# 第1章　序論

## 1.1. 本研究の背景

人類の歴史において、言語（詩・文章）と音楽（メロディ・リズム）は、古代ギリシアの時代から「魂を揺さぶるもの」として深く結びついて考えられてきた。たとえば、プラトンは『イオン』(Ion 533d–536d, 4th century BCE) で、詩と音楽を「神的霊感 (divine inspiration)」に近い芸術と位置づけ、人間の魂を揺さぶる力を持つと論じている。アリストテレスも『詩学』(Poetics, 1447a–1455b, 4th century BCE) において文芸を模倣（ミメーシス）の理論で論じながら、音楽的リズムが情動に与える影響を示唆している。 しかし中世ヨーロッパにおいては、音楽が数学的性質をもつ「四学 (quadrivium)」、言語（文法・修辞など）が「三学 (trivium)」として位置づけられていたため (Goehr, 1992)、両者が学問領域として分岐していった。ルネサンス期に詩学や音楽理論が再興する中でも、詩（言語）と音楽はそれぞれ独立した学問的地位を確立し、オペラや一部のバレエなどで両者が統合的に用いられる場面はあったものの、理論面では依然として分離したままだった。啓蒙時代以降、カントやヘーゲルらによる美学体系の整備を経て、音楽が「時間芸術」、文芸が「言語芸術」として確立し (Goehr, 1992)、近代に至るまで文章生成と音楽創作は、学術研究の文脈でも別々の領域として発展することとなり、古代ギリシアでの詩と音楽の一体的視点は大きく影を潜めていった。 そんな中で近代以降、創造性 (creativity) は認知科学の主要な研究トピックの一つとして取り上げられてきた。文章生成に関しては、Hayes & Flower (1981) が計画 (planning)・文書化 (translating)・推敲 (reviewing)の三局面からなる認知モデルを提示し、執筆行為を一種の問題解決プロセスと捉えたことがよく知られている。ただし、彼らが想定する主たる対象は学術的・レトリカルな文章作成であり、音楽的要素が入り込む「作詞」などの複合的創作行為について直接は論じていない。 一方、Sawyer (2012) は社会文化的アプローチを通じてアイデア発散 (divergent thinking) と収束 (convergent thinking) を繰り返すメカニズムを論じ、グループでのブレーンストーミングやコラボレーションによる創造性を多層的に捉えようとしている。さらに、Boden (2004) は計算論的観点から「概念空間の探索・変形」によって革新的なアイデアが生まれると主張し、既存の知識体系を逸脱・再統合することで創造性が高まることを指摘している。またCsikszentmihalyi (1996) はフロー理論を提唱し、個人の内的モチベーションと社会的・文化的文脈の相互作用によりアイデア生成が進む過程を示唆した。 このように、一般的な創造性に関する研究は数多く行われているが、それらの多くは言語内部の問題や社会的創造性を扱うことが中心であり、音楽という時間芸術との交差にまで踏み込む例は比較的少ない。一方で音楽の創造性研究では旋律や和声など音響的要素や聴き手の脳機能を主たる対象とする傾向が強い (e.g. Koelsch, 2012)。また、Lerdahl & Jackendoff (1983) はGenerative Theory of Tonal Music (GTTM) で音楽が文法構造に類する階層性をもつと提起したが、その焦点は聴き手の認知モデルが中心であり、逆に音楽の作り手が言語（文章）を取り込む形で創作するプロセスには十分に言及していない。 こうした分断の影響で、文芸研究（言語）と音楽研究が接点を持ちにくいという課題がある。つまり言語と音楽が同時に機能する創作行為を総合的に理解するには、既存の理論をそのまま適用するだけでは不十分である。たとえばPatel (2008) が示すShared Syntactic Integration Resource Hypothesis (SSIRH) は、言語の文法処理と音楽の構文処理が脳内の一部リソースを共有し干渉し合う可能性を提唱しており、Fedorenko et al. (2009)、Slevc (2012)、Sammler et al. (2011) などによる行動実験・神経科学的研究は多くの場合聴き手を対象とした研究を行っているが、これらはそもそも別分野の研究であり、作り手の立場から言語と音楽の融合プロセスを包括的に扱う研究は限られている。 また歌詞の研究に関連する創造性研究における重要な要素として制約や視点転換を挙げることができるが、制約や視点転換の役割は、たとえばBoden (2004) は概念空間の探索と変形が新奇なアイデアをもたらすと指摘しており、またCsikszentmihalyi (1996) はフロー理論をもとに、創作者が課題に没頭するなかで制約やルールを活かしつつ自発的な変形を行う状態を捉えている。これらは制約が創造性を阻害するだけでなく、むしろ新たな発想を誘発する契機にもなることを強調しており、この知見は「文芸×音楽」の二重制約下で行われる歌詞創作行為にも援用できる有効な視点を提供する。 これは岡田他(2007)の現代美術の制作現場を詳細に観察し、行き詰まりを感じた創作者が上位レベルの視点に立ち返ることで発想を転換する過程から起こる現象を「ずらし」と呼び、新しい発想を誘発するメカニズムを示す研究からも明らかになっている。この「ずらし」は、制約が単なる阻害要因ではなく、新たなアイデアを生むきっかけとなる仕組みを示しており、この「ずらし」は単なる視覚美術のみならず、概念統合や視点変容のプロセスを促進する具体的メカニズムを示唆し（岡田、石橋 2014)視覚芸術以外の創作分野でも同様の効果が期待される。 このように「ずらし」に代表される創造性のキーファクターをもとに、ややもすると分離して考えられがちであった文書生成と音楽創造性は、わかつことのできない共通した創造プロセスである可能性が考えられる。そこで本研究は、この歴史的背景を踏まえながら、言語と音楽が学問的に分立してきた流れを再検討し、古代から潜在的に示唆されていた「言語と音楽の融合」を現代の認知科学・創造性研究の視点で分析する試みである。具体的には、歌詞創作という文芸（言語）と音楽（旋律・リズム）が同時に作用する創造行為を観察し、双方の制約がどのように干渉し合うかを明らかにする

## 作詞の概要

作詞とは、「時間芸術」である音楽と、「空間芸術」である詩・小説とが交差し、さらに「発話」という身体性も伴う複合的な創作行為である。音楽には拍や旋律といった音楽的制約が存在し、同時に言語的制約（文法・物語構成など）も介在するため、文章を自分の望む分量で作る、または好きな言葉を選び出して文章を構成するということができず、曲先であればメロディに対して適切な分量で、かつ耳で聞いて理解できるように文章を構成する必要がある。その意味で作詞家は「聞き取って意味が理解できる範囲での省略と言い換え」「メロディの音韻に合わせた文章量」という二重の制約を調整しながら歌詞を生み出す必要がある。特に歌は文字として読むのではなく、歌手によって歌われた音を聞き取るという特性があるため、純粋な文芸作品として読む詩や、音楽だけで完結する旋律とは異なり、作詞は「聴く」行為を念頭に置く「聴衆が耳で理解できること」が極めて重要となる。 このように作詞は「文学と音楽が交差する」創作行為であるため、日本のポピュラー音楽業界ではその効率的制作アプローチとして「詞先（歌詞が先に完成し、それに対して作曲が行われる手法）」と「曲先（あらかじめ作曲されたメロディに歌詞を当てはめる手法）」という２つの手法が考案されてきた。詞先では文章表現の自由度が高く、物語性を高めやすいというメリットがある一方で、後から拍や旋律に合うようメロディを作る必要があるため、その作業を容易にするために５・７・５・７というような定型的な文字数で作詞し、ある程度メロディが平坦になりがちであるという問題点がある。逆に曲先ではメロディという明確な制約が先に存在するため、音楽性をたかめ「楽しい」「切ない」などのその曲の持つテーマを制御しやすいというメリットがある反面、出来上がったメロディに対して作詞家はそのメロディに合うように音数の把握や語感の調整など、より「パズル的」な作業を強いられるという問題がある。そのような試行錯誤の結果、物語性を重視し作詞家の権威が高い傾向になる演歌の世界で「詞先」で楽曲が作られるケースが多いものの、大多数のポップスや商業音楽の現場では曲調を調整しやすい「曲先」が主流となって楽曲制作が行われている。

## 作詞家の資質

作詞家に求められる資質としては大きく「音楽的な資質」「言語操作の資質」「物語（詩）構成の資質」が求められる。まず「音楽的資質」としては、たとえば曲先の場合、与えられたメロディを正確に聴き取り、そのメロディと拍から「音数」と呼ばれる「このフレーズの中にどのような文字数で、いくつの文字を割り当てられるか」を判断するという音楽構成を的確に把握する能力が必要である。これは耳で聴いて理解する際の音韻的感覚や言葉の発音しやすさに直結し、この分解がうまくいかないと「聞き取りづらい歌詞」「歌いにくい歌詞」になる危険性がある。 第２に「言語操作の資質」は、たとえば詞先の場合、自由に組み立てた文章を後で音楽的構成に合わせるために「語順の入れ替えや言葉の言い換え」などを行う柔軟性が求められる。とりわけ日本語は助詞の操作によって文末表現を変化させやすく、人称を自在に切り替えたり直接的な表現を避けたりする技法を用いて、聴衆がイメージを膨らませられるような「文章構成能力」を発揮することが容易である。さらに、文字数が限られた状況下で作詞家が表現したい物語やメッセージを適切に縮約し、聴衆に伝わる形で配置する能力も重要になる。 最後に「物語（詩）構成の資質」を挙げることができる。通常の小説などと違い、歌詞は遡って設定を確認することができないので、歌の早い段階で「この歌詞世界ではどのようなことが行われているか」を聴衆者が理解できるよう歌詞を構成する必要がある。また「僕」「君」「私」などの人称を操作し、その歌詞世界での一人称がだれであるか、そしてその登場人物が現在どのような状況であるかを、陳腐にならないように直接的な表現を避け、さらに説明的に冗長な表現にならないよう言葉を抑制しつつも聴き手が物語を容易に想像できる文章を組み立てる能力が、作詞家の独自性と表現力を決定づける。このように、たんに文章が理解できるかどうかだけではなく「聴いたときの自然さ」「物語としての感動」を維持するために物語を細かく調整する必要があり、作詞過程全般としては、センテンス内での音数と意味理解の問題を解決する「ミクロな制約」と歌詞全体で１番と２番の時間経過や物語の全体の整合性というような「グローバルな制約」が複合的に作用するため、曲先ではメロディやリズムといったミクロな制約に従い、助詞を活用し、語尾を変化させることで拍数を合わせたり、耳障りを改善したりするというように言葉をパズルのように配置すると同時に、歌詞全体を通して一貫した物語性を保ち、楽曲全体で過不足なく物語を完結させることが求められ、詞先では「のちにメロディが乗る」という前提のもとにまだ出来上がっていないメロディを想定して、たとえばサビのフレーズの音韻を合わせると言った操作や、開放音でサビのメロディが終わり、歌唱者が音を伸ばしやすいようにするというような高度な言語処理能力が作詞者には求められる。

