

Title	ボーカロイドを取り巻く環境
Author(s)	高屋, 大拙
Citation	待兼山論叢. 文化動態論篇. 43 P.49-P.68
Issue Date	2009-12-25
Text Version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/11094/10255
DOI	
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

ボーカロイドを取り巻く環境

高屋大拙

はじめに

2009年8月22日に埼玉県・さいたまスーパーアリーナでのイベントにて、「初音ミク」がアーティストとしてスクリーンに登場し、初めてのライブを披露した。YAMAHA が提供する音声合成ソフトによって人工的に作られた歌手『VOCALOID』の一種である彼女は、今や音楽のみならず様々な形で消費されている。誰でも気軽にアイドルを育てられるというコンセプトを元に作られた『VOCALOID』だが、そこから多種多様な歌手像が生み出され、画一的なアイデンティティーに捕われないアイドルが量産されている。その結果、「初音ミク」をはじめとするボーカロイドは日々際限なく増殖している。なぜこのようにボーカロイドは多種多様に変化しえるのか。作詞者や作曲家だけでなく、その視聴者も大きく貢献しているネットワークがどのように形成されるのか。現在公開されているボーカロイドの作品と視聴者との関係がどのように影響しあい、制作現場と視聴環境がどのように相互に作用するのか、作品ごとになぜ異なるキャラクターが生じるのかを中心に、この電子音楽が変化するプロセスを検討していく。

I 「VOCALOID」の概要

VOCALOID とはヤマハが開発した音声合成技術であり、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。国外では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。同年11月には初の日本語版 VOCALOID「MEIKO」がクリプトン・フューチャー・メディア（以下：クリプトン）から国内で販売され、初年度で3000本以上の売り上げを記録する。しかし、2006年2月に日本語版 VOCALOID の第2弾として販売された男性ボーカルの「KAITO」の初年度売り上げはわずか500本にとどまる。この結果は当時の 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。2007年以降は VOCALOID エンジンの改良型である『VOCALOID2』を用いた製品が開発され、スウェーデンで世界初の VOCALOID2 使用の製品「Sweet Ann」が6月に、国内では同年8月31日にクリプトンから「初音ミク」が販売される。「キャラクター・ボーカル・シリーズ（以下：CVシリーズ）」の第一弾と称された「初音ミク」の特徴として、声優の藤田咲の音声を使用され、パッケージに用いられたキャラクター・デザイナーがアニメ色の強いものとなった。これまでの VOCALOID にはなかった公式設定（16歳という年齢や得意ジャンルなど）も公開され、初年度で4万本の売り上げを記録する。その後、同じ CV シリーズから男女ボーカルのセット「鏡音リン・鏡音レン」が同年12月27日に、翌年1月30日には日英の音声を収録した「巡音ルカ」が発売される。またインターネット社からは同じ VOCALOID2 エンジンを用いて、ミュージシャンの GACKT（音声サンプリング時は Gackt）の音声を使用した「がくっぽいど」（2008年7月31日発売）と、声優・歌手の中島愛の音声を使用した「Megpoid」（2009年6月26日発売）の2種類が販売されている。ヤマハが公式に国内

で技術提供し開発・販売された VOCALOID は現在 8 種類あることになる。

その一方で、一般のネットユーザーによる自作アプリケーション・ソフト『UTAU』（作者：鉛屋／菖蒲（あめや・あやめ）2008年3月15日配布開始）によって、自ら収集した音声を切り貼りするという、VOCALOID とは別のアプローチを用いた音声合成ソフトも登場している。理論上、どんな音声（wave 形式）でもサンプリングできることから、各ユーザーが自作の歌手データを作成することが可能となった。VOCALOID シリーズと違い、正式なキャラクター像が提供されているわけではないが、『UTAU』の作品が一般的に認知されるケースも出てきている。

このように現在はヤマハの『VOCALOID』と自作のフリーソフト『UTAU』の公式・非公式の音声合成ソフトが広く配布されているが、共通する目的が「自ら作詞し、歌わせる」点であることに違いはない（本稿では VOCALOID エンジンを使用したソフトと UTAU を総称して『ボーカロイド』と表記する）。本来なら作詞したものを自ら歌うか、プロ・アマを問わず歌手に依頼するかの選択肢しかなかった状況下で、代理で歌ってもらえるツールの登場により個人での音楽製作の幅が広まった。では、製作者や視聴者によるボーカロイドの実際の受け入れられ方はどういふものなのか。そもそも「どこで」ボーカロイドが使用され「どのように」消費されているのか、この点について触れなければ「誰が」この音楽製作の一環に参加しているのかが見えてこない。そこでまず、どのような領域でボーカロイドのネットワークが展開しているのかを検討する。

