

# 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

情報処理学会 創立50周年記念全国大会 イベント企画

2010年3月10日(水) 15:30-17:30

東京大学 本郷キャンパス 第2イベント会場

法文1号館25教室

- twitterハッシュタグ: #cgmgenzaimirai
- ニコニコ動画タグ: CGMの現在と未来

# 「CGMの現在と未来」の宣伝での新たな試み

## □ ご協力、ご支援頂き、ありがとうございました！

[2010/02/09追記]

「あなたも、初音ミクで、このイベントを宣伝してみませんか？」

普段なかなか学会イベントに参加する機会がない方々にも、このイベントを知って頂き、気軽にご参加頂けることを願っています。

そこで、せっかくなので、参加の呼びかけにもCGM的な発想を取り入れる試みをしたと思うのですが、ご協力頂けないでしょうか。

もしよろしければ、宣伝動画を一次創作、N次創作して、ニコニコ動画等に投稿して頂けると嬉しいです。

■ 動画投稿時推奨タグ: CGMの現在と未来

[2010/02/09追記]

このイベントを宣伝する動画をニコニコ動画に投稿しました。

■ 宣伝動画: 【初音ミク】「CGMの現在と未来」に来ませんか?【ばかりす】

この替え歌からの派生に限らず、全然違うオリジナル宣伝動画也大歓迎です。



## 「CGMの現在と未来」

---

- ❑ **CGM** = **Consumer Generated Media** (消費者生成メディア)
- ❑ **UGC** = **User Generated Content** (ユーザ作成コンテンツ)
- ❑ **メディアコンテンツ(特に音楽関連)を中心に  
現在と未来を議論**
- ❑ **情報処理学会の場なので技術的、社会的な観点を重視**



## 初音ミク、ニコ動、ピアプロの切り拓いた世界

---

- ❑ **2006/12/12** **ニコニコ動画** 公開開始  
動画共有・コミュニケーションサイト
- ❑ **2007/08/31** **初音ミク** 発売開始  
歌声合成技術Vocaloid 2に基づく製品
- ❑ **2007/12/03** **ピアプロ** 公開開始  
CGMクリエイターによる創作活動の場
- ❑ **2008/10/27** **濱野氏「アーキテクチャの生態系」** 発売  
「情報環境はいかに設計されてきたか」を議論
- ❑ **2010/03/05** **ニコニコ動画1600万人** (プレミアム会員70万人)  
日本人口(1.28億人)の約**12.5%**

# この五人で議論します！



**剣持 秀紀** (ヤマハ株式会社)

- 『 歌声合成の過去・現在・未来 』

VOCALOIDの生みの親



**伊藤 博之** (クリプトン・フューチャー・メディア株式会社)

- 『 初音ミク as an interface 』

ピアプロの生みの親で初音ミク販売元



**戀塚 昭彦** (株式会社ドワンゴ)

- 『 運営側から見たニコニコ動画の現在と未来 』

ニコニコ動画の生みの親



**濱野 智史** (株式会社日本技芸)

- 『 日本のネットカルチャーはどこへ向かうのか: ニコニコ動画の「擬似同期型アーキテクチャ」と「N次創作」の先に 』

擬似同期型アーキテクチャとN次創作の概念の生みの親



**後藤 真孝** (産業技術総合研究所)

18年間「音楽情報処理」を研究



## 「CGMの現在と未来」パネル討論

---

「初音ミク、ニコニコ動画、ピアプロは  
どのような世界を切り拓くのか」

この三つに限定せずに様々な角度から  
どのような世界を切り拓くのかを議論



## 「CGMの現在と未来」パネル討論

---

# 講演内容について議論



## 講演のまとめ

---

### □ 剣持

- 歌声合成の歴史、人間の単なる代用以上のもの
- 声のバリエーション、利用場面、ユーザ層の拡大

### □ 伊藤

- CGMのインタフェースとしての初音ミク
- 著作権、著作権法、ライセンス、ピアプロ・コモンズ、PCL

### □ 戀塚

- CGMとしての変遷: コメント、タグ、コミュニティ、ライフログの時代
- 「未来をネタに祭にする！」

### □ 濱野

- 「情報社会論」、「オタク論」の起源と現在
- 「いま・ここ性の複製技術」、21世紀のメディア史に私が残す！

# 未来予想

「技術の力で  
どのような**新しい未来**が切り開かれるのか？」

「未来を切り開くために  
どのような**新しい技術**が必要なのか？」



## 未来予想のまとめ

---

### □ 剣持

- 声のバリエーション、利用場面、ユーザ層の拡大

### □ 伊藤

- ピアプロのオープン化、音楽制作のコモディティ化、密から疎へ

### □ 戀塚

- 未来をネタに祭にする！

### □ 濱野

- 日本特異のイノベーションはどこへ向かうのか？  
文化、情報、経済、政治



## 「CGMの現在と未来」パネル討論

---

# 会場からのご質問



# 「CGMの現在と未来」パネル討論

---

# 最後に一言



## 後藤の「最後に一言」

---

- 「CGMを、スポーツや料理のように誰もが楽しめるものに」
- プロの世界と両立する
  - 人々がいくら自分自身で楽しんだところで、  
プロが自分たちの領分が脅かされたとは思わない
  - むしろ裾野が広がり、関心が高まることを喜ぶ
  - 既存のコンテンツ産業でご活躍の方々にも  
是非応援してもらえると嬉しい
- さらなる研究開発が必要
  - 子供の頃は、誰もが自然に楽しんでいた歌や踊りやお絵かき
  - 技術開発を通じて、多くの人々がもっともっとコンテンツ作り・鑑賞を  
楽しんでいける世の中を実現したい
  - コンテンツ創作支援技術、CGMの創作・共有・鑑賞を促す技術



# 謝辞

---

## □ どうもありがとうございました！

- 招待講演: 剣持様、伊藤様、戀塚様、濱野様
- 機材協力: 吉田様(ヤマハのスピーカ&アンプ)
- 中継協力: 木野瀬様(ニコ生)、伊予柑様(ニコ生)、  
深水様(ustream)、  
津田様(twitter)
- 広報協力: 中野様(ぼかりす開発者)
- 情報処理学会 全国大会プログラム委員会 委員長  
坂井様(東大)、西田様(京大)、丸山様(キャン)
- 情報処理学会 全国大会実行委員会 副委員長  
近山様(東大)
- 情報処理学会 音楽情報科学研究会
- 本イベントの宣伝・応援を下された皆様、ご覧頂く皆様