2020 年 1 月 31 日

作詞家 森由里子の歌詞における表現特性

国語表現ゼミナール
指導教官　野浪正隆先生
学校教育教員養成課程 国語教育専攻 中学校コース
162207　本郷 萌香

（400 字詰原稿用紙換算　224 枚）

目次

第一章　研究動機・目的　p.3
第二章　研究にあたって　p.4
　第一節　研究対象　p.4
　第二節　研究方法　p.14
　　第一項　傾向の分析　p.14
　　第二項　頻出語彙や語同士の関連の分析　p.17
　　第三項　歌詞の構成分析　p.20
　第三節　予想される結論　p.27
第三章　結果、考察　p.28
　第一節　傾向の分析　p.28
　第二節　頻出語彙や語同士の関連の分析　p.38
　第三節　歌詞の構成分析　p.41
第四章　まとめ～森由里子氏の歌詞の魅力とは～　p.53
第五章　今後の課題　p.56
第六章　参考文献　p.57

第一章　研究動機・目的

私は小さいころから音楽が好きで、様々なアーティストの曲を聴いていた。特に私は、歌詞の意味やストーリー性、メッセージ性などを考えながら聴くことが好きなため、今まで歌詞に集中して聴くことが多かった。その中で、私にとって魅力的な歌詞を書いた作詞家について調べていると、何度も同じ人物に辿り着くことがあった。その作詞家とは、森由里子氏である。

彼女は、J-POP アーティストへの楽曲提供だけではなく、アニメの主題歌や、キャラクターソングなど、幅広いジャンルの作詞を手掛けている。彼女が手掛けた代表曲には、中森明菜の「TATOO」や、ドラゴンボール主題歌の「摩訶不思議アドベンチャー！」、安室奈美恵の「Come」などが挙げられる。

「歌詞検索サービス歌ネット」の「言葉の達人」[1]において彼女へのインタビュー記事が掲載されているが、その中で、森由里子氏は自身の作詞論について「ハッとするようなフレーズでも、音ノリが悪かったら即捨てる勇気(笑)。メロディーとの一体感を最優先しつつ、常に新しい「何か」を探っていきたいですね。」と述べている。彼女自身がインタビューで述べている通り、彼女の書く詞は、楽曲の曲調やテンポに柔軟に対応してその時々に適した言葉を選ぶという、いわば「適応力の高さ」が特徴的である。

さらに、彼女の「適応力」は楽曲以外のものにも遺憾なく発揮されている。例えば、楽曲のタイアップ先アニメ・ゲームなどの世界観や、対象年齢、アーティストのキャラクター性などである。それらの条件に合わせて表現を巧みに使い分けることが彼女の詞の魅力につながっているのではないだろうか。

本研究では、森由里子氏の歌詞における表現特性の傾向を分析し、各表現がどのような効果を持つのかを考察することで、森由里子氏の歌詞の魅力を探りたい。また、明らかになった研究結果を今後の自身の言語表現活動に活かしていくことを目的とする。

---

[1]　「言葉の達人　第 55 回」歌詞検索サービス歌ネット(最終閲覧日：2019 年 12 月 9 日)
https://www.uta-net.com/user/sakushika/01_100/55.html

第二章　研究にあたって
第一節　研究対象

森由里子氏が作詞を手掛けた楽曲から 106 曲選出し、その歌詞を研究対象とした。
選曲基準は、以下の通りである。

① 音楽ポータルサイト「うたまっぷ.com」作詞家別アクセスランキング[2]を用い、上位にランクインしているものを対象とする。
（ただし、最新のランキングは 2015 年のものなので、2016 年以降の楽曲が対象から外れてしまうという問題点がある。）

② 森由里子氏の公式サイトプロフィール[3]から代表作を調べ、オリコンランキングにランクインしたものも対象とする。
（これによって 2016 年以降の楽曲も研究対象に取り入れる。）

③ 選出した楽曲を、便宜上提供先によって（１）アーティスト（２）アニメ主題歌（３）ゲーム主題歌（４）キャラクターソングの 4 種類に分ける。提供先ごとに研究対象の特徴を比較するため、それぞれ少なくとも 10 曲以上選出する。

提供先による分類の定義は以下の通りである。
（１）アーティスト…タイアップ無しでアーティストに提供した楽曲。
（２）アニメ主題歌…アニメとタイアップした楽曲。
（３）ゲーム主題歌…ゲームとタイアップした楽曲。
（４）キャラクターソング…作品内のキャラクターが歌っている設定の楽曲。そのため、そのキャラクターの声優が歌っており、キャラクターの口調や考え方が歌詞に反映される。

次頁に研究対象の一覧を記載する。尚、表の網掛けの部分はキャラクターソングでありながらアニメの主題歌でもあるものである。

---

[2]「作詞家別アクセスランキング」音楽ポータルサイトうたまっぷ.com
（最終閲覧日：2020 年 1 月 8 日）
http://ranking.utamap.com/2015f/08YurikoMori.html

[3] Yuriko Mori OFFICIAL SITE　プロフィール＆BIOGRAPHY
（最終閲覧日：2020 年 1 月 8 日）
http://moriyuriko.net/profile/

提供先		発表年月日	曲名	アーティスト名	タイアップ等
アーティスト	1	1988/5/18	TATOO	中森明菜	シングル「TATTO」
	2	1988/8/3	La Liberte	中森明菜	13th アルバム「Femme Fatale」
	3	1988/8/3	Paradise Lost(Love Is In Fashion)	中森明菜	14th アルバム「Femme Fatale」
	4	1992/8/21	joker	浅香唯	スタジオアルバム『joker』
	5	1992/8/22	こんな日にはあなたにとっても逢いたい	浅香唯	スタジオアルバム『joker』
	6	2000/11/2	存在～永遠の片隅で～	速水奬	4th アルバム「Garnitures」
	7	2006/10/25	SOAR～まだ見ぬ空へ～	未唯(Mie)	シングル「SOAR～まだ見ぬ空へ～」
	8	2007/2/7	Dancin'&Dreamin'	HINOI チーム	シングル「Dancin'&Dreamin'」、スカイパーフェク TV!「AT-X」CM ソング
	9	2010/9/22	Days	新垣由衣	3rd アルバム「虹」
	10	2010/10/6	たったひとつの遠い道	吉岡亜依加	『薄桜鬼 碧血録』OP の「舞風」カップリング曲
	11	2010/12/8	夢に向かって	さくら学院	1st シングル「夢に向かって/Hello!」
	12	2012/2/22	You make me blue	雪乃	1st ミニアルバム「You make me blue」、『ひるおび！』ED
	13	2012/2/22	Cry and Cry	雪乃	1st ミニアルバム「You make me blue」、『フジテレビからの！』OP
	14	2012/2/22	Tell me why	雪乃	1st ミニアルバム「You make me blue」
	15	2012/11/28	天空の炎～miragen～	今井麻美	アルバム『precious sounds』
	16	2013/3/27	Boy for me ～うわごとみたいに好きと言って～	雪乃	フルアルバム「VOCALIZE」
アーテ	17	2013/4/10	Neo STARGATE	ももいろクローバー Z	アルバム「5thDIMENSION」

ィスト	18	2013/11/27	旅人	今井麻美	アルバム『この雲の果て』
	19	2014/3/12	I・J・I	さくら学院	アルバム「さくら学院２０１３年度～絆～」
	20	2016/2/17	桃源郷	ももいろクローバーZ	4th アルバム「白金の夜明け」
	21	2017/7/25	Life without you	影山ヒロノブ	オリジナルアルバム「A.O.R」
	22	2017/10/21	Eternal Gift	未唯(Mie)	アルバム「me ing」
アニメ主題歌	23	2005	zero	幾田愛子	『ガラスの仮面』
	24	1989/12/5	そのままの君でいて	仁藤優子	『機動警察パトレイバー』
	25	1990	100 カラットの未来	兵頭まこ	『機動警察パトレイバー』 OVA OP
	26	2009/5/20	マジ?マジ!マジカル☆ジュエル	浅香唯	ジュエルペット OP
アニメ主題歌	27	2010/4/3	Happy☆てぃんくる	増山加弥乃 with ルビー（齋藤彩夏）& ラブラ（沢城みゆき）	ジュエルペットてぃんくる OP
	28	2013/6/26	未来聖闘士Ω～セイントエボリューション～	流田 project	『聖闘士星矢Ω』
	29	2009/4/5	ヒカリの種	井上あずみ	『世界名作劇場　こんにちはアン』
	30	2007/7/25	I SAY YES	ICHIKO	『ゼロの使い魔～双月の騎士～』
	31	2008/7/23	YOU'RE THE ONE	ICHIKO	『ゼロの使い魔～三美姫の輪舞～』
	32	2012/2/1	I'LL BE THERE FOR YOU	ICHIKO	『ゼロの使い魔 F』

アニメ主題歌	33	2003/12/3	FLY HIGH	松永俊彦（元Jack&Betty）	『テニスの王子様』 OP
	34	1986/3/1	魔訶不思議アドベンチャー!	高橋洋樹	『ドラゴンボール』
	35	1986/3/1	青き旅人たち	高橋洋樹	『ドラゴンボール』挿入歌
	36	2009/6/24	Yeah! Break! Care! Break!（ヤブレカブレ）	谷本貴義	『ドラゴンボール改』 ED
	37	2013/2/27	We're the stars	愛美	『FAIRY TAIL』 ED
	38	2009/6/24	ただいま	佐藤弘道	『毎日かあさん』 ED
	39	1993/9/4	とっておきのキモチ	KUKO	『ムカムカパラダイス』 OP
	40	1993/9/4	キテーラ・ミテーラ!	KUKO	『ムカムカパラダイス』 ED
	41	2003/10/16	Come	安室奈美恵	『犬夜叉』ED
	42	1997/10/22	ナゾが僕らを呼んでいる	伊織	『名探偵コナン』イメージソング
	43	1997/10/22	あなたを感じてる	伊織	『名探偵コナン』イメージソング
	44	2007/6/20	小さな僕らの大きなハート	ICHIKO	『古代王者恐竜キング D キッズ・アドベンチャー』OP
	45	2017/5/3	Shocking Blue	伊藤美来	『武装少女マキャヴェリズム』
	46	2004/8/25	シノブ参上!	くまのきよみ	『ニニンがシノブ伝』OP
	47	2007/5/23	恐竜マッスル	佐藤弘道	『古代王者恐竜キング D キッズ・アドベンチャー』ED

アニメ主題歌	48	2007/11/21	恐竜ダダンバ	佐藤弘道	『古代王者恐竜キング D キッズ・アドベンチャー』第 2 ED
	49	2008/4/23	宇宙の子どもたち	佐藤弘道	『古代王者恐竜キング D キッズ・アドベンチャー翼竜伝説』OP
	50	2000/5/17	ONE～この世が果てても離れない～	DAY-BREAK	『妖しのセレス』ED
	51	2006/11/22	Crescent Love Love～月のなみだ～	生天目仁美	『夜明け前より瑠璃色な～Crescent Love～』ED
	52	2005/4/13	Faraway	PARADISE GO!! GO!!	『メジャー』ED
	53	2005/8/3	Real Love	PARADISE GO!! GO!!	『ゾイドジェネシス』ED
	54	2009/4/5	笑顔のループ	堀江美都子	『ジュエルペット』ED
	55	2018/1/31	コレカラ	Machico	『りゅうおうのおしごと！』OP
	56	2010/10/6	舞風	吉岡亜衣加	『薄桜鬼 碧血録』OP
	57	2013/8/21	紅ノ絲	吉岡亜衣加	『劇場版 薄桜鬼 第一章 京都乱舞』主題歌
	58	2011/8/10	夢ノ浮舟	吉岡亜衣加	OVA『薄桜鬼 雪華録』OP
	59	2010/9/22	天ノ華	吉岡亜衣加	『薄桜鬼』ドラマ CD テーマソング
	60	1994/11/21	ハッピーエンドは終わらない	YUKARIE	『マーマレード・ボーイ』挿入歌

ゲーム主題歌	61	2014/3/19	Fighting☆Stars	アキシブ project(影山ヒロノブ・串田アキラ・きただにひろし)	『ジェイスターズ ビクトリーバーサス』
	62	2012/10/3	Solid Gold	Midori	『Confidential Money ～300 日で 3001 万ドル稼ぐ方法～』
	63	2013/11/27	無限旋律	今井麻美	『英雄*戦姫』
	64	2014/3/26	化身	今井麻美	『コープスパーティー BLOOD DRIVE』
	65	2011/8/3	花の咲く場所	今井麻美	『コープスパーティー Book of Shadows』
	66	2008/12/25	光のさす未来へ!	影山ヒロノブ	「ドラゴンボール Z インフィニットワールド」主題歌
ゲーム主題歌	67	2005/2/23	俺はとことん止まらない	影山ヒロノブ	『ドラゴンボール Z3』OP
	68	2005/2/23	くすぶる heart に火をつけろ!!	影山ヒロノブ	『ドラゴンボール Z2』OP
	69	2010/12/22	Battle of Omega	影山ヒロノブ	『ドラゴンボール　レイジングブラスト 2』OP
	70	2013/12/18	光のアリア	葦原ユノ starring yu-yu	『GOD EATER2』主題歌
	71	2012/9/12	遠音	吉岡亜衣加	『源狼 ～GENROH～』OP
	72	2012/9/12	天上ノ花	吉岡亜衣加	『源狼 ～GENROH～』ED
	73	2014/9/3	蒼き隼が如く	吉岡亜衣加	「裏語 薄桜鬼～暁の調べ～」OP

