**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**

　『ニコ伝』という動画制作企画が完成し、2014年1月2日にニコニコ動画に投稿された。その周辺をめぐってニコニコ動画における現代芸術性を具体的に模索する。

**1. ニコ伝完成によって示された数値**

　ニコ伝総参加者数は191名であった。そのほとんどがなんらかのパフォーマンスで動画作品内に関係している(数名は裏方でのサポート)。制作期間は、2012年5月13日より構想、2013年3月22日より実働し、制作期間は9ヶ月に渡った。

　2014年1月22日現在、投稿から20日後の状態で、再生数13万、コメント5000、マイリスト10000を越え、ツイート数は3000、いいね!は350、音楽ダウンロードは600回を超えた。近年のお手製コラボ作品としては上々と評価できよう。

　エンターテイメントカテゴリにて投稿されたが、前日である元旦に投稿された小林幸子の千本桜動画を抜きエンタメ総合一位を翌日獲得、その後1月3日の17:00～18:00ではカテゴリ合算毎時総合１位を取り、この時間帯においては日本一を獲得。カテゴリ合算24時総合では同日4位を獲得する。しかしカテゴリ合算24時総合ランキング欄から落下してしまった1月6日以降再生数増加は激減し、マイリスト数も1月7日をピークに減少。現在では早くも再生数500前後/日と低い水準で安定しており、一発屋感を免れない。

**2. ニコ伝が持つ意義**

　ニコ伝には以下の三つの意義がある。また、当然ではあるが、参加者全員がニコニコ動画へ対する個々の思いを持って望んだ。主に日本のアニメやゲームなどのネット趣味的なサブカルチャーを元にした表現を愛好している。

①<大人数コラボ>

　私が確認した中において、ニコニコ動画における最大の参加者規模を誇るコラボ合作作品である。また、参加者のカテゴリ・クラスタが多岐に渡り、各々の能力をいかんなく発揮している特徴がある。「歌ってみた」｢踊ってみた｣「演奏してみた」「作ってみた」「料理」「ニコニコインディーズ」「VOCALOID」「料理」「ニコニコ技術部」「アニメ」「ゲーム」「東方」「描いてみた」など、各公式カテゴリ内で元々実績のある者達がそれぞれをニコ伝内で担当している。また、非公式カテゴリではあるが、「書いてみた」「垰瀬内シリーズ 」「CA(コメントアート)」「UTAU」「異色演奏シリーズ」「ニコニコ生放送」などのニコニコ動画的なジャンルで活動実績のある者達も活躍している。ニコニコ超会議を動画にしたようなイメージである。

　カテゴリごとにゾーニングされてしまった現在のニコニコ動画の状況を横につないだ動画となった。しかし、第5節「Ⅱ. 創作の変質」で後述するように、その事実がニコニコ動画全体の創作雰囲気に与える影響力は皆無だろう。

②<日本伝統文化>

　大人数コラボを為し得た統一主題は『日本伝統文化』であった。曲独楽、鹿威し、手裏剣、弓道、三味線、将棋、銭太鼓など、雑多な和文化をはじめ、和風漢文、琉球三線、アイヌのムックリなど周縁文化をも「日本」とし、比較的近代の活弁士、津軽三味線、エイサーなども伝統として、また「北乃カムイ」「東北ずん子」「オダズナー」「こまち娘」など地方キャラや、各地の方言に焦点をあて、大小や中心的・周縁的を問わずまとめて「日本」として提示している。それが可能だったのは、ニコニコ的サブカルチャーという「なんでもやってよい雰囲気」が完成し、現在でも残存していたためであろう。ただ、「海外に紹介したい」などの積極的な意見はなかった。個々の素材は確かに「日本伝統文化」の大意に即しているだろうが、それが合体して全体的に「日本」というテーゼをうちだせていない感がある。

③<組曲『ニコニコ動画』であること>

　本当はエンドロールの関係で親動画は「組曲『ニコニコ動画』改」ではあるが、同質のものとして扱う。

　その名を冠する通り、投稿されてから現在に至るまでニコニコ動画を代表する動画であったと言って過言ではない。当時サイト内で流行っていた、ネタにされた動画の楽曲をメドレー形式にしたものだが、これがいかにも「ニコニコ的」を体現している。カテゴリに縛られず、ただ流行し楽しめるものだけを凝縮したものであったが、その感覚をニコ伝も踏襲している。各種芸能を一体化させたコラボ動画を制作するのに最適であったと言える。

