

慶応義塾大学 情報処理教育室 公開講演会

「ねっとなうーネット社会での生き方を考える」

アーキテクチャで閉塞した 日本社会を打破する！ —いままでにない情報社会論のアプローチ

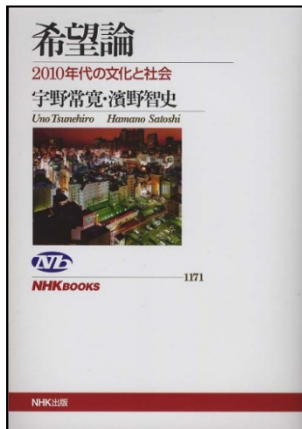
担当：濱野 智史

2012/4/25

自己紹介



@hamano_satsohi



1980年生。慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科修士課程修了。国際大学グローバル・コミュニケーション・センター研究員を経て、現在、株式会社日本技芸にてリサーチャーを勤める。専門は情報社会論・メディア論。著書に『アーキテクチャの生態系』（NTT出版、2008年。同書で第25回テレコム社会科学賞・奨励賞）、共著に『日本的ソーシャルメディアの未来』（佐々木博氏との共著。技術評論社、2011年）、『希望論』（宇野常寛氏との共著。NHK出版、2012年）などがある。2011年から朝日新聞論壇時評委員、千葉商科大学非常勤講師。

今日話すこと

- 1. 情報社会／論ってどんなものか
 - ちょっとg d g dな感のある情報社会論のこれまでと現状を俯瞰
- 2. 「アーキテクチャ」という新たな切り口
 - 情報社会においてもっとも危険でもあり可能性があるのが、「アーキテクチャ」である！！！！
- 3. 日本ではなぜ特異な「アーキテクチャ」のネットサービスが次々登場してくるのか？（ガラパゴス化問題）
 - 2ちゃんねる、ニコニコ動画、モバゲー／gree／なめこアプリ・・・
- 4. まとめと展望
 - 日本の情報社会は今後はどういう方向へ向かっていけばいいのか？

1

情報社会／論って何？

「第三の波」 （アルビン・トフラー[1980]）

超デカイ話（人類の歴史、文明論）！！！！

- 第一の波：農業革命
 - － 15000年前、人類はそれまでの狩猟中心社会から農耕をはじめることで、文明を築きはじめた
- 第二の波：産業革命
 - － 18世紀から19世紀にかけて、人類は蒸気機関を発明し、工場でモノを大量生産するようになり、領土を拡大するために軍事技術で大量虐殺をはじめた
- 第三の波：情報社会（脱産業社会）
 - － そして第三の波が情報社会なのである——

情報社会の簡単な歴史（超ざっくり）

20世紀前半～中盤 (1900年～1960年頃)	20世紀後半～ (1970年代～1990年代初頭)	20世紀末～21世紀 (1990年代～2010年)
戦争 の時代： 軍事技術としての情報 (敵”情”報”告)	冷戦&未来競争 の時代： 国家どうしのビジネス戦争&国家目標 としての情報社会	インターネット&ケータイ で 本当に情報化した社会 (情報 化 社会から情報社会へ)
コンピュータ（計算機）は軍事技術として生み出された ・暗号通信 ・弾道計算 ・原爆 ・核戦争に対抗する分散ネットワークとしてのARPANET（インターネットの起源） ・シミュレーション研究（オペレーションズリサーチ）	・先進国が工業化し終わって停滞→次は何が流行るかガチンコ競争 ・未来学 ・ポスト産業社会・脱工業社会 ・第5世代コンピュータ/シグマ計画 と同時に、アメリカのハッカーたちが次々といまのインターネットやパソコンの原型となる技術を開発しまくる熱い時代 ・マウス、GUI、マルチウィンドウシステム、ハイパーテキスト、Unix…	インターネットとケータイが大衆的に普及。特に先進国なら、誰もが使っていて当たり前の状況に ・Windows 95 ・i-mode ・定額料金制 ・ブロードバンド（ADSL） ・Webと電子メールで誰もが簡単に世界中に発信できるように（地球村の実現？） ・Web 2.0 ・ソーシャルメディア

「情報社会〈論〉」の種類

相互に仲が悪い！

(本棚がばらばら)



- ビジネス系（経済系）
 - 情報社会になるとビジネスや産業はこう変わる！
- ハッカー系（技術系）
 - インターネットやパソコンをつくってきたハッカーは、この社会を革命するすごい奴らだ！
- ポストモダン系（思想系）
 - インターネットやパソコンが普及すると、近代社会は終焉し、新たな社会がやってくる！
- 監視社会論（社会批判系）
 - 情報技術が発展すると、むしろ人間社会の自由を奪うようになるから危険だ！

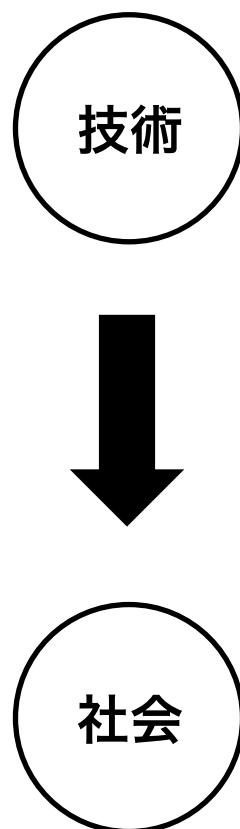
「情報社会論」の問題点

- 情報社会論に対するツツコミ：
 - 「情報社会論」って、かれこれもう何十年も前から、「情報技術が社会（組織や個人）を変える！」としか言ってなくね？
 - 「変わる変わる」と言い続けてるけど、言ってる内容はいつも同じってことは、実は何も変わってないんじゃないかね？（確かに便利になったりはしてるけど）
 - 社会学者・佐藤俊樹『社会は情報化の夢を見る』（河出文庫）

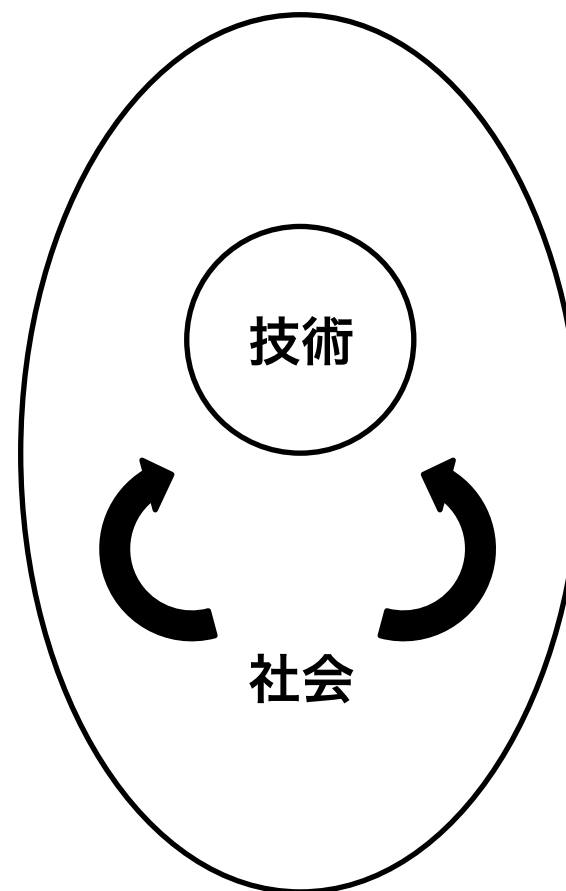
情報社会論の特徴：技術決定論

- 「情報技術が社会を変える！」というタイプの言説を、社会学では「技術決定論 (Technological Determinism)」と呼んだ上で、それは間違いだと批判する
- なぜなら、技術のあり方・進み方を決めるのは、あくまでその技術を使う「社会」の側であり、技術それ自体がいきなり社会のあり方を変えるわけではないから
 - これを「技術は社会的に構築される」という

技術決定論



社会構築主義



技術は社会の一部として埋め込まれている

近代産業社会と結託する情報社会論

- **ここまでの結論：**
 - 情報社会論は技術決定論。それは間違い！
- **素朴な疑問：**
 - でも、なんで間違っているものが、そこまでしぶとく生き残っているの？
- **それに対する答え：**
 - 「新しい技術が社会を変える」というのは、近代産業社会が常に見続けている「夢」だから
 - 資本主義は常に新技術という差異を生み出し、そこから利潤を得つづけるシステム

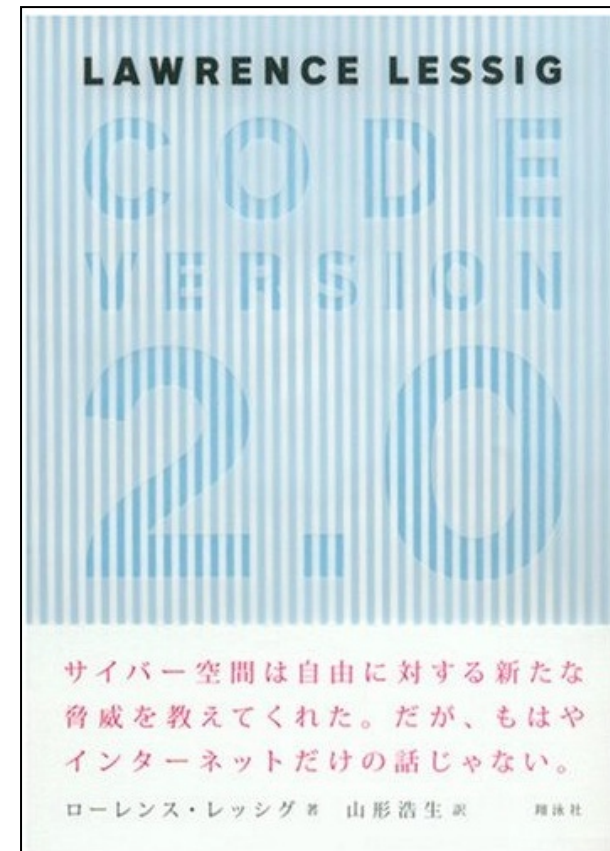
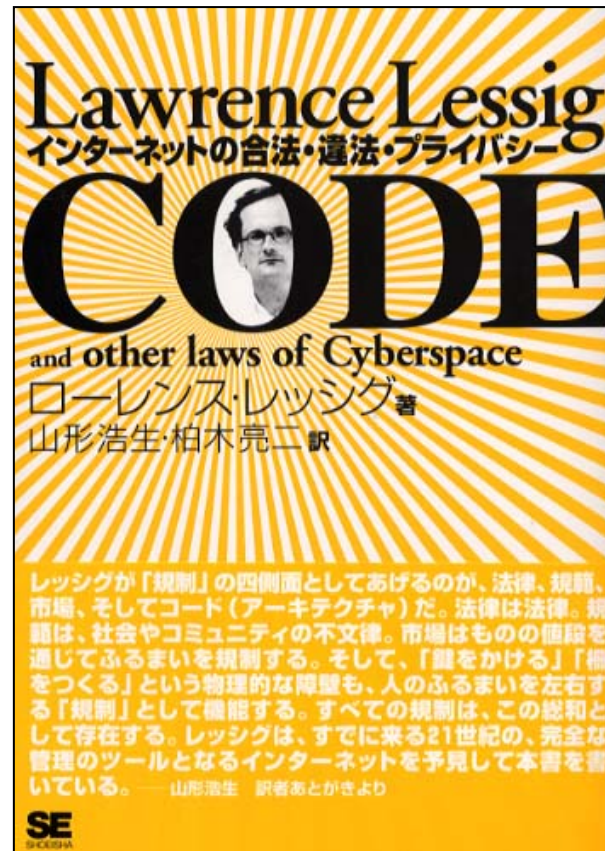
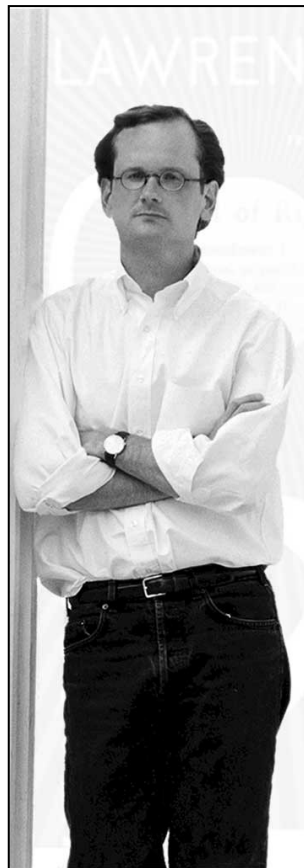
ここまでの、まとめ

