

---

## 2014年若手カンファレンス報告・論文

---

### メタ複製技術時代の音楽聴取——初音ミクライブの解釈から

#### Listening to Music in the Age of Meta-mechanical Reproduction: From an Interpretation of Hatsune Miku's Live Performance and her Audience

キーワード：

メタ複製技術時代, 初音ミク, ハッカー, ロックフェス, 情報

keyword：

The Age of Meta-mechanical Reproduction, Hatsune Miku, Hacker, Rock Festival, Information

京都大学人間・環境学研究科 中谷 勇哉

Graduate School of Human and Environmental Studies, Kyoto University Yuya NAKATANI

---

#### 要 約

本発表の目的は、与えられたテーマ（「現代日本にある多様な文化はそれぞれ、情報技術とどのような相互作用を持っている（あるいは持っていない）」）のであろうか）について、知覚の変化という観点から、現代を「メタ複製技術時代」として捉え考察することである。事例としては、初音ミクのライブを扱う。そのなかでまず、既存の初音ミク論について整理した後、フラッシュモブとハクティビズムという現代の文化現象が、ロックフェスティバルとハッカー文化にその原型をもっていること、そしてそれらの関連性について述べる。その後それらのことから、複製技術時代からメタ複製技術時代への移行と音楽聴取形態の変容が関連して起きていることを示す。また、以上の議論から、文化領域における情報の価値についても考察を試みる。

## Abstract

The purpose of this paper is to think the theme of this conference seen from a change of perception. To do so, I interpret live performance of Hatsune Miku and her audience seeing today as “the age of meta-mechanical reproduction”. Firstly I arrange the existing discussion about Hatsune Miku, and discuss the contemporary cultures of flash mob and hacktivism have its origin in rock festival and hacker ethic. Secondly I discuss the transformation of the age of mechanical reproduction to the age of meta-mechanical reproduction is related to the change of style of listening to music. And finally this paper considers the value of information in cultural sphere.

## 1 背景と目的

本稿の目的は、情報技術のもたらした質的な変化について、「複製技術」論の視点から考察することである。

従来、情報（技術）社会論では、その速度的・量的（あるいは時間的・空間的ともいえる）な変化（すなわちその縮小）着目して考察が多く進められてきた。

本稿は、その視点を否定するものではない。これらの議論はグローバリゼーション論やコミュニケーション論などの既存の議論と情報社会論とを接続する役割を果たしてきたという点において重要なものである。

しかし、情報技術のもたらした質的な変化については、あまり考察が進められてこなかったといえるのではないだろうか。一見質的变化について論じているように見える議論も、速度的・量的変化の徹底に根差したものであることが多い。そのような議論は、多少乱暴に言えば、結局のところ「従来の傾向が強まった」という結論しか導けないだろう。

文化的側面に触れる議論もまた同じ過ちを犯している。「総表現社会」などというような議論が例である。そこでは、かつての受動的な「消費者」が能動的な「生産者」になるという主張がなされるが、これでは量的な差異にしか着目できておらず、消費－生産という質的なモデルは不動のままになる。

そこで、本稿が目指すのはW. Benjaminの「複製技術」論である。後述するように、Benjaminの「アウラの凋落」概念は、芸術受容における、時間・空間的な変化を、「知覚」の質的な変化を促したのものとして捉えたものである。

また、遠藤（2009; 2013）は、そのBenjaminの議論を援用し、情報社会としての現代を「メタ複製技術」時代として捉えている。

以上の問題関心のもとで、本稿では「初音ミ

ク」現象（特に想定するのは初音ミクのライブが成立している状況）を解釈することによって、情報社会における新たな知覚についてアプローチしたい。まずは初音ミクについて簡単な説明も含め、それ（彼女）に関する既存の議論を整理しよう。

これまで、初音ミクについての研究や考察は、基本的に三つの視点からなされてきた。

一つは初音ミクの（ヴァーチャル・）アイドルとしての側面からなされてきたものである。これらの研究では初音ミクを、1989年にラジオ番組「伊集院光のオールナイトニッポン」で企画として生み出された「芳賀ゆい」や1996年からホリプロが断続的に開発している「伊達杏子」などの系譜に位置づけ考察を行っている。

二つ目の視点は、同人文化あるいはDTM (DeskTop Music) 文化の延長線上に初音ミクを作品制作者側のソフトウェアとして捉えるものである。ここでは初音ミクを、DTMにおいて課題であったヴォーカリストの代替製品として捉え、それが従来消費者側に立っていた人々を作者側へと導いていることが強調される。

