

2026年2月25日公開

伊藤 博之 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学  
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024年9月24日  
インタビューイ : 伊藤 博之  
インタビュアー : 伴 龍一郎 ・ エルナンデス・アルバロ・ダビド  
インタビュー時間 : 1時間13分58秒  
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

#### 注意

- ・この資料は、著作権法（明治 32 年法律第 39 号）第 30 条から 47 条の 8 に該当する場合、自由に利用 することができます。ただし、同法 48 条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・伊藤氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

#### オーラル・ヒストリー

##### ○イントロダクション

——本日は 2024 年 9 月 25 日です。これから伊藤博之氏のオーラル・ヒストリーのインタビューを、ドワンゴ東銀座オフィスにて行います。

##### ○企業の背景と経緯

——じゃあ早速行かせていただきます。すごく時系列でお話を聞きたいと思っていて、そもそも伊藤さんがクリプトン社（：クリプトン・フューチャー・メディア株式会社）を立ち上げた経緯、それ以前は何をやっていたのか。

伊藤：そこらいきますか。

——だいぶ長い話になりそうな気がするんですけど。

伊藤：長いですね。言ったことありましたっけ？ クリプトンを立ち上げる前は公務員だったんですよ。公務員というか大学に勤めていた。

——記事で読みました。

伊藤：クリプトンを立ち上げる前は北海道大学の職員で、大学に勤めていました。僕が勤めていた職場は、最初工学部の研究室の中に配属されて、当時僕はコンピューターのことは何もわからなかったんですよ。とりあえず配属になって、20 歳くらいの時なんですけど、配属になって、よくわからないあんちゃんが研究室に来ただけで、こいつ何もできないなみたいな。だからとりあえず仕事もあまりさせられなくて、自分で勉強しろみたいな空気になってたんで、周りにコンピューターがたくさんあったんですよ。当時、DOS/V マシンの IBM-5550（：IBM マルチステーション 5550）というコンピューターが大量に研究室に寄贈されて、新品ピカピカの 5550 がワーツと教室にあって誰も手を付けていないような状態だった。僕は時間があつたので、頭からケツまでマニュアルを読むみたいな。当時うちの研究室は Fortran で研究していたのですが、その研究室は CAD ってわかりませんか。設計です。設計をやっていた研究室だったんですけど、そのシステムを Fortran で書いて。とりあえず Fortran を勉強するかということでも勉強して、勉強したので資格でも取るかと言って、情報処理の何級だったか忘れたけど取って。それが1ヶ月くらいなんですよ。とりあえず暇だったんで。とりあえず勉強して、情報処理の試験を受けて、大体1年、2年くらい専門学校で勉強することを、1ヶ月くらい勉強して資格を取って、みたいなことをやらせてもらってたんですよ。それでコンピューターとかにとりあえず触れるようになって、研究室のちょっとした研究的な仕事もお手伝いをして。その研究室はちょっと変わった研究室で、変わった研究室っていうのは、僕は普通に公務員試験を受けて入った公務員なんです。けど僕先輩と僕後輩なんですけど、どちらも博士を取っているんですよ。研究室で普通に職員で入ったんだけど、お前も研究するでしょ、みたいなことを。テーマもあつたりみたいな、そんな感じで強制的に勉強させられて詳しくなって学位を取るみたいな、そんな感じの社風というか研究室風だったんですけど、僕は研究室に残るような感じじゃなかったんで、とりあえずその研究室に何年かお世話になった後、普通の公務員として学籍管理システムみたいな、そういうのをやる部署に移って、今度は COBOL でやるんですよ。

——へえー。

伊藤：COBOL という、本当に何の役に立たないようなことを当時はやってて。

——普通に公務員としての配置転換みたいな感じで。

伊藤：COBOL でやったりとかして、みたいなことを最初僕はやってたんですよ。大学っ

て、世の中よりも、いち早くインターネットが入ったんですね。僕は趣味でコンピューターミュージックをやったんですよ。楽器を弾く代わりにコンピューターに演奏させて、コンピューターの中で曲を作るっていう DTM。

——それは研究室に入られる前からやられたんですね。

伊藤：趣味で使ってたんです。Mac とかね。趣味で音楽を作って、趣味で外国の人とコラボレーションみたいなことをやってたんですよ。

——それもネットを使って？

伊藤：ネットを使わずにやってたんですよ。フロッピーディスクを郵送で送るみたいな。フロッピーディスクにデータを入れて、リズムか何かわからないけど、何かを入れて。そのヨーロッパの相手なんですけど、ヨーロッパの友達に送って、向こうがその曲に何かを付けて返すみたいな。一往復するのに2ヶ月ぐらいかかるんですよ。

——すごい、文通で囲碁をやるみたいな、すごく高尚な趣味ですね。

伊藤：そうそう。途中で、俺何やってんのかな？みたいな感じなんですよ。だんだんと、パッションも何も2ヶ月も経ったら消えるじゃないですか。で、とりあえずやっていって、完成品みたいなのができたような、できないような感じで、微妙な感じで終わっちゃうんですけど、大体。で、インターネットでは、それが瞬時に相手に送って、瞬時に返ってくるじゃないですか。これはすごいと。で、インターネットが大学の中に入ったのを見て、これはなんか、時代が動くぞじゃないけど、これで何かやりたいなっていうふうに思ったんですよ。それで公務員を辞めて会社を作ったのが1995年の7月なんです。