- 情報社会論にもそれなりに歴史と種類がいろいろある
- ただ、この数十年ずっと、「情報技術は社会を変える」と言い続けてる
 - こういうタイプの主張を「技術決定論」という
- でも、それは社会的には間違いだよ。なぜなら社会こそが技術のあり方を決めるから
 - これを「社会構築主義（社会決定論）」という
- それでも世の大半のインターネット社会論は、技術決定論という「夢」から覚めないまま
- じゃあ、どうやったら、よりよいインターネット社会の「捉え方」があるんだろう？
 - 「技術決定論」と「社会決定論」の不毛な対立を乗り越える「第三の道」はないのだろうか？

2

アーキテクチャとは何か？

ローレンス・レッシング 『CODE』 (翔泳社、2001年)



4つの規制手段

- Norms : 規範
- Law : 法律
- Market : 市場
- Architecture : 建築・基本構造

飲酒運転を規制する

- **規範：**
 - 教習所で「飲酒運転、ダメゼッタイ」的なビデオ
 - 人間の「道德心」に訴えかける（ルールを「内面化」してもらう）
- **法律：**
 - 道路交通法違反で罰点がXX
 - 社会の正式なルールとして「明文化」する
- **市場：**
 - 罰金の金額をあげていく
 - 「価格」というパラメータを通じてモチベーションを調整
- **アーキテクチャ：**
 - 酒を飲んだらエンジンがかからない車にする
 - そもそも物理的にその行動がとれないようにしてしまう

小便器の例



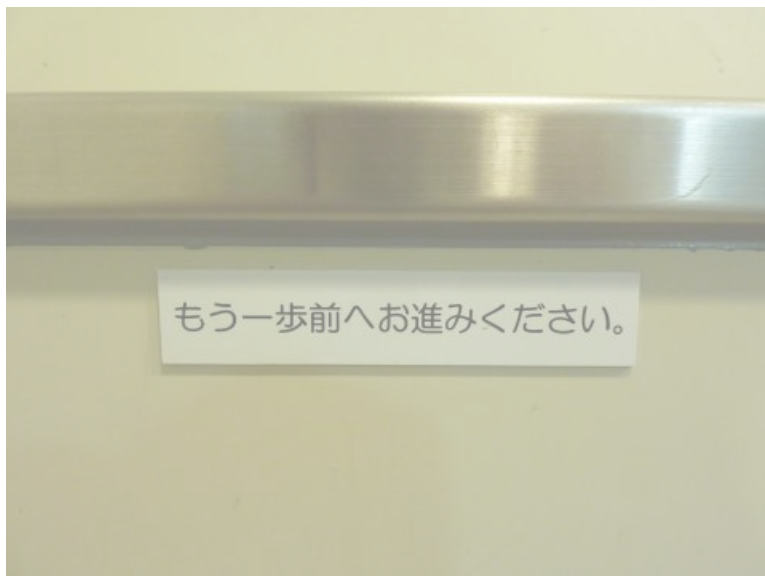
小便器にハエのシール



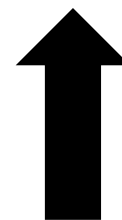
規範
(道徳心に訴えかける)



効き目なし！



効き目あり！



アーキテクチャ

(ハエのシールはるだけ)

シカゴの高速道路の例



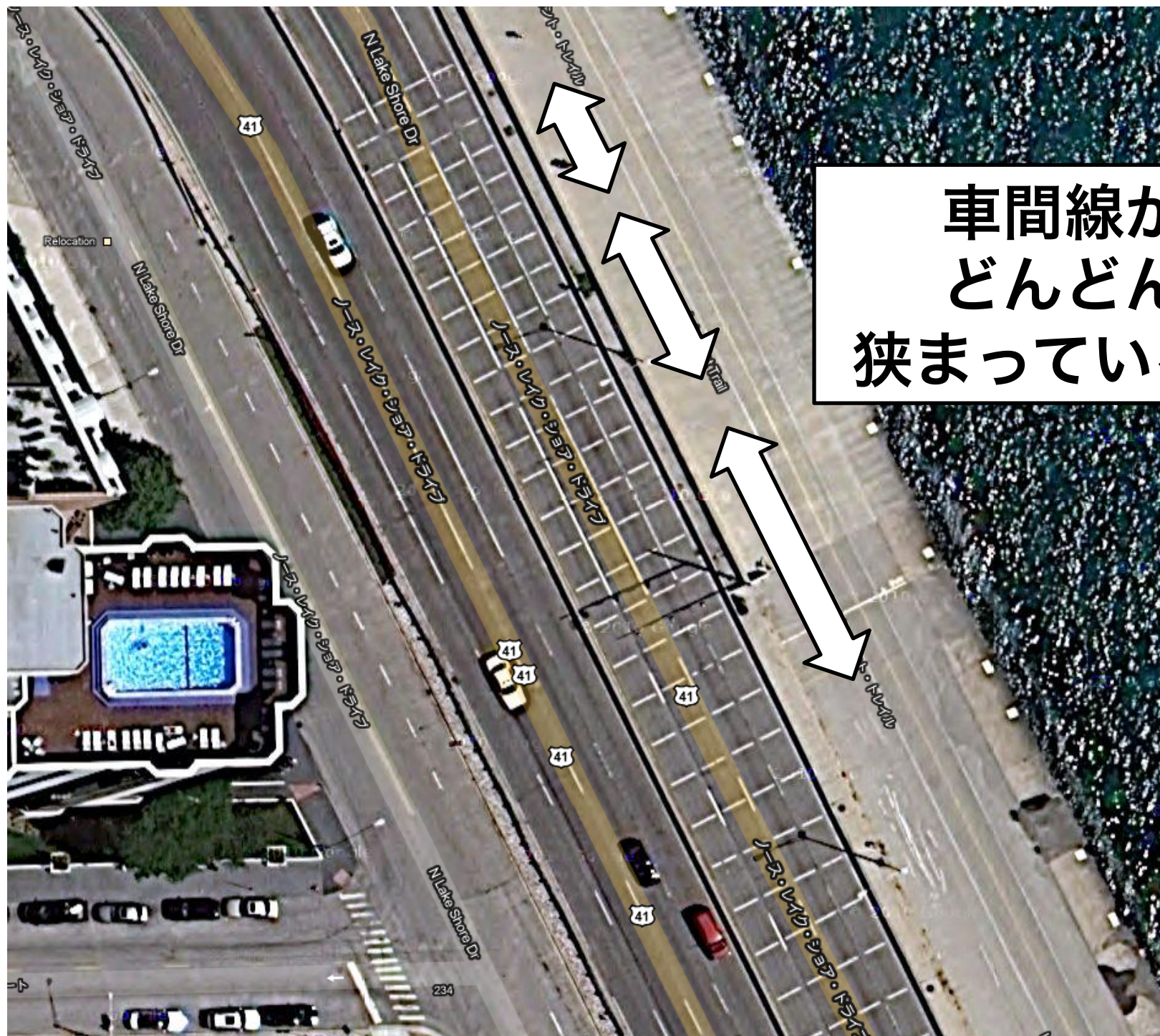
- シカゴの海岸沿いに、急カーブのある高速道路があって、しょっちゅう交通事故が起きていた
- 事故をなんとかして減らしたい！どうする？

ドライバー視点



An aerial view of the Chicago skyline from Lake Michigan. The city's layout is visible, including the city grid, major roads, and the lake's surface. The text "航空写真" (Aerial Photo) is overlaid in the top right corner.

<http://local.google.co.id/maps/ms?msa=0&msid=107989746822324203676.00046ebbf18554d251be8&hl=ja&ie=UTF8&ll=41.900311,-87.619698&spn=0.001725,0.003369&t=h&z=19>



車間線が
どんどん
狭まっている！

ドライバー視点



車間線がどんどん狭まってくるので、「スピードが早過ぎる！」と錯覚し、ブレーキを無意識のうちに踏んでしまう

【重要】 まとめ：アーキテクチャとは

• 定義

- 人工環境の設計（デザイン）を通じて、人の行動を物理的にコントロールする規制手段
 - （何かをできなくする、もしくはさせるように誘導する）

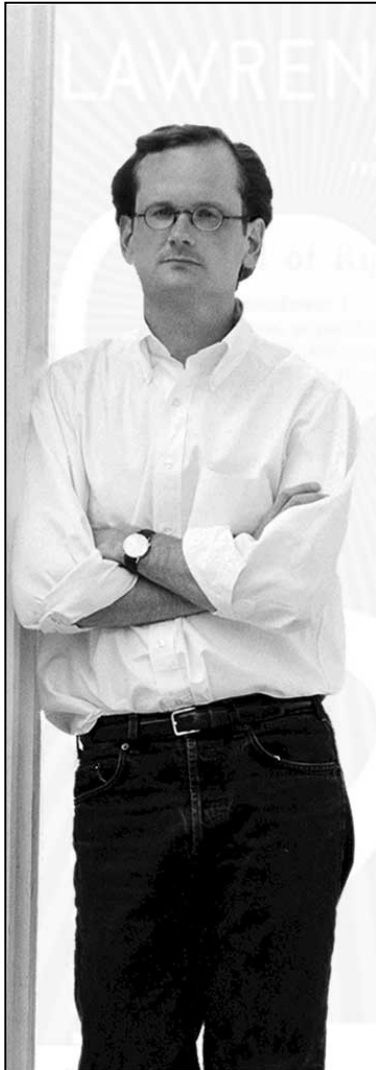
• 特徴

- ルールの内面化が不要
 - いちいち事前に「規範（道徳心）」を植えつける必要がない
- 無意識のうちに規制できる（こともある）
 - 相手に気づかれないで操作・誘導できる

ただ、

アーキテクチャって
危険だよね？

アーキテクチャ概念の提唱者、 レッシングが危惧したこと(1)



- ネットやケータイが普及した現代情報社会では、アーキテクチャで規制できる範囲が大幅に拡大する
- なぜなら情報環境というのは、これまでの物理環境に比べて、いくらでも自由に「設計」することができるからである

アーキテクチャ概念の提唱者、 レッシングが危惧したこと(2)



- しかも情報環境においては、それを提供する企業が、自由に自分たちのビジネスにとって都合のいいようにアーキテクチャをデザインできるようになってしまう
- 政府だったら民主主義（選挙）を通じて権力の妥当性をチェックできるけど・・・

例：C C C D



- CD売れねー
- mp3が不正流通するせいだ
- だったらそもそもCDからmp3を抜き出せなくすりゃいい！

でも、

アーキテクチャには
可能性もあるよね？

「アーキテクチャ」の可能性

- アーキテクチャって、確かに危険な権力の規制手段かもしれない
- でも、アーキテクチャを使って、いろいろな新しい「社会秩序」がつけられるかもしれない
 - 実際、2000年代以降に出てきたWebサービスの「アーキテクチャ」に着目すると、いろいろな面白いことが起こっている！