	74	2015/10/7	瑠璃ノ空へ	吉岡亜衣加	『薄桜鬼 真改　風ノ章』OP
	75	2016/6/22	嵐の中で咲く華	吉岡亜依加	「薄桜鬼真改華ノ章」OP
	76	2016/2/24	AQUAMARINE	今井麻美	「超女神信仰ノワール激神ブラックハート」ED・シングル「漆黒のサステイン」CP 曲
キャラクターソング	77	2010/4/3	空ニラクガキ	あかり（高森奈津美）、ミリア（竹達彩奈）、沙羅（片岡あづさ）	ジュエルペットてぃんくる ED
	78	1989/4/9	セント・ジュエルを探せ！	ワッPズ（藤田淑子、久川綾、塩沢兼人、千葉繁）	『新ビックリマン』
	79	2006/8/9	ホントノキモチ	ルイズ（釘宮理恵）	『ゼロの使い魔』
	80	2007/8/8	スキ? キライ!? スキ!!!	ルイズ（釘宮理恵）	『ゼロの使い魔～双月の騎士～』
	81	2008/8/6	ゴメンネ♥	ルイズ（釘宮理恵）	『ゼロの使い魔～三美姫の輪舞～』
	82	2012/2/1	キスシテ↑アゲナイ↓	ルイズ（釘宮理恵）	『ゼロの使い魔 F』
	83	2007/11/28	ハピハピ!	チョコ（寺本來可）&ミミ（増山加弥乃）	『チョコミミ』
	84	2006/3/22	太陽のジェラシー	天海春香(中村繪里子)、如月千早(今井麻美)、水瀬伊織(釘宮理恵)	『THE IDOLM@STER』

キャラクターソング	85	2007/1/10	蒼い鳥	如月千早（今井麻美）	『THE IDOLM@STER』
	86	2010/12/8	眠り姫	如月千早（今井麻美）	『THE IDOLM@STER』
	87	2011/12/28	約束	如月千早（今井麻美）	『THE IDOLM@STER』
	88	2014/8/13	虹色ミラクル	765PRO ALLSTARS	『THE IDOLM@STER MOVIE 輝きの向こう側へ!』
	89	2015/5/13	GOIN’！！！	CINDERELLA PROJECT	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	90	2017/2/8	EVERMORE	城ヶ崎美嘉(CV: 佳村はるか)，神崎蘭子(CV: 内田真礼)，前川みく(CV: 高森奈津美)，二宮飛鳥(CV: 青木志貴)，一ノ瀬志希(CV: 藍原ことみ)	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	91	2015/2/18	Star!!	CINDERELLA PROJECT	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	92	2015/11/25	M@GIC☆	CINDERELLA PROJECT	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	93	2016/3/30	STORY	島村卯月(大橋彩香) 渋谷凛(福原綾香) 本田未央(原紗友里) 神谷奈緒(松井恵理子) 北条加蓮(渕	『アイドルマスター シンデレラガールズ』

キャラクターソング				上舞)	
	94	2017/8/9	銀のイルカと熱い風	大槻唯(山下七海),緒方智絵里(大空直美),新田美波(洲崎綾)	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	95	2017/10/18	秋風に手を振って	相葉夕美(木村珠莉)・多田李衣菜(青木瑠璃子)・中野有香(下地紫野)	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	96	2017/12/13	ツインテールの風	小日向美穂(津田美波)・城ヶ崎美嘉(佳村はるか)・速水奏(飯田友子)	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	97	2018/4/11	桜の風	アナスタシア(上坂すみれ)、五十嵐響子(種崎敦美)、依田芳乃(高田憂希)	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	98	2016/5/18	Tulip	速水奏(飯田友子)、塩見周子(ルゥティン)、城ヶ崎美嘉(佳村はるか)、宮本フレデリカ(高野麻美)、一ノ瀬志希(藍原ことみ)	『アイドルマスター シンデレラガールズ』
	99	2013/7/31	Snow White	如月千早（今井麻美）	『アイドルマスター ミリオンライブ!』

	100	2017/2/15	永遠の花	ジェミニ（周防桃子（CV:渡部恵子），豊川風花(CV:末柄里恵)，馬場このみ（CV:高橋未奈美）	『アイドルマスター ミリオンライブ!』
	101	2017/8/23	地球儀にない国	七尾百合子(伊藤美来)	『アイドルマスター ミリオンライブ!』
	102	2012/3/28	仰ぎて天に愧じず	真田幸村(草尾毅)・石田光成(竹本英史)・直江兼続(高塚正也)	『戦国無双』
	103	1997/3/26	勇気をください	田村ゆかり	『マクロス・ジェネレーション』
	104	1997/3/26	未来の DIARY	田村ゆかり	『マクロス・ジェネレーション』
	105	2004/9/22	君は独りじゃない	速水奨　塩沢兼人　堀内賢雄　飛田展男　林延年　岩田光央　結城比呂　子安武人　関俊彦	「アンジェリーク」イメージソング
	106	2002/8/21	君のためにここにいる	神奈延年	「アンジェリーク」イメージソング

第二節　研究方法

本研究では、歌詞の表現特性を明らかにするにあたって、歌詞の特徴のみならず、楽曲の特徴にも着目しながら研究を進めていきたい。日本歌謡について研究を行った、国文学者の今井通郎氏(1967)は『日本歌謡の音楽と歌詞の研究』において次のように述べている。

> 日本音楽を研究するには、音楽的見地からばかりでは真の研究はできないし、文学的見地からばかりでも研究はできないのである。要するに、音楽、文学両方面から研究することが、日本音楽研究の必要条件である。
>
> (今井通郎　『日本歌謡の音楽と歌詞の研究』　学術文献普及会　1967)[4]

このような今井氏の研究姿勢に則り、音楽と歌詞の両面から研究を進めることを意識して研究方法を定めた。

本研究では、三つの研究方法を実践する。一つ目は、楽曲や歌詞の特徴について一覧にまとめて全体の傾向をみる分析。二つ目は歌詞の頻出語彙や語同士の関わりをみる分析。三つ目は歌詞一つ一つのの叙述内容・叙述方法に着目する、構成についての分析である。以下の第一項から第三項において、これらの分析方法について詳細を記す。

第一項　傾向の分析

一つ目の研究方法では、楽曲や歌詞の特徴について統計を取り、全体の傾向をみる。

統計を取る際の観点は、大きく分けて①曲による作詞の制限と、②歌詞の特徴の二つに分けられる。以下に観点と、その観点を設けた目的を述べる。

① 曲による作詞の制限

この観点では、歌詞の特徴ではなく、楽曲の特徴に着目する。今井氏が述べていたように、歌詞の文学的分析だけではなく、音楽的要素からも分析していくことが重要だからである。また、森由里子氏が「メロディーとの一体感を最優先」していると述べている[5]ことからも、楽曲の特徴と歌詞の表現特性とを関連付けることの必要性が伺えるだろう。楽曲と歌詞との調和を図ろうとすれば、楽曲の特徴が作詞の際にある種の制限となることが予想される。様々な条件に対する「適応力」が特徴の森由里子氏の表現特性を明らかにするにあたって、楽曲の特徴と歌詞の表現特性とを結びつけて傾向を見ることは必須であると考えた。

楽曲の特徴についての観点は、以下の三点である。

---

[4] 今井通郎　『日本歌謡の音楽と歌詞の研究』p.3　学術文献普及会　1967

[5] 「言葉の達人　第 55 回」歌詞検索サービス歌ネット(最終閲覧日：2019 年 12 月 9 日)
https://www.uta-net.com/user/sakushika/01_100/55.html

（1）曲の形態・目的

歌唱のみ、歌唱+ダンスなど。

アーティストがダンスをする前提で作られた楽曲では、歌詞の文字量が少なくなるのではないかと考えた。

（2）曲の拍子

３拍子、４拍子など。

楽曲の中で何度も繰り返される単語は、拍子に当てはまりやすい文字数になるのではないかと考えた。

（3）曲の構成

A メロ→B メロ→サビ→間奏→サビなど。

例えば、今井麻美が歌う『THE IDOLM@STER』シリーズのキャラクターソング、「約束」では、A メロ→B メロ→サビ→間奏→A メロ→B メロ→サビ→C メロ→間奏→サビ'(サビがマイナーチェンジしたもの)→サビ'という構成なので、省略して「AB サ間 AB サ C 間サ' サ'」と表記することとする。

曲の構成と歌詞の構成に関連性があるのではないかと考えた。

② 歌詞の特徴

この観点では、歌詞の特徴に着目する。森由里子氏の歌詞の特徴の分布をみることはもちろんのこと、楽曲の特徴との関係性の調査や、後述する語彙分析、構成分析に活かしたい。

歌詞の特徴に関する観点は以下の五点である。

（1）ラスサビの歌詞変化

曲の 2 番が終わって以降にサビがあり、そこでそれまでのサビとは異なる歌詞になっている場合、または、サビの歌詞が全体で 3 種類以上存在する場合〇とする。逆に、2 番が終わって以降のサビにも 1 番や 2 番と同じ歌詞を用いており、サビの歌詞が 2 種類以下のものは×とする。

例えば、吉岡亜衣加に楽曲提供された「たったひとつの遠い道」では、以下のように歌詞が変化する。

〈1 番サビ〉

永遠よりも遠くまで
あなたの隣にいたい
どんな嵐に出遭っても
乗り越えてゆけるよ　二人なら

〈2 番サビ〉

永遠のこの片隅で
あなたをずっと愛したい
希望をそっと携えて
前だけ見つめて　歩きたい

〈ラスサビ(2 番が終わって以降のサビ)〉

永遠より遠くまで
あなたの隣にいたい
夜明けがそっと生まれたよ
心の奥にいま　輝く

この場合、ラスサビの前半は 1 番のサビと同じだが後半は新たな歌詞になっており、全体で 3 種類のサビの歌詞が存在すると言える。そのため、〇と記入する。

ラスサビは一般的に楽曲が盛り上がる傾向にあるため、歌詞も何らかの展開があるのではないかと考えた。

(2)歌詞の構成の特徴

後述する構成分析によって分かったことを端的にまとめる。

曲の構成との関連性が見られると考えた。

(3)テーマ

歌詞のテーマ。「恋愛」「愛情」「願い、祈り」「戦い、勝負」「応援」「希望に満ちた未来」「正義」「別れ」「夢」「幸福」「前進」「友情」「自由」「SF、ファンタジー」「冒険」「その他」の 16 種に分類している。

テーマによって使用語彙などが異なるのではないかと考えた。

(4)テーマに対する視点人物の評価

その曲のテーマについて、視点人物がどのような見方をしているか。ポジティブ、ややポジティブ、中立、ややネガティブ、ネガティブの 5 段階で判断する。

同じテーマであっても視点人物の評価によって表現も異なるのではないかと考えた。

(5)人称

一人称、二人称の使用語彙。

アーティストのキャラクター性や、タイアップ先の対象年齢などによって使用語彙がことなるのではないかと考えた。

第二項　頻出語彙や語同士の関連の分析

二つ目の研究方法は、頻出語彙や語同士の関連についての分析である。その手段として、KHcoder[6]というソフトウェアを用いた。

(1)研究対象全体、(2)曲の提供先ごと、(3)テーマごと、(4)テーマに対する視点人物の評価ご

[6]KHcoder (最終閲覧日：2020 年 1 月 9 日)
http://khcoder.net/

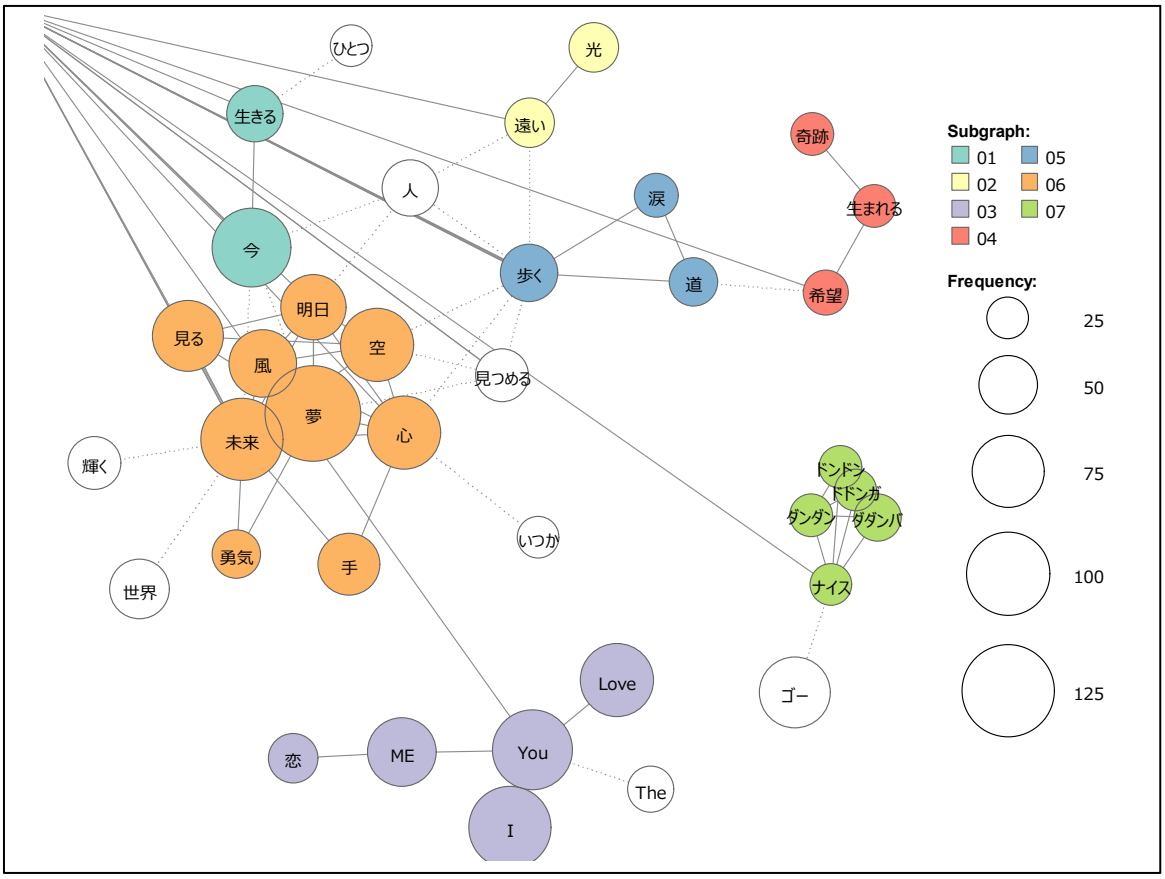
とに分析することによって、それぞれの条件における頻出語彙や語同士の関連の傾向を明らかにする。