Ⅱ 「VOCALOID」が展開する領域

①ボーカロイドを用いた製作と公開

はじめに『VOCALOID』がDTMソフトである点にも着目する必要がある

ある。DTMとは文字通り「机の上」で作成される音楽であり、個々人がパソコンで作曲するというコンセプトを元に提供されている。個人という比較的限定された範囲での制作であるゆえに、自由度と引き換えに視聴者との繋がりには作者自らが確保する必要がある。そもそも芸能界という大きな組織と異なり、個人で制作する作品には発表するまでの道のりが最初から用意されているわけではない。そこで重要な要素となるのがインターネットである。手軽に誰でも参加でき、かつ出費も比較的抑えることができるメリットが挙げられる。何よりもパソコンで作品を制作している以上、そこから最短かつ最速にアクセスできるフィールドがインターネットである。そして、作成された楽曲が披露される場として選ばれるのが、誰でも作品を紹介できアクセスも容易な動画共有サイトである。ここでは、とりわけボーカロイド関連の作品投稿の割合が高い『ニコニコ動画(9)』(元々、日本語の歌詞を使用するユーザーが多かったこと(外国語版のVOCA-LOIDの国内売り上げが低かったことと、MEIKO・KAITOに英語ライブラリーがなかったことに起因)により、日本国内の有力な動画共有サイトに投稿者が集中したためと考えられる)に焦点を合わせていく。

テレビやラジオと違い動画共有サイトには一度動画が登録され設定が済めば、いつでも誰でも閲覧できるという特徴がある。視聴者やアップロード者のコメントも残せるため、評価やメッセージが直接に利用者へと届けられる。ニコニコ動画の場合、そのコメントを再生中の動画上に直接載せられる。動画の進行に合わせてメッセージが流れるため、他のユーザーの意見や感想などを観察しつつ自らの評価を残すことができる。また、動画の特徴や種類を示唆するキーワードを与え他の動画へのリンクを張る「タグ」、ジャンルや作者別によって作られる「コミュニティー」などの同サイト内で使用できる機能により、視聴者自らが直接参加できる一体感を味わえる。その一例として、歌の特定のフレーズや盛り上がる場面で同じコ

メントを同時に複数のユーザーが行う「弹幕」という行為がある。これはコンサートでファンが一斉に同じフレーズを口にする現象と似ているが、初めてそれを目撃した人でも後から参加することでその連帯感の輪を広げられる。つまりテレビやコンサートなどリアルタイムで行われるものと違い、特定の時間や場所に縛られず自由に参加できるというメリットを動画共有サイトは有している。動画の製作者であるアップロード者（または代理人）と視聴者とのやり取りが行われ、ただ評価するだけではなく、視聴者もコメントやタグを残すことにより「公開」する作業を手助けしている。このように動画共有サイト内では、ボーカロイドを用いた音楽製作者と視聴者との密接な関係が成り立っている。また、動画共有サイトのみならず、初音ミクの発売とほぼ同じ時期にオープンしたイラストSNS『pixiv』やクリプトン社が運営するコンテンツ投稿サイト『ピアプロ』のようにボーカロイドのイラストを投稿したりコラボレーションを呼びかけたりする交流の場などが設けられ、様々なメディア・ミックスが試みられている。

これほど巨大なコミュニティーに発展した理由は、ネット上へのアクセスのしやすさと作品のデジタル化によるものと考えられる。例えば企画を一つインターネット外（以下、「オフ」（オフライン）と省略）で立ち上げた場合、話し合いの場の確保、内容の伝達、役割分担決定後の連絡など、参加メンバー間での連絡や集合にそれなりの時間と費用がかかってしまう。「空間」という物理的な障害と「時間」の制約が二重にのしかかるため、大規模な活動へと発展していくまでに多大なエネルギーと時間を浪費することになり、コミュニティーそのものが成立せず消滅することもありえる。ネット上でも同様のことは言えなくもないが、少なくともネットに繋がる環境さえ整えばどこからでも参加できる点で、空間的な問題はある程度解消できる。音楽はもちろんのこと、映像作品や文章なども信号化（スキャナーによる画像の取り込み、文章作成用のソフトウェアの使用など）して