一方で東方Projectなどの同人文化とともに論じられることも多くみられる。そこでは、ある作品（一次創作）をもとにした作品（二次創作）を、さらにもとにして創作活動が広がっていくN次創作概念（濱野, 2008: 249）や、それを促す場（アーキテクチャ）が提供されていることなどが論じられている。初音ミクの場合、ニコニコ動画が提供する「ニコニ・コモンズ」や初音ミクの販売元であるクリプトン・フューチャー・メディアが運営する「ピアプロ」などがその場として機能している（たとえば、後藤, 2012）。

三つ目の視点は技術としての視点である。初音ミクに用いられている音声合成技術（VOCALOID）は、その発声の自然さなどから、新たな技術として注目されており、1961年にベル研究所が開発したIBM 7094により初めて実現した機械による歌の現代版として位置付けられて

いる（たとえば、剣持秀紀（2012））。

このように、初音ミクは、インターネット上で新たな現象として、様々な視点から論じられ、理解されている。しかし、初音ミクの盛り上がりインターネット外部の現実空間においても成立していること、すなわち様々な初音ミクのライブが行われ、それが聴衆に受け入れられていることに関しては、あまり研究がなされてきたとは言いがたい。インターネット上の盛り上がり現実空間に流出している現象は、たとえば「ネット右翼」が様々な現実空間でのデモンストレーションと呼応している現象、あるいは旅行者たちが映像作品でロケーションハンティングされた舞台を巡る「聖地巡礼」などととも、現代的問題として様々な角度から考えられるべきものである。それらについて考察するには、単にメディアのありようだけを論じたり、作品制作者の意図だけを論じたりするだけでは不十分である。

初音ミクライブについて言及した後藤（2012）は以下のように述べる。

なぜ自分の声が相手（初音ミク）に届かないと分かっているにもかかわらず、それでも、人々は声援を送ったり初音ミクに呼びかけて叫んだりせずにはいられないのか。それは声を出す自己表現手段であると同時に、会場の聴衆間のコミュニケーション手段であるからである。ステージ上の受け手の実在は声援行為に本質的ではなかったことが、こうしたコンサートだと浮き彫りになる。むしろ、ほかの観客が周囲にいることが本質的なのであろう。（後藤、2012: 469）

たしかに、初音ミクライブにおいては「ステージ上の受け手の実在は声援行為に本質的ではない」かもしれない。しかし、それはただちに一般化してよいものなのだろうか、という点に関しては疑問が残る。ビートルズ初来日ライブの際に

は、歓声が激しいために、もはや観客は演奏音を聴き取ることは困難であったというが、それがスクリーンに映し出された映像であったならそれほどの歓声が巻き起こったであろうか。

このような疑問に答えるために、本稿ではその初音ミクのライブ現象について、コンピュータ文化と音楽文化の延長線上にあるものとして、様々な実践の関連したものとして捉えることによって理解を試みる。結論から言えば、初音ミクのライブは、後述するメタ複製技術がもたらした聴衆の「知覚」の変化と関連して論じられるべき対象なのである。

## 2 複製技術論

本節では、初音ミクのライブに対する聴衆について理解するために、Benjaminの複製技術論の基本的な性格について、主に知覚という視点から整理する。

Benjaminは1936年に提出された論文のなかで、芸術作品を「複製技術」の観点から捉え、写真やレコード、映画などについて考察し以下のように示す。

芸術作品が技術的に複製可能となった時代に衰退してゆくもの、それは芸術作品のアウトである。この過程は徴候的だ。すなわちこの過程のもつ意味は、芸術の分野をはるかに超えて広がってゆく。複製技術は——一般論としてこう定式化できよう——複製される対象を伝統の領域から引き離す。複製技術は複製を数多く作り出すことによって、複製の対象となるものをこれまでとは違って一回限り出現させるのではなく、大量に出現させる。そして複製技術は複製に、それぞれの状況のなかにいる受け手のほうへ近づいてゆく可能性を与え、それによって、複製される対象をアクチュアルなものにする。（Benjamin,

1936=1995: 590, 太字原文)

ここでアウラとは、「芸術作品のもつこいま—ここ>的性質——それが存在する場所に、一回的に在るという性質」であり、「オリジナルの真正さという概念を形づく」(Benjamin, 1936=1995: 588) ってきたものである。Benjaminはここで、そのアウラが写真などの(複製)技術によって衰退させられていると指摘したのである。