下の図・表は、研究対象全体で KHcoder を用いた際の分析結果である。

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
夢	134	前	29	get,	18
I	98	時代	28	What	18
未来	98	優しい	28	Your	18
You	94	涙	28	オー	18
今	91	いつ	27	レディ	18
心	79	ダンダン	27	夏	18
Love	78	ドンドン	27	気持ち	18
空	77	奇跡	27	共に	18
見る	74	見える	27	今日	18
ゴー	73	抱く	27	待つ	18
ME	69	生まれる	26	探す	18
行く	69	先	26	彼方	18
chu	66	瞳	26	来る	18
風	66	いつか	25	Can	17
明日	61	ひとつ	25	Never	17
愛	58	ドドンガ	25	照らす	17
手	56	ナイス	25	声	17
世界	52	永遠	25	走る	17
歩く	48	止まる	25	仲間	17
光る	47	想い	25	抱きしめる	17
人	47	目指す	25	and	16
生きる	47	花	24	doing?	16
強い	44	星	23	it	16
呼ぶ	43	A	22	t	16
信じる	42	さあ	22	Tell	16
KISS	41	羽ばたく	22	ねえ	16
輝く	41	進む	22	ドッシンシン	16
Go	40	FLY	21	マジ	16
見つめる	40	Happy	21	リアル	16
いま	39	願い	21	運命	16
胸	38	知る	21	越える	16
自分	38	地球	21	求める	16
遠い	36	白い	21	決める	16
光	36	欲しい	21	言える	16
My	35	are	20	寂しい	16
咲く	35	Faraway	20	守る	16

恋	35	II	20	太陽	16
道	34	to	20	悲しみ	16
熱い	34	闇	20	本当	16
勇気	34	言う	20	魔法	16
飛ぶ	33	好き	20	夜明け	16
So	32	変える	20	Come	15
ダダンバ	32	傍	20	Dancin	15
目	32	夜	20	Don	15
GOIN	31	ハート	19	For	15
The	31	時間	19	Fun!	15
向こう	31	笑顔	19	Night	15
変わる	30	場所	19	Stop	15
希望	29	Ah	18	WITH	15
泣く	29	Baby	18	会う	15

このような表によって、研究対象における頻出語彙が明らかになる。この表を見ると、「夢」という語が群を抜いて頻出していることが分かる。



この図は、語同士の関連を表している。一つの楽曲の中でよく一緒に出現する語は線で繋がれる。この図を見ると、「夢」に関連して「空」「明日」「心」「風」「未来」などがよく用いられていることが分かる。

このようにして、頻出語彙や語同士の関係性を分析する。

第三項　歌詞の構成分析

三つ目の研究方法は、歌詞の構成分析である。この分析では、四つの観点から歌詞一つ一つの特徴を明らかにしていく。四つの観点とは、①視点②叙述内容③叙述方法④語り掛ける対象である。

①視点

まず、視点についてである。この観点では、視点人物が歌詞世界の中に居るか、歌詞世界の外に居るかに着目する。

例として、雪乃に楽曲提供された「Cry and Cry」の冒頭の歌詞を引用する。

行き場なんてどこにもない　ひとりきり
隣を歩くあなたはもういない
目覚めるたび　悲しくなる毎日
ただ眠りたい　記憶が消える日まで
想い出が心で暴れ出して
喧嘩さえ懐かしい
何を見ても思い出してしまうから

このように、失恋によって憂う歌詞世界内の人物の視点で、視点人物の状況や心理を描写する歌詞であるといえる。このような、歌詞世界内の人物の視点で叙述されるものを、以後「内視点」と呼ぶこととする。

次に、アニメ『ドラゴンボール』主題歌として高橋洋樹に提供された「摩訶不思議アドベンチャー！」の２番の歌詞を引用する。

体いっぱい　勇気がＶＩＳＳＩＲＩ
瞳いっぱい　笑顔ＮＩＣＣＯＲＩ
悟空はＭＵＪＡＫＩな　挑戦者
だけどパワーは　ハンパじゃないぜ
ジャン拳パンチに　かめはめ波
どんな敵でも　かないはしない

この楽曲には「悟空」という歌詞が使われている。「悟空」とは、『ドラゴンボール』という作品内のキャラクターである。そのキャラクターの人物像について、歌詞世界の外から説明している歌詞なのである。このような、歌詞世界外の人物の視点で叙述されるものを、以後「外視点」と呼ぶこととする。

このようにして、視点人物が歌詞世界内の人物か、外の人物か判断する。どちらにも当てはまらな

いものは「不明」、どちらともとれるものは「不定」とした。

②叙述内容

次に、叙述内容についてである。この分析にあたって、野浪正隆氏の論を参考にする。
野浪氏は、物語文の構成要素について以下のように述べている。

> 小説・物語の三要素として「背景・人物・事件」が、知られている。「どんな時・所を設定しようか、どんな人物を設定しようか、どんな事件を起こそうか」と表現主体は、発想し、ストーリーを作っていくのだろう。また、構成を分析する際にも「状況設定部・人物設定部・事件の伏線・事件の山場・事件の終結部」などの用語によって、三要素の枠組みを用いることがある。たしかに、出来事の筋・事件の筋は、はっきりするのだが、それ以上のことは、はっきりしないまま取り残されてしまう。例えば、主題を三要素による構成分析から導出することができるかというと、それは、不可能なのである。
> 小説・物語文において主題と密接に関る要素は、主人公の心理である。心理に作用し、心理が作用する要素は、主人公の行動と、主人公の心理を「内界」とした場合の「外界」である。（「外界」では、言葉がこなれないので「状況」といいかえよう）
> この、「状況・心理・行動」という枠組みで、先の三要素をとらえなおしてみる。
>
> 背景＝状況（ただし、主人公・視点人物以外の人物の心理・行動を含む）
> 人物＝心理・行動（ただし、主人公あるいは視点人物の）
> 事件＝状況×（心理・行動）
>
> 新三要素の「状況」は、「背景」と「主人公・視点人物以外の人物の心理・行動」を含む。さらに風景や事物など、主人公・視点人物以外のものやことをすべて含む。「人物」は、主人公・視点人物の心理・行動だけを含む。主人公・視点人物以外の人物は、「状況」に含まれる。つまり、新三要素では、主人公・視点人物の「心理」を取り立てることになる。「事件」は、「状況」と「心理」・「行動」との関係としてとらえることができる。
> （野浪正隆　「物語文の構成分析試案」野浪正隆研究室）[7]

このように、野浪氏は「状況」「行動」「心理」の三要素で物語の構成を捉えることの有効性を述べている。本研究ではこの論を参考に、歌詞の一文一文の叙述内容を「状況」「行動」「心理」で分析する。それらの三要素が歌詞の中でどのように変化していくか、また、要素同士がどのように影響し合っているかなどに着目することで、森由里子氏の表現の傾向を明らかにしたい。
どのような表現がそれぞれ「状況」「行動」「心理」に当てはまるのか、「③叙述方法」にて例を示す。

---

[7] 「物語文の構成分析試案」野浪正隆研究室　（最終閲覧日：2020 年 1 月 10 日）
http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~kokugo/nonami/ronbun/monogatari.html

③叙述方法

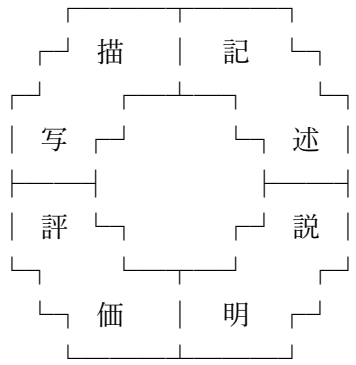
続いて、叙述方法についてである。野浪氏は叙述方法の定義について以下のように述べている。

叙述は大きく、「描写」・「記述」・「説明」・「評価」、の四層に分けることが出来る。（「説明」の中に「解説・解釈」を含む。「評価」の中に「評価・心情表出」を含む）

この叙述の四層を、表現対象（外界・内界）と表現スタイル（直接・間接）との２軸で切り分けると次のように図示できる。

```
            （表現対象）
          外界表現（事物論理）
              │
      描写層 │ 記述層
直接──────┼──────間接（表現）
      評価層 │ 説明層
              │
          内界表現（思考論理・感情論理）
```

これらの四層は縦一列に並ぶような性質のものではなく、円環をなしていると考えた方が良いように思える。つまり描写層は記述層と連続し、記述層は説明層と、説明層は評価層と、更に評価層は描写層と、それぞれ連続しているということである。



人は、文章表現をするとき、二つのチャンネルと二つのスタイルを使用する。二つのチャンネルとは外界用チャンネル（自分以外の外部世界を描こうとする時に用いるチャンネル）と、内界用チャンネル（自分の内部世界を描こうとする時に用いるチャンネル）である。

二つのスタイルとは間接的表現スタイルと直接的表現スタイルである。間接・直接という表現スタイルの差は、視点の存在と大きく関わる。直接的表現スタイルは、現実場面の視点に表現場面の視点をできるだけ近づけて、叙述する。間接的表現スタイル、は表現場面における視点を固定して、表現場面の視点本位に、叙述する。

また、現実場面視点は、現実場面が持つところの「時」の支配を受けるとともに、「時」を所有する（あるいは「時」を設定する）。そして、現実場面視点は、瞬時を、基本的な

「時」として所有する。

（野浪正隆　「描写論のために」野浪正隆研究室）[8]

このように野浪氏は、「二つのチャンネルと二つのスタイル」によって、「描写」「記述」「説明」「評価」を定義づけている。野浪氏の言を借りて、本研究に適するように言い換えると、以下の図のようになる。

≪表現対象≫
外界表現（事物論理）

描写層	記述層
・表現主体の外部を ・現実世界の見方、価値観で描く	・表現主体の外部を ・視点人物の見方、価値観、歌詞内の世界観で　描く

直接――――――――――――――――――――――――――――――――――――間接（表現）評価層

説明層	
・表現主体の内部を ・現実世界の見方、価値観で描く	・表現主体の内部を ・視点人物の見方、価値観、歌詞内の世界観で　描く

内界表現（思考論理・感情論理）

本研究において、上図の「表現主体」とは、森由里子氏を指す。
このような叙述方法の定義を参考にし、研究対象の表現を分析していく。

野浪氏は、「描写論のために」において次のようにも述べている。

外界の事象に対する人間の基本的な認識とその表現の型は記述である。
そして、基本的な時間認識の幅は継時を中心にしているのではないか。
ということが考えられる。
現実場面において、人間は目を凝らし耳をすましてはいないのではないか。あるいは、認識の受け皿には、たとえ目を凝らし耳をすましたとしても、瞬時瞬時の外界の姿が折り重なって一つの継時的な姿にまとまってしまっているのではないか。まるでパイのように。
それゆえ、基本からかけ離れた瞬時の描写に出会った場合に、「外界事象を叙述した文」以上の意味を感じるのではないか。その意味とは、視点人物が対象としてその事象を選び取った意味（事情）＝（視点人物の評価）であろう。そして、視点人物が叙述者と多く重なるとき、それは叙述者の評価に多く重なる。

[8] 「描写論のために」野浪正隆研究室　（最終閲覧日：2020 年 1 月 10 日）
http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~kokugo/nonami/ronbun/byousharon.html

このように、事象に対する人間の基本的な認識の仕方は、継時的な「記述」であるがゆえに、物語に描かれた瞬時的な「描写」が受け手の心を動かすのだと述べている。

歌詞は、当然その曲を聴く者の心に響くことを目標として作られているだろう。そのせいか、描写が多く使われている印象がある。しかし、それ以外の叙述方法である記述・説明・評価も、数は少ないが、散見される。心を動かすことを目標とされるであろう歌詞において、あえてそれ以外の記述・説明・評価が用いられる意図は何なのだろうか。どのような場面で、どのような役割で用いられ、多くを占める「描写」とどのように関わりあっているのだろうか。以上のような視点で、研究対象の叙述方法に着目したい。

ここで、先に述べた「②叙述内容」と合わせて、分析の仕方の一例を記載する。

下の図は、『夜明け前より瑠璃色な～Crescent Love～』タイアップ曲である、生天目仁美の「Crescent Love Love～月のなみだ～」である。

	歌詞	叙述内容	叙述方法
1	プラチナの三日月	状況	描写
2	今 ふんわりたたずんだ空	状況	描写
3	見上げて想う	行動	描写
4	あの流れ星きっと月の涙ね	心理	描写
5	そしてあなたを想った	心理	描写

次に、ももいろクローバーＺの「Neo STARGATE」である。

	歌詞	叙述内容	叙述方法
1	ずっと繰り返された	心理	記述
2	争いとか苦しみとか全て	心理	記述
3	人が冒した罪だ	心理	記述
4	災いさえ地球(ほし)の教え　だけど	心理	記述

