作成される楽曲の多くは「聴衆者が容易に歌詞を理解できる」ことを前提に制作される必要がある。そこで土居[1970]、杉藤[1989]の示すように日本語の特性上 PSU を大きく取るためには適切にフレーズの中に「間」が必要となるため、結果として与えられた「曲先行」のメロディを、一旦「符割」に変換し、その音数に歌詞のモーラを割り当てていくことで、メロディの「間」をうまく歌詞の間に転用することが可能となると考えられる。

具体的には歌詞にとって「どこにポーズが入るのか」「どの程度の時間ポーズするのか」が意味伝達にとって重要となる。

2つ目として挙げられるのは「歌詞は聞いて理解しやすい必要がある」という点である。Coltheart[1978]によれば、音韻情報へのアクセスは視覚文字情報よりも格段に処理能力が劣る。つまり、一般に音声で与えられたフレーズを理解する行為は、聴衆にとって負荷が高いため意図的に理解しやすくする必要があると言える。またポピュラー音楽はその性質上、最初から最後まで静かに聴取するというケースはむしろ稀であり、一般的にはサビと呼ばれる特徴的なパートや、放送などの断続的に途切れる可能性のある環境で視聴されることを前提としている。そのため歌詞が「聞いて容易に理解できる」そして「短いフレーズが印象的である」ということが非常に重要となる。

3つ目に「楽曲構造に沿った歌詞を作る必要がある」という点である。これは1のメロディやテンポに適合するという意味合いも含まれるが、それ以上に曲全体の部分的（ミクロ）・全体的（マクロ）な構造に歌詞が適合していることが必要となる。

つまり Huron[2006]、戸板[1995]の示すように、音楽にはリフレインという要素があり、同じメロディ進行の後には以前聞いたメロディが再び訪れることを聴衆は暗に期待しており、メロディのリフレイン部分では歌詞もまた繰り返されることが期待される。音数を抽出した符割を単なる「原稿用紙」のように捉え、言葉を埋めていけば「メロディやリズムに合った歌詞」を作ることにはできるが、まったく繰り返しを無視して作詞をすると、楽曲におい

てリフレイン部分でそれぞれ違う物語が語られることとなり、せっかくの音楽のリフレインや転調の効果を十分に生かすことができない。

以上の「文学的側面」「音楽的側面」を総括すると、作詞家の創造過程としては以下の3つの仮説が導かれる。

仮説1として「作詞家は短いフレーズやセンテンスを組み合わせて物語を組み立てていく」ことが予想される。作詞家に適用できる体系的な方法論があり、それがいわゆる作詞家の「センス」によらないものであれば、作詞家はメロディやキーワードなど当初から与えられる情報をもとに「テーマに関連してメロディに合う」単語やフレーズを探索し、それを元にちょうど落語の「三題噺」のように、その中に関連性を見出して一つの物語を作り上げていくという方法論を取ることが予想される。そしてそのように接続された文章の流れを、新たな「制約」として利用して、一步ずつ完成に向けて全体の解像度を上げていくという手順が合理的アプローチだと考えられる。

仮説2として「作詞はリフレインなど音楽構造から組み立てていく」ことが予想される。メロディから与えられるポピュラー音楽の構造としてもっとも利用しやすい制約は、サビのリフレイン、および1番2番のように同じメロディが繰り返される部分である。そのため前述の「1番のAメロはこう作ったので2番のAメロはこうなる」というように対比を利用したり、サビ内で同じキーフレーズを繰り返したりして、その前後を少し変えるなど歌詞の構成を調整する方法論を取ることが予想される。

仮説3として作詞家は「声に出して歌詞を調整する」ことが予想される。メロディに歌詞があっているのかどうかは、いくら符割を精緻にカウントして文字数が適合しているからと言って歌いやすい歌詞になるとは限らない。そこにはイントネーションの問題や音楽的要請からあえてグルーブを出すために1音に2つ以上の言葉を当てる、または逆に伸ばすなどの緩急が必要となることが予想される。そのため作詞家は頻繁に作詞をメロディに合わせて歌唱または読み上げ、その適応度を随時調整するという行為が行われることが予想される。

## 4 実験

### 4-1 手続き

実験に際し前出の作詞家Yに対して同程度のレベルのプロ作詞家の紹介を求めたところ、T および S という2人の作詞家の調査協力が得られた。T は作詞歴8年の作詞家・シンガ

一であり、テレビシリーズの主題歌などの作詞を手掛ける熟達した作詞家である。一方 S は作詞歴 6 年の作詞家であり、主にシンガソングライターのゴーストライティングを務め、多くのヒット曲を世に送り出している。

この 2 名の作詞家に Y から提供を受けた未発表の楽曲を実験当日初めて聴取させ、それに対して作詞をしてもらうよう依頼した。Y から提供された楽曲は大サビ（サビと言われる楽曲の最も盛り上がる C メロディよりも後にさらに別の盛り上がりがある構成）のある楽曲で、構成は 1 A- 1 A'- 1 B- 1 C- 2 A- 2 A'- 2 B- 2 C-D- 3 B- 3 C となっていた。

交互作用が起きないように、両者にはお互いにこの実験に関しては話さないよう周知し、楽曲を mp3 ファイル形式に変換してファイルサーバーにアップロードした上で、当日にその URL を示して楽曲にアクセスできるようにした。

作詞家の思考を分析するために、動画撮影時に音声も同時に録音し Ericsson & Simon[1993]などが提唱する「発話プロトコル分析」を用いて分析を行った。発話プロトコル分析には大別して、作業に取り組みながら同時に思考内容を話す「Concurrent Think Aloud 法」と作業後回顧的にその時の思考を思い出す「Retrospective Think Aloud 法」がある。しかし、Retrospective Think Aloud 法には行為時の認知の再現性が低いという批判があるため、本論では Concurrent Think Aloud 法を採用した。両者には発話プロトコル分析のメソッドに従いあらかじめ発話リハーサルを行った上で、できる限りその時に考えている思考を即時に発話（「自由発話」）してもらえるように教示を与えた上で実験を行なった。本論で（00時00分00秒00）という形式で表記される言説は、そのようにして T または S から取得した音声データを、筆者が後日聞き取りコーディングしたものである。コーディングにはフリー分析ソフト「ELAN」を使用し、筆者が記録動画を見ながら書き起こした。（図 1 「コーディングの様子」を参照）

