

2024年1月19日

コミュニケーション学部メディア社会学科

富澤信道

ボーカロイド・初音ミクのキャラクター性は どの様にして獲得した物なのか

1, はじめに

2007年に発売されたボーカロイド・初音ミクは、数多くの人とインターネットの文化に愛され、多数の人気楽曲、世界的に有名な知名度を得ることとなった。初音ミクを用いて楽曲を作成した作詞作曲者はもちろんのこと、音楽のMVをつくった動画編集者、イラストレーター、そして動画を視聴しコメントなどを残した視聴者等、初音ミクの文化、ひいてはボーカロイド文化は企業が率先してイメージ戦略を行ったのではなく、インターネットに関わっている多くの人の手で自発的に生み出されたものだといえる。なぜ初音ミクはこのように多くの人に愛されることができたのか。理由は様々な形で分析できるだろうが、その中でも初音ミクが多くの人に愛された理由の1つを初音ミクの持つキャラクター性に見出し、キャラクター論という視点から初音ミクについて分析し、初音ミク

が持つキャラクター性とは何なのか、どの様にして獲得していったものなのかを論じて行く。

2, VOCALOID の概要

ボーカロイドとはまず何なのかについて、先行研究として高屋大拙が執筆している論文「ボーカロイドを取り巻く環境」を引用しつつ、ボーカロイドの概要と初音ミク発売の歴史について大まかに説明する。高屋大拙は論文内でボーカロイドの概要についてこう述べている。

VOCALOID とはヤマハが開発した首声合成技術であり、データ化された人の声を元に歌声を合成することができる。操作はメロディーと歌詞を入力することで行われる。市場への製品の提供はヤマハではなく、ライセンスを取得した各社が独自にサンプリングした音声を元に製品を開発し販売を行っている。同外では2004年1月からイギリスで VOCALOID の技術が使用された英語の男性と女性ボーカルの DTM (デスクトップ・ミュージック)ソフト「LEON」と「LOLA」が販売される。

この LEON と LOLA のパッケージには、唇のリアルなイラストが使われ、音楽を作るう

えでのドラムやギター、楽器としての声としての側面を強くもったものだったといえる。

現代で想像できる初音ミクのようなかわいいイラストやキャラクターのマークはこの頃は存在していなかった。日本版では、同年の11月に「MEIKO」、2006年の2月に「KAITO」が発売された。このMEIKOのパッケージにはかわいい女の子が描かれ、初年度で当時のバーチャル音源としては大成功と言っていい3000本以上の売り上げを記録している。このキャラクターは日本にある漫画やアニメといった馴染みやすい絵柄を意識し目を引くことを目的としていて、後に論じる初音ミクのようなキャラクター性をもったものではなかった。しかし、KAITOはその売り上げに続くことはできず、初年度売り上げは500本にとどまることになってしまった。この理由を高屋は当時のDTMユーザーの大半が男性であり、男性ボーカルを忌避する傾向があったからだと考えられるとしている。また、当時のVOCALOIDエンジンでは、発音が不安定になる場合があるなど技術的に発展途上であったことも要因の一つとして挙げられるだろう。

そして2007年8月31日、2007年以降からVOCALOIDエンジンが改良されたVOCALOID2を用いた製品として、国内で「キャラクター・ボーカル・シリーズ」として発売されたソフトこそが「初音ミク」である。初音ミクの特徴として、声の元に声優の藤田咲の声が使用され、初めての公式設定として年齢や得意ジャンルなどが公開された。公開された情報は少なく年齢16歳、身長158cm、体重42kg、イメージカラーブルーグリーン、ソフトウェアの声担当 藤田咲、程度であった。パッケージに用いられた絵

柄は、緑髪のツインテールの少女であり初音ミクというキャラクターとしての姿はここで初めて決まることとなった。売り上げは爆発的で、発売後2週間で3500から4000本、約一か月で15000本を超えることとなった。初年度での売上本数は、4万本を記録している。その後、同シリーズとして男女ボーカルとして「鏡音リン・鏡音レン」が12月27日に、翌1月30日には「巡音ルカ」が発売されている。