**アーキテクチャを肯定的に捉えて
分析していこう！**

「第三の道」としてのアーキテクチャ論

- ミクロ的には：技術決定論
 - あるWebサービスのアーキテクチャは、その集団の内側の振る舞い（≡社会秩序）を変える
- マクロ的には：社会決定論
 - 日本社会で普及するWebサービスのアーキテクチャは、どれも日本社会ならではのものとして進化していく

アーキテクチャに着目すれば、
インターネット社会をより正しく
見通すことができる！

3

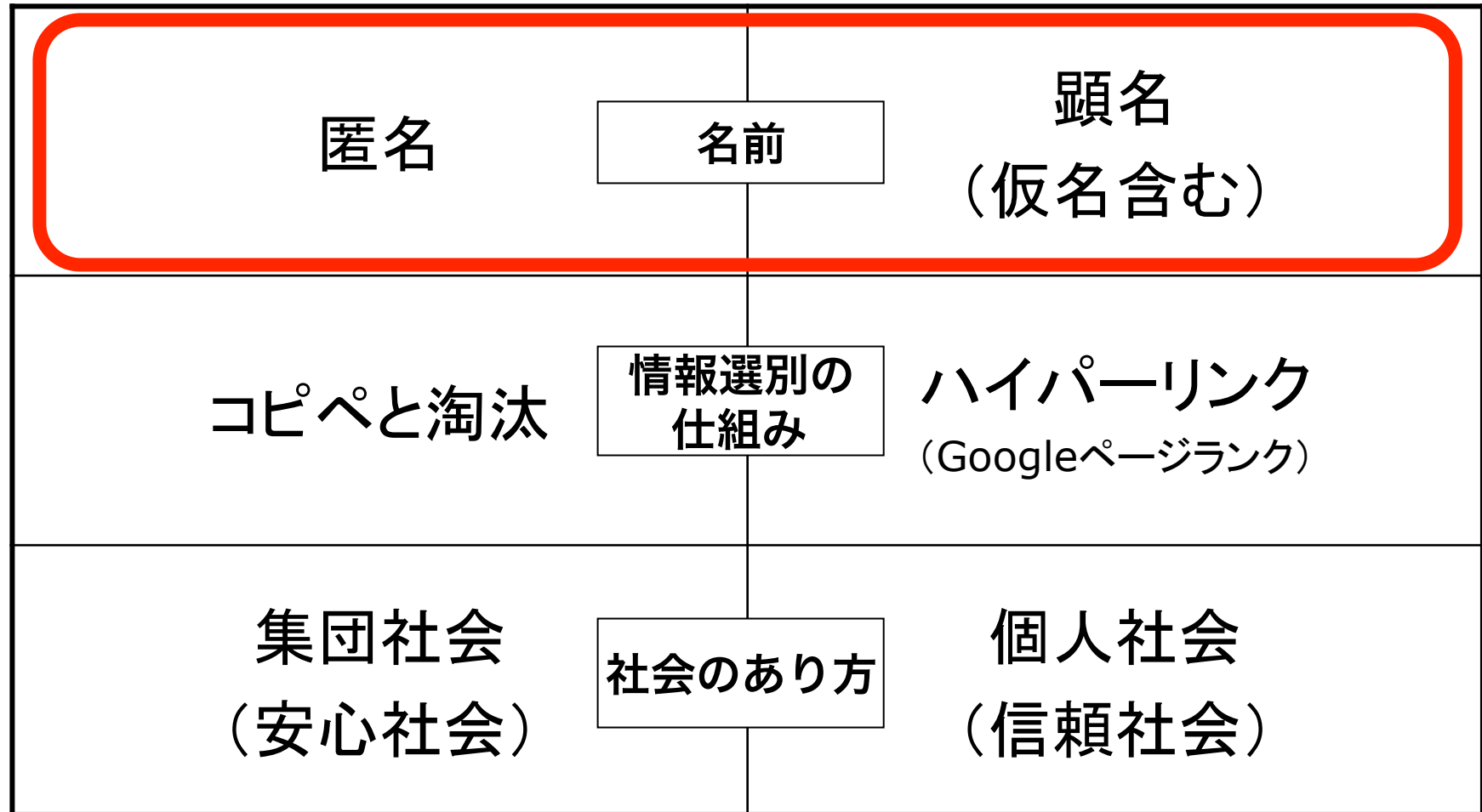
日本のキテレツな
アーキテクチャたち

今日取り上げるのは

- 2ちゃんねる
- ニコニコ動画
- モバゲー / gree / なめこアプリ

まずは、
2ちゃんねる
について

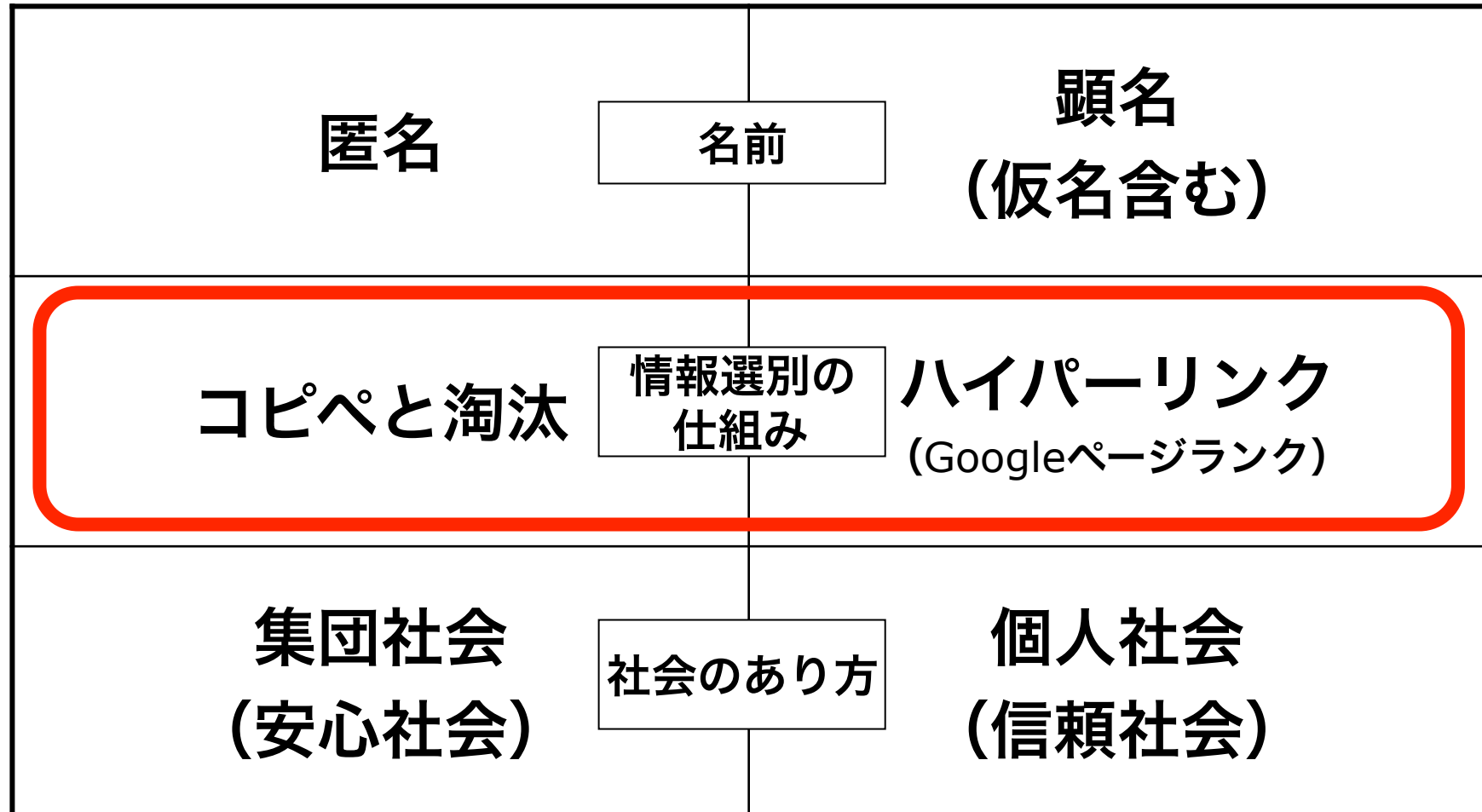
2ch / Blog



2ちゃんねるとは

- 日本でも有数の規模・歴史・伝統（？）を誇る巨大匿名掲示板群
- 匿名掲示板がこれほどの規模で維持されているのは世界的にも珍しいと言われる（特に欧米圏と比べた場合）
- その匿名性ゆえ、「不真面目で卑怯な言論空間」が形成されやすいとされ、様々な反社会的言説／思想のよりしとなっている（誹謗中傷・犯罪予告・排斥主義）
- 日本のネット空間が「だめ」なのは、この2ちゃんねる的な匿名性があまりにも根付いてしまったから？
 - 実名で責任を持って個人が発言する・議論するという、討議空間の当たり前のルールが定着しない？
 - もちろん匿名性はそれはそれで表現の自由を守る重要な武器だが、別に2ちゃんねるはそんな真面目な理由で匿名性を選んでいるわけでもない
 - それゆえ日本では、アメリカ以来の実名的なWebサービスが普及することで、2ちゃんねる的な匿名性が一掃されることを望む「技術決定論者」が後を絶たない

2ch / Blog



blogはGoogleに検索されやすい

- 「記事」（エントリー）という単位
 - ブログでは、ある一つの記事が「permalink（永続リンク）」という形でウェブ上での「存在」を与えられる
 - これによって、「ハイパーリンク」（情報の指差し）の性能が飛躍的に向上
 - 例： [ブログ以前の日記](#) / [ブログ](#)
- 「トラックバック」
 - ブログ間で「相互リンク」を張るための仕組み。相互リンクによって、ブログのページランクが上昇していく
- 「SEO対策」（検索エンジン最適化）済み
 - 正しいHTMLタグで自動的に記事を発行してくれる

これに対し、

2 ちゃんねるはGoogleに検索されにくい

- 「permalink」の不在
 - 「dat落ち」「過去ログ行き」
 - 一定期間書き込みがないか、書き込みが最大の1000に達すると、掲示板のスレッドはウェブ上に「存在」しなくなる（ただし有料で閲覧可能）
 - よって2ちゃんねるにリンクを張っても、ほとんど意味がない（すぐに消えてしまう）。

検索エンジン
なしで、
なぜ「巨大化」
できたのか？

Googleなしでも情報流通効率UP(1)

- ① 「いいものはどんどんコピペせよ（＝コピーペースト）」
 - 「テンプレ」（テンプレート）
 - 「A A」（アスキーアート）
 - 匿名制ゆえ、誰かの著作物である、という認識は希薄。2ちゃんねら一同士の「共有物」として扱われる。