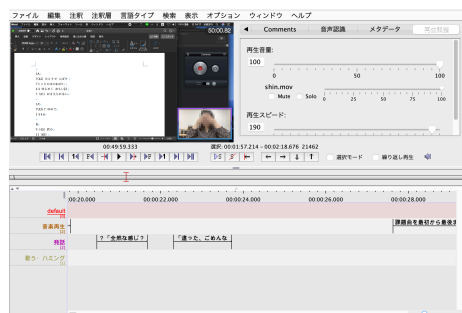


図 1：コーディングの様子



実験当時はまだ Zoom のような画面共有と動画を同時に録画するソフトウェアが一般的ではなかったため、2名の作詞プロセスはそれぞれにビデオレコーダーを利用し、カメラを固定してその前で作詞を行うよう依頼した。(図2「実験構成図」、図3「記録映像構成」参照)

T は仕事の都合上日中自宅を離れることができないため、実験会場である東京大学本郷キャンパスに訪問することが困難であった。そのため2019年9月1日に東京都目黒区にあるTの自宅兼作業場に筆者が赴き実験環境を設置し、その後Tが実験可能になったタイミングで連絡を取り合って実験を行い、撮影した記録と作成した歌詞を後日受け取る形をとった。作詞の総制作時間は2時間22分12秒だった。

またSは2019年11月11日に東京都文京区の東京大学教育学部第1実験室を訪れ、設置したビデオレコーダーの前で記録を撮りながら作詞を行なった。作詞の総制作時間は3時間13分35秒だった。

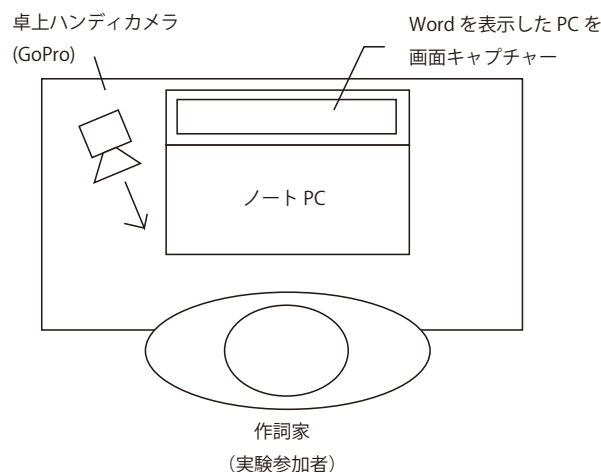


図2：実験構成図

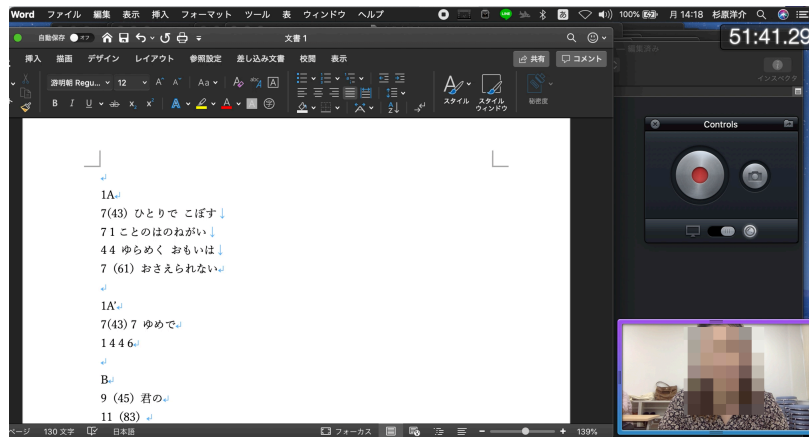


図3：記録映像構成

作詞方法は両者とも「曲先」で Y から提供を受けた楽曲に歌詞を当てる形で行った。両者とも通常仕事で利用している PC を利用し、Microsoft Word を使って作詞活動を行った。

商業音楽ではテーマやタイアップ想定（例えば「口紅」「海」などの特定の単語を使用しなければならないなど）があるのが普通だが、本実験ではそのような制約はなく自由とした。また想定歌唱者に関しては両者がもっとも手慣れている「20代前半女性」とした。制作時間に関しては特に制限がないことを伝え、通常の作詞活動と同じペースで創作を行ってくれるよう教示した。筆者は両者には告げない形で実験最大許容時間は6時間を想定していたが、両者ともそれをはるかに下回る時間で作業が終了した。

## 4-2 曲構成把握と符割算出

両者に共通する作業の特徴として、実際の作詞を行う前に両者とも「曲構成把握」および「符割算出（音数出し）」という共通のプロセスが見られた。

まず「曲構成把握」は楽曲がどのような構成になっているかを把握し、のちに参照しやすいようにあらかじめ記録する行為である。いわゆる「A メロ」「B メロ」のように作詞家はメロディの構成を一定のユニットで把握し、その中で文章がある程度完結するように調整する。

プロの作詞家である両者は当然ながら1度課題曲を聞くことによってこの構成を理解し、1 A- 1 A'- 1 B- 1 C- 2 A- 2 A'- 2 B- 2 C-D- 3 B- 3 C をそれぞれ埋めるべき段落として word に記載した。このプロセスはほとんど5分程度で終わったが、次にそれぞれのパートに対し

て「符割（音数算出）」というプロセスを長時間（T は約 20 分、S は約 15 分）かけて行っている。これはメロディを聞いて、そこに「音数がいくつ入るのか」を感覚的に作詞家が判断しているため、三連符や休符の関係で文字の配分が曖昧になる場所も多く試行錯誤が続くからである。

例えば S は

「ちょっと私、音ミスってんのかな」

（14分42秒43）

と特定の場所でハミングしてみると言葉が合わないことに気がつき、何度か声に出して歌ってみた結果

「やっぱり 8 でした」

（15分51秒20）

と音数を 7 から 8 に変更するなどの調整を行なっている。また T も

「4,3 にしよっと」

（24分54秒13）

のように、いままで「5 文字、2 文字」だった部分を「4 文字、3 文字」に置き換えることにより、より自然で歌いやすい音数の割り当てに変更するという作業を盛んに行なっている。このように音数を精査することにより、作詞家はメロディから一旦「文字数だけの検討」という文学的な創作へ頭を切り替えることができ、最終的な調整までメロディをそれほど繰り返し聞く必要がなくなるため、作業を高速化することができる。

