



現在、世界の注目を集めている日本発の仮想アイドルがいる。動画共有サイトで成長した「初音ミク」である。個人クリエイター、ファン、企業の参加と協同で生まれ成長を続ける仮想アイドルであり、このライブ映像はまさに圧巻である。ウェブ 2.0 時代の産物といったらよい。初音ミクが世界に飛躍するまでの経緯について、紹介しよう。

### 世界に飛躍する初音ミク

最近、NHKをはじめとする TV や新聞といったメディアが、相次いで仮想アイドル「初音ミク」を取り上げ、話題を集めている。特に、NHK はネット上で初音ミクが話題を集めた頃から、初音ミクの紹介に熱心であった。

例えば、2008 年に「ザ☆ネットスター！」の初回番組で「初音ミク」特集（BS2、4 月 5 日放送）に始まり、今年 2012 年には、「週刊ニュース深読み」で「今なぜ？ 世界が注目！ ニッポンの“歌姫”」（2 月 4 日放送）、「クローズアップ現代」で「初音ミク特集！ 病気で声を失った人に自分の声を取り戻してもらおう」（2 月 15 日放送）、同番組で「思いが伝わる声を作れ ～初音ミク 歌声の秘密～」(2 月 28 日)と続いている。

初音ミクの昨今の人気には凄いものがある。例えば、朝日新聞は「仮想歌手・初音ミクが全国同時中継ライブ 8 千人動員へ」（2011 年 3 月 5 日）で、東京・お台場のライブハウスでのコンサートで、会場の 2500 人に加えて、全国 15 ヶ所で初めて同時中継上映し、計約 8000 人を動員予定と報じている程である。

初音ミクは、もともと、パソコン画面でメロディーと歌詞を入力すれば、歌声で再生できるソフト（音声合成・デスクトップミュージックと呼ばれる）であり、クリプトン・フューチャー・メディア社(以後、クリプトン社)が、2007 年 8 月に発売したものである。

この歌い手として、女性キャラクターを想定しており、ヤマハが開発した「VOCALOID2」音声合成システムをボーカル音源として採用している。このボーカロイドの音声に、初音ミクの静止画や動画（アニメ）をコラボさせた作品が、ユーチューブを始めとする動画共有サイトに次々と紹介され、ウェブ上で広まったのである。

この日本発の初音ミクが、いまや世界に飛躍しようとしている。これを予感させる事件が、今年 2012 年 1 月に起こっている。「ロンドン五輪の開会式で見たい歌手」投票で、日本のボーカロイド初音ミクが、韓国の K-POP 勢を抑えて暫定で 1 位を獲得したのである。

これは、米国のインターネット投票サイトである「The top tens」の集計結果によるもので、初音ミクに投票したのは、日本のネットユーザーではなく英語圏のネットユーザーであると言われている。

この背後には、韓国の K-POP 勢が欧米の有名歌手たちを抑えて、ある日突然上位にランクされ始めた事件がある。この異常事態(?)への反発が、「初音ミク」の担ぎ出しになったと噂されている。いずれにしても、この投票サイトはロンドン五輪事務局とは無関係であり、初音ミクがオリンピックで歌うことはないであろう。

海外での関心の高まりは、2010 年 10 月、米ニューヨークで開催された「ニューヨークアニメフェスティバル」での初音ミクの成功にみることができる。「ミクの日感謝祭ライブ」の 3D 上映には、ファンが殺到し、再上映する騒ぎになっている。

そして、翌 2011 年 7 月には、米ロスアンゼルスでの初音ミクのライブコンサートでも成功を収めた。正確には、「アニメエキスポ (Anime Expo) 2011」での「Mikunopolis (ミクノポリス)」というライブコンサートであり、予約段階でチケットが完売し、6000 人の観客を集めたのである。

このライブ中継は、欧米をはじめ世界各国の新聞や TV メディアで紹介された。この模様は、ユーチューブの動画サイトなどで、誰もが視聴できる。海外のマスメディアにも紹介されるようになった初音ミクは、世界の仮想アイドルへと飛躍しようとしている。

また、北米のトヨタ・モーター・ノースアメリカが、2011 年 5 月に初音ミクを起用したトヨタカローラの CM を北米で流しており、これも動画配信サイトで視聴でき話題を集めている。日本では、グーグルのテレビ CM にも初音ミクが採用されている (2011 年 12 月に公開)。

## 世界の初音ミクにいたる仮想アイドルの道のり

コンピュータの合成になる仮想アイドルは、1990 年代の半ば頃から相次いで登場している。しかし、初音ミクのような大成功を収めた仮想アイドルは、これまで存在しなかった。これまでに話題を集めた仮想アイドルの多くは、短命であった。