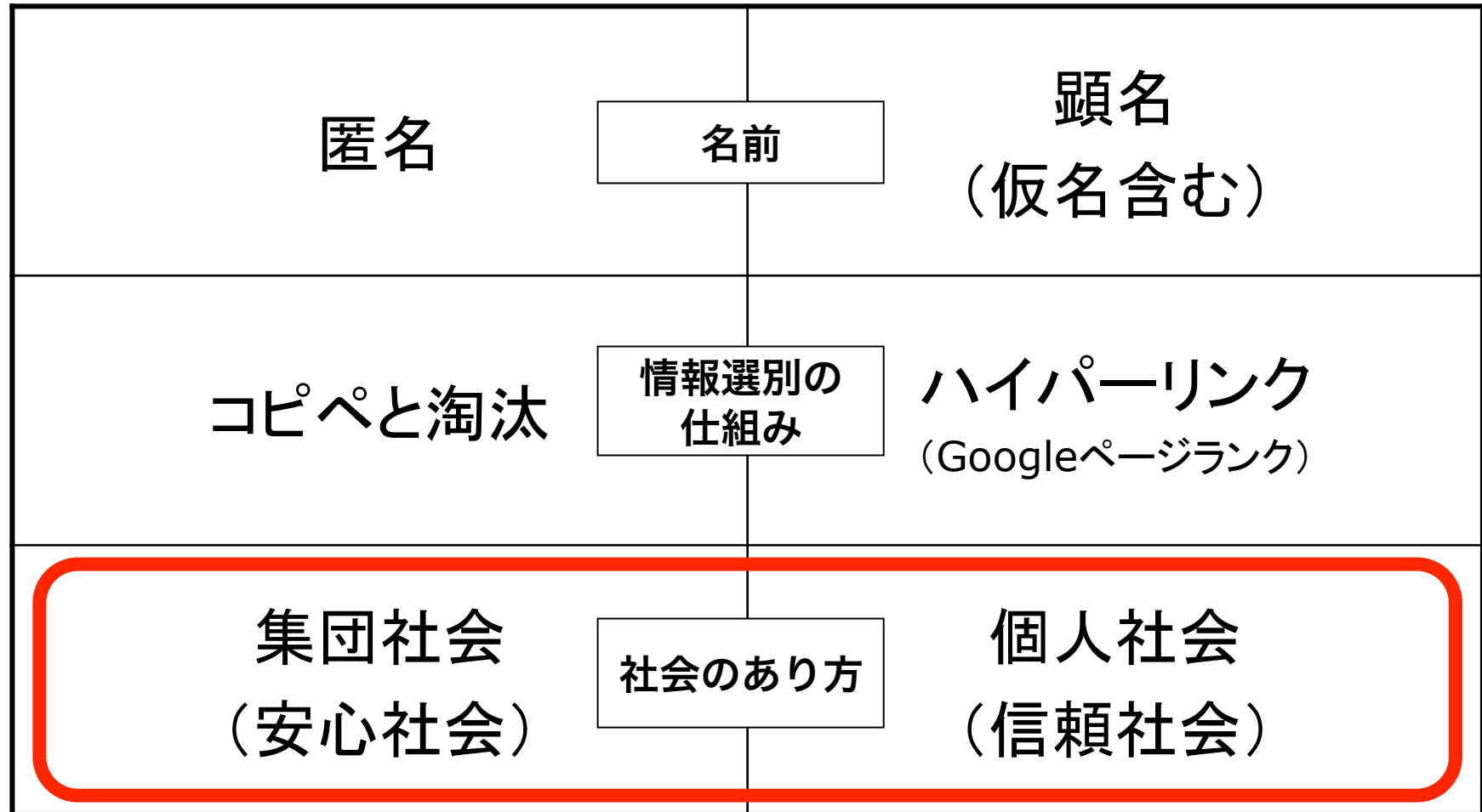
Googleなしでも情報流通効率UP(2)

- ② 「スレッドフロート式」 「dat落ち」
 - 盛り上がらない話題は自然に「淘汰」する。ないしは「sage」される
 - 盛り上がる話題であれば、誰かがスレッドを「保守」（維持）する。ないしは「age」される
 - これによって、情報鮮度の高い話題だけが常に視界に入る

Googleなしでも情報流通効率UP

- まとめ：
 - 「検索」システムはなくとも、いかに「優れた情報」を流通させるか？
- 主な方法は2つ：
 - すべての情報はコピーされる。
 - すべての情報は淘汰される。
 - この2点によって、情報があたかも「遺伝子」のように（≡「ミーム」）淘汰され、優れたものが適者生存されていく情報流通システムを実現。

2ch / Blog



なぜこうした違いが生まれるのか？

安心社会と信頼社会

- 社会心理学者、山岸俊男氏の実験
 - アメリカと日本で、「見知らぬ人であっても信頼するかどうか」を実験・調査
 - 普通に考えると、アメリカのほうがシビヤな個人主義だから「信頼のデフォルト値」は低そうだが・・・
 - 日本人のほうが、信頼のデフォルト値が低いという結果に。これはなぜか？
- 「安心」と「信頼」、2つの社会性の違い
 - 日本＝安心社会（≡集団主義）
 - 他人を信用する基準は、長期的な人間関係を築いた者同士であるかどうか（つまり、あるコミュニティに属しているかどうか）
 - 米国＝信頼社会（≡個人主義）
 - 流動性が高い社会なので、他人を信用する基準は、まず相手をいったん信頼した上で、その人が本当に信用に値するかどうかを適宜判断

日本の2ちゃんねると米国のブログ

- 日本の2ちゃんねる：集団主義
 - 名前を持った「個人」は存在せず、匿名者たちの巨大集団
 - 信用すべき相手、協調関係を取るべき相手は、相手が2ちゃんねらーであるかどうかで決まる（＝安心社会）
 - 2ちゃんねらーかどうかを見分けるための方法として、「2ちゃん語」（ネット上の方言）が自然に発達
 - cf. 「丸文字」「トンガリ文字」「ギャル文字」
 - 「2ちゃんねらー」でない者は「敵」認定されやすい（反マスメディア的志向性）
- 米国のブログ：個人主義
 - 個人が名前を持った存在としてウェブ上で情報発信
 - 相手が書いている内容が信頼に値するかどうかは、書き手のプロフィールや内容によって判断される

その社会の基本的なあり方にそって、
最適なアーキテクチャが先に発展した！

次は、
ニコニコ動画
について

ニコニコ動画とは

- 2006年12月サービス開始。サービス開始以来、急速にユーザー数を伸ばしてきており、現在、日本国内で運営されているものとしては最大の動画サイト。
- 提供会社のニワンゴ社は、匿名掲示板「2ちゃんねる」の元管理人として知られる西村博之氏も取締役をつとめる。
- 動画再生画面の上に「コメント」が表示される、独特のインターフェイスを採用（へたをすると動画を見るのにジャマになってしまいうくらい、コメントが大量に表示されることもある）。
- 匿名掲示板2ちゃんねるのカルチャー・雰囲気（ネタ志向、祭り志向）を色濃く受け継いでいる

ニコニコ動画の各会員数

2011年3月末時点

登録会員数

2,103万人

2010年12月末:1,968万人

プレミアム会員数

119万人

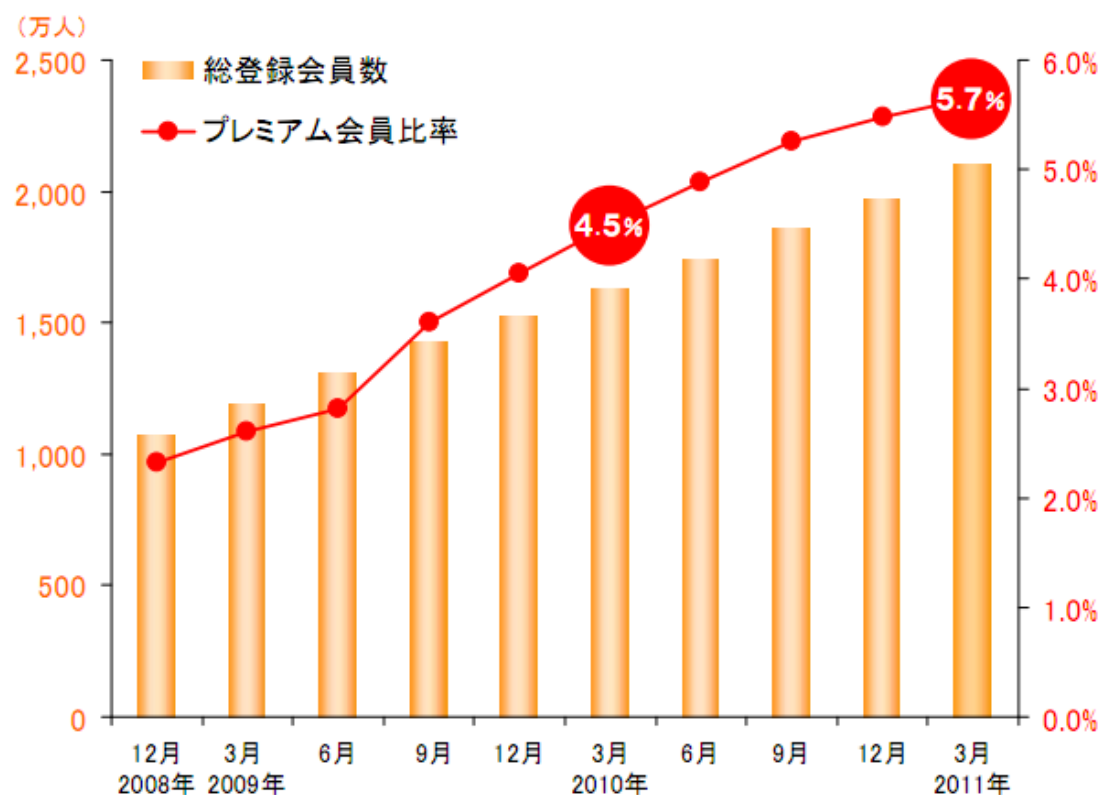
2010年12月末:108万人

モバイル会員数

623万人

2010年12月末:586万人

プレミアム会員数の割合



ニコニコ動画の利用状況とユーザ属性

2011年1～3月の平均値

()内は直前期

ニコニコ動画全体

■1日平均PV数

7,944万PV(7,649)

■月間平均訪問者数

708万人(670)

■1訪問平均滞在時間

38.6分(39.2)

ニコニコ生放送

402万PV(380)

217万人(174)

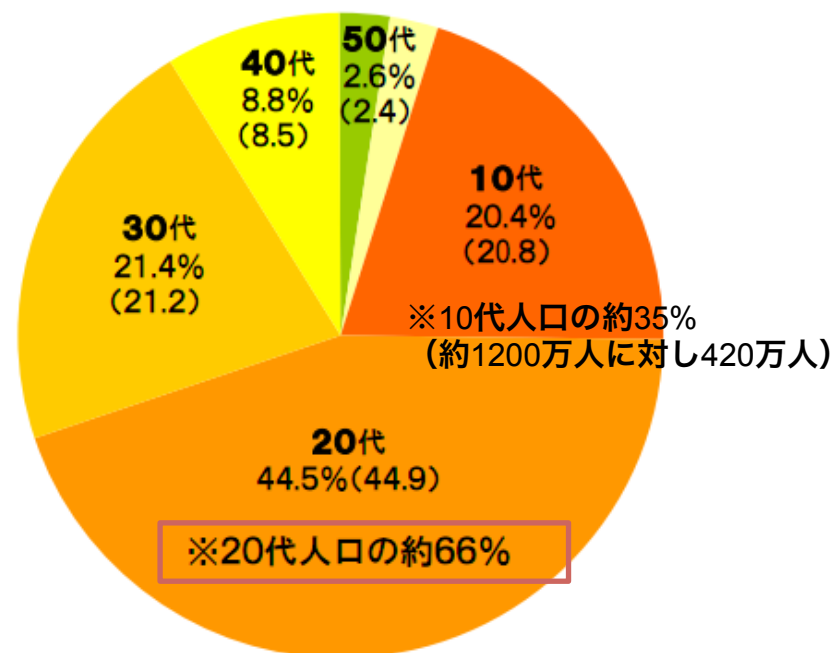
69.2分(70.9)

男女比

♂68% ♀32%

2011年3月末時点

年代別シェア



※約1,408万人に対し936万人(総務省統計2011年4月1日概算値)