また、両者ともメロディを聞くことで断片的に一連のメロディが意味のある単語として聞こえてくるパートがあり、それは随時 word に両者が記録を行なっていた。これは「ごめん」のような単語であったり、「～ない」のように語尾であったりとその言葉の塊の長さはさまざまであるが、職業的に熟達した両者にとってメロディは途切れ途切れに聞こえる「言葉」のように受け止められ、ちょうどクロスワードパズルを解くように、それらの小さな塊

を行内やフレーズ内などミクロな部分でつなぎ合わせることで1つのフレーズを合成するプロセスが散見された。

例えば T は後述のように「泣いちゃうように泣かない」という11文字のフレーズを、ほぼ一瞬で作っているが(24分19秒00)これはすでに音数の算出をしている間に「泣いちゃう〇〇〇泣かない」というように一部が途切れた言葉として T には聞こえており、それを意味の通る文章として再構成したのが上掲の「泣いちゃうように泣かない」というフレーズであった。

最終的に作成された符割(音数を算出した結果)の例を図4に示す。両者ともこのような符割をまず作成し、聞き取った(と両者が感じる)単語は随時メモを取り、その後符割に応じて作詞活動を続けていった。

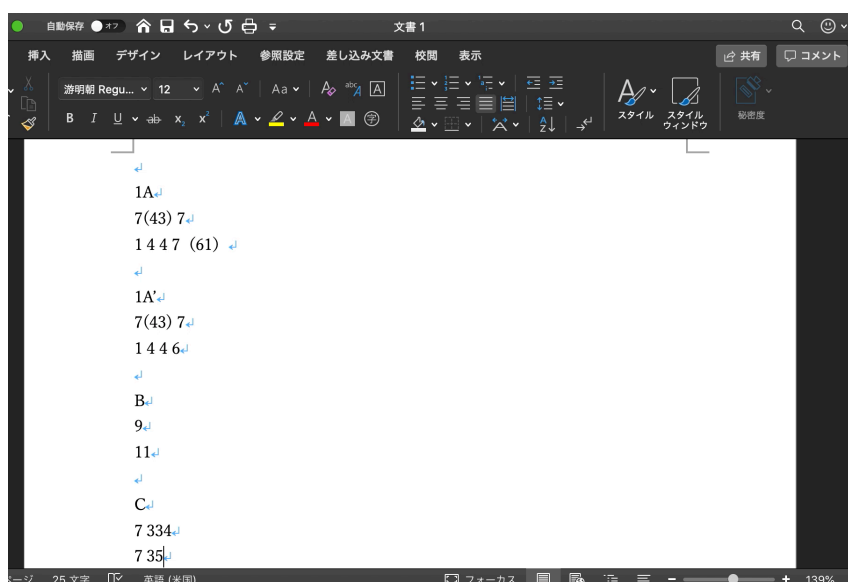


図4 符割の例

## 4-3 T のケース

### 4-3-1 「サビ優先型」の制作方法

T の創作方法は、最初に楽曲の中心的部分となる C、つまり「サビ」を考えてそこから逆算で物語を作っていく方法である。T の創作過程の概要を図5に示す。

## T作詞プロセス（サビ優先型）

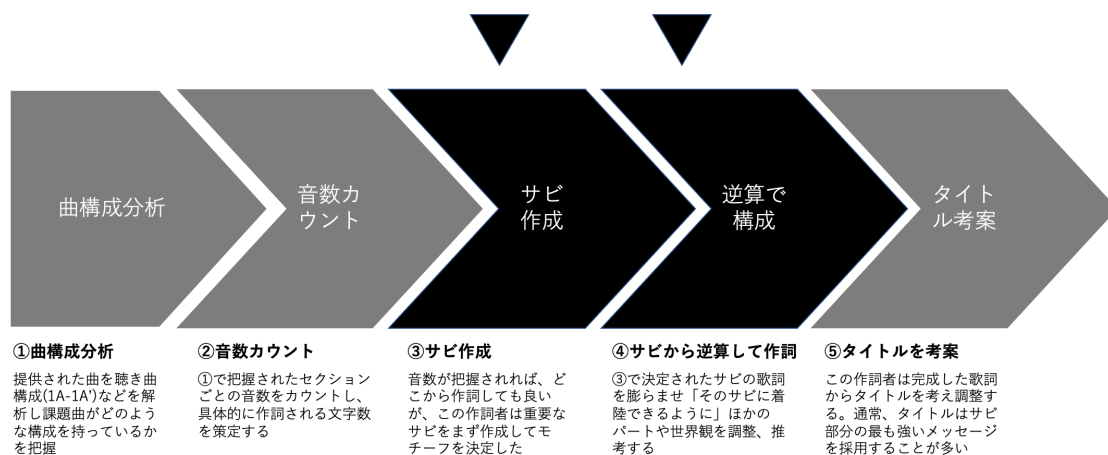


図5 T作詞プロセス

まずは前述のように課題曲がどのような曲構成になっているかを把握し、音数をカウントして正確な符割を作るまではTもSも変わりはない。しかし、TはまずAメロもBメロも飛ばして、最初からサビ（Cメロ）を作り始めるという方法を取った。

これは曲のもっとも印象的なサビをまず完成させ、逆にそのサビに「ちゃんと落ちてくるように」他のパートを作っていくという発想方法である。図6にTの作法を時間経過とともにまとめたブロック図を示す。ブロック図の様子の違いは以下の各段階での進行を表している。

具体的にはTはまずサビの最初のパート（4、3）の部分をやっくりでハミングで歌った後、突然「泣いちゃうようで」（音数7）「泣かない」（音数4）という形でサビの1行目を完成させた。通常では音数に合わせて作詞するのがセオリーだが、シンガーであるTはメロディを聞いて「そんなふうに歌っているように聞こえた」と述べ、あえて「(ない) (ちゃう) (よー) (で)」 「(な) (か) (ない)」と言葉に緩急をつけて音数を合わせてきた。これは符割を作成するために何度もメロディを聞いているうちに、シンガーとして長年培ってきたリズム感により音数に囚われず適切なフレーズを発想したものと考えられる。

