

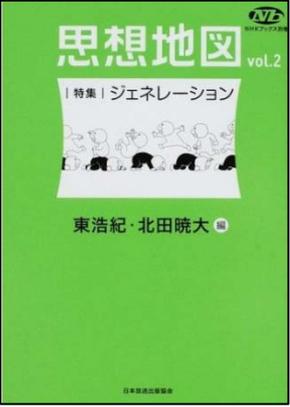
CGMの現在と未来—情報処理学会 創立50周年記念全国大会

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

株式会社日本技芸 リサーチャー
濱野智史 @hamano_satoshi

ニコニコ動画／初音ミク／日本型CGM現象 に関する拙論



- 単著：
 - (2008)『アーキテクチャの生態系—情報環境はいかに設計されてきたか』NTT出版。
- 論考：
 - (2008)「ニコニコ動画の生成力(ジェネレイティブティ)—メタデータが可能にする新たな創造性」東浩紀+北田暁大編『思想地図 Vol.2』NHK出版。
 - (2008)「初音ミク、あるいは市場・組織・歴史に関するノート」『ユリイカ 増刊号 総特集=初音ミク』青土社。
 - (2009)「インターネット関連産業」『デジタルコンテンツ白書2009』財団法人デジタルコンテンツ協会。
- 発表
 - (2010)「初音ミク出馬せよ—《民主主義2.0》の1ヴァリエーションとしての《キャラクター民主主義(キャラクラシー)》の提案」第一回ウェブ学会シンポジウム セッション2:ウェブと政治にて口頭発表。

構成

- 1. **前提**から
 - 「CGM」に関する歴史的／社会的背景の簡単な確認
 - 「日本特殊」な現象として捉える視点の必要性
- 2. **環境**について：
 - ニコニコ動画や初音ミクといった日本特殊型のCGM現象を捉えるために、そのCGMを支える「アーキテクチャ(情報環境)」に着目する
 - ニコニコ動画の「擬似同期性」について
 - 初音ミクに代表される「N次創作」現象と、それを支えるニコニコ動画の「フラクソノミー(流転分類)」について
- 3. **未来**へ
 - 日本のCGM現象は2010年代にどこへ向かうのか？

1

CGMをめぐる議論の
前提を確認する

素朴な疑問から出発する

- YouTubeとニコニコ動画を比較すると・・・
- 同じ「動画共有サイト」で一般ユーザーが作品をアップするCGMという点では共通するはずなのだが・・・
- なんか日本のCGMって異様じゃないか？

CGMの歴史的背景と現在

- 2000年代にCGM／UGCが着目された背景には、「高度情報／消費社会」をめぐる2つの源流がある。
 - 1. 世界的文脈としての、「情報社会論」
 - 2. 日本的文脈としての、「オタク論」

1. 「情報社会論」の起源と現在

- 1970年代:「モノから情報(知識)へ」という産業構造の巨大な転換が予見される
 - 未来学者のアルビン・トフラー
 - 「第三の波」「プロシューマー」(= producer + consumer)
 - 社会学者のダニエル・ベル
 - 「脱工業社会の到来」
- 2000年代:インターネットという情報インフラの登場・普及を背景に、情報産業の構造転換が進展
 - Google / YouTube / Web 2.0の出現
 - 「フリーミアム経済」(クリス・アンダーソン)
 - 経済ジャーナリストのダニエル・ピンク
 - 「コンセプトの時代」
 - 都市社会学者のリチャード・フロリダ
 - 「クリエイティブ・エコノミー」「クリエイティブ・シティ」

→ 「フリーミアム」と「クリエイティビティ」を両立するという時代的要請に応えるべく、「CGM/UGC」が着目された

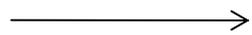
2.「オタク論」の起源と現在

- 1980年代
 - 中森明夫による「おたく」という語の発明
 - コミケに集まる人々を「おたく」を揶揄
 - 記号消費が全面化した時代に、「ネアカ／ネクラ」「新人類／オタク」に二分化
 - 大塚英志『物語消費論』
 - 「機動戦士ガンダム」の《集合知》的側面
- 2000年代
 - 東浩紀『動物化するポストモダン』
 - 「データベース消費」(萌え要素に基づく消費スタイル)
- さらに歴史的に遡れば・・・
 - 江戸時代(岡田斗司夫)
 - 短歌・俳句といった「元祖CGM」は江戸時代に花開いた
 - 1920年代～15年戦争期(大塚英志)
 - アメリカのディズニー映画をロシア・アヴァンギャルドの記号論を経由して輸入したことで、日本のマンガ的表現が生まれた