そして彼は、近代における機械的複製を大きなターニングポイントとして設定する。

この[引用者注: アウラの]凋落は二つの事情に基づいているが、この両方の事情とも、大衆がますます増大していること、そして大衆の運動がますます強力になっていることに関連している。二つの事情とはつまりこういうことである。事物を自分たちに<より近づけること>は、現代の熱烈な関心事であるが、それと並んで、あらゆる所与の事態がもつ一回的なものを、その事態の複製を受容することを通じて克服しようとする大衆の傾向も、同じく彼らの熱烈な関心事を表している。(Benjamin, 1936=1995: 592-3, 太字原文)

Benjaminは芸術における社会的機能としての価値が「礼拝的価値」から「展示的価値」へ移行していることを指摘し、それを大衆の役割の拡大として捉えている。

これは一見すると、「凋落」というよりも展示的価値の「出現」とでも言うべき事態のように思える。つまり、複製技術を用いない作品には引き続きアウラがあるのではないか、という疑問である。しかし、複製技術「時代」というタイトルが想起させるように、また、「対象をその被いから取り出すこと、アウラを崩壊させることは、ある種の知覚の特徴である」(Benjamin, 1936=1995: 593) というように、彼が主張するのは、その時

代における人々の「知覚」の変化なのである。

大衆が母体となって、芸術作品に対する従来の態度のすべては、現在新たに生まれ変わりつつある。量が質に転化した。すなわち、**芸術に関与する人間の数が激増し、歴大な大衆をなすようになると、関与のあり方も変わった。**(Benjamin, 1936=1995: 624, 太字原文)

このようにBenjaminは、従来の芸術受容と比べ、写真や映画、レコード等の複製技術作品の「気の散った状態での受容」(Benjamin 1936=1995: 626) に人々の知覚の変化をみてとっている。彼が論じるのは、技術-作者間の関係性ではなく、技術-受容者(大衆)間の関係性なのである。

では、コンピュータやインターネットなどの情報技術の発展した社会における芸術作品の受容においては、どのような知覚の変化をみることができるのだろうか(あるいはできないのだろうか)。遠藤(2013)は、それら現代の情報技術をメタ複製技術と名付け、以下のように分析する。

情報が記録される記録媒体(映画フィルムや写真のネガ、レコードなど)、つまり物質性を持ったものの複製ではなく、デジタル(データ)化され実体も場所も持たない抽象世界での「情報それ自体」の「再製」を可能にした技術を、本書では「メタ複製技術」とよぶ。この違いによって、「複製技術」と「メタ複製技術」とは、その社会に及ぼす影響が大きく異なるのである。(遠藤, 2013: 9)

メタ複製技術は主に二つの特徴を持っているといえる。一つはその複製の容易さである。いま一つは、「融通無碍な変容(再創造)可能性」(遠藤, 2013: 9)である。それは、「オリジナルなきコピー」というような主張ではなく、情報がつねに

形を変えて「再製」される事態を示している。

では、この変化が何をもたらすのか。遠藤はメタ複製技術の例として初音ミクを挙げ、以下のように述べる。

〈初音ミク〉とは、まさに、そのような無数のつぶやきが相互干渉しあう空間に幻視される何かなのである。

いや、現代において、むしろ〈つぶやき〉の干渉模様こそが、リアルであるかもしれない。(遠藤, 2013: 14)

初音ミクのような非物質的なものが「実体も場所も持たない抽象世界」すなわちインターネット上において、「〈つぶやき〉の干渉模様」として現れるような状況、これがメタ複製技術時代である。

だが、初音ミクライブにおいてはどうか考えるべきなのか。「無数のつぶやき」に（ネット上ではない）現実の聴衆は関与しないのであろうか。それは、人々（聴衆）の知覚の変化を表しているのではないか。以下、本稿はそのような関心のもと、音楽技術の変化と聴衆の変化について述べたい。

### 3 複製技術と音楽技術

Benjaminが考察の対象としたのは主に写真や映画といった視覚的な文化についてであり、音楽の複製（すなわちレコード）については中心的には論じていない。ここでは、初音ミクを考察する下準備として、音楽の複製について簡単に見ておこう。

