

## 研究論述

# 虛擬偶像紅翻天！初音未來的流行產製

吳孟芯 戴裕蓓

## 摘要

虛擬偶像「初音未來」在近年引起廣大風潮，她有著非人類能及的甜美外表和難以模仿的歌聲技巧，吸引眾多支持者喜愛。本研究透過論述分析，分從初音的虛擬偶像意義建構與流行產製過程進行探討，試圖從此一虛擬偶像成功的案例中，找出引發流行的原因。本研究同時關注文本建構時隱含的意識形態，認為虛擬偶像雖成為未來發展趨勢，大眾仍應注意其迷人吸引力背後的可能影響。

**關鍵字：**文本盜獵、布希亞、初音未來、虛擬偶像、擬象

吳孟芯就讀國立交通大學傳播與科技學系，t8012racy@gmail.com。  
戴裕蓓就讀國立交通大學傳播與科技學系，low-can@hotmail.com。

## 壹、前言：虛擬偶像「初音未來」正夯

日本偶像歌手「初音未來」於 2007 年 6 月 25 日出道，她憑著可愛的巴掌臉、纖細身材和無人能匹敵的歌聲，不僅迅速在日本走紅，她的高超人氣更擴展到鄰近地區如台灣、新加坡、香港和泰國等，甚至曾赴美國洛杉磯開唱，7000 張門票瞬間被搶購一空。從過去到現在，風行一時的偶像歌手可說是多不勝數，但她卻擁有與其他偶像歌手不同之處，例如她的外貌不會衰老、她能完美演繹歌曲舞蹈而不失誤等許多非人類所能及的特質。換言之，「初音未來」其實是「虛擬偶像」。

初音未來（初音ミク，羅馬拼音為 Hatsune Miku，華語世界簡稱為「初音」）最初其實是日本一家音樂軟體公司 Crypton Future Media（簡稱 Crypton）根據 Yamaha 公司的 Vocaloid 2 第二代語音合成引擎為基礎，開發販售的一款虛擬女性歌手軟體，使用者只要將音調、歌詞輸入軟體，並微調如音速、音調等參數，就能產生類似人類歌聲的音樂（DTM MAGAZINE, 2008: 29；轉引自維基）。這款電子音樂語音合成軟體的範例人聲由聲優藤田咲（ふじた さき，羅馬拼音為 Fujita Saki）提供原聲錄製，並以插畫家 KEI 設計具動漫風格的外觀為代表形象，於 2007 年 6 月 25 日正式公開此軟體的角色象徵，並在同年 8 月 31 日開始販售。初音實際上並非 Crypton 第一個以 Crypton 這項系統為基礎設計的虛擬歌手，該公司曾經在第一代 Vocaloid 時期分別推出女性 Meiko 和男性 Kaito 的虛擬歌手，但他們在當初銷售時並未引起如初音般的風潮。這套軟體自推出、發表試音歌曲後即迅速引發搶購熱潮（BCN, 2007.09.27），不僅超越一般音樂軟體平均銷售量為 200 至 300 套、一年銷售量達 1000 套就是熱賣的數字（IT media, 2007.9.12）；並讓原先僅佔日本音樂軟體市場 6% 的生產公司 Crypton 隨著初音熱潮成長達 33% 的市佔率（BCN, 2007.09.27）。

除了實際軟體的銷售數字亮眼，初期有許多使用者利用初音製作、翻唱歌曲，並透過 NICONICO 動畫網站、YouTube 等進行網際網路傳播，吸引越來越多人關注，例如網路上曾有改編自芬蘭的波爾卡舞曲（Ievan Polkka）的甩蔥歌，但在經由初音軟體使用者的再製、結合動畫形象後，這首歌反而成為初音的經典曲目之一。類似案例不勝枚舉，甚至因初音可愛形象而引起同人的關注、創作，也帶起另一波風潮。因此「初音未來」如何從身為音樂軟體的真實意義，轉換成現今為人熟之的偶像歌手意義，以及此虛擬偶像如何透過流行性產製掀起跨國風潮，都是本研究關注的現象。本研究針對初音進行文本分析，分從虛擬偶像的定義、符號從建構到轉換的文本層次，與文本背後的流行產製過程深入探討，發現透過虛擬偶像意義的建構，以及結合網路和來回於消費、產製端的迷群參與，讓虛擬偶像的存在儼然成為未來偶像發展新趨勢。