——すみません。どうしてデスクトップミュージックという趣味になったんですか？どういうきっかけで？

伊藤：いい質問ですね。僕はその前はギター小僧だったんですよ。ギター小僧というかギターを弾いてたんです。

——部屋にめっちゃギターがありましたもんね。

伊藤：ギターが大好きで、高校の時から始めてギターを弾いてるみたいな。ギターを弾いてるのを人に言うのが恥ずかしいっていうか、隠して。僕は丘サーファーじゃないですけど、隠れギタリストみたいな感じで隠れて練習してるみたいな感じだったんですよ。まあそれはいいんですけど。僕らの時は早弾きが大好きだったんです。ギターを速く弾く音楽は価値があって、そういうギタリストはすごいけど、それ以外の奴はゴミみたいな。そういう空気で、テクニック志向だったんですよ、めっちゃ。それでだんだんと挫折という

か嫌になって、それでコンピューターに演奏させるのは楽し、そっちにしようということになったんですよ。だから元はギタリストなんですけど、だけどギターテクニックを磨くよりもコンピューターに打ち込んで作らせた方が楽しそうだと思うって、それで打ち込みに行ったんですよ。

——それは何歳頃になったんですか？

伊藤：20歳ぐらいかな。

——ちょっと話を時系列に戻して、一旦研究室でその後、また配置転換で学籍のシステムの構築に入って、その後起業するに至った。その起業は普通に公務員を辞めると同時に会社を立ち上げたんですか？

伊藤：公務員を辞めるというよりも、フライングで始めていたんですよ。ただ、一応法律的なことがあるから、報酬的なものは受け取っていなかったんですけど。自分の裏稼業じゃないですけど、趣味として音を輸入していたんですよ。サンプリング CD という、音がいっぱい入った CD を海外の音の仲間が作ったものがあって、それを日本で販売するっていうことを最初は始めたんですけど。それは最初の商売的なことなんですけど、そんなことを仕事が終わってから、拠点にしていたアパートで作業をするっていうことを、公務員の時からやりましたね。

——その時から仲間がいた感じなんですか？

伊藤：なんとなく起業仲間みたいな。僕は音だったけど、もう一人の別のやつは CG とかやりましたね。Amiga とか。Amiga っていう、CG とかに特化したパソコンが当時ありました。

——そこにいた方々と起業したわけではない？

伊藤：ではないですけど。

——それぞれ別々にやっていた。

伊藤：ですけど、結果的には起業した。

——起業した時はお一人で？

伊藤：一人ですね、はい。

## ○初期のビジネス展開と「MEIKO」のリリース

——その時に、さっきおっしゃったような音源の輸入みたいなものをやられていて、ネットで販売？

伊藤：本当はダウンロード販売をやりたいかったですよ。当時、せいぜい民間の小さい会社が契約できる回線って、OCNの128K（：OCNエコノミー 128kbpsの通信回線）。

——その時代なんですね。

伊藤：ダウンロード販売って全然無理なんで、CDとかDVDに音が入っている製品がありまして、それをECで販売しているというECサイトを作っていましたね。

——なるほど。それがクリプトン・フューチャーメディアの立ち上げの？

伊藤：そうです。一番最初にやったのが、海外の仲間が作ったサンプリングCD、音が入ったCDとかDVDを日本に貨物で送ってもらって、それを日本で流通させるという。ダウンロード販売とかまだできなかつたんですけど、そのパッケージを輸入して、ECサイトを自ら作って、そこで販売するというのをやっていました。

——なるほど。この時の顧客というか、その音源を買っていただいていた方とは今でも繋がりとかあるんですか？

伊藤：繋がりはありますね。楽器屋さんとか。

——その当時は顧客として個人クリエイターがいた感じではあんまりないんですかね？

伊藤：いましたけど、本当に物好きなやつっていうか。大抵は業務で使うためにそういったソフトウェアを買ってくれたんだと思います。

——そのビジネスは発展して行って、ダウンロード販売とかにも今なっているのは知っているんですけど、ビフォア、ボーカロイドとかにどういう進化はあったんですかね？

伊藤：その辺の話をするると、音をインターネットで販売していたんですけど、その音はダウンロードではなくてCD-ROMみたいな形で販売していました。すごいたくさんのメーカーさんと付き合いができて、それをモノとして輸入して、EC販売で日本国内で販売するというビジネスをやっていたんですね。で、だんだんと音の蓄積が増えていきました。楽器の音とか、効果音、雷の音とか、犬が鳴くとか、宇宙人の声とか、そういうような音をたくさん管理していました。でも、もっとビジネスを広げたいなという時に、iモードが出てきて、着メロビジネスが出てきて、まさに御社と同じなんだけど、うちは着メロじゃなくて、着音っていう。メロディーの代わりに、着信した時に猫がミャーって鳴くとか。

PCM データを着メロのフォーマットに入れ込んだものを配信をするんですけども、そういう、いわゆるキャリアの公式サイトをいくつか運営するようになって。それで、その時ようやくダウンロード販売っていう、本来やりたかった領域に踏み込むわけですよ。着メロの公式サイトっていう、キャリアさんの公式サイトってわかるかな。

——キャリアから動線が引かれてキャリアで決済ができるサイトですね。

伊藤：そうです。それをドコモ、au、ソフトバンクっていう3キャリアで展開していったんですけど。その時にキャリアの着メロチップを作っているメーカーさんと付き合いがあったんですね。そのチップメーカーさんの中で一番大きかったのがヤマハさん（：ヤマハ株式会社）だったんですけど、ヤマハの半導体の部署とちょこちょこやり取りをさせていただいていたんですね。

