

## 「黒のコモンズ」ニコニコ動画の明日

by 執筆タイムアタック

10月12日、文化庁の著作権法に関する研究委員会の発表した中間整理書で、違法サイトからのダウンロードを全面禁止する新しい著作権法の制定へ動き始めていることが報告されました。日本のインターネットは今日に至るまで「ユルい」環境下で発達したため、無許諾で音楽や動画等のコンテンツを公開するサイトも多数あり、また、侵害を助長するようなサイトもかなりの量が存在します。この状況下で改正著作権法が適応されれば目も当てられない状況になるのことは言うまでもないでしょう。従来、著作権法上違法とされてきた行為は、著作物をダウンロードできる「状態にする」ことだけで、これが「送信可能化権」の侵害として罪とされてきました。しかしこれがダウンロードそのものまで規制されるということになると、現在の無許可コンテンツに依存しているサイトのネットワークはかなり萎縮していくのではないかとということが予測されます。

また、日本の著作権法における違反の罪は「親告罪」といって、基本的に権利者からの告訴がなければ侵害者を提起できない、ということになっています。このためいくら権利侵害サイトがあってもそれが原因で法廷沙汰に至るということは滅多になく済んでいるのです。しかし、今年の五月には著作権そのものを非親告罪化しようという法案が政府関係者内で審議されているという情報も流れました。

普及が始まってからこの十年間というもの、現在にいたるまでインターネット(のアングラとみなされている部分)は無法地帯だと言われ続けてきました。しかし、雑感ですが、ネットの使い方そのものは今や成熟期に入ってきたために、そのようなネットの暗部は細かく厳重に取り締まるか、もしくはコピーライト技術の適用を徹底するかしようという企業や政府の思惑がかなり浮かび上がってきているように感じます。たとえば「YouTube」というアメリカの動画投稿サイトは2005年に爆発的なヒットを記録したサイトですが、これはブロードバンドの十分な普及というネットの成熟に伴って台頭してきたものです。YouTube 初期は違法な動画が日本からも大量にアップロードされていましたが、次第に日本の団体からの抗議を受けはじめます。また、2006年10月にはYouTubeはGoogleに買収。これを期にYouTube運営側は違法動画の削除体制を強化し、デジタル著作権管理技術の導入などを発表します。長い間削除とアップロードのいたちごっこが繰り返されたましたが、現在は沈静傾向にあり、YouTubeはクリーンな動画投稿サイトに変貌しつつあります。ネットがまだ未熟だったころは、コピーライトに関する技術も普

及していませんでしたが、今ではむしろコンテンツ類には何らかの悪用防止技術を施すことが一般的になってきているのです。

では、現在はもうネットでのアングラ面は消え去りつつあるのか、というところではありません。いまだに Winny などのファイル共有ソフトによって見えない部分ではコンテンツが出回っています。しかし、こういった P2P でつながっているようなファイル共有空間は、社会的に完全に悪と見なされています。実際に Winny の開発者は逮捕され、一審では有罪判決が出ています。しかし、注目すべきなのはそういった本当のアングラ面ではなく、アングラと表層をつなぐ、マージンの役割をするサービスなのです。

ニコニコ動画の登場は 2007 年の日本インターネット界ではもっとも大きな事件であるといえるでしょう。いやこれは誰がなんと言おうとそうだと思います。ではなぜニコニコ動画が革新的だったのか、ということについてこれから書いていこうと思っているわけですが、その前にこのニコニコ動画がどのようなサービスであるのか、簡単に解説しておこうと思います。

「ニコニコ動画 β」は株式会社ニワンゴが開発した動画共有サービスで、従来の「YouTube」のようなスタイルで配信される動画の上に、リアルタイムでコメントをつけることができ、多くの匿名のユーザーが付けたコメントの流れるのと同時に動画を楽しむことができる、という趣旨のサービスです。

そもそもニコニコ動画は「YouTube 上にアップロードされた動画に自由にコメントがつけられるサイト」としてスタートしました。しかし、短期間であまりにもアクセスが集中したため警戒を受け、サービス開始からわずか一ヶ月あまりで元サイトである YouTube からアクセス遮断を受けてしまいます。サービスそのものの存亡が危ぶまれましたが、運営側はほぼ即座に独自の動画投稿サイト「Smile Video」を設営。ここで完全会員制に移行し、ほぼ独立したサービス「ニコニコ動画 γ」として動画配信を再開しました。その後もニコニコ動画は改良が続けられ、現在は「ニコニコ動画(RC2)」としてサービスを提供しています。