発信でき、ブロードバンド化に伴う通信速度の向上により一連のやり取りも高速化している。それに加え、個人レベルでのデジタル・コンテンツに関する知識の拡大（ホームページやブログの作成、掲示板の利用や検索サイトの活用）や、ネット利用者の増大によって、ネット上でコミュニティーが形成することが容易になった。

②制作と視聴に関わるネットユーザーの集団性

ネット上でコミュニティーが形成されるプロセスはある程度説明できたと思うが、ボーカロイド作品に関わっているユーザーの影響との相互関係を考慮しなければ、その変化の原動力の一部を無視してしまうことになる。そのため、そこに集まるユーザーの特徴にも注意を払う必要がある。彼らは実名や素性を明かさずに様々な情報を発信できるある程度の「匿名性」を保障されながら別人として、ネット上での自らの役割を演じることができる（他者が他人の端末を利用してその所有者になりすますケースも考えられるが、ここでは前提として、端末の前にいる個人がその所有者である場合に限定する）。苗字や名前もニックネームに変わり、年齢や住所、家族構成などのプロフィール、果てには性別の隠蔽あるいは転換することも可能だ。現実では表出できない自身の願望・趣味を満喫できる空間を「バーチャルな自分」を通して発見・体験するきっかけにもなりえる。また、不特定多数のユーザーが行きかう仮想空間にて、共通の趣味を持つもの同士が集まり、それまで「個」であった「バーチャルな自分」たちが、一つの「集団」へと変化することもある。この「集団」を成立されるにはネットワークを形成するための「接合」が不可欠であり、ただインターネットに繋がっただけでは結びつきは生じない。その「集団」を動かすきっかけとなるのがサイトのシステムや話題性などであり、特定の場所へと引きつけるのがそれぞれのユーザーの関心や趣味といった個人的な事情だ。「集団」

ができるまでには、「場所」の確保とそこに人が集まる「共通項」の二つが必要である。ボーカロイドで例えるならば、好きな楽曲や作者、好みのキャラクターなどが挙げられる。

ただし、多種多様な集団がより大きな集団を形成することがかならずしも良いとは限らない。ニコニコ動画では再生数やコメント数、マイリスト登録数によって各動画がランキング付けされており、上位になればコメントに無作為に批判を大量に残す「荒し」行為が時折見受けられる。また、楽曲や動画の作者らのブログにすら誹謗中傷が飛び火し、いわゆる「炎上」状態になることも決して珍しくはない。不特定多数のユーザーが、一定の「匿名性」を持ったまま特定の動画やサイト、ブログを同時多発的に攻撃するため、防止はもちろんのこと、事態を収めることも容易ではない。ネット上で保障される匿名性は完璧ではないと述べたが、それでも不特定多数のユーザーを割り出すとなると途方もないことになる。このように同じ目的に対して同調した場合に発生する「見えない集団」の力が、ネット上に潜む危険性として噴出する可能性もある。同調は先ほど説明したように掲示板や SNS、ブログなどで同じ関心・興味を抱いているユーザー同士が集まり、一つの集団を形成することから始まる。ただし、この時点でかならずしも互いの素性を知っているわけではないし、知る必要性もない。集団として成り立つために必要なのは「人数」とそれをまとめる「目的」と「場所」である。もちろんこれは何もネットに特化した現象ではなく、例えば赤十字や WWF といった巨大なネットワークのメンバーが全員互いの素性を知っているわけではないのと同じことが言えるだろう。ただしネットの場合、先述した「別の自分」として行動できる上に、自らの素性を登録等で明かす必要が必ずしもあるわけではない。よって「メンバー数が多いから全員の顔を知るのには無理がある」のではなく、「最初から互いに素性を知らない」ことになる。そのためネット上では、互いの素性は

知らないが目的は同じという漠然とした一体感を元にコミュニティが形成されやすい。漠然としているからこそ、目的が共通することによって連帯感が保証され、それを達成するためのモチベーションが短期間での集団性の獲得を促す。ただし、長期間同じコミュニティで過ごすことによってもそれは可能であり、同じコミュニティ内でも支援するもの、他のコミュニティにも参加するもの、あるいは批判するものなど、様々な思惑で各ユーザーはそこに所属するため、支援者とそうでない者と一概に隔てることはできない。

