



アート展

初音ミク クロニクル

公式ビジュアルブック



KODANSHA

初音ミク・クロニクル製作委員会



KODANSHA

初音ミク・クロニクル製作委員会

アート展

初音ミク クロニクル

公式ビジュアルブック

インターネットを中心に、音楽、イラスト、動画などジャンルを超え、
今もなお多くのクリエイターたちによる創作が続く「初音ミク」。

今回、アート展「初音ミク・クロニクル」の開催を機に、
2007年の「初音ミク」のソフトウェア発売から14年に渡る膨大な記録を
「キャラクター」という観点からまとめました。

幅広く情報満載の年表や、関係者・クリエイターなどへの
取材内容を交えて、これまでの軌跡をご紹介します。

アート展「初音ミク・クロニクル」会場の様子（2021年7月22日～8月22日開催）や
メイキング資料、このアート展のための描き下ろしイラストなども詰め込んだ1冊です。

当時を知るクリエイターやファンの皆さんには振り返るきっかけに。

また最近「初音ミク」を知った方には、
もっと「初音ミク」を楽しむきっかけになればという想いを込めて……。





アート展「初音ミク・クロニクル」
メインビジュアル (左) / 描き下ろしイラスト (右)
Art by Rella



アート展「初音ミク・クロニクル」描き下ろしイラスト
Art by nekosumi

Time Line

初音ミクが登場してからを中心に、
2021年までのさまざまな出来ごとを
各種ビジュアルとともに振り返ります。

「初音ミク」について

<https://piapro.net/>

クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が開発した、
歌詞とメロディーを入力して誰でも歌を歌わせることができる「ソフトウェア」です。
大勢のクリエイターが「初音ミク」で音楽を作り、インターネット上に投稿したことで一躍ムーブメントとなりました。
「キャラクター」としても注目を集め、今ではバーチャル・シンガーとしてグッズ展開やライブを行うなど
多方面で活躍するようになり、人気は世界に広がっています。

※「鏡音リン」「鏡音レン」「巡音ルカ」「MEIKO」「KAITO」も同社が展開するバーチャル・シンガーです。

1995

- 7 — クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が札幌に創立

2004

- 11
5 — 初の日本語女性 VOCALOID 「MEIKO」 発売



2006

- 2
17 — 初の日本語男性 VOCALOID 「KAITO」 発売



2007

- 6
25 — 「初音ミク」の名前と公式イラストを公開

- 8
31 — 「VOCALOID2 初音ミク」発売



- 12
3 — CGM型コンテンツ投稿サイト「piapro（ピアプロ）」を開設
初音ミクなどの二次創作に関するガイドラインを公開



- 27 — 「VOCALOID2 鏡音リン・レン」発売



VOCALOID2 初音ミク
パッケージビジュアル
Art by KEI

2007



VOCALOID2 初音ミク
サブビジュアル
Art by KEI



VOCALOID
鏡音リン・レン act2
パッケージビジュアル
Art by KEI

2008

- 1 BCN主催のBCN AWARDのサウンド関連ソフト部門で「最優秀賞」を受賞（以降2019年まで毎年受賞）

- 3
31 グッドスマイルカンパニーからデフォルメフィギュア『ねんどろいど 初音ミク』が発売。初のフィギュア化となる

- 7
18 「VOCALOID2 鏡音リン・レン act2」発売



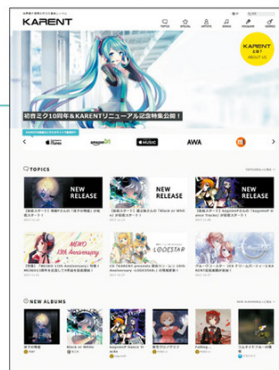
- 8
27 初音ミクの名称とイラストを使用して、メジャーレーベルから初めて発売されたCDとして「livetune feat. 初音ミク『Re:package』」が発売

- 9
16 着うたや待ち受け画像を配信するモバイルサイト「初音ミクモバイル」を開設



- 10
8 初音ミクが「2008年度 グッドデザイン賞」を受賞

- 12
17 iTunesでのバーチャル・シンガー楽曲配信を開始後に、CGM型音楽配信レーベル「KARENT（カレント）」となる



2009

①
30

「VOCALOID2 巡音ルカ」発売

③
4EXIT TUNES によるボカロコンピシリーズの第1弾
『EXIT TUNES PRESENTS VocaRhythm feat. 初音ミク』が発売⑥
4キャラクターの非営利無償での利用を
一般に許諾するライセンス、
「ピアプロ・キャラクター・ライセンス」を公開⑦
2株式会社セガより、PSP専用ゲームソフト
「初音ミク -Project DIVA-」が発売⑧
22「Animelo Summer Live 2009」に
初音ミクがアーティストとして出演

31

東京で「ミクフェス '09 (夏)」を開催
ステージ上で初めて透過スクリーンが使用される⑪
21シンガポールで開催された
「アニメフェスティバルアジア 2009」に
初音ミクが出演し、初の海外公演となる

2009



VOCALOID2 巡音ルカ
パッケージビジュアル
Art by KEI

2010

Time Line

- ②
4 11 第61回さっぽろ雪まつりで、雪ミクの雪像が初展示される
この雪像をモチーフに、初音ミクが“北海道を応援する仕様”
となったキャラクター・雪ミクが誕生。
以降、毎年雪まつりで雪像を展示



- ③
9 東京で「ミクの日感謝祭 39's Giving Day
Project DIVA Presents 初音ミク ソロ・コンサート
～こんばんは、初音ミクです。～」開催

- ④
30 「VOCALOID2 初音ミク」の追加音源
「初音ミク・アペンド (MIKU APPEND)」発売



- ⑤
21 初音ミクのイラストと応援メッセージが印刷された
アルミプレートを搭載した、金星探査機「あかつき」が
H-IIAロケットで打ち上げられる

- ⑦
29 株式会社セガより、PSP専用ゲームソフト
「初音ミク・Project DIVA- 2nd」が発売



- ⑧
31 全国で「ミクの日感謝祭 39's Giving Day
初音ミク・フィルムコンサート
～ありがとう、初音ミクです。～」開催

- ⑫
27 「VOCALOID2 鏡音リン・レン」の追加音源
「鏡音リン・レン・アペンド (RIN/LEN APPEND)」発売



2010



初音ミク・アペンド
パッケージビジュアル
design by 浅井真紀
Visual effect & Mix by ねこいた



鏡音リン・レン・アベンド
パッケージビジュアル
Art by オサム

2011

2
7

13 | 北海道でSNOW MIKUイベントを開催。
2月11日～3月26日には、雪ミク施策のひとつとして、
初となる雪ミクラッピング市電が運行された。
以降、毎年ラッピング市電を運行



3
9

| 東京で「初音ミク ライブパーティー 2011 39's LIVE IN TOKYO」を開催。
入場特典として「ねんどろいどぶらす 初音ミク 桜バージョンチャーム」が登場。
後に桜ミクとなる

5
4

| トヨタ自動車の北米地域の統括会社
トヨタ・モーター・ノースアメリカが、
カローラ（2011年モデル）のCMに初音ミクを起用

7
2

| アメリカで開催されたアニメ・マンガ・日本カルチャーの
コンベンション「Anime Expo 2011」で、
日本国外では初となる初音ミクの単独ライブ
「MIKUNOPOLIS in Los Angeles」が開催される

9
17

| 東京ゲームショウ2011のセガブースにて
『初音ミク and Future Stars Project mirai』の
公式プロモーションキャラクターとして
『ねんどろいど 初音ミクの着ぐるみ』が初登場。
後にミクダヨーという派生キャラクターになる



© CFM/SEGA/GSC

11
10

| 株式会社セガより、PSP専用ゲームソフト
「初音ミク -Project DIVA- extend」が発売



11

| シンガポールで行われた
「アニメフェスティバルアジア 2011」で、
ライブ「HATSUNE MIKU LIVE PARTY in
Singapore 2011」を開催

12
16

| Googleが、WebブラウザGoogle Chromeの
「Google Chrome グローバルキャンペーン」
CMに初音ミクを起用

19

| YouTubeに初音ミクの公式アカウント
「39ch（ミクチャンネル）」を開設



2012

- 2月6日 - 12月 | 北海道で「SNOW MIKU 2012」を開催。
初めてピアプロ公式コラボにて衣装を募集した。
以降、毎年衣装を募集
- 3月8日 | 株式会社セガより、ニンテンドー 3DS 専用ゲームソフト
「初音ミク and Future Stars Project mirai」が発売
- 8月9日 | 東京で「ミクの日大感謝祭: 初音ミク ライブパーティー (ミクパ♪)」
「ミクの日大感謝祭: 初音ミクコンサート 最後のミクの日感謝祭」を開催
- 5月 - | 日本マーケティング協会より、
「第4回日本マーケティング大賞 奨励賞」を受賞
- 8月29日 | 神奈川で「夏の終わりの39祭り」を開催
- 30日 | 株式会社セガより、PSVita 専用ゲームソフト
「初音ミク -Project DIVA- f」が発売
- 10月2日 | 香港で「初音ミク 香港ファーストコンサート
“ミクパ♪”」を開催
- 6月 | 台湾で「初音ミク 台湾ファーストコンサート
“ミクパ♪”」を開催
- 11月 - | 初音ミクが「第66回北海道新聞文化賞 特別賞」を受賞
- 23日 | 東京で「富田勲 新制作 イーハトーヴ交響曲」を初演。
シンセサイザーの国内第一人者にして世界的作曲家の富田勲氏が、
自身の集大成となる交響曲で初音ミクとのコラボレーションを行う
- 12月1日 | 山口で渋谷慶一郎+初音ミクによる、
ボーカロイドオペラ「THE END」を上演
- 14日 | クリプトン、初音ミクの公式イラストを
クリエイティブ・コモンズ・ライセンスにも対応させる



2013

2
5 11 | 北海道で「SNOW MIKU 2013」を開催

15 | 「KAITO V3」発売。
クリプトン初の VOCALOID3 製品となる

3
7 | 株式会社セガより、PS3 専用ゲームソフト
「初音ミク -Project DIVA- F」が発売

4
26 | 東京・六本木森美術館で「六本木ヒルズ・森美術館
10周年記念展『LOVE 展』アートにみる愛のかたち
—シャガールから草間彌生、初音ミクまで」を開催

8
21 29 | 東京で『ANGEL Project 旗揚げ公演
HATSUNE Appearance「夏祭初音鑑」』開催

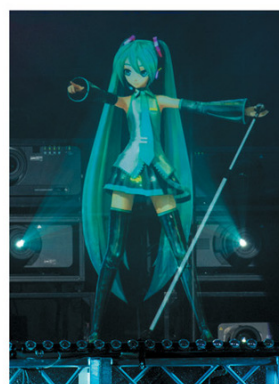
30 | 神奈川で『初音ミク「マジカルミライ 2013」』を開催

31 | 「初音ミク V3 ENGLISH」の
ダウンロード販売開始

9
26 | 「初音ミク V3」「初音ミク V3 バンドル」発売。
英語を含む6種類の歌声を収録

11
21 | 株式会社セガより、
「初音ミク Project DIVA Arcade Future Tone」が登場

28 | 株式会社セガより、
ニンテンドー 3DS 専用ゲームソフト
「初音ミク Project mirai 2」が発売



© CFM / © TOKYO MX / © SEGA





初音ミク V3 ENGLISH
パッケージビジュアル
Art by ざいん

2013



初音ミク V3
パッケージビジュアル
Art by iXima



初音ミク V3
サブビジュアル
Art by iXima

2013-2014



KAITO V3
パッケージビジュアル
Art by iXima

MEIKO V3
パッケージビジュアル
Art by iXima

2014

2
4

「MEIKO V3」発売



5 11

北海道で「SNOW MIKU 2014」を開催。
ピアプロ公式コラボで雪ミクのペットキャラクターを公募し
「ラビット・ユキネ」が誕生

3
12

BUMP OF CHICKEN feat. 初音ミクの
配信限定シングル「Ray」がリリース

27

株式会社セガゲームスより、PSVita・PS3ゲームソフト
「初音ミク -Project DIVA- F 2nd」が発売

Art by nekosumi

5 6
6 3

初音ミクがレディー・ガガのコンサートツアー
「LADY GAGA'S artRAVE: the ARTPOP ball」に
参加し、オープニング・アクトを務める

5
28 29

インドネシアで
「HATSUNE MIKU EXPO 2014 in Indonesia」を開催



Art by KEI

7
4

京都で初音ミク×道成寺×京都創生座のコラボ、
「ボカロ道成寺」による伝統芸能
「その愛 その業 花と散るらん」が開催

8
30

大阪で、
「初音ミク「マジカルミライ 2014」in OSAKA」を開催

9
20

東京で、
「初音ミク「マジカルミライ 2014」in TOKYO」を開催

10
11 12

アメリカで「HATSUNE MIKU EXPO 2014
in Los Angeles」を開催。NOKIA Theatreでライブを、
Los Angeles Center Studiosで展示を実施



Art by apapico

9 19

アメリカで
「HATSUNE MIKU EXPO 2014 in New York」を開催。
Hammerstein Ballroomでライブを、Wallplayで企画展を実施