ニコニコ動画がはじめて出てきたときに、私がまず優れていると感じたのは、実はそのデザインでした。ニコニコ動画で見ることでできた動画は基本的には従来あった YouTube にあがっていたものとクオリティ的には変わらなかったものの、一貫して手書き調で統一されたサイトデザインは YouTube 臭を一蹴し、ニコニコ動画の独自性を強調していたように思います。洗練されたデザインにはその後も一定の評価を得、気がついた時には 2007 年のグッドデザイン賞コミュニケーションデザイン部門を受賞したりもしていました。

では、肝心のコメント機能はどうでしょう。ニコニコ動画でのコメントを観測していると、このサイ

トは2ちゃんねるVIP板発祥の言い回しや文化にかなり影響を受けていることがわかります。2ちゃんねるは言わずと知れた日本を代表する巨大掲示板サイトですが、元々は2ちゃんねる上の不要なスレットの收容所としてスタートしたVIP板は、の「悪所」という印象がかつてほど濃厚ではなくなった2ちゃんねる(「昔の2ちゃんは凄かった」というような言い回しが多く存在する)のなかで、現在いい意味でも悪い意味でも「2ちゃんねる」的な部分が集積されている場所だといえます。2005年以降、VIP板での良スレをまとめた「VIPブログ」が脚光を浴びたことからVIP板は注目を集めました。余談ですがそれから2年が経過し、リアルな高校生をやっている身からするといわゆる「VIP語」はかなり若年層に定着してきたような印象を受けます。VIP文化の浸透力はオタク層やネットだけにとどまるものではないかもしれません。

ニコニコ動画の配給元であるニワンゴは、2ちゃんねるの管理人である西村博之が取締役に名を連ねていることで知られている企業です。彼が監修を勤めていることも知られており、ニコニコ動画は2チャンネル的な文脈の延長線上に発達しています。VIPなどの短期的なスレッドが乱立する板では、スレッドを立てた人間がなんらかの「ネタ」を用意し、それに対して周りの人間が徹底的に「ツッコミ」を入れるという構造を持っていますが、これはニコニコ動画の構造にも完全に並行移動して考えることができます。ただ、2ちゃんねるにおいてはネタ(スレ立て人)がツッコミ(住人)とコミュニケーションをとりながらスレ全体を形作っているのに対し、ニコニコ動画ではネタ(Up主)が固定されており、また、動画という一過性のメディアを使っているために、ツッコミ(コメント)同士の横の会話すら成り立つのが難しいという側面を持っています。逆に、ニコニコ動画のほうがより、ひとつのコンテンツとしての安定度が高いともいえるでしょう。いずれにせよ、ニコニコ動画は「YouTube風VIP」であるとも言えることができ、やっていること自体の本質的な変化は薄いとも言えます。ただし、掲示板交流という「Web1.0的」な空間で閉鎖的に行われていた行為を「Web2.0的」動画共有サイトというある程度コンテンツとして完成されたものの空間に移植したという点では非常に意味のあることであったのではないかと思います。

現在のネットのトレンドであり、強い影響力を持っているニコニコ動画ですが、当事者である運営側は自分たちのサービスの意義についてどう考えているのでしょうか。「ニコニコ普及委員会」の発表した「ニコニコ宣言」という文書があります。これに関しては実際の文章を読んでもらうのが早いですが、要点だけ抜き出すと「Wikipedia や YouTube などに代表される Web2.0 潮流は、人類全体を統括する集合知を作り上げることが最終的な目標であるといわれているが、現在インターネットによるサービスは単なるビジネスとみなされている部分も多く、その隅で切り捨てられている『人間の感情』という、パソコン通信始まって以来続くネットコミュニケーションの本質が切り捨てられているという面もあるのではないかと。ニコニコ動画は人間が生きていく上で