半導体の人たちと打ち合わせをするんですけども、その半導体のことを研究している、多分浜松なのかな、そこに歌声の合成技術を開発をしている部署があります。ちょうどうちは音を扱うという関係で、楽器のソフトウェアを扱っていたんですよ。ピアノ、ギターとか。普通ピアノって、買える人は買ってきて、ピアノをボーンと置いて弾くじゃないですか。それをレコーディングしますよね。でも、そんなでっかい楽器、ピアノとかドラムみたいなでっかい楽器って買えないじゃないですか。特にアパート暮らしの学生とかだと絶対買えないと思うんですけど、その代わりに、コンピューターの中に楽器をインストールして、その楽器の音色をシミュレートするっていうソフトウェアがあるんですね。バーチャル・インストゥルメントっていうんですけど、それを各音のメーカーが作り始めたんですね。

そういう技術が確立してきたので、ピアノのバーチャル・インストゥルメント、ギター、ベース、ドラムとかオーケストラとか、いろんなソフトウェアの楽器をバーチャル・インストゥルメントで扱っていたんですよ。そういった楽器を音楽を作るクリエイターの方にパッケージで販売をしてたんです。で、ギターもドラムもベースもあるから、そのうちボーカルも作りたいなとかっていう願望はあったんですね。だけどそういった技術はなかったんで、できなかったところに、ヤマハさんが歌声の技術、歌の合成技術を開発しているということで、これはもうすごい上手くはまるかもというふうに思って、それでお話を聞いて、当時剣持（：剣持秀紀）さんという、ヤマハの剣持さんがご担当というか研究をされていたので、いろいろ話をして、じゃあちょっとうちで何かやりましょうかということになって、一番最初に出したソフトウェアがMEIKO、2004年11月。

MEIKO を当社でリリースして、そこそこ売れたんですよ。DTM ソフトっていうのはニッチじゃないですか。コンピュータで音楽を作るっていう趣味もニッチだけど、そこにその人たちが使うソフトウェアのニーズって、あってもそんなに大した量じゃなくて、MEIKO っていうソフトはそのニッチな中でも結構売れたんですよ。3000本くらい売れたんですね。3000本ってゲームソフトだとしょぼいんですけど、DTM ソフトだとすごい燦然と輝く数字な

んですよ、3000本って。

——単価はそんなに高くなかった。ほかのDTMソフトに比べて全然安い印象が。

伊藤：単価で2万円くらい。

——ちょっとごめんなさい。ちょっとだけ戻るんですけど、そのMEIKOをスタートの時点で、伊藤さんは「これは面白い」なんですか？それとも「これは将来性があるな」とか「儲かるな」とか、どれが強かった感じだったんですか？

伊藤：まずね、歌声ソフトってその前にもあったんですよ。歌声合成ソフトって。あって、本当にロボットボイスみたいな感じで、一応歌詞を入れて歌ってくれるんですけど、すごい機械感が強くて、まあちょっとなんて言うんですかね、かわいいなとかそういう感じじゃないんですよ。機械っぽいですよすごく。それがボーカロイドの場合は、人らしさがあるソフトウェアだし、あと、人らしいんだけど、時々皮膚が剥がれて機械が見えるみたいな（笑）。ちょっと時々ロボっぽくなる。そこもまた面白いところだと思う。それで、いけるっていうのは、これが一番当時では最先端の歌声だったので、やりましょうってことだったんですよ。

——すみません、着音の話とヤマハの剣持さんから話があったり、どれくらい、何年くらいのことですか？

伊藤：着音をやったのは2002年くらいかな。2001年とか2002年とか。で、MEIKOが2004年なんですよ。だから、着メロとか着音を着信メロディーみたいな感じで販売するサイトを最初に立ち上げてから、ボーカロイドの最初ソフトまでは3年くらいですね。

——やっぱり着音って、無理やり携帯用のファイルにPCMを埋め込む。ちょっとイレギュラーじゃないですか。それが珍しくて、ハードウェアの担当の方と近づいたみたいなどころなんですかね。

伊藤：普通に中にFMシンセサイザーが入っているんですよ。そのヤマハのチップの中に、携帯チップの中に、FM音源という、そういうシンセサイザーの音源方式があるんですけど、そのFMチップが入っていたので、うちのクリプトンの音を作る、技術者というか、マニピュレーターというんですけど、マニピュレーターの中には、FM音源のすごい使い手がいて、めっちゃめっちゃカッコいい、いい音を作ることができたのを、ヤマハさんがすごく嬉しく感じてくれたみたいで。いろんなデモ用の音源を作りましたね。

——それであれば、そのハードウェアの中の人と話をして来てくれたみたい。

伊藤：そうですね、まあ研究室も隣みたいな感じだったらしくて、それで剣持さんを紹介

していただきました。

### ○「初音ミク」のはじまりと二次創作

—なるほどですね。じゃあ、ここで MEIKO&KAITO とボーカロイド 1 のやつが出て、じゃあちょっと時代を進めましょうか。ボーカロイド 2 が出ますって、初音ミクが登場となったんですが、ボーカロイド 2 の時点で何かすごい大きい期待感みたいなのってあったんですか？やっぱりその、鳴る音は結構違ってたと思うんですけど。