**3. ニコ伝に対する反応とその考察**

　動画内コメント、タグやツイッターでの反応から、特筆すべき反応の類型を三種挙げる。

①<ファン型>

　「シマノコさんの絵だと！？」「さかたんｷﾀｰ！」「先生何やってんすかｗｗ」など、特定の参加者のパフォーマンスに対するファン的な反応が多くあった。彼らはその参加者のツイッター拡散から呼び込まれた場合があることが、彼らのツイッターのフォローとつぶやきのタイミングから察することができる。

　投稿初期はこの型が一番多く、次第に後続の型へ移行し、現在ではほとんど見なくなった。

②<日本文化型>

　「美しい国日本」「古いもの引っ張り出して伝統って言われてもな……」「島根ｷﾀｰ!」など、日本、文化、伝統に対する賞賛や批判があった。制作段階で想定していた和楽器演奏による拒否感(和楽器というだけで倦厭してしまう、洋楽器と比較して技術的不備を批判する、音質そのものを否定するなど)はそれほど見られなかった。これは先のレポートで提示した藤山晃太郎先生ら先人たちの成果が一因かもしれない。

③<懐古型>

　「これぞニコニコ動画だよな」「懐かしい……」など、本来のニコニコ動画とはこうだ、という意識が垣間見える。逆に「何をコンセプトにしているのかわからない」「ごちゃごちゃしている」という批判もあったが、これらはいわゆる『新参』と呼ばれる、往時のニコニコ動画感を知らないユーザー層ではないかと私は邪推している。逆に言えば、往時のニコニコ動画的カオス感を今では受け入れがたいものとなっているのではないか。

　と言っても、往時と現在とで全く異なる状況があり、それはオンライン空間における匿名性だ。当時は匿名性が高いことが基本だったが、現在は逆にアイドル化したユーザーの求心力が非常に強い。また、当時のような弾幕コメント(ある特定のフレーズを何人もがコメントし、さながら弾幕射撃のようにする)や、キャラAA(アスキーアート)などは少ない。そもそも再生数に比べコメント数の比率が当時より少なく、ニコニコ動画ユーザーの質そのものが往時から変化したことが伺える。

**4. ニコ伝の成立過程**

①<組織化の過程とネタ検討と素材集め>

　2012年5月13日、動画【十面相】三味線十人【弾いてみた】の中心人物であった530(筆者)とcoba氏が、さらなる規模のコラボ企画を検討する。FC2掲示板を開設し、そこでメンバーの募集や企画検討をしたが、530もcoba氏も次第にやる気を失っていたため、目立った活動はなかった。ただ、ニコ伝参加者の数人は2012年の掲示板において参加表明をし、実際パフォーマーとして参加した。

　2013年1月、530が鈴華ゆう子氏に企画を促され、その影響で3月に藤山晃太郎先生に協力を依頼。3月31日にブログも開設し本格的に制作企画がスタートする。

　メンバーの募集はツイッターでの拡散や、興味がありそうな有名アカウントに530が直接参加依頼を出したり、友人の友人として参加していった。完全な外部からの突然の参加は、掲示板時代を除けば全く無かった。

　スカイプ会議室をフルに利用した。各々が参加したいと思う曲を選んでもらい、その後各曲ごとの会議室において、その曲のテーマを重視し、演奏アレンジ、使用楽器、替え歌歌詞、映像ネタをメンバー同士で練った。また、演奏会議室、イラスト会議室、映像会議室、歌会議室など分野ごとの会議室も設置し、横の連携も図った。それぞれ得意とする分野があったので、各々が試行錯誤しコンテを作り素材を制作していった。また、何か足りないところへは足りている会議室からフォローに回る形態もよく見られた。

　当初は動画完成予定を10月半ばと設定していた。すなわち、制作期間はぴったり半年と決めていた。これは夏休みの時間を利用して素材を集めきろうという計画であった。

　リーダーは存在しないことを重点においていた。一応企画発案は530であったが、だれか1人が全体の責任を持つという形態は、非常に「ニコニコ的」ではなかったのでそのような形を積極的に取っていた。台湾返礼動画の形態に目標を定め懐古主義的であった。5月の頭にリーダーがいないことの欠陥を藤山先生他数名から指摘され、結果530がリーダーとなり、スカイプ会議室全60数会議室へ入り、全体の陣頭指揮を取ることとなった。

　それまで形式的な運営メンバーの集まりだったが、リストラや統廃合の結果本格的な運営メンバーが固定化された。運営メンバー構成は、琉球系および全体統括の530、音源MIXおよび打楽器統括のうさぎいぬ氏、演奏アレンジおよび邦楽系統括の櫻樹氏、津軽および三味線系統括の早紅夜氏、イラスト統括の灰汁氏、書道統括の愚息氏、運営事務統括のたいとねいぶ氏などが、各分野のメンバーをリードして制作に当たった。