日常的に発する小さな感情の共有を目指す『感情を備えた集合知』を目指す」というものです。Web2.0ブームの反対側で、SNS サービス『mixi』の流行がありました。Web2.0が目指す集合知と比較すると、設定しただけでは友人間のみでの日記閲覧空間を作ることもできる、「コミュニケーションの閉鎖性」を保障するサービスである mixi が台頭してきたことは、ある意味で weblog 時代の反動として、パソコン通信時代への退行が起きているのだと私は捉えています。ニコニコ動画のコミュニティも現在は会員制という閉鎖空間であることを余儀なくされていますが、これは不可抗力でしょう。

しかし、ニコニコ動画もやはり「YouTube 的なもの」への対抗心を燃やすサービスであることが伺えます。「ニコニコ動画(RC)」が「ニコニコ動画(RC2)」へモデルチェンジする際の記者会見で公開されたムービーでも、YouTube から始まり YouTube 八分に合ったられたサービスとしての YouTube への対抗心を燃やしていることがわかります。「権力へは、微笑で」というセリフが印象的です。デザイン面で YouTube 的な空気を排除している印象を受けた、ということは前にも書きましたが、Google に買収されて莫大な資本を持ち、企業とも積極的に手を結んで DRM(デジタル著作権管理)技術の導入にも積極的な YouTube との差異化を図り、あくまでニコニコ動画はユーザー本位のサービスであることを強調しているわけです。動画投稿サイトというものは、権利動画が無許可で上げられることが当然の空間です。したがって、クリーンな権利関係を追及すると自作動画などの権利的に問題のない動画"だけ上げられる筈だ"という、利用者のほとんど実現不可能な「善意」に頼ってしまうこととなります。初期は違法動画も放置されていたのにもかかわらず、資本の介入を契機に急激に重厚な管理を目指し始めた YouTube は、確かにユーザー視点でみると非難されても仕方の無い存在です。

しかし、ニコニコ動画においても初期から著作権の問題は付きまどってきました。もちろんニコニコ動画にも著作権を侵害する動画が多数上げられています。というよりまだ十分なキャンペーンと利用者層を獲得していないニコニコ動画が、著作権を侵害する動画をなくしてしまったらそれこそサービスそのものが成り立たないでしょう。違法動画に対するニコニコ動画運営のスタイルは「権利者から削除依頼があれば淡々と削除。それ以外は黙認」というもの。つまり、ニコニコ動画は完全に「権利者の寛容」に頼った著作権管理スタイルをとっています。実際に権利者からの削除申請によって消えてしまった人気動画は膨大な量を数えますが、逆に言えば、「権利者からの黙認」を得ることの出来ている動画はそれよりも遥かに多数であるということです。これは実に驚愕すべきことで、それどころか、「陰陽師」動画の豪血寺一族や、「初音ミク」提供元のクリプトンなど、ニコニコ動画の宣伝効果に感謝を示す権利者も少なくありません。さらにニコニコ動画は現在動画ページ下部に「ニコニコ市場」なるスペースを備えており、ここに動画

## 「黒のコモンズ」ニコニコ動画の明日

に関連する商品のアマゾンページへのリンクを貼って、何人の利用者がニコニコ動画からその商品を購入したかがわかるように設定しています。権利者が動画削除を求める時に主となる理由は「著作物が売れなくなる」ということですが、ニコニコ動画の十分な宣伝価値を立証することができれば、これを封じることができるわけです。

このように、ニコニコ動画は権利者への理解あって成り立っているということを強く自覚し、それに見合った行動をとっています。しかし、10月に入ってから、権利者との対話を積極的に行い、さらに強い削除体制を作っていく方針をニコニコ動画が発表したことが報道され、利用者たちを不安がらせました。もう何年も前からずっと言われていることですが、JASRACのような統一著作権管理機構があることは、このように権利者への理解を基底に成り立っているサービスにとって重大な障害となります。やはり、ニコニコ動画のような著作権侵害の巣窟となっているサイトは短い命なのではないかという意見が一般的でしょう。