次に、『劇場版 薄桜鬼 第一章 京都乱舞』主題歌、吉岡亜衣加の「紅ノ絲」である。

	歌詞	叙述内容	叙述方法
1	命の絲　紅き縁	状況	描写
2	此の身が果てるとも	状況	説明
3	切れぬ絲を　絆と呼ぶ	状況	説明
4	そう　常世に	状況	説明

最後に、『武装少女マキャヴェリズム』タイアップ曲、伊藤美来の「Shocking Blue」である。

	歌詞	叙述内容	叙述方法
1	誰も　誰も　誰も　君を止められない	状況	評価
2	引き留めても振り切ったら	状況	評価
3	もう二度と誰も何も言えないさ	状況	評価
4	自由は心の強さが勝ち獲るものだから	心理	記述
5	過去の自分の怖れを倒して行け　明日へ	心理	描写

このように、叙述内容、叙述方法について傾向を分析していく。

④語り掛ける対象

最後に、語り掛ける対象についてである。森由里子氏の歌詞に限らず、一般的な歌詞は視点人物の思いを独白するものが多い印象を受ける。しかし研究対象を読んでいると、独白するだけでなく、誰かに語り掛けたり、叫ぶような歌詞が散見された。このような表現の効果について分析するために本観点を設けた。

この観点において、研究対象を以下のように分類できた。

・独白のみ(対象特になし)
・独白+視点人物自身への宣言、言い聞かせ
・独白+歌詞世界内の人・物への語り掛け
・独白+視聴者など歌詞世界の外への語り掛け
・独白+不明な対象(歌詞世界内人物か視聴者か判然としない)への語り掛け

第三節　予想される結論

第一章 研究動機・目的で、森由里子氏の書く歌詞は「適応力」が特徴的であると述べた。つまり、様々な条件に合わせて変幻自在に表現を使い分ける点である。一方で、変幻自在な表現の中に潜む、研究対象全体に共通する表現特性も探っていきたい。条件によって使い分けられている部分と、共通する部分の両方に注目し、傾向を探ることで、それらの表現を用いた意図や価値を明らかにすることが本研究の目的である。

この節では、森由里子氏の特徴である、様々な条件への「適応力」から予想される結論と、彼女の表現特性として研究対象全体に共通すると予想される結論の二つに分けて述べたい。

【条件によって異なると予想されるもの】

まず、楽曲の提供先によって歌詞の視点を変化させていることが予想される。例えば、アーティストに歌詞を提供する場合は、アーティストのキャラクター性に合わせた歌詞世界を描き、まるでそのアーティストが自分自身のことを歌っているかのようにするのではないだろうか。そのためには、内視点、すなわち歌詞世界の中の人物の視点で描くのではないかと予想される。もしも歌詞世界の外に視点人物がいる場合、アーティストは歌詞の世界観や歌詞の中の登場人物について歌うことになり、自身のキャラクター性を活かしにくい可能性があるからである。一方で、小学校低学年向けの作品とタイアップしている楽曲の歌詞は、歌詞世界の外に視点人物がいる、外視点の歌詞が多いと予想する。この予想は、小学校教材として取り扱われる児童文学の傾向に基づく。心理描写を理解することが難しい小学校低学年では、三人称視点で行動描写中心の教材が扱われる。しかし、学年が上がるにつれて、心理描写も含んだ一人称視点の教材が増える。この傾向と同じように、小学校低学年向けの作品ならば、外視点から歌詞の世界観や登場人物について描いた歌詞が多いのではないだろうか。

また、楽曲が販売された年代によって使用語彙やテーマが異なることが予想される。時代が変わるとともに、社会通念も変わっていき、視聴者から求められる楽曲のテーマも変わっていくだろう。その変化に対応しているとすれば、歌詞に使用される語彙や歌詞全体のテーマの傾向も変化するのではないだろうか。

【研究対象全体で共通する部分】

先述したように、森由里子氏は楽曲と歌詞との結びつきを重要視している。そのため、全曲を通して、楽曲の構成と歌詞の構成との関連性がみられるのではないだろうか。例えば、１番のＡメロと２番のＡメロの歌詞に呼応表現や反復表現を用いることで、繰り返されるメロディーをより強く印象づけたり、楽曲が転調する際には歌詞のストーリーも展開したりすることが予想される。

また、楽曲と歌詞との調和という点で、ラスサビの歌詞変化にも着目したい。一般的な楽曲の構成では、２番が終わって以降、間奏を挟んで再びサビが繰り返されることが多い。そしてその最後のサビが、楽曲最大の盛り上がりとされることも多い。それを踏まえると、ラスサビで変化する歌詞には、楽曲の盛り上がり部分の歌詞としてふさわしい印象的な言葉や、歌詞のテーマに大きく関わるような言葉が用いられていることが予想される。ラスサビの歌詞が変化する楽曲は、ほかのサビの歌詞と何が異なるのか、その歌詞に変化させた意図は何なのかについて着目して、分析を進めたい。

第三章　結果、考察

第一節　傾向の分析

この節では、「第二章　第一項　傾向の分析」で明らかになった結果について述べる。
まず、「テーマ」についてである。提供先ごとのテーマの傾向は以下のようになった。

	恋愛	愛	願い、祈り	戦い、勝負	応援	希望に満ちた未来	正義	別れ	夢	幸福	前進	友情	自由	SF、ファンタジー	冒険	その他	合計
アーティスト	11	2	0	0	0	1	0	2	2	1	3	0	1	1	0	2	26
アニメ主題歌	12	0	2	2	5	5	2	0	4	2	3	5	1	0	4	5	52
ゲーム主題歌	5	0	3	1	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	0	2	20
キャラクターソング	13	0	0	1	1	1	1	3	8	1	4	3	0	1	0	0	37
全体	41	2	5	4	6	9	5	6	16	4	12	8	2	2	4	9	135

この図において、合計数が 135 と研究対象の楽曲数よりも多くなっているが、複数のテーマを持つ楽曲も存在したため、このような数値になっている。研究対象の中で多かったテーマは、上から「恋愛」「夢」「前進」であり、それらは橙色にしている。
続いて、提供先ごとにテーマの割合を表したものが下の表である。各提供先の多いテーマおよそ上位 3 つまでを赤色にしている。

	恋愛	愛	願い、祈り	戦い、勝負	応援	希望に満ちた未来	正義	別れ	夢	幸福	前進	友情	自由	SF、ファンタジー	冒険	その他	合計
アーティスト	42.3%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%	3.8%	0.0%	7.7%	7.7%	3.8%	11.5%	0.0%	3.8%	3.8%	0.0%	7.7%	100.0%
アニメ主題歌	23.1%	0.0%	3.8%	3.8%	9.6%	9.6%	3.8%	0.0%	7.7%	3.8%	5.8%	9.6%	1.9%	0.0%	7.7%	9.6%	100.0%
ゲーム主題歌	25.0%	0.0%	15.0%	5.0%	0.0%	10.0%	10.0%	5.0%	10.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	10.0%	100.0%
キャラクターソング	35.1%	0.0%	0.0%	2.7%	2.7%	2.7%	2.7%	8.1%	21.6%	2.7%	10.8%	8.1%	0.0%	2.7%	0.0%	0.0%	100.0%
全体	30.4%	1.5%	3.7%	3.0%	4.4%	6.7%	3.7%	4.4%	11.9%	3.0%	8.9%	5.9%	1.5%	1.5%	3.0%	6.7%	100.0%

研究対象全体で見たとき、テーマは「恋愛」、「夢」、「前進」の順に多かった。「恋愛」のテーマが多いのは、森由里子氏に限らず、日本の風潮といえるのではないだろうか。
ここで、アニメ主題歌、ゲーム主題歌に着目してみる。まずアニメ主題歌は、「恋愛」に続いて、「応援」「希望に満ちた未来」「友情」が二番目に多い。アニメ主題歌の「応援」に当てはまる楽曲は、例えば、『機動警察パトレイバー』タイアップ曲、仁藤優子の「そのままの君でいて」や、『聖闘士星矢Ω』タイアップ曲、流田 project の「未来聖闘士Ω～セイントエボリューション～」、『犬夜叉』タイアップ曲、安室奈美恵の「Come」などが挙げられる。これらの歌詞は、どれも歌詞世界内の人物を励まし奮い立てる内容である。そして、タイアップ作品はどれも戦いを孕んだ物語である。戦いを孕んだ作品に「応援」のテーマの楽曲を付すことによって、歌詞内で視点人物が応援している対象は、タイアップ作品内で戦う登場人物達に重なるだろう。このようにしてタイアップ作品と楽曲との一体感を創り出していることが分かる。また、このような一体感は、視聴者が作品内の登場人物を応援する気持ちと、歌詞の視点人物が歌詞内の人物を応援する気持ちが重なることで、視聴者の楽曲への共感を高めることができる。このように、タイアップ作品との一体感や視聴者への共感を意識した歌詞作りになっているといえる。

次に、ゲーム主題歌に着目する。ゲーム主題歌は「恋愛」に続いて、「願い、祈り」が二番目に多い。ゲーム主題歌で「願い、祈り」の楽曲は、『薄桜鬼 真改　風ノ章』タイアップ曲、吉岡亜衣加の「瑠璃ノ空へ」や、『源狼 ～GENROH～』タイアップ曲、吉岡亜衣加の「遠音」、『英雄*戦姫』タイアップ曲、今井麻美の「無限旋律」などがある。「遠音」の歌詞は、歌詞世界内の人物の生還を祈る内容であり、他の二曲は、平和の世が訪れることを願う内容である。以上三曲のタイアップ作品は、どれも戦国をテーマとしたものであり、戦争や生死について焦点を当て、描いている。この三曲も、上で述べたようにタイアップ作品と楽曲との一体感が図られていると言えるだろう。加えて、「遠音」において視点人物が歌詞世界内人物の生還を祈る内容は、『薄桜鬼』シリーズの主人公とその他の登場人物達との関係性に強く結びつく。『薄桜鬼』シリーズにおいて、女性の主人公と、戦場に向かう武士たちの物語が描かれる。歌詞の視点人物は武士たちの無事を祈る主人公に重なり、視聴者は、この楽曲を聞くことで自然と主人公の心中に思いをはせることができる。歌詞の、物語との関連性や、主人公の人物造形の手助けが、楽曲としての魅力に繋がっているのではないのだろうか。

次に、テーマに対する視点人物の評価についてである。

	恋愛	願い、祈り	戦い、勝負	応援	希望に満ちた未来	正義	別れ	夢	幸福	前進	友情	冒険	合計
ポジティブ	10	0	2	2	4	5	0	11	4	6	7	4	55
ややポジティブ	13	1	2	1	5	0	2	3	0	5	1	0	33
中立	9	4	0	2	0	0	3	2	0	1	0	0	21
ややネガティブ	3	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4
ネガティブ	6	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7
合計	41	5	4	6	9	5	6	16	4	12	8	4	120

テーマごとに、視点人物のテーマに対する評価を表にすると上のようになった。各テーマで最も多い評価は橙色にしている。橙色の部分に着目すると、各テーマで最も多い評価は全て中立以上であることが分かる。「ポジティブ」と「ややポジティブ」を合わせると 88 曲、「ネガティブ」と「ややネガティブ」を合わせると 11 曲であり、これを割合に言い換えるとそれぞれ 73.3%と 9.2%である。「希望に満ちた未来」「幸福」など、テーマ自体がポジティブなものも存在するため予想し得た結果ではあるが、あまりに極端に「ポジティブ」側に偏った。

次の図は、割合で表したものである。

	恋愛	願い、祈り	戦い、勝負	応援	希望に満ちた未来	正義	別れ	夢	幸福	前進	友情	冒険
ポジティブ	24.4%	0.0%	50.0%	33.3%	44.4%	100.0%	0.0%	68.8%	100.0%	50.0%	87.5%	100.0%
ややポジティブ	31.7%	20.0%	50.0%	16.7%	55.6%	0.0%	33.3%	18.8%	0.0%	41.7%	12.5%	0.0%
中立	22.0%	80.0%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	50.0%	12.5%	0.0%	8.3%	0.0%	0.0%
ややネガティブ	7.3%	0.0%	0.0%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
ネガティブ	14.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
合計	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

恋愛のテーマについて着目すると、他のテーマに比べて「ネガティブ」「ややネガティブ」の歌詞

も比較的存在している。これは、森由里子氏は、他のテーマならばできるだけポジティブな歌詞の方が好ましいが、恋愛のテーマならば悲恋や失恋などネガティブな内容でも、悲しいだけで終わるのでなく、歌詞世界に魅力的なドラマが生まれると判断していると言えるのではないだろうか。

また、「応援」というテーマでありながら「ややネガティブ」にあたる楽曲の奇特さが目立つ。応援するという行為は誰かを鼓舞するポジティブなものであるはずなのに、楽曲全体としてはネガティブな内容になっているのである。これは、『機動警察パトレイバー』主題歌、仁藤優子の「そのままの君でいて」にあたる。

夢を捨てないで 瞳をそらさないで
二人の愛も曇るよ
うつ向いた肩を抱きしめたけれど
さみしさ 胸に積った
夢は君の武器のはずだよ
ねえ だから 苦しみも
切り抜けていって…
So never cry いつも君を見つめているよ
Fair な生き方の君が好き
So never cry いつも君の傍にいるよ
だからまた 未来（あす）へ駆け出して

これは、「そのままの君でいて」の 1 番の歌詞である。この歌詞では、いつもは胸に夢を抱き生きている「君」が何かに苦しみ、うつむいているところを、視点人物が寄り添い、「君」の回復を見守る場面が描かれている。続く 2 番でも、同じように視点人物が「君」の回復を願い見守る心理が描かれる。そして、2 番も 1 番と同様に「君」の心理は読み取れず、回復の兆しは描かれていない。そういった点から、この楽曲はポジティブな内容というよりはネガティブな内容であるといえるだろう。この楽曲のタイアップ作品では、警察という職業を軸に犯罪や社会問題に触れ、複数の登場人物達の葛藤や正義を描く。そういった群像劇としての魅力を持つ本作品において、「そのままの君でいて」の視点人物と「君」は、作品内で葛藤する登場人物とそれを見守る人物に重なるのではないだろうか。歌詞に打開の兆しが描かれないのは、タイアップ作品で描かれている犯罪や社会問題の厳しさと一体感を持たせるためなのではないだろうか。