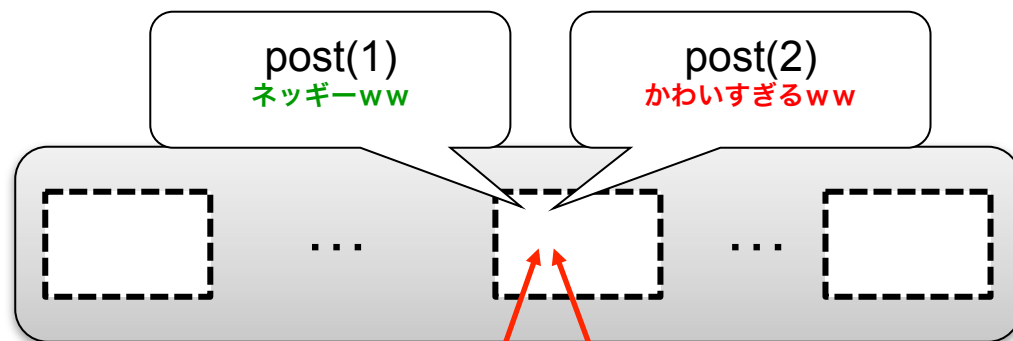
ニコニコ動画のすごいところ

- 動画というコンテンツを見ながら、みんなでコミュニケーションして熱狂的に盛り上がることができる
→ 「ながら視聴」の完成形態
- いつアクセスしても、動画再生画面の上で、コメントが必ず熱く盛り上がっており、その勢いは絶えることがない
→ いつでも「祭り」の熱狂が味わえる

なぜ、そんなことが可能なのか？

ニコニコ動画の「擬似同期」の仕組み

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

00:00
(映像再生開始点)

02:42
(コメント投稿点)

05:21
(映像再生終了)

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



2007/11/2 午前2時

2007/11/13 午後3時

擬似同期とは：

- 現実には「非同期」
 - 実際には、動画を見ている時間もコメントを投稿しているタイミングも、みんなバラバラである
- 錯覚として「同期」
 - しかし「動画の上にコメントを表示して再生タイムラインとシンクロさせる」というシステム設計によって、あたかもみんなでいっしょに動画を見ているような感覚が得られる

実際には非同期的なのに、
錯覚として同期的なので、「擬似同期」

※ニコニコ動画のインパクト： 「いま・ここ性の複製装置」

- 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（オーラ：芸術が持つ何かやバイ魅力）」を宿することができる
 - 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しているが・
 - 芸術作品に宿る「アウラ」を喪失させてしまう！
 - 要は「CDで聞くよりライブで聞いたほうが興奮するよね」という話と同じ
- ニコニコ動画は『新たな複製技術』
 - ニコニコ動画の「擬似同期性」は、「いま・この場でコンテンツ（芸術作品）を体験する」という、一回的でしかありえない体験そのものを複製可能にする
 - 20世紀は、芸術作品という「対象」が複製可能になったが、
 - 21世紀は、ニコニコ動画の登場によって、芸術作品を「経験する条件」（＝いま・ここ性）の側こそが複製可能になった！
 - これはメディア史における100年単位での革命といってよい！

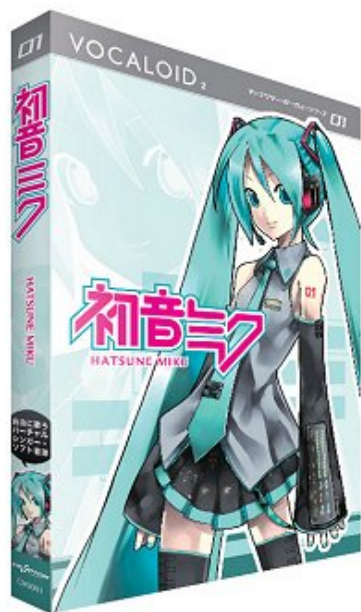
そしてニコニコ動画では、
日本の強い「匿名性」ゆえに（作者が
ネット上で自分の存在を前面に出すかわ
りに、）「仮想の主体／表現者」が立ち
上がる．．

初音ミク

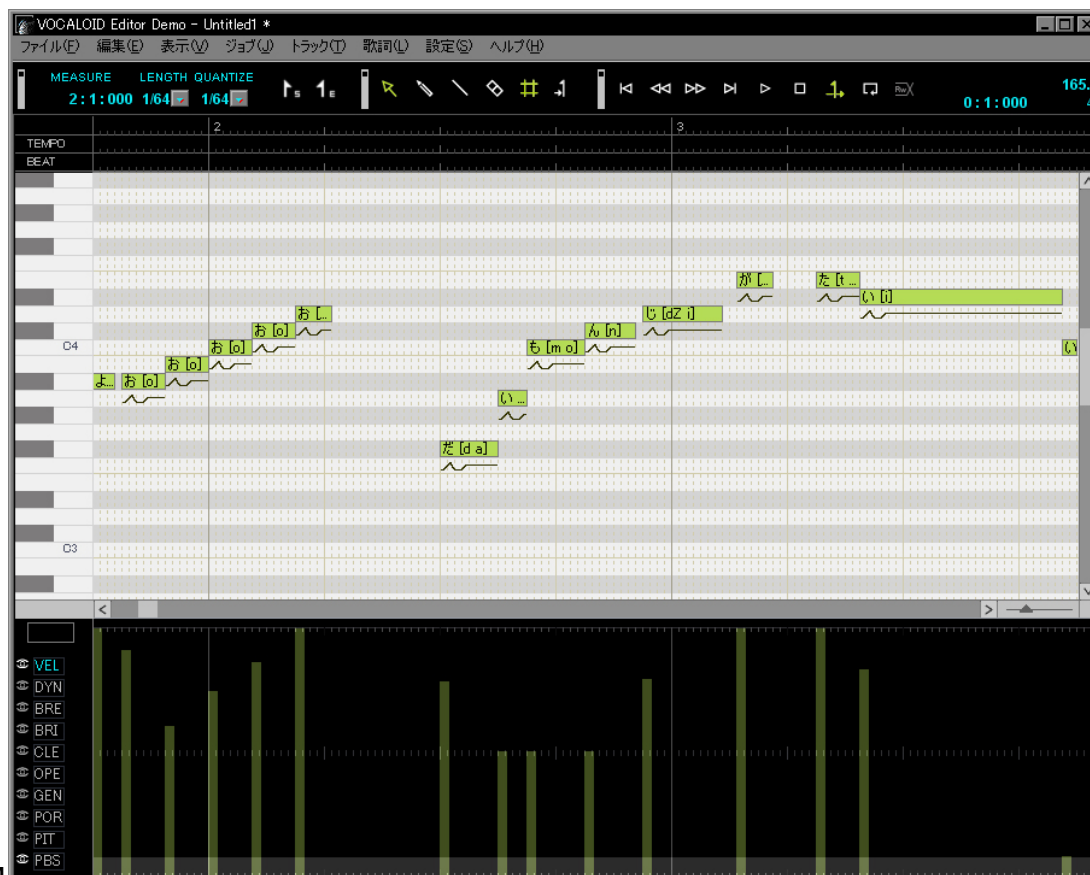
- 2007年8月、クリプトン・フューチャー・メディア社から発売された「自動音声合成・DTMソフトウェア」の製品名、およびキャラクターとしての名称
- 要はコンピュータで自動合成した歌声を、自由に歌わせることができるソフト。これでもうボーカルを探さなくてもとりあえず曲を発表できる！というための音楽制作者向けのツールだった
- そのソフトのパッケージにプリントされていたのが、右の「初音ミク」というキャラクター
- 当初は、「年齢は16歳、得意ジャンルはアイドルポップス／ダンス系ポップス」といった簡素なキャラ設定と、右のイメージ画だけの存在だった



※ちなみにどんなものかというと



WEB価格¥15,750 (税込)
デベロッパー : CRYPTON
製品形態 : 音楽ソフトウェア
収録メディア : CD/CD-ROM 1枚
リリース時期 : 2007年8月

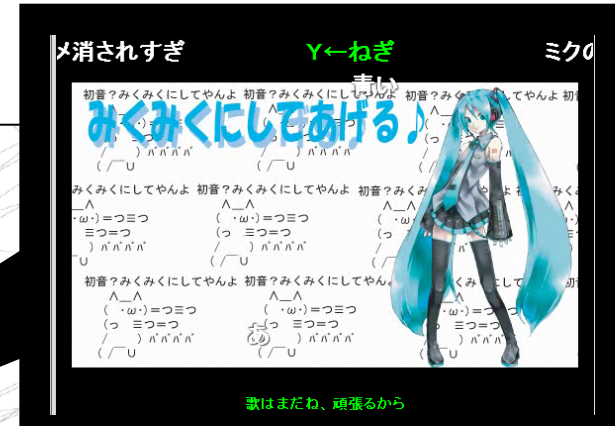
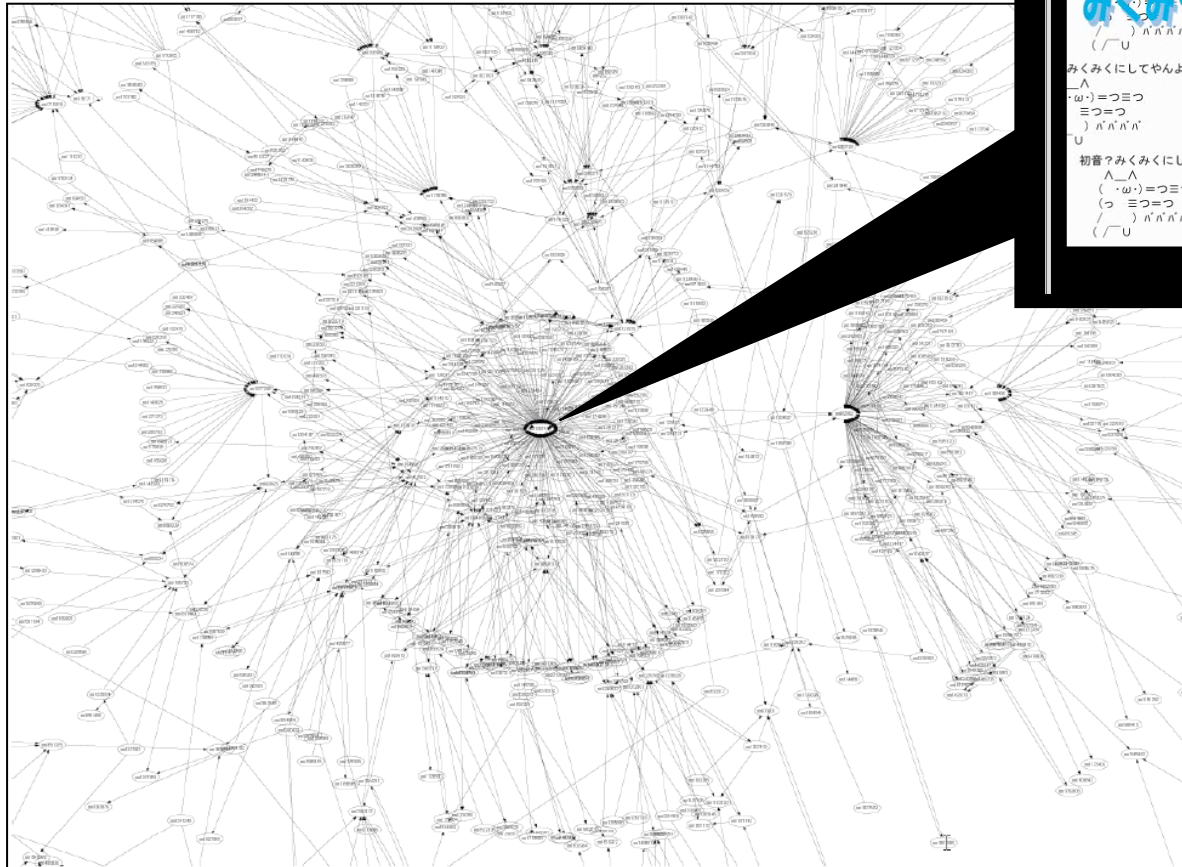


自動音声の編集画面

**この初音ミクは、発売直後から、
ニコニコ動画上で爆発的な人気を獲得。**

**多くの人々がこの初音ミクを使って、
膨大な作品を次々に制作、ニコ動に投稿。
いわゆるCGM（消費者生成メディア）
あるいはUGC（ユーザー生成コンテンツ）の
一大ムーブメントを巻き起こした—**

N次創作



初音ミクに代表される、ニコニコ動画上のCGM/UGCの特徴は、従来のオタク的な二次創作とは異なり、オリジナル（一次作品）に対する二次的な派生作品、さらにその先まで（三次・四次...）と派生創作のネットワークが伸びていき、次々と連鎖してムーブメントが拡大していく点にある

濱崎雅弘, 武田英「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).

