

桃井はるこの一〇年 一女王が秋葉原に召喚したダンスと音楽

小松, 成彰

(出版者 / Publisher)

法政大学大学院 国際日本学インスティテュート専攻委員会

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

国際日本学論叢 / 国際日本学論叢

(巻 / Volume)

8

(開始ページ / Start Page)

51

(終了ページ / End Page)

65

(発行年 / Year)

2011-03-22

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00007109>

平成二十二年 度 国際日本学論叢第八号 二〇一一年三月二十二日発行 抜刷

桃井はるこの一〇年

— 女王が秋葉原に召喚したダンスと音楽 —

日本文学専攻修士課程一年

小松成彰

桃井はるこの一〇年

—女王が秋葉原に召喚したダンスと音楽—

日本文学専攻修士課程一年

小松成彰

はじめに

コミック、アニメ、ゲーム、アイドルなどの一群のサブカルチャーは「オタク系文化」と呼ばれている。そしてアニメやゲームには、主題歌や劇中歌などの様々な場面で音楽が使用されている。それらの音楽はアニメソングやゲームソングなどと呼ばれ一つのジャンルを形成している。秋葉原はそんな音楽の中心地といわれている。

秋葉原にはアニメソングやゲームソング、アイドルソングなどをライブで聴くとき、「オタク芸」などに代表される独特の音楽の楽しみ方がある。「オタク芸」とはアイドルの応援から派生して、オタクたちが自らを主張したり、楽し

んだりするための踊りである。⁽¹⁾ 出演者の応援や、コール&レスポンスを楽しむという理由だけではなく、自らを主張し、楽しむために踊る文化は、ひとつのダンスカルチャーであるといえるだろう。秋葉原には音楽だけでなく、そんなダンスカルチャーがある。秋葉原はダンスと音楽に溢れた街だ。

桃井はるこは、そんな秋葉原を拠点として活動した歌手、声優、タレントである。桃井は一九七七年生まれでオタク第三世代にあたり、⁽²⁾ 十代半ばにインターネットの普及を迎えている。初めて秋葉原に行ったのは小学五年生の頃で、当時からアイドル、アニメ、ゲームマニアであった。高校在学中にパソコン通信⁽³⁾をはじめ、そこから雑誌連載を開始、その後プレアイドル活動を経て、徐々にラジオ、TVなどに出演、二〇〇〇年にマキシシングル『Mail Me』を発表、二〇〇一年からは声優としてTVアニメ『The Soul Taker ～魂狩～』に中原小麦役で出演、そのスピノフ作品の『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』では主演と主題歌の作詞・作曲・歌唱を担当した。二〇〇二年にはUNDERITというユニットを結成し、美少女ゲーム音楽⁽⁴⁾の分野で二年間で三枚のベストアルバムを作成する。UNDERIT解散後はソロ活動に移行した。⁽⁵⁾

二〇一〇年は桃井はるこデビュー一〇周年である。彼女がこの一〇年の間に生み出した音楽、おもにUNDERITとその後のソロ活動に焦点をあて論じてみたい。

CDデビュー作『Mail Me』のリリース

桃井はるこのオリジナルCDデビュー作は二〇〇〇年五月二十九日に発売された『Mail Me』である。この曲はポケ

ベルをツールとした2人の愛を歌ったテーマをあつかっている。ポケベルが愛しい人からの電波を受信し、プルプルと震える様を「私の気持ちとシンクロしてみたい」と表現するなど、ポケベルの使用感と自らの気持ちを表現している。桃井の作品に通層的に現れる通信というテーマや、通信機器への愛はデビュー作にしてすでに表れているといえる。⁽¹⁰⁾『Mail Me』のリズム形式はBPM145の四つ打ち⁽¹¹⁾である。桃井はこの後、自身のターニングポイントとなる作品の様々なところで、このBPM140台の四つ打ちというリズム形式を使用している。⁽¹²⁾

『Mail Me』のCDの帯には「アキバ系」の文字がみられ、彼女の秋葉原への思いの深さを感じさせる。「アキバ系」に対する桃井のスタンスはデビュー作から一貫している。ここで彼女が使用した「アキバ系」という言葉には、秋葉原を、原宿や、渋谷、などと同等の一つの音楽シーンとして成立させようとする意図がみえる。⁽¹³⁾

桃井にとって「アキバ系」とは、最先端の技術や発明や、メディアのありかた、活かし方を語り合うことによって、未来を感じあえる人たちである。未来を感じるとは、毎日が今よりもっと、便利に、楽しくなるということを想像することである。「アキバ系」とは、そういうことに関して、夢中になったり、仲間たちと時間を忘れて語り合ったりする人たちのことだ。