さらに、「別れ」のテーマでありながら「ややポジティブ」や「中立」に、合わせて 83.3%もの楽曲が存在することに着目したい。上で述べた「応援」のテーマとは反対に、「別れ」のテーマはどちらかといえばネガティブな内容であるように感じる。しかし、「別れ」というテーマの「ネガティブ」「ややネガティブ」を合わせた割合(16.7%)よりも、「ポジティブ」「ややポジティブ」を合わせた割合(33.3%)の方が多いのである。例として、「別れ」のテーマで「ややポジティブ」に当てはまる、影山ヒロノブの「Life without you」の歌詞を見てみる。森由里子氏はアニメ・ゲーム「ドラゴンボール」シリーズのタイアップ曲として、よく影山ヒロノブ氏に楽曲提供しているが、この「Life without you」に関しては、タイアップなしで提供されたものである。

そして見慣れた街に よそよそしい風が吹く
君と歩いたあの日は 世界も寄り添ったけど
独りきりの場所に まだ君が溢れている
それを想い出と呼べる強さなど今はないさ
旅立ちを 迷う背中を 押したのはこの自分なのに
虚しさが 追いかけて来る 君のいない僕の人生

上は、楽曲冒頭の歌詞である。楽曲の前半では、「君」の旅立ちを後押しし、離れることになった状況を悲しむ心理が描かれている。しかし、後半ではだんだんと視点人物の心理が変化する。

でも生きて行く 同じ空の下
どこかに君がいるから
ああ七色の虹も光さえ
全ては溶けてゆくけど
そう消えないさ 愛はここに
形だけは変わるけれど
生きて行く 生きているなら
またどこかで会えるだろう

後半では、視点人物は、「君」がいないことを悲しんで立ち止まるのではなく、「君」の存在をどこかに感じながら、これからの自身の人生に目を向けていく。このように、この楽曲では「別れ」の悲しみから立ち直り、自身の人生に向き合い、歩き始める姿が描かれている。研究対象全体にポジティブな内容の楽曲が多い点や、「別れ」というテーマであっても、別れの後の希望や救いを描く点にも、森由里子氏の何らかの意図が感じられる。視聴者に希望を与え、夢を見せる歌詞を書く点は森由里子氏の歌詞の魅力の一つなのかもしれない。

最後に、ラスサビの歌詞変化についてである。

すべての楽曲を調査することはできなかったが、調査できた範囲での結果は、以下のようになった。

	○	×
J-POP	6	6
アニメ主題歌	11	8
ゲーム主題歌	3	4
キャラソン	10	6
全体	30	24

「○」は、ラスサビの歌詞に変化があったもの、歌詞全体のサビに 3 種類以上の歌詞があったものを指す。「×」はラスサビの歌詞に変化がなかったもの、歌詞全体のサビが 2 種類以下だったものを指す。この分布だけ見ると、およそ半々になっているため、傾向は見られない。そのため、楽曲の 2 番以前とラスサビとを比較し、どのように歌詞が変化しているのかに注目した。

変化の仕方	楽曲数
〈内容の変化〉	**4**
妥協	1
願望→成功の確信	1
成長	1
欲求のエスカレート	1
〈語りかける対象の変化〉	**6**
独白→談話	3
独白→冒頭のみ叫び	3
〈表現方法の変化〉	**2**
比喩(抽象的)→具体	1
否定的→肯定的	1
〈曲の特徴による変化〉	**6**
曲構成の変化への対応	5
リズムの変化への対応	1
〈念押し〉	**4**
状況設定	1
行動描写	3
〈その他〉	**11**
並列的内容	11

山括弧、太字で書かれた「変化の仕方」「楽曲数」は、その下にある変化の仕方を総括した内容や数値である。

データの数が少ないため確実なことは言えないが、今のデータからわかることを考察することとする。これらの変化の仕方は、大きく二つに分けられる。表現に変化があるものと、ほとんど表現に変化が無く、並列的内容によってそれまでの情報が補填されたり、念押しのように繰り返されたりしているものである。上の表の、〈内容の変化〉〈語り掛ける対象の変化〉〈表現方法の変化〉が、表現に変化があるものに当たる。〈曲の特徴による変化〉〈念押し〉〈その他〉が、ほとんど表現に変化が無いものに当たる。前者を合わせると 12 曲、後者を合わせると 21 曲であり、後者の方が多いことが分かる。

前者の表現に変化があるものに着目し、歌詞の変化の効果について考察を試みる。まず、〈その他〉を除くと、〈語りかける対象の変化〉と〈曲の特徴による変化〉がおなじ楽曲数で最も多いことが分かる。〈語りかける対象〉が変化している歌詞の例を挙げる。『夜明け前より瑠璃色な～Crescent Love～』タイアップ曲である、生天目仁美の「Crescent Love Love～月のなみだ～」である。

1番サビ

どうして私 涙が出るの？
永遠をただ 祈っているのに
未来を信じ 歩いていたい
月が何回 満ちては欠けても あなたと

2番サビ

あなたと出会い 初めて知った
せつなさが頬 濡らしてゆくけど
前だけを見て 歩いていたい
どんな時でも ココロに輝き 抱（いだ）いて

ラスサビ

広い宇宙で 見つけた奇蹟
永遠がもし 途切れたとしても
必ず会える 約束しましょう
月が何回 満ちては欠けても 忘れない

1番と2番のサビでは、視点人物自身の心理を独白したり自問したりしている。しかし、ラスサビになると、遠く離れた「あなた」に必ず会うという約束を「あなた」に語り掛けている。

この歌に限らず一般的に、作詞者は歌唱者の歌声やキャラクター性と、歌詞の視点人物の人間性を近づけようとする。歌唱者もまた視点人物の心情を理解し、その心情に合った表現をしようと努める。作詞者の意図や歌唱者の表現力によって、視聴者は、歌詞の視点人物の心理は歌唱者の心理であるかのように聴こえることになる。さて、この「Crescent Love Love～月のなみだ～」においては、2番までは視点人物が「あなた」に対する思いを、自身の心の中で呟いたり独白したりしていたが、最後のサビでのみ「あなた」に語り掛ける。このとき、それまで歌唱者(視点人物)の中だけで完結していた言葉が、急に歌唱者(視点人物)の中の世界から飛び出して、「あなた」へと向くことになる。この変化によって、視聴者は、歌唱者(視点人物)の思いが自身の中では収まりきらずに、外へと飛び出す瞬間に立ち会うことになるのだ。加えて、歌詞の「あなた」が自分自身であるかのようにも聴こえるだろう。歌唱者の切なさや決意があふれ出す一部始終を聴き、また、その感情を直接受け取ることは、視聴者の感動につながると言えるだろう。

次に、〈内容の変化〉に着目する。「妥協」による歌詞変化がみられる、雪乃の「You make me blue」を引用する。

楽曲冒頭のサビ

You make me blue
いけない夢を　もう止められないから
君と今いれたら何にもいらないよ
So stay with me
ずっと一緒だと　なぜ言ってくれないの？
愛される居場所をただ
探してめぐり逢えたのに

ラスサビ

You make me blue
いけない夢を　もう止められないから
君と今いれたら何にもいらないよ
So tell me why
ずっと一緒だと　なぜ言ってくれないの？
永遠じゃなくてもいい
離れる勇気が出るまで

この楽曲ではサビが冒頭、1番、2番、ラスサビの四箇所存在する。冒頭、1番、2番のサビは並列的な内容であり、どれも「君」のつれない態度への恨み言や視点人物の切なく苦しい心理が描かれている。しかし、冒頭のサビとラスサビは類似している。上に引用した歌詞の、それぞれ下二行に着目すると、変化が見られる。冒頭のサビでは「めぐり逢えたのに」「ずっと一緒だと」言ってくれない「君」に問い詰めるような歌詞である一方で、ラスサビでは「ずっと」という言葉を取り下げ、「永遠じゃなくてもいい」と妥協し、それでもいいから一緒にいると誓ってほしい気持ちを吐露している。この心情変化には、視点人物が「君」との関係性をどうしても繋ぎとめようとする必死さや、こんなに辛い思いをするくらいなら別れた方が良いと分かっているのに、まだ別れる勇気の出ない葛藤が表れていると言えるだろう。この変化によって視点人物の心情をより深く理解することができる。

最後に、〈表現方法の変化〉の「否定的→肯定的」の変化に着目する。以下に、『THE IDOLM@STER』シリーズのキャラクターソング、如月千早の「蒼い鳥」の歌詞を引用する。

1 番サビ

蒼い鳥
もし幸せ
近くにあっても
あの空へ
私は飛ぶ
未来を信じて
あなたを忘れない
でもきのうにはかえれない

ラスサビ

蒼い鳥
もし幸せ
近くにあっても
あの空で
歌を歌う
未来に向かって
あなたを愛してた
でも前だけを見つめてく

この楽曲では、自分の夢の実現と「あなた」との関係のどちらかを選ばなければならない状況の視点人物が、「あなた」との別れを悲しみながらも自分らしさを貫くために夢を選ぶ姿が描かれている。1 番のサビとラスサビでは、後半五行が変化している。この五行は、「私は飛ぶ」という、「蒼い鳥」と関連させた「自由」を象徴するような比喩から、「歌を歌う」という視点人物の具体的な夢に変化している点も見受けられるが、今回は否定的表現から肯定的表現に変化している点に着目する。この二つのサビは「あなたを忘れない　でもきのうにはかえれない」から「あなたを愛してた　でも前だけを見つめてく」に変化している。この二種のフレーズは、どちらも「あなた」への愛情と、夢に向かう決意が描かれている。しかし、文法的に見ると、前者は「～ない」と否定的に描かれている一方で、後者は肯定的である。この違いによって、音の響きや聴いたときの印象が、前者は悲観的で追い詰められているように感じられるが、後者は楽観的で前向きに感じられる。このように、同じ内容を指しているにも関わらず、表現方法の違いによって視点人物の心情変化を表し、視聴者に与える印象を変化させている。

以上を、傾向の分析結果とその考察とする。本節において述べた内容を、ここで整理しておく。

傾向の分析結果、考察　まとめ

① テーマの傾向について

・タイアップ作品と楽曲との一体感がある。

・視聴者の共感を生み出す工夫が施されている。

② テーマについての視点人物の評価について

・ポジティブで、視聴者に希望を与える内容が多い。

・ポジティブなはずのテーマであってもタイアップ作品によってはネガティブな内容にまとめている。

③ ラスサビの歌詞変化について

・独白から語り掛け表現に変化することで視聴者の感動を引き出している。

・歌詞変化によって視点人物の心情の揺れ動きを表現している。

・文法的表現によって視聴者に与える印象を変化させている。

第二節　頻出語彙や語同士の関連の分析

この節では、「第二章　第二項　頻出語彙や語同士の関連の分析」で明らかになった結果について述べる。

(１)研究対象全体、(２)曲の提供先ごと、(３)テーマごと、(４)テーマに対する視点人物の評価ごとに分析する中で、同じ単語でありながら複数の象徴性を持って使用されている語に目が留まった。それは「空」である。本節では、「空」という語がどのような文脈で用いられているか、どのような語と共起しているかに着目して考察していく。

まず、研究対象全体で頻出語彙一覧を見ると、「空」は８番目に多いことが分かる。

	抽出語	出現回数
1	夢	134
2	I	98
3	未来	98
4	You	94
5	今	91
6	心	79
7	Love	78
8	空	77
9	見る	74
10	ME	69

テーマごとで頻出語彙を見た際、「空」が10位以内に入っているテーマは「願い、祈り」(1位)、「希望に満ちた未来」(８位)、「前進」(5位)、「別れ」(4位)、「恋愛」(６位)の五つのテーマであった。それぞれのテーマにおいてどのような文脈で「空」が用いられているか確認しながら、「空」の持つ意味について分類したところ、「空」という語自体が何らかの象徴性を持つパターンと、「空」自体に意味は薄く、他の何か表現するためのツールとして利用されているパターンの二種類があった。

まず、「空」自体が象徴性をもつパターンに着目する。例として、『薄桜鬼』ドラマ CD 主題歌、吉岡亜衣加の「天ノ華」の歌詞を引用する。

独りで　見上げる夜空深く
三日月も身を細め凍える
あの空　貴方も見てるならば
伝えませう　待ってると　目を閉じて
千里を越へ　見へない糸手繰り寄せ
支へたい　守りたい　この命懸けて

上で引用した歌詞では、1行目に「夜空」、3行目に「あの空」が用いられている。この場合の「空」は、『遠く離れた「貴方」とも共有することができるもの』としての象徴性があるのではないだろうか。そのため、空を見上げるという行為と、貴方に思いを馳せるという行為が繋がる。このよ

うな象徴性は、現実世界における空の広大さを利用した象徴性であると言えよう。他には、次のような使用例も見られた。『ジュエルペット』主題歌の「空にラクガキ」の歌詞を引用する。

空に落書き 希望を今いっぱい描こう
きっと未来は果てしないよ あの空と同じくらいに
空に落書き 思うままに地図を描いたら
キミと約束 風を切ってもっと行こう
太陽がほら 呼んでいるよ

この楽曲ではタイトルにも「空」という語が用いられており、上で抜粋した歌詞では1から3行目に用いられている。この楽曲において「空」は、「果てしないもの」という象徴性を持っている。それは、先ほども述べたように、空の広大さが影響していると言えるだろう。それに加えて「落書き」という語と関連性を持つことによって、「空」はスケッチブックのような役割を持ち、その広大さを連想させることで「無限の可能性」という象徴性にも転じている。このように、「空」の現実的要素を利用し、様々な象徴として用いられていた。