## 「よい作詞家」の定義

よい作詞家は前述の「作詞家に求められる資質」を少なくてもトレーニングで十分に訓練している必要がある。しかし、職業として作詞を行うプロの作詞家にとっては、それに加え作詞家に求められる資質を活用して「歌いやすくわかりやすい歌詞の生成」「一部でも全体でも高いメッセージ性を持つ歌詞の生成」「さまざまなジャンルや分野での歌詞の生成」ができることが求められる。まず「歌いやすくわかりやすい歌詞の生成」に関しては、具体的には「歌唱者のイメージにあった歌詞であること」そして「その歌詞が歌いやすいこと」が求められる。一般の愛好家がカラオケなどで既存の曲を歌うのとは異なり、商業音楽の世界では常に制作される曲はその曲を歌う歌手が定まっている。また歌うという行為はその歌手が「発話している」のと同義として聴衆には捉えられる可能性がある。そのため作詞家はその歌手の持つイメージを理解し、歌手のイメージを毀損するような言葉遣いや、思想などを盛り込まないように気をつけつつ、その歌手の新しい側面を提案できるようにイメージを生成する必要がある。またプロの歌手であれば、多少発音しにくい歌詞でも歌うことは可能であるが、歌詞が歌いにくく歌手が滑らかに歌うことができない場合、聴き手が言葉の詰まりや不自然さを感じてしまい、結果的にその楽曲が失敗に終わり作詞家の評価を下げる要因となり得るため、表現と歌いやすさを両立する必要がある。 第２に「一部でも全体でも高いメッセージ性を持つ歌詞の生成」が作詞家には求められる。楽曲として全体の完成度が求められるのは当然としても、音楽業界ではCMなどのタイアップの要請から、CMでの「30秒ルール」や「89秒ルール」と呼ばれるサビの１部分だけが放送または配信される可能性がある。そのため全体を聞かなくてもその短時間で商品名や主要イメージを訴求できる歌詞を書くという「コピーライター的な資質」が重視される場面も多い。 最後に「さまざまなジャンルや分野での歌詞の生成」が可能であるということもプロの作詞家には必要である。職業として作詞をする場合、特定の音楽分野だけを受託するということはできない。そのため独自の世界観や新鮮な言語感覚をもちつつも、汎用性も不可欠であり、ロック・ポップ・演歌・アニソンなど、さまざまなジャンルに柔軟に対応できる多面的なスキルが求められる。

## 日本における作詞家育成

戦後の日本の作詞家育成は、伝統的には徒弟制度に近い形で行われてきた。具体的には有名な作詞家に師事してその師弟関係を通じて先輩作詞家の下で下積みをし、現場でノウハウを学ぶ形が多かった。そのため各個人のキャラクターに合わせて個性を活かす柔軟な育成を行うことが可能であった反面、体系的なメソドロジーやカリキュラムは確立されにくかったため、よい作詞者が必ずしもよい教育者とは限らないという観点から見れば職能育成には限界があると言える。書籍としても作詞家の心構えやアイデアの拾い方など、実践レベルのエッセイ・実用書は存在するが、学問的に整理された方法論は乏しい。近年はこのような門下制度から離れ、インターネットなどでシンガーソングライターが自分の楽曲を表現する一環として作詞を行う事例や、アマチュア作家がネット上で自作曲を発表してヒットし有名な作詞作曲家になるケース増えている。しかし、企業や作曲家からテーマを与えられたうえで、どのようなジャンルにも対応可能な「職能としての作詞家」を育成するシステムはいまなお整備されていない。こうした現状が徒弟制の限界とともに指摘されつつある。　 この問題を解決するため各種専門学校や大学などの「作詞コース」では、音楽理論や楽曲分析、文章表現のトレーニングなどが行われている。だが、講師の経験やセンスに依存する部分が大きく、制約下での発想転換や曲先・詞先の実践演習を体系的に指導するプログラムが十分に組まれているとは限らない。実務的には、一定数の作詞課題をこなすうちにコンペに応募し、合格してプロの世界に入る例が多いというが、そのプロセス自体が体系化されていないのが実情である。また教育機関として、プロダクションとの連携やコンペ形式の課題など、実践的指導を行う学校も存在する。しかし、そうした環境を整えるには企業サイドの協力が不可欠であることから、十分なインターンシップや現場参加の機会を得られない学生も少なくない。結果として、業界との接点が曖昧なまま卒業し、作詞家としてのキャリアを築けないまま終わる例もある。実習の在り方については、教育プログラム構築の視点で検証する余地が大きい。

## 本研究における方法論的枠組み

本研究ではまず先行研究を整理し、作詞家の資質や技法、教育プログラムの現状を概観する。そのうえで、詞先・曲先の二手法を対象としたケーススタディを実施し、エキスパート作詞家から得られる質的データを分析する。インタビューや自由発話法による創作プロセスの録画記録、文献分析（なかにし礼の作詞論など）を相互に照合し、作詞家の認知特性や二重制約への対応策を抽出する。

研究デザインとしては希少な現在プロとして活躍している作詞家が実際に「詞先」「曲先」でそれぞれ作詞をする状況を記録したケーススタディを中心に、質的手法を用いて実践的知見を整理分類するとともに、なかにし礼など日本を代表する作詞家の記録からカテゴリ抽出を行い、作詞家が作詞を行う際にどのような能力をどのような手順で行なっているかを分析する

## 本研究の目的

本研究の目的は大きく分けて三つである。第一に「作詞家が持つべき資質」を明らかにし、その効率的教育・育成プログラムへの示唆を得ることである。具体的には、曲先・詞先双方に共通して求められる能力や、各手法特有の制約との向き合い方を整理する。第二に、文芸×音楽という二重制約のなかで、作詞家がどのように創造性を発揮するかを考察し、行き詰まりを打破する手がかり（いわゆる「ずらし」）を分析する。第三に、それらによって得られた知見をもとに実際の養成現場・カリキュラムを検証し、課題と改善策を提示することで、従来の暗黙知にたよった育成から一歩進んだ教育モデルを提案する基盤を築く。 （TBD）

## 本論文の構成

本論文は以下のように構成される。  
第1章（序論）では、本研究の背景、目的、意義などを論じ、作詞家を取り巻く教育的課題について問題提起を行った。 第2章（先行研究のレビュー）では、作詞家の資質や作詞技法に関する既存の研究、教育プログラムの現状、さらに創造性理論との関連について整理する。  
第3章（研究方法・調査設計）では、インタビューやアンケート、文献分析といった具体的な手法を示し、曲先・詞先それぞれのケーススタディに取り組むためのデザインを詳述する。  
第4章（曲先でのケーススタディ）では、メロディが先に提示される状況での作詞プロセスを実際の作詞家の事例から検証し、音楽的制約への対応や創造性発揮の具体例を考察する。  
第5章（詞先でのケーススタディ）では、さらにケーススタディ深耕し、まずなかにし礼の文献分析をおこない、作詞において必要とされる認知的作業のカテゴリー分析を行い、それを用いて現役エキスパート2名のケーススタディ事例を通じて、詞先特有の自由度と制約の両面を分析する。  
最後に、第6章（包括的議論）では、曲先・詞先を総合して作詞家の資質を整理し、教育プログラムへの提案や創造性研究への貢献、並びにAI活用の可能性を論じ、本研究の成果と限界、今後の展望を示す。 このように本章では、本研究の概略と理論的・実践的な意義を述べた。次章以降は、先行研究に基づいて作詞家育成の現状を精査しながら具体的な研究方法とケーススタディを示し、作詞家育成と創造性理論の架橋を試みる。