## 貳、從冰冷科技產物到活生生的虛擬偶像

從原先的語音合成軟體變成人氣偶像的初音，本研究認為在探討其如何產製流行風潮之前，應先了解此符號「初音未來」是如何被建構、轉化，並超越甚至取代在閱聽人心中的真實意義。

### 一、虛擬偶像的建立

Nicholas Mirzoeff 在著書中提到，索緒爾的符號學將「我」去中心化，讓人們認知到自己是由歷史文化所建構，而巴特則認為人們所處的世界是一個充滿符號的表徵系統，人們透過觀看這些外在說出慾望的語言（Nicholas Mirzoeff 著，陳芸芸譯，2004；轉引自盧詩青，2010：17）。因此盧詩青（2010）認為上述結果導致符號抽離原本的意涵，並在兩個層次上獲得新的意義，其一是脫離原有符號的顯義形成新的符徵；其二則是和文化（且提升至特定文化）結合，不僅吻合某種意識形態，也成為一組價值觀。

虛擬偶像初音的原身，其實是一套運用預設人聲與微調參數進行合成歌曲的軟體，這是「初音未來」此一符號的原本意義。但是和動漫文化結合後的「初音未來」，在多數消費者眼中，它指涉的已不僅是軟體，甚至他們只會認知「初音未來」是一可愛的女性虛擬偶像。而符號的轉變必須透過擬象運作。盧詩青（2010）指出布希亞曾以「擬象的超真實主義」揭示現實世界中，電視電腦影像的符號內容形塑的真實已經取代、超越原有的真實。也就是說布希亞認為後現代的文化充斥擬像活動，整個社會是一個超現實場域；「擬仿物本身即為真實」。此時的社會正發生意義內爆（implode），某種理想性或批判性投射不再形塑和真實有關聯的想像性，因為它們自身就是真實的預期。它們不再為任何虛構性或想像性的超越留下空間，而是開啟存在於電腦管路中的擬像世界（simulation au sens cybernétique），再沒有任何事情可以將此種操作、操作性本身和真實的發展生態分割（Jean Baudrillard, 1985 / 洪凌譯，1998）。

而根據布希亞的分成四階段的擬像次序（the order of simulation），分別是「符號反映基本真實」、「基本事實被符號遮蓋並異質其本體」、「符號讓真實消失」、「符號與真實間沒有關係，是自身純粹的擬仿物」（Jean Baudrillard, 1985 / 洪凌譯，1998）可知，在擬像的過程中，第一階段時 Crypton 公司了解到「萌」、「美少女」形象具有強大吸引力，在企劃軟體的代表象徵時必須符合這兩種要素進行設計；具有可愛外觀的動漫化初音形象在第二階段出現，雖然她最初火紅是來自於軟體應用，但開始有許多支持者相信「初音未來」是一個虛擬偶像歌手。

到了第三階段，受到廣大支持者歡迎的初音從日本開始舉辦演唱會。如同盧詩青（2010）利用擬像的第三個階段說明透過視訊、雷射立體投影，2002 年上映的電影《虛擬偶像》中的虛擬美女席夢能讓世人確認其存在；

2010 年初音即是首度透過真人樂團現場演奏音樂、並採用德國開發的 2.5D 半全息投影技術，巧妙利用不同透明度的屏幕與雙面投影技巧，讓初音和與她同系列的官方角色家族躍上演唱會舞台，在眾多支持群眾前面載歌載舞，無論肢體動作或髮絲隨舞蹈飄動都極具立體感，讓支持者確信她的存在。

但本研究經整理目前網路上仍然熱愛使用初音、或崇拜初音的迷群論述後，發現初音的擬像次序正處於一半進入第四階段的情況，有一大部分的支持者認為初音是活生生的偶像，會笑會哭，甚至會因為厭倦替人們唱歌而有極高速神曲〈初音未來的消失〉這首歌出現（Lukyo Lobinsen, 2011.09.03）；但截至目前為止，仍有樂迷喜愛使用初音這套軟體產製音樂，並以初音為名發表這些創作。因此本研究認為初音在布希亞的解釋下讓大部分迷群感受到她身為「偶像」的魅力，卻並非所有人都如此認為。