本論文では、VOCALOID2のキャラクター・ボーカル・シリーズ第一段として発売され、爆発的な売り上げを誇った初音ミクについて、初音ミクがもつキャラクター性の観点から初音ミクが具体的にどんなキャラクター性を獲得していったのか論じて行く。

3、初音ミクというキャラクター

3-1 初音ミクの持つキャラクター性とは何なのか

まずもって、キャラクターとは何をもって定義されるのか。鮎川ぱては『東京大学「ボーカロイド音楽論」講義』の中で、描かれたイラストと、無関係な人の声によってキャラクターは成り立つと述べている。またそこに人格を見出すためには、想像力のルールが共有されていることが前提であるとも説明している。例えば絵が同じであっても声がいきなり第3話から第4話にかけて変わってしまったら、人は同じキャラクターと見なせるかわからない。鮎川ぱては「だからこそ、そのキャラクターを表現するには、それが統一され

た個体で、分割不可能＝インディビジュアルなものであることを強調する必要がある」とまとめている。しかし初音ミクは、分割不可能な存在としてキャラクター性を獲得したのかわけではない。

2008年に日本語版がスタートしたツイッターの発展とフェイスブックを例に説明する。結論から言えばフェイスブックのアカウントは分割不可能な物であったが、ツイッターのアカウントは分割可能なキャラクター性を可能にした。フェイスブックのアカウントでは一人の人物が持てるアカウントは一つで、名前も本名であることを求められる。対してツイッターは、一人でいくつでもアカウントを持つことができ、名前も自由である。鮎川ぽては、一人が複数アカウントを持つことを否定しない最初の SNS としてツイッターの新規性があったと述べているが、これが初音ミクの分割可能なキャラクター性に関連してくる。

初音ミクは、人が分割可能なキャラクター性を持つことを許容したツイッターや想像力のルールを前提として、分割可能なキャラクター性を獲得したのである。分割可能なキャラクター性とは、例に挙げれば、初音ミクはこの作曲者の曲の中では、学校に通っていて制服を着て一人称が私で髪が緑のツインテールである、他の作曲者の曲中では、ステージに立つアイドルである性質を持ち一人称がミクであり髪が青色のポニーテールである。これを同様の初音ミクというキャラクターであると認識できる、同時に2つ以上の初音ミクが存在できること。これが分割可能なキャラクター性である。

そして次に初音ミクのキャラクター性を深掘する視点として、初音ミクはポストキャラクターであると主張する。

3-2、初音ミクはポスト・キャラクターである

ポストキャラクター(準拠点)とは、そのキャラクターを考える際に基準となるキャラクターのことであり、ポストキャラクター以降のキャラクターは必然的にポストキャラクターと相対化されてキャラクター性を得ることとなる。つまりこの場合は、ボカロイドのキャラクターを考える際の基準になるキャラクターとしての地位を初音ミクが持っているということである。

鮎川ぱては、「例えば鏡音リン・レンは、ミクと同様に最低限の設定しか持たず、どの様に描くことも自由であるはずですが、傾向としては、おてんぱだったりわんぱくだったり、あどけなく元気なイメージで描かれることが多い。そこにはリンレンが14歳だという設定が影響しているでしょう。つまり準拠点(16歳のミク)よりも若いということから、クリエイターたちの描き方を総体として見たときに、傾向が生じている。もし、準拠点なしに、14歳のボカロキャラが単体で存在していたなら、あどけなく元気という描かれ方は、現状ほどなされていたでしょうか。MEIKO や KAITO は、お姉ちゃん、お兄ちゃんのイメージを今ほど担っていたでしょうか」 p95 と述べる。