# 第2章：先行研究と作詞研究の現状

## 先行研究レビュー

本章では、作詞創造プロセスに関連する先行研究を概観する。作詞は言語と音楽の両方の要素を含む複雑な創造活動であり、様々な学問分野からのアプローチが可能であるため、ここでは、作詞支援方法、音楽学的アプローチ、言語学的アプローチ、作家分析的アプローチの4つの主要なカテゴリに分けて順次先行研究を概観していく。 　まず創造性研究の視点では、創造性（creativity）は認知科学の主要な研究トピックとして長く取り上げられてきた。Hayes & Flower (1981) は文章生成に関して、計画（planning）・文書化（translating）・推敲（reviewing）の三局面からなる認知モデルを提示し、執筆行為を一種の問題解決プロセスとして捉えた。ただし、彼らの研究は主に学術的・レトリカルな文章作成を対象としており、音楽的要素が関わる「作詞」のような複合的創作行為については直接論じていない。一方、Sawyer (2012) は社会文化的アプローチから、アイデア発散（divergent thinking）と収束（convergent thinking）を繰り返すメカニズムを論じ、グループでのブレーンストーミングやコラボレーションによる創造性を多層的に捉えた。Boden (2004) は計算論的観点から「概念空間の探索・変形」によって革新的なアイデアが生まれると主張し、既存の知識体系を逸脱・再統合することで創造性が高まることを指摘している。また歌詞創作における重要な要素として、制約や視点転換の役割が挙げられる。Boden (2004) は概念空間の探索と変形が新奇なアイデアをもたらすと指摘し、Csikszentmihalyi (1996) はフロー理論をもとに、創作者が課題に没頭するなかで制約やルールを活かしつつ自発的な変形を行う状態を捉えている。これらの研究は、制約が創造性を阻害するだけでなく、むしろ新たな発想を誘発する契機にもなることを強調している。さらに岡田他(2007)は現代美術の制作現場を詳細に観察し、行き詰まりを感じた創作者が上位レベルの視点に立ち返ることで発想を転換する過程を「ずらし」と呼び、新しい発想を誘発するメカニズムを示した。この「ずらし」は、制約が単なる阻害要因ではなく、新たなアイデアを生むきっかけとなる仕組みを示しており、これは作詞においても概念統合や視点変容のプロセスを促進する具体的メカニズムを示唆している可能性がある。

　次に音楽の創造性研究では、旋律や和声など音響的要素や聴き手の脳機能を主たる対象とする傾向が強い（Koelsch, 2012）。Lerdahl & Jackendoff (1983) は生成的音楽理論（Generative Theory of Tonal Music: GTTM）において、音楽が文法構造に類する階層性をもつと提起したが、その焦点は聴き手の認知モデルが中心であり、音楽の作り手が言語（文章）を取り込む形で創作するプロセスには十分に言及していない。 　さらに言語と音楽の関係性については、Patel (2008) が提唱した「統語処理共有資源仮説」（Shared Syntactic Integration Resource Hypothesis: SSIRH）が重要である。この仮説は、言語の文法処理と音楽の構文処理が脳内の一部リソースを共有し干渉し合う可能性を示している。Fedorenko et al. (2009)、Slevc (2012)、Sammler et al. (2011) などによる行動実験・神経科学的研究は、この仮説を支持する証拠を提供しているが、これらの研究は主に聴き手を対象としており、作り手の立場から言語と音楽の融合プロセスを包括的に扱う研究は限られている。 　研究方法論に関する先行研究に関しては特に創造的プロセスを研究する方法として、Ericsson & Simon (1993) が提唱する発話思考法（プロトコル分析）がある。この方法では、参加者が課題を遂行する際に思考を声に出して話すことで、内的な認知プロセスを外部から観察可能にする。吉村（1989）が指摘するように、心理学における事例研究法は、複雑な現象の理解や新たな仮説の生成に有効である。

これらの研究方法論は、作詞という創造的活動の認知プロセスを理解する上で有効なアプローチを提供している。本研究では、これらの方法論を援用しながら、「曲先」と「詞先」という2つの異なる作詞アプローチに焦点を当て、それぞれのケーススタディを通じて作詞創造プロセスの特徴を明らかにすることを目指す。

　これまでの先行研究を概観すると、作詞創造プロセスに関する実証的研究、特にプロの作詞家を対象とした研究は限られていることがわかる。多くの研究は作詞の技術的側面や言語学的側面に焦点を当てており、実際の創造プロセスを詳細に分析した研究は少ない。また、「詞先」と「曲先」という2つの作詞アプローチの違いに焦点を当てた研究も限られている。なかにし（2020）や阿久悠（2009）などの作詞家自身による著作では、この違いについて言及されているが、実証的な研究は少ない。本研究では、プロの作詞家を対象とした事例研究を通じて、「詞先」と「曲先」それぞれの作詞創造プロセスを詳細に分析し、その特徴と違いを明らかにすることを目指す。特に、作詞家がどのように言語と音楽の制約の中で創造性を発揮するかに焦点を当て、作詞創造プロセスの理解を深めることを目的とする。 ## 作詞研究の現状と課題 作詞に関する学術的研究は限られており、体系的な方法論は十分に確立されていない。日本では伝統的に徒弟制度に近い形で作詞家の育成が行われてきたため、個人のキャラクターに合わせた柔軟な育成が可能である一方、体系的なメソドロジーやカリキュラムは確立されにくかった。書籍としても作詞家の心構えやアイデアの拾い方など、実践レベルのエッセイ・実用書は存在するが、学問的に整理された方法論は乏しい。

近年は専門学校や大学などの「作詞コース」で音楽理論や楽曲分析、文章表現のトレーニングなどが行われているが、講師の経験やセンスに依存する部分が大きく、制約下での発想転換や曲先・詞先の実践演習を体系的に指導するプログラムが十分に組まれているとは限らない。 # 第3章：研究方法・調査設計 　本章では、日本語の作詞創造プロセスを探究するための研究方法と調査設計について詳述する。本研究では、「曲先」と「詞先」という2つの異なる作詞アプローチに焦点を当て、それぞれのケーススタディを通じて作詞創造プロセスの特徴を明らかにすることを目指す。 　研究方法の選択と調査設計は、作詞という創造的活動の複雑さと、プロの作詞家という限られた対象を研究する上での制約を考慮して行った。以下では、研究アプローチ、参加者の選定、データ収集方法、分析方法について詳細に説明する。 ## 3.2 研究アプローチ 本研究では、作詞創造プロセスという複雑な現象を深く理解するために、質的研究アプローチを採用した。特に、少数の事例を詳細に分析するケーススタディ法を用いることで、作詞家の創造プロセスの豊かな記述と深い理解を目指した。 吉村（1989）が指摘するように、心理学における事例研究法は、複雑な現象の理解や新たな仮説の生成に有効である。本研究では、プロの作詞家という限られた対象を研究するため、少数の事例を深く分析するケーススタディ法が適していると判断した。 また、創造的なプロセスを研究する方法として、Ericsson & Simon（1993）が提唱する発話思考法（プロトコル分析）を採用した。この方法では、参加者が課題を遂行する際に思考を声に出して話すことで、内的な認知プロセスを外部から観察可能にする。作詞という創造的活動の認知プロセスを理解する上で、この方法は有効であると考えられる。 ## 3.3 参加者 本研究では、エキスパートの作詞家を対象としたケーススタディを行った。「曲先」のケーススタディでは、2名のエキスパートの作詞家（T氏とS氏）が参加した。Tは作詞家でありシンガーソングライターでもあり、Sは主にゴーストライターとして活動している作詞家である。 「詞先」のケーススタディでは、2名のエキスパートの作詞家（Y氏とT氏）が参加した。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。 参加者の選定は、エキスパートの作詞家という限られた対象の中で、研究への協力が得られた方々を対象とした。特に、異なるバックグラウンドや経験を持つ作詞家を選ぶことで、作詞創造プロセスの多様性を捉えることを目指した。また協力依頼に関しては機縁法を用い、エキスパートとして十分に研究対象となる作詞家を選定した。 ## 3.4 データ収集方法 ### 3.4.1 「曲先」ケーススタディのデータ収集 「曲先」のケーススタディでは、参加者に既存の楽曲（メロディのみ）を提供し、それに対して歌詞を付ける課題を行ってもらった。課題遂行中は、発話思考法を用いて参加者の思考を声に出してもらい、その様子をビデオカメラで記録した。 具体的には、以下の手順でデータを収集した： 1. 参加者に課題の説明を行い、発話思考法について説明を行なった。 2. 課題曲（メロディのみ）を提供し、それに対して歌詞を付ける作業を依頼した。 3. 作業中は思考を声に出してもらい、その様子をビデオカメラで記録した 4. 作業終了後、作成した歌詞について簡単なインタビューを行なった。 ### 3.4.2 「詞先」ケーススタディのデータ収集 「詞先」のケーススタディでは、まず文献分析によって作詞活動をいくつかのカテゴリーに分類した。その上でエキスパート作詞家において検証する仮説をたて、その検証計画に従ってエキスパートの実験参加者にタイトルと曲の概要を音楽業界で使用されるフォーマットで作詞を依頼した。課題遂行中は自由発話で思考を発話し、その様子をビデオカメラで記録した。 具体的には、以下の手順でデータを収集した： 1. 参加者に課題の説明を行い、発話思考法について説明した。 2. タイトルとテーマをフォーマットによって提供し、作詞を依頼した。 3. 作業中は思考を声に出してもらい、その様子をビデオカメラで記録した。 4. 作業終了後、作成した歌詞について簡単なインタビューを行った。 5.　収集されたデータを事前に作成したカテゴリーによって分析した。 ## 3.5 分析方法 曲先のケーススタディ、および詞先のエキスパートによる作詞活動のケーススタディにおいての発話データの処理に関しては、まずビデオ記録から発話内容を文字起こしし、プロトコルデータを作成した。次に、プロトコルデータを時系列に沿って分析し、作詞プロセスの各段階を特定した。詞先においてはその後、事前に用意したカテゴリーに基づき、各プロセスにおいてそのアクションがどのカテゴリに分類されるかを分析した。 また詞先におけるカテゴリ分類の分析対象は、なかにしが自身の作品「男はみんな華になれ」の創作過程を記録したテキストである。このテキストでは、タイトルと歌唱者のイメージという制約の中で、なかにしが詞先で作詞を進める過程が一人称で詳細に記録されている。日本を代表する作詞家の創作全過程が公表された貴重な資料である。分析手順としては、まず「ドキュメント作詞」のテキストをデジタル化し、句点で区切られた各センテンスを分析単位とした。第一著者と第二著者の議論によりボトムアップに12のカテゴリーを生成し、全テキストをコーディングした。信頼性確認のため、研究目的を知らない心理学専攻の大学院生に独立してコーディングを依頼したところ、単純一致率0.94、カッパ係数0.92と高い信頼性が得られた。不一致部分については協議により最終コーディングを決定した。これらのカテゴリを用いて、作詞プロセスの各段階（序盤、中盤、終盤）における発話の特徴を分析した。 ## 3.6 研究の限界と倫理的配慮 本研究にはいくつかの限界が存在する。まず、少数の事例に基づく研究であるため、結果の一般化には慎重な姿勢が求められる。また、発話思考法を用いているが、この方法では参加者が全ての思考を言語化できるわけではないため、捉えられない認知プロセスが存在する可能性がある。さらに、実験的な設定での作詞活動であるため、実際の商業的な作詞活動とは異なる側面が生じている可能性も考慮すべきである。しかし、一方でエキスパートの作詞家というリソースにアクセすることは非常に困難であるため、たとえサンプルが少ないとしてもエキスパートの作詞という観点では、ノービスの量的研究よりも作詞に対する多くの知見が与えら得る可能性がある。さらに倫理的配慮としては、参加者に対して研究の目的と方法について十分な説明を行い、インフォームドコンセントを得た上で調査を実施した。また、データの匿名化を徹底し、参加者のプライバシー保護に努めた。またエキスパートの業績を具体的に記述しないのはエキスパートの同定を避けるためのプライパシーに対する配慮である。 ## 3.7 まとめ 本章では、日本語の作詞創造プロセスを探究するための研究方法と調査設計について詳述した。質的研究アプローチ、特にケーススタディ法と発話思考法を用いることで、作詞家の創造プロセスの豊かな記述と深い理解を目指した。「曲先」と「詞先」という2つの異なる作詞アプローチに焦点を当て、それぞれのケーススタディを通じて作詞創造プロセスの特徴を明らかにすることを目指している。次章以降では、これらのケーススタディの結果と考察を詳細に述べる。 # 第4章：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 ## 4.1 はじめに 本章では、日本のポピュラー音楽における「曲先」作詞創造プロセスについて、プロの作詞家を対象としたケーススタディの結果を報告する。「曲先」とは、先に曲（メロディ）が作られ、それに対して後から歌詞を付ける方法である。この方法は、日本のポピュラー音楽制作において広く用いられている。 本研究では、2名のプロの作詞家（T氏とS氏）を対象に、既存の楽曲（メロディのみ）に対して歌詞を付ける課題を行ってもらい、その創造プロセスを観察・分析した。本章では、その結果から明らかになった「曲先」作詞創造プロセスの特徴について詳述する。 T氏とS氏は、それぞれ作詞家としてのキャリアが5年以上あるプロの作詞家である。 T氏は作詞家でありシンガーソングライターでもあり、S氏は主にゴーストライターとして活動している作詞家である。 ## 4.2 「曲先」作詞の基本的特徴 「曲先」の作詞では、既に存在するメロディに対して歌詞を付けていくため、メロディの構造や音楽的特徴が作詞プロセスに大きな影響を与える。特に、日本語の場合、音節（モーラ）の数や音韻的特徴がメロディとの適合性に重要な役割を果たす。 本研究の観察から、「曲先」の作詞プロセスには以下のような基本的特徴があることが明らかになった。まず、作詞家はメロディの構造（Aメロ、Bメロ、サビなど）を分析し、全体像を把握する。次に、各フレーズに何音（何モーラ）の言葉を当てはめるかを確認する符割（音数）の確認を行う。その後、特にサビなど、楽曲の中心となる部分のキーフレーズを生成し、それを中心に全体の物語や世界観を構築していく。最後に、メロディのリズムや抑揚に合わせて、言葉の選択や配置を細かく調整する。これらのプロセスは必ずしも順序通りに進むわけではなく、作詞家によって異なるアプローチが見られた。以下では、2名の作詞家それぞれの作詞プロセスの特徴について詳述する。

