

# 次世代音楽の骨格

「場こそ音楽という主体改革」

国際文化学部国際文化学科

07G0006 大熊孝尚

0章：序論	<input type="checkbox"/>
1章：今までの音楽 「一方通行」・「意図的」な音楽	<input type="checkbox"/>
2章：「一方通行」からの進化 「相互作用」的音楽	<input type="checkbox"/>
3章：「意図的」からの進化 「偶然性」的音楽	<input type="checkbox"/>
4章：次世代の音楽を提案 「合作環境」的音楽	<input type="checkbox"/>
5章：「合作環境」的音楽の「相互作用」的特性	<input type="checkbox"/>
6章：「合作環境」的音楽の「偶然性」的特性	<input type="checkbox"/>
7章：「合作環境」的音楽が可能にする音楽表現	<input type="checkbox"/>
8章：「合作環境」的音楽の作品例 「音関図(Onkanz)」の解説	<input type="checkbox"/>
9章：まとめと結論	<input type="checkbox"/>

## 0章、序論

---

「いったいこの先の音楽はどんなものになるのだろうか」この疑問の答えを探るのが、この論文のテーマである。音楽を取り巻く環境が大きく変わりつつある今、こういった音楽がこの先求められていくのかを考えていくことは、アーティスト(本論文では音楽家の意味で使用する)にとっても、聴衆にとっても重要なことであろう。しかし、未来のことであるためこの答えは不確定である。この論文の提案も将来実現しないかもしれないが、この提案を機会に多くの人が音楽の未来について考えるきっかけになれば幸いである。

この論文の学問的位置づけをまず確認する。この論文は私が製作した作品を紹介する目的だけでなく、次世代の音楽の形を提唱する目的でも書かれたものだ。そのため情報学的にどういった言語を使用してどういった構造で私の作品ができているかなどについて迫るだけでなく、音楽学的に音楽の概念の歴史において新しい考えである「合作環境」的音楽を私の作品を例に出しながら提案していきたいと考えている。つまり情報学と音楽学の2つの学問から論ずるのを土台としている。

次に動機を説明する。今回このような卒業論文を書いたのは、筆者にとって非常に興味深い音楽に対して、新しいことをひとつ提案したいと考えていたためである。ただ単に情報を整理して提示するような論文ではなく、また製作したものを説明するだけの論文でもない、建設的に新しい概念を提案する論文にしていきたい。

論文の流れを紹介する。まず1章では今までの音楽の形の共通性である「一方通行」的音楽について述べていく。次の2章ではインターネットの発達を背景としてもうすぐ広まると予想される音楽の形、「相互作用」的音楽を説明する。その後の3章では現代美術の兆候から垣間見える現代音楽が示す未来の音楽、「偶然性」的音楽の形を記載する。このように3つの音楽の形を紹介した後、4章では次世代音楽の音楽と筆者が推測している、「合作環境」的音楽を提案したい。その後の5章では趣向が似ている「偶然性」的音楽と「合作環境」的音楽との違いをいくつかポイントを挙げながら解説する。そして6章ではその「合作環境」的音楽の一例として私が作った作品「音関図」を紹介し、その構造や開発環境やプログラミングなどの技術的な面も解説していく。そして最後の7章にまとめと展望を述べていきたい。以上がこの論文の流れである。

## 1 章、今までの音楽 「一方通行」・「意図的」な音楽

今までの人類の歴史の中には、常に音楽があり、また常に変容しつづけてきた。音楽は人の表現の一つであり、地域性を表すものでも、人の権力の象徴でも、心を動かすものでも、商業の対象でもある。この章では今までの音楽の構造について考え、法則性を見出していききたい。

では音楽の歴史についてまず図 1 を用いて大雑把に見ていくことにする。音楽の歴史に関しては『中学生の音楽 2 - 3 下』と『新高校生の音楽 2』を参照した。基本的に西洋音楽とポピュラー音楽の歴史をなぞっていくことにする。

