**ニコ伝―ニコニコ動画における日本文化の可能性をめぐる―**

要旨

　近年ニコニコ動画において本来伝統芸能であったものがニコニコ動画化された動画が増加してきた。『ニコ伝』という動画制作企画の実態を通して、大伝統・小伝統を超越した現代芸術に変える過程およびイデオロギーを考察する。

伝統芸能のニコニコ化

　2009年4月14日投稿の『【新ジャンル】ダブルラリアット 回ってみたでござる【回ってみた】』に注目したい。パフォーマーおよび投稿者は藤山晃太郎氏である。氏曰く、この動画が伸びたのは原曲の作曲者であるアゴアニキP氏が個人ブログで紹介したからであるという。この動画には『ニコニコ伝統芸能シリーズ』、『先生何やってんすかシリーズ』というタグがついている。これ以前にも『ニコニコ伝統芸能シリーズ』タグのついた動画は投稿されているが、それらはすべて「ニコニコ動画に投稿された伝統芸能」であって「ニコニコ動画化された伝統芸能」ではない。また、それ以前に藤山氏のシルホイール作品も投稿されているが、それは藤山氏が劇場で行ったものをYouTubeにアップロードしたものをニコニコ動画に第三者が転載したものである。

　ちなみにこの動画で使用されているシルホイール自体は伝統芸能ではない。何故この動画を特筆したかというと、投稿者である藤山氏のその活動にある。氏の本職は小伝統の江戸手妻であり、故に『先生何やってんすかシリーズ』のタグがついている。氏は先の動画の投稿後、サブカルとは無縁だった伝統芸能側の芸能者を巻き込みながら数々のニコニコ動画のためのニコニコ動画化された作品をニコニコ動画に投稿していく。具体的には長唄三味線奏者の杵家七三氏、笛奏者の竹井誠氏、鬼太鼓座の団員、江戸曲独楽師の三増紋右衛門氏などである。そしてそれらの作品はすべからくニコニコ動画ユーザーに影響を与えている。藤山氏関係以外にも、例えばアイドルマスターの楽曲で能を踊ったり、東方楽曲で大衆演劇を踊るなど、『ニコニコ伝統芸能シリーズ』タグは増えていくことになった。ここにおいて初めてユーザーは「伝統芸能のニコニコ動画化」という現象を発見し、理解し、再構築した。

　ここで「ニコニコ動画化」とは、ニコニコ動画が持つ文脈へ投稿者およびユーザーの有機的な働きかけによって時間変化していくことであると定義する。アゴアニキP氏が藤山氏の動画を自身の判断によって宣伝したのが好例である。その他ユーザーコメントによる様々な座標からの見解によってニコニコ動画化されていくことが多いように感じる。

　ちなみに藤山氏はニコニコ動画文化を含めたサブカルチャーに深い造詣があり、現在ではニコニコ動画内においてサイト運営自体にも影響力を持つ先進的な存在となっている。

ニコニコ動画と現代芸術

　無料動画投稿サイトにおける動画作品は劇場作品やパッケージ商品とは異なり、いつでも誰でも無料で視聴ができる。そういう点で、ウエストサイドストーリー歌舞伎やビートルズ三味線などと異なり、メインカルチャーとサブカルチャーの垣根を取り払っている。

　またニコニコ動画は他の動画投稿サービスと異なり様々な面で視聴者が作品に対し内包される。再生数、コメント、宣伝、生放送やタイムライン、最近ではブロマガなど、ニコニコ動画サービス自体が「見る側」と「やる側」の距離を狭め、時に交じり合う仕組みを形作っている。ユーザーはPCや端末を通して作品およびその有機的な動態を見るので、各人の個人的空間の中で、切り取られた芸術としての評価よりも隣人化された動画評価をする。

　ニコニコ動画サイト外部のサイトやSNSによる影響もある。ニコニコ動画に端を発するイベントや、ニコニコ動画とは関係ない外部イベントでも、ニコニコ動画ユーザーや投稿者との交流の現場が少なからずある。その点もニコニコ動画の影響力といえる。

　また作品本体としては512×384ピクセル、100MB等と限定された空間でありかつ再生時間の制約がある。この限定された二次元において有機的なリンクを創り上げることを求められている点も、ニコニコ動画作品が他の動画作品と異なる点である。逆にニコニコ動画と有機的に結びついてない作品がニコニコ動画に投稿された場合、ユーザーによる積極的なニコニコ動画化が起こったり、全くニコニコ動画的ではないとして放置される場合がある。