## 4.3 「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、ケーススタディに先立ち事前に邦楽の制作過程に関して聞き取り調査 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。

### 4.3.1 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ず、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、少なくて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、一歩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。 ## 4.4 ケーススタディ ### 4.4.1 手続き 　ケーススタディ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氏およびS氏という２人の作詞家の調査協力が得られた。T氏は作詞歴８年の作詞家・シンガーであり、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氏は作詞歴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氏から提供を受けた未発表の楽曲をケーススタディ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１A-１A’-１B-１C-２A-２A’-２B-２C-D-３B-３Cとなっていた。 交互作用が起きないよう、両者にはお互いにこのケーススタディ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ケーススタディを行なった。本章で（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氏またはS氏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

　ケーススタディ当時はまだZoomのような画面共有と動画を同時に録画するソフトウエ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「ケーススタディ構成図」、図３「記録映像構成」参照） 　T氏は仕事の都合上日中自宅を離れることができないため、ケーススタディ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氏の自宅兼作業場に筆者が赴きケーススタディ環境を設置し、その後T氏がケーススタディ可能になったタイミングで連絡を取り合ってケーススタディを行い、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ケーススタディ室を訪れ、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：ケーススタディ構成図

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、本ケーススタディ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ケーススタディ最大許容時間は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。

### 4.4.2 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、１A-１A’-１B-１C-２A-２A’-２B-２C-D-３B-３C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氏も

「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」だったパートを「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氏は後述のように「泣いちゃうようで泣かない」という１１文字のフレーズを、ほぼ一瞬で作り上げているが（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◯◯◯泣かない」というように一部が途切れた言葉としてT氏には聞こえており、それを意味の通る文章として再構成したのが上掲の「泣いちゃうようで泣かない」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

## ４.5 T氏のケース

### 4.5.1 「サビ優先型」の制作方法

　T氏の創作方法は、最初に楽曲の中心的なパートとなる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氏の創作過程の概要を図５に示す。

図５ T氏作詞プロセス

　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氏もS氏も変わりはない。しかし、T氏はまず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氏の作法を時間経過とともにまとめたブロック図を示す。ブロック図の模様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氏はまずサビの最初のパート（4、3）の部分をゆ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氏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氏はサビ（C）に接続されるBメロに取り掛かった。T氏によれば「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氏には「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？ （29分01秒09）

とBメロの後半ができた時点でもT氏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。あぁ」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氏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「泣いちゃうようで、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氏はそれと対比するようにリフレインの効果を使い「泣いちゃうようで、◯◯◯」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「泣いちゃうようで泣かない。（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

### 4.5.2 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氏は次にAメロ、つまり曲の歌い出しに創作地点を移す。T氏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氏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氏は「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氏はこの物語を「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氏はこうしてできた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氏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、ともかく重要なところ、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。

図６ T氏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氏は制作を続け２A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。

## 4.6 S氏のケース

### 4.6.1 「ラッセル型」の制作手法

図7 S氏の作詞プロセス まずS氏の作法が大きくT氏と異なる点はT氏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氏は１A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氏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氏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氏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氏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いなって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氏の「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氏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氏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氏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氏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氏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氏は「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）