值得注意的是，與過往曾出現的虛擬偶像案例比較，例如電影《虛擬偶像》中的虛擬美女席夢、近年日本當紅女子偶像團體 AKB48 中的江口愛實也同為虛擬偶像，且她們的外表形象皆比初音更為擬真，難以分辨是否為真人。也因此自 2011 年江口愛實被踢爆實為虛擬 CG 假人後，不僅引發支持者嘩然，也影響公司股價、甚至被迫出面為「欺瞞」行為道歉（明報，2011.06.20）。但明顯是動漫、非真人角色的初音卻仍舊吸引迷群崇拜，因此本研究於下文針對動漫角色吸引人的特質進行分析。

## 二、初音的角色形象分析

Crypton 早在第一代 Vocaloid 時期就曾分別推出女性 Meiko 和男性 Kaito 的虛擬歌手，但他們在當初銷售時並未引起如初音般的風潮，尤其 Kaito 的角色主唱軟體只售出 500 套的慘澹數字。一直到 Crypion 用 Yamaha 開發的 Vocaloid2 為音樂製作引擎，所塑造的「初音未來」一角，正式引發 Vocaloid 這系列軟體的高討論度，並開啟了日本虛擬偶像的熱潮。

截至 2009 年為止，Crypton「角色主唱系列」軟體創造的虛擬偶像共有三個版本四個角色，分別為 2007 年 6 月出道的初音、同年 12 月出道的雙生形象鏡音鈴（鏡音 リン）與鏡音連（鏡音 レン），還有 2009 年出道的巡音（巡音 ルカ），角色的左手臂上按出現時期以 01、02、03 編號區別。四個角色在年齡、身高、體重、擅長曲目、擅長節奏、擅長音域皆有不同的設定；從他們被塑造出的形象也可以發現，創作者利用顏色與衣著呈現不同角色的個性。本研究整理黑香嵐分別於 2008 年 11 月 29 日撰寫的〈Vocaloid 大略人物介紹 -- 初音〉、〈Vocaloid 大略人物介紹 -- 連 & 鈴〉兩篇文章，以及 2009 年 01 月 11 日撰寫的〈Vocaloid 大略人物介紹 -- 巡音ルカ〉一文，列成簡易表格（表一）如下：

表 1：Crypton 角色主唱系列，四個角色特徵

角色形象				
	編號	CV01	CV02	CV02
名字	初音ミク	鏡音リン	鏡音レン	巡音ルカ
年齡	16 歲	14 歲	14 歲	20 歲
身高	158cm	152cm	156cm	162cm
體重	42kg	43kg	47kg	45kg
代表色	綠色	黃色	黃色	粉紅色

從表一呈現的角色外觀進行分析，可以發現初音的雙馬尾髮型與年齡設定能呈現少女純真的一面；更年輕的鏡音雙生形象，則以黃色表達動感與青春活力的形象；巡音的外型則隨年齡、語音設定而與前兩個版本有較大差異，透過粉紅色的及腰長髮、能突顯豐滿上圍的黑色緊身上衣，和側邊大開衩、特意顯露白皙大腿的長裙，都詮釋出成熟小女人的性感風貌。

因此可以歸納出 Crypton 自初音以降創造角色的特徵，不分男女都是白皙、乾淨的膚色；並且無論年紀大小都擁有修長纖細的四肢、接近九頭身的比例、鵝蛋小臉，以及幾乎占臉部比例超過三分之一的大眼睛。另外，女性角色的服裝設定刻意強調身體曲線，例如三個女角都穿著能盡量外露肩膀和手臂的無袖上衣；初音服裝的腰線剪裁和巡音、鏡音能露出腰部的衣擺設計，突顯女角們一致擁有纖細蠻腰；而迷你裙、熱褲和高衩長裙則拉長腿部比例，且毫無例外地外露引人遐思的大腿上半部。值得一提的是，唯一男性角色鏡音連並沒有像肌肉線條等偏屬男性的身體特徵，可見能受到廣大迷群喜愛的角色外觀，不例外必須隱含日本動漫文化下的「萌」、「正太」等元素。