そして彼女にとって秋葉原は、想像した未来を現実化するための種がそろっている場所であり、そんな未来が具現化されたものが、商品として集まる場所なのだ。

桃井は、未来を想像し、それを具現化できる種がそろっている場所として秋葉原を捉え、そこに魅力を感じ、アーティストとしての自らの属性に付け加えたのだ。「アキバ系」は現世での即物的な欲望をこつこつ的に満たすと思われるがそれは違う。「アキバ系」とは、未来をイメージするということなのである。⁽¹⁵⁾

『Mail Me』PVでは秋葉原の町のあちこちで歌う桃井の映像が使用され、音楽、秋葉原、作曲者の関係が明確に示されている。桃井は秋葉原という土地の力を利用し、自らをその属性におくことによって、アイデンティティを作り出した。彼女の後、この手法¹⁶⁾を使用し最も成功したのはアイドルグループのAKB48であろう。

『Mail Me』の発売は、音楽面においても、桃井の提唱する「アキバ系」の概念においても、その後の彼女の音楽表現の指針になったといえる。そして彼女はゆっくりと秋葉原の女王への階段を登り始めるのだ。

UNDER17結成から解散まで

『Mail Me』発表から二年後、桃井はるこは、UNDER17というユニットを構想する。UNDER17は美少女ゲームの音楽を作成し、それをライブで演奏するアーティストユニットである。当初は、シンガー、作曲家などのメインメンバーを決めずに作品ごと、企画ごとにイメージに合う人に参加してもらい、桃井はディレクションや時にシンガーとして関わるという設定であった。しかし、のちに桃井はるこ小池雅也¹⁷⁾のユニットという形になった。ユニット名には、一八禁¹⁸⁾の美少女ゲームソフトは、ゲームは一八歳禁なのだが、音楽は一七歳以下の人たちにも楽しんで欲しいという意味が込められている。

桃井はUNDER17の音楽構造上のコンセプトとして、三つのものを挙げている。それは、コスプレ・ギター・ダンスである。桃井は、コスプレは、オタクがゲームに投影しているオタク願望を自ら体現し、同時にオタクと同じ目線で物事を見ているということを表現するためだ。桃井は、UNDER17での活動の時はメガネをかけ、ゲームのヒロイ

ンのコスプレや、当時まだ着ている人の珍しかったメイド服などを着てステージにあがった。しかし、その格好でカラオケをバックに一人で歌っているのでは桃井本人が曲を作っているという説得力に欠ける。桃井は今までの美少女ゲーム・イベントのステージのように、ゲームに出演している声優が用意された音楽を歌っているのではなく、自ら曲を作り、歌唱もこなすアーティストなのだとすることを、ステージを見た際に、ビジュアルで分かりやすくしなければいけない、と考えた。その一環として、当時編曲を担当していた小池雅也にステージ上でギターを弾いてもらうことにしたのだ。ここでのギターは観客にアーティストとしての「UNDERIT」というものをより認識しやすくする記号として機能している。ダンスは、ライブにあまり慣れていない人たちにも心を開かせる作用がある¹⁹との考えから、ステージにダンサーを左右に一人ずつ配置した。UNDERITはダンスの効果を積極的にとらえ自らの音楽に組み込もうとする意思がうかがえる。

桃井は美少女ゲームソングを女性アイドル歌謡とアニメソングの要素がクロスして、それを超えたところにあると考えており²⁰、アイドル歌謡の応援で行われていた「コール」²¹や、「PPH」²²などのオタク特有のノリに対して意識的だった。それらの要素を受け継いで進化させたUNDERITの音楽もオタク特有のノリやダンスというものを強く意識しており、それらを「盛り上がる仕組み」として積極的に使用している。

今まで匿名が習慣となっていた一八禁の美少女ゲームの世界で、堂々と顔を出して活動していくことを掲げ、CDジャケットにギターやマイク、衣装、POD20²³などを写りこませるなど、どのような人間が、どのような思想で、どのような機材を使って作った音楽なのかが明確に示されている。