### 図 1 : 音楽の歴史

世紀	区分	音楽の状況	曲の意図	音楽の流れ
6世紀		古代音楽がエジプト・ギリシャなどで生まれる	アーティストが持つ (意図的)	アーティスト→聴衆 (一方通行)
9世紀		グレゴリオ聖歌の登場 単旋律で歌われた		
12世紀		多声的音楽が生まれる		
14世紀		世俗的音楽の流行 線で音の高低を表す楽譜登場		
17世紀	バロック	多声的音楽が発展 様々な楽器を使用		
18世紀	古典派	多声的音楽が頂点に達する 通奏低音の多用*1 様々な器楽曲やオペラが生まれる		
19世紀前	ロマン派	ソナタ形式*2 という楽曲の構成形式が流行		
19世紀後	国民学派	曲の構成が重要視される 和声的な音が流行 ピアノの発明		
20世紀	近代・現代	和声的な音楽が発達 感情表現に力が入れた 民族意識の強い楽曲が生まれる 交響曲の登場 日本に西洋音楽が伝えられる ピアノの改良 印象派の音楽*3 と12音音楽*4 が生まれる		

\*1: 低音部と即興的につけた和音を演奏する方法

\*2: 「提示部→展開部→再現部」から成り立つ楽曲の構成形式

\*3: 不協和音などを多用して雰囲気や気分を表現する音楽方式

\*4: 調整の影響を受けないようにオクターブ内の12音を均等に使う技法

年代	音楽の状況	曲の意図	音楽の流れ方
1860年代	ブルース*1の誕生 ジャズ*2の誕生	アーティストが持つ (意図的)	アーティスト↓聴衆 (一方通行)
1940年代	リズム・アンド・ブルース(R&B)*3の誕生		
1950年代	ロックンロール*4の誕生		
1960年代	フォーク*5 やボサ・ノヴァ*6の誕生		
	ビートルズ*7 デビュー		
	レゲエ*8の誕生		
1970年代	ビートルズ解散		
	パンクロック*9 やテクノ*10の誕生		
1980年代	ワールドミュージック*11の人気		
1990年代	ジャンルの多様化が進む		
*1: 黒人霊歌から誕生し、ブルー・ノート・スケールという特殊な音階を多用し、ブルース形式という音楽形式で展開される音楽			
*2: 西洋音楽とアフリカ音楽が交わり生まれたもので、スウィングやコール・アンド・レスポンスなどの特殊な演奏方法をもつ音楽			
*3: 明確な定義はないが、ロックやソウルの元となった黒人音楽			
*4: エイトビートのリズムとブルースのコード進行を多用したもので、エレクトリックギターとエレクトリックベースとドラムスという構成で演奏されることが多い			
*5: 民謡から派生した音楽 時に強い社会性をもっている			
*6: ブラジルで生まれたもの、知的で落ち着いた印象がある			
*7: イギリス・リヴァプール出身のバンドで、その音楽性の豊かさと新しさから、解散後もなお、後世のミュージシャンに数多くの影響を与えているバンド			
*8: ジャマイカで生まれた音楽で、2・4拍目が強調されるギターや、3拍目にアクセントをつけるドラムなどの特徴的な演奏方法で知られている			
*9: 反社会・反通年を訴えかけるロックで、「セックス・ピストルズ」が有名			
*10: シンセサイザーや電子楽器を取り入れて生まれた音楽			
*11: 非欧米世界のポピュラー音楽			

以上のように音楽の歴史を振り返ってきた。全体を通していくつか見えてくる点がある。それを以下に箇条書きにしてみる。

- ・音楽は一つの音楽にとどまることなくお互いに関わりながら次々と変化した
- ・楽器や使えるものの変化によって音楽が変化したということ
- ・ロマン派の時期を中心に音楽を法則で構造的にまとめ上げる流れがあった
- ・20世紀以降の音楽は印象派音楽等でその法則からの逸脱を模索してきた
- ・19世紀以降は民族や文化の違いや歪みが新しい音楽を生み出す要因であった