　曲ごとの会議室リーダーを設定し、2週間に一度進捗報告会を行った。また、およそ週に一度の頻度でニコニコ生放送を行い、雑談や進捗報告などを行った。

　オフ会を５回開催し、メンバー間のリアルでの交流を図った。名古屋オフでは、昼間は踊ってみた素材の動画撮影をし、夜は中部メンバーでの交流会となった。8月17日には泊りがけの合宿オフを企画し、合宿内にて合奏映像素材を録画したり、合宿所を借りて弓道ロケをしたり、各種音源を録音した。これに関してはすべてに530が関わった。

　530が関係しないロケもいくつか発生した。530の依頼を聞いていただく形で、530不在でロケを組み映像素材を送ってもらった。もしくはイラスト系は絵師に任せる形態となった。

　いくつかのイベントが530とは関係なく自発的に発生した。ニコ伝キャラクターコンテストや、ニコ伝俳句コンテストである。前者は参加者7名、後者は参加者3名と小規模であったが、各自がニコ伝企画を総合的に盛り上げる意識があった。

②<運営形態の失敗と投稿延期>

　5月ごろから某氏に動画制作統括を依頼していたが、7月ごろに音信不通となってしまい運営全体で手を焼くこととなった。

　運営全体がニコ伝制作に対する足並みをそろえることができなかった。ある人はニコニコ動画なんだから適当でよいとし(以降これを「適当派」と呼ぶ)、またある人は折角やるんだから度肝を抜く良作を作りたい(以降これを「良作派」と呼ぶ)とした。

　530は夏休みを利用してニコ伝メンバーの尻を叩きまくった。素材は集まったものの編集が間に合わない自体が発生し、結局尻を叩いてまで制作させたのに編集が進まないとしてメンバーの不満の矛先は530へと向けられた。

　また、530が現地で活動したり、メンバーひとりひとりと直接交渉している間に、運営の意向として「適当派」が優勢となり、一度動画を編集したら二度と変更するつもりはないとなって、530の指揮監督は実質的な意味を喪失した。9月後半から530は精神的にも参って運営に携わらなくなる。

　しかし、11月後半になっても動画はまったく完成しなかった。運営の一部から530へアプローチがあり、再び530は運営に引き戻された。理由としては、ニコ伝参加メンバーの内部から投稿延期に対する不満があり、炎上脅迫まで発生し、それに対する責任の対象を530へ向けるためであった。530と直接の交流がなかったメンバーから発生した火事だった。

　この「適当派」と「良作派」の根本的な差異はなんであったかというと、前者は530以外に惹かれて、後者は530というアイコンに惹かれてニコ伝運営に参加した点であった。結局、2007年頃の「ニコニコ的」合作形態をとることはできなかった。現実のつながりがそのまま制作運営へと影響してしまった。匿名性が喪失した環境に気付けず、懐古主義を貫いた運営形態の失敗であった。人間関係が作品のクオリティに直接影響する現場であった。

　懐古主義は制作段階からも失敗した。結局陳腐な制作体系となってしまい、挑戦的な意義は失われていった。

**5. ニコ伝が見出したもの**

　ニコニコ動画における合作系・組曲系の終焉と、日本伝統文化系に携わるユーザーへの展開の二種を見出した。

①<合作系・組曲系の終焉>

Ⅰ. 一般化がもたらした公式系コンテンツの増大

　投稿の数分後、私はスカイプで藤山晃太郎先生と談話し、その中から次のような指摘があった。現在ニコニコ動画は公式系(芸能人やアーティストによる公式生放送、プロによる歌や演奏、公式配信のアニメなど)が強く、次点で動物系やゲームプレイ動画などであり、それはすなわち一般的に受けるものが伸びる状況を生み出している、という。

　確かにニコ伝も、小林幸子氏の千本桜動画や、北極ウサギ動画、AmebaスマホゲームのCM動画や公式配信アニメ『恋物語』や、有名投稿者によるゲーム実況プレイ動画とのランキング勝負となっていた。逆に言えば、匿名素人の動画はランキングに入り込まない状況を生み出している。