伊藤：ボーカロイド 1 は、初代の MEIKO と KAITO がそれなんですけど、ボーカロイド 2 が出るという情報をいただいて、何かちょっと作りたいねと社内で話をして、作るにあたって、MEIKO と KAITO はね、それぞれメイコ（：拝郷メイコ）さんと風雅なおとさんというプロのシンガーの方が中の声を担当したんです。それで、ミクっていうか 3 番目のボーカロイドは、声優さんだよ。声優さんで行きたい。声優さんの声で歌っている歌声合成ソフトって楽しそうじゃんみたいな（笑）。

—それはどこからなんですか？好みなのか、それとも表現力が上がったからもっとキャラクター要素を強くしようみたいな話だったんでしょうか。

伊藤：単純に歌が上手い下手じゃなくて、単純に声のトーンを切り取って合成する方式なので、歌の上手い下手さというのはボーカロイドを作る時にはそんなに影響がない。

—本人の上手い下手はボーカロイドには関係ない？

伊藤：そんなに影響はないので、その代わり声質っていうか、かわいいとかかっこいいとかっていう、そういった声質を反映できる技術だから、そういうキャラ立ちしてる方がいいなあっていうふうに思うんですね。そして、声優さんに注目をして、当時、うちの佐々木とか、あと目黒の、声優に詳しいっていうスタッフが。詳しいんだ、しめしめと思って。それで、そういうスタッフも集まっていたので、そのスタッフを中心にプロジェクトを立ち上げた感じで。

—なるほど。じゃあ、元の音声を声優さんにしました。でも元々、MEIKO・KAITO もキャラクターのデザインがあって、みたいな、大枠では同じスキームでやられていると思うんですけど、それ以外になんか、ボーカロイド 2 だしこれやっとかかみたいなのって何かあったんですかね。

伊藤：なんかね、身長・体重みたいな。

—プロフィールを。

伊藤：簡単な本当に。あと年齢とか。本当に最低限のプロフィールを設定をして、そんな

に大きな設定というか、本当に最低限の設定。キャラをつけようかというところまでは、方向感としては。あとイラストもこんな感じとか。

——すみません、逆にどうしてもっと長く、初音ミクのもうちょっと長い設定とかストーリーとかがなかったんですか？

伊藤：楽器なので。初音ミクの本業というか、楽器にいろんな裏話みたいなやつをくっつけて、その楽器が奏でる音楽に影響を与えてしまいかねないので、あんまり最低限の年齢とか、それは人となり、歌わせるこの人は16歳なのか、それとも38歳なのか。それによって歌わせられる方向感、声の若々しさとか熟練感なんていうところにその年齢というのは対応してくれるようになるんですけど、それを見やすくなるような年齢を設定するといふところくらいまではなるけれども楽器なので。そんなに多くの情報を、裏話をその楽器につける意義はないかなというところですね。

——そういった仕掛けを、仕掛けといっても限定的とおっしゃいましたが、楽器としての必要な情報を追加して、初音ミクはリリースとなり、すごく話題に、もう結構なスピードでしたよね。リリースして即話題になった印象だったんですけど、どうでした？何かしめしめ計算通りだったのか、いやいやそれは想定しなかった話だったのか。

伊藤：当時のニコ動（：ニコニコ動画）は、いわゆるMADが多かったですね。あと違法的なものもあったと思うんですけど、MADが多かった。それから、アイマス（：アイドルマスターシリーズ）というか、ゲームのMADというか、そういうコンテンツが主流で、何かの原作をコラージュしたとか、作り上げる、ちょっとグレーな感じのものが割と多かったという感じがあるんですけど。

——マッシュアップだとか、二次利用、二次創作みたいな。

伊藤：何かを、出どころがどこなのかというのはちょっと怪しい部分が多かったと思うんですけど、ボーカルって人間だと録ること結構難しいじゃないですか。初音ミクの登場により、そういう作品がポンポンと上がるようになって、かつ、MADというか二次創作も、その曲の二次創作がまた上がる感じなんですけども、出どころが一応、スタートがそこというところからスタートしているものが多かったと思うので。もともと神輿があるとみんな背負うじゃないですか。そもそも背負っていい神輿があんまりなかったところにボカロみたいなものが出てきて、いっぱい神輿が出てきて、ここも担ごう、あそこも担ごうみたいな、ちょっと担ぎやすくなったとか。それで祭りが起こりやすくなったのかなって思うんですよ。もともとUGC（：User Generated Content）は存在していたけど、担ぐ神輿がグレーだったりするとちょっと担ぎづらいみたいなのところに、その比較的担ぎやすい神輿が、神輿というかいろんな楽曲が上がっていったことによって盛り上がりやすくなったのかなって思います。

あと、ミクを出す前からMEIKOの作品が結構温めてくれていたとか、MEIKOの声とか、

ワンカップPみたいな、そういう作品がニコ動に上がっていたのを見ていて、まだミクが出る前だったけど、多分、そういう使い方をされるならば、キャラクターのイラストとかないと作りづらいから、ソフトウェアをリリースする当日にキャラクターのイラストもダウンロードできるようにしよう、とかはしてました。

——初音ミクというキャラクターであり、楽器でもあるので、それを使って作られた曲自体はオリジナルなわけで、後ろめたいところがないっていう。割と初期からクリプトンさんは、楽器なんで好きにやってくださいっていう表明を結構されてましたよね。これは、どうしようかな、ちょっと先に言っちゃうけど、例えば、後にピアプロリンクとかにはなかったと思うんですけど、どうやって初期はおっしゃってたんでしたっけ？ 何かクリプトンさんのサイトとかに書かれてたんでしたっけ？