　時間変化する点も重要である。投稿初日に視聴する場合と、投稿から一ヵ月後に視聴する場合では、その動画の持つ意味が変わってくる場合がある。まずユーザーコメント自体が常に新陳代謝を繰り返し、コメントからのその作品要素に対する新しい発掘があるとそれが祭り上げられメインに変貌することもある。再生数なども時々刻々と変化し、外部サイトの影響で文脈化されるなど、作品そのものが色々なものを巻き込みながら変化していくのである。

ニコ伝とは何か

　ニコ伝とは2013年3月22日(母体はそれ以前)からスタートした、現在進行中のニコニコ動画における動画制作企画である。先の藤山氏も一枚噛んで運営されている。テーマは「ニコニコ動画」×「日本の伝統」である。以下にその概要および目的をニコ伝公式ブログより引用する。

*【概要】*

*しも氏の動画《組曲『ニコニコ動画』改 》を伝統楽器で演奏してみた音源に、「日本の伝統」をテーマにした映像演出で遊びまくる。ニコニコ動画内で著名な方々を始め、ニコニコ動画のユーザー投稿者や、投稿はしたことがないが参加したいというニコ動ユーザー、及びニコ動ユーザーではない有志によってパフォーマンスを行う。*

*【目的】*

*日本の元気をニコニコ動画を通して世界及び日本に発信する。またジャンルごとに個別化しやすい日本伝統文化界に所属している人々同士でのコミュニケーションを図り、共時性を持つことで日本文化に対するモチベーション向上を図る。例えば・・・型やぶりな芸能で笑いを取ったり、ふしぎな踊りで混乱させたり、こんな芸能もあるんだよと驚愕させたりすることで、日本伝統文化の古臭さを払拭し、伝統文化に関係の薄い視聴者に日本のアイデンティティを守るために活動している人が全国多種多様な形で活動していることを報知し、「日本はまだまだ終わってないぞ！！」と鼓舞する。ただ、それは日本伝統芸能への間口を広げるという意味ではない。ただ僕らの存在を知って欲しいということにつきる誰でも参加できる企画であることから、少しでも興味があれば参加して、この作品に携わった一体感を味わって欲しい。*

　この企画を通し重要な点を概説する。

**1. 組曲『ニコニコ動画』改について**

　2011年4月23日にしも氏によって投稿された動画であり、組曲『ニコニコ動画』の700万再生突破記念動画(再アレンジバージョン)である。この「組曲」と呼ばれる動画群はニコニコ動画において大変重要な位置を占めている。

　その内容自体は当時ニコニコ動画内で流行っていた楽曲のメドレーとなっている。ニコニコ動画の世相の要約動画となり、それが再生産機能を持って、視聴者にニコニコ動画でのアイデンティティーを強く発露させる契機になっている。派生動画が多数あり、あるテーマ(例えばアニメ作品など)を主軸としたパロディ動画が多い。これはその作品のニコニコ動画における地位を強化する作用があり、「組曲」を通してある「テーマ」がニコニコ動画化されることが相補されている。

**2. 日本の伝統というテーマ**

　実際のニコ伝における主軸の演出は、日本音楽や琉球音楽の演奏を中心に、よさこいソーラン、殺陣、将棋、和食、江戸曲独楽、山笠、方言、アイヌ語、文語、浮世絵、百人一首、世界遺産、歴史など、日本色および地方色の強いものである。何を以って伝統と見なすかはここでは問題とせず、目的のための「日本」であることが伺える。

　政治的な意図を考察すると、21世紀になって顕著に情報化されるようになった韓国、中国の反日意識が一つ影響しているのではないか。名探偵コナンの映画でイージス艦をテーマにしたり、ガールズ＆パンツァーなど戦争イメージの強い題材をサブカル化したりする風潮に倣っている。ここにおいて47都道府県全体で行われる日本的アイデンティティーを発露可能な題材を無理やりまとめて「日本の伝統」化しようとしている意図が垣間見える。それをニコニコ動画化し、ユーザーに日本観、ひいてはアジア観の発見、理解、再構築を促そうとしている。

　また琉球音楽・琉球舞踊・琉球方言およびアイヌ語・アイヌ楽器も参加している点にも注目したい。2013年5月15日、沖縄復帰の日に琉球民族独立総合研究学会が発足するなどの運動が起こる。在特会でもアイヌ問題が取り上げられている。これらの世相から考えて、琉球やアイヌを「日本の伝統」というテーマでまとめあげることは、琉球もアイヌも日本国に内包されるという意識のサブカル化を図っているといえる。