　2010年12月、ニコニコ動画を運営するニワンゴは原宿に『ニコニコ本社』なるイメージショップ兼スタジオをオープンしたが、2014年1月3日に営業終了した。当時、原宿に出店した戦略は以下の目的があったとITmediaニュースは指摘する。『新たに、政治経済やエンタメニュースの配信もスタートするなど、“ニコ厨”ではない一般ユーザーにも受け入れられやすいサイトを目指している。(中略)ユーザーとの距離を縮め、リアルな場から“ニコニコ文化”の発信を目指す。(中略)ただ動画以外のサービスやコンテンツが増えるにつれ、「内容が“ケンカ”していた」と、ドワンゴの中野真 ニコニコ事業本部事業推進部部長は話す。(中略)狙いはニコ厨ではない“一見さん”にも受け入れてもらうことだ。「ニコ動も1800万ユーザーを超え、さらに増やしていくには、mixiやAmebaなど特定のサイトしか使っていないような人にも、[自分とは関係ない]と思われず、受け入れてもらえるようなテイストを意識した」』

　“ニコニコ文化”は一般に迎合するに従いその特色を薄めているのが現状だろう。または、オンライン空間が各種SNSを代表するような匿名性を帯びないもの(個人は特定できないが、個人の使用するアバターやアカウントを特定することができる状況)が主流となったために“ニコニコ文化”も変容を迫られたとも解釈できる。どちらにしろ、無銘的な匿名希望達が楽しんでいた空間から、在銘的有名アカウントに一般が追随する形式が多くなったことは間違いない。合作をするにしても、求心的・カリスマ的アカウント(またはコンテンツ)に感銘を受けたいわゆる『信者』たちによる創作活動や、バックに事業者がいる活動、またはサークル母体の活動がメインとなっている。

Ⅱ. 創作の変質

　昔のニコニコ動画は、誰かが曲を作り、それに誰かが絵を書き、それを誰かが動画にしていた。そして誰かが歌い、演奏し、踊るという形だったのに、最近のボーカロイドPVは完パケPVで提示され、派生創作の余地がなくなった。歌、演奏、踊り動画の派生にしても、有名になりたいパフォーマーが有名な曲を選び、有名な曲はそれによって有名になるというマタイ効果が生じていて、そうでないユーザー投稿者は「底辺」と呼ばれている。

　ニコ伝が再生数を投稿初期だけ伸ばしていたのも、有名な人が参加しているから、ランキングに載っているからという理由であり、中身が良いからという積極的な理由は少ないだろう。なぜなら、現在は他の動画もだいたい「中身が良い」ので、自分の趣味にあっているかどうか、そして話題になっているかどうか、が判断基準となるからである。そこに創作力についての考察を見出すことはできない。

　ニコ伝外部の、いわゆる初見さんに対する創作への影響もほぼないだろうと推測できる。一応オフボーカル動画を投稿したが、それに対し「歌ってみた」を投稿する初見ユーザーはいないだろう。また、「第二のニコ伝」も登場しないだろう。すなわち、各ジャンルを横断するような総合的なコラボ動画は投稿されない。ユーザーから自発的に発生することはなく、ニワンゴ運営が超会議などのリアルイベントで挑戦するのみであろう。

　ニコニコ動画では全体的な「俺ら」感はなくなり、「一視聴者」が増えてきている。

Ⅲ. コメント機能がツイッターに取って代わる

　また、ユーザーがコメント機能を使用する機会が、一般化によって減りつつあるのではないかと推測する。コメント機能の重要な点は、一つは動画制作者に対して意見を提示し動画内でコミュニケーションがとれること、一つは動画を生モノとして変質させ続けられることであった。しかし、公式配信やプロ動画に対しては両者は不可能ではないにしても重要な意味を持たないだろう。単純計算で、再生数13万に対しコメント5000ということは、260人に1人しかコメントしていない上に、コメントの多くが第3節で示した三類型以外の、ただの感嘆(おおおおおおおおおお、や、ｗｗｗｗｗｗｗなど)であるから、「懐かしい」はずのニコ伝においてさえコメント機能はあまり機能していないことがわかる。それよりもニコ伝に対する直接の意見が述べられていたのはツイッターであった。ツイッターの非匿名性の方が、匿名性のあるコメント機能を内容的に凌駕していた。

②<日本伝統文化系ユーザーの展開>

　従来ニコニコ動画において、一般ユーザーによる一般ユーザーのための日本伝統文化系へのアプローチがいくつか行われたがどれも成功したとは言えない。個人的アプローチが多く、複数人が統合した結果を生み出した事例は数少ない。また、鈴華ゆう子with和楽器バンドはavexアーティスト化、和妻悉皆屋はカリスマ性を中心とするサークル化しており、一般ユーザーが参加して楽しむための存在とは縁遠い。