Benjaminは映画における様々な技術に注目しているが、とりわけモンタージュという技法には複数の著作において注目している。たとえば以下の文章である。

写真による絵画の複製と、スタジオのなかで演じられる出来事の映画カメラによる複製

とは、別物である。前者の場合、複製される対象は芸術作品であり、複製の産物はそうではない。なぜなら、レンズを使ってカメラマンがあげる成果は、交響楽団を率いて指揮者があげる成果と同様、ひとつの芸術作品を作り出すわけではない。それはせいぜいのところ、芸術的成果と呼ばれるものを作り出すにすぎない。映画スタジオにおける撮影の場合は事情が異なる。この場合は、複製される対象からしてすでに芸術作品ではない。それを複製したものの方が芸術作品でないのは前者の場合と同じである。ここでは芸術作品は、モンタージュによってはじめて生まれるのである。モンタージュされるひとつひとつの構成部分はどれも、ある出来事の複製である。この出来事それ自体は芸術作品ではないし、それを撮影しても、芸術作品にはならないようなものである。映画によって複製されるこれらの出来事とは——それ自体は芸術作品ではないのだから——何なのであろうか。(Benjamin, 1936=1995: 604-5)

音楽文化において、映画におけるモンタージュ技法の出現に相当する変化は、Benjaminの死後、1950年代から60年代にかけて広まったマルチトラック・レコーダー（MTR）の出現に求められるだろう。蓄音機やMTR以前の録音が現実空間で演奏された作品を複製するのに対し、MTRが録音する対象やその複製物である個々のトラックは作品とは言い難い<sup>(1)</sup>。MTRにおいては<sup>(2)</sup>——映画におけるモンタージュのように——個々のトラックを編集・合成したものが作品なのである。写真-映画という視覚メディアの関係、すなわちある種の環境の記録と「テスト」結果のモンタージュという関係は、聴覚メディアにおいては蓄音機—MTRの関係と類似のものになっている。その過程において、作品は大衆に近づくが、ベンヤミンの危惧するスター崇拜もまた生まれる可能

性が高まっていくだろう。

では、このような音楽の複製にまつわる変化は、MTR以後、メタ複製技術時代においてはどうなっているのか。本論ではそれをシンセサイザーやDAW (Digital Audio Workstation) を例に考えたい。

音を電子的な合成によって作り出すシンセサイザーの歴史について、ここで詳しく述べる紙幅も能力もないが、現在の音楽制作に使用されるものの一つの原点となっているのは、モーグ・シンセサイザー 1964年であろう<sup>(3)</sup>。ここでシンセサイザーを取り上げる重要な特徴として、そこには真正な音というものが存在しない。

また、DAWは基本的にコンピュータシステム上で音声(音楽)情報の処理(ミキシング)を統括して行うシステムのことと捉えられる。そこでは、遠藤(2009)が指摘するような原曲が不明になるほどに細かくサンプリング、リミックスされるような「テクノ・エクリチュール」あるいはそれがインターネットにも媒介された「テクノ<sup>2</sup>・エクリチュール」を生み出す。

以上本節では音楽における複製技術の変化を見てきた。次節では、これらを前提としてメタ複製技術時代の音楽文化を捉えてみたい。

#### 4 複製技術論と音楽文化、フラッシュモブとハクティビズム

本節では、(メタ)複製技術時代における音楽聴取の形態に注目する。そこで補助線となるのは「フラッシュモブ」現象と「ハクティビズム」である。

フラッシュモブとは、街中で突然(事前に打ち合わせを行った)集団がパフォーマンスを始める現象のことである。2008年から爆発的に広まったとされ、そこには、(少なくとも初期には)政治的な意図は含まれていない。というよりも、「パブリック・フリーズ(通行人を装った参加者が集

団で突然一定時間静止し、その後何事もなかったかのように立ち去る行為)」にみられるように、それらは往々にして直接的な意味は不明である。したがって、それらは単なるネタすなわち無意味なものとして捉えられている。しかし、伊藤(2011)は、その「無意味さ」に価値を見出す。

そうした環境の中でなされる「フラッシュモブ」とは、したがって「システム」からその「外部」へと脱出することを目指してなされるものでもなければその「外部」に退却したところでなされるものでもない。それはむしろ「システム」の内側から、自らを取り巻く状況に働きかけてほんの一瞬だけでもそれらを変容させることを目指してなされるもの、しかも人々が連帯することそれ自体のダイナミズムを通じてなされるものであろう。そうした見方からすればそれを「社会運動」の一つのあり方として捉えてみることも不可能ではないだろう。(伊藤, 2011: 33-4)