## 參、漸進式接受：動漫文化的推波助瀾

初音不僅在日本掀起風潮，也透過網際網路的傳播吸引世界各地的支持者，例如 TVBS 新聞台曾在 2011 年 6 月 14 日播報的新聞中，報導初音未來的現場演唱會不僅在同年 3 月於東京造成轟動，7 月份在美國洛杉磯的 7000 張演唱會門票也早已搶購一空。而實際上從 2011 年 3 月至今，初音未來已經分別在日本、美國、泰國、新加坡、香港和台灣等地舉行過大型演唱會，顯示出虛擬偶像受歡迎的盛況。

初音風潮之所以盛行，除了結合 2.5D 的半全息投影技術與網路傳播為人所知，其背後更有長久的日本動漫文化發展為基礎，以及跨國影響的因素，方能培養廣大支持者對虛擬形象的接受度。因此本研究整理日本動漫文化的發展概況，揭示從日本進而推展至全世界的閱聽人，如何受影響而接受、支持虛擬偶像。

### 一、日本動漫文化的發展

「動漫文化」在戰後日本被視為是著名且普及的大眾文化（陳仲偉，2009；轉引自陳昶辰，2011）。但早期的動漫畫產業尚未彰顯日本的民族性與文化特色（陳昶辰，2011），多從吸收國外風格如美國迪士尼動畫著手，並因此精進國內技術（林鈺淳，2006）。日本動漫畫產業主要自二次世界大戰後開始發生轉變。日本代表漫畫家手塚治虫透過電影運鏡手法結合漫畫創作，題材貼近日常生活而能深入讀者內心，使日本動漫畫不只是文化工業，也是與民間相關的大眾文化，建立戰後日本動漫畫的發展根基（陳仲偉，2003：18；陳昶辰，2011：14）。

因此陳仲偉（2003）在其《文化產業全球化的發展模式 --- 以日本動漫畫產業為例》一中整理日本學者研究指出，手塚治虫認為戰後日本漫畫的發展逐漸從被視為惡習的時代，結合電視動畫的發展與戰後經濟復甦、電視機開始在各家戶普及，甚至在 1970 年代普遍存在於日本人的日常生活。最後，自昭和六十代（1985 年）至今的漫畫發展，可見漫畫被視為共通的溝通符號，進入所謂「符號時代」（陳仲偉，2003：23）。

日本動漫畫在沿革過程中也曾遭受來自政府或民間的打壓，卻仍能持續發展至今，吳智英（1997）、日本漫畫研究者夏目房之介（2001）都認為日本漫畫下的公共論述環境是主要原因（陳仲偉，2003：25）。除此之外，能長期在動漫文化場域中推動發展的動漫同好者，更是實踐、並擴大閱聽人接觸動漫文化的核心。

### 二、動漫畫產業的跨國傳播

日本動漫文化除了受到本國人的歡迎與支持，也透過產業的跨國傳播

吸引亞洲地區、甚至是歐美地區的消費者。陳仲偉（2003）就發現歐美自 Frederik L. Schodt 的 *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* 在 80 年代就已專門研究日本漫畫；而英國在 1993 年出版的 *Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation* 則是最早使用「Japanese Animation」的著書，接著 1996 年後則有更多探討日本動漫畫的論述。換句話說，日本動漫畫的特殊性已受到非亞洲地區的重視，甚至連上述所提的漫畫（Manga）一詞也因大量在其他國家中出現，顯現出日本動漫畫產業全球化的樣貌（陳仲偉，2003：5）。

