

3 | 初音ミク as an interface

伊藤博之 (クリプトン・フューチャー・メディア (株))

初音ミクとは？

2007年8月31日、後世の人々により毎年その“誕生日”が祝福される画期的なソフトウェアが発売された。その名は「VOCALOID2 初音ミク (はつねみく)」。Windows OS で動作するこのソフトウェアは、ソフト起動後に現れるピアノロール画面 (横軸が時間、縦軸が音高の2次元平面上で、発音中の部分に着色した画面) に、自分が思うメロディと歌詞を入力して、対応する歌声を合成し再生することができる。このソフトウェアの基幹を成す歌声を合成する機能部は、ヤマハ (株) が開発した VOCALOID 技術が用いられており、このソフトウェアでは、当時の最新バージョンである「VOCALOID2」技術が採用されている。

「VOCALOID2 初音ミク」は、アニメなどで活躍する声優の藤田咲さんの音声を収録して開発したもので、その最大の特徴は、可愛い女の子の歌声で合成できるところにある。この特徴をビジュアル的に強調するために、このソフトウェアのパッケージにはアニメに登場するようなキャラクターのイラストを表示した (図-1)。そしてこのイラストこそ、「初音ミク」という名前でも一般的に知られるに至ったキャラクターとなる。ちなみに「初音ミク」の年齢は16歳、身長158cm、体重42kg。得意ジャンルは、アイドルポップスとダンス系ポップス。得意な曲のテンポは70～150BPM、得意な音域はA3～E5と設定した。

このように、「初音ミク」には、歌唱合成ソフトウェアと、キャラクターとしての2つの意味がある。



図-1 「VOCALOID2 初音ミク」

本稿で特に前者を指し示したい場合は「VOCALOID2 初音ミク」を、後者または特に区別なく両者を指し示したい場合は「初音ミク」と記す。

「初音ミク」の登場により、「VOCALOID」という言葉も同様に二重の意味を持ち始めた。つまり、歌唱合成技術としての意味に加えて、歌うキャラクターの総称としての意味が新たに生じた。

インタフェースと著作権法

■ 創作の拡がり

約403,000件 (YouTube)、149,627件 (ニコニコ動画)、約11,100,000件 (Google)。各々のサービスで「初音ミク」を検索したときのヒット件数である (2012年1月7日現在)。多くのクリエイターが「初音ミク」を利用した創作を行っている。また同時に多くのリスナーが彼らの作品を支持し、共有して情報を拡散し、場合によっては作品を上書き (再利用) して新たな創作を行っている。インターネットを通じた連鎖的な活動が「初音ミク」を通じて行われた結果、たくさんの件数がヒットするに至った

わけである。このとき「初音ミク」は、人と人（たとえばクリエイターとリスナー）とを結びつける、言わば「インタフェース」の役割を担っていたと考えられる。一方、キャラクタ絵としての「初音ミク」は当社（クリプトン・フューチャー・メディア（株））の著作物であり、著作権法で自動的に規定される対象でもある。

■ インタフェース

「インタフェース」とは、2つのものの間に立って、情報のやりとりを仲介するもの、また、その規格を指す¹⁾。TCP/IPなどの通信プロトコルやXMLなどの記述ルールなどがインタフェースに当たる。もっと広い意味で捉えるなら、我々が日常的につかう言葉や、社会のルール、常識、決められた手順といったものも一種のインタフェースと言えるであろう。

TCP/IPなどの通信プロトコルを引き合いに出すまでもなく、インタフェースが有用たるには、それが誰からも利用可能であるべきである。そういう意味でのインタフェースに公共性が要るのは明らかであろう。インタフェースは、「疎」であり利用がデフォルトで可能な状態（これを「原則 OK」と呼ぶ）であるべきである。

■ 著作権法

著作物を創作することにより自動的に発生し著作者に付与される権利のことを著作権という。著作権に関するルールをまとめた「著作権法」では、「他人がつくったコンテンツを無断利用してはいけない」が基本的な考え方となる²⁾。つまり著作物は、その利用がデフォルトで不可の状態（これを「原則 NG」と呼ぶ）にあると言える。なお、本稿で取り上げる著作権法は、特にことわりのない限り日本国の法律に基づく。