伊藤：最初は本当に簡単な、一番最初は、出した直後は何もガイドラインを発表してなかったんですよ。で、発表しないので、特に公表しているガイドラインみたいなのがなかったんで、問い合わせがガンガン来るんですよ。これやっていいですかとか、こんな風に使われて困っているんですけどみたいな。使いたい側の人と、二次創作したものを勝手に使われてプンプンな人と、どっちもいて、困ったなと思って、毎日遅くまで残って会議してました。毎日これやってると嫌だから、ルールを決めて、使っていい範囲と使っちゃダメな範囲というのを定めて、それを公開しようやってことになって、それでガイドライン的なものをつくって、とりあえず短い感じですけど、公表をして。

その上で、二次創作作品の権利処理についても、ひとりひとりの作家さんの、ひとつひとつの作品に対して、我々に質問されて、「使っていいです、悪いです」みたいなことを回答するのもあれだし、どうしたものかと思って、それで投稿サイトを作ろうと考えたんですよ、ピアプロって言う。そこに投稿したものは、とりあえず、他のクリエイターの方は使っていいことにしますという利用規約をピアプロで規程していて、それに同意した上で使っていただく。ピアプロに投稿した作品を使って二次創作を促していくというような。ニコ動等で一枚絵の動画も当時多かったので、そういった形でも使ってもらうことにして。使ってもらった絵師さんも自分の絵に注目してくれて、そのイラストを使っていただくことによってモチベーションになるかなというところもあって。そういうマッチングの場所が必要だと思って、投稿サイトを作った。

——ピアプロ公開って何年くらいでしたっけ？

伊藤：（初音ミクのリリース後）3ヶ月後でしょうか。

——あ、そんな早かったんでしたっけ？

伊藤：2007年の12月です。

——お、早っ。クリプトン内部のエンジニアがゴリってやってくれたかのような？

伊藤：そうそう、他のサービスの開発を止めて、こっちだ、先にこっちみたいな感じで、投稿サイトを作るのに時間を割いた。

——ちょっと雑談っぽくなっちゃうかもしれないけど、8月末でしたよね、確か初音ミクリリースが。その辺りからすごくいろんなお話が、カスタマーサポート的なのも含めて、ビジネス的な話も含めていろいろあったかと思うんですけど、そんな話くるの？みたいな。おそらく当初、初音ミクってやっぱりパッケージソフトとして考えられていたと思うんですけど、それ以外のお話もたくさん来たと思うんですけど、今言っているものとかで、こんな面白いのあったけどみたいなあったら教えていただけますか。

伊藤：いやー、あんまり覚えてないのと、佐々木（：佐々木渉）とか西尾（：西尾公孝）とか、いろんな人が受けては、大抵は断っていたと思うんですけど。なんで、隠してるとかじゃなくて、実はそんなに覚えてない。

——でも怒涛の数ヶ月間だったってことですよね。じゃあちょっと初音ミクリリース以降の話になってくるんですけど、ピアプロとかも作られて、音楽の初音ミクユーザー、カスタマー以外にも、例えばさっきおっしゃった絵師さんであるとか、いろんなクリエイターさんとのつながりみたいなのができてきたのかなと思うんですけど、そういったのはどうですか？ 今まで多分絵描きさんとかはあまり付き合ってこられていなかったと思うんですけど。

伊藤：はい、全くないです。

——なるほど。そういう文化圏なのか、と思われたこととか、あるいは今でもこういう接点を強く持っているよ、みたいなのがあったら。

伊藤：結構音楽も同人音楽みたいなジャンルがあって、1990年代の後半くらいには即売会みたいなやつが確かあったんですよね。行ったことがあるんですけど。同人みたいなものは、わりとインターネット黎明期ぐらいの頃には存在していました。同人音楽という活動というか。

イラストとか漫画とかって、もっと歴史古いですよね。そういった同人のカルチャーって正直よくわからなかった。その公式って出版社のIPというか、イラストを解釈をして、二次創作を書いて、それを即売会等で販売するっていう。で、お咎めがあったら怒られて、怒られたらやめるみたいな。怒られなかったら続けるみたいな。何だろうこのプロトコルっていうか。

——黙認文化ですね。

伊藤：よくわからなかったっていうのは、ルールを決めてその範囲で OK ですか、それを宣言すればいいのになんていうふうになっちゃうか、コラボレーションするみたいなことがあってもいいのかなんて思ったりとか。よくわからないっていうのは、同人の会社がこういうふうになると、もっとクリエイターと版元が win-win な感じができるんじゃないかみたいな。そんなことをちょっと試してみたらどうかなみたいな。ビジネスと違っていうよりも、その許諾的なところのやりとりが整備されると、もっと発展的な関係になれるんじゃないのかなんていうのは、そんな感じ、印象を受けたんですね。

——キャラクターの版元として、コラ！みたいな感じは基本なかったわけですね。

伊藤：中にはけしからん人ももちろんいたと思うので、そういう場合はコラなんですけど、大抵の場合はそんなに、コラっていうよりすごい愛がある理由が多かったんで、すごいなっていうところを感じるが多かったんですね。そういう黙認なんですけど、それでピアプロリンクみたいな仕組みとか、ピアプロのキャラクターライセンスっていう、オープンソースのキャラクター版みたいな、そういうライセンスの条文みたいなものを作って公開したりとかしてましたね。