伊藤はこのフラッシュモブを「「デモの文化」と「テロの文化」との両極に連なるもの」(伊藤, 2011: 24)として、主に西暦2000年以後のインターネットカルチャーを対象として分析している。

しかし本発表では、フラッシュモブをメタ複製技術と真正さの変容が用意したことを示したい。なぜなら、「システム」の内側から、自らを取り巻く状況に働きかけてほんの一瞬だけでもそれらを変容させること」は、まさに後述するメタ複製技術時代の「アウラの価値」を示しているからである。

フラッシュモブの流行と並行するように、「ハクティビズム」という言葉も誕生している。ハクティビズムとは「ハッカーたちの「ハック(hack)」と積極行動主義ないし政治的行動主義を意味する「アクティビズム(activism)」を掛

け合わせた造語」(塚越, 2012: 7)である。また、その代表格とされる匿名リークサイト「ウィキリークス (WikiLeaks)」は2006年末にウェブページがインターネット上に設立され、匿名ハッカー集団「アノニマス (Anonymous)」は2008年ごろから広く活動がみられるようになった。

ハクティビズムも、「システム」の内側からシステム自体を変容させることを目的としていると捉えることができる。塚越はウィキリークスが行う行為をポリティカルコーディングと呼び、「ツールによって、新しい社会のコード=規則を形成する」ものであり、「社会変革を促し得る活動と言える」(塚越, 2012: 134)と述べている。

以上みたように、フラッシュモブとハクティビズムという二つの同時代的な現象が、どちらも「システム」の内側から、そのシステム自体の変革を促すものであることが指摘された。フラッシュモブは主に規範システムの、ハクティビズムは主にコードの内側から、それらを「ハック」することによって変更を促す。しかし、これらは、単に同時代的に発生した文化現象ではない。それらはともに、1960年代の(パーソナル)コンピュータ文化を出自とするものなのである。次章で示そう。

## 5 コンピュータ文化と音楽

ハクティビズムはその名の通り「ハック」をアイデンティティとして持っている。塚越は、「彼らのハックは政治的な問題意識だけから生じたのではなく、西海岸を中心としたカウンターカルチャーの影響を強く受けている」(塚越, 2012: 48)と述べる。どういうことだろうか。

実はパーソナルコンピュータが生まれた思想的背景には、60年代からのヒッピーに代表されるカウンターカルチャーがあるのである。軍事目的に開発されたコンピュータは、そもそも個人が持つものではなく、国や大学が所有・管理する中央集権的な思想を含んでいた。そこでアメリカ西海

岸にいたヒッピーたちの一部は、コンピュータやソフトウェア、暗号化技術を自作(Do It Yourself)することでそれに対抗した。そのなかで(S. WozniakとS. Jobsにより)誕生したのがパーソナルコンピュータ<sup>(4)</sup>(メタ複製技術)だったのである。

当時、ヒッピーたちによってアメリカ西海岸で誕生した文化にロックフェスティバル(ロックフェス)がある。野外ロックフェスティバルの起源は、1967年の「モンタレー・ポップ・フェスティバル」であるといわれ、それらのムーブメントは「サマー・オブ・ラブ」と呼ばれ、1969年の「ウッドストック・フェスティバル」によってピークを迎えた。

ロックフェスティバルに音楽聴取の形態として特徴的なのは、カウンターカルチャーがもっていた反権力、反規範性である。バンドの演奏中にあちこちでうろつきまわったり、ドラッグを吸ったり、性行為をするなどのロックフェスに特徴的な音楽聴取の形態は、近代において作られたといわれる集中的な音楽聴取形態(渡辺, 1989など)を一種の規範と考えたとき、それに反抗するものである。

そのムーブメントが終息を迎えた1970年初めからハッカーたちが活躍しだすのは偶然ではない。音楽(フェス)文化とハッカー文化は、相互関係にあるといえるだろう。規範から逸脱し、内部規範の醸成のみに終始したロックフェスの一旦の終焉(1970年)は、その規範を外部規範の内側から変化させる「ハック」文化を促したと考えられる。ハック文化はメディアの個人化を実現し、それが現在の音楽聴取形態、すなわちウォークマンやiPodにみられる個人性や音楽フェスの再流行を導いている。

フラッシュモブも、こうした流れの中に位置づけられるだろう。たとえば、街中で突然オペラを演じるフラッシュモブは、音楽の規範的概念をその内部から切り崩す可能性をもっている。