桃井はUNDERITで、「二一世紀、本物の萌えソングをつくれるのは桃井はるこしかない²⁴」という思いを胸に萌

えにこだわったサウンド作りを展開している。歌詞にはオタクなら思わずニヤリとしてしまうような仕掛けが満載である。一八禁の美少女ゲームというのは、そのセクシャリティから、購入する人間の殆どが男性であるとされている。桃井がこのユニットで想定したリスナーはこのような人たちだ。彼女はそこに音楽の力でするりと入り込んだ。オタクの中で、しかも美少女ゲームをやっている人たちのなかで、女性である彼女がステージの上で輝くことができたのは、彼女の音楽とオタク系文化に対する理解と知識が確固たるものであったからに相違ない。彼女は、彼らのかくれた情熱や熱い思いを、音楽とダンスで爆発させようと思いついた。

桃井は自叙伝でそのときの状況をこう語っている。

美少女ゲームのイベントのステージというのは、それまでは開発者インタビュウが中心で歌を歌う人はとても少なかった。そして、その会場の雰囲気からバラード系が多かった。とにかく静かだった。私はとても不甲斐なく勿体なく感じたのである。同じものを好きでせっかくこんな沢山の人が会場に集まっているのに、ただ配布物をもったり、買い物をするだけで、口を開かずにその場を去る。「ものじゃなくて、想いをぶつける瞬間が欲しい」と思った。ここで同じ音楽の下、一緒に叫んだり、盛り上がりながら楽しい時間を過ごせたら。すごいパワーが生まれるだろう。その不気味なほどの静けさはそんな輝く瞬間を待ち望んでいたことなのだと、わたしには映った。²⁵

美少女ゲームだけでなく、全てのゲーム、アニメ、漫画などを扱うコミックマーケットという催しがある。このイベントは、オタクの間でも「聖祭」として位置づけられている。第一回は一九七五年二月二日に東京消防会館会

議室で行われた。漫画批評集団「迷宮」による実質的な主宰のもと、七〇〇人ほどの人が集まり、事前に合宿が行われるという内容の濃いものであった。その後、年々規模を拡大し、毎年八月と一二月に東京都台東区有明にある東京国際展示場で開催されている。同人誌即売会という名目だが、それだけにとどまらず、コスプレ、アニメやゲーム音楽のアレンジCD、アニメのキャラクターグッズなどもあつかつており、秋葉原カルチャーの全般を扱う催しとしても機能している。

コミックマーケットに行けば同じ趣味を持った仲間と会える。とても素敵な場所だが、桃井は何か足りないと感じていた。それは音楽だ。

二〇〇二年、コミックマーケットの企業ブースにステージが設置されることを知った桃井は、「絶対やらせてください」と希望した。⁽²⁶⁾そしてUNDERLIFTは二〇〇二年の八月、「コミックマーケット62」のステージに立つことになる。しかし、コミックマーケットの企業ブースに作られたステージは混雑などの問題で二〇〇四年には中止されることになる。UNDERLIFT解散と時を同じくして、ステージも無くなってしまふのだ。

UNDERLIFTは「美少女ゲームソングの領域でアーティスト性をもった音楽をプロモーションし、ライブで演奏、聴衆とアーティストが一体となってダンスする」という、領域に音楽とダンスの力で到達したのだ。

こうしてUNDERLIFTは二年という短いスパンで『美少女ゲームソングに愛を!!』・『萌えソングを極めるゾ!!』・『そして伝説へ…』の三枚のベストアルバムをランティスから発表する。そして三枚のベストアルバムは、三枚ともオリコンベスト一〇〇位以内にランクインしている。⁽²⁸⁾

桃井のデビュー作である『Mail Me!』は音楽における「アキバ系」を提示し、秋葉原と作曲者の関係を明確に示し

た作品であるが、どのような人がどのような場面で聞くのかというリスナーの設定に関しては、あまり意識的ではなかった。それに対し、UNDER17はオタクたちの、それも美少女ゲームのユーザーに焦点をあて、彼らの熱い思いを、音楽とダンスによって昇華させた。徹底的に萌えにこだわったサウンドづくりは、ある種の狂気すら感じさせる鋭いものであるが、桃井は同時に息苦しさも感じていたようだ。

UNDER17は二〇〇四年九月二七日、解散を発表する。美少女ゲームソング・萌えソングというジャンルは、アーティストがアルバム単位でプロモーション出来るジャンルであるという事を、UNDER17はその活動によって音楽業界に知らしめた。この点においてUNDER17は美少女ゲームソング・萌えソングの一つのモデルをつくりだしたといえる。桃井は、UNDER17結成当時の二〇〇二年には新鮮さをもって響いていた萌えソングという言葉も、二〇〇四年には流行語にノミネートされるなど、一般的な言葉になってきたと感じていた。⁽³⁰⁾ 萌えソングの次にあるものは何なのか。桃井を動かしたのはおそらくこの思想である。