　その打開策として、ニコ伝参加者を中心に結成されたニコニコミュニティ『ニコニコ日本伝統文化部』が登場した。サイト本文には「日本の伝統文化が好きな人たち、興味がある人たちが、集まって面白いことをやっていこうじゃないか！」と掲げられている。趣味のためのオンライン空間であり、自在なスペースとなっている。中心的存在は運営クルーに加え、『ニコ伝』自体がそうであり、参加者のカリスマ性よりもあの動画が持つ意義に感銘を受けた者達の集まりとなっている。また、元々ニコ伝制作段階から交流のあったメンバーが多いためにこのコミュニティの参加者同士での各種SNSでのつながりも強い。新規参入者もニコ伝動画を通してコミュニティの意義を理解する。すでに内部では新規合作動画やオフイベントが企画されていて、それは決してニコニコ動画全体としての存在になるためではなく、メンバー内で遊ぶためのものとなっている。外部コミュニティ(エレクトーン系演奏コミュニティの大和屋一座など)との関係も形成しつつあり、今後の内外からの評価が気になるところである。

　結局、ニコニコ動画サービスはコンテンツ増大のために細分化され、各自が独自の限定された趣味空間を共有しているのである。ゆえにこの新しい展開も、他コンテンツと同じ流れを踏襲しているに過ぎず、遅すぎたくらいである。原因は、日本伝統文化系ユーザーの人数が少ないこと、日本伝統文化なるものとニコニコ動画との趣味の構造が合わない人が多かったことなどだろう。ニコ伝が持っていたその積極性と攻撃性は失われ、完全に保守化してしまった。

　それが良い点もある。普段の現実世界であれば、三線奏者と三味線奏者はそうそう交わるものではない。ましてや書道家と武道家が気兼ねなく合作できる環境もよほどのイベントでないと整うものではない。このコミュでは、力のある一部の伝道者が大伝統を掲げて実践するような行為を気軽に楽しめるのである。また、一応は匿名空間(アカウントアバター利用)であるから、現実の個人は特定されないため、流派や道場、師匠や保存会などの所属の問題も気にしなくて良い(これを絶対に遵守すべしとした上で活動している者もいる)。文化的交流も促進され、三線と三味線の違いを実践的に教えあうこともできる。企画に対し外部批判があっても、内部保守とニコ伝の実績があるために安心して実践参加可能である。

**6. おわりに**

　新しい試みとして挑戦的に始まったニコ伝であったが、結局は2007年頃の雰囲気である「ニコニコ的」が既に変質していたことを再確認するに終わった。しかしながら、それは細分化された各種コミュニティにおいて限定的に引き継がれている。オンライン空間の匿名性はSNSの普及などの影響で変質し、ニコニコ動画において重要ではなくなった。だからといって一般ユーザー発信の文化的創作エネルギーがなくなったわけではない。それらを一般ユーザー達自身がうまく統括する状況は今後とも継続されるだろう。日本伝統文化を趣味、芸道とするユーザー達には、その特性を活かした活動の道を模索してもらいたい。

<参考文献>

・井手口彰典『同人音楽とその周辺　新世紀の振源をめぐる技術・制度・概念』青弓社,2012

・佐々木俊尚『ニコニコ動画が未来を作る　ドワンゴ物語』角川グループパブリッシング,2009

・『【十面相】三味線十人【弾いてみた】 - ニコニコ動画GINZA』<<http://www.nicovideo.jp/watch/sm15300435>>2014/1/22アクセス

・『鈴華ゆう子with和楽器バンド ｜ 鈴華ゆう子 official web site』<<http://yukonouta.jp/wagakkiband/>>2014/1/22アクセス

・『ニコ伝wiki 〜組曲『ニコニコ動画』改 byチーム日本の伝統 - トップページ』<<http://www54.atwiki.jp/nikoden/pages/1.html>>2014/1/22アクセス

・『ニコ動新版は「原宿」　ポータルっぽく変身、原宿にスタジオ＆ショップも - ITmedia ニュース』<<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1010/28/news013.html>>2013/12/19アクセス

・『ニコニコ日本伝統文化部-ニコニコミュニティ』<<http://com.nicovideo.jp/community/co2246406>>2014/1/22

・『【日本の伝統】組曲『ニコニコ動画』改【ニコ伝】 - ニコニコ動画GINZA』<<http://www.nicovideo.jp/watch/sm22586791>>2014/1/22アクセス

・『和妻悉皆屋 藤山晃太郎 オフィシャルサイト』<<http://www.wazuma.jp/>>2014/1/22アクセス