→ 日本社会には、2000年代にCGMが出現する以前から、CGM的なものが根づいていた

第一部のまとめ

- CGM／UGCに類似した概念は、数十年以上前から存在している。
- ただし、2000年代にその言葉が注目された背景には、世界的な経済／産業構造の変化がある。
- さらに、ニコニコ動画や初音ミクといった日本のCGM現象には、ひとまずは「日本特地的」と呼びうる「オタク文化」の歴史的背景が存在する。



これを「情報技術」の観点からどのように読み解いていくべきなのだろうか？

2

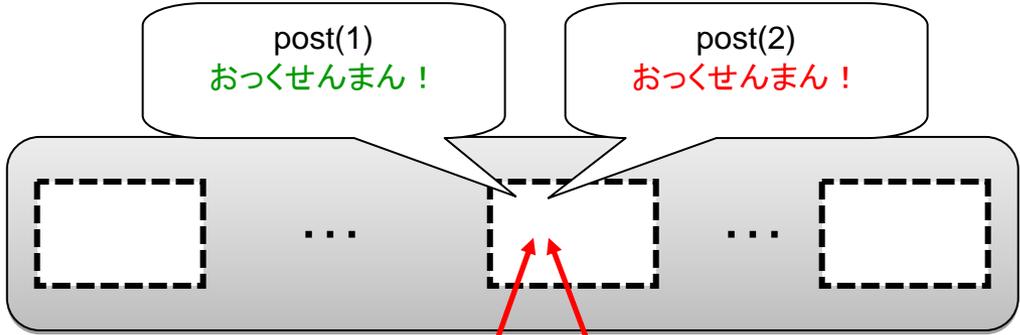
日本のCGM現象を
理解するには、その**環境**に
着目する必要がある

ニコニコ動画のユニークネス

- **発表者がかねてから着目し分析してきたのは、以下の二点。**
 - 1. **擬似同期性(動画とコメントがシンクロ)**
 - 2. **「N次創作」を支えるタグのシステム
(Fluxonomy: 流転分類)**

「擬似同期型アーキテクチャ」としてのニコニコ動画

ユーザの目からは「同期」(いっしょ)



動画再生のタイムライン



あたかも同じ「いま・ここ」を共有して動画を見ているかのような錯覚に陥る

実際には「非同期」(ばらばら)



現実の時間の流れ



ニコニコ動画のインパクトとは何か？

- W.ベンヤミン(1936年～39年頃)『複製技術時代の芸術作品』
 - 芸術作品は、いま・この場所でしか見ることができないという「一回性」によって、「アウラ」を宿す。
 - レコード(音楽)やフィルム(映画)といった複製技術は、芸術作品の大量複製を可能にし、大衆的な娯楽産業を実現する一方で、芸術作品に宿る「アウラ」を喪失させてしまう。
- **ニコニコ動画＝『いま・ここ性の複製技術』**
 - 20世紀の「複製技術」は、
 - 「コンテンツ」という経験の《**対象**》を複製可能した。
 - 21世紀に登場した「擬似同期型アーキテクチャ」は、
 - 「いま・ここでコンテンツを体験する」という、経験の《**条件**》そのものを複製可能にした。

N次創作

×消されすぎ Y←ねぎ ミク0

初音?みくみくにしてやんよ 初音?みくみくにしてやんよ 初音?みくみくにしてやんよ 初音?みくみくにしてやんよ

みくみくにしてやんよ 初音?みくみくにしてやんよ 初音?みくみくにしてやんよ

初音?みくみくにしてやんよ 初音?みくみくにしてやんよ



歌はまだね、頑張るから

濱崎雅弘, 武田英明「初音ミク動画はどうやって作られたか? —ネットワーク分析による大規模な協
調的・創発的創造活動の調査—」『ユリイカ12月臨時増刊号 総力特集♪初音ミク—ネットに舞い降り
た天使』, Vol. 40, No. 15, pp.114–124 (2008).