これらを総括すると音楽には「変化を好む土壌がある」のが伺い知れる。これはつまり音楽は今現状の形のままでこれから先存在するわけでなく、必ず変わることを示している。

細かく例にだして考えてみる。ロマン派の時期を中心に曲を、調性などで法則化する動きがあったが、20世紀以降の印象派音楽や12音音楽はそのような法則に収まらないように逸脱した音楽の形を模索していた。このように音楽のジャンルのな変化はもちろんあったが、その音楽自体の構造についても変化があったのである。この構造の変化はひとつ重要なポイントだろう。

また、この音楽の歴史をもっと大きな枠組みを見る形で考えてみると、今までのすべての音楽に共通するある2つの法則性が見えてくる。

その法則性のまず一つは「一方通行」である。聴衆とアーティストの関係を基準に音楽の歴史を見ていくと、アーティストが一方的に聴衆に対して音楽を提供し、聴衆はそれを選んで楽しむといった形が見えてくる。古典派音楽にしても大きなホールで、聴衆に向けて音楽の演奏が送られる形である。また音楽配信が盛んな昨今でも、アーティストから提供された音楽を、聴衆が聴く形になっている。

このような「一方通行」でプロダクトアウト的な音楽は、マーケティングや世論の動きなどから聴衆の趣向を意識はする面もあるものの、その作品性はアーティストの特性にゆだねられてきた。今までの音楽では聴衆からアーティストへ向けられる音楽の流れや交流がなかったのである。

またもう一つの法則性は「意図的」という言葉である。音楽の歴史を見てみれば、総じてアーティストがその楽曲をどうするかなどを決めており、アーティストの知識や伝統や行動で音楽が変わっていくのである。常に音楽は意図によって支配されてきたと言える。

このように今までの音楽は構造が変化するなど「変化を好む土壌」を持ち、アーティストから聴衆へ向けられる「一方通行」的なものであり、アーティストによって「意図的」に作られたのである。逆にいえば、「一方通行」や「意図的」という特性も変化できる土壌が音楽にあると言えないだろうか。私はこの部分に可能性を感じ、新しい音楽の形を提案したいと思っているのである。

## ▼ 1章のポイント ▼

- ・ 音楽には変化を好む土壌がある
- ・ 今までの音楽は「一方通行」的な音楽
- ・ 今までの音楽は「意図的」であった

## 2章、「一方通行」からの進化 「相互作用」的音楽

昨今この「一方通行」的音楽に変化の兆しを感じられてきた。そこから生まれる次の段階の音楽の形は、「相互作用」的音楽であると私は考えている。2章まで述べてきたように、今までの音楽は「一方通行」で聴衆の意向が音楽に表れづらい形であった。しかし今後は聴衆の意向が音楽に表れ、アーティストと聴衆との「相互作用」的なコミュニケーションから音楽作品が形作られていくと思われる。

その大きな要因としては、インターネットの普及が主に挙げられる。特にEメールを始め、BlogやSNSやMySpaceやTwitterなどのコミュニケーションツールの多様化と、それによって人と人との交流が盛んになったことは、その要因の代表例といえる。このようなツールが増えたことで、アーティストと聴衆とが相互のコミュニケーションがしやすくなり、たとえば一人の個人の希望がアーティストにダイレクトに伝わり意見交換もできるようになった。

私の推測では、このツールを土台にアーティストと聴衆とのコミュニケーションが行われ、その意見交換から音楽が形作られていく形が普及していくと考えている。ある意味オーダーメイドである。お客の要望を聞いて物を作るオーダーメイドの形が、音楽においてインターネットで相互に意見を交換することで、アーティストと一般人との間で比較的簡単に作り上げることができることになる。そしてこの「相互作用」的音楽が普及していくことで、ニッチな要望を聞いてアーティストが曲を作るようになり、聴衆がアーティストをより身近に感じていくようになり、音楽がより多様化していくことが見込まれるのである。