ニコニコ動画に主に投稿されるコンテンツで、「MADムービー」と呼ばれるコンテンツがあります。アニメやゲーム等で使われている映像や音声をつぎはぎ編集したり、加工することにより、ひとつのまったく別の映像を作り出す、というものです。これらの作品のクリエイティブさは元動画を離れ、強い作成者の創作性が求められることとなりますが、著作権を侵害した上で作られることは必然的です。このため、これらのMADムービーは、そもそもはWinnyなどのP2Pで暗に共有されるか、一部の軽いファイルだけがフラッシュとして見られているかしているだけでした。しかし、YouTubeの登場以降このMADムービー文化は多くの視聴者に一度に配信されることが可能になり、さらにBlogなどで紹介されるようになって急速に市民権を得ました。ニコニコ動画もこれらの流れを受け継ぎ、広義も含めれば投稿されている動画のかかなりの部分はMADムービーであるという現状です。

アメリカの法学者のレッグという人は、オープンソース運動の潮流のなかで、クリエイティブコモンズという、著作権がある一部の権利だけを主張することにより、多くの人と手を貸しあい、干渉しながらコンテンツを作り上げていく、という空間を提唱しました。この理念にもっとも合致している身近な空間は、ウィキペディアです。ウィキペディアは多くの人が少しずつ記事を書いていくことにより巨大な集合知を作り上げているサイトであり、Web2.0の光の面でもあります。

ウィキペディアがWeb2.0が実現した「白のコモンズ」であるとするなら、ニコニコ動画はそれを産んだネットインフラによって同時に生み落とされてしまった「黒のコモンズ」です。多くの人が干渉しあい、参照と加工を繰り返して動画を作り上げていくという点では同じですが、その大元のコンテンツは著作物であるということがニコニコ動画の最大の問題なのです。

ニコニコ動画でもっとも権利者と良好な関係を気づき、ニコニコなしではありえなかったという

成功を取めたコンテンツは、先にも名前をあげた「初音ミク」であるといえるでしょう。初音ミクは、YAMAHA の音声合成エンジン「VOCALOID2」を使用した音楽ソフトで、今年 8 月 31 日に発売されました。「VOCALOID」シリーズはメロディと歌詞を入力することにより合成音声による歌を作成することができるというエンジンで、かなり人間に近い声を合成することができます。これはすでに発表されていたものでしたが、「初音ミク」は元となる人間の音声に女性声優を起用し、またパッケージのマスコットもアニメ調の絵で設定して単独のキャラクターとして成立させたことによって人気を集め、ニコニコ動画上に初音ミクを使用した多数の曲がアップロードされることになりました。「初音ミク」というソフト自体は著作物ですが、初音ミクによって作成した曲は著作権の手を離れる、ということもあって製作元のクリプトンはニコニコ動画上の初音ミク動画を全面的に支持。ニコニコ動画の構成要素の一部として認知されるまでにいたりしました。「黒のコモンズ」が法的にも問題なく成功したという稀有な例です。

従来人間の歴史でなかなか実現されなかった「完全なる複製」ということをいとも簡単にやってのけてしまったのがコンピューター技術です。ウェブの発達とは知的財産権問題と正面から向き合っていく歴史でもありました。冒頭にも述べたとおり、日本法におけるインターネットの認知はすでに十分な段階に達しており、手の行き届いた法整備もしようと思えばできるだろう、という域でしょう。私たちがこれから先ニコニコ動画のような質を持った想像力を守っていこうとするなら、「グレーゾーンで生み出される創作物の強さ」をいかに押し出してしていくか、ということになるでしょう。現在ネットで強い影響力を持つアルファブロガーであり、ニコニコ動画に対し期待するエントリを多く投稿している『404 Blog Not Found』の小飼弾は、「正しいもの」と「正しくないもの」の境界線を設定せず、「徹底した不徹底さ」をもって批判や圧力を受け流す、ニコニコの姿勢が凄いな、と評価しています。著作権侵害は一般的な道徳観からいえば「悪」です。しかし、そんないい加減で、中途半端な「ユルさ」というものを、ある力強い方法で正当化して社会に認めさせ、どうしても糾弾し得ない存在して君臨させたときには、そこにはなにかとてもクリエイティブな、新しいものが生まれるのではないのでしょうか。

ニコニコ動画はまだ開始してから一年にも満たないサービスであり、まだまだ発展途上です。今回の原稿ではなるべくにも知識のない方にもわかりやすいように書いたつもりですが、それでも一見さんお断りの表現が多かったと思います。今ニコニコ動画は会員制サイトであり、会員登録してすぐ視聴できるというわけではありません。しかし、どこかでなにかの機会があれば、ニコニコ動画を覗いてくれれば、幸いです。