　ローカル色が強いことも指摘しておきたい。ニコ伝で使用される方言は、北海道弁から沖縄方言まで10種類ある。また各曲で地方色の強い物を陳列している。21世紀の風潮に倣い地方的テーマを全日本的に展開することでむしろ日本的なものとして文脈化し、日本アイデンティティを再構築しているといえる。

**3. 誰でも参加できるということ**

　先述した通りニコニコ動画が他の動画サイトと異なっている点の一つにユーザーとパフォーマーが時には交じり合う点がある。基本的にはニコニコ動画ユーザーの参加を期待しており、ニコニコ動画が本来持つその能力を再認識させる意図がある。ニコ伝投稿後にこそその影響を及ぼすであろう。

**4. ニコニコ動画化のための表現技法**

　ただ伝統的パフォーマンスを曲に合わせて行うだけではない。藤山氏の動画でもそうだが、限られた動画サイズおよび再生時間において、それ以上の意味を持たせることが重要視されている。たとえば、ただよさこいソーランを踊るのではなく、アイドルマスターの楽曲においてアイドルを応援するヲタ芸のような演出であったり、銭太鼓を行うだけではなくそれをスーパーマリオの敵ギミックに見立てたりと、アニメやゲームと言ったサブカルカテゴリを主軸に、さらにヲタ芸やゲーム実況といった派生概念まで含有させる試みが行われている。

　ニコニコ動画内で主流となっている技法を用いた「日本の伝統」表現への歩み寄りも見られる。ボーカロイドに方言で歌わせたり、MMDで日本の歴史を表現したり、日本刀を振り下ろすことでコメントを分離切断するという自作ニコスクリプト(CA)を作成するなどが挙げられる。

　それとは逆に「日本の伝統」からニコニコ動画的なものへ歩み寄るパターンの方が多い。演奏関係を初めとして、和服(浴衣、巫女服、花魁服、忍者コスプレ、琉球舞踊衣装など)でハレ晴レユカイを踊ったり、人形師が初音ミクの人形を操るなどである。

**5. ニコニコ動画内における交流という観点から**

　現在ニコニコ動画では「歌ってみた」「演奏してみた」「描いてみた」「作ってみた」「VOCAROID」「ゲーム」「アニメ」「東方」「アイドルマスター」「料理」「歴史」などのカテゴリが公式にグループ化されていて、基本的に投稿者同士の交流はカテゴリ内で行われる。さらにサブカテゴリ的に「書いてみた」「声真似」「異色演奏シリーズ」「垰瀬内シリーズ」「MMD」「生放送主」などがあり、基本的にカテゴリを超えた交流は少ない。ボカロ曲PVの作成や、ライブイベント、ニコニコオールスターと称される動画などで交流はあるが限定的である。「演奏してみた」においては和楽器作品自体が少ない上に和楽器同士のコラボ作品も少ない。ニコ伝は現段階でコラボする契機の少ない分野を結びつける能力を発揮しているといえる。ニコ伝投稿後にはカテゴリを越えた交流が益々増加することだろう。

**6. 参加状況**

　現在参加者は135人であるが、未だ名簿に記載されていないメンバーを加えると150人を越えるという。運営の中心メンバーはほぼ全員パフォーマーから構成されている。中間管理的な役割も設け、メドレー内各曲ごとにリーダーが配置されている。

　自発的な参加者が以外に多い。初期の段階では運営から直接声を掛けてメンバーを増員していたが、運営が軌道に乗ると外部からの参加者が増えた。外部参加者はツイッターから反応する人が多く、ツイッターがニコニコ動画の交流能力を補っていることに気づかされる。

　参加者全員が伝統芸能関係者ではない。ボカロPであったりMMDerであったりMIXerや編集師、絵師もいるが、彼らは「日本の伝統」というテーマに興味を持ったために参加している。つまり全員が同じコミュニティ出身とは言いがたく、伝統芸能関係者が持つ独特な文化感を共有していないが、それでも一堂に会しニコ伝の下に結集している。

　離反者もいる。期間中に出産したり留学したりしても参加を継続する人がいる一方、学業が忙しくなったため辞退する人が数名いたが、中にはニコ伝のイデオロギーが間違っていると指摘して離反した人も一名いた。「よさこいソーランをアイドルマスターの曲で踊るのは、よさこいソーランをやっている人に失礼だ」というのがその人の主張であった。これは伝統芸能世界によくある意見で、吉田兄弟の演奏に「あれは津軽三味線じゃない」という風潮が津軽三味線界であったが、これに準じているだろう。要は正統性をくずしてはいけないという観念が強いのである。しかしながら、ニコ伝が目指すべきは正統性の超越である。破壊するのではなく、正統性の如何を問わない作品へとシフトすることにある。