### ○DTM とボーカロイド音楽への視線

——ボカロ P も、作られてきたものの中身とかを見ると割と世代交代しているのかなという印象があるんですけど、どう見えますか、伊藤さんからは。

伊藤：そうですね。ダウンゴさんがやられているいろんな投稿キャンペーンみたいなところで、もう一回活躍しませんかというメッセージも感じる時があって、そういう機会を作って、いってあげるといことも必要なのかなと、ちょっと参考にはしていたりします。けど、世代交代というか、裾野が広がっているというか、割と昔はね、コンピューターで音楽を作っているということを人に言うのは憚られたんですよ。

——そうなんですね。

伊藤：コンピューターミュージックやっているという、そういう、何でしょうね。本当に趣味がそれだけというのでは。ちょっとなんか、何ですかね、オタクという、まあその範疇ではないかもしれないけど、気持ちが悪い人みたいな。変わった人みたいな。

——ちょっと伊藤さんより若いんですけど、例えば TM NETWORK とかかっこよかったと思うんですね。

伊藤：TM NETWORK はコンピューターミュージックっていう？

——シンセサイザーをゴリゴリ使う人みたいな？

伊藤：コンピューターミュージックの人は、あれですね、インストゥメンタルみたいな。歌物とかは、歌物やってる人もいましたけど、それはどちらかというと、人間関係が充実していて、仲間がいてみたい。割と仲間がおらず、一人でコツコツ作的な、僕もそっち側だったんですけど、そういう裡に入った趣味な感じがあったんですよ、昔。

——それでも、友達がいなくても歌ってもらえたりっていうのが、ハマるといえるか。

伊藤：そうですね、全部で自分で完結できるというところが、ボカロとかにあったと思うんですよ。そうですね、裾野が広がってるのは、なんかそういう印象が良くなりましたね。DTM やってる人も。

——悪い印象があんまりなかった。なるほど、そうなんですね、昔は。

——すみません、DTM って言ったら、80年代とか90年代の先生が活動してる世代と聞いて、ボカロとか初音ミクやったら、もうそのとおり、高校生が多かったと聞いて、先生は別れ、違う人たちですね、80年代から活動と、高校生、2007年から高校生になってる人たちとか、その辺り、伊藤さんはどういうふうに見てたんですか？ 若者と年配の世代の。

伊藤：「宅録」って、当時は言われてたんですけど、宅録って自宅録音のことだったと思うんですけど、そのマルチトラックレコーダー、MTR を僕も持ってたんですけど、家をスタジオっぽく、結局機材を集めるとおのずとスタジオっぽくなっちゃうんですけど、そういう給与を全部そこに投入する、人生をそっちに振り切るみたいな、全部投入しないと機材買えないし、そっちにも出家するみたいな感じで、そこだけになっちゃう人は結構、僕もその口なんですけど。そういう人と、普通に旅行行ったりする、リア充的な人と、やっぱり分断が大きいんですよね。分断というか、別に分断とも感じてないのかもしれないけど、休みの日もいつも電源入れて曲作るみたいな。

——世代的なギャップではなく、趣味との関わり方のギャップということで良いでしょうか。

伊藤：そうですね。他にそういう趣味って…車もそうだし、別に音楽に限ったことじゃないのか、振り切る人って今でもいると思うし。

——突き詰めると多分何でも。さっきおっしゃってた裾野が広がったっていうのがあってるんじゃないかな。今の若い世代でも多分機材にお小遣い全部突っ込んでる子はいると思うんですよ。

伊藤：カッコ悪いというのも自分を否定しすぎか。振り切っちゃう人は多かったかなという印象ですね。

——ボカロリリース当初、最初の 1、2 年とあって、割となんか、初音ミクというキャラクターを題材にした曲とかが当たった印象があって、その後は、最初に伊藤さんのおっしゃった、本当に楽器としてっていう、完全オリジナルのものが増えたなあっていうイメージがあるんですけども、そうやって何がトリガーだったんですかね？

伊藤：何がトリガーなんでしょうね。そういうキャラクターに依拠しないと聴かれないよねっていう、そういった見られ方に対する答えっていう感じじゃないかもしれないけど、ボカロっていうひとつのジャンルの中で、いろんなそういった、目に見えるような形でキャラクターをぶら下げていくというところに対する、かっこ悪さというか、そこに対する違和感に理由があったかもしれないですね。

——初音ミクの二次創作的なものっていうイメージからボーカロイド音楽っていうジャンルに変貌したみたいなイメージですかね。

伊藤：聞く側はそんなにキャラの度合いが強いか弱いかというところはあまり意識していない気がするし、初音ミクのコスプレをしてギターを弾くわけじゃないから、別にそこは関係ないじゃないですか。ギターを弾く人にとっては、別にコスプレなんて聞かずに（：？）、身にまとうものを自分中心でクリエイターの方は考えると思うし、そういうことなんじゃないですか。

——そういうふうに変わっていった。

伊藤：作品として作品を作っているわけではなくて、初音ミクの PV を作っているわけではないし、そこに対して必ず使わなきゃいけないというものでもないだろうし、そういう構成というか、もちろんキャラクター性を大事にして作る方もいれば、そうじゃない方もいると思うのですが、そこは個性というか、その方の個性なんじゃないですかね。