　まずS氏の作法が大きくT氏と異なる点はT氏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氏は１A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氏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氏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氏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氏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いなって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氏の「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。 ## 4.7 作詞家T氏の作詞プロセス ### 4.7.1 全体的特徴 T氏の作詞プロセスの全体的な特徴として、以下の点が観察された。まず、T氏はサビの部分に焦点を当て、楽曲の中心となるキーフレーズを生成することから始めるサビ中心のアプローチを取っていた。次に、メロディを聴きながら、直感的に浮かんでくる言葉やフレーズを重視する直感的・感覚的なアプローチが見られた。また、実際に声に出して歌いながら、言葉の選択や配置を調整する歌いながらの調整という特徴もあった。さらに、頭から順に作るのではなく、サビ、Bメロ、Aメロなど、様々な部分を行き来しながら作詞を進める非線形的なプロセスが特徴的だった。 ### 4.7.2 サビの作詞プロセス T氏の作詞プロセスで特徴的だったのは、サビの部分から作詞を始め、そこで生成したキーフレーズを中心に全体の物語を構築していった点である。 具体的には、T氏はサビのメロディを繰り返し聴き、「泣いちゃうようで泣かない」というキーフレーズを生成した。このフレーズについて、T氏自身は「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」と述べており、このフレーズから女性の複雑な心情を表現する物語を構築していくことを意図していた。 さらに、このキーフレーズを少し変形させた「泣いちゃうようで笑って」というフレーズも生成し、サビの部分でこれらのフレーズを繰り返し使用することで、楽曲の中心的なメッセージを強調する構成を考えていた。 ### 4.7.3 Bメロの作詞プロセス サビのキーフレーズを決めた後、T氏はサビに効果的に繋げるためのBメロの作詞に移った。Bメロでは、サビで表現される感情に至るまでの経緯や状況を描写することを意識していた。 T氏は「ほんとはね、ずっと好きだった」というフレーズを生成し、サビの「泣いちゃうようで泣かない」という複雑な感情の背景にある恋愛感情を表現しようとした。このプロセスでは、サビとの整合性を常に意識しながら、物語の流れを構築していく様子が観察された。 ### 4.7.4 Aメロの作詞プロセス Aメロの作詞では、物語の導入部として、主人公の状況や心情の初期状態を描写することを意識していた。T氏は「いつもの帰り道」「いつもの時間」などの日常的な情景描写から始め、徐々に物語を展開させていく構成を考えていた。 このプロセスでは、サビやBメロですでに決めた内容との整合性を取りながら、物語の始まりを構築していく様子が観察された。特に、物語の時間的流れや場面設定を意識した言葉選びが特徴的だった。 ### 4.7.5 全体の調整プロセス 全体の大まかな構成が決まった後、T氏はメロディのリズムや抑揚に合わせて言葉の選択や配置を細かく調整していった。このプロセスでは、実際に声に出して歌いながら、言葉の音韻的特徴（母音の開閉など）がメロディに合うかどうかを確認する様子が観察された。 また、物語の一貫性や流れを確認するために、作成した歌詞を通して読み返し、必要に応じて修正を加えていた。このプロセスでは、作詞家としての経験や知識に基づいた判断が多く見られた。 ## 4.8 作詞家S氏の作詞プロセス ### 4.8.1 全体的特徴 S氏の作詞プロセスの全体的な特徴として、以下の点が観察された。まず、メロディの構造を詳細に分析し、計画的に作詞を進める構造的・計画的なアプローチが見られた。次に、各フレーズに何音の言葉を当てはめるかを正確に計算し、それに基づいて言葉を選択する音数（符割）の重視が特徴的だった。また、基本的に頭から順に作詞を進め、各部分を丁寧に仕上げていく線形的なプロセスが見られた。さらに、言葉の意味や響き、文脈との整合性を慎重に検討しながら選択する言葉の選択の慎重さが観察された。 ### 4.8.2 メロディ分析と符割の確認 S氏の作詞プロセスで特徴的だったのは、まずメロディの構造を詳細に分析し、各フレーズに何音（何モーラ）の言葉を当てはめるかを正確に計算する「符割」の作業から始めた点である。 S氏は「ここは8音、ここは7音」というように、各フレーズの音数を明確に把握した上で作詞を進めていた。この作業は、後の作詞プロセスの基盤となり、メロディと言葉の適合性を確保するための重要なステップとなっていた。 ### 4.8.3 Aメロの作詞プロセス S氏は基本的に頭から順に作詞を進め、まずAメロの部分から取り組んだ。Aメロでは、物語の導入部として、主人公の状況や心情を描写することを意識していた。 S氏は「朝の光が差し込んで」「目覚めの時間」などの情景描写から始め、主人公の日常や心情を表現していった。このプロセスでは、符割で確認した音数に合わせて言葉を選択し、メロディのリズムや抑揚に合うように配置する様子が観察された。 ### 4.8.4 Bメロとサビの作詞プロセス Aメロの作詞が完了した後、S氏は続いてBメロとサビの作詞に移った。Bメロでは、Aメロで描写した状況から発展させ、物語の展開や感情の変化を表現することを意識していた。 サビでは、楽曲の中心的なメッセージや感情を凝縮して表現することを意識していた。S氏は「明日へと続く道」「新しい自分」などのポジティブなメッセージを含むフレーズを生成し、楽曲全体の方向性を示す役割を持たせていた。 ### 4.8.5 全体の調整プロセス 全体の大まかな構成が決まった後、S氏はメロディとの適合性や物語の一貫性を確認するために、作成した歌詞を通して読み返し、必要に応じて修正を加えていった。 このプロセスでは、言葉の選択や配置を細かく調整し、メロディのリズムや抑揚に合うように微調整する様子が観察された。特に、母音の開閉や子音の配置などの音韻的特徴に注意を払い、歌いやすさや聴き心地の良さを追求していた。 ## 4.9 両作詞家の比較分析 ### 4.9.1 アプローチの違い T氏とS氏の作詞プロセスを比較すると、以下のような違いが明らかになった。まず、作詞の順序において、T氏はサビから始め、非線形的に進めたのに対し、S氏は頭から順に線形的に進めた。次に、アプローチの性質において、T氏は直感的・感覚的なアプローチを取ったのに対し、S氏は構造的・計画的なアプローチを取った。また、音数（符割）の扱いにおいて、S氏は音数を正確に計算して作詞を進めたのに対し、T氏は感覚的に音数を合わせていった。さらに、歌唱との関係において、T氏は実際に歌いながら作詞を進めたのに対し、S氏は主に言葉の選択と配置に焦点を当てていた。これらの違いは、両者のバックグラウンドや経験の違いを反映していると考えられる。T氏はシンガーソングライターとしての経験から、歌唱を重視したアプローチを取り、S氏はゴーストライターとしての経験から、言葉の選択と構成を重視したアプローチを取っていた。 ### 4.9.2 共通点 一方で、両者の作詞プロセスには以下のような共通点も見られた。まず、両者ともメロディの構造（Aメロ、Bメロ、サビなど）を理解し、それに基づいて作詞を進めていた。次に、両者とも一貫した物語や世界観を構築することを意識していた。また、両者ともメロディのリズムや抑揚に合わせて言葉を選択・配置していた。さらに、両者とも繰り返しや対比などの作詞技法を意識的に活用していた。これらの共通点は、プロの作詞家としての基本的なスキルや知識を反映していると考えられる。 ## 4.10 「曲先」作詞における創造プロセスの特徴 本研究の観察から、「曲先」作詞における創造プロセスには以下のような特徴があることが明らかになった。まず、メロディのリズムや抑揚、雰囲気から言葉やフレーズが触発されるメロディからの触発が見られた。次に、メロディは作詞の自由度を制限する一方で、創造的な問題解決を促す制約として機能する制約としてのメロディという特徴があった。また、キーフレーズや中心的なイメージから、徐々に全体の物語や世界観を構築していく物語構築のプロセスが観察された。さらに、メロディとの適合性や物語の一貫性を確保するために、言葉の選択や配置を繰り返し調整する調整と洗練のプロセスが見られた。これらの特徴は、「曲先」作詞が単なる言葉の選択と配置ではなく、メロディと言葉の相互作用を通じた複雑な創造プロセスであることを示している。 ## 4.11 仮説の検証と考察 　ケーススタディ結果を踏まえ、仮説の妥当性を検証しつつこのケーススタディ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。 ### 4.11.1 音楽構造の活用方法 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て物語を組み立てていく」であるが、これはTおよびS氏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氏は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氏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氏もT氏ほどではないが、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氏のT氏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氏はT氏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氏のように「何度もともかく歌ってみる」という、ややもすると場当たり的なやり方よりも、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、このケーススタディにおいてはT氏のように「完成部分を何度も読み、さらに歌ってみること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氏のように「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氏およびS氏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氏はサビを「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「泣いちゃうようで泣かない」というキーフレーズを得た後、その言葉を「泣いちゃうようで笑って」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、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氏の方法論であると考えることができる。 　またS氏においても「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なっていた。これはS氏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氏が自ら「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氏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う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。

### 4.11.2 声による歌詞調整の目的

　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氏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氏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氏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氏にとって「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氏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、より的確に「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氏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氏がシンガーではないためでもあるが、S氏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「最終的な語感があっているかの確認」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氏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氏に比べるとS氏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氏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氏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氏のように、一旦符割を埋める文学的な作業に作詞活動を移して制作し、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とはかなり用法が異なるように思われた。

### 4.11.3 符割の重要性

またケーススタディを通して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。

### 4.11.4 T氏とS氏の作風比較

　最後にT氏とS氏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氏とS氏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氏に関してはいわゆる「ひらめき型」で、T氏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氏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氏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氏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氏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氏の今までの作品の多くはT氏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氏はメロディに合わせ歌い、あらかじめ私的体験に紐付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「妥当なフレーズを表出」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氏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考えるのか、対応可能範囲の狭さと考え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氏は「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氏がT氏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氏は作詞を「自分は天才ではなく努力で」行っていると述べており、S氏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氏はT氏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氏にとって、T氏のように「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氏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氏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氏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氏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氏の「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言うことが特筆に値すると思われる。 　いずれにせよ、S氏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氏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氏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氏のスタンスは、むし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。

### 4.11.5 作詞プロセスの共通点

　いずれにせよT氏とS氏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、それを組み合わせて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。