次にTはサビ（C）に接続されるBメロに取り掛かった。Tによれば「Cにうまく入れるようなBメロ」が必要なため、サビを完成させる前にまずBメロの後半（サビの直前部分）を創作し始めたのである。ここで非常に興味深いのはこの時点ではまだTには「どのような物語なのか全く着想がない」という点である。それは以下のような発言でも明確であ

る。

「泣いちゃうように泣かない」・・・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？

(29 分 01 秒 09)

と B メロの後半ができた時点でも T は自分が作っている物語の内容が把握できず、逆に自分の作った歌詞から「どのような物語なのかを読み解こう」としている状態が長く続く。B メロの後半にとりあえず「の中にシーソーゲーム。ああ」という歌詞を置き、未定のところは「ららら」とハミングで歌いながら、メロディに合わせて B メロとサビを繋げて歌い、少しずつ C メロを完成させていくプロセスを続けていく。続いて T はサビの繰り返し部分に取り掛かった。サビは同じメロディが 2 回続くので最初が「泣いちゃうように、泣かない」であれば、次の繰り返しも音数は同じとなるので、T はそれと対比するようにリフレインの効果を使い「泣いちゃうように、○○○」という形で言葉を探し始め、結果的に「泣いちゃうように、笑って」というセンテンスを作り出した。

これでサビは「泣いちゃうように泣かない。(未定) 泣いちゃうように笑って (未定)」という形で基本的な構造が定まった

#### 4-3-2 ストーリーの作成

こうしてサビ (C) 半分と B の後半を作成した T は次に A メロ、つまり曲の歌い出しに創作地点を移す。T はサビから逆算して「なぜこのようなことが起こったのか」を類推しようとして、そこから物語を編み出そうと努力する。それは以下のような発言にも見て取ることができる。

本当は泣きたいけど泣かないでバイバイする

んーと、なんでバイバイするのか？一緒にいて・・・

で、相手がはっきりしないから？ (筆者注：「はっきりしないから別れる」という意味のようである)

(37 分 20 秒 20)

このように T は作中の登場人物に自分を投射し、その人物になりきって「なぜ、このようなサビの結末になったのか」を答えることで、作品のモチーフを明確に咀嚼しようとしている。またここで T は「想定歌唱者」をイメージし、その人物が何を考えどういう感情であるかも、同時に細かく設定を始めていく。

この結果、T はこの物語を「だんだんマンネリ化していき最終的に別離する 2 人」という設定に置き、A メロの歌い出しを「なんとなくすぎる毎日にほら、カラフルが消えてく」という歌詞を作っていく。

この後、T はこうしてできた A と未完成だった B をつなぐため A' を創作し、それによって 1A が完成するので、それを応用して 2A を作るというように少しずつ足掛かりを作りながら同時進行的に創作を進めていく。T のこの作法はある意味「クロスワード的な作法」だと言える。前述の単語と単語を繋いでミクロなレベルでフレーズを作る過程と同様に、曲全体を見通してもいくつかのパートを断片的に仕上げていき、全体の構成がどのようになるかを考えていく。そして、とにかく重要なところ、キーとなるところを先に作り、いくつかのポイントを押さえる。それを足掛かりとして、今度はその「両端をうまく繋ぐためにはどのような歌詞が必要か」を考えて行き、その結果をメロディ的に同じところ（たとえば 1A と 1A' または 1A, 2A など）に転用しながら創作を進めていくというやり方である。

## T 作詞創造プロセスブロック図

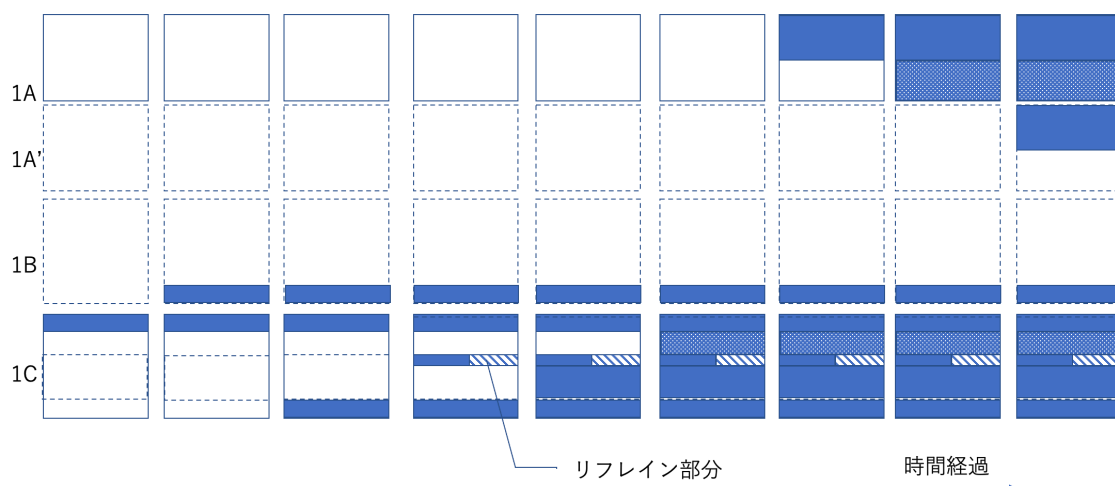


図 6 T 作詞創造プロセスブロック図

図 6 ではまだ 1 番が完成していないが、あちこちの部分が少しずつ創作されていき、それ

によって逆算的に、その間を結んでいく様子が見て取れる。このように T は制作を続け 2 A 続いて 2C というように、再び飛び飛びに音楽的に 1 番と同じであるパートを 1 番の歌詞を踏襲してアレンジしながら「対比とリフレイン」を使って 2 番も制作を続けていき歌詞を完成させた。