もう一つ触れておきたいのが、この集団と現実世界にいる人々が日常生活で接触するには一度ネット上へと移動する必要がある点だ。先ほどは「誰でも」「どこからでも」アクセスできると述べたが、最低限の条件として「ネットに繋がる」必要がある。ネットに繋がらなければ、接触どころかその存在すら知ることが難しい。そういう意味では、ネット上で形成されるコミュニティがいくら巨大な組織になろうとも、ネットに繋がっていない者からすれば、目に見えない「孤立した集団」となってしまう。ボーカロイドについても同じことが言えるだろう。CDデビューや売り上げのランクインなどで注目されるようになってはいるものの、実際に接触を図らなければ現状のボーカロイドを取り巻く環境を知ることはできない。限りなく広いネットという空間での活動が展開されているようにも思えるが、その領域自体が世間一般とは隣り合わせでいながらも隔離されていることになる。そのため、このようなネット上のコミュニティに関係する作品を扱う場合は、それぞれの集団の内部へのアクセスと外部へのアプローチも考慮しなければならない。

③ ネットにおけるボーカロイドの消費

このような集団の中でのボーカロイドの利用については、ニコニコ動画

やピアプロといった楽曲を発表できる場所と企画・製作・評価の共同作業、人気の動画の閲覧が挙げられる。一つ一つの集団には各々の特徴があり、そこに集まるユーザーたちによって大きく左右される。初音ミクをメインに作曲・視聴する場や、特定のボーカロイドの性を転換して他のキャラクターと組み合わせて楽しむグループ、VOCALOIDの歌を他のユーザー自らがカバーしているものを鑑賞・応援するなど様々である。そしてこれらの集団が集合して更に大きな集団を成し、一つの巨大なネットワークを築き上げている。そのネットワークを伝って、特定の集団に所属しているユーザーが別の集団へと移動したり、あるいは同時に複数の集団に在籍し多数の趣味や関心を共有することができる。それを先にも述べたタグやコミュニティー作成といった機能が手助けしている。時間の拘束を基本的に受けず、かつネットに繋ぐ環境さえあればアクセスが可能な領域は、様々な変化をみせるボーカロイドとの相性のいい土壌となっている。しかし、それだけではこれほどまでにボーカロイドを用いた多種多様な作品を生み出すきっかけになったとは言い切れない。そもそもなぜ千差万別に変貌する可能性をボーカロイドが有し、それがいかにして消費されているのかについて検討しなければ、ネットという様々な影響力を保有する空間との連動を考えることが出来ない。そこで一度、ボーカロイドの特徴について立ち戻り、そのキャラクター性が幾重にも変化する要因を探らなければならない。

Ⅲ ボーカロイドの特徴とキャラクターの変化

①ボーカロイドのキャラクター像

まず先に、実際にボーカロイドがどのような形で各々の作品に登場しているのかを記述する。自作ソフトまでも登場するほどに認知されているボーカロイドだが、その姿は作品ごとに変化して登場している。クリプト

ン社の初音ミクの解説では「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（ボーカロイド）」と、「機械的」な歌手としての印象が与えられていた。そのためか、初期に登場した初音ミクの曲には「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作のひとつ「みくみくにしてあげる♪【してやんよ】」（作詞・作曲：ika）には「科学の限界を超えて私は来たんだよ」のフレーズがある。他にも「初音ミクの消失」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像が描かれている作品があり、初音ミク以外のボーカロイドでも同様の歌が見受けられる（例：KAITO「恋するアプリ」作詞・作曲 halP / 鏡音リン「ココロ」作詞・作曲 トラボルタP）。

その一方で、一人の少女としての確かな人格の持ち主である初音ミクを描いた作品も登場している。代表作としては「メルト」や「ワールドイズマイン」（作詞・作曲 ryo）などがあり、公式設定の16歳の少女がするであろう恋愛模様が描かれている。ここでは既にアンドロイドとしての初音ミクではなく、「人間」としての彼女が存在している。また、「コンビニ」（作詞・作曲 cokesi processor）のように、コンビニ店員に恋をする青年の恋愛模様が歌い上げるだけの「語り手」としての役割も担っている。他のボーカロイドでも同じ現象が確認できるが、それぞれの役割や関係もユーザーたちによって決定されていく。例えば先に販売されたMEIKO・KAITOは後続のボーカロイドたちにとっての「お兄さん・お姉さん」的な立場で描かれる。KAITOに関しては初音ミクに対して強いシスター・コンプレックスを抱く上に、売り上げが伸び悩んでいた時期を揶揄して何をやっても失敗する「ヘタレ」としても認知されている（例：「お兄さんは心配性」作詞・作曲 すけP）。鏡音リン・レンに関しては、