このような「相互作用」的音楽の形が、「一方通行」的な音楽の反動として出てくると推測され、かつ現在そのようなものが広まるようなインターネットの普及などの土壌も整備されつつあると考えている。現在探した中ではこのような音楽はまだ出てきていないようではあるが、十分に広まる力はあると言える。

### ▼ 2章のポイント ▼

・ 聴衆の意向が表れる「相互作用」的音楽

### 3章、「意図的」からの進化 「偶然性」的音楽

現代音楽や現代芸術の現状をたどっていくと、「意図的」な音楽の進化の形が見えてくる。それは「偶然性」的音楽である。その例としてわかりやすいのが、ジョン・ケージ（1912～1992）の音楽である。彼はアート概念を揺るがした現代美術家であるマルセル・デュシャンに強く影響を受け、居間にあるものをたたいて音楽にしたり、639年間演奏し続ける楽曲を作ったりと、前衛的な音楽を作り出し、音楽界や芸術界に強く影響を与えた20世紀のアーティストである。彼の影響はたとえば、前衛芸術運動であるフルクサスや、現代音楽家である一柳慧や武満徹などにまで及んでいる。中でも彼は、曲の作曲や演奏や聴取の過程に偶然性が入り込むような音楽を試みて、構造や意図に支配される音楽からの逸脱を図ったことで知られている。この音楽は偶然性の音楽（aleatoric music）、または不確定性の音楽（music of indeterminacy）と呼ばれている。

彼の代表的音楽作品として挙げられるものに「4分33秒」がある。これは観客を前に演奏家がただ4分33秒の間演奏しないという演奏をする楽曲で、そこで起こる観客のどまどいや咳や内外から聞こえてくる物音やしゃべり声などの音が音楽作品であるとしている。つまり無音ではあるが、実際は無音でないのである。また「易の音楽」という作品では、3枚のコインをなげて音を決めていくことで、偶然性を見事に音楽に取り込んでいる。

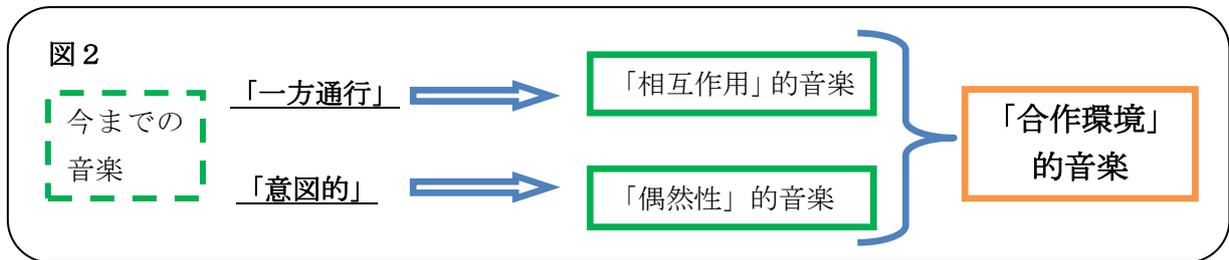
このように人の行動などの偶然性を音にしていくことで、従来の伝統や作曲者の意図を超えた作品を生み出すことができる。作曲者の頭にあるバイアスや先入観や、その主観的な考えや知識にどうしても左右されてしまう楽曲が、偶然性を音楽に用いることで、「意図的」なそこから解放され、今までにない楽曲に到達できるのである。

上述のとおり「偶然性」的音楽は、アーティストの伝統や知識や行動などの「意図的」なものに縛られていた今までの音楽では出来なかったことができるようになり、音楽自体の可能性を飛躍的に伸ばすことは容易に想像できる。この「偶然性」的音楽こそ、「意図的」であった音楽の進化形と言えるのである。