もう一方の、「空」が他の何かを表現するツールとなっているパターンも紹介する。下の例は、『名探偵コナン』主題歌である、伊織の「あなたを感じてる」である。

離れて不意に気づく
大事なものがあるね
それはきっと真実の　愛と呼ぶ引力(ちから)
あなたがいないだけで
世界は色を失くし
空の虹がモノクロに　見えるほどだけど

この楽曲は、愛する人と離れてしまった視点人物がその切なさを独白した内容である。この楽曲において、最後の行で「空」が用いられているが、これは視点人物の心情の変化を表現するツールとして用いられていると言えるだろう。歌詞の内容は、全て視点人物によって切り取られている。そのため、視点人物の目に映る世界の変化が表現されることで、視点人物の心情の変化を読み取ることができる。この場合は、「あなた」との距離が離れたことによって気持ちが落ち込み、生活に輝きがなくなってしまったことを表現している。このように、「空」という語自体には意味や象徴性はないが、他の何かを表現するためのツールとして働いているものもあった。

他の使用例を、下にまとめる。

頻出語彙や語同士の関連の分析結果、考察　まとめ

〈象徴性を持つパターン〉

・誰かと共有するもの

・激しさと晴れやかさを併せ持つもの(人生の苦楽のように)

・果てしなく、無限の可能性にあふれたもの

・希望(光の射す方)

・自由(「鳥」と関連して)

・時代の変革(「夜明け」と関連性)

〈他の何かを表現するためのツールとして働くパターン〉

・情景描写、心情変化

・時間の経過

情景描写や時間の経過を表現するために「空」を用いるのは、物語作品などにおいてもよくつかわれる手法である。森由里子氏はそれを作詞においても活用していることが分かった。また、歌詞は比較的文章量が少ない言語表現である。その中で、冗長に言葉を連ねるよりも、視聴者と共通認識を持っているものを利用し、その象徴性によって想像させることの方が有効であると判断したのではないだろうか。

第三節　歌詞の構成分析

この節では、「第二章　第三項　歌詞の構成分析」で明らかになった結果について述べる。「歌詞の構成分析」の項では、視点、叙述内容、叙述方法、語り掛ける対象の四つの観点を設け分析を行った。それらの観点に沿って結果を分析し、考察していく。

まず、研究対象の視点の傾向は、以下のようになった。

	内	外	不定	不明	計
アーティスト	22	0	0	0	22
アニメ主題歌	32	3	1	2	38
ゲーム主題歌	13	0	2	1	16
キャラクターソング	30	0	0	0	30
計	97	3	3	3	106

研究対象全体で見ると、内視点が圧倒的に多いことが分かる。その割合は、なんと 90.6%に及ぶ。

アーティスト提供曲とキャラクターソングに着目すると、すべて内視点となっている。キャラクターソングは、タイアップ作品のキャラクターが歌っている設定の楽曲を指すため、キャラクター自身を視点人物に置いて描かれていることがほとんどである。そのため、すべて内視点になるのも頷ける。アーティストにおいては、「第二章　第三節　予想される結論」で述べたように、内視点が多くなると予想していた。なぜなら、一般的にアーティスト提供曲はアーティストのキャラクター性を活かした曲作りを行う傾向にあるためである。アーティストと視点人物とが重なり合い、まるでアーティスト自身の経験や思いを歌っているかのようにするには、内視点が効果的といえるだろう。この結果は、予想通りであったといえる。

一方で、アニメ・ゲーム主題歌には、少数ではあるが、外視点や不定、不明なものが存在した。まずアニメ主題歌の外視点に着目する。例として、アニメ主題歌であり外視点である、『聖闘士星矢Ω』タイアップ曲、流田 project の「未来聖闘士Ω～セイントエボリューション～」の歌詞を引用する。

星(ひかり)なき迷宮でもがいて　彷徨う少年よ
感じるんだ　魂の叫びを　小宇宙(コスモ)が呼んでいる
傷を負って　孤独を知り
やっと分かる　絆の意味
翳りある瞳の中の　迷い消して燃えて
立ち上がって Soldier
立ち向かって Future
背負った運命(さだめ)を愛と呼ぶなら

支えあって Soldier
風になって Future
新たなΩの神話が　いま始まる

この歌詞では、歌詞世界の外に位置する視点人物が、歌詞世界内の「少年」＝「Soldier」に対して奮い立たせるような語り掛けをしている。タイアップ作品『聖闘士星矢Ω』は、平和のために戦う主人公達の姿が描かれる。そんな作品の主題歌である楽曲において、歌詞内の「少年」は、タイアップ作品内の登場人物に重なるように造形されているといって問題ないだろう。そして、この歌詞の視点人物は、タイアップ作品世界と重なりあう歌詞世界に対して、外から応援し、鼓舞している。この構造によって、歌詞内の「少年」を鼓舞する視点人物とタイアップ作品の登場人物を見守る視聴者との立ち位置は、ほぼ同じであるといえるだろう。アニメ・ゲーム主題歌において外視点を用いることによって、歌詞世界内の人物とタイアップ作品内の登場人物が重なりあい、また、歌詞の視点人物と視聴者も重なりあうのだ。これによって、視聴者に楽曲への共感を与えることができるだろう。この構造は、アニメ主題歌・外視点である全 3 曲に当てはまった。

次に、アニメ・ゲーム主題歌において視点が「不明」であったものに着目する。例として、『ジュエルペット』主題歌である、増山加弥乃 with ルビー& ラブラの「Happy☆てぃんくる」と、『古代王者恐竜キング D キッズ・アドベンチャー』主題歌である、佐藤弘道の「恐竜マッスル」を引用する。

「Happy☆てぃんくる」

女の子は誰でも世界中で
たった 1 つのジュエルよ
自信失くしたら　鏡の中
じゅもんとなえ　走りだそう
前進！　前進！
テンション　上げましょ！
そのやさしさ　勇気が魔法になるよ
Lucky☆　Lucky☆　思い切って
Lucky☆　Lucky☆　羽ばたいて
きっとくるミラクル
レディ Go レディ Go
チャンス到来！
Happy☆　Happy☆　とびっきりの
Happy☆　Happy☆　夢を見て
飛んで飛んで未来へ
レディ Go れでぃ Go レディ Go

Happy☆てぃんくる！

「恐竜マッスル」

はくあキングにジュラキング
きょうりゅうたいそう やってみよう！
トリケラトプスはケラケラケラ
りょうてをバンザイ かみなりだ ゴロゴロッ！
パラサウロロフスはパラパラパラ
ダンスしながら 草になれ サワーッ！
カルノタウルス カルカルカル
かるくとんじゃえ 風になれ ヒューッ！
ちきゅうはぼくらのグラウンドさ
ダイダイダイダイダイタンに
きょうりゅうたちとうんどうかい
ダイダイダイダイダイスキさ
みんなヒーロー みてみてみ！
ドッシンシン ドッシンシン ドッシンシーン
ドッシンシン ドッシンシン ドッシンシーン

どちらの曲も歌詞世界内に人物が現れず、歌詞世界が存在するのか怪しい。そして、「Happy☆Happy☆」「ドッシンシン　ドッシンシン」など、思わず口ずさみたくなるようなリズミカルなフレーズが繰り返されている点が共通している。加えて、「女の子は…ジュエルよ」や「はくあキングにジュラキング」など、タイアップ作品の世界観を表す歌詞がある点も共通している。これらの曲はどちらも、歌詞世界が存在せず、直接的にタイアップ世界観を表現した歌詞であると言えるのではないだろうか。このような傾向は、視点が「不明」である全３曲に当てはまった。「第二章　第三節　予想される結論」において、「小学校低学年向けの作品のタイアップ曲では、心理描写が理解しがたい視聴者でも理解できるように、行動描写重視の外視点が多くなるのではないか」と述べた。しかし、今紹介した視点が「不明」の楽曲は、さらに低年齢の子どもに対応したものになっているのではないだろうか。つまり、叙述内容が何であれ歌詞世界とタイアップ作品の世界観とを重ね合わせることが難しい児童を対象に、あえて歌詞世界を作り出さずに、視点人物がダイレクトにタイアップ作品の世界観を表現しているのではないだろうか。そのような歌詞であることによって、歌詞世界とタイアップ作品世界との関わり合いが理解できずとも、歌詞の情報をタイアップ作品の世界観の理解の一助としたり、歌詞一語一語の意味からタイアップ作品との一体感を感じたりすることができるのではないだろうか。

次に、叙述内容についてである。

	全要素	状況・行動	状況・心理	行動・心理	状況	行動	心理	計
アーティスト	0	1	4	4	0	0	3	12
アニメ主題歌	1	1	3	4	1	1	6	17
ゲーム主題歌	2	0	2	0	0	0	2	6
キャラクターソング	0	4	1	2	1	4	4	16
計	3	6	10	10	2	5	15	51

「全要素」は、状況・行動・心理の三要素がまんべんなく存在したものであり、それ以外は多くを占めていた叙述内容を記入している。また、各提供先において多かった叙述内容を橙色にしている。

アーティスト提供曲に着目すると、「状況・心理」と「行動・心理」が最も多くなっている。まず「状況・心理」について考察する。「状況」という叙述内容は、視点人物以外の人物の心理や行動、また、風景や事物などの叙述を含んでいる。そのため、主な叙述内容が「状況・心理」である楽曲は、視点人物以外の人物の行動や心理と、視点人物の心理が描かれているものと、風景や事物の様子と視点人物の心理が描かれているものの二種類が存在するはずである。しかし、「状況・心理」に当てはまる楽曲のほとんどが、後者の、風景や事物と視点人物の心理を描いた内容であった。例として、中森明菜の「Paradise Lost(Love Is In Fashion)」を引用する。

1	死にかけてるこの地球(ほし)から逃げたいと	状況	描写
2	放し飼いの若者たち　話し合ってる	状況	描写
3	荒れ果てたこの楽園(パラダイス)罪の都	状況	描写
4	世紀末だと云うけど	状況	描写
5	私は逃げたくない	心理	描写
6	Love Love Love Love		
7	この地球(ほし)で愛し合うのよ	心理	描写
8	Love Love Love Love		
9	もしすべて破滅したら	状況	描写
10	アダムとイブで死ぬわ　裸のまま・・・・・・・・・・	行動	描写

1、2行目で歌詞世界内の人物の行動を表現し、3、4行目で歌詞世界の背景を描写している。そして5、7行目で視点人物の心理を表現し、それに続いてこの世界観の中での視点人物の姿勢、すなわち行動が描かれている。このような「状況・心理」がメインの楽曲は、現実世界の常識からは想像しがたい状況設定の歌詞において多く用いられる傾向にあった。この楽曲においても、「死にかけてるこの地球」「荒れ果てた楽園」「世紀末」など、日常生活からは想像しがたい状況設定が描かれている。このような状況設定を描く際に、「状況・心理」が多く用いられるようだ。「状況・心理」を描く歌詞において、一つ弱点があると考えた。それは、視点人物の行動の描写が希薄になることによって、歌詞世界内での視点人物の姿勢や、歌詞世界内人物と視点人物との関わり方が分からないこと

である。世界観、もしくは歌詞世界内人物や、視点人物の心理はそれぞれ理解できるが、それらの情報は別個のものであり、関わっていない。行動描写があることによってそれらが関わりあい、歌詞世界の世界観の広がりや、視点人物の人物像の深みに繋がるのではないだろうか。

次に、アーティスト提供曲において「状況・心理」と同数であった「行動・心理」に着目する。以下は、新垣結衣の「days」の歌詞である。

1	いつでもそうスイーツをね	行動	描写
2	取り替えては味見したり	行動	描写
3	自分だったら選ばない映画	行動	描写
4	見たらすごく感動したり	行動	描写
5	大切な人に会い	行動	描写
6	世界の色はかわってく	状況(心理)	描写
7	君と見に行こう	心理(行動)	描写
8	明日のその向こう	心理(行動)	描写
9	どんな優しい風が吹くの？	心理	描写
10	ひとつ近づくと	行動	描写
11	風も色づくの	状況(心理)	描写
12	未来のあの真ん中を今、見に行こう	心理(行動)	描写

1から4行目は自身の行動を表しており、それらを収束させるように5、6行目で出会い(行動)によって心情が変化したことを描写している。続く7行目からは、「君」とともに歩む未来に期待し、希望をもって進む視点人物の行動・心理が描かれている。7、8、12行目は行動について書かれているが、心内語であるとして心理にした。このように、「行動・心理」ではすべて視点人物についての情報が描かれる。それによって、歌詞世界の世界観について特筆されることはなく、視聴者の持つ常識によって補完しながら想像することとなる。そのため、「days」のように日常の中で視点人物が自身の思いを独白する形の歌詞に適していると言えるだろう。

ここまでは、アーティスト提供曲に着目したが、続いてアニメ主題歌に着目すると、「心理」が6曲と、最も多いことが分かる。そして、その6曲の内5曲は、『恐竜キング』シリーズや『ジュエルペット』シリーズ、『世界名作劇場　こんにちはアン』など、子ども向けアニメの主題歌である。これは、予想に反した意外な結果であった。「第二章　第三節　予想される結論」において、「国語教材の傾向から、児童向け作品のタイアップ曲は内視点や心理描写は少なく、外視点や行動描写が多いのではないか」と述べたが、それに反して心理描写が多いという結果になった。例として、『ジュエルペット』主題歌である、浅香唯の「マジ?マジ!マジカル☆ジュエル」と、『世界名作劇場　こんにちはアン』主題歌である井上あずみの「ヒカリの種」の歌詞を引用する。