## 4-4 S のケース

### 4-4-1 「ラッセル型」の制作手法

## S作詞プロセス(ラッセル型)

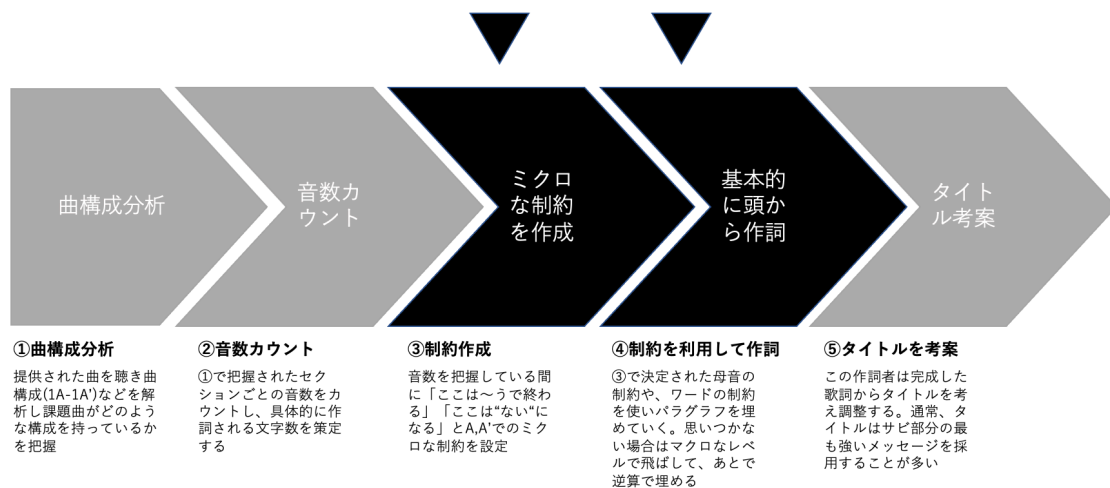


図 7 S の作詞プロセス

まず S の作法が大きく T と異なる点は T が未完成または半完成のまま、あちこちのパートを切り替えながら制作するのと異なり、S は 1 A の 1 行目から順番を変えずに少しずつ前に作り続けていくことである。

図 8 に S の細かな制約をもとに穴埋めして作品が作られていく過程を示す。模様の塗り分けは以下に示す制作過程で埋められていく様子を示している。

もちろん T と同様に符割を出し、曲全体の構成を理解するために何度も楽曲は繰り返し再生して、指を折って音数を数えその数を控えるまでは T と同じ手順を踏んでいく。しかし、符割が完成し、いざ制作に移る段階で S はまず作り始めるよりもメロディの制約を確認し、それに適合する形の言葉を選び始める。



この作業はかなり精緻なもので、例えば「ここは“ない”になる（4分50秒53）」「1Aと1A'が同じ言葉で対になり、母音を意識したりとか、ここはちょっと重ねた方が良さなっというところを考える（14分45秒36）」というように、メロディのイントネーションや文章の歌詞全体の構造がSの「計算通り」になるように、あらかじめ全体を通して共通する音、制約となる語（たとえば「ない」で終わる4音数など）対をなす言葉などの関係性を綿密に設計し、その上で1Aの最初の行から少しずつ進めていくという方法をとっている。

Sは職業柄さまざまな楽曲の作詞をするが、あらゆるテーマに関して簡単に着想を得られるわけではない。そのため、このような微細な言語的制約を利用したり、音の響き（ここは開いた母音がくるなど）や1Aと1A'などの呼応を利用したりするなど、少しずつそこに入るべき言葉を選んでいくという方法を取る。またイメージがわかなければ着想も浮かばないので、自分の好きな分野の音楽（Sの場合はアニメソング）に題材を置き換えて、そのお手本となる作品の世界観を援用しイメージ作りを行なっていくというスタイルを取っている。

さらにSの手法として特記すべきことは「作詞にインターネット検索エンジンを積極的に利用する」というものだ。Sはこの課題曲に対して「宇宙の広がり」「恋愛」「星空」というような印象を受けたようで、検索エンジンでそれらのキーワードを検索し、画像検索の結果を眺め、また「星空 歌詞」など積極的に他者が作った歌詞なども検索して、それを読み込むことで、歌詞に利用すべきフレーズやキーワードを探してゆく。

当初、筆者はSが盗作をしようとしているのではないかと危惧し、念の為完成作品も閲覧していた歌詞と突合してみたが、特に「センテンス」としての盗用はされていなかった。しかし、Sは「キーワード」として「どのような単語を使えば良いか」をその中から探索しているようである。それは以下のような言説からも明らかである。

トライアングラーですね、ランカ・リーとシェリルが歌ってるやつがあるんですけど、その中で、まあ、恋愛をちょっとベースにしてるんですけど、この状態だったらどんな言葉がいいかなっていうのを、ばあーって他人の歌詞を見た時に、なんかこう「よわむし」っていうところに目が行って、ああ、これ入れたら良いかもと思って、こう転移をする、みたいな。で、メロ的にもパンッて終わるし、「よわむし」って切れた方が、なんかこう、ね、体言止めっていうか名詞で終わった方が気持ちいいなみたいな

（14分32秒38）

つまり S はまず適切な言葉を選ぶとする目的意識を持った上で画像や他者の歌詞を参照し、現在自分がそこに埋めるべき「適切な言葉」を参照しようとしているわけである。

T が主に自分との対話によって内省的に作詞を行なっているのに対し、S は完全に外的なリソース、主にインターネットを利用して「次に来るべき言葉やイメージ」を大量に取り込み、その中から制約に対して最も妥当な解を得る形で作詞を続けていく作法を取っている。