12
20

北海道・新千歳空港に、雪ミクのショップ&ミュージアム
「雪ミク スカイトウン」を常設施設としてオープン

2015

2 5 11 | 北海道で「SNOW MIKU 2015」を開催

3 19 | 「巡音ルカ V4X」発売。
自社開発の歌声調整機能「E.V.E.C.」を搭載



5 20 | 中国で「2015 年相約北京芸術祭」特別イベント
「イーハトーヴ交響曲」北京公演が行われた

28 | 株式会社セガゲームスより、
ニンテンドー 3DS 専用ゲームソフト
「初音ミク Project mirai でらっくす」が発売

6 4 5 | オランダで「THE END」が、
国際的な舞台芸術フェスティバル
「Holland Festival」招聘公演として上演

27 28 | 中国で、
「HATSUNE MIKU EXPO 2015 in Shanghai」を開催。
ライブと企画展を実施

7 12 19 | アメリカで展示会
「Hatsune Miku Dreams of Electric Sheep」を開催。
世界中のアーティストが制作した60作品の展示・販売が行われた



© CFM / © SEGA

8 27 | 初音ミクのLINE公式アカウントが開設

9 4 6 | 東京で『初音ミク「マジカルミライ 2015」』を開催

19 ~ | 石川で展示会
「Ghost in the Cell：細胞の中の幽霊」が開催

12 24 | 「鏡音リン・レン V4X」
「鏡音リン・レン V4X バンドル」発売



2016



Art by neco

- ① - 日本商品化権協会の主催する「日本商品化権大賞2015」で、初音ミクが「グローバル部門」を受賞
- ② 5 11 北海道で「SNOW MIKU 2016」を開催
- ③ 23 ④ 10 初の日本ライブ・ツアー「HATSUNE MIKU EXPO 2016 Japan Tour」を開催
- ③ 24 株式会社セガゲームスより、PSVita専用ゲームソフト「Project DIVA- X」が発売
- ④ 23 ⑥ 5 3 カ国 10都市を巡る北米ツアー「HATSUNE MIKU EXPO 2016 North America」を開催
- 29 30 ボーカロイド楽曲「千本桜」と、歌舞伎を代表する演目のひとつ「義経千本桜」をもとに作られた独自演目、超歌舞伎「今昔饗宴千本桜」が「ニコニコ超会議2016」にて上演
- ⑥ 4 26 台湾で「HATSUNE MIKU EXPO 2016 in Taiwan」を開催。6月25日～26日に New Taipei City Exhibition Hall でライブを、6月4日～12日に Huashan Creative Park で企画展を実施
- 23 株式会社セガゲームスより、PS4専用ゲームソフト「初音ミク Project DIVA Future Tone」が発売
- ⑧ 25 株式会社セガゲームスより、PS4専用ゲームソフト「初音ミク -Project DIVA- X HD」が発売
- 26 東京で「初音ミクシンフォニー」を開催



Art by BEEK

- 31 「初音ミク V4X」「初音ミク V4X バンドル」発売
- ⑨ 9 11 千葉で『初音ミク「マジカルミライ 2016」』を開催。9月10日～11日にライブを、9月9日～11日に企画展を実施
- ⑪ 11 12 東京で開催した「富田勲 追悼特別公演 富田勲×初音ミク『ドクター・コッペリウス』」に初音ミクが出演
- ⑫ - 中国のポータルサイト「網易」主催のコンテストで、今年最も注目を集めた若者向けのキャラクターとして「初音ミク」が「2016年度最有態度異度偶像」を受賞
- ③ 11 中国の上海・北京を巡る中国大陸ツアー「HATSUNE MIKU EXPO 2016 China Tour」を開催





初音ミク V4X
パッケージビジュアル
Art by iXima



初音ミクV4X
サブビジュアル
Art by iXima

2017

- ② 6 12 | 北海道で「SNOW MIKU 2017」を開催
- ③ 4 5 | 東京で「This is NIPPON プレミアムシアター
初音ミク×鼓童 スペシャルライブ」を東京2020公認プログラムとして実施
- 14 | 初音ミクと中村獅童の超歌舞伎『今昔饗宴千本校』、
「第22回AMDアワード」で大賞/総務大臣賞を受賞
- ④ 29 30 | ボーカロイド楽曲「吉原ラメント」を劇中曲に使用した、
超歌舞伎「花街詞合鏡」が「ニコニコ超会議2017」にて上演
- ⑦ 1 10 | 手塚治虫記念館にて第71回企画展
「初音ミク×手塚治虫展—富田勲が繋いだ世界—」が公開される
- ⑧ 31 | 初音ミクが誕生から10年目を迎える
- ⑨ 1 3 | 千葉で『初音ミク「マジカルミライ 2017」』を開催
- 7 | 「初音ミク V4 CHINESE」発売
- ⑩ 11 13 5 | 大阪で初音ミクの歴史を振り返る展示イベント、
「MIKU10」が開催
- ⑪ 17 | 大阪で「初音ミクシンフォニー 2017」大阪公演を開催
- 22 | 株式会社セガより、PS4専用ゲームソフト
「初音ミク Project/DIVA/Future/Tone/DX」発売
- 25 | 中国で「HATSUNE MIKU with YOU 2017
CHINA FESTIVAL」を開催 ライブと企画展を実施
- 29 | 東京で「初音ミクシンフォニー 2017」東京公演を開催
- ⑫ 16 | マレーシアで「HATSUNE MIKU EXPO
2017 in Malaysia」を開催
- 27 | 鏡音リン・レンが誕生から10年目を迎える



Art by TID



Art by KEI
Costume Design by 島崎麻里



初音ミク10周年記念
ビジュアル
Art by KEI
Costume Design by 島崎麻里



初音ミク V4 CHINESE
パッケージビジュアル
Art by 豆の素 / supported by iXima

2018

- 2月5日 - 12月 | 北海道で「SNOW MIKU 2018」を開催
- 3月9日 | 「Steam」にて、ボカロ曲をVRで楽しめるリズムゲーム「初音ミク VR」を配信開始
- 4月28日 - 29日 | ボーカロイド楽曲「天樂」を劇中曲に使用した、超歌舞伎「今積思花顔競」が「ニコニコ超会議2018」にて上演
- 6月2日 - 3日 | 東京で「This is NIPPON プレミアムシアター 初音ミク×鼓童 スペシャルライブ 2018」を開催
- 25日 | 雪ミクのペット「ラビット・ユキネ」の『着ぐるみ』クラウドファンディング企画が開始
- 7月29日 - 19日 | 2 カ国7都市を巡る北米ツアー「HATSUNE MIKU EXPO 2018 USA & Mexico」を開催
- 8月25日 - 26日 | 大阪で『初音ミク「マジカルミライ 2018」in OSAKA』を開催
- 9月1日 - 2日 | 千葉で『初音ミク「マジカルミライ 2018」in TOKYO』を開催
- 4月 | Google アシスタント対応のアプリケーション「初音ミクトーク」が提供開始
- 15日 - 16日 | 大阪で新感覚ライブエンタテインメントショー「TOKYO GIRLS COLLECTION Super Live -MATSURI-」を開催
- 10月13日 - 28日 | 中国3都市で「HATSUNE MIKU with YOU 2018」を開催
- 26日 - 28日 | 東京都が主催する東京150年祭『刻を遊ぶ時空の旅 ~初音ミク Links Tokyo150~』に初音ミクが出演
- 11月11日 | 神奈川で「佐藤允彦 JAZZ BAND & VOCAL ENSEMBLE feat. 初音ミク&巡音ルカ」を開催
- 22日 | 「HATSUNE MIKU CHARITY PROJECT」が始動
- 24日 | 神奈川で「初音ミクシンフォニー 2018-2019」横浜公演を開催
- 12月1日 - 8日 | 3 カ国3都市を巡るヨーロッパツアー「HATSUNE MIKU EXPO 2018 EUROPE」を開催
- 8月1日 - 31日 | 横浜で「初音ミク フィギュア展」を開催



Art by JohnSu (USA)



Art by hikusa (Mexico)



Art by SANMUYB

2019

① 25 大阪で「初音ミクシンフォニー 2018-2019」
大阪公演を開催

30 巡音ルカ誕生から10年目を迎える

② 4 11 北海道で「SNOW MIKU 2019」を開催

18 「桜ミク」アイテムの展開がスタート

④ 27 28 小説「千本桜」を劇中曲に使用した、
超歌舞伎「今昔饗宴千本桜」が「ニコニコ超会議2019」にて上演

⑤ 11 ⑦ 27 台湾・香港で、
「HATSUNE MIKU EXPO 2019 Taiwan & Hong Kong」を開催

⑦ 26 初音ミクらバーチャル・シンガーの最新情報を発信する情報アプリ
「初音ミク公式ナビ」(通称：ミクナビ) がリリース

⑧ 1 7 青森で「弘前ねぶたまつり」×
「桜ミク」コラボを開催

2 26 京都で超歌舞伎「今昔饗宴千本桜」を上演

10 11 大阪で、
『初音ミク「マジカルミライ 2019」in OSAKA』を開催

⑨ 30 1 千葉で、
『初音ミク「マジカルミライ 2019」in TOKYO』を開催

⑩ 14 神奈川で「初音ミクシンフォニー 2019」
横浜公演を開催

⑪ 2 24 中国の4都市を巡るツアー
「HATSUNE MIKU WITH YOU 2019」を開催

⑫ 23 大阪で「初音ミクシンフォニー 2019」大阪公演を開催



Art by KEI
Costume Design by 島崎麻里



Art by KEI



Art by iXima

2020

- ① 11-28 | 5 カ国 5 都市を巡るヨーロッパツアー
「HATSUNE MIKU EXPO 2020 EUROPE」を開催
- ② 4-11 | 北海道で「SNOW MIKU 2020」を開催
- 13 | 株式会社セガゲームスより Nintendo Switch 専用
ゲームソフト「初音ミク Project DIVA MEGA39's」が発売
- ⑦ 8 | 初音ミクの YouTube 公式アカウント
「39ch (ミクチャンネル)」の
チャンネル登録者数 100 万人を達成
- ⑧ 16 | 超歌舞伎「夏祭版 今昔饗宴千本桜」が、
「ニコニコネット超会議 2020 夏」にて上演
- 30 | ライブストリーミング配信プラットフォーム「Twitch」で
「HATSUNE MIKU Digital Stars 2020 Online」を
オンライン開催
- ⑨ 21 | 東京で「初音ミクシンフォニー 2020
～ 5th Anniversary ～」東京公演を開催
- 26-27 | INSPIX LIVE で「初音ミク GALAXY LIVE 2020」を
オンライン開催
- 30 | スマートフォン向けゲーム
「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク」がリリース
- ⑩ 17 | 神奈川で「初音ミクシンフォニー 2020
～ 5th Anniversary ～」横浜公演を開催
- 16-17 | 北海道で「SYNCHRONICITY 2020」を開催
- ⑪ 27 | 「初音ミク NT」発売
- 27 | 大阪で「初音ミクシンフォニー 2020
～ 5th Anniversary ～」大阪公演を開催
- 27-29 | 大阪で、
「初音ミク「マジカルミライ 2020」in OSAKA」を開催
- ⑫ 18-20 | 千葉で、
「初音ミク「マジカルミライ 2020」in TOKYO」を開催
- 25 | 中国 bilibili にて、
「HATSUNE MIKU WITH YOU 2020 特別感謝 LIVE」をオンライン開催



Art by ワダアルコ



2020



初音ミクNT
パッケージビジュアル

Art by iXima / Concept by iXima & CFM / NT's Design by iXima (costume & mechanical) & Rella (arm & mechanical)



初音ミクNT
サブビジュアル

Art by iXima / Concept by iXima & CFM / NT's Design by iXima (costume & mechanical) & Rella (arm & mechanical)

2021

3
19 21 | 北海道で「SNOW MIKU 2021」を開催

4
24 25 | ボーカロイド楽曲「ロミオとシンデレラ」を劇中曲に使用した、
超歌舞伎「御伽草紙戀姿絵」が「ニコニコネット超会議 2021」にて上演

6
6 | 「HATSUNE MIKU EXPO 2021 Online」を
オンライン開催

7 8
22 22 | キャラクターとしての初音ミクにフォーカスし、
その軌跡をARなどのデジタル体験とともにめぐる
アート展「初音ミク・クロニクル」を開催！



Art by ryota

「SNOW MIKU」ビジュアル集

『SNOW MIKU』は、「雪ミク」が北海道を応援するフェスティバル。
2010年から毎年北海道で開催され、2012年から（「ラビット・ユキネ」は2015年～）は
様々なテーマにそって「雪ミク」の衣装デザインを募集しています。