時には双子、時には恋人同士、あるいは赤の他人とその関係が変化する。登場してまだ日の浅いGUMI（『Megpoid』のキャラクターの名称。『がくっぽいど』は、神威がくぽ）には各ユーザーがそのキャラクター性を確たるものにすべく奔走している様子が伺える。

しかし、ここまでの事例はあくまでもデフォルトの公式設定を用いたものであり、それをさらに独自に変容させ全く異なったキャラクター像を提示するケースも目立っている。例えば初音ミクにはその派生キャラクターが複数存在している。早い段階で登場したのが二頭身にデフォルメされた「はちゅねミク」（『VOCALOID2 初音ミクに「Ievan Polkka」を歌わせてみた」楽曲&動画担当 Otomania・絵 たまご）がある。その他にも、初音ミクの「亜種」として登場した「亜北ネル」や「弱音ハク」などの非公式キャラクターが生み出され、現在ではSEGAから発売されたゲームソフト『初音ミク Project DIVA』においてこの二人が登場しているため、半ば公式化している。同じような動きとしては巡音ルカが、ボーカロイド動画のイラストを提供している3月8日（かんがつようか）氏の描いた「たこルカ」を元に、小さな蛸へとデフォルメされている。このように、提供元の意図とは異なる形でそれぞれのボーカロイドたちのキャラクター像がユーザーの間で一人歩きをし、様々な形に変化して消費されている。

先に挙げた音声合成ソフト『UTAU』に関しても、同様に開発元の知らないところでボーカロイドに関わる様々な開発が進められていることを示唆している。CVシリーズ第3弾の発表前に『2ちゃんねる』にて、エイプリルフールに合わせて架空のボーカロイドを作成し発表しようという企画が持ち上がり、そこで「重音テト」というキャラクターが非公式に作られた。実際の初音ミクや鏡音リン・レンの公式ホームページを模したウェブページを立ち上げ、訪れたユーザーにネタばらしをするドッキリ企画にまで至った。その後『UTAU』の技術を駆使して、有志により提

供された音声サンプルを元に「重音テト」が歌えるまで試行錯誤が繰り返され、現在ではその歌がカラオケでの配信予定にまで達している（「耳のあるロボットの歌」作詞・作曲：耳ロボP／注：重音テトは一般人が創作した架空のボーカロイドであり公式に認められたものとは違うため、現在は歌手・作者については関係する各社で検討中）。このような事例もあつてか、創作ボーカロイドの種類は今も増え続けており、公式のものとのコラボレーションも増加している（例：「サヨナラの瞬き」作詞・作曲もそもそP）。なお、創作ボーカロイドに関しては、ピアプロにてイラストの投稿欄に「創作ボーカロイド」の項目があることから、公式に容認されていると見てもいいだろう。

このように音楽製作ソフトのビジュアルに用いられたイラストが際限なく変容し、複数の役割を担いながら同時多発的に増殖するのはなぜだろうか。どのようにして彼らがそれぞれのキャラクター性を固有化されているのか、その変化を誘発する要因は何かについて考察したい。

②「バーチャル・アイドル」としてのボーカロイド

まず、ボーカロイドという「バーチャル・アイドル」ゆえの変化のしやすさが挙げられる。最初からでき上がったアイドル像をどう受け入れるかではなく、不特定多数の人物によって千差万別に作り上げていくアイドル像である。バーチャルがゆえの特性を活かして、利用者の求めるイメージに合ったアイドルを作り上げるため、ファン層の拡大と多様性を容易にし、かつ同時進行で複数のイメージ像を形成できる。それゆえに、裏表のあるキャラクターとしてではなく、画一的なアイデンティティーに縛られない「多重人格的」な存在として受け入れられる。非現実的であるからこそ様々な発生するアイドル像を受け入れるか否かの選択肢があり、それを作るのも選ぶのもこの共同作業に参加する者全員に与えられた「特権」と見なす

