

特集 >>

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

編集にあたって

後藤真孝 (産業技術総合研究所)

奥乃 博 (京都大学)

日本の技術・社会・文化の強みの相乗効果により、一般の人々が活発な創作活動を繰り広げる CGM (Consumer Generated Media, 消費者生成メディア) の未来を切り拓く画期的な現象が起きている。その現象の中核に焦点を当てた特別セッション「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」を、情報処理学会 創立 50 周年記念全国大会のイベント企画として、2010 年 3 月 10 日 (水) に東京大学で開催した。本イベントは開催前に 2 件、開催後に 8 件報道されるなど、注目を集め、700 名の会場がほぼ満員となった。インターネットでの無料ライブ動画中継も実施して、ニコニコ生放送で約 4,000 名 (同時接続視聴者数の平均は約 610 名)、Ustream で約 1,200 名 (同時接続視聴者数の平均は約 260 名) の方々にご覧いただいた。

本特集は、この日本発の画期的な CGM 現象が、海外も含めてなぜそこまで注目されているのか、どうしてそんな素晴らしい現象が可能になったのかの一端を知っていただくことを目的としている。そこで上記のイベントで登壇いただいた、

- CGM 現象が拡大する起爆剤の 1 つとなった歌声合成システム「VOCALOID」の生みの親の剣持秀紀氏 (ヤマハ (株))

- 音楽・イラスト等を合法的に再利用した創作を可能にするコンテンツ投稿サイト「ピアプロ」の生みの親で、上記の「VOCALOID」に基づく歌声合成ソフトウェア「初音ミク」販売元の伊藤博之氏 (クリプトン・フューチャー・メディア (株))

- 上記の「初音ミク」等を用いた CGM 動画が活発に投稿され、ユーザによる創作を促している動画コミュニティサービス「ニコニコ動画」の生みの親の戀塚昭彦氏 ((株) ドワンゴ)

- 上記の「ニコニコ動画」の先進性を考察する上で重要な「擬似同期型アーキテクチャ」や「N 次創作」等の概念の生みの親の濱野智史氏 ((株) 日本技芸) という 4 名の第一人者の皆様に記事の執筆をお願いした。また、本イベントを企画し、司会を担当した後藤真孝 (産業技術総合研究所) も記事を執筆した。

本特集の最初の記事『1. 初音ミク, ニコニコ動画, ピアプロが切り拓いた CGM 現象』(後藤真孝) は、この CGM 現象を俯瞰して何がすごいのかをさまざまな角度から解説している。そして、日本が海外に対して圧倒的に優位に立っていると言えるこの現象を踏まえ、情報処理技術の力で切り拓かれつつある素晴らしい未来が議論されている。次の『2. 歌声合成の過去・現在・未来: 「使える」歌声合成のためには』(剣持秀紀) は、長年研究開発がなされてきた歌声合成システム「VOCALOID」がついに広く利用されるに至った経緯を紹介しており、今後の発展の方向性も興味深く議論されている。この「VOCALOID」に基づく歌声合成ソフトウェアでかつキャラクターでもある「初音ミク」は、2007 年 8 月 31 日に発売されて以来、初音ミク現象とも呼べるくらいさまざまな創作活動の中心とな



ill. by KEI
© Crypton Future Media, Inc.
www.crypton.net

り、多くの連鎖反応を引き起こして話題となっている。『3. 初音ミク as an interface』（伊藤博之）を読めば、これが決して偶然ではなく、まさにそうした創作の連鎖反応を引き起こすために、いかに適切に環境を整え続けてきた結果であるかがよく分かる。権利を開放してユーザが安心して創作できるライセンスの整備や、投稿サイト「ピアプロ」の思想の議論は、きわめて本質的で今後大きな波及効果を持つに違いない。ただし、その連鎖反応は2006年12月に登場した「ニコニコ動画」がなければ、起きなかった可能性がある。それがなぜかは、『4. ニコニコ動画の創造性：動画コミュニティサービス「ニコニコ動画」の5年間』（戀塚昭彦）を読めば納得できる。創作活動を促す先進的な思想を、誰でも利用できる機能として実現しながら巧みに運営されてきたのであり、単なる動画共有サービスとはまったく異なるのである。その違いをさらに浮き彫りにするのが、最後の『5. ニコニコ動画はいかなる点で特異なのか：「擬似同期」「N次創作」「Fluxonomy（フラクソノミー）」』（濱野智史）である。ニコニコ動画は単に動画にコメントやアンテーションを付与できるサービスではなく、視聴体験の共有や、多様な創作の連鎖反応を引き起こすコミュニティサービスであることが明らかとなる。

このように、さまざまな立場から「創造（クリエイション）する環境」を意図的に創造してきたこと、そこでのユーザ主導のコミュニティやコミュニケーションを重視してきたことが、CGM現象を連鎖させた本質である。以上の記事に登場する「N次創作」等の新たな概念や用語は、他の記事の中でも頻繁に登場し、本特集は重層的な構造を持っている。そのため、一

通り読んだ後に再び読み直すことで、各記事の内容がより深く理解できる。

冒頭のイベント企画が広く注目を集めたのは、このように登壇者として「生みの親」が勢揃いし、タイムリーで重要な話題だったからである。ただ、企画側でもそれを後押しするために、学会参加の呼びかけにもCGM的な発想と歌を取り入れる（我々の知る限り）世界初の試みを実施していた。開催1カ月前に、本イベントを宣伝する「初音ミク」の歌（研究用楽曲「PROLOGUE」の替え歌による宣伝動画）を「ニコニコ動画」で公開した上で、「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？」と呼びかけた。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することを促した結果、上記の歌に新たな映像を付与した作品や、歌詞を再利用した別楽曲等、少なくとも4件の動画の投稿があり、試みが成功して投稿者に感謝している。

CGMは、「UGC（User-Generated Content、ユーザ生成コンテンツ）」とも呼ばれ、本特集で取り上げた現象以外にも、さまざまな取り組みがなされている活発な分野である。情報処理研究者の立場から貢献できる技術課題は多岐にわたっており、CGMによるコンテンツを対象とした研究開発も未開拓の研究テーマの宝庫といえる状況である。本特集をきっかけに、より多くの人々が興味を持ち、さまざまな形でかかわっていただければと願っている。（2012年3月13日）