UNDER17解散後、桃井はるこのソロ活動

UNDER17解散後、桃井はるこはソロ活動に移行する。「萌えソング」というジャンルから離れて、より幅広いテーマを扱うようになる。彼女は自らのアイデンティティを秋葉原に求め、デビュー作において自ら提示した「アキバ系」をさらに推し進めるような作品作りをしていく。

UNDER17解散から二年が経った二〇〇六年八月九日、桃井はランティスを離れ、エイベックス⁽³⁰⁾からソロとしては

初のベストアルバム『Momo-i quality ? ベスト・オブ・モモイ』を発表する。この作品には『LOVE EXE』と『Mail Me』と同一BPM145の四つ打である。しかし、この曲はアレンジがトランスであるという点⁽³¹⁾と異なる特徴を有している。

UNDER17解散後に桃井が初めて出演した「アルケ祭り2005」というイベントでは、『Momo-i quality ? ベスト・オブ・モモイ』にも収録されている『LOVE, EXE』と『Hide and seek』を披露している。このときの『LOVE, EXE』の演奏は、会場が新木場スタジオコーストという音の良いクラブということもあり、齋藤真也⁽³²⁾によるトランスの曲調をさらに強調した上で、全体を長くしたスペシャルミックス版で演奏された。これが『Momo-i quality ? ベスト・オブ・モモイ』に収録されているバージョンの原型となっている。⁽³³⁾ 桃井はこのトランスという秋葉原で鳴らされるには極端な音楽形式に観客がついてくれるのかという不安を感じていた。⁽³⁴⁾ しかし、観客は盛り上がった。

このアルバムは『アキハバラ』などのハウスを経由したクラブ系のサウンド、『Hide and seek』などのロック系のサウンド、『恋のレシビ』のディスコ・ファンク系のサウンドなど、その後のアルバム『IVY〜アイビー〜』までの流れを作る一つの指針になった。

CDのジャケットには秋葉原中央通りの上を通る総武線が入れ込まれ、その前で「白モモイと黒モモイ」が戦⁽³⁵⁾うというデザインが採用されている。当時はアキバ系を名乗る桃井がエイベックスと契約したということも、ネットなどでファンに驚きをもって迎えられた。エイベックスのテレビコマーシャルにおいて桃井はるこに「秋葉原の女王」というキャッチフレーズがつけられたのもこのときである。⁽³⁶⁾

AKIHABA LOVE RECORDS設立からアルバム『IVY〜アイビー〜』まで

二〇〇七年一月三〇日、桃井はるこは自叙伝『アキハバLOVE〜秋葉原と一緒に大人になった〜』を発売した。このころから桃井は、カバーアルバムの作成や自身の半生を綴ったDVDドラマ『はるこ☆UP DATE』の公開など、音楽面だけでなく、書籍、映像など様々なメディアを使って、自身の秋葉原感を積極的に作り上げていく。そして秋葉原発の音楽レーベルを作るまでに至る。

二〇〇九年二月三日、桃井はるこはドワンゴ・エージェンシー・エンターテイメントからAKIHABA LOVE RECORDSを設立する。このレーベルは桃井はるこ自身のリリースはもちろん、桃井参加型のプロデューサーユニットや、ニコニコ動画でのオーディションなどをおこなっていくレーベルである。「アキハバラブ」という言葉は、桃井の音楽のタイトルや、自伝のタイトルなどにも使われている言葉である。そしてこの名前を冠したAKIHABA LOVE RECORDSは、秋葉原をアーティストとしての自らの核として今まで活動してきた桃井が、秋葉原ムーブメントの拠点となるレーベルとして設立したものだ。⁽³⁸⁾『へんじがない、ただのしつれんのようだ。』は、AKIHABA LOVE RECORDSからリリースされた桃井はるこ初のオリジナルアルバムである。

二〇一〇年九月一五日にリリースされた彼女のアルバム『IVY〜アイビー〜』も自らのレーベルAKIHABA LOVE RECORDSからのリリースである。デビュー一〇年を迎え、「原点回帰なんてしないだからね!」とのキャッチコピーを掲げ、トランス、テクノ、ハウス、歌謡曲、ロックなど様々な音楽形式をある種コスプレ的に着こなし