初音ミクというキャラクターは、ボカロキャラの中で基準とされるポストキャラクター

の地位を持っており、かつ分割可能なキャラクター性を持っていて同時に 2 人の初音ミクが存在することが許されたキャラクターであった。次に、具体的には初音ミクが 2 人存在するとは、どんな初音ミクが存在していったのかを、その性質の代名詞として有名な曲をいくつか挙げながら論じて行く。

3-3, 初音ミクの持つ具体的キャラクター像

初音ミクはそれぞれの作曲者や曲ごとによって違うキャラクター像を得ることができたが、そのキャラクター像を大まかに分類し、代表的な曲を挙げつつ説明する。始めに、発売された当初から初音ミクは機械的な印象のキャラクター像を持っていた。高屋大拙は、

クリプト社の解説では「バーチャル・シンガー 『初音ミク』 は、声優 「藤田咲」さんが演じるポップでキュートなキャラクターボイスを元に作り上げられた、ボーカル・アンドロイド=VOCALOID (ボーカーロイド)」と「機械的」な歌手としての印象が与えられていて、初期の曲の歌詞には「バーチャル」「科学」「非現実」といったキーワードが目立っている。例えば初音ミクの代表曲のひとつ「みくみにしてあげる♪【してやんよ】」(作詞・作曲・ika)には、「科学の限界を超えて私は着たんだよ」のフレーズがある。

と解説し、また「初音ミクの消失」という曲など、アプリケーション・ソフトウェアとしてのボーカロイドの側面から作られた曲があるとも述べている。この機械的、科学的な印象は、既に発売されていた MEIKO、KAITO 等がキャラクターではなく音源の一つとして認識されていたところから、初音ミクがキャラクターとしてのイメージを持った大きな変化だった。

そしてこの機械的、一つの音源ソフト的である側面がある一方で、初音ミクは少女的なキャラクター像も確立していく。少女的な初音ミクの代表作と言えば「メルト」が挙げられる。「メルト」は恋愛ソングであり、公式設定にある16歳の少女の視点で、恋愛模様が描かれている。その中に電子や科学といったキーワードはなく、「恋に恋なんてしないわ私」、「だって君のことが好きなの」といった主に青春をつづる恋愛ソングになっている。

今までの初音ミクのキャラクター性を表すなら電子の歌姫、バーチャルアイドル的などこまでも作曲ソフトの中にあつたキャラクター性が、メルトを皮切りにさらに広がっていくことになる。初音ミクが得たキャラクターとしての性質はこれにとどまらない。電子の歌姫的キャラクター、16歳の少女的キャラクター、これに加えて初音ミクは作曲ソフトとしての透明性を高めていく。

作曲ソフトとしての透明性を高めていくとはどのような事なのか、鮎川ぱての p 142 L12 を引用し

一般に、楽曲を人間の歌い手が歌うと、「その人が持っているメッセージを聞き手に向かってぶつける」という情報伝達モデル=聞き手の受容のモデルが成立することを免れません。もちろん、シンガーソングライターによる楽曲以外においては、この受容モデルはフィクションですが、作り手は活用しようとしています。難しい話ではありません。作詞家が「あなたが好きよ」と書いてアイドルがそれを歌えば、リスナーが「自分に好きと言ってくれてる！」と受容する、というような話です。

では初音ミクが歌う場合はどうなのか。作詞家、作曲家の代わりに声を出す楽器的な役割、代弁者のような立ち位置も確立していくこととなる。作詞・作曲 wowaka の「表裏ラバーズ」を例に解説する。この曲は初音ミクを用いて歌われるが、電子の歌姫でも16歳の少女でもなく、作曲者自身の葛藤を歌い上げる代弁者の役割を初音ミクに求めている。表裏ラバーズの歌詞考察にまで踏み入ることはできないが、出てくる人物は「私」一人であり、歌詞を一部抜粋すると「どうしようもなく2つに割けた心内環境」、「裏返しの自分に問うよ」、「自問自答、自問多答、多問自答、連れ回し」、「等身大の裏・表」等どこまでも自分の内面を歌い上げた曲で、誰かではなく自分の代わりに歌い上げる楽器として初音ミクを形作っている。