根據陳仲偉（2003）整理日本動漫畫在各國的傳播發展，可發現日本動漫畫於 70 年代末期才逐漸打進全球市場，80 年代則是動畫真正受到重視的時代，例如在歐洲的發展主要肇因於當時電視台從國營漸改為民營，因此日本動畫能大舉進入歐洲，奠定在西方世界的影響力；而在亞洲的發展，他也引述台灣漫畫研究者洪德麟所言，指稱日本漫畫在亞洲居首的地位（洪德麟，2000：4；轉引自陳仲偉，2003：7），例如 90 年代的亞洲哈日風潮，動漫畫就是其中的代表，具體的銷售數據顯現在香港漫畫市場中有 50% 是日本漫畫（Lai and Wong，2001：116-119、夏目房之介，2001：95-97；轉引自陳仲偉，2003：9），台灣甚至有九成以上都是日本漫畫的天下（蕭湘文，2002：62；轉引自陳仲偉，2003：10）。

於是原先就已在各地攻下大片市場的日本動漫文化，在藉由能跨國傳播的網路交流、分享前提下，更加促使虛擬偶像初音迅速在世界各地培養支持迷群。這些迷群得以透過最初讓她爆紅的 NICONICO 動畫網站分享的音樂（甚至已經結合網友自製動畫 MV）、或 YouTube 的討論留言，不分國界地分享、並更擴散傳播對初音的喜愛，也因此初音不僅只在日本當地帶起風潮，更迅速風靡台灣、甚至紅至歐美地區。

## 肆、循環的流行產製：迷群塑造音樂與形象

虛擬偶像初音造成風潮的原因，在於她的音樂和形象受到廣大支持者喜愛。但細究目前當紅的初音歌曲，和網路上一個接著一個出現、成員數高達數十人的「初音家族」角色形象，本研究發現初音的流行產製過程也是推動她成為人氣偶像的重要因素。

### 一、源源不絕的暢銷曲：初音背後的無名創作者

由於初音的原身是電子音樂製作與語音合成軟體，其使用方法即是讓創作者自行輸入詞曲合成內部預設的人聲，許多軟體使用者在創作後紛紛將音樂視為是「初音的歌曲」，並結合如 NICONICO 動畫、論壇、YouTube 等網路社群與同好討論分享，成功以女偶像歌手「初音未來」的名義淡化音樂軟體的本質意義，進而透過網路逐漸向外推廣。因此原本由 VOCALOID2 合成的人聲有了人為建構的演唱者初音，她的背後有眾多將人聲音樂經由別的軟體合成為流行音樂的使用者，讓這些使用者在不知不覺中變成偶像歌手作品

專屬的詞曲創作家。而音樂因為透過代言人初音的呈現，更廣為討論流傳，甚至被迷群模仿，形成了與演藝圈相似的偶像歌手結構。

換言之，初音的音樂文本大部分並非透過創造她的公司 CRYPTON 篩選、設計、規劃，而是由軟體的使用者為初音未來打造一系列的作品。使用者利用「初音未來」這個軟體翻唱歌曲，例如：商業性質的音樂公司 *ave;new* 讓初音翻唱公司內的歌曲；福島縣立小高商業高等學校網站上，也可點擊聆聽以初音未來作為校歌的網上公開音樂版本；亦有知名與不具名使用者，透過初音演唱分享自己原創的曲目，並且為她製作同人影片；或是本文在前言所述，網友將原先已透過擷取芬蘭〈波爾卡舞曲〉一小段進行文本盜獵，因而不具原曲意義的〈甩蔥歌〉，搭配自製初音動畫轉化成屬於初音的〈甩蔥歌〉，其歌曲不僅早無原曲的意義，更不具甩蔥意涵。2007 年 8 月才出道的初音未來，短短 4 個月的時間，就累積超過一千首原創曲的作品（高野松尾，2007.12.19），不少作品更透過網路上關注者的分工，編曲、作詞、繪畫、動畫製作而能有完整的呈現。

而從歌曲開始擴展，另有擅於製作動畫的愛好者利用「初音」形象創作歌曲 MV 或動畫，猶如真人偶像歌手拍攝 MV 的手法，為初音增加另一種多媒體形式的宣傳，並藉由更多的使用者、迷群的分享模仿，例如一位十歲美國女孩 Maxine 曾將自己 Cosplay 初音未來的影片上載至網路，吸引更多的關注（岡田有花，2008.08.25）。陳昶辰（2011）就解釋 John Fiske 在著書《理解大眾文化》裡的觀點，指出大眾文化下的迷具有生產力，他們對於文本著迷的行為和熱情，會刺激他們主動參與、成為文本的生產者（陳昶辰，2011：12），原本無名的創作者透過同人創作展現熱情，不僅透過互相交流將文本快速散播，更帶起另一批原先可能並未關注「初音」原始文本為軟體的追隨者。