著作権法が制定される前までは、すべての“著作物”は「原則 OK」で使うことができた（保護されていなかった）（図-2(a)の白はその状態を示す）。それが著作権法の制定により、いったんすべての著作物を無断利用できないようにした（保護した）。

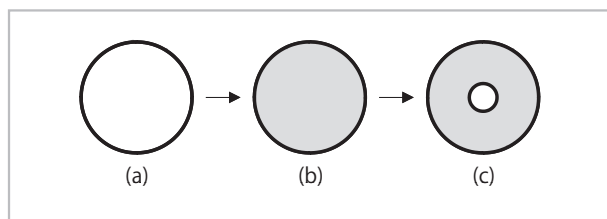


図-2 著作権法の仕組み

つまり「原則 NG」としたわけである（図-2(b)のグレー）。その上で、著作権者の許諾を得ずとも利用できる「原則 OK」の部分（私的複製、引用など）を著作権法に規定した（図-2(c)の中心の白）。このように著作権法では、一部の利用に限り「原則 OK」を認めてはいても「原則 NG」の土台に基づいていると理解できる。まさに著作権を意思表示する言葉“all rights reserved.”が示す通りである。

著作権法は、著作権者の意思と無関係にすべての著作物に対して自動的に適用される。著作権者の中には作品を自由に利用してほしいと思っている方もいるが、その場合、著作権者自らが行動をおこさねばならないのが現状である。

■ ライセンス

「ライセンス」を発行することによって、著作物の「原則 NG」の性質を「原則 OK」に変換できる。つまり、作品の著作権者は、作品である著作物の利用許諾範囲を規定してあらかじめ公にしておくことで、利用許諾にかかる個別の手間を省いて誰もがその範囲での利用を可能にできるのである。

ソフトウェアの世界では、このようなライセンスをうまく活用した開発と利用が活発に行われている。Free Software FoundationのGPLと呼ばれるライセンスや、Apache Software FoundationのApacheライセンスなどが代表例と言える。

一方、音楽や映画、写真などの著作物のためのライセンス体系として知られているのがCreative Commons (CC) である³⁾。CCライセンス2.0以降では、氏名表示 (BY)・改変禁止 (ND)・継承 (SA)・非営利 (NC) の4要素の組合せのうち頻度の高い6種類のライセンスが利用可能となっている。CCラ

イセンスは、法律家が規定した条文のほか、ライセンス内容が一般の方でも分かるようにシンプルに書き記した「コモンズ証」と呼ばれる表示、それにコンピュータが理解するための RDF 形式のメタデータ、以上 3 種類の表示方法を採用している。また、各々について多言語の表示が行えることも大きなメリットである。

こうしたライセンスが重要なのは、ブログや SNS、動画共有、生放送サービスなどを通じて、一般消費者自らが自発的に情報を発信・コンテンツを生産することが可能になってきたからである。インターネットが社会の隅々まで普及するに伴い、もっぱら消費する側であった一般消費者が、情報の生産者・発信者になってきたわけである。従来、情報の生産者は一握りの才能ある人物であり、情報の発信者は限られた企業であった。それがいまや「一億総クリエイター」と呼ばれるほど消費者による情報生産と発信が活発になってきた。またそれに伴って、著作物の再利用にかかるトラブルも目につくようになり、汎用的なライセンスのニーズが高まっていると言える。

初音ミク as an interface

■ 創作の共通テーマとしての初音ミク

「VOCALOID2 初音ミク」のユーザは、音楽を制作してネットに発表するが、「初音ミク」による創作はそれだけにとどまらない。イラストを描くのが得意な方は「初音ミク」をモチーフとしたさまざまなスタイルのイラストを描きネットに公開している。コンピュータグラフィクス等が得意な方は、「初音ミク」の 3D モデルを制作してネットで公開したり、アニメーション動画を作ったりしている。さらに自分自身が「初音ミク」になりきるべく、イベント等でコスプレ衣装をまとう方も大勢いる。動画共有サイトでは、「初音ミク」の人気動画の振り付けを人間がコスプレのまま真似た「踊ってみた」動画の投稿も盛んである (図-3)。