## S作詞創造プロセスブロック図

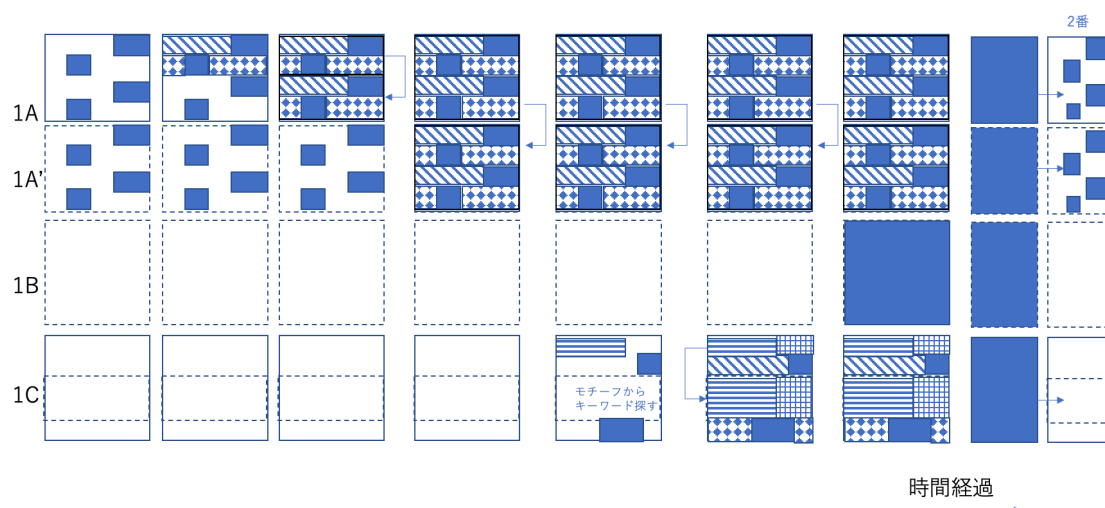


図8 Sの作詞創造プロセスブロック図

### 4-4-2 制約が次の制約を作る

このように「数多くのリソースに当たる必要がある」という作法のため、SはTよりもより多くの制作時間を必要とする。Sの制作時間は3時間13分35秒00とTの約1.5倍で、これでもかなり早くできた方であると本人が言っているところを見ると、場合によっては倍近くの時間がかかる可能性もある。それはTが内省的で一度着想を得ればすらすらと物語が思い浮かぶのとは対照的に、Sの作法では言葉を常に吟味して「音や対比などで細かく配置されたミクロな制約」と「現段階まで書き進めてきた物語というマクロな制約」を両方調整しながら進めていくため、一旦行き詰まってしまうと次に進めなくなるという構造的な問題も内包しているからである。

S もそれを乗り越えるために、どうしても思いつかないところは T のように一部飛ばして逆算で作っていく場合もある。しかし、それは T のように自由にあちこちに飛び回るのではなく、あくまでも一時的に局面を開くための策であり、他のパートを作っていて飛ばしたところを思いつけば、そこに戻ってあらためて埋めていくという形を取る。

また、T と比較して決定的に違うのは、たとどこかのパートを飛ばしても、後になってその欠けていたパートを埋めることによりマクロに物語ががらりと変化するということ。S では起こらない点である。S は自分の決めたフォーマットに則って作詞を行っており、そのルールを変えることはない。そのため、あくまでも世界観は最初に設定したイメージであり、飛ばしたところはあくまで「欠けているパズルのピース」なのである。

S はその作風のこだわりについて以下のように述べている。

特に私、まあ、A、1 A、1 A'とちょっとこう対になるように、あの 2 番でも、その 2 A、2 A'を書いていくんですよ。でもストーリーとして進行しないとダメなので、ちょっとこう変化を持たせるっていうのをやってますね、うん。B とかは同じフレーズ持ってくるんだけど、1 番と 2 番のその A を受けて変わったことをちょっと入れつつ、で C は、まあ、同じフレーズでちょこっと変えるっていう感じで作ってます  
(14分45秒36)

つまり S は個別の楽曲のメロディに起因する制約や対比の他にも、一般的な作曲作法の中で「このように歌詞が進行していく」という雛形を持っており、その雛形に沿って作詞をおこなっていくというスタイルをとっている。そのため「時間はかかるが前から着実に攻めていく」という形で、確実に最終的には成果物にたどり着けるという「制作のよりどころ」を持っていると言える。

#### 4-5 おわりに

実験結果を踏まえ、仮説の妥当性を検証しつつこの実験が示唆する作詞家による作詞の方法論および音楽との整合性の取り方について考察を試みる。

まず、仮説 1 の「作詞家は短いフレーズやセンテンスを組み合わせることで物語を組み立ててい

く」であるが、これは T および S 両者において見られた現象であったと言える。ただし、筆者の予想では、たとえば「白い花」「水面」などのようにかなり小さな単位の単語やフレーズがまず現れ、それが少しずつメロディに合わせて繋がっていくという、比較的ゆっくりとした醸成を経て作られることを予測したが、たとえば T は 11 文字近い長さのフレーズを、メロディを聴いた後なんの前触れもなく突如創り上げた。これは職業的に作詞を行い続けた結果、メロディに適合するいくつかの連なりが T の頭の中で自然に結合し答えを出したといういわば「作詞の暗算」のような作業が行われているのではないかと予想される。この「暗算」をどの程度長いフレーズで行うことができるのかが、作詞家の職能であると言えるだろう。

一方 S も T ほどではないが、やはりメロディによってそれに合う単語を想起し、お互いに繋ぎ合わせるという作業をかなり高速に行なっている。しかし S の T との違いは意識的に音として言葉を吟味して選んでいる点であると言える。S は T に比べると制作の進行は遅いものの、選んだ単語はさまざまな角度から検討した結果の「最適解」であることが多く、S のように「何度もとにかく歌ってみる」という、ややもすると場当たりのやり方よりも、堅実に足場を固めていくスタイルであると言える。

つまり作詞とは程度の差はあれ、あちこちに散発的に発生しているイメージや単語、またはフレーズをどのように総合的な物語として併合していくのか考える創作活動であり、この実験においては T のように「完成部分を何度も読み、さらに歌ってみるにより内的にその問題が解決されるのを待つ」というアプローチと、S のように「固まったところを伸ばしていき、だんだん足場を踏み固めていく」というアプローチという 2 つの異なるアプローチが見出された。

つぎに仮説 2 の「作詞はリフレインなど音楽構造から組み立てていく」に関しては、概ね正しかったが、筆者の予想とは 2 つの異なる部分があったと思われる。筆者の予想していた「リフレイン構造」は「サビは繰り返すので、同じ歌詞を当てて、埋まるべき音数を埋める」という、いわば「増量」的考えしかなかったのであるが、T および S はそれをプロフェッショナルとしてさらに能動的に利用していた。

まず T はサビを「歌詞の中心部」と捉え、まずサビを完璧に仕上げることを目指した。その結果「泣いちゃうように泣かない」というキーフレーズを得た後、その言葉を「泣いちゃうように笑って」と少し変更して繰り返し、そのリフレインでほぼ最終的なサビ部分の物語を完成させた。続いてサビにもっとも効果的に誘導できる B メロの後半部分も作り上げ

た。これはキーフレーズを1つ確定したことで、Bメロの後半からサビに至る部分も制作でき、結果的に重要となる聴かせどころのサビ部分を含む歌詞の中心部分を一気に書き上げることができたのである。