**7. 制作状況**

　スカイプで会議室を各曲ごとおよびカテゴリごとに作成し、その内部で各々が交流して制作にあたっている。運営はチャットワークを利用し全体を俯瞰し、各会議室のリーダーに制作状況を報告させる体制である。素材の納入はグーグルドライブを通じて行われている。

　会議室以外のニコ伝参加者の交流は主にツイッターで行われたり、オフ会などをしている。

ニコ伝の投稿がもたらす影響

　ニコ伝の本編動画は10月半ば投稿予定であるというが、ずれ込む可能性もある。

　ニコ伝が投稿された後、どのようなコメントがくるだろうか。まず全体を通して、「これぞ大和魂」、「日本に生まれてよかった」や「とてつもない日本」など、「日本」という点から賛美するコメントが生じよう。そこから琉球アイヌと相俟って政治問題の言及コメントも増えるだろう。小伝統的パフォーマンスにおいては「先生何やってんすか」や「伝統芸能の無駄遣い(褒め言葉)」、地方色の強いネタでは地元民ユーザーによる「あるある」コメントや自分の出身地を書くだけのコメント、全編通して原曲を使用せず和楽器演奏であることから、ポップ音楽主義者からは「演奏ひどいな」、脱または反ポップ音楽主義者からは「和楽器でこんなことができるんだ」などであろう。

　まず日本国民へのメッセージ性としては、海外に誇るべき日本、また自己内向的に日本の素晴らしさが再確認されよう。ユーザー自身も日本人であり日本アイデンティティを鼓舞する契機となるだろう。次に意識として、日本の伝統はもはや全体を通して現代芸術化された、と思わせうる。ニコニコ動画文化に日本文化が完全に融合したと錯覚させうるのである。

　海外に対しては、海外に見せたらどんな反応をするだろうと想像を掻き立てるだけに留まり、実際海外のユーザーが視聴してもあまり反響はないのではないか。日本に詳しい外国人でも、銭太鼓、琉球舞踊、ムックリや方言などをどれほど理解できるだろうか。そういう意味で国内に対する「海外アピール感」のみ通用しうるだろう。

　また、伝統芸能を惜しげもなくニコニコ動画化していく様も演出される。ニコニコ動画では時に「無駄な技術」と称される、一般的にはしょうもないことに莫大な労力と技術を詰め込むことが賞賛されることがあるが、それが伝統芸能側に対し再確認されることだろう。

　地元アピールコメントも増えるはずである。ニコ伝で取り上げられた地域の人もそうでない人も、全員日本の一員であることが文脈化され、日本アイデンティティの再補強となる。

　和楽器演奏に対して強い反発を持つ層がいる。これはポップ音楽至上主義のためであろう。それを払拭する能力がニコ伝にはある。和楽器の可能性の模索には繋がらないだろうが、ニコ伝視聴者に向けて和楽器演奏に対する意識は間違いなく変容させられるものとなる。それが日本アイデンティティと結びつけば良いイメージとなろう。

おわりに

　ニコ伝が持ちうる可能性は未知数である。今後、本編投稿までにさらにその可能性を増やしていくことだろう。しかし、実際投稿された後にそれが発揮されなければあまり意味がない。投稿された後の効果、それもニコニコ動画界全体、ひいては現代日本社会全体に波及する効果を、実効性を持たせて実現させる必要がある。

　ニコ伝が成功を納めれば、ニコニコ動画を通し日本社会および日本文化を変容せしめる一助となろう。

参考文献

・組曲『ニコニコ動画』改<<http://www.nicovideo.jp/watch/sm14242201>>(2013/7/25アクセス)

・栗谷佳司『音楽空間の社会学』青弓社,2008年 212pp.

・【新ジャンル】ダブルラリアット 回ってみたでござる【回ってみた】<<http://www.nicovideo.jp/watch/sm6745264>>(2013/7/25アクセス)

・ニコ伝公式ブログ<<http://nikoden.seesaa.net/>>(2013/7/25アクセス)

・琉球民族独立総合研究学会<<https://sites.google.com/a/acsils.org/dokuritsu/>>(2013/7/25アクセス)