ここで注目したいのは、クリエイターにより創作



図-3 初音ミクの二次創作物

される“作品”が「初音ミク」を直接二次創作するものだけでない、ということである。創作された二次創作をもとに、三次創作、四次創作・・・N次創作というように、「創作の連鎖」が起こっているのが重要である。特に人気の高い作品は、高次の創作が行われることがあり、それが人気のバロメータになっている。

■ 課題

このような「初音ミク」を通じた創作の連鎖は、新しい時代を予見させるに十分なものであった。そこで当時の社内では、「この連鎖を途切れさせないために何をすべきか？」を議論するのが常になっていた。ムーブメントとしての「初音ミク」を持続することが、新しい時代のコンテンツを提唱することになると同時に、当社としての将来のビジネスチャンスを得るきっかけにもなると考えた。

そして当社はここで、解決すべき 2 つの課題に直面した。

1 つ目の課題は、「初音ミク」は、創作の共通テーマ、すなわち人と人とを結びつける「インタフェース」としての役割がある一方、その原画が当社に付与された著作物であるため、「著作権法」によって自動的に規定されてしまうことである。そのため当社は、クリエイターからの「初音ミク」の利用許諾に関する非常に多くの問合せを受けることになる。この問合せに回答する当社の手間もさることながら、

「創作の連鎖」が持続発展するには、クリエイターが「初音ミク」を利用するたびに当社に許諾を求める「密」な手続きを、「疎」に変えていくことが必要だと考えた。そこでこれをどう変えるかを解決する必要があったため、後述するライセンスを規定した。

2つ目の課題は、N次創作に関するものである。「VOCALOID2 初音ミク」が発売されてまもなくの話だが、他人が創作した「初音ミク」のイラスト等をその作者に断りを得ずに三次創作して、ネットに公開して言い合いになるケースをしばしば目にした。そのようなトラブルの原因は、えてしてコミュニケーション不足によるので、作品を使わせていただいたことの感謝を相手に伝えることでほとんどのトラブルが未然に防げると考えた。つまり、そのような“ありがとうを伝える場”を用意することがN次創作の課題を解決し、「創作の連鎖」が安心して行えるようになると思ったのである。その解決策が、当社が立ち上げた後述する投稿サイト「ピアプロ」である。

■ 課題1：ライセンスの発行

当社は、「VOCALOID2 初音ミク」発売の約3カ月後の2007年12月3日に、「キャラクター利用のガイドライン」という、「初音ミク」ほか当社キャラクターの利用にかかる取り決めを発表した。このことにより当社キャラクターの利用にかかる基準が明確になり、「原則OK」として利用できる範囲が広がった。

またこのガイドラインは、契約ではなく当社が一方的に宣言するものなので、当社と契約を交わさずとも「初音ミク」で創作されるすべての方が適用を受ける点が重要である。「初音ミク」の二次創作イラストを描いてブログで公開するなど、道義的に問題のない利用であっても、従来は著作権法的には無許諾になり得る状態であった。このガイドラインの発表によって初めて、すべての方が合法的に胸を張って二次創作できるようになったのである。

さらに2009年6月には、「ピアプロ・キャラクター・ライセンス（PCL）」を発行した。こちらは文字通り「ライセンス」にあたる規定である。PCLは以下の要件に抵触しない限り、「初音ミク」等の

利用は自由に行って構わないという当社の意思を表明するものである。

- 非商用で対価を伴わないこと
- 公序良俗に反しないこと
- 第三者の権利を侵害しないこと

PCLでは、法律家が読むための正文のほか、法律の知識のない方でも理解できるように簡素に書いた要約版の2つを用意した。

PCL 正文：<http://piapro.jp/license/pcl>

PCL 要約：<http://piapro.jp/license/pcl/summary>

■ 課題2：N次創作

原著作物を元に二次創作した二次的著作物がある。その著作物を第三者がさらに三次創作したい場合、その方は二次的著作物の作者と原著作物の作者の両方に確認を取る必要がある。同様にこれが四次創作、五次創作・・・N次創作と高次になるたびに、確認をすべき当事者は増えていくことになるであろう。つまりN次創作された作品を、正規に許諾を取って利用するには大変な労力が予想される。