以下、簡単にどんな感じで連鎖・派生していったのか、ごくごく一例を紹介します。

**最初は
「歌わせてみた」 から
始まった**

※既存の曲のボーカル部分だけを初音ミクで置き換える



ニコニコ動画(原宿)
NICO NICO DOUGA

キーワード タグ マイリスト

検索

目指せ! アプリデザイナー/イラストレーター
未経験者でも大丈夫! フリーター/社会人OK!
無料の資料請求はコチラ!

初音のちゅう

アカペラです、というカラオケ版が作れませんでした。声が独特すぎて声と認識されないようです。前回... [様子を待つ](#)

↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓

登録タグ: はじめてのチュウ, 初音ミク, 機械にも愛を, nico音楽, コロ姉, コロスグル, ペタP, 全部ミク, 星野鉄郎大量発生中, VOCALOID, 【編集】

ニコニコ宣伝 広告で宣伝, マイ登録, とりあえず一発登録

RSS
リーダー

【掲載記事紹介・ニコニコ動画】

「DOMMUNE」がニコ生放送! ももクロ×初音ミクのコラボも生中継

二重の音 ねのせいよかわいいwww
きき 別れた ぼくの心
耳はfor you ぼくの心
いいいいいいいい あの方に戻りに来ました
わい ぼくの心 ぼくの心
I will give you all my love
なぜか ぼくの心 ぼくの心
はじめての心 ぼくの心
I will give you ねえねえねえ
涙が出ちゃう ねえねえ
be in love with you

テストコースは もう 決めたんだ
明日の 夢が ぼくの中で
ミクの愛を to you 117までも
きっと、 きっと、 きっとさ...ohh

★(repeat)★(repeat)



再生: 79,503
コメント: 3,049
マイリスト: 1,211

コメント 設定
2011/09/08 (木) 11:45:17

コメント NG設定 オススメ
通常コメント 過去ログを表示

再生時	コメント
02:25	かわえ
00:39	小ネタに定評
00:09	3周年おめ!
01:00	3周年おめ! (2010/09/01 00:55)
00:15	3周年おめええええええ
00:59	合唱VERいいかもしれないね
01:23	なかなか いい感じに仕上げてから 応援してくよ
01:38	ミクちゃん 可愛い☆
00:31	かわいいw
00:40	巡礼中
04:25	GJ
00:35	wwwwwwwwww
01:23	wwwwwwwwww

☐ 自動でスクロールする コメントを更新

アプリ

プレイヤーの使い方 よくあるご質問 コメントを報告 この動画を報告

マイメモリー保存 外部サイトに貼付 チェック Tweet

【合体】はじめてのチュウ Choo TRAIN コロザイル ... 145人が購入/この動画で3人、全体で220人がクリック

初音のちゅう - ニコニコ動画(原宿) <http://www.nicovideo.jp/watch/sm982871>

ほどなくして、
オリジナル曲をつくり、
初音ミクに歌わせる人たちが
現れる

初音ミクの曲を
「これいいじゃん！」と思った
人たちがどんどん歌い始める
（「歌ってみた」シリーズ）



檢 索



読書の秋、食欲の秋、ニコニコの秋!!

[↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓](#)

登録タグ [メルト](#) [カラオケ](#) [歌ってみた](#) [伝説の布国屋](#) [べらったったん](#) [やっぱりイケメン](#) [めがさめたらイケメン](#)
[歌うPシリーズ](#) [halvosy](#) [なつ](#) [男声メルト](#) [【編集】](#)

ニコニコ 宣伝 マイ登録 とり一発登録
広告で リスト あえず

RSS
リーダー

【ニコニコニュース】
マザコンを見抜く“鉄板”質問とは

やあ
おう
すてき
わらったw

おおおおおおおおおお
ここいいねの7プロデュースが大反響のああああああ
あああああああああああ
うまww
ミクへの愛があふれてくるっ

再生: 3,579,291
コメント: 173,373
マイリスト: 82,187

コメント
NG設定
オススメ

2011/09/08 (木) 12:04:17

通常コメント

過去ログを表示

再生時	コメント
03:31	め〜ると〜
04:09	oooooooooooooooooooooooooooo
04:16	ej
02:06	私を握ってください
00:56	めると
02:22	め
03:45	こーいうせーしゅんをおーかしたかった
01:12	これ処女作だろ?すごすぎだろw
00:07	wk tk
00:30	凄い
00:49	イケメン!
01:48	僕もぎゅき
03:21	すぎすぎすぎ

☐ 自動でスクロールする

コメントを更新

メニュー
コマンド

3:09/4:19

コマント

アプリ

▼CLOSE

[プレイヤーの使い方](#) [よくあるご質問](#) [コメントを報告](#) [この動画を報告](#)

♡ マイメモリー保存 外部サイトに貼付 m チェック Tweet

着たフル **メルト** supercell ... **1,768人**が購入／この動画で**4人**、全体で**6,334人**がクリック

歌詞 **メルト** supercell ... **57人**が購入/この動画で2人、全体で161人がクリック

着うた 雨は毛布のように キリンジ … **4人**が購入／この動画で**4人**、全体で**73人**がクリック

「メルト」を歌ってみた（男性キー上げVer.） - ニコニコ動画(原宿) <http://www.nicovideo.jp/watch/sm1754685>

そしたら楽曲を演奏する人
たちも出てくる（「弾いてみ
た」シリーズ）

↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓

登録タグ 11月20日 泣き声 11月20日 ベース 11月20日 チンチン動画 (RC2) 11月20日 黒髪姫 11月20日 ティッシュ姫 11月20日 性別は姫 11月20日
ヘッドホン推奨 2:17→恋に落ちる音、2:50→時が止まる音 編集

ニコニコ宣伝 マイ登録 とり一発登録
広告で リスト あえず

[プレイヤーの使い方](#) | [よくあるご質問](#) | [コメントを報告](#) | [この動画を報告](#)

 マイメモリー保存

 外部サイトに貼付
 チェック
 Tweet

着ボイス
【ニコニコサウンドマーケット】スペシャルコラボ
Gero×zim×ティッシュ姫×しも×紅い流星 ... 402人が購入／

着ボイス 【ニコニコサウンドマーケット】 ベースメール着信音 ティッシュ姫 … 240人が購入/この動画で2人、全体で684人がクリック

着たフル **メルト** supercell ... **1,768人**が購入／この動画で1人、全体で6,337人がクリック

バレンタインなので俺の嫁に「メルト」のベースを弾かせてみた - ニコニコ動画(原宿) <http://www.nicovideo.jp/watch/sm2323034>

そしたら楽器演奏動画を合成
して、バーチャルなバンドを
組むことだってできるようにな
る

■メルト-Band Edition～女性キーVer-です。 ■元動画様→ [sm171591](#) [Gt.ピルクル/ mylist/3267171](#) [Ba./...](#) [続きを読む](#)

ニコニコ宣伝 マイト登録 とり一発登録

 マイメモリー保存

 外部サイトに貼付
 チェック
 Tweet

待受Flash 【男女男男女男女】(° ▽ °)o≡ フウッ♪フウッ♪ Flashクイズ … 707人が購入／この動画で9人、全体で13,770人がクリック

72

あまりに「歌ってみた」の人
たちが増えてきたので、今度
は初音ミクの楽曲をつくる側
が、「それならこんな高音・
早口が続く歌は歌えねーだ
る！」と人間に挑戦状を叩き
つけ始める（「歌ってみる」
シリーズ）

そしたら完璧に歌ってみせる
才能が当然のごとく登場して
喝采を浴びる（「歌いやがっ
た」あるいは「野生のミ
ク」）

↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓

登録タグ [カデシ](#) [歌ってみた](#) [弟の姉](#) [ボカロオリジナル](#) [歌ってみた](#) [初音ミクの消失](#) [9月6日は姉さんの誕生日。](#)
[歌いやがった](#) [野生のミク](#) [人間卒業](#) [主コメ](#) [【編集】](#)

ココニ宣伝 **マイ登録** **とりあえず一発登録**

新商品発表会
ただいま放送中

うわ すげえ 神降臨

ふわあああああ！！？

ぎゃああああああああああ おおおおおおおお

どこで息継ぎしてた やッペえじゃん！

hohmeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee

最高!!!!最高!!!!最高!!!!最高!!!!最高!!!!最高!!!!最高!!!

めっちゃすげえ～

すげえ

人間卒業おめでとう お誕

神

再生時 コメント

01:16	歌えるには歌えるけどここまできれいなのはすごい
01:05	女神だああああああ
01:41	すごいwwwww
02:01	リアルミク
04:01	息してるのかなwwwwwww
04:51	8888888888888888
04:40	すっげえ
04:56	8888888888888888
00:48	すげえwwwww
04:02	もはやたのネ申も超えている
01:12	xx
02:35	/
01:26	人間を卒業する権利人か

☐ 自動でスクロールする

[コメントを更新](#)

メニュー コマンド <> コメント

[プレーヤーの使い方](#) | [よくあるご質問](#) | [コメントを報告](#) | [この動画を報告](#)

♡ マイメモリー保存 外部サイトに貼付 チェック Tweet

炉心融解 ver.弟の姉 弟の姉xiroha ... 53人が購入／この動画で4人、全体で1,206人がクリック

着うた 炉心融解 ver.弟の姉(ラストサビver.) 弟の姉×iroha ... **12人**が購入/この動画で2人、全体で267人がクリック

着うた 炉心融解 ver.弟の姉(スペシャル ver.) 弟の姉×iroha … **3人**が購入/この動画で1人、全体で135人がクリック

76

初音ミクの人気が出過ぎて、
「やっぱり仮想のキャラとはい
え、ちゃんと踊ったりもできる
3Dの仮想の身体が欲しいよね、
という話になり、実際に3Dモ
デリングソフトで作る人が出て
くる（VOCALOID3D化計画、
始動）



ニコニコ動画(原宿)
NICO NICO DOUGA

キーワード タグ マイリスト

検索



今日の右上

読書の秋、食欲の秋、ニコニコの秋!!