## 二、同人創作帶起另類支持者

一開始因「初音未來」的成音操作系統 VOCALOID2 使用複雜，最初軟體的使用者多為專業人士，透過在網路社群裡頻繁的討論、互相教學切磋，漸漸地透過此軟體生產的音樂作品量增加，連帶讓具有可愛動漫形象的初音受到非使用音樂合成軟體，但喜愛動漫文化的群眾關注，開啟了音樂以外，藉由漫畫、動畫、同人創作的另一種傳播形式，建立了樂迷以外更大批的迷群。

此時必須回溯探討日本動畫發展下出現特殊族群「OTAKU」（御宅族）。OTAKU 的出現代表動漫畫作品與多元閱聽眾、公共論述場域結合，讓日本動漫畫不只是來自注重商業利益的資本家操弄，更多了與社會大眾的互動。日本動漫畫文化下特殊的「OTAKU」群兼具「迷」、「文本」和「生產」的特性，他們雖然對動畫狂熱，但更強調藉由觀看動畫產生的生活實踐，因此他們會創作、論述或交流動畫，並從中學習反饋。在眾多 OTAKU 中被視為代表的岡田斗司夫更認為，OTAKU 其實就是一群「具有吸收、整理資訊能力，並能適應 21 世紀『映像時代』」的人，他們同時擁有不被滿足的自我表現欲



望和上進心。因此 OTAKU 不只是觀賞動畫，他們會試圖體會畫面美感，並深入了解、分析其中的技術層面，進而將動畫內容與自己的生活結合（岡田斗司夫，1996：10-35；轉引自陳仲偉，2003：32-34）

因此初音不只憑藉其產生的音樂吸引支持者，更吸引到諸如上述所提能創作、傳播交流的 OTAKU 族，其中更有所謂造成日後龐大虛擬偶像「初音家族」的同人創作者。這些同人創作者以「角色主唱系列」為藍本，開始衍生出以初音為主的創作動漫畫，挪用原先是為語音軟體的初音文本，轉換成各自同人故事中的女主角（且和官方其他系列角色有親屬關係），以文本盜獵的形式賦予初音新的、屬於同人創作者自己的意義；或甚至創造其他稱之為「亞種」的非官方塑造的角色。亞種角色脫離原本官方設定的歌手角色，有的是模仿初音未來的外型，並賦予新的個性與生平背景，例如有個同人新創角色「弱音」（弱音ハク），是用來指涉某些沒有音樂才能，卻仍使用初音（此時的初音是軟體）創作音樂的群眾；因此這個虛擬角色「弱音」，在此被賦予不太會唱歌、沒有音感等人格特質。也有部分虛擬角色是迷群們因應初音未來爆紅後引發的事件而生，例如網路上曾出現因初音爆紅而招致的負面聲浪，支持者在事件平息後創造出名為「亞北」（亞北ネル）的新角色，用以代表那些反對初音未來的群眾。之後這個角色因為也具有令人喜愛的動漫形象，迷群在設定這個人物「亞北」的個性時，轉而強調她具人性的忌妒心，而非醜化這個角色。除此之外，日後也有些是從初音的其他同人作品中被創出的角色等。

