

初音ミクを事例とした合成音声キャラクターの成立と発展

富澤信道

目次

要旨

- ・はじめに,
- ・ 1 章 初音ミク
 - 1-1 VOCALOID の概要
 - 1-2 初音ミクというキャラクター
 - 1-3 初音ミクのキャラクター像はどのようにして得たのか
- ・ 2 章 重音テト
 - 2-1 重音テトの概要
 - 2-2 提供元：ユーザーコミュニティ発のキャラクター
 - 2-3 合成音声技術：UTAU による実装
 - 2-4 プロフィール：安価によって形成された設定
 - 2-5 ライセンス：共同管理とガイドラインによる運用
 - 2-6 提供方法：UGC を前提とした拡散構造
 - 2-7 文化的位置づけ：ユーザー生成文化の体現
 - 2-8 初音ミクとの比較
- ・ 3 章 GUMI
 - 3-1 GUMI というキャラクターの特異性
 - 3-2 提供元：インターネット社と Megpoid シリーズ
 - 3-3 合成音声技術
 - 3-4 プロフィール：明確だが拡張可能なキャラ設定
 - 3-5 ライセンス：企業主導型でありつつ柔軟性を持つ方針

3-6 提供方法：プロ・アマ双方を巻き込む UGC 構造と広がり

3-7 初音ミクの対極としてのエモーショナルな歌手

3-8 初音ミクとの比較

・ 4 章 可不

4-1 可不についての概要

4-2 提供元：KAMITSUBAKI STUDIO による「アーティスト型の音声合成」

4-3 合成音声技術：CeVIO AI による感情リアリティの獲得

4-4 プロフィール：最小限のキャラ設定で可不の影

4-5 ライセンス：商用利用の明確化とクリエイター支援の体系

4-6 提供方法：アーティスト文化×UGC のハイブリット構造

4-7 位置づけ：ポスト・ボーカロイド自体の象徴としての可不

4-8 初音ミクとの比較：音声合成から歌声拡張技術としての転換

・ 考察

・ おわりに

・ 参考文献

要旨

2007 年に発売された音声合成ソフトウェア「初音ミク」は、単なる DTM ツールの枠を大きく超え、世界的な文化現象へと成長した。発売当初、初音ミクは「歌声合成技術を用いた仮想の歌手」という位置づけであり、その存在はあくまでソフトウェア製品のひとつにすぎなかった。しかし今日において初音ミクは、単なる歌唱ソフトウェアとしてではなく、キャラクター性と象徴性を備えたソフトウェア製品を超えた立ち位置にいる。

もともと初音ミクとはヤマハとクリプトン社が開発した DTM ツールの音源に名前とビジュアル、そして年齢等少しの設定を決めただけの合成音声である。それがインターネットの発展やユーザー同士がコンテンツを生成する文化と結びつき、キャラクターとして見られるような大きな知名度や市民権を得た。意思を持たない DTM ツールの合成音声「初音ミク」がどのようにしてキャラクター性を獲得し、ユーザーから活用されてきたのかについて解説する。

本論ではこの初音ミクを中心に、重音テト、GUMI、可不の 3 つの合成音声を比較し、初音ミクとの共通点と相違点から、それぞれのキャラクター性を獲得した理由に焦点を当てる。具体的にはまず初音ミクについて、有名ではあるが故に名前を聞いたことがある人や歌を聞いたことがある人、ビジュアルが浮かぶ人等いるだろうが、それでも権利元や技術・歴史についてすべて知っている人は少なく誤解が混じっている場合も多い。そのためまず VOCALOID を知らない人もわかるよう VOCALOID の定義・概要について一通り述べ、初音ミクがキャラクター性と文化の象徴性を備えたことを解説する。その後、片野 浩一 の「ユーザー・コミュニティ創発のシミュラクル」から「提供元」「合成音声技術」「プロフィール」「ライセンス」「提供方法」「文化的・歴史的な位置づけ」という六つの比較項目を参照し、初音ミクとそれぞれで比較・分析を行い、初音ミクの特異性と他 3 つの合成音声技術は初音ミクとどの点で差別化しているのかを明らかにする。