#### ▼ 3章のポイント ▼

・ 意図からの解放である「偶然性」的音楽

## 4章、次世代の音楽を提案 「合作環境」的音楽



これまで今までの音楽を提示し、そこにある2つの法則性から進化した音楽の形を紹介してきた。すなわち現在メインである音楽の、「一方通行」と「意図的」という法則性から、「一方通行」の進化形と言える「相互作用」的音楽を提示し、「意図的」の進化形といえる「偶然性」的音楽を提示してきた（図2）。そしてこの4章ではその2つの進化形の特徴を併せ持った、次世代の音楽の形を提案していきたいと考えている。それこそ「合作環境」的音楽である。

「合作環境」的音楽とは、アーティストは音を生み出す場のみを提供し、聴衆がその場の中で他の聴衆と関わりながら音楽を作っていくというものである。アーティストはどういった行為がどういう音になるか、どういうインターフェイスでやるか、どんな時に行くか、どういったツールを使用するか、アナログかデジタルか、どんな人を何人集めるか、どう合作していくかなどを決めていくことがメインになる。聴衆はそのアーティストが設定した環境の上で行動し、音楽が作られていくのである。聴衆同士の関わりから、意図するか否かに関わらず合作が生まれていくのである。この「合作環境」的音楽は、聴衆が主体性をもって環境や他の住民と相互に関係していく「相互作用」的音楽の側面を持ち、かつアーティストの意図を超えた聴衆同士の関わりから生まれる「偶然性」的音楽の側面も持っている。このような2つの特性をもった音楽なのである。

例えばその「合作環境」的音楽とはどういった作品が考えられるだろうか。1つの作品例のアイデアを、筆者なりに考えてみる。ブロックの位置を音楽に当てはめて合作していくというものを『15cm角のプレートが8×8で敷き詰められている場をつくる。その中にある1つのプレートを裏返すと、そこに割り当てられた特定のリズムが鳴るような仕組みをつくる。道に設置し、道行く人がそのプレートを裏返したり戻したりして音楽が作られる。後に来る人は前の人を作ったものに手を加えていく形で音楽を作っていく。』こんな形の作品（作品名はサウンドプレートと名づけることにする）のアイデアを想像した場合、アーティストはその場を構成し、道やギャラリーなどに設置することまでを行い、あと音楽は道行く人などの聴衆が作っていくという形になる。（図3）



## 5章、「合作環境」的音楽の「相互作用」的特性

---

4章にわたり3つの音楽を紹介し、「相互作用」的で「偶然性」的な「合作環境」的音楽の提案をしてきた。これから具体的に「合作環境」的音楽が、「相互作用」的音楽と「偶然性」的音楽の特性をどのように持っているかについて論じていく。5章では「相互作用」的音楽的な特性について、6章では「偶然性」的音楽的な特性について述べていく。

まず「合作環境」的音楽にある「相互作用」的音楽の特性について考える。その特性とはアーティストと聴衆の役割と主体性である。「一方通行」的音楽では、アーティストが音楽を主体的につくり、聴衆はそれを聞くのみという形がメインであった。しかし「合作環境」的音楽は、アーティストの音楽に聴衆が影響を与えて音楽が作られていく「相互作用」的音楽と同じような側面を持っている。「合作環境」的音楽ではアーティストはデザインされたツールや環境を提供し、聴衆たちはその土台の上で音楽を主体的に作りあうという形になっている。つまり、この「合作環境」的音楽においてほとんど主体性を持っているのは、聴衆なのである。