アニマスで初音ミクを作ってみた3

マイリスト<http://www.nicovideo.jp/mylist/2933149> 3Dデータ再配布はじめました 歌わせてみたは削除... [続きを読む](#)

↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓

登録タグ

3D化データ配布 アニマス まばたきするミク モーション職人降臨待ち あにまさ 1:10の恐怖
MikuMikuDance VOCALOID3D化計画 初音ミク MMDの歴史と原点 [【編集】](#)

ニコニコ宣伝

マイ登録

とりあえず一発登録

RSS

リーダー

【ニコニコニュース】

就職・転職時に参考、トップは2ch 掲示板サイトを半数以上信用

じゃあ、俺はMAXでモーションやんよwww

お持ちの方再配布してください

眉毛がかぶって見えないから

おおw

再生: 19,778

コメント: 218

マイリスト: 152

コメント

設定

2011/09/08 (木) 12:35:59

コメント NG設定 オススメ

通常コメント 過去ログを表示

再生時	コメント
00:03	これがMMDの元か
01:06	かわええ
00:59	Excelente quiero aprender a hacer eso xDD
00:19	すごwww
01:10	xx
00:11	www
00:24	こわいwww
00:36	どう見ても巨神兵www
01:01	ああああ
01:10	かわいい! www
00:59	kitaxaaaaaaaaaaaaaaaaa
01:07	きたああああああああああああああああああああああああああああああ
01:10	ありゃ?

☐ 自動でスクロールする

コメントを更新

アプリ

CLOSE

プレイヤーの使い方 よくあるご質問 コメントを報告 この動画を報告

マイメモリー保存



外部サイトに貼付



チェック



Tweet

アニマスで初音ミクを作ってみた3 - ニコニコ動画(原宿) <http://www.nicovideo.jp/watch/sm1126455>

そしたら、「既存の3Dモデリングソフトはなんか使いにくいから、初音ミク専用のソフトを開発したぜ！フリーで公開するからみんな使ってね！」という神が現れる
（「MMD：MikuMikuDance」の登場）



3Dミクを躍らせるツールを自作してみた(説明前編)

説明前編

配布中 <http://www.geocities.jp/higuchuu4/index.htm>。プログラム中の3Dモデルは sm1654558 から、... [続きを読む](#)

↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓

登録タグ

higuchuu4

ニコニコ動画講座

VOCALOID3D化計画

MikuMikuDance

ニコニコ技術部

機巧M

MMD

雑音

モーション全自動生成→sm7968105

伝説の始まり

全てはここから始まった

【編集】

ニコニコ宣伝

リスト登録

とりあえず一発登録

RSS

リーダー

【ニコニコニュース】

日本の福島原発対応に、米は絶望

再生時

コメント

設定

再生: 759,816

コメント: 17,062

マイリスト: 23,597

2011/09/08 (木) 12:53:07

コメント

NG設定

オススメ

通常コメント

過去ログを表示

再生時	コメント
06:23	学校にあったソフトを簡略化して使いやすくなった感じだなぁ...
06:54	移動は便利すぎる機能
08:52	これはおリン払っても問題ないレベル
00:19	聖地
01:20	現役seだが試算したら、これ数千万円の仕事だぞ
02:33	よくここまで作ったと賞賛の念しか湧かない
03:54	ミクって居るんだな...
04:37	偉大すぎる
07:08	親戚に値すると個人的に思う
08:45	天才っているんだな...
04:22	/倍速
06:13	wwwwww
01:41	wwwwwwwwwwww

☐ 自動でスクロールする

コメントを更新

アプリ

CLOSE

プレイヤーの使い方 | よくあるご質問 | コメントを報告 | この動画を報告



着うた

神様

FLY-T&JARGE GEORGE(rub-a-dub market) ... 1人が購入/この動画で8人、全体で29人がクリック

着うた

僕の神様

風(ふう) ... 3人が購入/この動画で1人、全体で43人がクリック

待受Flash

ねっぎねっぎ時計Flash アニメロミックス ... 91人が購入/この動画で1人、全体で2,265人がクリック

もうここまで来たら、実在しない虚構のアイドル「初音ミク」だけど、コンサートとか開いてみんなで盛り上がりちゃってもいいんじゃない？という勢いに

ついに今年の7月には初の海外進出ライブも達成！

『MIKUNOPOLIS in LOS ANGELES ーはじめまして 初音ミクですー』
in 『ANIME EXPO 2011』



ニコニコ動画(原宿)
NICO NICO DOUGA

キーワード タグ マイリスト

検索

準備だけでも、しておいてよ…!

たった5分! スカウト登録 ▶

リリナE NEXT



【初音ミク】MIKUNOPOLISダイジェスト映像公開! 【Project DIVA】

『MIKUNOPOLIS』ダイジェスト映像 大公開! 2011年7月2日土曜日(現地時間)、ANIME EXPO 2011の一環として... [続きを読む](#)

↓ 詳細情報・メニューを表示 ↓

登録タグ

[初音ミク](#) [VOCALOID](#)

[MIKUNOPOLIS](#)

[アニメエキスポ](#)

[初音ミク](#)

[初音ミク-Project DIVA-](#)

[セガの本気](#)

[ライブ](#) [ワールドイズマイン](#)

[Project Diva desu.](#)

[ハジメテノオト](#)

[【編集】](#)

ニコニコ宣伝
広告で宣伝

マイ登録

とりあえず一発登録

RSS
リーダー

【ニコニコニュース】
バス内で携帯電話注意され頭髪むしり取る 英語教師の豪州人逮捕

再生: 4206
コメント: 369
マイリスト: 119

コメント
設定

09/08 (木) 15:05:56

コメント
NG設定
オススメ

通常コメント
過去ログを表示

再生時	コメント
02:25	ダイジェストつってんだろ
00:19	召喚ソングwww
02:16	とんだwww
02:55	えれくとりっくを楽器でやるとすごいカッコいい
03:51	これは可愛かった
04:27	これカッコよかったw
04:30	可愛いな
04:54	え
05:08	これは泣いた (いい意味で)
05:29	はんちr
05:49	なぜ
06:35	これは泣いた
07:41	涙腺崩壊

☐ 自動でスクロールする

更新

メニュー
コマンド

3:03/8:38

コメント

アプリ

CLOSE

[プレイヤーの使い方](#) | [よくあるご質問](#) | [コメントを報告](#) | [この動画を報告](#)

[マイメモリー保存](#)



[外部サイトに貼付](#)



[チェック](#)



[Tweet](#)

【初音ミク】MIKUNOPOLISダイジェスト映像公開! 【Project DIVA】 - ニコニコ動画(原宿) <http://www.nicovideo.jp/watch/sm15021557>

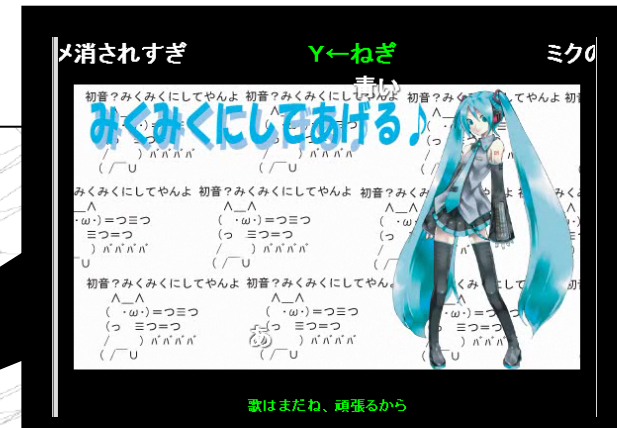
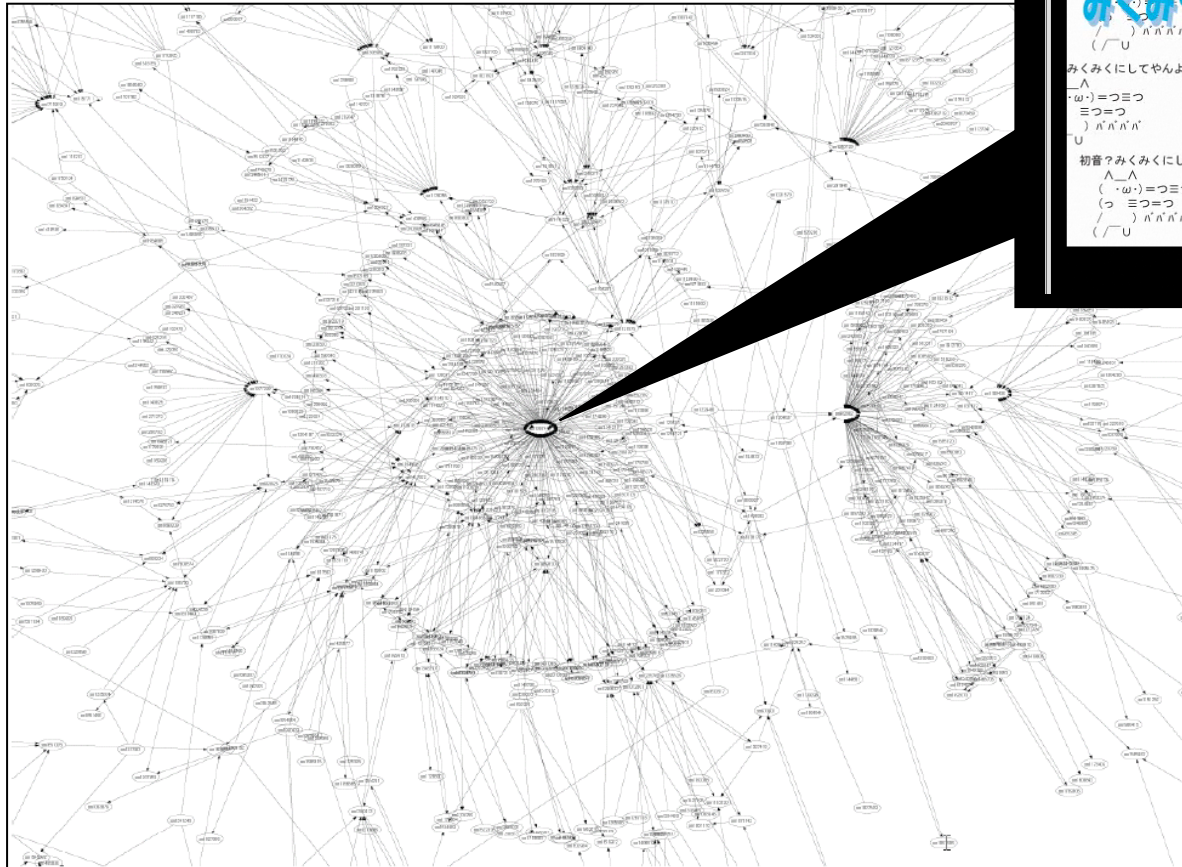
以上、ごくごく一部ですが、
初音ミクの歴史を超圧縮版で
お送りしました。

しかもニコ動には、初音ミクに匹敵するムーブメントを引き起こしたキャラクターが、他にもゴロゴロいる・・

とてもじゃありませんが紹介しきれません。。



N次創作



初音ミクに代表される、ニコニコ動画上のCGM/UGCの特徴は、従来のオタク的な二次創作とは異なり、オリジナル（一次作品）に対する二次的な派生作品、さらにその先まで（三次・四次...）と派生創作のネットワークが伸びていき、次々と連鎖してムーブメントが拡大していく点にある

濱崎雅弘, 武田英「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).