## 4.12 全体考察：「曲先」作詞における創造性の発揮

「曲先」作詞における創造性の発揮について、以下のような考察が可能である。まず、メロディという制約の中で、いかに表現力豊かな言葉を選択し配置するかが創造性の鍵となる制約からの創造性が重要である。次に、メロディに適合する言葉を見つけ、一貫した物語を構築することは、創造的な問題解決のプロセスと捉えることができる。また、同じメロディに対しても、作詞家によって異なるアプローチや表現が生まれることは、創造性における個性の重要性を示している。さらに、プロの作詞家は、経験に基づく知識と直感を組み合わせて創造的な判断を行っている。これらの考察は、「曲先」作詞における創造性が、制約の中での問題解決能力や個性の表現、経験に基づく判断など、多様な要素から成り立っていることを示唆している。 ## 4.13 まとめ 本章では、日本のポピュラー音楽における「曲先」作詞創造プロセスについて、2名のプロの作詞家を対象としたケーススタディの結果を報告した。その結果、「曲先」作詞には、メロディの構造理解、符割の確認、キーフレーズの生成、物語構築、細部の調整といった基本的なプロセスがあることが明らかになった。 また、作詞家によってアプローチの違いがあり、直感的・感覚的なアプローチと構造的・計画的なアプローチという対照的な方法が観察された。一方で、メロディの構造理解や物語性の重視、メロディとの適合性の追求といった共通点も見られた。 「曲先」作詞における創造性は、メロディという制約の中での問題解決能力や個性の表現、経験に基づく判断など、多様な要素から成り立っていることが示唆された。これらの知見は、作詞教育や作詞支援システムの開発など、様々な応用可能性を持つと考えられる。 次章では、対照的な「詞先」作詞創造プロセスについて検討し、「曲先」との比較を通じて、日本語作詞における創造性の全体像をより明確にすることを目指す。 # 第5章：「詞先」による日本語作詞の創作過程の探索的検討 ## 5.1 はじめに 本章では、「詞先」による日本語作詞の創作過程について探索的に検討する。第4章では「曲先」での作詞創造プロセスについて検討したが、本章では対照的な「詞先」での作詞プロセスを分析することで、日本語作詞における創造性の全体像をより明確にすることを目指す。 ## 5.2 詞先の概要 「詞先」とは、先に歌詞を作り、それに合わせて後から曲をつける方法である。この方法は、作詞家がより自由に言葉を選べる一方で、後に音楽との整合性を取る必要があるという独自の制約を持つ。本章ではもう一つの代表的な作詞技法である詞先による作詞に関して、日本を代表する作詞家のなかにし礼の作詞過程のテキスト分析(ケーススタディ１)と、２人の現役の著名作詞家の作詞過程の実験的観察(ケーススタディ２)を通して、作詞過程の探索的・実証的な検討を行う。 　本来はたくさんの作詞家からのデータを得て、それを定量的に分析することが望ましいが、多忙な作詞家から長時間にわたる協力を得ることは極めて難しいため、現実的には不可能である。したがって、著名なエキスパートを対象にケーススタディを行うことは、現実的なデータ収集方法と言えよう。ケーススタディは、生態学的妥当性も高く、認知過程を丁寧に追跡することを可能にし、定量的な分析では見出すことが難しい詳細な過程についての仮説を生成する際に適している(e.g., 吉村, 1989)。 ## 5.3　ケーススタディ1 ### 5.3.1目的 　ケーススタディ１では日本のポピュラー音楽での詞先(曲より先に作詞を行う方法)での作詞創作過程を検討するため、著名な作詞家であるなかにし礼(2020)が自らの作詞技法を解説した著書の中で公開している「ドキュメント作詞」の内容を分析し、その作詞過程を明らかにすることを試みる。 ### 5.3.2方法 　分析の対象は、なかにしが著作内で作詞技法の説明のために、自身の作品である「男はみんな華になれ」の創作過程をドキュメント形式で記録したテキストである(なかにし、2020)。具体的には、与えられたタイトルと、知人である歌唱者のイメージという制約を確認し、またタイトルである「華」という意味に対する独自の視点から解釈を加えながら、なかにしが詞先で作詞を進めていく過程を、なかにし自身の内省的発言も交えながらレポートした内容である。 　「ドキュメント」という言葉で表されているように、このテキストでは、作詞家がどのようにタイトルや依頼内容を捉え、どのようにそれを創作していっているかが一人称で記録されている。神林(2023)のように初心者の作詞過程の記録や、動画などでその一部が発表されている例は散見されるが、なかにしのような日本を代表する作詞家が、その作品創作の全過程を公表している例は珍しく、作詞過程を理解するための重要な資料であると考えられる。 　上述のテキストを次のような手順でカテゴリ化して分析を行った。まず書籍の第４章「ドキュメント作詞」のテキストをデジタル化する。なお、本研究は著作権法３２条に規定される学術研究目的の複製として、本研究のための分析作業の目的のみに利用し、第一著者及び作業者以外に流出しないよう留意し保管、作業終了後はそのデータを破棄する処理を行った。上述のテキストには明確な経過時間の表記がないため、句点をセンテンスの区切りとして切り分け、各センテンスを分析の最小単位として扱うこととした。以下この句点で改行されたなかにしの「ドキュメント作詞」の文章をエクセル表に置き換えたものを「歌詞創作過程表」と呼ぶ。 　次に、第一著者と第二著者の2名で文章全体に目を通し、議論を重ねながらボトムアップに9のカテゴリを生成し、それを使って全てのテキストのコーディングを行った。具体的には文章に目を通し、例えば「ペルソナの設定と記述」と「連想」のように、まずはそれぞれに上位カテゴリと下位カテゴリで一旦全体をカテゴライズした。しかし、精査した結果、現象の理解のためには、下位カテゴリのレベルで分析するよりも、例えば「登場人物のモニタリング」などのように、これ以上統合することができないレベルまで統合することがふさわしいと思われたので、そのレベルで最終的なカテゴリを作成した。その手続きで出来上がったカテゴリ表(表1参照)を用いたカテゴリ評定の信頼性をチェックするため、研究目的を知らない心理学専攻の大学院生Aに歌詞創作過程表とカテゴリ表を示し、内容を説明した後、独立にコーディングを行って貰った。その結果、単純一致率が0.94、カッパ係数が0.92であり、十分な信頼性が得られた。コーディングの齟齬があった部分に関しては、第一著者と大学院生が協議を行い、合意を得たものを最終コーディングとした。 　次に、創作の時間的変化を検討するために、歌詞創造過程表を行数に合わせ「序盤」「中盤」「終盤」に分け、その中での各カテゴリの出現回数を集計した。歌詞創造過程表は929行あったため、1行目から310行を序盤、311行目から620行目を中盤、309行以降は終盤に区分した。

### 5.3.3結果と考察

　カテゴリに従って歌詞創作過程表のデータを分類した結果、各カテゴリの全体に対する比率は表２のようになった。なかにしの歌詞創作過程においては、アイディアが上手く生成されているか、または自分のアイディアがどのようなものかをモニターする「アイディア生成のモニタリング」が一番多く、56%を占めていた。その次に、言葉を文字にする、または修正したり言い回しを変えたりする「成句の生成」が28.7%となり、この２つのカテゴリだけで全体の80%以上を占めていた。なお、作業時間に関しては明確な記述がないが、歌詞創作過程表921行目に「いやもう、すっかり朝だぜ」という記述があることから、深夜から早朝にかけて作業が行われたと思われる。 　図１は時期毎に各カテゴリの生起頻度をグラフ化

したものである。アイディア生成のモニタリングは序盤が一番多く、終盤に向けなだらかに下降していく。一方で、成句の生成は中盤に増加し、その後下がっていく。またビジュアライゼーションは、中盤から終盤にかけて増えている。なお、タイトルや歌手の制約は序盤にのみ生起している。 　これらの結果は、以下の過程を示唆している。まず、作詞家は作詞の最初の手続として曲全体の制約を確認し、それに基づいてどのようなアプローチを取るのかを決める。これは作詞家が職業として作詞を行うため、完成物としての歌詞が依頼者の要求に沿うものである必要があるからである。このことは、曲全体の制約に関して、作詞家がほぼ序盤でしか着目していないことからも示唆される(表２)。序盤では作詞家は最初の制約である「誰が歌うのか」「どのような歌であるのか」という作詞全体の制約からいくつかのフレーズや単語を導き出し、そのフレーズはつまりどのような意味なのかを「モニタリング」することで、次のフレーズや単語の着想を得る。これは例えば、歌詞創作過程表122行目「あなた、あなたと、全部で律儀に七回言ったりして、なぜそんなに七つの部屋にこだわるのか。」のような記述に見られる。いったん思いついた歌詞を書き、または言葉にしてみて、そのアイディアを客観的に評価することで、フレーズの取捨選択を行う。アイディア生成のモニタリングは、実際に「どのような言葉を選ぶべきか」を制御するために必要な活動であり、自分の作り出した言葉の意味を理解しながら、次の言葉を紡いでいく作業に必要な過程である。しかし、それらを続けていくことにより、作詞家はバラバラのフレーズを統合して一つの物語になるようにするストーリーを作る必要性が出てくる。なかにしは、「ビジュアライゼーション」を使ってそれらのフレーズを統合化しようとしていると考えられる。 　これも同様に例えば歌詞創作過程表640行目の「愛しているのに、わかってもらえないことがつらかったのだ。」という記述でも見ることができる。なかにしは書き出されたセンテンスを見ながら頭の中で物語を展開させ、その登場人物たちの心情や心の動きを読み解いている。これらの結果は、なかにしが最初にイマジネーションを広げて物語世界を想像し、それを文章に書き下していくのではなく、センテンスを書き起こしていきながら、その書かれたセンテンスを吟味しそれらから想起される物語に対してそれぞれのアイディアが適切なのかを自問自答していくという過程を行なっていることを示唆している。つまり、作詞家は自分で文章を紡ぎ出す中で、その文章が意味している内容に気づき、それをきっかけにして完成する予定の物語の全容をビジュアライズして見ようとしているのである。 　では、なかにしはなぜこのようなアプローチを取ったのであろうか？　以下に、いくつかの可能な説明について考察する。 #### 5.3.3.1 適切な文と分量で創作するストラテジ 　第一の可能性は、作詞は音楽の制約を強く受けるということと関係している。作詞は歌唱されることを前提に作られるので、時間芸術である音楽と同様、潜在的に時間(この場合は文字数)の制約を受けることとなる。通常日本のポピュラー音楽は3分から長くても5分で曲が完結することが求められるため、必然的に配置できる文字数には制限がある。もちろん、アップテンポなのかスローバラードなのか、もしくは早口なのか、ゆっくりとした歌なのかによりその文字数は異なってくるため、一概に何文字までという規定は課せられないが、エキスパートである作詞家は常に自分が作成している歌詞がどのくらいの分量になるのかを意識し、詞先であってものちに作曲家が困らない程度の許容範囲に文字数を収める必要がある。そのため、もし最初に壮大な物語を想像し、それをもとにしてトップダウンで作詞を行なってしまうと、本来伝えたかったメッセージや効果的なシチュエーションを表現することが難しくなってしまう恐れがある。そのため、短いセンテンスや効果的な単語やフレーズからボトムアップで「適切なサイズの物語」を作り上げていく必要がある。そしてこのような作業が単純に文章量の問題ではなく、音楽的な収束を同時に勘案しなければいけないというところに作詞の困難さがある。 　この点についてPatel(2003)は、言語が文法や意味の解釈を脳内の特定のネットワークで処理しているのと同様に、音楽もまたメロディやパターン、ハーモニーを同様なネットワークで処理するために、言語と音楽で共通のメカニズムや処理系を共有している可能性を示唆している。これは、エキスパートである作詞者が、音楽的に適切な文章を文法や分量が適切な範囲内で創作するようなストラテジを、自身の中に習得しているという可能性を示唆している。 #### 5.3.3.2 ポピュラー音楽の構成の制約 　第二の解釈は「歌の基本的な構成に従う必要がある」という制約と関係している。これは一部の特別な曲を除き、日本のポピュラー音楽が通常「Aメロ、Bメロ、サビ」という構成が１番、２番と続くというフォーマットを持っていることに起因する。なお２Aとは「２番のAメロ」という意味であり、１A、３Aなどのように表記する。またサビはCと表記されることもある。具体的にはAメロでは曲全体の状況や登場人物、季節などの説明が行われ、サビではもっとも盛り上がる印象的なフレーズや言葉が少なくても2回繰り返されるケースが多い。そしてBメロはAメロからサビに向けての盛り上がりを補助する役割を担っている場合が多い。もちろん、このフォーマットに倣って作らなければいけないというルールはないが、このルールは暗黙の了解として作詞家と作曲家に共有され、作曲家は当然に１番と２番は基本的には同じメロディを展開することを期待している。そのためメロディに先立って歌詞を作る詞先であっても、この「Aメロ、Bメロ、サビ」および１番２番があるという制約から完全に離れて、自由に作詞をすることはできない。例えば１番のAメロの文字数が２番のAメロの文字数の倍だった場合、歌唱者は１番を倍のスピードで歌うことが求められるため、非常に歌いにくい歌詞になることは容易に想像できる。　 　また全体の文字数に関しても単純に「400文字以内」というような制約ではなく、Aメロは１番が70文字ならば２番も同程度である必要があり、さらにサビが「5/4/3/4/3/3」という文字数で構成されていた場合、繰り返し部分もほぼ同じ文字数で構成しなければいけないといったかなり厳密な制約を受ける点は、詩作や散文などとは大きく異なる点である。さらにサビにおいて2回同じメロディが繰り返されることは、Huron(2006)が「Sweet Anticipation」と表現するすでに知っている歌詞やメロディを繰り返し聴くことで聴衆者の感動を引き出す典型的な音楽の技法であり、これを完全に無視して繰り返しの部分に全く違う言葉を作詞家が配置することは、何か強い意図がない限り起こり得ない。 　つまり作詞はポピュラー音楽の構成の制約の中で、いかに効率的に言葉を配置するかを考えなければいけない創作活動であると言える。それは換言すれば、ボトムアップで小さなパーツ、例えば印象的なサビのフレーズや、語感のいい表現を組み合わせ、それらをどのように組み合わせたら物語として成立するかをイメージの力で補完する創作活動であると言うことができる。 #### 5.3.3.3 ケーススタディ1のまとめ 　このようなポピュラー音楽の音楽的要請から、詞先の作詞創作活動には、まず短いフレーズを数多く生み出し、それを吟味し、最終的にそれらの材料を総合的にまとめて一つの物語に仕上げていくという過程が存在すると思われる。すなわち、詞先の作詞においては、言葉を自由に選ぶことができるとしても、それらを一つの歌詞として集約させるためにはアイディアが発散しないように創作過程を厳密に制御する必要があり、それぞれの言葉やフレーズを吟味しさまざまな制約を勘案しなければならない困難な作業が要求されることが本ケースから明らかになった。 　ケーススタディ１の結果は、作詞家による曲先の作詞過程のケースの内容とよく合致している(杉原、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。 　例えば第4章で作詞家が 「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. ## 5.4　ケーススタディ２ ### 5.4.1　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。