これはキーフレーズを作るのに多くの時間を費やしても、重要なところが決まると、ちょうど角を抑えたオセロが数多く裏返るように、サビとその周辺部分は「職業的な慣れ」によって比較的容易に作詞ができるというTの方法論であると考えることができる。

またSにおいても「1番はこうであるから2番はこうなるべき」「AメロとA'メロは同じ物語であるべき」と一旦、音楽と物語構成を切り離し、音楽構成から演繹して次のパートを予測し、また物語に戻って作り上げていくというように、書き上げたパートの音楽的繰り返しを積極的に再利用して配置を行っていた。これはSが音楽構成を熟考し、つねに対比と繰り返しを使って次のフレーズを探しているところからも伺える。Sが自ら「歌詞は音楽を立体的に引き立てるもの」と述べているように、Sにとって楽曲は音楽が主であり、歌詞はそれを立体的に色付ける要素である。そのためメロディから歌詞があまり離れて自己主張を強くしすぎないように、装飾的に言葉を配置しようとしていると言えるであろう。

つまり作詞家は仮説の通り深く音楽構造を理解した上で、巧みにその構造から制約を生み出し、それを使って作詞の物語世界を作り上げていく。しかし、その応用範囲としては具体的には「一番聞かせたいサビを最も効果的に作る」という利用方法もあれば「音楽に適合するように心地よく言葉が繰り返されるように言葉を配置する」などの様々なバリエーションがあり、いずれにせよ音楽が繰り返される、またはモチーフが形を変えて利用されるといふ音楽的な特性を意識して作詞しており、その影響範囲は1番と2番の対比のようなマクロな範囲から、言葉同士のつながりといったミクロな部分まで、各レベルで調整されていた。

仮説3の「声に出して歌詞を調整する」に関しては、両者とも声に出して歌詞の調節をしてはいるが、その目的は多少異なっていた。

作詞家でありシンガーでもあるTにとって歌詞を調節するというのは、つまり「実際に歌ってみる」ということであった。Tは実際にはっきりとした声で歌詞を歌い、まだ定まっていなない歌詞の部分は曖昧に歌いながらも、何度も繰り返し歌っているうちに「メロディに合った言葉が生まれてくる」というようなシーンも見受けられた。これは前述の通り、Tが職業的に獲得している能力が歌うことによって活性化し、「この連なりの不明な部分にはどのような歌詞が入るべきか」を内的に探索しているものと思われ、繰り返し「暗算」を行う

ことによってその答えを見出そうとしているプロセスであった。

Tにとって「歌いながら調節する」のは、言葉の連なりや言い回しを調整するという「調整」の機能と、まだ見出されていない歌詞を作り上げる「探索」の機能を同時に果たす行為と言える。Tはかなり大きな声で歌いながら作詞し、指で激しくリズムをとって「言葉が適切にメロディに入っているか」を確認するシーンがよく見受けられたが、これは厳密にメロディから音数を聴覚および体感で認識し、どのようなテンポとイントネーションがあるかを理解することで、よりの確に「入るべき言葉」を想起しようとしている行為であると予想される。

一方でSも作詞中頻繁に声に出し、特に口の動き（閉じ開き）がメロディに適切に合っているかを確認し続けているが、いわゆる「歌う」という行為はほとんど見られなかった。これはSがシンガーではないためでもあるが、Sはそもそも言葉を精緻に選んでいるので、声に出す行為はあくまで「最終的な語感があるかの確認」であり、それによって未作成のメロディ部分の探索を行なうことはなかった。Sは作り上げる部分のメロディを繰り返し聴き、音数を数え直しながら厳密に言葉を選び、声に出すのはほぼ最終的に語感を確認する目的だけだったと言える。

そのためTに比べるとSは作業ごとに繰り返し聞く課題曲メロディの範囲が狭く、同じ箇所を短く再生してまた考えるという作業を繰り返していく。しかし、前段でSはすでに音楽構造を分析して理解しているので、極言すればAを聞けばA'は（同じ構造なので）聞かないでも制作が可能であると思われ、場所によっては流し聴き、あるいは軽く確認するだけというシーンも散見された。

つまり同じ「声に出して確認する」と言っても、Tのようにダイナミックに長い範囲を何度も、時には適当に歌いながら繰り返して聴き、確認と創出を同時に行うという用途もあれば、Sのように、一旦符割を埋める文学的な作業に作詞活動に移して制作し、それを確認し歌いにくくないか、または語感が悪くないかを確認するために発声するのはかなり用法が異なるように思われた。

また実験を通して2人の異なった作詞家の作詞制作過程を観察することにより、両者共通する作詞を行う上で前段階として重要なプロセスとして「符割を出す（数える）」ことの重要性が改めて明らかになった。前述の通り符割は作詞家がメロディのないところで言葉を調整する作業を軽減するために、第一義的にはいわば「原稿用紙」のような役割をする。

しかし符割を出すという作業をするためには必然的に何度も課題曲を聞くことになり、

それは符割を出す以上に作詞家がメロディの正確なニュアンス、そして曲全体の構成を把握することにつながる。そこでメロディをどのように分解するのか（音数に落とすのか）は作詞家の感覚に委ねられるため、最終的な音数の総数は同じだとしても、それを「4・3・2」と切るのか「4・5」と切るのかは作詞家が作詞を行う上で大きな違いとして現れる。また符割を出すために何度も聴いてメロディを記憶することによって、音楽プレイヤーで再生しなくても心象的にメロディを再生できるようになることは、作詞家が音韻的記憶探索を行うことが容易になるという効果もある。

最後に T と S の作風の違いを総括して、それぞれのアプローチにおける創作発想の方法について考察を試みる。もちろん、基本的には T と S の作法の違いに関しては、それぞれ長所と短所があり一概にどちらが優れているとは言えない。

まず T に関してはいわゆる「ひらめき型」で、T の心に通底している言葉が「沸き上がってくる」という形で表出してくるため、一度思いつくと創作が進むのが早い。T 自身がシンガーでもあるため、音楽と言葉を結びつける専門的な訓練を積み重ねている結果、かなり長いメロディに前触れなく歌詞を当てることができるなど、卓越した職能を感じる場合も多い。しかし、前述のように T はその突破口を見つけるまでかなり長い間、同じ場所を曖昧な言葉で歌ったり、いろいろな言葉を言い換えたりすることを繰り返したりしている。つまり T は歌いながら内部で多くの組み合わせを試行錯誤しており、この場合は「たまたま」ほぼ完璧なキーフレーズが完成して表出してきたが、それがいつ現れるかは運次第だと考えることもできる。