<https://snowmiku.com/>

2012

衣装テーマ

雪や氷を彷彿とさせる『宝石』

ロゴマーク

**SNOW
MIKU
2012**



Art by ぶちでびる



2013

衣装テーマ

北海道にぴったりの『お菓子』

ロゴマーク



Art by CHRIS



Art by 猫魚

2014

衣装テーマ

北海道の冬をイメージした
『魔法少女』

ロゴマーク

SNOW
MIKU
2014 Anniversary 5th

2015

衣装テーマ

北海道の冬を
イメージした『植物』

ロゴマーク

SnowMiku
2015



Art by Nardack

❄️ 2016

衣装テーマ

北海道の冬を楽しむ
『ウインタースポーツ』

ロゴマーク

SNOWMIKU 2016 ❄️



Art by 豆の素



Art by comet

2017

衣装テーマ

北海道の冬をイメージした
『星空/星座』

ロゴマーク

SNOWMIKU 2017



2018 ❄️

衣装テーマ
北海道の雪をイメージした
『どうぶつ』

ロゴマーク

SNOWMIKU 2018

Art by やすも

❄️ 2019

衣装テーマ
北海道の雪をイメージした
『プリンセス』

ロゴマーク

SNOWMIKU2019
10th Anniversary ❄️



Art by KEI

2020

衣装テーマ
北海道の雪をイメージした
『楽器』

ロゴマーク

Snow Miku
2020



Art by はねこと



2021

衣装テーマ
北海道の雪をイメージした
『イルミネーション』

ロゴマーク

SNOW MIKU 2021

Art by necômi

歴代「雪ミク」ねんどろいど

2010 ❄️



雪ミク2010

2011 ❄️



雪ミク2011

2012 ❄️



雪ミク2012衣装原案:菜々香

2013 ❄️



雪ミク2013衣装原案:虹汰

2014 ❄️



雪ミク2014衣装原案:dera_fury

2015 ❄️



雪ミク2015衣装原案:たらん / ラビット・ユキネ2015衣装原案:羽雪

「雪ミク」は2010年から毎年ねんどろいどになっています。
それぞれ雰囲気異なる「雪ミク」をお楽しみください。

※ねんどろいどは、株式会社グッドスマイルカンパニーが
展開する、2.5等身にかわいくデフォルメした約10cm
の手のひらサイズのフィギュアシリーズです。

2016 ❄️



雪ミク2016&ラビット・ユキネ2016衣装原案:御伽こたつ

2017 ❄️



雪ミク2017衣装原案:西名_にしな
ラビット・ユキネ2017衣装原案:LF

2018 ❄️



雪ミク2018&ラビット・ユキネ2018衣装原案:鯛ちゃん

2019 ❄️



雪ミク2019&ラビット・ユキネ2019衣装原案:- LF -

2020 ❄️



雪ミク2020&ラビット・ユキネ2020衣装原案:メーブル

2021 ❄️



雪ミク2021 &ラビット・ユキネ2021 衣装原案: 杏夏蜜柑

ラビット・ユキネ原案:nekosumi 協力:グッドスマイルカンパニー

「マジカルミライ」ビジュアル集

「マジカルミライ」は、初音ミクたちバーチャル・シンガーの3DCGライブと、創作の楽しさを体感できる企画展を併催したイベントです。
初音ミクたちをハブ（きっかけ）として、「創作」というキーワードで繋がる場所、その楽しさを体感できる場所を目指して展開。2013年から毎年開催しています。
<https://magicalmirai.com/>



Art by CHRIS

2013

ロゴマーク

HATSUNE MIKU
マジカル
ミライ

2014

ロゴマーク

HATSUNE MIKU
マジカル
ミライ
2014



Art by MONQ

2015

ロゴマーク

HATSUNE MIKU
マジカルミライ
2015



Art by 穂嶋



Art by LEN[A-7]

2016

ロゴマーク

HATSUNE MIKU MAGICAL MIRAI
マジカルミライ2016



2019

イベントテーマ
フューチャーサーカス
ロゴマーク



Art by ni02



2020

イベントテーマ (OSAKA)
MATSURI - 夏まつり -
ロゴマーク



Art by 藤ちょこ



2020

イベントテーマ (TOKYO)
MATSURI - Winter Festival -

ロゴマーク



Art by 藤ちょこ

2021

イベントテーマ
メルヘンファンタジー

ロゴマーク



Art by 左

Music

音楽にも多大な影響を与えた初音ミク
今回は編集担当独自の見解で主要な楽曲を振り返りながら
2021年までの作品を紹介します

誕生～黎明期

誰もが歌わせることができる歌姫の誕生！

初音ミクが音声合成技術「VOCALOID2」初の製品として発売されるとすぐに、その個性的な歌声と足まで伸びたブルーグリーンのツインテールというビジュアルの魅力にハマった人たちが動画投稿サイト「ニコニコ動画」やイラスト投稿サイト「pixiv」など、ネット上で初音ミ

クを使った作品を発表し始めました。

楽曲は当初、「初音ミク」というキャラクターとしての歌が多かったものの、ryo (supercell) が発表した普遍的なラブソング「メルト」のヒットがきっかけで、普遍的なメッセージを歌うタイプの楽曲が発表されるようになっていきました。

390万回再生達成楽曲集 Part 1

ニコニコ動画とYouTubeに発表された初音ミクたちの歌唱楽曲の中から再生回数390万回を達成*した楽曲の一部をピックアップ！

2007

9/20	みくみくにしてあげる♪	ika
11/28	卑怯戦隊うろたんだー	シンP
12/7	メルト	ryo(supercell)

2008

2/22	恋は戦争	ryo(supercell)
4/8	初音ミクの消失 (LONG VERSION)	cosMo@暴走P
5/31	ワールドイズマイン	ryo(supercell)
6/13	ブラック★ロックシューター	ryo(supercell)

2009

4/6	ロミオとシンデレラ	doriko
5/24	*ハロー、プラネット。	sasakure.UK
7/6	結ンテ開イテ羅刹ト骸	ハチ
8/30	裏表ラバース	wowaka
10/5	1925	T-POCKET
10/25	ダブルラリアット	アゴアニキP

*2021年6月時点 ※日付は投稿日。2021年3月9日までの投稿楽曲の一部。

2007-2008

ボカロ曲を中心とした創作の連鎖が起こる！

2008年に入ると、重厚なストーリーを持った組曲や死生観をテーマにした曲など、クリエイターたちが自身のメッセージを初音ミクに歌わせた楽曲が多く発表されるようになり、たくさんのヒットソングが生まれました。

そしてそれらの楽曲を聴いたイラストレー

ターが、その楽曲をイメージしたイラストを発表したり、イラストを描いて曲に動画を付けたりといった二次創作も盛り上がっていきました。

一方、早くもメジャーレーベルからアルバムを出すクリエイターも出てくるなど、音楽界の新星として初音ミクは羽ばたき始めています。

2010

2/14 ローリンガール	wowaka
5/18 ワールズエンド・ダンスホール	wowaka
8/19 マトリヨシカ	ハチ
9/1 深海少女	ゆうゆ
9/9 Calc.	ジミーサムP

2011

5/2 アンハッピーリフレイン	wowaka
7/15 からくりピエロ	40mP
7/31 FREELY TOMORROW	Mitchie M、共作詞：ЯIRE
9/17 千本桜	黒うさ
9/30 カゲロウデイズ	じん
12/2 トリノコシティ Torinoko City	40mP

2012

1/15 Bad ∞ End ∞ Night	ひとしずく×やま△
1/17 ドレミファロンド DO RE MI FA Rondo	40mP
2/3 細菌汚染 - Bacterial Contamination -	mathru@かにみそP
3/12 Tell Your World	kz(livetune)
4/24 家に帰ると妻が必ず死んだふりをしています。	ほぼ日P

3.9 million views!!!

過渡期

ミクがステージに降臨！

2009年3月、supercellがアルバム『supercell』を発売、ゴールド・ディスク獲得。5月、『EXIT TUNES PRESENTS Vocalogenesis feat. 初音ミク』がオリコン週間ランキングにて1位を獲得し、メジャーシーンで結果を出し始めます。

一方、新たなクリエイターの台頭も見逃せませ

ん。ハチが作るダークで摩訶不思議なサウンド、wowakaの作る超高速なロックなど、硬派とも言える作品が増えてきたのもこの頃です。

8月には、ミクがステージ上の透明スクリーンに投影され、生バンド演奏に合わせて歌うライブイベントも開催されました。

390万回再生達成楽曲集 Part 2

6/15	こちら、幸福安心委員会です。	うたたP、鳥居羊
10/19	脳漿炸裂ガール	れるりり
11/17	ごめんね ごめんね	きくお
11/29	独りんぼエンヴィー	koyori

2013

3/21	Redial	kz(livetune)
3/23	君はできない子	きくお
3/26	リンカーネーション	kemu
4/3	ムシクイサイケデリズム	ぶす
6/27	狐の嫁入り	-MASA Works DESIGEN-
7/12	一触即発☆禅ガール	れるりり
7/26	ビバハピ	Mitchie M
8/29	聖槍爆裂ボーイ	れるりり
9/7	妄想税	DECO*27
10/2	リンネ	ハチ
10/4	アゲアゲアゲイン	Mitchie M
10/28	ドーナツホール	ハチ
11/6	怪盗Fの台本（シナリオ）～消えたダイヤの謎～	ひとしずく×やま△
11/8	猪突猛進ガール	れるりり

2009-2010

新たな歌声が追加され表現に幅が出た！

2010年、冬の北海道定番のイベント「さっぽろ雪まつり」にミクの雪像が初展示されました。ここから北海道を応援するキャラクターとして「雪ミク」が生まれています。

そして前年好評だったライブは、「ミクの日感謝祭 39's Giving Day」となり、更にパワーアップ

したパフォーマンスを繰り広げました。

4月には初音ミクの歌声を拡張する「初音ミク・アペンド」が発売。ささやくような歌声や憂いある歌声など6種類もの歌声が追加されると、keeno「glow」といった、新たな声質をうまく生かした楽曲も出てきました。

2014

1/11	ありふれたせかいせいふく	ピノキオピー
2/1	好き！雪！本気マジック	Mitchie M
2/7	神のまにまに	れるりり
2/20	DECORATOR	kz(livetune)
2/24	ウミユリ海底譚	n-buna
4/11	Blessing	halyosy, Mes, 中西, 193, mao, 紅い流星, 530
4/15	Party×Party	ひとしずく×やま△
4/17	インビジブル	kemu, おればなな
5/27	すろおもおしよん	ピノキオピー
6/10	恋愛裁判	40mP
6/13	ツギハギスタッカート	とあ
8/29	ぶれないアイで	Mitchie M
9/12	盗人シンデレラ	黒澤まどか
9/24	ヒビカセ	ギガ、Lyric : れをる
10/10	Happy Halloween	Junky
10/15	さよなら	CircusP
10/15	Goodbye	CircusP
11/11	夜明けと蜚	n-buna

3.9 million views!!!

拡散期

ミクの歌声がついに海を超えた！

2011年5月、米トヨタのCMソングに初音ミクが歌う「ワールドイズマイン」が起用され同楽曲含むアルバム『supercell』は米iTunesストアのWorldチャートで1位を獲得。7月にはロサンゼルスでライブを開催し大成功をおさめました。楽曲も特大のヒットが数多く生まれています。

Mitchie M「FREELY TOMORROW」はまるで人が歌ったような歌唱で話題になり、黒うさ「千本桜」の和風ロックテイストが大ヒット。

Webブラウザ「Google Chrome」のグローバルキャンペーンCMソングlivetune「Tell Your World」も大いに話題をさらいました。

390万回再生達成楽曲集

Part 3

2015

1/2	厨病激発ボーイ	れるりり
1/19	このふざけた素晴らしき世界は、僕の為にある	n.k
1/20	Crazy ∞ nighT	ひとしずく×やま△
1/20	秘蜜～黒の誓い～	ひとしずく×やま△
2/5	EveR ∞ LastinG ∞ NighT	ひとしずく×やま△
3/6	愛して愛して愛して	きくお
5/3	初音ミクが女子アナに！『ニュース 39』番組 MV	Mitchie M
5/12	メリュー	n-buna
7/8	Hand in Hand	kz(livetune)
7/30	海賊 F の肖像	ひとしずく×やま△
8/5	飴と鎖	otetsu
8/8	失敗作少女	かいりきベア
8/18	Last of Me	CircusP
8/26	giga戯画witch	黒澤まどか
9/1	始発とカフカ	n-buna
9/2	わたしのアール	和田たけあき(くらげP)
10/29	ミスルトウ～転生の宿り木～	ひとしずく×やま△
12/21	Re:birthed	ひとしずく×やま△

2011-2012

オーケストラやオペラなど伝統文化ともコラボ！

2012年は海上に映像を投影する技術で巨大なミクが歌を披露したり、香港、台湾でライブしたりと、音楽イベントが増えています。

11月、世界的な音楽家・冨田勲が「イーハトーヴ交響曲」の公演に初音ミクをソリストとして起用。12月には音楽家・渋谷慶一郎が初音ミ

クをオペラにした「THE END」を上演するなど、伝統文化とのコラボもありました。

楽曲は、超高速なビートに隙間なく毒を含む歌詞を詰め込んだるりり「脳漿炸裂ガール」がヒットするなど、従来のポップソングにはなかった強烈な内容の歌にニーズが集まりました。

2016

1/8	ゴーストルール	DECO*27、Naoki Itai
1/10	うみたがり	MARETU
1/10	マインドブランド	MARETU
2/14	Karma	CircusP、Krypt (AKA Eyeris)
2/21	ポーカロイドたちがただッテ-レッテ-するだけ	GYARI
4/5	エイリアンエイリアン	ナユタン星人
5/1	脱獄	Neru、白神真志朗、新保恵大
5/1	好きなことだけでいいです	ピノキオピー
5/27	라이어ダンス	DECO*27、Naoki Itai
5/28	Nakakapagpabagabag	Dasu
6/3	気まぐれメルシイ	八王子P
6/19	脱法ロック	Neru
7/5	難聴系男子が倒せない	ラマーズP
7/20	祝福のメシアとアイの塔	ひとしずく×やま△
8/5	いいや	DECO*27、Naoki Itai
8/26	きみも悪い人でよかった	ピノキオピー
9/16	リバーシブル・キャンペーン	DECO*27、Naoki Itai
10/6	ポーカロイドたちがただ叫ぶだけ	GYARI
10/14	乱躁滅裂ガール	れるりり
11/12	おどりゃんせ	ユリイ・カノン

3.9 million views!!!