ながらも、しっかりと未来をイメージできる「アキバ系」サウンドに仕上げている。

アルバム『IVY〜アイビー〜』の一曲目、表題曲の『IVY〜アイビー〜』では、やはり四つ打ちのリズム構造が採用されている。しかしBPMは180とかなり速い。桃井はるこの四つ打ちのリズム形式の楽曲において、『IVY〜アイビー〜』のスピードは最高の部類に入る。³⁹⁾この音楽における速度は近未来的な雰囲気楽曲に与えるのに役かっている。UNDERITYのとき、桃井は「らしさ」や「盛り上がる仕組み」に頼っていたという。⁴⁰⁾しかし、UNDERITYを解散し、そのようなものに頼ること必要なくなり、彼女が純粹に良いと思うものを自由に表現するようになった。

おわりに

秋葉原は現在のように音楽とダンスに満たされていたわけではない。桃井が初めて秋葉原に行った小学五年生の時、⁴¹⁾一九八八年頃の秋葉原は電気の街、無線の街であった。秋葉原で音楽といえばオーディオを取り扱う店が圧倒的に多い。秋葉原という街の属性は、音楽を生み出すのではなく、生み出された音楽を再生するというものだった。現在、秋葉原では多くのアイドル・アーティストが生み出され、また、数多くのアーティストが秋葉原を目指してやってくる。秋葉原を音楽のシーンの一つとして社会に認識させることになった背景には桃井も深く関わっているといえるだろう。桃井は表層的には享樂的に見える「アキバ系」に反してかなり自覚的に音楽や自分のアーティスト像というものを作っていつている。彼女の選ぶ音、リズム、スタイル、全てには明確な意思があって選択されている。

秋葉原の音楽シーン、演奏者と観客のダンスの関係、等に関しては今後さらに研究していきたいと思う。

※作品名は「」で統一した。

※キーワードなどは「」で統一した。

※楽曲のBPMの検出はNative Instruments TRAKTOR PROにておこなった。

註

- (1) 桃井はるこ 二〇〇七年 『アキハバLOVE〜秋葉原と一緒に大人になった〜』 二〇〇頁
- (2) 東浩紀 二〇〇一年 『動物化するポストモダン』 講談社現代新書 一二一、一三頁
- (3) パソコン通信とはパソコンとサーバーとの間を通信回線によってつなぐデータ通信方法である。インターネットの出現により衰退した。
- (4) プレアアイドル活動とはアイドル予備軍などとされるが定義は難しい。ここでの用法に関しては桃井はるこ本人の自叙伝『アキハバLOVE』の巻末にこのような記載があるのでそれに従った。
- (5) ある作品の本編から派生した作品全般を指す。
- (6) 美少女のキャラクターが登場することを特徴とするゲーム。
- (7) UNDERLITの全てのアルバムは、アーティストの意向で全てベストアルバムという扱いになっている。
- (8) この段落全体は、註二同書の巻末にある筆者紹介を参考にした。
- (9) CDデビュー作 [Mail Me] 二〇〇〇年五月二十九日発売から教えて10年。
- (10) 桃井はるこには [Mail Me] [LOVEEXEL] [VY〜アイビー〜] など通信に関するテーマを扱った音楽がよく見られる。
- (11) BPM Beats Per Minuteの頭文字で音楽の速度を表す単位。一分間における拍の数。
- (12) 四つ打ち 四拍子一小節に四回のバスドラムが鳴らされるリズム形式。四つ打ちという呼び方もここからきている。
- (13) CDデビュー作 [Mail Me] BPM145 四つ打ち
 [Monoi quality? 〜ベスト・オブ・モモイ〜] あり [LOVEEXEL] BPM 145 四つ打ち
 [Sunday early morning] より表題曲 [Sunday early morning] BPM 140 四つ打ち
 その他にも
 UNDERLIT 『美少女ゲームソングに愛を!!』 あり [Extensions] BPM 145 四つ打ち