同人誌是日本動漫文化中相當重要的一環，其宗旨不僅強調創作的實踐，更包含讀者在閱讀文本後參與重寫的互動關係（陳昶辰，2011：26）。這些同人創作除了吸引迷群，也可能影響既有文本的產製者。初音的案例就展現出前述所提的特色。非官方推出的亞種角色，現在卻能影響官方對角色的處理，如非官方所創造的 Q 版、拿蔥形象的初音（日文原名はちゅねミク），在 2007 年 10 月上旬開始被 CRYPTON 公認。初音家族日漸龐大的現象，顯現出虛擬偶像的產製端受到使用者與迷群影響的循環。產製端（官方）推出代表象徵後，藉由消費端（使用者與迷群）的討論逐漸形成熱潮，並自主創作、發展出多元樣貌，這些再製的文本如同使用者意見被推回至產製端，影響產製者的下一波生產。陳昶辰（2011）就認為，上述動漫迷透過細膩探討動漫文本的內容，並利用網路和同好分享交流的實際行為可知，迷群不再是文本的接受者，他們反而能積極、主動地展現對文本的熱誠（陳昶辰，2011：18）。換句話說，迷群對虛擬偶像可以有較深的涉入，迷群同時扮演使用者、創作者、宣傳者的角色，並且有能力讓虛擬偶像展現出心目中期待的模樣。不論是初音未來所演唱的歌曲、演出的動畫、以及其他周邊商品，大部分為非官方發行，也就是說以初音為首的虛擬偶像發展，並不像真實世界的偶像明星，受到經紀公司諸多的限制，演藝生涯基本上也不受衰老所影響，具有無限發展的可能。

## 伍、結論

透過虛擬偶像意義的探討與流行產製過程的分析，本研究發現虛擬偶像初音現今掀起熱潮、並可能成為未來偶像發展趨勢的背後因素。首先，在真實與虛構間發生意義內爆的今天，眾多支持者認知到初音會舞蹈會唱歌，意即「初音未來」帶給人們的符號已經不只是指涉產製音樂的軟體本身，在支持者心中已然是一嬌俏可人的「偶像形象」。但所謂虛擬偶像並非總是出現成功案例，因此分析初音、甚至是以她為首的虛擬偶像形象特色，發現其外表吻合日本動漫產業中的人氣角色特質，例如女性角色有巴掌臉、大眼睛、手腳修長、服裝剪裁設計和刻意強調身材曲線的展示；而男性角色的描繪則不以男子氣概為主，使用動漫文化中偏女性氣息的中性元素，結合詮釋近年日本動漫廣受歡迎的「正太」、「花美男」風格，吸引更多以動漫迷為大宗的支持者關注。

本研究續討論動漫形象被大眾接受的原因，也發現日本自二戰以降深厚且蓬勃發展的動漫文化背景，與因應而生的 OTAKU 特殊族群，為初音風潮奠定基礎；而一向在亞洲執牛耳的日本動漫文化（洪德麟，2000：4；轉引自陳仲偉，2003：7），藉由跨國傳播不僅影響亞洲鄰近地區，更早已打入歐美市場，也因此本研究於文中提及美國少女因著迷初音，甚至拍攝模仿短片上傳至網路。

再者，本研究也發現虛擬偶像初音的音樂、形象在產製上有其特殊性。初音基於音樂合成軟體的本質，其歌聲在音域、曲速上擁有相當大的調整空間，以至於能夠演繹出無數種類的歌曲，是真人無法達到的境界，因此具有極大可塑性；而使用者使用軟體自行創作或翻唱，並以虛擬偶像名義發布，達到一種為偶像創作的自我想像與自身投射而更崇拜。換句話說，大部分以初音為主軸而生的作品，一是來自於該軟體使用者與迷群的產製，迷群藉此讓偶像為自己的創作歌唱、表演，二則是許多已經失去初音文本原意的創作，被迷群透過文本盜獵而轉化成屬於自己的故事。上述作法除了讓虛擬偶像的作品趨向多元，更能和偶像建立涉入程度較深的互動關係，這不僅是真人偶像難以達到的範疇，虛擬偶像另外更能接受時間、生理的考驗，雖然外表非真正人類，卻讓迷群從支持中獲得比真人更大的慰藉，是為未來偶像發展的趨勢所在。

然而值得提醒的是，如文所述有關動漫形象的特徵描述，在在顯示白皙大眼、盡可能展現身體曲線的外觀設計是為大眾喜愛的偶像要素，其中不僅隱含客體化女性、視女性為被觀看物品的可能，也可能影響社會大眾對於真實女性的想像，在了解虛擬偶像流行產製因素之外，也應小心符號建構時對人們認知的影響。