「マジ?マジ!マジカル☆ジュエル」

マジ?マジ!マジカル! 優しさのジュエル	心理	描写
みんないっぱい 持ってる宝石	状況	描写
マジ?マジ!マジです! きらめきに会える	心理	描写
100 キャラット 愛のパワー ぜったい!	心理	描写
キラキラ ドリーミン光る 最強の明日 めざそう	行動	描写
自分を磨くためのコツはやる気! Yes! コレよ Twinkle heart	心理	描写
マジ?マジ!マジカル! 勇気こそジュエル	心理	描写
みんなハートに 持ってる宝石	心理	描写
マジ?マジ!マジです! スバらしいリアル	状況	評価
呼んでみよう 笑顔パワー タシカに!	行動	描写

リズミカルで印象に残りやすいフレーズを繰り返し使用しながら、視点人物の考え方・感じ方や価値観を表現している。このタイアップ作品においてこのような叙述内容にする意図は何だろうか。それは、先に述べた、視点「不明」の楽曲の効果に近いものなのではないかと考えた。上の歌詞における心理描写は、他の楽曲における心理描写よりも抽象的で、一文一文の内容が切れ切れになっている。そのため、歌詞世界内はどのような状況で、視点人物がどのような行動を取り、どのように感じたか、という叙述の連続によって作り出されるストーリー性はほとんど存在しない。この楽曲においては、歌詞世界の物語性よりも、一文一文から分かる視点人物の感じ方、価値観を重要視しているのだろう。そして、その視点人物の価値観は、そのまま丸ごとタイアップ作品の世界観に当てはまるのではないだろうか。タイアップ作品が、どのような価値観を持った登場人物たちで構成された物語であるのかを、この歌詞で表現していると考えた。

「ヒカリの種」

1	野原を駈け出して 涙は風にあずけて	心理(状況)	描写
2	水色の小鳥を 追いかけ空を見上げて	心理(状況)	描写
3	冷たい雨に遭ったら 想い出して	心理(状況)	描写
4	君の胸のポケットの小さな太陽	心理(状況)	描写
5	だから大丈夫 みんなそのままで	心理	描写
6	誰も 太陽（ヒカリ）の種 抱いているから	心理	記述
7	いつも どんな日も探そう 喜びを	心理	描写
8	泣いて生まれたのは 幸せを創るためさ	心理	記述

１から４行目は、視点人物以外の行動を表しているが、「君」に対する談話表現であると判断したため心理とした。この楽曲において心理表現が多い理由は、歌詞世界内の人物に語り掛ける構造であるためである。森由里子氏は、まだ書き言葉を読むという経験が少ない児童は、心理描写でも行動描写でもなく、談話表現の方が慣れ親しんでおり、理解しやすいと判断したのではないだろうか。

最後に、キャラクターソングにおいて多くを占めていた「状況・行動」に着目する。例として『アイドルマスターシンデレラガールズ』キャラクターソング、「EVERMORE」の歌詞を引用する。

先へ 先へ 夢の先へ	行動	描写
進んでゆくと誓うよ	行動	描写
歌い続ける Reason	状況	描写
いつも(いつも)君が(君が)そこにいるから	状況	描写
先へ 先へ 夢の先へ	行動	描写
TV で 舞台で 世界で	行動	描写
踊り続ける Season	状況	描写
いつも(いつも)夢が(夢が)そこにあるから	状況	描写
We are evermore	行動	描写

この歌詞は、見守り応援してくれる「君」が居るから夢に向かってアイドルとして進み続けるという視点人物の思いが描かれている。上で抜粋した歌詞には心理描写は存在しないが、状況・行動描写から視点人物の思いや決意が分かる。「状況・行動」に当てはまる楽曲は、このように、状況・行動描写から視点人物の心理を推測できるものばかりであった。視点人物の視点や見方・考え方によって切り取ったものを描写しているため、はっきりとした心理描写でなくとも視点人物の思いが反映するのは当然と言えるだろう。さらに「状況・行動」を描いているため、歌詞世界内の世界観や、その世界観の中で視点人物がどのように振舞うかという点も表現することができる。歌詞世界を構成する様々な要素を表現することができるという点で優れていると言えるのではないだろうか。

次に、叙述方法についてである。どの歌詞にも必ず描写が使われており、描写のみで構成されているものと、それ以外の叙述方法と組み合わさっているものが存在した。

提供先ごとの主な叙述方法は以下の通りになった。

	描写のみ	描写＋心理・記述	描写＋状況・説明	描写＋状況・評価	計
アーティスト	9	3	0	0	12
アニメ主題歌	10	3	1	3	17
ゲーム主題歌	5	1	0	0	6
キャラクターソング	14	2	0	0	16
計	38	9	1	3	51

描写のみであるものがほとんどであったことは、予想通りであった。

描写に加えて心理の記述も叙述されていた楽曲の例として、『GOD EATER2』のタイアップ曲である、葦原ユノの「光のアリア」の歌詞を引用する。

いま　誰もみな　輝くために	心理	記述
この世界を選び	心理	記述
産まれてきたのだから	心理	記述

心理の記述では、視点人物の持つ長期的な心理、つまり思想とも言い換えられるようなものが描かれる。上の引用では、「人間は何のためにこの世に生まれてくるのか」という哲学に対する視点人物の答えが描かれている。心理の記述が描かれることによって、視点人物の人物像が明らかになる。視点人物の人物像は、その視点を通して描かれる歌詞の世界観に大きく関わる。上の歌詞であれば、視点人物は人間の命を尊び、未来に対して希望を抱いている人間であることが分かる。その思想・価値観を持つ視点人物によって切り取られたこの歌詞世界は、全体を通して似たものの見方をしている。

光の声が呼んでいる	状況	描写
失くした日々の向こう側	状況	描写
夜明けの声が呼んでいる	状況	描写
あの新しい風のほとり	状況	描写

これは同曲のサビの歌詞である。「失くした日々」という悲しみがあっても、その「向こう側」にある「光の声」に耳を傾けられるのは、「輝くために生まれてきた」と語り、希望に向かって歩を進めることは宿命であると考えている視点人物だからこそではないだろうか。このように、心理の記述によって表される視点人物の思想や人物像は、歌詞の世界観の創造に大きく関わっており、心理の記述をすることによって視聴者に対して歌詞の世界観を強く印象付けられると言えるのではないだろうか。

また、描写に加えて状況の説明をしているものも見られた。これは一曲のみであるが、『劇場版 薄桜鬼 第一章 京都乱舞』主題歌、吉岡亜衣加の「紅ノ絲」において用いられていた。

	歌詞	叙述内容	叙述方法
1	命の絲　紅き縁	状況	描写
2	此の身が果てるとも	状況	説明
3	切れぬ絲を　絆と呼ぶ	状況	説明
4	そう　常世に	状況	説明

この楽曲では、戦乱の世の武士とそれを見送る視点人物が描かれている。そして、その時代における「絆」の定義を説明しており、現代の一般的な「絆」の定義よりも深刻で切実な内容となっている。これは、視聴者の持つ常識と歌詞の世界観との隔たりを生めるための叙述であると言えるだろう。これによって歌詞世界の特殊な世界観を理解しやすくなるだろう。

また、描写に加えて状況の評価が叙述されているものもあった。以下は、『ドラゴンボール』主題

歌、高橋洋樹の「摩訶不思議アドベンチャー！」である。

悟空はＭＵＪＡＫＩな　挑戦者	状況	評価
だけどパワーは　ハンパじゃないぜ	状況	評価
ジャン拳パンチに　かめはめ波	状況	評価
どんな敵でも　かないはしない	状況	評価

この歌詞は、外視点から、歌詞世界内人物である「悟空」の性格や力について評価をしている。それによって、歌詞世界やタイアップ作品における「悟空」の立ち位置を表現していることになる。そして同時に、「この歌詞世界では悟空はこういう存在なのである」と、歌詞の世界観を表現しているとも言えるだろう。

ここまでに述べた叙述方法による効果をまとめると、心理の記述によって視点人物の思想や価値観を表現し、状況の説明によって歌詞世界での定義や常識を視聴者と共有し、状況の評価で歌詞世界における評価される対象の立ち位置を表現していることになる。このようにその時々に焦点を合わせるべき対象を選び取り、歌詞の世界観をより色濃く視聴者に届けようとしていることが分かった。

最後に、語り掛ける対象についてである。語り掛ける対象の分布は以下のようになった。

	独白	独白＋視点人物自身	独白＋歌詞世界内の人物（内視点）	独白＋歌詞世界内の人物（外視点）	独白＋歌詞世界の外	独白＋不明	計
アーティスト	6	2	2	0	0	2	12
アニメ主題歌	6	2	6	4	1	0	19
ゲーム主題歌	0	0	6	1	0	0	7
キャラクターソング	8	5	4	1	0	0	18
計	20	9	18	6	1	2	56

語り掛ける対象が特に存在しない、視点人物の独白の部分が、全研究対象に存在していた。そして、独白のみで構成されている歌詞と、それに加えて誰かに語り掛ける部分もある歌詞とに分かれた。語り掛けの対象として、視点人物自身への宣言や言い聞かせ、内視点から歌詞世界内の人間や物への語り掛け、外視点から歌詞世界内人物への語り掛け、曲の視聴者など歌詞世界外人物への語り掛け、判然としない不明な対象への語り掛けなどが存在した。

語り掛ける対象の違いによってどんな変化があるのだろうか。独白型の歌詞と、誰かに語り掛ける歌詞とを比較しながら考察したい。まず、独白型の例として、雪乃の「Tell me why」の歌詞を引用する。

記憶とか　疑惑とか
何度も　思い出し　繰り返し　悔やむ
本当は見たよ　街を歩く
君の笑顔　傍にあの子
Tell me why
誰より好きで　誰より大キライ
この手を放す前　誰かとつながないで
サヨナラしたい　サヨナラしたくない
信じていた気持ち　早くこの手に返して
壊れそうに　この胸は
全部君のことばかり
許せない忘れたい
Tell me why？

この楽曲では、「君」が浮気している姿を目撃したことを回想しながら、つらい気持ちから解放されるために別れたい気持ちや、「君」が変わってくれることを期待してそばに居たい気持ちなど、視点人物の葛藤や揺れ動く複雑な感情を独白している。

一方、語り掛ける対象のある楽曲の例として、歌詞世界内の人物に語り掛けている、『コープスパーティー Book of Shadows』主題歌である今井麻美の「花の咲く場所」を引用する。

辛いなら泣いていいよ
僕も傍でただ泣くとしても
懺悔のような言葉は要らないよ
罪なんて君には無い
花の咲く季節を　僕らは捜し出そう
幾千の明日を見つめて
寂しさを繋げて　愛という花咲く
そう　まだ見ぬ楽園(El Dorado)

この楽曲では、歌詞世界内の「君」を慰め励ましながら、共に「楽園」という希望ある未来を探し出そうと努める視点人物が描かれている。

この二曲を比較した際、大きく異なるのは、視点人物が追体験する対象なのではないだろうか。独白型の「Tell me why」では、視聴者は視点人物の回想や現在の葛藤などを共に辿り、視点人物の経験や心情を追体験する。それによって、視点人物との心理的距離が縮まり、視点人物の吐露する心情やそれを表す情景描写に、に共感したり感動したりするのではないだろうか。一方で、歌詞世界内人

物に語り掛ける「花の咲く場所」はどうだろうか。視聴者は、「君」の視点や人物像や、視点人物との関係性を知らない。そんな視聴者にとって、「君」に語り掛ける視点人物の感情を理解し、没入するのは難しいのではないだろうか。そのため、視聴者は「君」の立場に立って、まるで視点人物に語りかけられているかのように歌詞を解釈するのではないだろうか。そして、「僕らは捜し出そう」などの歌詞によって、まるで視聴者自身も歌詞世界内に居り、視点人物と肩を並べているかのように感じるのではないだろうか。独白型は視点人物の行動や心情を追体験し、視点人物に共感・感動する一方で、誰かに語り掛ける歌詞では、視聴者は視点人物に語り掛けられる対象を追体験し、視点人物と共に歌詞世界に没入するように歌詞を認識するのではないかと考えた。