以上述べたメタ複製技術の文化的背景が現代日本における文化に引き継がれている例として、アイドルライブを考えてみよう。そこでは、観客たちは楽曲に合わせ多様なふるまいをみせる。観客たちは、掛け声をかけたり（「コール」）、ファン同士で形成された特定の言葉を叫んだり（「MIX」）、アイドルの振り付けを模倣したり（「振りコピ」）、振り付けとは異なる踊りを踊ったり（「オタ芸（ヲタ芸）」）するのである。オタ芸を行う者のなかには、もはやステージ上を見ていない者も少なくない。

理解しづらい読者は、たとえば「ロマンティック浮かれモード オタ芸」とでも検索するとよい。そこでは藤本美貴の歌うオリジナルの「ロマンティック浮かれモード」の映像以外に、オタ芸が、一般人が学園際で歌うのに合わせ行われる映像や、吹奏楽での演奏に対して行われるもの、果てはスピーカーから流されるCDの音に対して行われるものまでを見ることができるといえる。ロックフェスが指摘しようとした（メタ複製技術時代における）音楽聴取形態の変容は、ここにおいて結実している。

もちろんこうした現象はアイドルだけにみられる特別なものではない。ロックコンサートにおいても、ステージに上り、そこから観客に向かって飛び込む「ダイブ」や観客同士で体をぶつけあう「モッシュ」と呼ばれる行為がみられる。

こうして考えてみると、一見奇異な印象を受ける、初音ミクのライブコンサートの存在も容易に理解できよう。初音ミクには、複製技術以前のくいまーここ>的性質はもちろん、複製技術時代において存続していた参照点としての真正さすらみることができない。それはしかし、アウラの完全な喪失というポストモダン的な結論を導くものではない。初音ミクは、音楽に関係する既成の価値基準（誰が作っているのか、誰が所有しているのか、どう楽しむのか等）に対し、内側から、すなわち音楽（行為）自体のなかに私たちを取り込む

ことによって変化を促すのである。そしてそれは、現在のフラッシュモブやハクティビズム、そしてその背景としてのメタ複製技術によって支えられている。

## 6 おわりに、情報概念におけるアウラの価値の役割

遠藤は芸術ないし文化におけるアウラについての分析から、文化領域における情報の価値を「経済的価値」「社会関係の価値」「アウラの価値」に分類した（遠藤, 2009: 53-73）。経済的価値は「有用性（たとえば不確実性の低減）によって量られ、原理的には需要と供給という市場原理によって価格付けられる価値」であり、また、社会関係の価値は「その所有が、何らかの社会関係と結びつくような価値」（遠藤, 2009: 61）であるとしている。

そのうえで、遠藤はアウラの価値について「その遭遇もしくは体験が、自己の存在論的問いを導くと同時に、それに何らかの解をあたえ、自己アイデンティティ（世界内存在としての自己確信）を根拠づける」ものであり、「自然や芸術によって引き起こされる何かしら深い情動であり、藝術を藝術たらしめる何かと考えられてきた価値である」（遠藤, 2009: 61）としている。

そしてまた、遠藤は、それぞれの価値に対するアウラの価値の関係性について以下のように述べる。

<アウラの価値>とは、何よりもひとつの衝撃であり、世界の裂け目の発見である。それは人々に<生>の意味の問い直しを迫り、世界の隠された様相を顕在化させる。この衝撃を超克するとき、人は自分自身の存在論的根拠を見出し、社会は新たな可能性として眼前に拓かれるだろう。それは、個人や社会の脱構築（創造的破壊）の過程であり、これによって個人や社会は根源的な根拠付けを得ると同

時に新たな地平への跳躍のチャンスを確認するのである。(遠藤, 2009: 70)

つまり、ここではおそらく、自己アイデンティティの再構築が、その結果として社会の変革につながることを示されようとしているのだが、しかし、これらの価値付けでは、自己自身や自己の社会像が再創造されるだけであり、他の価値について破壊的打撃を加えることが示されていない。遠藤がまさに指摘している通り、アウラの価値については「近代合理主義をベースとした議論から除外されてきた」(遠藤, 2009: 62) のであり、その重要性は他の価値との相互関係を詳細に指摘することによって示されなければならないだろう。そうでなければ、結局のところ、自己アイデンティティは経済的価値や社会関係の価値に取り込まれるものとして扱われてしまう。