発展期

バージョンアップし英語にも対応！

2013年、ミクの歌声が進化しました。5種類の歌声+クリプトン独自開発のボーカルエディター「Piapro Studio」、音楽制作ソフトを同梱した『初音ミク V3』は、これ1本で音楽制作可能なパッケージへとパワーアップ。さらに英語にも対応し、ついにグローバル化しました。

またこの年から「マジカルミライ」もスタート。企画展、ライブからなるこのイベントは、初音ミクの“今”が体験できる催しとなりました。

楽曲では、日向電工「ブリキノダンス」、トーマ「魔法少女幸福論」など高速なロック、ポップスが数多く発表され、ヒットしています。

390万回再生達成楽曲集

Part 4

11/18 妄想感傷代償連盟

DECO*27

11/20 ちがう!!!

カルロス袴田 (サイゼ P)

11/25 アルカリレットウセイ

かいりきベア

12/6 ダンスロボットダンス

ナユタン星人

12/15 キレキャリオン

ポリスピカデリー

12/28 ドクハク

MARETU

2017

1/7 イナイイナイ依存症

かいりきベア、MARETU

1/20 太陽系デスコ

ナユタン星人

1/31 トラッシュ・アンド・トラッシュ!

和田たけあき (くらげ P)

3/9 帝国少女

R Sound Design

3/28 アダルトチルドレン

カンザキオドリ

4/4 グラーヴェ

niki

4/4 ぼくらはみんな意味不明

ピノキオピー

6/30 ホワイトハッピー

MARETU

7/1 アップルドットコム

ピノキオピー

7/8 テオ

Omoi

7/21 砂の惑星

ハチ

8/4 ヒバナ

DECO*27

8/22 アンノウン・マザーグース

wowaka

2013-2015

国内外のアーティストとも共演！

2014年に入ると、BUMP OF CHICKENとのコラボ楽曲を発表したり、レディ・ガガの世界ツアーのオープニングアクトとして出演したりと、より活躍の場を広げていきます。

イベントは、日本では「マジカルミライ」が東京と大阪の2会場に拡大、海外で行うライブ

と企画展の複合イベント「HATSUNE MIKU EXPO」もスタート。

この頃になると、高速かつハードな曲のブームが一旦落ち着き、n-buna「ウミユリ海底譚」、HoneyWorks「今好きになる。」といったキャッチーなポップソングが数多く生まれています。

8/25 うみなおし	MARETU
9/1 大江戸ジュリアナイト	Mitchie M
9/29 ダーリン	MARETU
10/12 ポジティブ☆ダンスタイム	キノシタ
11/8 悪役にキスシーンを	40mP
11/10 い～やい～やい～や	Neru & z'5
12/16 東京デティベア	Neru
12/19 ハウトゥー世界征服	Neru
12/19 ロストワンの号哭	Neru
12/27 Sister's ∞ mercY	ひとしずく×やま△
12/29 くたばろうぜ	Neru、こんにちは谷田さん

2018

1/24 邪魔	syudou
1/30 おばけのウケねらい	ピノキオピー
2/2 ロキ	みきとP
2/3 メリーバッドエンド	まふまふ
2/16 メルティランドナイトメア	はるまきごはん
3/21 z'5 - SNOBBISM	Neru
5/26 ハローディストピア	まふまふ
7/6 グリーンライツ・セレナーデ	Omoi

3.9 million views!!!

成熟期

10周年は空前のお祭り騒ぎに！

2016年、「初音ミク V4X」が発売。ミクの声はよりクリアに、歌わせやすく進化しました。翌年には中国語版「初音未来 V4」も登場し、多言語化も進んでいます。

2017年に入ると、たくさんのクリエイターがミクの10周年を祝した楽曲を発表しました。

新たな曲が出るたびにネット上では常にミクの話でもちきりに。なかでも現在米津玄師として活躍しているハチが「マジカルミライ 2017」のために書き下ろした「砂の惑星」は、その歌詞やMVの内容を巡っての考察、論争が起こるほどの話題を呼びました。

390万回再生達成楽曲集

Part 5

7/18 少女レイ	みきとP
7/20 あなぐらぐらし	きくお
8/5 初音ミクの激唱 (2018Remake)	cosMo@暴走P
10/8 愛言葉Ⅲ	DECO*27、Rockwell
12/23 バイオレンストリガー	八王子P

2019

1/4 ビターチョコデコレーション	syudou
1/18 乙女解剖	DECO*27、emon(Tes.)、Rockwell
1/22 内臓ありますか	ピノキオピー
3/3 大っ嫌いだ	雨河雪
3/22 スクラブル交際	DECO*27、Rockwell
4/3 カラカラカラのカラ	きくお
4/3 Alice in N.Y.	ひとしずく×やま△
5/3 アンドロイドガール	DECO*27、Rockwell
8/3 Vampire's ∞ pathoS	ひとしずく×やま△
8/9 サイコグラム	DECO*27、Rockwell
8/29 リングの熾天使	Mitchie M
8/15 いーあるふぁんくらぶ	みきとP
10/16 アルティメットセンパイ	ピノキオピー
10/26 Gimme×Gimme	八王子P、Giga、q*Left

2017-2021

海外ツアー、オンライン公演で世界中に歌声が響く！

近年は複合イベント「HATSUNE MIKU EXPO」が数多く開催。2017年末から2020年までに北米、ヨーロッパ、アジアなどを周り、2021年にはオンライン公演を成功させました。

楽曲は「マジカルミライ 2018」テーマソングのOmoi「グリーンライツ・セレナーデ」、ス

マホゲーム「#コンパス」で使用された、八王子P「バイオレンストリガー」など、イベントやアプリとのタイアップ曲がヒット。

そして2020年、新開発の音声合成技術に乗せた「初音ミク NT」が発売。新たな歌唱表現を得てまだまだミクの進化は続いています。

10/29 ポツピンキャンディ☆フィーバー！	キノシタ
11/23 ルマ	かいりきベア
12/20 ジャンキーナイトタウンオーケストラ	すりい

2020

2/3 孤独の宗教	syudou
3/30 potatoになっっていく	Neru
6/27 アイ情劣等生	かいりきベア
8/30 ダーリンダンス	かいりきベア
9/12 テレキャスタービーボーイ (long ver.)	すりい
10/16 ラヴィット	ピノキオピー
10/24 ジャックポットサッドガール	syudou

2021

2/26 限りなく灰色へ	すりい
3/9 ヴァンパイア	DECO*27、Rockwell

3.9 million views!!!

初音ミク・インサイドストーリー

ここでは「初音ミク」にさまざまなかたちで関わっている方々に、
いろいろと質問をぶつけてみました。
この企画でしか聞けないエピソードが飛び出してくるかも!?

Hideki Kenmochi



ヤマハ株式会社

剣持秀紀

VOCALOID 2/3/4 開発

Q1. 初音ミクのリリース当時で思い出深いエピソードはありますか？

2007年8月31日は、ベルギーのアントワープでInterspeechという音声に関する国際学会が開催されており、そちらに参加していました。ちょうどその学会のクロージングのセレモニーにベルギービールを片手に参加していたら、クリプトンの佐々木さんから携帯に電話がかかってきて、「非常に反応が良いです!」と興奮したお声で報告されたのを覚えています。

リリース直後は毎日ニコニコ動画を見て、新しい作品が上がっていないか全てチェックしていましたが、しばらくしてすぐにそれは物理的に不可能になってしまいました。

Q2. VOCALOID2を開発するに当たって印象に残っている出来事がありますか？

VOCALOID 初代の開発が一段落し、VOCALOID2の開発がスタートする際に、当時の会社の偉い人から言われたことを覚えています。「細く長く続けなさい」と。その一言があったので今がある、とも思っています。

ところで、藤田咲さんの声の最初の録音は、今はなき目黒のヤマハのスタジオで行われたと記憶しています。私も録音に同席させていただきました。通常の収録以外に、声でいろいろな演技をしていただいたのですが、その際の藤田さんの演技がものすごく上手く、ものすごく面白くて、佐々木さんと一緒に腹をかかえて笑ったのを覚えています。あれは何のための録音だったんでしょうかね? 場を和ますためか、発声練習のためか……。

Q3. MEIKOとKAITOについて、ニコニコ動画や初音ミクリリースでリバイバルが起りましたがどう感じられましたか？

こういうことが起こるんだ、とびっくりしていました。初音ミクが出る前の2007年の初め、まだニコ動が立ち上がった直後の頃、「ニコニコ動画にVOC@LOIDという名称でMEIKOを使った曲が時々上げられている」と佐々木さんに聞いて、時々チェックしていたのですが、その時の数とは比べ物にならないほど多くの数の作品が投稿されるようになり、本当に驚きまし

た。夏に収穫をし終わったはずのピーマンやナスが、秋口になって再び実をつけ始めた喜びに似ているでしょうか。あまり良い喻えでなくてすみません(最近、土日は農業をしております)。

Q4. スバリ、剣持さんにとって「良い歌声」とはなんでしょうか？

初音ミクの声の魅力についても一言コメントをお願いします

心に残る、記憶に残る歌声、そして他の歌声に代替出来ないような声が「良い歌声」だと思います。そういう意味で、初音ミクの声は、他のどんな声でも代替できません。

そしてその時代の記憶とともに語り継がれ、受け継がれていく。誰でも一度聞けば、記憶して、次に聞いた時にはすぐに思いつく。そういう意味ですばらしい歌声だと思います。

Toshitaka Ikeda



ワーナーミュージック・ジャパン

池田俊貴

「初音ミクシンフォニー」
プロデューサー

Q1. 初音ミクやボカロとの出会いについて教えてください

初音ミク存在だけは発売当初より知っていましたが、2008年より所属していたレーベルEXIT TUNESにて、ボーカロイドコンピレーションアルバム「EXIT TUNES PRESENTS Vocarhythm feat. 初音ミク」(2009年3月発売)のCD制作を担当した際に深く知ることになりました。ニコニコ動画などで楽曲を聴いて、アルバムの選曲などを行っていましたが、投稿動画やイラスト、そこから派生する2次創作などの世界観やユーザーの反応、日々インターネットを通して巻き起こるムーブメントに自然に仕事を忘れて熱中していったことを覚えています。

当時、1枚のイラストで投稿されていた「初音ミクの消失」(cosMo@暴走P)の楽曲とそのドラマチックな世界観に衝撃を受けたことも覚えています。

実は、個人的にも初音ミクを購入したことがあり、最初の出会いはそこだったかもしれません。

Q2. どんなきっかけから、どんな立場や役割でボーカロイドカルチャーに関わってきたかを教えてください

レコード会社のプロデューサーとして、CD制作やイベント企画、プロモーションなど音楽を通じてボーカロイドカルチャーに

現在も携わらせていただいています。2008年だと思いますが、初めはボーカロイドやニコニコ動画などのカルチャーはわからないことだらけで、自分としても入社してすぐのボーカロイドCD企画立ち上げだったので、探り探りだったことを覚えています。当時、新入社員だったにも拘わらずボーカロイドのCD企画担当に抜擢され、今では自分の仕事での最大のアピールポイントにもなっているのでとても感謝しています。そこからさまざまなボーカロイドコンピレーションアルバムを企画、リリースさせていただき、その担当したボカロコンビが、当時史上初のオリコン週間ランキング1位を2度も獲得させていただいたり、とても貴重な体験をさせていただきました。

才能豊かな多くのボカロPのアーティストソノアルバムなども担当させていただき、貴重な出会いをさせていただきました。今でも仲良くさせてもらっています。

現在のワーナーミュージック・ジャパンに所属してからは、ボカロ曲をフルオーケストラで演奏するコンサート「初音ミクシンフォニー」を担当し、ボカロ曲の素晴らしい音をオーケストラを通じて体験していただくコンサートで現在もボーカロイドシーンに関わらせていただいていることを誇りに思っています。