そして初音ミクが、ひいてはボーカロイドというシステムとキャラクターが透明性を高

めることで、曲を通して表現できる世界が広がることは作詞作曲者だけでなく、曲を聴く側も影響を与えることになった。「ロストワンの号哭」は初音ミクによって歌われた曲ではなく鏡音リンによって初めに歌われた曲であるが、ボーカロイドの持つ透明性についての説明のために、例として取り上げ、続いて鮎川ぱての文章を引用し説明したい。

また、この曲は非常にパッションフルなメロディーです。とくにサビは叫ぶように高音域で歌う構成になっている。これを人が歌ったなら「オレはこう思っているんだぞー！！」と、歌い手が自分のパッションをぶつけている印象になったと思います。もっと暑苦しい印象だったでしょう。

けれどもそうはなっていない。なぜならボカロが歌っているからです。

僕はこの曲を、ボカロが歌うに相応しい名曲だと認識しています。ボカロ局になるべくしてなった曲。ボカロが歌っているからこそ、聞き手は「歌い手の感情をぶつけられている！」とは感じず、その歌詞で表現される世界を我が事として、「僕」という一人称に自分を代入して聴くことができる。人の葛藤を聴かされているというよりも、それが自分の葛藤のように聞こえる。そこに自分を代入させられてしまうような効果が、ボーカルがボカロであることによって成立している。これをもって、次のように言いたいと思います。

ボーカロイドには函数性がある。 P143 L1

函数性の意味は関数性と同じで、この場合は自分の気持ちを代入できるものがボーカロイドにはあると捉えることができる。

このようにして初音ミクは、機械的、少女的、代弁者としての性質を得て、様々なキャラクター像を獲得していった。

4、初音ミクのキャラクター像はどのようにして得たのか

初音ミクはこれまでに多くのキャラクター像を獲得していったと述べたが、そのキャラクター像の獲得にはインターネットの発展と、初音ミクを用いて創作活動を行う人達が必要不可欠であった。初音ミクを用いて創作活動を行う人たちがどのような影響を初音ミクに与えたのか、またインターネットの発展と初音ミク文化やキャラクター像の獲得にどんな関係があったのかを論じる。

初音ミク発売直後はボーカロイドを用いて曲を作る作曲家、ボカロ P という「ボーカロイドをプロデュースする人」の略称で呼ばれる人達が出現するなどインターネット独自の文化を築いていく。その中でもボカロ P やインターネットで初音ミクを用いて創作活動をしていた人たちが大きく関わった事として 2011 年の Google 社のウェブシステムである「Chrome」のコマーシャルに日本版では初音ミクが採用されたことである。海外版では、

レディーガガやジャスティンビーバーなどの有名人が採用されておりこれだけでも初音ミクの知名度の高さが見て取れるが、日本版での Chrome のコマーシャル内容は、初音ミク、またボカロP達個人に焦点を当てたコマーシャル内容であった。これについて柴那典はこう述べている。

このCMは、初音ミクが巻き起こした現象の一つの到達点となった。単に大手企業が初音ミクをフィーチャーした広告を展開したというだけだったら、ここまでの話題にはならなかっただろう。実際、初音ミクのキャラクターを用いたキャンペーンは、二〇一二年以降も様々な大手企業によって行われている。何より大きな意味を持ったのは、キャラクターとしての初音ミクだけでなく、そのムーブメントを支えたクリエイターの一人一人にフォーカスを当てたことだった。

タグライン(キャッチコピー)は、「Everyone Creator」。わずか一分の動画には、「奇跡のタイミング」となった二〇〇七年から数年間で起こったことが、ドラマティックに描かれている。