——当初から一番初期のところで、伊藤さんは楽器っておっしゃってたんで、もちろんどっちも許容するよっていう感じなんですかね。

伊藤：そうですね、楽器。生い立ちが楽器からスタートしてるから、そこに特別な、バーチャルポップスターみたいな、そういうところの苦労を多めにつけるっていう工作みたいなことは特には考えてはいないわけです。そこは作り手側の願望に委ねる形なんですかね。

——日本を代表するポップアイコンとして、それを作り上げたのは何だったんですかね？

伊藤：創作が、特にニコ動の中では UGC というか、連鎖的に創作がなされていたわけじゃないですか。歌ってみたとか、その派生でいろんな歌手さんとか踊り手さんとかが目撃されていたと思うんですけど、そういうところも含めてボカロっていうシーンだと思うん

ですよね。特に絵師さんというか、創作の連鎖がともすると無断利用の連鎖で、何を使っているんだろう、勝手についていう、クレームの連鎖みたいな感じになると、連鎖の機会が止まってしまう可能性があって。それでピアプロを作ったのも、一声かけてくれたとか、自分に対して使わせてもらったけど、すごく素敵なイラストありがとうございました。そういった、声だけがあると全然違うわけですよ。ただ認めているわけではなくて、目に見えない精神的な報償、リスペクトとか、そういう感謝とかの心が可視化されると、人はそういった使われ方をしたことに対する感謝の連鎖というか、共感の連鎖みたいなものとして受け止めてくれて、それで創作の連鎖が「無断使用しやがってこの野郎」の連鎖にならずに済むので、そういうような場を作る必要があると考えてピアプロを作った。

——なるほど、それを促進する。さっきの質問としては、そういったものを促進して広がり続けた結果、そういうポジションにたどり着いたみたいな。

伊藤：それだけが原因ではないかもしれないですけど、UGC が広まることによって、みんなが疲弊して「また使われて、この野郎」って、みたいなことを不満に思うということがくすぶり続けていると全然 UGC にはならない。UGC 文化は花開かないわけで、そういうことを安全に防ぐ方法はないかなと。ドワンゴさんもそういうことに取り組んでいたのですが、うちもそういうことに取り組んでいた。そういうものが積み重なって行って、使ってもらうことに対して、むしろ感謝というか、ありがたいと思うように考える人が多くいらっしやるのかなと思うし。答えになっているかどうか、そんなところです。

### ○ユーザー生成型コンテンツなどへの視線

——今の現代では、例えば YouTuber とか、切り抜いてくれた人にありがとうって言ってますよね。やっぱりそうやって、それがポジティブなことであるよっていう空気感を作ることで、そういうのが広がっていくのかなと思いますよね。例えば、ピアプロっていう場を作りました。わりとシステムチックにそういう場が用意されていますよというのと、他にヒューマンリソースも結構使っていた。ボカロPか、あるいはその他のクリエイターとのコミュニケーションみたいなものってあるんですか？

伊藤：そこはね、そんなに。

——確かに、あんまり多くはなかったのかなって印象ですね。その外側にいるボカロPとかも、「そんなのの相手するぐらいだったらもっといいボカロを作ってくれよ」みたいな話が多そうな気がします。

——すみませんね。その当時、ピアプロのガイドラインのライセンスを出している間に、UGC って、それを応援していくとか、守っていくという話があったんですけど、まだ大きなトレンドとしてはなっていなかったと思います。YouTube はまだそこまで広がっていませんでした。まだ斬新だったし、ニコニコ動画もまだ生まれたばかりなんで、そういうふうにファンの人たちの作っているものが公に出ていくというのは、まだ大きなトレンドを、も

しかして趣味の良い人たちの間ではあったんですけど、もっと大きなメディアとかではなかったんじゃないかなと思います。もし間違えたら教えてください。けど、その時、伊藤さんとクリプトンさんの方から、どういうイメージを持っていたんですか、ユーザー生成型コンテンツ。多分、まだなっていない、これから。今はすごく当たり前とか、いろいろ大きな産業になっていると思いますけど、その時はまだ権利問題とか、著作権がどこにあるとか、そういうような問題がメインだったんじゃないかなと思うところで、本当にどう考えられていたんですか？

伊藤：ちょっと横道にそれるかもしれないけど、僕が中学生の時にベストセラーになった本なんですけど、「第三の波」という本がアルビン・トフラー（: Alvin Toffler）という学者が書いた本なんですけど、それがベストセラーになったんですよ。農業革命、産業革命、情報革命。その情報革命がこれから来るという内容なんです。その本を特集したNHKスペシャルみたいな番組が当時あって、子供の頃の自分はそれを見て衝撃を受けるわけです。産業革命というのは大量生産で、いろんなものを大量に作ることに貢献したわけですよ。その結果、生産する者と消費する者とに分かれてしまった。生産は生産する人が、消費は消費をする人が。しかし情報革命、情報化社会ではその2つが融合した生産消費者、つまり生産者でありながら消費者でもあるという、生産消費者が出てくる、ということを彼が予言していました。生産消費者＝プロシューマーという、新しい層が出てくるだろうということを彼が予言していたことを、中学生の頃から僕は覚えていて。