第5節まででみてきたように、メタ複製技術時代の文化は、既成の価値観に対し、その内部に入り込み、その中で効果を発揮する機能を有している。それは、文化の真正さに対する聴衆の知覚がメタ複製技術によって変容したことに起因している。文化と情報技術の関係はこのように描ける。

このような観点で情報概念を見た場合、アウラの価値は他の価値を暴露するものとして存在しているといえるだろう。そしてそれは、他の価値をハックすることによって行われるのである。文化はそれ自体として問い直しの契機を孕むシステムなのである。

本稿では初音ミクのライブについて、メタ複製技術という視点から解釈を試みた。それは、「情報それ自体の再製」というメタ複製技術的な側面と、聴衆の様々な音楽実践が関連して起こっている現象であった。それは、複製技術の変遷であるとともに、人々(聴衆)の知覚の変遷でもある。

## 注

- (1) 「何が「作品」なのか」「人々が何を「作品」と捉えているか」については、(分析) 美学の分野で盛んに議論が交わされている。例として増田(2005, 2014)や今井(2011)が挙げられる。
- (2) MTR登場以前にも、L. Paulなど一部の演奏家のなかには多重録音を駆使してモニタージュの作品を作るものは存在した(谷口 2013: 65-6) ことには留意されたい。
- (3) もちろん、ある技術の出現に規定されて知覚が突然変わるというものではないことは確認しておきたい。たとえば、生音とシンセサイザーとの間にはエレクトリック・ギターなどの音が存在しているだろう。
- (4) 正確なパーソナルコンピュータ史としては1984年に開発された「Altair 8800」に、あるいは思想的にはA. Kayの「DynaBook」に起源を求めることができるが、現代のメタ複製技術という観点からみれば、WozniakとJobsの「Apple I」や「Apple II」を示すことが自然だろう。

## 謝辞

本稿は、二度に渡って行われた「2014年社会情報学会(SSI)学会大会若手カンファレンス」及び「続・2014年度若手カンファレンス」での発表がもとになっている。主催して下さった若手研究者支援部会のみなさま、ならびにコメントーターを務めて下さった伊藤守先生、遠藤薫先生、岡本健先生、そして「聴衆」として参加して下さったみなさまに、この場をお借りしてお礼を申し上げます。

## 参考文献

- Benjamin, W. (1936) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, (=1995, 久保哲司訳「複

- 製技術時代の芸術作品」, 浅井健二郎編『ペンヤミン・コレクション (1) 近代の意味』筑摩書房)。
- 遠藤薫 (2009) 『メタ複製技術時代の文化と政治』勁草書房。
- (2013) 『廃墟で歌う天使』現代書館。
- 後藤真孝 (2012) 「初音ミク, ニコニコ動画, ピアプロが切り拓いたCGM現象」, 『情報処理』情報処理学会, 53 (5), pp. 466-71。
- 濱野智史 (2008) 『アーキテクチャの生態系——情報環境はいかに設計されてきたか』NTT出版。
- 今井晋 (2011) 「ポピュラー音楽の存在論——《トラック》, 《楽曲》, 《演奏》」, 『ポピュラー音楽研究』, 15, pp. 23-42。
- 伊藤昌亮 (2011) 『フラッシュモブズ——儀礼と運動の交わる場所』NTT出版。
- 剣持秀紀 (2012) 「歌声合成の過去・現在・未来——「使える」歌声合成のためには」, 『情報処理』情報処理学会, 53 (5), pp. 472-6。
- 増田聡 (2005) 『その音楽の<作者>とは誰か——リミックス・産業・著作権』みすず書房。
- (2014) 「われわれは「存在しないもの」を聴いている——今井晋「ポピュラー音楽の存在論——《トラック》, 《楽曲》《演奏》」への応答」『ポピュラー音楽研究』17, pp. 31-48。
- 柴那典 (2014) 『初音ミクはなぜ世界を変えたのか?』太田出版。
- 谷口文和 (2013) 「音楽にとっての音響技術——歌声の主はどこにいるのか」飯田豊編『メディア技術史——デジタル社会の系譜と行方』北樹出版, pp. 55-68。
- 塚越健司 (2012) 『ハクティビズムとは何か——ハッカーと社会運動』ソフトバンククリエイティブ。
- 渡辺裕 (1989) 『聴衆の誕生——ポスト・モダン時代の音楽文化』春秋社。