T が作詞においてサビや物語の自然な展開を重視するのは、その作品が内省的かつ私小説的であることにも起因すると考えられる。T の今までの作品の多くは T 自身の体験またはそれを投影したものが多く、作品テーマの傾向に偏りが見られる。そのため探索すべき記憶の範囲はある程度絞られているため、T はメロディに合わせ歌い、あらかじめ私的体験に紐づく特定の記憶空間を探索しながら、いくつもの単語の組み合わせを内的に試行して「適切なフレーズを表出」させる。それにより一番聞かせたい印象的なサビ部分を作り、あとはその結果から物語空間を探索して帰納的に物語全体を作っていくという一点突破の手法を得意としていると予測される。

しかし、T のこのような内省的で私小説的な傾向は、どのようなテーマにでも対応できるとは言えない。ただそれを作家性とするのか、対応可能範囲の狭さとするかは受け取り方の違いではあるが、商業的に考えると対応できるテーマに制限があることはコンペで勝

ち抜きにくいなどの弊害が起きる可能性がある。

一方で S は「こつこつ型」で、ゴーストライターとしてどのようなジャンル、どのような分野でも対象を選ばずそれなりのクオリティの作詞を行うことができる。これは S が T のようにあちこちを飛び回りながら物語を構築するのではなく、作詞を計画的に進めることに特化して作詞能力を熟達させて来た事に起因すると思われる。S は作詞を「自分は天才ではなく努力で」行っていると述べており、S の作法は一定水準以上の訓練を受けた作詞家であれば誰でも援用することが可能だと思われる。S は T のようにいたずらにサビの部分を何度も歌ったり試行錯誤したりすることなく、A メロの頭から順番に作っていく。これは様々なジャンルさまざまなタイプの作詞を行う S にとって、T のように「一点突破」を狙おうとすると、いたずらに時間を浪費して問題が解決できない恐れがあるからであると予想される。

S は繰り返しや音の閉じ開きなどの僅かなヒントをもとに、少しずつ前から足場を固めていき、その足場の情報をもとに他の場所に向けて制作を拡充していく。そして特筆すべきこととして S は最初から最後までほとんど制作のペースが変わらないことが挙げられる。淡々と制作が続き、ゆっくりではあるがそれほど行き詰まることもない。また S の歌詞の特徴として「イントネーションに違和感を感じる」フレーズが見受けられることが挙げられる。これは、S は緻密に作詞を構成し、リズムや前後の構成としては十分配慮された言葉を選んでいるが、「歌いやすさ」というよりも「構成の美しさ」が重視する傾向にあるため、ボーカロイド曲のように言葉と言葉のメロディの遷移の中で、音楽的には自然だが言葉としては不自然なイントネーションを選択するケースがあるためである。これは T の「歌いやすさを最優先に選ぶ」アプローチとは対照的な現象で、このようなケースからも作詞では「イントネーションの自然さ」と「言葉の構成の巧みさ」が、同じメロディという制約の中でトレードオフの関係にあるということが特筆に値すると思われる。

いずれにせよ、S は業として作詞を行う上では、商業的に対象を選ばずかなりのクオリティの歌詞をどのような場面でも創作することができる。構築的に作られた歌詞は美しくメロディにも映えるが、一方で強い共感を得るような個人的体験を想起させることはやや少ないように筆者には感じられた。ただ、商業音楽において楽曲の中心に常に歌詞がいるべきであるかどうかは議論の余地があるところであり、S 自身も前述のように「歌詞は音楽を立体的に引き立てる役割」であると考えているため、そもそも S の作風だと捉えることもできるかもしれない。そういう意味ではプロフェッショナルとしての S のスタンスは、むしろ



ろ仕事を選ばないという意味で多方面での制作が可能であると言うアドバンテージだと考えることもできるだろう。

いずれにせよ T と S の両者に言えることは音楽の構成、特に繰り返しを制約として制作すべきポイントを絞り、そのポイントのメロディの持つリズムや印象、およびイントネーションをヒントとしていくつかの単語やフレーズを想起する。そして、それを組み合わせるフレーズを作っていくという点では共通していると思われる。そういう意味ではやはり仮説で挙げたとおり作詞はクロスワードパズルまたはジグソーパズルを組み立てる行為に類似した創作活動だと言えるだろう。まず組み立てやすい箇所で作り出した組み合わせを、相互に持ち寄ってより大きな絵の部品として当てはめていくという方法論は、特に曲先における作詞では中心的なアプローチである可能性がある。

作詞家は作詞開始時点ではまだはっきりと見えていない歌詞全体の物語を、組み立てたフレーズを自分で再度読んで理解し、そこから帰納的に「つまり自分が書いているのはどのような物語であるか」を理解し、それを再度演繹して新たなパートを作り上げていくという「行きつ戻りつ」のプロセスを繰り返していくのである。

最後に本論文の限界として、あくまでも曲先においての作詞にフォーカスを当てて実験したため、たとえば同一作詞家が曲先と詞先でそれぞれ作詞をした場合、どのような創作プロセスの違いがあるかを明らかにすることができなかった。また、今回は1つの楽曲のみでケーススタディを行ったため、両者の音楽分野に対する得意/不得意によって差異が出てしまう可能性を排除できなかった。今後はこれらの要素も勘案し、より詳細なメカニズムを明らかにしていくことを課題としたい。

---

<sup>1</sup> 一般社団法人日本レコード協会 「オーディオレコード 種類別新譜数の推移」

[https://www.riaj.or.jp/g/data/others/sp\\_a.html](https://www.riaj.or.jp/g/data/others/sp_a.html) (2021年2月3日閲覧)

<sup>2</sup> 一般社団法人日本レコード協会 「オーディオレコード 種類別新譜数の推移」(2019)より筆者が比率を計算した。

<https://www.riaj.or.jp/f/data/others/sp.html> (2021-02-03 閲覧)

<sup>3</sup> Yに関しては2019年6月13日にYの事務所においてヒアリングを行った。Tに関しては、2021年5月1日現在も継続的にヒアリングを行なっている。