こともできる。この「特権」に焦点を合わせると、公式（クリプトン社やインターネット社、あるいは原曲に関わった製作者）の存在さえ絶対的ではなく、二次創作において原点はさらなる作品へと変貌する可能性を常に秘めている。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「Ievan Polka」を歌うフィンランドのコーラスグループの Loituma に歌に合わせて、アニメ『BLEACH』（原作：久保帯人）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バ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。このように元をたどれば、初音ミクと全く関係のなかった上に物語上なんの重要性もないネギが、アニメ・民謡・MAD・DTM といった複数の媒体を介して初音ミクのシンボルとして定着するまでに至った。人気の MAD ムービーのさらなるパロディー化が「はちゅねミク」という二次創作キャラクターの自立を促した要因といえるだろう。制作から評価、キャラクターの変容からコミュニティの形成まで多岐に渡って参加できるバーチャル・アイドルでは、縦の関係はあっさり崩れ、横の繋がりは広がり続ける。この時点でネット上に展開される膨大なネットワークは、ボーカロイド以外の多数の作品や土壌となるサイトの特徴などをも吸収し成長しているといえる。そのためボーカロイドの作品の中には、「はちゅねミク」のように複数のメディアの融合から生み出されるものもある。実体がないからこそ異なった領域に

存在する要素を視聴者を介して結合し、常に別の姿へと変貌する可能性を有していることになる。

③ ボーカロイドの「キャラクター」と「キャラ」

次に各ボーカロイドの特徴について考えたい。クリプトン・インターネット両社が公開しているそれぞれのボーカロイドの特徴は少ない。クリプトンが提供する CV シリーズでは、各ボーカロイドの年齢、身長、体重、得意なジャンル・曲のテンポ・音域とキャラクターのビジュアルだけが提示されている。インターネット社製の『がくっぽいど』と『Megpoid』には、使用された音声サンプリングのアーティストとキャラクターのイラストだけである。そのため、それぞれのキャラクターがどのような人格を持ち、どのようなバックグラウンドをもって誕生したかについては不明である。この限られた情報を元にユーザーはそれぞれのイメージにそって曲（あるいはキャラクター）作りを進めていくことになる。この時点で分かるように、使用された音声の提供者のプロフィールは特に反映されているわけではない。CV シリーズのコンセプトとして、「人間の代用」から遠ざかることを念頭においていることを企画担当の佐々木渉氏は語っている（「クリプトン・フューチャー・メディアに聞く (2) 「初音ミク」ができるまで」ITmedia.）。声のサンプルを募集したところ、多くのアーティストから模倣やカバー曲の氾濫を忌避され、その結果アーティストの声を売りにするのではなく、一から作り上げた新たなキャラクターとして立ち上げることから出発しているという。提供された初音ミクのイラスト（作者：KEI）がアニメ風であるのも、「人間の代用」から離れる意図として採用されている。後にインターネット社から販売される『がくっぽいど』と『Megpoid』は、その逆のコンセプトを踏襲しているかのように商品概要において音源となった GACKT や中島愛が強くアピールされているが、

結果的には「GACKT ≠ がくっぽいど」と、それぞれ切り離して扱うべきであるという認識が強いようである。いずれにせよ、製作者らが提示した最低限のキャラクター像を元に、購入者や視聴者らによって様々に解釈され構築されているのは確かだろう。ただし、提示されたものが必ずしも忠実に再現されているわけではなく、それすらをも改変した作品が生み出されている。それは性格やアイテムの付加といった後付け的な要素ではなく、「亜種」の存在や「たこルカ」の擬獣化のような、年齢の変更や身体的特徴の変化などの根底からの変容を差している事例もある。

このキャラクターを作り上げる一連のプロセスは、伊藤剛の「キャラ」と「キャラクター」の概念を用いて説明することができる。伊藤氏によれば「キャラ」とは「多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」とし、「キャラクター」とは「「キャラ」の存在を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその『人生』や「生活」を想像させるもの」と定義している。これはマンガの登場人物をさして用いられた概念だが、ボーカロイドに関しても同様のことが言えるのではないだろうか。この定義では「キャラ」とは「「キャラクター」に先立って、何か「存在感」「生命感」のようなものを感じさせるもの」、「前（プロト）キャラクター態」とでもいうべきもの」であり、そこに具体的な性格や背景を付加することで「キャラクター」へと昇華するとされている。また逆に「キャラクター」からそのバックグラウンドを取り除き、存在として最低限成り立つ要素を残したものが「キャラ」となる。この定義をボーカロイドに当てはめると、DTMとして提供された状態ではボーカロイドはまだ「キャラ」でしかないことがわかる。初音ミクを例にすると、先述したように彼女に最初に与えられているのはその歌声の特徴と容姿と