Q3. クリエイターの方々と関わってきた中で印象深いエピソードはありますか？

印象深いエピソードとしては、担当していたアーティストのアルバムの打ち上げに向かう途中で、自転車で転倒し骨折して行けなかったことでしょうか・・・(笑)。

また、今では珍しくないかもしれませんが、一度も会わずにオンラインでのやり取りだけで作品を完成させていくことがあり、とても新鮮でした。そういった中で多くのボカロPやクリエイターとの出会いがありまして、やはり一緒にアルバム作品を作っていく過程がとてもやりがいがありましたし、今でも音楽クリエイターとして活躍されていることを嬉しく思います。イラストレーターや動画クリエイターさんとも数多くやり取りをさせていただき、ひとつの楽曲からミュージックビデオを通じてイラストに命が宿り、物語が紡がれる過程に立ち会えることが、毎回とても印象深く頭に残っています。

Q4. 初音ミクに関連する思い出深いイベントや裏話があれば教えてください

思い出深いイベントとなると企画の立ち上げから現在も担当させていただいている、今年6年目の開催となる「初音ミクシンフォニー」です。

裏話というかちょっとしたエピソードとしては、初年度の初音ミクシンフォニービジュアルデザインは、現在も親交のあるイラストも描けるボカロP「ラマーズP」にイメージを伝え、燕尾服の初音ミクモチーフイラストの描き起こしをお願いして、そちらが原案になっています。

また、「初音ミクシンフォニー 2017」のBlu-ray特典映像でミクダヨー×デッドボールP 特別対談@東京ジョイポリスが収録されていますが、その撮影は東京ジョイポリスの閉館後

の深夜に貸し切りで撮影して乗り物が乗り放題だったことでしょうか(笑)。ミクダヨーと深夜のアミューズメントパーク！かなり貴重な体験でした。

また、初音ミクシンフォニーのテーマ曲でもある「未来序曲」を作曲しているMitchie Mさんは多才で、アレンジの基となるオーケストラ譜面をご自身で書いています。

Q5. ミクシンフォニーの魅力と展望について教えてください

「初音ミクシンフォニー」の魅力は、カジュアルに普段なかなか体験できないオーケストラを聴き馴染みがあるボカロ曲で堪能でき、純粋に音楽を楽しむことができることだと思います。

現在の音楽シーンでもボカロPやその楽曲が最前線で注目されるようになっていますが、黎明期からとても良い楽曲たちが生まれてきたボーカロイドカルチャーの素晴らしさや文化を最高の演奏で再認識できることが「初音ミクシンフォニー」の魅力だと思います。多くがPCで作曲されているボカロ曲とオーケストラは一見かけ離れているように思えますが、オーケストラの演奏やアレンジでこんなに感動する楽曲なんだと新たな体験ができる場所だとも思います。

自分も長年お世話になってきたボカロ文化の発展をこれからも「初音ミクシンフォニー」というイベントを通じて行えればと考えています。

展望としては、皆さんにより愛されるイベントになるように努力し続けさせて頂くこと、また、この世の中の情勢が厳しい中で、少しでも感動や希望を「初音ミクシンフォニー」で提供し続けていけたらと思います。

将来の目標としては、ミクシンフォニーの海外進出を目指していきたいと考えています。

Hirofumi Itoh



クリプトン・フューチャー・メディア

伊藤博之

代表取締役

Q1. 初音ミクに長年携わってきた中で、特に記憶に残っているターニングポイントがありましたか？

『VOCALOID2 初音ミク』を発売した直後の2007年秋頃が最も鮮烈に記憶に残っている時期ではありますが、それ以外ですと、2010年10月の「ニューヨーク・アニメ・フェスティバル」で初音ミクのコンサート映像の上映会をした際に、収容数の倍ものファンが集まってくれて、「インターネットは国境を超えるのだ」と痛感しました。この経験により、YouTube公式「39ch」開設や「MIKU EXPO」はじめ海外展開につながっていったと思います。

Q2. 初音ミクが「世の中に浸透したなあ」と感じられたエピソード

ドがあれば教えて下さい

親の高齢者施設で働く警備のおじいさんが私の持ち物を見て「これ初音ミクだね」と言ってきたり、取引先の音楽ソフトウェア開発会社（ドイツ）の社員の娘さんがミク廃ったり、毎年何社かの出版社から教科書に初音ミクのイラストを掲載したいと依頼がやって来たり、東京2020オリンピックのアーティストックスイミングチームの楽曲で歌唱したり、アメリカ最大の野外音楽フェスに出演のお声がかかったりしたことがあります。

Q3. ミクリリース当初よりピアプロを運営され、二次創作のあり方や、ピアプロ・キャラクター・ライセンスなどの展開が度々話題になり、後の他社の展開にも影響を与えてきました。伊藤代表にとってのライセンスのより良いあり方とは、どのようなものでしょうか？ また当初の初音ミクと現在では、ネットや技術が変容していますが、お考えに変化はありましたか？

私が中学生の頃のベストセラー書、アルビン・トフラー著『第三の波』を知ったことで、未来社会に興味を持つようになりました。その書では、消費するだけでなく自ら作品作りに勤しむ（生産する）、言ってみればボカロPさんのような存在を予言していました。そういう新しいムーブメントが健全に広がるように、著作権のルールやマナーを整備する必要性を感じ、「キャラクター利用のガイドライン」等を手探りしながら策定し公開しました。未来社会は、まだ完成したとは思っておりませんし、これからやらねばならないことは沢山あるなあと感じています。

Q4. ボカロP達がバイラルヒット曲を次々作り、ソーシャルゲーム展開など初音ミク関連コンテンツが改めて若い方々に支持されている中、初音ミクや創作文化の次の10年をどのように考えられていますか？ 目標などはありますか？

ソーシャルメディアがコンテンツの土壌になって久しいです。その間に音楽リリースの中心がCDからSpotifyやApple Musicなどのオーディオ・ストリーミングやYouTubeなどのビデオ・ストリーミングにシフトしました。この流れはまだ続きます。このストリーミング・シフトとソーシャルメディアは非常に相性が良いです。

また当社が昔から力を入れているDTMは、AI化もあり非常に高性能化・低廉化しています。クリエイターにとって非常に活動しやすい時代になっていると思います。初音ミクはDTMソフトウェアですが、ソーシャルメディアとしての性格もあります。創作文化を支える存在として、クリエイターを陰で後押しして行けたらと思っています。

Wataru Sasaki



クリプトン・フューチャー・メディア

佐々木渉

音声チーム マネージャー

Q1. 佐々木さんにとっての初音ミクの声の魅力とはどのようなものでしょうか？

15年経っても色褪せない、デフォルメされた個性的な声のキャラクターですね。無機質な中にも彼女とわかるユーモアやキャッチーさがあると思います。一瞬でも声を聞けばお子さんでも「あ、ミクだ！」と認識していただけるようなわかり易さが彼女の強みです。

Q2. 初音ミクに長年携わってきた中で、思い出深いエピソードはありますか？

長きにわたり、沢山歌わせてもらったこと、思い思いに歌ってくれたことと、創作好きで楽しんで聴いてくれている人達、そんな沢山の方々と関わらせてもらったことですね。そして、このクリエイティブな流れを望んでいる方々と、一緒の時代と一緒に歩めていることが、自分にとっては一番に、想いが深い出来事です。

Q3. 初音ミクの魅力は沢山の方々が語られてきたと思いますが、裏方で支えて来た中で見た「初音ミクだから難しかったエピソード」はありますか？

実体がありませんでしたから、リリース当初はソフトウェアが歌っていることを一般の方に説明するのが難しかったです。

また、ミクはテクノロジーを使えば何でもできると思われがちでしたから、実写ドラマ出演やアイドルとのグルーピングなどお断りさせていただいた企画は数多くありました。ただし、それがセガさんとの企画や技術発展のアイディアや原動力にもなりました。

Q4. ミク達とクリエイターとファンの関係性は、普遍的でありつつも変化が続けていると思います。例えばソーシャルゲーム企画「プロジェクトセカイ」などにも関わられた中で、このバランスについてどのようなお考えをお持ちですか？

やはりバランスが重要だと思います。以前DECO*27さんが「3年程度の周期で若いファンに移り変わりがある」というお話をされておりました。YouTubeなどでの音楽のトレンドの熱量を決めているのは若い方々であり、意識することが多いです。他方、「沢山の人の想いに寄り添って歌い続ける初音ミク」を好んで下さっているコアファン、KAITOなどの熱いキャラファンの方々など、さまざまなニーズがありますので、展開を1極化させずに、いろいろなことにチャレンジして行くことが大切だと考えます。プロセカについて、いろいろありますがミクのみならずMEIKOやKAITO、リン・レン、ルカをよりバランス良く紹介する良い機会になっているので、上手く発展させていきたいです。

Yoshinobu Tanji



朝日新聞

丹治吉順

新聞記者

Q1. 初音ミクやボカロとの出会い、関わりについて教えてください

2007年当時、在籍していた朝日新聞be編集部で技術分野を担当していたため、ウェブの話題をチェックするのも仕事でした。その中で気がついた記憶があります。最初は「(新作アニメなどのような) よくある流行かな?」という程度の認識で、ニコニコ動画も時々しか見ていませんでした。はっきり意識し始めた時期もこれまたよく覚えていないのですが、オリジナル曲の発表が盛んになったところで、「みくみくにしてあげる♪」より後だったろうと思います。

何より、オリジナル曲の多彩さと二次創作に強い興味を持ちました。

Q2. 初音ミクのリリース当時を振り返って、特に印象に残っていることを教えてください

リリース当時は、前述のように「一時的流行かな」という程度の認識で、ちゃんとウォッチしていたとは言えません。気がついたらオリジナル曲が次から次へと投稿されるようになり、さらにそうした作品を起点にした二次創作が始まり、何かただならぬことが起きていると思うようになりました。とりわけ印象が強いのは、やはり連鎖反動的な二次創作でしょうか。それまで著作権関連の記事を多く書いていたこともあり、これほど自由な二次創作が可能な場の出現は、自分が触れていた常識を超えていました。著作権関連の仕事で「作品は作者が作り、ファンが残していく」と結論づけていたのですが、それが実際に目の前に展開していることに愕然とし、興奮もしました。

Q3. 初音ミクの歴史におけるターニングポイントをひとつ挙げるならば、どういったものになると思いますか?

まず初音ミクという素材、および作品群の自由な再利用の道が初期から大きく開かれていたこと、その上で、初音ミク自体が広大なネットワークを作る潜在力を持っていたことが決定的だったと思います。その潜在力をフルに発揮させたのは「歴史的タイミング」でした。その意味で、最低でも「二つ」になってしまいます。

21世紀初頭まで、私たちがなじんでいたコンテンツの多くはマスプロダクト(大量複製品)でした。それは15世紀のグーテンベルクによる活版印刷の発明に始まり、20世紀のレコードや映画、放送の普及まで一貫しています。どれも「オリジナル(原版)」があり、そのコピーを大規模に流通させることで成立しました。その生産や流通には大きな資本的バックアップが必要でした(特に流通)。

インターネットの普及は個人の発信を可能にし、大資本や組織に頼らなくても作品を発表し、流通させる下地を整えました。

とはいえ当初は、音楽やイラストなどの作品発表拠点ジャンルごとに分かれていて、相互につながることはさほどありませんでした。それらを大規模に結びつけたのは、YouTubeやニコニコ動画などの動画サイトの登場といっていいいでしょう。

私はいま「論座」というサイトで初音ミク初期を振り返る連載をしていて、そこでも触れていますが、初音ミクは「音楽」と「ビジュアル」という動画サイトでの強みを存分に活かす特徴を備えていました。音楽は、数ある文化ジャンルの中でも際立って幅広い場にリンクする力があります。初音ミクは最初から抜群の使いやすさと歌声の魅力がありました。そしてエメラルドグリーンのツインテールという外観には、ミッキーマウスに匹敵する視覚的特徴があります。聴覚と視覚の両方で訴える、動画サイト時代にぴったりの存在でした。視覚と聴覚の両面で強いネットワーク生成力を秘めた初音ミクが、ニコニコ動画サービス開始から約8カ月後にリリースされた、そのタイミングはきわめて重要だったと考えます。

そのネットワーク生成力によって、音楽や映像にとどまらない幅広い層に初音ミクは知られるようになりました。特に技術者たちのアイコンになったことで、表現の幅はさらに広がりました。

これらを支えたのが、初音ミクの知的財産権利用に関して、適法性のガイドラインを示したピアプロ・キャラクター・ライセンスほかの制度的整備だったこともまた、いうまでもありません。

Masataka Goto



産業技術総合研究所(産総研)

後藤真孝

首席研究員

Q1. 初音ミクやボカロとの出会い、関わりについて教えてください

「初音ミク」には発売日に国際会議で出会い、2007年9～12月の創作の連鎖を目撃して、その素晴らしさに感動する中で、我々も長年研究開発してきた音楽情報処理技術で貢献したくなりました。そこで、ユーザ歌唱を真似る歌声合成パラメータを自動推定するシステム「VocaListener」(ばかりす)を中野倫靖と共同で研究開発しました。その2008年5月28日の学会発表に先立ち、4月28日に「【初音ミク】PROLOGUE【ばかりす】」と題してニコニコ動画に投稿したところ、予期せぬ大きな反響と注目をいただきました。その後、ヤマハ株式会社と連携した実用化が2009年4月27日に発表され、試験サービスを経て、2012年10月19日に製品版ばかりすが同社から発売されました。2015年8月5日には後継製品(V4ばかりす)も発売されました。それとは別の製品化への貢献としては、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が2020