「合作環境」的音楽の流れをたどりながら、アーティストと聴衆の役割がどうなっているか考えていく。はじめに、アーティストが音楽を合作する環境や場を構想する。アーティストはそれがどういった方法やツールを使って、どう音に変換し、どんな音を出し、どれぐらいの人を集め、どう合作されていくのか、どう見せ、いつどれくらい行い、そこで生まれた音楽をどう紹介していくのかなどを考えていく。次にその構想した考えに基づき、その環境を構築していく。それはアーティスト個人一人だけで構築することもできるだろうし、多くの人や企業の協力を要するものもあるだろう。その後その環境を聴衆に公開し、聴衆がその環境にアクセスしていく。アーティストは環境を作る際にこの聴衆をどういった人物にするか、どれぐらい呼ぶかなどを設定しているため、アーティストごとにここで集まる聴衆は変わってくる。しかしながらその人物がその期待通りの反応を示すかは不確定である。ここまでの、アーティストの仕事はほとんど終わってしまったに近い。この後は、聴衆がその環境の上で音楽を作っていく。聴衆ひとりひとりはその行動や言動等などが音楽になっていくため、主体性をもって取り組んでいく。この主体性の度合いもアーティストは設定できるが、その意図に沿うかはその聴衆次第である。そして聴衆がつくったものに対して、新しく来た聴衆がそこに音楽的創作を加えて合作していき、それが積み重なり、音楽が変容し生まれ変わっていく。そうしてアーティストの設定する期限まで、環境という音楽から、聴衆のかかわる音楽が生まれていくのである。この度合いもアーティストが設定していくのである。

このようにアーティストはあくまで合作していく環境を生み出すだけであるが、聴衆に対していくらかの影響を与えている。そのため主体性がないというわけではない。対して聴衆はその環境の上で、自分の意思で音楽を合作していくため、強く主体性を持っているのは明らかである。こう考えると、「合作環境」的音楽においては、両者とも主体性を持っていることがわかる。

つまり「合作環境」的音楽においては、アーティストと聴衆とがお互い関わりあう相互作用性があり、それはアーティスト側にとっても主体的に行われるのはもちろん、聴衆側にとっても主体的に行われているのである。

## ▼ 5章のポイント ▼

- ・ アーティストは合作する環境を設置するのみ
- ・ アーティストだけでなく聴衆も主体的に関わりあう

## 6章、「合作環境」的音楽の「偶然性」的特性

---

では次に「合作環境」的音楽にある「偶然性」的音楽の特性について考える。その特性とは誰にも意図できない偶然性を聞くに堪えうる音楽に変換していることである。「一方通行」的音楽では、作曲者の意図や知識などがどうしても音楽に表れてしまう。しかしこの「合作環境」的音楽では、音楽が作られるのに偶然性を用いて誰にも意図できない音楽を生み出している。これは3章で挙げた「偶然性」的音楽と同じような特性である。ここでの偶然性は、多少コントロールはできるものの環境を構築したアーティストでも、合作をしていく聴衆さえも意図できない、誰も意図できないものとなっている。またアーティストの環境の設定や、聴衆同士が良いものを目指して作り上げていく合作の集団知的特性から、音楽が聞くに堪えうる音楽になるという特徴も持っている。このように「合作環境」的音楽は偶然性を音楽にしている。

「合作環境」的音楽にある偶然性とはどういったものだろうか。先ほど5章で挙げた「合作環境」的音楽の流れを参考にしながら考えていく。まずアーティストは環境を構築し、どういう風に聴衆の動きなどを音楽にしていくかを設定していくが、ここまでは非常に意図的なものである。しかしその環境の上で音楽を合作していく聴衆の動きは、アーティストは意図することはできない。先ほどあげたサウンドパネルを例に見れば、アーティストが右下のパネルを必ずめくってくれるだろうと思っけていても、聴衆がそうするとは限らないし、ひょっとすれば一回もめくらないかもしれないし、ずっとめくっているかもしれない。そんな風に聴衆の動きは、アーティストは意図しようがないのである。アーティストにとっては聴衆の動きは偶然なのである。では聴衆側は意図できるのだろうか。確かに聴衆ひとりがその環境の上で音を作っていくことには、聴衆の意図が大きく表れている。しかし他の聴衆がどう動くかはわからないし、これからやってくる聴衆や起きる出来事は推測しようがない。またアーティストがどういう仕掛けを施しているかもよくわからない。このように聴衆もどんな音楽になるかは意図できていない。聴衆同士の動きも偶然である。つまり結局のところ誰も意図できていないのである。言い換えれば、アーティストと聴衆がした行動の一つ一つの偶然が音楽になって表れているのである。