さまざまなジャンルへ派生／進化

t

【VOCALOIDというDTMソフトウェアに関するタグ】

【初音ミクオリジナルもいろいろ派生してくる】

【ふつうのタグ】

初音ミク
VOCALOID
ボーカロイド
殿堂入り

神調教
歌わせてみた
英語が上手いミク

スナック初音
ミクラシック
ボカロクラシカ
ミクトロニカ

【初音ミクのキャラ自体が派生】

はちゅねミク
亜北ネル
弱音ハク
護法少女ソワカちゃん

【キャラ系二次創作も進化
(MikuMikuDanceほか)】

VOCALOIDアニメ化計画
初音ミク3D化計画

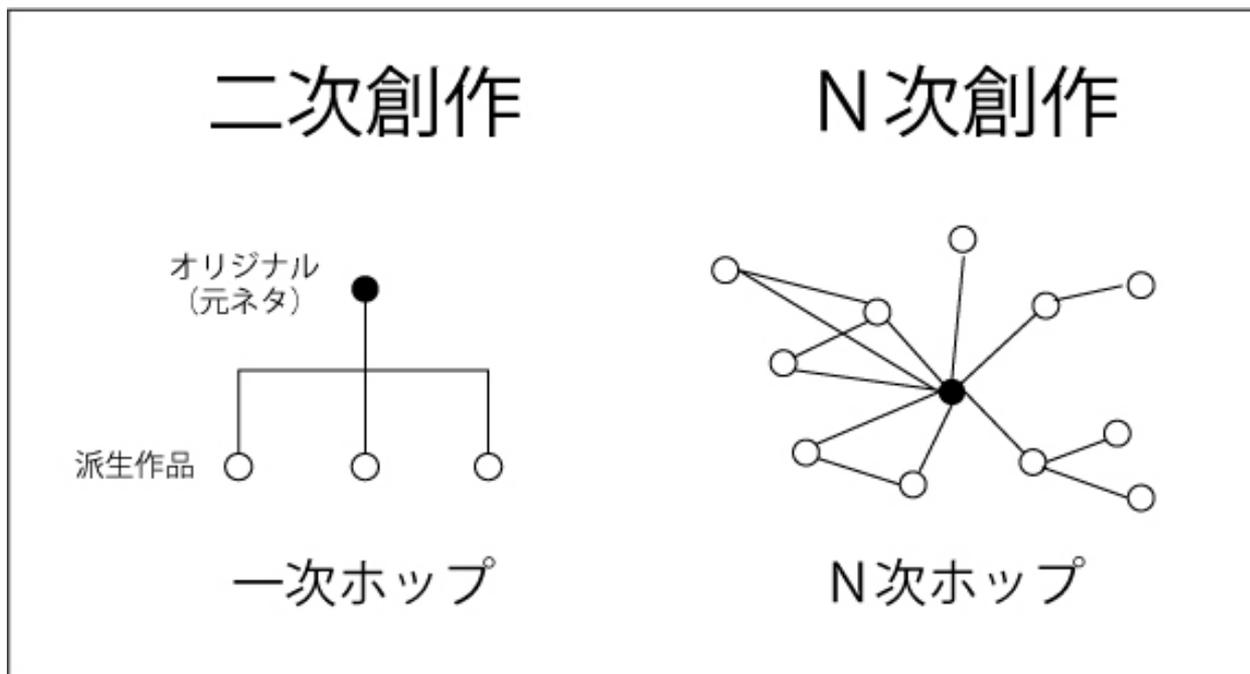
【人間の側が歌ってみようになると出てくるタグ】

ボカロオリジナルを歌ってみた
ボカロオリジナルを演奏してみた
歌ってみろ
なぜ歌った

【もはやVOCALOIDですらないが
類似現象とみなされたもの】

人力VOCALOID
農家ロイド
棒歌ロイド or
YUKKULOID

二次創作とN次創作の違い



- 二次創作とは、商業作品をオリジナル(一次作品)にして、その二次的な派生作品を創作することを指す。
- これに対しニコニコ動画上での創作現象は、派生創作が三次・四次・・・と「N次的」に伸びていく。
- 作品の素となるキャラクターの設定や世界観すらも、一次創作者だけではなく、N次創作者たちによってどんどん追加・発見されていく。

Q.なぜ、このような「N次創作」が花開いたのだろうか？

A.ニコニコ動画の「タグ」の仕組みに答えがある。

ニコニコ動画のタグの特徴

- **淘汰するタグ**
 - タグの数に10個までという制約がある
 - 他人の書いたタグであっても消去できる
- **会話するタグ**
 - タグの編集フォームで、チャットのようにリアルタイムのコミュニケーションが可能
- **分散するタグ**
 - タグ戦争が過激化するほど、複数のタグが多くの人目の目にばら撒かれ、動画の解釈可能性が増大する

→ **それ以前までの「タグ」の仕組みとは大きく異なる！**

ニコ動のタグは原始的チャットと同じ

登録タグを編集中...

登録 単語を空白で区切ると一度に複数のタグを登録できます。

音楽★ カテゴリ	削除
吉幾三★	削除
Capsule★	削除
全農連P★	削除
まさかのCDデビュー	削除
10/26はIKZOLOGIC半年記念祭	削除
うじまとしこ	削除
農家ロイド	削除
スンクロ率441.93%	削除