「バーチャル・シンガー」としての初音ミクの発売。それを用いた楽曲のアップロード。イラストの投稿。3DCG の投稿。コスプレや「演奏してみた」や「歌ってみた」の投稿。クリエイターたちの熱が重なり合い、ネットを介して世界中に広まっていく。そしてロサンゼルスで数千人を熱狂させた二〇一一年の「ミク

ノポリス」のステージに至る一。 (p195 L2)

ここまででも有名な曲を挙げ初音ミクが様々なキャラクター像を獲得してきたと述べたが、ボカロP以外にも初音ミクというキャラクターに影響を与えた人として初音ミク文化に見て楽しんでいた聴衆が挙げられる。それに深くかかわるのがボーカロイド・初音ミク発売と時期近くサービスが開始されたニコニコ動画の存在である。ニコニコ動画には、視聴者が付けられるハッシュタグや、打ちこんだコメントが画面内を流れるシステムが存在する。この見ている視聴者を巻き込むシステムによって、作曲家及びボカロPの内側だけのブームで終わらず、多種多様な初音ミク概念が生まれキャラクターとしての多くの性質を持つことができている。さらには、歌ってみた動画と呼ばれるボカロ曲を人間の声でカバーする動画が生まれ、この歌ってみた動画で歌う人を歌い手と呼ぶなど、様々な人を巻き込んでボーカロイドの文化は成長していったと考えることができるだろう。

また、キャラクターを楽曲作成の中ではなく、インターネット文化の中で獲得していった一例として、高屋大拙が「はちゅねミク」を説明している文章を引用する。

例えば先述した「はちゅねミク」はその典型的な例といえる。動画共有サイト Youtube に、フィンランドの民謡「Levan Polka」を歌うフィンランドのコーラスグループの Loituma に歌に介わせて、アニメ『BLEACH』（原作・久保仙人）の登場人物が買い物袋を引っさげて、ひたすらネギを振り回している動画が「Loituma girl」という題名で投稿された。この動画は無限にループされるように作られており、既存の映像・音声を一般人が改変した「MAD ムービー」の一種である。この作品は多方面で好評を受け、登場人物を別のものに差し替えた複数のパージョンが登場した。その一つに、絵ではなく歌の部分を初音ミクに歌わせた Otomania 氏が、友人であるたまご氏に 2 頭身にデフォルメした初音ミクを描いてもらい、その二つを合わせた MAD 作品がある。これが「はちゅねミク」が登場するきっかけとなった。

このように、初音ミクのキャラクター像は、初音ミクを用いて創作活動を行った人、ボカロ P、また初音ミクの動画を楽しみコメントを残した人、そしてそれらの人の活動の場を作ったインターネットの影響によって、獲得されていったものである。

おわりに

本論文では、初音ミク及び、VOCALOID の解説から始まり、VOCALOID 2 のキャラクタ

ーボーカルシリーズ第1弾 初音ミクが持つキャラクター性について論じた。初音ミクが
ーキャラクターであり、分割可能なキャラクター性を得たのも、インターネットの発展に
よって、ツイッター、ニコニコ動画と関連し自己のキャラクターを分割可能な者と認識で
きる想像力が、インターネット内に広がったからであった。またインターネットの発展は、
そのまま初音ミクを用いた創作活動の場になっており、ボカロP、イラストレーター、動
画編集者など多くの人々が初音ミクを用いてそれぞれのキャラクター像を初音ミクに投影す
ることで、初音ミクは多くのキャラクター像を得ることになった。初音ミクのキャラクタ
ー性とは、インターネットネットが発展したことにより得た分割可能なキャラクター性で
あり、そこに多くの個別具体的なキャラクター像を得たのは、ボカロPたちの創作活動の
結果であったと考えられる。

参考文献

鮎川ぱて 2023 『東京大学「ボーカロイド音楽論」講義』 文藝春秋

柴那典 2023 『初音ミクはなぜ世界を変えたのか?』 太田出版

高屋大拙 『ポーカロイドを取り巻く環境』

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/10255/>