——中学生の頃から？

伊藤：そうです。そんな日がいつか来るんだと。

——かしこい中学生ですね。

伊藤：僕の田舎は本当にコンピューターもなければ楽器屋もなく、人間より牛が多いみたいな、牧歌的な超田舎だったんですけど、だからこそ、発信をするとか、東京に行くみたいな、そういうふうになりがちなんです。でも、情報化社会では別に自分の居場所から発信できる。自分で作れるじゃないですか。そこにすごく光を感じているわけですよ。中学校ぐらいの時の記憶がずっと引き継いでいる私なんですけど、初音ミクを出しました。いろんなクリエイターが、そのクリエイターというのは、普通のバックグラウンドのない、ただのクリエイターなんだけど、すごい作品をどんどん出しているわけですよ。コラボレーションなんかもして、絵師さんとボカロPと、すごい作品を出している。みんな当時学生だったりするわけじゃないですか。

——SNSで知り合っただけの人とコラボしていたりとか。

伊藤：何の変哲もないですよ、実は。そういうこともあったらうし、それってもう本当にプロシューマーの出現なんでしょうね。そのプロシューマーという存在が、これからの

社会の担い手になってくるだろうし、そういった人がたくさん生まれると、僕みたいに田舎出身のやつで、田舎にいながら世界ヒットを飛ばすみたいな、そういうすごく楽しい世の中になってくるわけであって、そういうものを実現してみたいということがあったので、こうした方が儲かるのかなとか、そういうところよりも、この火をどうやって消さないで発展させていくかというところが一番、メインのテーマにしてみました。

——クリプトン社には、会社なんでちゃんとお金を見る人がいるわけですよね。そういう人は怒ったりするんですか？ そんなんじゃないやっつけていけませんよ、とか。

伊藤：そういうのはないですね。とりあえず小さな会社なんで、そんなに予算を執行しているのは特になくて。とりあえずソフトウェア、音楽ソフトって、さっき言ったように3000本売ったら大ヒットみたいな。何万本か初音ミクは売れたんで、そういう意味でいうと、大々成功なわけですよね。そのソフトが売れ続ければ、とりあえずOKなんですけど、キャラクターとしての広がりも一方ではあって、そこの部分では何になるかわからないけど、とりあえず広げていった先に何かがあるっていう。昔ね、一番最初に中国に行った時に、動漫節（：中国国際動漫節）って、アニメエキスポというか。

——「COMICUP（コミカップ）」？

伊藤：ちゃんとした政府系とかでもやってたんですけど、結構でかいやつだったんですよ。それを見た時に、個人商店というか、ブースを見た時に、ブースがわーっと、果てしもなく向こうにずーっと、でっかい倉庫みたいなところで、ちっちゃい露天商みたいなやつが果てしなくあるんですけど、その4軒に1軒の割合で品ぞろえの中心が初音ミクなんですよ。全部、どこかからパクった、イラストでできてるんだろうなーって感じのものばかりだったんですけど。

——グズってことですね。

伊藤：全然許諾はしてないんですけど、勝手に売られてるものがすごくたくさんあって、これは壮大なプロモーションだなあと。無断利用っていうところもあるんですけど、結果としてそういうところがありつつも、広がっていくというところにもつながっていくというのもありつつも。プロシューマーというインシデントの確認がそこでできたというところがあり、そういった文化が萎縮しないように、というところが当時としてはすごく注目したところですね。

——今というか、結構前からですけど、例えばマジカルミライとか、興行だったりとか、あるいはプロジェクトセカイとか、ゲーム、あるいはプロジェクトディーバ（：初音ミク-Project DIVA）だったりとかっていうゲームの展開とか結構広がっていると思うんですけど、クリプトンさんが直接コントロールしているものはあるんですか？ パッケージ、ピアプロ以外で。

伊藤：マジカルミライは当社でやってますけど、あれは最初プロジェクトディーバというゲームのプロモーションとして、ゲームの中に登場する CG をスクリーンで投影してライブができるということを、ゲームのプロモーションとして始めたんですけど、それがゲームのプロモーションの予算が終わったので、もうできません、終了ですみたいな。そっかー。これを楽しみにしている方も多いから、とりあえずじゃあ何かうちでやるかっていうか、うちと MX さんでやることにして。

ただ初音ミクって別にロックスターでもなんでもなくて、たぶん楽器っていうか裏方さんなわけで、あまりそこに出しゃばるといのはどうかなと思っていて。そういったライブにいらっしゃる方が、その初音ミクのライブを見て、ああ、そういうキャラクターなんだ、終わったら帰りますみたいな感じだとちょっと誤解を生んじゃうじゃないですか。

企画展のようなものを併設して、クリエイターの作品が見れたりとか、それからワークショップを開催して、音楽を作る、こういうふうにするよとか、そういうことを啓蒙したり、クリエイターを増やすきっかけにしていきたいなど。単純にコンサートだけじゃなくて、作る人たちの存在を感じたりとか、自分で作れるためのレクチャーを開いたりとか、そういうクリエイターに目覚める場所として開催しています。

——イベントとしては目的が変わって、でも継続されている。クリエイターの発表の場であったり、啓蒙をする場所なんですよ。

伊藤：楽曲のコンテストがあったり、最近だとプログラミングコンテストがあったりとかして、そういう作るという側の人たちを増やしていけるような。プロジェクトセカイの方は、作っているのは他の会社なので、我々は監修したり、ディスカッションしながら、方向感をサジェストするということになって関わっています。

——では、はい。すみません、ちょっとお時間も 5 時半になりますので。はい、ありがとうございました。

——ありがとうございます。

伊藤：ありがとうございました。

※このテキストは、インタビューの書き起こしにインタビューイが入朱したものです。