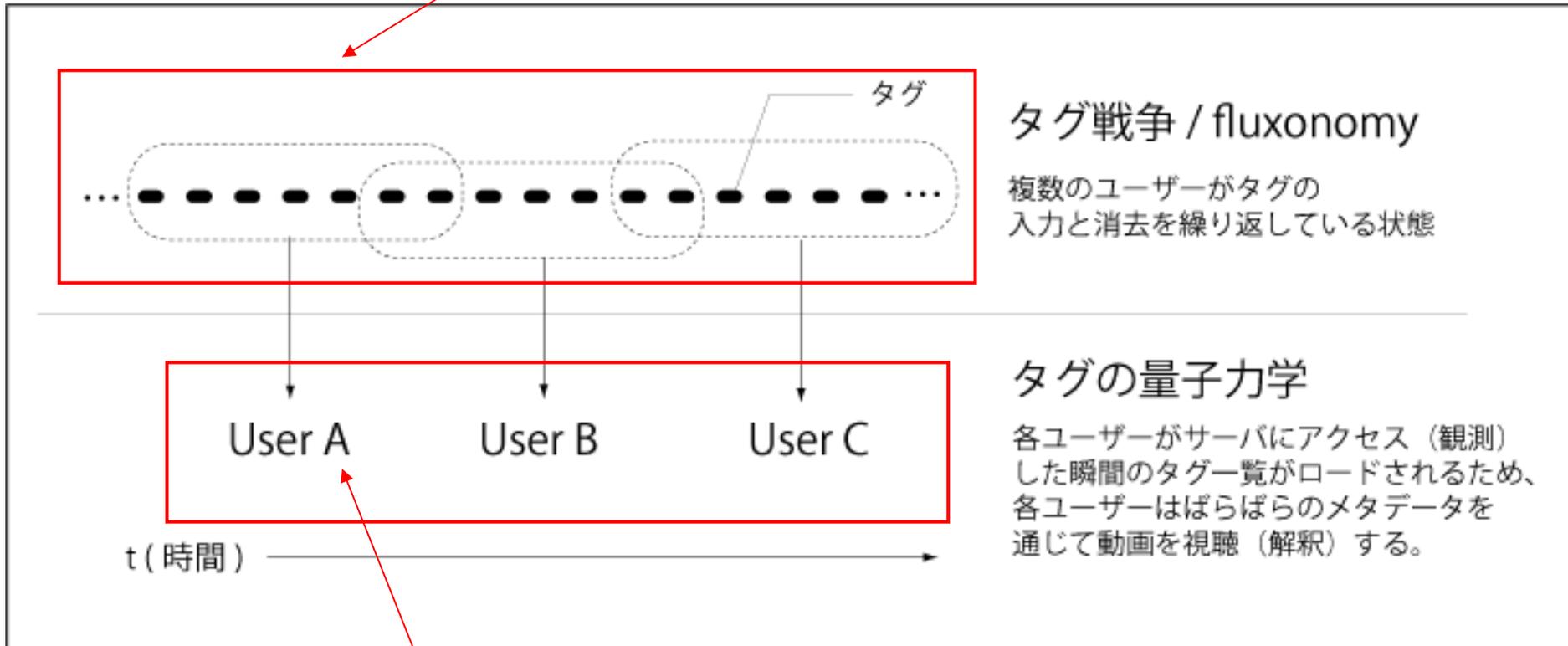
編集を終了する

(※)動画投稿者本人のみ、最大 5 個まで
(※)登録できる **カテゴリ** は最大 1 個まで

**何かを「新規登録」するか、
「削除する」か、
「編集終了」をすると、
はじめてタグの一覧が
更新(リフレッシュ)される。
(放置してれば更新されない)**

**→タグの編集をしている人同士
にしか見えないチャット空間になる。**

サーバ上で「生成流転(flux)」してるタグ



ユーザーごとに別々のタグが表示される

Taxonomy

上から(トップダウンで)
押し付けられた分類



Folksonomy

民衆が下から
(ボトムアップで)
自発的につくる分類

民俗

流転

Fluxonomy

ニコニコ動画の
タグのシステム

第二部まとめ

- **ニコニコ動画や初音ミクのような日本のCGM現象／オタク文化が大きく盛り上がったのはなぜか？**
- **それは、ニコニコ動画における、**
 - **擬似同期性＝いま・この複製装置**
 - **Fluxonomy＝流転するタグシステム**
- **といった特異なアーキテクチャ(情報環境の設計)によって実現されている。**

3

日本のCGM現象の
未来はどこへ向かうのか？

日本特異のイノベーションは、2010年代にどこへ向かっていくのか／いくべきなのか？

• 文化

- ニコニコ動画／初音ミクは世界に進出するのか？それとも？

• 情報

- ユビキタス時代における「ニコニコ的」なアーキテクチャ、あるいはコンテンツ制作 & 消費のスタイルとはいかなるものになるのか？

• 経済

- 「N次創作」を前提としたコンテンツ・ビジネスのプラットフォームは構築可能か？

• 政治

- 「キャラクラシー(初音ミク出馬)」は実現できるか？
 - 政治演説も討論も全部ボカロで？
 - 政治の「二次元」化 — 二次元は裏切らない？
 - cf. 「インターネット民主党」の試み