またそんな誰にも意図されていない音楽が、混沌とした音楽になっていくのではなく段々と聞くに堪えうる音楽に変化していくことも大きな特徴である。初めのほうにカオスな音楽になってしまったとしても、段々と聴衆がやってくることで、それぞれの感性で音楽を合作し、だんだんと音楽が良いもの（聴衆にとって聞きやすいもの）に変化していくことだろう。これは、Wikipedia が多くの人によって手が加えられていくことで精度や質が増していくことと同じようなもので、集団で良いものを作っていくかたちである。この方

法をとることで、たとえばある聴衆が音楽的なセンスがあまりなかったときであっても、ほかの聴衆が補ったり生かす加工をしたりと、お互いの技術の補い合いも可能になる。つまり音楽的なセンスや技術などは問わずとも合作し、聞くに堪えうる音楽が生まれていくのである。

このように「合作環境」的音楽には「偶然性」的音楽の特性が表れている。すなわち、アーティストや聴衆でさえ意図できない偶然性を音楽にでき、かつ多くの人がかかわることで聞くに堪えうる音楽が生まれていく、そんな特性である。

## ▼ 6章のポイント ▼

- ・ アーティストも聴衆も誰も意図できない偶然性
- ・ 集団で合作し、聞くに堪える音楽になりやすい

## 7章、「合作環境」的音楽が可能にする音楽表現

5章・6章にわたって特性を見てきたが、このような特性がどういった音楽表現を可能にするのだろうか。

「相互作用」的特性に着目してみる。まず言えるのはアーティストの定義が大きく広がることである。アーティストは環境を設置するだけで成り立つため、音楽家だけでなく美術家・ソフトを作る企業・インスタレーションなどを行う企業など、今までアーティストではなかったものがアーティストとされる可能性がある。また音楽の定義もあいまいになることだろう。合作ができる環境も音楽としており、そこで生まれる音楽も当然音楽であり、またある聴衆がふれている間だけの音も音楽であるし、作品を設置している全体時間に流れた音をまるまる音楽ということもできる。それに関連すれば、作者は誰であり、それはいったいどれの音楽の作者なのかなど、権利的な面もあいまいになってしまうことだろう。しかし聴衆は今までにない主体性をもつことができるのも忘れてはならない。今までの音楽は、たいてい聴衆はアーティストのする演奏などを受動的に聞くだけで、主体的になるとしても声を出すまたは手拍子するぐらいであった。それに対して、「合作環境」的音楽は聴衆が主体的になることで成り立つ音楽なのである。この音楽は聴衆にとってきつと楽しいものとなり、聴衆も音楽に一步深くかかわっていけるようになるであろう。

次に「偶然性」的音楽の特性に着目してみる。従来、音楽理論や流行や形式や知識や、作者の力量などに音楽が縛られていた面があったが、この「合作環境」的音楽は偶然性を利用することでその壁を超えた音楽表現を可能にしている。つまり今まで体験したことのないような音楽が生まれる可能性があるのである。またこの偶然性は誰にも推測できるのではないため、誰もがその音楽を偶然としてとらえることができ、面白みがあるものとなることだろう。そしてそれでいて、集団による合作であるために聞くに堪えうる音楽になるため、消費者主導である音楽の市場の土俵においても活躍する音楽になりうるであろう。

このように考えていくと「合作環境」的音楽は、聴衆が主体的に楽しみ、音楽の可能性を飛躍的に伸ばした誰にも意図できない音楽を生み出していく音楽といえる。このような音楽はきっと面白い未来を見せてくれるにちがいない。