年11月27日に発売した「初音ミク NT」の基礎技術の一部に、中野倫靖と私が研究開発した歌声技術が利用されています。

初音ミクが起点となって切り拓かれた世界を議論すべく、2010年3月10日に学術イベント「CGMの現在と未来：初音ミク、ニコニコ動画、ピアプロの切り拓いた世界」を企画・開催したところ、会場とライブ配信で多くの方々に視聴いただきました。それを総括する特集を情報処理学会誌で企画・執筆し、初音ミクの表紙と共に話題になりました。その別刷は、2013年7月に星雲賞を受賞しました。他にも、2011年2月5日放送のNHK「サイエンスZERO」、2012年2月28日放送のNHK「クローズアップ現代」にスタジオ出演しました。2012年2月出版のSF小説「南極点のピアピア動画」での「産総研の後藤」の登場は、事後に知って驚きました。

世界初の研究成果として、能動的音楽鑑賞サービス Songle、音楽視聴支援サービス Songrium、リリックビデオ制作支援サービス TextAlive、大規模音楽運動制御プラットフォーム Songle Sync、音楽発掘サービス Kiite 等を開発して公開し、多くの方々に利用してもらえて嬉しく、また、「マジカルミライ」、「SNOW MIKU」、「ニコニコ超会議」等のイベント・ライブでも活用されました。2021年5月に更新された NicoBox でも我々の技術が活用されています。

Q2. 初音ミクのリリース当時を振り返って、特に印象に残っていることを教えてください

「初音ミク」発売日の2007年8月31日に、私はベルギーのアントワープで音声技術の国際会議に参加していました。その会場で、剣持秀紀さんと私が話しているときに、目の前で剣持さんに国際電話がかかり、電話が終わってから「後藤さん、初音ミクが量販店で売り切れました！」のように教えていたで一緒に喜んだのが、今でも忘れられません。

そのときから、これはすごいことが起きている、と初音ミクに注目し始めたのですが、私はその時点では、それが「人間の歌声でなければ聴く価値がない」という旧来の価値観を打破し、「合成された歌声がメインボーカルの楽曲を積極的に楽しむ文化」が世界で初めて日本に誕生することまでは予見できていませんでした。歌声合成技術自体には、私が中学生だった1984年にパソコン店の店頭でNEC PC-6601をTALK文で歌わせたときに初めて触れ、その後、1992年に学術研究を開始してからは、歌声合成に関する学術論文や製品を既に目にしていました。そのため、まさか2007年になって急に、歌声合成を多くの人々が（コーラスや仮歌でなく）メインボーカルに使い始めて、次々と作品を発表する世界が到来するとは思っていませんでした。

しかし、その直後の2007年9～12月に起きた創作の連鎖により、それが到来した素晴らしさは衝撃的でした。それには、ヤマハ株式会社のVOCALOID技術が優れていたことに加え、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が歌声データベースを高品質に収録し、しかも、その仮想の歌手をイメージしたキャラクターのイラストをパッケージに描いたことが本質的に貢献していました。このキャラクターという身体性を合成歌

声に持たせたことで初めて、「誰が歌っているのか」、「誰に歌わせたいのか」が明確になりました。これによって、初音ミク側の視点からの歌詞の曲のような、初音ミクにしか歌えない曲も発表され、初音ミクのために曲を作る文化が誕生しました。

ここで、クリエイターの側には「このキャラクターに歌わせたいから曲を作る」という強い動機が生まれ、視聴者の側には「このキャラクターの歌だから聴きたい」という積極的な楽しみ方が生まれたことが重要でした。これによって、人間の代わりに歌声合成を用いるのではなく、歌声合成でなければならない表現を含む音楽文化が誕生しました。

Q3. 初音ミクの歴史におけるターニングポイントをひとつ挙げるならば、どういったものになると思いますか？

「創作の連鎖」です。創作の連鎖、さらには多様な分野の多くの人々による創造的な活動の連鎖が、2007年から次々と続き続いていたのが、その後の発展を決定づけました。その連鎖を引き起こした鍵となるのが、「ニコニコ動画」と「権利の解放」です。

まず、初音ミク等による楽曲を動画として共有できる動画コミュニティサービス「ニコニコ動画」が、創作を促進する場になりました。時刻同期コメントによるコミュニケーションもクリエイターの励みになって、創作意欲を高めました。視聴者が聴きたい作品が多数生まれた結果、初音ミクに歌わせれば聴いてもらえる可能性が高まり、歌わせる動機をクリエイターに与えて、さらに作品が多数生まれるという連鎖反応も起きました。

次に、2007年の発売当初からキャラクターのイラストも含めた二次創作が活発になる中で、権利者のクリプトン・フューチャー・メディア株式会社では、創作の連鎖を途切れさせないために何をすべきかの議論がなされ、初音ミク発売の3ヵ月後にいち早く、「キャラクター利用のガイドライン」を宣言し、二次創作を応援するCGM（消費者生成メディア）型コンテンツ投稿サイト「ピアプロ」を立ち上げました。これによって誰でも合法的に非商用利用が可能となり、アマチュアを中心としたクリエイターは権利問題を心配せずに、初音ミクを使って安心して創作・発表ができるようになりました。こうした「権利の開放」により自由な環境が意図的に整えられた意義は大きく、ほかの歌声合成ソフトウェアにも波及して、発展の土台を築きました。こうして、発売元は数パターンのイラストしか公表していなかったのに、さまざまなクリエイターが描いた膨大な初音ミクのイラストがCGM的に創作されました。

また、キャラクターを中心とした動画制作を容易にする3次元CGソフトウェア「MikuMikuDance（MMD）」等も無償公開されて大きく貢献し、音楽に連動した動画作品も多数生まれました。

さらには異分野にいる人々が、初音ミクや歌声合成をキーワードに次々とつながって創造的な活動の連鎖も引き起こしました。クリエイターや視聴者間の交流が活発なだけでなく、学術的な研究開発や、周辺のソフトウェア・ハードウェア開発、動画ランキング制作等も活発となり、さまざまなコラボレーションが生まれる土壌となりました。私もさまざまな方々との交流・連携に感謝しつつ楽しんでできました。

Hatsune Miku Art Exhibition

アート展「初音ミク・クロニクル」で
展示された作品の数々をまとめました
またクリエイターや関係者によるコメントも公開します

アート展「初音ミク・クロニクル」 会場風景

アート展「初音ミク・クロニクル」は、キャラクターとしての初音ミクにフォーカスを当て、その軌跡をARなどのデジタル体験とともにめぐる企画として実施。これまで行ってきたさまざまな展開の紹介や、このために制作されたクリエイター作品の展示、期間ごとの展示作品の入れ替えなどを行いました。

開催期間：2021年7月22日（木・祝）～8月22日（日）

会場：THE GRAND HALL（品川）

主催：東京メトロポリタンテレビジョン株式会社、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社



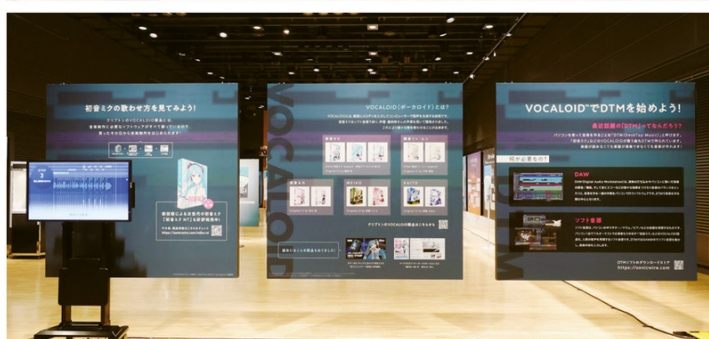
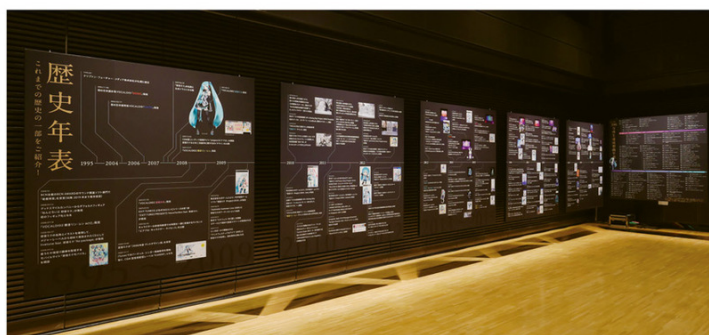
初音ミク クロニクル

初音ミク編年史の一部として、元となるDTMやソフトウェアの説明から、二次創作作品の出現、その後の自由な創作の連鎖を年表やパネルにご紹介。また、このアート展のための描き下ろしイラストをはじめ、メインビジュアルの等身大立像も初展示しました。



会場の様子を映像で見られる
レポート動画はこちら！ (YouTube)

※アート展「初音ミク・クロニクル」公式WEBサイトからご覧いただけます。 <https://piapro.net/39chronicle/>



初音ミク if

「もしも初音ミクのビジュアルを決定する時、ツインテールではない案を採用していたら？」など、if（もしも）の世界を想定した企画コーナー。イラストレーターのKEI氏によるifのイラストを3期間に分けて入れ替え展示。また、公募企画の採用作品も展示しました。



初音ミク コラボレーション

初音ミクたちが活躍するさまざまなフィールドの一部を、クリエイターや企業などの目線からご紹介。マジカルミライやSNOW MIKUなどのイベントの思い出展示も実施。



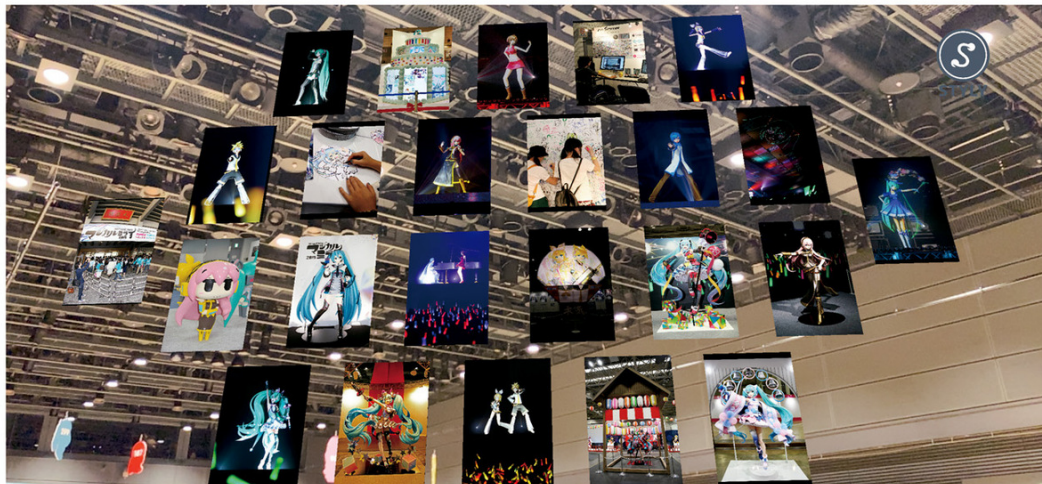
初音ミク メモリー

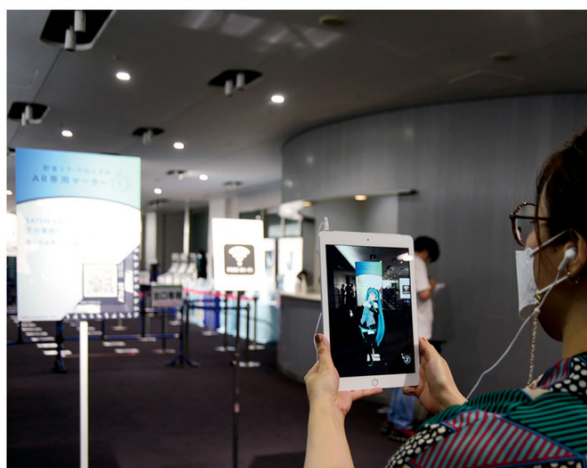
これまでに制作された初音ミクたちのCDや楽曲、ねんどろいどの一部を展示。参加型企画として、ファンの思い出楽曲やお手紙を届ける企画を展示・紹介。



アート展AR企画 ARで展示をさらに楽しむ

アート展「初音ミク・クロニクル」では、会場でのみ見られるARコンテンツが提供されました。自身のスマートフォンやタブレット端末を使い、会場に設置された専用マーカ―をXRアプリ「SATC X powered by STYLY」で読み込むことで、等身大の初音ミクによる展示紹介やARだけの展示物が見られるなど、さらなる展示体験がお楽しみいただけました。