以上が、歌詞の構成分析の結果と考察である。本節で述べたことを、以下にまとめる。

歌詞の構成分析結果、考察　まとめ

① 視点について

・アーティスト提供曲とキャラクターソングは全て内視点であった。

　→歌唱者と歌詞の視点人物が重なりあうことによって視聴者の感動を生むためか。

・アニメ・ゲーム主題歌においては、外視点が用いられている楽曲もあった。

　→歌詞世界内の人物とタイアップ作品の登場人物が重なり合い、歌詞の視点人物と視聴者とが重なり合うことによって、視聴者の共感を生むためか。

・アニメ・ゲーム主題歌において、児童向け作品のタイアップでは視点が不明なものも存在した。

　→歌詞世界は設けず、ダイレクトにタイアップ作品の世界観を表現することで、作品の理解を助けたり、楽曲とタイアップ作品との統一感を作り出したりするためか。

② 叙述内容

・「状況・心理」は現実世界とは異なる状況設定の際に有効。しかし歌詞世界における視点人物の立ち位置や役割が分かりづらい。

・「行動・心理」は視点人物について深く理解できる。しかし、現実世界と似た状況設定でしか使うことはできない

・主に「心理」を叙述することで、視点人物の価値観が分かり、タイアップ作品の世界観が推測できる。

・談話表現を多く使用することで、児童も歌詞やタイアップ作品の世界観を理解できる。

・「状況・行動」は歌詞世界観やその中での視点人物の行動に加えて、視点人物の心理も表現することができる。

③叙述方法

・心理の記述は、視点人物の思想や人物像を表現する。

・状況の説明は、現実世界の常識とは異なる歌詞世界観の常識について解説する。

・状況の評価は、歌詞世界における評価される対象の立ち位置を表現する。

・これら全てが歌詞世界の世界観の造形に影響する。

④語り掛ける対象

・独白型の歌詞において、視聴者は視点人物の行動・心理を追体験し、共感・感動する。

・誰かに語り掛ける歌詞において、視聴者は視点人物が語り掛ける対象を追体験し、歌詞世界の中に引き込まれる。

第四章　まとめ～森由里子氏の歌詞の魅力とは～

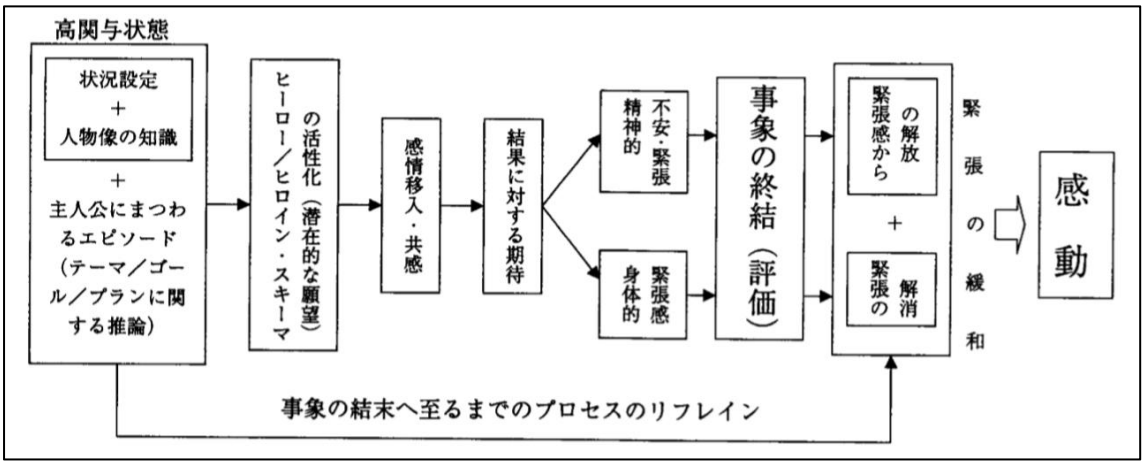
第三章では、分析結果から分かった傾向について整理し、その表現にどのような効果があるか、また、森由里子氏がその表現を用いる意図について考察した。本章では、それらの結果・考察を踏まえて森由里子氏の歌詞の表現の魅力は何なのか、何故そのような表現が求められるのかについて考え、本研究のまとめとする。

本章で表現の魅力について考察するにあたって、三つの見地からアプローチしたい。

①認知心理学的「感動」のメカニズムから

感動が喚起されるメカニズムについて、複数の研究が存在し、感動喚起までの経過を表したモデルが創り出されてきた。それらを比較・検討し、あらゆる感情から起因する感動を包括したモデルを提唱したのが、戸梶亜紀彦(2001)である。

戸梶氏は、「『感動』喚起のメカニズム」[9]において、下の図を用いて感動が起こるまでのプロセスを図解している。



戸梶氏の言を借り、上の図について解説する。まず、物語における人物設定・状況設定についての情報や、主人公にまつわるエピソードを知ることによって、「この物語はどう展開するか」「この主人公ならばどう行動するか」などの推論が成される。そして、その物語の持つテーマが万人に共通するものであるため、「高関与状態」、つまり享受者と物語との関与度が高い状態になる。そして、人間に普遍的、潜在的に存在する願望である、「ヒーロー/ヒロイン・スキーマ」や「サクセス・ストーリー・スクリプト」が活性化される。つまりテーマや主人公に対する「こうなってほしい」という感情移入が起こり、同時に結果への期待が高まる。その期待や不安が精神的・身体的緊張となり、物語の終結の際に緊張から解放され、感動という感情が起こるのだと言う。このような感動の経過を念頭に置いて、第三章で述べた森由里子氏の表現に着目しようと思う。

上で述べたように、感動を喚起するためには視点人物の人物設定や状況設定について描写し、「高関与状態」を創り出さなければならない。クライマックスの部分だけを提示しても、感動は起こらな

---

[9] 「『感動』喚起のメカニズム」戸梶亜紀彦　2001 年(最終閲覧日：2020 年 1 月 31 日)
https://content.evernote.com/shard/s667/sh/2b941aeb-df19-4ed5-a866-d514f90adcb9/48606b3352ffe8f528cb8f5e7c81c68a/res/94ccbd75-1a1c-48fe-bd71-f905482a0bd7/ja

いのである。第三章　第三項の、「叙述内容」「叙述方法」の項目において、様々な手法で歌詞の世界観や、視点人物の価値観や人物像を描いていた。あの表現は、その後の感動を生み出すための地盤として機能していたと言えるだろう。また、歌詞は小説などに比較すると文字数が限られるため、もしもより多くの情報を込めようとするのであれば、象徴性を持つ単語や、他の情報を連想できる単語を使いこなす必要があるだろう。第三章　第二項において「空」の用い方に着目したが、何らかの象徴として使ったり、状況描写すると同時に時間の経過や心情変化についても描写したりするために、「空」を使っていることが明らかになった。これは、歌詞という限られた分量、そして楽曲のメロディーに合わせなければならないという制約の中で、しっかりと感動喚起の地盤を作り上げていたと言えるだろう。

また、戸梶氏(2001)[10]は、悲しみを伴った感動を起こすために必要な条件について述べているが、そのうちの一つに「悲しい事象を引きずらない結末」がある。ネガティブなテーマを持つ物語であっても、感動を引き起こすためには、ネガティブなまま終わるのではなく、どこかポジティブな内容が含まれていることが求められる。第三章　第一項においてテーマの傾向を分析したが、「ポジティブ」「ややポジティブ」に当てはまる楽曲が圧倒的に多かった。また、「別れ」というポジティブな展開が予想されるテーマでさえ、最後は「ポジティブ」「ややポジティブ」な結末を迎えるものが多かった。これもまた、悲しいテーマであっても視聴者の感動を引き起こす効果があったのではないだろうか。

②タイアップ作品との一体感から

研究を始める前から、森由里子氏は様々なテーマや条件に合わせて表現や歌詞世界観を描き分けられる人物であるという印象があった。しかし、その「適応力」は、なぜ魅力に繋がるのだろうか。その効果について考察する。

第三章において、タイアップ作品が子供向け作品である場合は、歌詞世界を創らずに直接タイアップ作品について描写したり、視点人物の心理描写に表れる価値観においてタイアップ作品の世界観を表現したりしていることが明らかになった。このような表現の効果は、まず、児童に伝わる言葉選びや表現方法を用いていることに価値があるだろう。どれだけ巧みな表現をしたとしても、視聴者の対象年齢に合っていなければ理解されないのだから、当然とも言える。次に、タイアップ作品の本編に入る前に、主題歌によって、物語世界の入り口に立たせるが効果あるのではないかと考えた。タイアップ作品の世界観を楽曲で表現することによって、初めて作品世界を見る児童であっても、本編の前に挿入される主題歌によって作品世界を理解することができる。それは、視聴者に作品世界への入り口を示し、作品への興味関心を高める働きをしていると言えるだろう。そして、そのような働きをもつ楽曲は、タイアップ作品の制作者が求めるものだろう。森由里子氏がタイアップ楽曲をお多く手掛けた理由の一つと言えるだろう。

次に、子供向け作品以外のタイアップ曲について考察する。第三章　第一項のテーマについての分析で、タイアップ作品のテーマと楽曲のテーマが一致していたり、タイアップ作品の作風と視点人物によるテーマの評価とが一致していたりした。それらが一致することによる効果は、歌詞世界とタイアップ作品世界観とが重なり合うことによって、作品世界をよく理解している視聴者が、歌詞に描か

---

[10] 「『感動』喚起のメカニズム」戸梶亜紀彦　2001 年(最終閲覧日：2020 年 1 月 31 日)
https://content.evernote.com/shard/s667/sh/2b941aeb-df19-4ed5-a866-d514f90adcb9/48606b3352ffe8f528cb8f5e7c81c68a/res/94ccbd75-1a1c-48fe-bd71-f905482a0bd7/ja

れていないことも想像できるようになるからではないだろうか。現実世界とは異なる世界観や、視点人物の人物像を一から描こうとすると多くの叙述が必要となる。しかし、タイアップ作品という共通の知識を作詞家と視聴者が共有することによって、歌詞に明記していなくても、視聴者はタイアップ作品に重ね合わせて「こういった状況の、この人物を描いているのだろう」と想像することができる。「①認知心理学的「感動」のメカニズムから」で述べたように、感動に至るためには、状況設定や人物設定の理解が必須となる。タイアップ作品にテーマやテーマへの評価を合わせることによって、共通知識を持っていることによって表現を省ける部分が生まれ、感動を喚起させるために必要な表現を、限られた歌詞の中で描きやすくなると言える。

③視点人物と視聴者との距離感から

第三章　第三項において、視点人物が語り掛ける対象について分析した。その際、独白型は歌詞の視点人物を追体験し、語り掛ける歌詞では視点人物が語り掛けている対象を追体験するという違いがあるのではないかと述べた。では、そのような視聴者の歌詞への向き合い方の違いは、どのような差を生むのだろうか。

独白型の歌詞は、視点人物から視聴者への働きかけやメッセージ性は存在しない。あくまで視聴者の方から視点人物を理解し、共感したり感情移入したりする。そしてその場合、歌詞世界と現実世界は別物のまま存在し、まるでテレビを観る人とテレビに映っている人のように、違う次元に位置する世界のままである。これは、歌詞世界観の理解や歌詞世界への没入よりも、視点人物の理解を促しているのではないだろうか。独白型の歌詞は、内視点のアーティスト提供曲やキャラクターソングに多かった。これは、歌唱者や歌唱している設定の登場人物の人物像理解を促すことになる。アーティスト提供曲はアーティストのキャラクター性を引き出すことを目標としており、キャラクターソングは作品内の登場人物が歌い、登場人物の人物像が楽曲に反映されている定義であり価値でもある。アーティスト提供曲やキャラクターソングには、それらに適した独白型を用いているのは森由里子氏の優れた表現であると言える。

一方、語り掛けの対象が存在する楽曲では、視聴者は語り掛けられる対象を追体験する。そして視点人物が発するメッセージを受け取る。それによって、視聴者は歌詞世界に没入しながら、視点人物の発する価値観を享受する。それは視点人物理解に長けた独白型とは異なり、視点人物の心情を理解することは難しいが、歌詞世界観を理解し、没入することに長けていると言えるのではないか。語り掛けの対象が存在する歌詞は、アニメ主題歌やゲーム主題歌に比較的多く分布していた。これは、歌詞世界やタイアップ作品の世界観を伝えることを重要視しているからではないだろうか。そして、この表現はタイアップ作品製作者にとっては望ましい表現であると言えるだろう。

「①認知心理学的「感動」のメカニズムから」では、どのように視聴者に感動を与えているかについて考察した。また、「②タイアップ作品との一体感から」や「③視点人物と視聴者との距離感から」では、一般的な読解力を有する視聴者や子どもの視聴者、タイアップ作品製作者、提供先アーティストなど様々な立場の人がどのような理由で森由里子氏の表現を求めているかについて検討した。

本研究を通して、歌詞が持つ様々な要素に気付かされた。そして、その様々な要素が楽曲を構成するだけじゃなく、タイアップ作品や、歌唱者にも影響を与える。その時々の条件に合わせてあらゆる表現方法を使い分けることで、多くの人物が納得し、感動する楽曲を作っているのだと分かった。

今回明らかになった表現方法や、森由里子氏の魅力を今後の自身の言語活動に活かし、より効果的で魅力的な表現活動を行っていきたい。

第五章　今後の課題

当初、本研究は楽曲の音楽的側面と文学的側面の両面から分析することを目的としていた。しかし、分析を進めるうちに音楽的側面を分析に組み込むことの難しさを実感した。今後楽曲について分析する際には、どのような分析方法を取り、そのような分析項目を設ければ音楽的側面も分析できるか、慎重に検討したい。

また、歌詞の構成分析において全曲を分析することができず、典型的な特徴を持つ歌詞のみを分析するに留まった。そのため、分布の仕方を見る際、傾向が表れづらかった。全曲を分析していれば、全体の傾向にも変化があったかもしれない。研究が及ばなかった点は、大きな反省点である。

さらに、本稿では認知科学的に感動について分析したが、社会学的に日本の楽曲の傾向や流行の歌詞などについても分析できたのではないかと考えた。様々な学問と関連させながら、表現について検討すべきであったと考える。

第六章　参考文献

・「言葉の達人　第 55 回」歌詞検索サービス歌ネット(最終閲覧日：2019 年 12 月 9 日)
https://www.uta-net.com/user/sakushika/01_100/55.html
・「作詞家別アクセスランキング」音楽ポータルサイトうたまっぷ.com
（最終閲覧日：2020 年 1 月 8 日）
http://ranking.utamap.com/2015f/08YurikoMori.html
・ Yuriko Mori OFFICIAL SITE　プロフィール＆BIOGRAPHY
(最終閲覧日：2020 年 1 月 8 日)
http://moriyuriko.net/profile/
・今井通郎　『日本歌謡の音楽と歌詞の研究』p.3　学術文献普及会　1967
・「物語文の構成分析試案」野浪正隆研究室　（最終閲覧日：2020 年 1 月 10 日）
http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~kokugo/nonami/ronbun/monogatari.html
・「描写論のために」野浪正隆研究室　（最終閲覧日：2020 年 1 月 10 日）
http://www.osaka-kyoiku.ac.jp/~kokugo/nonami/ronbun/byousharon.html
・「『感動』喚起のメカニズム」戸梶亜紀彦　2001 年(最終閲覧日：2020 年 1 月 31 日)
https://content.evernote.com/shard/s667/sh/2b941aeb-df19-4ed5-a866-d514f90adcb9/48606b3352ffe8f528cb8f5e7c81c68a/res/94ccbd75-1a1c-48fe-bd71-f905482a0bd7/ja