HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	直接経験と間接経験の二分法に再考を迫るN次創作
Author(s)	渡辺, 謙仁
Description	日本質的心理学会第17回大会. 2020年10月24日～2020年10月25日.オンライン開催.
Issue Date	2020-10-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/79625
Type	conference presentation
File Information	jaqp17_watanabe_slide.pdf

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

北海道大学

直接経験と間接経験の二分法に再考を迫るN次創作

渡辺謙仁

t_watanabeアットimc.hokudai.ac.jp

RFMC 北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院
Research Faculty of Media and Communication

日本質的心理学会 第17回大会　会員企画シンポジウム 3A
2020年10月25日（日）@オンライン

話題提供の概要

- UGCが一般化した現代においては、
「直接経験」と「間接経験」は
容易に区別できるものではない
- UGCでは、他の誰かによって加工され、
編集され、勝手よくパッケージ化された
情報を人々が一方向的に享受するに
とどまらず、そうした情報を自ら再び加工し、
編集し、パッケージ化しなおして発信する
ことが連鎖していく
「N次創作」（濱野 2008）が行われている

話題提供の概要

- 人々はN次創作を通じ、自ら経験世界を再構築している
- N次創作はニコニコ動画やTwitterなどで盛んにおこなわれているが、バーチャルシンガー「初音ミク」は最もN次創作されているコンテンツの一つ

話題提供の概要

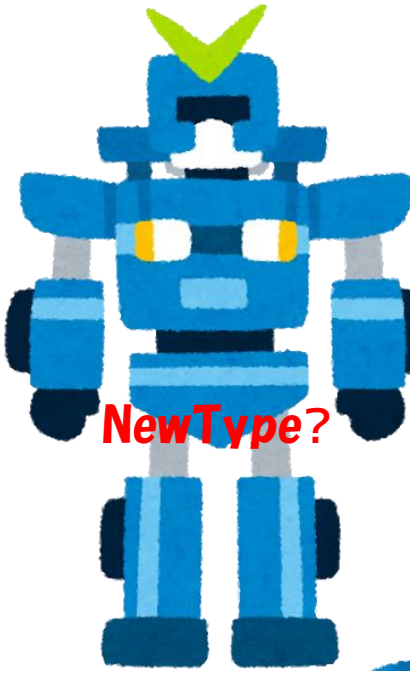
- 私が長年フィールドワークをしている、
  ニコニコ動画を発祥とする
  初音ミク衛星プロジェクトを巡る
  N次創作のあり様の紹介を通じ、
  直接経験と間接経験の二分法を乗り越える
  方法を考えたい

初音ミクとは？

- 歌声合成ソフトウェア、およびその擬人化キャラクターの一つ
- UGCまたはCGMに舞い降りた「天使」とも言われる
- 合成された声を持つ、ソフトウェアが擬人化されている、という二重の意味で「バーチャル」
- ユーザーが「N次創作」（濱野 2008）を自由に行える
- （バーチャルな）キャラクター的身体を持つからこそ越境（濱野 2011）

「初音ミク」はクリプトン・フューチャー・メディア株式会社の著作物です。
© Crypton Future Media, Inc.

ニコニコ技術部（NT）



- ものづくり系の動画につけられた「タグ」から始まった
- 部員を自称する者による自発的な活動
- 組織や入部資格があるわけではない
- 「はちゅねミク小型化戦争」等の初音ミクをモチーフとしたN次創作が連鎖
- 初音ミクがものづくりの文脈にも越境

「金星ミク」に13,849人のメッセージが集まった

- 2010年、打ち上げ
- 2015年、金星到達
  - 地球から最も遠いところに到達した
    キャラクターに

- バーチャルなキャラクター的
  身体を持つからこそ、リアルな
  社会を動かした

CMS、HAXA、そしてSOMESAT

- CMS: Character Media Satellite (野尻 2009)
  - 人工衛星のメディア化
  - キャラクター搭載による社会実験

- HAXA: はちゅね宇宙航空研究開発機構
  - 「ミクが宇宙に飛ぶ」なら多くの人に共感してもらいやすい（超電磁P 2009）

CMS構想 (野尻 2009) の概要 (渡辺 2015)

進学や結婚などのお祝いに人工衛星を打ち上げるといったように，好きなものを載せるメディアとして 人工衛星を捉えても良いのではないかということである．そして，そのメディアとしての衛星に，日本のお家芸であるキャラクターを載せる．**キャラクターは人間そのものではないが，多くの人間の想いによって「生きている」，人間に近い存在**である．よって，キャラクターを宇宙へ送り出すミッションは，有人ミッションと無人ミッションの中間的なものである． このようなミッションを人々がどう受け止めるかは， 社会実験として興味深い．宇宙へ送り出すキャラクターが持つに相応しい条件は，多くの人間の想いを集めている既存のキャラクターであること，社会的な広がりを大きくするため，**二次創作が自由にできること**，音声合成による声を持つことなどである．