- UNDER17 『そして伝説へ…』より [ALIVE] BPM 145 四拍子
などの楽曲が存在する。
- (14) 原宿、渋谷、などにはその土地の名前を配した一つの音楽文化が存在した。原宿には表参道歩行者天国で活動しメジャーになった池田貴族があり。渋谷には、小沢健二、ピチカートファイヴなどがある。
- (15) 桃井はこのオフィシャルブログ モモプロより『アキバ系』二〇一一年一月二九日 <http://ameblo.jp/momoi-ktkr/>
- (16) 秋元康は秋葉原の街の力に注目しAKB48の拠点を秋葉原にすることを決めた。
『いま、最もエンルギーにあふれる街』AKB48オフィシャルホームページ <http://www.akb48.co.jp/about/>
しかし、AKB48の戦略は一方で秋葉原の街の力に注目し、秋葉原カルチャーと手を結びながらも、他方でそれを無化していくという手法も取っており、そのあたりの使い分けについてはまた機会を改めて触れたい。
- (17) 作曲家、ギタリスト。主にアニメ関係の作曲、編曲、ミキシング、ギター演奏などをおこなう。
- (18) 一八歳未満には購入が認められていないソフト。
- (19) 註一同書 一一六頁
- (20) 同右 一〇九頁
- (21) アイドルの応援のしかたの一つ。歌の合間に歌っている人の名前などをファンが声をそろえて叫ぶというもの。
- (22) アイドルの応援のしかたの一つ。歌の合間におこなわれる拍手とジャンプのこと。リズムに合わせ、「パンパンパン」と拍手し、「ビュー」で思い切りジャンプする。「PPPH」はこの「パンパンパンビュー」の略。
- (23) POD20 Line6のギター用のオリジナル・レコーディング・デバイス 『萌えソングを極めるゾ!!』のジャケットに写っている。
- (24) 註一同書 一一一頁
- (25) 同右 一一四〜一一五頁
- (26) 同右 二二一頁
- (27) 株式会社ランティスの主要レーベル。声優・アニメ・ゲーム関係のアーティストが多数所属する。
- (28) UNDER17の三枚のベストアルバムはすべてオリコン一〇〇以内にランクインしている。
UNDER17 BEST ALBUM 1 『美少女ゲームソングに愛を!!』二〇〇三年十二月三日発売 最高順位九三位 登場回数二回
UNDER17 BEST ALBUM 2 『萌えソングを極めるゾ!!』二〇〇四年一月二二日発売 最高順位五〇位 登場回数二回

- UNDER17 BEST ALBUM 3 『そくて伝説へ…』 二〇〇四年十二月二日発売 最高順位五八位 登場回数三回
ORICONSTYLE ホームページ <http://www.oricon.co.jp/prof/artist/312057/products/release/>
- (29) 註一同書 一一九頁
- (30) エイベックス・グループ・ホールディングス株式会社。音楽、映像、マネジメント業務などを行う。
- (31) ハウスから派生した音楽の一種類。
- (32) 作曲家、編曲家。
- (33) 註一同書 一二六頁
- (34) 同右 一二六頁
- (35) モモイとは桃井はこの愛称。
- (36) エイベックスに移籍後のアルバム『Mono-i quality ベスト・オブ・モモイ』のテレビCMにおいて桃井はるこに『秋葉原の女王』というキャッチフレーズがつけられた。
- (37) 株式会社 evolution に下ワンゴが資本参加し社名を「株式会社下ワンゴ・エージー・エンタテインメント」と変更した。
- (38) 株式会社下ワンゴ・ミュージックエンタテインメントホームページ 会社概要 <http://d-ne.jp/profile.html>
- (39) 桃井はるこさんプロデュースの新レーベル「AKIHABA LOVE RECORDS」を設立ニコニコ動画における活動など記者会見を実施 <http://japan.gamespot.com/news/20387574/>
- (39) 『くんじがなら、たのしむれんのやうだ。』に収録されている『Galge』はBPM179の四拍子である。ほぼ『VY-Vアイビー』のBPM 180と同じで、同じくらい速度である。
- (40) 註一同書 一二二頁
- (41) 同右 二七四頁

参考文献

- 桃井はるこ 二〇〇七年 『アキハバLOVE〜秋葉原と一緒に大人になった〜』 扶桑社
- 東浩紀 二〇〇一年 『動物化するポストモダン』 講談社現代新書
- 菊地成孔・大谷能生 二〇〇六年 『東京大学のアルバートアイラー』 東大ジャズ講義録・キーワード編 メディア総合研究所

桃井はるこの一〇年

- 東浩紀編著 永山薫、齊藤環、伊藤剛、竹熊健太郎、小谷真理著 二〇〇三年 『網状言論F改』 ポストモダン・オタク・セクシユア
リテイ 青土社
- 菊地成孔・大谷能生 二〇一〇年 『アフロ・デイズニー』 文藝春秋
- 菊地成孔・大谷能生 二〇一〇年 『アフロ・デイズニー2』 文藝春秋
- 野田努 二〇〇一年 『ブラック・マシンのミュージック』 河出書房新社
- 湯山玲子 二〇〇五年 『クラブカルチャー!』 毎日新聞社