驚くべきことに、こうした二次創作の連鎖・派生は、基本的にすべて、無名の一個人たちの、無償の貢献によって支えられてきた！

さらに：「リアリティ」の行方



- それでは最後に、今後の展望について考察を加えよう。ここで思い返してほしいのが、第一部の最後で筆者が行った、「非同期から同期へとメディアの比重が移っていくことで、コンテンツは『パッケージ』ではなく『ライブイベント』の一部となって体験されていく」という指摘である。ここでは、ある象徴的な事例を取り上げることから、その考察をさらに深めてみたい。
- それは、今年の3月9日に開催された「ミクの日感謝祭 39's Giving Day」というライブイベントである。これは昨年本稿でも取り上げた仮想の歌姫「初音ミク」のソロコンサートなのだが、もちろん実際には初音ミクという歌手は存在しないため、音楽にあわせて動く巨大な初音ミクの3D映像をステージ上の透過スクリーンに投影することで実現されている（図7）。

<http://www.nicovideo.jp/watch/1282237193>

ちなみに、筆者はこのライブイベントの会場に赴くことはできなかったため、ニコニコ生放送のコンテンツとして視聴したのだが、そのとき受けた衝撃は筆舌に尽くしがたい。初音ミクという仮想の存在が、まさにステージ上に立って動きまわっているという圧倒的なリアリティがそこにはあったからだ。頭の中ではもちろん、この初音ミクはあくまで仮想の存在であるということは理解している。しかし、会場を埋め尽くすファンたちの熱狂ぶりは、そこに本当の初音ミクがいなければ不可能なほどの迫真さを与えていた。だから筆者は強くこう思った。

「ああ、このライブ会場でぜひとも“生”の初音ミクを見たかった！」と。

しかし、さらに驚かされたのはこの後である。このライブ会場に幸運にも足を運んでいた一人は、“生”の初音ミクを目の前で見ておきながら、次のように思ったというのである。「ああ、このライブをニコニコ動画の熱狂的なコメントとともに見たかったなあ」と。筆者はこの話を人からの伝聞で知ったのだが、そのとき筆者は、一度目の衝撃よりもさらに深い、二度目の衝撃を受けた。

それはどういうことか。ここで起きているのは、いささか大げさにいうならば、“何”をリアルタイムで見たいとを感じるのか、そして“何”に対してリアルを感じるのかという、人間にとって根源レベルの感覚が大きく揺れ動きはじめているという事態である。いまから70年以上前、批評家のベンヤミンがいみじくも指摘したように、私達は「いま・ここ（リアルタイム）」で起きている一回限りの経験にこそ「アウラ」を、つまり圧倒的なリアリティを感じ取る。だからこそ筆者は、この初音ミクのライブを文字通り“生”の現場で見たいと強く願ったのだった。しかし、そのライブ会場にいた人は、その生々しい現場において十分にアウラを感受するはずにも関わらず、むしろリアル空間に身をおいてしまっているがゆえに、「ニコニコ動画のようにコメント付きでこのライブを見る」という一回限りの経験ができないという喪失感を味わっている。いうまでもなく、これは極めて転倒した感覚である。なぜならこの彼は、「リアルタイムのコメント付きで対象を経験する」ということに、現実そのものよりも強いアウラ＝リアルを感じ取ってしまっている——これこそまさに「拡張されたリアリティ（Augmented Reality）」と呼べるだろう——からだ。

そしたら本当に出てきた： ニコファーレ



まだまだ、ある



gree : AKBステージファイター

- なんでこんなボタン押すだけのゲームにハマってしまう？
- 有料ガチャでレアカードゲット、少数の課金厨を搾取するビジネスモデル・・・というのは話題だが、それだけではない。
- 大勢のキャラクターがわしゃわしゃと登場して「ガチャ」的に確率的に出現するだけで、勝手にユーザーの側で「物語」が生成される（大塚英志「物語消費論」の延長）。
- 参加の敷居が極限まで下げられているソーシャル（人間関係）の要素（押し友システム、押し友追加でLVUP、ハイタッチで回復、ログインしているだけで押し友同士の付加効果に貢献）
- 「gree選抜」：ゲームに参加するだけで現実のAKBのプロデュースにも「参加」「貢献」できてしまう

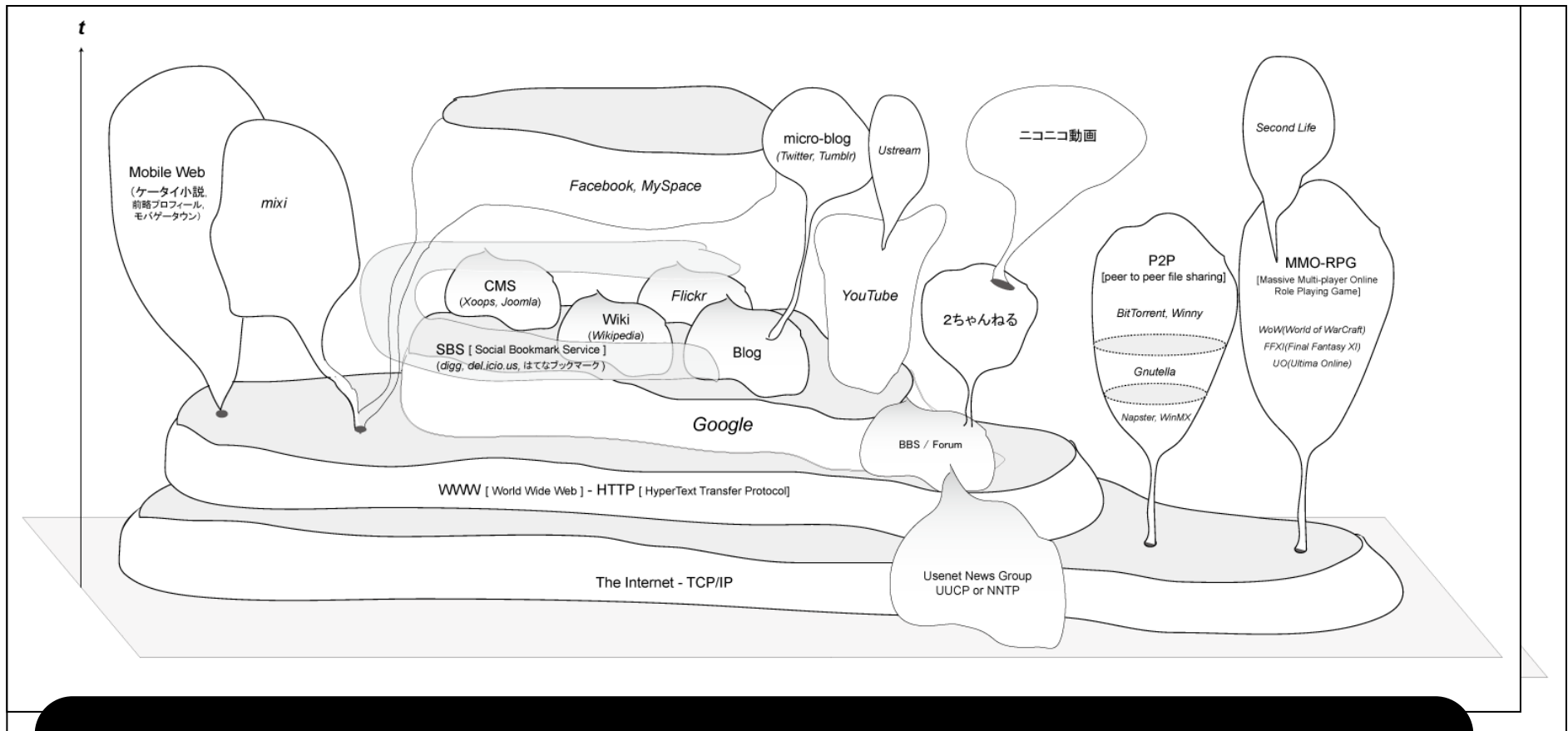


なめこアプリ

- ソーシャルゲームのソーシャル要素を削ぎ落した超単純ゲーム（時間がプレイヤーの行動資源になるだけ）。なぜこんなものがヒット？
- 「なめこアプリ」をプレイしてなめこを収集している、というあまりにもどうでもいい行為（指の動き、音）自体が、友達同士のあいだでの面白い「ネタ」になる（例：会議中にこっそりなめこを収集しているのを友達に見られて、「さっきなめこ収集してたでしょー」「いやいやw」と会話）→スマートフォンの「画面を触る」というUIを生かした特異な動き（所作）が、非言語的なコミュニケーションのネタになってしまう。リアル空間でのソーシャルゲーム。
- クラウドではないソーシャルゲームという新鮮さ：時計を早めるという、誰でも思いつく「裏ワザ」を実践できるのが熱い！裏ワザというゲームの原的快樂を思い起こさせてくれる。

最後に

アーキテクチャの生態系マップ



生命の進化と同じく、その社会の「環境」にあわせて
枝分かれして進化していくのがインターネット

(インターネットによって決して世界が一つの統一したプラットフォームに集約されていくわけではない)

日本の残念なインターネット？

- (2009年) 日本のWebは「残念」 梅田望夫さんに聞く (前編) (1/3) - ITmedia ニュース
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0906/01/news045.html>
- 「とはいうものの残念に思っていることはあって。英語圏のネット空間と日本語圏のネット空間がずいぶん違う物になっちゃったなと。」 (≡アメリカのように、実名／ブログで風通しの良い議論ができる「総表現社会」にならなかった)

果たして日本のインターネットは、本当に「残念」なのか？？
—確かに表面上だけ見れば、本当にどうしようもないネタばかりで、
「もうやだこの国」といいたくなるが・・・



希望論 あとがき

- この国の希望を考えるとというとき、ずっと気にかかっていた言葉がある。「私はこれからの日本に大して希望をつなぐことができない。このまま行ったら「日本」はなくなってしまうのではないかという感を日ましに深くする。日本はなくなって、その代わりに、**無機的な、からっぽな、ニュートラルな、中間色の、富裕な、抜目がない、或る経済大国**が極東の一角に残るのであろう。」一九七〇年七月、三島由紀夫が自決する直前に書き付けた言葉である。

(承前)

- この三島の予言はみごとに当たっていた。そう多くの人が考えるだろう。たしかに、表向きはそうである。だが、私は全くそう思わない。それはどういうことか。日本社会の「裏面」を見ればよいからだ。それは政治や経済といった「**昼の世界**」に対し、社会的に陽の目を浴びることのない「**夜の世界**」としての、日本のサブカルチャーやインターネット環境である。この十数年、そこでは**異様なまでの生成・進化が絶え間なく起こってきた。そこには今まで誰も発想しなかったような、多様で数奇なアイデアとクリエイティビティがある。熱意がある。**しばしばその領域はひきこもりのオタクたちが集まる「タコツボ」と批判されるが、「タコツボ」に棲み分けるからこそ、そこでは異様な進化と洗練が起こるのだ。

(承前)

- 私はそこに三島が見なかった日本社会の姿を見る。それは**有機的で、力に満ちた、カオティックな、玉虫色の、多様な、実験精神を恐れることの無い、自由と生成のフロンティア**である。私はこの日本にこそ希望を見る。とはいえそれは、あくまで日本社会の片隅、つまりは文化や娯楽といった「周辺領域」であるに過ぎない。だからそこでいくら活発な進化成り発展なりが起っていたとしても、社会構造はピクリとも変わらない。しかし、いま政治や経済といった「表の世界」がこれほどまでに終わっているこの国において、ほかに何の希望があるというのだろうか？ **革命は周縁から起こる。いまこそ、日本の情報／文化空間が培ってきた無数のイノベーションをもってして、現実の諸制度に揺さぶりをかける日が来ているのだ。**

参考：ゲーミフィケーション



- 「ゲームで社会を変える」
 - もはやゲームは現実逃避のためのツールではない！
 - ネットやスマホが普及したことで、あらゆる行動がゲーム的に設計可能に（データ収集、マッチング）→ゲーム型の社会運動が可能に
 - ex. タンパク質構造解析をパズルゲームに、政治家の不正経理チェックをクラウドソーシング、節電競争ゲームなどなど...

結論

- 情報社会では「アーキテクチャ」が強力で大事。
- 日本では特にアメリカとは違うキテレツでなアーキテクチャがはびこる。
- 一見、それは「残念」なものに見える（ただのネ夕的で娯楽的なものに過ぎないから）。
- でも、日本のネットは、世界でも有数の多様な進化・イノベーションを持っている。
- ここに日本社会の閉塞を突破する糸口を見るべき（「夜の世界」の活力を「昼の世界」の改革に適用せよ！／ゲーミフィケーション）