その労力を軽減し、第三者がN次創作物を比較的容易に利用できるようにするために設計したWeb上のサービスが、当社が2007年12月3日に開設した「ピアプロ」(<http://piapro.jp/>)である。以下では、このピアプロの仕組みについて解説していく。

■ ピアプロの仕組み

ピアプロは作品の投稿サイトである。ピアプロに投稿できる作品は、音楽・イラスト・テキスト・3Dモデルの4種類である。ピアプロに作品を投稿するには、ピアプロへのユーザ登録が必要となる。同様にピアプロに投稿されている作品をダウンロードしたい方も、ピアプロにユーザ登録する必要がある。またピアプロに投稿できる作品は、投稿者自身が制作したものに限っている。他者が制作したものを自分のものと偽って投稿することはピアプロ利用規約に違反する行為となり、作品削除の対象になる。

まず当社は、当社の著作物である「初音ミク」等のキャラクター絵をピアプロの全ユーザが利用できる

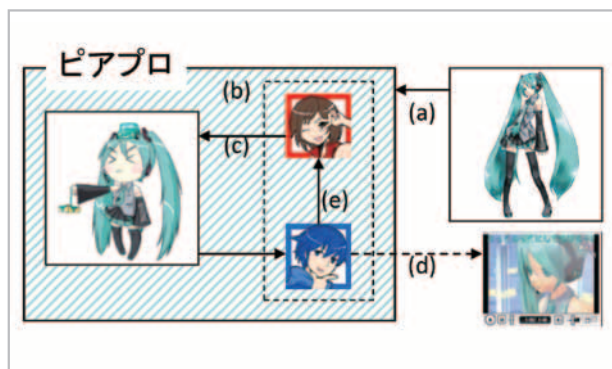


図-4 ピアプロの仕組み

ように、ピアプロに対して利用許諾を行っている (図-4 (a)).

ユーザは、ピアプロ利用規約に同意することを条件にピアプロにユーザ登録し、ピアプロを使い始める (図-4 (b)). ピアプロ利用規約では以下のことが規定されている。

- 投稿する作品を他のピアプロユーザが利用することに同意する。
- 作品を利用した場合、作者に「使いました」と報告をする。

そして、作品を投稿する方は、以下の「ライセンス条件」を指定して投稿する (図-4 (c)).

- 氏名表示の有無 (有りの場合の表示名)
- 改変の可否
- その他特記事項 (任意)

ピアプロのユーザは自らの作品の創作のために、ピアプロに投稿された作品の中から選んでダウンロードして利用することができる (図-4 (d)). その利用をするときには、作品ごとに指定された「ライセンス条件」を守る必要がある。そして、利用のあと作者に対して「使いました」という報告をして、感謝の意を示すことが強く推奨されている (図-4 (e)).

二次創作物の利用許諾のフローとして、ピアプロのこの仕組みはうまく機能していると言える。実際にピアプロから権利処理されて作られた動画作品は多数ある。

さらに三次創作物以降の権利処理のために、ピアプロでは「創作ツリー」という仕組みを用意してい

非営利 (NC)	氏名表示 (BY)	改変禁止 (ND)	
○	×	×	53.4%
○	○	×	24.3%
○	×	○	11.4%
○	○	○	10.9%

表-1 ピアプロ上でのライセンス条件の選択傾向

る。「創作ツリー」とは、ピアプロに投稿された作品を改変等して創り上げた別な作品をピアプロに投稿するとき、元となった作品を親作品として関連付ける仕組みである。この仕組みは多重階層にも対応しており、親→子→孫→ひ孫・・・という関係も規定できる。人気の親作品にはたくさんの子作品が関連付けられることになり、人気のバロメータをはかる指標となっている。

■ ライセンス条件

当社は、ピアプロのPCLの「ライセンス条件」を構想するにあたっては、Creative Commons (CC) を参考にした。CC同様に氏名表示 (BY)・改変禁止 (ND)・継承 (SA)・非営利 (NC) の4要素の組合せを考えた。ただしCCとは以下の点で異なる。