SOMESATの概要

SOMESAT

ソーシャル・メディア衛星開発プロジェクト
Social Media Satellite Development Project

ソーシャルメディアなどで集まった人達で超小型衛星を開発し、打ち上げる

ニコニコ技術部が発祥

「はちゅねミク」の宇宙ネギ振り

ソーシャルメディアと連動したミッション

社会の反応を調べる

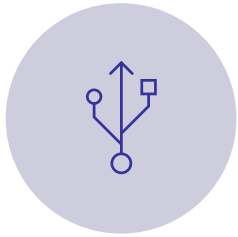
宇宙を身近にすることを狙う

バーチャルとリアルを組み合わせた場

IRC
(2018年4月まで)

ニコニコ生放送や
ツイキャス

オフラインの
勉強会や食事会

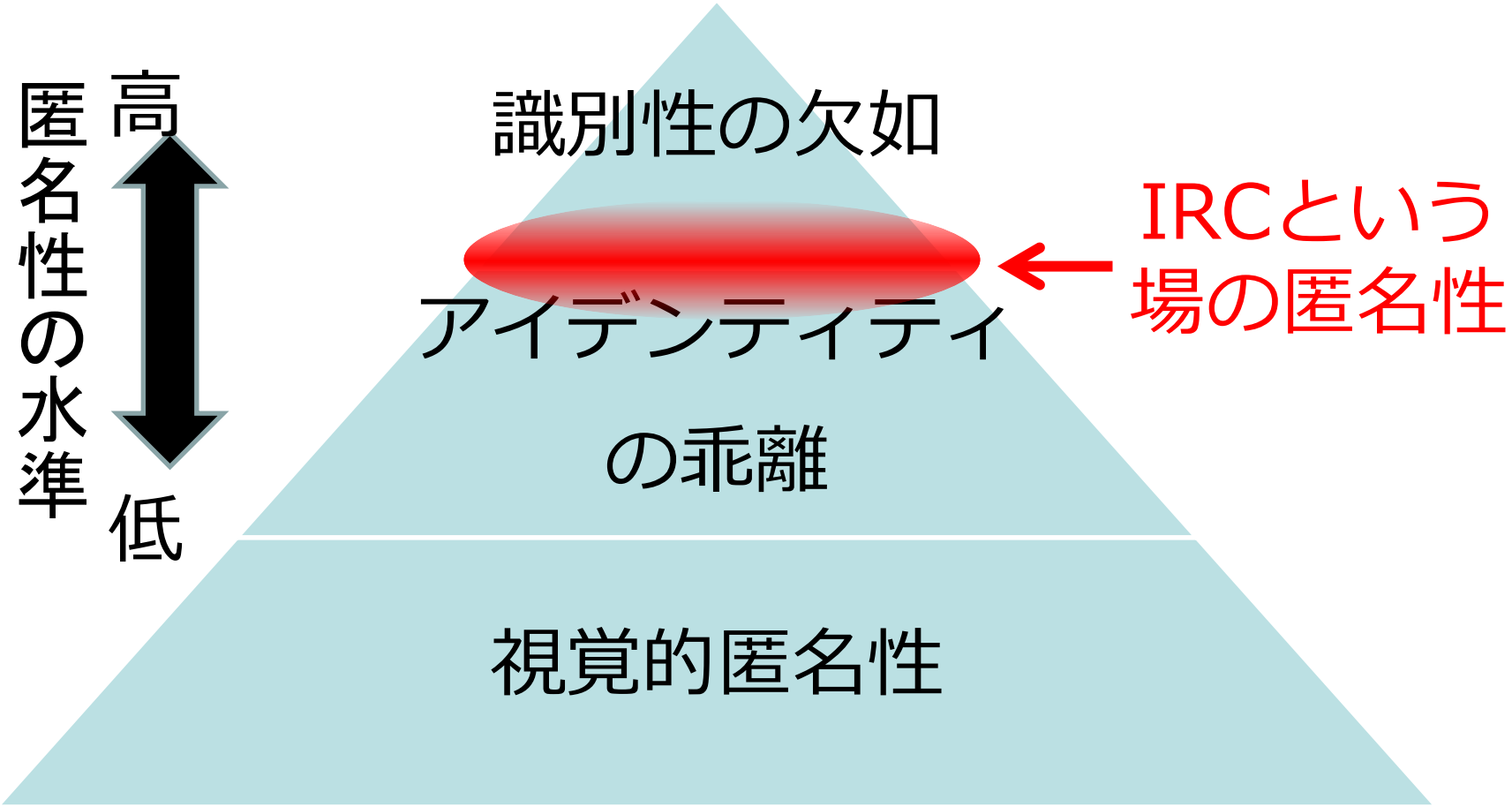


同人誌即売会や
電子工作の展示会

IRCという場

- ニックネームを確認したメンバーは約60人
- オフラインで会ったことがあるメンバーは約25人
- ログインしなくても過去ログを閲覧可能だった

種々の匿名状態の階層構造
（Morio and Buchholz（2009）のFig. 1を改変）



N次創作され続けたPVや実物大模型等

バーチャルなものを含むつながりが

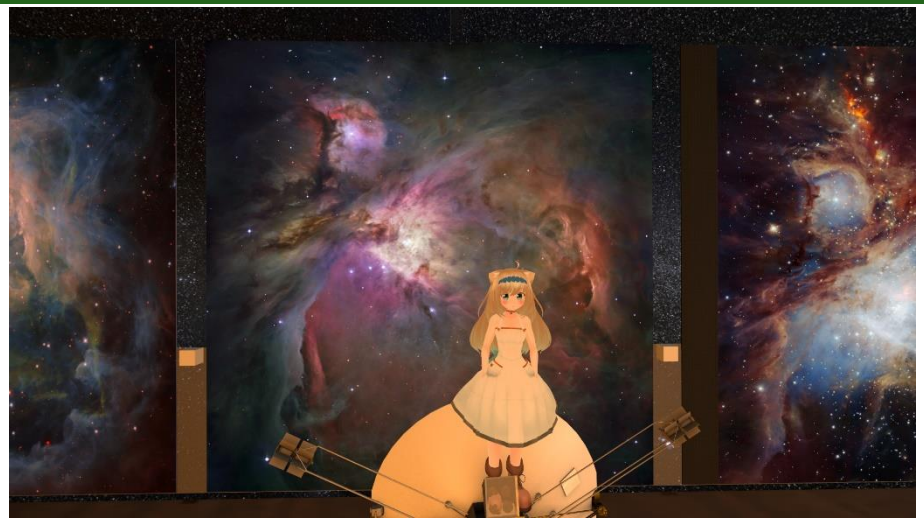
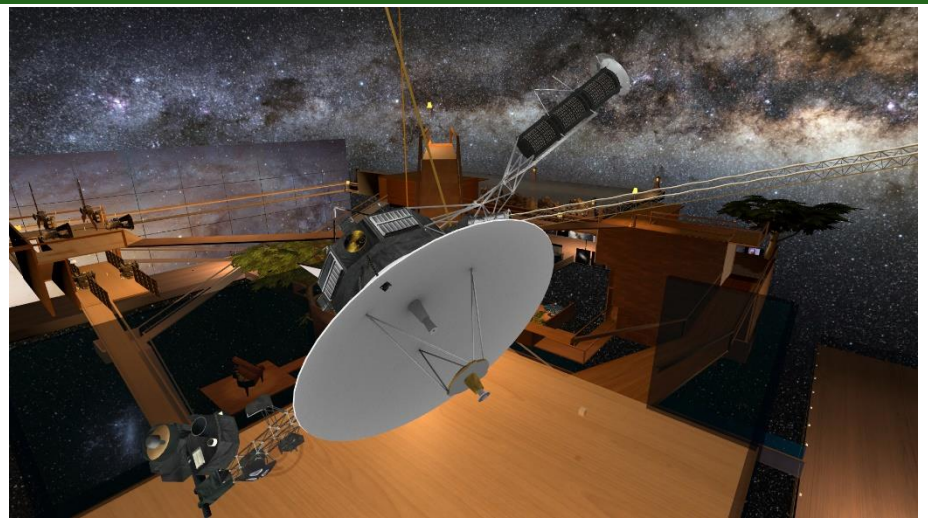
新たな経験世界を再構築し続ける