### 5.4.2　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して創作を行う大御所の作詞家であり、そこから年齢や性別の異なる作詞家に協力を依頼するのは非常に困難であるため、今回は詞先・曲線問わず作詞ができる著名な作詞家という観点で協力者を選定した。　 　また本来完成物を本論文で提示すべきではあるが、両氏が今後の制作に転用する可能性があることと、著作権の問題があるため転載は行わないものとする。 　T氏の作詞過程の観察は、本人の家庭の事情によりT氏宅に訪問することが困難だったため、リモートで2024年2月4日16時より氏の自宅兼オフィスと接続しケースを行った。Y氏の作詞過程の観察は2024年2月2日16時より氏の所属する港区のオフィスにPCを持ち込む形でケースを行った。 　いずれも両氏の負担を勘案し最長３時間を限度とし、それ以上の場合は一旦中止して方法を再検討するというプランを用意していたが、両者ともその時間内で作業が終了したため、インターバルのない形でのデータが収集された。 T氏の所要時間は1:41:31、Y氏の所要時間は1:23:02であった。 　実際の記録方法に関してはT氏、Y氏いずれの場合もZoomで接続し、Microsoft Wordの画面を共有してその発話と、制作している歌詞を同時に記録した。 　依頼に当たっては、まず事前にコンセプトシート という、作詞家に作詞を依頼するときに業界で実際に使用される資料(歌唱者、歌の利用目的、曲のイメージなどの指定を１枚のパワーポイントにまとめた資料)を用意し、作業開始直後にそれを作詞家に提示して、その依頼に沿った形で作詞を行うよう求めた(図２参照)。なお、このコンセプトシートは作詞家にとって作詞を行う上の重要な制約となる。 　なかにしがケースで制作した曲のタイトル「男はみんな華になれ」と同様、抽象的、かつ一見その文意が読み取れないようなタイトルを与えることで、ケーススタディ1と2の過程を比較するという目的のために、ケーススタディ2では「明日、花になれ」というタイトルを使用した。その際、ジェンダーバイアスの問題に考慮して、なかにしのタイトルから少し改変を加えている。 　なお、特定の聴衆ではなく広く一般に向けた歌詞を書く際の過程を検討するため、「スポーツ大会のテーマソング」という設定を行った。歌唱者やコンセプトに関しては、ある音楽関係者の協力により、実際に制作はされなかったがコンペは行われた事例のテーマに類似した内容の曲のコンセプトシートを参考に、本タイトルに適合するように翻案した。これは作詞の専門家ではない筆者らが、通常エキスパートが目にするようなことがないコンセプトを設定し、彼らの思考を妨害してしまうことを避けるための配慮である。その際、作成されたコンセプトシートは、オリジナルを作成した音楽関係者によってレビューされ、そのアドバイスに従って表現を調整した。 　以上のような準備の上、以下のような手順でケーススタディを実施した。まず作詞家に本研究の趣旨と実験参加の同意および撤回の方法に関して説明を行い、参加同意を得た上でZoomの録画を開始した。Microsoft Wordの画面を共有した上で簡単な短文を打ち、日本語に入力の環境や文字の大きさなどに問題がないかを確認した。その際、T氏の場合は10.5ポイント、ローマ字入力で問題ないとのことだったのでそのように設定したが、Y氏は文字が大きめ(12ポイント)、ローマ字入力ではなくカナ変換が好みとのことだったのでそのように調整をした。さらに筆者らが以前に実施した実験の経験から、MacOSの場合にはライブ変換という記述者が意図しないタイミングで変換が行われる機能がONになっていることにより、参加者がストレスを感じるケースが散見されていたため、本ケースでは両者にその機能の存在を通知し、各自の意思によりその機能のON/OFFするように依頼した。両者はその機能をOFFとした。 　本ケースでは両者の思考の変遷を記録するために、自由発話法により各自の考えを音声として発話してもらえるように依頼した。まずあらかじめ用意したリハーサルを実施してから作詞を開始するようにした。また、観察者の反応が創作活動に影響を及ぼさないよう創作開始時に観察者はビデオ・マイクをOFFにした。Y氏の場合には別室に移動し、同じ部屋の中に観察者がいないように配慮した。ただし、体調不良や疑問点がある場合にはいつでも申し出ることができるよう、ビデオとマイクはOFFになっているがいつでも問題があれば話しかけてくれるようにと伝え、心理的安全を確保した。 　作詞は、作詞家が終了を宣言することにより終了とした。創作活動終了後、創作過程で散見された特徴的行動や、音声として語られなかったと思われる思考に関して半構造化インタビューを行い、創作活動に対してより深い理解を試みた。 　記録された動画はそれぞれ文字おこしをしてテキスト化した。その際に一連の連なりのある発言は１つの発言として捉え、1秒以上の間が空いた場合には異なる発言とした。制作時間を三等分してそれぞれ「序盤」「中盤」「終盤」とグループ化しそのテキストを第一著者と心理学を専攻する大学院生Bの2名が前述のカテゴリを利用して独立にコーディングを行った。その結果を突合したところ、 T氏データに関しては、単純一致率63.6%でコーエンのカッパ係数0.466と中程度であった。またY氏データに関しても単純一致率は65.3%でコーエンのカッパ係数は0.488と中程度であった。しかし「アイディア生成のモニタリング」と「メタ認知的知識への言及」の定義に対して、Bの誤解があることが分かったので、その両者の定義に関してBに再度説明し、再度コーディングを行ってもらったところ、 T氏のデータに関しては単純一致率97.8%、コーエンのカッパ係数0.966と高い水準で一致し、その後相違点を協議して完全一致した結果が得られた。Y氏のデータの単純一致率は96.6%、コーエンのカッパ係数は0.946になり、残りの相違点に関しては、両者で協議して一致するコーディング結果を得た。 ### 5.4.3結果と考察 #### 5.4.3.1 T氏の特徴 T氏の序盤,中盤,終盤でのそれぞれのカテゴリの集計は表３のようになった。これをグラフ化したものが図３である。図３からT氏には以下のような特徴が見られる。 　第一に「アイディア生成のモニタリング」の頻度が、中盤で最も多く発生し、序盤に比べて中盤において頻度が約2.5倍に増加し、終盤ではやや減少しつつもかなり高いレベルで維持されている。これは創作活動が活発化していくに伴い、その内容を頻繁にモニタリングする必要が発生していることを示唆していると言える。例えば「泣いて笑って、ここは良いんだけどなぁ。」(00:41:12)「いけるってさっきどっかに入れたな」(00:43:32)のように歌詞の収まりをチェックしたり、言葉の重複や構成をモニタして、歌詞全体の構成を調整し続けている。 　第二に「成句の生成」が全体に多く見られ、中盤から終盤にかけて活発になっていることがわかる。これは「アイディア生成のモニタリング」の変動と異なり、終盤に向かってより多くのセンテンスや単語が作られ、作詞が終盤に向けて活発化していることを示唆している。「メタ認知的知識への言及」が終盤に向けて増加していることからも、T氏が作詞家としての領域知識を利用して作詞を完成させるために、自分の持つ技法を十分に発揮していることがわかる。例えば「もうひとまわし欲しいなぁどうしよ」(01:09:50)のように歌詞のリフレイン(一回し)を技法として入れるかを検討したり、「6、12ってこと？」(01:23:32)のように音数をどのように割れば歌として歌いやすいかを検討している部分などがそれに相当する。 　一方で「制約(発表)」や「ビジュアライゼーション」は、例えば「スポーツで競い合いながらもお互いに助け合う優しさ」(00:03:27)「うん、自分も、そこに、いきたいな」(00:14:02)などに見ることができるが、序盤で利用されるものの、中盤以降はほとんど利用されていない。これはT氏が序盤で発表内容の制約やビジュアライゼーションで方向性を考え、そのあとは物語性や発表のコンテクストを利用するのではなく、すでに作られたセンテンスや単語から連想、またはサビで印象的なフレーズを2回繰り返し、その間の言い回しを変えるなど歌詞としてよく見られる作詞家としての技法を利用して歌詞を完成させて行ったことが窺われる。 このような現象が起こったのは、エキスパートとして長年のキャリアを積んでいるY氏に比べると比較的現代のポピュラー音楽の仕事が多いT氏にとって、メロディのない状態での作詞にかなり苦戦していることを反映したためだと思われる。杉原(2021)によれば、近年の日本のポピュラー音楽は、全体の構成の調整しやすさやイメージの操作のしやすさのため「曲先」で制作されることが多い。詞先で制作される楽曲は演歌などごく一部のジャンルに限られ、エキスパートの作詞家といえども、詞先で作詞をする機会は比較的少ない。これは、例えばT氏の「メロがあった方が書きやすい」(00:16:45)や、「メロがないとやりづらい」(00:31:10)というような発言からも支持される。T氏はプロフェッショナルとしてどちらの手法でも作詞することはできるが、詞先の作詞は同氏にとってあまり得意ではないと言えるだろう 　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ぁ」(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。 #### 5.4.3.2 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、「アイディ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、活発にアイディ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「よしここで形壊すか」(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ね」(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ィアを出したりしているところからも、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」というタイトルとは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。 #### 5.4.3.3 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ため、どこを抽出するかを考えていた」(01:36:58)とコメントしている。つまりこの時間はカテゴリで言えば「アイディア生成のモニタリング」と「ビジュアライゼーション」がY氏の中で繰り返されていたと推測できるが、前述のようにその経緯を発話することができなかったためそこは数値化することができなかった。しかし、終盤に向けて成句の生成が増加し、アイディア生成のモニタリングが減少しつつ「メタ認知的知識への言及」が増加していったことは、そのサイズの問題が解決されたため、あとは作詞の技法を利用して作詞活動を完成させていくことができたと推測できる。これは例えば「詞先の大サビは大体大袈裟になりすぎるから、抑えといた方がいい」(00:58:44)のようにそこまでに作られた歌詞から大サビの部分の盛り上がり具合を調整したり、「この長さだと、5分ちょい」(01:12:07)のように文字数から大体の曲の長さを推測し、歌詞として妥当な分量かを検討したりする過程からも明らかである。 #### 5.4.3.4ケース１との比較 このように比較すると、Y氏T氏いずれもなかにしの例のように終盤でビジュアライゼーションを多用するという傾向は見られなかった。しかし、物語の辻褄を合わせなければいけない困難を伴う作業では、両者はなかにしと同様に「アイディア生成のモニタリング」が活発化し、その問題が解決した後は詞先に慣れているY氏となかにしはともに「アイディア生成のモニタリング」が低下し「成句の生成」が増加していくが、詞先に慣れていないT氏は明らかに高いレベルで「アイディア生成のモニタリング」を駆使したまま、作詞活動を強いられていることがわかる。 さらにY氏T氏いずれも序盤で「制約(タイトル)」「ビジュアライゼーション」を利用し、方向性を明確にした上で作詞を進め、最終的に作詞の技法である「メタ認知的知識への言及」を利用して、作詞を完成させており、後半でビジュアライゼーションを多用して物語の辻褄を合わせていくなかにしとは異なり、終盤でビジュアライゼーションを使わないという意味では全く異なるアプローチに見える。しかし実際にはなかにしは1番を書いている時には明確なキャラクタ設定や情景を設定しておらず、２番になってはじめて情景を「ビジュアライズ」して状況設定を行い、それをつかって１番を修正するような作業をしている。 つまり、なかにしの例では「歌唱者」「どのような目的で使用される歌か(「制約(発表)」)」は規定されていたが、具体的なイメージやどのような曲調であるべきかという「リクエスト」がない状態で作詞を行なっていた。コンセプトシートがそのような「ビジュアライズすべき状況」を事前にある程度作詞家に与えてしまったため、両氏のビジュアライズはあまり必要なく、おもに作詞の作法という制約によって歌詞を完成させる結果につながった可能性も考えられる。このような違いからY・T氏いずれもビジュアライゼーションを序盤に使ってその後使わなくなったのに対して、なかにしが終盤でビジュアライゼーションを多用するのは、作詞に対して事前に与えられる条件設定の違いに起因するものと考えられる。 しかし、いずれにせよ作詞家にとって「制約(タイトル)」が重要な制約として働くことは3人の作詞家の活動を通して明らかである。それは例えばT氏のように「サビの最後に「明日、花になれ」」(00:04:16)のようにタイトルをサビにそのまま利用するアプローチもあれば、「書いちゃダメだよね」(00:02:43)というY氏のようにあえてそれを歌詞の中に使わないというアプローチの違いはあれ、タイトルがその曲全体のイメージとコンセプトを代表し、端的に表すフレーズであるため、作詞家はそのフレーズをどのように活かすか、もしくは活かさないかを考えることが最初の重要な手がかりとなる。Y氏もT氏もまずタイトルを見て、その意味を理解しコンセプトシートを読み込んだ上、思いついた単語やフレーズを書き出す作業を行なっている。それは、与えられた情報を整理し、その内容を膨らませて一種の作詞の設計図を作るような作業と言えよう。この場合カテゴリ上は「アイディア生成のモニタリング」と「成句の生成」の繰り返しになるが、この作業は一種のビジュアライゼーションであるということもできるだろう。 Y氏はこの過程に関してこのようにインタビューに答えている。 基本的にその、こういう物語を綴るっていうのを、思いついた時に、その、えーとまあ、ルートマップになるワードというか、こういう言葉を順に配置していけば、えーとこの物語は、できるなっていう風に思って、思いついた言葉を並べていましたね (01:32:06) このように職業として作詞を行なっているエキスパートにとっては、物語を創生する能力は当然必要だが、同時に「必要な長さで物語を完結させるための管理能力」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, 2016)。 ### 5.4.4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であろう。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)を行わなければいけないのか、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,総量をし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も伺える。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に、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、新たなずらしが起こり得るという点は、他の創作活動と異なる可能性がある。 ### 5.5 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つき、それを元に全体を遂行するという曲先的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聞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ま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荷の大きな歌詞創作活動だと言えるだろう。