仮想アイドルの誕生と育てられ方は、コンピュータとネットワークの技術的進化と、企業とクリエイターとユーザーとの 3 者の相互関係の進化とに、大きく依存している。初音ミクの成功を理解するためには、これらの時代背景についても知る必要がある。

このため、仮想アイドルの歴史を簡単に振り返ってみよう。ここでは、3 つの時期に分けて説明することにする。第 1 期はメーカーが主導する時代、第 2 期は個人クリエイターが主導する時代、第 3 期はユーザーが参画するコラボの時代とに、分けて説明する。

第 1 期は、1990 年代半ば頃から 1997 年頃までの時期である。1990 年代前半には、32 ビット機のゲーム専用機が登場し、Windows95 搭載のパソコンが登場した時代である。

この時期に、コナミから発売されたゲームソフト「ときめきメモリアル」(1994 年発売)が人気を集めた。当初は話題にならなかった作品であったが、口コミで人気作品に育った。このゲームのヒロイン「藤崎詩織」が、仮想アイドルとして実際のタレント以上の人気を博するに至ったのである。

これを契機に、ゲーム、ラジオ、芸能プロといった企業から仮想アイドルが発表／発売され、「伊達杏子」や「芳賀ゆい」（ラジオ番組から生まれた顔を見せないアイドル）などの人気アイドルが登場した。

伊達杏子は、1996年に世界初の3次元CGによる仮想アイドルとして登場し、伊達杏子「DK-96」という芸名でデビューし、ホリプロ所属のタレントとして扱われたのである。ちなみに、「DK」はDigital Kidsの略であり、「96」は1996年を表している。

この時期の仮想アイドルの声は、コンピュータの合成音声ではなく女性の声優によるものであった。藤崎詩織の声は、声優の金月真美が担当している。この時期は、アニメ声優が持つ囃される声優ブームの時代でもあった。

第2期は、1990年後半から2000年のITバブルが弾けるまでの時期と重なる。この時期はインターネットが急成長した時期であり、パソコンやCGソフトの低価格化と大衆化が進み、個人制作が盛んになった時期であった。

これに呼応するかのようになり、個人クリエイターによる仮想アイドルがウェブ上に公開され、広く話題を集めたのである。個人クリエイター自身による作品の多くは、静止画であった。話題を集めた作品は、ゲーム会社などによりアニメ化されたものもある。

この代表が、漫画家「くつぎけんいち」による「テライユキ」（1998年発表）である。同氏の漫画「Libido」のヒロイン「寺井有紀」を、自分自身で3DCG化したのである。同氏のホームページに掲載され、ネットで話題を集めたのである。

このテライユキの制作には、イーフロンティア社の統合型3DCGソフトウェア「Shade」が使用されている。このテライユキは、テレビ、CM、ゲームソフトなどに各種のメディアに登場するほどの人気を博したのである。

第3期は、2000年代半ば頃に始まる。いわゆるウェブ2.0の台頭にあわせて登場した仮想アイドルの時代である。2000年にITバブルがはじけて、仮想アイドルも低迷する時期が続いたが、ウェブ2.0の仕組みの台頭が新たな仮想アイドルを誕生させたのである。

ちなみに、ウェブ2.0とは、ティム・オライリーが2005年9月に発表した概念である。それまで固定化していた情報の送り手と受け手の関係が流動化し、ユーザーの積極的な参加と相互交流による集合知を生み出すウェブ利用をさしている。

このウェブ2.0の流れに沿って発売されたのが、2007年年8月のクリプトン・フューチャー・メディア社の「初音ミク」（商品名）であり、バーチャルアイドル歌手をユーザー自身でプロデュースできるソフトであった。

初音ミクは、アイドルのキャラクター設定し、キャラクターを歌わせるとイメージ戦略をとることで、合成音声であることによるリアリティの不足を補うとともに、ソフトを使用するユーザーのモチベーションを刺激することを狙ったのである。

この狙いは的中し、初音ミクは、ファン、クリエイター、企業とのコラボレーションによって創作される仮想アイドルとして成長したのである。この結果、数多くの初音ミクが誕生し成長することになった、この場を提供したのが、ニコニコ動画（2006年）やユーチューブ（日本は2007年）といった動画共有サイトであった。

初音ミクが海外で注目され始めたのは、2009年以降に初音ミクのライブイベントが動画共有サイトに公開された頃からである。米国のライブコンサートで上演された初音ミクの楽曲は、ネットユーザー達が作曲しネット上で公開された曲の中でランキング上位の曲が選ばれ、ライブで3D演奏された。仮想アイドルに会場を埋め尽くすファンが熱狂するライブ映像は、新しい時代の到来を実感させてくれる。

(TadaakiNEMOTO)