年齢だけであり、最低限「存在感を感じさせるもの」として受け止めることができる。そこに「人格」や「背景」が作曲を通して与えられ、イラストやプロモーション・ビデオによって具象化し「キャラクター」へと変化しているものと考えられる。

しかし、この「キャラ」と「キャラクター」は明確な線引きをするのは難しく、クリプトン社が公開しているプロフィールだけでも「キャラクター」として成立している事実も否めない。極端に情報が少ないとはいえ、「特定のジャンルの歌が得意」「16歳である」「女性」、そして「初音ミク」という「名前」がある以上、それなりのキャラクター性があることを認めなければならない。そのため、「初音ミク」という存在は提供された当初から多種多様に変化できるキャラクターであったが、そこからまた「キャラ」の状態へと解体し、全く別の「キャラクター」へと変化させることもできる。現に、基本は同じDTMソフトであっても、別の「キャラクター」として成立する「亜種」の存在がそれを裏付けている。つまりボーカロイドは、「キャラクター」であると同時にそれ自体が「前キャラクター態」として既に「別のキャラクター」に変化する可能性を内包していることになる。作品ごとに起こる変化には、基盤であるボーカロイドへの情報の追加によるキャラクターの成立と、一度「キャラ」の状態へ後退させてからの再構築というタイプに大きく分けることができる。ただし、もともとの状態が「キャラ」か「キャラクター」なのかを明確に判断できないため、この二つのタイプへの分類もはっきりしているとは言い切れない。

いずれにせよこの様な変化は、自在にキャラクター性を解釈できる公式設定の性質と、ボーカロイドの利用者とその視聴者らによるイメージの形成が要因となっている。ネット上に展開するネットワークにボーカロイドが適応できたのも、そのキャラクターの多様性と柔軟性が合致したからだと考えられる。自在に姿かたちを変えられるテキストが、利用者によって

個別にその存在意義を変化させるネットワークと組み合わせることで、多彩な可変性を実現していると言えるだろう。

おわりに

ボーカロイドに関わる制作や視聴には、常にインターネットという媒体が介入している。元々、パソコン上で曲作りを進めるために販売されたDTMソフトという性質上、ボーカロイドが何らかの形でネットと接触することは避けられない。ネット上でボーカロイドを用いた曲が発表される場を通じて作者と視聴者は、それぞれが描くボーカロイドのキャラクター性を確立させるための一種の共同作業を行っている。曲作りによって象られたボーカロイドの人格が視聴者らによって受容され、あるいは別の形で再構築され、幾重にも繰り返される循環によって様々なキャラクターたちが生み出されている。それは、ボーカロイドの持つ最低限のバックグラウンドをどう受け入れどう変容させるかの決定権が各々に与えられていることに起因している。さらに、その変化を促進させる要因として、不特定多数のユーザーによるネットワークの形成と、それが結ぶ個々の要求を満たすコミュニティの存在が挙げられる。インターネットという空間の制約を受けない環境によって多層的に構成されるコミュニティは、生成される音楽と相互に影響しあうと同時に、別のコミュニティとの共存や競争を経てさらなるネットワークの拡大を促す。インターネットという比較的早い変動を繰り返す環境下では、作品と作者そして視聴者の関係性やその影響も目まぐるしく変わっていく。ボーカロイドも例外ではなく、各楽曲やコミュニティを結ぶ多くのリンクによって、特定のサイト内でのネットワークの構築は加速され確定していく。視聴者もその創造活動に参加し、縦の関係を防ぎつつ、他の作品やコミュニティとの繋がりや影響を考慮すべきボーカロイドは既に一つのハイパーテキストとして扱うことができ

るのではないか。電子音楽とインターネットが結びついた際に生じるネットワークの形成は、それ自体が誕生する作品との相互関係を築き巨大な制作環境を生み出す。ボーカロイドの作品やキャラクターについて考察する際には、原曲や二次創作の作者のみならず、創造的な視聴者の立場も視野に入れなければならないのではないだろうか。