- BYを選択可とした
- SAを不採用とした
- NCを必須とした

CCで必須だったBYをPCLで選択可とした理由は、クリエイターのすべてが自分の名前を表示してほしいと願ってないだろうと考えたからである。また当社はファン活動のために当社キャラクタの利用を認めてはいるが、商用目的での利用は認めていない。したがって、NCは必須とした。

実際にピアプロ上で使用されているライセンス条件の傾向を表-1に示す。CCで必須としているBYを選択する作品 (つまり氏名表示を必須と条件付けた作品) が、全体の35.2% (=24.3%+10.9%)と少ないのは興味深い違いといえる。しかも77.7% (=53.4%+24.3%)は、改変を禁止していない。つまり、改変を伴うN次創作も許している。なお、改変しなければすべてが利用できる。

創作の拡がり

■ テクノロジー

「初音ミク」を通じた創作の取り組みは、テクノロジーの分野にも及んだ。「初音ミク」を技術開発のプレゼンテーションに用いることで、関心のある技術者だけでなく、多くの一般の人々の関心を集めることができ、技術者はそれを励みとすることができるのがその理由の1つである。

「初音ミク」を通じた数多くの技術開発が、研究室からアマチュアレベルまで各所で行われている。となく悲観的な意見に偏りがちな現代社会だが、明るい未来の伝え手として「初音ミク」が活用されていることは、喜ばしいことである。

■ マーチャндаイズ

当社はPCLの発行により、「初音ミク」を非営利で使用することを認めている。しかし、「初音ミク」の利用が広まるにつれ、企業による営利での利用のニーズが出てきた。その場合当社は、「初音ミク」の商用利用の許諾契約を結んで許諾料をいただき、その許諾料でピアプロの開発費やライセンス制定にかかる費用を賄うことができるようになった。また、当社はマーチャндаイズがクリエイターの創作の発表の場の1つと捉えており、商品開発にも多くのクリエイターが参加できるように企画を整えている。たとえば、SEGAのゲームソフト『初音ミク Project DIVA』では、ピアプロのオフィシャルコラボとして、音楽・イラスト・コスチュームの作品を公募し、総勢200名以上のクリエイターの作品が採用された。

■ コンサート

実在しない架空のシンガーとして知られるに至った「初音ミク」だが、3Dコンピュータグラフィックの映像をスクリーンに投映することで、大きな会場でのライブコンサートを実現した。2009年8月31日に開催された「ミクフェス」⁴⁾が最初のものであったが、その後、東京・札幌・ロサンゼルス・シンガポールでの公演を実現させた(図-5)。



図-5 初音ミクのライブコンサート

■ 世界への拡がりと日本

「初音ミク」を通じた創作の連鎖はインターネットを通じて行われており、当然ながらインターネットは世界に通じている。「初音ミク」のファンは、いまや日本だけにとどまらない。日本のポップカルチャーが世界的に広まっているのと同様に、VOCALOIDで制作された音楽も世界に広がっている。

「初音ミク」の本質は、コミュニティにある。「初音ミク」を通じてやりとりされるものは、コミュニケーションであり、感謝の気持ちであり、共感である。「初音ミク」が起こした奇跡とも言えるこのムーブメントを、日本から世界に広げ、世界を共感のベールで包むこと、それこそが天使の歌姫「初音ミク」が起こそうとしていることである。このことは日本のコンテンツ産業、テクノロジーをはじめ、他産業にも影響を与えていくはずである。みなさんが「初音ミク」とともに、そんな未来を歩んでいくことを願っている。

参考文献

- 1) IT用語辞典 e-words, <http://e-words.jp/w/E382A4E383B3E382BF383BCE38395E382A7E383BCE382B9.html>
- 2) 岡本 薫：著作権の考え方, 岩波新書(2003).
- 3) <http://creativecommons.jp/>
- 4) <http://mikufes.jp/>

(2012年1月26日受付)

伊藤博之 | itoh@crypton.co.jp

クリプトン・フューチャー・メディア(株)の代表取締役でマルチクリエイター。クリエイティブのためのさまざまな製品やサービスを日々札幌でクリエイティブ中。北海道情報大学客員教授も兼任。