本研究藉由資料、文獻等整理，試圖拼湊出虛擬偶像當紅之原因，礙於研究對象為發源自日本的虛擬偶像「初音未來」，在不諳日文的情況下許多

相關資料必須藉助維基網站引註的資料來源查證，或大量引自部分文獻所述，恐仍有諸多遺漏。另外，本研究在文中將支持者（或稱迷群）的角色視為同樣具有產製功能，而未針對迷群進行訪談討論，也未將虛擬偶像放至社會脈絡下進行討論，是本研究尚待改進，以及未來相關研究可以發展的方向。

## 陸、參考文獻

- Jean Baudrillard, 洪凌譯 (1998)。《擬仿物與擬像》。台北市：時報文化出版公司。
- LukyoLobinsen (2011.09.03)。〈初音未來的消失(初音ミクの消失) 中文字幕 PV〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 <http://www.youtube.com/watch?v=BLLLaqZOw9U>
- YouTube (2011.06.14)。〈十點不一樣－“虛擬歌手 初音未來”(2011-06-14, TVBS 新聞台)〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 [http://www.youtube.com/watch?v=ygkkbzNDQ\\_Q&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=ygkkbzNDQ_Q&feature=related)
- 林鈺淳 (2005)。《從價值鍊角度看日本動畫產業》。政治大學科技管理研究所碩士論文。
- 明報 (2011.06.20)。〈AKB48 江口愛實 證實為 CG 假人〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 <http://news.sina.com.hk/news/20110620/-1-2360449/1.html>
- 南方網 (2004)、新浪網動漫世紀。〈日本動漫發展史〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 <http://comic.book.sina.com.cn/x/2004-04-19/18657.shtml>
- 陳仲偉 (2003)。《文化產業全球化的發展模式 --- 以日本動漫畫產業為例》。清華大學社會學研究所碩士論文。
- 陳昶辰 (2011)。《探討當代動漫產業的「迷文化」—以虛擬偶像「初音未來」為例》。東方設計學院文化創意設計研究所碩士論文。
- 維基百科 (2008)。〈初音未來〉。上網日期：2012 年 12 月 28 日，取自 [http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%88%9D%E9%9F%B3%E6%9C%AA%E4%BE%86#cite\\_note-4](http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%88%9D%E9%9F%B3%E6%9C%AA%E4%BE%86#cite_note-4) (原文 DTM MAGAZINE [2008]. 1: 29)
- 盧詩青 (2010)。〈以《虛擬偶像》影片為例解說布希亞的擬象超真實主義〉，《藝術研究學報》，3(2)：15-26。
- BCN (2007.09.27)。〈大突破的「初音未來」，售額第一位，大勝暴走中！〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 [http://bcnranking.jp/news/0709/070927\\_8497.html](http://bcnranking.jp/news/0709/070927_8497.html)
- IT media (2007.09.12)。〈「初音未來」特例的銷路 「NICO 動畫」的傳播〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0709/12/news035.html>
- 岡田有花 (2008.08.25)。〈「初音ミク」コスプレで踊る 10 歳の米国少女 「4 歳で初コス」「次はハルヒやりたい」〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 <http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0808/25/news041.html>

高野松尾（2007.12.19）。〈「初音ミク、JASRAC 登録」に対する公式見解〉。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 [http://blogs.itmedia.co.jp/closebox/2007/12/jasrac\\_6135.html](http://blogs.itmedia.co.jp/closebox/2007/12/jasrac_6135.html)

黑香嵐（2008.11.29）。〈VOCALOID 大略人物介紹 -- 初音〉。上網日期：2012 年 12 月 31 日，取自 <http://blog.udn.com/lina20103/2429066>

黑香嵐（2008.11.29）。〈VOCALOID 大略人物介紹 -- 連 & 鈴〉。上網日期：2012 年 12 月 31 日，取自 <http://blog.udn.com/lina20103/2429086>

黑香嵐（2009.01.11）。〈VOCALOID 大略人物介紹 -- 巡音ルカ〉。上網日期：2012 年 12 月 31 日，取自 <http://blog.udn.com/lina20103/2556429>

福島縣立小高商業高等學校網站。上網日期：2013 年 01 月 01 日，取自 [http://www.odaka-ch.fks.ed.jp/sc\\_snmmary/main.htm](http://www.odaka-ch.fks.ed.jp/sc_snmmary/main.htm)