# 第6章：総合考察（TBD）

参考文献 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. 阿久悠. 2009. 『作詞入門』. 岩波書店. Ericsson, K. A., and H. A. Simon. 1993. *Protocol Analysis: Verbal Reports as Data* (Rev. ed.). The MIT Press. 河野賢一. 2014. 「俳句の創作過程における創造性の研究」. 『認知科学』 21(1): 162–180. https://doi.org/10.11225/jcss.21.162. 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. 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. Huron, D. 2008. *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*. MIT Press. 伊藤雅光. 2002. 『日本語の音韻特性と歌詞の関係性に関する研究』. 『言語文化研究』 28(2): 45-67. Ivcevic, Z., and E. C. Nusbaum. 2017. “From Having an Idea to Doing Something with It: Self-regulation for Creativity.” In *The Creative Self: Effect of Beliefs, Self-Efficacy, Mindset, and Identity*, edited by M. Karwowski and J. C. Kaufman, 343-365. Academic Press. Jack, K. 2010. *On the Road*. Penguin Books. Juslin, P. N., and D. Västfjäll. 2008. “Emotional Responses to Music: The Need to Consider Underlying Mechanisms.” *Behavioral and Brain Sciences* 31: 559-575. 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し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. 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. 松浦健伸. 2018. 『日本語の文法的特性が作詞に与える影響』. 『言語芸術研究』 40(3): 78-92. 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. Patel, A. D. 2010. *Music, language, and the brain*. Oxford University Press. 佐藤正光. 2015. 『作詞プロセスにおける言語・音楽的制約の認知的処理』. 『音楽心理学研究』 33(1): 12-25. Schön, D., Boyer, M., Moreno, S., Besson, M., Peretz, I., & Kolinsky, R. 2008. “Songs as an aid for language acquisition.” *Cognition* 106(2): 975-983. 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/jaspmpms.25.0\_19. 杉藤美代子 (編). 1989. 『日本語の音声・音韻 (上)』. 明治書院. 土居光知. 1970. 『言葉と音律』. 研究社出版. 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., and A. F. Jarosz. 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.