### ▼ 7章のポイント ▼

・ 聴衆が主体的に楽しみ、音楽の可能性を広げる音楽

## 8章、「合作環境」的音楽の作品例 「音関図(Onkanz)」の解説

---

ではその「合作環境」的音楽の実例として、私の制作した作品をこの章で紹介する。注意して欲しいのは、この作品紹介は「合作環境」的音楽がこうあるべきだと示すものではない。こういった例が考えられると例示しているだけであり、この方法以外の「合作環境」的音楽の形は十分に考えられる。作品を通して見えてくる「合作環境」的音楽の可能性に目を向けてもらいたい。

今回制作した作品は、「音関図 (Onkanz)」というものだ。

この作品のテーマは、『あなたは存在だけで合作できる』というもので、聴衆は存在するだけで他の聴衆たちと合作し、音楽作品を作り出していけるということを大事にしている。

ではその内容について説明する。

- ・テーマ (コンセプトのキャッチフレーズ化)

- ・内容説明

操作とか、画面遷移

- ・使用言語

開発環境と使用言語：PHP、Flash Actionscript 3.0

その説明・特徴

各所キーポイントの説明

- ・コンセプト

## 9章、まとめと結論

---

「いったいこの先の音楽はどんなものになるのだろうか。」という問題提起のもと、これまで進めてきた。まず1章では音楽史を概観しながら今までの音楽に変化を好む土壌と、「一方通行」・「意図的」という法則を見出してきた。2章では「一方通行」という性質に対する進化の形に「相互作用」的音楽を推測してきた。3章では「意図的」という性質に対する進化の形に「偶然性」的音楽を予想してきた。そして4章では「相互作用」的音楽と「偶然性」的音楽の特性を併せ持つ、「合作環境」的音楽を提案してきた。5章ではその「相互作用」的側面、すなわちアーティストは環境を設置するのみであり、聴衆が主体的に取り組める部分を紹介してきた。6章では「偶然性」的音楽の側面である、アーティストも聴衆も意図できない点や聞くに堪えうる音楽が生まれる可能性を紹介してきた。そして7章ではそんな「合作環境」的音楽が可能にする音楽表現、すなわち聴衆が主体的になり、今までにない形が生まれる音楽表現である。8章ではその「合作環境」的音楽の実例として筆者の制作した作品「音関図(Onkanz)」を紹介し、そのWEBツールの可能性や仕様等を説明してきた。

以上がここまでの論文の流れであった。

補足であるが、この「合作環境」的音楽は、私が挙げた作品比例だけでなくいろいろな方法が考えられる。例えばWEBツールならタッチパネルを応用してやれば、より直感的に出来るだろうし、パソコンが苦手な人でもできるようになり、より多くの人を楽しめることだろう。このように「合作環境」的音楽の方法ややり方は多様に考えられる。

最後に結論を述べる。今まで8章にわたって述べてきた「合作環境」的音楽はまだ未熟であり、その分伸びしろも大きいと推測される。この「合作環境」的音楽が今後広まっていくことによって、より多くの人々が音楽により主体的に関わる社会ができていくようになるのではないだろうか。聴衆でありながら、ただ聞くだけではなく、他の聴衆から影響を受けてあって音楽を組み立てられる。この主体性はアーティストが曲を生み出すという縛りから音楽を解き放ち、きっと音楽をもっと面白くするのではないだろうか。

音楽はもっともっと面白くなるはずである。

今回の「合作環境」音楽の提案が、「音楽の未来が面白くなりそうだ。」と少しでも思ってもらえれば幸いである。

2011年1月27日

大熊 孝尚

# 参考文献

---

・『中学生の音楽 2 - 3 下』 畑中良輔ら著 教育芸術社 平成 14 年

・『新高校生の音楽 2』 山本文茂ら著 音楽之友社 平成 17 年