以後（も？）混乱するための議論

フェイクニュースとそれへの抵抗

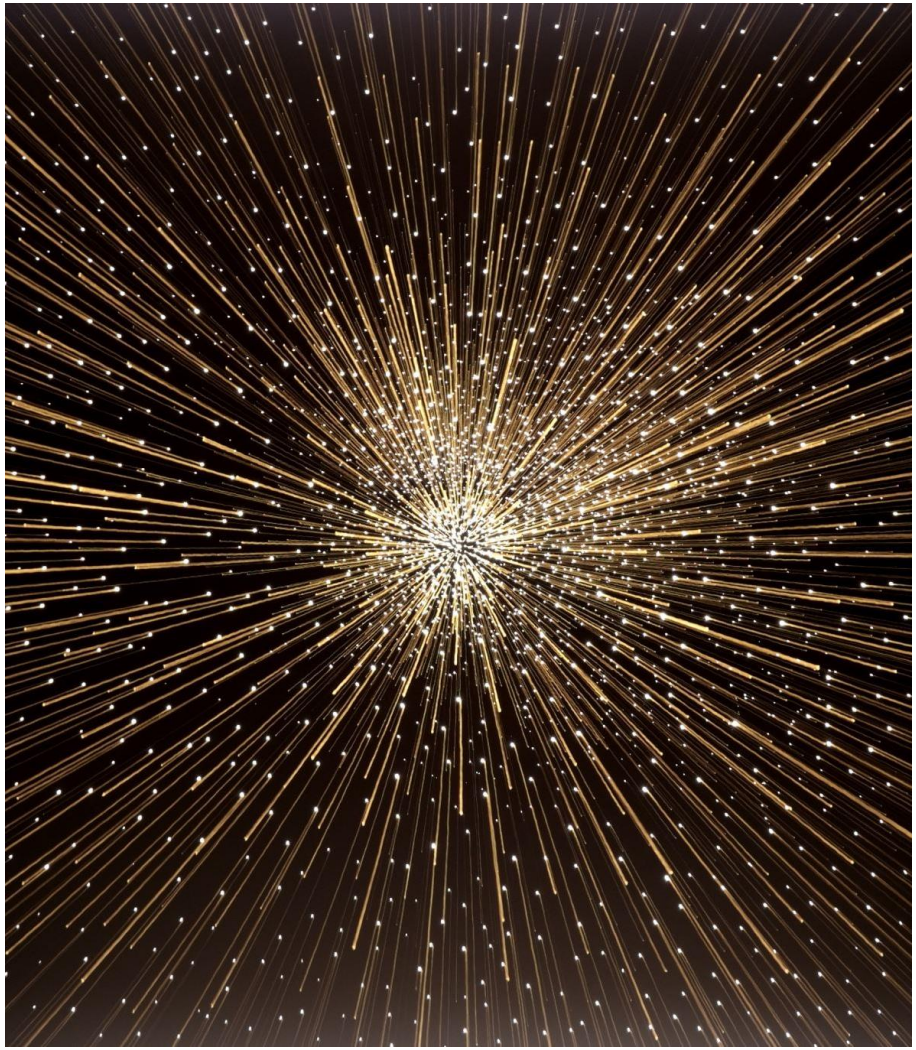
- 他の誰かによって加工され、編集され、勝手よくパッケージ化された情報を人々が一方的に享受・拡散するのではなく、そうした情報を自ら吟味し、再び加工し、編集し、パッケージ化しなおして発信することを促す

宇宙とバーチャル

天文仮想研究所 VSPの「おうどん氏」による宇宙美術館@VRChat

宇宙と直接・間接経験



- 「リアルなプラネタリウム体験はオンラインでは得られない」みたいなことを言う人もいる
- そもそもプラネタリウム自体、宇宙をバーチャルに再構築したものでは？
- 天体から自らの目に直接届いた光を観測すれば、直接経験なのか？
- 宇宙は観測機器や理論などの様々な媒体に媒介された間接経験を通さないと、理解しづらい
- 「宇宙」自体、バーチャルかも？

謝辞

研究にご協力くださり、資料をご提供くださったソーシャルメディア衛星開発プロジェクトSOMESATと天文仮想研究所 VSPの皆様に感謝いたします。

参考文献

超電磁P. (2009). 【NT京都】HAXAへのお誘い. Retrieved December 22, 2015, from http://www.nicovideo.jp/watch/sm6516836

濱野智史. (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. 東京: NTT出版.

濱野智史. (2011). 初音ミク、その越境するキャラクター的身体について. SFマガジン, *52*(8), 84–87.

Morio, H., & Buchholz, C. (2007). How anonymous are you online? Examining online social behaviors from a cross-cultural perspective. *AI & SOCIETY*, *23*(2), 297–307.

森岡澄夫, & ITmedia. (2010). 金星へ飛び立つ「あかつき」と初音ミクパネルを見てきた. Retrieved October 19, 2017, from http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1002/23/news024.html

野尻抱介. (2009). 【NT京都】キャラクター・メディア衛星による社会実験の試み. Retrieved December 22, 2015, from http://www.nicovideo.jp/watch/sm6515711

渡辺謙仁. (2015). 初音ミクと宇宙開発の草の根な関係： 「ソーシャルメディア衛星開発プロジェクトSOMESAT」に着目して. 草の根文化の時代, 2, 33–53