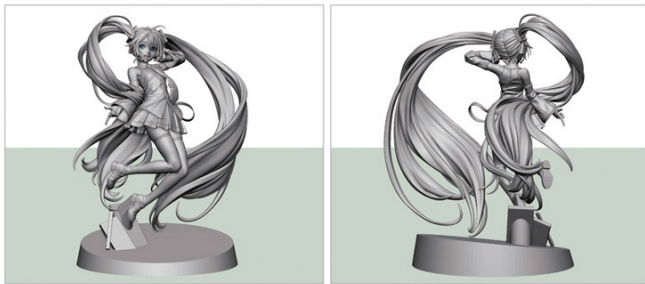


特別協力：KDDI株式会社

初音ミク等身大立像 制作メイキング！

初音ミク・クロニクルで初展示となった、
初音ミクの等身大立像がどのように作られたのか、
制作過程をお見せします。

01



Rellaさんのイラストを元に制作した3DCGのフィギュア原型

02



3DCGのデータから実際の原型を制作

03



角度の問題かもしれませんが、顔が縦長な印象になって
いるので、目や眉の位置・角度の調整をお願いいたします。
(ゆがんで左眉と目の位置がほんの少し離れているのかな？と)

より可愛く
なるように、
大事な顔を
を中心に監
修＆目や眉
の位置など
調整。

04



磨き上げた真っ白な原型。これに彩色を施していく



協力：F:NEX（フリー株式会社）

初音ミク if

if



「初音ミク if」案

Art by KEI

「もしも初音ミクのビジュアルを決定する時、ツインテールではない案を採用していたら？」if（もしも）の世界を想定した作品です。各キャラクター、初期衣装の別案を元に、今回のアート展のために描き下ろされました。



「鏡音リン・レン if」案

Art by KEI



「巡音ルカ if」 案

Art by KEI

クリエイター&関係者コメント

初音ミクに深くかかわるクリエイターや関係者に、アート展「初音ミク・クロニクル」開催を機に、初音ミクに対する想いを聞いてみました。



イラストレーター
KEI

- Q1. 初音ミクのリリース当時で思い出深いエピソードはありますか？**
当時、スタッフの方々が「パッケージ手作業で梱包してるんですよ」と言っていたのをなんとなく思い出しました。
- Q2. ご自身にとって初音ミクとはどんな存在ですか？**
娘のような存在ですね。
- Q3. 「初音ミク・クロニクル」の描き下ろしイラスト「初音ミク if」についてのポイントを教えてください**

基本は当初のデザイン案をそのままに、今の絵柄で描かせていただいています。共通でチェック柄を入れたり、ヘッドホンの形を揃えたり、従来の三角の模様をライン状にする等細かく調整はさせていただいております。



イラストレーター
iXima

- Q1. 初音ミクやボカロとの出会いについて教えてください**
自分の絵で簡単なアニメとモーショングラフィックスでなにか作ってみたいと思っていたところ、たまたま動画サイトで初音ミクの動画を見て、求めていたジャンルだ！と一気にのめりこみました。2011年当時、気合の入った動画で新曲を投稿することが流行っていて、曲と同時に映像もまた評価基準のひとつでありエンタメとして受け取られていた記憶があります。とはいえ絵も映像も当時そこまで洗練されていないというか、素人が頑張って作ったら受け入れてもらえて喜んでもらえる感じもあり、そういった敷居の低さも気楽な楽しさで、絵を描いてフリーソフトで動画を組んで、再生数に一喜一憂してボカロ文化と真ん中で遊んでおりました。
- そうやって知り合ったボカロPと新曲に合わせて投稿用動画などを趣味で制作して活動していたら、クリプトンの佐々木氏の目に留まり、以降仕事として初音ミクのパッケージやコラボレーションなどのヴィジュアルを担当させていただいております。
- Q2. ご自身にとって初音ミクとはどんな存在ですか？**
あんまり考えたことがないのと、無理に考えて語る類のことではないのでノーコメントです。
- Q3. 「初音ミク・クロニクル」の描き下ろし「公式ビジュアルブックスペシャルカバー版イラスト」についてのポイントを教えてください**
正面アップの指定だったので、シンプルな構図の中で情報量を増やして、キャラクターと見ている人の対話的な方向の見え方がするようにしたいな—と思い、全体的に細かくラフなタッチのある書き方をしました。使用目的が冊子の限定版カバーということで、なにかイベント本体と統一感や関連性が欲しいと思ったので、イベントのメインヴィジュアルから多少色合いを引用しました。
- 表情は「これまでの展開に思いを馳せているような表情」という指

定があったのですが、なにかもう一歩期待のような感情が欲しくなって目をいつもよりキラキラさせました。そしてそのキラキラした感情があふれているようなイメージでキラキラのエフェクトを書きました。ミクと目が合っただけでその瞳を覗き込んだら、キラキラの現在過去未来が脳裏に流れ込んできたよ！という感じの絵です。



イラストレーター
Rella

- Q1. 初音ミクやボカロとの出会いについて教えてください**
2008年の頃で、当時は私は中学二年生でした。中国でもVOCALOIDやニコニコ動画が広まり、人気曲がSNSで話題になっていました。そこで自分が初めて聞いたボカロ曲は「悪ノ召使」でした。その頃は少しも日本語がわからない状態でしたが、メロディがとても好きになり、すぐに聴き込まれました。その後、翻訳を読み込んでストーリーがわかるようになるとますます大好きな曲になりました。
- これをきっかけにニコニコ動画でいろんなボカロ曲を聴きだし、バーチャル・シンガーたちの存在を知りましたが……最初は驚きました。これらが実在している人ではなくソフトで作られた歌声だなんて。科学技術の進歩がすごいなって。当時はその後13年にも渡ってハマり続けているなんて想像すらしていなかったですね。
- Q2. ご自身にとって初音ミクとはどんな存在ですか？**
これは他のインタビューでもよく聞かれますし、常日頃自分自身に問い続けています。その時は「みんなと一緒に作り上げた神様みたいな存在」や、「自分の投影が見える鏡」といった答えでした。
- でも最近また新たな答えが自分の中に生まれてきました。それは「容器」です。ボカロPや絵師さんによってミクがそれぞれ違う姿を見せたり、それぞれ違う物語を語ります。それはきっとクリエイターたちが彼女に自分の心の一片を分けてあげたこと、彼女に魂を宿らせたことにより成り立っていると感じます。元々はほとんど何もなかったからこそ、人々の夢も憧れも、呪いも悔いも、愛も悲しみもすべて受け入れてくれました。

初音ミクは、そんな存在ではないかと感じます。

Q3. 「初音ミク・クロニクル」の描き下ろしイラスト「メインビジュアル」についてのポイントを教えてください
やはり衣装ですね。今まで何度もミクを描いたのですが、曲のイメージやサブテーマもなく、公式案件で純粋な「初音ミク」を描くのが初めてかもしれません。一言で言い表すと、難しかったです（笑）。

特に背景、どうすれば余計なイメージを持ち込まずに「初音ミク」を表現できるのかをすごく悩んでいました。歴史というか、思い出というか、それを見れば「初音ミク」だとわかる何かとは——そう考えていた末、初音ミクの原点と言えるV2衣装に辿り着きました。ミクのファンならきっとV2衣装をどの姿よりも一番見ている、心に刻まれているはずだ—と思い、V2衣装にあるいくつかの要素を再構築した結果、今の背景にたどり着きました。

そして相当大きなキャンバスで制作したこともあり、細かいところまで描き込む必要があり、設定画をずっとじーっと見ていましたね。おかげで今まで設定を誤解していたところを何箇所も気づかせてくれました。例えばふとももの横側にあるピアノ鍵盤の模様、左右対称ではなかったとか……。



声優（アーツビジョン）

藤田咲

Q1. 初音ミクのリリース当時を振り返って、思い出深いエピソードを教えてください

ミクがリリースされた当時、私はまだ新人で、収録のひとつひとつが新鮮で、毎回楽しんで収録していました。クリプトンさんは「DTMに声優さんを用いるのは初めての試みなんですよ〜」って嬉しそうに話しており、ゆくゆくは戦隊モノみたいにしたいとか聞いてましたけど……いろいろ構想があったのかもしれないですね。

Q2. 藤田さんからみた、初音ミクのチャームポイントや、彼女らしさはどの辺りになりますか？

当初はあの髪の色でツインテールがミクのシンボルだって聞いていて、ゲームが出て展開が多岐にわたるようになって、寛容になったみたいですね。今でも多くの人たちがミクの可能性についてきてくれていることが、「彼女らしさ」の構築に繋がっていると思います。私もそうですけど、支えてくれる、応援してくれる皆様がいてはじめて、存在に輪郭が現れるというか。ありがたいですね。

Q3. ご自身にとって初音ミクとはどんな存在ですか？

私は自分が演じてきたキャラクターの役一役が、私を形成するのに欠かせない、身体の一部、心の1部だと思っていて、ミクもそのひとつです。このコンテンツに関わる方、全ての人々が幸せになってほしいと願ってます。



クリプトン・フューチャー・メディア
ライセンス応用チーム マネージャー

熊谷友介

Q1. 初音ミクのリリース当時を振り返って、思い出深いエピソードを教えてください

数百人の声優ボイスサンプルを聞きながらキャストの選定を検討していたことでしょうか。後にも先にも短期間であれほど多くの声を聞く機会はきっと訪れないのではないのでしょうか……。

Q2. 初音ミクの歴史におけるターニングポイントをひとつ挙げるならば、どういったものになると思いますか？

リリースして程なく、ニコニコ動画にオリジナル楽曲が投稿されるようになったことが大きなターニングポイントだったのではないのでしょうか。今でこそ初音ミクを使った沢山のオリジナル楽曲が日々生まれていますが、そういった使い方を提起頂けたクリエイターの尽力あってのこそ今のかなと思います。

Q3. ご自身が携わったプロジェクトの中で、特に印象に残っていることは？

SNOW MIKU 2019です。イベント10周年ということで、とにかくいろいろなことをやりましたが、手弁当でスタートした「SNOW MIKU」が大変なスケールに成長できたことが大変印象的でした。

Q4. 「初音ミク・クロニクル」について（初音ミクのファン、クリエイターへの）メッセージをお願いします

この度、多くのクリエイターの方々やファンの皆様の協力によって本アート展を実現することができましたが、初音ミクを取り巻くカルチャーの成長は皆様の協力なくしては成り立ちません。これからも引き続き創作活動及び応援の程、どうぞよろしくお願い致します。



クリプトン・フューチャー・メディア
ピアプロチーム マネージャー

目黒久美子

Q1. 初音ミクのリリース当時を振り返って、思い出深いエピソードを教えてください

私が入社してすぐ担当したのが、携帯の着信ボイスサイトと初音ミク企画の立ち上げでした。弊社では当時こういった企画自体が初めてだったので、まずは物置の大掃除から始まり、物置の一部に確保した作業スペースで毎日何時間も佐々木さんと熊谷さんと打ち合わせしながら、プロジェクトの企画書作成、声優やイラストレーターのリサーチ、KEIさんにお渡しするイメージボードの作成など、企画を手探りで進めていました。

佐々木さんが倉庫で発送用の緩衝材を敷布団にして仮眠しながら、寝る間を惜しんで音声のデータベースを作って、ようやくミクが生まれ、動画投稿サイトを中心に様々なクリエイターさんたちの楽曲や動画であつたという間に人気となつていった……その過程の中にもたくさんの思い出がありますが、個人的に記憶に残っているのは、一番最初に監修を担当したコスバさんのグッズです。

キャラクターを扱う会社ではなかったため、キャラクターライセンスの概念自体が自分にはなく、©とは何か、監修とは一体何をするのか、著作権元として何をすべきなのかを調べるところからのスタートでした。本来であれば、チェックをして指示を出すべき側のはずでしたが、色々とお話して教えていただきながら制作が進み、自分の手元に完成品が届き、そのグッズを購入され、身につけているファンの方たちを実際に見た時には本当に感慨深いものでありました。

Q2. 初音ミクの歴史におけるターニングポイントをひとつ挙げるならば、どういったものになると思いますか？

2011年7月に北米で開催された「MIKUNOPOLIS in Los Angeles」だと思っています。海外では初めての初音ミクの単独ライブでした。自分自身も初めての海外渡航で、英語もままならない状態でしたが、物販ブース対応や各所を視察・撮影して、現地からレポートブログを書いていました。グッズを売っていると、英語で「初音ミクが大好き」「日本から来てくれて本当にありがとう」声をかけて下さる方が本当に多かったです。

ライブで披露する楽曲は全て日本語で、3DCGのキャラクターがボーカルのライブも海外の人は初めて。一体どんな反応になるのか全く想像がつかず、正直少し怖い気持ちもあったのですが、ノキアシアター（現在のマイクロソフトシアター）の背中から突き上げるような音と同時に、観客の割れんばかりの歓声を聞いた瞬間、初音ミクが海外でも受け入れられ、国や言語を超えて多くの人達に音楽とともに彼女の存在が届いていることを強く実感しました。

Q3. ご自身が携わったプロジェクトの中で、特に印象に残っていることは？

あえて挙げるなら、2010年からスタートした「雪ミク（SNOW MIKU）」です。北海道を応援するキャラクターとして生まれた、初音ミクの派生キャラクターです。この企画は、弊社が札幌にあるため「さっぽろ雪まつり」に初音ミクの雪像を設置することになり、フィギュアメーカーのグッドスマイルカンパニーさんに「ねんどろいど 雪ミク」を作っていただいたことから始まりました。グッスマさんと監修を進めていく中で、当時の技術ではまだ扱いが難しかったクリアパーツを採用していただいたり、シルバーで細かな雪の結晶を再現してもらったり、雪だけ白髪に見えないようにブルーと白の可愛くなるバランスはどのくらいか……など、毎日のようにメールを交わしながら作っていただきました。