参考文献：

- ユリイカ第40巻第15号12月臨時増刊号12月臨時増刊号（2008）総特集『初音ミク ネットに舞い降りた天使』青土社
- 伊藤剛「オタク文化の現在 13 ハジメテノオト、原初のキャラ・キャラの原初」『ちくま』(444) 2008 筑摩書房
- 伊藤剛『テヅカイズデッド ひらかれたマンガ表現論へ』（2005）NTT 出版
- 吉田正高『二次元美少女論 オタクの女神創造史』（2004）二見書房
- 南博『社会心理学入門』（1998）岩波書店
- 紀藤 正樹『インターネット犯罪大全』（2004）インフォバーン
- 赤間 世紀『ネット犯罪対策マニュアル』（2009）工学社
- 「クリプトン・フューチャー・メディアに聞く (2) 「初音ミク」ができるまで」
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0802/22/news013.html>
- クリプトン・フューチャー・メディア <http://www.crypton.co.jp/>
- インターネット社 <http://www.ssw.jp/index.html>
- UTAU 配布ページ <http://utau2008.xrea.jp/>
- 『初音ミク Project DIVA』
- 「重音テト」非公式ページ <http://crvipton.jpn.org/teto/>
- PIAPRO (ピアプロ) <http://piapro.jp/>
- pixiv (ピクシブ) <http://www.pixiv.net/>
- 2ちゃんねる <http://2ch.net/>
- Youtube <http://www.youtube.com/>
- ニコニコ動画 (9) <http://www.nicovideo.jp>
- 以下、ニコニコ動画 (9) より使用した動画および番号
 みくみくにしてあげる♪【してやんよ】 sm1097445／恋するアプリ sm2250148
 ／ココロ sm2500648／メルト sm1715919／ワールドイズマイン sm3504435／コン
 ビニ sm1908098／お兄さんは心配性 sm3311987／VOCALOID2 初音ミクに
 「Ievan Polkka」を歌わせてみた sm982882

(大学院修士課程学生)

RÉSUMÉ

Les relations entre les VOCALOID et Internet

Daisetsu TAKAYA

Miku Hatsune est un logiciel conçu afin de créer une idole virtuelle. Ayant la capacité de reproduire une voix naturelle ou robotique, ce logiciel nommé «VOCALOID» est utilisé par de nombreux artistes. Ayant officiellement 8 variations parlant la langue japonaise (MEIKO, KAITO, Miku Hatsune, Rin Kagamine, Len Kagamine, Luka Megurine, Gakoppoïdo, Meguppoïdo), chaque «VOCALOID» ne possède qu'une identité limitée, comme leur description physique ou leur âge. A partir de ces informations peu nombreuses, par l'ajout de données aux caractères de ces personnages, chaque utilisateur peut ainsi moduler l'identité du chanteur (ou chanteuse) et créer une idole convenant à l'image de son œuvre. La simplicité du personnage de base et l'utilisation par une masse importante d'artistes a permis la création d'une variété de personnages, commençant d'une idole robotique, passant par des narrateurs d'histoires d'amour, jusqu' à des jeunes garçons et filles qui vivent comme des «humains».

Chaque jour, une multitude de chants sont créés et présentés sur Internet. Du fait que le «VOCALOID» est un logiciel faisant parti de la catégorie des «musiques de table» (musiques créées sur ordinateurs), l'accès le plus court pour diffuser un œuvre sont les hébergements de vidéo, comme «NikoNikoDouga(9)». Sur ces sites où les visiteurs peuvent laisser leurs commentaires et messages adressés aux auteurs et aux autres spectateurs, des communautés fondées par les amateurs de ces œuvres forment un espace où la collaboration entre spectateurs et auteurs suscite la création d'une variété innombrable d'idoles. Dans cette coopération, du fait que les «VOCALOID» possèdent la capacité de métamorphoser en de divers personnages, l'influence que subissent ceux-ci peut provenir soit de l'auteur ou soit des spectateurs. De ce point de vue, il est claire que les spectateurs font part aussi dans cette création. Ainsi, l'hierarchie entre créateur et spectateur dans cet espace n'est plus valable

pour démontrer s'il existe une relation de force entre ces deux participants. Les liens formés aussi par les «mots clés» ajoutés aux œuvres ayant des similitudes permettent aussi d'agrandir l'étendue de chaque collaboration, ce qui conduit à un mélange plus complexe d'œuvres divers.

La création et la présentation des œuvres à partir des «VOCALOID» à permis de fonder un milieu de création sur internet, où la collaboration entre auteur et spectateur joue un rôle important. Comme chacun a ses propres influences sur les personnages créés à partir des «VOCALOID», nous devons tenir en compte de la présence de ces spectateurs créateurs et des liens entre les différentes œuvres s'influençant les uns les autres.

キーワード：インターネット，電子音楽，ハイパーテキスト，VOCALOID