完成品をグッスマさんと一緒に「北海道を応援したいんです」と札幌市役所の観光課の担当者へ持っていき、まさかフィギュアを持つてくるとは思っていなかったようで大変驚かれました（笑）。その時の熱意が伝わったのかはわかりませんが、数年後には雪まつり公式コラ

ポとして記念品を展開。また、コロナ下で有観客での雪まつり開催が難しくなってしまった21年でしたが、オンライン雪まつりにお声がけいただき、雪像展示は2010年から絶やすことなく続けられました。雪ミクは毎年新しいテーマを設定し、衣装案の公募を行ない、国内外のクリエイターさんから数多く投稿をいただいた中から、オンライン投票で皆様に選ばれた作品が採用となります。作るのも、選ぶのも、楽しむのも、多くのファンの方々があつてこそ成り立つ企画であると感じながら、今も毎年プロジェクトを進めています。

Q4.「初音ミク・クロニクル」について（初音ミクのファン、クリエイターへの）メッセージをお願いします

初音ミクは、ひとつの原作から生まれたものではなく、創作のツールであり、アイコンであり、さまざまな作品や人、思いなど、何かと何かをつなぐような存在だと、彼女に関わり続ける中で感じる機会が多くあります。どのタイミングで、どこから初音ミクを知ったのか、どんな気持ちでどのような体験をしたのかは人によって様々で、それぞれのストーリーがあり、「私の中の初音ミクという存在」は人によって全く違って、話を聞かたびに面白いなと思います。どれかひとつが正解ということではなくて、それぞれが好きな表現の仕方です初音ミクを感じて、それを認めあえる場所として初音ミクがあらつづけられるように、初音ミクという存在と関わる者の一員としてこれからも支えていけたらと思っています。「初音ミク・クロニクル」を通じて、皆さんとそれぞれの初音ミクとの思い出を振り返ってもらえるきっかけになれば嬉しいです。



TOKYO MX
「マジカルミライ」プロデューサー
齋川光行

Q1. 初音ミクやボカロとの出会いについて教えてください

2009年、夏。「初音ミクというキャラクターがあつて、それでライブしたいという相談を受けたのだけど、スケジュールどう？ 興味ある？」という大手アニメ会社の知り合いからの電話が始まりました。当時はインターネットの情報も今よりは少なく、関連記事や動画を色々検索し、ぼんやりとした情報だけで最初の打合せで自分の口から出た言葉が「等身大の本人に歌ってもらえないかなのでは？」。

その数か月後、都内のライブホールで高さ2メートル×横1メートルの3枚の透明のボードに等身大で歌う「初音ミク」が登場しました。それが「初音ミク」との最初の出会いになります。

Q2. どんなきっかけから、どんな立場や役割でボーカロイドカルチャーに関わってきたかを教えてください

あらためて思い起こすと、あまり立場を考えて携わっていなかったように思います。「初音ミク」との出会いになった2009年のライブから4年くらいは、国内のライブに海外のライブの制作にメイキング的な番組制作など、あまりアクティブエリアを狭めない、その時に必要と思われる部分をサポートするような立場で関わってきましたが、2013年に立ち上がったライブと企画展の複合イベント「初音ミク「マジカルミライ」」からは、どっぷりと漬かってしまっています。

Q3.「マジカルミライ」や「初音ミク・クロニクル」など初音ミクに関連するイベントに携わってきて、思い出深いエピソードや裏話があれば教えてください

2009年から、様々なかたちで関わってきましたなかで、3つほどあります。

◆2012年の香港・台湾コンサート：2012年、秋。台湾で開催される「初音ミク」のコンサートをTOKYO MXで生放送すること、誕生から5年になる「初音ミク」のドキュメント番組を制作すること。このふたつを背負い、香港のライブ会場に居ました。いつものライブ制作ではなく、番組制作スタッフ、ましてドキュメント番組ですので意識は自然と客席に向きます。「初音ミク」がステージに登場した瞬間、

歓声を上げるファンや飛び上がるファンの傍ら、タオルで顔をおおって泣いているファンも多くいたことを今でも覚えています。そして帰国後、香港・台湾に同行したディレクターと長時間のミーティングを行い、ドキュメント番組の内容は、出国前の構想とは全く変わり「初音ミクのかたち」ができ上がりました。

◆初音ミク「マジカルミライ 2013」：マジカルミライを立ち上げるに至り、当時何を行ったのか全く記憶にないくらい、開催日まで毎日準備に明け暮れていたと思います。無事開催を終え、撤去がすべて終わった時の空っぽの横浜アリーナの光景が記憶に残っています。このイベントは、2022年に十年を迎えます。本当のエピソードは、ファンの皆さん、私以外の関係者・スタッフをはじめ多数の皆さん一人一人のお力添えで、きっとその一人一人の記憶の中にあると思います。

◆初音ミク・クロニクル：今回、新型コロナウイルスの拡大という世界中を巻き込む大きなハードルの中、第一歩を踏み出しました。そんな状況の中、ご来場いただいた皆さん、残念ながら来場できなかった皆さん、ご協力いただいた関係者、企業の皆さんとこれから一緒にエピソードを創って行ければ……と思います。



グッドスマイルカンパニー
濱山明子

Q1. 初音ミクやボカロとの出会いについて教えてください

ニコニコ動画でryo氏楽曲の「メルト」を聞いたのが最初だったと思います。可愛い女の子の絵がセットになった音声ソフトがあるらしい、というのは友人の紹介で知っていましたが実際に目の当たりにした時は衝撃的でした。

本当に可愛い。声も可愛い。アイコン的なデザインで魅力的なのに、それ以外の姿もやはり可愛くて、創作物によって色々な表情をみせてくれる「初音ミク」に驚くほど一瞬でどまりました。「初音ミク」の周囲にある創作文化に憧れて、彼女になにかしら関わる仕事がしたくて今の会社に入ったといっても過言ではありません。

Q2. これまでのミクフィギュア制作の中で特に印象に残っていることは？

「ねんどろいど 初音ミク 2.0」は自分の最初の担当商品なので特に印象に残っています。2008年に発売された初代「ねんどろいど 初音ミク」が大変人気で再販が繰り返し行われた結果、フィギュアの金型が疲弊して使えなくなってしまいました。そのリニューアル版として2013年にリリースされたのが「ねんどろいど 初音ミク 2.0」です。デフォルメアクションフィギュア「ねんどろいど」はシリーズに連番があり、「初音ミク 2.0」は300番のキリ番を飾るアイテムでもあったので、こんなに重要なアイテムをまだ出社して数ヶ月の私が担当しているのだろうか……？ と不安に思いながら企画制作を進めました。当時の自分の「一番欲しい」を詰め込んだ思い出のフィギュアです。

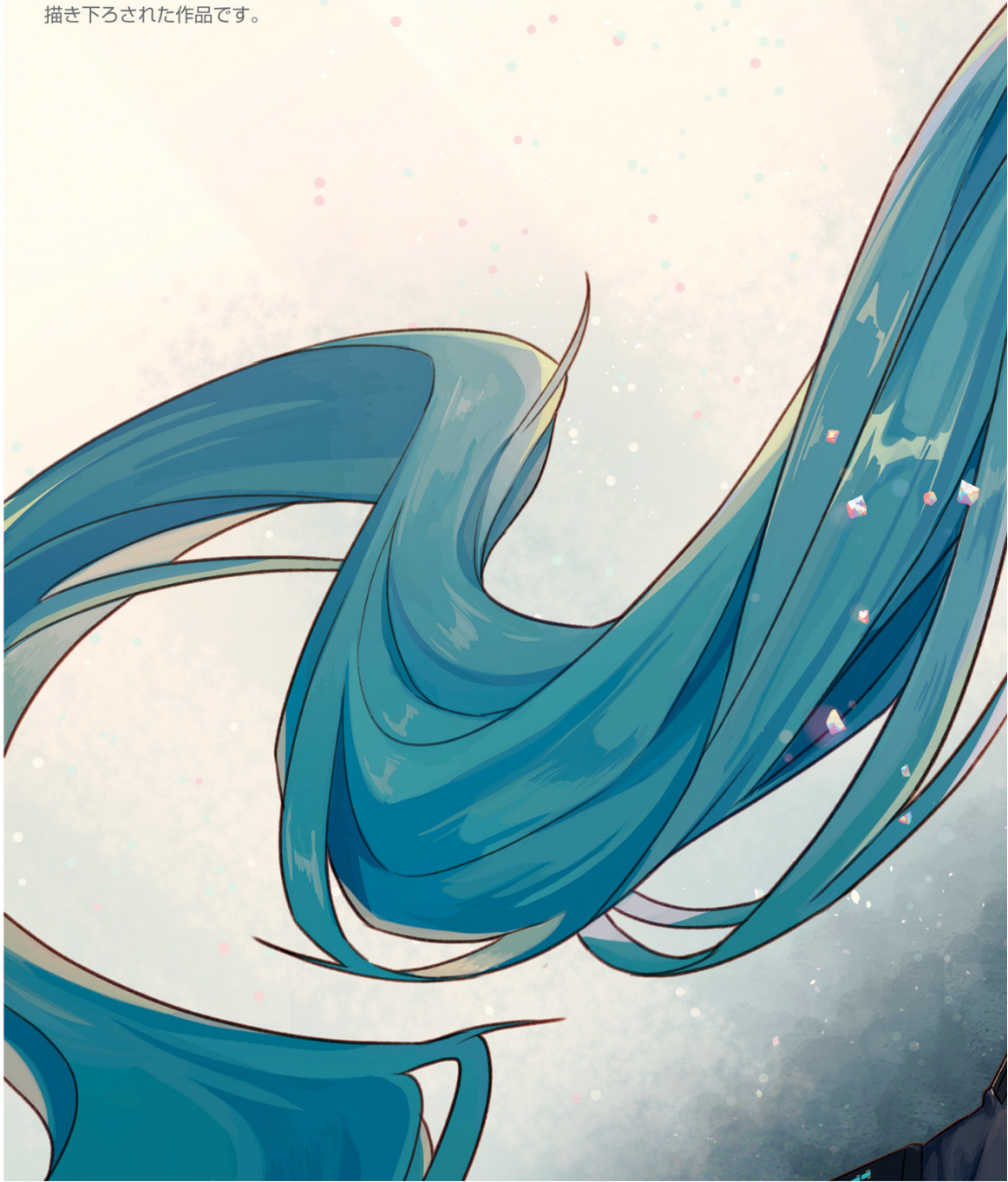
Q3. グッドスマイルカンパニーにとって初音ミクとはどんな存在ですか？

戦友のような存在だったらいいなと思います。初音ミクに関する新しいプロジェクトがあつたらグッドスマイルカンパニーは迷わず一緒に飛び込みますし、逆に弊社がなにか新しいことをはじめる時にはできれば側にミクさんがいてほしいと思っています。実際そんな感じで十数年を一緒にお仕事させていただきました。

2014年に鳥取県に国産フィギュアの生産工場を弊社で立ち上げた際にも、その工場の最初のリリースアイテムとして初音ミク（「ねんどろいど 桜ミク Bloomed in Japan」）を使わせて頂いています。ですので、今回「初音ミク・クロニクル」でもお声がけいただけたことは大変光栄でした。

アート展「初音ミク・クロニクル」 スペシャルカバー描き下ろしビジュアル

本書の「スペシャルカバー版」のカバービジュアルとして
描き下ろされた作品です。





Art by iXima

Staff

編集協力
柴 那典

アートディレクション
上林 将司

デザイン
有限会社チタンヘッズ

プランナー
林 裕人

制作協力
クリプトン・フューチャー・メディア株式会社
東京メトロポリタンテレビジョン株式会社
株式会社グッドスマイルカンパニー

※「VOCALOID（ボーカロイド）」および「ボカロ」はヤマハ株式会社の登録商品です。
※スペシャルカバー版の返品・交換に関するお問い合わせ
<https://www.hmv.co.jp/pr/contact124>

てん はつね アート展「初音ミク・クロニクル」 こうしき 公式ビジュアルブック

2021年10月20日 第1刷発行

著 者：はつね
初音ミク・クロニクル製作委員会
発行者：森田浩章
発行所：株式会社講談社

本作品は、2021年10月、小社より単行本として刊行されたものを電子書籍化したものです。

◎本電子書籍内の外部リンクに関して

ご利用の端末によっては、リンク機能が制限され正しく動作しない場合があります。また、リンク先のwebサイト、メールアドレス、電話番号は、事前のご連絡なく削除あるいは変更されることもございます。ご了承ください。

アート展「初音ミク・クロニクル」
公式ビジュアルブック

2021年11月1日発行

著者：初音ミク・クロニクル製作委員会

© Crypton Future Media, INC. www.piapro.net piapro

発行者 森田浩章

発行所 株式会社 講談社

東京都文京区音羽2-12-21

〒112-8001

◎本電子書籍は、購入者個人の閲覧の目的のためにのみ、ファイルの閲覧が
許諾されています。私的利用の範囲をこえる行為は著作権法上、禁じられて
います。



KODANSHA